

Квест «Форд Боярд Кавказский редут»

- Количество участников
- Разбивка на команды. Игротехники, инструкция
- Работа в команде на достижение цели. Прохождение 19 этапов.
- Место- Отель. Время тимбилдинга- 2-2,5 часа
- Участники проходят этапы тимбилдинга на территории отеля. Зарабатывая бонусные балы и получая подсказки, по окончании квеста все ищут клад который оставили предки для юбиляра.
- ЛЕГЕНДА: Древние жители гор, завещали потомкам подарок, который был приготовлен много-много лет назад (хороший коньяк в кувшине), и вот хранители этого подарка привезли его чтобы вручить, но так как за этим подарком охотились злобные любители старины, они вынуждены были спрятать его, а сами скрылись, чтобы запутать следы злоумышленникам. Задача, помочь найти древний подарок предков.



Голицино



- Место проведения праздника - комплекс «Голицино». Это одно из мест где находился боевой редут, в районе села Казачий Брод. Начало его истории уходит в 1888 год.
- Настоящие испытания для настоящих героев
- Приветствуем участников квеста, созданного по мотивам знаменитой телевизионной игры! В течение нескольких часов участники игры преодолеют самые разнообразные препятствия игры и проявят свои самые лучшие, сильные стороны. Разнообразие задач позволит проявиться каждому – кто-то принесет победу команде своей смекалкой, кто-то – силой, а кто-то, возможно, и хитростью.

Начало

- Всех участников по прибытии, встречает древний горец, и рассказывает легенду. И для того чтобы шансы найти сокровище увеличились, всех делят на несколько команд. Выдают карты и отправляют по маршрутам вместе с гидами.



1 Этап «Минное поле»

Холл отеля. Прохождение по минному полю по свободным клеткам о которых знает только игротехник.



2 этап

- **Аквариум** – На игровом столе расположен аквариум. Внутри аквариума, на поверхности воды покоится небольшой стакан. Задача участников: по очереди класть по одной монетке внутрь стакана так, чтобы стакан не пошёл ко дну. В случае, если стакан утонет, вода окрасится в зелёный цвет: а участник, совершивший роковой ход, потерпит поражение.
- **Место- коридор отеля.**

3 этап

- **Пары – Место коридор отеля**
- На игровом столе рубашкой вверх выложено 22 деревянных дощечек. Поочерёдно участники должны переворачивать по 2 дощечки. В случае, если изображения на перевёрнутых дощечках совпадут, участник забирает их себе. Если же изображения различаются — ход переходит к сопернику. В случае переворачивания одним из участников дощечки с изображением «Весёлого Роджера» ход незамедлительно переходит к сопернику. Для победы необходимо собрать 3 пары.



4 этап

«Шифровальщик»

Место – двор отеля. Задача игроков прочесть зашифрованное послание. Используются цифровые шифровки слов. Например, вместо каждой буквы пишется ее порядковый номер в алфавите. Далее пишется задом наперед, и его нужно прочесть правильно. Далее картинки, в виде ребуса.

ВОСЕМЬ 	ВОПК 	ВОРОНА 	ВОДА 	ДРОВА 	ОЗОРКА
НАЧАЛО 	ПОДПИСКА 	НАДЕЖДА 	ИЗБА 	ИЗОМ 	ЗАБОР
ЗАМОК 	СЕВА 	ВАСЯ 	ТОВАР 	ДНЕВО 	СЕМЬЯ



5 этап «Дух Свободы»

- **Место – балкон.** Задача игроков достать из клетки мяч при помощи небольших шестов.



6 этап

«Зоркий глаз»

- Место – двор отеля. Участники каждой команды пытаются найти 10 отличий в двух картинах расположенных на расстоянии 10 метров друг от друга.



7 этап

- **«Башня Терпения»** – Место – лобби-бар. Игра Дженга.

8 этап

- **«Верная рука»**. Место – балкон отеля. Участники становятся в круг, кладут ладонь на черенок, и по команде меняют расположение рук на другой черенок, описывая полный круг.



9 этап

«Поиски улик». Место – двор отеля. Участники получают список предметов. Он может быть примерным: “что-то желтое; сделанное руками человека; что-то на букву “Л”; что-то мягкое”, или сложный ассоциативный ряд. Задача участников собрать и принести все предметы из списка.



10 этап

«Послание инков»

- Место – лобби-бар. Задача найти пять слов при помощи головоломок.

