



КВЕСТ КНИГА-ИГРА

ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ

ТЫ НАШЕЛ НАСТОЯЩУЮ МАШИНУ ВРЕМЕНИ. ВОТ ЭТО ДА, ОНА И ПРАВДА РАБОТАЕТ?! ТЫ РЕШИЛ РАЗОБРАТЬСЯ, КАК ОНА ТУТ ОКАЗАЛАСЬ, И НАЙТИ ЕЕ ВЛАДЕЛЬЦА. И ТУТ МАШИНА ЗАГУДЕЛА И ПЕРЕНЕСЛА ТЕБЯ... КАКОЕ ЭТО ВРЕМЯ, ГДЕ ТЫ ОЧУТИЛСЯ? ПОПРОБУЙ НАЙТИ ОТВЕТЫ НА ЭТИ ВОПРОСЫ И ОТПРАВЛЯЙСЯ В УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ!

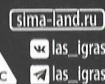
ТАКЖЕ В СЕРИИ:



Артикул: 3589665



Квест книга-игра «Путешествие во времени», 18 стр.
Изготовитель: Yiwu Jinliayue Packaging Products Co., Ltd. Адрес изготовителя: Zhejiang province, Yiwu city, Shoujiang street, Economic Development Zone 3, China. Импортёр: ООО «Лас», Россия, 620900, Свердловская обл., Екатеринбург, С. Гурьев Шли, ул. Первомайская, стр. 42, офис 3, этаж -17 (19) 357-02-63. Цвет и состав композиции могут отличаться от изображённых на упаковке. Рекомендуется использовать под наблюдением взрослых! Рекомендуется детям от 7 лет. Сохраните упаковку с маркировкой производителя. Срок службы: 1 год. Дата изготовления: 05.2022.1P TC 008/2011. Изготовлено в Китае. Состав: бумага, картон.



ОТ 1 ИГРОКА

КВЕСТ КНИГА-ИГРА ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ



7+



ЗАГАДКИ,
ШИФРЫ И ГОЛОВЛОМКИ!



ПРАВИЛА ИГРЫ

ХОД ИГРЫ:

Каждый разворот книги — это локации разных временных эпох. Начни с первой локации — открывай книгу на странице «Первобытное время» и отправляйся в путешествие, полное загадок.

В каждой локации нужно отыскать один особенный предмет. Ты легко его найдешь, потому что на него указывают специальные знаки.

Также в каждой локации есть задание, которое поможет тебе найти букву. Она является первой в слове — части координаты, которая поможет вернуться домой.

На предметах есть стрелочки, так что когда найдешь нужную букву, возьми Дневник путешественника и отыщи эту букву на поле. Далее посмотри на найденный предмет, возьми карандаш и передвигай его на одну клетку в направлениях, которые указывают стрелки на предмете (начиная с найденной буквы). У тебя должно получиться слово, впиши его в клетки Дневника путешественника.

На поле может быть несколько одинаковых букв. Если у тебя не получилось собрать слово, попробуй начать с той же буквы, расположенной в другом месте. Помни, что слова на поле не пересекаются.

Когда ты соберешь слово в первой локации, переворачивай страницу и начинай искать предмет во второй локации и так далее.

Как только ты соберешь все слова, прочитай, что получилось, введи координаты на табло машины времени, и ты попадешь к создателю этой машины!

На последней странице ты найдешь ответы. Только не заглядывай туда раньше времени, а то играть будет уже не так интересно.

**ГОТОВ ОТПРАВИТЬСЯ НАВСТРЕЧУ ПРИКЛЮЧЕНИЯМ?
ТОГДА СКОРЕЕ НАЧИНАЙ ИГРУ!**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. Для того чтобы справиться со всеми загадками, тебе понадобится карандаш или ручка. Подготовь их и приступай к своему приключению!
2. Отдели один разворот из центра книги и положи его рядом с собой — это Дневник путешественника. Там содержится шифр, который нужно разгадать, чтобы найти владельца машины времени.

