

Domorodé legendy I – aneb jak Notor potkal Pana Majitele

Postavy:	Notor, pan majitel, svalovec 1, svalovec 2
Rekvizity:	hawaiská čepice, krabička (bez drahokamů), hawaiský věnec
Scéna:	Na lavičce sedí Notor, popíjí drink a vykuřuje si dýmku
Poznámky:	???
Místo a čas:	Parčík na západ od kostela (hrobky, resp. hřbitova) 122. minutu po začátku hry
Body:	60

(Dva svalovci vejdou na scénu a hodí na zem Pana Majitele.)

Svalovec 1:

A buď rád, žes' neskončil u žraloků.

(Svalovci se vydávají zpátky mimo scénu. Pan Majitel se doškrábe k lavičce.)

Notor:

Těžká noc, co?

Majitel:

K... Kde... Kde to jsem?

Notor:

Tohle...

(Ukáže kolem sebe.)

Notor:

... je Hawaii, člověče! Buď rád, žes' tady skončil, protože tady se v žádném případě nudit nebudeš.

(Nabídne Majiteli drink. Ten přijme, pak se na chvíli zamyslí.)

Majitel:

Hele... Víš, kde je ostrov Bua-ula-kuka?

Notor:

No jasně! To je tady pár mil severovýchodně. Ale tam nejezdi, tam je to mrtvý. Nikdo tam nežije a rum tam taky neteče! :D

Majitel:

A máš loď? Můžeš mě tam dostat? Je to důležitý! Otázka života a smrti.

Notor:

Mám...

Majitel:

Vem mě tam teď hned! Když to uděláš, tak tady postavím takový hotel, o kterém se ti nikdy ani nezdálo. Nebudeš litovat, já se umím velkoryse odměnit.

(Později na ostrově Bua-ula-kuka.)

Notor:

Hele, posloucháš mě vůbec? Už asi dvě hodiny tady chodíme od palmy k palmě naprosto bez výsledku a z tebe nevypadlo ani slovo.

Majitel:

Už jsme blízko, cítím to v kostech.

Notor:

Seš blázen člověče! Marnej hledač pokladů! Hráblo ti?

(Dupne do písku a ozve se zvuk kovu.)

Majitel:

Mám to!

Notor:

Co?

Majitel:

Před lety jsem se živil jako překupník s drahokamy. Jednou při převozu větší zásilky jsme se potopili. Podařilo se mi se zachránit společně s truhlou drahokamů. Nemohl jsem přiznat, že jsem ji zachránil. Tak jsem ji zakopal na ostrově. To je ona.

Notor:

A co to měla znamenat ta pirátská loď, která tě dneska vyhodila?

Majitel:

Ty drahokamy jsem měl doručit jim.

(Odhrne písek a otevře truhlu, ve které se třpytí drahokamy.)

Notor:

Tak to mě teda pos**!

Domorodé legendy II – aneb jak Pan Majitel získal resort

Postavy:	Muž, žena, majitel
Rekvizity:	stylový oblek 2x, stylové šaty, nádoby na šampaňské
Poznámky:	???
Místo a čas:	Jihozápadní břeh rybníka 126. minutu po začátku hry
Body:	80

(Na obzoru hawaiské pláže se objevila velká bílá výletní loď. Na její palubě popíjejí šampaňské dva muži v obleku a jedna žena.)

Muž: Pořád nechápu, proč jste se rozhodl koupit zrovna tento hotýlek, ale vaši nabídku určitě přijímám.

Žena: *(má cizí přízvuk)* Ale drahý, nebuď pořád tak podezřívavý. Vždyť ten jeho nápad je tak rozkošný.

Muž: Dobře, dobře. Já tady pánovi věřím. Přece bych si nemyslel, že je to nějaký podvraták.

(Všichni se zasmějí.)

Majitel: Domluva je jasná. Tato bedýnka drahokamů za hotel U Chatrčáka. Myslím si, že je to pro vás více než férová nabídka.

Muž: *(s širokým úsměvem)* Určitě nemám žádné výhrady.

Majitel: Teď mě prosím omluvte, dojdou si odskočit.

(Majitel odchází ze scény.)

Muž: Je to blázen. Vůbec nechápu, proč někdo o takovou starou barabiznu stojí. Vždyť tam ani není elektřina!

Žena: Je to idealista, mně se to líbí.

Muž: Tak takový bych chtěl potkávat každý den.

Žena: Drahý. Neber to tak vážně... Jsi na ty tvoje obchody moc upnutý.

(Pohladí jej po tváři.)

Muž: Já to taky neberu vážně. Ale vydělávat se musí. Peněz dle mého názoru není nikdy dost!

Žena: Jen mě mrzí, že si je všechny schováváš pro sebe a ten svůj prokletý business... A já z toho nemám nic... Vlastně ani tebe ne.

Muž: Milá, musíme se k tomu zase vrátet???

Žena: *(zvázní)* Ne, minule jsme to vyřešili dostatečně.

Muž: Tak vidíš, tak už to prosím tě nikdy nevytahuj!

Žena: Neboj drahý, nebudu se k tomu vracet. Už nikdy nebudu.

