

Goosebumps™
鸡皮疙瘩

百变闯关大探险 系列

蓝眼绿眼巨头怪 • 欢迎来到死亡旅馆

[美] R.L.斯坦 著 叶 芊 译

胆大的翻开
胆小的走开



YZLI0890131974



接力出版社
Publishing House

全国百佳图书出版单位
Top 100 publishing house in China

- ★ 超级悬念大师R.L.斯坦巅峰之作，全球销量已超过3.5亿册
- ★ 曾创吉尼斯世界纪录童书畅销书之最，被译为32种文字



百变闯关大探险 系列

蓝眼绿眼巨头怪 ● 欢迎来到死亡旅馆

LANYAN LÜYAN JUTOUGUAI • HUANYING LAIDAO SIWANG LÜGUAN

[美] R.L.斯坦 著 叶 芊 译



YZLI0890131974



接力出版社
Publishing House

Copyright © 1997 by Scholastic Inc. All rights reserved.

The *Goosebumps* Book series created by Parachute Press, Inc. Published by arrangement with Scholastic Inc., 557 Broadway, New York, NY 10012, USA.

GOOSEBUMPS, [鸡皮疙瘩·百变闯关大探险系列] and logos are trademarks of Scholastic, Inc.

Simplified Chinese Edition © 2012 Jieli Publishing House

All rights reserved.

本书中文简体版权由博达著作权代理有限公司代理

图书在版编目 (CIP) 数据

蓝眼绿眼巨头怪·欢迎来到死亡旅馆 / (美) 斯坦 (Stine, R. L.) 著; 叶芊译. — 南宁: 接力出版社, 2012.1

(鸡皮疙瘩·百变闯关大探险系列)

书名原文: Zapped in Space·Checkout Time at the Dead-End Hotel
ISBN 978-7-5448-2381-4

I. ①蓝… II. ①斯… ②叶… III. ①儿童文学—长篇小说—小说集—美国—现代 IV. ①I712.84

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 265529 号

总 策划: 白 冰 黄 俭 黄集伟 郭树坤

责任编辑: 曲少云 美术编辑: 郭树坤 卢 强 责任校对: 刘会乔

责任监印: 陈嘉智 版权联络: 谢逢蓓 媒介主理: 马 婕

社 长: 黄 俭 总 编 辑: 白 冰

出版发行: 接力出版社 社址: 广西南宁市园湖南路9号 邮编: 530022

电话: 0771-5863339 (发行部) 010-65546561 (发行部)

传真: 0771-5863291 (发行部) 010-65545210 (发行部)

http://www.jielibj.com http://www.jielibook.com

E-mail: jielipub@public.nn.gx.cn

经销: 新华书店 印制: 北京市海淀区四季青印刷厂

开本: 850毫米×1168毫米 1/32 印张: 9.5 字数: 170千字

版次: 2012年1月第1版 印次: 2012年1月第1次印刷

印数: 00 001—20 000册 定价: 18.00 元

版权所有 侵权必究

凡属合法出版之本书, 环衬均采用接力出版社特制水印防伪专用纸, 该专用防伪纸迎光透视可看出接力出版社社标及专用字。凡无特制水印防伪专用纸者均属未经授权之版本, 本书出版者将予以追究。

质量服务承诺: 如发现缺页、错页、倒装等印装质量问题, 可直接向本社调换。

服务电话: 010-65545440 0771-5863291

R.L. 斯坦答中国读者问

“鸡皮疙瘩系列丛书”是美国著名儿童文学作家 R.L. 斯坦的代表作品，由接力出版社独家引进出版的“鸡皮疙瘩经典系列”、“鸡皮疙瘩·惊险新世纪系列”、“鸡皮疙瘩·惊恐乐园系列”等目前总销量已超过 700 万册，深受中国少年儿童读者喜爱。“鸡皮疙瘩·百变闯关大探险系列”是 R.L. 斯坦全新力作，为了更好地阅读和理解这套作品，编者带着中国读者感兴趣的问题通过电子邮件越洋采访了 R.L. 斯坦先生。

问：当初您创作这样一套丛书是基于什么样的考虑？本套丛书上市以后，美国小读者的反响如何？本套丛书特别吸引他们的是什么？为什么？

答：我知道小读者们除了喜欢读书，也喜欢解谜闯关。所以我想，为什么不写一些让小朋友可以闯关的书呢？读这样的书，你会感觉像亲身去冒险一样。每次开始阅读，故事都是迥然不同的。美国小读者们很喜欢这样的书，这也是我写了这么多本的原因。

