

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

OSBORNE, MARY POPE

Cursă de care la Olimpiadă / de Mary Pope Osborne ; il. de Sal Murdocca ; trad. din lb. engleză de Cristina Miron. - Ed. a 2-a. - Pitești : Paralela 45, 2019

ISBN 978-973-47-2970-8

I. Murdocca, Sal (il.)

II. Miron, Cristina (trad.)

821.111

Mary Pope Osborne

Magic Tree House #16. Hour of the Olympics

Text copyright © 1998 by Mary Pope Osborne

Cover art and illustrations copyright copyright © 1998 by Sal Murdocca

This translation published by arrangement with Random House Children's Books, a division of Penguin Random House LLC.

Magic Tree House® is a registered trademark of Mary Pope Osborne, used under license.

Copyright © Editura Paralela 45, 2019

Prezenta lucrare folosește denumiri ce constituie mărci înregistrate, iar conținutul este protejat de legislația privind dreptul de proprietate intelectuală.

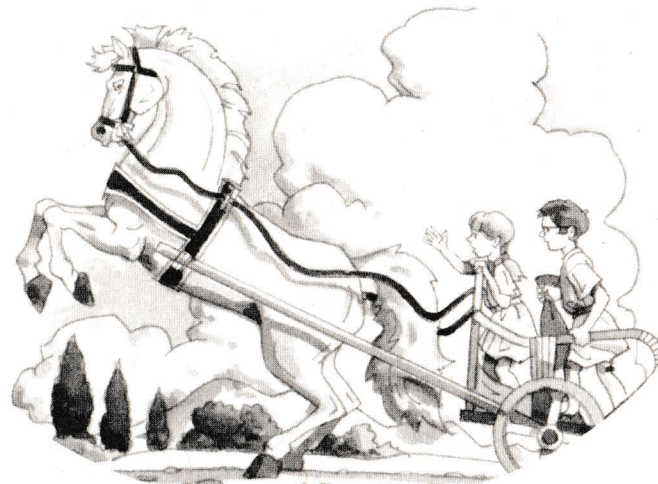
www.edituraparelela45.ro

16

PORTALUL MAGIC

CURSĂ DE CARE LA OLIMPIADĂ

Ediția a II-a



de Mary Pope Osborne

Ilustrații de Sal Murdocca

Traducere din limba engleză de Cristina Miron

Editura Paralela 45

Jack



PRENUME: Jack

VÂRSTA: 8 ani

DOMICILIU: Frog Creek,
Pennsylvania, SUA

CARACTERIZARE: serios și studios, iubește foarte mult cărțile, pe care le citește cu nesăț; asta îl ajută de foarte multe ori să iasă din situații periculoase.

Annie



PRENUME: Annie

VÂRSTA: 7 ani

DOMICILIU: Frog Creek,
Pennsylvania, SUA

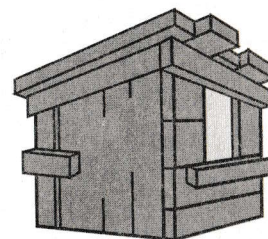
CARACTERIZARE: curioasă și zburdalnică, nu ratează nicio ocazie de a-și atrage fratele în aventuri, fără să-i pese de pericole; comunică foarte bine cu animalele.

Caprins

Prolog	11
1. Ultima misiune	15
2. E vreo fată pe aici?.....	22
3. Un mare poet.....	30
4. Interzis fetelor.....	37
5. Templul lui Zeus.....	44
6. Un soldat misterios	51
7. Capturată!.....	57
8. Salveaz-o pe Annie!.....	65
9. Un cal înaripat.....	68
10. Stele pe cer	77
<i>Alte informații</i>	89

Prolog

Într-o zi de vară, în Frog Creek, Pennsylvania, o căsuță misterioasă apare într-un copac din pădure.



E înțesată de cărți și... magică! Te poate purta în locurile descrise în cărți. Tot ce ai de făcut e să deschizi o carte, să-ți pui o dorință și te trezești transportat în lumi de altădată.

Căsuța îi aparține zânei Morgan, o celebră magiciană și bibliotecară din vremea regelui Arthur, care călătorește prin timp și spațiu pentru a aduna cărți.

