

# ЗАЧАРОВАННАЯ



КНИГА ЛОКАЦИЙ



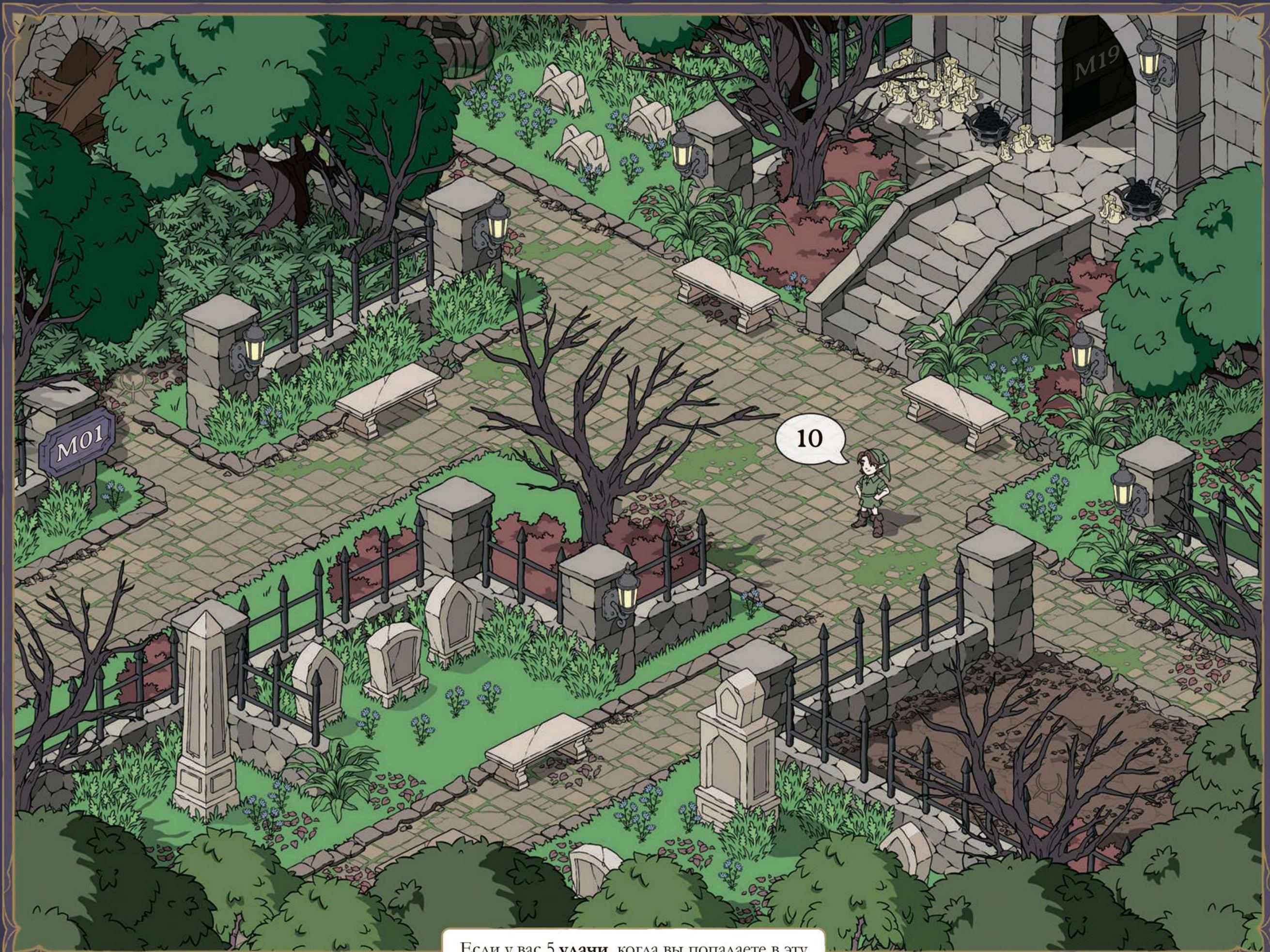
Приключения ждут!











Если у вас 5 **удачи**, когда вы попадаете в эту локацию, выложите карту столкновения O.



