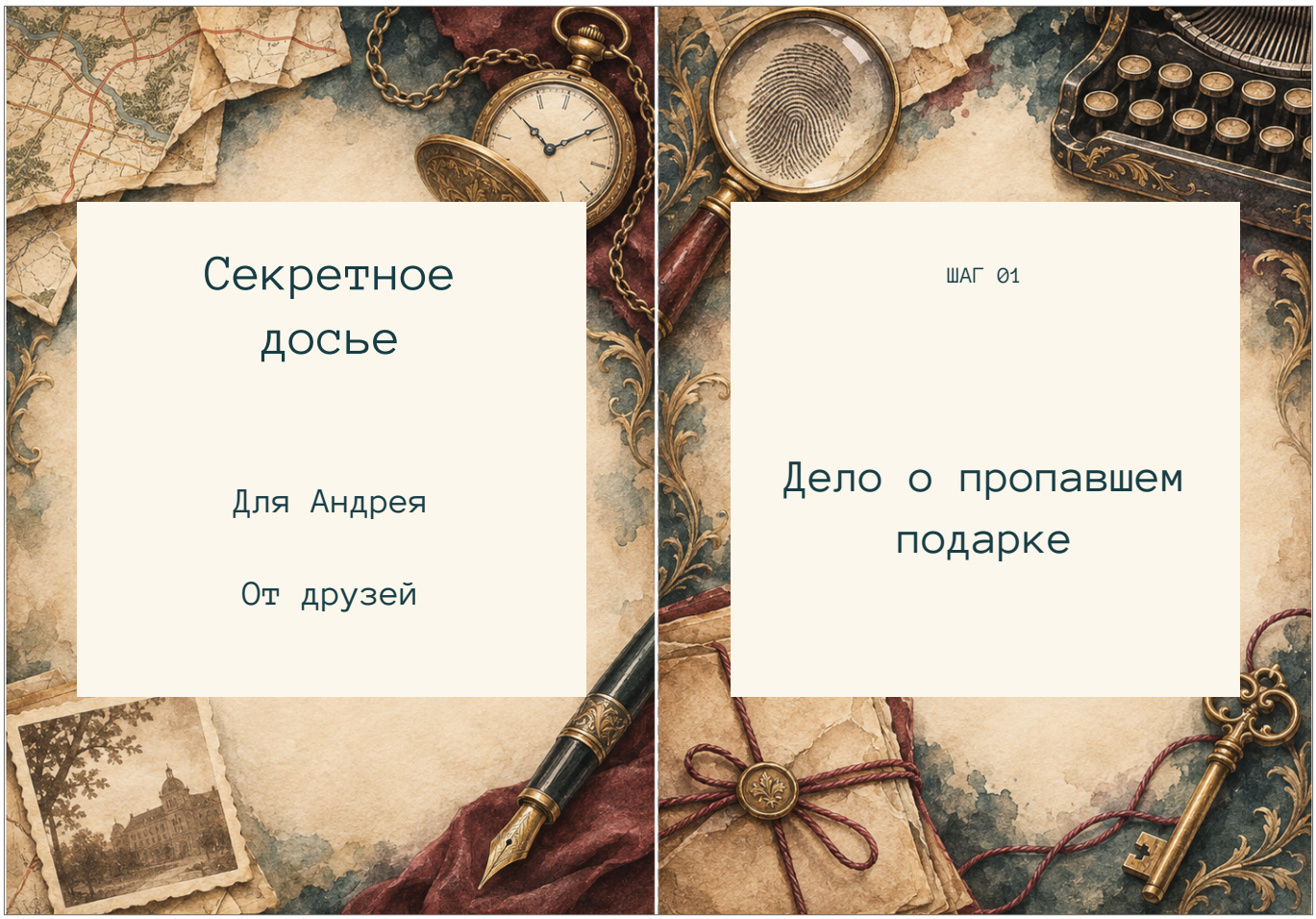
Книжечка 1 / СНАРУЖИ



A4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Книжечка 1 / ВНУТРИ

Шаг 1

Приключение продолжается

Подарок исчез, но оставил первую улику. Читай первые буквы строк:

След остался в кабинете.
Там рождаются решения.
Обыщи рабочее место.
Лежит улика неслучайно.

