

# НЕУКРОТИМАЯ ПЛАНЕТА



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПО ОДНОИМЕННОМУ  
РОМАНУ

ГАРРИ  
ГАРРИСОНА





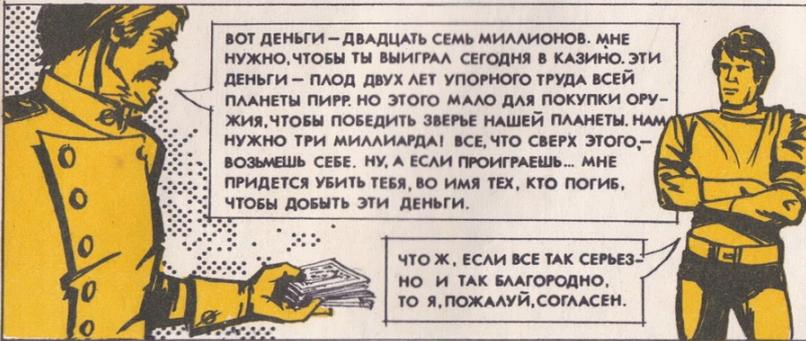
ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ИГРОК ЯЗОН ДИН АЛЬТ БЫЛ В СВОЕМ НОМЕРЕ ОТЕЛЯ, КОГДА ТРУБОПРОВОД ПНЕВМОПЧТЫ ТИХО ВЫДОХНУЛ В ПРИЕМНУЮ ЧАШУ КАССЕТУ С МАГНИТНОЙ ЗАПИСЬЮ.

«КЕРК ПИРР ХОТЕЛ БЫ ВСТРЕТИТЬСЯ С ЯЗОНОМ ДИН АЛЬТОМ.»

ТУТ ЧТО-ТО НЕ ТАК... НО НАДО НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО ЭТО БЕЗВРЕДНЫЙ ТИП. ЧТО Ж, ПУСТЬ ЗАХОДИТ...



ТЫ — ЯЗОН ДИН АЛЬТ, ИГРОК, ТАК? У МЕНЯ ЕСТЬ К ТЕБЕ ТАКОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ. СЛУШАЙ!



ВОТ ДЕНЬГИ — ДВАДЦАТЬ СЕМЬ МИЛЛИОНОВ. МНЕ НУЖНО, ЧТОБЫ ТЫ ВЫИГРАЛ СЕГОДНЯ В КАЗИНО. ЭТИ ДЕНЬГИ — ПЛОД ДВУХ ЛЕТ УПОРНОГО ТРУДА ВСЕЙ ПЛАНЕТЫ ПИРР. НО ЭТОГО МАЛО ДЛЯ ПОКУПКИ ОРУЖИЯ, ЧТОБЫ ПОБЕДИТЬ ЗВЕРЬЕ НАШЕЙ ПЛАНЕТЫ. НАМ НУЖНО ТРИ МИЛЛИАРДА! ВСЕ, ЧТО СВЕРХ ЭТОГО, — ВОЗЬМЕШЬ СЕБЕ. НУ, А ЕСЛИ ПРОИГРАЕШЬ... МНЕ ПРИДЕТСЯ УБИТЬ ТЕБЯ, ВО ИМЯ ТЕХ, КТО ПОГИБ, ЧТОБЫ ДОБЫТЬ ЭТИ ДЕНЬГИ.

ЧТО Ж, ЕСЛИ ВСЕ ТАК СЕРЬЕЗНО И ТАК БЛАГОРОДНО, ТО Я, ПОЖАЛУЙ, СОГЛАСЕН.



БЕРИ ДЕНЬГИ, ЯЗОН, И ДО ВСТРЕЧИ В КАЗИНО, НО... ТОЛЬКО ПОСЛЕ ТВОЕГО ВЫИГРЫША!!!



ЯЗОН БЫЛ «В УДАРЕ». ВРОЖДЕННОЕ ЧУВСТВО ПСИХОКИНЕЗА ПОМОГАЛО ЕМУ ЧЕТКО И ЯСНО ВОСПРИНИМАТЬ ОКРУЖАЮЩЕЕ. КОСТИ СЛУШАЛИСЬ ЕГО БЕСПРЕКОСЛОВНО! И ВОТ СТАВКА — 3 МИЛЛИАРДА 16 МИЛЛИОНОВ! ЗАЛ ЗАМЕР... БРОСОК... **ЕСТЬ! ДВЕ ШЕСТЕРКИ!! ПОБЕДА!!!**



МАЛО ВЫИГРАТЬ ДЕНЬГИ — НАДО ЕЩЕ УНЕСТИ ИХ. СУММА ФАНТАСТИЧНАЯ,

И ЕЮ, КАЖЕТСЯ, УЖЕ КОЕ-КТО ЗАИНТЕРЕСОВАЛСЯ.



