

DDD

Квестаун

книга-игра



Версия текста: 2

Книги-игры и интерактивные рассказы

<https://quest-book.ru>

1



Здравствуй, дорогой друг!

Приветствую тебя в Квестауне.

В верхнем левом углу, на картинке стрелкой указана твоя изначальная позиция.

Двигаться можно влево/вправо/вверх/вниз.

☐ Итак, начнём... — (37)

2



С утра с новыми силами ты принимаешь решение помочь радушному хозяину дома. Некоторое время ты скачешь по следам кареты, пока они не утыкаются в лес.

☐ Зайти в лес — (39)

3



Код неверен. Видимо, никогда! Стража заметила тебя, и теперь ты в большой опасности. Лучше начать заново.

☐ Итак, начнём... — (37)

4



Проскакав больше половины леса, ты не заметил, как начало смеркаться. Может, пора остановиться и хорошенько выспаться?

- ☐ Ночевать в лесу — (15)
- ☐ Скакать на восток — (11)
- ☐ Скакать на юг — (23)

5



Пытаться пройти через лес с необъезженным конём - не самая лучшая затея...

☐ Домой — (45)

6



Через некоторое время суда причаливают в порт королевства. Ты благодаришь купцов и продолжаешь поиски хозяина хижины.

☐ Далее — (38)

7



Суммы у тебя такой с собой не было, и ты предложил сыграть в кости на полцарства. Бросок:

- ☐ левой рукой — (20)
- ☐ правой рукой — (8)
- ☐ обеими руками — (29)

8



Продавец уже выкинул 5 очков. Хорошенько встряхнув стакан, ты выкидываешь 3 очка... и полцарства отходит продавцу. Реванш! Бросок:

- ☐левой рукой — (13)
- ☐обеими руками — (29)

9



Ты устремляешься в погоню, через короткое время нагоняешь стражников и с криком вступаешь в бой. Но сила на стороне стражников, и ты... начинаешь игру заново

○ И так, начнём... — (37)

10



За короткое время тебе удаётся выяснить, где томится хозяин хижины. В момент смены караула ты проводишь несколько безуспешных попыток вскрыть замок.

○ Далее — (31)



Усталый конь в ночи оступился. Набежали волки! И... у тебя новая игра

○ И так, начнём... — (37)



Он рассказывает тебе, что местный король набирает новых стражников в караул. Не медля, ты отправляешься устраиваться на службу к королю.

○ Далее — (41)

13



Бросок! Вероятность 50/50! Все замерли и... у нас новый принц со своим королевством.

☐ Начать заново — (37)

14

Проскакав по лесу некоторое время, ты понимаешь, что следы проехавшей ещё вчера кареты исчезли вовсе, и ты сбился с тропы

☐ Далее — (39)

15



Привязав коня, набрав достаточно хвороста и раздув огонь, ты улёгся у костра. Ночь была холодной, но с утра стало теплее

☐ Далее — (21)

16



У купцов ты выясняешь, что недалеко находится большое королевство, и они как раз туда направляются.

- ☐ Поплыть с ними — (6)
- ☐ Вернуться в лес — (39)

17



Ты с конём еле помещаешься на плоту. К тому же вас сильно качает. Ты несколько раз чуть не падаешь в воду. Но всё же перевозчик знает своё дело и доставляет вас сухими до берега.

- ☐ Далее — (22)

18



Проскакав вдоль леса на юг, ты натыкаешься на преграду - широкая река! Около берега причалены торговые суда

☐ Далее — (16)

19



Ты видишь бескрайнее озеро, на берегу которого стоит перевозчик и просит за переправу какие-то необычные камни из каких-то необычных гор.

☐ Отдать камни гнома — (17)

20



Бросок оказался с минимальным количеством очков. Продавец, ликуя, бросает кубик и... выигрывает полцарства! Реванш! Бросок:

- ☐ Правой рукой — (13)
- ☐ Обеими руками — (29)

21



Оседлав коня, ты с лёгкостью добираешься до окраины леса. Там ты видишь указатель с различными вариантами пути. Какой выберешь?

- ☐ Озеро — (40)
- ☐ Горы — (33)

22



Вечереет. Отойдя от берега, вдалеке ты видишь хижину. Подойдя поближе, тебе открывается обветшалое строение. Но в окнах виднеется свет...

☐ Зайти в хижину — (24)

23



Усталый конь в ночи оступись. Набежали волки! И... у тебя новая игра

☐ Итак, начнём... — (37)

24



В доме тебя встречает радушный хозяин. Коня предлагает расположить в хлеву, а самому ночевать на скамье возле стены.

☐ Далее — (36)

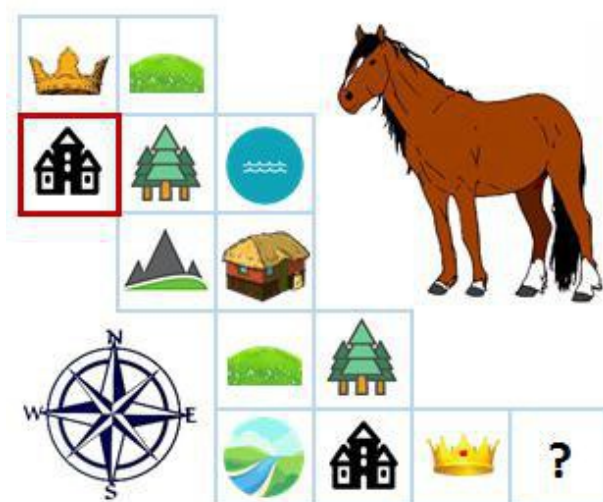
25



Окинув взглядом бескрайние территории своего королевства, ты понимаешь, что без коня здесь делать нечего. Куда отправишься?

