


1 ВНИМАНИЕ!

НЕ ПРОСАКАТЫВАЙТЕ КОЛОДУ И НЕ ПЕРЕМЕШИВАЙТЕ КАРТЫ В НЕЙ. ВСЕ КАРТЫ В КОЛОДЕ ПРОИЗМЕРОВАНЫ ОТ 1 ДО 60 В ЛЕВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ. В СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ПОРЯДОК КАРТ В КОЛОДЕ БЫЛ НАРУШЕН, ПОПРОСИТЕ КОГО-НИБУДЬ ИЗ ТЕХ, КТО НЕ ИГРАЕТ В ИГРУ, РАССОДОРОЖИТЬ КАРТЫ В ПОРЯДКЕ ОТ 1 ДО 60.

Досаньте колоду из коробки и переверните эту карту.

5 Доктор продолжит свой рассказ



«А теперь я объясню вам всё по порядку. Только ничего здесь не трогайте — это может быть очень опасно...»

Доктор нечаянно нажимает на чужую кнопку.

Вдруг начинает завывать сирена, а на дверь и окна опускается решётка.

Гаснет свет, и последнее, что вы видите — то, как Доктор Тайм проваливается в люк прямо у него под ногами с криком «*Упс!*».

Переверните эту карту.

2

Квест-Мастер

ТАЙМА, ДОКТОРА ТАЙМА

Это не просто игра, а целое приключение, полное головоломок, которые нужно решить как можно быстрее.

Игра предназначена для 1-6 игроков и длится около 60 минут.

Это кооперативная игра: вы выигрываете или проигрываете все вместе (как настоящая команда)! Для игры вам также понадобятся лист бумаги, карандаш и часы. Мы рекомендуем выбрать для игры тихое и спокойное место, где вам никто не помешает.

Зачитывайте текст на картах вслух.

Переверните эту карту.

3

Квест-Мастер

ТАЙМА, ДОКТОРА ТАЙМА

На обороте этой карты изображена лаборатория Доктора Тайма, удакаватого профессора, собравшего вас здесь, чтобы проверить ваши навыки.

Переверните эту карту: она остаётся на столе до конца игры.

4

Доктор Тайм приветствует вас

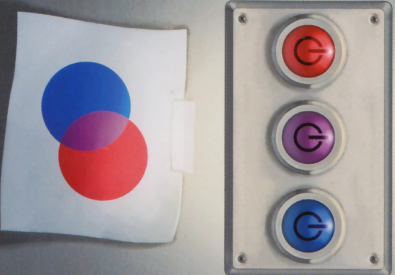
«Добро пожаловать в мою лабораторию! Вы были выбраны среди моих самых способных учеников для особого испытания. Если вы пройдёте проверку, вам выпадет уникальный шанс помочь мне с моим последним изобретением! Не теряйте времени зря и помните: чтобы преуспеть, вы должны работать в одной команде!»



Переверните эту карту.

6

Включите свет



На стене — цветной рисунок и три кнопки: синяя, фиолетовая и красная. **Нажмите нужную кнопку, чтобы включить все три лампы!**

7

Свет включился

Лаборатория озаряется светом, но дверь и окна всё ещё заперты, а Доктора Тайма как не было, так и нет. На полу вы находите предмет — лист для подсчёта очков.



На обороте этой карты — лист для подсчёта очков. Положите его неподдаёчку — он может вам ещё понадобиться! Перейдите к следующей карте.

8

КАРТА-ПОДСКАЗКА

Положите эту и следующую карты неподдаёчку!

На обороте этой карты — подсказки к головоломкам. Вы можете посмотреть их (для более простой игры).



КВЕСТМАСТЕР

ТАЙНА ДОКТОРА ТАЙМА

В этой игре есть 2 типа карт: головоломки и предметы.

Каждая головоломка состоит из изображения и вопроса, на который нужно ответить. Вы можете вместе обсуждать решение головоломки. Как только вы остановитесь на одном варианте, переворните карту и сверьте своё решение с правильным.

У вас есть только один шанс решить каждую головоломку! Если ваше решение оказалось неверным, оно засчитывается как ошибка.

Предметы — это карты, необходимые для решения некоторых головоломок. Если вы нашли предмет, положите карту на стол и ни в коем случае не сбрасывайте её: она может пригодиться вам не один раз.

Перейдите к следующей карте.



КВЕСТМАСТЕР

ТАЙНА ДОКТОРА ТАЙМА

Эта игра вдохновлена квестами — формой развлечения, в которой несколько человек пытаются за ограниченное время выбраться из комнаты. Чтобы это сделать, игроки решают головоломки, используют найденные предметы и пытаются проследить сюжет истории, разворачивающийся прямо перед ними.

Для участия не нужны какие-либо особые навыки: играть могут все.

Перейдите к следующей карте.



КВЕСТМАСТЕР

ТАЙНА ДОКТОРА ТАЙМА

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА-КВЕСТ



Авторы игры: Мартино Кьяккьера и Сильвано Соррентино

Иллюстратор: Альберто Бонтемпи

Перейдите к следующей карте.

ЛИСТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Отметьте текущее время, когда получите соответствующее указание.

ЧАСЫ : МИНУТЫ

:

Отметьте время конца игры здесь:

ЧАСЫ : МИНУТЫ

:

Чем быстрее вы закончите игру, тем блистательнее будет ваша победа! Каждый раз, когда вы ошибаетесь, отмечайте «Х» на этой линии.

КВЕСТМАСТЕР

ТАЙНА ДОКТОРА ТАЙМА

Вы заперты в полном мраке в лаборатории, полной загадочных изобретений!

Интересно, Доктор Тайм действительно в опасности или это всего лишь часть испытания?

В темноте вам удастся разглядеть на стене три светящиеся кнопки.

Следующая карта — головоломка. Вы готовы?

1. Внимательно прочитайте указания на следующей карте.
2. Вместе найдите решение.
3. Переверните карту и проверьте себя.

Перейдите к следующей карте.

РЕШЕНИЕ

На картинке показано, что при смещении синего и красного получается фиолетовый. Нажав на фиолетовую кнопку, вы включили все 3 лампы.

Это была не очень сложная головоломка. Но даже лучшие из нас иногда ошибаются.

ОШИБКИ: Каждый раз, когда вы неверно решаете головоломку или решаете её не полностью, вы должны отметить «Х» на листе для подсчёта очков (на следующей карте).

Если вы совершили ошибку, всегда следуйте инструкциям на нижней части карты.

Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте.**

ЕСЛИ ВАМ ВЗГЛЯД ПОДСКАЗА — ПРОСТО ПРОЧИТАЙТЕ ЕЁ ОДИНКО ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗЕРКАЛО!

- | | |
|----|---|
| 12 | !эртмдоьвпнр эн рьэдэ бхлпмьэтэм |
| 23 | .эсвопнропр вн этнртомсоп |
| 34 | .нлпль этнрваоп |
| 45 | .нмбон хрвав ьры этнрваэрп |
| 19 | .нлпль вн этнртомсоп |
| 30 | ээш вн этнсон онжом ьнротох .рнлх этншн |
| 55 | .рорев йовз этьнлэдс |
| 40 | .нмбловмнэ нмывоньндю бэ этьндэлс |
| 26 | .орэ вн эрсноф этнрваоп |
| 49 | внтопр рьнрешольшва .ьоньвэрэш бэ .ьнрвэрэш рудьлэ .нмьвэрэ новозь .эжлэрт новозь оп рьнрешольшва |
| 36 | .нодупот ьннрфр ьннвэрх ьнлчвд |
| 52 | .эж элт ьнэжолопльр вроворп |
| 15 | — .этвжн онхүн ьнротох вн .тсдвж ьннрфр |

9

КАРТА-ПОДСКАЗКА

2 из 2

На обороте этой карты — подсказки к головоломкам.



