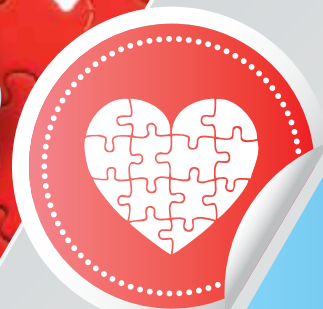
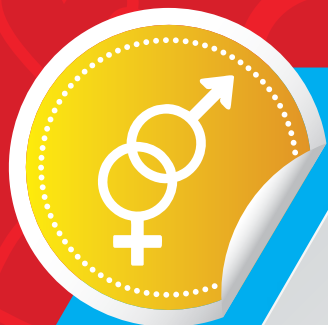




В поисках счастья

Свадебный квест



Характеристики



Интересный

Тематическая завязка
и интересные задания
держат участников
в тонусе всю игру



Мобильный

Организуем
в любом месте



Свадебный

Программа отлично
разнообразит свадебную
прогулку, прекрасно
подойдёт для тех,
кто делает свадьбу
в шатре



Отличный разогрев

Прекрасное решение
познакомить, настроить
на общение и "разогреть"
людей через командное
взаимодействие



Оригинальный

Оригинальный подход
к свадебной программе

Что и Сколько



1 или 2 команды
(общая команда или
команда жениха / невесты)



До 2-х часов



До 8-ми заданий



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



Игротехник
(Аниматор для каждой
команды)



**Административный
персонал**

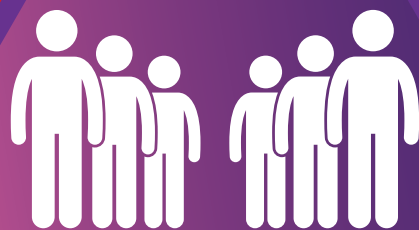


Ведущий
(Может быть администратором
или аниматором команды)

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

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 (2 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 свадебный артефакт.

6

1-й этап

Пример заданий

Задание 1

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.



1-й этап

Пример заданий

Задание 2

Куриное родео

Перед участниками загон с курицами. Участники по очереди заходят в загон и пытаются поймать курицу голыми руками. На поимку каждому участнику отводится определённое время.

Поймал или время вышло — в загон идёт следующий.

Задача команды:

Поймать несколько куриц — одну за другой и найти на них все элементы кода.



1-й этап

Пример заданий

Задание 3

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.



1-й этап

Пример заданий

Задание 4

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.



1-й этап

Пример заданий

Задание 5

Мистер-Х

Перемещаясь по площадке и с помощью подручных средств, отбивая ритм (как умеют), танцуя и подпевая, выйти на связь с мистером Х. Мистер-Х выходит на связь самостоятельно и тайным образом передаёт послание.

Задача команды:

Активно выполнять задание, заставив Мистера-Х пойти на контакт, заметить и прочитать послание.



1-й этап

Пример заданий

Задание 6

По морям, по волнам

На поверхности близлежащего водоёма плавают буйки в некоторых из них спрятано кодовое послание. Участники не знают, какие буйки пустые, а какие с посланием. Каждому участнику (или паре) даётся лодка и время на проверку буёв. Время закончилось — в лодку садится следующий.

Задача команды:

Плавая на лодке, собрать буйки и добыть в них необходимую информацию.



1-й этап

Пример заданий

Задание 7

Рыбалка

Участники берут командную МЕГАудочку. Удочка тяжёлая, поэтому управлять ею могут только несколько человек.

Задача команды:

С помощью командной МЕГАудочки вытащить всех рыб из бассейна и найти на них все элементы кода.



1-й этап

Пример заданий

Задание 8

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.



1-й этап

Пример заданий

Задание 9

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.



1-й этап

Пример заданий

Задание 10

В темноте

На площадке абсолютно тёмная комната, внутри которой расположены различные предметы. Участники по очереди заходят в комнату и с помощью узконаправленного фонарика пытаются отыскать элементы кода. На поиски каждому участнику отводится 1 мин.

Задача команды:

Отыскать все элементы кода.



2-й этап

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.



2-й этап

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, где спрятан свадебный артефакт.



Дополнительные возможности



Дополнительный
комплект звука



Транспорт
для квеста



Свадебный банкет
с ведущим игры



Шоу-программа
с артистами



Интерактивы
и мастер-классы
для остальных гостей



Камера хранения



Спасибо за внимание!



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