POGRMOMCY UZALEŻNIEŃ

Wstęp

W Warszawie, mieście liczącym około dwóch milionów mieszkańców, był sobie Henryk Dzbaniarz wraz ze swoją siostrą Barbarą i rodzicami. Żyli spokojnie do czasu przybycia Tajemniczej Istoty. Był to szef Złych Duchów różnych uzależnień. Został on przysłany na ziemię, aby przejąć władzę nad ludźmi za pomocą nałogów. Mieszkańcy miasta zaczęli interesować się proponowanymi przez Złego Ducha używkami. Po kilku miesiącach wielbiciele gier komputerowych przestali wychodzić na dwór. Powietrze w mieście stawało się coraz bardziej zanieczyszczone przez papierosy i nie pozwalało na spokojny sen mieszkańców.

Z każdym dniem na ulicach miasta zwiększała się liczba pustych butelek po spożytym alkoholu. Coraz więcej też było nagłych wypadków spowodowanych pijaństwem. Ludzie bez większych problemów kupowali narkotyki, które zniewalały ich umysły. Wszystkim uzależnionym rozkazywał szef Złych Duchów, zwany Władcą Zła. Jego celem było opanowanie Warszawy i zniewolenie mieszkańców. Na szczęście nie każdy człowiek był poddany sile zła.

Przerażony Henryk szybko zauważył wielkie zmiany, które dotykały całe społeczeństwo. Wraz ze swoją młodszą siostrą Barbarą znalazł w piwnicy pudełko magicznych pierogów. Zjedli je i jako jedni z niewielu mieszkańców miasta nie ulegli zniewoleniu. Wspólnie postanowili pokonać Władcę Zła. Następnego dnia o wschodzie słońca dzieci wyruszyły w podróż w poszukiwaniu Pierogarza, sławnego szamana. Odnaleźli go po kilku godzinach wędrówki . Okazało się, że szaman potrafi ulepić pierogi z magicznym farszem, które mają moc, aby odczarować zniewolonych przez Złego Ducha ludzi. Zdradził im również jak pokonać Władcę Zła. Można było z nim wygrać poprzez silną wolę. Rodzeństwo postanowiło przyjąć wyzwanie.

ROZDZIAŁ I: **W CIENIU DYMU**

W północnej części Warszawy nieopodał lasu znajdował się pewien zwykły dom,w którym mieszkała rodzina Dźbaniarzy. Na pierwszym piętrze były pokoje dwójki dzieci: Barbary i Henryka, którzy spędzali dużo czasu nie tylko na nauce, ale również bawiąc się w ogrdzie przed domem. Tym razem podał ulewny deszcz i dlatego Młody Henryk przebywał w swoim pokoju. Nagle uderzył piorun, pojawiło się jakieś światło, chłopiec spostrzegł przed sobą ekran i uświadomił sobie, że jest w swoim komputerze, a dokładnie w grze „Fort-Familie", w którą przed chwilą grał. Po dłuższym czasie usłyszał kroki zmierzające w jego stronę. Była to Barbara, jego siostra. Dziewczyna usłyszała głos Henryka z głośników:

-Henryk: Jestem w komputerze!

Podeszła do komputera i spojrzała na widniejący tam napis: „Jeśli chcesz odzyskać brata, wygraj grę!". Zdezorientowana dziewczyna kliknęła przycisk „GRAJ". Nagle świat zawirował, Barbara stała obok Henryka na podwórku. Ludzie dookoła palili papierosy, a wszędzie unosił się dym. Następnie usłyszeli krzyki:

- Tłum: Za naszego króla Marlboro Ghost!
- Barbara: Kto to Marlboro Ghost?
- Henryk: Nie wiem, ale możemy spróbować odnaleźć Pierogarza. W tej grze, to on zawsze pomagał zagubionym graczom.

Po dłuższej chwili byli pod jego domem. Pierwszy raz od pobytu w tej grze nie czuli zapachu papierosów. Gdy zapukali do drzwi, Pierogarz im otworzył i od razu wyjaśnił co tu się dzieje:

- Pierogarz: Od czasu przybycia Marlboro Ghost wszyscy ludzie uzależnili się od papierosów, a ten potwór stał się ich królem.
- Henryk: Wiesz może, jak go pokonać?
- Pierogarz: Tego nie wiem, ale może pomóc wam informacja, że swoją kryjówkę ma w fabryce papierosów.

