

Rémi Prieur, Benjamin Bouwyn and Mélanie Vives
ESCAPE GAME

© First published in French by Mango, Paris, France — 2016 Russian translation
rights arranged through Livia Stoia Literary Agency
Photos © Benjamin Bouwyn, Rémi Prieur, Melissa Faucher, François Perrier and Anthony Miège
Emoji by EmojiOne — emoji.one.com

Бунен, Бенджамин.
Б90 ESCAPE GAME : [три захватывающих квеста в одной книге] / Бенджамин
Бунен, Реми Приер, Мелани Вивес ; [пер. с франц. Н.В. Затеевой]. — Москва :
Эксмо, 2019. — 128 с. : ил. — (Легендарные квесты и головоломки).

Эскейп-бук — книга в жанре квест, покоришем Европу. Это не классическая книга. Приключе-
ния, с которыми вы столкнетесь, произвольно расположены на страницах: решения головоломок и
ваша наблюдательность помогут вам продвинуться дальше. Три захватывающие истории: Людовик XVI
и сокровища короны, киберпреступление и полицейская погоня за серийным убийцей. У вас есть
ровно час, чтобы решить все головоломки и выбраться из книги!

УДК 794
ББК 77.056я92

© Затеева Н.В., перевод на русский язык, 2019

© ИП Крылова О.А., 2019

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2019

ISBN 978-5-04-102164-1

Все права защищены. Книга или любая ее 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 ее части без согласия издателя является незаконным и влечет
уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Издание для досуга

ЛЕГЕНДАРНЫЕ КВЕСТЫ И ГОЛОВОЛОМКИ

**Бунен Бенджамин
Приер Реми
Вивес Мелани**

ESCAPE GAME

ТРИ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ КВЕСТА В ОДНОЙ КНИГЕ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*

Ответственный редактор *А. Николаенко*. Младший редактор *О. Лебедева*

Художественный редактор *А. Шуклин*. Корректор *Ю. Иванова*

ООО «Издательство «Эксмо»

123308, Москва, ул. Зорге, д. 1. Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru

Өндүрүшү: «ЭКСМО» АҚБ Баспасы, 123308, Мәскеу, Ресей, Зорге көшесі, 1 үй.
Тел.: 8 (495) 411-68-86.

Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru.

Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортёр в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасында импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию,

в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Қазақстан Республикасында дистрибутор және өнім бойынша арыз-талаптарды

қарбылдатушының өкілі «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Дюмбровский көш., 3-а, литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92; E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Өнімнің жарамдылық мерзімі шектелмеген.

Сертификация туралы ақпарат сайты: www.eksmo.ru/certification

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ

о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»

www.eksmo.ru/certification

Өндүрген мемлекет: Ресей. Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 16.05.2019. Формат 72x104¹/₁₆.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 11,09.

Тираж экз. Заказ



EKSMO.RU
новинки издательства



ISBN 978-5-04-102164-1



9 785041 021641 >

В электронной версии книги издательства вы можете
купить на www.litres.ru

ЛитРес:



← ESCAPE



GAME



Что такое Escape Game?

Escape Game (или Escape Room) – это захватывающая интеллектуальная игра с хитроумными загадками, увлекательными головоломками и особой уникальной атмосферой. Вы можете перевоплотиться в грабителя банков или музеев, стать узником, запертым в мрачной камере или, наоборот, детективом, расследующим загадочное убийство... Каждый находит приключение на свой вкус! Не удивительно, что популярность этих квестов стремительно растет во всем мире.

Условия игры: участников запирают в помещении, выбраться из которого можно, только собрав все улики, расшифровав коды и решив головоломки. И все это нужно успеть меньше, чем за 60 минут. Играть можно в любой компании: с семьей, друзьями или коллегами по работе. Никаких специальных знаний здесь не требуется. Логика, смекалка и командный дух – вот ваш ключ к успеху!

