

Polda 2

Nejočekávanější český návod všech dob

I. DĚJSTVÍ

Polda Pankrác sedí ve své kanceláři, čumí do počítače a štourá se v nose, když v tom zazvoní telefon. Volá manželka, která se vyžívá v sarkastickém komentování nedokonalosti svého muže. Když se manželka dostatečně vyřádí, polda zdrceně pokládá telefon. Ten však vzápětí začne zvonit znovu - volá šéf, že má pro Pankráce případ a čeká na něj ve své kanceláři. Ve svém kanclu sebere pistoli, policejní odznak, klíč od cely (šuplíky) a otvírák, sekýrku a nůž ze zdi. Odchází chodbou k majorovi.

Na chodbě může promluvit s homelessem, ten však neodpovídá a pouze chrní, nebo s policistou Matějem, který zde čeká s místním chmatákem, podobným mágu Copperfieldovi. Dozví se, že chmaták je jen malá ryba, za to však víc než čilá, protože už Matějovi pětkrát utekl. Teď ho však má posichrovaného koulí na noze a pouty. U homelesse sebere sirky.

Polda vchází k majorovi. Případ však nedostává vzhledem k jeho malým a převážně nevalným zkušenostem. Ze stěny sebere jedny klíče od auta, přečte letáček na stěně, který říká, že letošní jubilejní desáté vyhlášení Miss Marsias se bude konat v luxusním hotýlku „Růžová budoucnost“.

Na chodbě zjišťuje, že Matějovi fouknul Copperfield a Matěje spoutal. Pankrác ho osvobodí. Sebere brýle, ulomí nožičku (sekýrkou) a získaným úlomkem odemkne zámek od pout (získává pouta a kouli). „Máš to u mě,“ slíbí Matěj a dodává, ať se za ním někdy stává v laboratoři (otevírá se lokace laboratoř).

Polda vychází ven před stanicí a zamyslí se, kam asi mohl chmaták zdrhnout. Nahlédne do popelnice. Použije-li pouta, zatkne Copperfielda. Za dopadení chmatáka získá od majora případ - dokumentace popisující případ (s propáleným místem, kde měla být uvedena adresa hotýlku).

Také získá finanční odměnu.

Z šéfova stolu sebere svačtinu a cigarety. Ve svém kanclu vhodí polda minci, kterou vymátlil z tel. automatu,



do automatu na kafe a automat mu zleje podlahu a boty. Je proto třeba nejdříve šáhnout do odpadkového koše a vytáhnout umaštěný kelímek a slupku od banánu. Kelímek vloží do automatu, použije další minci a natočené kafe nabídne vězněnému Copperfieldovi. Dojde k rozhovoru o poldově případu a Copperfield nabídne pomoc za malou službičku.

Cestou ze stanice na místo činu si polda nezapomene vzít nůž ze zdi a v laboratoři si vyzvedne balíček sádry a lupu. Před stanicí čeká jakýsi spratek. Dá-li se s ním Pankrác do řeči, spratek mu ukradne z inventáře policejní odznak a polda se nebude moct legitimovat požárníkům. Pak tedy bude muset nalézt spratka. Ten bude za rohem na spáleništi močit na zeď. Polda mu dá pokutu a místo zaplacení mu spratek vrátí odznak.

Pankrác nasedá do auta a přesouvá se na spáleniště. Pod trámem objeví fetišek s podivným emblémem, jakýsi kapesníček a zahradnické nůžky. Dalším poldovým úkolem zde je nalézt člověka, který požár a jeho zakladatele natočil na videokazetu. Jak se dočetl v dokumentech k případu, záběry byly pořízeny z domu od naproti. Polda otevře vrátka do zahrady, ozve se štěkot a pes poldu kousne. Polda tedy musí rozbalit svačtinu od majora, vyndá buřt a nabídne ho psovi. Ten ho zbaští a nic. Polda si musí dojít k majorovi pro další svačtinu. Od požárníků si bere lékárníčku (až po poranění). Z ní vybere projímadlo. Použije ho na buřt a nabídne psovi. Ten ho zbaští a chcípne. Polda může vejít.