A4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Книжечка 2 / СНАРУЖИ



А4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Книжечка 2 / ВНУТРИ

Шаг 2

Приключение продолжается

Вторую улику спрятали внутри слов. Возьми букву под указанным номером, считая слева:

капля — 3

дом — 2

стол — 4

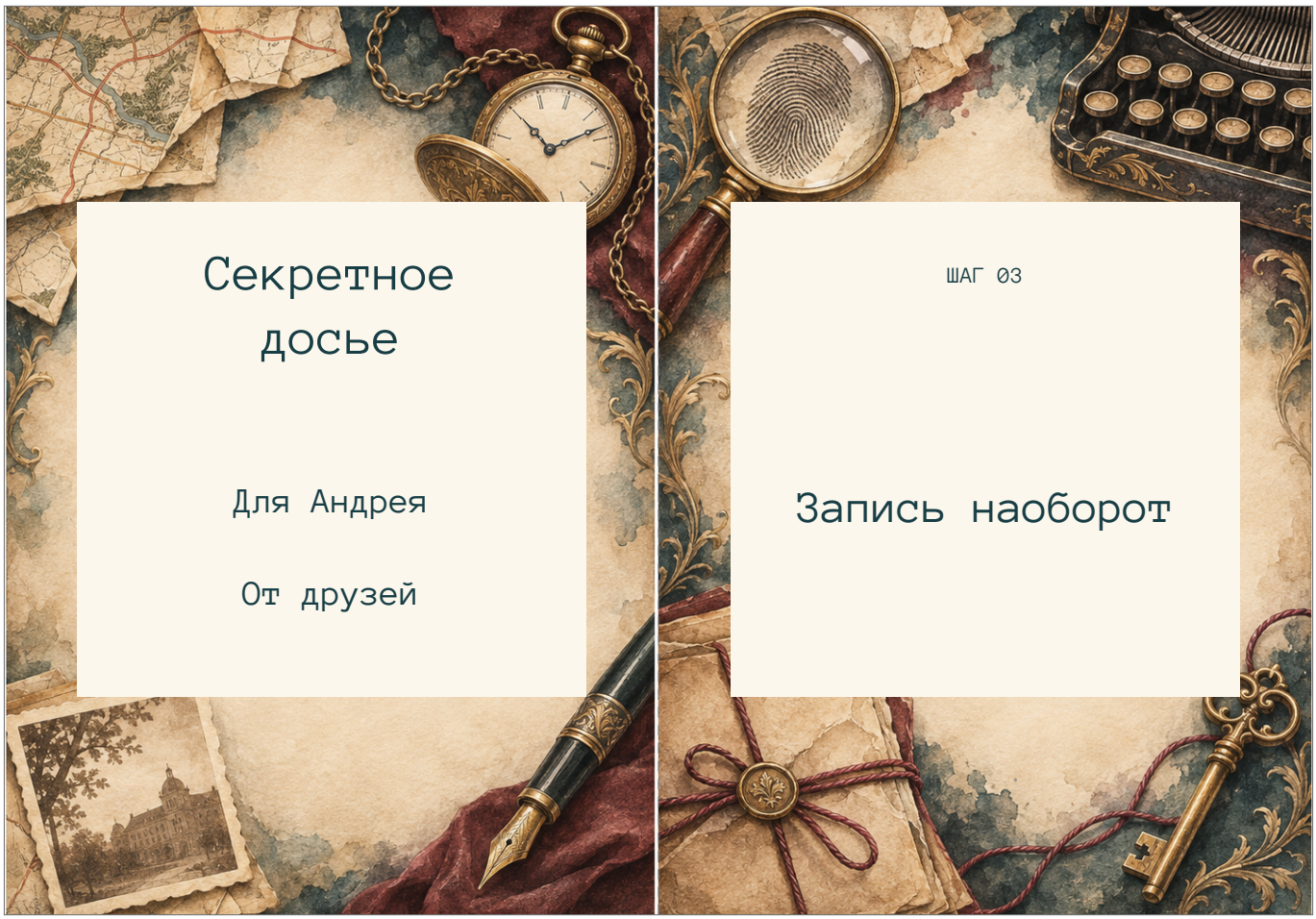
окно — 2

игра — 4

Полученное место ищи в гостиной среди настольных игр.

