

به نام خدای مهربان



مازهای سخت و پیچیده
برای تقویت هوش و خلاقیت

هزارپیچ‌های هیجان انگیز

۳

دیوید فیلیپس
ترجمه‌ی جواد ثابت‌نژاد

برای ۸ تا ۱۲ سال

هیولاهای عجیب‌الخلقه

ناشر پیشرو در انتشار کتاب‌های کمک‌آموزشی برای مهدکودک‌ها و پیش‌دبستانی‌ها

کتاب‌کار

چاپ چهارم

واحدکودک و نوجوان
موسسه‌ی نشر و
تحقیقات ذکر

تهران، خ انقلاب، خ فلسطین جنوبی، خ محتشم، شماره ۲۰، طبقه
تلفن: ۰۰۴۱ ۶۶۴۱ ۵۰۵ (خط ۵) • تلفکس: ۶۶۴۸۲۶۳
کد پستی: ۱۳۱۵۸۵۳۴۹۳۰ • سامانه‌ی پیامکی: ۰۶۶۶۶۶۳۰۰۰
www.zekr.co • Email: zekr_publishery@yahoo.com

هیولاهای عجیب‌الخلقه در هزارپیچ‌های هیجان انگیز

دیوید فیلیپس

ترجمه‌ی جواد ثابت‌نژاد

مدیر هنری و اجرای جلد: حسین نیلچیان

ویراستار: سیده مریم مصطفوی

صفحه‌آرایی: کارگاه گرافیک قاصدک (سیدمهدی مظلوم)

زیر نظر گروه برنامه‌ریزی آموزش‌های پیش‌دبستانی

موسسه نشر و تحقیقات ذکر

لیتوگرافی: گلپا • کد: ۹۲/۲۶۲

چاپ چهارم: ۱۳۹۸ • تیراژ: ۱۵۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۲۷۱-۱

شابک دوره: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۶۶۴-۱

کلیه‌ی حقوق چاپ و نشر انحصاراً برای

ی نشر و تحقیقات ذکر محفوظ است.

سرشناسه : فیلیپس دیو، Phillips, Dave

عنوان و نام پدیدآور : هیولاهای عجیب‌الخلقه در هزارپیچ‌های هیجان‌انگیز/ دیو فیلیپس؛ ترجمه جواد ثابت‌نژاد.

مشخصات نشر : تهران: ذکر، کتاب‌های قاصدک

مشخصات ظاهری : ۴۰ ص:، مصور: ۲۲ x ۲۹ س.م.

فروست : مازهای سخت و پیچیده برای تقویت هوش و خلاقیت: ۳.

شابک : ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۲۷۱-۱

وضعیت فهرست‌نویسی : فیبا

یادداشت : عنوان اصلی: Monster mazes, 1989

موضوع : معماهای هزارتو -- ادبیات نوجوانان

موضوع : معماها

شناسه افزوده : ثابت‌نژاد، جواد، ۱۳۲۰ -، مترجم

رده‌بندی کنگره : GV ۱۵۰۷ / م۶ ۱۳۹۲

رده‌بندی دیویی : [ج] ۷۳۷۹۳

شماره کتابشناسی ملی : ۳۰۷۴۳۸۹

ماجراهای عجیب

به دنیای پر رمز و راز ماجراهای عجیب خوش آمدید. در این دنیا از افراد شجاع و با مهارت استقبال می‌شود. فقط کسانی که جرئت کافی دارند تا وارد غارهای اسرارآمیز شوند و در عمق قلمروی جادویی تخیلات وارد شوند می‌توانند گنج‌های افسانه‌ای را کشف کنند. دیو فیلیپس، شما را به سفری پیچ در پیچ درون ۳۲ هزارپیچ می‌برد که مملو از افسانه، رمز و راز و شگفتی‌هاست.