Gdy już mieli odchodzić Pierogarz zatrzymał Barbarę i szepnął jej do ucha:

- Pierogarz: „Ze stresem można radzić sobie na wiele sposobów".

Było to dziwne, ale zbytnio się nie przejęła. Dotarli pod drzwi fabryki. Gdy upewnili się, że nikogo nie ma, weszli na samą górę po krętych schodach. Zatrzymali się w komnacie przed straszną postacią, był to Marlboro Ghost. Henryk miał nogi jak z waty i zrobiło mu się słabo. Zemdlał. Zestresowana Barbara nie wiedziała co począć. Nagle usłyszała głosy:

-Marlboro Ghost: „zapal.. zapal..”.

Już zbliżała się do najbliższego papierosa, gdy przypomniała sobie słowa Pierogarza, które szepnął jej na pożegnanie. Dziewczyna zaczęła rozglądać się po pokoju, a jej uwagę przykuł czerwony guzik na czole Marlboro Ghost z napisem „koniec gry”. Jak najszybciej podbiegła do potwora i wcisnęła przycisk. Nagle zniknęły wszystkie papierosy, pojawiło się świeże powietrze, a dwójka młodych bohaterów, idąc za światłem, znalazła się w swoim bezpiecznym domu.

ROZDZIAŁ II: **NIETYPOWE ŻELKI**

Na szkolnym podwórku Grażynka i Janusz, siedząc na ławeczce szkolnej jedli drugie śniadanie. Nagle zauważyli na trawie 5 zł, podnieśli monetę i pobiegli do szkolnego sklepiku. Kupili 4 kwaśne żelki w kształcie misiów o smaku cytrynowym, truskawkowym i arbuzowym. Po kilku minutach obydwoje zaczęli się dziwnie zachowywać. Nagle podszedł do nich Pan Woźny i powiedział, aby podążali za nim. Idąc wolnym krokiem za Panem Woźnym, weszli do ciemnego kantorka, w którym nagle pod ich stopami pojawiła się dziura. Wpadli w jakąś dziwną przestrzeń. W tym momencie znany Grażynie i Januszowi Pan Woźny zamienił się w Drug Killera!!!!!

- PW: Drogie Dzieciaczki, zapraszam za mną! Pokażę Wam coś niesamowitego. Na pewno Wam się spodoba!
- J: Grażyna, pójdźmy za nim!
- G: Dobry pomysł, chodźmy za nim!

Przemierzając dość długą drogę, Janusz i Grażyna zobaczyli przed sobą wielki zamek z napisem "W Killerowie". Przed furtką zamku stał wysoki nastolatek, który miał krótkie jasne włosy, czarne okulary, a na głowie duży kapelusz w kratkę. Był nim Henryk Dźbaniarz, próbujący przez kilka ostatnich lat pokonać Drug Killera, będącego jednocześnie Panem Woźnym.

- DK(PW): O Henryku, wreszcie do mnie wóciłeś!!!
- G: Jak to wróciłeś?
- HD: Zostaw ich, to jeszcze dzieci!

- DK (PW): Nie słuchajcie go, on gada bzdury. Chodźcie ze mną, pokażę Wam tajemnicę mojego zamku!
- HD: Uciekajcie!

Grażynka szybkim krokiem podbiegła do Henryka Dźbaniarza i wraz z nim głośno wołała:

-G + HD: Janusz!!!!

W tym samym czasie Janusz poczuł niezwykły zapach kwaśnych żelków ze sklepiku. Sprawiły one, że poszedł śpiesznym krokiem za Drug Killerem. Podekscytowany chłopiec poczuł w głębi duszy, że idzie do zamku Króla. Nagle otworzyły się wielkie wrota pełne narkotykowych żelków, a za nimi Janusz zauważył inne dzieci, które były zamknięte w klatkach. Wówczas bardzo szybko zrozumiał, że znajduje się w niebezpieczeństwie. Silna woń żelkowych narkotyków oraz ich spożywanie po drodze sprawiły, że chłopiec szybko stracił przytomność. W tym samym czasie Grażynka i Henryk, siedząc na ławeczce szkolnej, zaczęli obmyślać plan ratunku dla Janusza.

- HD: Grażynko, czy wiesz jak w tym zamku jest strasznie?

