



# Квест на колесах

Автоквест и велоквест



# Характеристики



## Тематический

Вся программа, от оформления до игрового движка, выстроена в единой концепции квеста



## Мобильный

Организуем в любом месте



## Интересный

Соревновательный момент и интересные, необычные задания держат участников в тонусе всю игру

100% ORIGINAL!

## Оригинальный

Оригинальный подход к игровой программе



## Разномасштабный

Походит для большого и малого количества людей

# Что и Сколько



**До 20 команд**  
(До 300 человек)



**До 3 часов**



**До 8 этапов**



**Вводные данные для  
маршрутного листа**  
**Подсказки для  
поиска этапов**



**Игротехник**  
(Аниматор для каждой  
команды)



**Административный  
персонал**



**Ведущий**  
(Может быть администратором  
или аниматором команды)

# Общий план проведения игры



Встреча  
Регистрация  
Приветствие



Веселая  
необременительная  
разминка



Деление  
на команды



Внутрикомандная  
работа :  
название, девиз,  
выбор капитана



Команды ищут место-  
нахождение этапа по  
вводным данным и  
заработанным  
подсказкам



Обнаружив этап,  
команды выполняют  
на нём игровое  
задание



Празднование победы  
первой прошедшей по  
всему маршруту  
команды

# Логистика

# 1

Команда, используя начальные данные и подсказки, разгадывает и составляет свой маршрутный лист.

Маршрутный лист составляется по схеме: определил место игрового задания, прошёл его, получил подсказку, определяешь место следующего и т.д.

Определить местоположение следующего задания без прохождения предыдущего - невозможно.

# 2

Этапы ограничены лишь общим временем игры (3 часа).

Игра заканчивается, когда одна из команд (быстрее всех) составит и пройдёт весь свой маршрутный лист.

Оставшиеся команды продолжают играть или заканчивают игру - зависит от концепции.

# 3

Прохождение этапов судят, контролируют и оценивают аниматоры-игротехники и администраторы игры.

На каждом этапе своя система определения победителя: «прошёл - не прошёл этап».

# 4

Задача команд - максимально быстро составить маршрутный лист, т.е. разгадать местоположения игровых заданий и быстро их выполнить.

# 5

Наличие финального задания зависит от концепции игры (может быть - может не быть).

