

SCOOBY-DOO!

SECRETUL MONSTRULUI MARIN

Text de
Laurie S. Sutton

Ilustrații de
Scott Neely



GAȘCA MISTERE SRL



SCOOBY-DOO

CALITĂȚI: loial; cu un supernas
BIOGRAFIE: Acest copoi nonșalant evită situațiile înfricoșătoare cu orice preț, dar ar face orice pentru un Scooby Snack!



SHAGGY ROGERS

CALITĂȚI: norocos; cu poftă de mâncare
BIOGRAFIE: Acest tip relaxat ar căuta mai degrabă de mâncare decât indicii, dar de obicei le găsește pe ambele!



FRED JONES, JR.

CALITĂȚI: athletic; fermecător
BIOGRAFIE: Liderul și cel mai vechi membru al găștii. E un băiat de treabă – și, de asemenea, bun la sporturi!



DAPHNE BLAKE

CALITĂȚI: aptitudini intelectuale; frumusețe
BIOGRAFIE: Ca o regină a modei de 16 ani, Daphne își rezolvă misterele cu stil.



VELMA DINKLEY

CALITĂȚI: isteată; extrem de inteligentă
BIOGRAFIE: Deși este cea mai tânără membră a echipei Mistere SRL, Velma este o profesionistă cu vechime în capturarea escrocilor.

← TU ALEGI! →

SCOOPY-DOO!

Un monstru marin este liber pe Plaja Lumea Sălbatică! Numai TU îi poți ajuta pe Scooby-Doo și gașca Mistere SRL să rezolve acest mister maritim.

Urmează instrucțiunile din josul fiecărei pagini. Alegerile pe care TU le faci vor schimba cursul poveștii. După ce mergi până la capăt pe o cale, întoarce-te și citește-le pe celelalte, pentru mai multe aventuri cu Scooby-Doo!

TU ALEGI calea de rezolvare...

**SECRETUL
MONSTRULUI
MARIN**





Într-o zi fierbinte, cu umiditate ridicată, Mașina Misterelor trece huruind pe autostradă. La volanul dubei de culoarea lămâii verzi se află Fred Jones Jr. El este liderul găștii Mistere SRL, formată din adolescenți care dezleagă enigme. Astăzi însă e vorba doar despre distracție estivală.

— Ce zi grozavă pentru o plimbare cu mașina până la plajă! zice Daphne de pe scaunul pasagerului din dreapta.

— Hm, am ajuns deja? murmură Shaggy.

— Rieah, am ajuns *reja*? scâncește Scooby-Doo de pe bancheta din spate. Mi-e *roame*!

— Vouă, măi băieți, vă e mereu foame, subliniază Velma, împingându-și ochelarii pe nas. Voi aveți, în loc de stomac, niște saci fără fund!

[Întoarce pagina.](#)

— Of, Velma, răspunde Shaggy. Știi, noi de-abia așteptăm să gustăm acei celebri hotdogi de pe Plaja Lumea Sălbatică. Corect, băiete?

— Rieah! *Rummy!* zice Scooby lingându-se pe bot. De pe limba lungă a câinelui curg bale.

— Mă rog, puteți să mâncați câți hotdogi vreți. Eu sunt mai interesată de scoici rare, zice Velma și scoate o carte despre scoici.

— Iac! Mie nu-mi plac melcii, exclamă Shaggy.

— Nu melci - scoici! spune Velma. Plaja Lumea Sălbatică e habitatul lui *Conus beautificus*, cunoscut și sub numele de Bijuteria mării.

Își deschide cartea la o imagine a scoicii de culoarea curcubeului.

— Da, și este și un loc minunat pentru scufundări, adaugă Fred, privindu-i prin oglinda retrovizoare. Asta am eu de gând să fac!

— Nu știam că-ți place să faci scufundări, Fred, zice Daphne.

— O, sigur că-mi place, răspunde Fred cu un zâmbet mândru. Sunt genul de sportiv complet, amice.

— Tu ce ai de gând să faci la Lumea Sălbatică, Daphne? întreabă Velma.

— O să vânez, răspunde Daphne.

— CE?! strigă gașca într-un glas.

Fred e atât de surprins, că aproape iese cu mașina de pe asfalt.

— De pildă, lei, tigri și urși, chestii de genul ăsta? zice Shaggy înghițind în sec.

— *Rietele arimăluțe!* scâncește Scooby-Doo, acoperindu-și ochii cu laba.

Daphne le arată o revistă cu paginile lucioase, plină cu zeci de fotografii ale celebrităților și cu alți oameni cunoscuți pe copertă.