Ocitá se v místnosti, které se ženská ruka nedotkla již po staletí. Polda se tedy ocitá v místnosti, jež je zároveň kuchyní, obyvákem i toaletou. Dveře za ním se zabuchují a průvan shazuje zapálenou petrolejovou lampu ze stolu v rohu místnosti. Stůl pod ní začíná hořet. Oheň blokuje všechny další akce v lokaci „ted nemohu, musím hasit“. Voda

z kohoutků neteče, elektrika nefunguje. Že by neplatič? Polda otvírá lednici a vyndá otevřenou, napůl vypitou láhev vodky. Začne-li hasit vodkou, plameny bláfnou víc, musí tedy vzít v lednici pivo, otevřít ho otvírákem a hasit. V šuplíku také najde adrenalin a čistící pastu. Polda začíná hledat. Odhrne závěs WC. Sebere židličku z místnosti a použije ji na WC. Vyleze na ní, odsune kryt od splachovací nádrže a vyndá z ní klíč. Tím odemkne skříň, z níž vypadne krejčovská panna. Po prozkoumání rýh u skříně může skříň odsunout. Objevuje se uchl. Mezi prkny podlahy vyčuhuje kus hadru. Z požárnícké lékárníčky použije pinzetu a úzkou škvírou mezi prkny vytahuje hadr. Z něj se vysypou jakési fotografie. Prohlíží obrázky s neznámým mužem v dámském spodním prádle. Polda za kompromitující obrázky dostává fotku žháře (videokazetu už prodal televizi). Na tomto místě se rozhovor zasekává, dokud polda nevytáhne cigaretu a sirky. „Nedáte si cigaretu? Povězte mi něco o té fotce!“ Dozví se, že pracovní kabát žháře je totožný s tím, jaký se používá v nedalekém hybridáriu - bývalém blázinci, dnes tajném ústavu, skrývajícím nepovedené produkty zdejší klonovací továrny (skládiště klonovacího odpadu) před zraky veřejnosti. Dozví se rovněž adresu ústavu.

Oplocené hybridárium má jediný vchod, strážný vrátník. Nevrlá stará vrátná poldu nepustí, protože objekt spadá do zóny přísného utajení. Je třeba odlákat její pozornost. Před vrátnicí jsou dvě kupy sena. Polda použije lupu a slunečním paprskem zapálí suchou kupku. Musí však ještě lupu očistit kapesníčkem. Ta bližší zapálit nejde, protože je seno vlhké. Lze se za ni schovat. Schovaný polda tedy vyčká na vrátnou, která vyběhne hasit a nechá otevřená vrátka. Může vejít k budově. Sebere větev. Vstupní dveře nelze otevřít. Právý roh budovy je obestaven lešením (nová omítka).





Na lešení polda nevy-leze, ale nahoře je nezamřížované okno. Polda vhodí do kyble vězeňskou kouli, zatřese lešením, a může nahoru k oknu. Vhodí do okna slupku od banánu a peníze od majora. Doktor sebere peníze, uklouzne a při pádu se uhoří do hlavy. Zůstává ležet v bezvědomí. Polda vlezá do místnosti.

Doktor leží v hlubokém bezvědomí pod oknem, a může začít pátrání po žhářích. Pavilon hybridária obsahuje jakési cely s uzamčenými hybridy, operační stůl s elektrogenerátorem, psací stůl s doktorskými a jinými zápisky a velkou knihovnu. Po zneškodnění doktora poldovi nic nestojí v cestě za hledáním žhářů, ale hluk, který způsobuje přístroj, mu nedovolí komunikovat s dalšími. Musí tedy nejprve vypnout přístroj. Při pokusu o uchopení vypínače však dostane ránu. Zdá se, že to probíhá. Je nezbytné použít hadr (od fotek) k izolování páky a pak vypnout. Při rozhovoru s pacientem na lůžku hybrid neustále opakuje „nechci do sklepa, nechci do sklepa ...“. Polda promluví s uzavřenými hybridy - zapomětlivý muž s chobotem, Rumclaj, a Stobožka. Polda se dozví o doktorově týrání hybridů. O tom, jak je doktor používá na své experimenty a nakládá s nimi jako s odpadem klonovací továrny (hybridarium = provozovna skladující klonovací zmetky). V kapse pláště ležícího doktora nalézá přístroj, jenž použije na hybridy. Vyluštěním jejich rébusů získá čísla (21, 100, 8, 135), které je třeba použít na knihy z knihovny, aby se otevřel tajný vchod. Objevil tajný sklep, v němž je ke zdi přikován nahý modrý mužiček „nesmím se s vámi bavit“ apod. Polda otvírá nožem malou plechovou skříňku na zdi - hydrant - a vyndává smotanou hadici.

