



ИНСТРУКЦИЯ

FUNPRINT КВЕСТ «ДОМ С ПРИЗРАКАМИ»

Этот квест может проходить по двум сценариям:

Сценарий №1. Простой. Задача игроков найти выход из дома с призраками за 60 минут.

Сценарий №2. Усложненный, с ролями. У каждого игрока – своя задача, в зависимости от роли. У людей – найти выход, у призраков – завладеть как можно большим количеством тел.

ЗА НЕСКОЛЬКО ДНЕЙ ДО КВЕСТА:

1. Распечатайте и вырежьте все материалы.

- Наклейте топперы на шпажки (или зубочистки), ими можно украсить закуски.
- Подготовьте флаги: можно закрепить каждый по отдельности или собрать их в гирлянду.
- Подготовьте маски по количеству участников: распечатайте шаблон нужного размера, сделайте отверстия и проденьте в них ленту или резинку.
- Подготовьте бонбоньерки в благодарность гостям за участие в празднике (по желанию). Соберите бонбоньерки при помощи клея и ленты. Внутрь можно положить сладости или сувенир.
- Если вы выбрали второй сценарий, распечатайте карточки «Роль».

2. Подготовьте предметы, которые могут понадобиться:

- резиновая перчатка, скотч, пакет;
- лента, степлер или дырокол, клей;
- фломастеры, маркеры или карандаши;
- электрическая свеча или обычная свеча и спички;
- музыкальный центр или другое устройство для прослушивания MP3;
- устрашающая фоновая музыка;
- свечи для декора.



3. Заполните приглашения и вручите их гостям.

4. Прочтайте все подсказки и выберите из них 9-10, подходящие по уровню сложности и наличию тайников в месте проведения квеста.

Тайники, которые могут быть использованы в квесте:

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Стол. | 9. Кастрюля/Мульварка. |
| 2. Цветок/комнатное растение. | 10. Сок или любой напиток |
| 3. Лампа. | 11. Тарелка. |
| 4. Фотография. | 12. Любой предмет. Например, книга. |
| 5. Зеркало. | 13. Свеча в подсвечнике. |
| 6. Окно/Стеклянная дверь. | 14. Часы. |
| 7. Шкаф. | 15. Подушка. |
| 8. Компьютерная мышь | 16. Ваза. |

Также вы можете придумать свои подсказки и записать их на пустых карточках.

Если вы решили использовать подсказку со звуком. Напишите звук на диск или флешку и прикрепите к нему карточку «Подсказка в звуке», чтобы игроки понимали, что это не просто диск.



Для тайника «Сок или любой напиток» нужно изготовить ледяную руку. Для этого возьмите нужную подсказку, положите ее в водонепроницаемый пакет или заклейте скотчем. Затем налейте в перчатку воду и положите внутрь подготовленную подсказку.

Отправьте заготовку в морозильник на 3–5 часов. Перед приходом игроков достаньте замороженную «руку» из перчатки (для этого ее ненадолго можно погрузить в теплую воду).

Затем положите ее в кувшин или другую емкость с соком или напитком

Для тайника «Любой предмет» понадобится специальный подсвечник. Вырежьте и склейте его из плотной бумаги или картона. Установите его так, чтобы пламя свечи из отверстия в подсвечнике (вырезанного окна) падало на следующий объект, например, конкретную книгу.

Закрепите подсвечник и свечу в нем так, чтобы игроки не могли их сдвинуть с места. Если свеча не электрическая, рядом положите спички. Учтите: пламени «свечи-таблетки» хватит на расстояние не более 20–30 см. Если в квесте участвуют дети, затушите свечу после использования.

Для тайника «Ваза» используется дополненная реальность – подсказка на карточке станет видна только при использовании специального приложения. Вам понадобится мобильный телефон (Android) с камерой.

Скачайте в GooglePlay наше приложение «Сумеречное око. MasterFuns». Откройте его и наведите камеру телефона на карточку. На ней вы должны увидеть открывающийся сундук. Подробнее читайте на странице <https://masterfun.com/AR>

Проверьте, все ли в порядке, перед тем как включать это задание в квест.

В квесте рядом с карточкой положите телефон с установленным приложением (предварительно выключив звук).

5. Выберите последовательность, в которой игроки будут находить подсказки. Запишите ее, чтобы не запутаться и при необходимости подсказать игрокам.

Вы можете использовать готовую последовательность, которая есть в инструкции.

Для сценария №1

Каждая подсказка должна указывать на место нахождения следующей, последняя – на место, где спрятаны карточка «Выход», маски и фломастеры.

Для сценария №2

Все подсказки нужно разделить на 3 части.

