



АНДРЕЙ РУЛИН



РАСТРЕВОЖЕННЫЙ МАНХЕТТЕН



КНИГА-ИГРА

Андрей Рулин
Растревоженный
Манхеттен. Книга-игра

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=63523791

ISBN 9785005195098

Аннотация

Недалёкое будущее. Всю полицию на острове Манхеттен заменил Суперробот. За несколько минут он может облететь весь остров и спасти любого, кто нуждается в помощи. Теперь на улицах стало тихо и спокойно. Но коварная мафия не дремлет. Она узнала главную слабость Суперробота и теперь готовится нанести решающий удар. Однако на её пути становитесь вы, известный изобретатель и учёный!

Содержание

Правила игры	6
Варианты игры	6
Игра в одиночку	7
Игра командой	8
Игра с ведущим	9
Игра с мафиози: разновидность игры с ведущим	10
Брать ли с собой Суперробота?	11
Автобусы и метро	12
Листок путешественника	13
Введение	14
1	16
2	17
3	18
4	19
5	20
6	21
7	22
8	23
9	24
10	25
11	26
12	27

13	28
14	29
15	30
16	31
17	32
Конец ознакомительного фрагмента.	33

Растревоженный Манхеттен Книга-игра

Андрей Рулин

© Андрей Рулин, 2020

ISBN 978-5-0051-9509-8

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

КвестБук

книги-игры и сторигеймы

<https://quest-book.ru>



Правила игры

Варианты игры

Игра в одиночку

Это стандартный режим, предполагающий переход по параграфам, использование кубиков. Всё, как в обычных книгах-играх.

Игра командой

Кто обезвредит больше тайников с криптоном. В данном режиме рекомендуется играть после того, как каждый член команды уже хотя бы один раз прошёл игру в одиночку.

Игра с ведущим

После нескольких игр опытному игроку станет более или менее понятно, как изменятся все параметры игры после того, как переложить криптон в другое место. Такой игрок может стать ведущим и составить свою карту расположения криптона. Соответственно, при чтении параграфа вслух он будет вносить в текст соответствующие изменения.

Этот режим – наиболее интересный, поскольку каждый раз вы будете играть в совершенно новую игру. Также опытный ведущий может по своему усмотрению поменять положение автобусных остановок, станций метро и т. д. Число возможных вариантов игры и оптимальных стратегий в таком случае приближается почти к бесконечности!

Игра с мафиози: разновидность игры с ведущим

Мафиози знает расположение всех ящиков, и то, активированы они или обезврежены. Если он заходит в сектор с тайником с криптоном, то может погрузить ящик себе в машину и перемещать с той же скоростью, с которой двигаются игроки.

Если мафиози застукан за перевозкой криптона, – он обезврежен. Если без криптона, то он наоборот видит игрока, пока тот в секторе, а игрок его – нет. Повторно активировать криптон он не может. Если все ящики не обнаружены за определённое время – мафия выигрывает.

Брать ли с собой Суперробота?

Перед каждым переходом вы решаете, идти ли дальше с Суперроботом или без него. Если вы идёте с ним и оказываетесь в секторе, где лежит криптон, то он начинает играть со всеми в шахматы. Киньте кубик, и узнайте сколько ходов требуется, чтобы оттащить его в то место, откуда вы пришли.

Если вы идёте дальше без Суперробота, то устанавливаете в секторе шушпанцеры и определяете, есть криптон в секторе или нет. Бросьте кубик и узнаете, сколько ходов требуется на установку шушпацеров.

После этого сектор становится обезвреженным и робот присоединяется к вам. Запишите номер сектора, – теперь он обеззаражен, и если вам предложат идти туда, возможно этого делать не стоит, так как криптона там больше нет.

При сканировании роботом, сектор будет по прежнему показываться заражённым. Не пугайтесь, это особенность деактивации. Решение о том, идти с роботом или без, вы должны принять до перехода на следующий параграф.

