

Jsi světoznámý dobrodruh a objevitel, který má za sebou již spoustu slavných objevů, například kamennou sošku ženy z jedné zapadlé vesnice kdesi na jižní Moravě nebo tajemný recept na posilující nápoj z keltského oppida ve Francii, který měl údajně patřit slavnému druidovi Panoramixovi.

Momentálně jsi na výpravě v prastaré Mezopotámii, společně se slavným dobrodruhem a archeologem, profesorem Bedřichem Hrozným

Vstoupili jste do již dlouho opuštěného chrámu, který musí být starý více než 5000 let. Chrám se nachází přesně mezi dvěma velkými řekami.

Vstup do samotného chrámu hledáš necelou půlhodinu. Jakmile ho najdeš, rychle vstupuješ dovnitř. Jediné, co si bereš s sebou je archeologická brašna, pistoli pár loučí a také vědomosti o této prastaré civilizaci.

Při procházení temnou chodbou se najednou ocitneš zamotaný do spousty pavučin, leknutím upadneš na zem na něco tvrdého, po chvíli si uvědomíš, že je to lidská lebka. Vyděsí tě to k smrti, ale najdeš v sobě ještě kousek odvahy a rozhodneš se pokračovat dál. Po pár minutách chůze se konečně dostáváte do ohromné místnosti. Nebýt světla z loučí, které máte, tak by zde byla černočerná tma. Jak postupujete směrem do středu místnosti, začnete si všimnat krásných maleb na stěnách. Jsou zde barevně namalované zavražovací kanály, zemědělci obdělávající pole. Na další stěně pozoruješ vůz tažený osli a uvědomíš si, že lidé, kteří zde kdysi žili byli první, kdo vynalezl kolo. Profesor tě upozorní na jeden obzvlášť krásný obraz. Jde o obrovskou stupňovitou budovu s několika patry. Na každém patře vidíš namalované nějaké postavy. Rychle si obraz přemaluješ na kus látky a pokračuješ dál. Dojdete na křižovatku. Jedna chodba vede doleva, druhá odbočuje vpravo. Všimneš si, že nad chodbou vlevo je klínovým písmem napsáno Eufrat a Tigris. Nad chodbou vpravo je pak napsáno stejným písmem Nil a Indus. Musíš se s profesorem rozhodnout jakým směrem jít. Pokud se ale rozhodneš špatně, může to mít smrtící následky.

VLEVO – ŠPATNĚ

Během pomalé cesty další chodbou profesor s hlasitým lupnutím došlápne na jeden z kamenů v podlaze. V okamžiku se z tajného průzoru začne valit voda. Chodba byla propojena tunelem s řekou. Jste v pasti. Pokud něco rychle nevymyslíte, dozajista se utopíte. Na konci chodby si všimneš nějaké vystouplé tabulky. Než k ní dojdeš, voda ti

vystoupá až po kolena. Na tabulce vidíš stejný obrázek, který sis před chvílí zakreslil. Pod ním jsou pak napsaná písmena klínového písma. Musíš jednat rychle nebo se utopíš. Jaké písmena si vybereš? Jistě to má něco společného s názvem té stavby na obrázku. Čas běží.

ŠPATNĚ, DOŠEL ČAS: utopili jste se v chodbě. Konec hry.

SPRÁVNĚ

Zabralo to! Jakmile ses dotknul písmen ve správném pořadí, tunel, kterým proudila voda se uzavřel a zároveň s tím se otevřel jiný tunel, kterým teď voda odtékala pryč.

(VPRAVO –TAKÉ ŠPATNĚ)

Projdete chodbou dál až nakonec dojdete do středu místnosti. Na podstavci zde stojí nádherná soška kněze z čistého zlata. Profesor ti nestihne zadržet ruku a ty se nerozvážně dotýkáš sošky. To však byla obrovská chyba! Spustil jsi nějaký prastarý mechanismus a stěny se začnou rychlostí přibližovat. K východu byste to nikdy nestihli včas, a proto se soustředíš na to, jak zastavit přibližující se stěny. Profesor tě upozorní na nápis v klínovém písmu na podstavci se soškou, jistě je to klíč k odvrácení smrtící pasti. Dojde ti, že následný překlad musíš nahlas zakřičet v jazyce národa, který tento chrám kdysi postavil. Jiná možnost, jak odvrátit jistou smrt není...

Musíš pracovat rychle nebo v tomto prastarém chrámu zůstanete navěky...