Александр и Ясна Ольшанские



КОЛЛЕКЦИЯ ОПАСНОСТЕЙ

СМУФ



СМУФ

Александр Ольшанский

Коллекция опасностей

«Автор»
2026

Ольшанский А. И.

Коллекция опасностей / А. И. Ольшанский — «Автор», 2026 — (СМУФ)

Пожары, ураганы, застрявшие лифты, джунгли, тайга, пустыня, солнечный удар, авария на дороге или встреча с террористами — команда СМУФ прошла в этот раз через это. И выжила. Черепаха Сиф, ворон Монетка и уж Ужастик знают: даже в самой страшной ситуации есть место выдержке, смеху, находчивости и надежде. Монетка шутит, друзья успокаиваются и действуют. И вместе они находят выход там, где его, кажется, нет.Это сборник испытаний и уроков выживания. Вместе с СМУФ вы узнаете, как не паниковать, как помогать друг другу и как побеждать почти любые беды и невзгоды. Для чтения в семейном кругу, для всех, кто хочет знать, как выжить в экстремальных условиях — и при этом не потерять чувство юмора и собственного достоинства. Каждая опасность — это урок. Усвоенный урок — это спасение. Живите, путешествуйте, учитесь и радуйтесь жизни. На любую опасность всегда найдется свой спасательный круг!

© Ольшанский А. И., 2026
© Автор, 2026

Содержание

Вместо предисловия. Команда СМУФ уже в пути! 5
Глава 1. Плыть или не плыть? Вот в чем вопрос! 8
Глава 2. Тайга не прощает ошибок. Как не заблудиться в лесу 13
Глава 3. Лабиринт с лианами. Как выжить в джунглях 19
Глава 4. Солнечный удар — мимо! 25
Конец ознакомительного фрагмента. 26

Александр Ольшанский, Ясна Ольшанская Коллекция опасностей

Вместо предисловия. Команда СМУФ уже в пути!

— Ну и кто тут ещё не знаком с самой невероятной командой быстрого реагирования во всей вселенной? С теми, кто даже в жерле вулкана найдёт повод повеселиться или умудряется разведать что-то новенькое во время схода снежной лавины?! Тогда срочно исправляем эту досадную оплошность! Устраивайтесь поудобнее и знакомьтесь!

Встречайте нашу звёздную четвёрку — команду СМУФ!

Сиф — это не просто черепаха на скейте. Это ураган в миниатюре, панцирный торнадо, который ломает стереотипы быстрее, чем колеса истираются об асфальт. Друзья прозвали её так не случайно: она умеет выкручиваться из любой передряги, будто вода из сифона в кухонной раковине, — свистит, шипит и мгновенно исчезает, оставляя за собой лишь облако пыли и звонкий смех. Если вы увидите, как она мчится на своей деке, круша преграды, да ещё и подшучивает над всеми, кто попался на пути, — просто отойдите с дороги. Даже не думайте переходить ей путь, если только вы не готовы к головокружительному приключению с элементами хаоса! Кстати, в конце книги наша озорница приготовила для вас секретный мастер-класс по безопасному скейтбордингу и спрятала на страницах награду для самого внимательного читателя. Не зевайте — она может ускользнуть вместе с морским бризом или затеряться в песках Сахары!

А вот и Монетка, он же Моня, — ворон-философ, в характере которго совмещены глубокомыслие старого профессора с вредностью раздражённого ворчуна и любителя чёрного юмора. Его клюв способен не только издавать звучные каркающие звуки, но и ироничные нравоучения речи, а ещё — подхватывать блестящие монеты, которые он обожает коллекционировать. Правда, его коллекция постоянно тает — то ли он их теряет, то ли где-то прячет и потом напрочь забывает место своего бесценного клада. Никто не знает наверняка, но в «заначке» у Монетки почти всегда пусто. Он часто ворчит, жалуется на «старые добрые времена» и бесцеремонно приземляется прямо в чей-нибудь завтрак — это у него любимый трюк. Но не верьте его брюзжанию, это всего лишь маска! На самом деле Моня — верный друг и мудрый советчик, даже когда его клюв занят чужим бутербродом.

Где же наш Ужастик? А вот он, тут как тут! Маленький ужик, который мечтает стать змеем-грозой, но пока он просто очаровательный хитрюга в шапке с помпоном и длинными завязками. Эту реликвию ему связала Урсула, чтобы прикрыть шрам на его голове — след от прежних баталий с одним типом. А возмущённое шипение этого ужа напоминает закипающий чайник, завязки на шапке вечно путаются в ветвях, колесах скейта и прочих коварных предметах. Команда зовёт его «Ужастиком» с иронией, потому что все знают: на самом деле это славный «котик» в змеиной шкуре, способный растопить сердце даже самого сурового пирата или браконьера. Если он шипит, значит, скорее всего, просто напуган, или хочет внимания, или чуточку варенья.