☐ Домой — (37)

26



Продавец, увидев перед собой принца, вывел самого лучшего скакуна королевства. Но и цена была королевской - полцарства.

○ Далее — (7)

27



Код верен. Ура! Замок со скрипом поддался. Хозяин хижины на свободе. Он переодевается в заранее приготовленную одежду караульного, и вы пробираетесь на конюшню.

○ Далее — (44)

28



Рынок наполнен ароматом утренней выпечки. Но здесь ты не по причине голода, а из-за жажды... жажды приключений!

☐ Купить коня — (26)

29



Удача тебя не подвела. Выигрыш! Вскочив на коня, ты мчишься навстречу приключениям. Куда отправишься?

☐ Домой — (45)

☐ В лес — (5)

30



Гном неудержим и хочет получить коня. Ты отказываешься. Он предлагает сыграть в кости на неведомые камни и твою свободу за коня.

- ☐ Бросок гнома — (46)
- ☐ Бросок костей — (34)

31



Но всё же кое-какая информация о коде у тебя остаётся. Догадавшись в чём дело, ты собираешься сделать конечную попытку вскрыть замок. Сейчас или никогда!

- ☐ Далее — (43)



Решив, что не мешало бы подкрепиться, ты возвращаешься на рынок. Краюха хлеба и тушеное мясо... И снова в путь!

- ☐ В лес — (5)
- ☐ Домой — (45)



Ты скачешь по глубокому ущелью, пока не встречаешь непреодолимый участок. В отчаянии ты разворачиваешь коня обратно... Обвал! Обратная дорога засыпана.

- ☐ Далее — (47)

34



Ты вынужден отдать коня. Гном вскакивает на него и уносится в ему одному известные туннели. В бесчисленных попытках найти выход ты принимаешь решение начать новую игру...

☐ Итак, начнём... — (37)

35



С этими словами от сильных ударов засов ломается, и стража короля хватается хозяина дома, сажает в карету и увозит в неизвестном направлении. В темноте ты остался не замечен.

☐ Далее — (42)

36



Ты просыпаешься от громкого стука в дверь и крика «Открывай! Именем короля! Ты обвиняешься в неповиновении королю и будешь осуждён!»

☐ Далее — (35)

37



Ты молодой и перспективный принц, жаждущий приключений за пределами королевства.

Куда пойдешь?

☐ В поле — (25)

☐ На рынок — (28)

38



Выйдя на центральную площадь, ты видишь большой рынок. С одним из продавцом тебе удаётся разговориться.

☐ Далее — (12)

39

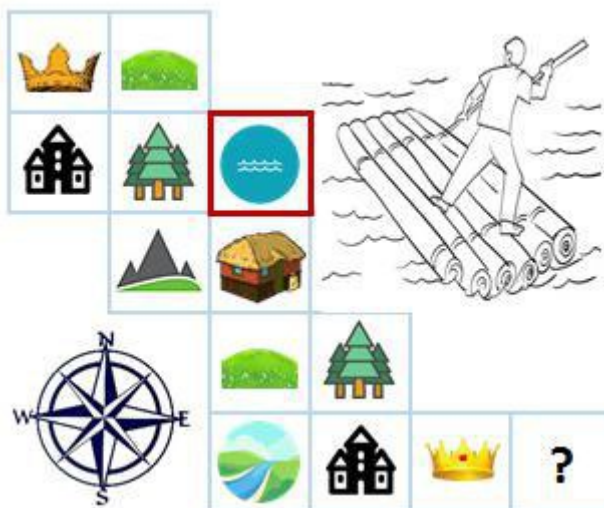


Проплутав несколько часов в лесу, ты выбираешься на то же место, где заходил в лес.

☐ Снова зайти в лес — (14)

☐ Попробовать обойти — (18)

40



Ты видишь бескрайнее озеро, на берегу которого стоит перевозчик и просит за переправу какие-то необычные камни из каких-то необычных гор...

☐ Вернуться в лес — (21)

41



Устроившись на службу, ты оставляешь своего коня в королевской конюшне, а сам приступаешь к караулу темниц.

☐ Далее — (10)

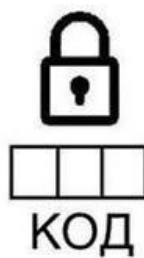
42



Осознав, что это не сон, ты:

- ☐ Решаешь дожидаться утра — (2)
- ☐ Пытаешься догнать стражников — (9)

43



6	8	2	Один номер верен и на месте
6	1	4	Один номер верен, но не на месте
2	0	6	Два номера верны, но не на месте
7	3	8	Нет верных номеров
8	7	0	Один номер верен, но не на месте

Введите код:

- ☐ 260 — (3)
- ☐ 042 — (27)
- ☐ 896 — (3)
- ☐ 001 — (3)
- ☐ 512 — (3)
- ☐ 486 — (3)
- ☐ 547 — (3)
- ☐ 427 — (3)
- ☐ 598 — (3)

44



Выскочив за пределы города, вы устремляетесь на восток, как можно дальше от возможных преследователей...

Следующая часть. Знакомство с Гаспаром.

45



Дом, милый дом! Но тебе быстро становится скучно. Куда пойдёшь?

- ☐ В поле — (48)
- ☐ На рынок — (32)

46



Бросок гнома с переворотом приводит его в чувство ответственности перед тобой. Он с радостью отдаёт тебе камни и выводит к озеру...

☐ Далее — (19)

47



Откуда ни возьмись, появляется гном и предлагает вывести тебя к озеру через секретные туннели в горах в обмен на коня.

☐ Отказаться — (30)

☐ Отдать коня — (34)



Промчавшись по полю на коне за считанные часы, ты приблизился к опушке леса.

○ Зайти в лес — (4)