



КВЕСТ

КНИГА-ИГРА

ЗАГАДКА ЗАТОНУВШЕГО КОРАБЛЯ

В ЭТОЙ КНИГЕ ТЕБЯ ЖДУТ ТАЙНЫ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ! УЗНАЙ,
ЧТО СКРЫВАЕТСЯ В НЕДРАХ ЗАТОНУВШЕГО КОРАБЛЯ,
И ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ НАСТОЯЩИМ ДЕТЕКТИВОМ.

ТАКЖЕ В СЕРИИ:



ТАЙНА ПИРАТСКОГО
КЛАДА

ОДИН
ДОМА

СТРАНА
МАГИИ

ПУТЕШЕСТВИЕ
ВО ВРЕМЕНИ

ПОХИЩЕНИЕ
МУМИИ
ФАРАОНА



Артикул: 6917438
Квест книга-игра «Загадка затонувшего корабля», 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., Екатеринбург, ул. Чернышевского, д. 86, офис 38, тел.: +7 (965) 522-04-94, Уполномоченное изготовителем лицо по принятию претензий: ООО «Виль», Россия, 620010, Свердловская обл., Екатеринбург, ул. Чернышевского, 86/8, тел.: +7 (843) 287-56-96. Цвет и состав комплектующих могут отличаться от изображенных на упаковке. Рекомендуется использовать под наблюдением взрослых! Рекомендуется детям от 8 лет. Сохраняйте упаковку с маркировкой производителя. Срок службы: 3 года. Дата изготовления: 11.2021.
ТР ТС 008/2011. Состав: бумага, металл.



sima-land.ru

las_igras

lasigras



8+

КВЕСТ

КНИГА-ИГРА



ЗАГАДКА ЗАТОНУВШЕГО КОРАБЛЯ



НАЙДИ СОКРОВИЩЕ ЗАТОНУВШЕГО КОРАБЛЯ



Правила игры

Подготовка к игре:

1. Отдели 2 разворота из самого центра книги.
2. Разрежь листки с уликами по пунктирным линиям.
3. Разложи листочки с уликами рубашкой вверх так, чтобы ты видел все из них.
4. Еще один разворот этой книги — это папка детектива. В ней ты можешь делать записи.
5. Для игры тебе понадобится ручка или карандаш.



Ход игры:

Итак, каждый разворот этой книги — это локация, в которой скрываются различные загадки. Начни с первой локации: открывай книгу и начинай свое путешествие. Тебе нужно найти улики в этой локации — на них изображена рыбка. Итак, как только ты нашел первую улику с рыбкой, ищи на рубашке вырезанных тобой карточек улику с таким же номером и читай задание. Оно приведет тебя к разгадке слова, впиши его в специальные клеточки на этом листочке с уликой.

Далее продолжай искать улики: найди на картинке следующую улику с рыбкой и цифрой. Так же тяни карточку подходящей улики и разгадывай следующее слово. Как только все улики в этой локации нашлись, переходи на следующую страницу по порядку и ищи новые загадки.

Чтобы тебе было удобнее разгадывать загадки, пользуйся папкой детектива — здесь ты можешь делать записи.

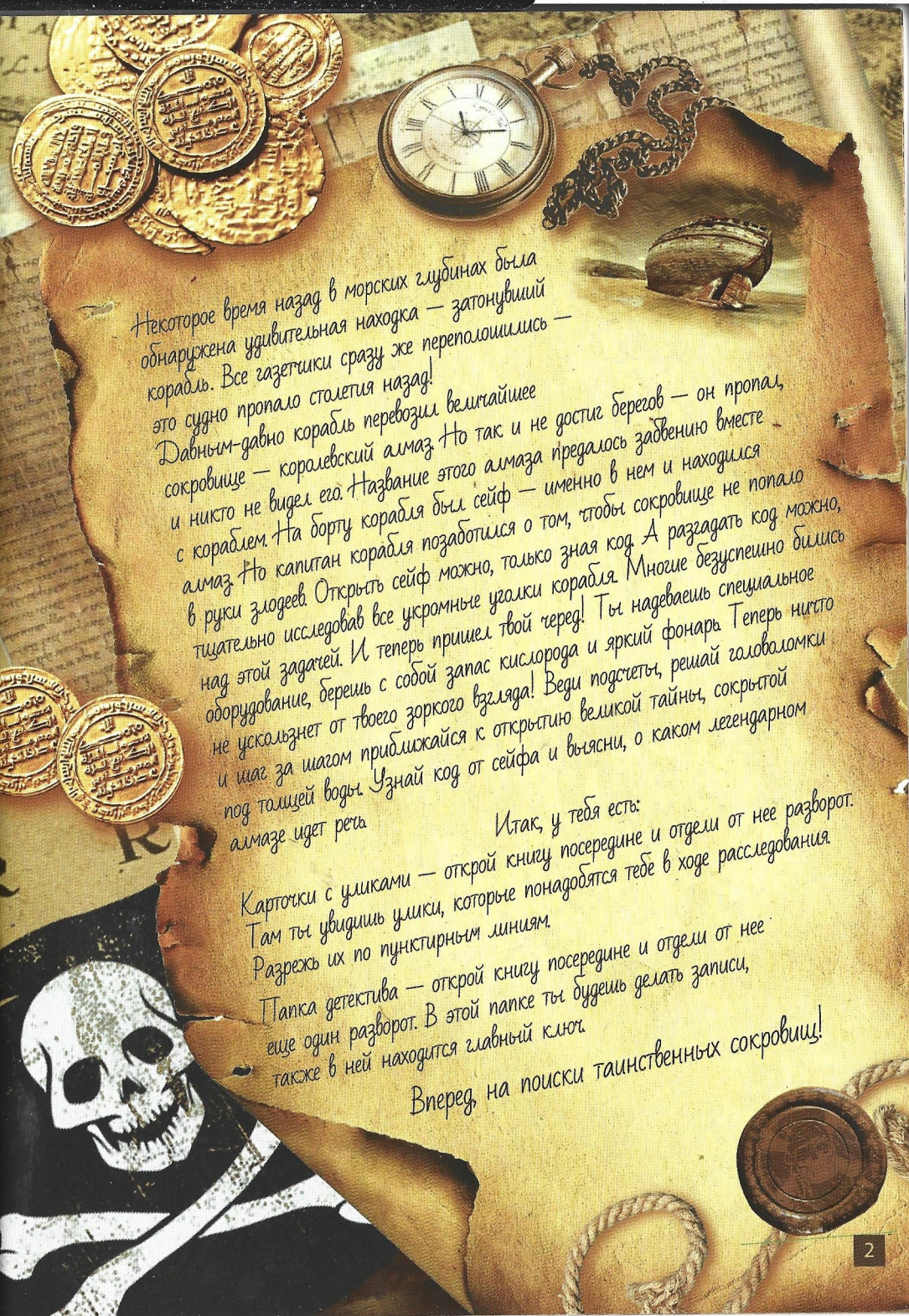
Обрати внимание на количество улик в каждой локации игры. В руинах корабля их 3, на палубе — 4, в каюте — 3, в капитанской рубке — 3, в трюме — 3.