Автобусы и метро

Никакая мафия не помешает ходить общественному транспорту. Как только вы встретите упоминание об остановке автобуса или метро, сразу запишите номер параграфа, на котором это произошло. Вы можете всего за один ход перейти с одного параграфа с автобусом на любой другой. Точно также и с метро. Но, внимание, вы не можете за один ход попасть с места где располагается автобусная остановка в сектор, где есть остановка метро.

Листок путешественника

Время от времени, с вами будут случаться интересные события, требующие записи номера параграфа или ключевого слова. Лучше всего записать их в листок путешественника. Туда же записывается количество оставшегося криптона. Сначала его двадцать единиц. С течением времени вы будете обезвреживать его и зачёркивать квадратики, его обозначающие. *Когда вы зачеркнёте все квадратики, вы победили, отправляйтесь на параграф 84.*

АВТОБУС	Информация, число сделанных ходов
МЕТРО	
Тайники с криптоном : □□□□ □□□□ □□□□ □□□□	
Ключевые слова :	

Введение

Рано утром вас поднимает с постели неожиданный звонок. Интересно, кто это мог быть? Оказывается, звонит никто иной, как глава вашего университета. Его голос встревожен, и понятно почему. Как с, ледует из его дальнейшего рассказа, случилось невообразимое – Суперробот, который уже несколько лет заменял собой всю полицию Манхеттена, вот-вот мог превратиться в груды хлама!

В научных кругах многим было известно, что, несмотря на его огромную мощь, Суперробот обладал сильной уязвимостью, – достаточно было поставить рядом с ним большой контейнер с криптоном, он тут же подключался к интернету и начинает играть со всеми в шахматы, пока его не увезут из опасного места.

Похоже, теперь об этом узнала и мафия, и одной тёмной ночью (а именно, – сегодняшней) мафия разбросала криптон по всему острову, надеясь поймать Суперробота в ловушку.

К счастью, Суперробот почувствовал опасный элемент издалека и смог найти его примерное местоположение.

С помощью местных жителей «заражённая» зона была перегорожена. Беда в том, что эта зона представляет собой множество кварталов. Если быстро не решить проблему, то будут самые плохие последствия. К тому же, в этой зоне на-

ходится большая часть вашего университета.

К счастью, не всё так плохо. Жители города обратились за помощью к университету, а ректор припомнил ваши заслуги в разработке шушпанцеров – приборов, которые могут уловить даже самое малое количество криптона. В общем, вы уже понимаете, что «спасать мир» придётся вам, причём – как можно быстрее. А добровольно или принудительно вы это будете делать, – это уже выбирать вам.

Вы едва успеваете позавтракать и слышите шум вертолётта. Это за вами. Все работающие шушпанцеры уже вынесены из вашей лаборатории и загружены туда. Вам остаётся только последовать за ними. А рядом с вертолёттом летит тот самый Суперробот, которого вы раньше видели только в книгах. Да, интересный денёк вам сегодня предстоит!

1

Часть острова, захваченная мафией, представляет собой приблизительно квадрат. По его углам ведут патрулирование жители, которые уже перетасили все подозрительные ящики и контейнеры вглубь квадрата. Только здесь более-менее безопасно. На одну из этих безопасных площадок и доставляет вас вертолёт. Куда вы высадитесь?

На пересечение Первой улицы и Авеню А – 2.

На пересечение Бликер-стрит и Лагардия Плейс – 31.

На пересечение Девятой улицы и Пятой авеню – 28.

На пересечение Девятой улицы и Авеню А – 44.

2

Вы высаживаетесь около кафе, здания из красного кирпича. Первый этаж этого здания покрашен в серый цвет. Слева от кафе, если смотреть в сторону первой улицы, идёт какая-то стройка – везде развешены знаки, повсюду раскиданы какие-то трубы, дорожный рабочий ловко что-то заделывает с помощью маленького катка. Нашли, называется, время заниматься своими делами, пока вы тут мир спасаете. И на улице и в кафе довольно многолюдно, местные жители охотно готовы с вами пообщаться. В то, что в городе настал беспорядок и есть какая-то мафия, верят немногие. Как говорит Суперробот, поблизости криптона нет. Где вы будете его искать?

Пойдёте по Первой улице – 47.

Пойдёте по Авеню А – 74.

