

## АВТОРЫ ИГРЫ:

МАРТИН Н. АНДЕРСЕН,  
АЛЕКСАНДР ПЕШКОВ,  
ЕКАТЕРИНА ПЛУЖНИКОВА



Детский  
квест



## ЧАСТЬ 1

Ваша семья — супергерои, и сегодня вы поставили перед собой серьезную цель: найти самую секретную комнату в доме!

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ЧТО ЭТО?

Перед вами настольный квест в форме небольшого раскладного конверта. **НЕ СПЕШИТЕ ЕГО РАЗВОРАЧИВАТЬ!** Сначала внимательно изучите правила (здесь и на внутренней стороне обложки), а затем начните читать историю **по порядку**, страница за страницей. Открывайте новые страницы **только тогда**, когда это разрешает игра. Чаще всего, чтобы открыть новую страницу, вам нужно будет решить головоломку. В таких случаях **НИКОГДА** не открывайте новую страницу и не читайте дальше до тех пор, пока не найдёте верное решение.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Помогите персонажу найти самую секретную комнату в доме. Для этого вам понадобится логически рассуждать и решать разнообразные головоломки, иногда полагаясь только на свои ощущения. Возможно, вам удастся обнаружить сверхспособности и у себя!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Заранее приготовьте ручку и бумагу. Они могут пригодиться вам для решения некоторых головоломок. Запишите время начала игры.

**! Важно: не пишите на компонентах игры!**



Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru/](http://www.LifeStyleLtd.ru/)

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте <http://lifestyleltd.ru/authors/>

Откройте обложку конверта и отогните таблицу **А «ПРОВЕРКА РЕШЕНИЙ»** слева, чтобы прочитать окончание правил на странице **А**.





# Правила игры (окончание).

Начало читайте на обороте обложки.

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из двух раскладных конвертов. Читайте каждую историю по порядку, начиная со страницы **1** и далее следуя указаниям.

**Не открывайте следующую страницу игры, пока не получите указаний это сделать. Например:**



Переверните **СТРАНИЦУ 13** и прочтите **СТРАНИЦУ 16**.



Вы узнали верный код, чтобы открыть шкворчик? Переверните **СТРАНИЦУ 1** и прочтите **СТРАНИЦУ 2**.

Для решения головоломок внимательно прочитайте текст, обращая особое внимание на выделенные слова. Обычно всё необходимое находится на открытой перед вами странице.

Но иногда вам будут нужны предметы, которые вы нашли в игре ранее. На таких предметах есть особый символ. Оставьте этот предмет на столе перед собой — он пригодится вам для решения одной или нескольких головоломок.



**Во второй части истории вам предстоит сделать выбор, как поступить дальше. Откройте страницу под вашим выбором. Не открывайте и не читайте вторую страницу.**

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ПОДСКАЗКАМИ

Если вам не удаётся решить головоломку, возьмите подсказку. Для этого отогните язычок с номером нужной страницы в таблице **Б** «**ПОДСКАЗКИ**».

**Совет:** мы настоятельно рекомендуем смелее брать подсказки, если у вас закончились идеи!

## КАКОЙ ОТВЕТ НУЖНО ПОЛУЧИТЬ?

Ответ на любую головоломку — это **двузначное число** (если вы получили однозначное число, поставьте перед ним «0», чтобы получить две цифры).

## ПРОВЕРКА РЕШЕНИЙ

Найдя ответ, проверьте его с помощью таблицы **А** «**ПРОВЕРКА РЕШЕНИЙ**». Для этого сверху таблицы найдите номер страницы, на которой находится головоломка.



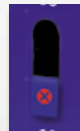
Столбик чисел под ним — это возможные варианты ответов. Найдите среди них ваш ответ и аккуратно отогните язычок.

**Совет:** отгибать язычки можно при помощи ручки или карандаша.

Вы увидели **зелёную** галочку? Ваш ответ верный! Следуйте указаниям и переворачивайте нужную страницу. *Некоторые страницы закреплены с помощью специальных застёжек. Аккуратно откройте застёжку, затем переверните страницу.*



На язычке **красный** крестик или вы совсем не нашли свой ответ в столбике? Вы ошиблись. Подумайте ещё раз или посмотрите подсказку.



## РЕШЕНИЯ

Вам долго не удаётся найти верное решение? Убедитесь, что вы внимательно прочли текст и изучили подсказку. Если это всё равно не помогло, вы можете посмотреть ответ и его краткое объяснение. Для этого отогните язычок с номером страницы, на которой находится головоломка, в таблице **В** или **Г** «**РЕШЕНИЯ**».



## КОНЕЦ ИГРЫ

Вы добрались до страницы с надписью «Продолжение следует...» или «Конец»? Поздравляем! Вы успешно завершили историю — запишите время окончания игры, а затем отнимите от него время начала. Если у вас вышло **меньше 45 минут**, вы превзошли самих себя! Если ваш результат **45-60 минут**, вы отлично справились! Если же он больше, вы всё равно справились, но ваша миссия была на грани провала.

**А теперь отогните таблицу Г «РЕШЕНИЯ» справа и начните приключение со СТРАНИЦЫ 1.**



## СБОРКА ИГРЫ

Если вы случайно развернули конверт или перепутали порядок страниц, сверните конверт правильно, не читая и не разглядывая страницы. **«Часть 1»** сворачивайте в следующем порядке: **24, 23, 21, 19, 16, 15** (сложите по линии сгиба), **14, 12, 9, 6, 4, 3**. Открывая сложный конверт, вы должны видеть только страницы **1 и 6**.

**«Часть 2»** нужно складывать в следующем порядке: **30, 27, 26, 24, 21 и 20, 18, 16, 15, 13, 10, 7, 5, 4**. Открывая сложный конверт, вы должны видеть только страницы **1, 2 и 11**.

Подробную инструкцию о том, как собрать конверт, вы найдёте в конце игры.

ПОДСКАЗКИ	РЕШЕНИЯ
ПРАВИЛА	<b>1</b>
	<b>6</b>

ПОДСКАЗКИ	РЕШЕНИЯ
<b>1</b>	<b>2</b>
	<b>11</b>