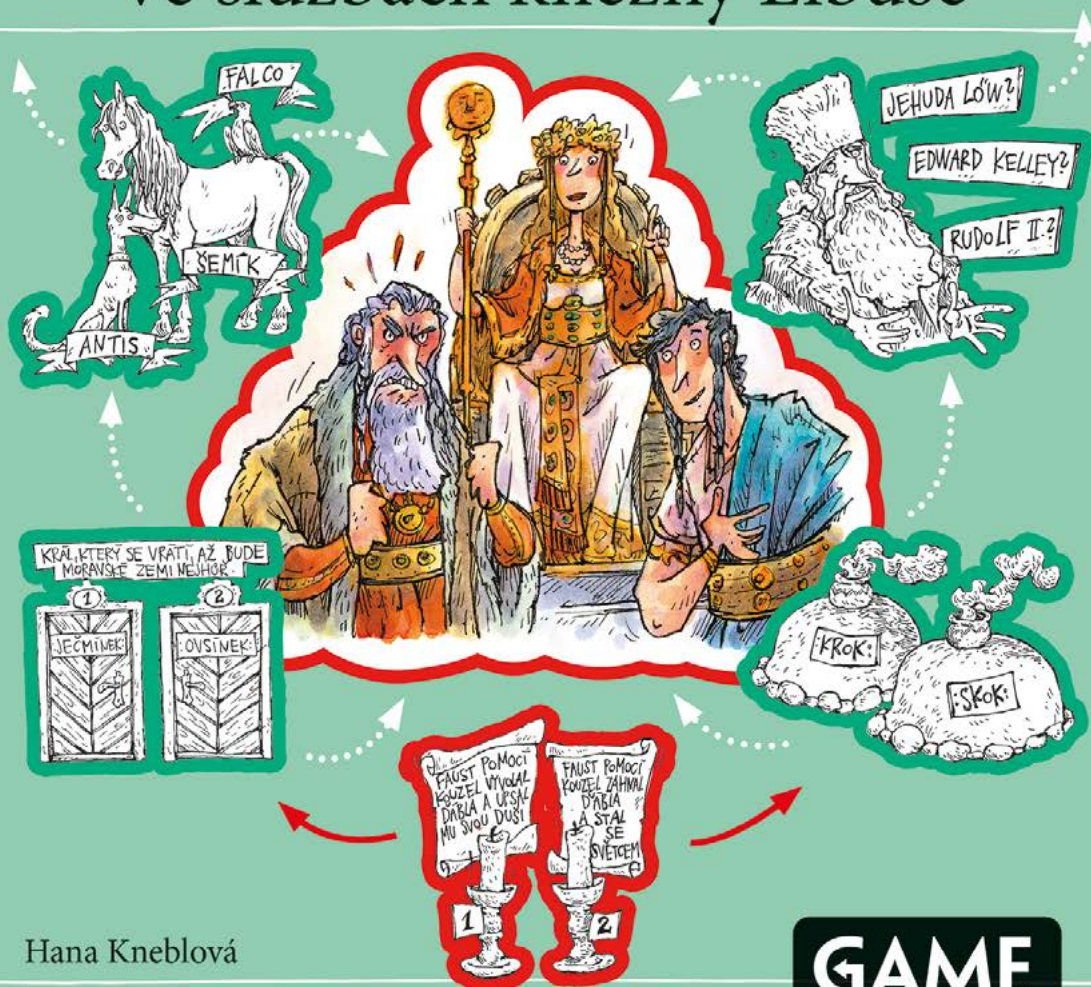


S POVĚSTMI ZA DOBRODRUŽSTVÍM

Ve službách kněžny Libuše



Hana Knebllová

Ilustroval Tomáš Chlud

FRAGMENT

**GAME
BOOK**

S pověstmi za dobrodružstvím

Ve službách kněžny Libuše

Vyšlo také v tištěné verzi

Objednat můžete na
www.fragment.cz
www.albatrosmedia.cz

FRAGMENT

Hana Kneblová

**S pověstmi za dobrodružstvím –
Ve službách kněžny Libuše – e-kniha**
Copyright © Albatros Media a. s., 2026

Všechna práva vyhrazena.
Žádná část této publikace nesmí být rozšiřována
bez písemného souhlasu majitelů práv.

ALBATROS  **MEDIA**

S POVĚSTMI ZA DOBRODRUŽSTVÍM

Ve službách kněžny Libuše

Hana Knebllová

Ilustroval Tomáš Chlud

FRAGMENT

Text © Hana Knebllová, 2026
Illustrations © Tomáš Chlud, 2026

ISBN tištěné verze 978-80-253-7666-9
ISBN e-knihy 978-80-253-7673-7 (1. zveřejnění, 2026) (ePDF)

V této knize prožiješ velké dobrodružství. Čekají tě různá překvapení a nečekané zvraty, poučíš se a budeš se i trochu bát. Pro zvládnutí úkolů je důležitá znalost starých českých pověstí.