3

Вы на пересечении трёх улиц – Бауэри (75), Бликер-стрит (48) и Первой улицы (29). Все соседние сектора чисты, ничего интересного здесь нет, за исключением легкового автомобиля, перевозящего по городу огромную статую мыши. Удивительно, как этот автомобиль ещё не перевернулся (разве что она надувная), да и собственно где и кому понадобилось установить эту статую? Впрочем, вам пора спешить, выберите одну из улиц и двигайтесь по ней.

4

А вот и залежи криптона! Вы замечаете это по поведению Суперробота, который лежит не двигаясь, по всей видимости, проводя многочисленные единовременные сеансы шахматных интернет-партий. Киньте кубик, число выпавших очков покажет, как долго вам придётся тащить вашего друга не себе.

Если же вы зашли в сектор один, то бросок кубика покажет, сколько шушпанцеров вам необходимо разместить для обнаружения тайного склада. Установка каждого шушпанцера займёт один ход. Склад оказывается за деревьями около одноэтажного коричневого здания. После его обезвреживания робот присоединяется к вам. Решайте, куда пойти:

На Бродвей – 30.

На Вустер-стрит – 49.

Пойдёте вдоль по Мерсер-стрит – 76.

5

Четвёртая улица на пересечении с авеню А довольно зелёная – вдоль всей улицы посажены деревья, а около самого перекрёстка располагается мини-скверик. Это и понятно, – по всей улице расположены двадцатипятиэтажные дома, без зелени пейзаж был бы не очень приглядный. Если бы в одном из таких домов был бы спрятан криптон, вам не поздоровилось бы перерывать их от квартиры до квартиры. Впрочем, это и не потребуется – у вас же есть шушпанцеры. Да и вообще этот сектор чист, в отличие от двух соседних. Что вы сделаете?

Пойдёте вдоль по Четвёртой улице – 50?

Пойдёте по направлению к Третьей улице – 38?

Пойдёте по направлению к Пятой улице – 77?

6

Впервые за время путешествия вы видите такое большое по площади одноэтажное здание – ресторан из синего и белого кирпича. Около него деловито прохаживается дворник с щёткой и длинным совком, подметая окрестности. Предприимчивые владельцы окрестных домов, пользуясь разницей в высоте, обвесили все стены своих построек различными рекламными плакатами. Особо жадные водрузили плакаты ещё и на крыши. Как сообщает Суперробот, а он в подобных случаях всегда прав, где-то рядом находится один тайник с криптоном. Куда пойдёте в его поисках?

В сторону Пятой улицы – 78.

В сторону Лафайет-стрит – 51.

В сторону Третьей улицы – 39.

В сторону Второй авеню – 32.

На перекрёстке вы видите интересное здание, на котором нарисована пирамида, так, как она выглядела бы сверху с разных углов зрения. Каждая грань пирамиды раскрашена в свой цвет, в основном это оттенки синего. Вы спрашиваете Суперробота, что это может означать, – и он с готовностью объясняет, – это аллегорическое описание шахматных партий великих мастеров. Правда, по соседству расположено четыре источника криптона, поэтому сами решайте, насколько можно доверять его словам. *Теперь вы можете пойти по Третьей улице (40) или к Вашингтон Плейс (79), или к Грин-стрит (52). А может быть, на Бродвей – 33?*

8

Если верить сведениям Суперробота, поблизости есть один тайник с криптоном. *Вы можете поискать его, отправившись вдоль по седьмой улице – 53. Или же пойти по Авеню А в сторону Восьмой улицы (80) или Шестой (41).*

Вы на пересечении Седьмой улицы и Купер-сквера. Купер-сквер назван так в честь парка поблизости. Парк по меркам города не такой и маленький, – там расположено целых девять деревьев и девятнадцать кустов, о чём вам с готовностью сообщает Суперробот. При таких масштабах нетрудно и самому подсчитать, но пусть лучше это сделает сам Суперробот. После этого вы просите его подсчитать количество арок в торговом здании, а потом и количество окон. Всё это сделано потому, что вокруг вас четыре сектора с криптоном, – если вы не отвлечёте своего друга, последствия могут быть самыми плохими. Ещё раз подумайте, пойти в следующий сектор с ним, либо же попросить подсчитать количество всех железных прутков в заборе, огораживающим парк (а заодно и обновить на них краску). *Вы можете пойти по Седьмой улице – 35. В направлении Шестой улицы – 42. Вдоль дома, у которого вы просили подсчитать число арок – 81.*

