



**КВЕСТ ЭКСПЕДИЦИЯ
СТИМПАНК**

**ВЫДЕРЖКИ ИЗ
ИНСТРУКЦИИ**

ВАША РОЛЬ

Вам предстоит сыграть роль Второго помощника капитана. Вы можете прочитать все роли и будете знать все о каждом участнике. В этом случае вы сможете корректировать ход игры. Это наиболее оптимальный вариант.

Однако если все игроки опытные, вы можете не читать роли. В этом случае вы, конечно, будете знать, где находятся тайники. Однако основное содержание игры останется для вас загадкой, поэтому вы также сможете удивляться происходящему, как и другие участники.

ЗА НЕСКОЛЬКО НЕДЕЛЬ ДО КВЕСТА:

1. Распечатайте и вырежьте все материалы.

2. Распределите роли.

Данный вариант игры рассчитан на 6 - 10 участников:

- 6 обязательных ролей;
- 3 дополнительные (среди них 1 женская, пол остальных не важен);
- 1 роль Второго помощника капитана (для вас).

3. Пригласите участников.

Вручите приглашения гостям за 1-2 недели до игры.

В приглашениях обязательно укажите дату, до которой гость должен подтвердить свое участие.

4. Определите игровую территорию.

По сюжету действия разворачиваются в кают-компании дирижабля. Для игры вам понадобится одно или несколько смежных помещений. В них можно разместить несколько игровых зон, возле которых будут собираться игроки:

- место, где участники могут присесть;
- стол или стена с газетами;
- сейфы (желательно, чтобы эта зона находилась в отдельном помещении, если такой возможности нет, огородите ее чем-нибудь);

- рубка управления (желательно, чтобы эта зона находилась в отдельном помещении, если такой возможности нет, огородите ее чем-нибудь);
- закуски и напитки.

5. Подготовьте предметы, которые могут понадобиться в процессе игры.

- листки и ручки;
- 11 коробок (сейфы для участников);
- 11 пакетов (парашюты для участников);
- 4 бутылки:
 - бутылка с соком или другим «съедобным» напитком и корицей, солью и пустая бутылка. На них нужно наклеить наклейки «Снадобье»;
 - бутылка, на нее нужно наклеить этикетку от ликера (в нее также нужно добавить сок, корицу и соль);
 - бутылка с водой.
- механические или песочные часы;
- кодовый замок на 3 или 4 цифры – он должен запирает сейф капитана. В зависимости от формы замка можно проделать отверстие в коробке или обвязать коробку лентой, на которую повесить замок;
- лента для маски;
- бейджи;
- медитативная мелодия;
- фоновая музыка.

6. Продумайте меню с закусками и напитками для гостей. Это может быть и легкий фуршет, и застолье.

7. Прочитайте все подсказки, с помощью которых игроки смогут найти тайники. Выберите из них 4, подходящие по уровню сложности и наличию в месте проведения квеста.

Возможные тайники:

1. Любой предмет, название которого состоит из 5 букв.
2. Любой предмет, обладающий сильным запахом (например, кофе, корица, выпечка, елка).
3. Сумка или комод.
4. Дверь (это может быть, входная дверь, межкомнатная, дверца шкафа и т.д.).
5. Светильник.
6. Балкон, цветок или подушка.

Каждая подсказка должна указывать на место нахождения тайника:

- 1 – тайник с прибором для замены газа;
- 2 – тайник с парашютами;
- 3 – тайник с H₂;
- 4 – тайник со взрывателем.



8. Подготовьте материалы, которые вы должны будете отдать игрокам. Рекомендуем для каждого игрока подготовить папку или файл с именем, внутрь которого можно положить игровые материалы.

9. Подготовьте сейфы. Для этого вам понадобится 11 коробок (можно использовать коробки из-под обуви). Наклейте таблички с порядковым номером на каждую коробку. Дополнительно вы можете оклеить коробки оберточной бумагой. Разложите вещи в коробки по списку.



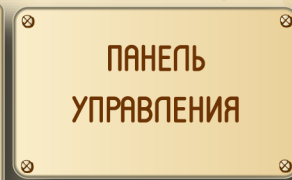
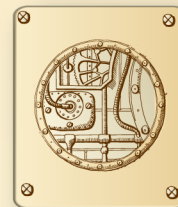
За 1 час до квеста

1. Разложите предметы в тайники так, чтобы они не бросались в глаза, если игроки пройдут мимо.

2. Подготовьте игровые зоны:

- установите сейфы, наклейте на них наклейки, разложите предметы по списку;
- организуйте рубку управления, установите панель управления;
- расставьте стулья, подготовьте закуски и напитки;
- положите листки и ручки;
- разложите в общедоступном месте: несколько экземпляров газеты (+1 запасная должна быть у вас).

3. Включите фоновую музыку.



ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Вводная часть

1. Когда все гости соберутся, познакомьте их с игровыми условностями и правилами.
2. Раздайте реквизит, именные бейджи, роли, подсказки.
3. Прочитайте правила.
4. Дайте игрокам 10-15 минут: прочитать роли и обдумать действия своего персонажа.

Этап 1: «Знакомство» 10–15 минут

1. Объявите начало игры. поприветствуйте собравшихся на дирижабле и пригласите пройти в кают-компанию послушать речь Капитана. В ожидании предложите им напитки и закуски.
2. Дайте игрокам 5–10 минут познакомиться, пообщаться, изучить кают-компанию, придумать стратегию и освоиться.

Этап 2: «Убийство» 10–15 минут

1. Включите «сигнал тревоги». Выйдите на несколько секунд из комнаты в зону сейфов и рубки. Выключите сигнал.
2. Вернитесь в помещение и объявите:

«Без паники! Включился режим «автопилот», капитан мертв, сейфы вскрыты. Согласно протоколу я прошу Комиссара возглавить расследование. Комиссар, подойдите ко мне».

Этап 3: «Расследование. Полет. Интриги» 1–1,5 часа

На этом этапе состоятся основные игровые действия, игроки будут взаимодействовать друг с другом, чтобы выполнить свои задачи и цели. Они могут создавать альянсы, шантажировать, предавать друг друга и т. д.

Это ролевая игра, поэтому ситуация может развиваться достаточно непредсказуемо в зависимости от тех или иных действий игроков. Вы можете подкорректировать развитие ситуации, исходя из общей логики игры и общей цели.

Если вы планируете застолье, пригласите участников за стол примерно в середине этого периода игры.

Когда большая часть игроков выполнит часть своих задач или пройдет 1–1,5 часа, переходите к следующему этапу.

Этап 4: «Арест преступника. Посадка дирижабля»

1. Объявите, что дирижабль идет на посадку.
2. Предложите Комиссару подвести итоги расследования и объявить преступника, прежде чем у него появится возможность сойти с дирижабля.
3. Однозначным окончанием игры служит ваше объявления, что «Полет окончен». Игра может закончиться по-разному. В зависимости от этого нужно скорректировать вашу финальную фразу.

Этап 5: «Итоги»

1. Предложите участникам заполнить игровые бланки, в которых они могут указать имя участника в номинации:

- Лучший актер
- Лучший костюм
- Мастер интриг
- Мастер убеждений
- Лучший грим
- Лучший игрок

2. Для того чтобы все игроки смогли поделиться впечатлениями и внести свою лепту в понимание группой игровых событий, предложите каждому участнику по очереди представиться и рассказать:

- о своей роли (что было известно на старте),
- каковы были задачи, что удалось исполнить и каким образом,
- что больше всего понравилось,
- как считает игрок, что произошло на острове.

3. Объявите победителей в номинациях.

Напишите имена игроков, которые, на ваш взгляд, стали лучшими в номинациях:

Лучший актер	_____
Лучший костюм	_____
Лучший грим	_____
Мастер интриг	_____
Мастер убеждений	_____
Лучший игрок	_____

Игровые условности и правила

1. У каждого из вас в игре будет своя роль и задачи. Показывать свою роль другим участникам нельзя. Победит игрок или игроки, которые к концу игры выполнят наибольшее количество задач.

На листе «Роль» вы найдете примеры действий, которые может совершить ваш персонаж. Это не значит, что именно это вы должны делать, это всего лишь пример. Вы можете совершать любые действия, чтобы достигнуть своих целей.

Как правило, для достижения целей вам придется заручиться помощью других людей. Сделать это можно разными способами, например, начать переговоры и выяснить, что они хотят взамен.

Допускается обман, шантаж, вымогательство, кража, сокрытие своих истинных целей от других игроков и другие действия. Учтите, что не только вы сможете кого-нибудь обмануть – сможете обмануть и вас.

Возможно, кто-то из игроков покажется вам грубым, а его действия – нечестными. Помните, это всего лишь игра, и каждый играет определенного персонажа.

2. В игре есть яды. Для того чтобы отравить игрока, нужно добавить «яд» в блюдо или напиток, вписать имя жертвы в специальный бланк и передать Второму помощнику капитана, чтобы он смог при необходимости подтвердить отравление.

3. Игрок можете быть арестован Комиссаром. Если Комиссар впишет имя игрока в специальный бланк, он может арестовать и применить особые методы дознания – пытки. Поэтому игроку придется согласиться и ответить на все вопросы военного Комиссара.

4. В случае возникновения спорной ситуации право принятия решения принадлежит Второму помощнику капитана. Его решение не обсуждается и не подлежит сомнению.

5. Игра закончится, когда Второй помощник капитана сообщит о приземлении, либо по истечении определенного времени (*например, двух часов).

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

FunPrint Ролевой квест «Стимпакн.Экспедиция» предназначен исключительно для личного использования. Коммерческое использование, копирование, изменение, перевод и распространение не допускаются.

© MasterFuns.com