

УДК 794  
ББК 77.056  
КТК 579  
П41

**П41** Побег из тюрьмы : приключенческий квест / авт.-сост. Антон Малютин. — Ростов н/Д : Феникс, 2019. — 156 с. : ил. — (Квест book).

ISBN 978-5-222-31039-7

Новая увлекательнейшая серия книг-квестов от издательства «Феникс»! Наряду с «Ограблением банка» квест «Побег из тюрьмы» — один из популярнейших в мире и признанная классика квестов. Возможно, причина этого — в своеобразной притягательности криминальных квестов, привносящих немного остроты в жизнь законопослушных граждан. Преодолейте все препятствия и обретите долгожданную свободу! Неповторимая атмосфера, интереснейшие головоломки, неожиданные повороты ждут читателей на страницах этой книги.

Интеллектуалы прошлого оставили после себя множество тайн и загадок. Книга вдохновлена этим наследием, здесь в оригинальной подаче собраны головоломки разных стран, культур и эпох. Они легли в основу новых сюжетов и обрели современное звучание, доказав свою актуальность.

УДК 794  
ББК 77.056

ISBN 978-5-222-31039-7

© Антон Малютин, составление, 2018  
© ООО «Феникс»: оформление, 2018  
© В оформлении обложки использованы иллюстрации по лицензии Shutterstock.com, 2018

## Что это за книга?

Вы держите в руках книгу-квест, в которой вам предстоит помочь четырём товарищам совершить побег из вымышленной тюрьмы, расположенной где-то на американском Западном побережье. В книге предложено несколько цепочек заданий, при решении которых вы приближаетесь к заветной цели.

Книжный формат налагает некоторые ограничения на квест — здесь нет Мастера квеста, запертой комнаты и осязаемых вещей, которые помогли бы вам найти выход. Нет и того эмоционального накала, благодаря которому квест приобретает свою остроту. Да и никто не мешает вам подсмотреть ответы или просто пропустить сложные задания. Но между тем этот квест очень интересен, ведь вы не столько преодолеваете виртуальные испытания, сколько ведёте интеллектуальный поединок с собой. Поединок, в котором важны знания, логическое мышление, сила воли и способность погрузиться в мир, созданный собственным воображением.

Вы получите настоящее удовольствие! И мы надеемся, что небольшое путешествие по страницам книги запомнится вам приятными моментами.





# ПРОЛОГ

Вы очнулись на полу тёмного душного помещения. Открыв глаза, вы увидели грязные стены и железную решётку. Под потолком светила тусклая лампа. Спустя несколько минут к вам окончательно вернулось сознание, и только тогда вы поняли, что не только не узнаете место, в котором оказались, но даже не помните собственного имени!..

Во рту пересохло. Осмотревшись по сторонам, вы увидели бак и железную кружку. Подняться с пола оказалось непростым делом — всё тело пронзала боль, ноги и руки едва слушались вас, а в голове раздавались глухие удары. Не без труда вы наполнили кружку и сделали несколько глотков тёплой, невкусной воды.

«Это тюрьма! — неожиданная мысль пронзила вас. — Тюрьма! Но что я здесь делаю? И кто я?»

Не помнить своего имени и своего прошлого, не знать причин своего заточения в этой тёмной камере, чувствовать страх и безысходность — хорошее начало новой жизни!

— А, очнулся! — внезапно раздавшийся голос отвлек вас от горьких мыслей. — А мы уже думали, что отбыл ты своё здесь. Ну ничего, выздоравливай, ха-ха!

Слова этого щуплого надзирателя в мешковатой форме и с большими очками на носу только разозлили вас. «Почему я здесь? Я кого-то ограбил или убил? Ничего не помню!..» — эти мысли наводили ужас.

— Эй, болезный!.. — из-за стены донёсся шёпот. — Ты здесь?

— Я?.. — ответили вы хриплым, чужим и незнакомым голосом.

— Да, ты. Здесь больше никого нет.

— Кто ты?

— Это неважно. Важно другое — кто ты. Меня попросили передать, что для тебя в нашем блоке приготовлено послание... Видимо, ты птица высокого полёта, раз для тебя стараются такие люди.