И, конечно, ещё одна звезда команды — Футя, легендарный скейт-трансформер, который был модернизирован одним выдающимся енотом-учёным по имени Энштейнище. На самом деле Футя — это не просто доска, она же дека, на колёсиках. Это супер-пупер агрегат, который умеет летать, прыгать, невероятно изменятся в размерах и менять форму, декламировать стихи или петь песни в самых неподходящих моментах. Уверенно давать не всегда уместные советы на своем дисплее, путешествовать во времени и, между прочим, хранить варенье в специальном отсеке выдвижного контейнера деки (если, конечно, Ужастик не успел всё слопать). Но он — идеальный компаньон для невероятных приключений, и без него команда вряд ли бы справилась.

Вместе они — суперкомада СМУФ! Почему они называются именно так? Всё просто. Если сложить первые буквы их имён, то получается СМУФ. Так их окрестила молодая учёная из Забайкальской лаборатории «Планетарных проблем» Алиса, которая помогает друзьям спасать нашу планету от самых разных невзгод. А её младшая сестрёнка Урсула — отважная непоседа с косичками — однажды позволила команде сбежать из скучного уголка юннатов в спортивном лагере «У Лукоморья», где они буквально изнывали от тоски. С тех пор мир стал для них слишком тесен, а приключения начали сыпаться как из рога изобилия.

Сиф, Монетка и Ужастик врываются на своём верном Футе в самые немыслимые переделки, оставляя за собой след из звонкого смеха, наспех залатанных дыр в асфальте и, конечно, варенья на корпусе Фути, потому что Ужастик никогда не выходит из дома без стратегического запаса сладкого.

— Полетели? — ухмыляется Сиф, подмигивая сквозь свой шлем с защитными очками.

— Только не в то зловонное болото с аллигаторами, — ворчит Монетка, но его глаза уже горят азартом.

— А мы захватили достаточное количество черничного варенья? — интересуется Ужастик, поправляя помпон своей шапки.

Футя тихо гудит, и мир за окнами лаборатории расплывается цветными пятнами. Новое приключение начинается. А с командой СМУФ ни одно путешествие не бывает скучным — оно бывает только увлекательным, смешным и абсолютно незабываемым.

Готовы? Тогда пристегните ремни! Или хотя бы держитесь покрепче. Вас ждёт целая коллекция историй, каждая из которых может… впрочем, не будем забегать вперёд. Просто запомните главное: пока есть команда СМУФ, скука и опасности этому миру не страшны! А перед главными испытаниями участники команды должны хорошенько потренироваться и преодолеть кучу самых разнообразных опасностей…


N
W
E
S

Глава 1. Плыть или не плыть? Вот в чем вопрос!

Солнце висело над Чёрным морем, как огромный, перезрелый апельсин, готовый вот-вот упасть в воду и раствориться в ней с шипением. Воздух был солёным и тёплым, а ещё — ленивым, как сонный кот, растянувшийся на горячем песке. Пляж, на который Футя высадил команду, казался идеальным местом для отдыха: шелест волн, крики чаек, запах йода от морской воды и, кажется, жареной кукурузы. Даже Футя, обычно невозмутимый и сосредоточенный, издал тихий, довольный гул, словно говоря: «Ну наконец-то мы приземлились в цивилизованном месте без ручьев раскаленной лавы, без зыбучих песков и не в центре тайфуна».

— О! — Сиф с наслаждением промчалась на Футе, оставив на мокром песке ровную, идеальную линию от колес. — Это не пустыня, это не джунгли, это не ледяное безмолвие Антарктиды! Это… это настоящий рай! Я хочу жить здесь!

— Жить прямо тут — это слишком радикально, — возразил Монетка, с опаской косясь на пену волн. — Хотя бы переждать ближайшие полчаса — это я могу понять. Только, умоляю, Сиф, не пытайся кататься по воде. Я видел, как ты смотрела на волны. Ты думала о трюках. Я знаю этот взгляд.

— Я просто хотела проверить, можно ли сделать «олли» с мокрым разворотом, — мечтательно протянула Сиф.

— Нет. И даже не думай. Твоя дека — не доска для сёрфинга, а твой панцирь — не спасательный жилет, — отрезал Монетка, распушая перья, которые мгновенно намокли от морского муссона и стали похожи на мокрую тряпку. — Вот скажи мне, зачем Футя занёс нас именно сюда? Что здесь такого исторически важного? Я надеялся на что-нибудь связанное с пирамидами, с иероглифами или хотя бы с древними картами. А мы… на обычном пляже! Фу!

— Везение, — прошипел Ужастик, освобождаясь от завязок собственной шапки и выползая на песок. Его тело оставляло на влажной поверхности замысловатый змеевидный узор. — Просто удача, Моня. Бывает. Не всегда же нам вписываться в катастрофы, в исторические ужасы и в горящие типографии. Мы тоже можем просто отдыхать и загорать.

— Ты и загорать? — усмехнулся Монетка. — Ты же от солнца прячешься даже в тени своего помпона. Ты единственное существо во вселенной, которое боится ультрафиолета больше, чем огня.

— Я не боюсь! — обиженно прошипел Ужастик, но инстинктивно заполз под свешивающийся с Фути край полотенца. — Я просто… экономлю витамин D. На будущее.

— Вы такие забавные, когда пытаетесь друг друга переспорить, — сказала Сиф, объезжая по песку ленивую чайку. — Но я согласна с Моней. Отдых — тоже работа. Надо набраться сил перед следующим приключением.

