

© La Ronde des Vivetières, 2016
Édité par « La Ronde des Vivetières », Pruillé (Maine-et-Loire, France)
<http://www.LaRondeDesViveties.com>

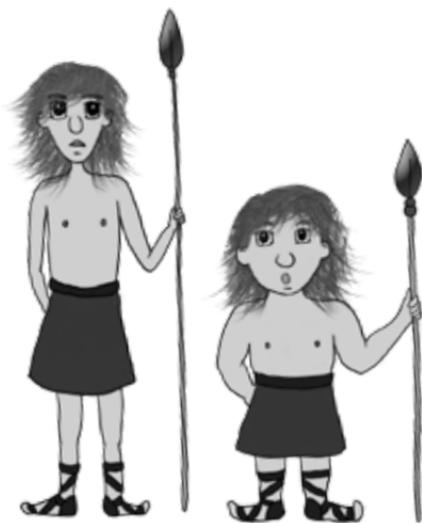
ISBN : 979-10-92108-200
Achevé d'imprimer en Novembre 2016
Par Createspace (USA)
Imprimé aux États-Unis

Loi n°49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse
Dépôt légal : Novembre 2016 - Édition 01

« Toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122-4).

L'Espace au bout des doigts

Bienvenue chez les Zagates !



Une histoire originale de M. Drane
Illustrée par C. Jams



Du même auteur

Collection « Une histoire ! S'il te plaît mon Papounet »

- Un Goûter fantastronomique (ill. par C. Jams)
- Le Robot à fessées (ill. par C. Jams)
- La Guerre des Crêpes (ill. par C. Jams)
- Un Noël dans l'Espace (ill. par E. Limori)

Hors Collection

- Bébé Couleur (ill. par C. Jams)

Retrouvez nos collections jeunesse sur

www.LaRondeDesViveties.com



Comment lire ce livre ?

Ce livre ne se lit pas page après page comme un roman classique ! Dans cette histoire, c'est *toi* le héros et tu vas devoir prendre des décisions qui auront une influence sur le déroulement de l'aventure.

À la fin de chaque chapitre, des indications te permettront de faire tes propres choix. Alors, adopte la bonne stratégie ou tu finiras aux oubliettes ! Déplace-toi de chapitre en chapitre au gré de tes décisions. Les numéros de chapitre se trouvent en haut des pages.

Une fois l'histoire terminée, n'hésite pas à la recommencer en prenant d'autres options. Tu découvriras sûrement des personnages inconnus et de nouvelles énigmes !

Pour avancer dans ta quête, tu disposes d'une « Feuille de Héros ». Nous te conseillons de la recopier sur une autre feuille, ou bien d'en faire une photocopie pour ne pas abîmer ton livre. N'oublie pas de repartir avec une Feuille de Héros vierge à chaque nouvelle aventure !

Sur ta feuille, tu devras noter les *Indices* et les *Objets* que tu trouveras. Les indices te permettront de prendre les bonnes décisions à des moments précis de l'histoire. Les objets trouvés ne peuvent servir qu'une seule fois. Une fois utilisés, tu dois les rayer de ta liste. Ton premier objet est une montre-boussole offerte par Mamie Germaine.

Bonne aventure apprenti héros !

L'histoire débute au chapitre 1.

Feuille de Héros

Objets trouvés :

Montre-boussole..... ..

..... ..

..... ..

..... ..

..... ..

Indices trouvés :

- 1)
- 2)
- 3)
- 4)
- 5)
- 6)
- 7)
- 8)
- 9)

Les personnages principaux

Mamie Germaine

Ta Mamie est la reine des confitures. Tu passes les grandes vacances chez elle.



Chaussette

Ce chaton plein de vie est la cause de tes aventures !

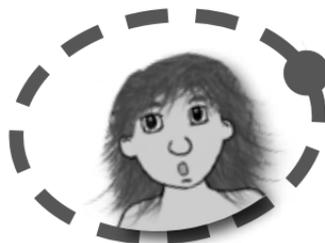
Roi Zigzag

Le souverain de Zaville est tantôt colérique, tantôt excentrique !



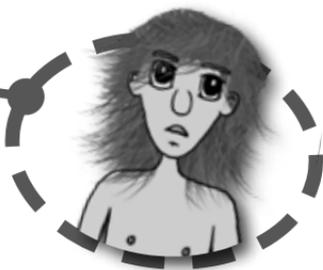
Zules

Le petit garde aime beaucoup les jeux d'argent. Il déteste son meilleur ami Zed.



Zed

Le grand garde est le meilleur ennemi du petit garde Zules.



Le Sorcier Zénar

Le plus grand Sorcier de Mars, voire de l'univers !