**УКАЗАТЕЛЬ ЛОКАЦИИ**  
Указатель другой локации состоит  
из буквы М и двузначного номера.



**ОБЪЕКТ**  
Объект — любой двузначный номер,  
который находится не в облачке диалога  
и не рядом с буквой М.

**ВНИМАНИЕ!**

Попадая в локацию, всегда проверяйте,  
есть ли в ней особые правила. Они описаны  
в таких рамках. Выполняйте эти указания,  
прежде чем делать что-либо ещё!

Впервые попав в эту локацию,  
прочтите раздел 508.



### ВНИМАНИЕ!

Если особое правило локации предписывает вам выложить карту столкновения, найдите её и поместите на страницу текущей локации. Завершив столкновение, уберите карту.

Впервые попав в эту локацию, выложите карту столкновения Н.

## НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Персонажи, с которыми вы можете взаимодействовать, отмечены облачками диалога с двузначным номером.



Впервые попав в эту локацию,  
прочтите раздел 508.4.





Затхлый чердак













Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения Н.





Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения Н.



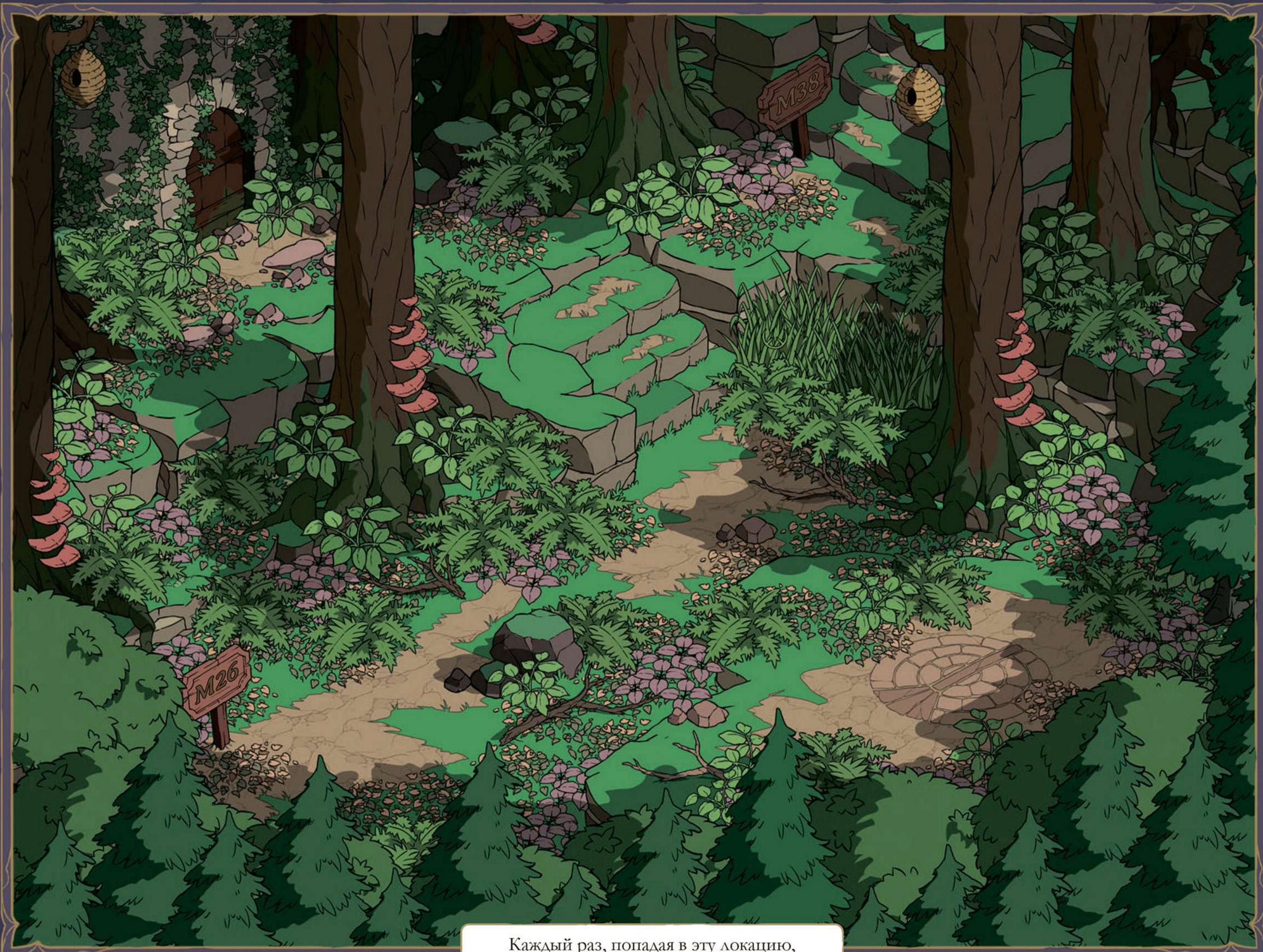
Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладываете карту столкновения Н.



