

ИНСТРУКЦИЯ FUNPRINT КВЕСТ



О чем этот квест?

Игрокам предстоит распутать дело об исчезновении артиста, который играл роль Санта-Клауса. Для этого им нужно найти улики на месте проведения с помощью подсказок и проанализировать их.

Ваша задача - подготовить улики, подсказки и разложить их по месту проведения.

Как устроить?

1. Подготовьте все материалы (распечатайте улики, подсказки и украшения). Подготовьте любую книгу, конверт и клей.
2. Вручите приглашения гостям.
3. Разложите подсказки и улики так, чтобы они не бросались в глаза, если игроки пройдут мимо. Спрячьте бланк для выводов в месте, на которое указывает последняя подсказка.
4. Дождитесь, когда все игроки соберутся, вручите им «Послание» и первую подсказку для поиска улик.
5. Следите за ходом игры, находясь рядом с игроками или удаленно. При необходимости подсказывайте. Для этого прочитайте «примерный ход рассуждений игроков» и «правильные ответы».
6. После того, как игроки заполнят бланк «Выводы» и вручат его вам, подведите итог квеста - расскажите игрокам, верно ли они распутали дело.
7. После игры предложите игрокам поделиться самыми яркими впечатлениями. Сделайте памятное фото. В знак благодарности вручите гостям бонбоньерки - коробочки со сладостями (по желанию).



Тайники

Тайники - это места, в которых могут быть спрятаны улики и подсказки. Каждая подсказка указывает на один из тайников:

- Ручка
- Свечи
- Журнал
- Растение
- Напиток
- Блокнот
- Окно
- Шкаф
- Полка
- Картина
- Диван
- Любое место №1. Например, шкатулка
- Любое место №2. Например, принтер.
- Любое место №3. Например, балкон.
- Любое место №4, который можно запереть на навесной замок. Например, чемодан.

Для игры нужно любых 9 тайников. Прочитайте все подсказки и выберите из них 9, подходящих по уровню сложности и наличию тайников в месте проведения квеста.

Подготовка подсказок

Большую часть подсказок достаточно просто распечатать, а для некоторых нужен реквизит и подготовка. Вы можете выбрать любые.

Так, дополнительно могут понадобиться: блокнот, карандаш, овес, огурец, нить, пакет или мешок, непрозрачный напиток, скотч, ручка с УФ фонариком, диск или флешка, устройство для воспроизведения звука (колонки, муз. центр и т.д.) и навесной кодовый замок.

Рассмотрим подсказки, которые требуют подготовки.

«Полка»

Для тайника «Полка» нужно подготовить трафарет. Для этого возьмите объявление из игровых материалов и оторвите части, отмеченные пунктирной линией. Можете несколько раз смять и снова распрямить объявление, чтобы оно стало выглядеть потрепанным. Теперь, если наложить объявление на подсказку с монологом, в отверстиях проявится текст: ПО Л КА.



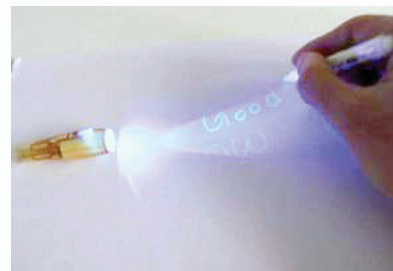
«Любое место №1»

Это фотоподсказка. Нужно выбрать любое место, которое вы хотите использовать в качестве места хранения подсказки, например, шкатулку, чашку, перчатку и т.д.. Поместите этот объект на стол, в стеллаж или другое место, в котором много разных предметов. Сделайте фото и верните объект на его привычное место.

Игрокам нужно будет найти отличия между фото и реальным местом. Лучше всего подготовить эту подсказку перед квестом, чтобы расположение предметов случайно не изменилось. Если игроки в процессе изменят расположение предметов – им придется восстановить его по памяти.

