



КВЕСТ

КНИГА-ИГРА

ЗАГАДКА ПОДЗЕМНОГО ЛАБИРИНТА

В ЭТОЙ КНИГЕ ТЕБЯ ЖДУТ ТАЙНЫ, ЗАГАДКИ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ!
РАЗГАДАЙ ТАЙНУ ПОДЗЕМНОГО ЛАБИРИНТА, ОТЫЩИ ИЗ НЕГО ВЫХОД
И ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ НАСТОЯЩИМ ДЕТЕКТИВОМ.

ТАКЖЕ В СЕРИИ:



ТАЙНА ПИРАТСКОГО
КЛАДА



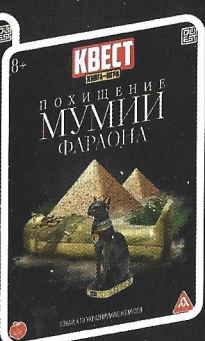
ОДИН
ДОМА



СТРАНА
МАГИИ



ПУТЕШЕСТВИЕ
ВО ВРЕМЕНИ



ПОХИЩЕНИЕ
МУМИИ ФАРАОНА



Артикул: 6917436
Квест книга-игра «Загадка подземного лабиринта», версия 2
Изготовитель: Yiwu Jinjiaoye Packaging Products Co., Ltd. Адрес изготовителя: Zhejiang province, Yiwu city, Choujiang street, Economic Development Zone 3, China. Импортёр: ООО «Эврика», 620010, РФ, Свердловская обл., г. Екатеринбург, ул. Чернышевского, д. 86, офис 38, тел.: +7 (965) 522-04-94. Уполномоченное изготовителем лицо по принятию претензий: ООО «ВИП», Россия, 620010, Свердловская обл., г. Екатеринбург, ул. Чернышевского, 86/8, тел.: +7 (343) 287-56-96. Цвет и состав комплектующих могут отличаться от изображенных на упаковке. Рекомендуется использовать под наблюдением взрослых! Рекомендуется детям от 8 лет. Сохраните упаковку с маркировкой производителя. Срок службы: 3 года. Дата изготовления: 11.2021.
ТР ТС 008/2011. Состав: бумага, металл.



sima-land.ru

[las_igras](https://www.instagram.com/las_igras)

[lasigras](https://www.instagram.com/lasigras)



8+

КВЕСТ

КНИГА-ИГРА

ЗАГАДКА ПОДЗЕМНОГО ЛАБИРИНТА



РАЗГАДАЙ ТАЙНУ ПОДЗЕМЕЛЬЯ!



ПРАВИЛА ИГРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Для того чтобы пройти этот лабиринт и справиться со всеми загадками, тебе понадобится карандаш или ручка, а также чистый листок бумаги. Подготовь их и приступай к расследованию!

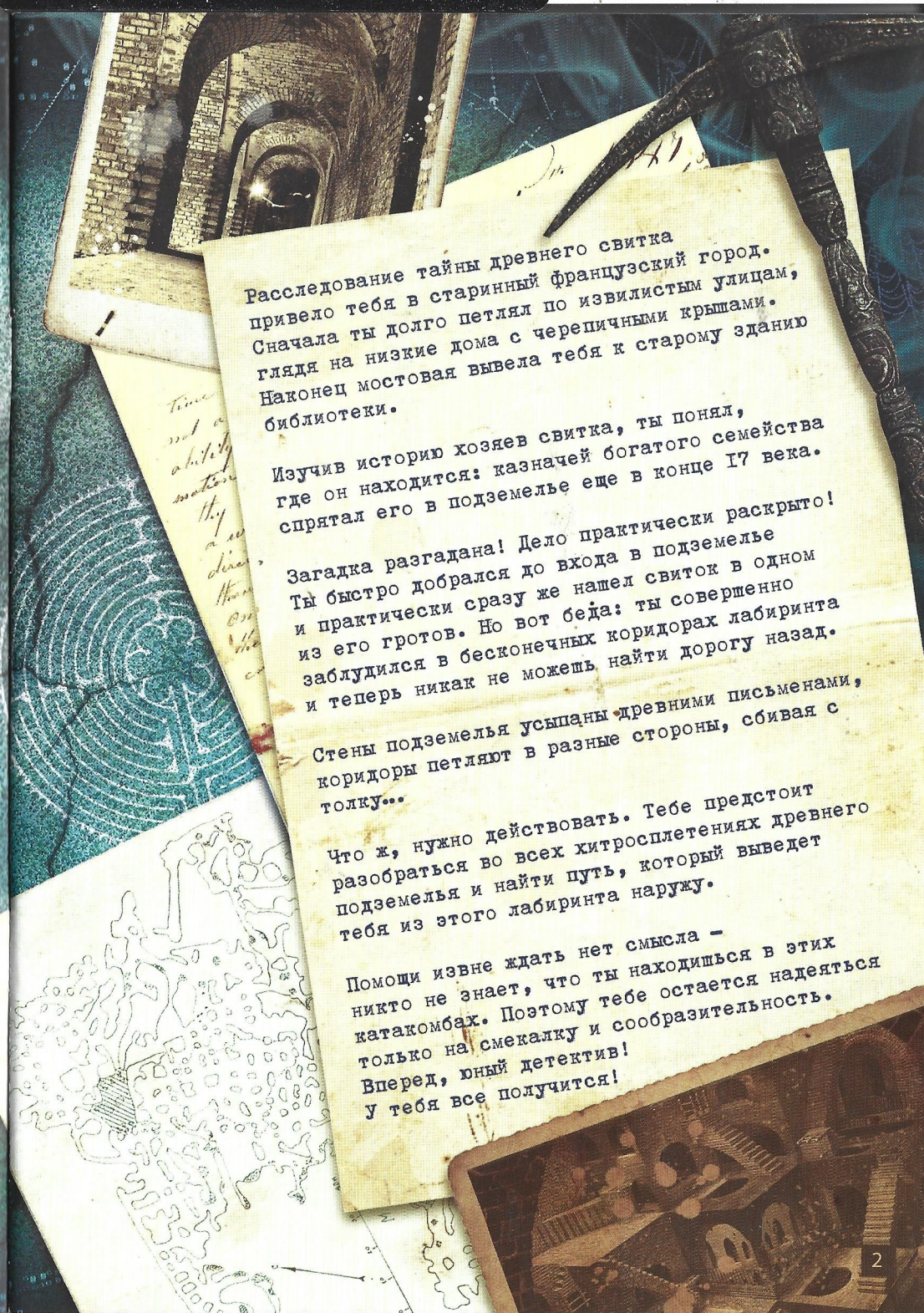
ХОД ИГРЫ:

