

Disney

# ГРАВИТИ ФОЛЗ

ГЕЙМБУК #1



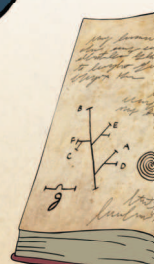
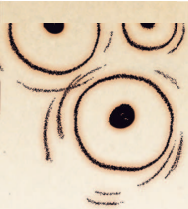
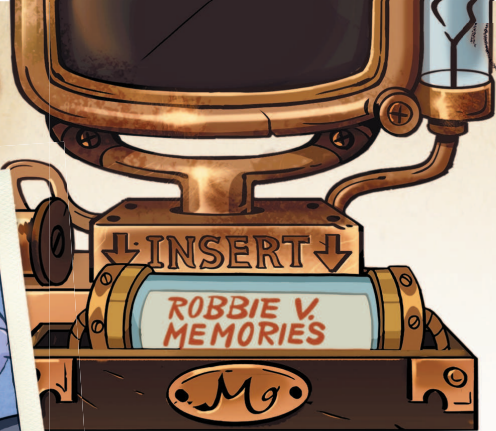
Disney

# ГРАВИТИ ФОЛЗ

## ГЕЙМБУК #1



Москва  
2021



# СОДЕРЖАНИЕ

## Путеводитель Диппера по необъяснимому

8 ПРАВИЛА ИГРЫ

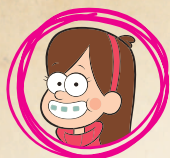
«ПУТЕВОДИТЕЛЬ ДИППЕРА ПО НЕОБЪЯСНИМОМУ»

СЫГРАНО! \*

- 10 ДЕЛО №348 «СОРВАННЫЕ ПЛАНЫ»
- 14 ДЕЛО №412 «СТРАННЫЕ УТКИ»
- 34 ДЕЛО №47 «ЧЕРНАЯ ЧАЩОБА»
- 38 ДЕЛО №273 «ВОДОБОЯЗНЬ»
- 54 ДЕЛО №198 «БЕЗНАКАЗАННОСТЬ»
- 58 ДЕЛО №54 «БЕССМЕРТИЕ С ОБРАТНЫМ ОТСЧЕТОМ»
- 78 ДЕЛО №11 «ОСТОРОЖНО, ЗЛАЯ ЛЮБОВЬ!»
- 82 ДЕЛО №306 «СУХИМ ИЗ ВОДЫ»
- 98 ДЕЛО №95 «СТЕСНИТЕЛЬНЫЙ БЕССТЫДНИК»
- 102 ДЕЛО №515 «ОХ УЖ ЭТИ ЖЕНЩИНЫ!»
- 122 ДЕЛО №211 «ОТВЕРЖЕННЫЙ»
- 126 ДЕЛО №67 «ВОТ ЭТО СЕМЕЙКА»



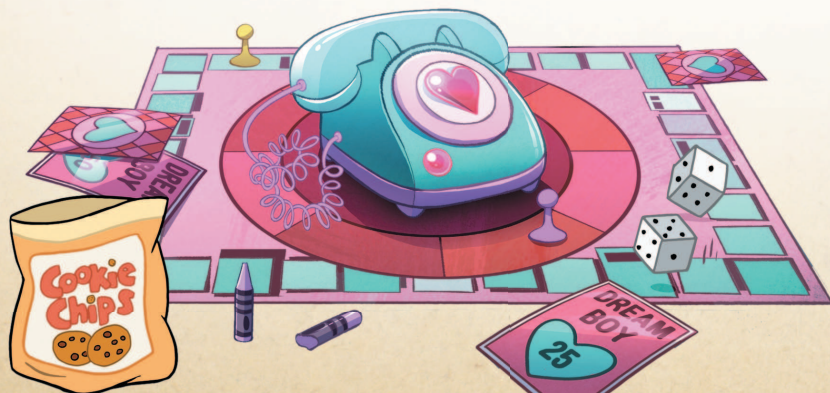
\* ОТМЕЧАЙ САМЫЕ ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ!