Žena: Podívej se na ten výhled, je krásný.

(Muž se otočí. Vtom žena sáhne pro něco do kabelky a zabodne ostrý předmět muži do zad. Jeho tělo padá přes palubu až do vody. Po chvíli se vrací majitel se dvěma skleničkami šampaňského v ruce.)

Majitel: *(nabízí skleničku)* Tak na ten náš vydařený obchod.

(Oba připíjí.)

Majitel: Věřím, že nebudete litovat. Drahokamy jsou samozřejmě Vaše, stejně jako tato loď. Na mě pak napíšete celý hotelový komplex Vašeho manžela.

Žena: Ano. Přesně tak, jak jsme se domluvili.

(Loď dojíždí do přístavu.)

Žena: Tak jsme na místě. Hotel Vám odkáži a očekávám, že už se nikdy neuvídíme.

Majitel: Bylo mi ctí Vás poznat Dolores. Žijte blaze!

(Majitel odchází, opona padá.)

Domorodé legendy III – aneb z poslíčka barmanem

Postavy:	poslíček, manažer
Rekvizity:	sluneční brýle, klobouk, shaker
Poznámky:	???
Místo a čas:	Louka se seznamovačkami, u rybníku, blízko Lomanského potoka 130. minutu po začátku hry
Body:	50

(Do hotelového komplexu dorazil vysoký muž, donesl pizzu. Na recepci nikdo nebyl, tak šel rovnou do baru. Vyhlédl si z dálky muže v barevné košili a svítivých brýlích, který zrovna telefonoval, a šel k němu.)

Manažer: *(do telefonu)* Já ale nevim, kde je. Dneska máme zahajovací galavečer a ten idiot se zas někde sflal. Úplně vidim, jak leží někde v táboře domorodců pod postelí. S takovýma lidma se vůbec nedá spolupracovat! Bože!

(Zavěsí.)

Manažer: *(zhluboka oddechne a uvidí poslíčka)* Co chcete?

Poslíček: Já vám nesu pizzu.

Manažer: Pizzu? Děláte si srandu? To si fakt myslíte, že v prvotřídním hotelu se 3 kuchyněmi a těmi nejlepšími kuchaři si někdo objednal pizzu? Si ze mě děláte blázny, ne? Okamžitě běžte vodsad.

Poslíček: Já jen dělám svoji práci. Někdo si objednal pizzu na tuhle adresu, tak ji sem prostě nesu. A rád bych za ni dostal i zaplacené...

Manažer: Jděte do háje! Mě žádná Vaše pizza nezajímá. A jestli neznáte barmana, který by to tady do hodiny mohl začít obsluhovat, tak jste mi úplně k ničemu. Sbohem! *(už chce odcházet)*

Poslíček: Barmana? Já sice žádnýho neznám, ale doma si jen tak pro zábavu míchám drinky a myslím, že jsem v tom dobrej! Takový drinky jako já nemíchá nikdo jinej.

Manažer: Tak a dost! Já tady nemluvim o nějakym průměrnym hawaiskym koumákovi, co si po domácku umí namíchat Cuba Marouszek, ale o opravdovém barmanovi s barmanskou školou a minimálně 5 lety praxe! Vůbec nechápu, proč se s Vámi ještě bavím.

Poslíček: Možná proto, že teď nemáte žádnou lepší možnost. Dejte mi šanci Vám umíchat drink, stačí jedna, a věřte, že už nikdy nebudete chtít žádný od jiného barmana, než jsem já. Věřte mi.

Manažer: Tak dobře. Tady běžte za bar a umíchejte mi... Vlastně cokoliv. Ale honem!

Poslíček: No problemo!

(Jde za bar a slévá dohromady různé nápoje a třese shakerem, jakoby se tam narodil.)

Poslíček: *(podává drink manažerovi)* Tak tady to je!

Manažer: *(opatrně se napije a zajiskří se mu v očích)* V jednom máte pravdu. Takový drink jsem opravdu ještě nepil. Tak já to s Vámi dneska zkusím. Uvidíme, jak se našim hostům Vaše výtvořiny budou líbit.

Poslíček: *(nervózně)* Dě-děkuji. Bu-budu se snažit nezklamat!

Poslíček v ten večer zazářil a své osobité drinky míchá v hotelu až dodnes.

Domorodé legendy IV – aneb jak se Manažer pohádal s domorodci

Postavy:	Manažer, Notor, Domorodec 1, Domorodec 2
Rekvizity:	hawaická čepice, sukýnka, palička, sluneční brýle
Poznámky:	???
Místo a čas:	U kašny 134. minutu po začátku hry
Body:	80

(Manažer po těžkém dni odchází z hotelového komplexu. Když už už chtěl vyjít ven hlavním vchodem, vstoupili dva domorodí obyvatelé hawaie oblečení jen v sukýnkách z listí.)