Каждый разворот этой книги — один из гротов подземного лабиринта. Начни с первого грота: открывай книгу и начинай свое путешествие, полное тайн. В каждом гроте находятся различные загадки и головоломки, которые ты должен разгадать. Внимательно читай задания и постарайся раскрыть все тайны этого лабиринта. По ходу игры выписывай все получившиеся буквы на свой листок — они помогут тебе раскрыть главный шифр и выбраться из подземелья.

У некоторых гротов есть 2 выхода, и тебе нужно определиться, в какой из них ты пойдешь. Для этого тебе нужно будет продолжить последовательность рисунков, изображенных на стене. Над каждым выходом находится картинка — выбери ту, которая правильно продолжит последовательность. Также каждый выход подписан номером грота, в который он ведет. Выбрав выход, перемещайся в грот под этим номером: листай страницы книги, пока не откроешь разворот с этим гротом.

Ответы на все загадки ты найдешь в конце книги, но не подглядывай туда, иначе игра станет не такой таинственной и интересной.

ВПЕРЕД, НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ, ЗАГАДКАМ И ТАЙНАМ!



Расследование тайны древнего свитка привело тебя в старинный французский город. Сначала ты долго петлял по извилистым улицам, глядя на низкие дома с черепичными крышами. Наконец мостовая вывела тебя к старому зданию библиотеки.

Изучив историю хозяев свитка, ты понял, где он находится: казначей богатого семейства спрятал его в подземелье еще в конце 17 века.

Загадка разгадана! Дело практически раскрыто! Ты быстро добрался до входа в подземелье и практически сразу же нашел свиток в одном из его гротов. Но вот беда: ты совершенно заблудился в бесконечных коридорах лабиринта и теперь никак не можешь найти дорогу назад.

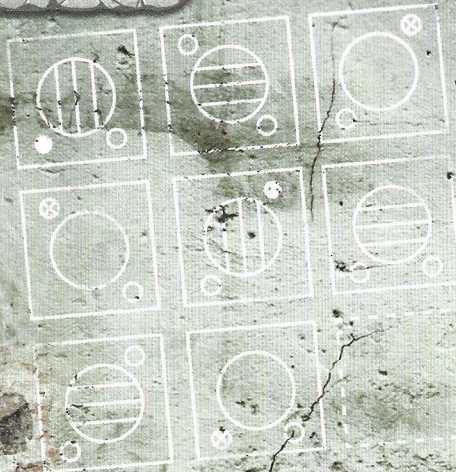
Стены подземелья усыпаны древними письменами, коридоры петляют в разные стороны, сбивая с толку...

Что ж, нужно действовать. Тебе предстоит разобраться во всех хитросплетениях древнего подземелья и найти путь, который выведет тебя из этого лабиринта наружу.

Помощи извне ждать нет смысла — никто не знает, что ты находишься в этих катакомбах. Поэтому тебе остается надеяться только на смекалку и сообразительность. Вперед, юный детектив! У тебя все получится!