Tato kniha se liší od ostatních. Stránky se nečtou v pořadí, v jakém za sebou následují. Budeš je muset přeskakovat, otáčet listy dopředu a dozadu podle pokynů v textu. Začni na straně 4. Aby ses v příběhu dostal dál, musíš zvolit jednu z uvedených možností. Ty vypadají například takto:

Pokud to byl Krok, přejdi na stranu ... ► 16



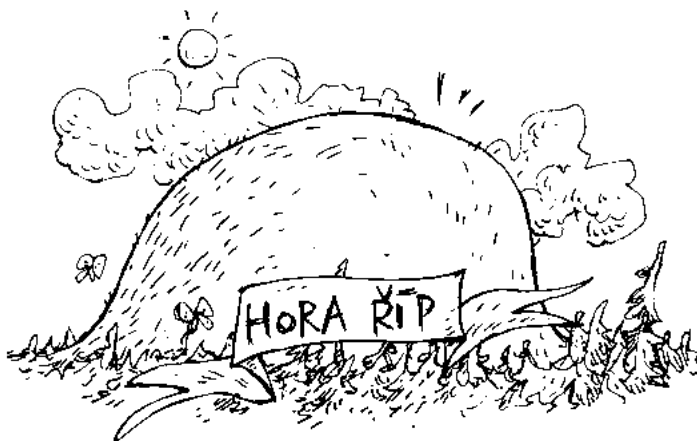
Pokud to byl Skok, přejdi na stranu ... ► 27



Zvol možnost, kterou považuješ za správnou. Pokud nalistuješ stranu 16, najdeš na ní symbol . U něho nalezneš pokračování příběhu. Jestliže zvolíš špatnou možnost, a proto se vydáš nesprávným směrem, nezoufej. Dostaneš příležitost napravit svou chybu. Díky tomu se vrátíš na správnou cestu a budeš moci pokračovat v plnění úkolů.

A teď už obrať list. Směle se vrhni do dobrodružství, které se odehrává ve světě starých českých pověstí.

Jednoho dne si prohlížíš knížky, které má tvá babička v knihovně. Procházíš regály a náhle jedna z nich vypadne na zem a rozevře se. Polekaně sebou trhneš. Potom se ale skloníš a zvedneš ji. U textu je obrázek nějaké hory. Než si stihneš přečíst popisek, z knihy vytryskne oslnivý záblesk světla. Je tak jasné, že řeže do očí. Rychle knihu zavíráš.



Přejdi na stranu ... ➤ 11



Libuše se diví, protože takové jméno slyší poprvé. Staří Slované ho neznali. Zkus jinou možnost.

Vrať se na stranu ... ➤ 62



Pokud si to myslíš, tak budeš ulicemi bloudit ještě hodně dlouho. Hradčany už v době Karla IV. existovaly, nemohl je tedy založit!

Vrať se na stranu ... ➤ 52





Ukazuješ na první dvojici, ale ta se ti nenápadně snaží naznačit, že máš své rozhodnutí zvážit. Volíš špatně! Tak se lidé oblékali v období renesance za vlády císaře Rudolfa II.

Vrať se na stranu ... ► 11



Vracíš se lesem, kde právě řádí jedno divoké zvíře. Naštěstí se o něm dozvěděl silák Bivoj a vydal se ho ulovit. Přemohl ho, ale nezabil. Nese ho živé na zádech a míří na Vyšehrad. Když uprostřed lesa potkáš tři lovce, zaraduješ se. Bivoj má přece stejný cíl cesty, mohl bys ho doprovodit. Jak ho ale poznáš? Přece podle zvířete, které nese.



Pokud Bivoj nese vlka, přejdi na stranu ... ► 34



Pokud Bivoj nese divokého kance, přejdi na stranu ... ► 47



Pokud Bivoj nese medvěda, přejdi na stranu ... ► 40





Pokoušíš se zvednout kamínek, ale nedaří se ti odlepit ho od země. Zvolil jsi špatnou možnost. Bylo to jen kousek vedle!

Vrať se na stranu ... ➤ 9



Čestmír je krásné jméno. Dynastie, u jejíhož zrodu by tento muž stál, by se měla jmenovat Čestmírovci. Je škoda, že takový rod neexistuje. Pořádně se zamysli a zvol jiné jméno.

Vrať se na stranu ... ➤ 60



Správně. Horymír na Šemíkově opravdu skočí z hradeb do Vltavy. Ten okamžik se blíží... a už je tady. Kůň se odráží a skáče do prázdna. Všichni strnou. Jezdec a kůň se ale neroztráší o skály, dostanou se na druhý břeh a prchají do Neumětel. Kníže Křesomysl dokáže odvahu ocenit, proto dává Horymírovi milost. Jeho kůň si ale skokem natolik ublížil, že umírá.

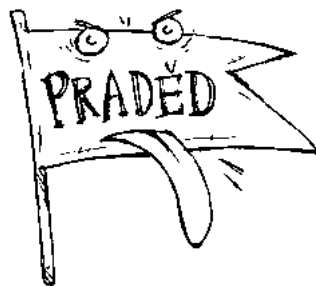
Tvá mise je splněna. Před návratem dostaneš na památku pramen Šemíkovy hřívky. Je kouzelný – díky němu najdeš cestu i tam, kde žádná není.