Я С УДОВОЛЬСТВИЕМ ПОМОГУ ВАМ, СУДАРЬ, ЕСЛИ ПОЗВОЛИТЕ?



В ГОРОДЕ УЖЕ ПОДНЯТА НА НОГИ ВСЯ ПОЛИЦИЯ, А НАМ НАДО ЕЩЕ РАСПЛАТИТЬСЯ ЗА ОРУЖИЕ, А ОТТУДА — В КОСМОПОРТ.

НО, ПОЗВОЛЬТЕ!..

ПОМОЛЧИ!!!



ПОГОНЯ ПРИБАИЖАЛАСЬ...



БЕГОМ К КОРАБЛЮ!



КЕРК И ЯЗОН ЕДВА УСПЕЛИ ВСКОЧИТЬ В АЮК, КАК КОРАБЛЬ ВЗЛЕТЕЛ.



ВИДАВШИЙ ВИДЫ КОСМИЧЕСКИЙ ТРАНСПОРТ НАПРАВЛЯЛАСЯ К ЗАГАДОЧНОЙ ПЛАНЕТЕ ПИРР.



НЕУЖЕЛИ Я ПРОСПАЛ ВЕСЬ ПОЛЕТ? ДА-А...

НУ И ПРЕКРАСНО! А Я — ДЖЕЙН, ПИЛОТ ЭТОГО КОРАБЛЯ... НУ, А СЕЙЧАС ТЕБЕ ПОРА ЗАНЯТЬ МЕСТО В АМОРТИЗАЦИОННОМ КРЕСЛЕ. МЫ ПОДЛЕТАЕМ К ПИРРУ.



ПОСАДКА БЫЛА УЖАСНАЯ. ЯЗОН БРОСАЛО ВО ВСЕ СТОРОНЫ.



ТЫ ДОЛЖЕН ПРОЙТИ КУРС АДАПТАЦИИ, ЯЗОН. ЭТО ЖИЗНЕННО ВАЖНО ДЛЯ ТЕБЯ.



В ЭТОТ КУРС ВХОДИЛО ОБУЧЕНИЕ НАРАВНЕ... С МАЛЕНЬКИМИ ДЕТЬМИ.

ВСЕ ОБУЧЕНИЕ БЫЛО НАЦЕЛЕНО НА ВЫЖИВАНИЕ. НАДО БЫЛО МНОГОМУ НАУЧИТЬСЯ.



ЭТО И ОВЛАДЕНИЕ ПИСТОЛЕТОМ, И СПЕЦАПТЕЧКОЙ, ЭТО И ЗАНЯТИЯ НА ТРЕНАЖЕРАХ, ИМИТИРУЮЩИХ МЕСТНУЮ СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНУЮ ФЛОРУ И ФАУНУ, И МНОГОЕ, МНОГОЕ ДРУГОЕ...



ПЕРВЫЙ ВЫХОД НА УЛИЦУ, И ТУТ ЖЕ — АТАКА «ШИПОКРЫЛА».



ПОПАЛ! А ЕСЛИ БЫ ПРОМАЗАЛ — ЭТО БЫЛ БЫ ЕГО КОНЕЦ!



ПОЧЕМУ ЗДЕСЬ ТАКАЯ АГРЕССИВНАЯ ПРИРОДА? И ИМЕННО К ЛЮДЯМ... АГА, АРХИВ! МОЖЕТ БЫТЬ, ЗДЕСЬ Я НАЙДУ ОТВЕТ? ПОКА ЖЕ МНЕ НИКТО НЕ МОЖЕТ ОТВЕТИТЬ НА ЭТОТ ВОПРОС.



И ЗДЕСЬ НЕТ ОТВЕТА, ПОНЯТНО ЛИШЬ, ЧТО АГРЕССИЯ ПРИРОДЫ РАСТЕТ И НА КАЖДЫЙ ШАГ ЛЮДЕЙ ОНА ОТВЕЧАЕТ НОВЫМИ БОЛЕЕ АГРЕССИВНЫМИ МУТАЦИОННЫМИ ФОРМАМИ ФЛОРЫ И ФАУНЫ. НО КТО УПРАВЛЯЕТ ЕЮ? И ЕЩЕ ЭТИ, ЖИВУЩИЕ В ЛЕСАХ «КОРЧЕВЩИКИ». ГОРОЖАНЕ НЕНАВИДЯТ ИХ. ПОЧЕМУ? ЕЩЕ ОДНА ЗАГАДКА!