- Manažer:** Tak moment, moment. Takhle sem jít opravdu nemůžete. Hybaj ven!
- Domorodec 1:** A e i o e u a
- Domorodec 2:** I i ííí
- Manažer:** Cože? Co prosím? Nemůžete mluvit nějakou lidskou řečí?
- Domorodec 1:** E u a a i ou ea o!
- Domorodec 2:** E e ééé
- Manažer:** Hele, já vám nerozumím. Vůbec se s váma nebudu bavit. Okamžitě vypadněte ven! *(názorně ukazuje rukama)*
- Domorodec 2:** O o óóóů
- Domorodec 1:** E i oea eiy *(v té chvíli přes scénu přechází Notor)*
- Manažer:** Hej ty! Nemohl bys mi pomoci s těmahle křovákama? Vůbec se s nima nemůžu domluvit.
- Notor:** Jo, můžu. Tihle zrovna pochází z mého bývalého kmene. Moment... *(na domorodce)* Eu ee ei oa?
- Domorodec 1:** Ue uu ia ao.
- Domorodec 2:** A a ááá, e e ééé, u u úúú, uiii
- Notor:** Prej vám přišli nabídnout jejich domorodé léčivé masti vyrobené z bahna...
- Manažer:** *(skočí mu do řeči)* Tak to teda ne! My tady žádný šarlatány nechceme. Řekni jim, ať si to zabalí a táhnou a už se nevrací. Pro takovéhle křováky v našem hotelu není prostor.
- Notor:** Opravdu jim to mám říct?
- Manažer:** Jo!
- Notor:** V jejich jazyce je trochu komplikovaný někoho vyhodit. Budu muset trochu improvizovat.
- Manažer:** Klidně improvizuj, ale prosím hned. Nemám na tohle dneska vůbec čas.
- Manažer:** *(pokrčí rameny)* Jak myslíte...
- Notor:** AAAAAA UUUU EEEEE III OOOOEEYY AAAAAAOUOUOU EEEEEIIIII UAUAUAUAU UAUAUUUUU!!!
- Domorodec 2:** *(naštvaně)* OA? E? I? I? I? Y? Y? U? A O E A O O E I I U A E E E E EEEEE!! E U I A I OOO A!
- Domorodec 1:** O u i i u. *(odtáhne domorodce 2 pryč)*
- Manažer:** Skvělý! Díky. Co říkali?
- Notor:** Ten první vám dost rázně vyhrožoval a ten druhý řekl jen: „Vykašli se na něj a pojď domů.“

Domorodé legendy V – aneb jak dobrý duch uklidňuje sopku, aby nevybuchla

Postavy:	Hawaiský duch
Rekvizity:	plášť
Poznámky:	???
Místo a čas:	U kašny 106. minutu po začátku hry
Body:	50

(Na scénu přichází duch Hawaie. Pobíhá kolem stromu, mává rukama a říká tajnou formuli, která zastaví každou sopku.)

Duch: 3,14159265358979323846264338327950288419716939937510...

Vesničko má středisková – doktor

Postavy:	Bedřich, doktor
Rekvizity:	obinadlo, kšiltovka, bílá košile
Poznámky:	???
Místo a čas:	Parčík na západ od kostela (hrobky, resp. hřbitova) 66. minutu po začátku hry
Body:	30

- Bedřich:* Klouby. Kolikrát nemůžu ani vstát.
- Doktor:* Ale vstaneš?!
- Bedřich:* No, nakonec jo, páč musím.
- Doktor:* Tak si nestěžuj. Jsou lidi, co nevstanou.
- Bedřich:* Nebo další. Nesu pivo. Někdo zavolá „Platím“. Já votočím hlavu, a už ji nedám nazpátek.
- Doktor:* A celej se votočit můžeš? Takhle? (*otáčí se celým tělem*)
- Bedřich:* To jo.
- Doktor:* Tak neotáčeš hlavu, otáčeš se celej. . .
- Bedřich:* Pane doktore, vy všechno zlehčujete. Já nejlíp vím, jak mi je. Já už tady dlouho nebudu.
- Doktor:* Chceš lázně, Bedřichu?
- Bedřich:* Nechci, to mi nedělalo dobře.
- Doktor:* Tak jeď k moři. Zavři hospodu a jeď.
- Bedřich:* Tam jsem byl. Předloni. Tam trpím průjmama.
- Doktor:* Tak jeď do Tater.
- Bedřich:* Já nesnáším vejšky.
- Doktor:* Tak víš, kam jeď. Jeď do Pelhřimova. Prohlídni si krematorium, ať víš, do čeho jdeš. . . Další!