# АЛЬБОМ ПАМЯТНЫХ СОБЫТИЙ МЭЙБЛ

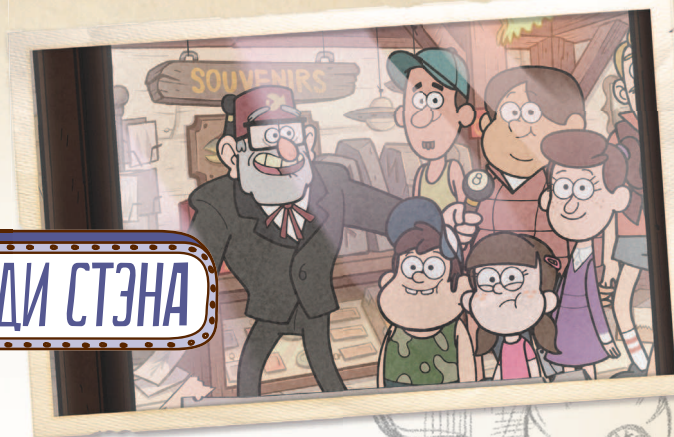
СЫГРАНО!

- 18 ВЕЧЕР МЕЧТЫ. ВОЙНА НАКЛЕЕК
- 22 ВЕЧЕР ПРОЗРЕНИЙ. ЛОТО ПРЕДСКАЗАНИЙ
- 42 ВЕЧЕР ЗАГАДОК. ВСЕ ОЧЕНЬ СТРАННЫЕ!
- 46 ВЕЧЕР ГРОХОТА. НАВИГАЦИЯ ВСЛЕПУЮ!
- 62 ВЕЧЕР ЗНАКОМСТВ. ВОТ ЭТО ПЕРЕПЛЕТ!
- 66 ВЕЧЕР РАЗГАДОК. УТКАТИВ ВО ТЬМЕ!
- 86 ВЕЧЕР ЛОВКАЧА. МОНЕТКА, ИСЧЕЗНИ!
- 90 ВЕЧЕР ГЛУПОСТЕЙ. НЕСУРАЗНЫЕ НЕЛЕПОСТИ
- 106 ВЕЧЕР ДОГАДОК. АССОЦИАЦИИ С ТОБОЙ!
- 110 ВЕЧЕР ОБЛИВАШЕК. СВЯЩЕННАЯ КРУЖКА
- 118 ВЕЧЕР УМНЫХ. КОЛЕСО ФОРТУНЫ ДЯДИ СТЭНА
- 130 ВЕЧЕР ДОБРА. ЛЮБОПЫТНАЯ МЭЙБЛ
- 134 ВЕЧЕР ПРОНИЦАТЕЛЬНОСТИ. ТЕЛЕПАТ



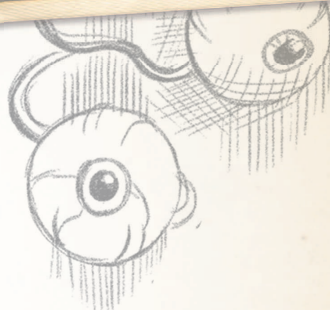


## ФОКУСЫ ДЯДИ СТЭНА



СЫГРАНО!

- 30 СООБЩИК ЗУС
- 74 СУПЕРСПОСОБНОСТИ
- 94 КРОВЬ ГРЕМОБЛИНА
- 138 МАГНИТНЫЙ ЧЕЛОВЕК



## СОВЕТЫ МЕЙБЛ



СЫГРАНО!

- 26 КАК КОНФЕТИЗИРОВАТЬ СЛЕЗЫ?
- 50 ТЕСТ «НАСКОЛЬКО ТЫ ХОРОШ ВО СНЕ»
- 70 10 ВЕЩЕЙ, КОТОРЫЕ НУЖНО ОБЯЗАТЕЛЬНО СДЕЛАТЬ ДЛЯ ЛЮБИМОГО МИШКИ!
- 114 ИДЕАЛЬНЫЕ СОЧЕТАНИЯ ФОРМ КОНФЕТ С ОСТАЛЬНОЙ ЕДОЙ
- 142 **ЗАГАДКИ И ОТВЕТЫ**





# Путеводитель

# по



5 минут

от 2-х игроков

идеально: 6-8 игроков  
сложность: средняя



цель игры –  
разгадать странную,  
загадочную историю.

вкратце



ведущий рассказывает часть этой ситуации, а отгадывающие должны восстановить всю историю целиком. разрешается задавать только такие вопросы, на которые ведущий сможет ответить «да», «нет» или «несущественно».



