

**Юный**

Журнал  
для любознательных

# ЭРУДИТ

октябрь  
2007

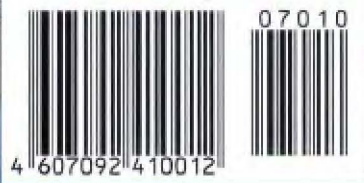
SCIENCE & VIE  
**Junior**

Автомобили  
тебе на вырост

Сколько будет  
10+20?  
Девять!

Какие дороги  
вели в Рим?

**НЕПОСЛУШНЫЕ ДЕТИ  
«ПОД КОЛПАКОМ»**



ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ЖУРНАЛ О НАУКЕ И ТЕХНИКЕ



# Юный ЭРУДИТ

Журнал для любознательных

Издание осуществляется  
в сотрудничестве  
с редакцией журнала  
«SCIENCE & VIE. JUNIOR»  
(Франция).

Октябрь 2007

Журнал «Юный эрудит»  
№ 10 (62), октябрь 2007 г.  
Все права защищены.  
Издается при участии  
ФГУП «Издательство  
«Детская литература».

Главный редактор:  
*Олег Макаров*

Для детей старшего  
школьного возраста.

Издается компанией  
ООО «Буки», 123154  
Москва, бульвар Генерала  
Карбышева, д. 5, к. 2, пом. 11.

Распространяется  
компанией «Эгмонт  
Россия Лтд.», 119048  
Москва, ул. Усачева, д. 22  
Тел. (495) 933-7250.

Размещение рекламы:  
«Видео Интернешнл-Пресс»  
Тел. (495) 956-3300

Журнал зарегистрирован  
в Министерстве РФ  
по делам печати, теле-  
радиовещания и средств  
массовых коммуникаций.  
Рег. свидетельство  
ПИ № 77-12251  
от 02.04.2002

Гигиенический  
сертификат  
77.99.24.953.Д.004190.04.07  
от 13.04.2007 г.

Налоговая льгота –  
Общероссийский  
классификатор продукции  
ОК-005-93  
том 2: 952000.  
Бумага мелованная.  
Печать офсетная.

Подписано в печать  
06.09.2007.  
Тираж 50 тыс. экз.  
Заказ № 60511  
Отпечатано  
в ЗАО «Алмаз-Пресс»,  
123022 Москва,  
Столярный пер., 3/34.  
Цена свободная.

**Технокалейдоскоп** 2

**Календарь октября** 4

**Вопросы – ответы** 6

**Техника третьего тысячелетия**

**2027 год: что поедет по дорогам?** 8

Задавался один и тот же  
вопрос: на чем мы будем  
ездить через 20 лет?  
Оказывается, это вполне  
уже можно себе представить.



**Ужасный денек, или в сетях электронного шпионажа** 12

**Страницы истории**

**Легенды Тюфелевой рощи** 18

**По следам легенды**

**Соло на шлюпе** 20

**Уголок игромана**

**Командуй и повелевай!** 24

**В мире игр**

**Троичное волшебство** 26

**Грандиозные проекты**

**Какие дороги вели в Рим** 28

ЭГМОНТ

Адрес для писем: 119048 Москва, ул. Усачева, д. 22, журнал «Юный эрудит».

Любое воспроизведение материалов журнала в печатных изданиях и в сети Интернет допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных материалов.





Спеши на почту и оформи подписку до 10 декабря!  
 Всех читателей нашего журнала в первом полугодии 2008 года ждет ПОДАРОК!

# КАРТА ЧУДЕС СВЕТА

настенного формата  
 плюс наборы  
 наклеек к ней.

Хочешь получить карту  
 и не пропустить ни одного  
 набора наклеек?

Хочешь узнать самое  
 интересное об истории  
 изобретений и открытий?

Хочешь разгадывать  
 головоломки и проводить  
 забавные эксперименты?

Хочешь быть всегда в  
 курсе новинок науки  
 и техники?

Хочешь получить ответы  
 на самые каверзные вопро-  
 сы? Хочешь знать больше?

Тогда лучше всего

**ПОДПИСАТЬСЯ!**

Подписные индексы на полугодие

по каталогу агентства «Роспечать» – 81751;

по каталогу агентства «Почта России» – 99639.



Ф. СП-1

Федеральная служба почтовой связи РФ

АБОНЕМЕНТ

на журнал

--

(индекс издания)

**«Юный эрудит»**

(наименование издания)

Количество комплектов:

на 2008 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

ПВ

место

тип

на журнал

--

(индекс издания)

**«Юный эрудит»**

(наименование издания)

стоимость

подписки

руб. коп.

Количество комплектов:

после переезда

руб. коп.

на 2008 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

Если же тебя интересуют  
 аномальные явления,  
 загадочные истории, мифы  
 и легенды, гороскопы  
 и фокусы,

ты можешь одновременно  
 подписаться и на журнал

**«Чудеса и тайны планеты Земля».**

Подписка сразу на два  
 журнала будет дешевле, чем  
 две подписки.

**СКИДКА 20%!!!**

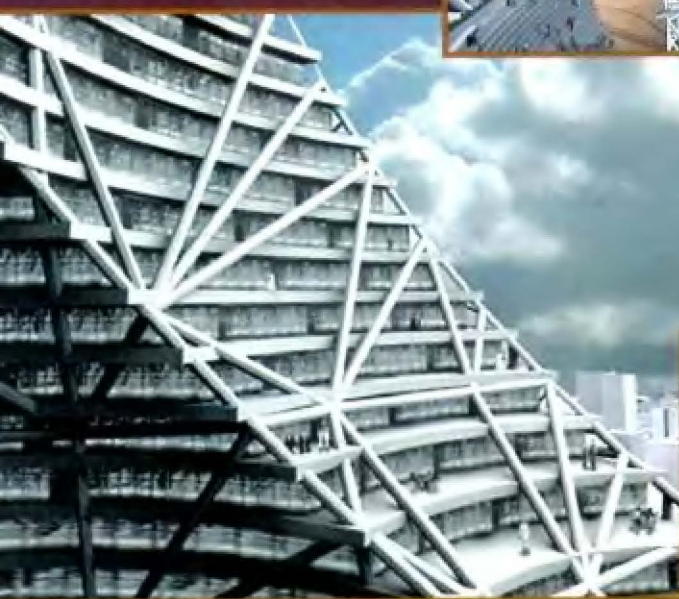
«Юный эрудит + Чудеса и тайны планеты Земля»  
 по каталогу  
 «Роспечать» – 36269;  
 по каталогу  
 «Почта России» – 12397



## ЗВЕЗДНАЯ СФЕРА В АРАВИЙСКОЙ ПУСТЫНЕ

Арабские Эмираты сегодня по праву считаются испытательным полигоном новейших архитектурных концепций и идей. Многие известные зодчие уже осуществили свои проекты в этой гостеприимной арабской стране. Теперь к их числу может присоединиться знаменитый голландский архитектор Рем Кулхаас, предложивший возвести в аравийской пустыне уникальное сооружение под названием «Деловой и выставочный центр эмирата Рас-эль-Хайма» (RAK Convention and Exhibition Centre).

Согласно замыслу архи-



тектора, посреди песков должна возникнуть огромная сфера из стекла и стали. Журналисты уже успели окрестить это сооружение «Звездой смерти» из-за очевидного сходства с одноименной космической станцией из кинофильма «Звездные войны».

В «сфере» должны разместиться конференц-залы, гостиничные номера и квартиры, рестораны, офисы и магазины. Округлые вырезы и отверстия (а здесь их несколько), как раз и придающие центру сходство со «Звездой смерти», служат не только элементом дизайна. Внутри огромной сферы её авторы «организовали» обширное свободное пространство, на которое выходят многочисленные балконы. Так

что отверстия в сфере служат для освещения внутренних помещений «звезды». К тому же здесь разместится сад, которому натуральный солнечный свет тоже явно не помешает. Наряду с высотным зданием в виде сферы, проектом предусмотрено широкое прямоугольное здание средней этажности, смежное со сферой. По замыслу Кулхааса, оно будет как бы парить над поверхностью.

Оба эти объекта будут связаны дорогами с новым городом, который предполагается возвести в Рас-эль-Хайме.

Идея создать подобное сооружение возникла из убеждения Рема Кулхааса, что в 21-м веке архитекторы слишком увлеклись поиском новых форм и концепций. В результате города погрузились в хаос, где новое беспорядочно соседствует со старым и отсутствуют единый стиль и замысел. Как результат, получается пестрая застройка, в которой каждый

архитектор стремится выделиться всеми возможными и невозможными способами. Со слов Рема, решение остановиться и попытаться сделать что-то принципиально отличное от этого пришло к нему неожиданно в результате его долгих размышлений.

В результате возник этот фантастический объект, который не только вынесен за пределы близлежа-



щего города, но и представляет собой сочетание «чистых» геометрических форм: сферы и параллелепипеда.

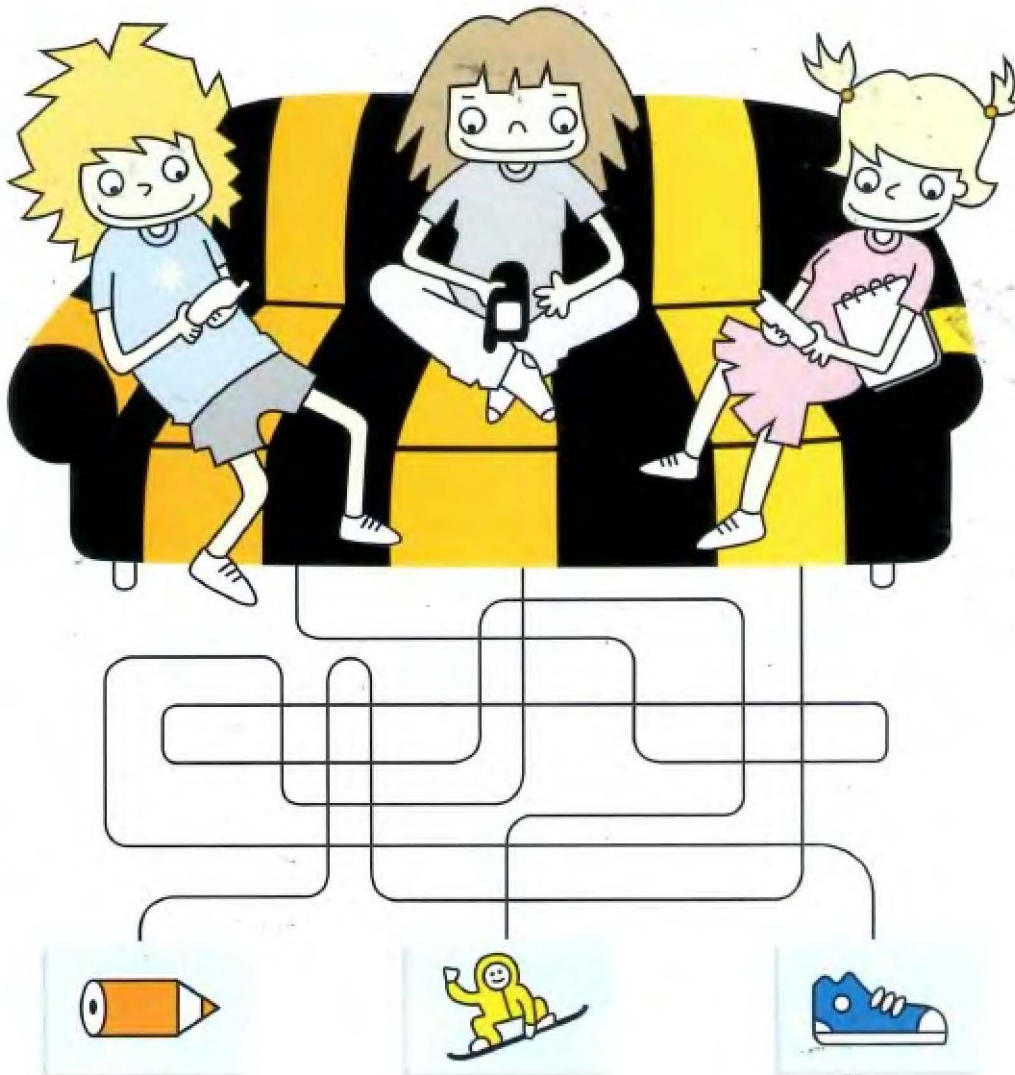
Теперь осталось дожидаться, пока это необычное здание в реальности возникнет среди песков аравийской пустыни. Когда это произойдет, сказать пока трудно. Ведь судьба проекта, впервые представленного на суд общественности весной этого года, до сих пор до конца не определена.