Připojuje ji ke kohoutku, otočí kohoutkem, ale hadice je prasklá a voda utíká. V inventáři vyndá z lékárníčky náplast, použije ji na hadici (jen když zavře kohoutek) a znovu pustí vodu. Namíří na modrého mužička. Znovu se pokusí o rozhovor. Hybrid je speciálně šlechtěným aristokratickým klonem. Byl také zapleten do vypálení hotýlku. Žhář za ním přišel, jestli by mu nepomohl utéct. Někdě ho prý kontaktoval a nabídl mu kšeft za dost peněz, aby jim to umožnilo dostat se z města a uniknout chapadlům doktora. Nemohl odolat vidině svobody, bez týrání a hrozby cirkusového ponižení. Pomohl mu tedy překonat ostrahu hybridária a asistoval při požáru. Na útěku však byli dopadeni doktorem a jeho kolega Kachnan byl okamžitě prodán do nějakého cirkusu.

Polda se vrací do pavilonu a sebere dvě injekce. Adrenalinovou injekcí (prázdná injekce + adrenalin) probouzí doktora. Ten nechce nic říct. Po použití pistole prozradí, kde se nalézá cirkus Lunetik. Odjezd.

Pankrác vchází do areálu cirkusu Lunetik. Vstoupí do stánu - manéže. Zde trénuje krotitelka hledaného kachního muže. Polda chce muže zatknout, ale krotitelka zapírá, že podezřelého zná. Před Lunetikem je ještě jedna cedule k přečtení, které si na poprvé polda nevsiml. Jde znovu za krotitelkou, a ta chce povolení k prohlídce. Povolení získá u majora na stanici. Krotitelka však nechce



Kachnana vydat. Polda použije zbraň. Pak se krotitelka rozpovídá (klaun mě vyhodil z maringotky, on začal pít, konec našeho společného čísla apod.), a když polda splní 3 úkoly, tak Kachnana vydá.

1) Chce zpět klíče od maringotky. Polda jde za klaunem. Vstoupí do vypálené maringotky, vezme konvičku a jde ven. Je tam hromádka naštipaného dříví a špalek se sekyrkou. Polda bere jeden špalíček z hromádky, použije sekyrku a získá třísku. Na jednom z kol maringotek použije třísku a kolo vypustí. Z ucházejícího kola vyteče voda. Naplněnou konvičkou dolije vodu do papouškovy misky. V momentě, kdy papoušek pije, mu polda vytrhne brk a polochtá s ním klauna na noze. Ten se vzbudí a během následujícího rozhovoru a ukázáním klaunovi láhve s vodkou, získá od klauna klíče a příslib, že se ženská může vrátit.

2) Druhým úkolem je rozpoznat, které nohy pod oponou patří hledanému žabímu muži. Polda zajde na místo činu, kde objeví stopu v blátě. Získá od hasiče kyblík s vodou, do kterého nasype sádku otevřenou nožem, a použije směs k odlišení stopy.

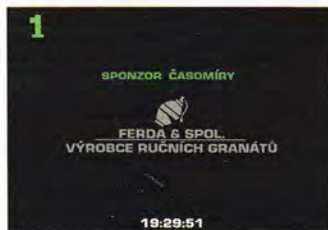
V cirkuse pozná nohy muže podle odlihtu. Posledním úkolem je políbit drsnou krotitelku.

Polda se objeví ve svém kanclu a vyslyší zadržného. Získá popis muže, který si oheň objednal.



