

Людмила Федорова  
**ПЛЕННИК ЧУДО-ДЕРЕВА**  
*книга-игра*



**Дорогой читатель!**

Если ты считаешь свою жизнь скучной, если ты жалеешь, что с тобой не происходит никаких приключений, если тебе надоело, что за тебя всё решают взрослые, то эта книга — **ДЛЯ ТЕБЯ!** В ней ты найдёшь множество разных приключений, тебя ожидают смертельные битвы, страшные чудовища, запутанные лабиринты и коварные ловушки... Но книга эта необычная, и читать её подряд от начала до конца, как ты привык, не получится. Потому что это — **КНИГА-ИГРА**, и главным её героем будешь ты сам. И только от тебя будет зависеть, чем эта книга закончится.

Тебе предстоит испытать невероятные приключения и принять много важных решений, прежде чем ты сумеешь выполнить свою задачу. Не расстраивайся, если не удастся выиграть с первого раза — это не так-то легко. Просто открой книгу па первой странице и начни сначала. С каждым разом ты будешь всё увереннее и увереннее приближаться к победе!

Итак, если ты смел, решителен и находчив — вперёд! Тебя ждёт одно из самых захватывающих приключений в твоей жизни!

**ПРАВИЛА ИГРЫ**

Книга построена особым образом: текст в ней разбит на отдельные пронумерованные параграфы. Бесплезно читать всё подряд — ты только запутаешься! В конце каждого параграфа тебе предлагается несколько возможных вариантов твоих дальнейших действий. Выбери один из них, который тебе кажется наиболее правильным, и переходи на параграф, номер которого указан в скобках. Помни: только от тебя зависит, выиграешь ты или проиграешь!

**СИЛА, ЛОВКОСТЬ И УДАЧЛИВОСТЬ**

Для игры тебе понадобится кубик, листок бумаги и карандаш. С самого начала ты будешь заполнять **ЛИСТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА**. Выглядит он так:

<b>ЛИСТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА</b>		
<b>СИЛА</b>	<b>ЛОВКОСТЬ</b>	<b>УДАЧЛИВОСТЬ</b>
		1 2 3 4 5 6
<b>ПРЕДМЕТЫ</b>	<b>МОНЕТЫ</b>	<b>ЕДА И ПИТЬЁ</b>

## КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СВОЮ СИЛУ

Брось кубик 6 раз, сложи выпавшие числа и запиши полученную сумму в графу "Сила" на Листке Путешественника. Это уровень твоей Силы, в ходе игры он будет постоянно меняться. Ты будешь терять Силу в битвах и других опасных ситуациях, но её уровень можно будет восстановить с помощью ЕДЫ и ПИТЬЯ, а также в специально оговоренных для этого случаях. Но запомни: Уровень Силы ни при каких обстоятельствах не может превышать начальный (то есть тот, который будет у тебя в начале игры).

## КАК ОПРЕДЕЛИТЬ СВОЮ ЛОВКОСТЬ

Брось кубик 3 раза, сложи выпавшие числа и запиши полученную сумму в графу "Ловкость" на Листке Путешественника. Это уровень твоей Ловкости. Чем он выше, тем лучше — ты будешь успешнее выигрывать сражения. Уровень Ловкости в ходе игры меняться не будет (за исключением специально оговоренных для этого случаев).

## УДАЧЛИВОСТЬ

Брось кубик дважды и зачеркни в таблице два выпавших числа. Если дважды выпало одно и то же число — зачёркивай только его. В ходе игры тебе не раз будет предлагаться проверить Удачу. Для этого надо бросить кубик. Если выпадет зачёркнутое число — тебе, увы, не повезло. Если выпадет чистый квадрат — тебе повезло, но ты зачёркиваешь — его тоже. Так что с каждым разом везти тебе будет всё меньше и меньше. Квадраты Удачи можно будет почистить в специально оговоренных для этого случаях. Но запомни: квадраты, зачёркнутые изначально, чистить нельзя!

## ЕДА, ПИТЬЕ и ОТДЫХ

В ходе путешествия ты, как и любой нормальный человек, будешь есть, пить и спать. В твоём заплечном мешке есть еда на 3 порции. Каждая порция прибавит тебе 4 силы. Также у тебя есть фляга с водой. Воды хватит на 5 глотков, каждый глоток вернёт тебе 3 силы. В дороге ты сможешь пополнять запасы еды и воды.

Восстановить потраченные силы ты также сможешь во время сна — если ночь прошла спокойно и ты хорошо отдохнул, прибавляй себе 4 силы. Если выспаться не удалось — придется восстанавливать силы другими способами, например, едой или водой.

## СОДЕРЖИМОЕ ЗАПЛЕЧНОГО МЕШКА

Во-первых, это четыре золотые монеты, оставшиеся у тебя после долгого путешествия по дальним странам. Во-вторых, 3 порции еды и фляга с водой. В дальнейшем, во время приключения, ты можешь приобретать (докупать или находить) разные предметы. Но помни: в твоём заплечном мешке поместятся лишь 4 предмета (не считая еды и фляги с водой). Если захочешь взять пятый, тебе придется что-то оставить (другой предмет, флягу или порцию еды). Исключение составляют только слишком мелкие предметы, которые нет смысла класть в заплечный мешок — они прекрасно поместятся в ТВОИХ карманах (это могут быть кольца, бусины, горошины и т. д.) После некоторых приобретенных предметов в скобках будет указано число со знаком «+» или «-» например, (+32). Оно показывает, сколько надо будет отнять или прибавить к номеру параграфа, когда та или иная вещь понадобится. Не забудь записывать эти цифры на ЛИСТОК ПУТЕШЕСТВЕННИКА рядом с самим предметом!

