



Интеллектуальное казино

Введение

Мы предлагаем Вам реализовать программу интеллектуального казино «Что? Где? Когда?». Не совсем стандартный подход к организации мероприятий дал нам возможность реализовать данную программу, и поверьте, результаты все наши ожидания.

4 сентября 1975 года на центральном телевидении появляется новая передача – «Что? Где? Когда?», интеллектуальная викторина с ответами знатоков на вопросы телезрителей. Знатоки – это симпатичные молодые люди, много читающие и от этого много знающие. Покровительница игры – сова, символ мудрости, призы – дефицитные книги. Никто не знал тогда, что игра получит всенародное признание и массовость.

Впоследствии – интеллектуальное казино – единственное, где игроки могут заработать деньги при помощи собственного ума. Итак, представьте: пронумерованные столы, гости рассаживаются, звучит гонг, и начинается очередное заседание интеллектуального казино...

Первый раунд



Викторина «Фантом»

В этом туре каждый столик должен набрать как можно большее количество очков. На каждом столе имеется специальная световая кнопка. На экран выводятся ячейки с вопросами, с разной шкалой баллов (300, 500 и 700). На вопрос отвечает та команда, которая быстрее всех нажала кнопку. Если команда ошибается, то на вопрос отвечает команда, нажавшая второй по времени. На каждый вопрос дается 30 секунд времени. Команда, ответившая правильно на вопрос, выбирает категорию следующего.

Крупье в зале записывает очки команд. Набранные в первом и самом легком раунде баллы, пригодятся командам в третьем раунде.

Второй раунд

«Загадочные предметы и видео». Видео-вопросы, черный ящик и загадочные Предметы.

Хотелось бы напомнить, что игра проходит в интеллектуальном казино – именно казино, где важны не только умственные способности, но и везение. И как повернется колесо фортуны для каждой из команд – будет видно в этом раунде.

Крупье в зале подходит по очереди к столикам с рулеткой, просит сделать ставку на цвет, если команда угадывает, то у неё появляется иммунитет, при котором, даже в случае неправильного ответа, команда переходит в третий раунд. Если выпадает Зеро, то очки, набранные в 1 туре, сгорают, команда не получает иммунитет, но имеет право на игру. После этого командам задается вопрос (видео вопрос или черный ящик). На обдумывание ответа, дается минута. В течении минуты любая из команд может нажать на кнопку и дать ответ. Правильный ответ на вопрос, переводит команду в третий раунд.

Команда, у которой нет иммунитета – выбывает в случае неправильного ответа на вопрос. Правильно ответившая команда и команда, обладающая иммунитетом, нажимает световую кнопку у себя на столе – знак перехода в 3 раунд.

Третий раунд



Самый сложный, эмоциональный и интерактивный раунд – это переключка времен, в которой параллельно решать сложные задачи будут и игроки в зале, и знатоки «Что? Где? Когда?» в 1980 году. Как это будет реализовано технически. На экран выводятся вопросы из передачи «Что? Где? Когда? » - раритетные выпуски 1980 и 1982 годов. После того, как вопрос на экране задан, звук убирается. После пройденной минуты ставится пауза на видео, и мы слушаем ответ наших знатоков, сидящих в зале. После ответа звук выводится, слушаем сначала версию знатоков «Что? Где? Когда?», затем правильный ответ из уст господина Ворошилова.

Награждение

Победившая команда награждается призом (концептуально будет выглядеть энциклопедия в нескольких томах или собрание сочинений, требует дополнительных обсуждений). Конечно, на мероприятии мы попытаемся максимально восстановить картинку элитарного клуба – проекции на экран, гонг, черный ящик и оригинальная музыкальное сопровождение.



Заключение

- Продолжительность программы 1,5 - 2 часа без музыкальных пауз.
- Музыкальных пауз может быть 3-4, и более.
- В стоимость входит: работа ведущего, аренда звукового и видео оборудования, работа ди-джея, аренда реквизита, подготовка и проведение описанной программы.



Контактная информация:

+7 495 644-97-68

+7 906 092-20-29

play@igrology.com

<http://www.igrology.com>