ЭТО БЕЗУМИЕ! ТЫ ПОГИБНЕШЬ ОДИН В ДЖУНГЛЯХ!

ПОЙМИ! ПРИРОДУ НЕЛЬЗЯ ПОБЕДИТЬ В ВОЙНЕ. У ВАС СТОЛЬКО НАПРАСНЫХ ЖЕРТВ! Я НАЙДУ ОТВЕТ, ПОВЕРЬ МНЕ!

НУ... УДАЧИ!

А ТЕПЕРЬ, ПРИСТУПАЙТЕ К ИГРЕ



ВЗЯТЬ ИХ! А ТЕПЕРЬ СЛУШАЙТЕ ВНИМАТЕЛЬНО:  
ВОЙНА ОКОНЧЕНА!



ПРЕДАТЕЛЬ! ТЫ ЗАОДНО  
С «КОРЧЕВЩИКАМИ»!

ОН РЕХНУСЯ...



Я НЕ ПРЕДАТЕЛЬ. Я РЕШИЛ ЗАГАДКУ ПИРРА!  
И МОГУ СКАЗАТЬ ВАМ:  
ВЫ ВЫИГРАЛИ ВОЙНУ.  
ВЫ — ЛЮДИ. ЛЮДИ ГОРОДА И ЛЮДИ ЛЕСА.  
ВМЕСТЕ!



А ТЕПЕРЬ Я ХОЧУ, ЧТОБЫ ВЕСЬ ГОРОД  
ВИДЕЛ И СЛЫШАЛ МЕНЯ...



ВНИМАНИЕ! ГОВОРИТ ЯЗОН! ВОЙНА ОКОНЧЕНА!  
И ВОТ ПОЧЕМУ. ДЕЛО В ТОМ, ЧТО ВСЕ МЕСТНЫЕ ОР-  
ГАНИЗМЫ — ТЕЛЕПАТЫ. ВАШЕ ЖЕ ПРИСУТСТВИЕ  
ЗДЕСЬ ПИРРЯНСКАЯ ПРИРОДА ВОСПРИ-  
НИМАЕТ КАК СТИХИЙНОЕ БЕДСТВИЕ.



ПРОТИВ КОТОРОГО ВЫСТУПАЮТ ВСЕ  
ВМЕСТЕ, ЛЮДИ В СТРАХЕ УБИВАЮТ ЖИВОТ-  
НЫХ, А ОНИ В ОТВЕТ УБИВАЮТ ЛЮДЕЙ. ЗДЕШ-  
НЯЯ РАДИАЦИЯ СПОСОБСТВУЕТ РЕЗКИМ МУТА-  
ЦИЯМ. И ЗА ТРИСТА ЛЕТ, ЧТО НАХОДИТСЯ  
ЗДЕСЬ ЧЕЛОВЕК, НА ПЛАНЕТЕ СОХРАНИЛИСЬ И  
ДАЖЕ РЕЗКО МУТИРОВАЛИ ЛИШЬ ТЕ ОРГАНИЗ-  
МЫ, КОТОРЫЕ БЫЛИ НАИБОЛЕЕ ОПАСНЫ ДЛЯ ЧЕ-  
ЛОВЕКА. ВАШИ СТРАХ И НЕНАВИСТЬ ПОРОЖДА-  
ЮТ ОТВЕТНЫЕ СТРАХ И НЕНАВИСТЬ. И ЭТОМУ  
НЕ БУДЕТ КОНЦА, ИБО НЕЛЬЗЯ ПОБЕДИТЬ  
ЦЕЛЮЮ ПЛАНЕТУ.  
МИР ВОЗНИКНЕТ ОТ ЛЮБВИ.  
ОТ ЛЮБВИ К ПИРРУ.



БЫЛО ОЧЕНЬ ТИХО. ЛИЦА ГО-  
РОЖАН СТАЛИ СВЕТЕТЬ, И  
КОЕ-ГДЕ ПОЯВИЛИСЬ УЛЫБКИ.  
ОНИ ПОНЯЛИ ЕГО  
И ЕМУ ПОВЕРИЛИ.