Но помни: воспользоваться найденными предметами можно будет не когда тебе

вздумается, а только в тех случаях, когда это предлагается в тексте параграфа. Например, ты находишься на параграфе №57, в котором говорится: "Если у тебя есть чешуйка дракона, воспользуйся ею". Если в ходе приключения ты действительно нашел этот предает, и он записан на твоём ЛИСТЕ ПУТУШЕСТВЕННИКА (в данном случае — чешуйка дракона (-17)), то ты должен (если, конечно, желаешь использовать чешуйку), от 57 отнять 17. Получится 40 — это номер параграфа, на который ты должен отправиться.

Само собой разумеется, что все изменения внутри твоего заплечного мешка и карманов следует аккуратно записывать на ЛИСТ ПУТЕШЕСТВЕННИКА.

### **ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ БОЕВ**

У каждого твоего противника будут указаны его Сила и Ловкость.

1. Брось кубик дважды и прибавь полученную сумму к уровню своей Ловкости. Это сила твоего удара.

2. Брось кубик дважды и прибавь полученную сумму к уровню Ловкости своего противника. Это сила его удара.

Если сила твоего удара больше силы удара твоего противника, то ты ранил его. (Отними 2 от уровня Силы противника).

ЕСЛИ сила твоего удара меньше силы удара твоего противника, значит, он ранил тебя (отними 2 от уровня своей Силы).

3. Если полученные числа совпадают, значит, вы оба отразили удары.

Поединок продолжается до тех пор, пока уровень Силы у тебя, или у твоего противника не снизится до нуля, что означает смерть.

Если перед тобой сразу несколько противников, ты сражаешься с ними по очереди по указанным выше правилам.

В специально оговоренных случаях во время сражения можно будет отступить, но, тогда ты автоматически "зарабатываешь" ранение и отнимаешь 2 от уровня своей Силы.

А теперь, когда вступление позади и все вопросы разрешены, смело бери карандаш, лист бумаги и кубик — и переворачивай страницу!

Итак, твое приключение начинается! Желаем успеха!

1

Возвращаясь из далёкого путешествия, ты проезжаешь через загадочную страну Ламморию, где по легендам растёт гигантское дерево. Спустя несколько дней пути ты и в самом деле видишь огромное дерево. Его ствол не обхватит и сотня человек, а вершина теряется где-то в облаках. Ты стоишь, ошеломленно запрокинув голову, и вдруг замечаешь, что на одной из веток дерева, что-то блеснуло. Заинтересовавшись, ты подходишь поближе. Ветви чудо-дерева шириной не уступают дороге, по которой ты только что беззаботно шагал, и начинаются почти от самой земли.

Если ты хочешь залезть на дерево и посмотреть, что на ней сверкает, открой параграф [42](#).

Если будешь продолжать свой путь по дороге — [151](#).

2

Вскоре ветка раздваивается. Ты пойдёшь налево ([54](#)) или направо ([72](#))?

3

Коридор приводит тебя к лестнице, которая ведёт вверх ([120](#)) и вниз ([46](#)). Куда ты пойдёшь?

4

Итак, у тебя с собой есть 3 порции еды, фляга с пятью глотками воды и 4 оставшиеся от твоего путешествия золотые монеты.

Ты поднимаешься всё выше и выше. Ветви образуют такое причудливое переплетение, что ты можешь спокойно переходить с одной ветки на другую. Вскоре начались чудеса: прямо над своей головой ты видишь растущие на дереве яблоки, груши, сливы и апельсины. Можешь попробовать что-нибудь сорвать ([20](#)), а можешь подниматься дальше ([2](#)).

5

Ствол настолько широк, что у тебя захватывает дух. Ты решаешь обойти его кругом. С какой стороны ты начнёшь обходить ствол: с левой ([67](#)) или с правой ([15](#))?

6

Ты попал в комнату Зеркал. Вместо дверей в стены вставлены зеркала. Их целых 12 штук, и все они в рост человека. Едва дверь за тобой захлопнулась, как в комнату откуда-то начал проникать какой-то едкий дым. Ты закашлялся и почувствовал, что теряешь сознание...

У тебя хватит сил открыть всего 4 зеркальные двери из 12-ти. Если ты ошибёшься, то погибнешь от ядовитого дыма...

Выбирай, к какому зеркалу ты бросишься, надеясь найти за ним выход?

1 ([81](#)), 2 ([77](#)), 3 ([66](#)), 4 ([119](#)), 5 ([128](#)), 6 ([21](#)), 7 ([43](#)), 8 ([38](#)), 9 ([107](#)), 10 ([32](#)), 11 ([51](#)), 12 ([60](#)).

7

За дверью ты видишь длинный темный туннель. Пойдёшь по нему ([94](#)) или выберешь другую дверь ([153](#))?

8

Ты выходишь к двери, которая открывается словно сама собой. Ты заходишь в большую комнату, где на стенах висят длинные полки, заполненные самыми разными предметами. Особенно твоё внимание привлекает красивый обруч с рубином и несколько разноцветных бусин: синего, жёлтого и чёрного цвета. Возьмёшь какую-нибудь из НИХ? ИЛИ обруч с рубином (+18)?

Теперь можешь выйти из комнаты через дверь в левой стене (103) или через дверь в правой стене (89)?

9

Дверь не поддаётся. Есть ли у тебя металлическая пластина? С её помощью ты можешь попробовать открыть дверь. Если нет, другие двери тоже не откроются, и тебе ничего не останется, как подниматься наверх (120).

10

Едва ты дотрагиваешься до потайной дверцы, как пол под тобой проваливается, и ты падаешь куда-то вниз (120)...

11

За дверью ты увидел узкое помещение, в котором ровным счётом ничего нет. Ты уже собрался уходить, как вдруг, словно по волшебству, перед тобой появилась невысокая старушка.

— Я очень хочу пить, — жалобно проговорила она, — Может быть, у тебя найдётся для меня апельсин?

Если у тебя есть апельсин, дай его старушке. Если нет или ты не хочешь его отдать (68).

12

Тут же перед тобой на маленьком столике появляются разноцветные бусины: зелёная, жёлтая, красная, белая, чёрная.

— Синей у меня нет, — разводит ручками лейка на ножках.