ГРОТ №1

№3

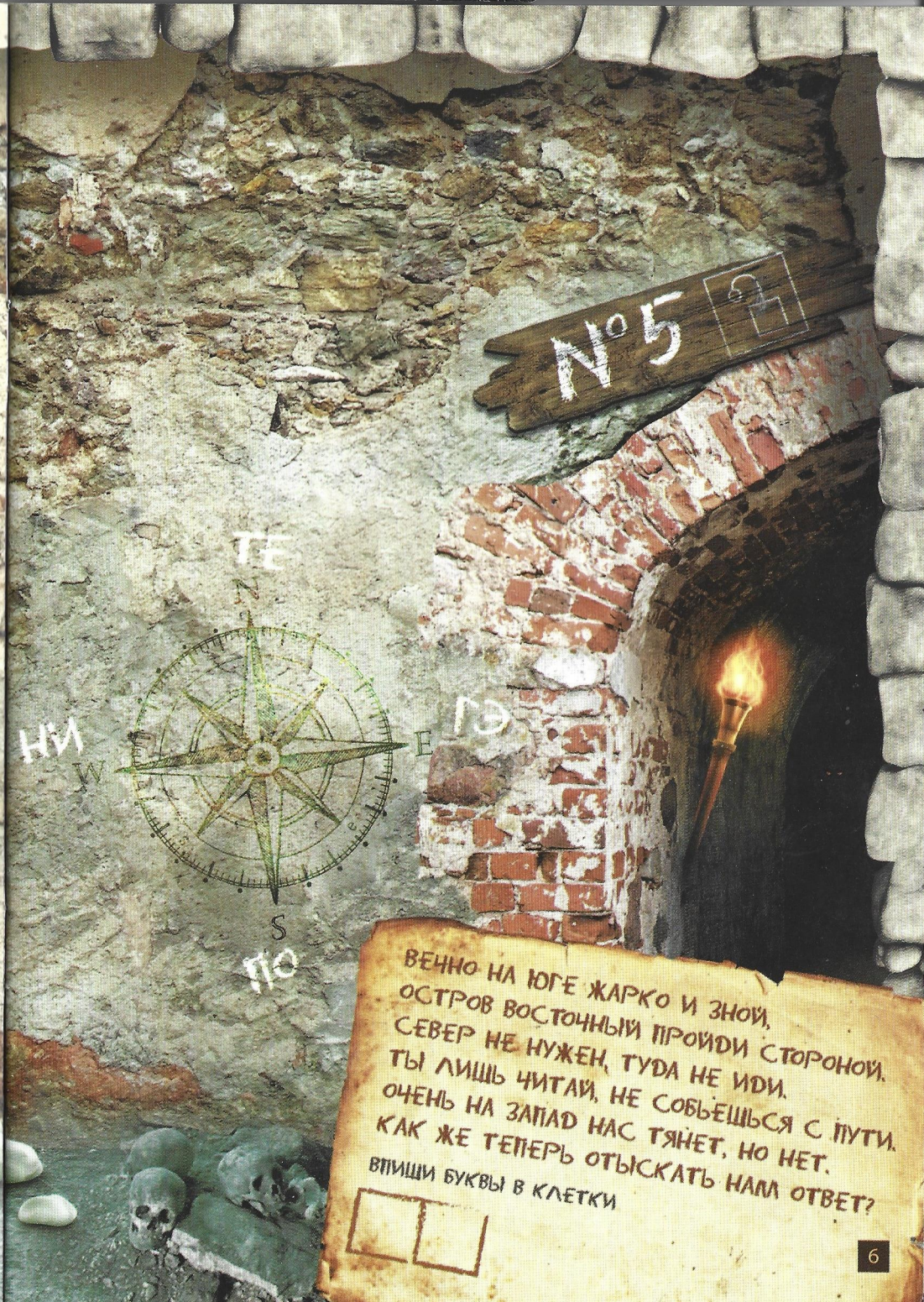
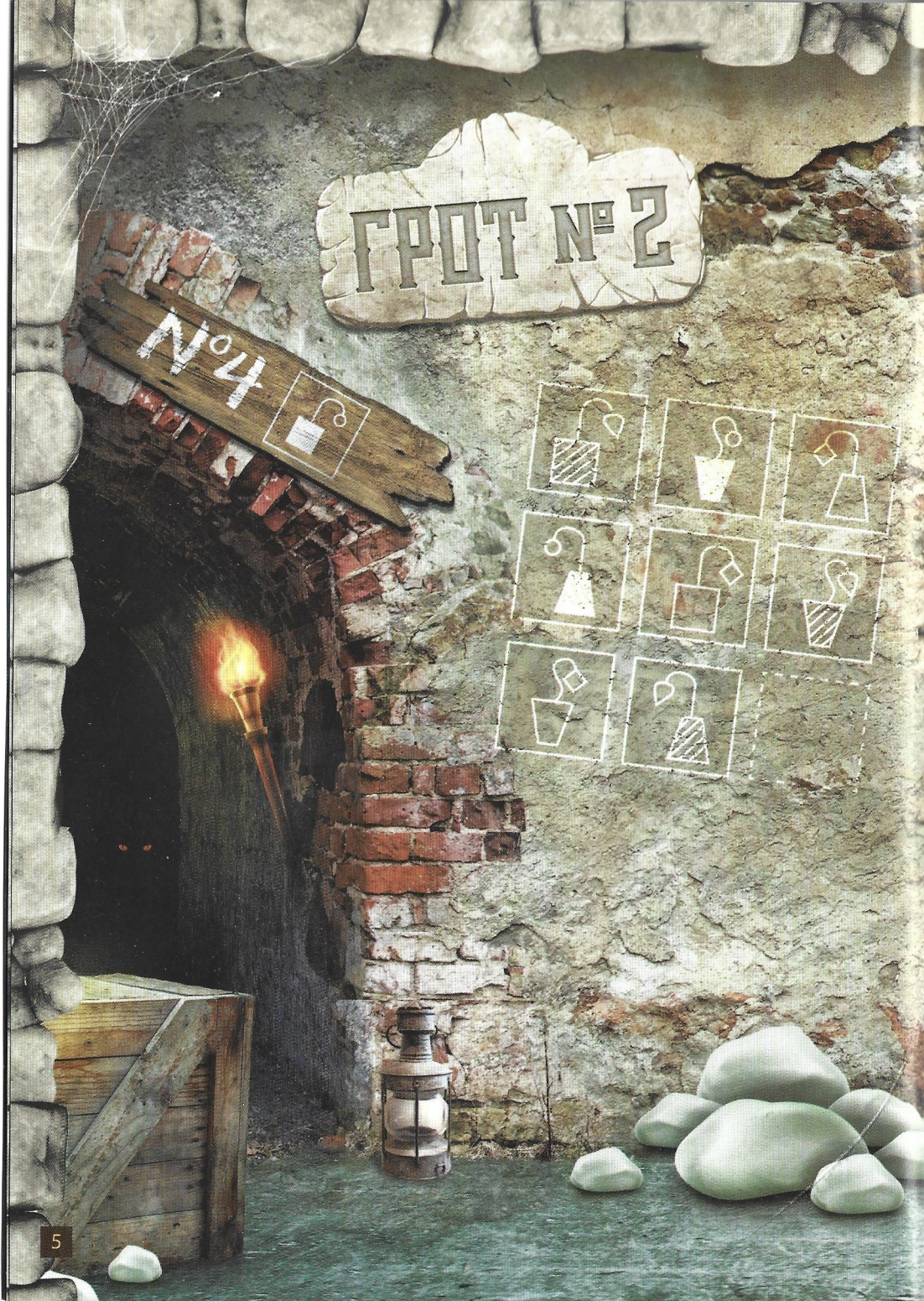