- Первая часть подсказок должна вести к месту, в котором спрятана карточка «Выход»;
- Вторая к – маскам и фломастерам;
- Третья – к карточке «Время».

Та, часть, что будет вести к «Выходу» должна быть длиннее остальных, чтобы игроки с большей вероятностью нашли маски и карточку «Время» раньше, чем «Выход».



ЗА НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ ИЛИ МИНУТ ДО КВЕСТА:

1. Подготовьте материалы для старта и окончания квеста.

Для сценария №1

К посланию «Игрокам» присоедините первую подсказку с помощью дырокола, ленты или степлера. Спрятчте карточку «Выход», маски и карточку «Маски» в месте, на которое указывает последняя подсказка. К карточке «Выход» можно прикрепить любой ключ, символизирующий ключ от дома.

Для сценария №2

К посланию «Игрокам» присоедините три первые подсказки и карточку «Они среди вас». Спрячьте маски, карточку «Выход» и карточку «Время» в местах, на которые указывают последние подсказки из каждой части. Получив сразу три подсказки, игроки, скорее всего, разделятся на три группы, что даст возможность призракам «уединиться» с людьми.

2. Разложите карточки и предметы так, чтобы они не бросались в глаза, если игроки пройдут мимо.

3. Украсьте место проведения квеста:

- приглушите свет или зажгите свечи;
- развесыте флаги, украсьте праздничный стол с помощью наклеек для шпажек и топперов;
- включите фоновую музыку.

ВО ВРЕМЯ КВЕСТА:

1. Дождитесь, когда все игроки соберутся.
2. Незаметно включите звук «Закрывающаяся дверь».
3. Проведите квест.

Для сценария №1

3.1. Вручите участникам карточку «Игрокам» и первую подсказку.

3.2. Следите за ходом квеста, находясь рядом с игроками или удаленно. При необходимости подсказывайте.

3.3. Следите за временем. Если игроки не вкладывают в 60 минут – можете помочь им.

3.4. После того как игроки найдут маски, предложите их разрисовать – сделать устрашающими, чтобы отпугнуть призраков. В этом случае внешней стороной маски станет та, на которой игроки что-то нарисуют.

Для сценария №2

3.1. Раздайте игрокам карточки «Роли» и вручите карточки «Игрокам», «Они среди вас» и первые подсказки.

Соотношение «людей» и «призраков» может быть таким: 3/1 (3 «человека» и 1 «призрак»), 4/1, 5/2, 6/2, 7/2, 8/3 и т. д. У людей должно быть численное преимущество.

3.2. Следите за ходом квеста, находясь рядом с игроками или удаленно.

При необходимости подсказывайте. Если игроки столкнутся с непонятной ситуацией, объясните, что делать, не нарушая общей логики игры.

Например, один очень активный призрак может за 20 - 30 минут завладеть всеми телами.

В этом случае игрокам нужно объяснить, что игра продолжается, и теперь все они играют за призраков, т. е. если они найдут единственный выход, любой оказавшийся в доме человек окажется в их власти.

3.3. После того как игроки найдут карточку «Выход» или 60 минут закончатся, подведите итог игры.

Для этого предложите участникам озвучить свои роли на начало и конец игры.

- Игрок с ролью «человек» объявляется победителем, если он остался «человеком» и была найдена карточка «Выход».

- Игрок с ролью «призрак» объявляется победителем, если он завладел телом хотя бы одного человека.

- Если «людей» не осталось, а карточку «Выход» нашли призраки, победителями объявляются призраки. Объявите, что теперь они завладели единственным выходом, и любой оказавшийся в этом доме человек окажется в их власти.

- Если «люди» рассекретили всех «призраков» и нашли карточку «Выход», победили «люди».



ПОСЛЕ КВЕСТА:

1. Вручите участникам бонбоньерки.

2. Предложите гостям поделиться самыми яркими впечатлениями и сделать памятное фото!

Если у вас возник любой вопрос - напишите нам на info@MasterFuns.com

«Квест Дом с призраками» предназначен исключительно для личного использования. Коммерческое использование, копирование и распространение не допускаются.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Это звук – скрежет по стеклу.
Ответ: окно, стеклянная дверь.

Ответ: кастрюля.

Нужно убрать из подсказки буквы **к**паук.
Ответ: стол.

Из слова «phantom»
нужно взять 1,5,4, 5
буквы. Получается:
фото.

Ответ: компьютерная мышь.

Если слева снизу от рисунка стоят запятые, то отбрасываютя первые буквы слова, а если справа сверху - перевёрнутые запятые, то отбрасываются буквы в конце слова.