«Любое место №2»

Понадобится блокнот, карандаш и ручка с толстым стержнем. Напишите надавливая на ручку, например, «тайник в принтере» и оторвите часть листа с надписью «принтере». На нижнем листке – останется отпечаток, если заштриховать его карандашом, текст проявится. Вместо принтера вы можете указать любой другой объект.



«Любое место №3»

Понадобится ручка с невидимыми чернилами и УФ фонариком.

Напишите на любой карточке, которую игроки получают ранее, чем эту название места. Например, «балкон».

Надпись будет видна только в УФ свете фонарика. В качестве подсказки положите фонарик.

«Любое место №4»

Понадобится навесной кодовый замок на 4 цифры и любой предмет, который можно на него запереть. Например, дверцу шкафа, папку, рюкзак, дверь, сумку, чемодан и т.д. Игрокам нужно будет набрать правильную комбинацию цифр. Сохраните код: «1700».

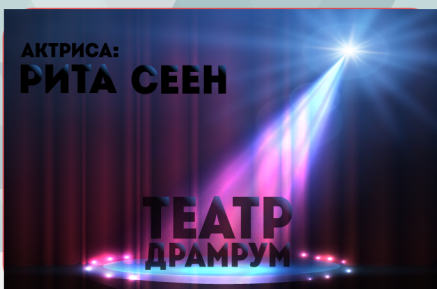
Подготовка улик

1. На любой книге (детектив, словарь и др.), на ней от руки сделайте дарственную надпись (можно карандашом, чтобы не портить книгу):

«На долгую память Даниле от учителя и, надеюсь, друга, Михаила Ловцова».

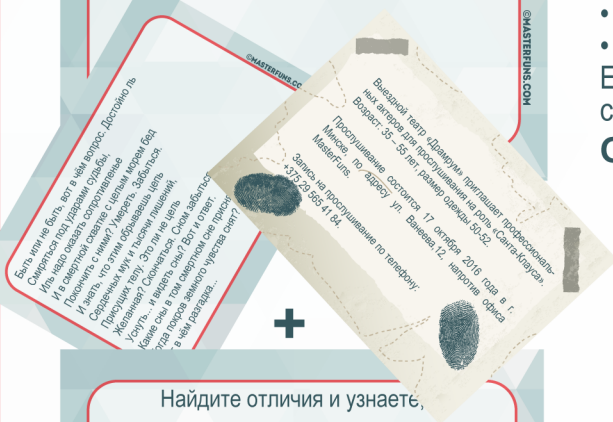
2. Возьмите любой конверт и наклейте на него карточку «Касса».

Правильные ответы к подсказкам для поиска улик



Ответ: такого человека нет в труппе театра. Если переставить буквы имени и фамилии, получится «растение».

Подсказка внутри.



Эту карточку нужно положить в пакет вместе с такими предметами:

- зернышко овса,
- огурец (или еще одно зернышко овса),
- карандаш
- и нитка.

Если взять первые буквы названий каждого предмета, и составить из них слово, получится: окно.

Ответ: окно

Нужно наложить на подсказку объявление о поиске артиста. Через него как через трафарет, будут видны буквы:

П О Л К А.

Ответ: полка

На эту карточку нужно наклеить фото места проведения с тайником.

Тайник после нужно переставить в другое место.

Ответ: Подсказка в предмете которого нет на фото. Например, шкатулка.

Найдите отличия и узнайте, где подсказка.

Место для фото

В этом предмете можно принести с собой утро в сосновом лесу, звездную ночь и восходящее солнце, вавилонскую башню, прилетевших грачей, черный квадрат, Мона Лизу, девочку с персиками и даже витязя на распутье.

Найдите его.

Ответ: картина.

Подсказка в звуке.

Нужно записать звуки, которые слышны на записи, получится «фкаш етищи».

Если взглянуть на текст него справа налево, получится «Ищите шкаф».

Ответ: шкаф.

Ручка с уф фонариком

Если посветить фонариком на одну из подсказок, что игроки нашли ранее, проявится текст, который вы написали. Например, балкон

Jingle bells, jingle sells,
Jingle all the way!
O whot fun it if to ride,
In a one-harse open sleigh, hey!