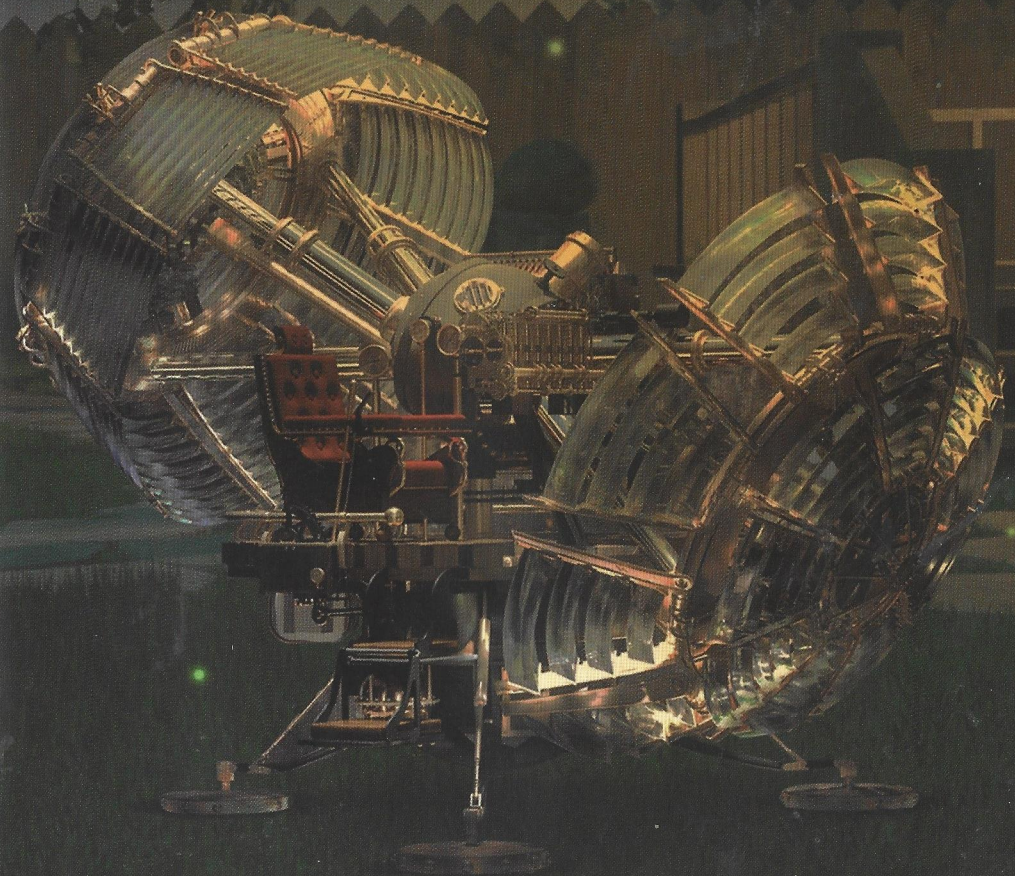
Ты возвращался с прогулки домой и решил пройти через задний двор. И какого было твое удивление, когда ты заметил что-то странное, чего раньше там не было...

Ты подошел поближе и увидел что-то похожее на летательный аппарат или какую-то машину.

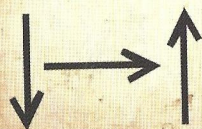
Ты подошел вплотную и заметил, что на двери этого аппарата написано: «Машина времени 2.0».

«Вот это да, серьезно?» — подумал ты. И тут дверь открылась. Такая классная, неужели работает? Как она здесь вообще оказалась? И кто ее изобретатель? Ты решил, что нужно обязательно найти ее владельца, и залез в кабину. И тут все загудело, лампочки замигали, и машина дала ходу.

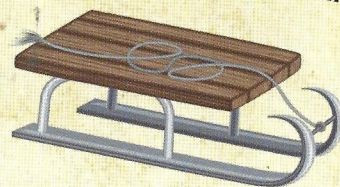
Куда она направляется? Где ты окажешься? Ты зажмурился и не открывал глаз, пока она не остановилась. Хватит ли у тебя смелости открыть дверь и выйти к неизведанному?...



АНТИЧНОСТЬ



РАЗГАДАЙ РЕБУС. ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ. ИЗ ПОЛУЧИВШЕГОСЯ СЛОВА ТЕБЕ ПОНАДОБИТСЯ ТОЛЬКО ТРЕТЬЯ БУКВА. ОНА И БУДЕТ ПЕРВОЙ В СЛОВЕ — ЧАСТИ КООРДИНАТЫ (ИМЕННО ОТ НЕЕ ТЕБЕ НУЖНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПО СРЕЛКАМ).