— Nu vânătoare de animale, prostituților. Vânătoare de celebrități! explică ea. Am citit că starurilor de cinema le place să meargă pe plaja asta. Poate reușesc să întâlnesc vreunul.

— *Riiiu!* exclamă Scooby ușurat.

Chiar atunci, Mașina Misterelor trece pe lângă un semn de circulație care indică ieșirea de pe autostradă către Plaja Lumea Sălbatică și parcul de distracții.

— Am ajuns! zice Shaggy. Aproape că simt mirosul hotdogilor ăloră de o jumătate de metru, cu toate ingredientele.

— *Ripiii!* întărește Scooby-Doo.

Nasul îi freamătă sălbatic.

— Le simt *rirosul* chiar acum!

Picioarele lui Scooby se învârt ca moriștile în timp ce se pregătește să o ia la fugă. Fred abia dacă apucă să facă virajul până ca Shaggy și Scooby-Doo să iasă pe ușă și s-o ia la sănătoasa pe drum.

— Cred că o să ne întâlnim cu ei acolo, zice Velma.

Fred parchează Mașina Misterelor, nu departe de plajă. Gașca se dă jos din dubiță și se uită în jur. Plaja e aglomerată de n-ai loc să arunci un ac. Copiii sunt cu mamele și cu tații lor. Un grup joacă volei. Niște prieteni fac echipele pentru un meci de fotbal.

Toată lumea se distrează.

Fred, Velma și Daphne văd mașinuțele din parcul de distracții și surferii de pe apă, dar nu-i văd pe Shaggy și pe Scooby. Asta însă nu-i îngrijorează. Cei doi haplea sunt ușor de găsit – nu trebuie decât să te uiți după un chioșc cu mâncare!

— Mă duc să caut scoici, zice Velma.

— Și eu mă duc să fac kitesurfing, adaugă Daphne.

Cele două fete se îndreaptă spre apă.

— OK, hai să ne despărțim deocamdată, sugerează Fred, alergând spre valurile care se spărgeau de mal.

Ca s-o urmărești pe Velma, mergi la pagina 12.

**Ca să-i urmărești pe Shaggy și pe Scooby,
mergi la pagina 13.**

Ca s-o urmărești pe Daphne, mergi la pagina 14.

Ca să-l urmărești pe Fred, mergi la pagina 16.

Lăsând în urmă gașca Mistere SRL, Velma merge de-a lungul plajei, căutând Bijuteria Mării. Se concentrează să găsească măcar una dintre acele scoici rare. Dar nu vede nimic în afară de nisip.

— Nu sunt multe scoici pe plajă azi, zice ea oftând din greu.

Dintr-odată, Velma aude strigăte.

— A zis cineva „rechin”? se întreabă ea.

Un salvamar din apropiere îi avertizează pe oameni să iasă din apă. **FIIIIIU!** fluieră el insistent. Velma ridică privirea de la căutarea ei de scoici și vede lumea fugind de pe plajă.

O creatură uriașă țâșnește din apă ca un gheizer. Velma își dă seama repede că nu e un rechin. E mult mai mare și mult mai periculos. E un monstru marin!

Dacă Velma decide să arunce o privire mai atentă, mergi la pagina 18.

Dacă Velma așteaptă pe plajă după ajutor, mergi la pagina 63.

Departa de gașcă, Scooby-Doo și cel mai bun prieten al lui, Shaggy, înfulecă celebrii hotdogi de la Plaja Lumea Sălbatică.

— Ia uite, un câine care mănâncă hotdog¹, dacă înțelegi ce vreau să zic, Scoob! zice Shaggy chicotind.

— Rieah! încuviință Scooby. Eu n-am întâlnit *riciodată* un *râine* căruia să nu-i placă.

Cei doi prieteni își ling buzele cu limbile lor mari și unsuroase. N-au nevoie de șervețele. Orice urmă de ketchup, muștar, condiment, ceapă, murături, brânză și chili dispăre dintr-o singură mișcare!

— E rândul pentru *rată* de *rahăr*? sugerează Scooby.

— Nimic nu e mai bun decât vata pe băț! zice Shaggy. Hai să mergem!

Pe când goneau de-a lungul țărmului, aud brusc niște țipete.

**Dacă Shaggy și Scooby ignoră țipetele,
mergi la pagina 20.**

**Dacă Shaggy și Scooby investighează țipetele,
mergi la pagina 99.**

¹ În limba engleză, cuvântul „dog” înseamnă „câine”, iar traducerea cuvânt cu cuvânt pentru „hotdog” este „câine fierbinte” (n. tr.).

După ce se depărtează de gașcă, Daphne închiriază un kiteboard și se îndreaptă spre ocean. Alunecă pe apă cu placa lăsându-se purtată de briză. Daphne sare și se răsuțește în aer, apoi aterizează cu un pleoscăit.