Romeo a Julie

Postavy:	Romeo, Julie
Rekvizity:	vějíř, bílá košile
Poznámky:	???
Místo a čas:	Parčík na západ od kostela (hrobky, resp. hřbitova) 138. minutu po začátku hry
Body:	60

- Julie:* Ach Romeo, Romeo! Proč jsi Romeo?
Své jméno zapři, odřekni se otce,
anebo, nechceš-li, zasvěť se mně,
a přestanu být Kapuletová.
- Romeo:* Mám ještě poslouchat? Či odpovím?
- Julie:* Tvé jméno jenom je můj nepřítel.
Tys jenom ty. Ty vůbec nejsi Montek.
Co je to, Montek? Ruka ne, ni noha,
ni paže, ani tvář, ni jiná část,
patřící k člověku. Proč nemáš jiné jméno?
Copak je po jméně? Co růží zvou,
i zváno jinak vonělo by stejně.
A tak i Romeo, nebýt Romeo zván,
by nebyl o nic méně drahocenný
než s tímto jménem. Romeo, svleč to jméno!
A za ně, které není částí tebe,
si vezmi mne!
- Romeo:* Beru tě za slovo.
Nazvi mě svým, a budu znovu pokřtěn.
Už nechci nikdy víc být Romeo.
- Julie:* Kdo jsi, ty muži zahalený tmou,
že do mých tajů takhle vpadáš?
- Romeo:* Jménem ti říci nedokážu, kdože jsem.
Mé jméno se mi protiví, že tobě,
nejdražší světice, je proti mysli.
Mít je tu napsané, já bych je roztrh!

Hurvínek skloňuje kočku

Postavy:	Spejbl, Hurvínek
Rekvizity:	ukazovátko
Poznámky:	???
Místo a čas:	Louka se seznamovačkami, u rybníku, blízko Lomanského potoka 142. minutu po začátku hry
Body:	60

- Spejbl:* První pád kdo, co? Kočka. Druhý pád bez? No?
- Hurvínek:* Jakto bez, tatí?
- Spejbl:* Bez koho, bez čeho. No?
- Hurvínek:* My se to učíme jinak, tatí.
- Spejbl:* Tak se to budeš učit takhle!
- Hurvínek:* My se to učíme bez bez. Bez bez! My se to učíme koho čeho.
- Spejbl:* Bez koho, bez čeho je názornější. Tak kočka bez, no?
- Hurvínek:* Bez ocasu.
- Spejbl:* Ale bez jakého ocasu?
- Hurvínek:* Bez kočičího. Někdo jí ho ukous.
- Spejbl:* Komu?
- Hurvínek:* Komu čemu? Kočce. Třetí pád: komu, čemu? Kočce! Takže je bez ocasu.
- Spejbl:* Ale nevyrušuj mě pořád. Nařídil jsem ti co?
- Hurvínek:* Ty jsi mi nařídil tatí. Jenže já jsem jí ho neukous. Fakticky ne, tatí!
- Spejbl:* Nařídil jsem ti, abys skloňoval kočku, tak ji skloňuj. Laskavě.
- Hurvínek:* Já za to nemůžu, že jí ho někdo ukous.
- Spejbl:* Jo, pořád. To sem nepleť!
- Hurvínek:* Asi pes.
- Spejbl:* Jaký pes? Žádný pes.
- Hurvínek:* Asi hlídací.
- Spejbl:* Žádného psa sem nepleť, psa jsem ti skloňovat nedal! Čtvrtý pád koho, co? No?
- Hurvínek:* Koho, co? Ocas!
- Spejbl:* Jaký ocas? Kočka jsem povídal.
- Hurvínek:* No, kočka, co jí někdo ukous koho, co? Ocas, čtvrtý pád.
- Spejbl:* Ale už mě nezlob. Pořád sem pleteš to, co nemáš, a to, co máš, z tebe nemůžu dostat. Pátý pád. Pátým pádem co?
- Hurvínek:* Jakto pátý pádem co?
- Spejbl:* Pátým pádem voláme.
- Hurvínek:* My říkáme oslovujeme.
- Spejbl:* Voláme je názornější.
- Hurvínek:* My říkáme oslovujeme.
- Spejbl:* Voláme je názornější. Oslovuj nebo volej, ale trošku tempa!
- Hurvínek:* A mám volat kočku, a nebo oslovovat psa?
- Spejbl:* Žádnýho psa. Kočku! Pátým pádem voláme jak?
- Hurvínek:* Čičí!

Jmelí

Postavy:	A, B, C
Rekvizity:	desky, hnědá čepice
Poznámky:	???
Místo a čas:	Uprostřed mezi ulicemi Manětínská a Školní 86. minutu po začátku hry
Body:	55

- A: Copak soustředko, ale jmelí! Viděli jste, co se letos urodilo jmelí?
- B: Hrozně, v korunách stromů to vypadá jako nějaká orlí hnízda.
- C: A víte, že jmelí je cizopasník?
- A: Jděte!
- C: No jo, my na to chodíme se synem každý Vánoce.
- A: A co je pravdy na tom, že přináší štěstí?
- C: No jistě, jinak by to lidi nekupovali.
- A: A jak vy to trháte?
- C: Syn si vždycky vyleze nahoru na strom s pilkou a já si stoupnu semhle, někdy i tamhle.
- A: A jak se dorozumíváte?
- C: Tak já na něj zezdola zavolám: „Házej!“
- B: Jděte! A co když je syn hodně vysoko a neslyší?
- C: Tak to musím volat ještě hlasitějc. Hááázej!
- B: A co syn?
- C: Syn, když už má to jmelí pěkně nařezaný, tak zase zavolá: „Já už bych to hodil!“
- A: Ale to on to hodí, až když je toho víc, ne?
- C: No jo, toho je vždycky celá náruč.
- B: A to je slyšet, když to dopadne?
- C: To víte že jo, takhle to buchne.
- B: Takováhle rána? Tomu nevěřím, vždyť jsou to jenom větvičky.
- C: Nelžu vám, takováhle rána.
- A: Hmmm, to by probudilo i vola...