Musimy jak najszybciej pomóc Januszowi, w przeciwnym razie nigdy do nas nie wróci i stanie się Zombi. Przestraszona Grażynka po krótkiej chwili namysłu powiedziała:

- G: Czy masz jakiś plan? Czy wiesz jak się tam dostać?
- HD: Są dwa sposoby.... przez drzwi frontowe albo podziemnymi kanałami zamku.
- G: A jak będzie bezpieczniej?
- HD: Kanałami!
- G: Gdzie może być nasz Janusz?
- HD: Może być w kilku miejscach zamku, najprawdopodobniej jest pod silnym wpływem narkotyków. Może nie jest już sobą, może się zdarzyć, że nawet nas nie rozpozna...
-G: Musimy znaleźć jakieś antidotum....
- HD: Znam pewną osobę!!! To mój stary przyjaciel z przedszkola - Pierogarz!!!

Wieczorem, wraz z dobrym Pierogarzem, ustalono szczegółowy plan. Pierogarz przekazał Grażynce i Henrykowi cudowne pierogi ze specjalnym farszem, będące lekiem na uzależnienia od narkotyków. Wczesnym rankiem Grażyna i Henryk Dźbaniarz dotarli kanałami do zamku Drug Killera. Ich spieszne kroki przebudziły ze snu Janusza , który nie wiedział nawet, gdzie się znajduje

- G: Janusz, chodź szybko tutaj, musimy uciekać!
- J: Nie mogę, te drzwi są zamknięte.
- HD: O nie! Klucz może mieć tylko Drug Killer! Musimy się do niego zakraść. Chodźmy!

Po kilku minutach Grażynka i Henryk Dźbaniarz bezpiecznie dotarli do sali bankietowej, w której znajdował się Drug Killer. Udało im się bezpiecznie dotrzeć do celu, gdyż po drodze częstowali wszytskich starżników niezwykłymi pierogami. Drug Killer tracił stopniowo swoje siły. Uświadamiał sobie, że jego ludzie nie są już zależnieni i zobaczyli klucz do klatek, w których byli zamknięci jego więźniowie.

- DK: Co się tutaj dzieje? Co Wy robicie? Macie jeść żelki narkotykowe!!!!
- G: Już nie będziesz nikomu rozkazywał!
- HD: Ani częstował narkotykami! Mamy twój klucz! Koniec z Tobą!

Henrykowi udało się przechwycić klucz Drug Killera, dzięki czemu uwolnieni zostali wszyscy więźniowie, a Drug Killer został pokonany na zawsze. Nigdy więcej dzieci w szkole nie były już częstowane narkotykowymi żelkami.

ROZDZIAŁ III: **SOPLICA KARLICA**

Był piękny wiosenny dzień, kwitły lipy, kasztany i drzewka wiśniowe,w powietrzu unosiła się woń pierwszych wiosennych kwiatów, a po ulicach Gdańska spacerowało wielu turystów wzdłuż rzeki Motławy na Wyspie Spichrzów. Znajdowała się tam siostra Dźbaniarza – Barbara, wraz ze swoim przyjacielem Zygmuntem.

- B: Wow! jakie piękne kwiatki!
- Z : Ale mi się chce pić!
- B: Mi też... Zobacz tam jest Tawerna Dominikańska. Chodźmy!

Młodzi przyjaciele weszli do restauracji. Skrzypiące drzwi szybko się za nimi zamknęły, a w ich dłoniach pojawiły się butelki z wódką Soplica. Zygmunt śpiesznie otworzył trunek, wypił kilka łyków i od razu poczuł mocne zawroty głowy, a następnie zemdlał.

- B: Zygmuncie, co Ci się stało? Czemu otworzyłeś tę butelkę?
- Z: Jakiś głos kazał mi się napić....
- B: Dlaczego to zrobiłeś? Przecież alkohol jest szkodliwy!