После того как ты найдешь все улики, тебе понадобится ключ. Как им пользоваться, ты прочитаешь в своей папке детектива. В папке есть два ключа — в один нужно будет вписать буквы, а во второй — цифры.

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

Ты готов?

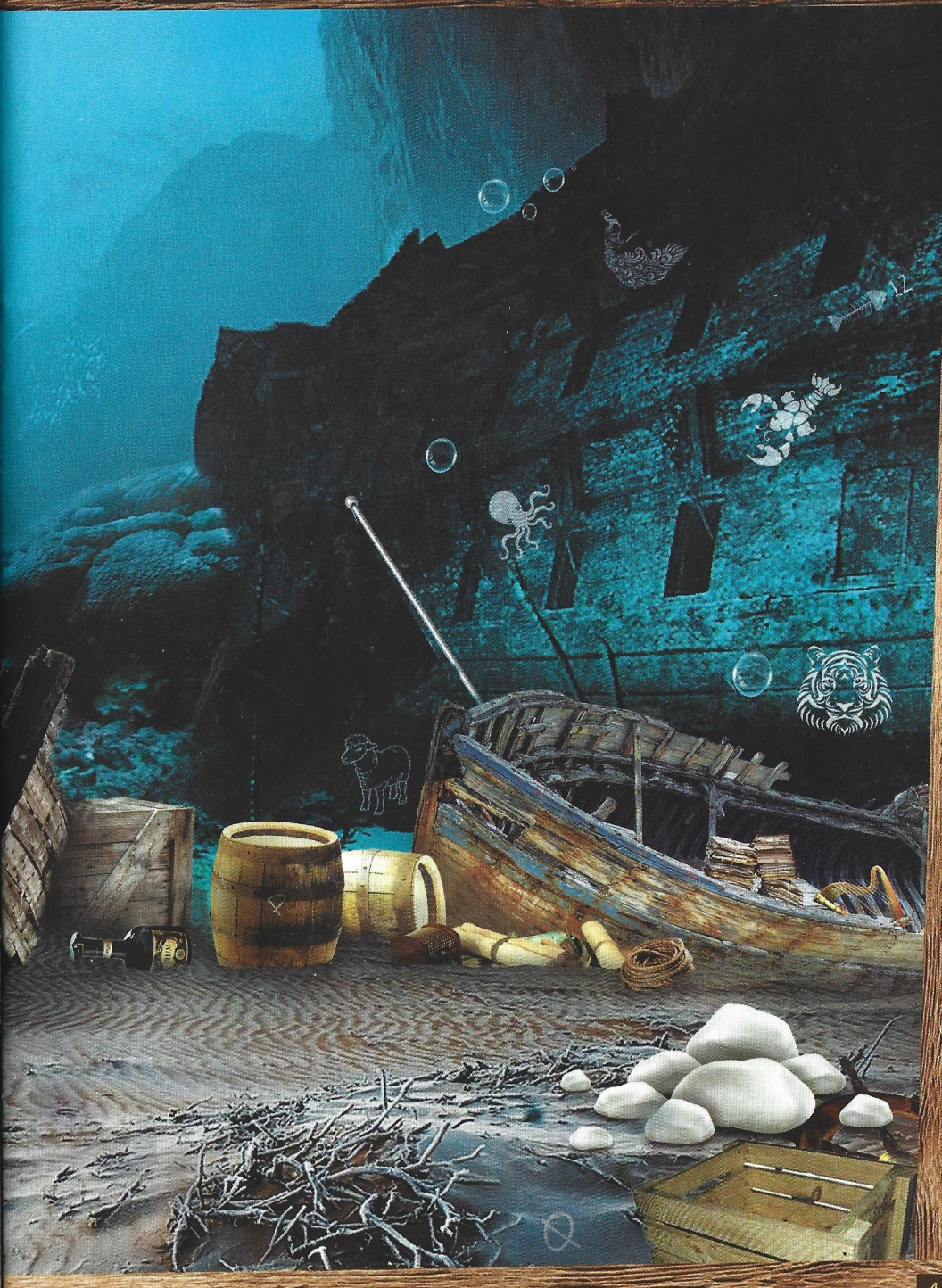
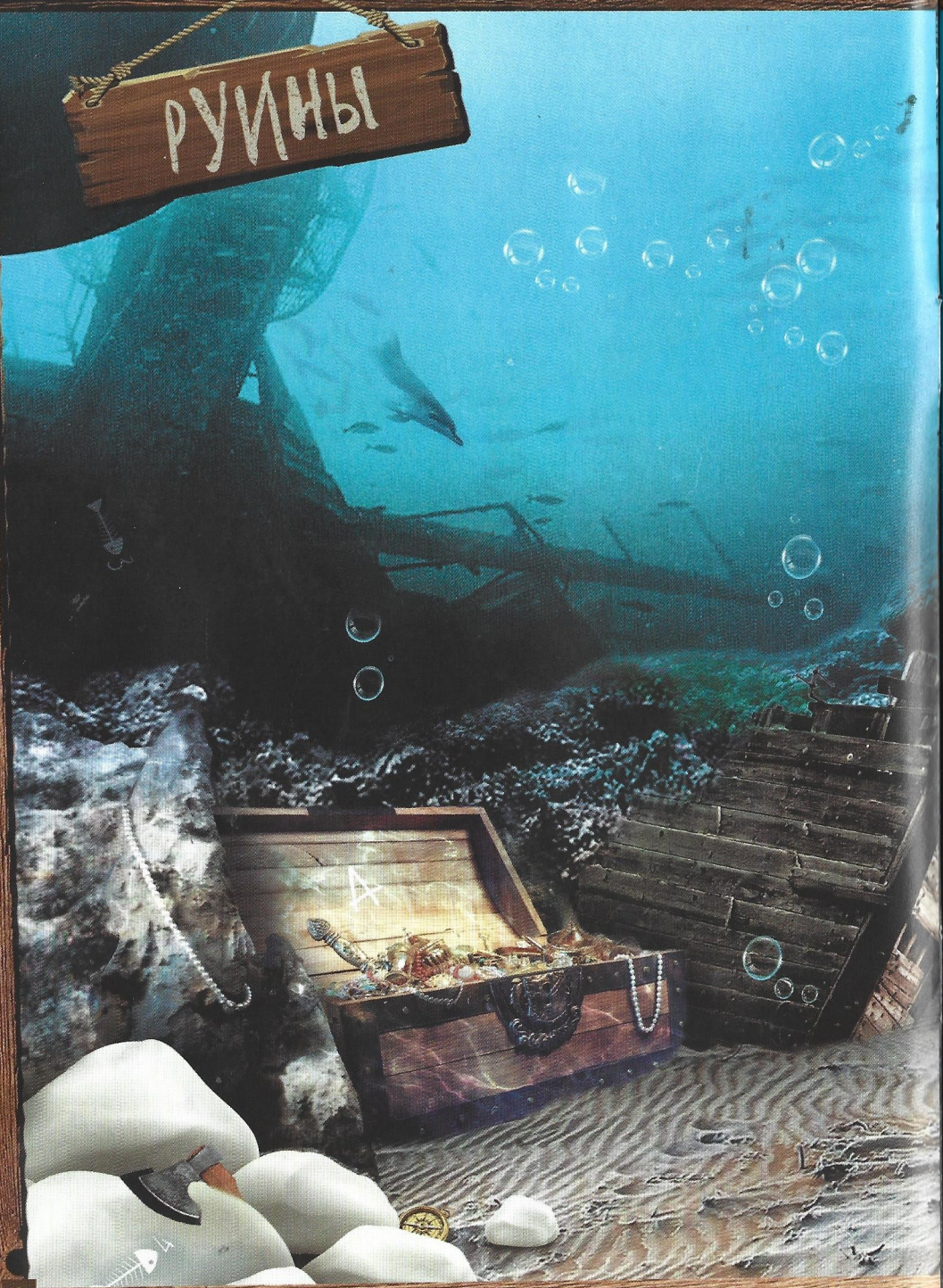
Тогда вперед, навстречу приключениям, загадкам и тайнам!



