



*Ludlbro de Olga Makarova*

## Kosmohato

1 Vi vekigās pro nekutima vibrado de la motoroj. La suna makulo sur la planko, en kiu vi tiom amis dormeti, ŝoviĝis. Vi etendiĝas kaj iras al via manĝujo. Ĝi estas preskaŭ malplena. Nur kelkaj suspektinde malmolaj paneroj estas funde. Strange. Kutime la Dupiedulo kun Blanka Kĭtelo plenigas ĝin, tuj kiam vi vekigās. Sur la ŝipo estas nekutime silente.

- Ĉirkaŭiri kaj serĉi la Dupiedulon en la kajutoj. -> 2
- Iri al la kuirejo – eble tie estas iu kaj donos manĝaĵon? -> 3

2 Vi eliras en longan, malforte

- Decidi, ke ĉi tio estas nova ludo, kaj fortrapi la barkadon per la piedo. -> 26
- 18 Vi eksturnas ilian setlejon kun laŭta mjaŭado. La musoj terure diskuras. Vi gratas kaj rompas iliajn malfortajn domojn. Tio estas amuze! Vi sentas vin estro de la situacio.
- Daŭrigi detruir la nestojn. -> 27
  - Haiti kaj serĉi, ĉu en ĉi tiuj domoj estas io manĝebla. -> 28

19

Vi jetas al la eliro. La musoj persekutas vin, provante enpingli viajn piedojn kaj voston. Vi liberigas kaj kuras laŭ la koridoro, ĝis vi troviĝas en la loĝebla parto de la

- Decidi, ke la musoj fariĝis tro aŭdacaj, kaj necesas puni ilin. -> 18

14

Via minaca "MIJĀŬI!" eĥas tra la stokejo. La ĉirpado tuj ĉesas. Ekaperas silento. Sed ne por longe. Post momento el malantaŭ ĉiu kesto aperas dekoj da musoj. Ili rigardas vin. Kaj ili ne aspektas timigitaj. Ili aspektas... koleraj. Ili komencas alproksimiĝi, ĉirkaŭante vin. Ili estas multaj, tro multaj.

- Forkuri! -> 19
- Akcepti la batalon kaj sibli. -> 20

15

Pacienco estas signo de bona ĉasisto. Vi vidas, kiel grupo da

## FINO

Vi restis ĉe via posteno, kiel konvenas al ŝipa kato. Sed la ŝipo, sensipanara, fariĝis via tombo inter la steloj.

13

Vi ŝteliras inter kestoj, nedistingebla en la ombroj. La sonoj fariĝas pli laŭtaj. Vi alproksimiĝas al via malnova embuskejo – amaso da kestoj ĉe la fora muro. Kion vi vidas, frostigas vin. La musoj ne simple kuras tien kaj reen. Ili konstruis el rompajoj kaj dratoj iun kiel siajn nestoj, sed tre kompleksaj. Kaj ili ŝtelportas pecojn de manĝo el la porcioj de la Dupieduloj, kiuj por ili aspektas grandegaj.

- Rigardi pli atente, kion ili portas. -> 17

lumigitan koridoron. La pordoj al la kajutoj de la Dupieduloj estas duonmalfermitaj. Vi enrigardas. La litoj estas aranĝitaj, aĵoj disjetitaj, sed la Dupieduloj estas nenie. Ĉi tiu loko odoras alarme.

- Voki ilin per laŭta "Mjaŭ!" -> 4
- Ŝteliĝi al la komandrejo – la loko, kie la Ĉefa Dupiedulo sidas ĉe la plej grandaj fenestroj. -> 5

3

Vi penetras la loko, kie odoras je manĝaĵo. La tabloj estas puraj, la fornoj malvarmaj. Neniu rosta viandajn kuketojn. Via espero degelas, kiel neĝo sur varma motoro. Sed vi rimarkas malgrandan pordeton en la muro, kiu kutime estis fermita, sed nun

7

Vi enfosas la nazon en la teksaĵon. Ĝi odoras je la Ĉefa Dupiedulo, sed ankaŭ je io fremda, akra kaj elektra. Subite sub via piedo sur la panelo ekbrulas granda ruĝa cirklo.

Aŭdiĝas sirenkrio, kaj de la plafono komencas malleviĝi peza metalpordo, blokante la eliron!

- Eksalti de la seĝo kaj provi gliti sub la malleviĝanta pordo. -> 11
- Panike kaŝiĝi sub la kontrolpanelo. -> 12

8

Vi kuras malsupren laŭ la ŝtuparoj, en la "ventron" de la ŝipo – vian

ĉasareon. Ĝi odoras je polvo, metalo kaj musoj. Kutime tie regas silento, interrompata nur per pepado de ronĝuloj, sed nun vi audas stranganj sonoj: ne simple pepado, sed io simila al okupema ĉirpado.

- Ŝteliĝi piedpinte por trovi la fonton de la sono. -> 13
- Laŭte mjaŭi, asertante viajn rajtojn al ĉi tiu teritorio. -> 14

9

Instinktoj superregas! Vi jetas post la susurantan en duonlumo voston. Via ĵeto estas preciza – vi kaptas la muson kaj rapide mortigas ĝin. Sed ĝi estas tiel malgranda, ke ĝi nur incitas vian apetiton. Veran manĝaĵon oni ne povas trovi ĉi tie, sed sur la ĉasareo en la stokejo