این هزارپیچ‌ها چهار سطح دارند که به ترتیب، هر سطح سخت‌تر می‌شود. سطح نخست با تله‌های آتش، مارها، عنکبوت‌های بزرگ، موش‌ها و خارهای کشنده پر شده است. سطح دو شامل گذرگاه‌های مرموز است که می‌توانید وارد آن‌ها شوید و در بخشی دیگر از آن سر درآورید. در سطح سوم، شما از سه سلاح موجود یکی را انتخاب می‌کنید تا علیه اشباح، اسکلت‌ها و جنگجویان از آن استفاده کنید. در سطح چهارم، باید نیزه‌هایی جمع کنید تا در برابر گرگ‌ها و عقرب‌های بزرگ از خودتان محافظت کنید. به علاوه این که هر هزارپیچ خطرناک و پاداش‌های منحصر به فرد خودش را دارد. در ابتدای هر سطح دستورهای پیشنهاد شده که باید از آن‌ها تبعیت کنید. اگر در هزارپیچ گرفتار شوید و نتوانید راه خود را پیدا کنید، راه‌حل آن در بخش جواب‌ها وجود دارد. اکنون، مداد به دست، پیش به سوی پیروزی، ثروت و عزت.

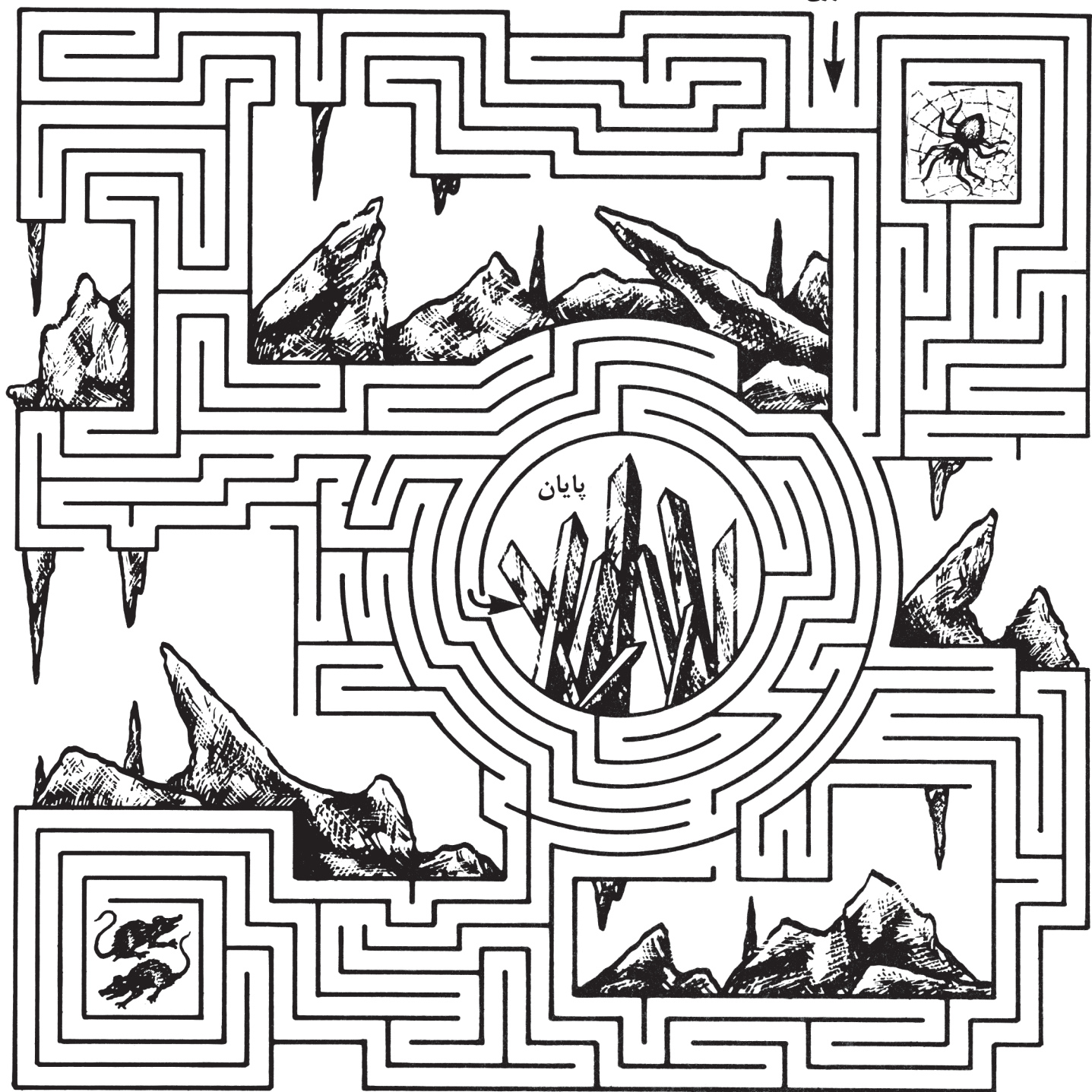
راهنمای سطح ۱

شما سطح اول سختی هزارپیچ‌ها را شروع کرده‌اید. اگر جسارت دارید وارد هزارپیچ‌های این بخش شوید، اما مواظب باشید! اگر به اتاقک آتش بلغزید، یا اگر داخل گودال عنکبوت‌ها بیفتید نابود می‌شوید. اگر وارد لانه‌ی موش‌ها شوید، آن‌ها با گوشت خوشمزه شما جشن می‌گیرند. اگر اشتباه کنید و وارد تار عنکبوت‌ها شوید، عنکبوت‌های گول‌پیکر تا آخرین قطره‌ی خون شما را می‌مکند. لحظه‌ای که وارد چال افعی‌ها شوید، آن‌ها با دندان‌های زهرآلود شما را نیش می‌زنند.

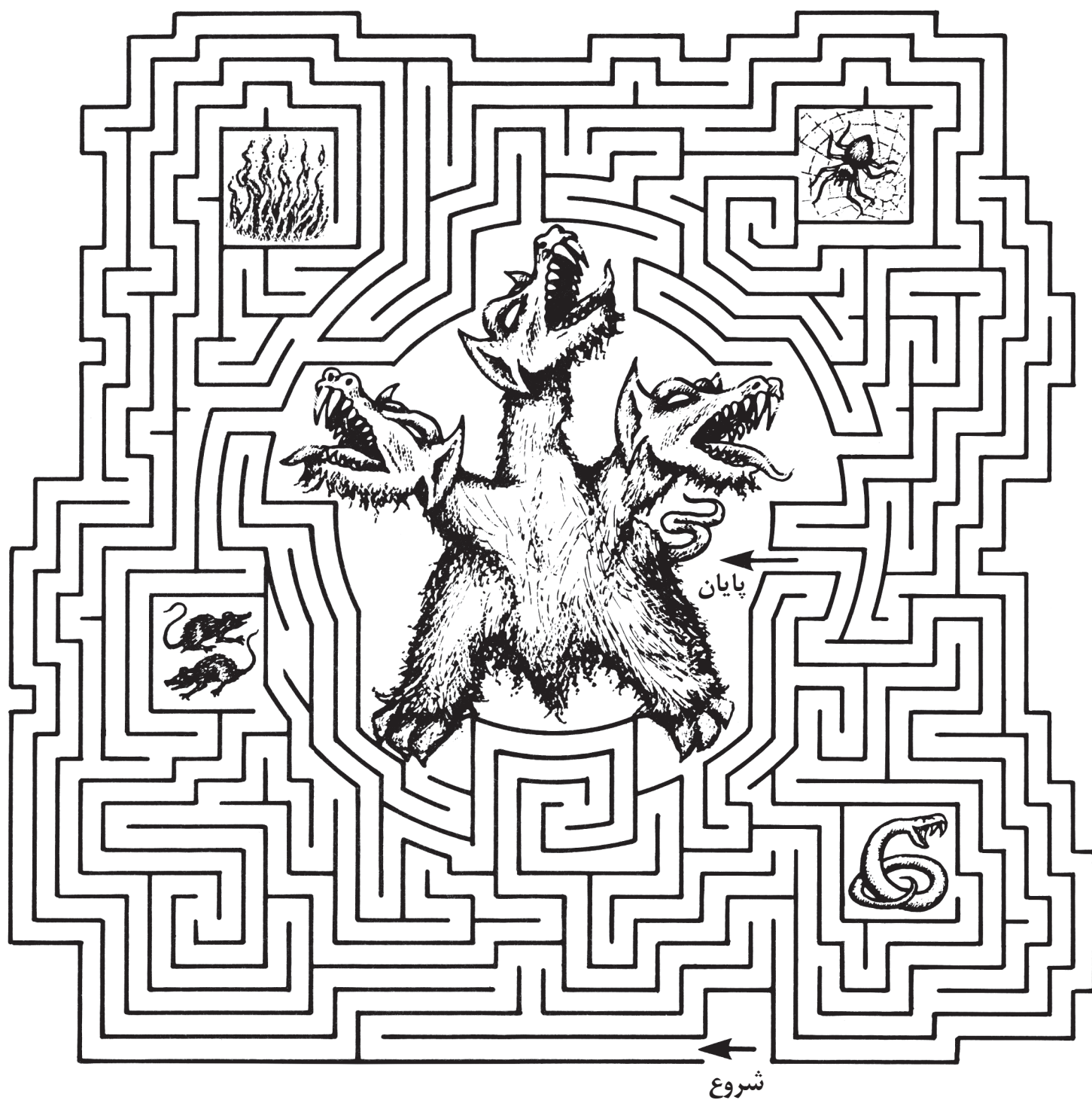
در بخش نخست، از همه‌ی خطرهای خاصی که هر هزارپیچ دارد دوری کنید.