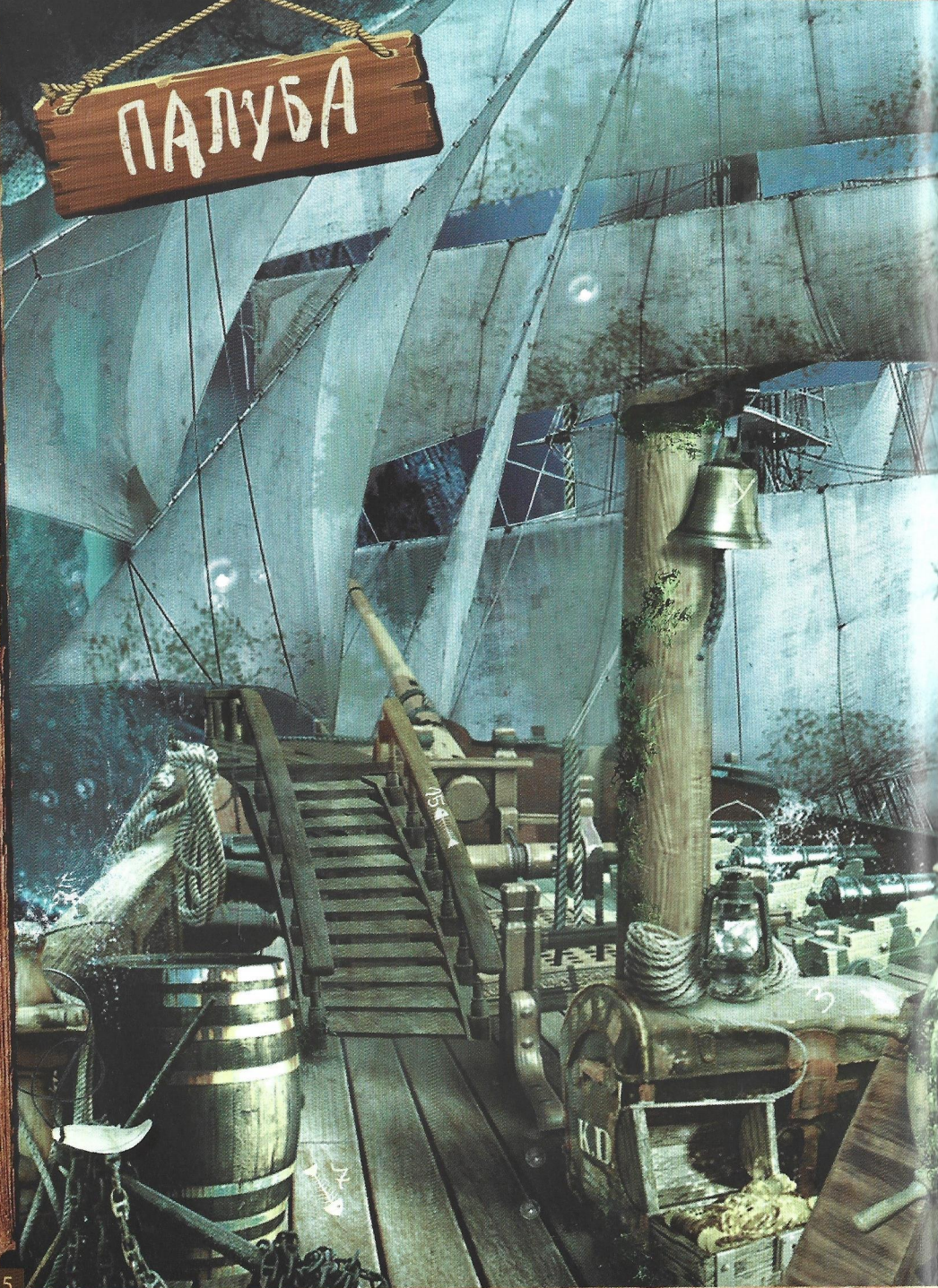
Некоторое время назад в морских глубинах была обнаружена удивительная находка — затонувший корабль. Все газетчики сразу же переполошились — это судно пропало столетия назад! Давным-давно корабль перевозил величайшее сокровище — королевский алмаз. Но так и не достиг берегов — он пропал, и никто не видел его. Название этого алмаза предалось забвению вместе с кораблем. На борту корабля был сейф — именно в нем и находился алмаз. Но капитан корабля позаботился о том, чтобы сокровище не попало в руки злодеев. Открыть сейф можно, только зная код. А разгадать код можно, тщательно исследовав все укромные уголки корабля. Многие безуспешно бились над этой задачей. И теперь пришел твой черед! Ты надевалешь специальное оборудование, берешь с собой запас кислорода и яркий фонарь. Теперь никто не укажет от твоего зоркого взгляда! Веди подсчет, решай головоломки и шаг за шагом приближайся к открытию великой тайны, скрытой под толщей воды. Узнай код от сейфа и выясни, о каком легендарном алмазе идет речь.

