

ИНСТРУКЦИЯ

ФУНДРИНТ РОЛЕВОЙ КВЕСТ
«УБИЙСТВО В УСАДЬБЕ»



О ЧЕМ ЭТОТ КВЕСТ?

Убит граф Язынский, миллионер, известный коллекционер и владелец художественной галереи. Кто же унаследует его состояние? Удастся ли тем, кто собрался в усадьбе этим вечером узнать, чье имя указано в завещании, и не станет ли это последним сюрпризом графа. Для этого придется покопаться в грязном белье, раскрыть семейные тайны и найти убийцу.

МОЖЕТ ЛИ ОРГАНИЗАТОР ИГРАТЬ?

Да, может.

Вариант №1 прочитать все роли и играть номинально, наблюдать за ходом игры, подыгрывая другим участникам.

Вариант №2 полноценно играть. Для этого нельзя читать другие роли и файл «Разгадка». Самая важная информация о том, кто жертва, а кто убийца, есть в ролях и в файле «Разгадка». Если вы сомневаетесь, что сможете удержаться, и подсмотрите эту информацию, когда будете готовить материалы, попросите кого-нибудь разложить материалы по конвертам, не делайте этого сами. Чтобы устроить игру, прочитайте инструкцию, в ней нет ответов, только план действий и рекомендации для вас, как для организатора.

ПОДГОТОВКА ЗА НЕСКОЛЬКО НЕДЕЛЬ ДО КВЕСТА:

1. Распределите роли. Данный вариант игры рассчитан на 11 - 16 участников:

- 11 обязательных ролей (5 женских ролей, 5 мужских, пол 1 не важен);
- 5 дополнительных (2 женские роли, 2 мужские роли, пол 1 не важен).

СПИСОК РОЛЕЙ:

1. Графиня Аврора Язынская – вдова графа

Своенравна и красива. Не слишком ли идеальным был ее брак с графом? Была ли это любовь или тонкий расчет?

Пол: женский.

2. Агния Язынская - старшая дочь графа (дополнительная роль)

В детстве всегда была папиной дочкой. Но всегда ли она поступает, как хочет папа сейчас, когда стала взрослой женщиной?

Пол: женский.

3. Анна Фелимор - младшая дочь графа

Капризная и взбалмошная. Всегда старалась во всем превзойти сестру. Вышла замуж за идеального зятя для папы. Оценил ли он этот шаг?

Пол: женский.

4. Алекс Фелимор - зять графа, муж Анны Фелимор

Женившись на Анне, получил доступ к семейному бизнесу – многомиллионной строительной компании. Но достаточно ли этого, чтобы стать наследником и реализовать свои амбиции?

Пол: мужской.

5. Максим Беляев – сын Авроры Язынской

Хоть и не является сыном графа, но единственный, кто в семье разбирается в искусстве. Будет ли этого достаточно, чтобы унаследовать самую известную частную художественную галерею?

Пол: мужской.

6. Елена Вронцова – сестра графа

Благодарна ли она графу за то, что он долгие годы оплачивал ее счета или же питает обиду, что граф унаследовал все, а ей не досталось ничего.

Пол: женский.



7. Александр Вронцов - племянник графа, сын Елены Вронцовой (дополнительная роль)

Уже планирует, на что потратит миллионы, которые достанутся ему после смерти графа. Не слишком ли он торопится?

Пол: мужской.

8. Каролина Язынская - бывшая жена графа и партнер по бизнесу

Успешна и влиятельна, всего добилась сама. Но счастлива ли? Смогла ли она простить графа и забыть первую любовь?

Пол: женский.

9. Евгений или Евгения Киприн – писатель (дополнительная роль)

Какие тайны он сможет узнать, помогая графу с мемуарами? И как он распорядится ими?

Пол: мужской или женский.

10. Николай Вершинин – управляющий усадьбой

Занимает свою должность порядка 20 лет. Знает все о жителях усадьбы. Что скрывается за его вежливым молчанием?

