

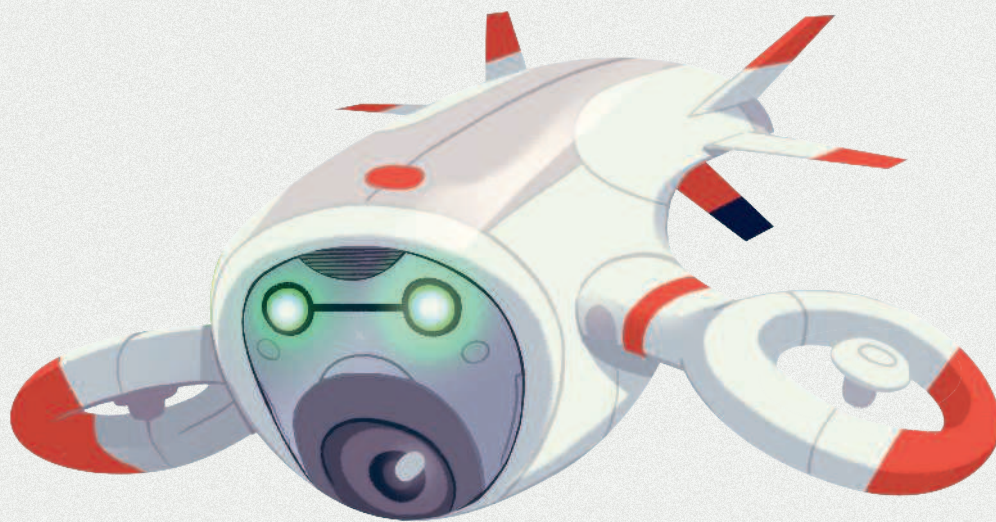
МЕЛАНИ ВИБ И РЕМИ ПРИЁР

ЭЛЬ ГУНТО

# ESCAPE GAME

СУПЕР-КВЕСТ

БЕЗУМНЫЙ ВЗЛОМЩИК



#эксмодетство

Москва  
2019

# ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЖДУТ!



Издание для досуга  
Для детей среднего школьного возраста

Демалысқа арналған баспа  
Орта мектеп жасындағы балаларға арналған

Серия «Escape game. Игра-побег»  
**ESCAPE GAME. БЕЗУМНЫЙ ВЗЛОМЩИК**  
**Escape Game Junior: Le hacher fou**

(Орыс тілінде)

Перевод с французского Долгачевой О.А.

Ответственный редактор Е. А. Меркурьева  
Художественный редактор В. Н. Окладникова  
Компьютерная верстка Ю. А. Мешковой  
Корректор Е. С. Захарова

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: (495) 411-68-86, 956-39-21.  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru) E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru)

Оптовая торговля книгами «Эксмо»:

123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Многоканальный тел. (495) 411-50-74.  
E-mail: [reception@eksmo-sale.ru](mailto:reception@eksmo-sale.ru)

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить по адресу: <http://eksmo.ru/certification/>

Өндірген мемлекет: Ресей

Өндіруші: «ЭКМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй. Тел. 8 (495) 411-68-86, 8 (495) 956-39-21  
Home page: [www.eksmo.ru](http://www.eksmo.ru). E-mail: [info@eksmo.ru](mailto:info@eksmo.ru).

Қазақстан Республикасында дистрибьютор және өнім бойынша арыз-талаптарды қабылдаушының өкілі  
«РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ., Домбровский көш., 3 «а», литер Б, офис 1. Тел.: 8 (727) 2 51 59 89,90,91,92,  
факс: 8 (727) 251 58 12 вн. 107; E-mail: [RDC-Almaty@eksmo.kz](mailto:RDC-Almaty@eksmo.kz)

Тауар белгісі: «Эксмо»

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация — қарастырылған

Сертификация туралы ақпарат сайтта: <http://eksmo.ru/certification/>

Произведено 01.11.2019. Срок годности не ограничен.

Подписано в печать 04.10.2019. Формат 60x84/8. Гарнитура Myriad.

Печать офсетная. Бумага офсетная. Усл. печ. л. 6,0.

Тираж 4000 экз. Заказ №

Отпечатано в России.

ОАО «Первая Образцовая типография» Филиал «Дом печати – ВЯТКА»  
Адрес: 610033, г. Киров, ул. Московская, д. 122

УДК 087.5

ББК 74.200.58

ISBN 978-5-04-102572-4

© First published in French by Fleurus, Paris, France - 2018

© Издание на русском языке ООО «Издательство «Эксмо», 2019

© О.А. Долгачева, перевод, 2019

Все права защищены. Книга или любая её часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия издателя является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

6+

ЕРАС

Продукция соответствует требованиям  
ТР ТС 007/2011 «О безопасности продукции,  
предназначенной для детей и подростков».