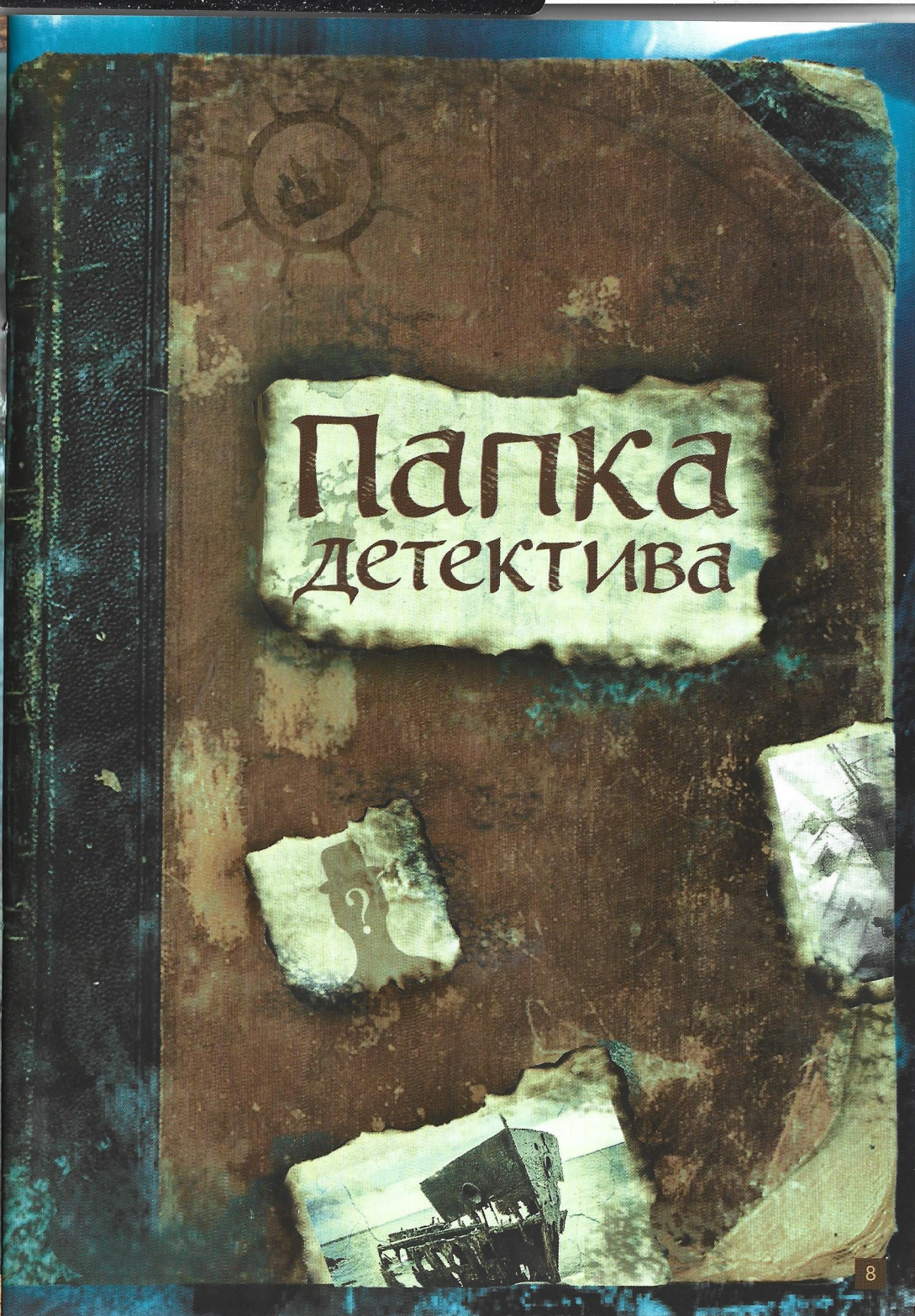
Итак, у тебя есть:
Карточки с уликами — открой книгу посередине и отдели от нее разворот. Там ты увидишь улики, которые понадобятся тебе в ходе расследования. Разрежь их по пунктирным линиям.
Папка детектива — открой книгу посередине и отдели от нее еще один разворот. В этой папке ты будешь делать записи, также в ней находится главный ключ.
Вперед, на поиски таинственных сокровищ!

РУИНЫ

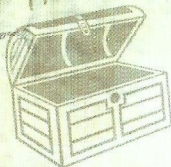


ПАЛУБА





КЛЮЧ



ВПИШИ В КЛЕТКИ ВСЕ БУКВЫ, КОТОРЫЕ ТЫ НАШЕЛ ПО ХОДУ ИГРЫ.
А ПОТОМ ПРОЧИТАЙ ПОЛУЧИВШЕЕСЯ СЛОВСОЧЕТАНИЕ.
ЭТО И БУДЕТ ЯВЛЯТЬСЯ РАЗГАДКОЙ ТАЙНЫ, ЧТО НАХОДИТСЯ В СЕЙФЕ.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

КЛЮЧ ОТ СЕЙФА

7	1			
---	---	--	--	--



ОБЫЧНО ОНИ БЫВАЮТ КВАДРАТНЫМИ ИЛИ ПРЯМОУГОЛЬНЫМИ. КРУГЛОЕ ЖЕ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ НА КОРАБЛЕ ИЛИ В САМОЛЕТЕ. ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРИ И НАЙДИ ИЗОБРАЖЕНИЕ ЭТОГО ПРЕДМЕТА.

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

8				
---	--	--	--	--

В ТРЮМЕ КОРАБЛЯ ВСЕГДА ТЕМНО И СЫРО. И ТОЛЬКО ОН СМОЖЕТ РАЗОТНАТЬ МРАК. ОТЫЩИ ЕГО НА КАРТИНКЕ.

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

		11			
--	--	----	--	--	--

СНАЧАЛА НАЙДИ ВСЕ ПОДСКАЗКИ НА ПЛАУБЕ, А ПОТОМ РАЗГАДАЙ ШИФР. ОН ПРИВЕДЕТ ТЕБЯ В СЛЕДУЮЩУЮ ЛОКАЦИЮ. А КУДА ИМЕННО — УЗНАЕШЬ ИЗ ШИФРА.

