



# Спецагенты

Тематический квест



# Характеристики



**Интересный**

Тематическая завязка  
и интересные задания  
держат участников  
в тоне всю игру



**Мобильный**

Организуем  
в любом месте



**Тематический**

Вся программа от  
оформления до игрового  
движка выстроена в  
единой тематической  
концепции

**8+**

**8+**

Одна из немногих  
программ, рассчитанная  
на старших детей



**Удобный**

Детская игровая  
программа под ключ

# Что и Сколько



**До 4-х команд**  
(можно команду  
родителей и детей)



**До 4-х часов**



**До 10-ти заданий**



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



**Игротехник**  
(Аниматор для каждой  
команды)



**Административный  
персонал**

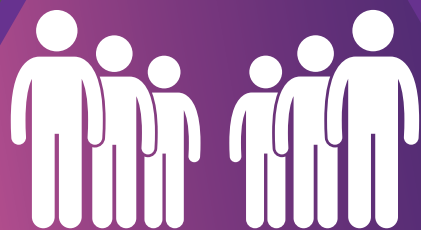


**Ведущий**  
(Может быть администратором  
или аниматором команды)

# Общий план проведения игры



Сбор участников  
Знакомство  
с анимационной  
группой



Деление  
на команды,  
название, девиз



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



Обнаружив этап,  
команды выполняют  
на нём игровое  
задание



Участники разгадывают  
головоломку,  
зашифрованную  
в предыдущих  
заданиях



... и находят  
зашифрованное  
в ней место и приз



Празднование победы  
всеми участниками

# Логистика

# 1

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

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

Определить местоположение следующего задания без прохождения предыдущего - невозможно.

# 2

Критерий прохождения задания - нахождение элемента головоломки-шифра в виде числового кода.

Этапы ограничены лишь общим временем игры (4 часа).

# 3

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

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

# 4

Если команда выполнила все задания, она соревнуется за ключ к головоломке-шифру с мастером игры.

# 5

Если команда получила ключ, она разгадывает головоломку и находит место, где спрятан приз.

# 6

# Командные задания

## Задание 1

### Золотая лихорадка

Участники берут командную удочку, состоящую из связанных вместе верёвок и крючка. Каждый участник держится за одну верёвку.

Задача команды:

С помощью командной удочки вытащить все золотые слитки из бассейна и найти на них все элементы кода.



# Командные задания

## Задание 2

### Теория большого взрыва

Участники по очереди с помощью специального механизма надувают шары так, чтобы они лопнули. В лопнувшем шаре может оказаться код, но есть он или нет можно узнать только лопнув шарик.

Задача команды:

Лопнув шарики, найти все элементы кода.



# Командные задания

## Задание 3

### Клетка

Перед участниками клетка на металлическом каркасе, в центре верхней части которой круглое отверстие. Каждому участнику выдаётся палка.

Участники с помощью палок должны вытолкнуть мяч в клетке через круглое отверстие.

Зажимать мяч по стенам и углам клетки нельзя.

Задача команды:

Вытолкнуть все мячи и найти на них все элементы кода.





# Командные задания

## Задание 4

### 3d-пазл

Перед участниками набор из 9-ти больших кубиков с изображением на каждой поверхности.

Инструктор задаёт вопрос по теме изображения, на кубиках. Команды выстраивают из кубиков изображение, по которому задан вопрос и пытаются ответить.

Задача команды:

Дать правильные ответы на вопросы инструктора.

Код спрятан в ответах.



# Командные задания

## Задание 5

### Гимнастический батут

Гимнастический батут, над которым на определённой высоте на специальной конструкции закреплены пластиковые колбы.

Участники по очереди пытаются в прыжке сорвать колбу руками.

Задача команды:

Сорвать все колбы и найти в них все элементы кода.



# Командные задания

## Задание 6

### Минное поле

На площадке находится игровое поле - игровая матрица 10x10 ячеек. Участники по очереди делают шаги на игровом поле, если участнику шагнул по правильному маршруту, он делает второй шаг, если нет - шагает следующий.