— Плати денежки, получишь бусины.

— И сколько они стоят? — осторожно спрашиваешь ты.

— Две денежки — одна бусина! — быстро отвечает зверёк. Если у тебя остались деньги, можешь сделать нужные тебе покупки и вернуться в комнату Шести Дверей (153).

13

Увы, сундук не открывается. В это время ты слышишь за дверью приближающиеся шаги стражи. Надо немедленно покидать комнату. В какую дверь ты выйдешь: в левую (62) или в правую (153)?

14

Ты осматриваешь трон, но не находишь ничего интересного. В это время за дверью, в которую ты вошёл, раздаётся топот ног. Больше задерживаться в зале нельзя. Решать надо быстро: в какую дверь ты выйдешь? В левую (75) или в правую (6)?

## 15

Вскоре ты заметил странную зверушку с длинным носом, большими ушами и грустными глазами. В лапках зверушка держит яблоко.

— Привет, — сказала она. — Ты кто?

Ты удивился, но ответил.

— Понятно, — сказала зверушка. — Тебе надо в дерево.

— Как это? — не понял ты.

— Внутрь дерева. В дупло. Стекланный шар где-то там. Только не заблудись. И опасайся нашего повелителя. Там, внутри, повсюду его слуги.

Ты поблагодарил зверушку и хотел было идти, но тут она предложила:

— Хочешь яблоко? Оно добавит тебе силы, если понадобится

— Не откажусь, — говоришь ты.

— Только дай мне за него такие блестящие кругленькие штучки. Ими так удобно играть!

Ты понял, что зверушка просит 2 золотых монеты. Можешь отдать их и приобрести яблоко, которое в случае необходимости добавит тебе 6 сил. А можешь вежливо отказаться.

Теперь прощайся со зверушкой и иди дальше вокруг ствола (39).

## 16

Едва ты сорвал яблоко, как все остальные фрукты исчезли. Но яблоко, если его съесть, прибавит тебе 6 сил. Возьми его с собой (не забудь сделать пометку на Листе Путешественника) и иди дальше (2).

## 17

В шкатулке лежат две стеклянные бутылочки. Одна наполнена прозрачной жидкостью, другая — сиреневой. Ты откупориваешь обе бутылочки и нюхаешь жидкости, но они ничем не пахнут. Можешь рискнуть и выпить бесцветную жидкость (88), или сиреневую (61), или открыть шкатулку с изображением луны (145), или сразу выйдешь в единственную дверь в комнате (99)?

## 18

Очнувшись, ты обнаружил, что все твои деньги пропали. Но зато при тебе остались те предметы, которые ты нашел внутри дерева, а также еда и фляга с водой (если они ещё не кончились). Ты встаёшь и, потирая ноющий затылок, возвращаешься в комнату Шести дверей (153).

## 19

В сундуке лежит маленький клочок бумаги, на котором написано единственное слово: "белая". Что бы это значило?

В этот момент за дверью раздаются шаги стражи. Надо немедленно покидать комнату. Ты выйдешь через левую дверь (62) или через правую (153)?

## 20

Что ты сорвешь: яблоко (16), сливу (104), грушу (49), апельсин (34)?

## 21

Увы, это не то зеркало. Если оно не четвёртое по счёту, которое ты пробуешь открыть, можешь вернуться на параграф 6 и продолжать бороться за свою жизнь...

22

По какой ветке ты пойдешь: по левой (33), по средней (40) или по правой (124)?

23

Дух подплывает к стене, и в ней появляется дверь!

— Иди, — говорит дух, — и помни: добраться до стеклянного шара тебе поможет синяя... Какие две другие, я не знаю...

С этими словами дух тает в воздухе, а ты смело открываешь появившуюся дверь (99).

24

На шум дверь комнаты распахнулась, и на лестницу выбежал ещё один страж. Увидев, что случилось с его напарником, он мгновенно выхватил оружие

**СТРАЖ**

**Сила 16 Ловкость 14**

Если ты победил — 59.

25

Ты попал в комнату, полную стражи, и теперь тебе не поможет даже твой верный меч: стражей слишком много...

26

— Спасибо, — говорит старушка. — Я помогу тебе найти то, что ты ищешь.

С этими словами она прикладывает ладонь к стене, и ты видишь узкий туннель.

— Иди по нему и никуда не сворачивай. И помни: чтобы добыть стеклянный шар, надо набрать побольше разноцветных бусин.

Сказав это, старушка исчезает.

Пойдешь по туннелю (50) или вернешься и выберешь другой путь (141)?

27

Ты заснул на несколько часов, а когда проснулся, то обнаружил, что лежишь на ветке дерева рядом со стволом. Пока ты спал, какая-то неведомая сила перенесла тебя из комнаты наружу. Если ты ещё не передумал искать стеклянный шар — 64, а если ты устал от приключений — 140.

28

Ларец не зря привлёк твоё внимание, на его крышке видны три углубления для бусин. Если ты знаешь, какими бусинами открыть ларец, тебе будет легче это сделать. Ключом могут послужить бусины только определённого цвета, вложенные в углубления в определённом порядке. Если ты вложишь не ту бусину, тебе придётся испытать магический удар и лишиться силы. Бусина неподходящего цвета отнимет у тебя 2 силы, бусина нужного цвета, но вложенная не в своё углубление — одну силу.

Итак, какого цвета бусину ты вложишь в первое углубление?

Белую (74), чёрную (95), синюю (127), красную (85), зелёную (143), желтую (101)?

29

Металлическая пластина служит ключом. Едва ты приложил её к двери, как она открылась. Ты вошёл в узкое мрачное помещение без окон и увидел прикованного к стене человека в лохмотьях...

— Кто ты? — слабым голосом спрашивает он.

Ты рассказываешь свою историю.

— Я тоже пленник дерева, — говорит человек. — Берегись: если тебя схватят стражи Повелителя, они сделают с тобой тоже самое.

— Где искать стеклянный шар? — спрашиваешь ты.