II. DĚJSTVÍ

Volá radnice - na hradě Klonenburg někdo umístil bombu. V laborce si vyzvedne patrony. U Bašty v BIS musí uhodnout hádanku, za kterou dostane příručku pyrotechnika. Odpověď na hádanku je 802 stran. U majora se podívá na mapu a vyráží na hrad. Polda přijíždí k hradu, sestřelí padací most



a pokud před tím nabil pistoli, objevuje se spuštěná brána a pokladna. Okénko pokladny prozkoumá lupou a zjistí, že je přilepené žvýkačkou (odlepit). Na stolku uvnitř vezme kliku, vloží ji do klady, ale nejde to. Musí kliku narovnat sekou. Zvedne bránu. Vstoupí na nádvoří, kde je rozcestník, cesta k malé věži je však zamčená. Ze zdi bere hořící pochodeň. Jde k Napoleonovi. Promluví s ním na téma „kanón“. Zjistí, že je to atrapa, která jen neškodně blafne pro návštěvníky, od minulého týdne však nefunguje. U kanónu je nádoba s černým práškem. Polda ho bere a použije na kanón. Pochodní zapalí knot. Kanón blafne a z hlavní vypadne nářadí (šroubovák a štiřpačky a klíč), které si zde schoval údržbář. Od Napoleona může vystoupat po schodech do přednáškového sálu, který slouží jako prezentace historie klonování. Zde už někdo byl a ukradl klonoskop. Pankrác odšoupane tabuli a pod ní se objevuje flek. Nemá ho čím vyčistit. Z pod tabule bere houbu a křídou. Houbou vysaje krev pachatele, který se při činu poezal, když rozbil skleněnou vitrínu, ukrývající přístroj. U Hitlera

žvýkačkou, protože se automaticky vrací. 5) Je možno odšroubovat šroubovákem kryt - po otevření se objevuje samotná bomba. 6) Časový spínač je spojen s rozbuškou třemi dráty. Ty se musí přestřihnout ve správném pořadí štiřpačkami. Nakonec už jen stisknout spínač.

Po zneškodnění bomby se polda vydává hledat Caesara na místa - podsvětí, která mu popsal Napoleon.

Polda se dostává na periferii. Baráky s požárním schodištěm, opuštěné tovární haly, nepořádek a hluk. Polda se jde k putice Doupě. Neví však, jak by uvnitř získal potřebné informace o Caesarovi, proto zatím odchází. Zkusí rozhovor s máničkou na schodech. Ten říká, že někde ve staré tovární hale žije homeless Al Capone a ten má na chlapy z putiky

V herně nejprve sebere Jánošíkovi valašku a zašprajcne s ní šoupací okno. Poté si zahráje karty a prohraje. Třikrát nařkne Gatelye z podvodu, ten se rozčílí a vzteky vstává. Na židli pod ním se objevují falešná esa. Polda je zničí. Polda stále prohrává, tak si zajde pro radu k majorovi, který mu dá falešné krále.

Použije falešné krále na nový balíček karet. Nabídne hru s novými kartami a obere mafiány o všechno. Nabídnou poldovi požadované informace - Caesar si od nich půjčil nějaké peníze a měl by se pohybovat v Rockbaru.

Před Rockbarem polda sebere láhev a cihlu, přečte plakáty a zapívá si s Mečiarem - ochrankou Vlado Security. Ten ho pak pošle dovnitř. Tam odpojí reprák, pokecá s metal-

bičku na motorce a odsaje do sebrané láhve benzin (může si nabrat ještě jednou). Po nalití benzínu může odjet.