— Какие «такие»?

— Хватит под дурачка косить, здесь все свои. Помолчи и послушай, два раза повторять не буду...

Голос за стеной что-то негромко рассказывал, но вы едва его слушали. Этот разговор значил лишь одно: вы не просто так оказались в тюрьме, здесь замешаны какие-то могущественные силы и вам нужно как можно скорее отсюда выбраться. Но как это сделать? Что ж, для начала придётся всё обдумать, а потом приступить к действию. Так что там говорит голос за стеной?





# ЗАГОВОР

## Испытание № 1. В какую камеру?

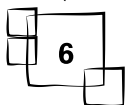
Вас ведут по длинному тюремному коридору. Несколько дней назад один из надёжных людей сообщил, что в какой-то из камер, расположенных в этом блоке, приготовлено послание. Вам необходимо найти эту камеру и под любым предлогом остановиться рядом с ней хотя бы на несколько секунд. Номер камеры вам указали в зашифрованном виде: сумма номеров до нужной камеры (включая и её) в точности равна сумме номеров от этой камеры (включительно) до конца коридора, причём количество камер в коридоре больше 10, но меньше 50. Вы увидели, что коридор прямой, камеры расположены только по одной его стороне и нумеруются по порядку, начиная с единицы.

**Определите номер камеры, в которой вас ждёт послание.**

## Испытание № 2. Прочестъ письмо

Вы определили номер нужной камеры, до неё оставалось несколько шагов. Сквозь решётку вы увидели, что на полу камеры, примерно в фута<sup>1</sup> от двери, лежит клочок бумаги размером с визитную карточку. Это и есть послание! Подойдя ближе, вы увидели, что клочок лежит на полу не просто так: он опирается на два отогнутых уголка, расположенных по диагонали (рис. 1). И если на этом

<sup>1</sup> Фут — единица длины английской системы мер, равен примерно 0,3 м;  
1 фут = 12 дюймов.



листе было послание, то оно находится на обращённой к полу стороне.

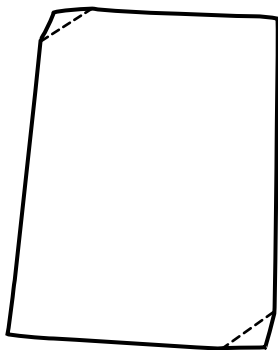


Рис. 1

Дотянуться через решётку до письма невозможно, а прочесть его необходимо. Как же это сделать, не трогая его руками?

**Переверните лежащий на полу клочок бумаги, опирающийся на два отогнутых уголка, без помощи рук и посторонних предметов.**

### Испытание № 3. Как прочесть послание?

Выяснилось, что поиск послания был лишь испытанием на вашу готовность совершить побег. На перевёрнутом клочке бумаги была лишь одна фраза:

### **ИЩИ В СВОЕЙ КАМЕРЕ**

Что искать? Тайный покровитель, ведущий подготовку побега, слишком надеется на ваши умственные способности. Сможете ли вы их оправдать?

Вы — в своей камере, за спиной с грохотом закрылась железная дверь. На столе вы замечаете то, чего здесь раньше не было: слегка помятый лист бумаги,





надломленную зубочистку, пустую кружку, горящую свечу. Вы подняли лист бумаги — он совершенно чист. Повертели в руках зубочистку — один из её концов слегка разбух, будто какое-то время пробыл в воде. Посмотрели и понюхали кружку — в ней чувствуется кислый аромат... Да, определённо, в кружке совсем недавно был лимонный сок или лимонад. И удивительно, что никто из надзирателей всё ещё не погасил эту горящую свечу.

А где же послание? Оно на этом пустом листе? Или он не пуст?

**где и как скрыто послание о побеге?**

#### Испытание № 4. Тайное послание

Раскрыв тайну послания, вы сильно удивились — прочесть его невозможно. На клочке бумаги написаны какие-то иероглифы (рис. 2).

