



книжка-игра Ольга Жакировой

## Корабельный кот

2 Ты выходишь в длинный, слабо освещенный коридор. Двери в каюты Двухногой открыты. Ты заглядываешь внутрь. Койки заправлены, вещи разбросаны, но самих Двухногой и ин хиги нет. От этого места пахнет дровяной.

- Позвать их громким «Мяу!» -> 4
- Пробраться на мостик – место, где Главный Двухногий сидит у самых больших окон. -> 5

3 Ты пробираешься в место, где пахнет едой. Столы чистые, печки холодные. Никто не жарит мясные лепешки. Твоя надежда тает, как снег на горячем двигателе. Зато ты замечаешь небольшую дверь в стене, которая обычно была закрыта, а теперь приоткрыта.

окружая тебя. Их много, слишком много.

- Бежать! -> 19
- Принять бой и зашипеть. 20

15 Терпение – признак хорошего охотника. Ты видишь, как группа мышей тащит что-то тяжелое. Присмотревшись, ты понимаешь, что это не «что-то», а «кто-то». Это крошечный Двухногий! Он отчаянно кричит, но его голос – лишь тонкий писк. Мыши тащат его к своему гнезду, как запасы на зиму.

- Броситься и отбить маленького Двухногого! -> 21
- Проследить, куда они его потащат. -> 22

16 Хватит наблюдений! Это мыши, а

что-то вроде своих гнезд, но очень сложных. И они таскают куски еды из пайков Двухногой, которые для них выглядят огромными.

- Присмотреться к тому, что они таскают. -> 17
- Решить, что мыши стали слишком наглыми, и нужно проучить их. -> 18

14 Твое грозное «МРРРЯАУ!» эхом раскатывается по складу. Стрекотание мгновенно прекращается. Наступает тишина. Но ненадолго. Через мгновение из-за каждого ящика появляются десятки мышей. Они смотрят на тебя. И они не выглядят испуганными. Они выглядят злыми. Они начинают сходитьсь,

Оттуда тянет прохладным воздухом. И пахнет чем-то металлическим.

- Протиснуться в дверь! -> 6
- Вернуться в коридор и поискать в других местах. -> 2

4 Твое громкое «Мяу!» эхом разносится по металлическим коридорам. В ответ – мертвая тишина. Лишь гул двигателей, который всегда был фоном твоей жизни, кажется теперь громче и угрожающее. От такого молчания по спине пробегают мурашки.

- Отправиться на мостик. -> 5

5 Тыходишь в комнату с самыми большими окнами, за которыми плывут звезды. Здесь Главный

бросаясь за шмыгающим в полумраке хвостом. Твой бросок точен – ты ловишь мышь и быстро с ней расправляешься. Она такая маленькая, что лишь дразнит аппетит. Настоящей еды тут не найти, но на охотничьих угодьях на складе мышей всегда было много. Пора отправиться туда.

- Идти на склад. -> 8

10 Ты прижимаешься к полу и

медленно, бесшумно подползаешь к углу. Заглядываешь. Это не одна мышь. Это целая группа. И они тащат какой-то блестящий кусок обертки. Но что-то не так. Они двигаются слишком

организованно. И вокруг щели, в которую они скрываются, ты видишь не просто мусор, а какие-то

- Остановиться и поискать, нет ли в этих домиках чего-то съедобного. -> 28

19

Ты бросаешься к выходу. Мыши преследуют тебя, пытаюсь вцепиться в твои лапы и хвост. Ты вырываешься на свободу и мчишься по коридору, пока не оказываешься в обитаемой части корабля. Преследование прекратилось. Мир больше не принадлежит тебе.

- Спрятаться в первой попавшейся каюте и переждать. -> 29

20

Ты избегаешь спину, распушаешь хвост и издаешь самое грозное шипение, на которое способен.

9 Инстинкты берут верх! Ты

- Громко мяукнуть, заявив о своих правах на эту территорию. -> 14
- Красться на цыпочках, чтобы выследить источник звука. -> 13

8 Ты мчишься вниз по трапам, в «брюхо» корабля – свое охотничье угодье. Здесь пахнет пылью, металлом и мышами. Обычно здесь стоит тишина, прерываемая лишь писком грызунов, но сейчас до тебя доносятся странные звуки: не просто писк, а что-то похожее на суетливое стрекотание.