Zygmunt upadł na podłogę, kontakt z nim stał się niemożliwy. Goście restauracji byli obojętni na zaistniałe zdarzenie, niektórzy robili zdjęcia, inni głośno śpiewali piosenki. W powietrzu unosił się zapach alkoholu. Butelki z nim można było dostrzec prawie na każdym stoliku. Tawerna stała się wymarzonym miejscem gościny dla złego ducha Soplicy, którego zaistniała sytuacja sprowokowała do pojawienia się przed Zygmuntem:

- Z: Kim Ty jesteś?
- DAS: Jestem twoim przyjacielem!
- Z: Jak to przyjecielem? Przecież my się nie znamy.
- DAS: Jestem z Tobą od zawsze, od kiedy tylko otwierasz butelki z alkoholem. To dzięki temu, że czasem pijesz spotykamy się! Nie pamiętasz? A twoje osiemnaste urodziny? A twoja wycieczka szkolna? A koledzy z podwórka? Wypij za naszą przyjaźń! Nasze zdrowie!

Zygmunt bez większego zastanowienia napił się wódki oferowanej mu przez Soplicę. Z minuty na minutę jego stan zdrowia się pogarszał, aż w końcu stracił przytomność i upadł na drewnianą podłogę. Przestraszona Barbara nie wiedziała co robić, więc postanowiła zadzwonić do swojego brata.

- B: Halo, halo Henryk?
- HDź: Halo Barbaro, słyszysz mnie? Jak dobrze, że dzwonisz, martwiłem się o Ciebie.
- B: Henryk, musisz nam pomóc, przyjedź tutaj szybko.
- HDź: Co się stało Barbaro, powiedz wszystko. Tylko spokojnie.
- B: Jesteśmy w Tawernie. Zygmunt się upił i zemdlał. Co mam zrobić?
- HDź: Jak to się upił? Przecież nie wolno nieletnim pić alkoholu!!
- B: Powiedział, że słyszał jakieś głosy..... to było coś dziwnego.....
- HDź: Niech ktoś z obecnych gości Wam pomoże, mogę do Was dotrzeć najszybciej za 20 minut.
- B: Ale.... ale tutaj wszyscy są w takim samym stanie! To jakiś koszmar!
- HDź: Chyba wiem, kto może Wam pomóc.

Henryk Dźbaniarz bardzo szybko uświadomił sobie, że źródłem problemów jest po raz kolejny zły duch, tym razem duch alkoholowy.

- HDź: Mam znajomego , który na pewno nam pomoże i znajdzie jakiś lek na tę dolegliwość.
- B: Gdzie on jest?
- HDź: To Pierogarz. Poproszę, aby nam pomógł.

Po krótkiej konsultacji Pierogarz zrozumiał, o co chodzi. Ulepił niezwykłe pierogi ze specjalnym farszem. Podarował je Henrykowi, zapewniając, że każdy kto zje choć kawałek tego magicznego jedzenia, zostanie uwolniony od swojego zniewolenia i już nigdy nie będzie chciał pić trującego alkoholu. Henryk najszybciej jak tylko potrafil, odnalazł tawernę nękaną siłami zła przez Ducha Soplicę.

- HDź: Co tu się dzieje? Przyniosłem dla Was drodzy goście pierogi! Pyszne pierogi! Komu pieroga?
- Goście: Ja chcę / Ja też chcę / I dla mnie
- HDź: Częstujcie się wszyscy.....

Pierogi rozchodziły się jak ciepłe bułeczki, wszyscy chętnie się nimi częstowali, a zaniepokojony Henryk poszukiwał w tłumie swojej ukochanej siostry Barbary wraz z Zygmuntem. Nagle pojawiła się przed nim wielka postać Ducha Soplicy.

- DS: Nie znajdziesz tutaj swojej siostry. Uwięziłem ją w swoim zamku, do którego dostęp mają tylko osoby pijane. A Ty nie wyglądasz na takiego!
- HDź: Nie wierzę Ci! Przecież ona nie pije alkoholu!!!!!
- DS: Nie znasz jeszcze moich zdolności. Potrafię przekonać do picia każdego!
- Z: O, Henryk, nareszcie jesteś! Grażyna gdzieś zniknęła.
- HDź: Aby dostać się do Grażyny, musimy się napić czegoś z procentami. Tylko pamiętaj Zygmuncie, jak wejdziemy do zamku, od razu musimy zjeść magiczne pierogi! One nas uchronią od skutków wypitego alkoholu.

Młodzi bohaterowie pili po drodze wódkę Soplicę, aby móc przekroczyć mury mrocznego zamku.

- Z: Henryku, wydaje mi się, że Duch Soplica wyparował! Nie ma go za nami.
- Hdź: Pewnie już jest w swojej twierdzy.

