

به نام خدای مهربان



مازهای سخت و پیچیده  
برای تقویت هوش و خلاقیت

# هزارپیک های هیجان انگیز گنج دزدان دریایی

دیوید فیلیس  
ترجمه‌ی جواد ثابت نژاد

برای ۸ تا ۱۲ سال

ناشر پیشرو در انتشار کتاب‌های کمک‌آموزشی برای مهدکودک‌ها و پیش‌دبستانی‌ها

کتاب‌کار

چاپ چهارم



تهران، خ انقلاب، خ فلسطین جنوبی، خ محتشم، شماره‌ی ۲۰، طبقه  
تلفن: ۶۶۴۱۰۰۴۱ (۵ خط) • تلفکس: ۶۶۴۸۲۶۳  
کد پستی: ۳۰۰۰۶۶۶۶۶۳ سامانه‌ی پیامکی: ۱۳۱۵۸۵۳۴۹۳  
www.zekr.co • Email: zekr\_publishery@yahoo.com

گنج دزدان دریایی در هزارپیک‌های هیجان انگیز

دیوید فیلیس

ترجمه‌ی جواد ثابت نژاد

مدیر هنری و اجرای جلد: حسین نیلچیان

ویراستار: سیده مریم مصطفوی

صفحه‌آرایی: کارگاه گرافیک قاصدک (سیدمهدی مظلوم)

زیر نظر گروه برنامه‌ریزی آموزشی‌های پیش‌دبستانی

موسسه نشر و تحقیقات ذکر

لیتوگرافی: گلپا • کد: ۹۲/۲۶۰

چاپ چهارم: ۱۳۹۸ • تیراژ: ۱۵۰۰ جلد

شابک: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۲۶۹-۸

شابک دوره: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۶۶۴-۱

کلیه‌ی حقوق چاپ و نشر انحصاراً برای

ی نشر و تحقیقات ذکر محفوظ است.

سرشناسه	: فیلیس دیو، Phillips, Dave
عنوان و نام پدیدآور	: گنج دزدان دریایی در هزارپیک‌های هیجان انگیز / دیو فیلیس؛ ترجمه‌ی جواد ثابت نژاد.
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؛ ۱.
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۳۰۷-۲۶۹-۸
وضعیت فهرست‌نویسی	: فیبا
یادداشت	: عنوان اصلی: Pirate treasure mazes, 1992
موضوع	: معماهای هزارتو -- ادبیات نوجوانان
موضوع	: معمها
شناسه افزوده	: ثابت نژاد، جواد، ۱۳۴۰ -، مترجم
رده‌بندی کنگره	: GV ۱۵۰۷ / ف۹ ۱۳۹۲
رده‌بندی دیویی	: [ج] ۷۳۷۹۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۳۰۷۴۳۷۳