Монетка важно кивнул, усаживаясь на камень, который тёплый ветер уже успел высушить.

— Вот именно. Мы должны всегда быть готовы к любой опасности. План действий, экипировка, настрой. А не просто… валяться на песке, как морские котики.

— А ты попробуй и поваляйся, — предложил Ужастик, сворачиваясь кольцом в тени. — Это полезно. Расслабляет хвост и улучшает настроение. Проверено научным методом.

— Ты вообще умеешь пользоваться научным методом? — скептически хмыкнул Монетка, но всё же удобнее уселся на камне, наблюдая за спокойной, бирюзовой гладью моря.

Волны были ленивыми и пологими, они накатывали на берег, шипели, оставляя после себя кружево пены и уходили обратно. Вдалеке виднелся одинокий пловец, который спокойно держался на воде, делая размеренные гребки. Всё было идеально и спокойно. Так спокойно, что это настораживало.

— Я, конечно, не хочу этого говорить, — начал Монетка, — потому что тогда всё рухнет, но… что-то слишком тихо.

— Не говори, — хором ответили Сиф и Ужастик.

Но тишина уже была нарушена.

Сначала ничего не произошло. А потом с моря донёсся приглушённый, но отчаянный крик. Пловец, который казался опытным и спокойным, вдруг начал бить по воде руками, поднимая брызги, словно пытался взлететь. Его лицо, которое ещё было видно вполне отчётливо, исказилось в гримасе ужаса.

— Он тонет! — Сиф вскочила на скейт, готовая рвануть к воде. — Надо помочь!

— Стоять! — рявкнул Монетка, взлетая в воздух, чтобы лучше видеть происходящее. — Ты не умеешь плавать! Вернее, ты умеешь плавать только на уровне черепахи, а этого явно недостаточно. Черепахи не спасатели!

— А кто тогда? — закричала Сиф, нервно кружа на месте. — Ты? С крыльями? Или Ужастик? Которого в воде даже не увидят?

— Я могу подползти! — возразил Ужастик, вытягиваясь в струнку. — Я змея, я плаваю… ну, немножко.

— Ты утонешь быстрее, чем он! — отрезал Монетка. — Тише. Спокойно.

— Нужны спасательные средства какие-нибудь! — Тихо пискнул Ужастик.

— Ага. Соломинка! — Монетка с тоской смотрел на тонкую травинку, которую держал в клюве. — Вот и всё, что у нас есть. Соломинка. Для утопающего. Знаете, кто это придумал? Наверное, какой-то очень оптимистичный человек. «Вот тебе соломинка, — сказал он. — Держись!» И утонул. Потому что соломинка не никого не удержит на плаву. Она просто… соломинка.

— Моня, мы уже всё поняли про соломинку, — выпалила Сиф. — Вот это ветка. Держи ветку.

— Ветка? — ворон задумчиво посмотрел на друзей. — Хм. Знаете, это меняет дело. Ветка — это уже не соломинка. Это… почти плот. Ну, или почти весло. В общем, это лучше, чем ничего. И, кстати, это отличная метафора! Ветка для утопающего! Не соломинка, а именно ветка! Потому что соломинка — это для пессимистов. А ветка — для оптимистов. Потому что они гораздо чаще спасаются на воде. Главное — не опускать руки, отпускать ветку. И не отпускать надежду. А еще лучше… нам нужны подробные инструкции!

— Какие инструкции? Откуда? — спросила Сиф.

— Алиса в лаборатории загрузила в Футю специальный инфоблок, — пояснил Монетка. — На всякий случай. Надо вызывать профессионалов и следовать правилам, о которых упоминала Алиса. И вот, видишь — пригодилось. Дай-ка я активирую.

Он подлетел к Футе, клюнул в небольшую панель на его боку, выбрал подходящую опцию из перечня: «Опасность на воде/Тонущий» и мгновенно в воздухе над песком засветилась голограмма. Голос Алисы, записанный заранее, разнёсся по пляжу, словно она была рядом:

«Привет, команда! Я знаю, что когда-нибудь вы столкнётесь с такой ситуацией. Запомните главное: тонущий человек в панике — смертельно опасен. Он не контролирует себя и может утянуть спасателя на дно. Поэтому никогда, слышите, никогда не подплывайте к тонущему спереди. Он вцепится в вас мёртвой хваткой, и вы оба утоните. Только со спины!»

— А что дальше? Быстрее! — крикнул Ужастик, следя за пловцом, который уже начал терять силы. — Время идёт!

«Если есть возможность, — продолжал голос Алисы, — бросьте ему что-нибудь, за что он сможет ухватиться. Палку, верёвку, спасательный круг, если он есть рядом. Если ничего нет, или вы уверены в своих силах — подплывайте со спины, обхватите его рукой за грудь (не за шею!) и плывите на спине, работая ногами. Голова тонущего должна быть над водой. Гребите к берегу, но не быстро. Спокойно. Паника уходит, когда вы контролируете дыхание».

Голограмма бесследно растворилась в воздухе.

— Я так и знал, — вздохнул Монетка. — Придётся мне.

— Ты?! — удивилась Сиф. — Ты же ворон!