А. Б.





# Кто какую картинку качает с WAP-портала?



## Тариф «Первый детский» для самых продвинутых детей

- Возможность звонить и принимать звонки при минусовом балансе
- Бонус за входящие звонки\*
- Специальные цены на SMS, MMS, GPRS-WAP
- Единая стоимость исходящих звонков на мобильные телефоны

Узнай больше ☎ 06 06  
[www.beeline.ru](http://www.beeline.ru)



**Билайн™**  
живи на яркой стороне



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

#### 4 ОКТЯБРЯ. ПОЛВЕКА КОСМИЧЕСКОЙ ЭРЫ

50 лет назад, в октябре 1957 года началась космическая эра. Впервые по околоземной орбите мчался аппарат, созданный руками человека. Это был серебристый металлический шар чуть больше полуметра в поперечнике с четырьмя лучами-антеннами. Внутри шара советские конструкторы установили радиопередатчик, посылавший сигнал «бип-бип-бип», и несложные измерительные приборы. Спутник унесла на орбиту ракета-носитель 8К71ПС из семейства легендарных «семерок» – двухступенчатых баллистических ракет, созданных под руководством выдающегося конструктора Сергея Павловича Королева. Скажем правду – стремительному рывку в космос человечество обязано не только науке, но и политике.

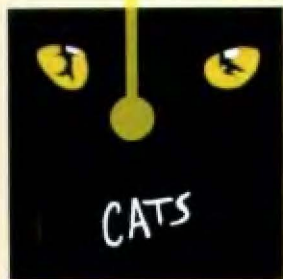
В те годы, которые принято называть эпохой «холодной войны», инженеры враждебных друг другу СССР и США работали над созданием межконтинентальных баллистических ракет, которые могли бы доставить ядерный заряд на территорию противника, то есть через океан. Запустив спутник в космос, Советский Союз оповестил Америку и весь мир о том, что работа над межконтинентальной ракетой успешно завершена.

#### НЕБО И ВРЕМЯ

7 октября – соединение Венеры, Сатурна, Луны и Регула (самой яркой звезды созвездия Льва)  
11 октября – новолуние  
26 октября – полнолуние  
28 октября – переход на зимнее время



**65 лет назад** (3) гитлеровская Германия впервые испытала баллистическую ракету «Фау-2». О том, чем знаменита «Фау», мы рассказывали в прошлом номере нашего журнала.



**25 лет назад** (7) впервые на Бродвее (в Нью-Йорке) состоялась премьера всемирно известного мюзикла английского композитора Эндрю Ллойд-Уэббера «Cats» («Кошки»).

#### 14 ОКТЯБРЯ ЮБИЛЕЙ СВЕРХЗВУКОВОГО ПОЛЕТА

Быстрее звука! Сегодня этим никого не удивишь, а тогда, 60 лет назад, капитан ВВС США Чак Йигер стал настоящим первопроходцем. Его экспериментальный самолет Bell X-1 впервые в истории набрал сверхзвуковую скорость – 1120 километров в час! Корпус самолета сильно напоминал очертания пули, а передние кромки крыльев можно было сравнить с заточенными лезвиями. Bell X-1 оснастили четырехкамерным ракетным двигателем, сжигающим смесь этилового спирта с жидким кислородом. В отличие от современных сверхзвуковых самолетов, машина, ведомая Йигером, не взлетала самостоятельно с Земли. На высоту 6000 тысяч метров ее доставил бомбардировщик B-29. Затем Bell X-1 отделился от «проводящего», выпустил из сопла двигателя огненную струю и обогнал звук.



**40 лет назад** (8) профессиональный революционер-коммунист Эрнесто Че Гевара был ранен в бою со спецподразделением боливийской армии, захвачен в плен и на следующий день казнен. За прошедшие с тех пор годы «Че» стал, что называется, «культовой» фигурой. Его портреты часто



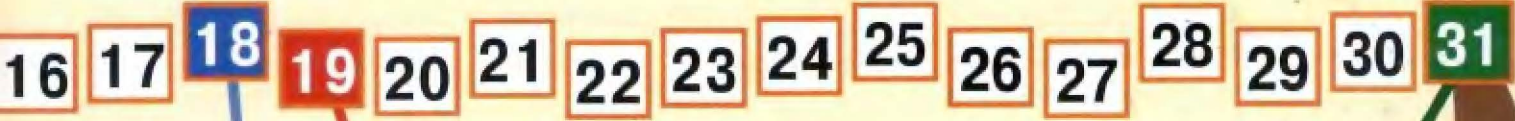
#### 5 ОКТЯБРЯ ДЕНЬ УЧИТЕЛЯ

Не забудьте поздравить тех, кто вас учит!

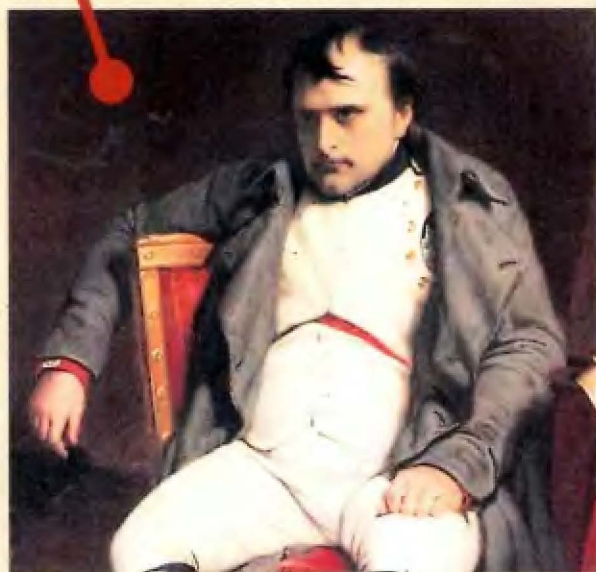


носят на майках молодые люди, которые вряд ли захотели бы самостоятельно поучаствовать в кровавых революционных сражениях.





**195 лет назад (19)** Наполеон начал отступление из горячей Москвы. Триумф обернулся поражением, и гибель Великой армии была не за горами.



**90 лет назад (15)** легенда мирового шпионажа, «экзотическая танцовщица» Маргарета Гертруда Целле, прославившаяся под псевдонимом Мата Хари, была расстреляна по приговору французского военного трибунала. Шла Первая мировая война.



**140 лет назад (18)** США вступили во владение Аляской, купленной за 7,2 миллиона долларов у России. Российская Империя была счастлива избавиться от своего американского владения, которое не было сил ни осваивать, ни защищать.

**515 лет назад (31)** немецкий религиозный реформатор Мартин Лютер обнародовал свои 95 тезисов против католической церкви. Началась эпоха Реформации, итогом которой стало появления внутри христианства религиозного течения под названием протестантизм.



**115 лет назад (31)** впервые вышел в свет сборник рассказов Артура Конан Дойла о Шерлоке Холмсе и докторе Ватсоне. До этого о приключениях знаменитого сыщика можно было узнать только из журналов.

**31 ОКТЯБРЯ ХЭЛЛОУИН**

Традиция наряжаться в нечистую силу и «бесноваться» вечером 31 октября пришла к нам совсем недавно из Соединенных Штатов. Но на самом деле корни Хэллоуина (Halloween – Hallows Evening – «Вечер накануне Дня Всех Святых») нужно искать в Европе, а точнее, у кельтских народов (ирландцев, шотландцев, валлийцев). Забавный праздник берет начало от языческих торжеств кельтов по случаю прихода зимы. Христианский День Всех Святых – 1 ноября – появился только в 7-м веке нашей эры и был призван «заместить» собой старинный праздник. Но традиция оказалась живучей и в конце концов воплотилась в веселый маскарад, который не имеет уже никакого религиозного, да и вообще серьезного смысла. Главный атрибут Хэллоуина – полая тыква с вырезанными «глазами» и «ртом». Чтобы тыква светилась изнутри, в нее ставят свечку. Все вместе это называется «Джек-о’лэнтерн» (Джек с фонарем, см. стр. 6) В Хэллоуиновский вечер американские дети наряжаются в чертей и ведьм и идут по соседям выпрашивать сладости. «Trick’o’treat!» – кричат они, что можно вольно перевести как «Давай угощение, а то напроказничаем!». Не правда ли, это напоминает наш обычай рождественских коляд?



**РЕЛИГИОЗНЫЕ ПРАЗДНИКИ**

**У ИУДЕЕВ**

4 октября Праздник Симхат Тора – завершение годовичного чтения Пятикнижия Моисея.

**У ПРАВОСЛАВНЫХ**

14 октября Праздник Покрова Пресвятой Богородицы



Дорогой читатель! Начиная с этого номера, мы открываем новую рубрику – «Вопросы – ответы». В ней мы попытаемся как можно более кратко, ёмко и понятно отвечать на вопросы, которые порой возникают у любознательных людей и ответы на которые не так уж очевидны.

Эта рубрика должна стать нашей первой интерактивной рубрикой. Мы предлагаем тебе присылать свои вопросы, возможно, даже с ответом. Самые интересные вопросы мы опубликуем, а их авторы получают призы! Пиши нам по адресу: 119048 Москва, ул. Усачева, 22, журнал «Юный эрудит». На конверте не забудь сделать пометку «Вопросы–ответы».

И еще! Если ты захочешь найти друзей по переписке среди читателей нашего журнала, сообщи нам, и мы опубликуем твой адрес вместе с придуманным тобой вопросом. Удачи!

Как называется и что означает главный хеллоуиновский сувенир – тыква с вырезанной рожицей и свечой внутри?

Эта тыква называется «Джек’о’лэнтерн», что по-английски означает «Джек с фонарем». Название восходит к старинной ирландской легенде, персонаж которой – крестьянский парень Джек – однажды сумел поймать в ловушку самого дьявола. Дьявол стал умолять фермера отпустить его. Джек согласился, но взял с нечистого обещание, что когда придет смертный час, дьявол не примет Джека в ад. Обещание было выполнено. Когда крестьянин окончил свои дни, ад не открыл перед ним двери. Но вот незадача – и в рай ленивого и плутоватого Джека не приняли. Его душе ничего не осталось, как вечно бродить по земле. А чтобы освещать себе путь, Джек вырезал из репы фонарь и вставил внутрь него свечку. От этой легенды и пошла традиция делать «овощные» фонари, названные в честь Джека. Правда, в Америке репу заменили тыквой.

Правда ли, что парашют был придуман заключенным, задумавшим побег из тюрьмы?