问：每个故事有二十几种互不相同的选择，二十几个迥然不同的结局，读者在阅读过程中有没有遇到过困难？

答：小读者们觉得这些书一点都不难！因为你不需要坐下来读整本书，你可以跳着读，也可以只读几页。你不需要整本读下来，就已经获得很多乐趣了！

问：阅读本套丛书，对于培养孩子的阅读能力有什么样的益处？

答：小读者们要想在书中活下来，就必须变得智慧聪明。他们会不停地想开始下一次冒险，会意识不到自己是在读一本书，所以这些书能让孩子们的阅读能力变得更棒。

问：对阅读本套丛书的中国小读者，能否写一些鼓励性的寄语？

答：我很高兴我的中国小读者将要看到这些书，我希望你们有好多宛如坐“纸上过山车”的冒险经历。要小心——每个故事至少有二十种结局，里面很多都非常可怕、非常危险哦。祝你好运！

神奇好玩的游戏书

这是一种完全属于你的书，
阅读路径由你创造，
故事走向由你选择，
故事结局由你决定……
这种神奇好玩的书，就是游戏书！

游戏书的英文名字叫“Gamebook”，是一种综合了纸质书和网络游戏的“纸本游戏闯关书”！在二十世纪八十年代，有一套骨灰级的游戏书曾被全球两亿多小读者阅读，那才真是“风靡全球”！

为什么“游戏书”如此魅力四射、经久不衰？因为它既新鲜又好玩，你的参与和选择会直接决定故事的结果——它就像个淘气的坏小子，每隔几页，它一准儿精灵古怪地蹿出来，领着你一个连环跳，跳转到另一页；或是偷偷掩笑，塞给你至少两个选择，让你做主选择故事发展的路径，而所有选择都暗藏着陷阱。如果选择错误，故事中的你也许就要面临可怕的命运！要想挑战它，你必须先抛弃从头至尾按顺序阅读的老掉牙的习惯。

比如，在“鸡皮疙瘩·百变闯关大探险系列”《鬼怪屋的红绿手印》这个故事中，如果你按照5—6—7—108—

9—91—10—134—34—77的页码顺序阅读，你读到的结局是你眼睁睁被喧闹鬼挠痒痒到笑死，故事的结局不那么好，可至少你是笑死过去的。可是，如果你从第9页开始换一条路径，按照8—61—32—63的页码顺序继续阅读，你读到的又是另外一种结局：喧闹鬼要接管你的身体，超人类的能量传遍你每一寸肌肤，你记得的最后一件事，便是你的头顶炸开了。如果你从第32页开始换一条路径，按照41—90—132—76—107—95的页码顺序继续阅读，这一次的结局更加糟糕：可怕的喧闹鬼张开了大嘴，准备将你一口吞下。

怎么样？你是不是对当初所作的选择有些后悔？没关系，天无绝人之路，“游戏书”的奇妙就在于，你或任何一位读者都可以轻轻松松，原地满状态复活，踌躇满志回到前面某个情节的岔路口，再战一次。这就是游戏书！它记录的，是你的冒险故事，情节由你自己选择，内容有多恐怖，也由你自己决定！

在前方的征途上，有几十种互不相同的闯关路径和迥然不同的故事结局在等着你。深吸一口气，手指交叉祝自己好运！或者干脆把脚趾、胳膊和腿也交叉起来吧，你真的需要好运气！然后，鼓足勇气，开始你从未有过的险象环生的阅读之旅，让自己好好地起一身鸡皮疙瘩吧！