10 Испытание вот-вот начнётся!

На следующих картах подробно описано, как подготовить 4 стопки карт:



Все карты перед вами (помимо карт занавесов и инструкции) — это то, что вы видите в лаборатории.

Всегда следуйте указаниям на верхней карте стопки и переходите к следующей карте стопки только тогда, когда решите головоломку на предыдущей карте. Вы можете одновременно решать головоломки на верхних картах разных стопок или все вместе сосредоточиться на одной головоломке. Если вы нарушили правила, попытайтесь вернуться к верной раскладке карт и продолжить игру!

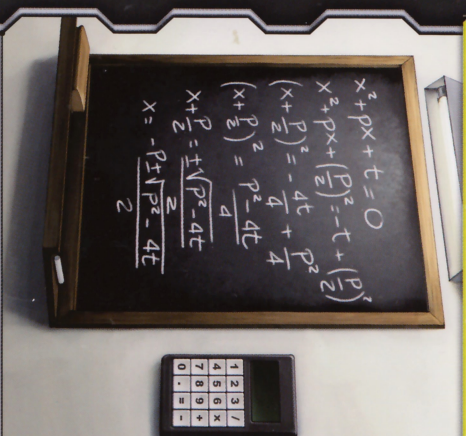
Перейдите к следующей карте.

11 Жёлтый занавес



Не глядя считайте следующие 10 карт (с жёлтым занавесом) и положите их на стол в виде стопки (эту карту положите сверху). Затем прочитайте указания на карте «Зелёный занавес»!

12 Доска



Пока вы рассматриваете доску, «Механический» голос говорит вам: «Нажмите "X", чтобы продолжить испытание». Ваши Действия?

13

Доска отъезжает в сторону

Как только вы нажимаете «X» на калькуляторе, доска отъезжает в сторону. За ней вы находите Чьи-то записки.



Переверните эту карту, чтобы посмотреть на записки. Положите эту карту неподдаёвку — она ещё может вам понадобиться! **Перейдите к следующей карте.**

14

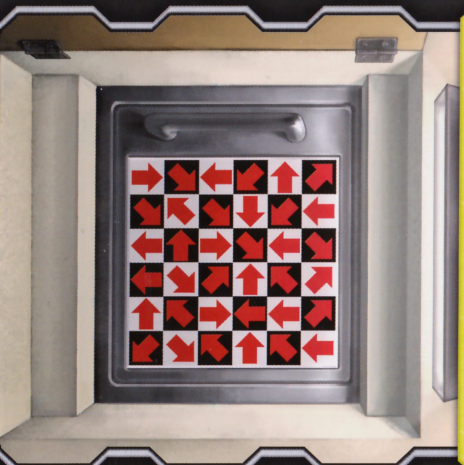
За Доской



За Доской — 2 панели, разделённые стеклянной перегородкой. «Механический» голос говорит: «Найдите жетон с неправильным отражением».

15

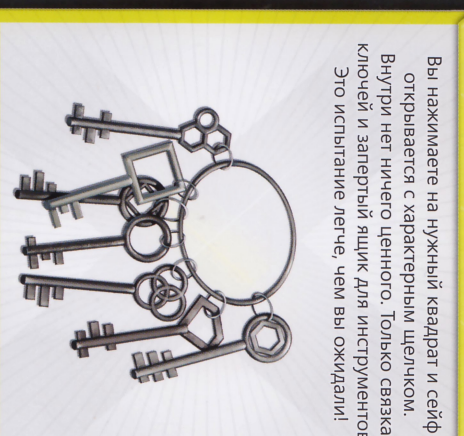
Панели открываются



Вы открываете панели и видите сейф. «Механический» голос говорит: «Нажмите на квадрат, на который указывают стрелки».

16

Внутри сейфа



Вы нажимаете на нужный квадрат и сейф открывается с характерным щелчком. Внутри нет ничего ценного. Только связка ключей и запёртый ящик для инструментов. Это испытание легче, чем вы ожидали!

Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **связку ключей**. Положите её неподдаёвку — она ещё может вам понадобиться! **Перейдите к следующей карте.**

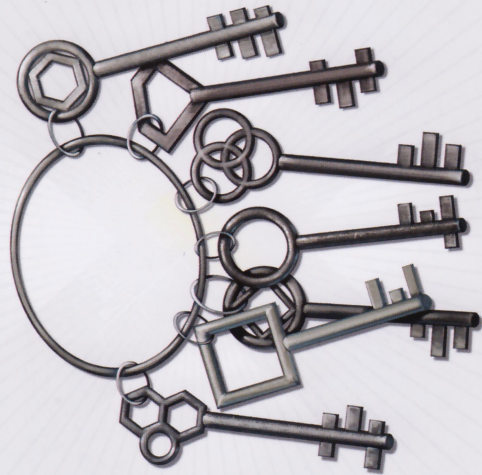
РЕШЕНИЕ

Здесь математика не нужна — просто нажмите на кнопку «X» на калькуляторе.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков.
Перейдите к следующей карте.

СВЯЗКА КЛЮЧЕЙ



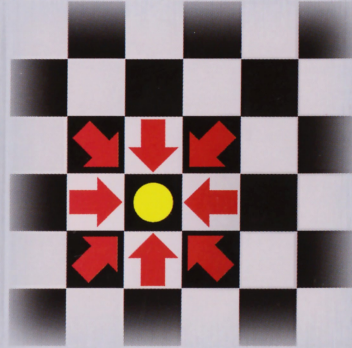
КВЕСТ МАСТЕР

ТАННА ДОКТОРА ТАЙМА

ПОСЛЕ ПОДОВКИ СЕРЬЕЗЬТЕ ЭТУ КАРТУ

РЕШЕНИЕ

Нажмите на третий квадрат в третьем ряду. Все стрелки, расположенные вокруг этого квадрата, указывают на него!



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков.
Перейдите к следующей карте.

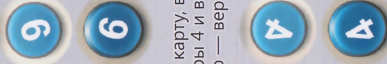


НИКТО НЕ ГОВОРИЛ ВАМ ПЕРЕВОРАЧИВАТЬ ЭТУ КАРТУ. ВСЕГДА СЛЕДУЙТЕ УКАЗАНИЯМ НА КАРТАХ.

Перейдите к следующей карте.

РЕШЕНИЕ

Прикоснитесь к жетону с цифрой 6. У цифры 6 — неверное отражение. Оно не должно напоминать девятку.



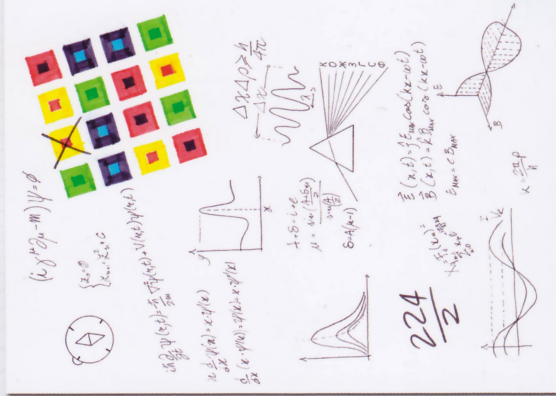
Если вы повернёте карту, вы увидите, что хоть отражение цифры 4 и выглядит странно, оно — верное.

Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков.
Перейдите к следующей карте.

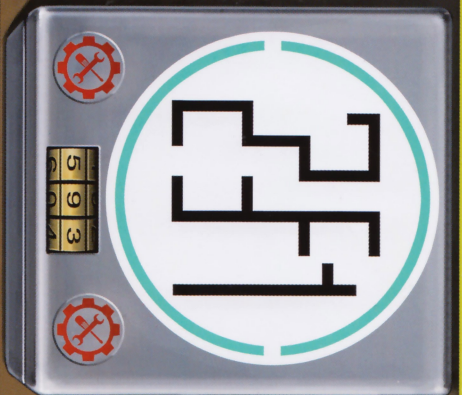
ЕСЛИ ВАМ НУЖНА ПОДСКАЗКА — ПРОСТО ПРОЧИТАЙТЕ ЕЁ. ОНАКО ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗЕРКАЛО!

17	1777	Ужасных	эпических
48	1488	Видов	уникальных
27	1277	Видов	уникальных
53	1533	Видов	уникальных
38	1388	Видов	уникальных
14	1144	Видов	уникальных
31	1311	Видов	уникальных
46	1466	Видов	уникальных
24	1244	Видов	уникальных
42	1422	Видов	уникальных
50	1500	Видов	уникальных
20	1200	Видов	уникальных
28	1288	Видов	уникальных

ЗАПИСИ



17 Ящик для инструментов



Внутри сейфа также оказался металлический ящик для инструментов. Чтобы его открыть, **нужно ввести код.**

18 Штуковина



Вы открываете крышку ящика с инструментами и находите внутри эту странную штуковину. Вы никогда раньше не видели ничего подобного!

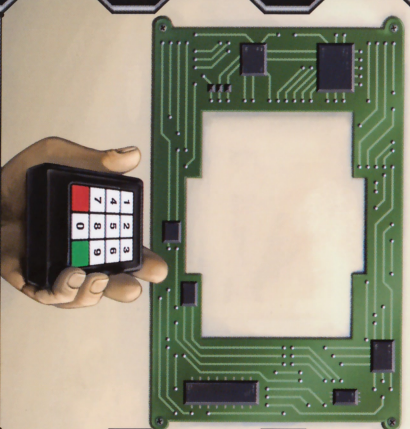
Проверните эту карту, чтобы посмотреть на **синий предмет**. Положите его неподдаёвку — он ещё может вам пригодиться! **Перейдите к следующей карте.**

19 Внутри ящика для инструментов



Внутри ящика для инструментов вы находите ключок бумаги с кодом и небольшой пульт управления. **Какая цифра соответствует «Х» на ключке бумаги с кодом?**

20 Плата



Если у вас есть недостающая часть этой платы, **найдите 5-значный код её активации!**

21 Ничего не происходит!

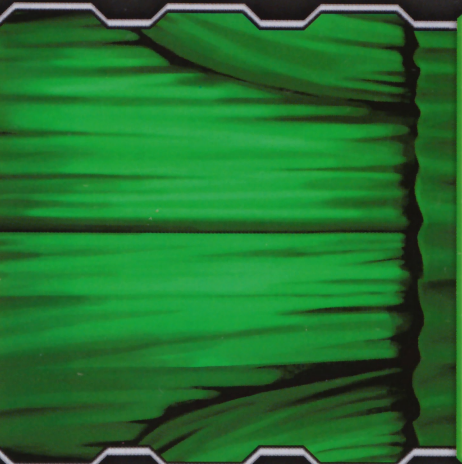
Вы ввели код и... ничего не произошло. Затем вы нажимаете на зелёную кнопку и "механический" голос говорит: «Поздравляю! Вы прошли первую часть испытания».

Вы ждёте, но ничего не происходит, а Доктор так и не появляется. Вы вытаскиваете на всякий случай батарейки из пульта управления.



Проверните эту карту, чтобы посмотреть на **батарейки**. Положите эту карту неподдаёвку — она ещё может вам понадобиться!

22 Зелёный занавес



Не глядя отсчитайте следующие 10 карт (с зелёным заголовком) и положите их на стол в виде стопки (эту карту положите сверху). **Затем прочитайте указания на карте «Красный занавес»!**

23 Шкаф



Шкаф заперт на ключи. **Найдите подходящий ключ, чтобы его открыть.**

24 В шкафу

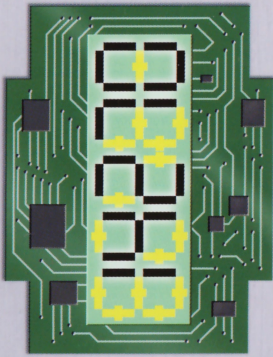


В шкафу вы находите ключок бумаги с частью алфавита, белые халаты и зашифрованное слово. **Расшифруйте слово, чтобы продолжить.**

<	Р
<	С
<	Т
<	У
<	Ф
<	Х
<	Ц
<	Ч
<	Ш
<	Щ
<	Ъ
<	Ы
<	Э
<	Ю
<	Я

РЕШЕНИЕ

Код — 14270. Вы можете прочитать его, если посмотрите на символы на схеме, игнорируя перечёркнутые части символов.



14270

Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **схему**, сделайте вторую отметку «X» и проверните эту карту. **Если вы уже нашли её, перейдите к следующей карте.**

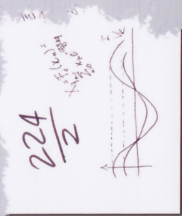
РЕШЕНИЕ

Верная цифра — 7!

На ленте записана цепочка чисел: первое число — 224, а каждое последующее — предыдущее число, поделённое на два.

224 112 56 28 14 X

В записях была подсказка!



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте.**

СПИЯЩИЙ ПРЕДМЕТ



РЕШЕНИЕ

Чтобы открыть ящик для инструментов, вам нужна карточка 777, а также вам нужно ввести правильный код — 237. Если вы наложите карточку 777 на ящик с инструментами, вы увидите код.



= 237

Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **карточку 777**, сделайте вторую отметку «X» и проверните эту карту. **Если вы уже нашли её, перейдите к следующей карте.**

РЕШЕНИЕ

Зашифрованное слово — «ЭЙНШТЕЙН».

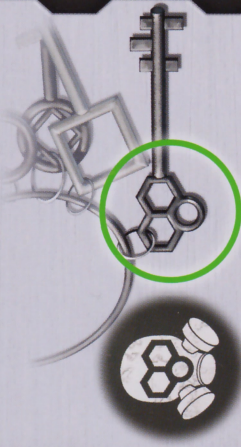
Если совместить два клочка бумаги с шифром так, чтобы стрелки указывали друг на друга, становится ясно, какая буква соответствует какой.