La Mère

Vénérée des Zagates, la Mère apparaît toujours cachée. Serait-ce un fantôme ?



Le héros

Doté d'un esprit inné pour la déduction et de capacités physiques hors norme, le héros, c'est toi !

*À mes enfants, qui se reconnaîtront
à travers les personnages de cette aventure.*

En route pour l'aventure

Les grandes vacances ! Enfin ! En une seule journée, tu vas essayer d'oublier tout ce que tu as appris durant l'année scolaire. Adieu professeurs, cartables et devoirs ! Place à la rêverie, aux mondes imaginaires et à l'aventure !

Papa et Maman t'embrassent une dernière fois.

— Et n'oublie pas tes devoirs de vacances, mon chéri.

— Oui, Maman !

— Et n'oublie pas de te laver les dents deux fois par jour !

— Oui, Papa !

Un dernier geste de la main, ça y est, les parents sont partis. Peu après, une voix douce t'appelle du fond du jardin. C'est Mamie Germaine, la reine des confitures et de la gelée à l'orange ! Quelle chance de pouvoir passer deux semaines dans sa maison de campagne ! L'endroit regorge de cachettes et de recoins. Il y a toujours une trouvaille à faire et des trésors fabuleux à découvrir.

— Regarde qui s'est installé dans notre jardin ! Le pauvre, il a dû être abandonné par sa mère.

Mamie dégage la branche qui cachait un adorable petit chaton niché dans le tronc du vieux chêne. Son pelage d'un noir profond contraste avec ses pattes toutes blanches. Aussitôt, il te vient à l'esprit de l'appeler « Chaussette ».

— On peut le garder, Mamie ? demandes-tu.

— C'est beaucoup de responsabilités : il faudra le nourrir tous les jours et veiller sur lui le temps qu'il

devienne autonome. Mais c'est d'accord. Je te confie cette mission.

Chouette ! Première aventure des vacances ! À toute vitesse, tu cours vers la maison à la recherche d'une coupelle et d'un peu de lait.

— Rien ne sert de courir, il faut partir à point ! te conseille Mamie alors que tu as déjà disparu derrière la maison.

Suite au chapitre 4.



Si tu étais un chaton, où te cacherais-tu ? C'est la question que tu te poses à l'instant même. La paille ferait une excellente protection pour un petit mammifère. Mais après un quart d'heure à déplacer des fagots, à appeler et à frapper des mains, tu te rends à l'évidence : le petit malin a trouvé une excellente cachette. Reste éventuellement cette grosse armoire qui trône au fond de la grange. Elle est tellement imposante qu'elle ne peut tenir que dans cette grange. Des orifices, de part et d'autre du meuble, te font penser que Chaussette a pu y trouver refuge. Les clefs sont sur les serrures. Délicatement et sans faire de bruit, tu essayes de tourner l'une d'elles. Soudain, il te vient à l'esprit que Mamie Germaine pourrait te surprendre et te demander des explications. Tu décides alors de te hâter.

La porte s'ouvre dans un grincement à réveiller les morts. Tu agites tes mains pour chasser la poussière. Après dissipation du nuage brun, tu constates qu'il n'y a pas un chat à l'intérieur !

Mais sur l'une des étagères, un reflet brillant attire ton regard. Il s'agit d'une pièce de monnaie patinée qui doit appartenir à Mamie. Tu l' observes, et remarques l'inscription « 1 zeuro ». Jamais tu n'as entendu parler de cette monnaie. Tu la mets dans ta poche dans l'espoir d'avoir plus d'explications de la part de Mamie Germaine.

— Peut-être s'agit-il d'une pièce ancienne ? te demandes-tu.

Tu as trouvé une pièce de 1 zeuro !



*Une pièce de monnaie patinée
d'origine inconnue. C'est le début
de la richesse !*

— Pas de chat ici ! Voyons à présent ce que cache le mystérieux tableau.

Examine le tableau au-dessus de l'établi au chapitre 11.

Tu appuies sur le plus gros bouton représentant le soleil. À cet instant, la mécanique cachée derrière le tableau s'active. Le bouton s'allume et se met à clignoter. Une chaleur insoutenable envahit peu à peu la grange. Tu aimerais t'enfuir de cet endroit, mais tu te sens aspiré par le mystérieux tableau. Tu te dis avoir fait un mauvais choix, mais trop tard. Le tableau t'avale comme un caméléon gobant une mouche. Te voilà parti pour un petit voyage vers le soleil ! As-tu pris de la crème solaire ? Dommage, tu vas en avoir énormément besoin lorsque tes pieds toucheront la surface de notre étoile avec ses 6000 °C.