У	К	З	А	К	С	Д
О	П	Ю	У	Ш	Ю	У
Д	Е	Л	С	Ь	Ш	Е
Ш	Ы	Т	О	Ы	Т	М
А	Т	У	Т	Ю	А	К
В	Й	У	Д	Е	Л	С

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ОНИ ПОХОЖИ. НО ОДНОГО ИЗ НИХ МОЖНО ВСТРЕТИТЬ И В РЕКЕ, А ДРУГОГО — ТОЛЬКО В МОРЕ. ОДИН ИЗ НИХ ПЯТИТСЯ НАЗАД, А ДРУГОЙ ПЕРЕДВИГАЕТСЯ БОКОМ. НА КАРТИНКЕ ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДИН ИЗ НИХ.

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

	9			
--	---	--	--	--

КАК ТОЛЬКО ТЫ РАСШИФРУЕШЬ ВСЕ ЗАГАДКИ, ПРИСТУПАЙ К ПОИСКУ КОДА ОТ СЕЙФА. ДАДИМ ТЕБЕ ПОДСКАЗКУ: КАПИТАНОМ ЭТОГО КОРАБЛЯ БЫЛ МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК ПО ИМЕНИ ЛАЗАР. ЕГО ИМЯ И ЯВЛЯЕТСЯ КЛЮЧОМ К ТОМУ, ЧТОБЫ ОТКРЫТЬ СЕЙФ. КОГДА ВСЕ КЛЕТКИ С БУКВАМИ БУДУТ ЗАПОЛНЕННЫ, ВЫПИШИ ТЕ ЦИФРЫ, КОТОРЫЕ СООТВЕТСТВУЮТ БУКВАМ В ИМЕНИ КАПИТАНА. У ТЕБЯ ЕСТЬ ПЕРВЫЕ ДВЕ ЦИФРЫ КОДА. ПОМНИ, ЧТО В КОДЕ ВСЕ ЦИФРЫ ДОЛЖНЫ БЫТЬ РАЗНЫМИ.

10

НА СТЕНЕ ТРЮМА ЕСТЬ РИСУНКИ. СЛОЖИ ПЕРВЫЕ БУКВЫ НАЗВАНИЙ ЭТИХ РИСУНКОВ.

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

	14			
--	----	--	--	--

УКАЖЕТ ЮГ, ВОСТОК И СЕВЕР. ЕМУ ВСЕ КАПИТАНЫ ВЕРЯТ.

14

В ЛЕСАХ ОН СТАТЕН И СИЛЕН. А ЗДЕСЬ ОН В КАМЕНЬ ОБЛИЧЕН.

13

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННЫЕ БУКВЫ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩИМИ ЦИФРАМИ.

		3		4	
--	--	---	--	---	--

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

2			
---	--	--	--

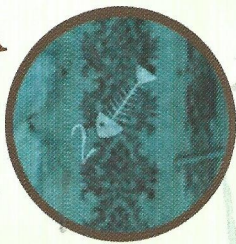
УЛИКА

1



УЛИКА

2



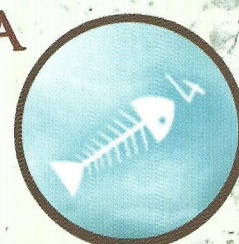
УЛИКА

3



УЛИКА

4



УЛИКА

5



УЛИКА

6



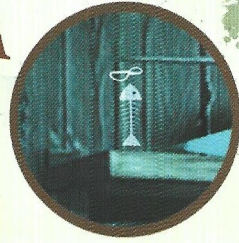
УЛИКА

7



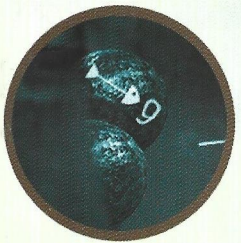
УЛИКА

8



УЛИКА

9



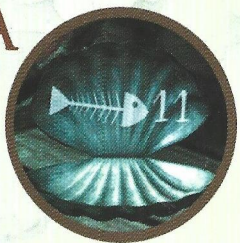
УЛИКА

10



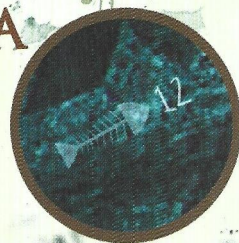
УЛИКА

11



УЛИКА

12



УЛИКА

13



УЛИКА

14



УЛИКА

15



УЛИКА

16



НАЙДИ КАРТИНКИ И СЛОЖИ ПЕРВЫЕ БУКВЫ ИХ НАЗВАНИЙ.

4

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

12				
----	--	--	--	--

ОТЫЩИ ЧЕТЫРЕ БУКВЫ, СЛОЖИ ИХ ВМЕСТЕ И УЗНАЙ, ЧЬИ ДИВНЫЕ ЗВУКИ РАНЬШЕ РАЗДАВАЛИСЬ НА ЭТОМ КОРАБЛЕ.

3

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

1				
---	--	--	--	--

ОТЫЩИ НАДПИСЬ — КАЖЕТСЯ, ЕЕ НАЦАРАПАЛИ ВВЕРХ НОГАМИ, А ПРОЧИТАТЬ ЕЕ МОЖНО ТОЛЬКО С ПОМОЩЬЮ ЗЕРКАЛА.

8

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

15			
----	--	--	--

ВНИМАТЕЛЬНО ПОСМОТРИ НА КАРТИНКУ, НАЙДИ БУКВЫ И СЛОЖИ ИЗ НИХ СЛОВО.