— Но я умею летать, — ответил Монетка. — Я могу спланировать и попытаться вытащить… Нет, конечно, я не смогу вытащить его из воды, но я могу… направлять. А вы — на берегу. Короче, Ужастик — смотри, чтобы он не захлебнулся!

— Я… я попробую, — выдохнул Ужастик и, собравшись с духом, скользнул в воду.

Тонущий человек уже почти ушёл под воду. Монетка с размаху спикировал, вцепился клювом в волосы человека, пытаясь удержать голову над водой. Ужастик нырнул и, извиваясь, обвил его ноги, стараясь изо всех чил, чтобы тот не ушёл на дно. Сиф стояла на берегу, кричала, привлекая внимание отдыхающих, и вскоре к ним уже бежали два спасателя, которые дежурили на вышке недалеко от них.

Спасатели быстро подплыли и подхватили мужчину со спины и вскоре вытащили на берег. Человека перевернули на бок, очистили дыхательные пути, и через пару минут он закашлялся, задышал, открыл глаза. Команда СМУФ стояла в стороне, наблюдая, как профессионалы делают своё дело.

— Жив, — выдохнула Сиф, чувствуя, как сердце колотится о панцирь. — Спасли.



— Да, — Монетка отряхивался от воды, и выглядел как мокрый, обиженный, но очень довольный собой ворон. — Эх, мы всё-таки чуть не спасли его, пытаясь сделать то, что нам не под силу. Правда, он мог нас задушить в панике.

— Но не задушил же, — бодро ответил Ужастик, который уже вылез на берег и грелся на песке. — И вообще, мы же хотели как лучше.

— Хотели как лучше, — повторил Монетка. — Хорошо, что Алиса записала инструкцию в инфоблок! Но с ней надо было познакомится до этого печального события, а не во время его. А теперь — внимание!

Он снова клюнул в панель Фути, и голограмма ожила вновь. На этот раз появился краткий, но чёткий список правил:

СОВЕТЫ ОТ ПРОФЕССИОНАЛОВ:
1. Не подплывай к тонущему спереди — он утянет тебя на дно.
2. Подплывай со спины, обхватывай за грудь, сам плыви на спине.
3. Брось утопающему верёвку, палку, спасательный круг — не рискуй собой.
4. На суше — переверни пострадавшего на бок, освободи дыхательные пути.
5. Проверь пульс и дыхание. Если их нет — делай непрямой массаж сердца и искусственное дыхание.
6. Вызови скорую или спасателей как можно быстрее — это главное.

«Спасать — это искусство, — прозвучал голос Алисы. — Но главное в нём — ум и холодная голова. Паника — враг. Действуйте по плану, и вы спасёте жизнь. А теперь — держитесь там! Удачи!»

Голограмма погасла.

— Блин блинский, — выдохнул Ужастик, глядя на уходящего с носилками мужчину, который махал им рукой. — Мы только что поучаствовали в спасении человека. Не все у нас пошло гладко с первого раза, но это… это было круто.

— Очень круто, — согласилась Сиф, катясь по мокрому песку и оставляя за собой след, который напоминал улыбку. — И мы, кажется, научились чему-то новому.

— Я бы сказал, мы на своей шкуре почувствовали, — поправил Монетка, стряхивая воду с крыльев. — И это, пожалуй, важнее любого приключения.

А солнце клонилось к закату, и тихое море успокаивалось, словно ничего и не случилось.

Глава 2. Тайга не прощает ошибок. Как не заблудиться в лесу

Монетка, немного оправившись от пляжного отдыха, на следующий день предложил команде «сгонять за кедровыми орешками». И, конечно, выбрал для этого самое подходящее место для сбора кедровых орешков, но самое неудачное место для прогулок в это время года — сибирскую тайгу. Когда переход завершился и воздух вокруг стал резким, морозным и пахнущим смолой, сосновой хвоей и чем-то неуловимо-диким, Сиф первая выдохнула:

— Ну вот, опять. Мы угодили в дикую и морозную глухомань. В прямом смысле.

— Это тайга… — Монетка поёжился, прижимаясь к тёплому боку Фути. — Знаете, что я думаю о тайге? Это место, где природа показывает тебе, кто здесь главный. И, угадайте что, — это не мы. Это медведи. И мороз. Или летние комары размером с меня. И знаете, что самое обидное? Я ворон. Я по своему статусу должен сидеть на ветке и мудро взирать на мир. А вместо этого я бреду по снегу, пытаясь не отморозить себе клюв.

— Моня, я уже определилась по карте. Мы ищем поселок или ближайшую научную станцию, — сообщила Сиф. — Там есть связь и тепло.

— Научная станция! — фыркнул ворон. — Это место, где люди в очках пьют чай и говорят о вещах, которые они сами и наполовину не понимают. А знаете, что понимаю я? Что в тайге холодно. И что я хочу поскорее попасть домой.

— Может, споём песню? — Неожиданно предложил Ужастик. — Чтобы согреться?

— Петь? В тайге? — Монетка задумался. — А это идея! Медведи услышат моё пение и убегут. Или наоборот — прибегут. Но тогда у нас будет хоть какое-то развлечение! Давайте споём что-нибудь весёлое. Например, «В тайге родился я, в тайге и пригожусь»! Хотя нет, я не хочу пригодится в тайге. Я хочу в тепло. Например, в лабораторию нашу. С чашкой чая. И неспешно перебрать свою коллекцию монет.