Комната с саркофагом

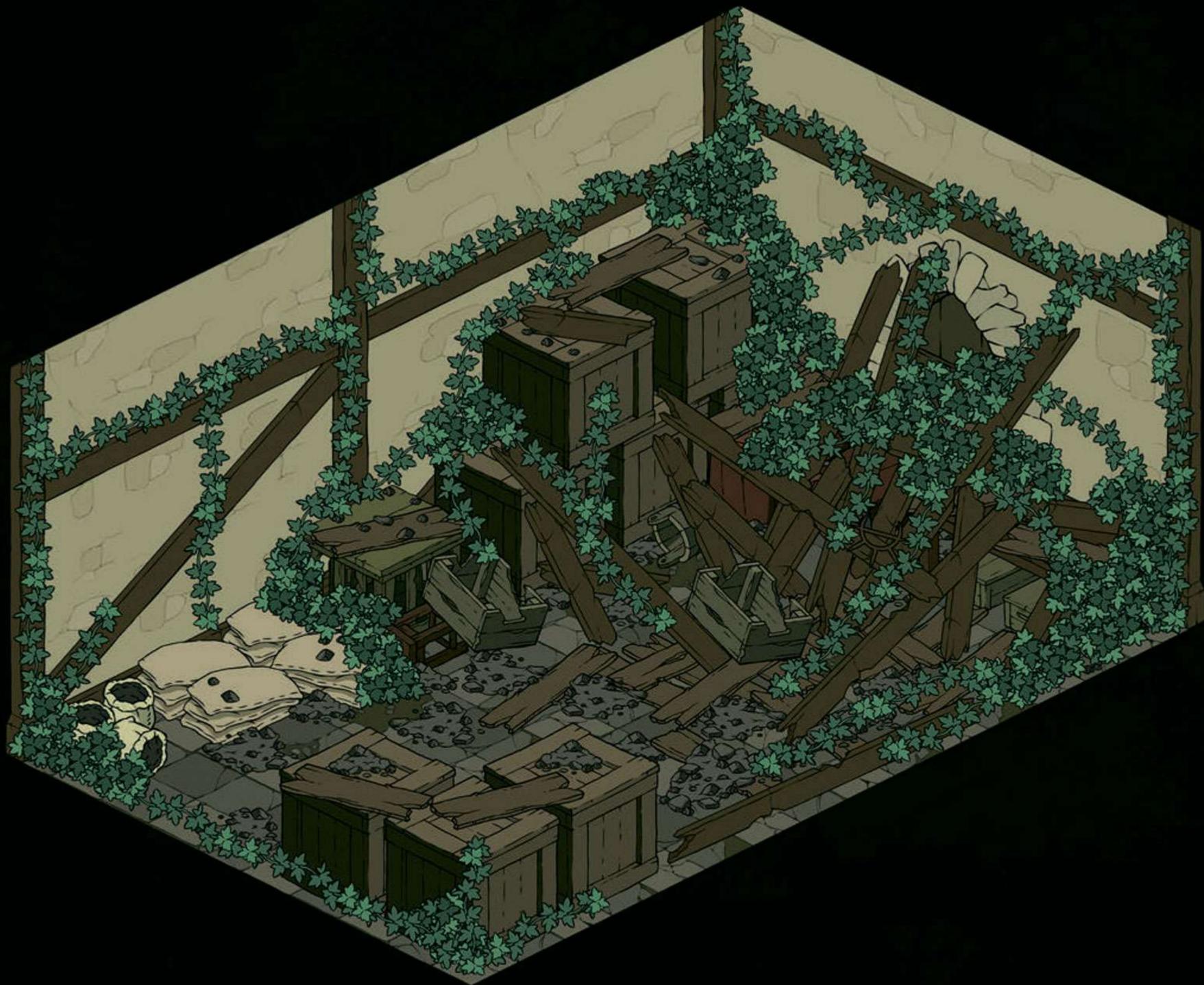
Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения К.







Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения E.



Замусоренная комната



Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения В.



Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывают карту столкновения 3.





Тронный зал





Яма с песком



Каждый раз, попадая в эту локацию,  
выкладывайте карты столкновений Д и Ж.



Туннель с каменным лицом

Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения Н.



Каждый раз, попадая в эту локацию,  
выкладывайте карты столкновений Д и Ж.

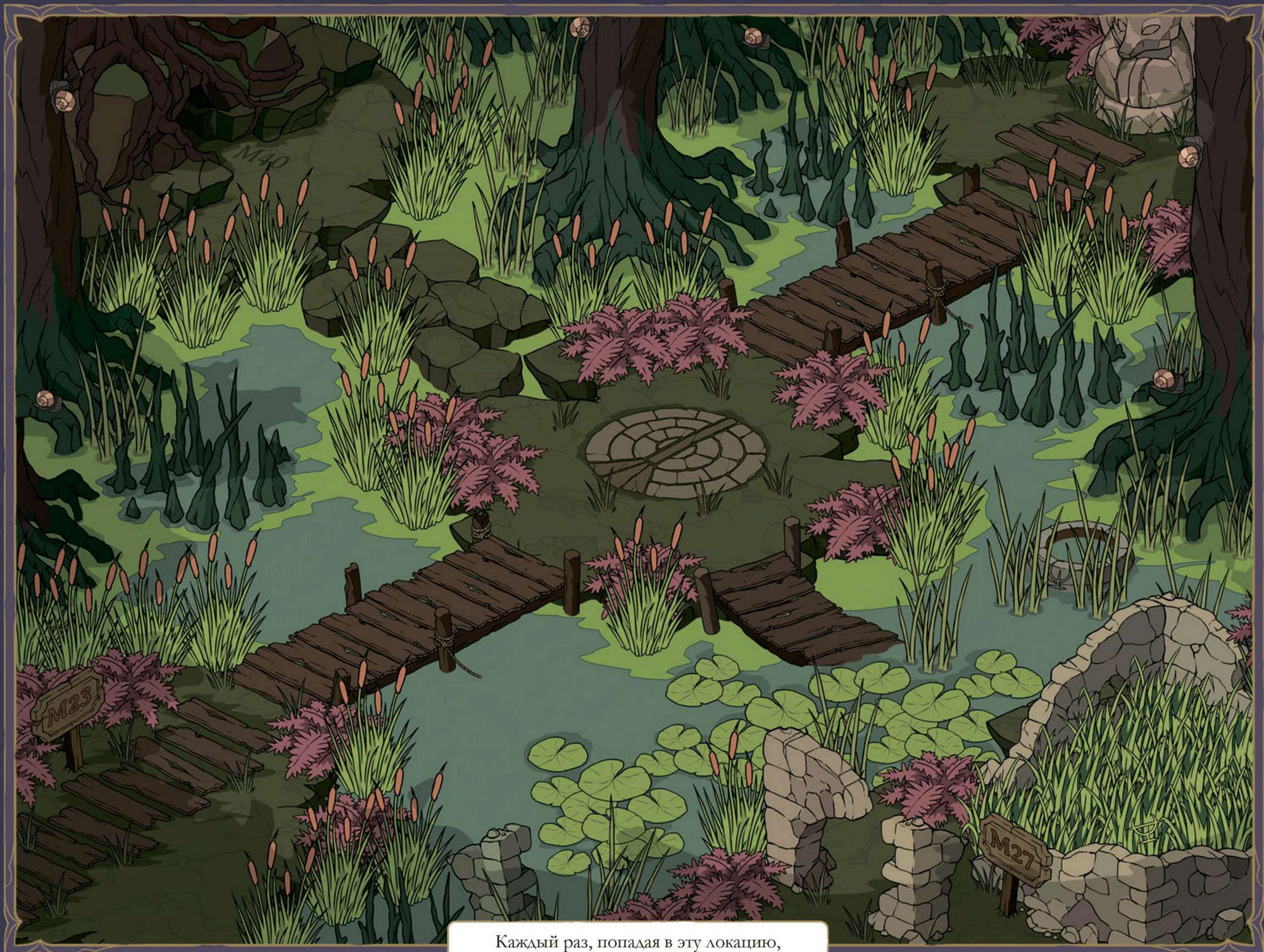


Комната с водопадом





Комната с волшебным бассейном



Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения Г.



