



# Сокровище нации

Командный квест

# Описание программы

В основе программы лежит легенда о том, что в начале XX века было спрятано бесценное сокровище, а к настоящему времени у исследователей наконец появились зацепки о его местонахождении. И сегодня командам предстоит попробовать найти заветное сокровище нации.

Главная цель всех команд – найти сокровище на территории. Это может быть сундук, в котором спрятано что-то ценное и важное для участников. Для того, чтобы получать подсказки о местоположении участники должны выполнять командные испытания и решать загадки о «тайниках». Командные испытания – индивидуальные упражнения на командную работу (т.е. на одном испытании одна команда). Также возможны состязания, в которых встречаются две команды.





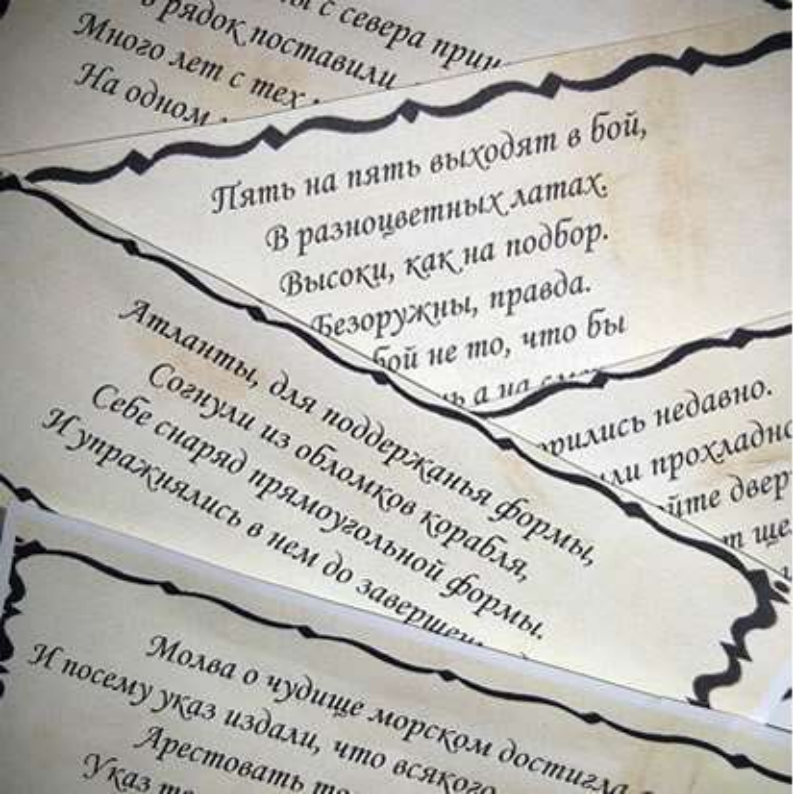


# Схема квеста

В самом начале ведущий и команда инструкторов проводят с участниками ice-break разминку, чтобы гости проснулись и настроились на предстоящие приключения. После этого участников делят на команды, они выбирают капитанов, придумывают названия и девизы.

После вступительной легенды и инструкций по командному квесту, правилам и условиям, ведущий начинает соревнования под общий обратный отсчет.

У команд на пути определенное количество испытаний, преодолевая которые они получают загадки. В них зашифрованы «тайники» на территории. Найдя место, они должны отыскать в нём слово-ключ. Чем больше слов сможет найти каждая команда между испытаниями, тем больше шансов найти главное сокровище, т.к. объединив все слова команды получат финальную загадку, в которой загадано общее сокровище.



# Примеры загадок

*Семь человек живут в избе. Сейчас все на прогулке.  
Один грибник, второй стрелок. Четвертый мчит по переулку.  
Шестой кидает самолёт. У третьего в руках сачок.  
В защите пятый, а седьмой, должно быть, слушает гудок.  
Ещё спортсмен гуляет, но не человек.  
В избе вам нужно поискать, пока их нет.*

---

*Измаил и Ахав не смогли изловить Моби Дика.  
Поломав гарпуны, возвращаются дни доживать.  
И Пекод, после нудной и длительной битвы,  
Вылез на́ берег тихо и мирно сгнивать*







# Примеры испытаний

## Лабиринт

Команде выдается диск с рельефной схемой лабиринта. Диск управляется с помощью отходящих от него веревочных лучей. Задача команды прокатить несколько шариков к центральному сектору.



## Минное поле

Перед командой расположено поле, состоящее из ячеек 6x8. Большинство ячеек заминированы, кроме определённого маршрута, схема которого находится у инструктора.

Задача - пройти всей командой по одному участнику из пункта А в пункт Б по не заминированной траектории с условием, что при ошибке одного участника вся команда возвращается в пункт А.

# Примеры испытаний

## Плот

Команда, находясь на одной стороне плота, должна встать на изнаночную сторону не слезая с него. Заступать и касаться посторонних предметов запрещено



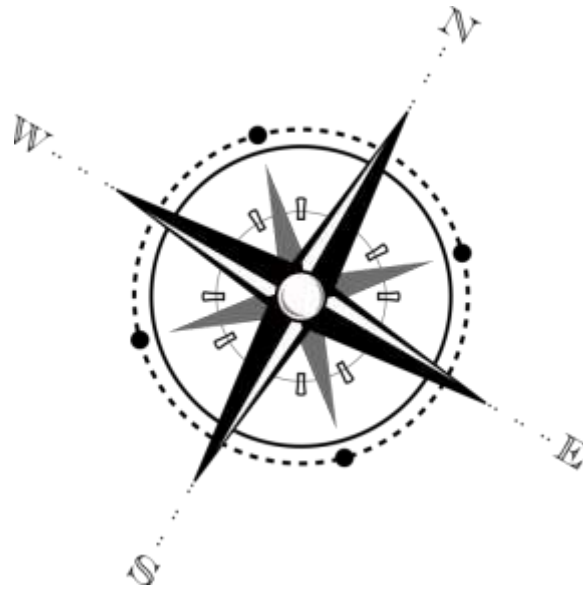
## Цвета и фигуры

Участникам предоставляется большое количество дощечек разной формы и разных цветов. Необходимо из предложенного собрать 3 фигуры: треугольник, квадрат и круг.



# Заключение

Все подсказки для поиска, написаны на примере подмосковного отеля. Для каждого нового места проведения подсказки прописываются заново. Легенда и суть загадок может меняться исходя из пожеланий и особенностей деятельности компании.







## Контактная информация

+7 495 644-97-68

+7 906 092-20-29

[play@igrology.com](mailto:play@igrology.com)

<http://www.igrology.com>