«Прародителями» современных квестов Escape Game считаются компьютерные игры типа «наведи и кликни», появившиеся в 2005 году. Вы играете за персонажа, запертого в комнате, и ищете подсказки, перемещая курсор и нажимая на различные предметы: лампы, столы, ящики и так далее. Постепенно одни найденные элементы позволяют вам разблокировать другие и в конечном итоге открыть входную дверь.

Впервые концепция Escape Game была перенесена из виртуального в реальный мир благодаря компании SCRAP в Японии в 2007 году. В 2010 году такие квесты появляются и в Европе, первоначально – в городе Будапеште, Венгрия, который до сих пор считается европейской столицей жанра.

Эта книга – итог большой работы. Мы сразу влюбились в квесты *Escape Game* и, протестировав более 200 игровых площадок во Франции и других странах, решили направить свои силы на создание собственных игр. Мы приготовили вам три увлекательных приключения. Надеемся, вы получите удовольствие и отлично развлечетесь, разгадывая загадки и выбираясь из расставленных ловушек!

Выражаем сердечную благодарность Лоику, без которого не было бы этой книги, Мелиссе и тем, кто тестировал игры: Клеманс и квесту *Epsilon Escape*, Вильгельмине, Майклу, Кристоферу, Эли, Джереми, Ромену и квесту *Lock Academy*, а также Веронике, Ирэн и нашим сотрудникам.

Пора играть!

Через несколько секунд вы приступите к разгадыванию загадок, которые мы придумали для вас. Не забывайте главное:

60 минут

Именно столько времени отведено на выполнение одной миссии. Запускайте таймер каждый раз, как только начинаете читать вступительную часть к каждому из трех квестов.

Наблюдайте

Эту книгу надо читать не так, как обычные. Истории, которые в ней представлены, не следуют по порядку: только наблюдая и отгадывая загадки, вы поймете, на какой странице находится продолжение вашего приключения.

Делайте заметки

Не отправляйтесь в мир загадок без базового комплекта игрока: наточенного карандаша и ластика! В конце книги есть пустые страницы для заметок.

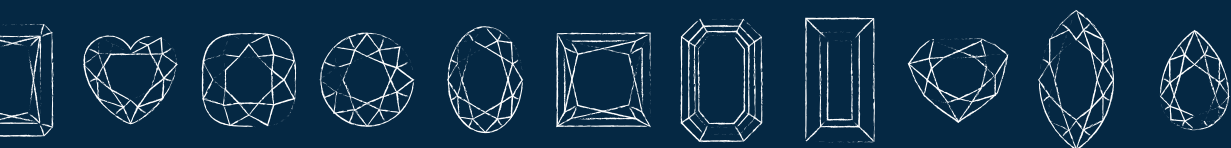
Краткое содержание

Последнее сокровище Людовика XVI

с. 11

1792 год. Франция. Революция в разгаре. Король Людовик XVI арестован и заключен в крепость Тампль. Его сторонники, роялисты, поручили вам похитить драгоценные камни короны. Однако первая попытка провалилась. Вы попали в плен. Единственный выход — воспользоваться сменой караула, чтобы найти драгоценности и убежать.

Для этого приключения вам потребуются калькулятор, лист бумаги и карандаш, но самое главное — не забывайте про дедуктивный метод, будьте крайне внимательны и наблюдательны.