Футя на морозе вдруг пискнул и отключился, его светодиоды безнадежно погасли. Поскучневшие друзья стояли у огромного кедра, вокруг которого, насколько хватало глаз, простирался бесконечный, глухой лес. Сосны, кедры, берёзы, кусты, мхи, лишайники. Где-то в вышине кричали неизвестные птицы, а из чащи доносился низкий, утробный звук — то ли ветер, то ли медведь.

— Я не хочу это говорить, — начал Ужастик, натягивая шапку покрепче э, — но мне кажется, без помощи Фути и его навигатора мы тут заблудимся окончательно.

— Тебе не кажется, — подтвердил Монетка, оглядываясь. — Мы действительно не знаем, где находимся. Футя сел слишком резко и вырубился на морозе. А перед этим, похоже, высадил нас в точке, где нет ни дорог, ни людей, ни даже карты. Мы в глухой тайге.

— Да, это дремучая тайга как не крути. — Вздохнула Сиф, пытаясь прокатиться по мшистому и промерзшему грунту. Колёса уснувшего Фути вязли, и скейт почти не слушался. — Тайга — это же… это как джунгли, но холодные. И тут уссурийские тигры и медведи.

— И волки, — добавил Монетка. — И ещё, говорят, здесь водятся росомахи. А в теплое время года — клещи, комары и мошка. Настоящий рай для выживания.

— А как мы выберемся отсюда? — спросил Ужастик, обводя хвостом пространство. — У нас нет ни компаса, ни карты, ни даже спичек. Только Футя, который решил устроить нам «небольшую забастовку».

— У нас есть знания, — сказал Монетка. — Это главнее любого компаса. Алиса, кстати, загрузила в контейнер Фути запасную батарейку для инфоблока. Всего Футьку она, скорее всего, не разбудит. Но инфоблок запустит на какое-то время. И сможем послушать как раз о том, как выжить в лесу. Давайте включим.

Когда батарейка была установлена, Моня клюнул в панель, и снова в воздухе засветилась голограмма. Голос Алисы звучал чётко и спокойно:



«Тайга — не место для прогулок. Паника здесь — смертельный враг. Первое правило: остановитесь. Сядьте, успокойтесь, выпейте воды, если она есть. Паника заставляет вас бежать кругами, а это — путь к гибели. Второе: определите стороны света. Мох растёт на северной стороне деревьев. Если есть солнце, запомните, где оно встаёт и заходит. Можно сделать солнечные часы из ветки, использу тень как стрелку часов. Третье: ищите воду. Если есть ручей

или река — идите по течению. Вода всегда выводит к людям. И последнее: оставляйте метки. Зарубки на деревьях, ломайте ветки. Это поможет вас найти, если начнутся поиски. И не бегать в лесу по ночам!»

Голограмма исчезла.

— Так, — сказал Монетка, присаживаясь на ветку. — Первое: успокоиться. Мы не паникуем. Мы — команда почти профессионалов, которые недавно почти спасали утопающего! Тайга нас не возьмёт.

— Сказал ворон, который никогда не был в тайге, — буркнул Ужастик.

— Зато я умею читать мох, — парировал Монетка. — Смотрите. Вот, под этим кедром мох на северной стороне. Значит, север там. А солнце сейчас… — он глянул сквозь кроны деревьев. — Где-то там. Встаёт на востоке, значит, мы идём на запад. Пойдём на запад и будем прислушиваться к шуму, к плечу воды. Так мы сможем выйти к реке. Это правило работает почти везде.

— Почему почти? — спросила Сиф.

— Потому что в тайге даже карта может врать, — ответил Монетка. — Но мы не будем проверять. Пойдём осторожно, оставляя метки.

Ужастик, который уже успел оторвать кусок коры с берёзы, начал выцарапывать на ней стрелки.

— Вот, — сказал он. — Будем оставлять такие. Если кто-то нас ищет, он поймёт, куда мы шли.

— Только не отрывай кору с живых деревьев, — поправил его Монетка. — Это их убивает. Лучше сломай ветку так, чтобы она свисала, — это будет заметнее.

— Я не знал, — обиделся Ужастик. — Я же не биолог. Я просто пытаюсь помочь.

— Ты помогаешь, — успокоила его Сиф. — Просто иногда правила природы важнее, чем желание сделать красиво.

Они двинулись вперёд. Вскоре они услышали журчание воды. И на их пути встретился ручей — холодный, прозрачный, бегущий по камням.

— Вода! — обрадовался Ужастик. — Можно пить?

— Только если есть таблетки для очистки, — остановил его Монетка. — Или если вскипятить. В сырой воде могут быть паразиты. А у нас нет ни костра, ни таблеток. Так что — нет. Иди вдоль ручья. Он приведёт к реке. Река приведёт к людям.

— А если нет? — снова спросил Ужастик.

— Если нет — мы будем ждать, — ответил Монетка. — Искать более заметное место. Дым от костра видно издалека. Но костёр надо разводить умеючи.