К	А
О	Б
Е	В
Ч	Г
И	Д
П	Е/Э
П	Ж
Ь	З
Т	И
Х	Й
Ф	К
Л	Л
А	М
Т	Н
С	О
Р	П

Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **шифр**, сделайте вторую отметку «X» и проверните эту карту. **Если вы уже нашли его, перейдите к следующей карте.**

РЕШЕНИЕ

Вам нужна связка ключей. Форма нужного ключа совпадает с изображением на двери шкафа.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **связку ключей**, сделайте вторую отметку «X» и проверните эту карту. **Если вы уже нашли её, перейдите к следующей карте.**

КВЕСТ МАСТЕР

ТАВНА ДОКТОРА ТАЙМА

ПОСЛЕ ПОГОВОРИ
СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ

БАТАРЕЙКИ



25**Двойное дно**

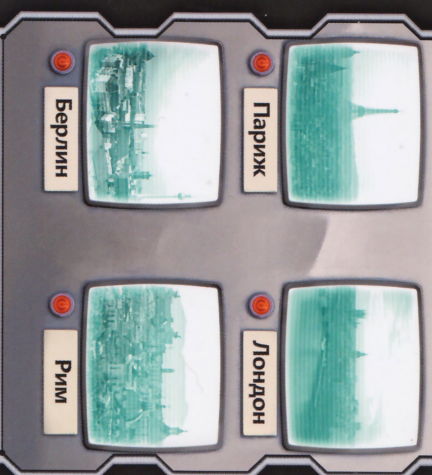
Как только вы произносите слово «Эйнштейн», «Механический» голос отвечает вам: «Доброе утро, Доктор!», а в шкафу открывается двойное дно. Там полно давно вышедшей из моды одежды и прочего барахла, но среди всего этого старья вы замечаете один современный предмет.



Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **электронную картушку**. Положите эту карту неподвижно — она ещё может вам понадобиться! **Перейдите к следующей карте.**

26**4 монитора**

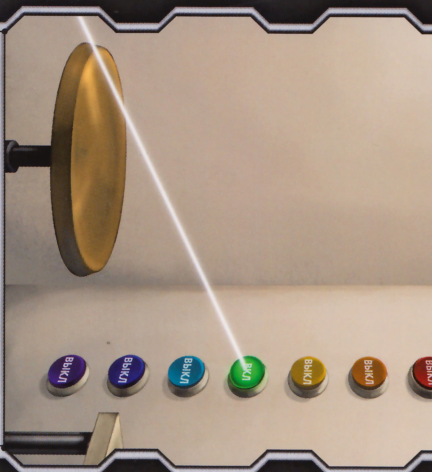
«Механический» голос говорит: «Выключите монитор, на который указывает **фондаль**». Какой монитор вы должны выключить?»

**27****Монитор не выключается**

Изображение на мониторе меняется, а «механический» голос говорит: «Примите нужную позу!». Какую из этих поз вы примете?»

**28****Луч света указывает на стену**

Неожиданно появляется луч света, указывающий на стену. «Механический» голос говорит: «Активируйте все световые сенсоры одновременно!». Ваши Действия?

**29****Сканирование тела**

Вспыхивает яркий свет, а по вашему телу пробегают какие-то лучи. Вдруг свет гаснет, а металлическая рука достаёт из компьютера диск: это трёхмерный скан вашего тела!



Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **диск**. Положите эту карту неподвижно — она ещё может вам понадобиться! **Перейдите к следующей карте.**

30**Ключ от чемодана**

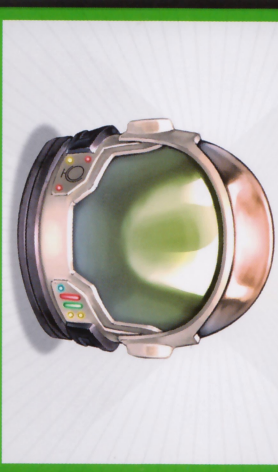
«Механический» голос говорит: «Достаньте шлемы из чемодана. Ключ от чемодана — тот, который можно носить на шее». Какой ключ — правильный?»

**31****Три замка**

Сложно сосредоточиться, когда завывает сирена! Вам нужно как можно скорее достать эти шлемы из чемодана! У вас есть ключ, но к **какому замку он подходит?**

**32****Внутри чемодана**

Вы поворачиваете ключ в третьем замке, и все три замка отпираются одновременно. Внутри вы находите по шлему для каждого игрока. Вы и не догадывались, что Доктор когда-то был астронавтом! Из любопытства вы надеваете шлемы.



Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **шлем**. Отложите её в сторону — она ещё может вам понадобиться!

РЕШЕНИЕ

Поставьте призму на табурет.
Призма преломляет свет.



В записях есть
схематичное
изображение
этого феномена.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **призму**, сделайте вторую отметку «Х» и переверните эту карту. Если вы уже нашли её, **перейдите к следующей карте**.

РЕШЕНИЕ

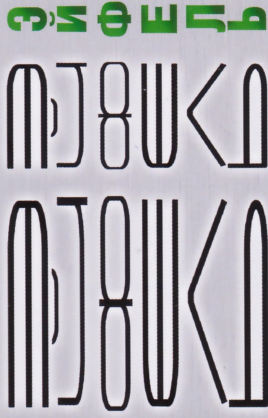
Вы должны принять позу под номером 2.
Монитор совсем и не сломан! Цветные полосы на мониторе — это искривлённые сигналы, повторяющие позу под номером 2.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте**.

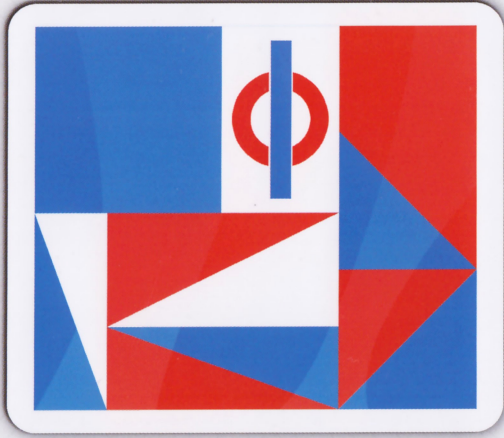
РЕШЕНИЕ

Если вставить в фонарь батарейки, лучи света из фонаря создадут тени — слово «Эйфель». Постап Эйфель — конструктор Эйфелевой башни, которой знаменит Париж. Следовательно, нужно выключить монитор «Париж».



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **фонарь** и **батарейки**, сделайте вторую отметку «Х» и переверните эту карту. Если вы уже нашли их, **перейдите к следующей карте**.

ЭЛЕКТРОННАЯ КАРТОЧКА

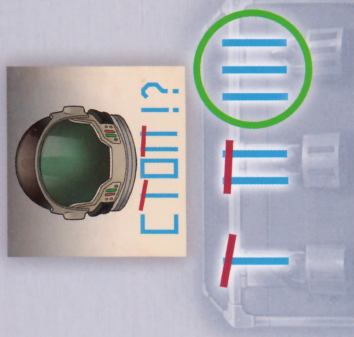


ШЛЕМ



РЕШЕНИЕ

Вам нужно открыть только третий замок. Посмотрите на плакат с изображением шлема: элементы букв «Г» и «П» представляют собой зачёркнутые римские цифры I (1) и II (2), следовательно открыть нужно третий замок.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте**.

РЕШЕНИЕ

Это нужный ключ (это единственный ключ, не соединённый с другим ключом). Он висит на шнурке, чтобы его можно было носить на шею.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте**.