# 6

# Командные задания

## Задание 1

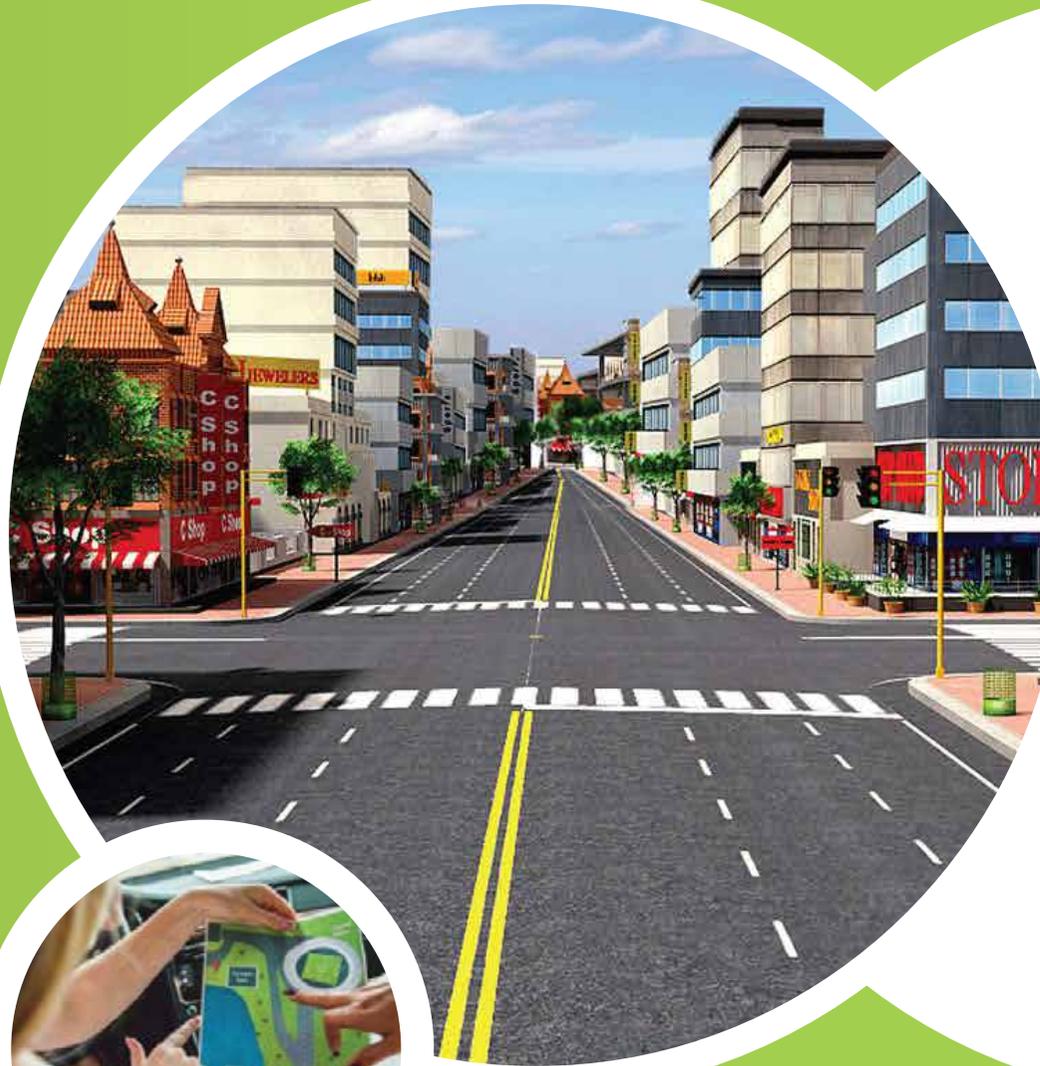
### Траектория

Участники получают описание маршрута в виде ассоциативного ряда.

Пример: «...оставив справа кусочек свинины, поехали по единственной дороге между туалетами и домом в котором, судя по всему, живет Максим. Взгрустнув рядом с Божьим местом и выпив не чокаясь, уперлись в перпендикуляр...»

Задача команды:

Разгадать и проехать маршрут, который описан в тексте. Описания могут быть самыми разными, согласно выбранной тематике (в том числе и профессиональной).



