

ДЖОНАТАН ГРИЙН

по творби на
ЛУИС КАРОЛ

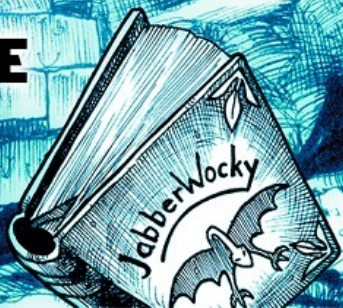


АЛИСА

**В СТРАНАТА
НА КОШМАРИТЕ**

**ACE
GAMEBOOKS**

КНИГА-ИГРА



СТРАНАТА НА ЧУДЕСАТА



1

Алиса гледа Заека с широко отворени очи и не знае какво да отговори, а в главата ѝ се въртят десетки въпроси. Коя е Червената кралица? Кой е превърнал Белия заек в ходещ часовник? И как очаква от нея да убие някого? В края на краищата, тя е само на единайсет години. Но преди да успее да изрече на глас някои от тези въпроси, Белия заек заговаря отново:

– Хайде, няма нито миг за губене. Часовникът тиктака!

Заека поглежда многозначително към часовника в коремната си кухня, после се обръща и хуква през поляната, като заподскача сред високата, разлюляна от вятъра трева.

Ако смяташ, че Алиса трябва да го последва, обърни на **20**. Ако смяташ, че никога не е добра идея да последваш говорещ заек с часовников механизъм, обърни на **39**.

2

Алиса стига до края на застланата с чакъл пътеката, която води до една спретната малка къща. На входната врата има месингова табелка с гравирани надпис „Б. заек“, а над вратата, на друга табелка от лакирано дърво с боя е изписано „Бърлогата“.

– Е, никой няма да спечели награда, ако познае кой живее тук – казва си Алиса.

Алиса е възпитано момиче и знае, че никога не бива да влиза в помещение, без да почука – а това важи с двойна сила за чуждите къщи. Но в този странен свят има много неща, които не следват обичайния ред, така че не е изключено да трябва първо да влезе, а после да почука.

Ако искаш Алиса да почука на вратата, обърни на **10**. Ако искаш да се опита да отвори вратата, вместо да почука на нея, обърни на **483**.





към мрака и Алиса забелязва, че по стените на шахтата се редят шкафове и етажерки. Като поглежда надолу, тя дори не различава дъното на кладенеца.

Но всеки момент ще прелети покрай следващия шкаф. Ако смяташ, че Алиса трябва да се опита в движение да разбере какво има в него, обърни на **109**. Ако не, обърни на **156**.

58

Алиса скоро достига до следващото разклонение в лабиринта от жив плет, но накъде да продължи?

- | | |
|-----------|----------------------|
| На север? | Обърни на 70 |
| На изток? | Обърни на 465 |
| На запад? | Обърни на 38 |

59

Когато чудноватото хибридно създание се доближава до Алиса, тя си дава сметка, че всъщност то не крещи, а пее, макар и воят му да долита неясно до нея през водата. „Щеш, не щеш ли, щеш, не щеш ли в този танц да полетиш?”

Алиса няма друг избор, освен да се бие с Фалшивата костенурка (която има предимство).

ФАЛШИВА КОСТЕНУРКА АТАКА 7 ИЗДРЪЖЛИВОСТ 7

Ако Алиса оцелее след битката с умопобърканата Фалшива костенурка, обърни на **118**.

60

Точно сега не е време Алиса да започне да се съмнява в собствените си възможности да завърши приключението и да убие чудовищната Черна царица.

Намали с 1 точка стойността на АТАКА на Алиса, а след това обърни на **72**.