## ЧТО ТАКОЕ ЭСКЕЙП-РУМ?



Ты наверняка уже слышал об эскейп-румах, или, как их принято называть у нас, квестах в реальности. Эти интеллектуальные ролевые игры живого действия позволяют представить себя на месте грабителей банка, или детективов, расследующих загадочные исчезновения, или тайных агентов, которым поручено спасти планету... Принцип прост: тебя вместе с командой запирают в комнате, а ваша цель — выбраться из нее. Для этого необходимо тщательно осмотреться, решить загадки и головоломки и привести в действие механизмы. И все это меньше чем за час!

Играть в подобные квесты хорошо всей семьей или в компании друзей, каких-то особых знаний для этого не требуется — головоломки решаются с помощью логики. Часто ключом к успеху становятся наблюдательность и сотрудничество членов команды.

Первые эскейп-румы появились в 2005 году. В этих в ту пору компьютерных играх необходимо было как можно быстрее найти выход из комнаты. В поисках двери игрок передвигал мебель, открывал коробки и т.д., пока ему не удалось открыть дверь и выйти.

В 2007 году в Японии эскейп-рум была впервые адаптирована для настоящей комнаты с реальными декорациями. В России этот жанр впервые возник в Екатеринбурге в 2012 году, а в 2014 году квесты этого типа получили развитие и в Москве, где были открыты две игровые комнаты.

## ПОРА ПОИГРАТЬ!

Через несколько минут тебе предстоит решить серию головоломок.  
Помни перечисленные ниже правила:

### ИСПЫТАНИЕ НА ВРЕМЯ!

Цель состоит в том, чтобы выполнить задание за минимальное время.  
Выбери уровень сложности:



**Начинающий:** ты первый раз играешь в эскейп-рум.



**Продвинутый:** ты уже хотя бы раз побывал в эскейп-руме офлайн или в виде книги.



**Эксперт:** ты уже прошел кучу эскейп-румов.

Перевернув следующую страницу, доставай свои часы. Разумеется, если хочешь, можешь играть без ограничения времени.

### ЧЕМ ПИСАТЬ?

Не начинай разгадывать головоломки без основного набора игрока в эскейп-рум: хорошо заточенного карандаша и ластика!  
Смело пиши, зачеркивай или обводи элементы прямо в книжке. Так будет проще.

### ИГРА НА НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

Страницы, номера которых помечены зеленым, нужно читать не традиционно, переходя, скажем, от страницы 11 к странице 12. Внимательно все рассмотрев и решив загадки, ты узнаешь номер страницы, на которой приключение продолжается. Не перелистывай книгу наугад! Переходи к нужной странице только в том случае, если найдешь ответ, который тебя туда отправит.

Наконец, если ты окажешься на странице с загнутым уголком, это дает тебе право читать другую страницу: следующую, если загнут правый уголок, предыдущую, если загнут левый.

## ПРОВЕРЯЙ СВОИ ОТВЕТЫ

Всякий раз, когда тебе покажется, что решение головоломки найдено, ты должен проверить свой ответ. Для этого переходи на страницу 44 и проси своего верного компаньона робота Дооза помочь тебе прочесть таблицу проверки ответов.



## ЯЩИК С ИНСТРУМЕНТАМИ ДООЗА

Робот Дооз готов тебе помочь.

Прежде чем приступать к выполнению заданий, ты должен знать, что Дооз передал тебе несколько предметов, которые позволят разгадать некоторые головоломки. Скорее вырежи их на страницах 45–48!

## ТРЕБУЕТСЯ ПОМОЩЬ?

Во время приключений ты сам будешь ведущим игры. Если тебе покажется, что ты без толку бьешься над решением, можешь попросить у Дооза подсказку (страницы 32–37, оранжевые) или узнать правильный ответ (страницы 38–43, фиолетовые). В отличие от всех других, эти страницы-помощники расположены в правильном порядке, на каждой ты найдешь одну или несколько подсказок и один ответ. Например, если ты застрянешь на странице 26, воспользуйся подсказкой, которая соответствует номеру этой страницы.

Пусть тебя не смущает необходимость прибегать к подсказкам. Помни, что они составляют часть игры и, как и в реальном квесте, пользоваться ими вполне нормально.

## СОДЕРЖАНИЕ КНИГИ:

Начало приключения	→ с. 6
Подсказки	→ с. 32
Ответы	→ с. 38
Таблица проверки ответов	→ с. 44
Ящик с инструментами Дооза	→ с. 45