Каждый раз, попадая в эту локацию,  
читайте раздел 902.



Каждый раз, попадая в эту локацию,  
выкладывайте карту столкновения М.







Каждый раз, попадая в эту локацию,  
читайте раздел 409.



Каждый раз, когда вы попадаете в эту локацию и у вас есть ключевое слово «Огонь», выкладываете карту столкновения Ж.





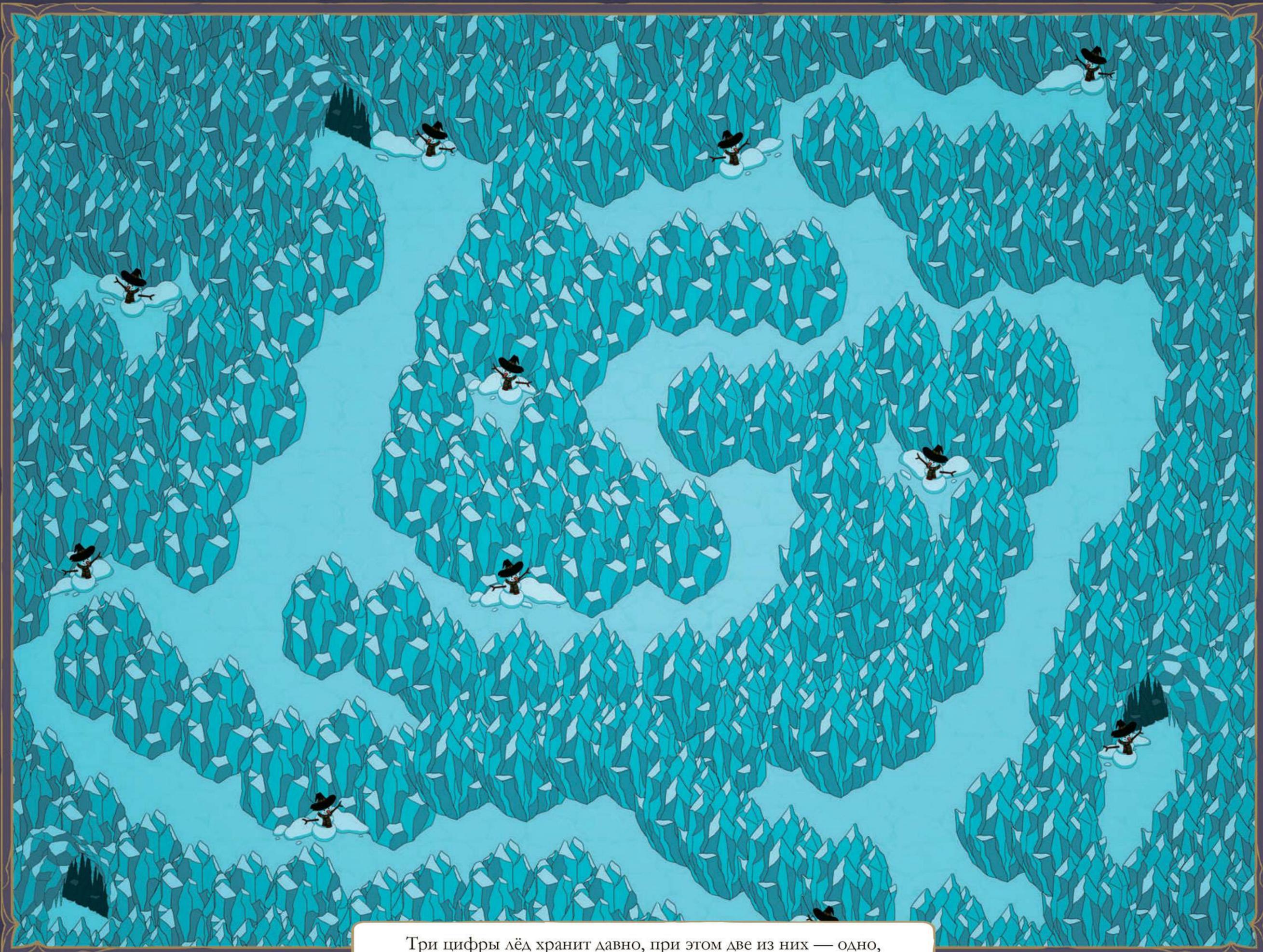
Каждый раз, попадая в эту локацию,  
выкладывайте карту столкновения Н.