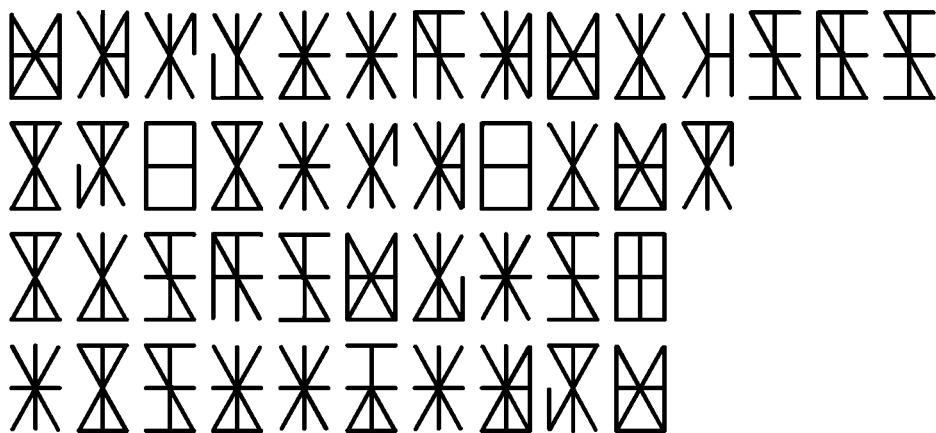


Рис. 2

Но присмотревшись, в этих значках можно уловить некоторую систему, которая, вероятно, станет ключом.

**Что скрыто в тайном послании?**



# ДОСЬЕ

В побеге участвуют четыре человека, познакомившихся в тюрьме. Каждый из этих персонажей имеет свои сильные и слабые стороны, поэтому способен решать определённый круг задач.

## **Стивенсон.**

Главный герой, именно от его лица вы начали проходить этот квест. Умён, силён, наделён чувством юмора, ироничен. Всегда может встать на место других героев, за исключением разве атлета Нельсона.

## **Мейсон — по кличке Логик.**

Владеет развитым логическим мышлением, способен решать самые запутанные задачи и находить выход из самых сложных ситуаций. Привык размышлять о сложном, поэтому встреча с простейшими задачами может поставить его в тупик.

## **Парсон — по кличке Визуал.**

Наблюдательный, обладает фотографической памятью, различает тончайшие градации цвета и наделён чувством прекрасного.

## **Нельсон — по кличке Атлет.**

Силён, вынослив, атлетичного телосложения, завсегда-тай тюремного спортивного зала. Добр и отзывчив, всегда приходит на помощь, хотя иногда решает проблемы слишком грубо.

На долю каждого из героев выпадет немало испытаний. Но пройдут ли они с честью через них — полностью зависит от вас.



# ОТВЕТЫ

## Испытание № 1

Если вы остановитесь у камеры № 35, то у вас есть шанс бежать. Но если у другой камеры — вам не избежать карцера. Всего в коридоре расположено 49 камер, сумма чисел от 1 до 35 равна 630, сумма чисел от 35 до 49 тоже равна 630. Числовая последовательность 1, 2, 3, 4 ... 49 — это арифметическая прогрессия с шагом (разностью) 1, что позволяет даже методом подбора достаточно быстро найти нужную сумму.

Однако самое интересное, что описанная в этом испытании ситуация может встречаться лишь при определённых условиях: если номер камеры равен 1 и других камер нет совсем; если номер камеры равен 6 при общем числе камер, равном 8; если номер камеры равен 35 при общем числе камер, равном 49; если номер камеры равен 204 при общем числе камер, равном 288; и т. д. Эти условия описываются уравнением  $(x^2 + x)/2 = y^2$ , где  $x$  — общее число камер,  $y$  — номер искомой камеры.

## Испытание № 2

Если первое, что пришло вам в голову, дунуть на письмо, то вам не повезло — мало того, что вас накажет тюремный надзиратель, так ещё и послание останется неп прочитанным. Если подуть на лежащую таким образом карточку с отогнутыми диагональными углами, то она не только не перевернётся, но, напротив, ещё крепче прижмётся к полу. Это происходит в полном соответствии





#### Испытание № 4. Пробковое кольцо в закупоренной бутылке

— А ты действительно хорош, — только и проговорил Вилли, поправляя очки. — Но и я не промах! Вот ещё одна головоломка, которая может принести тебе дополнительных три спокойных дня или карцер.