A4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Книжечка 3 / СНАРУЖИ



А4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Книжечка 3 / ВНУТРИ

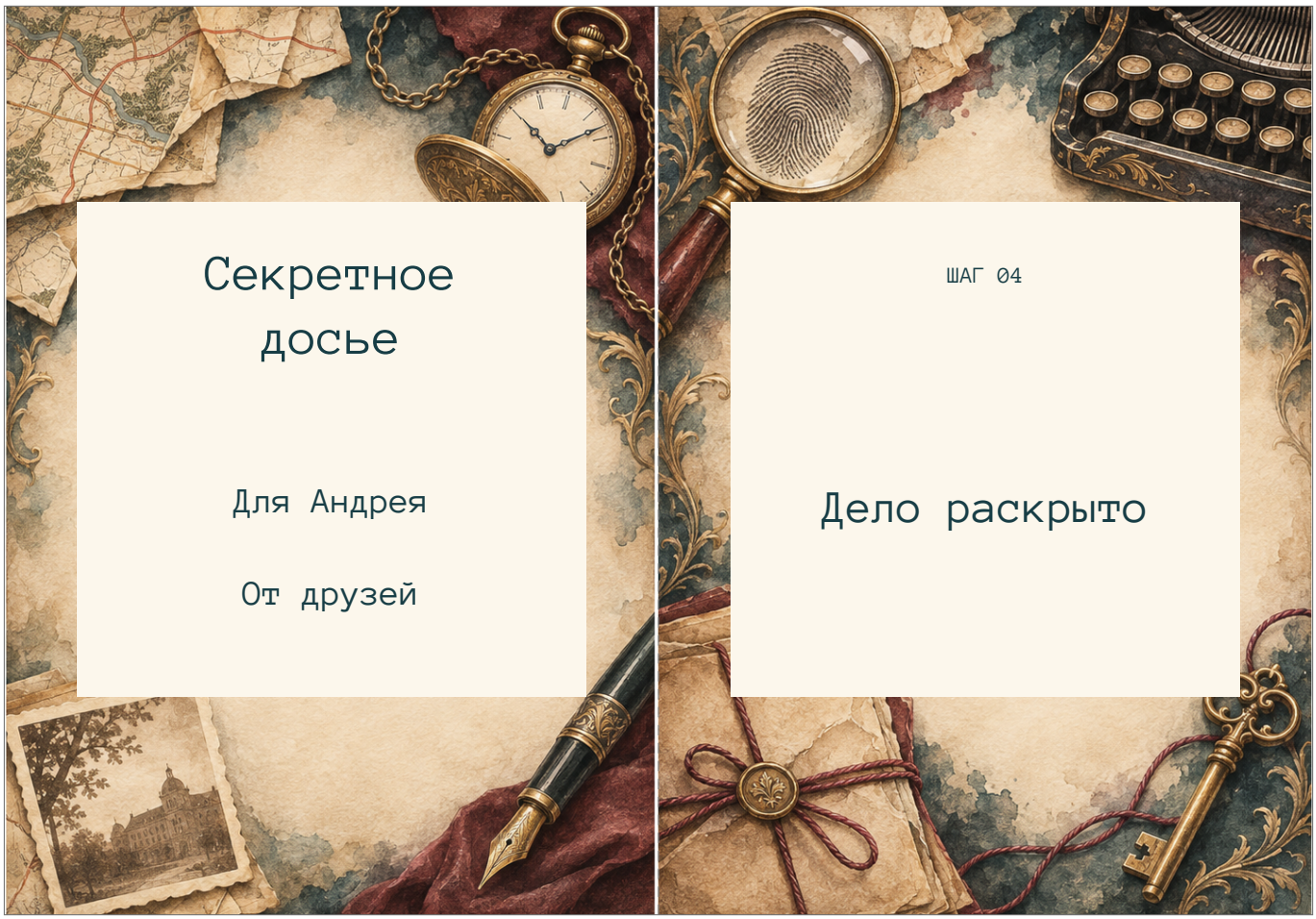
Шаг 3

Приключение продолжается

Последняя запись выглядит так: КИЩЯ. Похоже, её сделали задом наперёд. Прочитай справа налево. Получившееся слово назовёт предмет; нужен нижний такой предмет в комоде спальни.

A4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Книжечка 4 / СНАРУЖИ



A4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Книжечка 4 / ВНУТРИ

Шаг 4

Сюрприз для тебя

Андрей, с 45-летием! Желаем, чтобы впереди было много увлекательных открытий, крепкого здоровья, верных друзей и поводов радоваться каждому новому дню.
Твои друзья

A4 / 100% / Контур: вырезать / Пунктир: сгиб

Инструкция организатору

Печать: А4, масштаб 100%, одностраничный режим. Страницы 1–8 печатайте двусторонне с переворотом по длинному краю. Это 4 листа для 4 книжечек. Страницу 9 оставьте у себя.

Сначала распечатайте только страницы 1–2 на одном листе. Проверьте совпадение рамок на просвет. Вырежьте прямоугольник, сложите по центру иллюстрациями наружу. Справа снаружи — обложка с номером.

При ручной печати возвращайте лист пустой стороной под печать, сохраняя направление верха. Подача зависит от принтера: сначала проба.

РАСКЛАДКА И ОТВЕТЫ

1. Вручить лично -> Рабочий стол в кабинете
2. Рабочий стол в кабинете -> Полка с настольными играми в гостиной
3. Полка с настольными играми в гостиной -> Нижний ящик комода в спальне
4. Нижний ящик комода в спальне — финал, вместе с подарком.

Ответ 2: ПОЛКА. Ответ 3: ЯЩИК.

При затруднении назовите первую букву или само место. Проверьте маршрут до игры. Не используйте места на высоте, у воды или работающие приборы.

Это образец по вымышленной анкете: текст ИИ с редакторской проверкой. Проверьте формулировки и личные детали перед печатью.