شروع

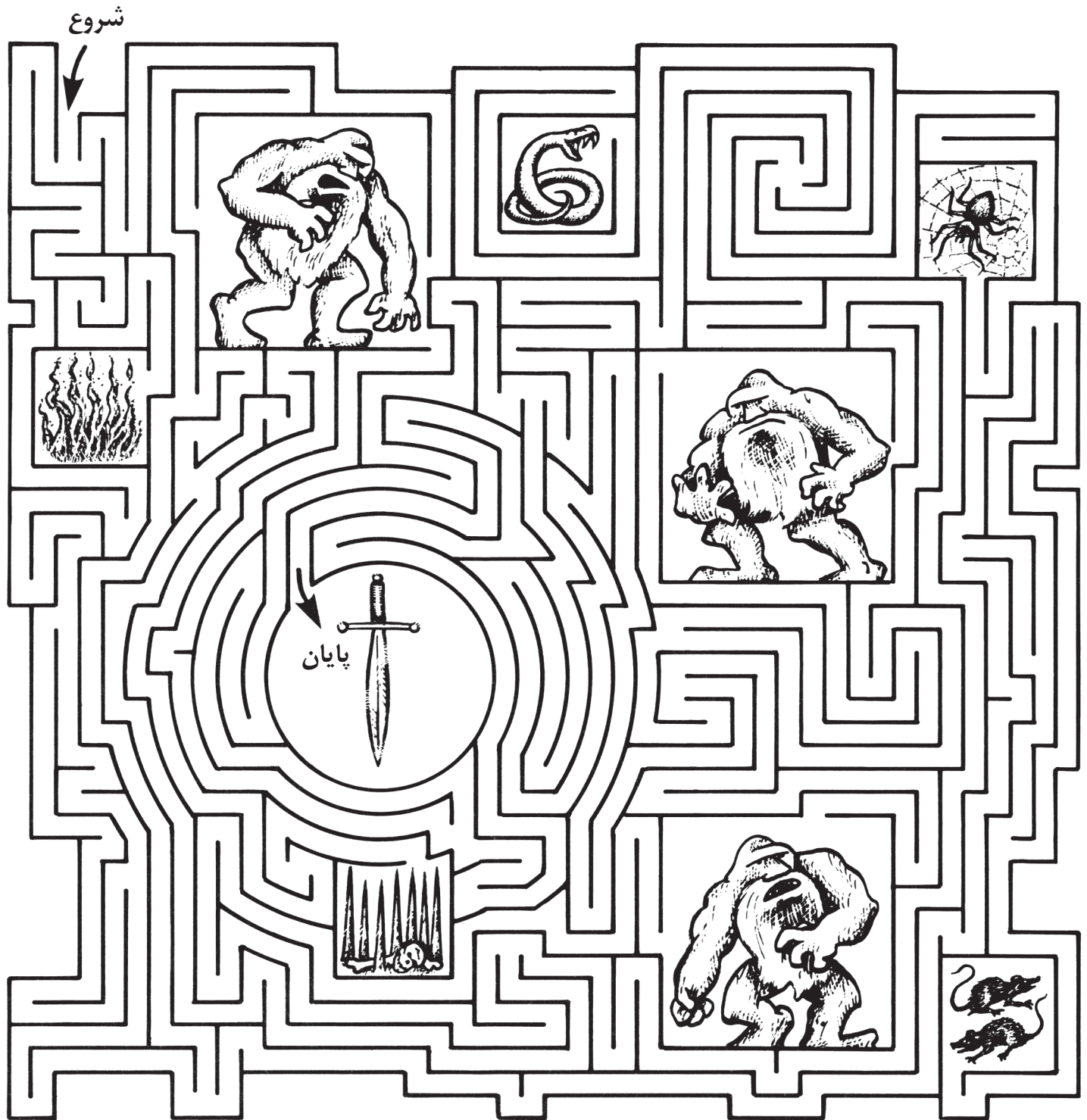


قدرت کریستال‌ها. شما باید راه ورود به حفره‌ی مرموز را پیدا کنید، در آن‌جا ثروت زیادی در انتظارتان است. افسانه‌ها می‌گویند که راه ورودی با کریستال‌های بزرگی که به هزاران رنگ می‌درخشند مسدود شده است. کریستال‌ها توانایی دارند تا جانوران جادویی را درون حفره‌ی مرموز سالم نگه دارند. شما اگر راه را پیدا کردید باید از کنار کریستال‌ها عبور کنید. از بالا طرف راست، جایی که فلش راه را نشان می‌دهد، وارد هزارپیچ شوید. ورودی