

Александр Мельников

# Приключения Гауста

книга-игра



*Версия текста: 1*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

# 1

---

Вы - обычный мышонок, живущий в канализации со своими родителями. Родители, часто отправляясь в путешествия на исследование новых интересных мест, оставляют вас одного дома, так как считают, что такие путешествия могут быть далеко не интересными и завораживающими, а страшными и опасными.

В очередной раз, когда родители покинули дом, вы снова остались в своей скучной и унылой канализации.

Каждый раз, оставаясь одним, вы расстраиваетесь тому, что родители до сих пор видят в вас маленького мышонка, но ничего не можете поделать с этим.

Вы также продолжаете заниматься своими скучными, ежедневно повторяющимися делами, и ожидать приезда родителей.

Вот наконец прошло время и родители должны были вернуться сегодня вечером. Вы с нетерпением ждали весь вечер, но они так и не вернулись.

Ходя по дому и переживая за них, вы натываетесь на папку отца, в которой была написана вся информация о тех местах, в которых они были.

Родители не разрешают вам брать эту папку, так как вы хороший сын, не желаете этого делать.

Что же делать?

**Открыть папку!** — (15)

# 2

---

Приняв решение украсть лодку, вы отправляетесь на пирс, где они находятся. Увидев лодку, вы бросились на неё со всех ног, чтобы успеть уплыть. Но охранник пирса замечает вас и оповещает стражников, которые успевают вас схватить.

## 3

---

Подойдя к хижине, вы попадаетесь в ловушку, сделанную из верёвки с петлёй на конце, и виснете не дереве головой вниз. Провисев некоторое время, неудачно пытаясь выбраться, из хижины вышла большая старая крыса.

"Очередная крыса, хотевшая пробраться в мой дом? Так легко я вам не дамся!" - сказала хозяйка хижины.

"Нет, нет! Я вовсе не крыса, меня зовут Гауст. Я прибыл сюда, чтобы спасти своих родителей!" - отвечаете вы.

"Если ты приехал сюда для этого, тогда что тебе нужно в моём доме?" - загадочно спросила старая крыса.

Не зная, что ответить на такой вопрос вы рассказываете о том, как ваши родители отправились в путешествие и пропали без каких-либо предупреждений.

"Глупые мыши!" - сказала крыса. "Меня зовут Флора, я могу помочь тебе добраться до замка! - добавила она.

"Правда? Было бы очень здорово!" - обрадовавшись отметили вы.

Спустив вас на землю, Флора пошла в свой дом для того, чтобы собраться в дорогу.

Вы остались ждать, не понимая, почему она поверила вам и спустила на землю. "Может это ловушка и она приведёт меня в плен?" - размышляете вы.

**Пойти с ней — (14)**

**Сбежать пока она в хижине — (13)**

## 4

---

Пытая незаметно стянуть ключ, вы хватает стражника за пояс. Распознав то, что вы не повар, стражник тут же хватает вас и заключат в темницу.

## 5

---

При попытке проскользнуть мимо стражником темницы вас ловят на самом входе и заключают в темницу. Не удачная попытка "на пролом"...

## 6

---

Вы, дождавшись подходящего момента, набрасываетесь на крыс-рыбаков, но они оказались сильнее. Вас схватили и отвели обратно в замок.

## 7

---

Вы решили остаться и ждать их ухода. К этому времени ваша пропажа была замечена. Стражники, которые отправились вас искать очень быстро взяли след. Вы были настигнуты и схвачены.

## 8

---

Сидя в стоге сена, Гауст обнаруживает второй вход в темницу, где заносят еду для заключенных. Незаметно пробравшись до этого входа, вы видите специальный костюм, который нужен для того, чтобы стражники могли отличить поваров от заключённых.

Вы надеваете этот костюм и проходите в темницу. Гауст видит своих родителей и от радости хочет закричать, но к нему подходит стражник:

"Что ты тут делаешь? Ужин только через 2 часа!"

"Я... Оставил поднос с посудой после обеда." - смог придумать ответ Гауст.

"Ладно, только давай быстрее. В это время тут нельзя никому находиться!" - с недовольством сказал страж.

Во время вашего диалога вы замечаете ключи от темницы у стражника на поясе. Как только страж начал уходить у вас проскакивает мысль, чтобы незаметно стянуть их.

Попытаться сорвать их — (4)

Искать другой способ — (20)

## 9

---

Стражник просыпается от громких шорохов и замечает ваш побег. Стоило догадаться, что у них очень чуткий слух.

## 10

---

Отказавшись помощи дяди, вы решаетесь сами поплыть на остров. Но добравшись до него, вас встречают его стражники, которые замечают вас. Они схватили вас и заключили в темницу. Не стоило отказываться от помощи более мудрого человека.

## 11

---

На выходе вас замечает помощник главного повара.

"Что ты делаешь?" - спрашивает он вас.

"Меня попросили отвести этих заключенных на исправительные работы!" - отвечает Гауст.

"Ладно. Мне в принципе всё равно." - сказал помощник и ушёл по своим делам.

Вы были в шоке от такого. Повезло, что попался такой пофигист!

Выбравшись из замка, Гауст вспоминает, что лодка на которой он приплыл, отправилась обратно вместе с дядей.

Что же делать?

- Украть лодку у крыс — (2)
- Обратиться за помощью к Флоре — (17)

## 12

---

Вы собрали все, что вам может понадобиться в дороге, закинули мешок с вещами себе на плечи и отправились в путь.

Покинув привычное место нахождения, первым делом нужно было добраться до бухты с кораблями. Она была неподалёку.