Не совсем, но доля истины в этом утверждении есть. действительно, один из пионеров парашютизма Андре Жак Гарнерен пробыл три года в тюрьме, будучи захваченным в плен во время наполеоновских войн. Некоторые биографы утверждают, что именно там будущему изобретателю и испытателю пришла в голову идея сделать нечто вроде зонтика, который смог бы замедлить падение при прыжке из тюремного окна. Однако это были только планы. А практической стороной вопроса француз занялся уже после освобождения. Ровно 210 лет назад, 22 октября 1797 года, Гарнерен выпрыгнул из корзины воздушного шара с высоты 975 метров. Из-за несовершенства конструкции парашют принялся крутиться вокруг своей оси, но все же Андре сумел достичь земли целым и невредимым. Надо заметить, что о возможности безопасного прыжка с высоты с помощью купола, тормозящего падение, задумались задолго до Гарнерена. История донесла до нас имена андалусийского араба Армена Фирмана (9-й в.) и хорвата Фауста Вранчича (17-й в.), которые прыгали с башен с помощью примитивных парашютов, состоящих из деревянной рамы с натянутой на нее тканью. Но только в эпоху летательных аппаратов удалось совершить по-настоящему высотный прыжок.

Откуда взялись тюлени в Байкале и Каспийском море?

Действительно, это очень странно, что такое типично морское животное, как тюлень, вдруг оказалось в изолированных и сильно удаленных от океана водоемах. К сожалению, однозначного ответа на этот вопрос наука не дает. Известно, что и байкальская нерпа, и каспийский тюлень обнаруживают признаки родства с кольчатой нерпой, обитающей в дальневосточных морях и морях Северного Ледовитого океана. Поэтому есть гипотеза о том, что предки каспийских тюленей проникли из арктических вод в соленое озеро в ледниковый период – через северные реки и Волгу. С байкальской нерпой – та же история, только водным путем для ее предков стала система рек Енисей-Ангара. Есть и другая гипотеза, связанная с существованием на территории огромных пространств Евразии Сарматского моря – изолировавшейся от мирового океана части древнего океана Тетис. Именно из Сарматского моря впоследствии произошли Черное, Каспийское и Аральское моря.



Nestlé

Nesquik

Готовый Шоколадный Завтрак  
Чудесный Шоколадный вкус

Соедини нужные буквы  
и узнай, где веселятся  
Квики и его друзья!



Заходи на сайт  
[www.nesquik-club.com](http://www.nesquik-club.com)  
и вступай в наш клуб



# 2027 ГОД: ЧТО ПОВЕ

КОМАНДА АМЕРИКАНСКИХ ЖУРНАЛИСТОВ СОВЕРШИЛА НЕДАВНО НЕБОЛЬШОЙ ТУР ПО КОНСТРУКТОРСКИМ БЮРО И ЛАБОРАТОРИЯМ ВЕДУЩИХ АВТОСТРОИТЕЛЬНЫХ КОРПОРАЦИЙ. ВЕЗДЕ ЗАДАВАЛСЯ ОДИН И ТОТ ЖЕ ВОПРОС: НА ЧЕМ МЫ БУДЕМ ЕЗДИТЬ ЧЕРЕЗ 20 ЛЕТ? ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЭТО ВПОЛНЕ УЖЕ МОЖНО СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ. ВОТ ЛИШЬ ТРИ ПРОЕКТА АВТОМОБИЛЕЙ, КОТОРЫЕ ПОЕДУТ ПО ДОРОГАМ ПЛАНЕТЫ ПОСЛЕ 2027 ГОДА.



## КАЖДОМУ ПО КОЛЕСУ!

### МУЛЬТИАВТО

Эта штука будет называться «Снэп». Колесо-гондола для одного человека сможет катиться самостоятельно, но стоит лишь соединить вместе четыре подобных транспортных средства, и получится четырехместный автомобиль. Если же пассажирам и водителю вновь окажется не по пути, то достаточно нажать кнопку, и – хоп! – гондолы вновь разъедутся – каждая своей дорогой. Управление таким экзотическим транспортом будет схоже с вождением мотоцикла. Разумеется, «Снэп» отвечает всем требованиям экологической чистоты: он сделан из материалов, годных к повторной переработке, и использует электрическую тягу (электромотор непосредственно вращает оба колеса гондолы).

В семейной версии «Снэпа» стекла соседних стенок будут опускаться, чтобы едущие рядом люди могли находиться в одном пространстве. А вот с теми, кто в счетверенном транспорте поедет сзади или спереди, придется общаться с помощью микрофона. Маневрирует «Снэп» почти так же, как танк: за счет того, что его колеса могут двигаться с разными скоростями. Чтобы повернуть налево, он будет замедлять правое колесо, и наоборот.



ДЕТ  
ПО

## ДОРОГАМ?

Жан ЛОПЕ,  
SCIENCE&VIE.JUNIOR

NICK MALOTERAKIS

Остается непонятным, как и почему кабина все время остается в одном и том же положении.

Оказывается, за это отвечает целая система, включающая в себя гироскопы и разную хитроумную электронику. Благодаря этим устройствам кресло водителя всегда стоит строго вертикально относительно дорожного полотна. При скорости свыше 35 км/ч из середины гондолы выдвигается дополнительное колесо, которое помогает стабилизировать положение машины.



## С КОМФОРТОМ СКВОЗЬ ПРОСТРАНСТВО

### ТЯЖЕЛЫЙ ГРУЗ – ТРИ КОМНАТЫ И КУХНЯ

«Номад» (от англ. nomad – «кочевник»). Этот 40-тонный трейлер способен перевозить своих обитателей со скоростью 150 км/ч, обеспечивая им при этом максимальный комфорт и полную тишину. Дизельный мотор машины столь мал, что все подкапотное пространство оказалось теперь свободным. В итоге мы имеем красивую кабину-фонарь, покрытую колпаком из стекла, которое умеет менять цвет. В «шоссейном» режиме машина будет управляться автоматически с помощью спутниковой системы определения координат GPS. Если же нужно совершить маневр, за дело берется водитель. Он рулит машиной с помощью небольшого штурвала, напоминающего рычаги управления самолетом-истребителем. Из кабины в помещении прицепа ведет коридор.



### ЗВЕРЬ ПО ИМЕНИ «ДЖЕЙВЛИН».

Спортивное «купе» с четырьмя полноценными местами? Такого мы еще не видели! Но это легко объяснить. Приглядишься-ка получше: у машины нет моторного отсека! Электрические двигатели (а их четыре) спрятались за колесами. Каждое колесо крутится самостоятельно. Идея такой конструкции позаимствована у... кораблестроителей. На больших современных лайнерах каждый винт приводится во вращение отдельным двигателем.



В «Номаде» едет команда автогонщиков. В передней части прицепа, над кабиной, установлены от шести до восьми кресел-кроватей, а также находятся туалет, душевая, маленькая кухня и голографический экран (для компьютерных игр или просмотра телепередач). Преодолевая сотни и сотни километров, спортсмены могут чувствовать себя здесь как дома.

Стеклопанные стены прицепа могут становиться непрозрачными, если требуется укрыться от посторонних глаз. Кузов грузовика имеет аэродинамическую, обтекаемую форму. Применение легких композитных материалов позволило уменьшить собственный вес машины на треть по сравнению с машинами сегодняшнего дня. Соответственно упало и потребление горючего.



## МОТОРЫ ВСТРОЕНЫ В КОЛЕСА

Вместо того чтобы бороться с воздушным потоком, который лишает машину устойчивости и заставляет сжигать больше топлива, «Джейвлин» (от англ. javeline – «копье») играет с ним. Сквозь отверстия в передней части кузова встречный воздух проникает внутрь и затем движется по каналам, форма которых тщательно рассчитана на компьютере. Этот воздушный поток прижимает машину к дороге. Чем быстрее она едет, тем лучше ее сцепление с асфальтом.



# УЖАСИ ИЛИ В СЕТЯХ



ДОРОГУША,  
НЕ МЕДЛЕННО  
ВЕРНИСЬ  
В ШКОЛУ!





# ЫЙ ДЕНЕК,

## ЭЛЕКТРОННОГО ШПИОНАЖА

АНН БЕРНАР,  
SCIENCE&VIE. JUNIOR

Иллюстрации: Жоффрау РУДОВСКИ

ОНИ ВЕЗДЕ – В КЛАССЕ, В СТОЛОВОЙ, ДОМА... ЭЛЕКТРОННЫЕ ШПИОНЫ НА СЛУЖБЕ РОДИТЕЛЕЙ И УЧИТЕЛЕЙ ПЕРЕЖИВАЮТ БУМ В АМЕРИКЕ. ПОСТЕПЕННО МОДА НА ЭТИ ХИТРОУМНЫЕ УСТРОЙСТВА РАСПРОСТРАНЯЕТСЯ ПО ВСЕМУ МИРУ. ПОХОЖЕ, БУДУЩИЕ ПОКОЛЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ ОКАЖУТСЯ «ПОД КОЛПАКОМ». ПРОЩАЙ, БЕЗЗАБОТНОЕ ДЕТСТВО!..

**Четверг. 8 ч. 10 мин.**

### ПО ДОРОГЕ В ШКОЛУ

– Привет, Флоран, хорошо, что зашел за мной... Слушай, ты сделал уроки по математике? А то я в этих линейных функциях что-то вообще ничего не понимаю!

– Да это не сложно. Просто представь себе, что... Ой, погоди, мобильник звонит.

– Да, мам!

– Хотелось бы знать, что ты делаешь на улице Биша? Это абсолютно за пределами разрешенного периметра. Я как раз только что получила СМС. Ты вышел за границы зоны не меньше чем на 200 метров! Тебе же сказано: не уходить от школы дальше чем на километр.

– Я зашел за Мэтом, чтобы немножко пройтись перед тем, как в школу завалиться.

– Не «завалиться», а «пойти»! Ты мог бы обойтись без этих словечек, хотя бы в разговоре со мной. Ну-ка быстро вернись в периметр! И в школу немедленно! Предупреждаю: через 10 минут я проверю, там ты или нет!

– Вот, елки-палки, эта трубка выдает меня с потрохами. Ужас какой-то!

– А в чем там фишка?

– Ну, этот телефон мне родители подарили. Смотри, какой крутой! Но вот только внутри у него встроена система определения координат. Теперь

мама меня засекает в два счета!

– Да, ты попал!

– Это еще что. Там есть функция «разрешенный периметр». Короче, стоит мне только нос высунуть из нашего квартала, как на мамин сотовый приходит сообщение «Тревога!».

– Да-а-а... Ничего себе подарок! Теперь ты у них как на ладони!

**Шпион 001**  
**Телефон, определяющий координаты**

### КТО ЕГО ПРОДАЕТ?

В Америке такими телефонами уже около года торгуют крупнейшие сотовые операторы, такие как «Дисней Мобайл» и «Веризон Уайрлесс».

### КАК ОН РАБОТАЕТ?

В телефон встроено устройство определения координат через систему GPS. С помощью своего телефона, на котором установлена специальная программа, родители всегда могут определить, где находится их чадо. Что касается «разрешенного периметра», его очерчивают сами родители на карте, которая находится на интернет-сайте сотового оператора.



Я вам ставлю «кол» за блестящее владение компьютерными командами «вырезать — вставить»!

Вы несправедливы ко мне, господин учитель! Мой принтер сломался, и мне пришлось все переписать вручную!



## Шпион 002 Компьютерная программа против плагиата

### КТО ЕЕ ПРОДАЕТ?

В Америке компания «Тернитин» уже лет десять предлагает свои услуги по обнаружению «сдутых» из Интернета сочинений и рефератов.

### КАК ОНА РАБОТАЕТ?

Оформив подписку, преподаватели получают доступ на сайт фирмы, куда они могут зачислять работы школьников или студентов. Хитроумная программа сравнивает сочетания слов из рефератов со своей обширной базой данных, отыскивая явно неслучайные совпадения.

11 ч 20 мин.

## НА УРОКЕ ИСТОРИИ

Итак, представляю вашему вниманию реферат-шедевр, созданный Флораном Дюраном. Ваша работа по истории деколонизации Индии, господин Дюран, произвела на меня такое сильное впечатление, что я поставил вам... КОЛ! Ваше домашнее задание целиком скопировано из Интернета!

— О нет, господин учитель, вступление я все-таки написал самостоятельно.