В ПОДЗЕМНОМ ГРОТЕ НИ ДУШИ,
ТЫ БУКВУ ПЕРВУЮ ВПИШИ.
ВСЕ ВЫСТУПЫ СТЕНЫ НАЙДИ,
ИХ МЕЖ СОБОЙ СОЕДИНИ.
ВТОРУЮ БУКВУ ЗАПРОСТО УЗНАТЬ,
ОНА СТОИТ В РЯДУ ПОД ЦИФРОЙ 5.
НО АЛФАВИТ, СЧИТАЙ НАОБОРОТ,
НЕ КАК ОБЫЧНО: ЗАДОМ НАПЕРЕД.
ВПИШИ БУКВЫ В КЛЕТКИ

--	--

№9





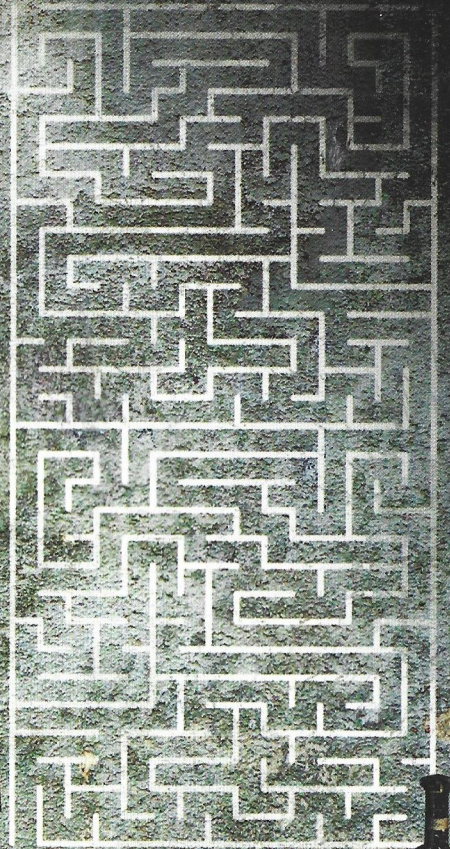
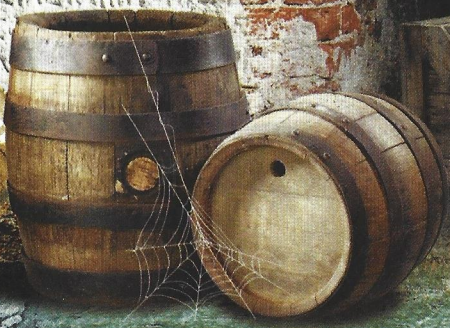
ВЕННО НА ЮГЕ ЖАРКО И ЗНОЙ,
 ОСТРОВ ВОСТОЧНЫЙ ПРОЙДИ СТОРОНОЙ,
 СЕВЕР НЕ НУЖЕН, ТУДА НЕ ИДИ,
 ТЫ ЛИШЬ ЧИТАЙ, НЕ СОБЕШЬСЯ С ПУТИ,
 ОЧЕНЬ НА ЗАПАД НАС ТЯНЕТ, НО НЕТ,
 КАК ЖЕ ТЕПЕРЬ ОТЫСКАТЬ НАМ ОТВЕТ?
 ВПИШИ БУКВЫ В КЛЕТКИ

ГРОТ № 3

ΚΑΘΑΡΥΕ ΑΝΕΚΑΡΑΤΗΡΕ
ΠΙΣΕΡΓΙΑΤΕΡΗΕΙΚΟΝΑΘΑΝΑΤΟΥ
ΠΙΛΕΣΤΟΗΕΥΝΟΙΑΗΕΤΙΕΣΜΗΕΥΧΗΕ
ΠΑΙΕΛΙΟΟΔΟΗΕΝΕΗΕΑΤΑΚΑΕΙΕΤΟΙΕΤ
ΕΑΛΕΡΦΟΝΙΕΡΑΘΟΝΑΤΟΕΠΕΙΚΟΝΙΟΦ
ΟΕΠΙΟΥΕΠΙΝΟΙΕΜΙΟΡΑΚΑΤΟΕΕΝΙ
ΤΟΝΒΑΕΙΟΝΤΕΡΗΑΝΙΕΡΗΕΝΕ
ΑΑΕΕΕΑΥΓΡΕΙΟΝΑΕΡΑΤΕΙ
ΡΟΕΕΚΑΝΗΕΚΑΝΣΤΗΡΕ
ΠΟΙΕΠΡΟΟΔΑΤΥ
ΣΤΑΕΙΟΝΤΕΡΗ
ΕΑΕΑΥ