ДИСК



33

Красный занавес



Не глядя отсчитайте следующие 10 карт (с красным заголовком) и положите их на стол в виде стопки (эту карту положите сверху).
Затем прочитайте указания на карте «Синий занавес»!

34

Ящик стола



Ящик стола Доктора Тайма — под замком.
Нажмите на нужный квадрат, чтобы открыть ящик!

35

В ящике стола

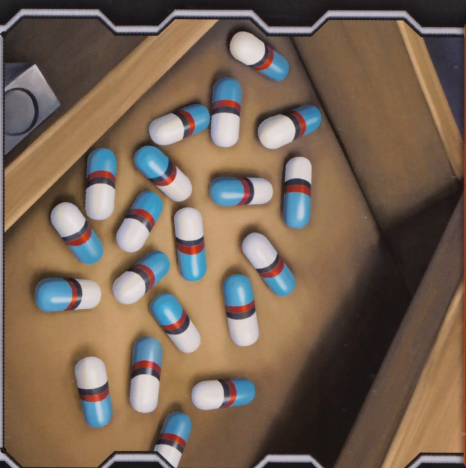


В ящике стола вы находите ключок бумаги с каким-то шифром.

Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **шифр**. Отложите её в сторону — она ещё может вам понадобиться!
Перейдите к следующей карте.

36

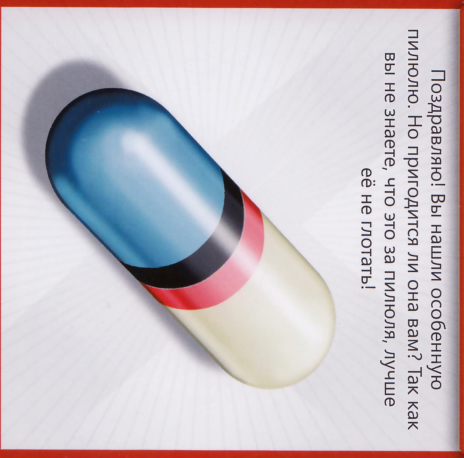
Горсть пилюль



В ящике валяется горсть пилюль, но лишь одна из них привлекает ваше внимание.
Какая?

37

Особенная пилюля



Поздравляю! Вы нашли особенную пилюлю. Но пригодится ли она вам? Так как вы не знаете, что это за пилюля, лучше её не глотать!

Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **пилюлю**. Отложите её в сторону — она ещё может вам понадобиться!
Перейдите к следующей карте.

38

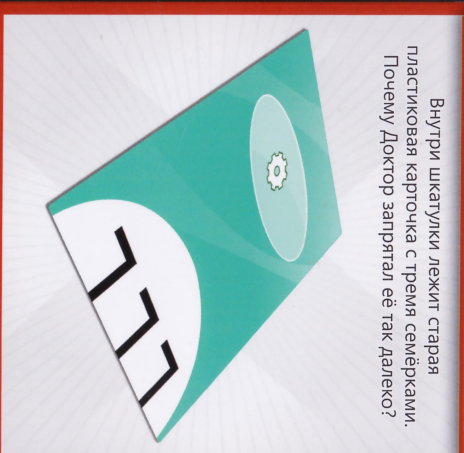
Шкатулка



Вы находите шкатулку с 5 загадочными символами. На другой стороне шкатулки написано: «Чтобы открыть шкатулку, нажмите 6».

39

Внутри шкатулки

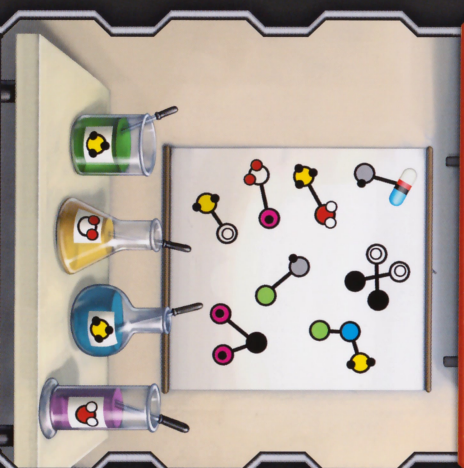


Внутри шкатулки лежит старая пластиковая карточка с тремя семерками. Почему Доктор запретил её так далеко?

Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **карточку 777**. Отложите её в сторону — она ещё может вам понадобиться!
Перейдите к следующей карте.

40

4 склянки



На плакате на стене изображена химическая реакция, вызванная пилюлей.
В какую склянку нужно бросить пилюлю?

РЕШЕНИЕ

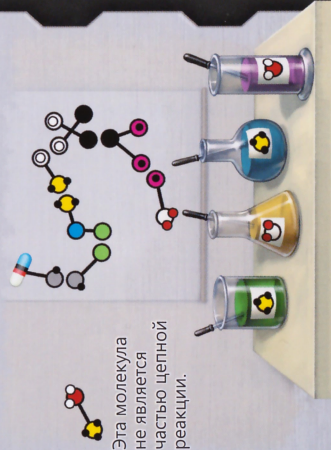
Это единственная пилюля, у которой чёрная и красная полосы — наоборот.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте.**

РЕШЕНИЕ

Нужная склянка — жёлтая. На плакате изображены молекулы, соединённые в цепную реакцию.



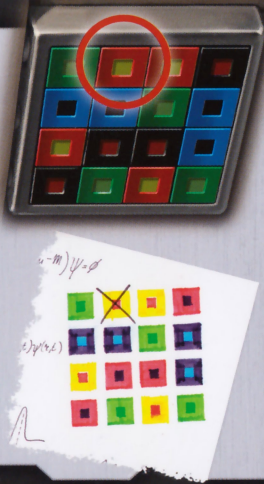
Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте.**

ШИФР

<	А
<	Б
<	В
<	Г
<	Д
<	Е/Ё
<	Ж
<	З
<	И
<	Й
<	К
<	Л
<	М
<	Н
<	О
<	П

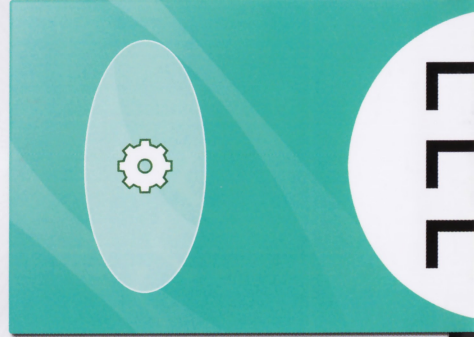
РЕШЕНИЕ

Нажмите на последний квадрат во втором ряду. В записях изображена аналогичная схема, на которой нужный квадрат зачёркнул. Если вы повернёте записи, вы увидите копию замка, в которой все цвета — наоборот.