— Да-да, три строчки, в которых ошибка на ошиб-

ке! Вы решили надо мной поиздеваться, да? Но вы упустили из виду одну деталь! С недавнего времени все сомнительные тексты учеников пропускаются через специальную программу, которая сравнивает эти сочинения с миллионами страниц в интернете. Десять одинаковых слов подряд — и вы попались!

— Да нет же, это все потому, что я читал в интернете много статей, и фразы оттуда прочно засели в моей голове!

— Потрясающая память у вас, господин Дюран! Целый абзац из Википедии, да плюс к тому переписанное слово в слово предложение из «Курьер интернациональ». Имейте в виду: у меня есть полный отчет, созданный программой. Там все оригинальные отрывки, которые были вами скопированы. Вам нравится копировать? Тогда напишите мне на листе бумаги 200 раз фразу «Плагиат строго запрещен!». Внизу подпишите родителей. Обязательно!

12 ч 43 мин.

## В ШКОЛЬНОЙ СТОЛОВОЙ

— Слушай, круто тебе попало от учителя истории!

— Не говори! Мама будет в ярости. Ага, ну вот, как раз она и звонит! Да, мам?

— Скажи-ка, ты смеешься надо мной? Пицца, картофель-фри, шоколадные вафли... Где у тебя зелень на тарелке? Я тебе что говорила? Овощной суп на первое, овощи на второе и фрукты на десерт! Забыл?

— Мам, но картошка — это тоже овощ...

— Не валяй дурака! Я зашла на

сайт твоей столовой, чтобы

внести деньги тебе на кар-

ту. Ну и заодно поин-

тересовалась, чем

ты питался послед-

ние две недели.

Кошмар! Все обе-

ды из гамбургеров,

картошки-фри и

мороженого! У тебя

печень скоро будет

как у медведя!

Итак, с сегодняш-

него дня и до конца

недели ты ешь

только брокколи и

паровое рыбное

филе! Понял?

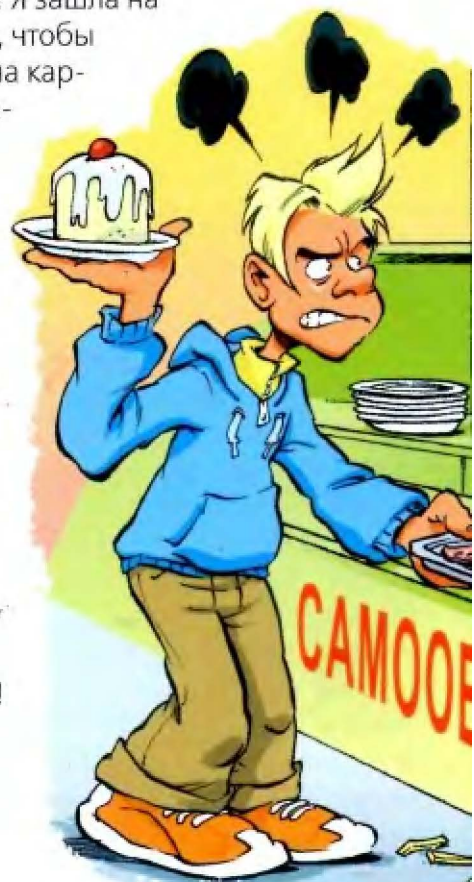
Приятного аппетита!

— Кто-нибудь

хочет мои вафли?

Мне что-то расхот-

елось есть...





## Шпион 004 Бортовой самописец в автомобиле

### КТО ЕГО ПРОДАЕТ?

В Америке, где права выдаются с 16 лет, фирма «Оллтрэк», например, продает такие устройства с 2003 года. Эта компания также предлагает системы определения координат транспортного средства и наблюдения за водителем в реальном времени.

### КАК ОН РАБОТАЕТ?

Достаточно установить это устройство размером с большой спичечный коробок под приборную доску. Чтобы отслеживать с его помощью координаты местонахождения автомобиля, понадобится еще кое-что, например, антенна.

### 16 ч 45 мин. НА УЛИЦЕ

– Эй, Флоран, тебя подвезти? Мне родители разрешили на тачке покататься.

– Круто! Хочу прокатиться. Да и пешком тащиться не придется!

**БИП-БИП-БИП-БИП...**

– Ой, что это у тебя? Что там пищит?

Нет-нет, я вас уверяю, обед, который заказал ваш сын, отвечает требованиям здорового питания... Э-э-э... ну вы же понимаете, электроника тоже дает сбои. Иногда...



– Сигнализация, будь она неладна. Все из-за моего отца. После того как он поставил эту штуку под приборную доску, мне кажется, что на заднем сиденье у меня едет целый эскадрон жандармерии. Я превысил скорость всего-то на один несчастный километр в час, а она уже верещит. Я торможу чуть-чуть резче – она пищит, разгоняюсь чуть быстрее – она опять пищит.

– Вот зараза! Какая противная вещица!

– Ты еще не всё видел. Эта штука замечает и запоминает любую мелочь, хуже моей младшей сестры: сколько я проехал километров, сколько стоял, во сколько это было... И все это может узнать мой папа – просто скачает данные на свой компьютер.

– Короче, это то же самое, как если бы за рулем сидел кто-нибудь из родителей!

## Шпион 003 Убийца чипсов. Электронная карта оплаты школьных обедов

### КТО ЕЕ ПРОДАЕТ?

В США компания «Хорайзон» создала «МилПэй Плюс» – систему электронных платежей для школьных столовых, которая внедрена уже в сотнях учебных заведений.

### КАК ОНА РАБОТАЕТ?

Родители заходят на сайт фирмы, поставляющей питание в школьную столовую, вводят персональный код и получают доступ к счету своего ребенка. Компьютер показывает, чем питалось их чадо в школе в течение последних тридцати дней.



## 17 ч 10 мин ДОМА

– Привет, братишка! Ну как оно там в школе?

– Лучше не спрашивай! Каторга! В общем, мне срочно нужно сыграть матч в «ФИФА 2007». Чтобы в себя прийти. Будешь играть?

– Круто, давай сыграем!

– Ну, берегись! Сейчас я порву твою защиту как Тузик грелку!

– Как бы не так. Я сам твоих защитников сделаю в два счета. Ага, мяч у меня... Зараза! Что это? Почему монитор погас? А, вспомнил! Этот проклятый таймер, который отключает электропитание! Я только собрался ударить по воротам!

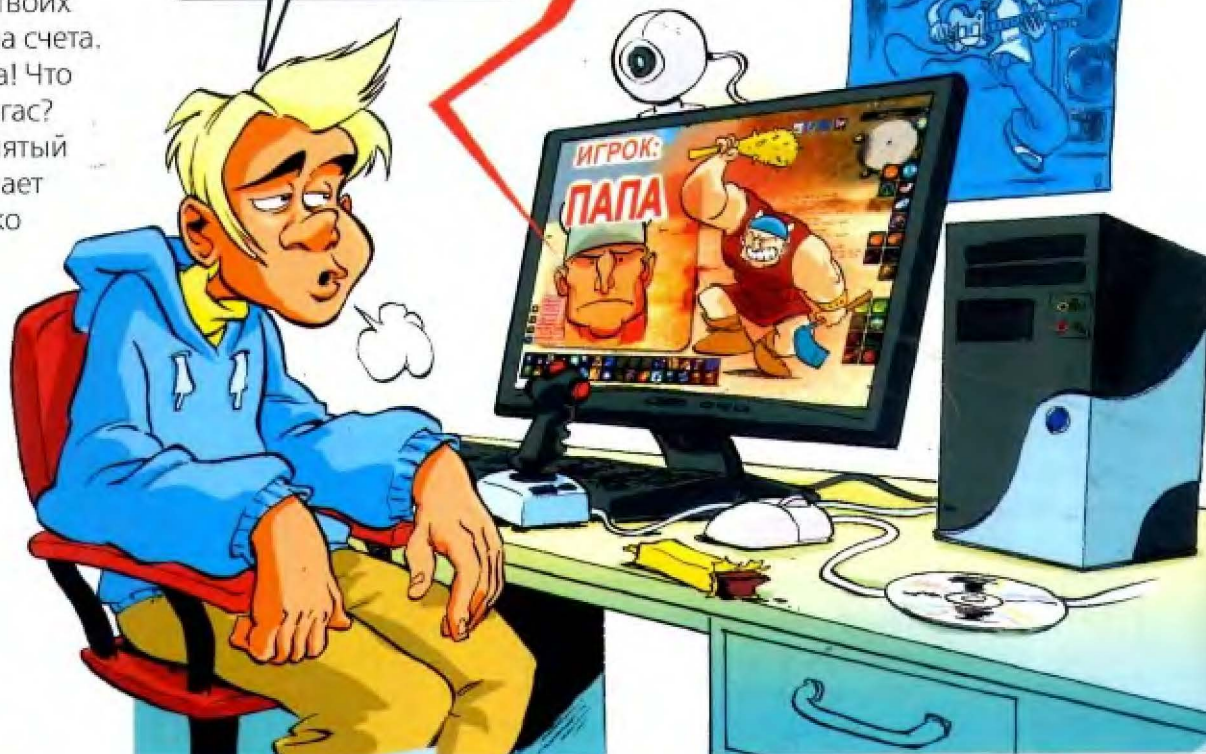
– Ты исчерпал лимит игрового времени, отведенный тебе на эту неделю.

– Час от часу не легче! Мама пришла...

– Привет, мальчишки, я вернулась. Флоран ты куда? Мне надо с тобой поговорить...

НУ-КА, СЫНОК,  
НЕМЕДЛЕННО  
ВЫКЛЮЧИ ИГРУ И  
БЫСТРО ЗА УРОКИ!

Да, с этим противником  
мне не справиться!



## Шпион 005 Антиигровое устройство

### КТО ЕГО ПРОДАЕТ?

Многие американские компании предлагают на рынке таймеры-выключатели для компьютеров, телевизоров и игровых приставок.

### КАК ОНО РАБОТАЕТ?

Выпускаемые под марками «Хопскотч Боб» и «ТВ Элланс», эти коробочки таят в себе программируемые выключатели электропитания. Коробочка устанавливается между компьютером и электророзеткой. В заданное время она отключает электропитание – и всё, игра окончена. Устройство защищено хитроумным замком, который могут открыть только родители.

## ИМЕЮТ ЛИ ПРАВО РОДИТЕЛИ СЛЕДИТЬ ЗА СВОИМИ ДЕТЬМИ?

На самом деле никто и ничто не может им этого запретить. Есть, правда, статья в Международной конвенции по правам ребенка, гласящая, что ребенок должен быть защищен от «произвольного и незаконного» вмешательства в его частную жизнь. Но вот только применить эту норму к родителям весьма затруднительно, ведь они имеют право и даже обязаны защищать тебя и присматривать за тобой. Так что считается вполне допустимым, если родители просматривают переписку несовершеннолетних, чтобы оградить своих детей от контактов с подозрительными личностями. Чаще всего мама с папой вмешиваются в твою жизнь ради твоего же блага. Но если ты считаешь, что они заходят в этом слишком далеко, попробуй поговорить с родителями, и докажи им, что они могут тебе доверять. Это будет наилучший вариант.







# ЛЕГЕНДЫ ТЮФЕЛЕВОЙ РОЩИ

Немногим более столетия назад на месте столичного автомобильного завода «АМО-ЗИЛ» еще росла знаменитая Тюфелева роща. Она состояла из огромных сосен и елей и представляла собой сохранившуюся часть первобытного леса, в древности росшего на месте Москвы. С севера, запада и юга лесной массив огибала Москва-река, придавая этим местам еще большую живописность. Вплоть до конца 18-го века Тюфелева роща имела статус царских охотничьих угодий. А затем приобрела известность как излюбленное место прогулок москвичей.

Необыкновенная популярность этих мест во многом была связана с повестью Николая Карамзина «Бедная Лиза», опубликованной в 1792 году. Ее



Николай Михайлович  
Карамзин  
1766–1826 гг.