Šéf a flákači

Postavy:	šéf, flákači (guy, blondák a jeden další)
Rekvizity:	igelitový sáček s vlasy, gumové rukavice
Poznámky:	???
Místo a čas:	U kašny 74. minutu po začátku hry
Body:	30

<i>Šéf:</i>	No tak, to by stačilo! Vy dva mi najdete toho vraha!
<i>Flákači:</i>	A proč zrovna my?
<i>Šéf:</i>	Protože já jsem teď nějaký zbabělý!
<i>Gi:</i>	Plešatý a srab, to je na chlapa trochu moc!
<i>Šéf:</i>	Bude tu dlouho tahle holka, co soudí lidi?!? (...)
<i>Šéf:</i>	Jestli ho najdete, můžete se pak flákat!
<i>Blondák:</i>	Ne!
<i>Šéf:</i>	Můžete se flákat navždy!
<i>Blondák:</i>	Ne!
<i>Šéf:</i>	Tak se můžete flákat navždy plus týden k tomu!
<i>Blondák:</i>	To by šlo!

Shrek

Postavy:	Shrek, Oslík, Fiona
Rekvizity:	zelená čepice, zelené rukavice, silonky
Poznámky:	???
Místo a čas:	Uprostřed mezi ulicemi Manětínská a Školní 98. minutu po začátku hry
Body:	24

- Oslík:* Aha, takže zlobří a cibule mají vrstvy. Jenže ne všichni mají rádi cibuli. Dort! Dorty mají rádi všichni. Dorty mají vrstvy!
- Shrek:* Je mi jedno, kdo co má rád. Zlobří nejsou jako dorty.
- Oslík:* A víš, co mají ještě všichni rádi? Tiramisu! Neznám nikoho, kdo nemá rád tiramisu. Tiramisu je přece úžasný, Shreku.
- Shrek:* (*hystericky*) Nééé! Ty tupé, na nervy jdoucí tažné zvíře! Zlobří jsou jako cibule a tečka! Naschledanou! Těšilo mě!
- Oslík:* Tiramisu je možná ta nejlepší věc na celém světě.
(*Střih, přechod do jiné scény.*)
- Oslík:* Už tam budem?
- Shrek:* Ne!
- Oslík:* Už tam budem?
- Fiona:* Ještě ne.
- Oslík:* Tak už tam budem?
- Fiona:* Ne!
- Oslík:* Už tam budem?
- Shrek:* Jo!
- Oslík:* Vážně?
- Shrek:* Ne!
- Oslík:* Už tam budem?
- Fiona:* Ne!
- Oslík:* Už tam budem?
- Shrek:* Ne!
- Oslík:* Už tam budem?
- Shrek a Fiona:* Nééé!

Hadi a žížaly

Postavy:	Tatínek, Maminka, Petřík, Zuzanka
Rekvizity:	kapesník, žížala s velkýma očima
Poznámky:	???
Místo a čas:	Uprostřed mezi ulicemi Maněťínská a Školní 54. minutu po začátku hry
Body:	25

- Petřík:* A kdyby ta žížala byla TAKHLE veliká?
- Tatínek:* Pořád červ.
(*Petřík se rozbrečí*)
- Zuzanka:* Mami, von brečí.
- Tatínek:* Co ti je?
- Petřík:* Když já tomu nerozumím.
- Tatínek:* Čemu nerozumíš?
- Petřík:* Ty jsi říkal, že had je větší než červ.
- Tatínek:* To je.
- Petřík:* Tak velká žížala už musí bejt had.
- Tatínek:* Tak dobře, tak je to had a už mě s tím nevotravuj.

Včelí medvídci

Postavy:	Kvapník 1, Kvapník 2, Kvapník 3
Rekvizity:	brčka, šála, květinová čelenka
Poznámky:	???
Místo a čas:	Jihozápadní břeh rybníka 94. minutu po začátku hry
Body:	25

(Kvapník 1 přibíhá na scénu.)

Kvapník 1: Přátelé, chvátám, chvátám, nemám chvíli klid.
Já tam, já tam, dávno už měl být.
Ne, ne, ne, nesnídám, nesvačím,
nestihnu to, nestačím.
Promiňte, vážení, mám veliké zpoždění.
Bez dechu, ve spěchu,
ženu si to po mechu.
Pověřen úkoly, ženu si to po poli.
Přátelé, chvátám, chvátám, nemám chvíli klid.
Já tam, já tam, dávno už měl být.
Ne, ne, ne, nesnídám, nesvačím,
nestihnu to, nestačím.
Promiňte, vážení, mám veliké zpoždění.

(Kvapník 1 odbíhá ze scény. Kvapník 2 přibíhá na scénu.)