— Я знаю только, что добраться до него можно с помощью каких-то разноцветных бусин. Больше я ничего не успел узнать — стражи схватили меня. Постарайся добыть шар — ты спасёшь не только себя, но и всех нас.

— За другими дверьми тоже есть люди?

— Да, ещё четверо. Остальные камеры пусты. И я не хочу, чтобы ты занял одну из них.

Ты благодаришь пленника и, убедившись, что цепи тебе не снять, выходишь из камеры.

Будешь заглядывать за другие двери (87) или пойдёшь вверх по лестнице (120)?

30

За дверью ты видишь длинный коридор, освещенный факелами. Пойдешь по нему (70) или выберешь другую дверь (153)?

31

Ты поднимаешься дальше. Вдруг на тебя пикирует какое-то огромное летающее насекомое. Его усики грозно топорщатся в разные стороны. Придётся защищаться.

**НАСЕКОМОЕ**

**СИЛА 14 Ловкость 12**

Сражаться с ним непросто — на время этого боя уменьши свою Ловкость на 1.

Если ты победил — 52.

32

Зеркало поворачивается под твоей рукой, и ты выбегаешь из комнаты-ловушки. Перед тобой коридор, и ты бежишь по нему вперёд (70).

33

Ветка под тобой обложилась, и ты полетел вниз с огромной высоты...

34

Едва ты сорвал апельсин, как все остальные фрукты исчезли. Можешь положить апельсин в свой мешок (+15) и идти дальше по ветке (2).

35

— Спасибо, — говорит старушка. — За это я помогу тебе.

Она прикладывает руку к стене, и ты видишь узкий туннель.

— Иди по нему и никуда не сворачивай.

С этими словами старушка исчезает.

Пойдешь по загадочному туннелю (50) или вернёшься и выберешь другой путь (141)?



36

Сюда не проникает солнечный свет, и тебя сразу окутывает полумрак. Однако свет всё же откуда-то поступает, правда, какой-то холодный, словно лунный. Ты стоишь перед деревянной лестницей, ведущей куда-то внутрь ствола. Тебе становится любопытно, кто же тут живет. У тебя есть выбор: не рисковать и остаться на дереве до конца своих дней (140) или пойти по лестнице вглубь ствола в поисках стеклянного шара (92).

37

Ты осматриваешь трон и случайно нажимаешь на подлокотник. В тот же миг сиденье сдвигается, и ты находишь в тайнике синюю бусину. Если хочешь, можешь взять ее себе.

Теперь подойдешь к столику с ларцами (118) или выйдешь из зала через первую дверь (75), через вторую дверь (6)

или вернешься и выберешь другой путь (141)?

38

Увы, это не та дверь. Если у тебя еще не израсходованы попытки, можешь вернуться на 6 и искать дальше...

39

Вскоре ты видишь огромное дупло и залезаешь в него (36).

40

Проверь свою удачу. Если тебе повезло — (146), если нет — (33).

41

Эта дверь вывела тебя к выходу из лабиринта комнат и коридоров. Ты увидел дневной свет и вскоре выглянул из огромного дупла гигантского дерева. Если у тебя есть медальон, можешь вернуться на (123) и заглянуть в другую комнату. Если нет — иди на 64.

42

Ты залезаешь все выше и выше, и вскоре достигаешь ветки, на которой что-то блесело. Вот тебе на! Привалившись к стволу, на ней сидит человек и точит меч. Блики солнца на его лезвии ты и заметил с земли. Увидев тебя, незнакомец покачал головой:

— Еще один дурак!

— Ты это о чем? — грозно спрашиваешь ты.

— Не о чем, а о ком. О тебе, — любезно пояснил человек. — Нас здесь уже трое, ты четвертый. С этого дерева невозможно спуститься, если ты забрался на него. Действует какое-то дурацкое заклятье, наложенное сумасшедшим волшебником.

— И долго вы здесь сидите? — спрашиваешь ты.

— Я — два дня, остальные дольше.

— А где они?

Твой собеседник махнул рукой куда-то за ствол:

— Там, в пещере. Спят.

— В какой пещере?

— Ну, в дупле, какая разница, если оно размером с хорошую пещеру?!

Ты в изумления почесал затылок.

— А вы пробовали спускаться?

— Еще бы! Как добираться до самой нижней ветки, так тебя вверх и отталкивает! И спрыгнуть не получается!

Ты не поверил и решил попробовать. Верно. Не слезешь. После нескольких неудачных попыток ты снова поднялся к новому знакомому.

— Что же нам теперь, жить на этом проклятом дереве?!

Твой собеседник хмыкнул (44).

43

Увы, это не то зеркало. Если ты еще не израсходовал все попытки, можешь, вернуться на 6 и искать дальше.

44

— А что? — он полюбовался блестящим лезвием меча и убрал его в ножны. — Тут неплохо. И вода есть, и еда прямо на ветках растет.

— А вы-то чего сюда залезли?

— Говорю же — дураки. Вот и залезли. По глупости. Мне, например, захотелось с большой высоты вниз глянуть — как земля сверху выглядит.

Ты приуныл.

— Так что, мы теперь здесь навсегда останемся?!

Твой собеседник вздохнул.

— Один из тех дураков, что в дупле дрыхнут, говорил, что на дереве спрятан какой-то предмет, который может снять заклятье.

— Что за предмет? — нетерпеливо спросил ты.

— Вроде бы, простой стеклянный шар, который нужно разбить. Даже я что-то такое слышал в путешествиях. Жаль, поздно вспомнил...

Ты вскочил.

— Так что же вы прохлаждаетесь?! Надо, искать этот шар!

Мужчина усмехнулся.

— Думаешь, мы не искали? Это не так легко, как тебе кажется. Вот отдохнем немного, тогда снова поищем.

— Лично у меня нет желания задерживаться здесь надолго, — говоришь ты. — Меня ждут дома, и я должен как можно скорее выбраться отсюда!

