

ДЕЛО  
ДАРКА

000

## ПЛАН ЭТАЖА



### ОБОЗНАЧЕНИЯ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ПРИСОБЛОНЕННЫЙ  
НОМЕР

47320



СОВЕРШЕННО  
СЕКРЕТНО

# ПРАВИЛА ИГРЫ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Для решения некоторых головоломок вам могут  
понадобиться ручка и бумага.

Запишите на листе бумаги время начала игры.

*Важно: не пишите на  
компонентах игры!*

## ХОД ИГРЫ

Читайте текст по порядку, начиная со страницы номер 02. Все необходимые для решения текущей головоломки элементы находятся на открытой перед вами странице. Ответы на все головоломки — это цифровые коды. Они могут содержать три или четыре цифры, а иногда даже число процентов.

Найдя ответ, проверьте его с помощью таблицы «ПРОВЕРКА ОТВЕТОВ» (стр. А). Если, отогнув язычок, вы увидели зелёную галочку , вы решили головоломку верно. Если же получившегося у вас ответа нет в таблице среди вариантов ответов или, отогнув язычок, вы увидели красный крест , вы решили головоломку неправильно и должны найти другое решение.

100

**РЕШИВ ГОЛОВОЛОМКУ И ПОЛУЧИВ ВЕРНЫЙ ОТВЕТ, СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ И ПЕРЕВЕРНИТЕ НУЖНУЮ СТРАНИЦУ.**

Некоторые страницы закреплены с помощью специальных застёжек. Аккуратно откройте застёжку, затем переверните страницу.

Если вы не знаете, как решать головоломку, то можете воспользоваться подсказкой. Для этого отогните язычок у соответствующей подсказки на странице D.

Если после того, как вы посмотрели подсказку, вы всё ещё затрудняетесь с решением головоломки, вы можете посмотреть ответ. Для этого отогните язычок у соответствующего ответа на странице С.

*Важно:  
Придавайте к ответам только в крайнем случае!*

Отмечайте использование подсказок и решений на листе бумаги. В конце игры прибавьте к вашему времени:

- по 2 минуты за каждое открытое вами окошко с красным крестиком на странице А;
- по 5 минут за каждое открытое вами окошко «Ответ» на странице С.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Когда вы достигли конца истории, запишите время окончания, а затем отнимите от него время начала, чтобы узнать продолжительность игры. После этого прибавьте штрафные минуты.

*Если полученный результат меньше 60 минут, то вы просто тёмный гений, даже великий Гудини позабыл про ваши таланты!*

*Если ваш результат 60-90 минут: вы справились, и, судя по всему, никакие препятствия не станут вас в туших.*

*Если у вас было больше 90 минут: вам всё же удалось выбраться, но вы были на грани провала.*

### Сборка игры

В конце игры вы найдёте подробную инструкцию о том, как собрать конверт.

Если вы случайно развернули конверт или перепутали порядок страниц, то соберите конверт, складывая страницы в следующем порядке: 18, 16, 14, 13, 10, 09, 06, 05, 02. Затем закройте конверт С и D и закройте конверт.

**ЧТОБЫ НАЧАТЬ ИГРУ, ПЕРЕВЕРНИТЕ СТРАНИЦУ 01.**