Задача команды:

Найти единственно правильный маршрут для прохождения этого поля и пройти по нему всей командой, код кроется в маршруте.



# Командные задания

## Задание 7

### Водный тир

Стрелковый тир с водными автоматами, из которых участники стреляют по мишеням. Мощность автоматов такая, что стрелкам придётся придумывать, как сбивать мишени.

Задача команды:

Сбивать мишени до тех пор, пока не будут сбиты мишени с элементами кода.



# Командные задания

## Задание 8

### Кладоискатели

На маркированной площадке спрятаны монеты. Команде даётся миноискатель для поиска монет. Участник подбегает к площадке, с помощью миноискателя находит одну монету и передаёт миноискатель следующему.

Задача команды:

Найти все монеты с элементами кода.



# Командные задания

## Задание 9

### Карточный стенд

Вертикальный стенд, на котором закреплены игральные карты — пять рядов по четыре карты, вращающихся вокруг своей оси. Все карты парные.

Инструктор показывает игрокам карты, на 15 сек, затем отворачивает стенд. Участники должны называть пары, которые открывает ведущий. Ошиблись — и все карты закрываются.

Задача команды:

Открыть весь стенд, а после этого найти на картах все элементы кода.



# Командные задания

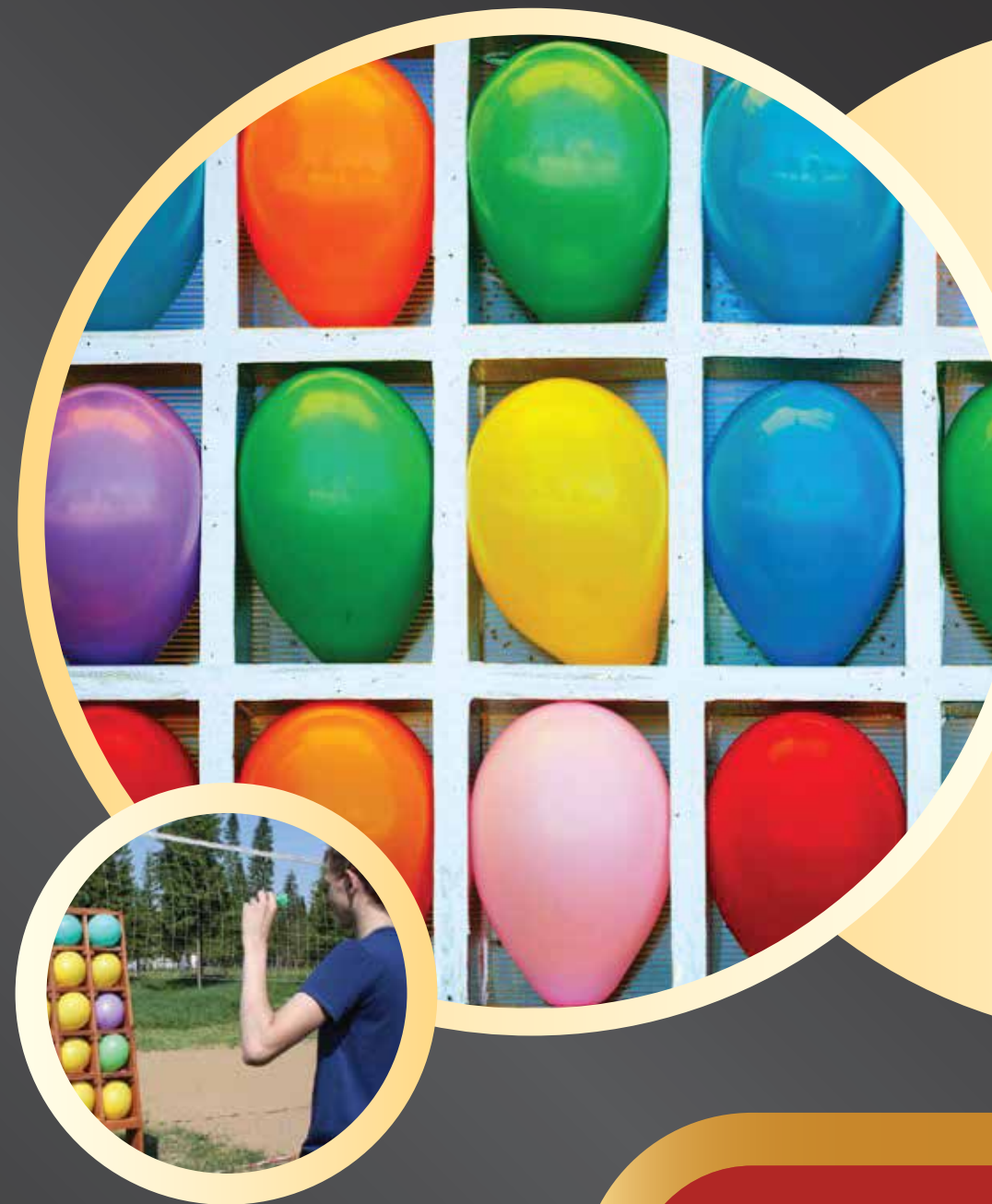
## Задание 10

### Дротиковый тир

Деревянный каркасный тир в ячейках которого лежат надувные шарики, которые дротиками пытаются лопнуть участники команды. В определённых ячейках спрятаны элементы кода, но в каких, - никто не знает.

Задача команды:

Стрелять по шарикам до тех пор, пока не будут открыты все элементы кода.



# Командные задания

## Задание 11

### Фото-ориентирование

Участникам даётся набор фотографий элементов нескольких объектов, расположенных на площадке.

Задача команды:

По фотографиям найти нужные объекты, в затем найти элементы кода, которые спрятаны неподалёку от указанных объектов.





# Командные задания

## Задание 12

### Полное погружение

Игроки за ограниченное время погружаются в сухой бассейн с шариками и пытаются найти на дне различные предметы. Как только время у игрока вышло, он вылезает из бассейна и в него погружается следующий.