сюжет прост и незатейлив. Красивая, но бедная девушка влюбилась в молодого аристократа Эраста. Тот некоторое время отвечал ей взаимностью, но потом предпочел другую, такую же аристократку, как и он сам. Не сумев пережить измены любимого, Лиза – так звали бедную девушку – утопилась в пруду, который находился рядом с ее скромным домиком. Узнав об этом, Эраст раскаялся в содеянном и потом до конца жизни корил себя за свое невольное злодейство.

Успех повести был фантастическим. Он удивил даже самого писателя, который признавался: «Сочинил я сказку весьма незамысловатую, но столь счастливую для молодого автора, что тысячи любопытных ездили и ходили искать следов Лизиных».

Найти эти следы было несложно. В своей повести Карамзин весьма достоверно описал окрестности Тюфелевой рощи. Лизу с ее





старенькой мамой он поселил возле стен расположенного неподалеку Симонова монастыря. Роковой пруд находился в районе нынешней площади у станции метро «Автозаводская». Первоначально он назывался Лисий, но на протяжении всех последующих десятилетий все знали его исключительно, как «Лизин пруд». Многочисленные деревья, окружавшие его, были исписаны и изрезаны надписями сострадания к несчастной красавице. Например, такими:

**В струях сих бедная скончала Лиза дни,  
Коль ты чувствителен, прохожий, воздохни!**

Впрочем, по свидетельству современников, время от времени здесь появлялись и более ироничные послания:

**Погибла здесь в пруду Эрастова невеста,  
Топитесь, девушки, и вам тут много места!**

Наряду с прудом, популярным местом паломничества стала и Тюфелева роща. Светские дамы каждую весну специально ездили сюда собирать ландыши точно так, как это делала героиня их любимой повести. Эта традиция просуществовала почти целое столетие.

Тюфелевой рощи не стало в начале 20-го века. 2 августа 1916-го года здесь прошла церемония торжественной закладки первого в России автомобильного завода.

Предприятие под названием Автомобильное московское общество (АМО) принадлежал торговому дому «Кузнецов, Рябушинские и компания».

После революции, в августе 1918-го года, недостроенный завод был национализирован, а 1 ноября 1924-го года из итальянских деталей здесь был собран первый советский грузовик – «АМО-Ф-15».

Последние островки знаменитого леса просуществовали вплоть до середины 1930-х годов и были окончательно вырублены в ходе очередного этапа реконструкции предприятия, которое в 1931 году стало называться Автозаводом имени Сталина. К тому времени история о «бедной Лизе» была основательно подзабыта. А словосочетание «Тюфелева роща» уже ассоциировалось исключительно с достижениями отечественной промышленности.

**Алексей БУКИН**

Башня  
Симонова  
монастыря



«Бедная Лиза».

Художник Орест Кипренский





# СОЛО НА ШЛЮПЕ

В конце 19-го века закончилась эпоха парусного флота. Корабли, бороздившие моря и океаны при помощи паруса и ветра на протяжении тысячелетий, уступили свое место пароходам. Многие капитаны парусного флота остались не у дел. Среди них оказался и Джошуа Слокам. Но старый морской волк решил, что просто так не сдастся неумолимо наступающему прогрессу. Пятидесятилетний капитан американского торгового флота слишком долго плавал по морям, чтобы теперь спокойно отдыхать на берегу.

## «СПРЕЙ»

В 1892 году приятель-китобой продал Слокаму за символическую цену старый шлюп «Спрей» («Брызги»), который стоял даже не у причала, а на подпорках – прямо в поле под городом Фэрхейвенем. По мнению местных остряков, он был построен в первом веке нашей эры.

В течение тринадцати месяцев Слокам кропотливо перебрал весь корпус древнего судна и заменил все детали – от киля до клотика на мачте. Старый «Спрей» родился заново. Одномачтовый шлюп имел 12 метров в длину, 4,5 в ширину, водоизмещение – 12 тонн. Спущенный на воду, он напомнил лебедя.

## ПЛАН КРУГОСВЕТНОГО ПЛАВАНИЯ

Сначала Слокам попытался заняться на своем судне рыболовством, но не преуспел в этом деле. Все чаще опытный морской волк устремлял взор к горизонту, задумываясь о большом путешествии. Постепенно в голове моряка сложился план одиночного кругосветного плавания. Еще никому не удавалось обогнуть земной шар под парусом в одиночку.

## БОСТОН – ГИБРАЛТАР

24 апреля 1895 года капитан Слокам отправился из Бостона на восток через Атлантику в Средиземное море, намереваясь пройти Суэцким каналом в Индийский океан.

Достоинство выдержав первый серьезный шторм, «Спрей» продемонстрировал свою надежность и показал прекрасные мореходные качества. В хорошую погоду при попутном ветре он мог сутками идти с закрепленным рулем без особого присмотра, давая капитану возможность отдыхать и заниматься палубными работами.

Чтобы прогнать чувство одиночества и не разучиться говорить во время длительного путешествия Слокам громким голосом сам себе отдавал команды и докладывал об их выполнении. Потом он

вспомнил, что подростком любил петь, хотя его музыкальные способности тогда ни у кого не вызывали зависти. Но здесь, посреди океана, вокальные данные моряка пользовались большим успехом у сопровождавших корабль дельфинов, которые начинали совершать немыслимые кульбиты, когда капитан «Спрея» затягивал очередную арию.

Суточные переходы по Атлантике составляли 120–150 миль. На тринадцатый день плавания «Спрей» встретил в океане испанскую баркентину. Ее капитан бросил Слокаму конец веревки, по которой переправил ему бутылку вина и свою визитную карточку. Но когда испанец узнал о цели путешествия американца, он перекрестился и поспешно скрылся в каюте.

На Азорских островах Слокам сделал солидный запас овощей, фруктов и брынзы, которую обильно заедал сливами. Когда капитан снова вышел в море, у него начались желудочные колики. На море поднялся сильный ветер. В перерывах между приступами капитан «Спрея» зарифил часть парусов, спустился в каюту, рухнул на голый пол и потерял сознание.

Когда мореплаватель очнулся, «Спрей» плыл в бушующем океане. Выглянув на палубу, Слокам в изумлении застыл на месте: у штурвала, широко расставив ноги, в costume 15-го века стоял человек. Незнакомец приподнял шляпу и сказал: «Не беспокойтесь, сеньор капитан. Я пришел, чтобы помочь вам». – «Откуда вы взялись?» – прохрипел Слокам. – «Кто вы?» – «Я рулевой с «Пинты», каравеллы Колумба. У вас лихорадка, сеньор капитан. Ложитесь. Я буду править





вашим судном всю ночь, а к утру вы поправитесь». Слокам постелил на пол матрас и снова без сил свалился. Сквозь бред до него донеслись нравоучения рулевого: «Было очень неосторожно кушать несвежую брынзу из козьего молока со сливами, сеньор капитан».

Проснувшись утром, Слокам почувствовал себя намного лучше. «Спрей», как рысистый конь, мчался по заданному курсу. Таинственный незнакомец – плод галлюцинаций вследствие отравления брынзой – исчез. Ураган постепенно затих, а к полудню взошло солнце. К вечеру капитан окончательно поправился, приготовил роскошный ужин и с большим аппетитом поел. «Никогда еще команда не была так довольна своим коком, как на "Спрее"», – записал в судовом журнале мореплаватель. Здоровое чувство юмора не покидало моряка на всем его долгом и опасном пути.

### ПИРАТЫ

В порту Гибралтар английские военные моряки отсоветовали Слокаму плыть через Суэцкий канал: воды Средиземного моря кишели арабскими пиратами. Капитан «Спрея» принял решение пересечь южную Атлантику и пройти в Тихий океан

Магеллановым проливом. Но встречи с разбойниками избежать все равно не удалось.

У марокканских берегов за «Спреем» погналась арабская фелюга. Ветер усилился, и, опасаясь потерять мачту, Слокам был вынужден зарифить паруса. Расстояние между судами сокращалось. Капитан «Спрея» уже хорошо видел чубы на головах своих преследователей, «за которые Магомет тащит злодеев в ад». Решив дорого продать свою жизнь, Слокам приготовил ружье. Но в самый драматичный момент гонки налетевший шквал ветра начисто снес мачту на фелюге. «Спрей» ушел от погони и взял курс на Бразилию.

### У БЕРЕГОВ УРУГВАЯ И ПАТАГОНИИ

В Рио-де-Жанейро мореплаватель сменил парусное вооружение шлюпа на кобье паруса, как у иола – они больше подходили для плавания в широтах бурной южной Атлантики.

У берегов Уругвая, чтобы избежать сильного встречного течения, «Спрей» держался слишком близко к берегу, и в одну из ночей со всего хода врезался в отмель и увяз в песке. Спущенная на воду шлюпка под ударом волны перевернулась. Слокам оказался в воде и чуть не утонул, поскольку не умел плавать, как и многие моряки того времени. Только с помощью жителей уругвайских прерий ему удалось снять «Спрей» с отмели. Избежав одной опасности, моряк встретил другую у берегов Патагонии. Начавшийся шторм обрушил







на «Спрей» целую гору воды. Кораблик полностью скрылся под водой. Капитан схватился за мачту и целую минуту находился между жизнью и смертью. Но «Спрей» и его отважный капитан выдержали и это суровое испытание. «Я встретился с Нептуном в час его гнева, но он не нашел в моих поступках ничего оскорбительного и позволил продолжать плавание», – появилась еще одна запись в журнале.

11 февраля 1896 года «Спрей» вошел в суровый и мрачный Магелланов пролив, «это подлинное чудовище юга».

### **ЧУДОВИЩЕ ЮГА**

Длинные водоросли, облепившие подводные скалы, зловеще шевелились под килем «Спрея», а обломки парохода на берегу дополняли безрадостную картину. От мыса Горн приближалась белая дуга – признак надвигающегося шторма. Слокам быстро убрал паруса. И тут ураган, словно пушечный выстрел, ударил по судну. Буря ревела на протяжении тридцати часов, однако «Спрей» благополучно добрался до чилийской угольной станции Пунта-Аренас.

Здесь мореплаватель узнал, что в проливе оруду-

ют бандитские шайки местных жителей и плыть дальше одному небезопасно. Слокам установил на палубе два чучела. Привязал к ним веревки, дергая за которые придал манекенам подвижность.

Преодолевая ураганный ветер и встречное течение, мореплаватель три недели пробивался к Тихому океану. В пути пришлось отстреливаться от стаи погнавшихся за «Спреем» подозрительных лодок. Когда он с большим трудом вышел в Тихий океан, жестокий шторм отнес его к мысу Горн. Град и снег секли капитана всю ночь. По рассеченному лицу текла кровь. Лавируя в лабиринте архипелага Огненная Земля среди скалившихся на «Спрей» рифов, Слокам с трудом и большим риском вновь вернулся в Магелланов пролив.

Став на якорь, выбившийся из сил мореплаватель спустился отдохнуть в каюту, предусмотрительно рассыпав по палубе обойные гвозди острыми концами вверх. Среди ночи его разбудил душераздирающий вопль. Схватив ружье, Слокам выскочил на палубу. Но непрошенные гости, поранив ноги гвоздями, уже попрыгали в свои шлюпки и бросились наутек.

Отремонтировав разодранные штормом паруса,



мореплавателю вторично попытка выбраться из пролива, постреливая из ружья в том направлении, где показывались вооруженные жители Огненной Земли. В ответ в корпус «Спрея» впились трепещущие стрелы.

По пути Слокам наткнулся на потерпевший крушение пароход с грузом сала и загрузил под завязку ценным продуктом. Измазанный жиром и облепленный плотным слоем снега «Спрей» со второй попытки вырвался из тисков пролива на просторы Тихого океана и стрелой понесся к экватору, к теплу и лету.