СОКРОВИЩА
ЗДЕСЬ



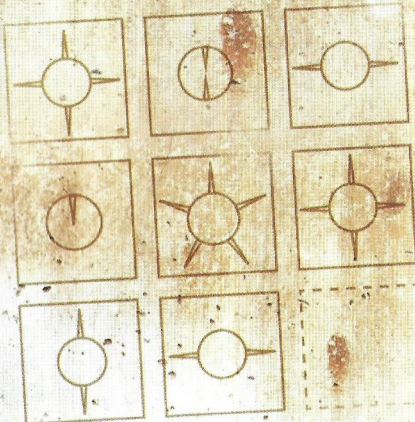
ПРОЙДИ ЛАБИРИНТ, НАРИСОВАННЫЙ НА СТЕНЕ,
А КОГДА НАЙДЕШЬ ДОРОГУ, РАСШИФРУЙ СЛОВО,
НАПИСАННОЕ НАД ВЫХОДОМ ИЗ ГРОТА. ДЛЯ ЭТОГО
ВЫПИШИ ПЕРВЫЕ БУКВЫ НАЗВАНИЙ ЖИВОТНЫХ
И СЛОЖИ ИХ В ПРАВИЛЬНОМ ПОРЯДКЕ.
КУДА ЖЕ ТЕБЯ ПРИВЕДЕТ ЭТОТ ВЫХОД?
ВПИШИ БУКВЫ В КЛЕТКИ

--	--	--	--



ГРОТ № 4

№ 1



МА	ТА	ВЫ	ПУ	ДА	ПА	ЦР
НИ	ТР	ПТ	ОН	ПИ	ФА	УК
ТР	АМ	ОТ	ЛО	КС	УВ	ЯМ
БЛ	РУ	ИТ	+	УМ	Ю	СУ
ШИ	ЕР	ГН	СМ	ЕН	ТИ	ВС
ТО	ИН	ЛЕ	БО	ГЛ	НД	ТР
ПГ	ЛО	БУ	НВ	ОГ	ЕЛ	ИА

№ 7

В ЦЕНТР ВСТАНЬ, ДВА ШАГА ВПРАВО.
 ВНИЗ ОДИН, ЧЕТЫРЕ ПРЯМО.
 ВЛЕВО ПЯТЬ, ПОТОМ ПЯТЬ ВНИЗ.
 СТОП! ВНИМАНИЕ! ОСМОТРИСЬ...
 ВЕРНЫМ БЫЛ ДВИЖЕНИЯ ВЕКТОР?
 ВЫПИШИ ЖЕ БУКВЫ В КЛЕТКИ



ГРОТ № 5

А Б В Г Д Е Ё Ж З

Я Ю Э Ъ Ы Ь Щ Ш Ч

И Й К Л М Н О П

Ц Х Ф У Т С Р П

Р С Т У Ф Х Ц Ч

О Н М Л К Й И З

Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я

Ж Ё Е Д Г В Б А

Из этого грота нет выхода, хотя... подожди, кажется, вверху виднеется лазейка. Реши головоломку и узнаешь, в грот под каким номером она тебя приведет. Там тебе нужно будет начать игру сначала. Один заблудший путник провел в этом подземелье много времени и создал шифр, который тебе нужно разгадать.

РАЗГАДАЙ ШИФР И ВПИШИ ПОЛУЧИВШИЕСЯ СЛОВА В КЛЕТКИ!

Б	О	Р	М	Р	Ы	Ц	С

ГРОТ № 6

...S IGHOLOCIT' POZ BYT
...OPE RECTY DECORO OPE RENOUA
...REX REDDIT' ANTIIS ERAX REDDIT' PLI
...THESAURIS SURAT
...L-RERE ANOS
...FELICIT' REXIT' PPLM FELICIT' REXIT'
...ARGITOL' RIMAM EI ARGITOL' REA
...P HID I
...P HID I

...S IGHOLOCIT' POZ BYT
...OPE RECTY DECORO OPE RENOUA
...REX REDDIT' ANTIIS ERAX REDDIT' PLI
...THESAURIS SURAT
...L-RERE ANOS
...FELICIT' REXIT' PPLM FELICIT' REXIT'
...ARGITOL' RIMAM EI ARGITOL' REA
...P HID I
...P HID I



BEWARE
ВНИМАНИЕ!
ОПАСНАЯ ЗОНА!

...S IGHOLOCIT' POZ BYT
...OPE RECTY DECORO OPE RENOUA
...REX REDDIT' ANTIIS ERAX REDDIT' PLI
...THESAURIS SURAT
...L-RERE ANOS
...FELICIT' REXIT' PPLM FELICIT' REXIT'
...ARGITOL' RIMAM EI ARGITOL' REA
...P HID I
...P HID I

КАЖЕТСЯ, ТЫ НАШЕЛ ВЫХОД ИЗ ПОДЗЕМНОГО ЛАБИРИНТА!
НО ПОЗДРАВЛЕНИЯ ПРИНИМАТЬ ЕЩЕ РАНО,
ВЕДЬ ТЕБЕ НУЖНО ПОНЯТЬ, КАК ВЫБРАТЬСЯ ОТСЮДА.