Задача команды:

Не на всех, а только на некоторых предметах есть код.  
Необходимо найти все предметы с кодом.



# Командные задания

## Задание 13

### В лабиринте

На площадке размещён подвесной кубический лабиринт - матрёшка. В самом его центре спрятаны элементы кода.

Задача команды:

Добраться до центра лабиринта, обнаружить элементы кода и передать их команде. Один участник может обнаружить только один элемент кода.



# Командные задания

## Задание 14

### Пульт управления

Огороженная площадка, на которой хаотично расположены надувные шары. Джип со специальным пультом управления. К капоту джипа прикреплена игла. 4 участника управляют джипом. Каждый отвечает только за одну кнопку: «Право», «Лево», «Вперёд», «Назад». Время на управление джипом одной четвёрки – 2-3 мин.

Задача команды:  
Лопнуть максимальное кол-во шариков, протыкая их иглой, закреплённой на джипе.



# Финальное задание

## Задание 1

### Битва с Мастером игры

Классический вариант задания в стиле «Форт Боярд». После прохождения всех заданий и сбора всех элементов шифра, команда должна получить дешифратор. Для этого участникам предстоит сразиться с Мастером Игры «1 на 1» в интереснейшую игру на выбор из предлагаемой ИГРОТЕКИ.

Задача команды:

Победить Мастера Игры за ограниченное время.

Если участнику не удаётся победить, его место занимает следующий.



# Финальное задание

## Задание 2

### Поиск секретного места

Победив мастера игры, команда получает ключ-дешифратор, который помогает расшифровать шифр-код.

Задача команды:

Дешифровать полученный в результате выполненных заданий шифр и найти секретное место – конечную точку спецзадания, где участников ожидает сюрприз.



# Дополнительные возможности



**Транспорт  
для квеста**



**Шоу-программа  
с артистами**



**Работа ведущего  
после игры**



**Шатры под  
банкетную/фуршетную  
рассадку**



**Кейтеринг и  
Фан-кейтеринг**



**Яркий финал  
Торт, шары, салют**



***Спасибо за внимание!***



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