С этими словами ты поправляешь перевязь со своим мечом, болтающийся у тебя за плечами мешок с едой и флягой, кошель на поясе с оставшимися в нем четыремья золотыми монетами, и отправляешься на поиски стеклянного шара (4).

45

В комнате на стене висит большая красивая картина, изображающая какой-то бал. У другой стены стоит средних размеров сундук. А по обе стороны от него — двери.

Подойдешь к картине (91), к сундуку (65), или выйдешь из комнаты через левую дверь (62), через правую дверь (153)?

46

Ты попадаешь в "подземелье" ствола дерева, если можно так выразиться. Перед тобой снова коридор, и в нем двери, двери, двери... Попробуешь открыть одну наугад (9) или поднимешься, вверх по лестнице (120)?

47

Ты оказываешься в комнате, где всего один выход. На двери нет замка, нет ручки, но зато есть какое-то изображение. Если у тебя есть медальон, можешь сравнить изображения и убедиться, что они одинаковые. Приложи медальон к изображению на двери, и она откроется, если медальона нет — придется выйти из комнаты и выбрать другую дверь (153).

48

Очнувшись, ты обнаружил, что лежишь на полу в какой-то странной комнате. Обследовав стены, пол и потолок, ты понял, что выхода из нее нет. Тут перед тобой появляется полупрозрачная фигура человека.

— Я дух этой комнаты, — замогильным голосом сообщает она. И я выпущу тебя отсюда только в том случае, если ты покажешь мне шесть разноцветных бусин.

Если у тебя есть шесть бусин разного цвета — 23.

если нет — 112.

49

Груша дает три силы, если ее съесть. Едва ты сорвал ее, как все остальные фрукты исчезли. Положи грушу в заплечный мешок (ты сможешь съесть ее, когда пожелаешь) и продолжай свой путь (2).

50

Ты вступаешь в узкий темный туннель, который приводит тебя к развилке. Ты пойдешь прямо (8) или налево (94)?

51

Увы, это не то зеркало. Если твои попытки еще не израсходованы, можешь вернуться на 6 и искать дальше...

52

Вскоре ты оказываешься на таком переплетении ветвей, что у тебя разбегаются глаза. Самое главное сейчас — определиться, хочешь ты идти к стволу дерева или подальше от него.

Пойдешь к стволу (5) или от него (22)?

53

В комнате сидит странное существо, похожее на лейку на ножках.

— Монетки есть? — деловито спрашивает оно. Если у тебя есть деньги — (12), если нет — (149).

54

— Эй! — вдруг раздается голос у тебя за спиной. Ты оборачиваешься и видишь маленького лохматого человечка с крючковатым носом и горящими глазками.

— На этом дереве живу я! — говорит человечек. — А ты кто такой и что здесь делаешь?

— Я ищущий способ спуститься на землю, — отвечаешь ты.

— Тогда почему ты лезешь вверх?

Ты все объясняешь.

— Пленники заклинания? — фыркнул человечек. — И внизу еще трое? Я их не

видел.

— Может быть, ты знаешь, где хранится стеклянный шар? – с надеждой спрашиваешь ты. Человечек качает головой.

— Полежай еще выше. Там кто-нибудь да подскажет. Тебе ничего не остается, как лезть дальше (31).

55

На столе ты находишь странную металлическую пластину (+20) и желтую бусину. Если ты думаешь, что эти вещи тебе пригодятся, можешь взять их. Теперь выходи из комнаты и загляни за другую дверь (136).

56

Проверь свою удачу. Если тебе повезло — 129, если же нет 147.

57

Ты прикладываешь к двери медальон, и она медленно открывается.

Перед тобой небольшая комнатка без мебели, только в противоположной стене ты замечаешь какую-то дверцу. Попробуешь ее открыть (110) или выйдешь из комнаты и выберешь другую дверь (153).

58

Внезапно на тебя набросились какие-то странные существа, и не успел ты опомниться, как полетел с огромной высоты вверх тормашками... На этом твое приключение окончено!

59

Ты заходишь в комнату, которую охраняли стражники. И первое, что бросается тебе в глаза — это ларец на столе. Ты подходишь поближе (28).

60

Увы, это не то зеркало. Если твои попытки не израсходованы, возвращайся на 6 и борись за свою жизнь дальше.

61

Это микстура Слабости. Твои Силы уменьшились на 8. Если после этого ты еще жив, можешь рискнуть и выпить прозрачную жидкость (88), а можешь выйти из комнаты через единственную дверь в противоположной, стене (99).

62

Ты заходишь в комнату... Внезапно пол под тобой поворачивается, и ты падаешь куда-то вниз (48).

63

Вот незадача! По коридору тебе навстречу идет страж-насекомое ростом с человека! В руках-лапах у него внушительный меч.

— Я — страж Повелителя! — говорит насекомое. — Как ты посмел вторгнуться в его владения?!

Придется сражаться.

**СТРАЖ-НАСЕКОМОЕ**

**Сила 14 Ловкость 10**

Если ты победил, можешь идти дальше (3).

64

Если ты еще не передумал искать стеклянный шар, чтобы снять проклятье с дерева, тебе надо поискать другой путь внутрь ствола. Полезешь вниз по дереву (58), вверх по дереву (135) или начнешь обходить ствол слева (96), или справа (132)?

65

Проверь свою удачу. Если повезло — 19, если нет — 13.

66

Увы, это не то зеркало. Если ты еще не израсходовал свои попытки, можешь вернуться на 6 и искать дальше.

67

Вскоре ты видишь огромное дупло. Залезешь в него (36) или будешь продолжать идти вокруг ствола (15)?

68

— Тогда, может быть, ты дашь мне глоток воды? — говорит старушка. Если твоя фляга еще не опустела, можешь поделиться со старушкой (35). Если не хочешь отдать глоток воды или у тебя ее нет — (56).

69

Тыходишь в комнату... Внезапно откуда-то сверху на тебя обрушивается сильный удар, и ты теряешь сознание... (116).