Wypity alkohol pozwolił Henrykowi i Zygmuntowi na przekroczenie murów zamku Soplicy. Chłopcy pamiętali o pierogach, które natychmiast spożyli. Udało im się odznaleźć Grażynę oraz uwolnić ją od wpływu Soplicy.

- G: W końcu jesteście! Wiem jak pokonać ducha, musimy zapchać pierogami maszynę do produkcji wódki!
- Z: A gdzie jest ta maszyna? Wystarczy nam pierogów?
- HDź: Pierogów powinno wystarczyć, ale nie jest ich już za dużo, jedzmy je oszczędnie. Poszukajmy maszyny! Szybko, chodźcie za mną!

Przyjaciele pobiegli co sił w nogach w stronę maszyny do produkcji wódki Soplica. Po drodze nasilający się zapach alkoholu obezwładnił każdego z nich. Zdecydowali więc, że tylko Henryk Dźbaniarz będzie zapychał maszynę pierogami i tylko on od tej pory będzie je spożywał jako ochronę przed wpływem śmiertelnego alkoholu. Podczas gdy Henryk niszczył urządzenie do produkcji wódki, usłyszał słowa:

- DS: Co Ty robisz z moją maszyną? Zostaw ją w spokoju!
- Hdź: Już nigdy nie będziesz nikogo upijał! Koniec z pijaństwem!

Podczas, gdy maszyna do produkcji alkoholu wypełniała się pierogami z magicznym farszem, Duch Soplica stawał się coraz słabszy, przezroczysty i powoli znikał na zawsze na oczach Henryka, Barbary i Zygmunta. Od tej pory królował ład i porządek. Przyjaciele wrócili spokojni i szczęśliwi do swoich domów.

ROZDZIAŁ IV: **W BRUTALNYM ŚWIECIE GTA**

Było piątkowe popołudnie, za oknem świeciło słońce. Jadwiga skończyła już lekcje i smuciła się z powodu jednynki z matematyki. Martwiła się, czy rodzice pozwolą jej pojechać do babci na Mazury. Niestety okazało się, że musi zostać w domu i uczyć się matematyki. Gdy rodzice wyjechali, Jadwiga próbowała skupić się na lekcjach, ale cały czas rozpraszał ją komputer. Postanowiła, że krótka przerwa jej nie zaszkodzi i usiadła na 15 min do komputera. Szybko jednak straciła poczucie czasu, nagle zauważyła, że jest już 22:00. Obiecała swoim rodzicom, że odrobi wszytskie zadane prace przed ich powrotem.

- GTA: Jeszcze tylko chwilka, to nie zaszkodzi.... Zdążysz odrobić lekcje, pograj jeszcze!
- J: Muszę się pouczyć, to miało być tylko 15 min....
- GTA: Jeśli nie chcesz sama przyjść, to zmuszę Ciebie, abyś tu została.
- J: Jak to zrobisz?
- J: *Krzyk*

Nagle komputer zaczął wciągać Jadwigę do środka. Coraz bardziej kręciło się jej w głowie. Dziewczynka zobaczyła błysk, a potem świat online, zniekształcony przez brzydkie słowa. Po ulicach jeździły szybkie i nowoczesne samochody. Niektóre z nich uczestniczyły w pościgach, walcząc o przetrwanie. Dało się zauważyć napady na sklepy, banki i biednych ludzi, spacerujących po ulicach miasta.

-J: Gdzie ja jestem? Pomocy!

Samotna Jadwiga zniewolona przez Ducha Gry Komputerowej GTA usłyszała jego głos:

- GTA: Witaj Jadwigo w świecie online gry GTA! Co chcesz otrzymać?
- J: Telefon.
- GTA: Zobacz, co masz w swojej kieszeni.
- J: O rany, mam ostry nóż!
- GTA: Teraz musisz tylko odebrać komuś telefon.
- J: Ja? Dlaczego niby mam to uczyć? Nie wolno kraść!
- GTA: W tym świecie wszystko wolno!
- J: Nie dam rady, nie mogę tego zrobić.
- GTA: Tym razem mogę zrobić to za Ciebie.

Duch GTA szybkim krokiem podszedł do pierwszego spotkanego na ulicy przechodnia i odebrał mu telefon. Następnie przekazał swój łup obrażonej Jadwidze, która mimo wszytsko przyjęła podarunek.