Kvapník 2: Přátelé, chvátám, chvátám, nemám chvíli klid.
Já tam, já tam, dávno už měl být.
Ne, ne, ne, nesnídám, nesvačím,
nestihnu to, nestačím.
Promiňte, vážení, mám veliké zpoždění.
Bez dechu, ve spěchu,
ženu si to po mechu.
Pověřen úkoly, ženu si to po poli.
Přátelé, chvátám, chvátám, nemám chvíli klid.
Já tam, já tam, dávno už měl být.
Ne, ne, ne, nesnídám, nesvačím,
nestihnu to, nestačím.
Promiňte, vážení, mám veliké zpoždění.

(Kvapník 2 odbíhá ze scény. Kvapník 3 přibíhá na scénu.)

Kvapník 3: Přátelé, chvátám, chvátám, nemám chvíli klid.
Já tam, já tam, dávno už měl být.
Ne, ne, ne, nesnídám, nesvačím,
nestihnu to, nestačím.
Promiňte, vážení, mám veliké zpoždění.
Bez dechu, ve spěchu,
ženu si to po mechu.
Pověřen úkoly, ženu si to po poli.
Přátelé, chvátám, chvátám, nemám chvíli klid.
Já tam, já tam, dávno už měl být.
Ne, ne, ne, nesnídám, nesvačím,
nestihnu to, nestačím.
Promiňte, vážení, mám veliké zpoždění.

(Kvapník 3 odbíhá ze scény.)

Džber a kord

Postavy:	Dracula, Šašek
Rekvizity:	motyčka, plášť
Poznámky:	???
Místo a čas:	U kašny 146. minutu po začátku hry
Body:	60

- Dracula:* Šašku!
- Šašek:* Chachacha... Vítej pane můj, buď zdrav. Jak dopadla tvá mise?
- Dracula:* Padlo osm tuctů hlav. Jo většinou ty lysé.
- Šašek:* Říkalo se v kraji, za mých mladých let, staří přednost mají, ale mládí vpřed!
- Dracula:* Plácáč! Nemáš představu! Zde vůbec nešlo o věk. Ten, kdo dnes přišel o hlavu, byl pouhopouhý...
- Šašek:* ... člověk!
- Dracula:* A v tom se právě pleteš, padla jen chátra, veteš, prostě jsem jen zrno... zrno zbavil plév.
- Šašek:* Ó, pane, to je jiná. Já už se bál, že tekla krev.
- Dracula:* Šašku, jak pot či slina, krev je jen tekutina, a proto vždycky poteče.
- Šašek:* Máš se nač těšit, člověče.
- Dracula:* Já vidím budoucnost, tak jako na dlani. Nicka, skřet skončí tak, jak jen zaslouží si, setne meč, skuč a breč, krysy ať si křísí.
- Šašek:* Můj obdiv za pár moudrých slov, jsi šlechtic, jak se sluší. Mesiáš i filozof se skrývají v tvé duši. Říkal jeden prelát, přítel rodinný, že kdo nemá co dělat, tvoří dějiny.
- Dracula:* Celkem vtípná narážka, však trochu jsi mě ranil. Můj přítel přišel o šaška. Jenž příliš hloupě...
- Šašek:* ... žvanil!
- Dracula:* Jak poučil jsem kněze, žvanivost má své meze. Těch tvých drzích řečí jsem už zkrátka syt.
- Šašek:* Odpusť mi, tady klečím, chtěl jsem tě pouze rozptýlit.
- Dracula:* Nestojím o tvou péči, poděkuj mému meči, že tebe nechá na živu.
- Šašek:* Tvůj meč je hoden obdivu.

Barová aféra I

Postavy:	muž, slečna, vyšetřovatel
Rekvizity:	sukýnka, igelitový sáček, dýka, červená šerpa, notes
Poznámky:	Scénku zahrajte pantomimicky.
Místo a čas:	U kašny 62. minutu po začátku hry
Body:	20

(Na baru stojí osamělá dívka, opodál sympatický mladík v klobouku.)

- M: (Přitočí se ke slečně a vyzve ji k tanci.)*
- S: (Zahihňá se, očividně v rozpacích, váhavě souhlasí: po chvíli energického tance vyzve slečna mladíka, aby ji následoval.)*
- S: (Vyráží pryč ze scény.)*
- M: (Vytahuje dýku, chytne slečnu za ruku, otočí ji k sobě a s tím jí vrazí do břicha nůž.)*
- S: (Vykřikne bolestí a začne se kácet k zemi.)*
- M: (Položí slečnu na zem a dá se na útěk.)*
- (Ve chvíli, kdy mladík opouští scénu, se z druhé strany jeviště vyřítí policejní vyšetřovatel.)*
- V: (Sklesle přichází k ležící mrtvé dívce.)*
- V: (Skloní se k slečně, zkontroluje puls a pak jí pomalu zatlačí oči.)*
- V: (Vytáhne notes, udělá do něj další čárku a začne pomalu odcházet ze scény.)*

Barová aféra II

Postavy:	muž, dívka 1, dívka 2, dívka 3
Rekvizity:	shaker, stylový oblek, stylové šaty
Poznámky:	Scénku zahrajte pantomimicky.
Místo a čas:	Uprostřed mezi ulicemi Manětínská a Školní 110. minutu po začátku hry
Body:	35

(Na baru sedí několik děvčat [D] a v koutě opodál mladší, nesmělý mladík [M].)