## داستان گنج کاپیتان بلاد

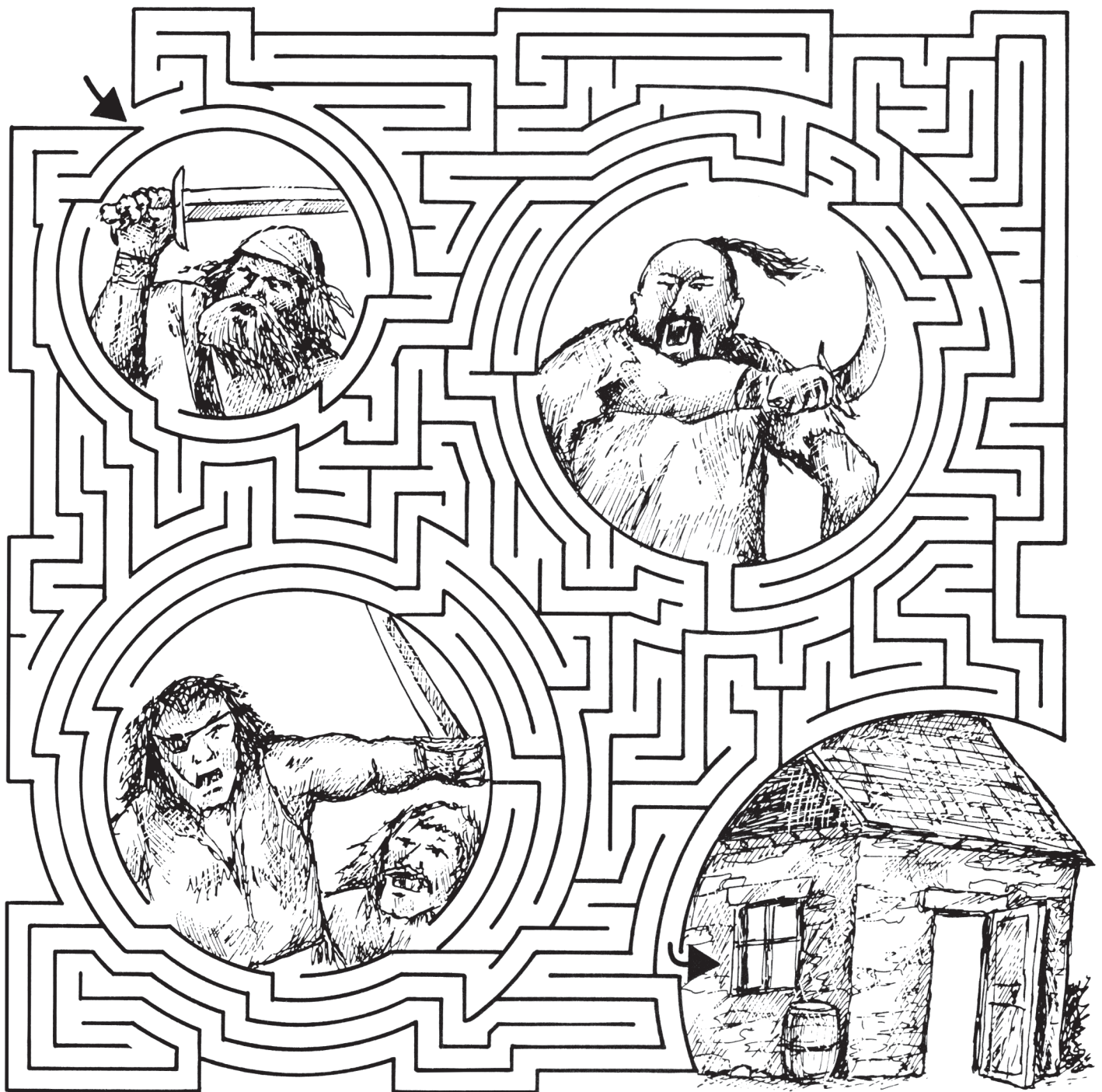
درباره‌ی دزدی دریایی به نام کاپیتان بلاد، داستان‌هایی وجود دارد که چطور سال‌های طولانی، طلا و گنج‌های کشتی‌های هفت دریا را غارت می‌کرد. او برای یافتن محلی برای پنهان کردن گنجش، طوری که هیچ کس جرئت نزدیک شدن به آن را نداشته باشد، تلاش می‌کرد. او چنین جایی را پیدا کرد و آن جزیره‌ای بسیار دور بود که در هیچ نقشه‌ی رسمی وجود نداشت. این جزیره با اشباح خبیث احاطه شده و مملو از جادوی نفرت‌بار بود؛ در واقع جزیره‌ی اشباح بود.

روی این جزیره‌ی ترسناک، کاپیتان بلاد غنایم دزدی را در غاری مجسمه‌مانند مخفی کرد. به هر حال آمدن او به آن جزیره، نفرت نیروهای جادویی را برانگیخت و بلاد و خدمه‌اش نابود شدند. فقط یک ملوان فرار کرد و زنده ماند تا این داستان را تعریف کند.