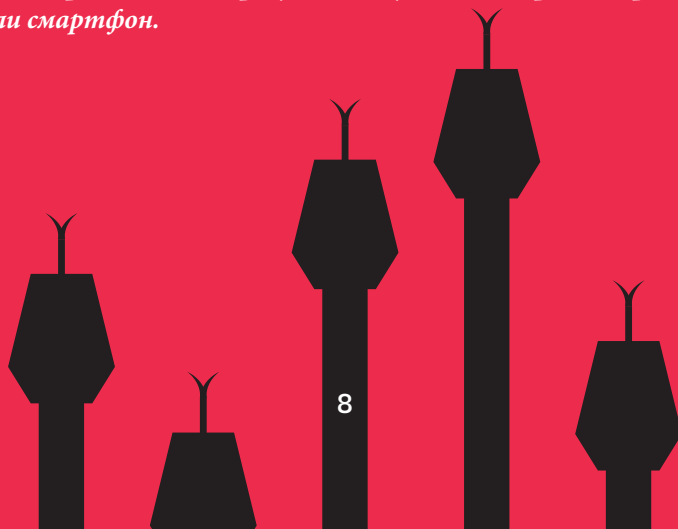


Код «Медуза»

с. 68

Вы являетесь активным участником интернет-сообщества хакеров «Анонимус», защищающего свободу слова, и работаете над проектом, который должен перевернуть этот мир. Но судьба приготовила вам испытание... Вы же не думаете, что сможете спокойно провести этот вечер на диване? Проснитесь, отсчет уже начался!

Внимание, это приключение требует доступа в интернет через компьютер, планшет или смартфон.



Преступление на парковке

с. 50

Несомненно, лучший способ подняться по карьерной лестнице на службе в криминальной полиции — это посадить за решетку самого опасного за последние 5 лет серийного убийцу.

Пустая парковка, труп, кровь... У вас есть 1 час, чтобы выяснить все обстоятельства дела до того, как приедут ваши коллеги. С оружием в руке вы спускаетесь вниз по трясущейся винтовой лестнице, погруженной во тьму.

В этом приключении вам пригодятся карандаш и лист бумаги.



Нужна помощь?

Как и в традиционных вариантах квеста Escape Game, если вы чувствуете, что застряли и не можете разгадать загадку, у вас всегда есть возможность получить подсказку или решение полностью.

Подсказки

с. 95

Решения

с. 101

Блокнот

с. 113

Последнее сокровище *Людовика XVI*

Осторожно, невнимательность может дорого обойтись.

Глаза начинают постепенно привыкать к темноте, и становится понятно, что вас как крысу заперли в каменных стенах подземелья. Но не время сдаваться. Вы и раньше промышляли воровством и успели повидать немало тюрем.

Вы знаете, что сейчас 12 сентября 1792 года и вы находитесь в здании королевской сокровищницы Гард-Мёбль, расположенном на площади Согласия в Париже. И совершенно точно не собираетесь задерживаться здесь надолго.

Несколько минут назад вы пытались украсть три драгоценных камня, принадлежавших французской короне. Но не успели даже приблизиться к цели. Охранник поймал вас в самом начале пути, почти сразу после того, как вы пробрались в здание. Нужно срочно что-то предпринимать, вы обязаны получить эти камни!

Вы вспоминаете встречу с благородным дворянином, состоявшуюся два дня назад, во время которой он предложил вам взяться за это удивительное дело. «Людовик, милостью Божией король Франции и Наварры, – сказал он – находится в заточении в крепости Тампль. Революционеры разворовывают сокровища, которые наши добрые монархи собирали веками. Перед тем, как оставить королевство в руках провидения, я хочу спасти самые ценные бриллианты короны: алмаз Тавернье, «Регент» и «Санси». Если вам это удастся, часть добычи будет вашей».

Больше он ничего не сказал: ни где находятся камни, ни как их заполучить. Единственное, что известно наверняка, это то, что бриллианты хранятся где-то в здании Гард-Мёбль, в одном из его многочисленных залов...

На протяжении всего пути нужно обращать внимание на детали, искать подсказки, способные привести к цели.

После того как получит камни, дворянин собирался бежать в Пруссию, чтобы укрыться от революционеров, сеющих террор, и начать новую жизнь.

«Выбраться из темницы, украсть драгоценности, обрести свободу», – повторяете вы снова и снова. Сейчас или никогда! Вы наклоняетесь к замочной скважине... Удача.



