

Popołudniami czwórka przyjaciół zanurza się
w świat wiedźm, dzielnych wojowników i ogrów.
Uwielbiają gry RPG, dzięki nim świat nie jest taki szary.
Kiedy wychowawca każe im wciągnąć do paczki fana gier
komputerowych, nie będą zachwyceni.
Zadanie powiązane z realnym światem okazuje się trudniejsze
niż "zabić smoka i uwolnić księżniczkę".
Świat gier wyobraźni, który miał być miejscem rozrywki
lub ucieczki, okazuje się pułapką.

Czy to gry są złe, czy to raczej między ludźmi
zrobiło się ostatnio nieciekawie?

Powieść dla nastolatków o próbie dogadania się z otoczeniem,
walce o miejsce w grupie, pierwszej miłości,
dramatycznych decyzjach i wyzwaniach, jakie stawia
przed wszystkimi niewdzięczny okres dojrzewania.

ŹRÓDŁO OPISU:

<http://bookmaster.com.pl/ksiazka-czworo,i,kosci-szymeczko,kazimierz-1221503.xhtml#p>

DOSTĘP 1.03.2016r.