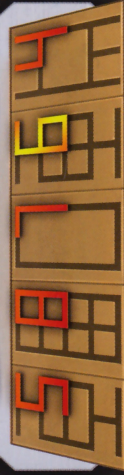
Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **записи**, сделайте вторую отметку «Х» и переверните эту карту. **Если вы уже нашли их, перейдите к следующей карте.**

КАРТОЧКА 777



РЕШЕНИЕ

Нажмите на четвёртый символ слева, состоящий из четырёх шестёрок. Каждый символ состоит из одной цифры, повторённой четыре раза и повернутой соответствующим образом.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «Х» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте.**

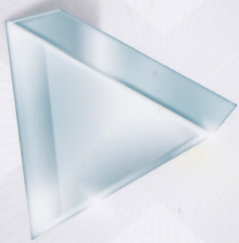
ПИЛЮЛЯ



41

Реакция

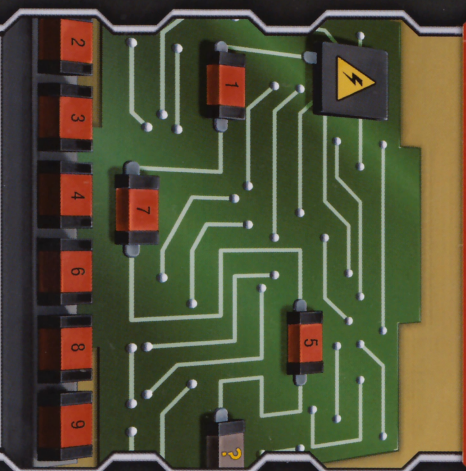
Жидкость начинает кипеть и выплёскивается из склянки. Склянка взрывается, комната наполняется густым жёлтым дымом, из которого вдруг появляется призма, падаёт на пол и закатывается под стол. Вы поднимаете призму.



Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **призму**. Отложите её в сторону — она ещё может вам понадобиться! **Перейдите к следующей карте.**

42

Разомкнутая цепь

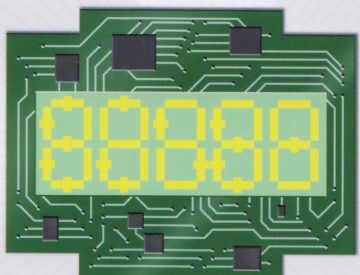


Под столом вы находите разомкнутую цепь. **Проследуйте вдоль цепи. Какого микрочипа не хватает?**

43

Замкнутая цепь

Вы заменили микрочип — теперь схема исправна! Можно её использовать...
Знать бы ещё как!



Переверните эту карту, чтобы посмотреть на **схему**. Отложите её в сторону — она ещё может вам понадобиться!

44

Синий занавес

Который сейчас час? Посмотрите на часы и отметьте текущее время на листе для подсчёта очков. Постарайтесь закончить игру как можно быстрее!



Положите оставшиеся карты (с синим заголовком) на стол в виде стопки (эту карту положите сверху). **Теперь снимите карты с занавесами со всех стопок и начните испытание!**

45

Библиотека Доктора



Часы неправильно показывают время. Возможно, они указывают на то, что нужно взять книгу с полки. **Но какую?**

46

Книга — это потайной рычаг!



Книжная полка сдвигается в сторону, а за ней оказывается сканер. **Вставьте в сканер электронную картушку нужной стороной.**

47

Беспользны́й фонарь

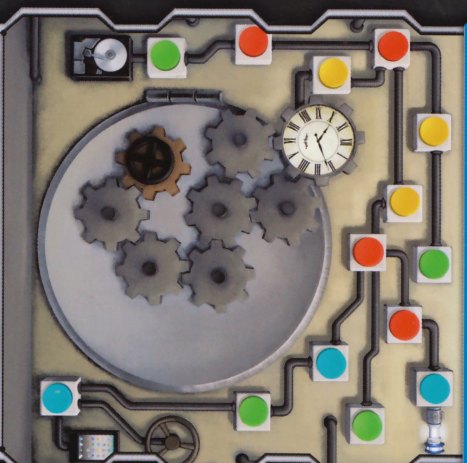


Вы вставляете электронную картушку, и металлическая дверь медленно открывается. К вашей ноге подкатывается фонарь. Вы пытаетесь его включить, но внутри нет батареек. К счастью, лаборатория хорошо освещена, поэтому вам не из-за чего расстраиваться.

Отложите её в сторону — она ещё может вам понадобиться. **Переверните эту карту, только если у вас есть батарейки! Перейдите к следующей карте.**

48

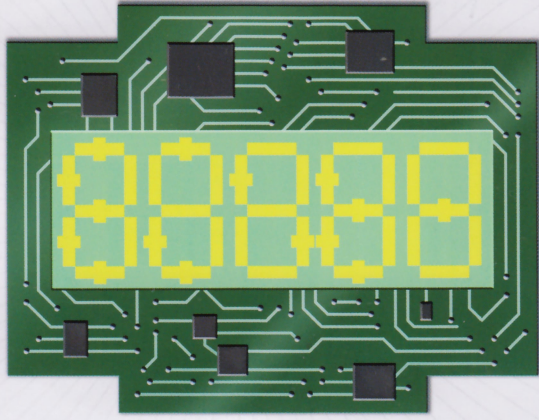
Механическая Дверь



За стеной оказалась странная дверь. Чтобы её открыть, вам нужно вставить **диск** и нажать кнопки в определённой последовательности.

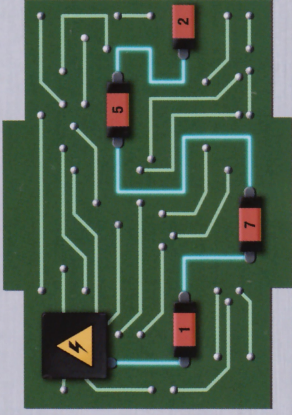
**ПОСЛЕ ПОДГОВКИ
СБРОСЬТЕ ЭТУ КАРТУ**

СХЕМА



РЕШЕНИЕ

Не хватает микрочипа под номером 2. Снятая цепь принимает такую же форму, как и следующей на ней микрочип. Часть цепи перед недостающим микрочипом принимает форму цифры 2.



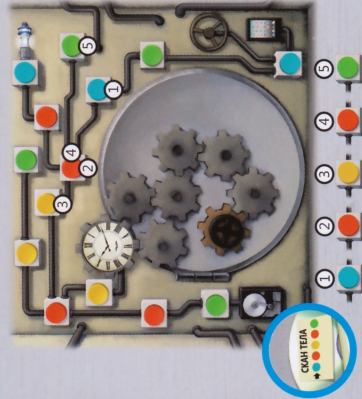
Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте.**

ПРИЗМА



РЕШЕНИЕ

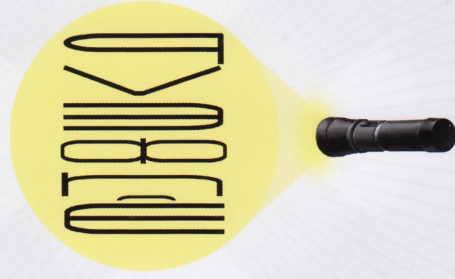
Нажмите на кнопки в последовательности от 1 до 5. Чтобы открыть дверь, вам нужно будет нажать одну и ту же красную кнопку дважды.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **диск**, сделайте вторую отметку «X» и переверните эту карту. **Если вы уже нашли его, перейдите к следующей карте.**

ФОНАРЬ

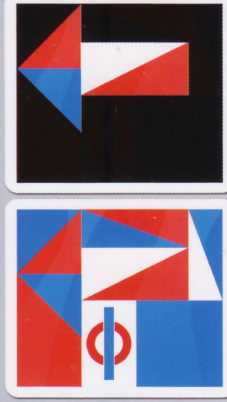
Вы вставляете новые батарейки в фонарь и включаете его. Лучи света из фонаря создают странные тени... Что бы это значило?



Если у вас нет батареек, переверните эту карту!