С этими словами надзиратель достал из-под лавки новую бутылку, теперь на несколько дюймов<sup>2</sup> наполненную водой. Бутылка закупорена пробкой, в нижней части которой расположена металлическая спица. Конец спицы погружён на два дюйма в воду и около дюйма не достаёт до дна бутылки. На поверхности воды плавает надетое на спицу кольцо из пробки (рис. 8).

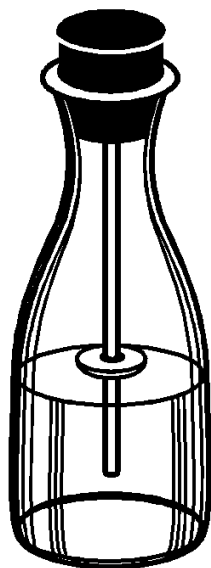


Рис. 8

— Вот, Стивенсон, тебе новая головоломка: попробуй снять кольцо со спицы, не переворачивая, не раскупоривая и не разбивая бутылку. И теперь тебе нельзя пользоваться ничем, кроме собственных рук!

**Как снять пробковое кольцо со спицы,  
не переворачивая, не раскупоривая  
и не разбивая бутылку?**

### Испытание № 5. Не допустить победы в один ход

— Стивенсон, а ты умеешь играть в шахматы? — надзиратель Вилли никак не отставал от вас.

— Немного.

— Я тоже немного. Но так уж вышло, что я начал партию с начальником тюрьмы и внезапно оказался на пороге победы!

— Это же хорошо.

— Ничего хорошего! Наш начальник не любит проигрывать, и моя победа может стоить мне тёпленького местечка. Мне нужно проиграть, и ты в этом мне поможешь.

Забыв о режиме, Вилли провёл вас в кабинет начальника тюрьмы. Здесь на маленьком столике вы увидели шахматную доску (рис. 9)<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> В шахматных диаграммах, одна из которых изображена на рисунке, нижняя часть доски соответствует стороне белых фигур. В остальном для решения этой задачи требуются минимальные знания об игре в шахматы.

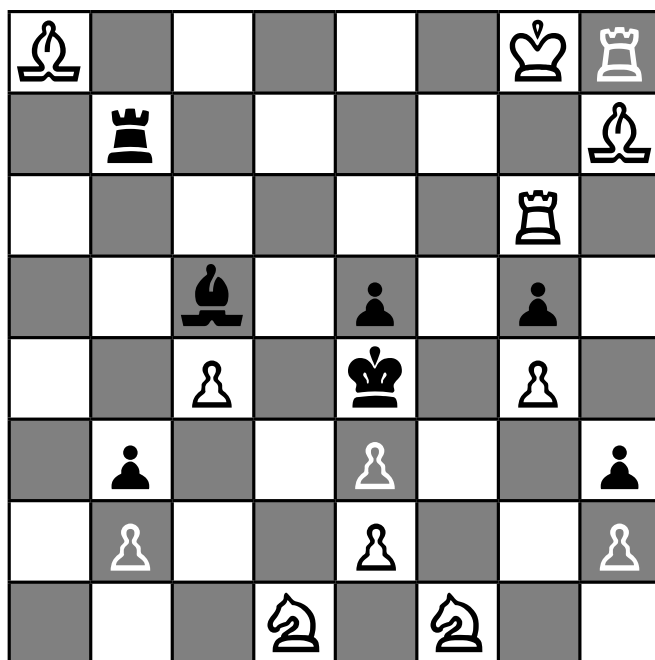
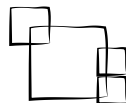


Рис. 9

— Я играю белыми, и сейчас мой ход, — показывая на доску, сказал Вилли. — Но любым ходом я ставлю мат чёрному королю! Если ты поможешь мне, я помогу тебе.