70

Коридор кажется тебе нескончаемо длинным, и ты уже жалеешь, что пошел по нему. Но вот ты добираешься до лестницы, ведущей вверх. Поднявшись, ты оказываешься на площадке с двумя дверями.

Войдешь в левую дверь (99) или в правую (123)?

71

В этой комнате сидят два стража. Увидев тебя, они вскакивают и хватают оружие.

**ПЕРВЫЙ СТРАЖ**

**Сила 14    Ловкость 10**

**ВТОРОЙ СТРАЖ**

**Сила 12    Ловкость 11**

Если тебе удалось победить, можешь осмотреть комнату, в которой оказался (108) или сразу выйти из нее в единственную дверь на противоположной стене (153).

72

Вдруг ветка под твоими ногами как-то подозрительно хрустнула...

Проверь свою удачу. Если тебе повезло — [84](#), если нет — [33](#).

73

Вдруг из бутылки начал выползать зеленый дым. Ты закашлялся и почувствовал, что теряешь сознание... ([98](#))

74

Бусина словно прилипла к крышке ларца, и ты понял, что угадал. Какого цвета бусину ты вложишь во второе углубление? Черную ([126](#)), синюю ([102](#)), зеленую ([93](#)), желтую ([131](#)), красную ([121](#))?

75

Открыв дверь, ты лицом к лицу столкнулся со стражником, который, как раз собирался войти в тронный зал. Увидев тебя, он выхватывает оружие.

**СТРАЖ**

**Сила 16    Ловкость 12**

Если ты победил, можешь идти дальше по обнаруженному коридору к очередной двери ([153](#)).

76

Бусина словно прилипла к крышке ларца, и ты понял, что угадал. Раздался тихий звон, и крышка медленно откинулась. Внутри ларца ты увидел то, что искал — небольшой стеклянный шар! Ты осторожно берешь его в руки. Как же его разбить, чтобы заклинание наверняка было снято?..

Бросишь шар на пол ([86](#)), бросишь об стену ([105](#)) или положишь на стол и ударишь по нему чем-нибудь тяжелым ([122](#))?

77

Увы, это не то зеркало. Если твои попытки еще не израсходованы, можешь вернуться на [6](#) и искать дальше.

78

Вскоре ты увидел огромное дупло и залез внутрь дерева ([36](#)).

79

Ты попадаешь в самую обыкновенную комнату, обставленную мебелью. На диване сидит человек в зеленых штанах и зеленой рубашке. Но, приглядевшись, ты понимаешь, что это вовсе не человек, а огромное насекомое. И, к тому же, говорящее.

— Как ты посмел вторгнуться в дом Повелителя?! — грозно спрашивает оно. — Я — страж Повелителя и оберегаю его покой! С этими словами оно выхватывает меч и бросается на тебя.

**СТРАЖ**

**Сила 14    Ловкость 9**

Если ты победил, можешь сразу выйти и заглянуть за соседнюю дверь (136), а можешь осмотреть комнату (55).

80

Ларец можно открыть только металлической пластиной. Если она у тебя есть — действуй! Если нет — можешь открыть другой ларец (134), осмотреть трон, если еще этого не сделал (152) или выйти из тронного зала через первую дверь (75), через вторую дверь (6).

81

Увы, это не то зеркало. Если ты еще не израсходовал, свои попытки, можешь вернуться на 6 и продолжать бороться за свою жизнь...

82

Бусину отшвырнуло в сторону, а ты потерял 2 Силы. Если ты еще жив, вернись на 102 и выбирай дальше.

83

Ты вышел к двум дверям. Откроешь левую (71), правую (99) или вернешься и повернешь в другой проход (113).

84

К счастью, ты сумел удержаться и поспешно перепрыгнул на соседнюю ветку, потолще. Ты начал подниматься по ней, но вдруг замер: тебе навстречу ползет жук огромных размеров и явно не собирается уступать дорогу. Придется с ним драться, иначе он просто сбросит тебя с дерева, чтобы ты не загоразживал ему путь.

**ЖУК**

**Сила 12    Ловкость 7**

Если ты победил — иди дальше (52).

85

Бусина осталась в углублении, но ты почувствовал слабый магический удар (теряешь одну Силу). Значит, цвет тот, но не то углубление. Ты снова вынул бусину и отложил ее в сторону.

Теперь вернись на 28 и продолжай попытки.

86

Ты бросил шар на пол, но он остался целехонек! Теперь можешь попробовать ударить по нему чем-нибудь тяжелым (122), либо бросить его об стену (105).

87

Ты используешь металлическую пластину и навещаешь остальных пленников, но никто из них не знает, где находится стеклянный шар. Ты обещаешь сделать все, что в твоих силах, и покидаешь тюрьму (114).

88

Это микстура Силы. Твои Силы увеличились на 10. Если хочешь, можешь, выпить другую жидкость (61) или открыть шкатулку с изображением луны (145), а можешь покинуть, комнату через единственную дверь (99).

89

Пройдя по коридору, ты попадаешь в зал, где стоит трон из красиво отполированного дерева. Слева от трона находится столик, на котором стоят два небольших ларца. Справа находятся две двери, через которые ты можешь покинуть зал.

Подойдешь осмотреть трон (152), осмотришь ларцы (118), выйдешь в первую дверь (75), во вторую дверь (6) или вернешься в комнату перед тронным залом и выберешь другой путь (141)?

90

Дух вздыхает еще жалобнее и исчезает, а ты обречен медленно умирать в этой комнате-ловушке, из которой нет выхода...

91

Приподняв картину, ты видишь на стене под ней маленькую, дверцу. Ты нашел тайник. А открыть его можно только с помощью металлической пластины. Если у тебя ее нет, можешь осмотреть сундук (65), выйти в левую дверь (62) или правую дверь (153).

92

Чем глубже ты заходишь внутрь дерева, тем больше удивляешься. Такое впечатление, что ты находишься в самом обыкновенном доме. Лестница приводит тебя на площадку, с которой ведут две двери. Ты откроешь первую (79) или вторую (136)?