Пол: мужской.

11. Юлиана Вершинина - искусствовед

Юлиана - доверенное лицо графа в мире искусства. Участвовала в сборе коллекции для галереи, предана своему делу. Достаточно ли этого, чтобы быть упомянутой в завещании графа?

Пол: женский.

12. Никита Вершинин – сын Юлианы и Николая Вершининых, студент

Родился и вырос в усадьбе, незаметно из маленького мальчика превратился в привлекательного мужчину, от которого сходят с ума дамы. Но относился ли благосклонно к его романам граф?

Пол: мужской.

13. Егор Смирнов – садовник

Недавно начал работать в усадьбе, но уже неплохо себя зарекомендовал. Предприимчив и находчив. Успел ли граф внести его имя в завещание?

Пол: мужской.

14. Олег или Ольга Беспаленко – нотариус

Поверенный графа Язынского. Составлял завещание графа. В курсе всех самых последних изменений.

Пол: мужской или женский.

15. Дмитрий Ананьев - давний друг графа (дополнительная роль)

Много лет он не бывал в усадьбе, но сейчас приехал, видимо от его успешного бизнеса его отвлекло что-то чрезвычайно важное. Но вот что?

Пол: мужской.

16. Есения Бакунина - личный помощник графа (дополнительная роль)

Остается только догадываться, насколько личными были ее отношения с графом.

Пол: женский.

УБИЙСТВО НА ВЕЧЕРИНКЕ

По сюжету на вечеринке произойдет «убийство». Среди обязательных ролей есть жертва, которая узнает об этом только в игре.

Жертва не будет знать, что она жертва, пока не получит роль. У жертвы не будет игровых задач после убийства. Среди ее задач будет указано - «упасть замертво, когда погаснет свет».

После этого вам нужно помочь ей вернуться в игру и отдать ей роль детектива (это роль есть в комплекте).

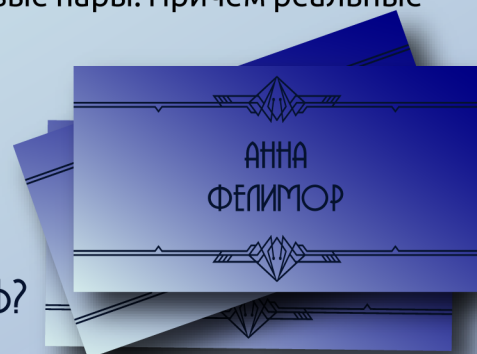
Поскольку основная задача детектива – расследовать убийство, то важные игровые действия для него проходят во второй половине игры, и первую можно исключить. Кроме того, жертва не знает, кто ее убил и почему, поэтому жертва может сыграть во второй половине игры.

Убийца не будет знать, что он убийца, пока не откроет свой конверт №2.

ПАРЫ НА ВЕЧЕРИНКЕ

В игре много романтических историй, и можно составить игровые пары. Причем реальные и игровые пары не обязательно должны совпадать:

- Николай и Юлиана Вершинины;
- Аврора и Егор Смирнов;
- Алекс Фелимор, Каролина и Анна
- Никита Вершинин и Агния или Анна;
- Дмитрий Ананьев и Елена.



КАКИЕ РОЛИ МОЖНО ИСКЛЮЧИТЬ?

Без ущерба для игры можно исключить дополнительные роли.

КАКУЮ РОЛЬ ВЫБРАТЬ СЕБЕ?

Вы можете выбрать любую роль. Часто организаторы выбирают дополнительную роль, потому что это не мешает заниматься организационными вопросами на вечеринке. И если какой-то игровой момент будет упущен, то это не отразится на ходе игры. Если выбрана основная роль, нужно внимательно следить, чтобы, например, подача какой-нибудь закуски или напитка не отвлекла от игры, и все задачи оказались выполненными.