Двуногий проводил много времени. Кресло пусто. На панели с мигающими огоньками что-то пищит назойливо и непрерывно. Ты подходишь к креслу и видишь странную картину: комбинезон Главного Двуногого лежит на сиденье, будто он просто... испарился.

- Обнюхать комбинезон. -> 7
- Испугаться и бежать прочь, в самое знакомое и безопасное место – на склад. -> 8

6

Ты оказываешься в узком, тесном проходе, оплетенном проводами и трубами. Здесь жужжит и мигает множество маленьких огоньков. Это «внутренности» корабля. Ты идешь по проходу, и вдруг из-за

Проходят минуты, может, часы. Наконец, сирена стихает. Ты выходишь. Дверь заперта. Ты в ловушке. Вскоре ты понимаешь, что отсюда не выбраться. Голод и жажда берут свое.

**КОНЕЦ**

Ты остался на своем посту, как и подobaет корабельному коту. Но корабль, оставшийся без экипажа, стал твоей могилкой среди звезд.

13

Ты крадешься между ящиками, сливаясь с тенями. Звук становящийся громче. Ты подбигаешься к своей старой засаде – груде ящиков у дальней стены. То, что ты видишь, заставляет тебя замереть. Мыши не просто бегают туда-сюда. Они построили из обломков и проводов

Ты – кот. Ты высканиваешь из засады с грозным шипением. Мыши в панике разбегаются. Ты ловишь одну лапой. Она отчаянно пищит. Ты прижимаешь ее к полу, готовясь к решающему укусу. И в этот момент ты слышишь слабый, но знакомый голос: «Нет! Пусти ее!»

- Отпадеться в поисках источника голоса. -> 23
- Прониторировать и закончить охоту. -> 24

17

Ты фокусируешь зрение. Это не просто еда. Они таскают крошечные кусочки шоколада, печенья, сухариков. И среди этого ты замечаешь нечто иное: крошечные металлические предметы, похожие на оружие или

- Обойти каюты в поисках Двуногого. -> 2
- Отправиться на кухню – может, там кто-то есть и даст поесть? -> 3

1 Ты просыпаешься от непривычной вибрации двигателей. Солнечное пятно на полу, в котором ты так любил дремать, сместилось. Потгиваешься и идешь к своей миске. Она почти пуста. Всего несколько подозрительно твердых крошек на дне. Это странно. Обычно Двуногий с Белым Халатом наполняет ее, дава ты проснешься. На корабле непривычно тихо.

## Введение

Ты корабельный кот, которого люди взяли с собой в космическое путешествие. Ты их любишь и счастливым талисманом среди звезд была прекрасная и безмятежной, пока однажды ты не проснулся совсем один. Где твои люди?

Spacefantasy.ru

аккуратно сложенные мелкие предметы, похожие на крошечные строения.

- Наблюдать дальше. -> 15
- Решить, что это просто мыши, и атаковать. -> 16

11

Ты делаешь молниеносный прыжок! Металлическая дверь с грохотом захлопывается у тебя за хвостом. Твое сердце колотится. Ты в безопасности, но теперь ты еще больше напуган. Нужно найти кого-то, кого-нибудь!

- Бежать на склад, в знакомое место. -> 8

12

Ты забиваешься в темный угол под панелью. Сирена воет над твоей головой. Ты зажимаешься.

- Продолжать разорять гнезда. -> 27

18 Ты с громким мяуканьем врываешься в их поселение. Мыши в ужасе разбегаются. Ты царапаешь и ломаешь их хлипкие домики. Это весело! Ты чувствуешь себя хозяином положения.

- Мягко подойти к крепости. -> 25
- Решить, что это новая игра, и снести лапой баррикаду. -> 26

инструменты Двуногой, только очень маленькие. У потом ты видишь его: один из ящиков превращен в крепость с баррикадами из спичек, и у входа стоят несколько крошечных Двуногой с копьями из иголок!