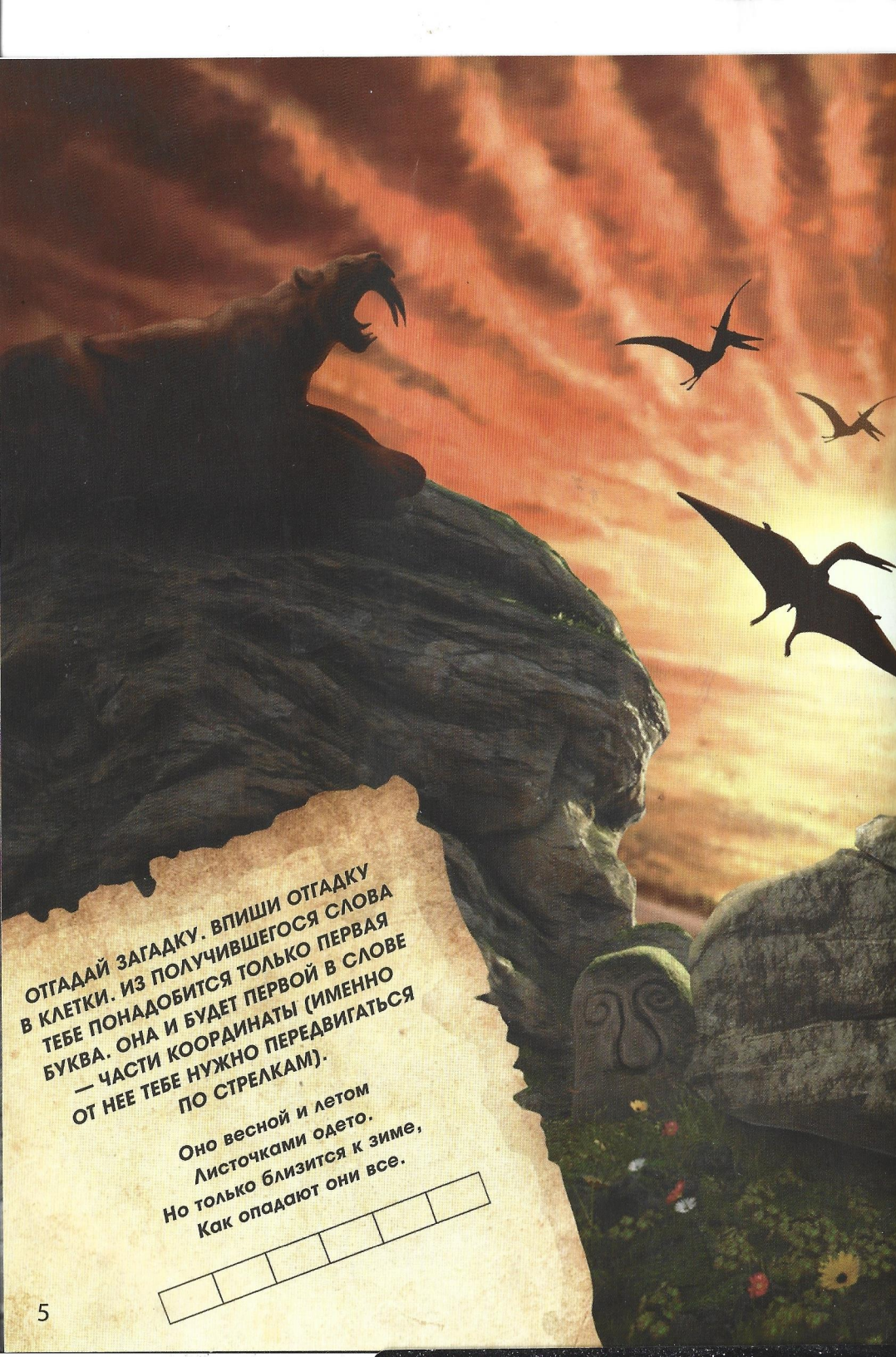
”