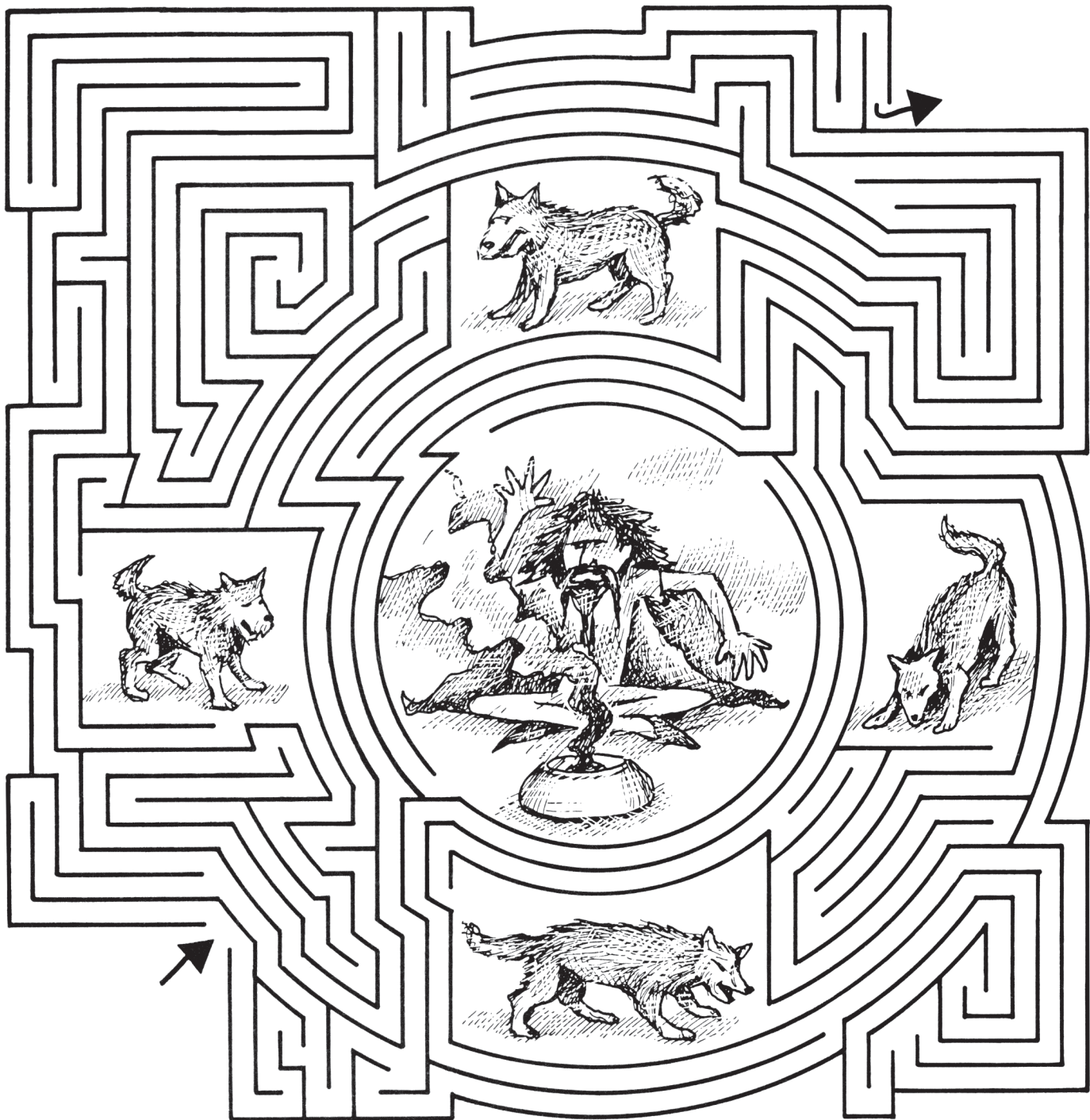
این ملوان خوشبخت نقشه‌ای کشید و محل گنج را نشان داد. سپس او نقشه‌اش را در غاری در جنگل تحت فرمانروایی اشباح مخفی کرد، اما هیچ‌وقت جرئت نکرد تا به آن جزیره‌ی ترسناک برگردد.

شما شاید جسارت لازم را داشته باشید تا کاوش برای یافتن سکه‌های طلا را شروع کنید. ملوان به شما می‌گوید که کجا نقشه را پنهان کرده است، سپس می‌توانید سفری حماسی با خطرات زیاد و پاداشی بزرگ را آغاز کنید.