В ЭТОМ ГРОТЕ НАХОДИТСЯ МНОЖЕСТВО ПРЕДМЕТОВ. НО ТОЛЬКО ОДИН
ИЗ НИХ ЯВЛЯЕТСЯ РЫЧАГОМ, КОТОРЫЙ ОТКРЫВАЕТ ВЫХОД НАРУЖУ.

В ХОДЕ ИГРЫ ТЫ РАЗГАДЫВАЛ ЗАГАДКИ И ВЫПИСЫВАЛ БУКВЫ. ВПИШИ
ВСЕ БУКВЫ В КЛЕТКИ НИЖЕ В ТОМ ПОРЯДКЕ, В КОТОРОМ ТЫ ИХ НАХОДИЛ.
ЕСЛИ ТЫ СПРАВИЛСЯ СО ВСЕМИ ЗАДАНИЯМИ ВЕРНО, ТО ТЫ СЛОЖЕШЬ
УЗНАТЬ, КАКОЙ ИЗ ПРЕДМЕТОВ, НАХОДЯЩИХСЯ В ГРОТЕ, ПОЛОЖЕТ
ТЕБЕ ВЫБРАТЬСЯ ОТСЮДА.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ГРОТ № 7

№ 2



В ЭТОМ ГРОТЕ ПРОИЗОШЕЛ НАСТОЯЩИЙ ПОГРОМ!
КТО-ТО ЯВНО ЗДЕСЬ ПОХОЗЯИНИЧАЛ И РАЗБРОСАЛ
ВСЕ ВЕЩИ. ОТКРОЕМ ТЕБЕ ТАИНУ: В ЭТОМ ГРОТЕ
СПРЯТАНЫ ТРИ БУКВЫ. НАЙДИ ИХ И ВПИШИ В КЛЕТКИ.
НО БУДЬ ВНИМАТЕЛЕН: БУКВЫ НУЖНО ВПИСАТЬ
В ПРАВИЛЬНОМ ПОРЯДКЕ — В ТОМ, В КОТОРОМ
ОНИ НАХОДЯТСЯ НА КАРТИНКЕ (ТО ЕСТЬ СЛЕВА
НАПРАВО).

