Книжечка 1 / СНАРУЖИ



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

Книжечка 1 / ВНУТРИ

Шаг 1

Приключение продолжается

Первые буквы четырёх строк назовут место:
Согревает нас вечерний чай.
Там проходят беседы вдвоём.
Отыщи на кухне знакомый причал.
Лежит продолжение на нём.

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

Книжечка 2 / СНАРУЖИ



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

Книжечка 2 / ВНУТРИ

Шаг 2

Приключение продолжается

Иногда после велопрогулки полезно развернуть маршрут. Прочитай АКЛОП от последней буквы к первой. Ищи это место в гостиной, там, где стоят книги.

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

Книжечка 3 / СНАРУЖИ



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

Книжечка 3 / ВНУТРИ

Шаг 3

Приключение продолжается

Возьми указанную букву каждого слова по порядку:
мак — 3, море — 2, шар — 3, стол — 3, дуб — 3, якорь — 2, чай — 2.
Получившийся предмет ищи в шкафу спальни, среди шарфов.

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

Книжечка 4 / СНАРУЖИ



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

Книжечка 4 / ВНУТРИ

Шаг 4

Сюрприз для тебя

Аня, с нашими тремя годами! Пусть впереди будет ещё много тёплых вечеров за чаем, велосипедных прогулок и маленьких приключений вдвоём.
Спасибо за наше счастье.
Миша

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 -> Кухонный стол
2. Кухонный стол -> Книжная полка в гостиной
3. Книжная полка в гостиной -> Коробка с шарфами в шкафу спальни
4. Коробка с шарфами в шкафу спальни — финал, вместе с подарком.

Ответ 2: ПОЛКА. Ответ 3: КОРОБКА.

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.