

## Поброди за кладом

1. Квест состоит из 4 веток. Три ветки в результате дают одинаковый ключ, четвертая - отличающийся. Отличающийся ключ является ложным.
2. Ответом на задание в каждой точке будет номер следующей точки. В точках деления веток ответов будет два. На финальных точках ответом будет просто число.
3. Ключом по ветке является сумма ответов по всем точкам, начиная со Старта, входящим в ветку квеста.
4. Все точки находятся на территории ВВЦ
5. Разделение команды допустимо
6. Все ответы должны быть занесены в Путевой лист в соответствующие графы. Любые другие записи (на обороте Путевого или на отдельных бумажках) рассматриваться не будут.
7. Будьте внимательны :-)

## Задания

**Старт.** Этот остров находится севернее губернаторского, а достичь его можно, начав плавание по оранжевому торговому пути и в нужный момент чуть сбиться с курса, пока не увидите причал нужного острова



**1.** Воспользуйтесь миникартой и найдите искомое место в районе КП.



Тот, кто находится в искомом месте, мог бы работать там, куда ведёт один из причалов острова. Но вам нужен не этот причал, а ближайший к нему.

От причала двигайтесь до медведя, а от него идите по дорожке налево к одноименному зданию.

Здесь вы найдёте последнюю часть ключа. Она равна количеству флагов у входа в здание.

**2.** Достигнув КП, внимательно оглядитесь. Найдите следующее:



Если из количества букв в слове над этим изображением вычесть 2, то узнаете номер дальнейшего КП.

**3.** Воспользуйтесь миникартой и найдите искомое место в районе КП.



Отыщите будку у главного входа объекта, а затем номер на ней. Первая цифра номера будет соответствовать номеру одного из трех прудов острова, считая от левого. Найдите 2-й по близости к этому пруду причал острова и двигайтесь к нему.

Встаньте спиной к причалу и двигайтесь до первого же поворота налево. Сверните туда и идите вперед, придерживаясь левой стороны. В какой-то момент тропинка окажется перегорожена, но разве это остановит вас в погоне за ключом? Продолжайте пробираться дальше до тех пор, пока по левую руку от вас не окажется постройка.

Здесь вы найдёте последнюю часть ключа. Она равна количеству крупных кружочков на щите.

**4.** Вы сильно проголодались. Поэтому в районе, где вы оказались, постарайтесь найти павильон, где вас накормят продуктом, который вы сможете достать практически в любых естественных условиях, лишь бы были нужные растения и животные. Посчитайте на фасадах павильона количество серпов. Если добавить к этому числу 7, то вы получите номер следующего КП.

**5.** Достигнув нужного места, отыщите на нём 40-вой фрагмент найденного места - там будет склад топлива, оставленный предыдущими бедолагами, пытавшимися отыскать сокровища. Посчитайте количество найденных канистр с маслом.

Если вы решите во время ночёвки не использовать топливо вообще, то замерзнете, но добавьте найденные запасы к своим 7 канистрам и отправитесь на КП, равный новому количеству ваших канистр.

А если вы решите израсходовать во время ночевки все ваши канистры и одну найденную, то отправитесь на КП, равный оставшемуся после ночевки количеству канистр.

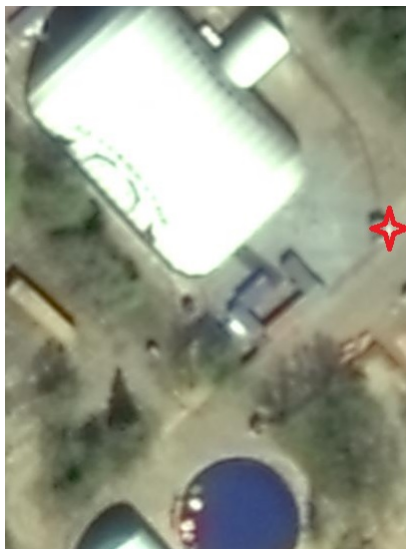


**6.** В районе КП найдите одичавшего пирата



Напротив него есть место, где можно достать любимый напиток мореплавателей - ром. Умножьте на 3 первую цифру номера здания с этим местом и получите номер дальнейшего КП.

