

## Bleděmodře - Dobeš, Pavel

R: <sup>G</sup> Bleděmodře je <sup>C</sup> život <sup>G</sup> nadepsaný <sup>D</sup> sešit,  
který ovšem není <sup>D</sup> trhací,  
<sup>G</sup> zpátky dá se <sup>C</sup> těžko <sup>G</sup> něco <sup>D</sup> řešit,  
v něm jenom <sup>G</sup> dopředu <sup>C</sup> každý <sup>G</sup> list <sup>D</sup> se <sup>G</sup> obrací.

1. Když člověk <sup>G</sup> končí <sup>C</sup> hru <sup>G</sup> prohranou,  
<sup>A</sup> odstranit <sup>D</sup> chce <sup>D</sup> stránku <sup>D</sup> z <sup>D</sup> toho <sup>D</sup> dne,  
<sup>G</sup> do <sup>H7</sup> koše <sup>E7</sup> ji <sup>E7</sup> hodí <sup>E7</sup> zmačkanou  
<sup>C</sup> a <sup>D</sup> na <sup>G</sup> konci <sup>D7</sup> mu <sup>D7</sup> druhá <sup>D7</sup> vypadne.

R:  
2. Když stránku <sup>G</sup> jednou <sup>D</sup> někdo <sup>G</sup> polije  
anebo <sup>G</sup> ji <sup>D</sup> v <sup>G</sup> slzách <sup>G</sup> umáčí,  
písmo <sup>G</sup> se <sup>D</sup> na <sup>G</sup> ní <sup>G</sup> rozpije  
a <sup>G</sup> život <sup>D</sup> není <sup>G</sup> jinačí.

R: + v něm jenom <sup>G</sup> dopředu <sup>D</sup> každý <sup>G</sup> list <sup>G</sup> se <sup>G</sup> obrací ...