

Disney
УТИНЫЕ ИСТОРИИ

УДК 821.111(73)-053.2
ББК 84(7Сое)-44
К18

“Escape! Mission Castors Juniors”

Originally published in the French language by Editions Glénat under the title “Escape! Mission Castors Juniors”

Камболи, Артур.

К18 Утиные истории. Миссия Юных Сурков / Артур Камболи; пер. с французского А. Христофоровой. — Москва: Издательство АСТ, 2020. — 128 с. — (Disney Истории. Утиные истории).

ISBN 978-5-17-122161-4

В этой книге тебя ждёт необычное приключение с любимыми героями мультсериала «Утиные истории». Именно ты станешь главным героем этой истории! Готов ли ты вступить в ряды Юных Сурков и помочь Винту Разболтайло придумать новое изобретение, чтобы помочь жителям Даксбурга? Будет весело!

Книга включает в себя две истории, которые нужно не просто прочитать. Это настоящие квесты. Ты сможешь прогуляться по Даксбургу и посетить разные интересные места, находить предметы и использовать их, помогать другим и найти свой собственный путь к победе. Можно играть в одиночку или с друзьями!

ISBN 978-5-17-122161-4

УДК 821.111(73)-053.2
ББК 84(7Сое)-44

© 2020 Disney Enterprises, Inc.
© А. Христофорова, перевод на русский язык
© ООО «Издательство АСТ», 2020

Disney
УТИНЫЕ ИСТОРИИ

МИССИЯ ЮНЫХ СУРКОВ

Артур Камболи



Издательство АСТ
Москва

МИССИЯ ЮНЫХ СУРКОВ НАЧИНАЕТСЯ!

Ты готов к захватывающему приключению?

Перед тобой не просто история,
ты должен стать её участником!

**Сегодня ты сдаёшь вступительный
экзамен вместе с Юными Сурками!**

Сможешь ли ты проявить себя?
Скорее переворачивай страницу, чтобы
начать приключение!

На следующих страницах ты найдёшь
кое-что интересное:

- карту, чтобы узнать, где ты находишься;
- предметы для отслеживания про-
гресса в истории.



Предметы

Предмет 1 Предмет 2	Магнит	Аудио-гид	Пыльный стол	Банка	Тёплое одеяло	Кресло	Нитки	Рыбо-ловная сеть	Плотные перчатки
Магнит		78	85	80	84	86	91	87	92
Аудиогид	78		92	78	80	84	87	92	78
Пыльный стол	85	92		78	92	87	84	80	78
Банка	80	78	78		92	78	80	84	87
Тёплое одеяло	84	80	92	92		87	81	92	78
Кресло	86	84	87	78	87		78	80	84
Нитки	42	87	84	80	81	78		87	92
Рыболовная сеть	87	92	80	84	92	80	87		82
Плотные перчатки	92	78	78	87	78	84	92	82	
Хлюпикс 313	78	80	92	92	80	87	78	92	78
Картонная коробка	80	84	87	78	84	92	80	87	88
Цилиндр	84	87	84	80	87	78	84	84	80
Винты	94	92	80	84	92	80	87	80	84
Фонарик	87	78	78	87	78	84	92	78	87
Панель информации	92	77	92	92	80	87	78	92	92
Тёмный уголок	78	80	87	78	84	92	80	87	78
Мусорный бак	80	84	84	79	87	78	84	84	80
Сюртук	84	87	80	80	92	80	87	80	84
Отвёртка	87	92	78	84	78	84	92	78	87