目 录



R.L.斯坦答中国读者问001

神奇好玩的游戏书001

蓝眼绿眼巨头怪001

欢迎来到死亡旅馆 143

欢迎来到“鸡皮疙瘩”俱乐部

穿越时空的角色游戏⑤284

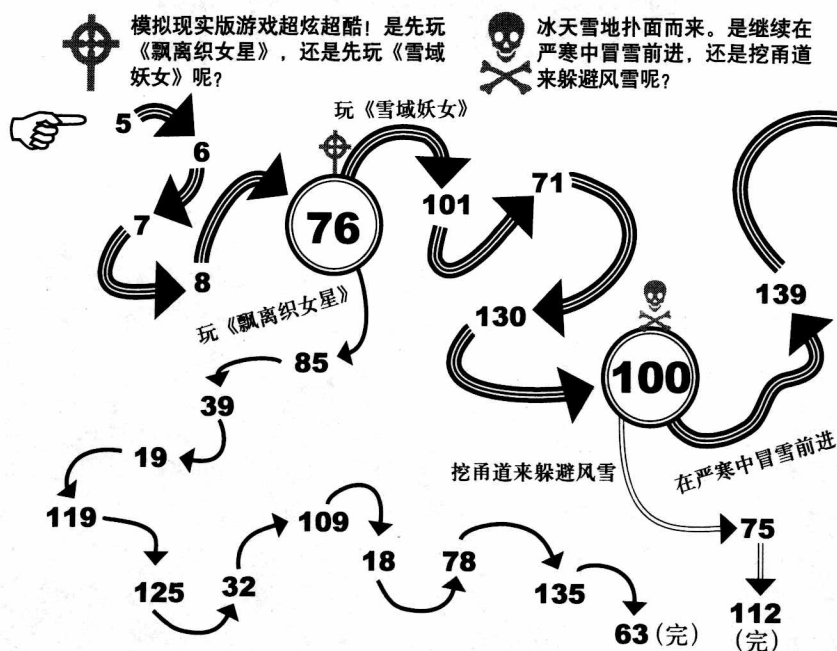
我的阅读闯关路径288



蓝眼绿眼巨头怪



✈️ 阅读闯关路径示意图 ✈️

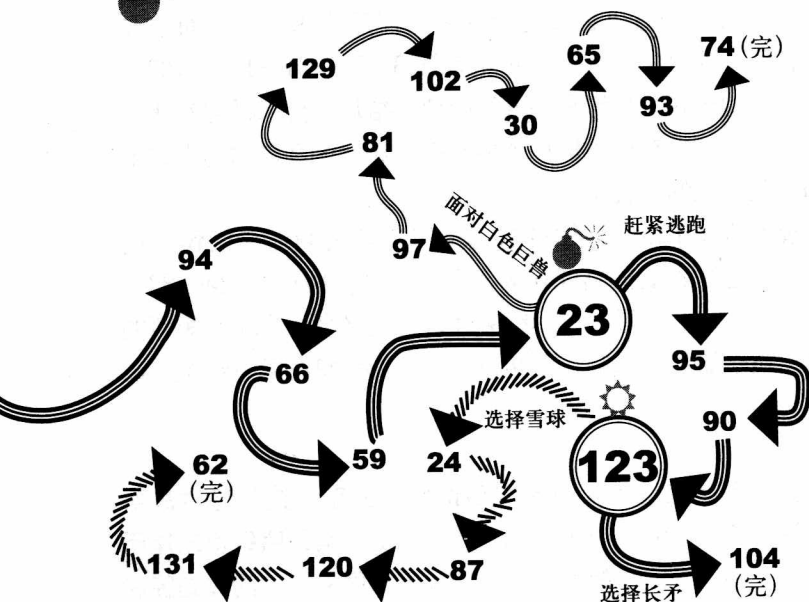


闯关路径说明

如图所示，在按照5—6—7—8—76—101—71—130—100—139—94—66—59—23—95—90—123—104的页码顺序阅读的第一条路径中，你不仅切身体会到了身临极地的刺激与挑战，更为严峻的是，大鸟正像大山一样向你压来，你还能起死回生吗？



白色巨兽向你扑来，是赶紧逃跑呢？还是和它决一死战？



简直不可思议，刚刚躲过了巨兽，头顶又飞来一只大鸟。是用长矛迎战大鸟呢，还是直接用雪球砸大鸟呢？

要是在第76页，你没有选择玩《雪域妖女》，而是选择了玩《飘离织女星》，并且按照76—85—39—19—119—125—32—109—18—78—135—63的页码顺序继续阅读，结局又会怎样呢？你们被巨型蟑螂俘获，成了蟑螂世界的新成员。

要是在第100页，你没有在严寒中前进，而是立刻挖了甬道躲避风雪，并且按照100—75—112的页码顺序继续阅读，结局又会怎样呢？尽管你险些惹火上身，但最终安全脱离险

境！不过一张失火赔偿账单可不是你想得到的。

要是在第23页，你没有选择逃到漂浮的冰块上，而是选择待在原地面对白色巨兽，并且按照23—97—81—129—102—30—65—93—74的页码顺序继续阅读，结局又会怎样呢？冰犬已将安迪一口咬在巨嘴里！恐惧已没有任何意义，你马上就要成为小狗崽儿的晚餐了。

要是在第123页，你没有选择用长矛去刺那头巨怪，而是选择自己更擅长的雪球作为武器，并且按照123—24—87—120—131—62的页码顺序继续阅读，结局又会怎样呢？短暂的蛋壳雪橇之旅尽管精彩，但转瞬即逝！你们将在紧急救生屋待上一整年。

你是不是有些失望也有些后悔？没关系，这只是本故事闯关阅读路径中的几个示例。翻开下一页，请按照每页末尾所指示的页码往下读，就会有几十种互不相同的阅读闯关路径和故事结局在等着你。

“不可能是这个地方！”你的朋友凯蒂嚷道。

“地址没错呀，”你的另一个朋友乔丹说完，读着黄色广告纸上面的字，“前街112号。”