**7.** Воспользуйтесь миникартой и найдите искомое место в районе КП.



Второй из двух рядов, соответствующий тысяче пиастров, укажет вам номер причала острова (по часовой стрелке, начиная с главного), к которому вы должны двигаться дальше.

От этого причала двигайтесь также по часовой стрелке вдоль забора (насколько это возможно) до первого строения между вами и забором.

Здесь вы найдете последнюю часть ключа. Это число, написанное вертикально сверху вниз в клеточках на окне снаружи.



**8.** Вы прибыли на остров, где, по словам губернатора, спрятан ключ от сундука. Впереди долгая и опасная дорога с развилками и несколькими путями, один из которых приведет к ложному ключу. Но никто не мешает вам вернуться на развилку и пройти ещё и другой путь (а скорее всего вам обязательно придётся это сделать - как вы иначе узнаете, что ключ верный? Хотя вы можете и рискнуть. :) ).

Прямо перед вами находится камень, на котором написано:

*Налево коли ты пойдёшь - в парк развлечений вход найдёшь,*

*А карта развлечений спасёт вас от мучений.*

*Коли направо соберетесь - то в башню с цифрами упретесь,*

*На ней как на балконе - весь остров на ладони.*

Смело двигайтесь в любом из указанных направлений.

**9.** Воспользуйтесь миникартой и найдите искомое место в районе КП.



Двигайтесь к КП, соответствующему количеству круглых колонн строго возле центрального входа искомого места. Однако задание на КП вам в этот раз не нужно. Зато нужна большая дорога вверх, по которой и идите, пока не увидите по правую руку баню с зелёной дверью в желтом заборе. Тут же по возможности сверните налево, а потом, не выбираясь с острова, направо и идите до длинной палки, перегораживающей дорогу. Обойдите её и двигайтесь дальше до круглого сооружения по левую руку. Здесь вы найдете последнюю часть ключа. Это количество букв в слове, обозначающем что-то волшебное, что находится здесь, взятое с противоположным знаком.



**10.** Найдите в районе КП объект  
Встаньте лицом к объекту. Посчитайте количество букв на зубцах стены на фасаде круглого здания справа от вас. Если бы их было на 3 меньше, вы бы сразу узнали номер следующего КП.

**11.** Найдите в районе КП изображение



Определив там же время завтрака и вычтя из него 2 часа, вы узнаете номер следующего КП.

**12.** Найдите в районе, куда вы пришли, постройку, надпись над входом которой говорит о том, что любят многие, а особенно женщины и пираты. Но в этот раз вы приехали на остров не за этим, поэтому, стоя лицом ко входу, двигайтесь влево по прямой, пока возможно. Где-то там будет следующая точка.

**13.** Недалеко от места, куда вы пришли, есть пиратский корабль, выброшенный на берег. Отсюда у вас есть два пути.

Либо посчитайте количество бойниц для орудий по левому борту и следуйте к КП, чей номер превышает получившееся число на 5.

Либо увеличьте в семь раз количество фонарей, которыми освещается Кодекс для посетителей. Полученное число фонарей и есть номер следующего КП

**14.** Настоящему пирату нужно оружие, в том числе и огнестрельное. Но к нему нужны боеприпасы, а у вас их очень мало. Найдите рядом с местом, где вы находитесь, строение, в котором вы могли бы смешать селитру, уголь и серу, если бы знали, для чего вам это нужно. Количество пятиугольных незастеклённых окон на фасаде здания, увеличенное на одно, даст вам номер следующего КП,

**15.** Вы очень устали - видимо сказывается отсутствие должной подготовки. В текущем районе найдите здание, которое могло бы вам (да и вообще всем) помочь как следует подготовиться к большим нагрузкам. Посчитайте флаги над входом и увеличьте их количество на 4. Так вы узнаете номер следующего КП.