




Тебе предстоит помочь феям Флоре, Фауне и Мэрилизе найти принцессу Аврору. Чтобы это сделать, придётся разгадать 50 головоломок в определённом порядке, который не совпадает с нумерацией страниц. Тебе нужно решить загадку, **перейти к Списку мест** (на странице 3) и узнать, куда же отправиться дальше. Например, если ответ на загадку подсказывает, что нужно идти в Большой зал, то нужно перейти на страницу 24, как указано в Списке мест. Иногда придётся выбирать между двумя вариантами. Если ты неправильно разгадаешь загадку, то вполне можешь оказаться не в том месте. Не отчаивайся и попробуй снова, ведь на кону жизнь Авроры!

У тебя есть **два часа**, чтобы решить все головоломки. Конечно, ты можешь попытаться разгадать всё быстрее, но эта книга была создана так, чтобы игра продвигалась постепенно, с учётом времени на прохождение каждого задания.

Прежде чем приступить к выполнению заданий, убедись, что у тебя подготовлены все вспомогательные инструменты и таблица результатов (вырежи их в конце этой книги), а также секундомер. Посмотри на время, которое отведено на разгадывание загадок, — оно указано на песочных часах в правом нижнем углу страницы. Прочитай инструкцию, а затем запусти секундомер и приступай к решению головоломок. Когда разгадаешь всё, останови секундомер и запиши в таблицу результатов время, за которое тебе удалось справиться с заданиями.

Если тебе не удаётся разгадать загадку, воспользуйся подсказками, которые расположены в правом верхнем углу каждого разворота. Поставь секундомер на паузу, пока читаешь подсказку. Если ты по-прежнему не можешь найти решение, обратись к ответам на страницах 42–44.

Символ прялки  в левом верхнем углу страницы означает, что у тебя есть выбор — решать эту головоломку или нет. Некоторые из таких страниц могут просто задержать тебя, а какие-то, напротив, — дать полезные подсказки для того, чтобы сбежать из замка. Всё зависит только от тебя! Если не хочешь решать такую головоломку, просто переходи на страницу, указанную рядом с символом прялки.

В конце приключения обратись к таблице результатов, чтобы узнать, удалось ли тебе вовремя прибыть на место, чтобы спасти Аврору и отправиться на праздник.

ДАВНЫМ-ДАВНО В ДАЛЁКОЙ СТРАНЕ...



Король Стефан со своей Королевой решили устроить большой праздник по случаю дня рождения дочери, принцессы Авроры. Мероприятие будет проводиться в замке. Король и Королева попросили фей Флору, Фауну и Мэривезу помочь принцессе подготовиться к празднику. Ей нужно подоспеть к тому моменту, когда в замок начнут прибывать гости.

Три феи поспешили за принцессой в её комнату, но Авроры там не оказалось. У них появилось плохое предчувствие...

Праздник начнётся через два часа! Пожалуйста, помоги феям как можно скорее отыскать Аврору и вернуть её родителям до начала торжества. Твоё приключение начнётся в спальне принцессы на следующей странице.

СПИСОК МЕСТ

Спальня Авроры	страницы 4–5
Темница #1	страницы 42–43
Темница #2	страницы 12–13
Темница #3	страницы 6–7
Замок Малефисенты	страницы 30–31
Терновый лес	страницы 14–15
Мост	страницы 8–9
Ворота замка	страницы 20–21
Комната фей	страницы 16–17
Домик фей	страницы 26–27
Опушка	страницы 34–35*
Сады	страницы 36–37
Большой зал	страницы 24–25
Портретная галерея	страницы 32–33*
Река	страницы 40–41*
Покои Короля	страницы 38–39
Королевские конюшни	страницы 10–11
Лестница	страницы 22–23
Тронный зал	страницы 28–29
Башня	страницы 18–19

ЖЕЛАЮ УДАЧИ!



*Придётся пойти
немного в обход!

СПАЛЬНЯ АВРОРЫ

Принцессы нет в её комнате. Может, она оставила какую-то подсказку о своём местонахождении? Включай секундомер и разгадай все головоломки на этом развороте, чтобы отыскать принцессу.

ЗАДАНИЕ

ЗАПИСКА НА ТРЮМО

Видишь записку на туалетном столике Авроры? Тот, кто её оставил, должно быть, что-то задумал и зашифровал послание с помощью кода.



Воспользуйся специальным предметом, чтобы расшифровать меня!

**РСЙОЧЁТТЬБ ГЪЩМБ
РСПДФМАУЭТА ОБ
ТПМОЬЩЛЁ**



?

А ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО...

