

Kazimierz Szymeczko „Czworo i kości”

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 wszystkim niewdzięczny okres dojrzewania.