2. ПОДГОТОВЬТЕ ПРЕДМЕТЫ КОТОРЫЕ МОГУТ ПОНАДОБИТЬСЯ В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ:

- три конверта обязательно: один для завещания, два других для листов с разгадкой. Плюс по одному конверту или по 2 конверта для каждого игрока.

Мы рекомендуем подготовить по 2 конверта для каждого игрока, в них можно заранее разложить все игровые материалы, чтобы они не потерялись и не перепутались.

- бейджи;
- малярный скотч или мел, если вы хотите, чтобы детектив обвел силуэт тела после убийства;
- если после убийства жертва будет играть роль детектива, подготовьте аксессуары для нее, которые подчеркнут роли и помогут ей быстрее адаптироваться с новыми задачами. Например, значок, наручники и т. д. (это необязательно). Или другие аксессуары, если она будет играть другую роль;
- устройство для воспроизведения звука выстрела (телефон, колонка, MP3 проигрыватель или другое). Звук есть в комплекте, закачайте его на подходящий удобный носитель и заранее убедитесь, что он играет;
- ручки для заполнения бланков «Кто убийца»;
- бутафорские наручники 2 пары.

3. РАСПЕЧАТАЙТЕ И ВЫРЕЖЬТЕ ВСЕ МАТЕРИАЛЫ:

Обратите внимание: внешняя часть карточек больше, чем внутренняя. Это сделано специально, т.к. во время двусторонней печати некоторые принтеры могут сдвигать листы. Внешняя часть большинства карточек имеет только декоративное значение, ее распечатывать не обязательно.

4. ПОДГОТОВЬТЕ МАТЕРИАЛЫ КОТОРЫЕ ВЫ ДОЛЖНЫ БУДЕТЕ ОТДАТЬ ИГРОКАМ

4.1 Подготовьте бейджи для участников.

4.2 Вырежьте игровые деньги.

4.3 Подготовьте роли

Каждая роль состоит из двух частей:

- первая часть – это описание роли и задачи в начале вечеринки;
- вторая часть – это задачи после убийства.

5. ПРИГЛАСИТЕ УЧАСТНИКОВ.

Вручите приглашения гостям за 1-2 недели до игры.

В приглашениях обязательно укажите дату, до которой гость должен подтвердить свое участие. После того, как все гости сообщат о намерении участвовать, еще раз взгляните на список ролей и при необходимости внесите корректировки.

Не вручайте роли заранее, т. к. если, например, один из гостей, которому вы запланировали отдать обязательную роль, не сможет участвовать, вам нужно будет произвести замену. А если игроки уже получили роли, это будет сделать сложно, ведь у каждого из них есть информация, которую не должны знать другие.

Внешний вид гостей. В каждой роли есть пожелания относительно внешнего вида, это пожелания, они необязательны к исполнению. Конечно, будет здорово, если участники дополнят свои образы яркими аксессуарами. Однако имейте в виду, что для части игроков эта задача может оказаться непосильной и отрицательно повлиять на факт их присутствия на вечеринке. Поэтому можно приготовить элементы костюмов самостоятельно (шляпы, боа, очки, диадемы, перчатки) и предложить их игрокам на выбор.

6. ПРОДУМАЙТЕ МЕНЮ С ЗАКУСКАМИ И НАПИТКАМИ ДЛЯ ГОСТЕЙ.

Это может быть и легкий фуршет, и застолье.

ПЛАН ИГРЫ

ВВОДНАЯ ЧАСТЬ

1. Когда все гости соберутся, познакомьте их с игровыми условностями и правилами.
2. Раздайте конверты №1 с бейджами и первой частью ролей.
3. Дайте игрокам 10-15 минут: прочитать роли и обдумать действия своего персонажа.

ЭТАП 1: «ЗНАКОМСТВО» 30-60 МИНУТ

1. Вручите нотариусу «Вступительную речь» и попросите прочитать собравшимся.
 2. Объявите начало игры. Пригласите участников послушать речь нотариуса. Дайте ему знак, что можно начинать.
 2. Дайте игрокам 30-60 минут познакомиться, пообщаться, освоиться и выполнить свои задачи из конверта №1.
- Это удачное время, чтобы предложить участникам напитки и закуски, если вы это планировали.
- Если игроки плохо знакомы друг с другом, или запланировано застолье или фуршет, этот этап займет около часа.