Cei doi eroi ai noștri au trăit deja aventuri extraordinare. În ultimele lor călătorii, Jack și Annie au dezlegat patru ghicitori pentru a deveni Maeștri Bibliotecari. De data asta, zâna Morgan le încredințează o altă misiune importantă: să se întoarcă în timp și să salveze pentru biblioteca din Camelot patru cărți aflate în pericolul de a fi distruse. Vor reuși să salveze cărțile înainte să se piardă pentru totdeauna? Citește repede cele patru volume nou-nouțe din seria *Portalul magic*!

13. Vacanță în orașul vulcanului

14. În țara Împăratului Dragon

15. Atacul vikingilor

16. Cursă de care la Olimpiadă

Călătorie plăcută!





1

Ultima misiune

— Te-ai trezit? se auzi o voce din întuneric.

— Îhî, făcu Jack.

— Atunci, dă-te jos din pat. Trebuie să ajungem la căsuța din copac înainte de răsăritul soarelui.

— Sunt gata!

Jack dădu plapuma la o parte și sări din așternut. Era îmbrăcat în blugi, tricou și bascheți.

— Ai dormit îmbrăcat? pufni Annie în râs.

— N-am vrut să pierd timpul.

— Chiar te bucuri că mergi în Grecia Antică! râse Annie.

— Normal, tu nu? Sper că n-ai uitat permisul secret de Maestru Bibliotecar.

— Nu, nu! Pune-l la tine în rucsac. Ți țin eu lanterna.

Jack verifică dacă avea în rucsac carnetul și creionul, apoi îl aruncă pe umeri și ieși din cameră în vârful picioarelor. Copiii coborâră scara fără zgomot, pentru a nu-și trezi părinții. Deschiseră ușa cu grijă și ieșiră din casă.

Încă nu se luminase. Aerul era proaspăt și răcoros.

Annie aprinse lanterna și un fascicul galben luminează iarba umedă a peluzei. Traversară curtea și ieșiră în stradă.

Jack era foarte entuziasmat de călătoria pe care urma să o facă în Grecia Antică. Dar un lucru îl îngrijora totuși. O întrebă pe sora lui:

— Ce-o să se întâmple după ce ne întoarcem din Grecia? Crezi că e ultima noastră misiune?

— Sper că nu. Vino mai repede, să o întrebăm pe Morgan!

Începură să alerge și încetîniră abia când ajunseră pe cărarea care se afunda printre arbori. În pădure era întuneric beznă.

Annie îndrepta din când în când fasciculul luminos spre frunzișul întunecat de deasupra lor. În cele din urmă, zăriră scara din frânghie.

— Să urcăm! o îndemnă Jack pe sora lui.

Intrară unul după altul în căsuță, prin trapa din podea, și Annie luminează fiecare colț al încăperii în căutarea zânei. Morgan ședea lângă fereastră. Își acoperi ochii cu mâna:

— Stinge lampa, te rog, Annie, mă orbești.

Fetița făcu întocmai, și atunci vocea zânei răsună din întuneric:

— Bine ați venit, copii! Sunteți pregătiți pentru această nouă misiune?

— Da! spuse Annie. Dar... o să fie ultima?

— O să vorbim despre asta când vă întoarceți, spuse Morgan blând.

— Doar că... ne-ar plăcea să mai mergem și în alte misiuni, adăugă Jack.

— E foarte curajos din partea voastră! V-ați asumat riscuri mari pentru a-mi aduce legenda lui Hercule, legenda chineză a Țesătoarei și a Păstorului și legenda irlandeză a Marelui Șarpe Sarph. Au fost trei misiuni foarte grele, pentru care vă mulțumesc!

— Cu plăcere, spuseră copiii.

— Iată și titlul ultimei povești pe care trebuie să o salvați astăzi. Annie, luminează!

Fetița aprinse lanterna și o fixă pe o bucată de hârtie din mâna zânei, pe care erau scrise niște litere ciudate:

Π 1 Γ Α Σ Ο Σ

— E în greacă? întrebă Jack.

— Așa este, răspunse zâna.