Каждый раз, попадая в эту локацию, выкладывайте карту столкновения Н.



Впервые попав в эту локацию,  
прочтите раздел 3001.

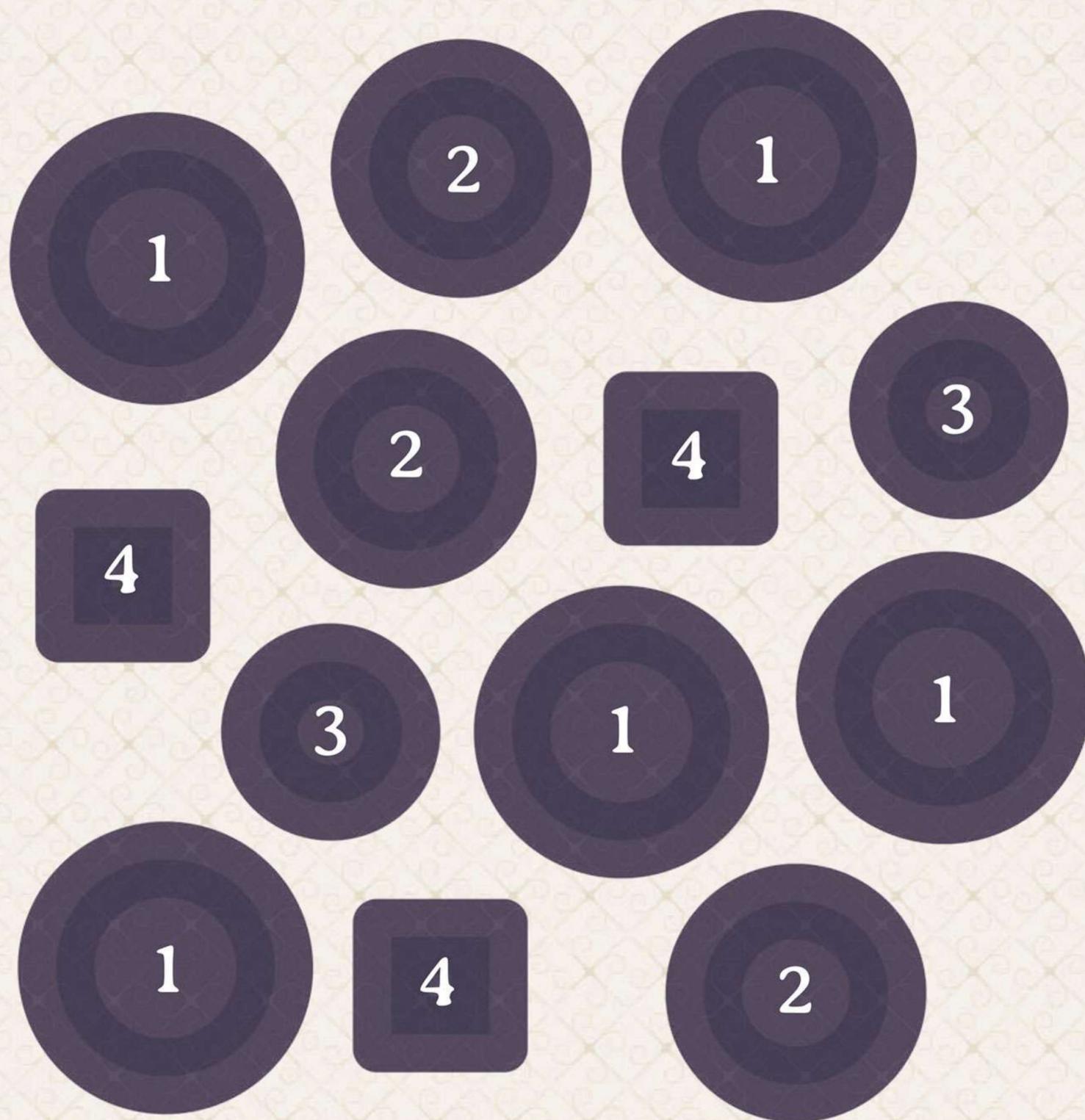


Три цифры лёд хранит давно, при этом две из них — одно,  
Они тебе укажут путь — в другую книгу заглянуть.