7

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

5		
---	--	--

СРЕДИ ВОЛН СПИНА МЕЛЬКНУЛА, ТОЛЬКО ЭТО НЕ АКУЛА. ДОБРЫЙ, С УМНЫМИ ГЛАЗАМИ НА КАРТИНКЕ ПЕРЕД ВАМИ.

12

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

			6		
--	--	--	---	--	--

ЛЮДИ ПОКИДАЛИ ТОНУЩИЙ КОРАБЛЬ В БОЛЬШОЙ СПЕШКЕ. ВЫБРАВШИСЬ НА СУШУ, ОДИН ИЗ ПАССАЖИРОВ СРАЗУ ЖЕ ПОНЯЛ, ЧТО ОН ЗАБЫЛ НА КОРАБЛЕ. У НЕГО ОСТАЛСЯ ЛИШЬ ОДИН ПРЕДМЕТ ИЗ ПАРЫ.

11

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННУЮ БУКВУ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ЦИФРОЙ.

		13			
--	--	----	--	--	--

КАК ТОЛЬКО НАЙДЕШЬ В ЭТОЙ ЛОКАЦИИ ВСЕ УЛИКИ, РАЗГАДАЙ ЦИФРУ И СДЕЛАЙ ЕГО УКАЗАНИЯМ. ТЕБЕ ПРИДОЙТСЯ ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ.

16

15, 4, 15

6, 24, 14, 10

21

8, 18, 14, 12, 20

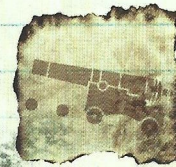
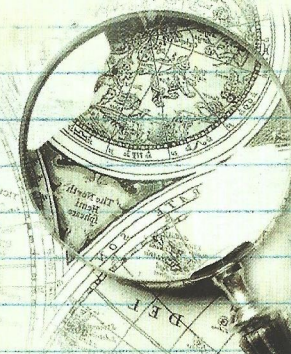
	2	5	6	7
2	Ш	Ч	М	Ю
3	К	И	Р	В
4	Т	Е	Л	

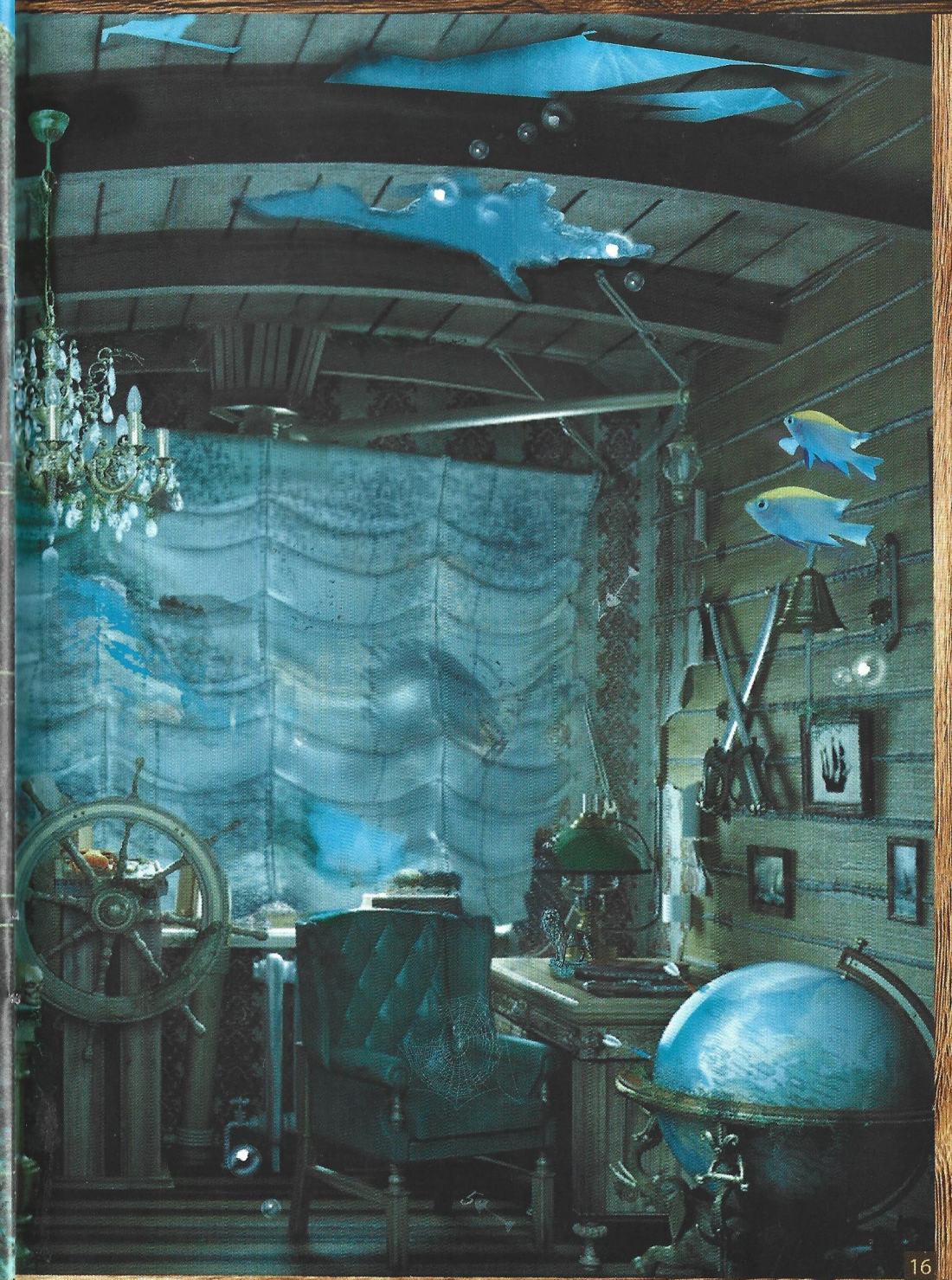
МОЖЕТ БЫТЬ СРУБЛЕНА, МОЖЕТ БЫТЬ СПЛЕТЕНА, НО ЕЕ НАЗНАЧЕНИЕ НЕИЗМЕННО — ОНА МОЖЕТ ПОДНЯТЬ ТЕБЯ НА САМЫЙ ВЕРХ, А МОЖЕТ ОПУСТИТЬ ВНИЗ.

