

Dimon Brodovskiy

# Воришки

книга-игра



*Версия текста: 2*

*КвестБук: книги-игры и сторигеймы*

<https://quest-book.ru>

## Лист персонажа

Начальные значения параметров:

### Пятый сундук

Да

### Сундук

Монеты: \_\_\_\_

### Карман


Монеты: \_\_\_\_

### Скрыто

Взято из сундука: \_\_\_\_


# 1

Правила **Воришек** очень просты. Тебе нужно украсть 50 монет в особняке, но нельзя брать очень много монет из одного, иначе сработает ловушка и вор погибнет.


**Начать игру**,  «Монеты» +50 — (5)

# 2

Пройдя в следующую комнату, ты даже не понял, что это за комната. На одной из тумбочек стоял такой же сундучок с монетами.


Если отсутствует 9 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету**,  «Монеты» +1, «Монеты» -1, «Взято из сундука» +1


Если в наличии 9 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету** — (8)


**Закончить с этим сундуком**,  «Взято из сундука» = 0, «Монеты» = 50 — (3)

# 3

Следующий сундук оказался в спальне хозяев. Они крепко спали, но любое лишнее движение может разбудить их.

Если отсутствует 10 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету**,  «Монеты» +1, «Монеты» -1, «Взято из сундука» +1


Если в наличии 10 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету**,  ✓«Да» — (8)

Если в наличии 50 «Карман/Монеты»: **Закончить с этим сундуком**,  «Взято из сундука» = 0, «Монеты» = 50 — (4)

Если отсутствует 50 «Карман/Монеты»: **Закончить с этим сундуком** — (6)

# 4



Ты украл нужные тебе 50 монет и слинял с дома, а на утро вся деревня гудела о невероятном ограблении особняка богатой семьи.

 получено достижение «Воришка»

## 5

---

Ты пробрался в дом незаметно и прямо в прихожей заметил небольшой сундучок. Взломав его, увидел в нем монеты.

- Если отсутствует 5 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету**,  «Монеты» +1, «Монеты» -1, «Взято из сундука» +1
- Если в наличии 5 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету** — (8)
- Закончить с этим сундуком**,  «Взято из сундука» = 0, «Монеты» = 50 — (9)

## 6



---

Ты наворовал монет и слинял с дома, но при подсчете понял, что не добрал нужные тебе 50 штук.

## 7

---

Обыскав еще гостиную, ты заметил на старом пыльном шкафу еще один сундучок. Еле достал его, но все равно бесшумно. Он даже не был закрытым, но в нем все также лежали монеты.

- Если отсутствует 15 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету**,  «Монеты» +1, «Монеты» -1, «Взято из сундука» +1
- Если в наличии 15 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету** — (8)
- Закончить с этим сундуком**,  «Взято из сундука» = 0, «Монеты» = 50 — (2)

## 8



---

Если отсутствует «Пятый сундук/Да»: Взяв монету, ты услышал странный щелчок. За мгновение небольшой участок плиты перевернулся. На тебя уставился арбалет, а за секунду в голову прилетел болт.

Если отмечено «Пятый сундук/Да»: Брав очередную монету, ты случайно рассыпал несколько монет из кармана. Этот безумный звон разбудил хозяев дома и мужчина, вынув с под подушки кинжал, засадил его тебе в сердце.

## 9

Бесшумно пробравшись в гостиную, ты увидел на камине еще один сундук. Подкравшись, взломал его отмычкой и снова увидел золотые монеты.

- Если отсутствует 11 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету**,   
«Монеты» +1, «Монеты» -1, «Взято из сундука» +1
- Если в наличии 11 «Скрыто/Взято из сундука»: **Взять одну монету** — (8)
- Закончить с этим сундуком**,  «Взято из сундука» = 0, «Монеты» = 50 — (7)