کریستال را پیدا کنید، اما اگر بلغزید یا روی صخره‌های پایین می‌افتید یا این که طعمه‌ی موش‌ها و عنکبوت‌ها می‌شوید.



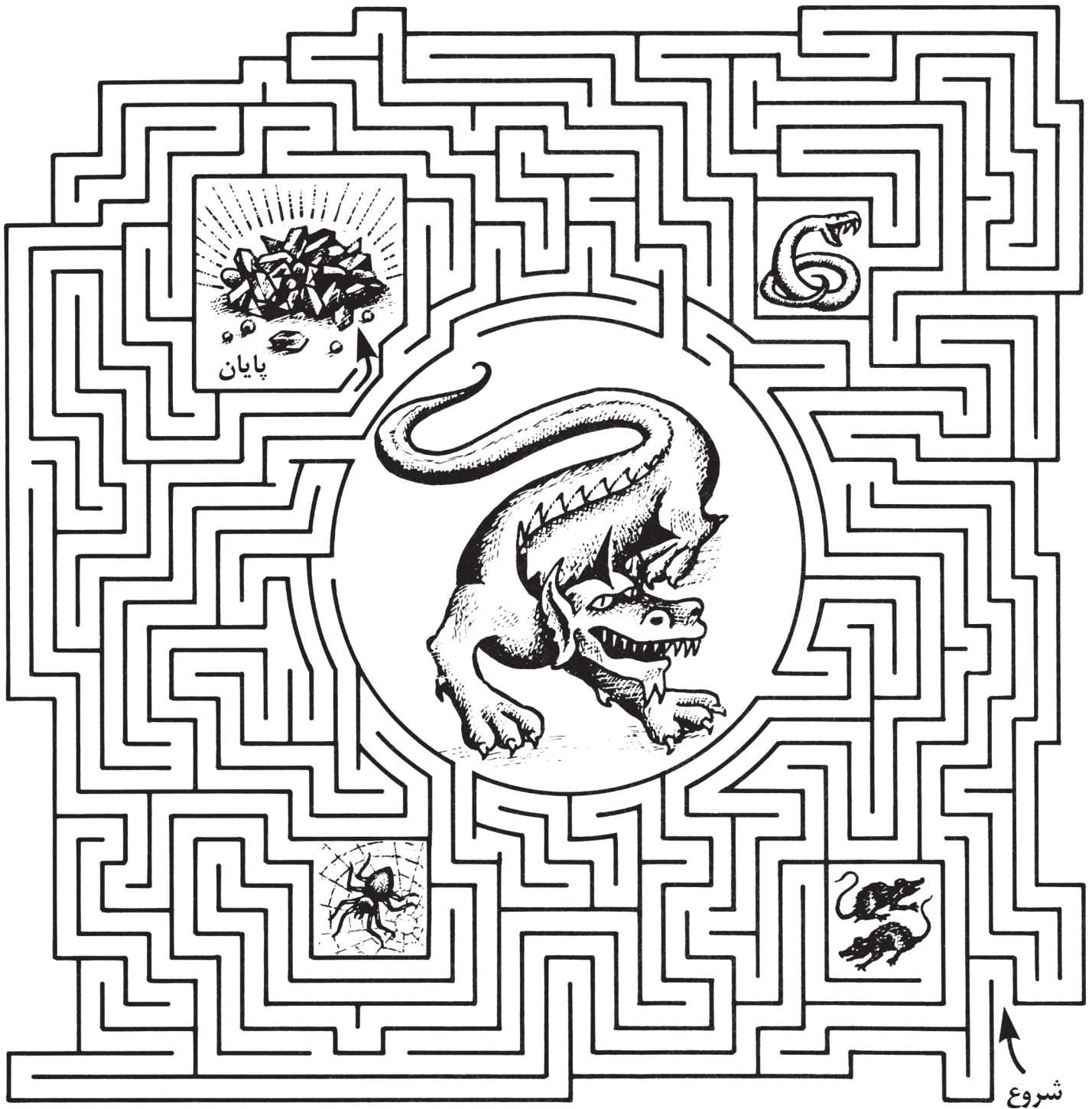
سگ سه سر. شما حفره‌ی مرموز را پیدا کرده و به آن وارد می‌شوید. صدای غرش سه جانور را می‌شنوید، اما در اصل صدا متعلق به یک جانور بزرگ با سه سر است؛ سگ سه سر. آن نگهبان قلمرویی است که شما به آن جا تاخته‌اید. همه‌ی راه‌ها به سگ سه سر منتهی می‌شوند، پس اگر بخواهید به سفرتان ادامه دهید باید آن را بکشید.