SPA-LUUȘ!

Vela arcuită de deasupra capului o trage pe Daphne de-a lungul țărmului. În timp ce aluneca pe apă, încearcă să se uite după celebrități pe plajă, dar e prea ocupată să controleze zmeul.

— Poate că ar fi trebuit să rămân pe uscat, spune Daphne. În plus, stropii îmi distrug părul și machiajul.

Dintr-odată, Daphne aude fluieratul salvamarului. *Ce strigă?* se întreabă ea, neputând să-l audă ce spune.

— De ce fugе toată lumea de pe plajă? urmează ea. *Îmi scapă mie ceva interesant?*

Daphne își întoarce kiteboardul, să navigheze spre mal. Atunci vede de ce țipă toată lumea.

Un monstru marin uriaș se ridică din apă chiar în fața ei!

— La naiba! exclamă Daphne.

Vântul duce zmeul lui Daphne direct spre monstru. Ea trage de sfori și încearcă să-și întoarcă placa.

Atunci, o rafală puternică prinde vela umflată și o ridică pe Daphne în aer. E la mila brizei mării. Monstrul își întinde tentaculele gigantice și încearcă s-o apuce.

— Dacă această creatură înfiorătoare mă prinde, am încurcat-o! zice Daphne.

**Dacă Daphne coboară kiteboardul pe apă,
mergi la pagina 24.**

**Dacă Daphne ridică kiteboardul spre cer,
mergi la pagina 51.**

După ce se desparte de gașcă, Fred merge să facă scufundări la un recif artificial. La început, el plutește la suprafață și privește peștii care înoată printre plante și roci. Sunt de toate culorile curcubeului!

Apoi Fred inspiră adânc și se scufundă.

E mai tare decât orice acvariu! se gândește Fred.
Aș putea să întind mâna și să ating peștii – dacă n-ar înota atât de repede!

Chiar atunci îi atrage atenția ceva argintiu. Seamănă cu o anghilă lucioasă, înotând prin apă ca un șarpe. Fred nu mai văzuse niciodată așa ceva. Curios, pornește în urmărirea acelei creaturi neobișnuite. Aceasta dispare printr-o crăpătură în recif.

Îndreptându-se către acea fisură, ca să se uite în interior, Fred își pune masca pe față. Un glob ocular gigantic îl privește la rândul lui!

Fred e atât de speriat, încât, instinctiv, începe să țipe sub apă. Își pierde tot aerul din plămâni. Fred e forțat să iasă la suprafață.

— Ce-a fost asta? își zice el, ajungând deasupra apei. Am să investighez!

De data asta, Fred trage adânc aer în piept.

Se scufundă înapoi. Când ajunge la crăpătura din recif, se uită insistent înăuntru. Acum însă nu i se mai întoarce nicio privire.

Doar mi s-a părut? se întreabă Fred. *Părea atât de real.*

Deodată, din recif se ridică ceva gigantic. Are pielea argintie, exact ca țiparul, și tentacule asemenea unui calmar.

Nu mi s-a părut deloc. Am văzut un monstru marin adevărat! își dă seama Fred.

Velma își lasă baltă scoicile și se îndreaptă spre apă, ca să arunce o privire mai atentă. Nu se teme de monștrii marini. Ea și gașca de la Mistere SRL sunt experți în ciudați și misterioși.

— Există o explicație pentru tot! exclamă Velma, târându-se tot mai aproape de ciudata lighioană acvatică.

Dintr-odată, unul dintre tentaculele monstrului o apucă pe Velma și o ridică în aer. Ea se zbate atât de tare, încât aproape îi cad ochelarii.

Velma e îngrijorată.

— Nu văd nimic fără ochelari! strigă ea.

Tentaculul monstrului marin o ține pe Velma. **UȘȘȘ!** **UȘȘ!** O rotește în cercuri de jur împrejurul capului lui.

Câteva clipe mai târziu, Velma e chiar în fața globului său ocular! Ea observă că nu e un glob ocular obișnuit.

E un om înăuntru! E într-o cameră de control.

— Monstrul ăsta e făcut de mâna omului își dă seama Velma. Există o explicație pentru toate!

Velma se întreabă dacă n-ar trebui să încerce să scape din ghearele monstrului mecanic. *Dacă mă lupt, cel care controlează monstrul marin s-ar putea să se supere chiar mai tare*, se gândește ea.

În schimb, ia în considerare să strige după ajutor. Poate că cineva are s-o salveze la timp.

**Dacă Velma încearcă să scape pe cont propriu,
mergi la pagina 29.**

Dacă Velma strigă pentru ajutor, mergi la pagina 38.