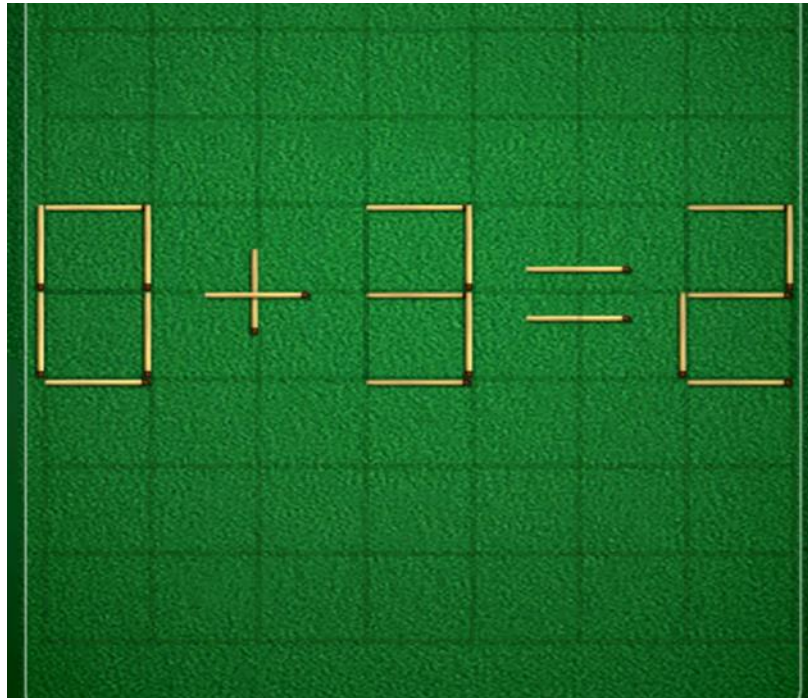
-

А	С	Т	И	Т	Ь	Е	Г
Р	Б	И	Т	Ь	В	П	О
Ы	У	Д	Е	Р	Е	Я	Г
В	Г	О	П	О	В	Т	О
А	Т,	У	Н	И	М	Ь	Д
Т	У	Д	Й	О	Р	П	Ы

11 этап

«Гравицапа»

- Место – холл отеля. Задача, используя знание математики и смекалку, разгадать несколько головоломок.



12 этап

«Двадцать гвоздей». Место – Двор отеля.

Задача команды – выиграть у мудреца в игру под названием 20 гвоздей. Каждый делает ход, сначала Мастер, затем кто-либо из участников. Брать можно 1, 2 или максимум 3 гвоздя.



13 этап «Лабиринт»

Место – двор отеля. Пройти командой с закрытыми глазами лабиринт, при помощи зрящего капитан.



14 этап

«Командная живопись» Место – двор отеля.

При помощи кисти длиной 2,5 метра,
нарисовать на ватмане расположенном на
флипчарте горный пейзаж.



15 этап

Место – двор отеля. Водопой – пронести при помощи доски и привязанных к ней веревок стакан воды, держась только за натянутые веревки и не разлив ни грамма.



16 этап

«Пойми Джона». Место – двор отеля.

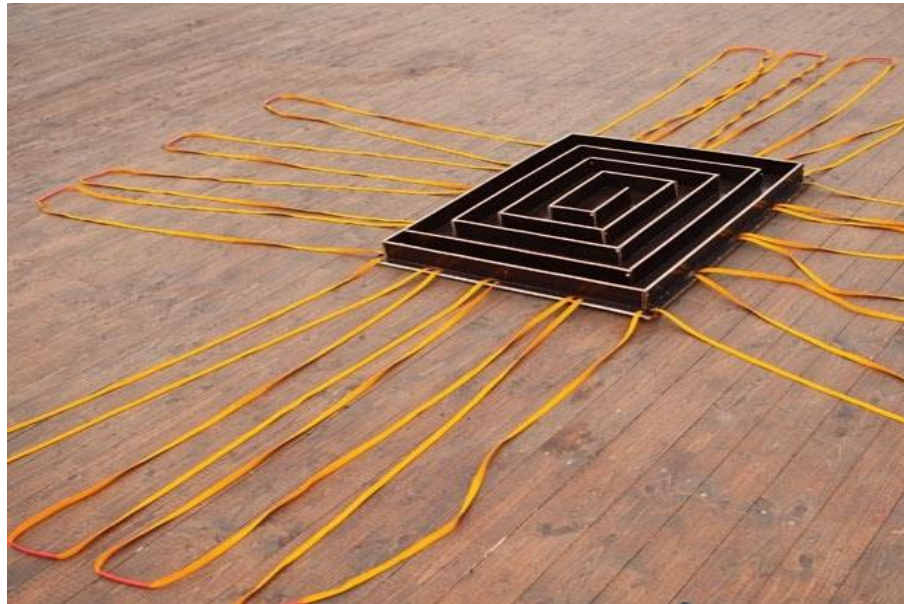
Аналог игры «Крокодил», только из заглавных букв разгаданных слов, составляется подсказка.



17 этап

«Лабиринт Минотавра»

Щит из фанеры с отверстием для мячика и ограничителями в виде спирального лабиринта. По краям расположено 16 оттяжек из стропы. Длина оттяжек регулируется от минимума до 160 см. Задача команды - согласованными действиями закатить мячик в центральное отверстие, учитывая ряд ограничений от инструктора. Сложность упражнения изменяется путём изменения длины оттяжек, заданием ограничений.



18 Этап «Командная память»

Место — холл отеля. Гига-карта. Задача команды — используя командную память, угадать порядок карт в колоде.



19 этап

«Пятнашки» - Место двор отеля

- Игра в пятнашки — популярная головоломка, придуманная в 1878 году Ноем Чепмэном. Представляет собой набор одинаковых квадратных костяшек с нанесёнными числами, заключённых в квадратную коробку. Длина стороны коробки в четыре раза больше длины стороны костяшек для набора из 15 элементов, соответственно в коробке остаётся незаполненным одно квадратное поле. Цель игры — перемещая костяшки по коробке, добиться упорядочивания их по номерам, желательно сделав как можно меньше перемещений.



20 этап «Беличье колесо»

- Преодолеть расстояние находясь внутри колеса, и наступая ногами только на мягкие ступени.



Участники за пройденные этапы получают баллы ,которые обменивают на подсказки, где спрятан клад предков. Поиски клада и награждение команд.