Před oploceným vrakovištem je malé poličko s bohatou úrodou. Natrhá. Úrodu hlídá plechovkový strašák. Z něj sebere provázek a plechovku. Z hromady posbírá kamínky a spolu s plechovkou dostane chrástítko. Z křoví u plotu otrhá šípky, navlékne je na provázek, a má korále. Prostřiháním dalšího křoví nůžkami se objevuje díra v plotě. Polda prolézá na vrakáč. Zde se setkává se zabydlenou hippie rodinou. Promluví s hipíkem a ten z něj vymámí natrhaný Chahasparágus. Chrástítkem obdaruje ženu s plačícím děckem a korále věnuje druhé ženě. Polda se vrátí k Hitlerovi a namíchá mu růžovou barvu (do kelímku dá krev z houby a křídou). Ten mu za to nakreslí portrét Caesara. Znovu promluví s hipíkem, ukáže mu portrét a dozvídá se, kde je Caesar. Nakonec zde ještě sundá ručník ze šňůry na prázdo a namočí ho v sudu s vodou. Dále sebere Vizír. Odchází směrem (kterým ukázal hipík), kde má být Caesarovo



sundá zavěšený model letadla na klíč. Timto klíčkem odemkne koupelnou skříňku. Z ní vezme kelímek, zubní kartáček a deodorant. Polda se vrací do př. sálu, kde kartáčkem s čisticí pastou očistí flek na zdi a čte „Caesar + Monalisa“. Napoleon říká, že Caesar je bývalý pracovník, který v sále měl svůj římský příbytek. Jeho nespolehlivost a problémy se zákonem ho připravily o práci. Jestli někdo ukradl klonoskop, mohl to být právě Caesar. U Hitlera bere malou plynovou bombu. Na nádvoří ji položí před dveře do malé věžičky. Použije pistoli, bomba vybuchuje a vchod je volný. Polda vstoupí, objevuje se na cestě k věži. Ze zavěšeného praporu sundá drát a v malé věži objevuje bombu. Její zneškodnění probíhá následovně: 1) Je třeba odhalit číselný kód skříně, v níž je bomba ukryta. Polda použije stetoskop z lékárníčky. 2) Pak je třeba propojit drátem plomby I. a II., protože mechanismem prochází proud a při přerušení obvodu otevřením dveří nastane výbuch. Po spojení obou plomb je možno otevřít dvířka. 3) Uvnitř jsou ukryta plošná čidla. Registrují-li dojde k výbuchu. Jejich vyřazení z činnosti umožní postřík deodorantem všech čidel. Zaměřená čidla se stávají nefunkčními. 4) Dalším bodem je vyřazení dotykových senzorů na krytu bomby. Stačí vypnout spínač. Musí se však zajistit

pěknou pífku a možná, že by poradil, jak na ně. Pankrác přichází ke skřínce el. rozvodu. Použije klíč z nářadí (Klollenburg) a otvírá ji. Pákou zapne elektriku. Nastupuje na drezínu a odjíždí k Al Caponemu. Ten sedí promrzlý u ohně a přikládá noviny. V rozhovoru se svěří, že v Doupěti je tajná herna na WC, kde ho chlapi odrbali o jeho tři Casina. Sebere zde ještě starou pilu a vrací se znovu k Doupěti. Otvírá popelnici a větví z ní vytahuje smrdutou ponožku s vysokým faktorem opotřebenosti. Bere také ulomenou páku od el. vypínače a vsune ji do větráku - zastaví ho. Zaklepe na dveře a v okénku se objevuje hlava. Dneska je tu soukromá párty - odpovídá, že je zván, at se gorila zeptá šéfa. Hlava zmizí - čas pro akci - bere ponožku a vhoď jí do otevřeného okénka. Objevuje se gorila („šéf tě nezval“), okno se zavírá. Za okamžik se otevírají celé dveře. Probíhá větrání. Polda už může vstoupit do vyvětrané hospody. Zde u výčepu kupuje bechera a dá ho gameblerovi Zemanovi (snaží se zachránit státní rozpočet výhrou na automatech a jinými hazardními hratkami). To opakuje ještě dvakrát. Zeman odpadne. Polda vhoď minci do automatu a vyhraje peníze do pokeru. Polda bere tajný kufřík, který otevře nožem. Obsahuje nové karty, klíč od WC herny a supertajné kalhotky. Odemyká a vchází.