**Как в такой позиции действовать белым, чтобы не поставить мат в один ход?**

# Содержание



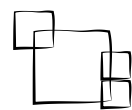
<b>Что это за книга?</b> .....	3
<b>ПРОЛОГ</b> .....	4
<b>ЗАГОВОР</b> .....	6
Испытание № 1. В какую камеру? .....	6
Испытание № 2. Прочеть письмо.....	6
Испытание № 3. Как прочеть послание?.....	7
Испытание № 4. Тайное послание .....	8
Испытание № 5. Невидимые «чернила».....	9
Испытание № 6. Ещё одно послание .....	9
Испытание № 7. Лозунг .....	10
Испытание № 8. Имена сообщников.....	10
Испытание № 9. Сильные стороны ваших сообщников.....	11
Испытание № 10. Кто они? .....	12
<b>ДОСЬЕ</b> .....	14
<b>ОТВЕТЫ</b> .....	15
<b>КВЕСТЫ В ТЮРЬМЕ</b> .....	21
<b>Испытания Стивенсона</b> .....	21
Испытание № 1. Добыть керосин .....	21
Испытание № 2. Магнит и железо.....	22
Испытание № 3. Нитка в закупоренной бутылке .....	22
Испытание № 4. Пробковое кольцо в закупоренной бутылке .....	24
Испытание № 5. Не допустить победы в один ход.....	25
<b>Испытания Мейсона</b> .....	27
Испытание № 1. Сколько надзирателей в тюрьме?.....	27
Испытание № 2. Какое ведро тяжелее?.....	28
Испытание № 3. Как не разбрызгать керосин?.....	29
Испытание № 4. Как отсортировать монеты? .....	30
Испытание № 5. Как расставлена охрана? .....	32
<b>Испытания Парсона</b> .....	33
Испытание № 1. Правильные ножницы .....	33





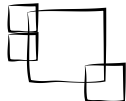
Испытание № 2. «Невозможная» фигура из бумаги.....	33
Испытание № 3. Достать веточку вишен.....	35
Испытание № 4. Снять ключ с кольца.....	36
Испытание № 5. Измерение диагонали кирпича.....	37
<b>Испытания Нельсона.....</b>	<b>37</b>
Испытание № 1. Центр тяжести стержня.....	37
Испытание № 2. Выпить из закрытой бутылки.....	37
Испытание № 3. Снять монеты со стакана.....	38
Испытание № 4. Монету — в бутылку.....	39
Испытание № 5. Код от замка.....	41
<b>Испытания всей команды.....</b>	<b>42</b>
Испытание № 1. Яйцо в бутылку и обратно.....	42
Испытание № 2. Две верёвки.....	42
Испытание № 3. Поднять на пяти пальцах.....	43
Испытание № 4. Тюремный забор.....	44
Испытание № 5. Что вас ждёт сегодня ночью?.....	45
<b>ОТВЕТЫ .....</b>	<b>46</b>
<b>ПОБЕГ .....</b>	<b>62</b>
<b>Испытания Стивенсона и Парсона .....</b>	<b>62</b>
Испытание № 1. В морозильной камере.....	62
Испытание № 2. Как выбраться?.....	63
Испытание № 3. В котельной.....	63
Испытание № 4. Немного горячей воды.....	64
Испытание № 5. Фляжка.....	65
Испытание № 6. Математические развлечения.....	65
Испытание № 7. Решётка из П-уголков.....	66
Испытание № 8. Угол в кубе.....	66
Испытание № 9. Проверка временем.....	67
Испытание № 10. Лабиринт.....	68
<b>Испытания Мейсона и Нельсона.....</b>	<b>70</b>
Испытание № 1. Освобождение.....	70
Испытание № 2. Сложить верёвку.....	70
Испытание № 3. Переложить спички.....	72