СТАРТ

СТАРТ

СТАРТ



**КАЖДАЯ ИГРА СТОИТ 1 МОНЕТУ!**

**Этап 1.** Положите 1 кубик на каждую клетку «Старт».

**Этап 2.** Положите палец на один из кубиков.

**Этап 3.** Закройте глаза или отвернитесь, чтобы не видеть страницу.

**Этап 4.** Не отрывая палец, двигайте кубик по странице, пытаясь переместить его на фиолетовую область (круглую или квадратную). Не смотрите на страницу, пока не поднимете палец от кубика!

**Этап 5.** Повторите этапы 2–4 для оставшихся кубиков из клеток «Старт».

**Кубик приносит очки, только если полностью находится внутри области. Переместив все 3 кубика, сложите заработанные очки в областях с кубиками.**

**Награды:**

1–5 очков = получите 1 монету.

6–11 очков = получите 2 монеты.

12 очков = получите 3 монеты.

**Впервые набрав максимальное количество очков (12), прочтите раздел 41, если у вас есть побочное задание «Гамбит Гимбла».**

		РАССТОЯНИЕ					
НАЖИВКА НАЧИНАЕТ ЗДЕСЬ		1	2	3	4	5	6
ГЛУБИНА	1		Рыба	Рыба		Рыба	Водоросли
	2	Рыба	Водоросли		Рыба		Рыба
	3	Рыба		Рыба	Рыба		Рыба
	4		Рыба		Водоросли	Рыба	
	5	Рыба				Рыба	
	6						Рыба
	7			Рыба			

**Этап 1.** Выберите в инвентаре ингредиент, который будете использовать как наживку. Выбранная наживка определит улов, который вы сможете поймать (см. ниже).

**Этап 2.** Выставьте на кубике значение выбранной наживки и поместите его в начальную область.

**Этап 3.** Бросьте другой кубик. Его значение показывает максимальное расстояние, на которое вы можете закинуть удочку. Переместите кубик наживки на клетку с уловом, который можно на неё поймать, в столбце, значение которого равно вашему максимальному расстоянию или меньше него.

**Этап 4.** Бросьте ещё один кубик. Если выпавшее значение равно глубине занятой вами клетки или больше неё, вы можете забрать награду за улов (см. ниже).

**Вы теряете наживку независимо от того, поймали ли что-нибудь!**

НАЖИВКА И УЛОВ				
1 Пчела	Рыба	Рыба		
2 Жук		Рыба	Рыба	
3 Улитка			Рыба	Водоросли

НАГРАДЫ	
Рыба	Получите ингредиент «Чешуя» ×1
Рыба	Получите ингредиент «Чешуя» ×2
Рыба	Получите ингредиент «Чешуя» ×3
Водоросли	Получите ингредиент «Водоросли» ×1

СЧАСТЛИВЫЙ КВАДРАТ 				
				
				
				
				СЧАСТЛИВЫЙ КВАДРАТ 

### КАЖДАЯ ИГРА СТОИТ 1 МОНЕТУ!

**Этап 1.** Бросьте 3 кубика и поместите их на любые квадраты с такими же значениями. (На квадрат со звёздочкой можно поместить любой кубик.) Ваша цель — поместить кубики в один ряд на соседние квадраты по горизонтали, вертикали или диагонали.

**Каждый ряд из трёх кубиков приносит 1 очко + ещё 1 очко, если он включает в себя счастливый квадрат.**

**Этап 2.** Повторите этап 1 ещё два раза, а потом сложите все полученные очки.

#### Награды:

2–3 очка = получите 1 монету.

4–5 очков = получите 2 монеты.

6 очков = получите 3 монеты.

**Впервые набрав максимальное количество очков (6), прочтите раздел 41, если у вас есть побочное задание «Гамбит Гимбла».**