- GTA: Już wiesz, jak ten świat funkcjonuje? Baw się dobrze, ja muszę iść do innych.

Wystraszona Jadwiga pospiesznie włączyła telefon i zobaczyła na jego pulpicie wielki napis: "JEŚLI CHCESZ WRÓCIĆ DO NORMALNEGO ŚWIATA, ZADZWOŃ DO MNIE". Spacerując po mrocznych ulicach miasta, po dłuższym namyśle dziewczynka wybrała wskazny numer.

- B: Dzień dobry! Kilka godzin czekałam na twój telefon! W końcu zadzwoniłaś!
- J: Jak to czekałaś? Skąd wiesz kim ja jestem?
- B: Każdy nowy człowiek na początku przechodzi tę misję. Ludzie spacerujacy po ulicach tamtego miasta otrzymali od nas specjalne telefony, Ty masz w ręku jeden z nich.
- J: Pisaliście, że można się stąd wydostać. Jak to zrobić?
- B: Mamy plan, abyś mogła stąd uciec. Musisz znaleźć magiczny portal. Wejście do niego będzie dostępne tylko przez dwie godziny. Spotkajmy się jak najszybciej przy kolejce górskiej na Górze Chiliad.

Jadwiga rozpoczęła swoją wędrówkę. Po drodze zobaczyła wiele napadów i pościgów. Świat, który ja otaczał był przerażajacy. Jedyne, czego pragnęła, to jak najszybciej wydostać się z niego. Po wejściu na Górę Chiliad, dziewczynka od razu rozpoznała Barbarę, która jako jedyna w tym uniwersum miała na swojej twarzy piękny i szczery uśmiech.

- B: Cześć Jadwiga!
- J: Witaj Barbaro! Na czym polega plan?
- B: Plan nie jest trudny, ale musisz zwabić Ducha GTA do niewidzialnego portalu, którym obydwoje przedostaniecie sie do prawdziwego świata. Wówczas zły Duch GTA od razu trafi do więzienia, a wszyscy ludzie uwięzieni w świecie gry GTA zostaną uwolnieni. Pójdźmy do domu, tam wszystko Ci wytłumaczę.

Po kilku minutach dziewczyny doszły do bezpiecznego miejsca, kórym okazał się dom na wzgórzu. Znajdował się tam również Henryk Dźbaniarz, który przedstawił dokładnie dalszy plan działania. Jadwiga i Henryk dotarli przed dom Ducha GTA, zaś Barbara czekała na nich przed portalem.

- J: Jak myślisz Henryku, czy GTA wyczuje zapach złota w naszych pierogach?
- HDź: Myślę, że tak. Musimy się pospieszyć!

Duch GTA wyszedł na balkon swojej willi i zaczął nerwowo rozglądać się po okolicy, gdyż poczuł zapach swojego złota. Złote sztabki powinny znajować się w jego sejfie. Nie wiedział jednak, że ta niezwykła woń pochodzi z magicznych pierogów przygotowanych przez Pierogarza na prośbę Henryka Dźbaniarza. Nagle zauważył nieproszonych gości i rozpoczął swój szalony bieg w ich kierunku.

- HDź: Jadwigo, uciekajmy do portalu, zbiża się do nas GTA!

- GTA: Oddajcie mi moje złoto!
- J: Nie mamy Twojego złota!
- GTA: Nie wierzę Wam!

Duch GTA doganiał już Jadwigę, która biegła w kierunku Barbary, stojącej u wejścia do portalu. Gdy miał ją złapać, dziewczynka nagle zniknęła, a on zaraz po niej. Świat GTA został unicestwiony. Wszyscy zniewoleni ludzie powrócili do swoich domów. Henryk Dźbaniarz i Barbara cieszyli się spotkaniem z najbliższymi. Jadwiga znalazła się w swoim pokoju, zdążyła odrobić wszystkie zadania przez przyjazdem rodziców. Duch GTA trafił na kilka lat do więzienia, gdzie nauczył się dobrego postępowania. Po kilku latach wyszedł na wolność. Od tego czasu pracował jako nauczyciel informatyki. Na świecie zapanował pokój, gdyż nie było już uzależnień, wszyscy żyli długo i szczęśliwie.