Они шли вдоль ручья почти час. Ужастик пыхтел, Монетка летел невысоко над землёй, чтобы не потеряться, а Сиф катилась там, где грунт был достаточно твёрдым. Наконец, впереди забрезжил просвет.

— Река! — закричала Сиф. — Я вижу воду!

Они вышли к широкой, полноводной реке, которая ещё не полностью замёрзла. Вода текла медленно и величаво. На противоположном берегу показались домики — небольшая деревушка.

— Там люди! — выдохнул Ужастик. — Мы спасены!

— Не спеши. Не так быстро, — остановил его Монетка. — Перецти реку по тонкому льду или плыть в ледяной воде — это смертельный риск. Нужно найти толстое бревно или лодку. Смотрите: там вниз по течению есть перекат, свободный от льда. Возможно, там мелко.

Они пошли по берегу, перебираясь через камни. И действительно, через сто метров нашли ствол упавшего дерева, по которой можно было перейти реку. Аккуратно балансируя на стволе дерева, друзья перебрались через реку.

На том берегу их встретил местный егерь — бородатый мужчина в ватнике, с ружьём и собакой.

— Вы откуда? — спросил он, удивлённо оглядывая компанию.

— Мы, э… заблудились, — ответил Монетка, стараясь выглядеть максимально обыденно. — Зашли в лес, потеряли ориентиры.

— Ну, бывает, — сказал егерь, улыбаясь. — Это тайга, она не прощает ошибок. Идёмте, я вас накормлю и завтра с утра покажу дорогу к городу.

Они пошли за ним, оглядываясь на тайгу, которая казалась уже не такой страшной. А на ночь, когда они сидели у костра в доме егеря Степаныча, Футя отогрелсч и ожил. Он снова засветился голограммой Алисы:

«Если вы заблудились в лесу:

1. Остановитесь и успокойтесь. Паника — враг.
2. Определите стороны света по солнцу, звёздам или мху.
3. Идите вдоль ручьев — они выведут к реке, река — к людям.
4. Оставляйте метки, чтобы вас легче было найти.
5. Не пейте сырую воду без очистки.
6. Не ходите по ночам, разводите костёр на открытом месте — дым заметен издалека.

И главное: всегда предупреждайте кого-то заранее о своём маршруте. Это может спасти вам жизнь».

Команда слушала молча. А затем Ужастик сказал:

— Знаете, мне кажется, мы сегодня пережили нечто важное. Мы не просто убежали от тайги. Мы научились с ней говорить.

— Да, — согласился Монетка. — И это — самое главное. Научиться слушать природу, а не бояться её.

Они смотрели на огонь в печке и в окно дома егеря. Окно освещало кусочек тайги, такой тёмной, но уже не пугающей. Теперь у них появился опыт, который они смогут использовать при необходимости.

Глава 3. Лабиринт с лианами. Как выжить в джунглях

Футя, словно решив, что тайга была слишком лёгким испытанием, перенёс команду в самое сердце Амазонки — туда, где даже птицы кричат так, будто их душат, а каждый лист может оказаться либо ядовитым, либо хищным, либо… просто листом, но с характером. Воздух был густым, влажным, тяжёлым, как мокрое одеяло, и пах гнилью, цветами, землёй и тысячью ароматов, которые невозможно было описать словами.

— Это что, опять тайга? Только летом?— прошипел Ужастик, высовывая голову из-под халата, который мгновенно стал влажным и липким. — Только жаркая и зелёная?

— Хуже, — ответил Монетка, оглядывая бескрайнее море зелени, уходящее во все стороны, куда доставал взгляд. — Это джунгли. Амазонка. Самое влажное, самое тёплое, самое опасное место на планете. Здесь даже воздух — враг. Он дышит тобой, а не ты им.

— А я думал, джунгли — это красиво, — сказала Сиф, пытаясь прокатиться по земле. Колёса утопали в мягком, перегнойном грунте, покрытом мхом и листьями. — Как в кино. С обезьянами и попугаями.

— Обезьяны и попугаи здесь есть, — согласился Монетка. — И ещё ядовитые змеи, пауки размером с твою шапку, Ужастик, и деревья, которые могут убить тебя просто тем, что ты на них посмотришь. И это не считая болезней, которые ты подхватишь от первого же глотка воды...

— А можно поговорить о чем-нибудь приятном? — Поинтересовался взмокший от ужаса Ужастик.

— Конечно, можно, старина. Знаешь, джунгли — это не так уж и плохо, — заявил Монетка, пробираясь сквозь густые лианы. — По крайней мере, здесь нет цивилизации. Нет будильников. Нет расписаний. Нет Алисы, которая говорит: «Моня, ты опять опоздал на эксперимент». Тут только ты, природа и… ну, и ещё тысяча существ, которые хотят тебя съесть. Но это же бодрит!

— Моня, не время шутить. Возможно, мы потерялись! — воскликнула Сиф, оглядываясь по сторонам. — Мы не знаем, куда идти!