# Диппера

## ПРАВИЛА ИГРЫ

# НЕОБЪЯСНИМОМУ

### 1 ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

- 1 ВЕДУЩИЙ ЧИТАЕТ НАЗВАНИЕ ДЕЛА И ИСТОРИЮ ПОД НИМ.
- 2 ПРО СЕБЯ ЧИТАЕТ ПОЛНУЮ ИСТОРИЮ НА СЛЕДУЮЩИХ СТРАНИЦАХ (ГДЕ НАПИСАНО «ОТВЕТ»).
- 3 ОТВЕЧАЕТ НА ВОПРОСЫ УЧАСТНИКОВ ИГРЫ, ПОКА ИСТОРИЯ НЕ БУДЕТ РАЗГАДАНА.
- 4 ЕСЛИ ИГРОКИ «СДАЮТСЯ», ВЕДУЩИЙ ДАЕТ ОДНУ ПОДСКАЗКУ ИЗ «КЛЮЧЕВЫХ ВОПРОСОВ».
- 5 КОГДА ЗАГАДКА РАЗГАДАНА, МОЖНО ПРИСТУПАТЬ К СЛЕДУЮЩЕЙ!





ЦЧПКМЩШЁ ЩЛЗЛ  
ЦХЦХЩЛЩГ ФЛУФХНСХ



СЕМЬЯ ДРОВОСЕКА КОРДРОЙ  
ПЛАНИРОВАЛА ПОСЕТИТЬ  
ИНТЕРЕСНУЮ ВЫСТАВКУ.  
НА УЛИЦЕ БЫЛА ОТЛИЧНАЯ  
ПОГОДА. ЭТО И СОРВАЛО  
ИХ ПЛАНЫ.

ДЕЛО  
#348  
"СОРВАННЫЕ  
ПЛАНЫ"





# КЛЮЧЕВЫЕ ВОПРОСЫ:

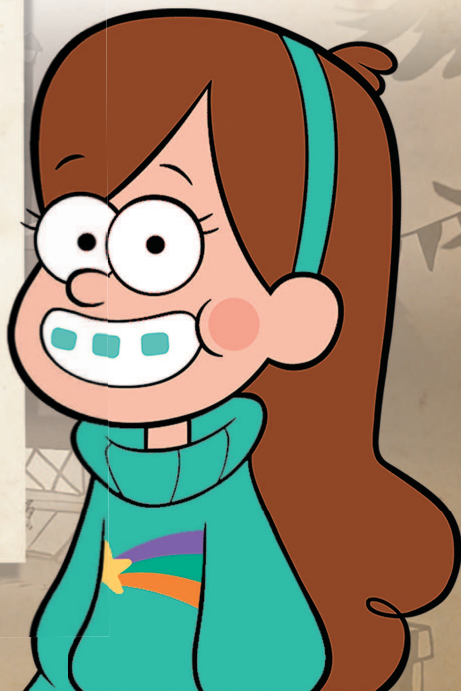
- 1 ВЫСТАВКА ЗАКРЫЛАСЬ?
- 2 ВЫСТАВКА ПРОХОДИЛА НА УЛИЦЕ?
- 3 ЭКСПОНАТЫ ПОСТРАДАЛИ ИЗ-ЗА ПОТЕПЛЕНИЯ?





## ОТВЕТ:

ОНИ ХОТЕЛИ СХОДИТЬ  
НА ВЫСТАВКУ ВОСКОВЫХ  
ФИГУР ДЯДЮШКИ СТЭНА.  
КОГДА СОЛНЦЕ ПОПАЛО  
НА СКУЛЬПТУРЫ, ОНИ  
СТАЛИ ТАЯТЬ И ВЫСТАВКУ  
ПРИШЛОСЬ ЗАКРЫТЬ.





ДЕЛО  
#412  
"СТРАННЫЕ  
УТКИ"

REC

ЭТИ СТРАННЫЕ УТКИ НИКОГДА  
НЕ КРЯКАЛИ, НЕ ЛЕТАЛИ, ЗАТО  
ХОРОШО ПЛАВАЛИ. ПРАВДА,  
ВСЕГДА В СОПРОВОЖДЕНИИ  
ЛЮДЕЙ.