Přejdi na stranu ... ➤ 44





Chceš zvednout praporek, ale nedaří se ti ho vytáhnout z kopečku. Zkoušíš to znovu a znovu. Náhle na tebe vyplázne jazyk. Dělá si z tebe legraci! Opravdu trváš na tom, že praotec Čech vylezl na nejvyšší horu Moravy? Zkus jinou možnost.



Vrať se na stranu ... ➡ 20



Podle pověsti se do Prahy sjížděly vozy s vejci. Přijely i z Velvar, ale když je zedníci začali rozbíjet, nemohli uvěřit svým očím. Velvarští poslali vejce, která se do malty nedala použít, a proto se jim celá Praha smála. Teď jen zbývá, aby sis vzpomněl, jaká vejce vlastně z Velvar poslali.



Pokud Velvary poslaly vejce uvařená natvrdo, přejdi na stranu ... ➡ 37



Pokud Velvary poslaly syrová vejce, přejdi na stranu ... ➡ 53





V bráně Židovského Města zahlédneš stařenku, zastavíš ji a požádáš o radu. Napadlo tě totiž, že bys měl najít goleva stvořitele. Toho jediného totiž golem poslouchá. Víš, jak se jmenuje?



Pokud to je rabi Jehuda Löw, přejdi na stranu ... ➤ 50



Pokud to je Edward Kelley, přejdi na stranu ... ➤ 10

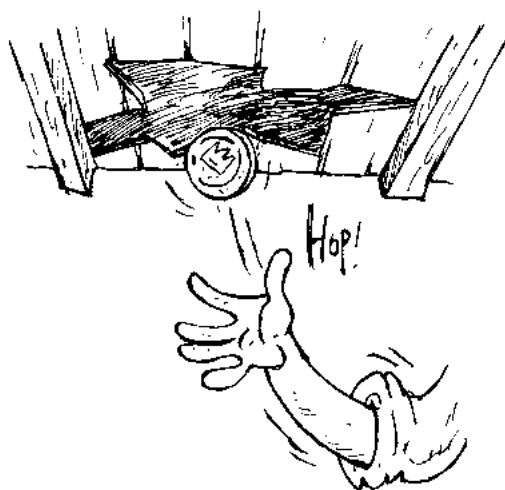


Pokud to je Rudolf II., přejdi na stranu ... ➤ 38



Ukazuješ na jednu stříbrnou minci. Faust ti nařizuje, abys ji hodil do díry ve stropě. Když to uděláš, díra zmizí. „Vidím, že si cestu domů zasloužíš,“ prohlásí a náhle se všechno kolem tebe rozplyne.

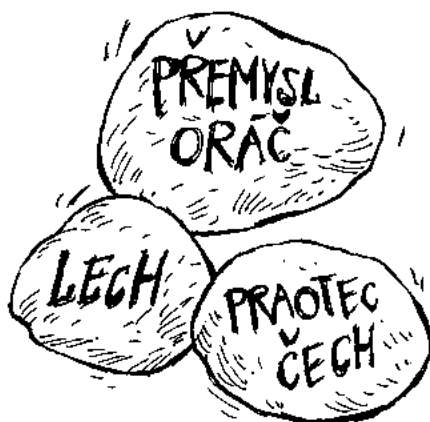
Přejdi na stranu ... ➤ 31





Jakmile ukážeš na dvojici, muž a žena začnou souhlasně kývat hlavou. Správně! Za odměnu ti slovanský bůh vyčaruje plášť, abys zakryl své oblečení. Obuješ si krpce a své boty schováš do vaku. Teď už nebudeš vypadat tak podezřele.

„Tak to bychom měli. Teď mi pověz, jestli víš, kde se právě nacházíš,“ vyzvídá slovanský bůh. Zavrtíš hlavou. „Tak ti napovím. Kdo přivedl Čechy na území v srdci Evropy?“ A tu se na zemi před tebou objeví tři kamínky se jmény.



Pokud to byl Přemysl Oráč, přejdi na stranu ... ➤ 15



Pokud to byl Lech, přejdi na stranu ... ➤ 6



Pokud to byl praotec Čech, přejdi na stranu ... ➤ 20



Správně! Jedná se o vojsko spící v Blaníku. Vzpomeneš si, že čas v jeskyni plyne jinak než na zemi, jedna hodina v Blaníku odpovídá jednomu roku na povrchu. Trochu se lekneš. Naštěstí tě Libuše ujišťuje, že se nemá čeho bát. Zajistí, abys měl dostatek času na splnění úkolu, kterým tě rytíři pověří. Noříš ruku do vody a přesouváš se do jeskyně.

Přejdi na stranu ... ➤ 36



Vážení čtenáři, právě jste dočetli ukázkou z knihy S pověstmi za dobrodružstvím – Ve službách kněžny Libuše.

Pokud se Vám ukázka líbila, na našem webu si můžete zakoupit celou knihu.