РЕШЕНИЕ

Электронную карточку нужно повернуть следующим образом:

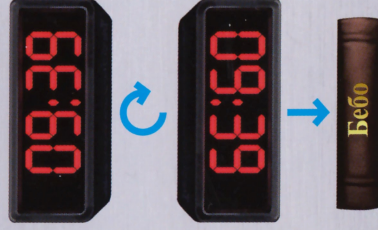


На электронной карточке изображена стрелка, состоящая из 4 треугольников и имеющая такую же форму, как и стрелки на сканере.

Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли **электронную карточку**, сделайте вторую отметку «X» и переверните эту карту. **Если вы уже нашли её, перейдите к следующей карте.**

РЕШЕНИЕ

Если перевернуть часы, вы увидите, что часы указывают на книгу БЕБО.



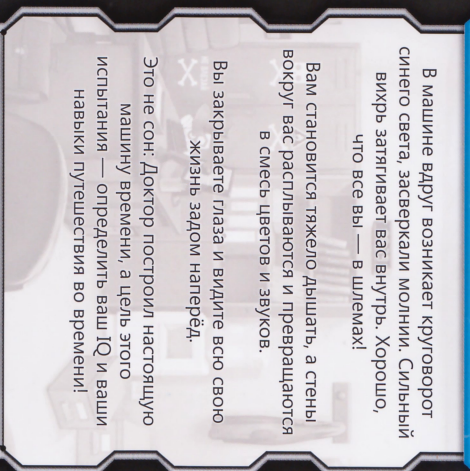
Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. **Перейдите к следующей карте.**

49**Дверь заблокирована**

Дверь всё ещё закрыта. "Механический" голос спрашивает: «В каком направлении нужно повернуть шестерёнку с ручкой, чтобы шестерёнка с часами повернулась против часовой стрелки?»

50**Недостающие координаты**

Дверь открылась! "Механический" голос говорит: «Выберите символ, заданный четырьмя координатами. Какой символ выберете вы?»

51**Невероятное приключение!**

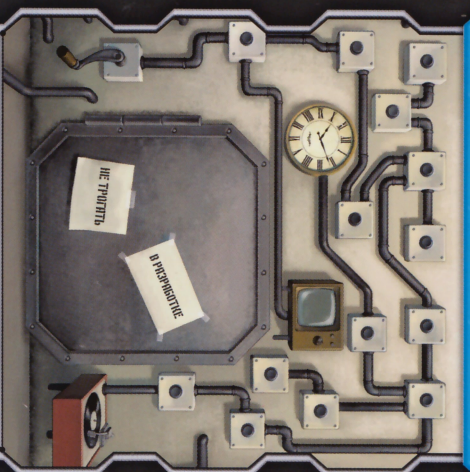
В машине вдруг возникает круговорот синего света, засверкали молнии. Сильный вихрь затягивает вас внутрь. Хорошо, что все вы — в шлемах!

Вам становится тяжело дышать, а стены вокруг вас распыляются и превращаются в смесь цветов и звуков.

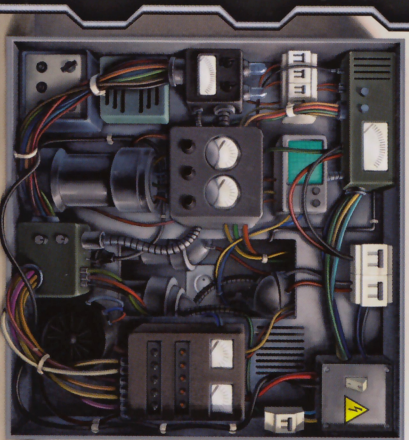
Вы закрываете глаза и видите всю свою жизнь задом наперёд.

Это не сон: Доктор построил настоящую машину времени, а цель этого испытания — определить ваш IQ и ваши навыки путешествия во времени!

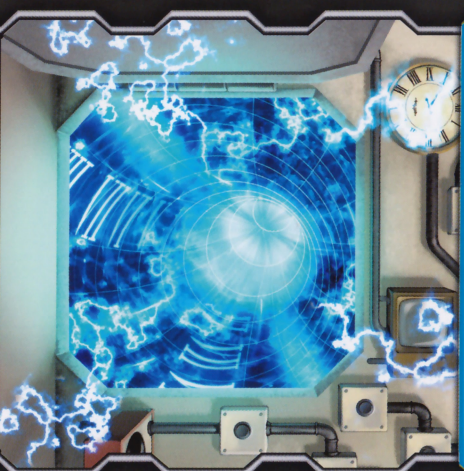
Переверните эту карту, чтобы совершить путешествие во времени!

52**Ещё одна механическая дверь**

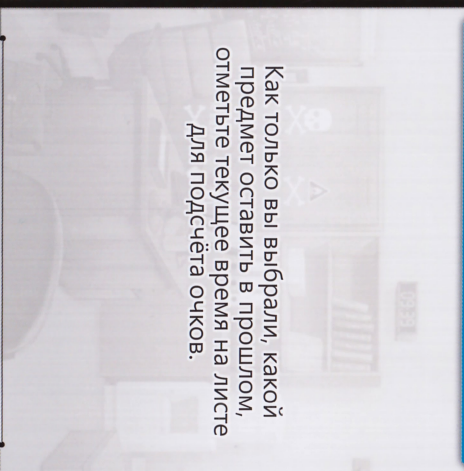
Не хватает **синего предмета**... К счастью, он у вас есть! Куда его нужно вставить?

53**Полный вперед!**

Вы выбрали временные координаты, чтобы отправиться назад в будущее, но машина почему-то не работает. Почему?

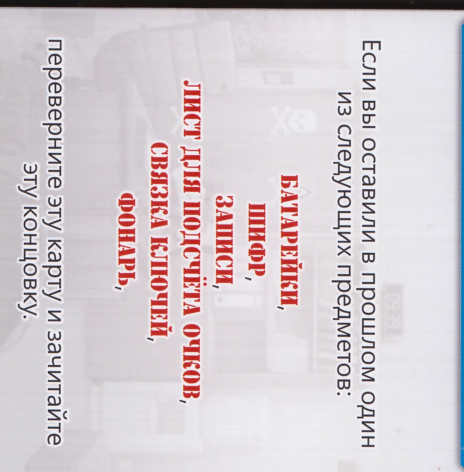
54**Угадайте кто!**

Машина заводятся, синий круговорот вот-вот уведёт вас в путешествие во времени! Переверните эту карту, чтобы принять последнее важное решение!

55**Грандиозный финал**

Как только вы выбрали, какой предмет оставить в прошлом, отметьте текущее время на листе для подсчёта очков.

Переверните эту карту.

56**Решение, принятое в прошлом**

Если вы оставили в прошлом один из следующих предметов:

**БАТАРЕЙКИ,
ПИНФР,
ЗАПИСИ,
ЛИСТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ,
СВЯЗКА КЛЮЧЕЙ,
ФОНАРЬ,**

переверните эту карту и зачитайте эту концовку:

В противном случае сбросьте эту карту и перейдите к следующей.

РЕШЕНИЕ

Вставьте синий предмет, как показано.

Эта механическая дверь похожа на предыдущую (у них даже одинаковые старые часы), только вместо планшета у неё — монитор, вместо CD-диска — виниловая пластинка. Хотя кнопки расположены не так, как на предыдущей двери, провода между ними расположены так же.