10

В который раз вы убеждаетесь в ненадёжности своих карт. Перекрёстка Мерсер-стрит и Седьмой улицы не оказывается. Зато оказывается контейнер с криптоном, и прямо в грузовике службы доставки «Упс...», припаркованном рядом с тридцатиэтажным домом. *После того, как вы произвели все необходимые операции по обезвреживанию, можете пойти дальше в сторону Восьмой улицы (10) или Уэверли Плейс – 43.*

11

Где-то поблизости склад криптона. А вернее, их даже целых два, о чём вам радостно сообщает Суперробот, которого уже сейчас немного тянет поиграть в шахматы. Что же будет, когда вы дойдёте до этих складов? Впрочем, вам-то надо именно что до них дойти, повернув, например, в сторону...

...*Первой улицы* – 47.

...*Третьей улицы* – 65.

...*Авеню А* – 74.

...*Второго авеню* – 56.

12

Рядом с перекрёстком интенсивно возводят очередную «стекляшку». По площадке интенсивно бегают строители, территория вокруг огорожена, в плакатах жителей благодарят за терпение и обещают, какая чудо-конструкция будет создана к зиме, а также пишут, кому можно анонимно позвонить, если ходить вокруг стройплощадки небезопасно. Конечно же, небезопасно, вы же ещё не выполнили свою миссию! Так что вперёд, на поиски, рядом с вами два тайника с криптоном.

Будете искать их на Бродвее – 57?

На Бликер-стрит – 48?

На Грейт-Джонс-стрит – 66?

На Бауэри – 75?

13

Как только вы достигаете пересечения Второй улицы и Вустер-стрит, робот начинает проявлять растущее беспокойство. И не случайно, – поблизости три источника криптона. Вам надо действовать как можно осторожнее. Также повод для беспокойства есть и у вас, – вы прекрасно знаете, что Вторая улица здесь только на карте, а в реальности её не было и нет. И если местность здесь, в самом центре вашего университета, вам прекрасно знакома, то куда вас заведёт такая карта где-то вдалеке отсюда, – лучше не думать.

Итак, вы пойдёте:

В сторону Бликер-стрит – 58.

К Третьей улице – 67.

14

В данном секторе нет ничего примечательного, – обычный спальный квартал города. Кусок Пятой улицы, – и тот застроен многоэтажками. Даже криптона тут нет. Более того, его нет ни в одном из соседних секторов. Так что пора снова в путь:

В сторону Четвёртой улицы – 50.

В сторону Пятой улицы – 59.

В сторону Шестой улицы – 68.

15

Вы проходите немного по Лафайет-стрит, и тут у вас отключается соединение с онлайн-картой города. Немудрено, что вскоре вы окончательно запутываетесь в своём местоположении.

Как вы помните, здесь по карте должно быть пересечение с какой-то улицей, но глаза говорят об обратном. Есть только некий переулочек, который заканчивается тупиком. Сейчас вы стоите лицом к нему. *Свериться вам теперь уже не с чем. Справа (69) от вас вдалеке виднеется большое стеклянное здание. Слева (51) улица просматривается вдаль гораздо лучше, но зацепиться глазу решительно не за что. Ещё рядом с вами три сектора с криптоном. Если вы сориентировались, то идите дальше.*

16

Вы подходите к восточному входу в парк. Как вам сообщает Суперробот, поблизости находится два сектора с источниками криптона. *Вы разворачиваетесь спиной к входу (всё равно в парк с роботом не пойдёшь) и раздумываете, куда же пойти, – налево (70), прямо (79) или направо – 52.*

*Если вы не смотрели параграф 83, – то самое время сделать это. Ключевое слово **ПОЛЮМКА***

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.