majkem a kromě podpisu získá návod, jak vzbudit spícího punkera, který ví, kde je Caesar. Musí mu namíchat Zetor (zelená, tonik, rum+led). To vše namíchá do skleničky v baru. Polda si vezme jeden led navíc a hodí jej pankáčovi za krk. Když řve, tak mu do huby naleje Zetor. Pankáč se oťese po cloumáku a je schopen dialogu - Caesar se nalézá na vrakovišti letadel. Než odejde, musí znovu zapnout zásuvku. Polda odchází, nasedá do auta a zjišťuje, že došel benzin. Vytrhne tru-

letadlo. Mezi ostatními stroji ho rozezná, že je na něm nápis Monalisa se srdcem. Přečte. Poté se tedy pokusí dostat dovnitř, ale dveře nejsou otevřít. Caesar křičící „nechodte sem, nebo se oběsím“. Polda cihlou rozbije okno ve dveřích. Sebere střepe, rozbitým oknem protáhne ruku a otvírá dveře zevnitř. Vstupuje, ale pozdě. Caesar už visí. Ještě se cuká. Polda postaví svrženou stoličku. Vyleze na ni a střepem odřízne lano. Caesar padá k zemi. Začíná ho křísit kopkami ždímaného



ručníku. Probouzející se Caesar je zatčen. Výslech. Polda usvědčí Caesara houbou s jeho krví a ještě mu ukáže medailonek se znakem B.

III. DĚJSTVÍ

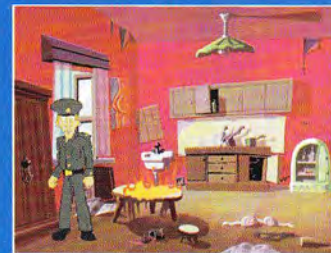
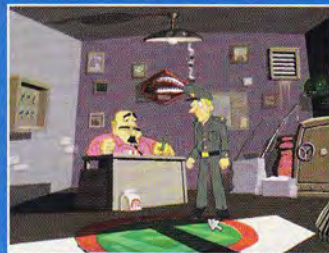
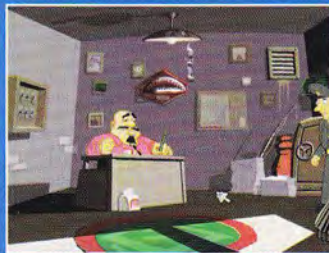
Třetí dějství začne zprávou, kterou nechal major u Matěje v laboratoři. Klonované krásky obdržely řadu anonymních dopisů. Je pravděpodobné, že souvisejí s případem. Pankrác vyráží do plážového střediska Paradiso, kde krásky mají své vily. Na pláži pod svahem může promluvit s Pamelou, ale ta chce namazat záda. Není čím. Bere škeble, kámen. Vejde na starý škuner. Tam kamenem urazí zámek od truhly, kde najde harpunu. Na záchraném kruhu objeví znak se stejným emblémem jako na řetízku ze spáleniště. Zatroubí na lodní přístalu, tím vyplaší racka, který při odletu upustí prsten. Starou rezavou pilou přeřízne lano jeřábu a na něm visící síť se odporoučí do lodě. Rovněž sebere. Z boku lodi je vidět zašlý nápis B—i-. Co asi znamená? S ukřištěnou sítí se vydá na molo, kde zkusí štěstí. V síti však uvízne jen krab. Toho využije před domkem



chvilu je třeba navštívit i další lokace, ale později se sem polda vrátí, vždyť ještě nezískal potřebný dopis. Polda vyráží druhou cestou k baráku Esmeraldy. Slepé Esmeraldě dá jahodu, ta dostane žízeň

linku, která poté ožívá a rozkvétá. Utrhnout. Pankrác promluví s holčkama (s každou zvlášť) a jedné věnuje podpis Majkla, druhé prstýnek s perlou. Holky vytáhnou dopisy - anonymy. Vrací se k Laře.