--	--	--

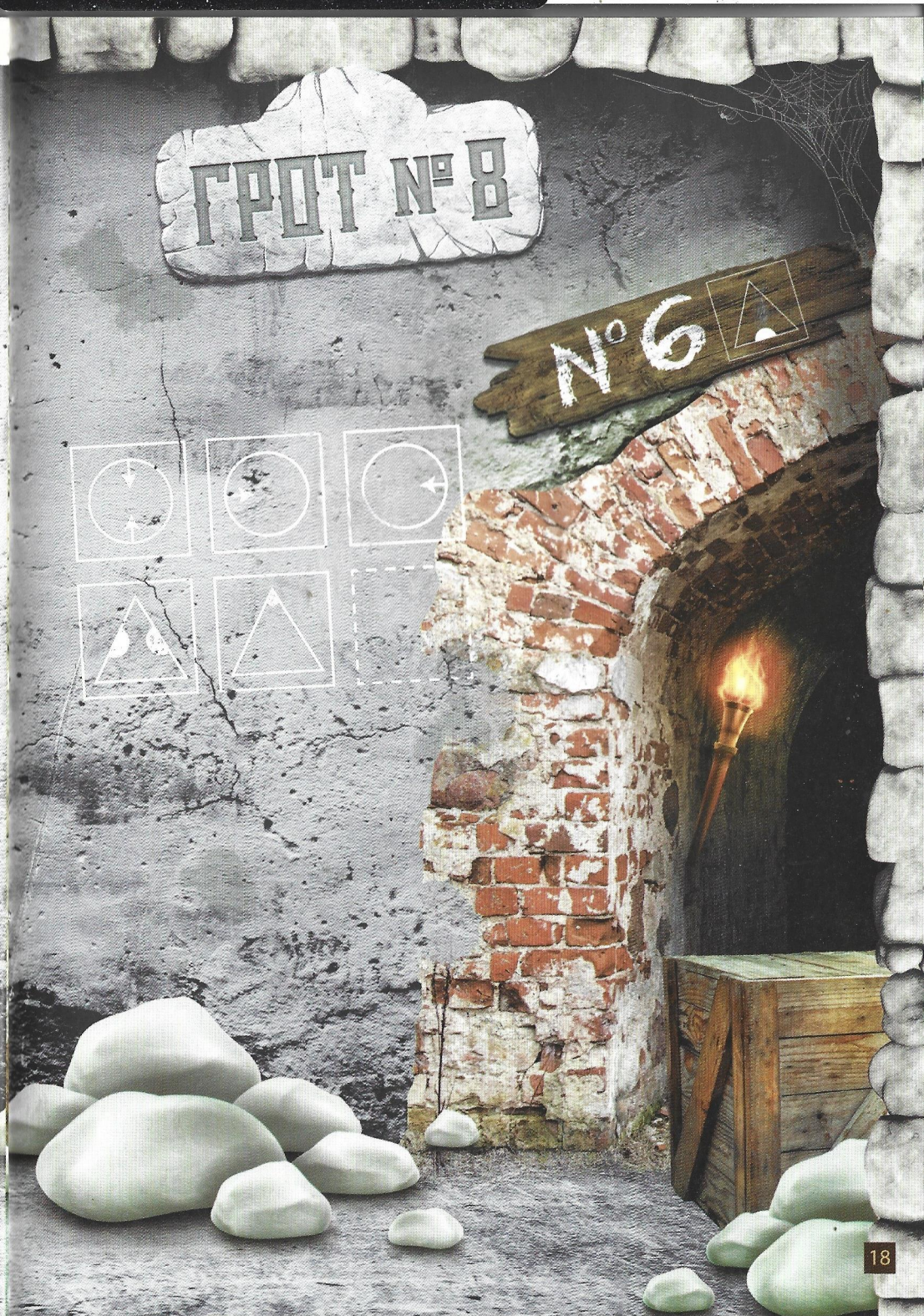
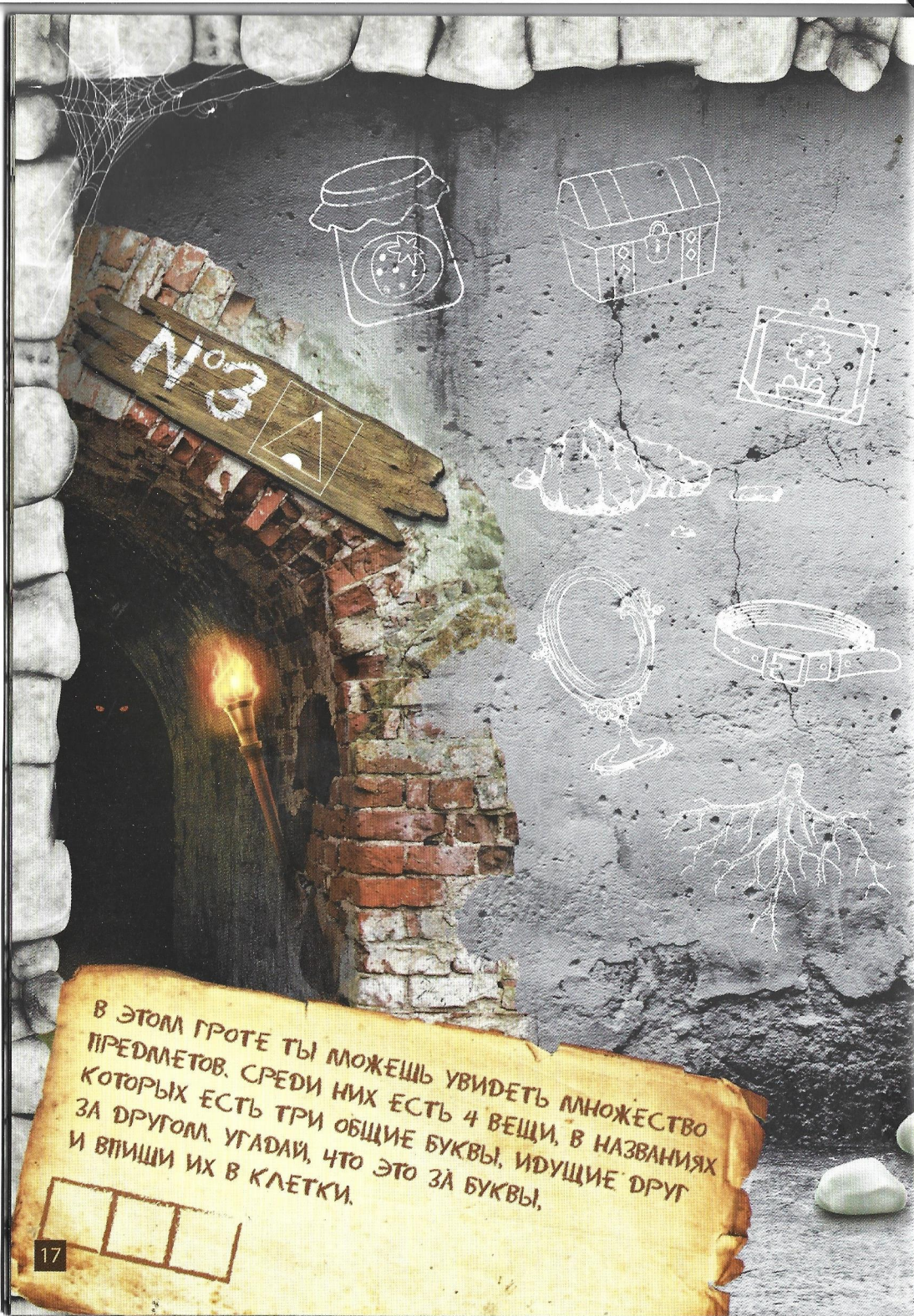
LIBRIS ALIIS THESAURIS LIBRIS ALIIS THESAURIS
TER ORNAVITZP L-RERER ORNAVITZP L-RERE ANOS
PABZ PPEM FELICIT REXITZ PPEM FELICIT REXIT
ARGITOLZ RIXIM ELARGITOLZ REX
NOZP HID I... NOZP HID I...

№ 8



...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...
...OIO TDOLOD...