В цепочке в каждом слове заменяется одна буква.
Ответ: рука.

Получается ПЛАМя+
ПАук= лампа.

По правилам ребусов, если одна буква нарисована в другой, то они читаются с добавление предлога «в». А если предмет на рисунке перевернут, то его название читают справа налево. Получается «Ц» в «Е» + кот (справа налево – ток)= цветок.

Нужно зажечь свечу.
Ее пламя через под-
свечник укажет на
следующий объект.

Свечи.
Ответ: свеча.

Лишние тени 2. На них
буквы «чы» и «сы».
Ответ: часы.

На правильном пути
к выходу из лабирин-
та можно собрать
буквы ТАРЕЛКА.
Ответ: тарелка.

С помощью нашего приложения «Сумеречное око» на карточке можно видеть сундук с кубиками внутри. На кубиках – буквы «А», «В», «А», «З».

Составив их вместе, получается Ваза.

Нужно составить первые буквы каждой строки. Ответ: подушка.

По легенде, у вампира нет отражения в зеркале. Ответ: зеркало.

ПО ОДНОЙ ИЗ ЛЕГЕНД,
ЭТОТ ПРЕДМЕТ БЕСПОЛЕЗЕН ВАМПИРУ.
ОДНАКО, ИМЕННО С ЕГО
ПОМОЩЬЮ ЧЕЛОВЕК
МОЖЕТ УЗНАТЬ ВАМ-
ПИРА

For more information about the National Institute of Child Health and Human Development, call 301-435-0911 or visit the NICHD Web site at www.nichd.nih.gov.

NEW

THE PRACTICAL APPROACH TO THE MANAGEMENT OF CHRONIC PAIN

卷之三

WE ARE YOUR

WILDE & CO.

THE JOURNAL OF CLIMATE

THE JEWISH HERALD

Digitized by srujanika@gmail.com

卷之三

www.ijerph.com | ISSN: 1660-4601 | DOI: 10.3390/ijerph16094601

REVIEW ARTICLE

www.sciencedirect.com

Известное выражение «Скелет в шкафу». Ответ: шкаф.

ПРИМЕР ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ СЦЕНАРИЯ !

№	Подсказка	Место в которое, нужно положить подсказку	
1	Карточка игрокам и подсказка «Где стоит продолжить поиск, вам подскажет: Фантом 1545»		Отдать в руки
2	Проложите превращение: луна-руна-...		Фото
3	По одной из легенд, этот предмет бесполезен вампиру. Однако, с помощью человека может узнать вампира.		Напиток с ледяной рукой
4	Подсказка в звуке.		Зеркало
5	Ребус «Цветок»		Окно
6	Из любой ловушки можно найти выход. Найдите его из этой.		Комнатное растение
7	Призраки – кто это? От чего мысль о них вызывает страх? Души предков? Ушедшие люди или иные создания... Шаги в темноте, странные звуки, исчезающие силуэты... Когда ты один, ты видишь и замечаешь больше. А может, все это - игра воображения?		Тарелка
8	Чтобы разогнать тьму, достаточно и одной _____.		Подушка
9	Свет подскажет вам путь.		Подсвечник
10	Именно в нем хранит скелеты человек.		Книга
11	Маски и карточка «Выход», фломастеры.		Шкаф

ПРИМЕР ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ СЦЕНАРИЯ 2

Для поиска карточки «Выход»

№	Подсказка	Место в которое, нужно положить подсказку
1	Где стоит продолжить поиск, вам подскажет: Фантом 1545	
2	Чтобы разогнать тьму, достаточно и одной _ _ _ _.	Фото
3	Свет подскажет вам путь.	Подсвечник
4	Призраки – кто это? От чего мысль о них вызывает страх? Души предков? Ушедшие люди или иные создания... Шаги в темноте, странные звуки, исчезающие силуэты... Когда ты один, ты видишь и замечаешь больше. А может, все это - игра воображения?	Книга
5	Ответ в лишней тени	Подушка
6	Карточка «выход»	

Для поиска масок

№	Подсказка	Место в которое, нужно положить подсказку
1	Проложите превращение: луна-руна...	
2	Из любой ловушки можно найти выход. Найдите его из этой.	Напиток с ледяной рукой
3	Именно в нем хранит скелеты человек.	Тарелка
4	Маски	

Для поиска карточки «Время»

№	Подсказка	Место в которое, нужно положить подсказку
1	Ребус «Цветок»	
2	Подсказка в звуке.	Комнатное растение
3	По одной из легенд, этот предмет бесполезен вампиру. Однако, с именно его помощью человек может узнать вампира.	Окно
4	Карточка «Время»	