



## 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-руме.



Продвинутый: ты уже хотя бы раз побывал в эскейп-руме онлайн 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 позволяют 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