- M:* *(Nesměle přistoupí k D1.)*
- D1:* *(Otočí se na druhou stranu.)*
- M:* *(Sklesle se otáčí a vydá se k druhé dívce.)*
- D2:* *(Zvedne se, vyzvedne D1 a vydají se spolu na odchod.)*
- M:* *(Velmi steskle se vydává na odchod.)*
- D3:* *(Zželí se jí M a zastaví ho.)*
(Dají se spolu do řeči.)
- D3:* *(D se často směje a M si hovor také užívá.)*
(Postupně si sedají k sobě blíž a blíž.)
- M:* *(Položí ruku D na koleno, ta se stydlivě odtáhne.)*
- M:* *(M opět reaguje sklesle.)*
- D3:* *(Pohladí ho po tváři a dá se na odchod.)*
- M:* *(Zůstává osamocený na baru.)*

Filosofická debata na téma "Dětská hřiště kolem nás"

Postavy:	3 filosofové
Rekvizity:	plášť, bílá košile
Poznámky:	A je neutrální, B je celkem pesimista, C je zase zarytý optimista. Zbytek příběhu dotvořte vy.
Místo a čas:	Louka se seznamovačkami, u rybníku, blízko Lomanského potoka 46. minutu po začátku hry
Body:	12

- A:* Celý svět je dětské hřiště.
- B:* Teda dokud vám dítě nepadne do studny.
- C:* Ale tak ta studna by se ještě dala přežít, ne?
- B:* Ale ty cementové botičky už to určitě dorazí.

Piráti z Hawaie: Prokletí rudých plavidel

Postavy:	2 turisté, 2 individua, hotelová obsluha
Rekvizity:	rudé šerpy, pirátská vlajka, kufr
Poznámky:	Krádež zavazadel naprosto zmatených turistů. Herci se mohou opakovat.
Místo a čas:	Louka se seznamovačkami, u rybníku, blízko Lomanského potoka 58. minutu po začátku hry
Body:	20

Skupina dvou turistů přijždí na letiště na Hawaii. Při vykládání zavazadel se objeví dvě individua, která se ochotně vrhnou do pomáhání s vykládáním. Akorát že zavazadla nakládají rovnou do připravených aut. Turisté neznají místních zvyků se připojí v nakládání. Ještě jsou šťastní, že jim někdo zavazadla odveze.

Problém nastává později, když turisté dorazí k hotelu a zavazadla nikde nejsou.

Piráti z Hawaie: Truhla okradeného turisty

Postavy:	Majitel, Manažer, Turista (+ další postavy)
Rekvizity:	hawaiské věnce, sukýnka
Poznámky:	Zjištění, že turisté byli okradeni
Místo a čas:	Louka se seznamovačkami, u rybníku, blízko Lomanského potoka 70. minutu po začátku hry
Body:	15-20

Pan Majitel vítá turisty ve svém resortu a nabádá je k vybalení zavazadel. Vybouchne po zjištění, že turisté byli okradeni.

Nechá si zavolat manažera, kterého seřve za to, že nepohlídal turisty a nezajistil jim odvoz zavazadel. Manažer nejprve zoufale přemýšlí, co by s tím udělal, a vylouvá se. Nakonec dostane nápad, co by s těmi chybějícími zavazadly šlo udělat.

Piráti z Hawaie: Na konci zájezdu

Postavy:	Manažer, Golfista (+ další postavy)
Rekvizity:	hnědá čepice, 2 telefony
Poznámky:	Manažer zachraňuje situaci
Místo a čas:	Jihozápadní břeh rybníka 82. minutu po začátku hry
Body:	15

Manažer volá Golfistovi. Ten se zmíní, že o nějakých zavazadlech ví, ale že sehnat je nebude úplně jednoduché. Proto si řekne o protislužbu – vymlácování svišťů.

Golfista se vydá za svými kontakty a začne od nich zjišťovat, kde jsou ta zavazadla. To nakonec zjistí a nechá je dopravit do resortu.

Milostná aféra

Postavy:	Manželka, Manžel, Milenec, Milenka
Rekvizity:	bílá košile, stylový oblek, stylové šaty
Poznámky:	Scénka bude mít šťastný konec.
Místo a čas:	U kašny 118. minutu po začátku hry
Body:	25

Manžel přijde domů s milenkou. V tu samou chvíli je manželka doma s milencem. Manželka zpanikaří a schová milence do skříně, pak je ale překvapená, s kým její manžel dorazil domů. Nastanou trapné momenty a vysvětlování až do chvíle, kdy milenec vypadne polonahý ze skříně...

Jak naše čtveřice situaci vyřeší a co vše v rozhovorech padne, už je jen na vás.