— Это, смотря, что считать потерей, — философски заметил ворон. — Если ты потерялся в джунглях, но нашёл себя — это же отлично! Вот я, например, всегда мечтал потеряться где-нибудь в тропиках. Ну, или хотя бы в оранжерее. Джунгли — это же рай для ворона! Тут столько всего блестящего! Жуки, цветы, странные плоды… Правда, половина из них ядовитая. Но это уже детали!

— Моня, — простонал Ужастик, — у нас нет воды! Нет еды! Нет связи!

— Зато у нас есть друг друга! — жизнерадостно ответил ворон. — И это главное! Ну, и ещё есть надежда, что рано или поздно мы выберемся. Или что нас съедят. Но тогда мы хотя этот кто-то и мы больше не будем голодать!

— Мы что, попали в зелёный ад? — спросил Ужастик, нервно оглядываясь.

— Почти, — мрачно подтвердил Монетка. — Но у нас есть кое-что. Алиса загрузила в Футю инфоблок про джунгли. Давайте включим для разнообразия.



Он клюнул в панель, и над ними засветилась голограмма. Голос Алисы звучал ровно, но в нём чувствовалась тревога:

«Джунгли — это место, где природа не терпит ошибок. Здесь нельзя полагаться на удачу. Первое правило: вода — ваше главное сокровище. Пейте только кипячёную или очищенную

воду. Никогда не глотайте воду из ручьёв или луж — в ней кишат паразиты, которые могут убить вас за неделю. Второе: не трогайте яркое. Ядовитые лягушки, змеи, цветы и грибы — они яркие, чтобы предупреждать об опасности. Запомните: если оно яркое — оно опасное. Третье: носите одежду с длинными рукавами. Комары и мошки — главная угроза здесь. Они переносят лихорадку, малярию и другие болезни. И последнее: не сходите с тропы. Джунгли — лабиринт. Один шаг в сторону — и вы потеряетесь навсегда».

Голограмма погасла.

— Слышали? — сказал Монетка. — Никакой воды, никаких ярких предметов, никаких прогулок. Мы идём по тропе, и мы идём осторожно.

— А если тропа закончится? — спросил Ужастик, указывая хвостом вперёд, где тропа действительно терялась в густых зарослях.

— Тогда мы её продолжим. Создадим новую, — ответил Монетка, взлетая в воздух, чтобы осмотреть местность с высоты. — Но сначала — вода. Я вижу ручей в ста метрах отсюда. Идём туда, но воду не пьём. Только смотрим, не кишит ли она паразитами. Если да — уходим дальше.

Они пошли к ручью. Вода была кристально чистой и, на первый взгляд, совершенно безопасной. Ужастик, мучимый жаждой, уже начал тянуться к ней, но Сиф остановила его:

— Стой. Помни, что сказала Алиса. Даже если вода выглядит чистой, она может быть заражена. А у нас нет ни фильтра, ни специальных таблеток для очистки воды.

— Я умру от жажды быстрее, чем от какой-то там заразы, — простонал Ужастик.

— Лучше умереть от жажды, чем от того, что ты даже не увидишь, — сказал Монетка. — А теперь слушай. Если у нас нет воды, мы будем искать её другими способами. Например, можно собрать утренний конденсат с листьев. Или найти бамбук — внутри его стеблей часто есть вода. Но пока мы идём дальше. Вдоль ручья. Он приведёт к реке. Река — к людям. Будем надеяться на это.

— А что, если мы никого не встретим? — спросила Сиф, катясь по мшистому грунту с трудом.

— Тогда мы будем ждать, — ответил Монетка. — Но не здесь. Двигаться надо всегда. Стоять на месте в джунглях — значит умереть.

Они пошли вдоль ручья, пробираясь сквозь густые заросли папоротников и лиан. Вскоре им встретилось нечто, что заставило их остановиться.

— Смотрите, — сказала Сиф, указывая на дерево, на котором висели странные плоды — ярко-красные, похожие на яблоки. — Может, это съедобно?

— Не рискуй, — строго сказал Монетка. — В джунглях почти всё, что яркое — яд. Если не уверен — не трогай. Лучше поищи то, что едят местные птицы или обезьяны. Если они едят — значит, можно и нам.

— А если обезьяны едят ядовитое? — спросил Ужастик.
— Тогда у них иммунитет, а у нас нет, — ответил Монетка. — Лучше не рисковать.
— Ага, очень логично. Ты ходячий кладезь мудрости! — Вздохнул Ужастик.

Они шли ещё час, пока не вышли к небольшой поляне, где рос бамбук. Монетка подлетел к одному из стеблей и осмотрел его.

— Это то, что нам нужно, — сказал он. — Внутри бамбука часто есть вода. И она чистая.

Он клюнул в стебель, проделав в нём отверстие. Оттуда потекла прозрачная, холодная жидкость.

— Ура! — Ужастик подставил полиэтиленовый пакет, и Монетка наполнил её водой. — Это спасение!

— Пей понемногу, — предупредил Монетка. — Не заглатывай сразу. Иначе вырвет.

Они напились, и Сиф, чувствуя себя лучше, предложила разжечь костёр.

— Надо заночевать здесь, — сказала она. — Алиса говорила, что в джунглях ночью особенно опасно.

— Костер — это хорошо, — согласился Монетка. — Но нам нужно сухое место. Здесь везде сыро. А огонь — это не только тепло, это защита от хищников. Но разводить его надо на песке или на камнях, чтобы не поджечь лес.