Хлопик 313	Кар- тонная коробка	Цилинд	Винты	Фонари	Панель инфор- мации	Тёмный уголок	Мусор- ный бак	Сюрик	Отвёртка
78	80	84	94	87	92	78	80	84	87
80	84	87	92	78	77	80	84	87	92
92	87	84	80	78	92	87	84	80	78
92	78	80	84	87	92	78	79	80	84
80	84	87	92	78	80	84	87	92	78
87	92	78	80	84	87	92	78	80	84
78	80	84	87	92	78	80	84	87	92
92	87	84	80	78	92	87	84	80	78
78	88	80	84	87	92	78	80	84	87
	92	78	80	90	84	87	92	78	93
92		80	84	87	92	78	80	84	87
78	80		92	78	80	84	87	83	92
80	84	92		87	92	87	84	80	78
90	87	78	87		78	89	80	84	87
84	92	80	92	78		92	78	80	84
87	78	84	87	89	92		87	92	78
92	80	87	84	80	78	87		80	84
78	84	83	80	84	80	92	80		87
93	87	92	78	87	84	78	84	87	

НАЧНИ С ЭТОГО НЕБОЛЬШОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ!

ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

У тебя встреча с Билли у входа в «Игродром Фанзо», развлекательный центр в Даксбурге. Очень важно не опоздать. К счастью, ты пришёл как раз вовремя к большому зданию Фанзо с фасадом в виде громадного бобра. Билли уже ждёт тебя на скамейке: он как обычно увлечён чтением энциклопедии Юных Сурков. Заметив тебя, он машет рукой и улыбается.

– Правило номер 212 энциклопедии Юных Сурков гласит: пунктуальность всегда вознаграждается. Чтобы сдать вступительный экзамен, тебе необходимо собрать все свои атрибуты Юных Сурков, а именно шапку, галстук и энциклопедию. Я спрятал три этих предмета в городе, и ты должен найти их до обеда.

Ты можешь сам решать, как перемещаться.

Карта Даксбурга есть внизу на каждой странице раздела приключений (посмотри на эти страницы, а затем вернись сюда). Выбери место, находящееся рядом с тобой, и открой страницу, номер которой указан на карте. Для первого задания используй только мини-карту внизу страниц.

И, наконец, книга, которую ты держишь в руках, сама по себе является огромной картой приключений. Каждая страница соответствует тому месту, где ты находишься, а стрелки с номерами указывают возможные пути перемещения.

Также тебе понадобятся определенные предметы. Если вдруг ты не знаешь, какие – они все перечислены **на страницах 36-37**.

Всякий раз, когда тебе понадобится помощь, ты можешь позвонить Билли на мобильный телефон, перейдя **на страницы 40-41**.

А теперь можешь начать с изучения лодки Дональда, которая тут неподалёку. Тебе всего лишь нужно двигаться дальше.



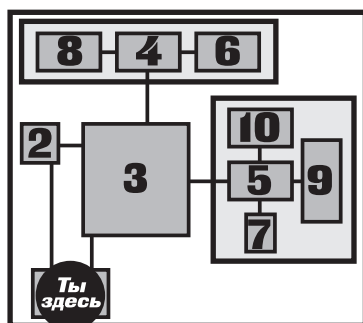
Disney
УТИНЫЕ ИСТОРИИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ!



Пришвартованная к причалу старая посудина Дональда Дака выглядит очень живописно: заделанная чем попало и по всему корпусу заплатки для укрепления. На палубе разбросаны верёвки, рыболовные сети и удочки. А ещё длинный **шест** с крюком стоит возле поручней.

После небольшой экскурсии по судну тебе на глаза попадается предмет, лежащий на крыше кабины: это **шапка Юных Сурков!** Билли оставил её тут для тебя? Никак не дотянуться, но ты можешь воспользоваться каким-нибудь предметом с лодки, чтобы достать её. Для этого переходи на **24 страницу**, чтобы узнать, как это сделать. Правда, если ты тут уже был, обращай внимания на текст и двигайся дальше.



МУЗЕЙ

2

К сожалению, музей по утрам не работает. Он откроется только днём. Тем временем, ты решаешь купить **пралине** в кафе. Выглядит очень аппетитно и может пригодиться тебе позже.

Остаётся только открыть карту, чтобы выбрать следующее место назначения.