ГРОТ №8

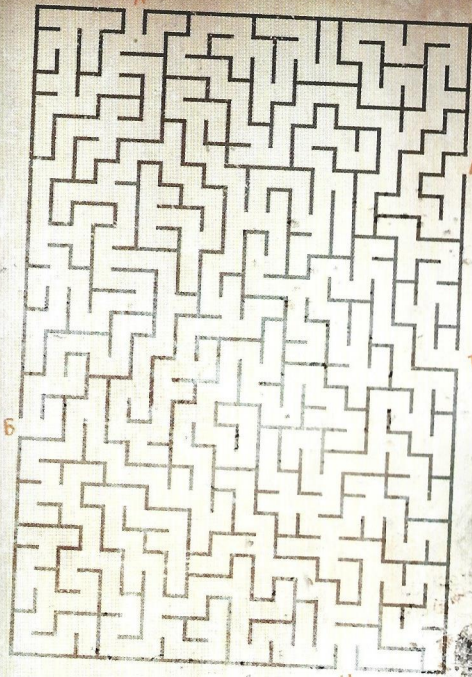
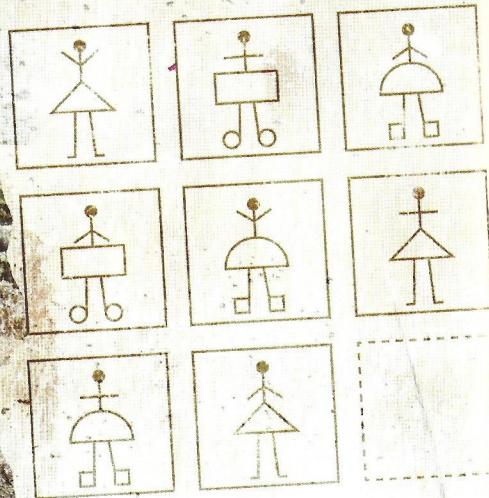
№6



В ЭТОМ ГРОТЕ ТЫ МОЖЕШЬ УВИДЕТЬ МНОЖЕСТВО ПРЕДМЕТОВ. СРЕДИ НИХ ЕСТЬ 4 ВЕЩИ, В НАЗВАНИЯХ КОТОРЫХ ЕСТЬ ТРИ ОБЩИЕ БУКВЫ, ИДУЩИЕ ДРУГ ЗА ДРУГОМ. УГАДАЙ, ЧТО ЭТО ЗА БУКВЫ, И ВПИШИ ИХ В КЛЕТКИ.

ГРОТ №9

№5



№2

ЭТА ПОДЗЕМНАЯ ПЕЩЕРА ПРИГОТОВИЛА
 ДЛЯ ТЕБЯ НЕМАЛО ЛАБИРИНТОВ.
 НАЙДИ БУКВЫ, КОТОРЫЕ СОЕДИНЯЮТСЯ
 ДОРОЖКОЙ ЛАБИРИНТА, И ВПИШИ
 ИХ В КЛЕТКИ. ПЕРВОЙ ВПИШИ
 СОГЛАСНУЮ БУКВУ.



ОТВЕТЫ:

ГРОТ 1

Это первый грот, в котором ты очутился. Разгадка стихотворения: **Р Ы**

Р — именно в эту букву складываются выступы стены, если их правильно соединить между собой.


Ы — пятая буква алфавита, если считать с конца. Именно она стояла бы в алфавите под номером 5, если Я была бы первой буквой.

Правильный рисунок  он ведет в грот № 9.

ГРОТ 9

Это второй грот, в котором ты должен был очутиться. Разгадка лабиринта: **Ч А**

Именно эти буквы ты можешь найти на единственно верном коридоре лабиринта, который ведет от входа до выхода.

Правильный рисунок  он ведет в грот № 2.

ГРОТ 2

Это третий грот, в котором ты должен был очутиться. Разгадка стихотворения: **Г Э**

Восток — это слово складывается из первых букв строчек этого стиха.


На востоке находятся именно эти буквы.

Правильный рисунок  он ведет в грот № 4.

ГРОТ 4

Это четвертый грот, в котором ты должен был очутиться. Разгадка головоломки: **Т О**

На кирпичик именно с этими буквами ты должен был указать, правильно следуя подсказкам стихотворения.


Правильный рисунок  он ведет в грот № 7.

ГРОТ 7

Это пятый грот, в котором ты должен был очутиться.

Разгадка головоломки: **К А М**

Эти буквы спрятаны среди изображений подземелья.

Правильный рисунок  он ведет в грот № 8.

ГРОТ 8

Это шестой грот, в котором ты должен был очутиться. Разгадка: **Е Н Ь**

Среди предметов есть варенье, корень, камень и ремень.

У них есть общие буквы — ЕНЬ. В названиях других предметов этих букв нет.

Правильный рисунок  он ведет в грот № 6.

ГРОТ 6

Это седьмой и последний грот, в котором ты должен был очутиться.

Из него можно выбраться наружу. Если ты правильно разгадывал все загадки, у тебя должен был получиться ответ:

Р Ы Ч А Г Э Т О К А М Е Н Ь

Рычаг — это камень. Именно его нужно повернуть, чтобы открыть тайный ход подземелья. Он и ведет наружу!

ГРОТ 3

Это грот, из которого нет выхода. Даже если ты прошел лабиринт и правильно сложил первые буквы названий картинок, у тебя получилось бы слово:

Т У П И К

ГРОТ 5

Это грот, который возвращает тебя на стартовую точку.

После разгадки шифра у тебя должно было получиться:

Г Р О Т

О Д И Н