از پایین وارد هزارپیچ شوید و راه ورود به اتاقک سگ سه سر را، که نزدیک دُم آن است و نمی‌تواند آن را ببیند، پیدا کنید. همه‌ی راه‌های دیگر به سرها یا پاهای خطرناک سگ سه سر می‌رسند. اگر از هر کدام از این راه‌ها وارد شوید سگ شما را نابود می‌کند.



شمشیر غول‌کش. در اعماق زمین غول‌های شرور و نفرت‌انگیزی در کمین نشست‌ه‌اند. آن‌ها هیچ وقت بیرون آفتابی نمی‌شوند، چون ممکن است به سنگ تبدیل شوند و مانند غبار فرو ریزند. اما در تاریکی ابدی غارها از هیچ چیز نمی‌ترسند. آن‌ها از هیچ چیز نمی‌ترسند، جز شمشیر نقره‌ای بزرگی به نام شمشیر غول‌کش. قبل از آن که غول‌ها شما را پیدا کنند، باید این شمشیر را پیدا کنید.

از بالا و چپ وارد هزارپیچ شوید. شمشیر را پیدا کنید، اما از غول‌ها و خطرهای دیگر اجتناب کنید.



اژدهای یخی. تعداد بسیار زیادی اژدها وجود دارد که بعضی از آن‌ها قوی‌تر از بقیه‌اند. هیچ کدام از آن‌ها بال و نفس آتشین ندارند. برخی از آن‌ها گازه‌ای کشنده‌ای از دهانشان بیرون می‌دهند و برخی دیگر نفس یخی دارند. اژدهاها زیاد به هم شبیه نیستند ولی همه در دو چیز شباهت دارند: خطرناکند و گنج ذخیره می‌کنند. این اژدها نوعی اژدهای یخی است. اژدهای یخی نه آتش دارد و نه جادو؛ فقط دندان و چنگال‌های تیزی دارد. گنج آن زیاد نیست، ولی بسیار گرانبه‌است و سنگ‌های خیلی نادری دارد.

از طرف راست و پایین وارد هزارپیچ شوید، گنج را بیابید اما از اژدهای یخی حذر کنید.