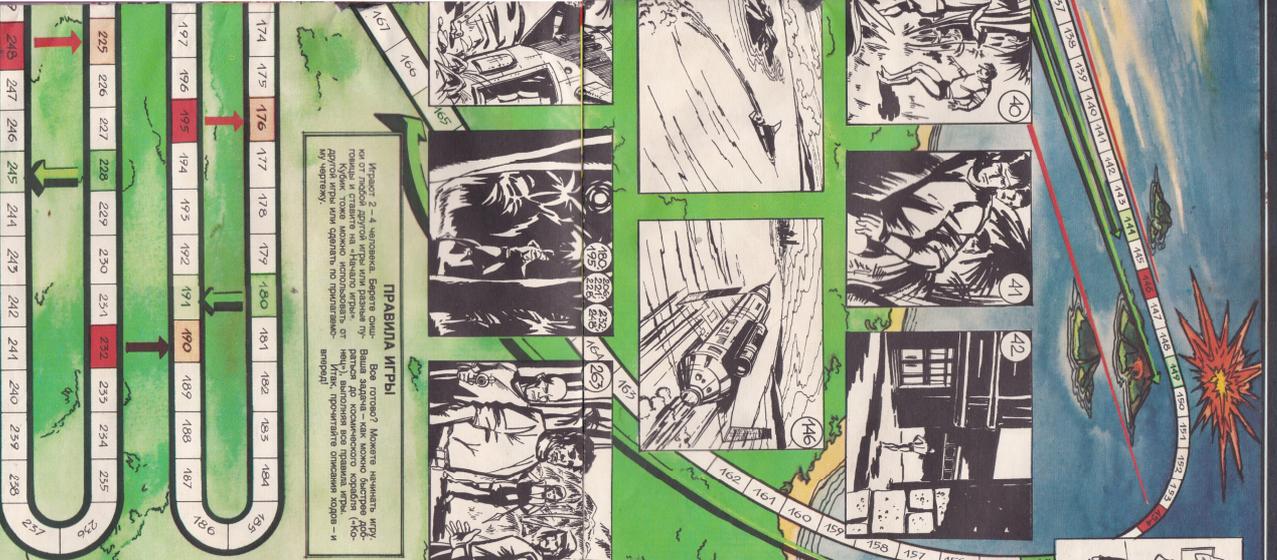
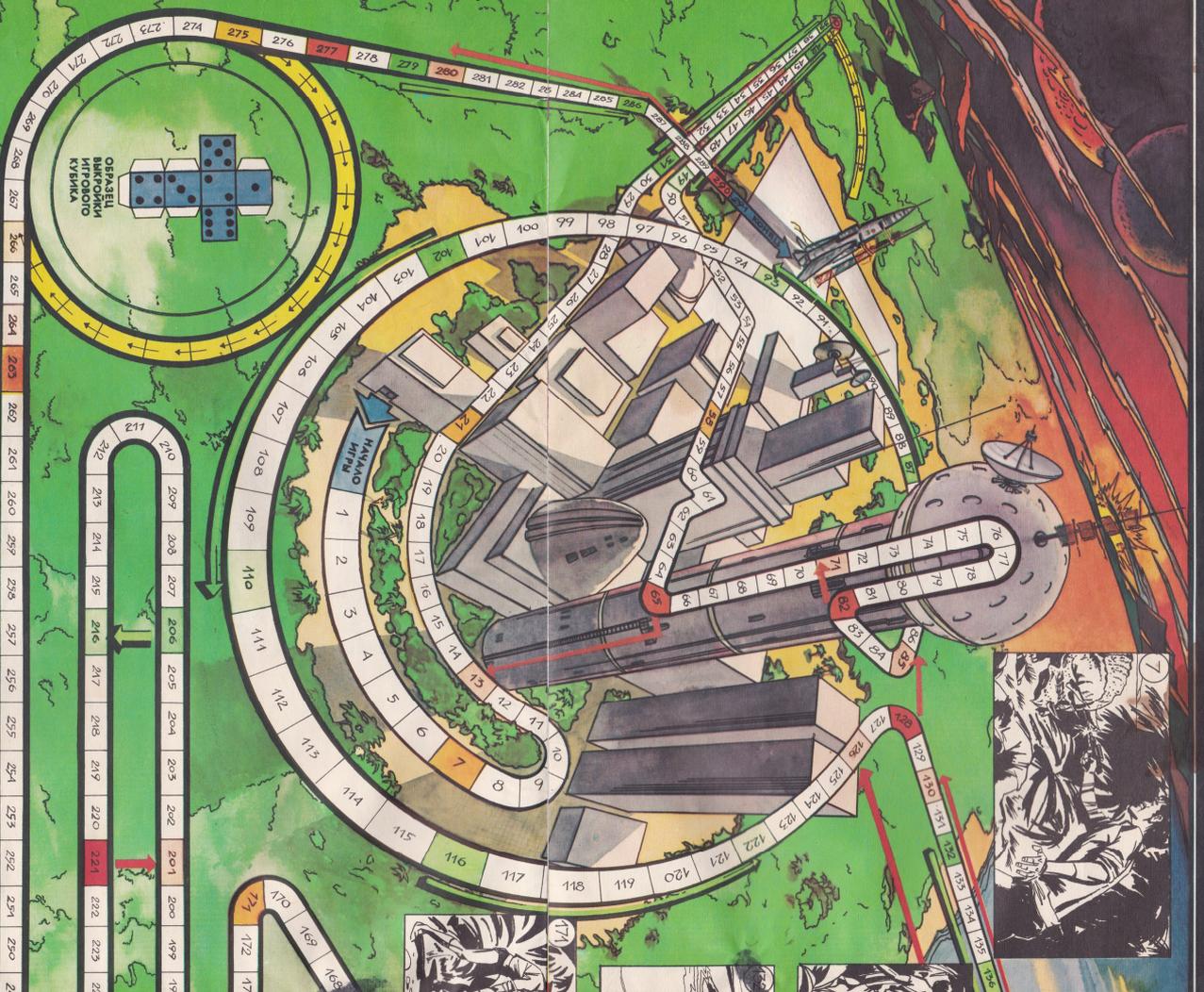
ТЫ ВСЕ ПЕРЕВЕРНУЛ, ЯЗОН.  
НЕ ЗНАЮ — К ЛУЧШЕМУ ИЛИ  
К ХУДШЕМУ...