Disciplinární řízení

Postavy:	Pilot, ředitel, dispečerka
Rekvizity:	pilotní čepice, notes, bílá košile
Poznámky:	V příběhu by se mělo odhalit nějaké tajemství.
Místo a čas:	U kašny 30. minutu po začátku hry
Body:	18

Do kanceláře ředitele letecké společnosti vchází pilot. Sedí tam také hlavní dispečerka. Od obou dostává kázání za to, že neoprávněně změnil směr svého letu a namísto do Estonska doletěl do Řecka. Jaký byl jeho motiv? Byla to náhoda? To vše bychom se rádi dozvěděli v této scéně.

Reklamace mluvícího papouška

Postavy:	Prodavač, Majitel(ka), Papoušek
Rekvizity:	sukýnka
Poznámky:	Vtipná satira
Místo a čas:	Parčík na západ od kostela (hrobky, resp. hřbitova) 34. minutu po začátku hry
Body:	12

Do zverimexu přijde majitel reklamovat svého papouška, který se naučil mluvit. Proč to majiteli vadí anebo co papoušek řekl, se rádi dozvíme ze scénky. Prodavač samozřejmě reklamaci nebude chtít jen tak uznat. Bude mít pro majitele pochopení?

Trapný rozchod při focení aktů

Postavy:	Přítel, milenka, fotograf
Rekvizity:	bílá košile, stylový oblek, stylové šaty
Poznámky:	Scénka má komický nádech, který se projeví i na konci
Místo a čas:	Louka se seznamovačkami, u rybníku, blízko Lomanského potoka 102. minutu po začátku hry
Body:	20

Milenka chce udělat radost svému příteli nafocením aktů. Bohužel ji přítel začne podezřívát a v nejlepším vtrhne do ateliéru a strhne se bitka.

Zpověď jeptišky s vlky při úplňku

Postavy:	Jeptiška, kněz, 2 vlci
Rekvizity:	hnědá kutna, hnědá kápě, hnědá čepice, plášť
Poznámky:	Vlci pouze krouží, nijak dvojici neruší v jejich chvílce
Místo a čas:	Parčík na západ od kostela (hrobky, resp. hřbitova) 78. minutu po začátku hry
Body:	25

Kněz a jeptiška jsou večer na procházce po lese. Najednou se na ně vyřítí smečka obou dvou vlků. Vlci začnou kolem dvojice kroužit, což vyvolá strach a nutkání jeptišky se vyzpovídat. Akorát zpověď neprobíhá úplně podle plánů...

Létající Čestmír a velmi nepříjemné vyšetření

Postavy:	Maminka, Čestmír, pes Baryk
Rekvizity:	plášť, silonky
Poznámky:	Baryk je velmi otravný pes
Místo a čas:	Uprostřed mezi ulicemi Maněťínská a Školní 42. minutu po začátku hry
Body:	15

Čestmír se hrozně bojí nastávajícího vyšetření. Maminka se ho snaží utěšit, že se jedná o běžnou zdravotní prohlídku – nic moc invazivního...

Lady Karneval v trezoru

Postavy:	Lupič, Lady Karneval
Rekvizity:	sukýnka, krabička
Poznámky:	Muzikál
Místo a čas:	Louka se seznamovačkami, u rybníku, blízko Lomanského potoka 114. minutu po začátku hry
Body:	20

Kreativní lupič vyrve ze zdi trezor, odveze jej na pole a chystá se jej otevřít. Je ale velmi překvapen, že uvnitř trezoru se skrývá jen Lady Karneval, láska z jeho dětství...

Kadeřnický salón pro plešaté

Postavy:	kadeřník, zákazník
Rekvizity:	nůžky, sukýnka
Poznámky:	Přehled nových technologií v oboru
Místo a čas:	Jihozápadní břeh rybníka 38. minutu po začátku hry
Body:	12

Plešatý zákazník přichází do nově otevřeného salónu a probírá s kadeřníkem možnosti svého účesu. Zabrousíme do chemie, tetování, atd.

Nechtěný trenér svádění

Postavy:	Muž, dívka, "trenér"
Rekvizity:	stylový oblek, stylové šaty
Poznámky:	Scéna bude mít romantické vyústění
Místo a čas:	Parčík na západ od kostela (hrobky, resp. hřbitova) 90. minutu po začátku hry
Body:	18

Při květnovém večeru sedí muž s dívkou na lavičce a povídají si. Zdá se, že jim všechno klape, ale v tu ránu se tam objeví "trenér" svádění a začne muži dávat všelijaké možné rady a je mu úplně jedno, že dívka vše slyší. Jak s oběma postavami souvisí a jaký je jeho skutečný motiv?

Quasimodo a Zvíře na módní přehlídce

Postavy:	Quasimodo, Zvíře (+ další postava v zákulisí)
Rekvizity:	hnědá kutna, hnědá čepice, hnědá kápe, zvířecí maska
Poznámky:	Velmi vážná a surrealistická scénka
Místo a čas:	Jihozápadní břeh rybníka 50. minutu po začátku hry
Body:	20

Quasimodo předvádí speciální módu pro hrbaté. V zákulisí je ale žárlivý Zvíře. Ten nemá Quasimoda rád, protože mu přebral práci hlavního modela. Ale už má pro něj přichystanou pěknou pomstu...