### БИЗНЕС И ИСЧЕЗАЮЩИЙ РАЙ

На архипелаге Хуан-Фернандес Слокам занялся торговлей салом. Местные жители расплачивались самой разнообразной валютой, среди которой были монеты с кораблей, погибших в местных водах несколько веков назад. Впоследствии моряк продал их антикварам значительно дороже номинальной стоимости и неплохо заработал.

Чем дальше капитан уплывал от центров цивилизации, тем меньше ему задавали меркантильных

вопросов. На архипелаге Самоа у него ни разу не спросили, какую выгоду он извлечет из кругосветного путешествия. Здесь люди доживали последний век в мире, где человеку не приходилось вести жестокую борьбу за существование. Природа сама давала островитянам все необходимое для простой жизни. Пройдет еще несколько десятилетий, и этот последний уголок исчезающего рая навсегда канет в Лету.

### АВСТРАЛИЯ – ЮЖНАЯ АФРИКА

Остановившись в портах Австралии и Тасмании, Слокам читал лекции о своем путешествии, и они пользовались большим успехом. В Индийский океан «Спрей» вышел через Торресов пролив. По пути к мысу Доброй

Надежды корабль сделал остановки на Кокосовых островах, островах Родригес и Маврикий.

В Южной Африке Слокам посетил Трансваальскую республику, где был представлен президенту страны Паулусу Крюгеру. Узнав, что моряк совершает кругосветное плавание, господин президент с непрошибаемым апломбом изрек: «Это невозможно, поскольку земля – плоская».

### ПОСЛЕДНИЙ ЭТАП

Обогнув Южную Африку, «Спрей» появился в водах Атлантики. При устойчивых попутных пассатах корабль проходил 150–180 миль в сутки. Остались позади острова Святой Елены и Вознесения. У экватора Слокам встретился с американским военным кораблем и узнал, что между США и Испанией началась война. Капитан «Спрея» предложил соотечественникам в целях взаимной защиты держаться вместе, но военные не оценили своеобразного юмора путешественника.

Выдержав последний жестокий шторм у берегов Северной Америки, Слокам в очередной раз продемонстрировал невероятное искусство владения парусом и с помощью изрядной доли удачи завершил кругосветное плавание в родном порту 3 июля 1898 года. Оно длилось три года и два месяца.

### СЕКРЕТ УСПЕХА

Капитан чувствовал себя прекрасно. За время плавания он прибавил в весе и даже внешне помолодел. На вопросы о секрете своего успеха мореплавателю отвечал так: «Чтобы в чем-либо преуспеть, надо хорошо знать дело, за которое берешься, и быть готовым к любой случайности».

Джошуа Слокам стал первым моряком, который обогнул земной шар на судне класса яхты, управлявшейся одним человеком.

Иван  
МЕДВЕДЕВ





# КОМАНДУЙ И ПОВЕЛЕВАЙ!

## НАПОДДАЙ ХОББИТАМ!

Скажи, ты никогда не хотел стать Повелителем Тьмы? А ведь какая должность! И почет, и уважение, и оплата соответствующая. Перспективы карьерного роста, много путешествий, встречи с новыми людьми... И возможность... убить их. Итак, игра «Overlord» – повесть из жизни начинающего Повелителя, по внешнему виду напоминающего

(англ. Minion - приспешник, слуга) вряд ли справиться, да и по статусу положено управлять и повелевать, а не пинать каждого врага по отдельности – слишком много чести! А как эти гоблиноподобные ребята движутся, как верещат и дерутся! Как они радуются находкам – оружию для себя! Воистину, на таких симпатиях можно любоваться о-о-очень долго! Кстати, нам доступно несколько их видов, различающихся по цвету: коричневые – миньоны для ближнего боя, зеленые – владеют искусством нападать из-за спины и устойчивы к ядам, красные – кидаются огненными шарами, а синие – лечащие и водоплавающие. С помощью правильных миньонов придется решать не сложные головоломки а-ля «как перебраться на другой берег озера без потерь» в духе хрестоматийной задачи про волка, козу и капусту.

Кстати, Повелителю всей этой братии доступен некоторый магический арсенал, который будет пополняться по ходу игры. Мы



«Overlord»

долго болевшего в детстве господина Сарумана из Властелина Колец, живущего в своей башне, от вида которой тот же господин Саруман убил бы половину своих архитекторов за утечку чертежей.

Наш протезе, конечно, силен, но с многочисленными врагами ему без миньонов



«Overlord»



«Overlord»

будем вольны грабить или не грабить (вот уж нелепость) местных жителей, таких как предающиеся греху чревоугодия хоббиты или обленившиеся эльфы (всегда ненавидел ушастых оболтусов – наконец-то им можно надавать по сусалам).

Я не имею никаких претензий к графике – все яркое, сочное и не выжигает при этом глаз. Звук тоже хорош, особенно верещание наших подручных. Резюмирую: игра



обязательна к ознакомлению хотя бы как средство от плохого настроения.

## БИТВА В МЕГАПОЛИСЕ

Теперь от сказок вернемся к реальности и поговорим о литературе. Том Клэнси – один из лучших американских писателей, специализирующихся на создании технотриллеров. По его книжкам, проданным огромным тиражом, был снят фильм «The sum of all fears» и сделаны серии тактических шутеров про отряды «Радуга 6» – «Rainbow Six» и «Призраки» – «Ghost Recon».

Сегодня речь пойдет об очередном продолжении серии «Призраков». Действие игры разворачивается в ближайшем будущем в Мексике, точнее, в городе Мехико, разрываемом гражданской войной. Местные террористы подняли крупномасштабное

восстание, с которым власти справиться не в состоянии, так что добрые американцы выслали своих лучших бойцов для «оказания помощи» соседней стране – а кому понравится иметь под боком воюющую страну, моментально становящуюся рассадником терроризма!

Действие начинается в самолете, кружащем над огромным мегаполисом: именно туда нам предстоит парашютировать. Мы – это капитан Митчелл и несколько бойцов его подразделения, посланных для выполнения особо важных заданий – спасения послов и президентов, произведения диверсий и т. д. Освоившись с управлением и собрав бойцов отряда, мы встречаем первое сопротивление и обнаруживаем, что противникам достаточно пары попаданий, чтобы справиться с тобой. Кстати, твои враги могут выглядеть как угодно – на ребятах нет огромных сомбреро или пончо, просто стандартная форма. Двигаются враги весьма разнообразно и на месте не стоят. В общем, с такими лучше не зевать. От тебя требуется правильно рассредоточивать команду по позициям, позволяющим вести огонь по врагу так, чтобы для него не оставалось укрытий. Командующему дана очень полезная вещь – спутниковая карта, позволяющая просматривать в реальном времени действия противника. Если кто-то выбежал на открытую местность, ты смо-



«Призраки» – «Ghost Recon»



«Призраки» – «Ghost Recon»

жешь увидеть врага и своевременно перегруппироваться. (Если у тебя это получится, конечно.) Далее по ходу игры тебе будут попадаться всё более и более сложные задания, а у противника появятся станковые пулеметы, броневики, танки и еще много чего. Но самое главное – враги начинают вести себя все



«Призраки» – «Ghost Recon»

более осмысленно и агрессивно. Внимания разработчиков удостоились даже такие, казалось бы, мелочи: при замене обоймы (если не был израсходован боезапас) в стволе остается один патрон. Однажды это спасло жизнь моему персонажу, когда на него во время перезарядки вылетел мексиканский повстанец. Графика в таких шутерах играет скорее второстепенную роль, но тут разработчики не стали халтурить, и игра выглядит хорошо, даже несмотря на то, что была сделана год назад. Звук прекрасен. Выстрелы, взрывы, скрежет металла звучат отлично, а если ты – счастливый обладатель системы 5.1, то сможешь за просто ориентироваться по звуку, и это даст тебе еще одно преимущество.

Владимир КОПА-ОВДИЕНКО



Робен ЖАМЕ,  
SCIENCE&VIE. JUNIOR

Фото: Николая БАРРЕ

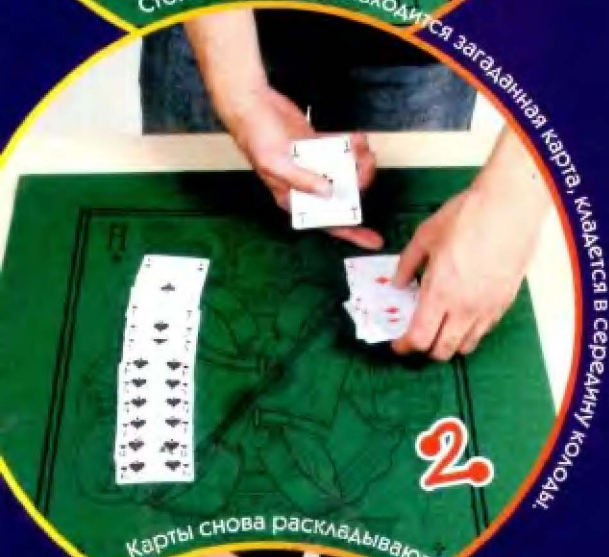
## ТРОИЧНОЕ

Хочешь удивить своих друзей и показать им, что ты умеешь читать их мысли? То



Зритель выбирает стопку, в которой находится загаданная карта.

Зритель выбирает стопку, в которой находится загаданная карта.



Стопка, в которой находится загаданная карта, кладется в середину колоды.

Стопка, в которой находится загаданная карта, кладется в середину колоды.



Карты снова раскладываются в три стопки, справа налево.

Карты снова раскладываются в три стопки, справа налево.

Возьми 27 карт. Любых. Достоинство и масть значения не имеют. Выбери себе «жертву» среди зрителей. Пусть он (или она) возьмет колоду в руки и перемешает карты сам и загадает одну из них.

Теперь разложи карты так, как показано на **фото 1**. По твоей просьбе зритель назовет ту стопку, в которой лежит загаданная им карта.

Теперь собери карты стопка за стопкой. Повтори вышеописанную операцию еще два раза. Потом выкладывай по одной карте из колоды. Можешь при этом приговаривать: «Я чувствую, что нужная карта где-то здесь, недалеко...» И вот на глазах у изумленной публики ты, наконец, достаешь правильную карту! Как это возможно? Сейчас узнаешь!

Принцип фокуса на самом деле очень прост. Представь себе, что вместо того, чтобы по несколько раз раскладывать все 27 карт, ты оставишь после первого раунда только одну стопку – ту, на которую показал зритель. Разложи ее на три стопки – теперь уже по три карты. После того, как твоя «жертва» снова укажет тебе стопку с загаданной картой, у тебя останутся всего три карты, и в третьем раунде зрителю не останется ничего другого, как самому указать на нужную карту. Но тогда фокуса не получится. Чтобы спрятать этот простой механизм, понадобилось тройное раскладывание всей колоды. Но как же узнать место, где спрячется нужная карта?

**Фото 2.** В классической версии фокусник всегда кладет стопку с загаданной картой в середину колоды, между двумя другими.

**Фото 3.** На втором этапе карты из стопки, положенной в центр колоды, распределяются между тремя новыми стопками, находясь точно в их центре. Для наглядности в эту стопку мы положили только карты бубновой масти (на самом деле «для отвода глаз» карты лучше всего хорошо перемешать). Ты видишь, что бубновые карты оказались точно в середине новых стопок – три ряда по три карты.

**Фото 4.** Вновь выбранная стопка опять помещается в середину колоды. Нам уже известно, что загаданная карта – это одна из трех карт, спрятанных в середине средней стопки, и в третьем раунде она окажется...

**Фото 5** ...в середине любой из новых трех стопок.

**Фото 6.** После того как зритель укажет тебе на стопку, в которой лежит загаданная карта, ты можешь быть уверен – карта, лежащая в середине этой стопки – это то, что тебе нужно! Снова собери колоду, положив искомую стопку между двумя другими.