L'aventure s'achève ici, intrépide voyageur. N'hésite pas à recommencer l'histoire, en prenant d'autres décisions. N'oublie pas d'être curieux, tu trouveras sûrement des indices qui te guideront dans ta quête.

FIN

Tu franchis le seuil de la vieille maison à grandes enjambées. D'un coup d'œil, tu repères le buffet qui contient toute la vaisselle de Mamie. Rien ne manque : bols, verres de différentes tailles, assiettes à dessert, assiettes plates, assiettes creuses et une belle ménagère en argent. Sers-toi, tu es ici chez toi ! Mais surtout, ne te laisse pas distraire par les odeurs alléchantes de confiture !

Tu as trouvé une assiette creuse !



Sert à mettre toute sorte de liquide comme de la soupe ou du lait. Elle n'est même pas percée !

Ce parchemin t'indique que tu viens de trouver un objet. Reporte son intitulé, ici « Assiette creuse » dans la liste des objets de ta Feuille de Héros. Lorsque tu utilises un objet, tu devras l'effacer de la liste.

Après avoir attrapé une bouteille de lait au passage, tu regagnes le chêne centenaire aussi vite que tu en es parti. Mamie est en train de jouer avec Chaussette.

— As-tu trouvé de quoi nourrir notre petit ami ? te demande-t-elle.

Si tu as une assiette creuse dans ton inventaire (là c'est facile), va au chapitre 10.

Sinon va au chapitre 7.

Mince ! Les boutons sont grippés. Le tableau n'est plus tout jeune et des pièces sont sans doute endommagées. Il faudra réessayer une autre fois, quand un réparateur spécialisé aura rafistolé le mécanisme. Mais où trouver un tel réparateur? Bref, en attendant, tu ferais mieux de choisir un autre bouton.

Retourne au chapitre 11.



La planète rouge t'a toujours fasciné. Sans hésiter, tu enclenches le bouton poussoir devenu apparent. Aussitôt, le mécanisme caché derrière le tableau s'active. Le bouton s'allume et se met à clignoter. Soudain, le sol tremble et la paille se met à tourner autour de toi comme prise dans un cyclone.

Le tableau s'ouvre en son centre et se met à aspirer tout ce qui se trouve dans la grange. Tu aimerais fuir, mais l'aspiration est trop forte. Petit à petit, tu lâches l'établi auquel tu te cramponnais fermement !

* * *

Tu as chaud. Les yeux encore fermés, tes mains sondent les alentours. Tu es allongé sur un lit de sable. Tu as encore du mal à recouvrer tes esprits. Es-tu au bord de la mer ? Non, tu n'entends ni le bruit des vagues ni le cri des mouettes.

Enfin, tu ouvres les yeux et essuies ton visage tout ensablé.

— Mais où suis-je ? Que s'est-il passé ? te demandes-tu.

La dernière chose dont tu te souviens est d'avoir appuyé sur le bouton « Mars » sur le tableau du système solaire. Aurais-tu fait un voyage dans l'espace ? Tu serais le premier Terrien à poser le pied sur Mars !

Du sable rouge à perte de vue, des dunes qui en cachent d'autres. Pas un arbre, pas une ville, pas un habitant à l'horizon. Tes sentiments sont très partagés entre le désir de devenir un grand découvreur, et la peur de ne pas retrouver le chemin de la Terre.

Mais tes doutes s'envolent lorsqu'à deux mètres de toi, tu aperçois des empreintes dans le sable. À genoux, tu examines la forme de ces traces.

— Chaussette !

Eh oui ! Tu n'es pas le premier à être passé par ici. Le chaton a dû malencontreusement activer le voyage intergalactique. Mais comment le retrouver dans cet immense désert ? L'appeler ne servirait à rien, ta voix ne porterait pas suffisamment loin.

— Suivre les traces est la meilleure solution ! penses-tu.

Mais un sombre brouillard rouge progressant à l'allure d'une nuée de criquets te fait vite déchanter. Une tempête de sable approche ! Elle effacera toutes les traces de Chaussette ! Gêné par le vent, tu portes ta main en visière. À une centaine de mètres, tu aperçois de gros rochers contre lesquels tu pourrais t'abriter. Tu dois prendre une décision. Maintenant !

Si tu tentes de suivre les traces de pas avant que la tempête ne les efface, va au 18.

Si tu préfères rejoindre les rochers pour t'abriter, va au chapitre 13.



Non, non, non ! Tu n'as pas compris ! Mamie te demande de t'occuper du chaton ! Il te faut absolument un ustensile afin d'y mettre du lait !

Allez, retourne au 4 et fais le bon choix !