# Командные задания

## Задание 2

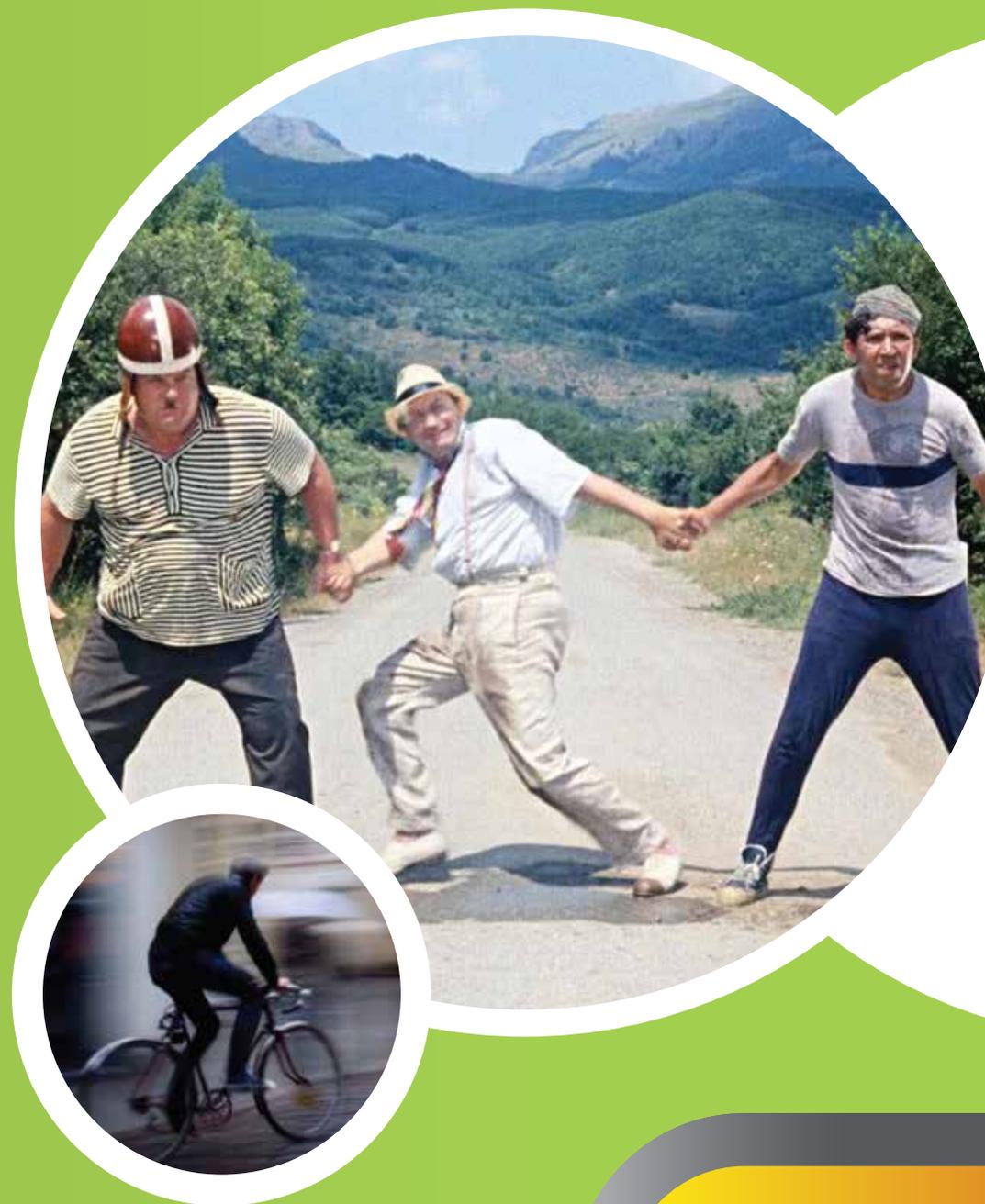
### Лиса

Участники получают ориентировку на игрового персонажа, который движется по чётко определённом маршруту.

Задача команды:

Вычислить этого персонажа "лису", поймать и получить у него определённую информацию.

Как правило, метод получения информации спрятан в подсказке.



# Командные задания

## Задание 3

### Контакт

Проводится в людных местах. Участники получают задание, которое необходимо выполнить на фиксированной людной территории. На этой территории находится игровой персонаж. Персонаж при этом никак себя не выдаёт, но наблюдает за командами.

Задача команды: Активно контактируя со всеми встречными людьми, заставить выйти на контакт игрового персонажа, определить контакт и считать полученную при этом информацию. Никакого описания, кто контактёр, у команды нет. Команда должна проявлять повышенную активность, чтобы контактёр вышел на связь. Если команд несколько - он выходит на связь сначала к самой активной.



# Командные задания

## Задание 4

### Большой брат

Команда выполняет задания удалённого персонажа - "Большого брата" (общение проходит с помощью смс или через аккаунт в соцсети).

Задача команды:

Получить задание, выполнить его и прислать ответ/решение/отчёт о выполнении. Если задание выполнено правильно, команда получает подсказку на следующее задание.



# Командные задания

## Задание 5

### CheckPoint

CheckPoint - пожалуй, самый простой вариант заданий. Задания выдают инструктора-аниматоры, игровые персонажи, администраторы.

Они же контролируют правильность выполнения задания по системе "выполнил-не выполнил".

Задача команды:

Найти CheckPoint, выполнить задание, получить ориентировку на следующее задание.



# Дополнительные возможности



Вечерняя программа  
с ведущим



Комплект звука



Установка надувной  
или стационарной  
сцены



Шатры под  
банкетную/фуршетную  
рассадку



Кейтеринг и  
Фан-кейтеринг



Дополнительные  
интерактивы  
и мастер-классы



***Спасибо за внимание!***



**+7 (495) 665-2363**  
**info@eventgamer.ru**