4=D

,

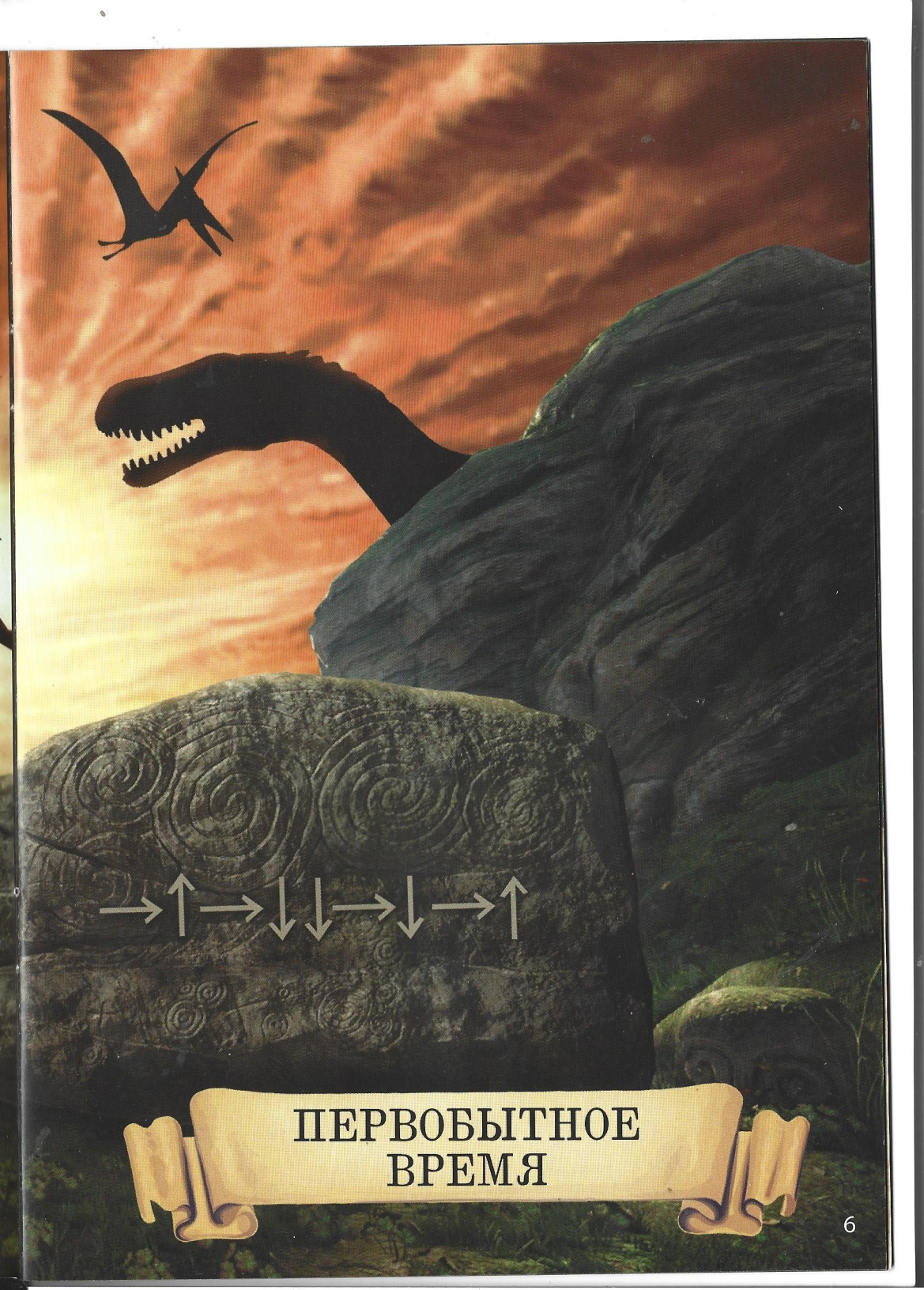
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



ОТГАДАЙ ЗАГАДКУ. ВПИШИ ОТГАДКУ
В КЛЕТКИ. ИЗ ПОЛУЧИВШЕГОСЯ СЛОВА
ТЕБЕ ПОНАДОБИТСЯ ТОЛЬКО ПЕРВАЯ
БУКВА. ОНА И БУДЕТ ПЕРВОЙ В СЛОВЕ
— ЧАСТИ КООРДИНАТЫ (ИМЕННО
ОТ НЕЕ ТЕБЕ НУЖНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ
ПО СТРЕЛКАМ).

Оно весной и летом
Листочками одето,
Но только близится к зиме,
Как опадают они все.

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



ПЕРВОБЫТНОЕ
ВРЕМЯ

XX ВЕК



ДНЕВНИК
ПУТЕШЕСТВЕННИКА

**В ЭТОЙ ТАБЛИЦЕ ТЕБЕ НУЖНО ОТЫСКАТЬ ПЯТЬ СЛОВ,
ИЗ КОТОРЫХ ТЫ СОБЕРЕШЬ КООРДИНАТЫ
ДЛЯ ВОЗВРАЩЕНИЯ ДОМОЙ.**

П	Е	Р	Г	О	Г	О	Т	В	Р	Д	И
О	Т	Я	Н	Г	Ч	Д	Р	Ц	А	Е	З
Ц	Г	Я	Н	О	П	О	И	Д	Т	Ь	Н
К	Л	Г	О	В	Р	О	Г	К	А	С	И
Р	Р	У	Т	А	В	И	И	С	Я	Ь	Ы
О	К	Х	П	Р	Ё	Л	Э	Н	Ь	Н	Р
Т	Р	Т	Ь	О	Р	И	С	О	Л	Й	С
С	П	Я	В	О	Е	Щ	Ь	Д	Ж	О	В
Ь	К	Е	Н	Г	У	Р	Н	Х	Ь	Р	А
С	Д	В	А	А	Л	Е	Ч	О	А	Д	М
П	Р	Р	Д	Ц	Ь	П	О	С	Н	Ц	Ь
О	В	Е	Ю	А	Т	О	В	Е	М	А	Т