si může přečíst jméno na uniformě. Na kaktusu najde mikrofon. Řekne jméno z uniformy. Něco cvakne. Vezme za trn v úrovni kliky a otevře maskované dveře tajného výtahu. Vstoupí. Objevuje se uvnitř továrny. Zde je uvězněný profesor Zwištejn v el.-mag. poli. Zpoza el.-mag. klece vykřikuje tajemné slovo, grog. V knihovně polda objevuje knihu chemických receptur, strana, kde měl být grog, je však vytrhnutá. Recept lze získat jen v BIS, kde musí Baštovi přečíst zaklínadlo, které získá od Matěje v laboratoři. Poté grog namíchá z uvedených ingrediencí (sklenička) a nalije ho do aparatury. Začíná vřít. Polda musí namočit hadr, který se nachází pod přístrojem do benzínu v láhvi. (Pokud benzin nemá, je opět v motorce u Rockbaru). Zapnout agregát. Proskočí jiskra el. výboje a zapalí hadr s benzinem, kterým se poté podpálí kahan. Aparatura vře ještě víc až nakonec bouchne. El.-mag. pole je vypnuto a profesor je volný. V rozhovoru s profesorem si dá všech pět dohromady a vyráží do Barbielandu definitivně potlačit zlo. Nejprve musí na letišti získat letadlo, jelikož



Lary. Trucovitá, rozrušená a mírně připitá Lara Poldu nechce pustit do svého domku. Pankrác dá na schody kraba, ten si to namíří dovnitř a ozve se křik. Polda může vstoupit. Uvnitř je Lara na stole, vedle otevřená láhev šampusu, sklenka s jahodou a vývrtka se špuntem. Oddělí špunt od vývrtky a špuntem zacpe Laře pus. Vřískot ustane. Krab zaleze do myši díry v rohu. Polda sebere jahodu, vezme nůž a rozlouskne s ním škebli, z níž vypadne perla. Tu vsadí do prstenu. V tuto

a napije se. Do pití je třeba nasypat Vizír a E. prohlédne. Šťastná, že znovu vidí, dává P. klíček od schránky a v ní je anonymní dopis. Zde ještě polda vezme slepecké hole a větev na hledání pramene. Pokračuje dále k Marylins. Sebere žitnou (žito v láhvi), odzátkuje ji vývrtkou a dá kohoutovi, ten zakokrhá a utrousí trus. Polda sebere trus a pohojí záhonek opodál. Větví na hledání vody najde skrytý pramen, zde větve zapichne a vytryskne voda. Tou pokropí rost-

Venku použije harpunu s opravenou gumou (tu použije z tajných kalhotek Zemanova t. kufříku), nabije slepeckými holemi. Hole jsou očíslovány jako golfové: trojka dřevo, šestka železo, pětka PVC. Musí použít trojku železo, aby hůl sestřelila kokos. Kokos spadne, nakrápne se. Uvnitř dá Pankrác kytku Laře, vyndá špunt z její pusy, může s ní hodit řeč a dostane další část dopisu. Poté namaže záda Pamele kokosovým mlékem a dostane další kousek dopisu. Polda dá všechny dopisy dohromady - tvoří celek, ale text nepochopí. Nad konvičkou u Lary dopis napaří. Objeví se text, který odešle poldu do DNA továrny.

Přijede před DNA továrnu, umístěnou uprostřed pouště. Neví kudy dovnitř. Opodál leží kostlivec v uniformě továrny. Nad ním stráží sup. Je třeba ho odlákat. Na horizontu je kolona velbloudů. Pistolí jednoho sestřelí a sup odlétá k mršině. Polda

Barbieland je na ostrově. Použije uspávací injekci a náplň vpusť do kafe, které pije pilot. Ten usne a polda mu z kapsy vyndá čouhající letecký manuál. Přečte si jej. Otevře víko u letadla, nastartuje motor a roztocí vrtuli. Nasedne a odlétá do Barbielandu.

Letí nad hladinou, na níž se rýsuje odraz letadla. Ostrov se přibližuje. Už je přímo nad ostrovem. V manuálu nebylo přistávání. Proletě kolem věže a zaparkuje přímo v hlavním sálu. Vrak letadla sedí ve zdi a kape z něj palivo. Brzy to bouchne. Místnost je celá rozmetaná na kousky. Všude se povalují zbytky panenek. Matěj leží skříplý pod stolem, na němž leží zbytek klo-noskopu. Sebere PVC psa, dá mu baterii, kterou získá ze zbytku Kena. Psovi dá čichnout kapesníčku. Ten jde po stopě (okénko), kde společně mohou osvobodit Klaudii.

Score