Испытание № 4. Побег из карцера.....	73
Испытание № 5. Коптящая керосиновая лампа.....	74
Испытание № 6. Задуть свечу .....	74
Испытание № 7. Спасение птенца.....	75
Испытание № 8. Пять дорог .....	75
Испытание № 9. Загнать надзирателей в камеру.....	76
Испытание № 10. Меньше и больше поворотов.....	77
<b>Испытания всей команды.....</b>	<b>78</b>
Испытание № 1. Бег.....	78
Испытание № 2. Лестница .....	79
Испытание № 3. Трубы .....	80
Испытание № 4. Переплыть ров .....	80
Испытание № 5. Вы достигли желанного?.....	81
<b>ОТВЕТЫ .....</b>	<b>82</b>
<b>УЙТИ ОТ ПОГОНИ .....</b>	<b>96</b>
<b>Испытания Стивенсона .....</b>	<b>96</b>
Испытание № 1. Куда показывает компас? .....	96
Испытание № 2. Можно ли доверять компасу? .....	96
Испытание № 3. Сколько путей?.....	96
Испытание № 4. Где вы оказались?.....	97
Испытание № 5. Как отмерить две минуты? .....	98
<b>Испытания Мейсона .....</b>	<b>99</b>
Испытание № 1. Справедливый делёж кукурузного поля....	99
Испытание № 2. Выгодное место для моста.....	100
Испытание № 3. Выгодный путь до города .....	101
Испытание № 4. Высота гор .....	101
Испытание № 5. Наибольший путь.....	102
<b>Испытания Парсона.....</b>	<b>103</b>
Испытание № 1. Изготовление люка.....	103
Испытание № 2. Правильный путь .....	104
Испытание № 3. Маневрирование поезда .....	105
Испытание № 4. Ещё одно маневрирование поезда.....	106
Испытание № 5. Получить груз с неба.....	107





<b>Испытания Нельсона</b> .....	108
Испытание № 1. Куда поедет велосипед?.....	108
Испытание № 2. Как переложить спичку?.....	109
Испытание № 3. Как ополовинить бочку?.....	109
Испытание № 4. Куда отправиться?.....	110
Испытание № 5. Как пересечь реку?.....	111
<b>ОТВЕТЫ</b> .....	112
<b>ВТОРОЙ ШАНС</b> .....	124
Испытание № 1. Спасти ценную вазу.....	124
Испытание № 2. Камень прыгает выше.....	125
Испытание № 3. Спасение плотины .....	126
Испытание № 4. Взвесить без весов .....	126
Испытание № 5. Четыре крупы в одном котле .....	127
Испытание № 6. Где лунная дорожка?.....	127
Испытание № 7. Как отыскать цветок?.....	128
Испытание № 8. В чём секрет? .....	129
Испытание № 9. Кто это сделал?.....	130
Испытание № 10. Отверстие в кубе .....	130
Испытание № 11. Вес карандаша.....	131
Испытание № 12. Встреча старых друзей.....	131
Испытание № 13. Необычный дом .....	132
Испытание № 14. Число очков на четырёх костях.....	132
Испытание № 15. Подсчёт очков на игральной кости....	133
Испытание № 16. Полный стакан вверх дном.....	133
Испытание № 17. От четырёх отнять четыре — восемь.....	134
Испытание № 18. Недобросовестный опрос.....	135
Испытание № 19. Потерянные гайки.....	135
Испытание № 20. Что у них общего? .....	136
<b>ОТВЕТЫ</b> .....	137
<b>СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</b> .....	148
<b>Для заметок</b> .....	150





ФЗ от 29.12.2010  
№ 436-ФЗ



*Популярное издание*

**Побег из тюрьмы  
Приключенческий квест**

**Автор-составитель Антон Малютин**

Ответственный редактор	<i>Андрей Васько</i>
Выпускающий редактор	<i>Галина Логвинова</i>
Технический редактор	<i>Татьяна Ткачук</i>
Компьютерная вёрстка:	<i>Елена Калитина</i>

Формат 70×100/16. Бумага офсетная. Тираж 3000 экз. Зак. №

Импортер на территории ЕАЭС: ООО «Феникс»  
344011, Россия, Ростовская обл., г. Ростов-на-Дону, ул. Варфоломеева, 150  
Тел./факс: (863) 261-89-50, 261-89-59

Изготовлено в Украине. Дата изготовления: 02.2019  
Изготовитель: ООО «БЭТ». 61024, Украина, г. Харьков, ул. Ольминского, 17.