93

Бусину отбросило в сторону, а ты потерял две силы. Если ты еще жив, то вернись на 74 и продолжай рисковать...

94

В туннеле на тебя набросились какие-то ядовитые насекомые, и твое приключение на этом закончилось...

97

Бусину отбросило в сторону, а ты потерял 2 силы. Если ты еще жив, вернись на 102 и рискуй дальше.



98

Очнувшись, ты обнаружил, что сидишь в какой-то камере, прикованный к стене толстыми цепями. Пока ты валялся без сознания, тебя нашли стражи и посадили в тюрьму. Сбежать отсюда невозможно — цепи несокрушимы, и теперь остаток своих дней ты проведешь в этой камере...

99

За дверью обнаружилась лестница, ведущая вверх. Ты начал подниматься по ней, и она привела тебя к двери, охраняемой стражником.

— Пропуск! — требует он.

— Час от часу не легче, — бормочешь ты себе под нос.

Что предъявишь в качестве пропуска: медальон или обруч с рубином? Если нет ни того, ни другого, придется прорываться с боем.

**СТРАЖ**

**Сила 14 Ловкость 12**

Если ты победил — (24).

100

В ларце лежит очень красивый медальон на цепочке (+10) и белая бусина. Если хочешь что-то из них взять — бери и решай, что делать дальше: открыть второй ларец (134), осмотреть трон (152), выйти из зала в первую дверь (75) или во вторую дверь (6)?

101

Бусину отшвырнуло в сторону, а ты почувствовал сильный магический удар (теряешь 2 силы). Теперь вернись на (28), если ты еще жив, и продолжай рисковать.

102

Бусина словно прилипла к крышке ларца, и ты понял, что угадал. Какого цвета бусину ты вложишь в третье углубление: черную (115), желтую (82), красную (76), зеленую (97)?

103

Ты открываешь дверь и отступаешь назад: на пороге комнаты стоит страж в зеленой одежде. В руке у него большой меч.

**СТРАЖ**

**СИЛА 16 ЛОВКОСТЬ 11**

Если ты победил, можешь войти в комнату и осмотреть ее как следует (45).

104

Слива дает 10 сил, если ее съесть. Можешь положить ее в свой мешок — в дороге пригодится. Другие фрукты, к сожалению, исчезают, и тебе ничего не остается, как идти дальше (2).

105

Шар с треском раскололся, осколки стекла брызнули в разные стороны. Ты снял заклятье с дерева, и теперь вместе с остальными пленниками можешь беспрепятственно спуститься с него.

И никакие стражи Повелителя вам не мешают — они исчезли вместе с магией стеклянного шара...

106

Внезапно на тебя налетела какая-то птица, и не успел ты опомниться, как упал с дерева вниз. До земли немалое расстояние, так что ты успеешь пожалеть о том, что не послушался неведомого голоса...

107

Увы, это не то зеркало. Если твои попытки еще не израсходованы, можешь вернуться на [6](#) и искать дальше.

108

На столе, за которым сидели стражи, стоит бутылка с зеленой жидкостью. Если хочешь ее открыть — [73](#), если покинешь комнату ничего не трогая — [153](#).

109

Медальон не подходит в качестве пропуска. Придется сражаться.

**СТРАЖ**

**СИЛА 14 ЛОВКОСТЬ 10**

Если ты победил — [24](#).

110

Проверь свою удачу. Если тебе повезло — [148](#), если нет — [10](#).

111

В тайнике лежит зеленая бусина и какой-то камень коричневого цвета. Ты берешь его в руки, и он начинает покалывать кожу. Если хочешь взять его себе — [139](#). Подойти к сундуку уже нет времени — за той дверью, через которую ты вошел, раздаются голоса приближающихся к комнате стражей. Принимать решение надо быстро: ты выйдешь в первую дверь ([62](#)) или во вторую ([153](#))?

112

Дух жалобно вздыхает. — Но хоть пять у тебя наберется?..

Если у тебя есть пять разноцветных бусин — [138](#), если нет — [90](#).

113

Вскоре туннель снова раздваивается. Ты пойдешь налево ([94](#)) или направо ([137](#))?

114

Прямо возле лестницы стоит спустившийся сюда страж, с едой для пленников. Увидев тебя, он выхватывает оружие.

**СТРАЖ**

**СИЛА 14 Ловкость 10**

Если ты победил, можешь отнести еду пленным, а потом подниматься по лестнице ([120](#)).

115

Бусину отшвырнуло в сторону, а ты потерял 2 силы. Если ты еще жив, вернись на [102](#) и выбирай снова.

**116**

Проверь свою удачу. Если тебе повезло — [18](#), если нет — [144](#).

**117**

— Обруч Повелителя! — говорит страж и кланяется. Ты беспрепятственно проходишь мимо него и оказываешься в небольшой комнатке, где на столе стоит ларец. Ты подходишь поближе ([28](#)).

**118**

Какой ларец откроешь сначала: левый ([80](#)) или правый ([134](#))?

**119**

Увы, это не то зеркало. Если твои попытки еще не израсходованы, можешь вернуться на [6](#) и искать, дальше.

**120**

Поднявшись наверх, ты увидел перед собой две двери. Войдешь в левую ([130](#)) или в правую ([141](#))?

**121**

Бусина осталась в углублении, но ты почувствовал слабый магический удар (теряешь одну силу). Если ты еще жив, вернись на [74](#) и рискуй дальше.

**122**

В ту же секунду перед глазами у тебя все поплыло, и ты почувствовал, что теряешь сознание...

Ты снял заклинание с дерева и освободил остальных пленников, но шар погубил тебя — ты уже никогда не очнешься...

**123**

В этой комнате тебя поджидают еще две двери. На одной из них ты видишь изображение медальона. Если он у тебя есть, ты сможешь открыть эту дверь, если нет — придется идти в другую ([41](#)).