15

ВПИШИ ОТГАДКУ В КЛЕТКИ, А ВЫДЕЛЕННЫЕ БУКВЫ ВЫПИШИ В ЛИСТОК С КЛЮЧОМ В КЛЕТКУ С СООТВЕТСТВУЮЩИМИ ЦИФРАМИ.

7	10					
---	----	--	--	--	--	--





КАПИТАНСКАЯ
РУБКА





ОТВЕТЫ

➤ Руины

УЛИКА № 3

Раньше на корабле раздавались волшебные звуки АРФЫ. А теперь она лежит на дне моря среди рыб и водорослей. Нужно было отыскать буквы **АРФА**

УЛИКА № 12

Это **ДЕЛЬФИН** Тут и сомнений быть не должно!

УЛИКА № 4

Речь идет о слове **ТОПОР** Нужно сложить первые буквы названий картинок: тигр, осьминог, павлин, осел и рак.

➤ Палуба

УЛИКА № 15

Сделана из срубленных деревьев или сплетена из веревки **ЛЕСТНИЦА** Именно она и зашифрована в загадке.

УЛИКА № 6

Этот шифр пригодится тебе, когда ты расшифруешь все загадки палубы. Читается он следующим образом: справа налево, снизу вверх. Получается фраза: **СЛЕДУЙ В КАЮТУ, ТАМ ТЫ ОТЫЩЕШЬ СЛЕДУЮЩУЮ ПОДСКАЗКУ.**

УЛИКА № 7

На картинке скрытаны буквы **ЗУБ**

УЛИКА № 11

Чего обычно два, но в спешке можно потерять и оставить один предмет из пары? На картинке есть **БОТИНОК** — именно о нем и идет речь.

➤ Каюта

УЛИКА № 5

Похожи на первый взгляд рак и краб. На картинке есть именно Он водится в морской воде, и у него нет хвоста как у рака. **КРАБ**

УЛИКА № 2

Квадратными или прямоугольными обычно бывают ОКНА. Но в каюте они круглые. Правильный ответ — **ОКНО**

УЛИКА № 13

В загадке речь идет о льве. Правильный ответ — **ЛЕВ**

➤ Капитанская рубка

УЛИКА № 14

Что подскажет капитану дорогу? Что поможет сориентироваться? Конечно, это **КОМПАС**

УЛИКА № 8

Слово — **ЦЕПЬ** Именно оно и написано зеркально и вверх ногами.

УЛИКА № 16

Эта загадка тебе понадобится, когда ты найдешь все остальные головоломки в капитанской рубке. А чтобы разгадать ее шифр, нужно всего лишь воспользоваться таблицей умножения. Цифры из задания — это произведение цифр из таблицы. Каждому произведению соответствует буква. У тебя должна получиться фраза: **ИЩИ КЛЮЧ В ТРЮМЕ.**

➤ Трюм

УЛИКА № 1

Что может разогнать мрак? Конечно, это **ФОНАРЬ**

УЛИКА № 9

На стене есть рисунки: маяк, единорог и черепаха. Если сложить вместе их первые буквы, получится слово **МЕЧ**

УЛИКА № 10

Итак, какая информация у тебя есть: капитана звали ЛАЗАР, и именно его имя является ключом от сейфа. У тебя есть 2 первые цифры — 7 и 1. Остальные цифры можно вычислить, если правильно заполнить все клетки с буквами в папке детектива. Если ты все сделал правильно, и цифры в коде не повторяются, у тебя должен был получиться следующий код: 71549. Именно с помощью него и можно открыть сейф!

Какое же сокровище лежало в сейфе?

Если ты отыскал все улики и правильно вписал буквы в клетки, у тебя должно было получиться следующее название: **УЛУАЗ ФЛОБЕННЕП.**

Раньше этот алмаз принадлежал герцогам дома Медичи. Но вскоре был украден, и в настоящее время местонахождение этого драгоценного камня является загадкой. Именно его и перевозил на корабле капитан Лазар, держа все происходящее в страшной тайне. Но алмаз так и не смог достичь берега — он был надежно спрятан в сейф и погребен под толщей воды. А код от сейфа капитан корабля унес с собой, оставив подсказки.

Теперь и тебе известна эта великая тайна!