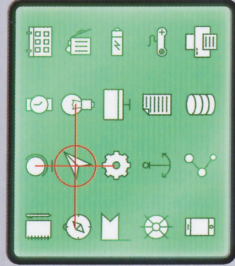
Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков.
Перейдите к следующей карте.



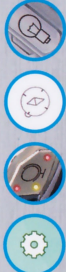
Вы совершили путешествие на 30 лет назад в прошлое! За вашей спиной машина времени выглядит иначе... Вы осматриваетесь, но лаборатория — заперта, а вокруг — ни души (как и в будущем, откуда вы только что прибыли). Сбросьте эту карту и найдите другой способ совершить путешествие во времени!

РЕШЕНИЕ

Нужный символ — бумажный самолётчик.



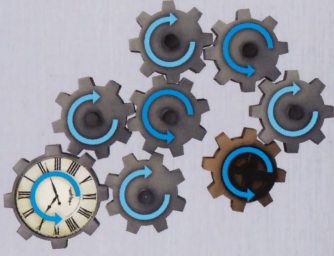
Этот символ окружён 4 символами, изображёнными на следующих предметах: карточка 777, шлем, записи, синий предмет.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков. Если вы ещё не нашли все 4 предмета, сделайте вторую отметку «X» и проверните эту карту. **Если вы уже нашли все 4 предмета, перейдите к следующей карте.**

РЕШЕНИЕ

Шестерёнку с ручкой нужно повернуть против часовой стрелки. Каждая шестерёнка, вращаясь по часовой стрелке, присоединена к шестерёнке, вращающейся против часовой стрелки, и наоборот.



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков.
Перейдите к следующей карте.

НАЗАД В БУДУЩЕ: КОНЦОВКА №1

Доктор Тайм спрашивает, готовы ли вы к экзамену по математике. Машина времени так и не была изобретена из-за решений, принятых вами в прошлом.

Зачеркните две отметки «X» на вашем листе для подсчёта очков.

Подсчитайте, за сколько минут вы прошли испытание.

Добавьте 5 минут за каждую отметку «X» на вашем листе для подсчёта очков.

В зависимости от итогового количества минут, ваш результат:

0-60 минут: Просто гениально! Так держать!

61-90 минут: Миссия выполнена!

91 минута или больше: Лучшее поздно, чем никогда!

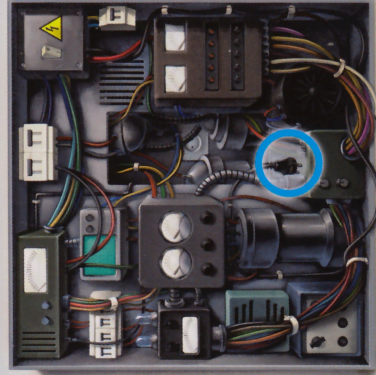
КВЕСТ МАСТЕР

ЗАДАЧА ДОКТОРА ТАЙМА

Вы готовы к грандиозному финалу? Перейдите к следующей карте.

РЕШЕНИЕ

Она не воткнута в розетку! Не забудьте подключить машину к сети электропитания!



Если ваше решение оказалось неверным, отметьте «X» на листе для подсчёта очков.
Перейдите к следующей карте.

Вы готовы к путешествию во времени, но вы не можете взять с собой все предметы.

Выберите один из предметов, а остальные оставьте в прошлом.

Подумайте о последствиях вашего выбора!

Доктор в прошлом найдёт его рано или поздно!



Перейдите к следующей карте.

57**Решение, принятое
в прошлом**

Если вы оставили в прошлом

ПИСЬМО,переверните эту карту
и зачитайте эту концовку.В противном случае сбросьте
эту карту и перейдите
к следующей.**58****Решение, принятое
в прошлом**Если вы оставили в прошлом
один из следующих предметов:**КАРТОЧКА 777,****ЭЛЕКТРОННАЯ КАРТОЧКА,****СХЕМА,****ДИСК,****ПЛИМ,****ПРИЗМА,**переверните эту карту и зачитайте
эту концовку.В противном случае сбросьте эту
карту и перейдите к следующей.**59****Решение, принятое
в прошлом**

Если вы оставили в прошлом

СИНИЙ ПРЕДМЕТ,переверните эту карту
и зачитайте эту концовку.В противном случае проверьте
сброшенные карты: предмет,
который вы оставили
в прошлом, был указан
на одной из них.**60****Конец**

КВЕСТ МАСТЕР

ТАЙНА ДОКТОРА ТАЙМА

НАСТОЯЩИЕ ИГРЫ
СТИЛЬ ЖИЗНИЕсли вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании
«Стиль Жизни» www.LifeStyleId.ru —
там вы найдете множество других
интересных настольных игр для
взрослых и детей!

НЕ ВМЕСЯЙ

Как подготовиться к новой игре:
Сотрите отметки «X» с листа для
подсчета очков и отсортируйте карты
в колоде в порядке от 1 до 60.

ВНИМАНИЕ!

**ВЫ СМОТРИТЕ НА КОЛЮДУ
НЕ С ТОЙ СТОРОНЫ.**

**НЕ ПРОСМАТРИВАЙТЕ КОЛЮДУ
И НЕ ПЕРЕМЕНИВАЙТЕ ЁЁ.**

**ПЕРЕВЕРНИТЕ КОЛЮДУ
И ЗАЧИТАЙТЕ ТЕКСТ
НА КАРТЕ ПОД НОМЕРОМ 1.**



НАЗАД В БУДУЩЕЕ: КОНЦОВКА №4

Доктор объясняет вам, как благодаря вам, он закончил свою машину времени. 30 лет назад ему не хватало синего предмета, а вы дали его ему. Благодаря временному парадоксу, это — лучшая концовка из всех!

Зачеркните три отметки «X» на вашем листе для подсчёта очков.

Подсчитайте, за сколько минут вы прошли испытание.

Добавьте 5 минут за каждую отметку «X» на вашем листе для подсчёта очков.

В зависимости от итогового количества минут, ваш результат:

0-60 минут: Просто гениально!
Так держать!

61-90 минут: Миссия выполнена!

91 минута или больше: Лучше поздно, чем никогда!

НАЗАД В БУДУЩЕЕ: КОНЦОВКА №3

Доктор Тайм недоволен, так как он велел вам ничего не трогать! Он обвиняет вас в краже чего-то очень важного и прогоняет из своей лаборатории!

Зачеркните одну отметку «X» на вашем листе для подсчёта очков.

Подсчитайте, за сколько минут вы прошли испытание.

Добавьте 5 минут за каждую отметку «X» на вашем листе для подсчёта очков.

В зависимости от итогового количества минут, ваш результат:

0-60 минут: Просто гениально!
Так держать!

61-90 минут: Миссия выполнена!

91 минута или больше: Лучше поздно, чем никогда!

НАЗАД В БУДУЩЕЕ: КОНЦОВКА №2

Доктор Тайм-младший встречает вас! Он рассказывает, что его отец тайнственным образом исчез 30 лет назад после того, как проглотил странную пилюлю в своей лаборатории!

Возьмите листок для подсчёта очков.

Подсчитайте, за сколько минут вы прошли испытание.

Добавьте 5 минут за каждую отметку «X» на вашем листе для подсчёта очков.

В зависимости от итогового количества минут, ваш результат:

0-60 минут: Просто гениально!
Так держать!

61-90 минут: Миссия выполнена!

91 минута или больше: Лучше поздно, чем никогда!