

# СКРЫТОЕ

## ВНИМАНИЕ!

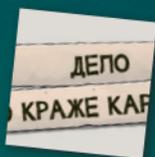
Не открывайте отделения коробки и не вынимайте жетоны,  
пока не прочтёте эти правила!  
Пересчитайте жетоны перед игрой.

## Состав игры

В коробке вы найдёте правила игры  
и 3 стопки жетонов.

### КРАЖА

56 жетонов  
(34 мм x 34 мм)



6 карт подсказок



### ПРОФЕССОР

54 жетона  
(42 мм x 28 мм)



6 карт подсказок



### ИМХОТЕП

70 жетонов  
(34 мм x 34 мм)



6 карт подсказок



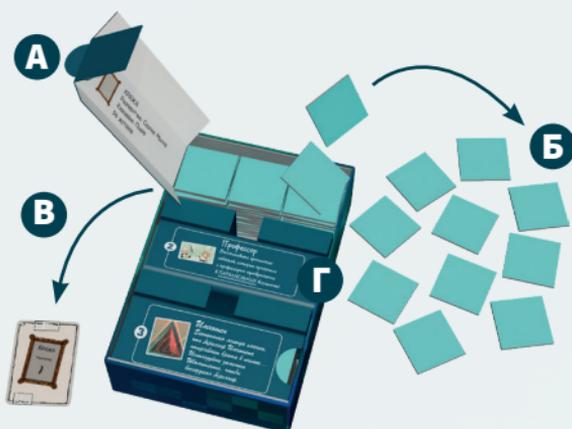
## Цель игры

Действуя **сообща**, соберите изображение, разделённое на фрагменты — жетоны. Вы должны воссоздать иллюстрацию на их обратной стороне, полагаясь только на то, что видите на лицевой стороне. Для этого:

- **Проанализируйте** информацию на жетонах.
- **Соберите** их в единое целое, следуя логике.
- **Переверните**, чтобы увидеть то, что скрыто на обороте.

# Подготовка к игре

- А** Выберите одно из трёх отделений коробки. В каждом из них своя история. Откройте отделение и возьмите из него все жетоны, **НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ ИХ**.
- Б** Разложите жетоны на столе так, чтобы все могли до них дотянуться. Перемешайте жетоны, **НЕ ПЕРЕВОРАЧИВАЯ ИХ**.
- В** Возьмите все 6 карт подсказок и положите их рядом **ЛИЦОМ ВНИЗ**.
- Г** На крышке открытого вами отделения есть **ВСТУПЛЕНИЕ**. Прочтите его внимательно — оно содержит крайне полезную информацию.



**Примечание:** чтобы определить нужную вам для игры лицевую сторону жетонов, сверьтесь с рисунками ниже.

## КРАЖА



## ПРОФЕССОР



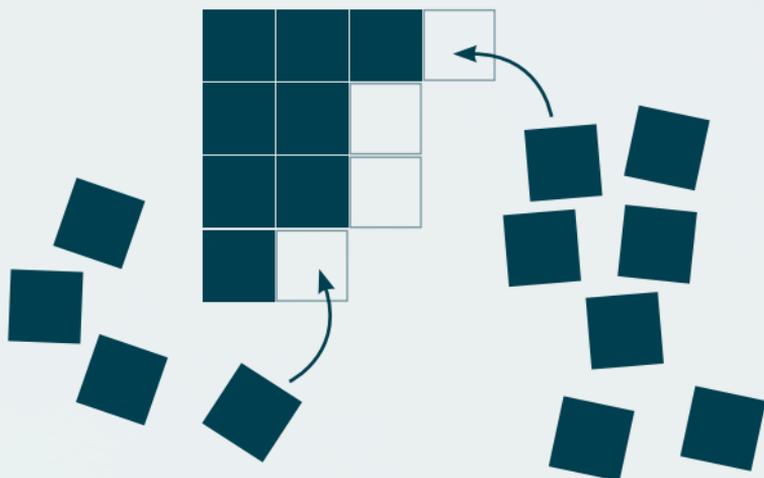
## ИМХОТЕП



# Процесс игры

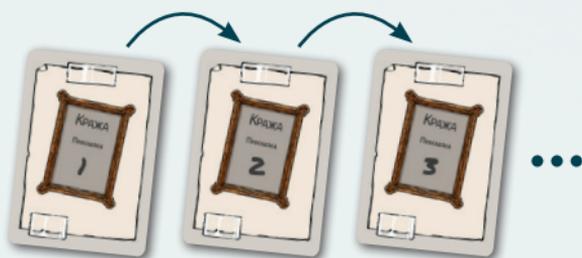
Вам необходимо собрать прямоугольное изображение, используя все жетоны из выбранного отделения. Есть лишь один правильный вариант, и чтобы найти его:

- установите логические связи между фрагментами текстов и рисунков (необязательно);
- поймите общий принцип построения изображения (обязательно!).



Если вы застряли более чем на 10 минут, прочтите карту подсказки. Важно:

- Читайте подсказки по порядку (сначала подсказку 1, потом подсказку 2 и так далее).
- Если подсказка не помогла, прочтите следующую.
- Подсказки не дают прямых ответов, но помогают понять общий принцип построения изображения.

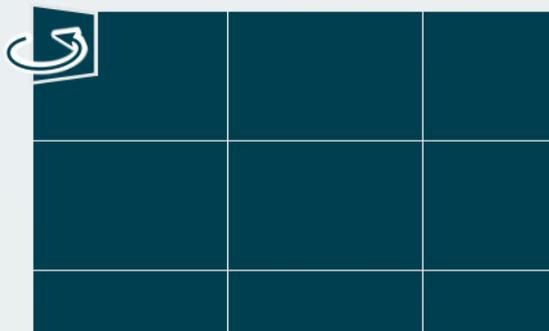


# Конец игры

Разложив все жетоны, проверьте, правильно ли вы собрали изображение.

Сначала прочтите все карты *подсказок* по очереди. Так вы убедитесь, что не допустили ошибок. Затем переверните каждый жетон **через левый или правый край**, чтобы увидеть иллюстрацию на обороте.

Если жетоны лежат неправильно, значит, вы где-то ошиблись.



## Советы

- Лучше всего играть вдвоём — это оптимальное число участников.
- Внимательно и не торопясь осматривайте каждый жетон. Важна любая мелочь.
- Если застряли, прочтите подсказку!
- В этой игре нет победных очков, ваша награда — собранная иллюстрация на обороте!

Автор игры: **Седрик Милле**

Иллюстрация на обложке:

**Мод Шальмель**

Вёрстка и предпечатная подготовка: **Алексис Ванмербек**

### **КРАЖА**

*Разработка Седрика Милле,  
иллюстрации Пьеро*

### **ПРОФЕССОР**

*Разработка Седрика Милле,  
сценарий и иллюстрации  
Мартена Видберга*

### **ИМХОТЕП**

*Разработка Седрика Милле,  
иллюстрации Мод Шальмель*

### **РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ**

Руководитель проекта:

**Андрей Сафронов**

Выпускающий редактор:

**Жанна Олыва**

Переводчик:

**Александр Петрунин**

Корректор:

**Ольга Саратовцева**

Верстальщик: **Антон Марков**