Аврора — дочь Короля Стефана и его Королевы, и значит она — принцесса? Девушка живёт в замке вместе со своими родителями.

ЗАДАНИЕ

ОГОНЬ ЕЩЁ ГОРИТ

Если огонь ещё не погас, значит Аврора пропала совсем недавно. Узнай, как долго её нет в комнате, а затем воспользуйся одним из предметов, чтобы перевести полученное число в минуты.

Количество свечей в комнате $\times 10 =$

+

Количество человек на картине в центре комнаты $\times 10 =$

+

Количество помпонов на оранжевом стуле $\times 20 =$

ПОДСКАЗКИ

Чтобы узнать, сколько минут она пропала, нужно сложить количество свечей, людей на картине и помпонов на стуле, а затем перевести полученное число в минуты.

КАМИН

ДИСКОНТ

Шрифты
воспользуйся

ТРЮМ

ЗАДАНИЕ

ТРИ ПУТИ

Феи в замешательстве, в каком из трёх направлений отправиться на поиски. Используя нарисованную ими схему и две подсказки на этом развороте, найди среди них единственное место, где может находиться Аврора. Затем используй «Список мест», чтобы найти подходящую страницу.

КОМНАТА АВРОРЫ

3 минуты
в пути

КУХНЯ

10 минут
в пути

ТЕРНОВЫЙ ЛЕС

5 минут
в пути

САДЫ

6
МИНУТ

ТЕМНИЦА #3

Вы с феями добрались до двери в темницу #3, но она заперта на замок с трёхзначным кодом. За дверь вы вновь слышите голос Авроры, но ещё там принц Филипп!

Если ты хочешь собрать больше подсказок для прохождения квеста, перед тем как войти в темницу #3, перейди на страницу 22 и поднимись по лестнице.

ЗАДАНИЕ

ЗАМОК С ТРЁХЗНАЧНЫМ КОДОМ

Используя инструкции, найди трёхзначный код.

Помни: все цифры должны быть разными.

- Цифра есть в коде и стоит на правильном месте.
- Цифра есть в коде, но стоит на неправильном месте.
- Цифры вообще нет в коде.



3	1	2
2	3	7
2	9	3
6	8	0
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

?

А ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО...

Именно феи отправились спасать принца Филиппа, когда Малефисента заперла его в темнице, чтобы он не разбудил Аврору?

ЗАДАНИЕ

РАЗОРВАННОЕ ИЗОБРАЖЕНИЕ

Тебе и феям удалось открыть дверь. Внутри вы обнаруживаете Аврору и принца Филиппа! Они очень рады вас видеть, но боятся, что если заговорят, вас могут обнаружить. Принцесса вручает тебе разорванную картинку с изображением Малефисенты. Что она пытается тебе этим сказать?



ПОДСКАЗКИ

Записка от принца
Читай только
заглавные
буквы в каждой
строке.

ЗАДАНИЕ

ЗАПИСКА ОТ ПРИНЦА

Заметив ваше замешательство, принц передаёт ещё одно послание. Чтобы понять его, нужно внимательно взглянуться в слова. А затем переходить на нужную страницу.

*Я рад вас видеть.
Арда стражников захватила нас в плен.
Они застали меня врасплох, когда я отдыхал
в лесу.
Другой стражник Малефисенты
похитил Аврору, когда она собирала ежевику.
Мы ждём вас уже довольно давно. Пришло
время уходить. Нам нужно действовать
быстро!
Где вы оставили Самсона? Он пришёл
с вами, не так ли? Скорее, время
на исходе. Пора выбираться отсюда!*



7
МИНУТ

МОСТ

Пока вы все бежите по тайному проходу, принц Филипп отправляется к воротам замка искать Самсона. Но когда вы выбираетесь из прохода, то видите, что не всё идёт по плану. Принц нашёл своего коня, но Малефисента заметила их, превратилась в дракона и помчалась за Филиппом к мосту. Ты бросаешь принцу Меч Истины, но хватит ли его силы, чтобы сразиться с драконом?

ЗАДАНИЕ

СРАЖЕНИЕ С ДРАКОНОМ!

Если вы раздобыли подсказки на страницах с прялкой, пришло время ими воспользоваться.

Нужно помочь принцу как можно скорее!

Подумай, как атаковать дракона!

?

А ТЫ ЗНАЕШЬ, ЧТО...

Драконов на самом деле не существует? Но с незапамятных времён в разных уголках мира о них складывали легенды. В Европе их описывают как рептилий, способных летать и дышать огнём. Зачастую они предстают в образе похитителей принцесс.

8		32	64
55	59		67
35	32		26
1	11		31