**ВПИШИ СЮДА ПО ПОРЯДКУ ВСЕ СЛОВА,
КОТОРЫЕ ТЫ СОБРАЛ В БОЛЬШОЙ
ТАБЛИЦЕ С БУКВАМИ. ВПИСАВ ИХ
В КЛЕТКИ, ТЫ ПОЛУЧИШЬ КООРДИНАТЫ.
ТЕБЕ НУЖНО ПОНЯТЬ, ЧТО ЭТО:
ВРЕМЯ, КАКАЯ-ТО ДАТА, ПРОСТО
ЧИСЛА ИЛИ ЧТО-ТО ЕЩЕ.
КОГДА ТЫ ЭТО ПОЙМЕШЬ,
ВВЕДИ ПОЛУЧЕННЫЕ КООРДИНАТЫ
НА ДАТЧИКЕ МАШИНЫ ВРЕМЕНИ
И ОТПРАВЛЯЙСЯ НА ПОИСКИ ВЛАДЕЛЬЦА.**



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

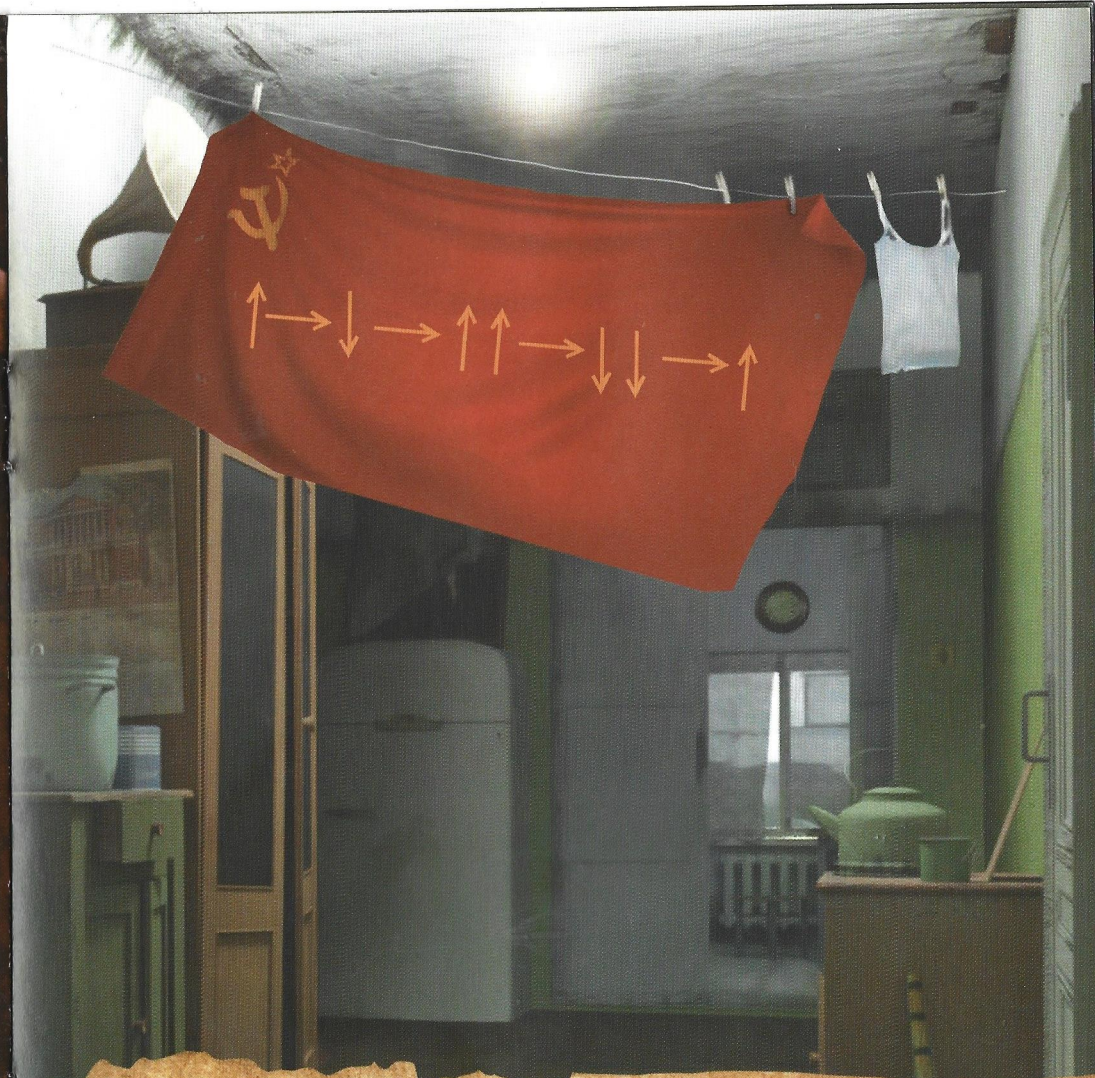
--	--	--	--

--	--	--	--

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

