

Grzegorz Kossowski

PRZYGODY ODWAŻNEGO KAPTURKA

GAMEBOOK



Grzegorz Kossowski
PRZYGODY ODWAŻNEGO
KAPTURKA
Gamebook

© Copyright by Grzegorz Kossowski (Self-publishing)

Grafika i projekt okładki: Grzegorz Kossowski

ISBN: 978-83-7859-569-4

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Wydanie I 2015

Dla Oliwii

Wstęp

Każdy rodzic szybko przekonuje się o tym, jak ważną rolę pełnią bajki i baśnie w życiu dzieci. Zmyślane historie służą przecież nie tylko samemu rozwojowi osobowości maluchów, poprzez prezentowanie właściwych, często bohaterskich i skłonnych do poświęceń postaw. W dobie natrętnej telewizji czy gier komputerowych, czytane przed snem lub opowiadane w czasie wspólnych zabaw opowieści, pomagają również budować i zacieśniać więzi między dziećmi i rodzicami.

Celem tego gamebooka jest spełnienie tego zadania, a ponadto dostarczenie dodatkowej rozrywki, polegającej na wspólnym kreowaniu historii, które rodzice być może znają ze swojego dzieciństwa, jednak w nowej, bardziej interaktywnej wersji.

Instrukcja obsługi

Książka podzielona jest na szereg jednostronicowych rozdziałów. Lekturę zaczynamy od pierwszego z nich. Na końcu każdego rozdziału znajdziemy jedną lub więcej opcji do wyboru. Każda z nich przeniesie nas do innego miejsca książki, opisującego odmienne wydarzenie, które ostatecznie kształtować będą nową opowieść, zależną od podjętych przez czytelnika decyzji.

Od czasu do czasu gra przewiduje pewne zdarzenia losowe, realizowane poprzez rzut monetą. Warto mieć jedną pod ręką, kiedy przyjdzie na to pora.

Zaczynamy...

#1

Dawno, dawno temu, tak dawno, że chyba nikt już tego nie pamięta, był sobie las. Ogromny i gęsty, miejscami mroczny i ponury, a miejscami słoneczny i pełen śpiewu ptaków. Rósł sobie ten las, nie zwracając uwagi na sprawy zupełnie nieważne. Latem zielony, jesienią czerwonożółty, a zimą trochę łyśy. Trzeszczał i stękał w czasie suszy, szumiał w deszczu, gdy krople wody uderzały w rozłożyste liście drzew i krzewów. Porośnięty mchem, pachniał a to sokami młodych pędów, a to nektarem rosnących na polanach kwiatów, a to butwiejącymi liśćmi i próchniejącą korą.

Gęstwinię przecinały nieliczne ścieżki. Jedne zrobione przez ludzi, inne wydeptane przez zwierzęta, większość urywająca się nagle, bez zapowiedzi tak, że można się było zgubić, zanim zdążyło się powiedzieć: „Mamo, zgubiłam się”...

Na skraju tego lasu stał sobie mały domek. Był śliczny, z pomalowanymi na biało ścianami, zadbanym ogródkiem i prostym płotem z cienkich desek. Już z daleka widać było, że ktoś o niego dba.

> [Kto może mieszkać w tym domku? #34](#)

#2

Kapturek rzucił się w pogoń za Wilkiem. Ten wskoczył na most, potknął się i upuścił koszyk... wprost do wody. Kiedy zwierz zniknął w gęstwinie lasu, dziewczynka bezradnie patrzyła, jak jej koszyk odpływa w dół rzeki. Natychmiast ruszyła wzdłuż brzegu, starając się nie stracić z oczu swojej własności. Wiedziała, że wieś nad jeziorem była niedaleko. Tam też znajdowała się specjalna przegroda, rodzaj tamy, na której koszyk mógł się zatrzymać.

Kiedy wreszcie Kapturek dotarł na miejsce, zobaczył, że stało się tak, jak przewidywał. Koszyk wciąż unosił się na powierzchni, ale uwięziony był między filarami budowli. Dziewczynce udało się, choć nie bez trudu, odzyskać zgubę. Brakowało tylko kielbasy. No tak, Wilk zabrał to, co interesowało go najbardziej, a resztę porzucił.

Kapturek wykorzystał tamę, by przedostać się na drugą stronę rzeki i wszedł do wsi.

> [Kapturek dociera do wsi nad jeziorem. #49](#)