你难以置信地看着那幢简陋的砖房。它的窗户是破的，前门台阶都塌了。

最新型的模拟现实游戏不可能在这么一个破地方卖！

可是，你立即又注意到了一个退色而又开裂的标志牌：扎普夫人电脑游戏店。

“就是这儿。”你宣布道。

太叫人失望了！你和朋友们一看到这些宣传广告，马上就想要来看看这家商店。你骑着自行车，足足穿过了整个镇子。

然而面前的房子就像荒废了多年似的。

你和朋友们走上崩塌的前门台阶，一道沉重的木门半开着，里面又黑又冷。

“咱们还是走吧，”凯蒂不安地说，“这鬼地方说不定有蝙蝠。”

“别这么没用，”乔丹嘲笑地说，“进去看看呗。”

去吧——推开门，走进第6页。

你走进屋里，发现自己置身于一个霓虹灯闪烁的圆形房间里。墙面上挂着一溜儿的海报，每两张海报之间立着一个小小的塑料亭。每个亭子都配有四张凹背椅，椅子面对的是复杂的控制台。

你不由得十分诧异，为什么要把高科技的房间设在那么破的房子里，好像主人生怕引人注目似的。

“酷。”凯蒂说道。

“看那些海报！”乔丹叫道。

你看看身旁的一幅海报，上面画着一个男孩正在与恐龙搏斗，另一幅是怀旧的西部枪战风格，还有一幅画的是孩子们漂流在白花花的水面上。

“哇！”你冲口而出，“我恨不得马上就玩这些游戏！”

“真有意思……”一个冷森森的声音低低地说道。这声音像一道冷风向你劈来，你惊得浑身一震。

去第7页看是谁在说话。

你转过身，向后面看去。一个身材高大的女人出现在你面前，她身穿质地像反光薄膜一般的灰色长袍，脸上罩着一层灰色的面纱，头戴宽边灰色礼帽，手上是灰色手套。

这严严实实的样子是什么打扮？你好生奇怪，此时正当盛夏，她却穿着冬天的衣服。

“我是扎普夫人，”女人嘶声说道，“欢迎光临，你们是我的第一批客人！”

你伸手到口袋里掏出一枚硬币。“在哪儿投币？”

扎普夫人举起双手，你发现这双手非常之大——比沙奎尔·奥尼尔（译注：美国篮球明星）的还大，她的脚也一样。

“首批客人免费。”她轻声说道。

“好啊！”乔丹大叫一声。

“开始之前，我的小朋友们，得先戴好头盔，穿上特制的手套和靴子。这些装备与一台电脑相连，在电脑程序的作用下，它们会为历险带来真实的感觉，非常真实。”说完，扎普夫人一阵大笑。

“好吧，我已经准备好了。”你叫道。

“等一下！”扎普夫人命道，“还有一件事。”

是什么事？在第8页见分晓。

“现在只提供两款游戏，”扎普夫人说，“《雪域妖女》和《飘离织女星》。”

《雪域妖女》的海报画的是一片雪地，上面有几个孩子，正与一只凶神恶煞的青白色生物作战，紫蓝色、黄色的极光在他们头顶闪闪发亮。《飘离织女星》画了一艘宇宙飞船，背景是巨大的黄色星球。

“《飘离织女星》是什么样的？”你问。

“是太空历险游戏，”扎普夫人回答道，“它的设计上有几个害虫（译注：指电脑程序里的漏洞），在我看来，还是《雪域妖女》更好。”

“游戏场景是什么？”你问。

“我可不想破坏任何一个惊喜。”她嘶哑地说完，打雷似的笑起来，粗嗓门把墙面震得嗡嗡响。

你问道：“如果我们想退出游戏怎么做？”

“只要脱下头盔，随时可以结束游戏，”她答道，“但是你肯定不会希望它结束的。”

这位女士可真叫人疼得慌，你心想，不过游戏似乎精彩极了。

在第76页进入模拟现实游戏。

你快步上前，从乔丹手里接过照片。

凯蒂在你身后伸出头来看了一眼。“蜥蜴！”她大叫一声。

你看着照片，上面是一个蜥蜴家庭——母亲、父亲和孩子。但你知道，它们不是真正的蜥蜴，其中一个原因是：这里不是地球。

至于另一个原因，是你不记得见过哪种蜥蜴长着这么长、这么尖的牙齿。

“咱们还是趁它们没回家，赶紧离开这儿吧。”你说着便来到门边，走了出去。

红热的阳光烤在你身上，你尖叫一声，疼得又跳回屋内，忙不迭地向自己的手臂看去。

就这么一秒钟，你已经被晒伤了！

“行不通，”你对朋友们说，“咱们找个地方藏起来，想想下一步该怎么办。”

“呃——我看已经来不及了，”凯蒂低低地说，“回头看。”

你回过头去——赫然与房子的主人来了个脸对脸！

别轻举妄动。转第50页。