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





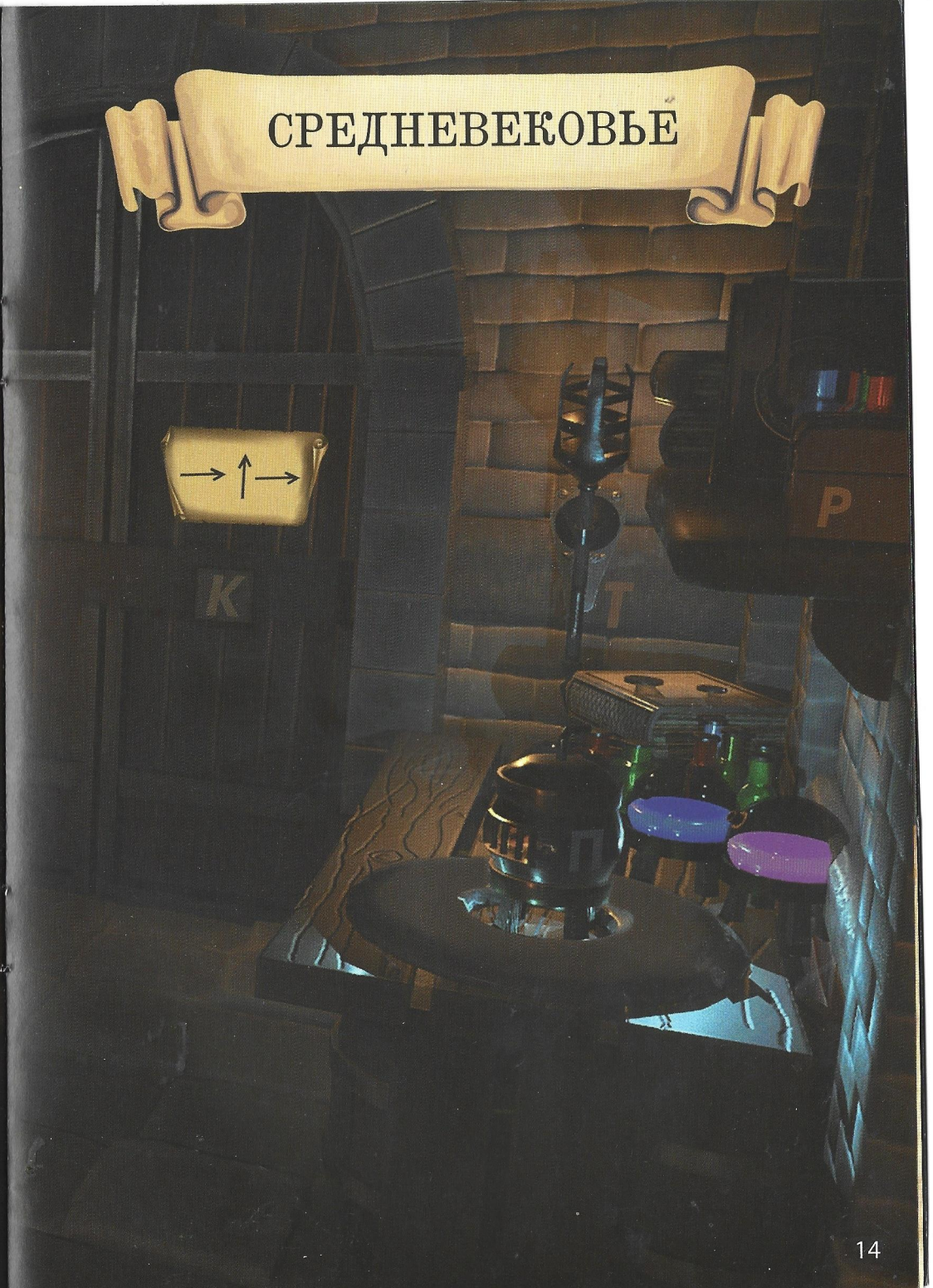
ЗДЕСЬ ТЫ НАЙДЕШЬ ПЛАКАТ С СИМВОЛАМИ. НО ЭТО НЕ ПРОСТО СИМВОЛЫ, ЭТО ЗАШИФРОВАННЫЕ БУКВЫ. ЗАМЕНИ КАЖДЫЙ СИМВОЛ НА БУКВУ, ЕСЛИ ▲ — ЭТО С, ● — ЭТО В, ■ — ЭТО Е, ◆ — ЭТО Ъ, ▴ — ЭТО К, ★ — ЭТО Т, ● — ЭТО И, ✱ — ЭТО Н, ★ — ЭТО Л. СОСТАВЬ ИЗ НИХ СЛОВО И ВПИШИ В КЛЕТКИ. ИЗ ЭТОГО СЛОВА ТЕБЕ ПОНАДОБИТСЯ ТОЛЬКО ВТОРАЯ БУКВА. ОНА И БУДЕТ ПЕРВОЙ В СЛОВЕ — ЧАСТИ КООРДИНАТЫ (ИМЕННО ОТ НЕЕ ТЕБЕ НУЖНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПО СТРЕЛКАМ).