Добравшись до неё, вы встречаете своего дядю Кузю, который рассказал вам, что то место, куда вы планируете отправиться - это остров крыс. Вам уже приходилось с ними встречаться и вы бы не хотели повторять этот опыт. Но переживание за родителей помогает вам перебороть страх и решиться на героическое спасение!

Нужно только решить, как добраться до острова. Дядя Кузя предлагает помочь и доставить прямиком к острову, так как при пути на остров вас могут заметить и схватить. Но не планирует идти на него с вами.

- Согласиться — (16)
- Отказаться — (10)

## 13

---

Сбегая от хижины Флоры, вы натываетесь на двух охотившихся крыс. Они схватили вас и привели в свой замок. Вы были заключены в темнице.

## 14

Флора вышла из своей хижины и вы отправились в путь. Спустя продолжительное время вы наконец добираетесь и видите огромный замок с очень высокими стенами по периметру.

"Как же мы попадём туда? Нельзя, чтобы нас заметили." - спрашиваете вы Флору.

"Мы? Нет, я в этот замок ногой не сунусь! Дальше ты пойдёшь один." - сказала она.

Получим от Флоры информацию, как можно попасть в замок и добраться до темницы, вы решительно начали действовать.

Вы пролезли в отверстие в стене и перед вами открылся чуть ли не город, кишачий огромными крысами. Спрятавшись за стогом сена, Гауст видит вход в темницу. Идти туда очень опасно!

- Попытаться незаметно зайти туда — (5)**
- Продолжать искать какие-либо лазейки — (8)**

## 15

Но, переживая за них, вы нарушаете их указание и всё же решаетесь открыть её. Открыв папку, вы видите, что там указаны не только места, где побывали родители, но и те места, куда они планируют ехать. Почитав о том, куда они отправились, вы видите, что никакой информации об этом острове нет.

"Родители могут быть в опасности!" - подумали вы.

Вы сидите в руках с этой папкой, имея огромное желание помочь им, но не зная что делать.

- Отправиться в путешествие! — (12)**

## 16

Добравшись до острова, вас встречает пустой пляж и бесконечные джунгли.

-как же я найду здесь своих родителей? - задаёте вы вопросом.

Дядя Кузя достаёт из такой же папки, как у вашего отца карту и протягивает её вам. Вы благодарите его и отправляетесь в путь дальше. На карте вы видите место отмеченное в самой глуши и незамедлительно отправляетесь туда.

Пробираясь по, казалось бы, бесконечным джунглям, вы встречаете старую хижину.

- Осмотреть хижину — (3)**
- Продолжить искать замок — (18)**

## 17

---

Ничего не объяснив родителям, вы отправились к Флоре за помощью.

Когда вы подошли к хижине, где она живёт, отец, увидев её, эмоционально сказали:

"Это же бездушная крыса! Уйди по хорошему от сюда!"

"Нет, нет. Это моя подруга." - сказали вы. "Она помогла мне отыскать вас!"

Флора, немного обидевшись на родителей Гауста, сказала:

"Я вижу твоя операция по спасению родителей прошла успешно?"

"Да! Но нам нужна помощь. Лодка, на которой я приплыл была дяди и он уплыл на ней обратно" - сказал Гауст.

"Чем ты думал?! Ладно, я помогу тебе, на той стороне пляжа стоит лодка, это лодка крыс-рыбаков. Смотри не наткнись на самих рыбаков, иначе они схватят вас!" - сказала Флора.

Поблагодарив её, Гауст с родителями отправился на поиски лодки. Дойдя до пляжа, они замечают ту самую лодку, но она была занята тремя крысами. Что же им делать?

- Попробовать вступить в поединок и отобрать лодку — (6)
- Дождаться, пока они отправятся в замок и оставят лодку — (7)
- Попытаться отвлечь их — (19)

## 18

---

Пройдя мимо хижины, вы идёте дальше.

Увидев огромные стены, вы радуетесь, что нашли место, отмеченное на карте.

Отправившись туда, вы выходите прямо к главным воротам, где вас замечает стража замка.

Может стоило найти союзника?

## 19

---

Увидев рядом пару пустых стеклянных бутылок к Гаусту пришла идея отвлечь их и успеть уплыть. Времени думать особо не было, так как скорей всего их побег был уже замечен. Кинув эти бутылки в другую сторону пляжа, у Гауста получилось отвлечь рыбаков. Крысы, взяв свои ружья, пошли в сторону шума разбившихся бутылок, чтобы проверить, кто там.

Гауст с родителями успевают сесть на лодку и отплыть на достаточное расстояние до того, как крысы поняли, что их одурачили.

Родители благодарят Гауста за их спасение. Казалось бы, маленький слабый мышонок, но он смог взять в себя в руки и совершить такой героический поступок!

## 20

Когда стражник ушёл, вы подошли к клетке, где находились ваши родители. Они не узнали вас и просто молча сидели дальше.

"Мама, Папа это я - Гауст!" - сказали вы и сняли костюм.

"Гауст!" - не понимая происходящего отвечают они. "Что ты тут делаешь? Тебя могут заметить!"

"Я прибыл спасти вас!" - отвечает Гауст.

"Но как ты это сделаешь? Ключ есть только у стражника." - спрашивает отец.

Вы молча решаетесь пойти в поиски ключа. Подойдя к главному выходу из темницы вы замечаете того самого стражника, спящего в кресле. Незаметно подобравшись к нему у вас получается забрать ключи и вернуться к родителям.

Вы смогли открыть камеру темницы, но что делать дальше? Костюм повара есть только у вас.

- Сбежать так же, как и пробрались — (11)
- Пробраться через спящего стражника — (9)