ЭТАП 2: «УБИЙСТВО» 10-15 МИНУТ

Когда вы будете уверены, что жертва выполнила все свои задачи (она даст вам об этом знать), сообщите нотариусу, что пора начинать чтение завещания. Передайте нотариусу завещание и попросите его зачитать собравшимся. Убедитесь, что все игроки на месте, прежде чем начинать.

2. Сразу после того, как нотариус закончит читать завещание, позаботьтесь о том, чтобы свет погас, и раздался звук выстрела.

Если вы проводите игру днем, заранее зашторьте окна.

*Сейчас будет удачный момент для фото, если вы делаете фотохронику игры.

3. Включите свет, если игроки не включают его сами. Когда свет включится, жертва уже будет мертва и будет лежать на полу, или там, где ее застал звук выстрела.

Предложите участникам обвести тело жертвы мелом, пока детектива нет. Предложите вызвать детектива. И скажите, что займетесь этим вопросом.

4. Уведите жертву и сообщите, что она будет играть роль детектива. Детектив на данном этапе должен прочитать небольшую речь. Вручите ей роль, речь и наручники.

5. Попросите детектива прочитать речь.

ЭТАП 3: «РАССЛЕДОВАНИЕ» 1-1,5 ЧАСА

1. Вручите игрокам конверты №2.

2. Дайте игрокам время ознакомиться с новыми задачами и выполнить их.

3. Когда вы поймете, что игроки справились со своими задачами, а детектив скажет, что расследование проведено, попросите детектива представить участникам собранные улики.

Вручите следователю текст «Представление улик», в нем есть описание и фото улик, которые он должен был изъять у других участников. Если по каким-либо причинам детектив не изъясил все улики, отправьте его к конкретным игрокам, чтобы забрать их:

- «Письмо другу» у Дмитрия Ананьева.
- Копию «Завещания» у нотариуса.
- «Поручение» у Есении Бакуниной (или у Алекса Фелимора, если Есении нет в игре).
- Документы у Николая Вершинина.
- Письмо из агентства недвижимости у Анны Фелимоа.
- Результаты анализа ДНК у Авроры.
- Картину у Елены Вронцовой.

Лучше всего, если в процессе демонстрации улик детектив разложит фото и карточки с фото и описаниями на столе или другом удобном месте, чтобы все могли их увидеть.

Если по поведению игроков сложно будет судить, выполнили ли они свои задачи или нет, спросите у них (у каждого так, чтобы другие не слышали).

4. Дайте участникам время ознакомиться с этими предметами.

5. Раздайте бланки «Кто убийца?» и попросите всех участников их заполнить и отдать вам (в том числе и детектива).

ЭТАП 5: «ИТОГИ»

1. Когда все участники передадут вам заполненные бланки «Кто убийца?», вручите следователю конверт с «Разгадкой для детектива» и попросите прочитать для участников.

2. После того, как детектив закончит читать, вручите нотариусу конверт с «Разгадкой для нотариуса» и попросите прочитать для участников.

3. Изучите бланки и определите участников, которые правильно догадались, кто убийца, а также определите победителей в других номинациях:

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

4. Для того чтобы все игроки смогли поделиться впечатлениям, предложите каждому участнику рассказать:

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

5. Объявите имена победителей.

ИДЕИ ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ВЕЧЕРИНКИ

Также, возможно, вам будет полезно узнать, как оформили помещение, закуски и материалы, какие наряды использовали другие организаторы, посмотреть это можно по ссылке <https://www.pinterest.ru/masterfuns/>

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

Будем благодарны, если после мероприятия вы поделитесь впечатлениями и фото, это будет очень полезно для нас и для других организаторов вечеринок.

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