**Фото 7.** С какой бы стороны колоды ты ни считал, нужная тебе карта всегда окажется на 14-й позиции, то есть будет лежать точно в середине колоды (если для тебя это не очевидно, пересчитай на пальцах). Еще раз обрати внимание – карты в наших иллюстрациях для наглядности разложены по цвету. Во время демонстрации фокуса их нужно тщательно перемешать.



# ВОЛШЕБСТВО

Внимательно следи за объяснениями!

## КЛЮЧ К РАЗГАДКЕ

Чтобы понять секрет фокуса, достаточно научиться считать в троичной системе счисления. В отличие от десятичной системы, для изображения любого числа мы будем использовать не десять, а всего три цифры – 0, 1, 2. В первом разряде (справа налево) мы будем записывать единицы (от 0 до 2), во втором разряде – количество троек (от 0 до 2), в третьем – количество девяток (от 0 до 2), в четвертом – количество «двадцатисемерок» (от нуля до двух). То есть единицам, девяткам, сотням, тысячам и т. д. в десятичной системе в троичной системе будут соответствовать единицы, тройки, девятки, двадцатисемерки и т. д. В десятичной системе мы будем считать так: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6... Та же самая последовательность чисел в троичной системе получит вид 0, 1, 2, 10, 11, 12, 20... 20 – это ноль единиц и две тройки, то есть 6. 11 – это одна единица и одна тройка, то есть 4. Ну и так далее. В ходе показа фокуса карты раскладываются на три стопки. Потом эти стопки снова укладываются в колоду. Каждую карту из тех, что окажутся в верхней стопке, мы обозначим троичной цифрой 0, карты средней стопки будут обозначаться цифрой 1, и карты нижней стопки получают обозначение 2. Поскольку стопку с искомой картой фокусник укладывает в середину, значит, и сама эта карта после первого тура будет помечена цифрой 1. После второго раскладывания зритель вновь указывает на ту стопку, в которой находится загаданная карта. Эта стопка снова укладывается в середину колоды. После третьего раскладывания и третьего помещения стопки с искомой картой в середину колоды загаданная карта получит свой порядковый номер – 111. Это троичное число соответствует числу 13 в десятичной системе, но поскольку в числовом ряду есть еще ноль, то речь идет о 14-й позиции в колоде. То есть искомая карта будет находиться точно в середине колоды. На самом деле, чтобы точно вычислить положение загаданной карты, совсем не обязательно все время переключать выбранную зрителем стопку в середину колоды. Но тогда, чтобы фокус получился, тебе потребуется больше памяти и внимательности. Допустим, в первый раз мы положим выбранную стопку наверх, во второй – в середину, а в третий – снова сверху колоды. Теперь троичный код искомой карты не 111, а 010, что в десятичной системе соответствует числу 3. Добавь к тройке единицу, и ты узнаешь, что загаданная карта – четвертая в колоде, если считать от закрытой ее стороны.

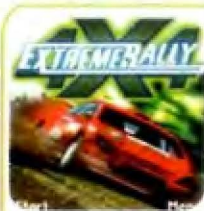






## МОБИЛЬНЫЕ JAVA-ИГРЫ ЗАКАЧАЙ И ИГРАЙ!!!

Отправь код  
игры на номер **5701**



### ExtremeRally

Предельная скорость на вираже, невероятные обгоны, неожиданные препятствия – всё это в экстремальной игре, которая доставит вам удовольствие.

код игры 7771181124



### Alberinho Football

Стань участником захватывающего футбольного матча. Приведи команду к победе. Потрясающая игра для любителя футбола.

код игры 7771227124



### Adventure GIRL

Составь компанию веселой девчонке, которая хочет добраться до цели. Её приключения неожиданны и препятствия непреодолимы. Помоги ей осуществить задуманное.

код игры 7771203124



### AirWarrior

Воздушные бои с потрясающими спецэффектами. Вы реально ощутите себя за штурвалом боевого самолета.

код игры 7771217124



### Alpha ZONE

Победи всех своих врагов, затаявшихся в самых неожиданных местах. Увлекательная игра для настоящего воина.

код игры 7772368124



### Братья Обезьяны

Очень веселая и забавная игра с бесконечным числом уровней! Собирайте фрукты, сталкивайте обезьян с лиан, чтобы заработать как можно больше очков! Но остерегайтесь падений, т.к. вы потеряете драгоценную жизнь!

код игры 7771435124



### INFINITY RACER

Пересеките финишную черту, не разбив свою машину. Трасса полна дорожных блоков, внезапных поворотов и хитрых западней. Докажите, что вы действительно Король Дороги!

код игры 7772400124

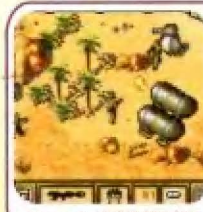
Отправь код  
игры на номер **5702**



### Дьяволенок FELIX

Жил да был чертенок по имени Феликс, который не хотел делать гадости, за что и поплатился! Помоги чертенку Феликсу спастись из заточения и победи гнусного Люцифера.

код игры 7771383124



### Operation Critical

Остров в Тихом океане – идеальное место для создания и производства биологического оружия. Мы отправили туда с секретной миссией нашего агента, но контакт с ним был потерян 4 часа назад.

код игры 7772432124



### Роборос 2

Продолжение приключений разумного робота, который бежит от безумного профессора. Лаборатории так опасны и в них так много ловушек! Эти лабиринты с загадками обещают настоящее приключение!

код игры 7771284124



### Пингвин АЛИ

Почувствуйте себя в роли Пингвина Али, которого выбрали для опасной миссии: вернуть похищенную злобными животными реликвию – священное золотое яйцо стаи пингвинов. В пути вы встретитесь со многими препятствиями и врагами.

код игры 7771383124



### Волшебные пузырьки

Это логическая играшка, от которой невозможно оторваться! Уничтожайте группы пузырьков, одинаковых по цвету, чтобы расчистить экран.

код игры 7771510124



### Арго

Помоги доброму волшебнику Арго выйти из лабиринта потерянной надежды куда заключил его Злобный Зарек. Используйте все предметы, которые вам попадутся в пути, но опасайтесь монстров.

код игры 7771131124



### Саид

Молодому и бесстрашному Саиду нужно похитить амулет у злобного Мага Хламотта, чтобы лишить его силы и не позволить ему использовать свои магические способности.

код игры 7771085124

## ТЕМЫ

Отправь код  
темы на номер  
**5701**



## УКРАСЬ СВОЙ МОБИЛЬНЫЙ!!!

Отправь код  
темы на номер  
**5701**



### Информация!

Отправляя sms-запрос на короткие номера компании Делфи, абонент дает согласие на получение информации об услугах, предоставляемых компанией Делфи.

**ВНИМАНИЕ!** Убедитесь, что доступ на WAP входит в Ваш тарифный план и на телефоне произведены необходимые настройки. Доступ на WAP предоставляется оператором связи и оплачивается отдельно, согласно тарифам операторов. Не отправляйте sms повторно, иначе с Вашего счета еще раз спишутся деньги. При ошибочном запросе услуга считается оказанной.

**Стоимость исходящего sms (без НДС) на номер: 5701 - 43,05 руб., 5702 - 143,50 руб.**

При заказе любой игры или анимации Вы получаете WAP-ссылку, зайдя по которой, вы попадете в раздел с игрой, а также с остальными играми, выбранного жанра. Вы сможете заказать любую игру и анимацию, подобранную специально для Вашей модели телефона.

Дополнительную информацию смотрите на сайте [wap.delfee.ru](http://wap.delfee.ru), служба поддержки: [info@delfee.ru](mailto:info@delfee.ru)  
Copyright: © 2007 Inlogic Software, ©Micro Movie.de, ©2007 Movlenio Servicios Moviles S.L., ©2007 rezet.mobi



# КАКИЕ ДОРОГИ ВЕЛИ В РИМ

**К**ак проще передвигаться – по суше или по воде? Вопрос на первый взгляд простой и даже наивный. Хочется сказать: «Ну конечно же, по суше!» Для путешественников по воде нужен корабль, нужен тот, кто умеет им управлять, нужно знать, где прячутся рифы и мели, нужно уметь противостоять бурям и штормам. А суша – вот она. Шагай, куда хочешь. Или скачи. Или поезжай. Однако все не так просто. Издревле главными торговыми и военными путями служили именно водоемы – реки и моря. Почему? Да потому, что суша суше рознь. Одно дело – сухая степь. А другое – равнина, покрытая множеством ручьев, речушек, оврагов, болот, поросшая густыми лесами. Все эти естественные преграды сильно замедляли передвижение далеких предков нынешнего человечества. Чтобы быстро и уверенно двигаться по суше, нужны были... правильно, дороги! Пути, которые на всем протяжении маршрута давали бы пешему, всаднику или повозке твердую опору, которые не раскисали бы в ненастье, имели бы мосты и переправы. А дорога при всей кажущейся простоте – это сложное и трудоемкое в строительстве инженерное сооружение. Создать сеть дорог было под силу только высокоразвитым цивилизациям древности. Одним из грандиозных проектов античности стали пути Древнего Рима. Великая держава, завоевавшая в годы своего расцвета почти всю Западную Европу и весь средиземноморский мир, создала грандиозную дорожную сеть, раскинувшуюся от Португалии до Ближнего Востока и от Британии до Северной Африки. Эти дороги, построенные по преимуществу трудом римских легионеров, протянулись в общей сложности на 85 000 километров (два экватора плюс расстояние от Европы до Северной Америки!). Многие из этих путей, а также мостов не только сохранились до наших дней, но и используются по назначению!

## ЗАЧЕМ РИМЛЯНЕ СТРОИЛИ ДОРОГИ?

Древнеримское государство проделало огромный путь от небольшого города-государства в исторической области Лаций – примерно посередине итальянского «сапога» – до мегаимперии, охватившей

гигантские пространства. Оно успело побывать монархией, потом республикой и вновь монархией. И конечно же, почти вся история Рима – это цепь завоеваний. Подчинив себе сначала всю Италию, римляне продолжали присоединять к себе провинцию за провинцией. Новые территории не были безлюдными – там проживало множество народов, которые время от времени восставали, пытаясь избавиться от иноземного владычества. Другие воинственные племена атаковали границы римской державы извне. Для подавления мятежей и отражения набегов необходимо было быстро перебрасывать войска в эти, как мы сейчас говорим, «горячие точки». Единственным способом ускорить их марш было избавление войск от необходимости тратить время и силы на преодоление естественных препятствий. Именно военные нужды стали главной причиной того, что дороги начали строить.

## КТО ТАКОЙ АППИЙ КЛАВДИЙ ЦЕК?

Как гласит предание, апостол Петр, ученик Христа, отправился в Рим, чтобы проповедовать христианство в самом сердце империи. Однако власти враждебно отнеслись к новой вере. Христиан казнили и бросали в темницу. Проявив малодушие, Петр решил сбежать из города, но на пути ему явился сам Христос. «Куда идешь?» – спросил его апостол. Иисус же ответил ему, что идет в Рим, чтобы снова принять мученическую смерть, если уж его верный ученик не готов к этому и спасается бегством. Согласно легенде, эта встреча произошла на Аппиевой дороге, которая ко времени пребывания







Так выглядит знаменитая Аппиева дорога. Ее общая протяженность составляет 370 км. Легко заметить, что римские дороги были довольно узкими, чаще всего на ширину колесницы.