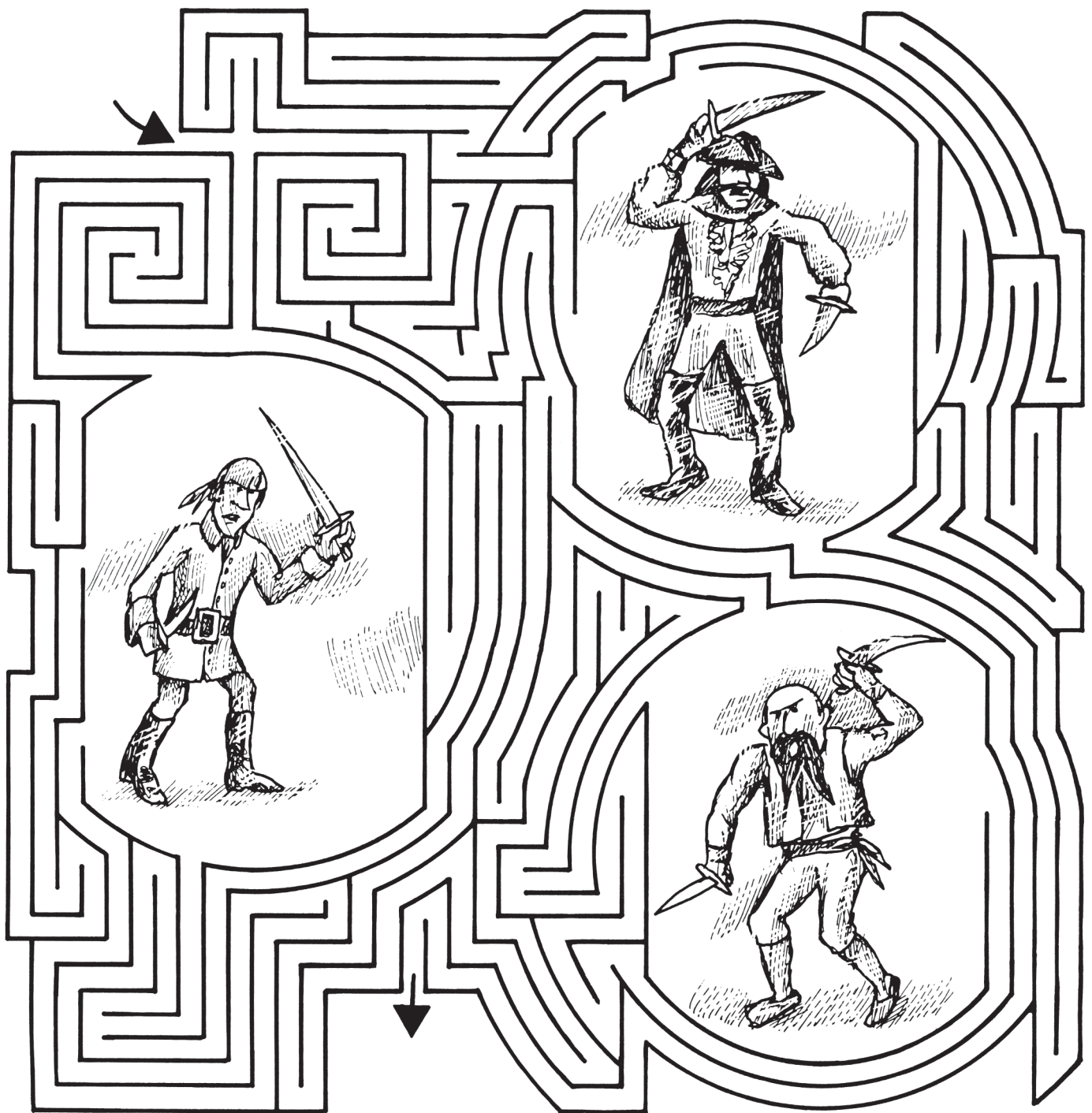




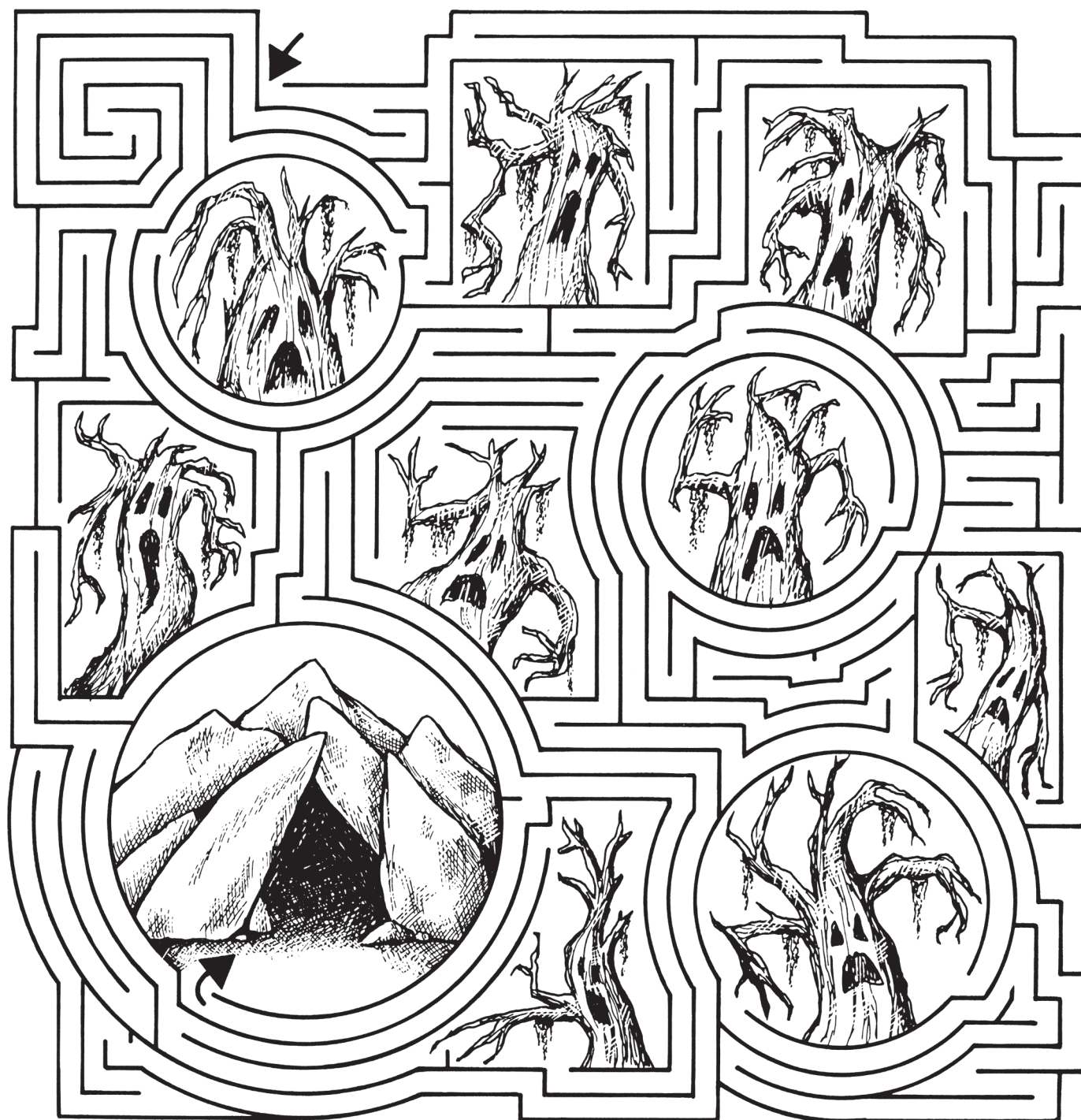
خانه‌ی ملوان. نخستین وظیفه‌ی شما این است که خانه‌ی تنها عضو بازمانده از خدمه‌ی کاپیتان بلاد را پیدا کنید. او به شما می‌گوید که نقشه‌ی رفتن به جزیره‌ی اشباح و گنج آن را کجا پیدا کنید. اما بدانید که، دزدان دریایی، که گنج را برای خودشان می‌خواهند، از فکر شما باخبر شده‌اند. بنابراین از آن‌ها دوری کنید!



**سگ‌های جادوگر.** اکنون شما مسیر یافتن نقشه‌ی گنج را در اختیار دارید و در راه جنگل ترسناکی قرار گرفته‌اید. این جنگل به خاطر دام‌های کشنده‌اش مشهور است. وقتی روستا را ترک می‌کنید باید از جادوگر شرور دوری کنید. دزدان دریایی او را وادار کرده‌اند تا شما را متوقف کند. جادوگر سگ‌های روستا را طلسم کرده تا به شما حمله کنند. به او و سگ‌های درنده نزدیک نشوید.



سه قاتل. در مسیر جاده‌ی جنگل ترسناک، سه قاتل مزدور منتظر شما هستند. آن‌ها جرئت ندارند که وارد جنگل شوند، اما باید از چنگ آن‌ها فرار کنید چون آن‌ها با مهارت دستور کشتن را اجرا می‌کنند و هر سه با شما دشمنی دارند!



پیش به سوی غار. اکنون شما وارد جنگل ترسناک شده‌اید. باید از دستورات پیروی کنید تا به غار مخفی برسید. در آن جا نقشه را پیدا می‌کنید. دقت کنید که از راه درست منحرف نشوید در غیر این صورت توسط درخت‌های خشمگین که تحمل حضور موجوداتی دو پا، مانند شما را ندارند، کشته می‌شوید!