**124**

Вскоре тебе навстречу попался странный зверек с длинной пушистой шерстью.

— Привет, ты кто? — миролюбиво спросил он.

Ты рассказал свою историю.

— Если хочешь выбраться отсюда, иди в дерево. Только там ты найдешь то, что ищешь.

С этими словами зверек попрыгал дальше. А тебе надо решить: идти к стволу ([78](#)) или от ствола ([142](#)).

**125**

Увы, сонного порошка оказалось достаточно, чтобы ты заснул навеки...

**126**

Бусину отбросило в сторону, а ты потерял 2 силы. Если ты еще жив, вернись на [74](#) и продолжай рисковать.

**127**

Бусина осталась в углублении, но ты почувствовал слабый магический удар (теряешь одну силу). Если ты еще жив, то отложи эту бусину в сторону — она пригодится для другого углубления — и возвращайся на [\(28\)](#).

**128**

Увы, это не то зеркало. Если твои попытки еще не израсходованы, можешь вернуться на [6](#) и искать выход дальше.

**129**

Покачивая головой, старушка исчезает, а ты выходишь из комнатки, чтобы выбрать другой путь [\(141\)](#).

**130**

Эта дверь открывается только металлической пластиной. Если у тебя ее нет, то нет и выбора — иди в другую дверь [\(141\)](#).

**131**

Бусину отбросило в сторону, а ты потерял 2 силы. Если ты еще жив, то вернись на [74](#) и продолжай рисковать...

**132**

Вскоре ты, наткнувшись на дупло и храбро залез внутрь дерева. Перед тобой туннель, по которому ты и идешь вперед. Вскоре ты выходишь на развилку. Пойдешь направо [\(83\)](#) или налево [\(113\)](#)?

**133**

В комнате ты обнаружил две маленькие шкатулки... На крышке одной из них изображено солнце, на крышке другой — луна. Откроешь "солнечную" шкатулку [\(17\)](#), "лунную" [\(145\)](#) или выйдешь из комнаты через единственную имеющуюся в ней дверь [\(99\)](#).

**134**

Едва ты приподнял крышку, как из ларца высунулось жало какого-то ядовитого насекомого. Ты почувствовал боль от укуса, и твоим приключениям пришел конец...

**135**

— Дурак, не туда лезешь! — внезапно говорит кто-то. Может быть, это твой внутренний голос?.. Послушаешь его и выберешь другой путь [\(64\)](#) или будешь упрямо лезть вверх [\(106\)](#).

**136**

За дверью простирается длинный коридор. Пойдешь по нему [\(63\)](#) или сперва посмотришь, что за соседней дверью [\(79\)](#).

**137**

Туннель привел тебя к какой-то двери. Ты легко открыл ее и вошел в странную комнату [\(6\)](#).

**138**

Дух подплывает к стене... и в ней появляется отверстие!

— Иди, — говорив дух и тает в воздухе, а ты со вздохом облегчения покидаешь комнату ([99](#)).

**139**

Это камень Ловкости. Увеличь свою Ловкость на 2 и вернись на [111](#).

**140**

Ты провел остаток своих дней на гигантском дереве, и рассказывать больше не о чем...

**141**

За дверью находится небольшая комнатка, из которой ведут три выхода. Ты пойдешь в первый ([11](#)), второй ([89](#)), третий ([25](#))?

**142**

Твое приключение закончилось плачевно: на тебя налетели ядовитые жуки и закусали до смерти...

**143**

Бусина вылетела из углубления, а ты почувствовал сильный магический удар (теряешь 2 силы). Если ты еще жив, вернись на 28 и рискуй дальше...

**144**

Очнувшись, ты обнаружил, что все твои деньги и найденные по дороге предметы пропали. Странно, вроде бы, в комнате никого не было...

Ты встаешь и, потирая ноющий затылок, возвращаешься в комнату Шести Дверей ([153](#)).

**145**

В шкатулке лежит записка с одним-единственным словом: "красная". Но едва ты прочитал ее, как сработала скрытая пружина, и тебе в лицо попал сонный порошок из шкатулки. Проверь свою удачу. Если повезло — [27](#), если же нет — [125](#).

**146**

Прежде, чем ветка под тобой обломилась, ты успел перепрыгнуть на соседнюю и, переведя дух, пошел по ней ([124](#)).

**147**

Покачав головой, старушка исчезает, и тут же ты падаешь мертвым на деревянный пол комнатки...

**148**

В тайнике лежит записка, на которой написано всего одно слово: "синяя". Что бы это значило?..

Ты возвращаешься в комнату Шести Дверей и думаешь, куда пойти теперь ([153](#)).

**149**

— У меня нет денег, — отвечаешь ты. Тут же какая-то неведомая сила выбрасывает тебя из комнаты. Ты пробуешь снова войти в нее, но дверь уже не открывается. Придется выбрать другой путь ([153](#)).

**150**

Ты попадаешь в большую, богато обставленную комнату. Первое, что сразу бросается в глаза — изящный низенький столик, на котором лежит красная бусина и медальон на цепочке (+10). Если хочешь, можешь взять эти предметы. Другого выхода из комнаты нет, так что придется покинуть ее и идти в соседнюю дверь ([141](#)).

**151**

Ты прошел мимо величайшего приключения в жизни, даже не подозревая об этом. Зато ты живым и невредимым вернулся домой.

**152**

Проверь свою удачу. Если тебе повезло — [37](#), если нет — [14](#).

**153**

После множества приключений ты попал в самую загадочную комнату на Чудо-дереве — комнату Шести Дверей. Двери совершенно одинаковые и расположены на стене в один ряд. Ты подергал ту дверь, через которую попал в эту комнату, но она уже не открывается. Придется выбрать из шести других...

Какую дверь, ты откроешь? Первую ([62](#)), вторую ([7](#)), третью ([30](#)), четвертую ([47](#)), пятую ([53](#)), шестую ([69](#))?



«Книги-игры и текстовые игры»

<http://myquest.ru>