Петра в Риме (середина 1 в. н. э.) существовала уже почти 400 лет. Это была первая большая дорога, построенная римлянами и пересекавшая половину Италии – от Рима до древней Капуи (современный город с таким названием находится в другом месте). Нет ничего удивительного в том, что этот грандиозный путь устремился из Рима на юг. Ведь именно с южных областей Италии Древний Рим начал свои завоевания. Во второй половине 4-го века до н. э. римляне вели так называемые самнитские войны в районе современного Неаполя. В 338-м году до н. э. в этих краях они подчинили себе этрусский город Капуя, а в 312-м году до н. э. цензор Аппий Клавдий начал строительство дороги, которая помогла бы как можно быстрее отправлять войска на театр военных действий. Для тех, кто еще не знаком с историей Древнего Рима, поясним, что цензорами в республиканском Риме назывались вовсе не те, кто вычеркивает из книг и статей нежелательные для власти мысли или сведения. Древнеримский цензор – это одна из высших государственных должностей. Он отвечал за проведение «цензов» (откуда и название) – то есть переписей населения, но имел и другие функции. Цензор был обязан следить за моралью и нравами римлян, а также организовывать строительство разных общественно полезных сооружений.

Аппий Клавдий по прозвищу «слепой» (Caecus, «Цек») вошел в историю как один из выдающихся римских политиков. Он провел законодательную реформу, закончил строительство первого римского акведука, то есть водопровода, доставлявшего в город воду с гор, и организовал строительство дороги до Капуи – Аппиевой дороги. С тех пор

многие римские дороги стали называться в честь цензоров, которым они были обязаны своим появлением.

Уже позже Аппиева дорога была продлена к южноитальянским портам Брундизий (Бриндизи) и Тарент (Таранто) и стала частью торгового пути, связавшего Рим с Грецией и Малой Азией.

### КАК РИМЛЯНЕ СТРОИЛИ ДОРОГИ?

Многие римские дороги сохранились до наших дней, и это лучшее свидетельство того, что к их строительству подходили основательно и со

всем тщанием. Сначала инженеры прокладывали маршрут. В их распоряжении не было, разумеется, сложных геодезических приборов, и приходилось пользоваться колышками и так называемой громой – инструментом, который состоял из нескольких отвесов и давал возможность определить прямой угол. Главная задача заключалась в том, чтобы там, где это возможно, дорога шла по прямой. Затем на месте будущей дороги... выкапывали канаву. Канавка получалась разной глубины, в зависимости от местности. Старались докопаться либо до скального грунта, либо до более твердого слоя почвы.



Миный столб

Ну а потом начиналось собственно строительство. Теперь в канаву слоями укладывались камни, щебень, песок, иногда бревна. Когда до проектируемой поверхности оставалось несколько сантиметров, будущая дорога засыпалась гравием и утрамбовывалась. В принципе уже такое покрытие можно было использовать как дорогу, но часто сверху укладывались камни, скрепленные известью. Получалось нечто вроде простейшего бетона. Мостились дороги большими квадратными или многоугольными плитами. Для стока воды поверхность дороги делалась не идеально ровной, а с уклонами к обочинам. Вода стекала в дренажные канавки, идущие по всей длине пути.

Римская дорога, имевшая толщину до одного метра, была устойчива к морозам, дождю и затоплению. В любую погоду по ней можно было путешествовать, не боясь увязнуть в грязи.

Как уже говорилось, римские инженеры старались прокладывать дороги прямо, а не огибать препятствия. Если только позволял уклон, путь шел прямо в гору, без всяких «серпантинов». Через реки перебрасывались мосты, а в горах, если была возможность, делались тоннели.



Особенно тяжело приходилось при пересечении болот. Здесь придумывались разные хитроумные решения вроде подложенных под дорогу деревянных конструкций, установленных на деревянных же сваях. Та самая Аппиева дорога проходила через Понтинские болота – низину, отделенную от моря песчаными дюнами и состоящую из множества мелких водоемов и топей, в которых в изобилии обитали малярийные комары. На протяжении примерно 30 километров через болото проложили насыпь, которую постоянно размывало, и дорогу приходилось ремонтировать. В середине 2-го в. н. э. на этом отрезке пути пришлось даже прорыть параллельно дороге канал, и многие римляне предпочитали преодолевать болото по воде.



**ЧТО ЕЩЕ БЫЛО НА ДОРОГАХ**

Если учесть, что римские дороги зачастую проходили через малообитаемые территории, то для комфортного и относительно безопасного передвижения по ним требовались дополнительные сооружения. И они строились примерно через каждые 25–30 километров пути. Вдоль дорог появлялись гостиницы, таверны, военные лагеря, виллы для отдыха высокопоставленных чиновников, станции «техобслуживания», где за определенную плату можно было отремонтировать по-

возку, покормить лошадей и, если нужно, оказать им медицинскую помощь.

Уже в императорском Риме возникла почтовая служба, которая, разумеется, пользовалась дорожной сетью. Меняя лошадей на устроенных вдоль дорог почтовых станциях, почтальон мог за сутки доставить послание на расстоянии нескольких сотен километров! При этом средняя скорость движения почты составляла 70–80 км в день. Путешествуя по римской дороге, было легко узнать, какой путь пройден и сколько еще осталось. Ведь у обочин стояли мильные столбы, установленные, как это следует из названия, через каждую милю (римская миля равнялась примерно полутора километрам). Эти столбы ничем не напоминали нынешние километровые столбики вдоль шоссе. Подобно самим дорогам, мильные столбы выглядели очень основательно и внушительно. На этих каменных гигантах около двух тонн весом можно было прочесть, например, сколько миль придется пройти или проехать, чтобы добраться до римского Форума.

Дорожная сеть Римской империи долгое время помогала держать в подчинении огромную часть обитаемого мира. Однако, когда мощь державы начала ослабевать, великое творение римлян обернулось против своих создателей. Теперь орды варваров пользовались преимуществами дорог, чтобы побыстрее пробиться к сокровищам дряхлеющего государства. После окончательного крушения Империи в 5-м веке н. э. каменные дороги, как и многие другие достижения античности, были практически заброшены и пришли в упадок. Дорожное строительство возобновилось в Европе

лишь примерно 800 лет спустя. Но даже в наши дни впечатляющие останки римских дорог все еще можно увидеть в Италии, Англии, Франции, Испании и некоторых других странах. А множество современных шоссе и автострад проходит именно там, где когда-то маршировали легионы.



Современное шоссе, проложенное поверх римской дороги в Англии. Обрати внимание на крутой подъем в гору.



# Юный ЭРУДИТ

Журнал  
для любознательных

Подписка с любого месяца!

Подпишись на журнал! Теперь это можно сделать по телефону! Ты регулярно будешь узнавать о чудесах науки и техники, о космических экспедициях и великих открытиях, об истории оружия и об Интернете, о вулканах и землетрясениях, о доисторических чудовищах и животных будущего, о том, как устроены различные механизмы и как в дальнейшем изменится человек.

Оформить подписку можно с любого месяца!

## Доставка журналов по России!

Заполните платёжный документ и оплатите подписку в любом отделении Сбербанка. В стоимость подписки включена доставка журнала заказной бандеролью. В стоимость подписки по Москве и Санкт-Петербургу включена доставка журнала курьерской службой. Подписка оформляется с ближайшего номера после поступления оплаты.



Извещение	ИНН 7714303927 ЗАО «Бурда директ» КПП 771501001 Р/с 40702810038040111957 в Сбербанке России г. Москва Тверское отделение №7982 К/с 30101810400000000225 БИК 044525225	
	(фамилия, имя, отчество подписчика)	
	(почтовый индекс и адрес подписчика)	
	Назначение платежа <b>Журнал «Юный Эрудит»</b>	
Кассир	Количество номеров	Сумма
	С условиями приема банком указанной суммы ознакомлен и согласен _____ " ____ 200__ г. (подпись плательщика) (дата платежа)	
Квитанция	ИНН 7714303927 ЗАО «Бурда директ» КПП 771501001 Р/с 40702810038040111957 в Сбербанке России г. Москва Тверское отделение №7982 К/с 30101810400000000225 БИК 044525225	
	(фамилия, имя, отчество подписчика)	
	(почтовый индекс и адрес подписчика)	
	Назначение платежа <b>Журнал «Юный Эрудит»</b>	
Кассир	Количество номеров	Сумма
	С условиями приема банком указанной суммы ознакомлен и согласен _____ " ____ 200__ г. (подпись плательщика) (дата платежа)	

Подписка по телефону  
в компании  
«Бурда директ»

Москва:  
(495) 660-73-69  
Санкт-Петербург:  
(812) 327-78-49

Цена журнала с доставкой  
по Москве и С.-Петербургу  
– 45 руб.

Стоимость подписки  
на 6 месяцев – 330 руб.  
на 12 месяцев – 660 руб.  
цена журнала  
с доставкой – 55 руб.



Оплата подписки означает согласие на получение рекламы посредством электронной связи и почты



# УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ!

Наш мир хранит множество тайн и загадок. Хочешь разгадать некоторые из них? С красочными атласами с наклейками можно сделать невероятные открытия!



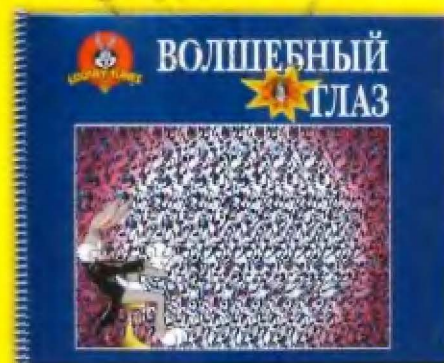
В атласах «Птицы», «Цветы», «Ночное небо» представлены точные описания и рисунки множества различных птиц, цветов или созвездий и яркие наклейки с их изображениями, которые необходимо правильно наклеить. Получатся отличные красочные издания, которые можно использовать как справочники или определители.

Цена одной книги **349 руб.**

Мягкая обложка, 24 стр., формат 240x310 мм, цвет.ил., наклейки.

**Лот 239. Птицы**      **Лот 240. Ночное небо**      **Лот 241. Цветы**

При заказе одного из лотов 239, 240 или 241 ты получишь в подарок весёлый альбом «Волшебный глаз»!



В атласе «Всемирная история» ты найдёшь карты всех частей света и более 100 наклеек с изображением памятников древности, сражений и городов. С атласом «Страны и флаги» ты узнаешь, как выглядят флаги почти всех стран мира, и что означает каждый знак и символ на флагах. А яркие наклейки помогут тебе провести время не только познавательно, но и увлекательно!

Цена комплекта **299 руб.**

**Лот 253. Всемирная история. Страны и флаги**  
При заказе лота 253 ты получишь в подарок комплект магнитов!

Мягкая обложка, 24 стр., формат 240x310 мм, цвет.ил., наклейки.

Предложение действительно до 30 ноября 2007 г.

## Купон заказа

Наш адрес: 125047, Москва, а/я 125, «Эгмонт Россия»

Я заказываю:

- Лот 239. Животные     Лот 241. Цветы     Лот 240. Ночное небо  
 Лот 253. Всемирная история. Страны и флаги

Фамилия, имя и отчество заказчика

индекс и почтовый адрес

Подпись одного из родителей

«Юный эрудит» 10-07

## Чтобы получить книги и подарки по почте, нужно:

1. Аккуратно, печатными буквами, заполнить купон, отметив галочкой номера нужных лотов.
2. Вложить заполненный купон в конверт с адресом: 125047 Москва, а/я 125, «Эгмонт Россия».
3. При получении книг на почте обязательно проверяйте комплектацию бандероли согласно вложенной описи.

Отправка книг производится только по России. Если вы проживаете за её пределами, попросите родственников или друзей, проживающих в России, заказать книги на своё имя.

Цена указана с учётом доставки, за исключением стоимости почтового перевода (8–22% от цены в зависимости от региона) и авиатарифа для удалённых районов.

Если через 4–8 недель вы не получили посылку, сообщите нам об этом письмом или открыткой.

Заказ оплачивается при получении книг на почте



В каждой пачке  
**4 тату из**

**ЛОВИ ВОЛНУ!**

В КИНО С 7 ИЮНЯ!

**Malabar**