К ЛУЧШЕМУ!!!

КОНЕЦ.



ЕСЛИ ВАС ЗАИНТЕРЕСОВАЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ  
НАШЕГО ГЕРОЯ, СОВЕТУЕМ ПРОЧИТАТЬ РОМАН  
ГАРРИ ГАРРИСОНА «НЕУКРОТИМАЯ ПЛАНЕТА»,  
А ТЕПЕРЬ — ДО СВИДАНИЯ! ДО НОВЫХ ВСТРЕЧ!



1-7. На игровом поле изображены 7 картинок. Каждая картинка имеет свой номер. Игрок бросает кубик и ставит на игровом поле фишку по количеству выпавших очков. Затем игрок выбирает одну из предложенных картинок и выполняет задание, которое на ней изображено. Если игрок выполнит задание правильно, он получает очки. Если нет, то он теряет очки. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все задания. Победителем считается игрок, который набрал наибольшее количество очков.

8-13. На игровом поле изображены 6 картинок. Каждая картинка имеет свой номер. Игрок бросает кубик и ставит на игровом поле фишку по количеству выпавших очков. Затем игрок выбирает одну из предложенных картинок и выполняет задание, которое на ней изображено. Если игрок выполнит задание правильно, он получает очки. Если нет, то он теряет очки. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все задания. Победителем считается игрок, который набрал наибольшее количество очков.

14-19. На игровом поле изображены 6 картинок. Каждая картинка имеет свой номер. Игрок бросает кубик и ставит на игровом поле фишку по количеству выпавших очков. Затем игрок выбирает одну из предложенных картинок и выполняет задание, которое на ней изображено. Если игрок выполнит задание правильно, он получает очки. Если нет, то он теряет очки. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все задания. Победителем считается игрок, который набрал наибольшее количество очков.

20-25. На игровом поле изображены 6 картинок. Каждая картинка имеет свой номер. Игрок бросает кубик и ставит на игровом поле фишку по количеству выпавших очков. Затем игрок выбирает одну из предложенных картинок и выполняет задание, которое на ней изображено. Если игрок выполнит задание правильно, он получает очки. Если нет, то он теряет очки. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все задания. Победителем считается игрок, который набрал наибольшее количество очков.

26-31. На игровом поле изображены 6 картинок. Каждая картинка имеет свой номер. Игрок бросает кубик и ставит на игровом поле фишку по количеству выпавших очков. Затем игрок выбирает одну из предложенных картинок и выполняет задание, которое на ней изображено. Если игрок выполнит задание правильно, он получает очки. Если нет, то он теряет очки. Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся все задания. Победителем считается игрок, который набрал наибольшее количество очков.