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

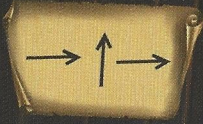


НА ЛОКАЦИИ РАЗБРОСАНЫ БУКВЫ. СОБЕРИ ИХ И СОСТАВЬ СЛОВО, КОТОРОЕ НУЖНО ВПИСАТЬ В КЛЕТКИ. ИЗ ЭТОГО СЛОВА ТЕБЕ ПОНАДОБИТСЯ ТОЛЬКО ЧЕТВЕРТАЯ БУКВА. ОНА И БУДЕТ ПЕРВОЙ В СЛОВЕ — ЧАСТИ КООРДИНАТЫ (ИМЕННО ОТ НЕЕ ТЕБЕ НУЖНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПО СТРЕЛКАМ).

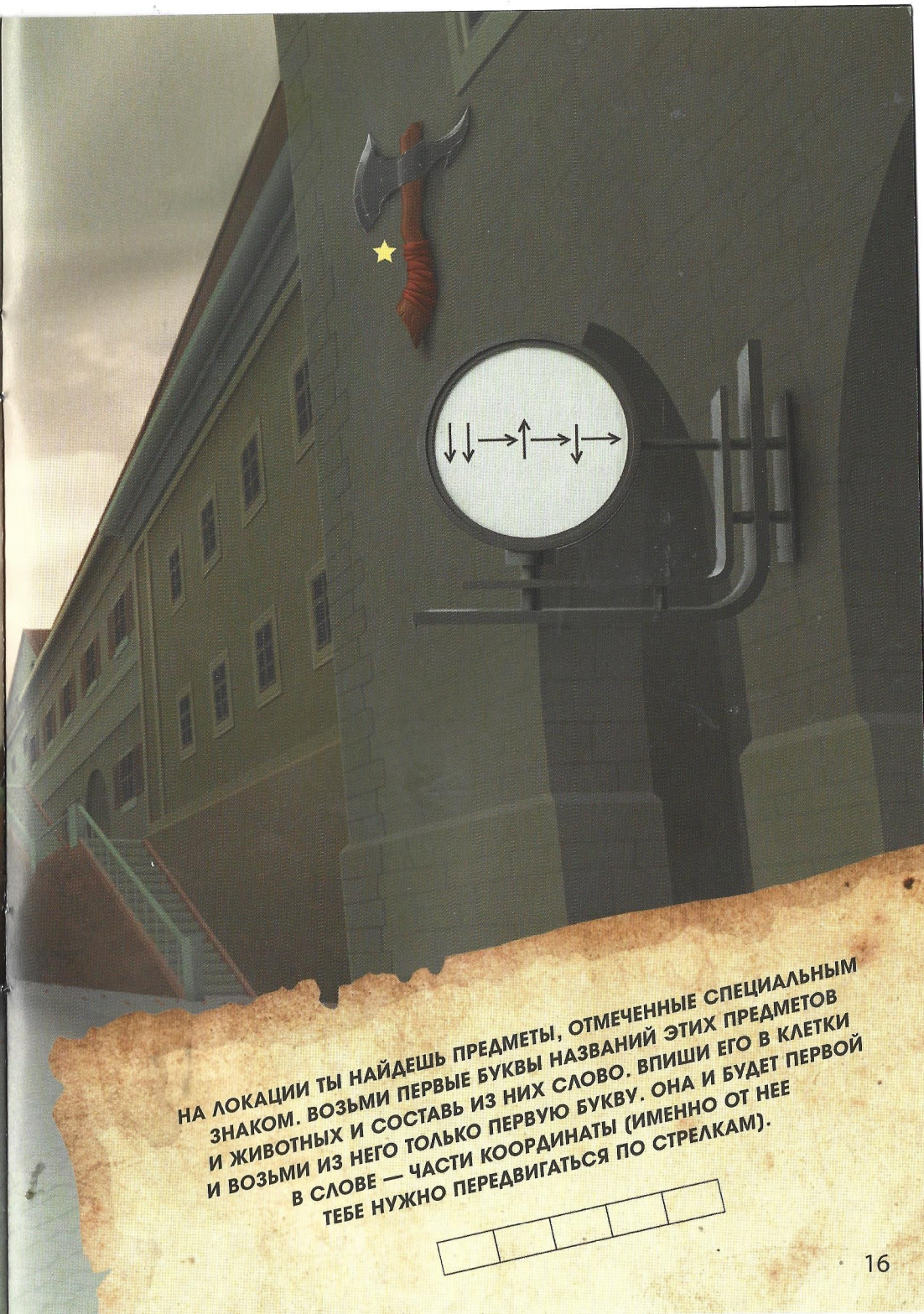
--	--	--	--	--	--	--	--



СРЕДНЕВЕКОВЬЕ



НОВОЕ ВРЕМЯ

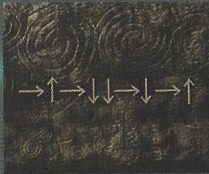


НА ЛОКАЦИИ ТЫ НАЙДЕШЬ ПРЕДМЕТЫ, ОТМЕЧЕННЫЕ СПЕЦИАЛЬНЫМ
ЗНАКОМ. ВОЗЬМИ ПЕРВЫЕ БУКВЫ НАЗВАНИЙ ЭТИХ ПРЕДМЕТОВ
И ЖИВОТНЫХ И СОСТАВЬ ИЗ НИХ СЛОВО. ВПИШИ ЕГО В КЛЕТКИ
И ВОЗЬМИ ИЗ НЕГО ТОЛЬКО ПЕРВУЮ БУКВУ. ОНА И БУДЕТ ПЕРВОЙ
В СЛОВЕ — ЧАСТИ КООРДИНАТЫ (ИМЕННО ОТ НЕЕ
ТЕБЕ НУЖНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ ПО СТРЕЛКАМ).

--	--	--	--	--

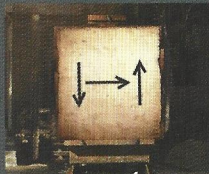
ОТВЕТЫ

ПЕРВОБЫТНОЕ ВРЕМЯ



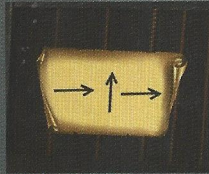
Это первая локация, в которой ты очутился. То, что ты должен был отыскать, — это наскальный рисунок. В локации ты нашел загадку, а разгадав ее, ты получил слово **ДЕРЕВО**. Из него ты взял первую букву — **Д**.

АНТИЧНОСТЬ



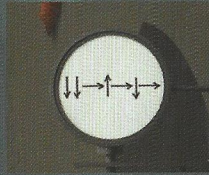
Это вторая локация, в которой ты очутился. Предмет, который ты должен был найти, — это мольберт. Также ты обнаружил ребус, разгадав который, получил слово **САНДАЛИ**. Из этого слова ты взял третью букву — **Н**.

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ



Это третья локация, в которой ты очутился. Предмет, который ты должен был найти, — это свиток. Также на локации ты обнаружил разбросанные буквы. Собрав их, ты получил слово **КРЕПОСТЬ**. Из этого слова ты взял пятую букву — **П**.

НОВОЕ ВРЕМЯ



Это четвертая локация, в которой ты очутился. Предмет, который ты должен был найти, — это часы. На локации ты нашел пять предметов и сложил из первых букв названий предметов и животных слово **ТАПОК**. Из этого слова ты взял первую букву — **Т**.

XX век



Это последняя локация, в которой ты очутился. Предмет, который ты должен был найти, — это флаг. Также ты нашел плакат с загадочными символами. Расшифровав их, ты собрал слово **СВЕТИЛЬНИК**, из которого взял вторую букву — **В**.

Теперь скорее открывай Дневник путешественника, собери все слова воедино и узнай координаты, которые помогут вернуться домой.

ДНЕВНИК ПУТЕШЕСТВЕННИКА

В таблице тебе нужно было отыскать пять слов. Предметы со стрелками, собранные тобой ранее, помогли отыскать нужные слова.

Последовательно передвигаясь карандашом по табличке согласно стрелкам, ты собрал слова:

Д	В	Е	Н	А	Д	Ц	А	Т	Ь
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Н	О	Л	Ь
---	---	---	---

П	Я	Т	Ь
---	---	---	---

Т	Р	И	Д	Ц	А	Т	Ь
---	---	---	---	---	---	---	---

В	О	С	Е	М	Н	А	Д	Ц	А	Т	Ь
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Это и есть нужные тебе координаты, которые помогут найти владельца машины. Ничего себе, он что, из будущего? Скорее вводи координаты в машине времени и отправляйся к загадочному путешественнику во времени, который поможет тебе вернуться домой.