Они нашли небольшой участок с песчаной почвой, расчистили его от листьев и сухой травы. Монетка добыл искру, ударив клювом о камень (кстати, очень больно, как он потом признался), и через несколько минут небольшой костёр уже весело потрескивал.

— Хорошо, — сказал Ужастик, подбросив ещё веточки и сворачиваясь клубком рядом с огнём. — Теперь можно и поспать.

— Не так быстро, — сказал Монетка. — Надо организовать ночлег. Мы будем сидеть по очереди: один следит, двое спят. Иначе нас утащит какая-нибудь ягуариха или удав.

— Я не могу стоять на страже, — возмутился Ужастик. — Я уж. Я должен спать десять часов в сутки!

— Ты должен выжить, — парировал Монетка. — Это важнее. Мы будем дежурить по очереди. Я первый. Сиф второй. Ужастик — третий.

— Если он заснёт на посту, я его разбужу вот этой корягой, — пообещала Сиф, взглянув на сонного ужа.
— Я и не думаю спать! — возмутился Ужастик. — Я просто… медитирую.

Ночь прошла спокойно — если не считать того, что вокруг рычали, ухали, шелестели и шипели десятки существ, у которых, казалось, одна цель — напугать команду до смерти. Но к утру они привыкли к звукам джунглей и даже начали их различать.

На рассвете, когда костёр почти догорел, Монетка поднял команду.

— Вставайте! — сказал он. — Сегодня мы должны найти выход. Пока вы дрыхли, я слетал вдоль ручья. Внизу по течению есть деревня индейцев. Если повезёт, они помогут нам выйти к цивилизации.

— А если не повезёт? — спросил Ужастик.
— Тогда мы будем дальше идти, — ответил Монетка. — Но мы не сдаёмся. Мы же не для того вписались во все эти испытания, чтобы сдаться в джунглях!

Они пошли дальше, и через несколько часов действительно вышли к небольшому поселению, где их встретили индейцы племени асматов — дружелюбные, улыбчивые и абсолютно не удивлённые тем, что в джунгли пришла говорящая черепаха, ворон и уж в нелепой шапке.

— Мы знаем, кто вы, — сказал вождь, пожимая лапу Сиф. — Вы путешественники. Вы были везде. И вы ищете путь домой.

— Откуда вы знаете? — спросил Монетка.
— В джунглях всё известно, — ответил вождь. — Даже те вещи, которые вы сами о себе ещё не узнали.

Индейцы проводили команду до реки, где ждала лодка, и показали дорогу к ближайшему городу. А на прощание вождь сказал:

— Запомните главное правило джунглей: слушайте! Джунгли говорят с вами каждым звуком, каждым шорохом. Если вы научитесь их слушать, они станут вашим домом, а не лабиринтом смерти.

Когда они уже сидели в лодке, плывущей по реке, Футя снова засветился голограммой Алисы:

«Команда, ещё пять правил для выживания в джунглях:
1. Не трогайте незнакомые растения — даже если они красивые, они могут быть ядовитыми.
2. Носите закрытую обувь — в джунглях полно паразитов, которые проникают через кожу.
3. Не ходите тут без мачете или ножа — они помогут вам пробираться через заросли.
4. Всегда заранее давайте знать, куда вы собираетесь идти — если вы потеряетесь, вас быстрее найдут.
5. И главное: уважайте природу — она сильнее вас. Она дала вам жизнь, она может её и забрать».

Друзья молчали, глядя на проплывающий мимо берег, покрытый непроходимой зеленью.

— Знаете, — сказал Ужастик, — а джунгли не такие уж страшные. Если знать правила.

— Любое место становится безопасным, если ты знаешь, как в нём себя вести, — ответил Монетка.

— Ты прям гений, — сказал Ужастик, насупившись.

И они поплыли дальше, оставляя позади зелёный лабиринт джунглей, которые теперь казался им зелёным домом.

Глава 4. Солнечный удар — мимо!

Экстрим продолжался, в лаборатории Планетарных проблем придумали новые испытания для команды СМУФ перед более ответственными заданиями.

— Тяжело в учении, легко в бою! — Знаете, кто сказал? — Бодро поинтересовалась Сиф.

— Точно не я. — Проворчал Монетка и нахохлился.

Футя уже доставил их на северо-запад Индии, в пустыню Тар. Солнце стояло в зените, и казалось, что само небо плавится. Песок был таким горячим, что даже Сиф, привыкшая к любым поверхностям, не решалась ехать быстро.

— Это что за пекло? — спросил Ужастик, высовывая глаза из-под шапки и тут же пряча их обратно. — Я чувствую, как плавится моя шапка! Она уже не та, я её не узнаю!

— Это Индия, — ответил Монетка, приземляясь на тень от небольшого камня. — Здесь очень красиво и очень жарко. Особенно в пустынной местности. Температура бывает около 45 градусов по Цельсию. Это почти предел для человека. Но мы не люди. И, наверное, поэтому мы здесь.

— Почти предел по жаре? — переспросил Ужастик. — А что есть ещё выше этого твоего "почти"?

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.