©MASTERSLING.COM

Важно, не забыть,
когда в России
стали отмечать
Новый год 1 января.

+



Jingle bells, jingle sells,
Jingle all the way!
O whot fun it if to ride,
In a one-harse open sleigh, hey!
Если выписать ошибки (они выделены красным), получится:
sofa, что в переводе с англ. означает диван.

Ответ: диван.

Год этого события – это код к замку.

Ответ: 1700.

Елочка и кокетка найдут подсказку раньше других.



©MASTERSLING.COM

Если посмотреть на отражение карточки в зеркале, узор на елке превратится в буквы «с в е ч и».

Ответ: свечи.



Возьми: этюд, живой холст, хлыст,
софиты,
гвозди, хмель и мышей,
с меня - общий объём и целый поезд.

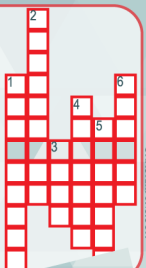
©MASTERSLING.COM

В этом предложении используются все буквы алфавита, кроме:
«Р», «У», «Ч», «К», «А».

Ответ: ручка.

Тайник в кроссворде:

1. Освещает сцену.
2. Список пьес, которые, в течение известного времени, полагают поставить на сцене.
3. Персонаж, изображаемый актером.
4. Спускается в конце выступления.
5. Отбор актеров.
6. На него выходят артисты. А после хорошего спектакля - и не один раз.



©MASTERSLING.COM

1. Проектор 2. Репертуар 3. Роль 4. Занавес 5. Кастинг 6. Поклон. Слово в выделенных ячейках – журнал.

Ответ: журнал

По правилам ребусов, если одна буква написана над другой, их читают с прибавлением предлога «на». Вместо рисунка читают его название. Если рисунок перевернут, его название читают справа налево.

Ответ: напиток.

Подсказку можно погрузить в напиток, если предварительно положить в пакет и приклеить скотчем ко дну.

Если справа от рисунка стоят запятые, то отбрасываются последние буквы (по числу запятых). Если буквы "стремятся" друг к другу, то при чтении добавляется "к". БЛондинка +КНО +Танк

Ответ: блокнот

Если заштриховать блокнот карандашом, проявится текст, который вы написали. Например, принтер.

Тайник - в ребусе:



НО






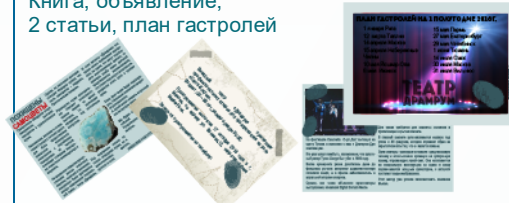

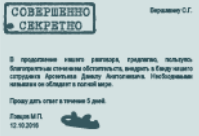
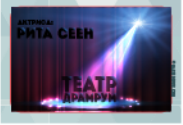
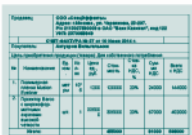
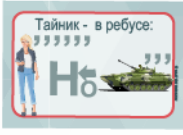
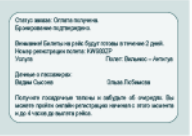
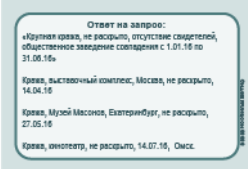
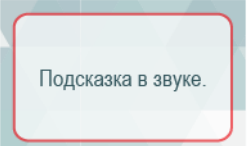

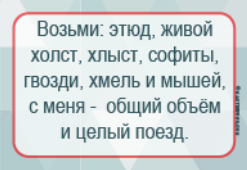


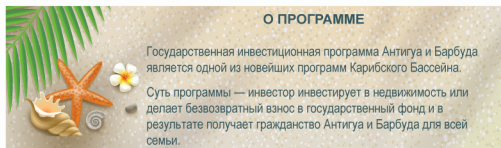
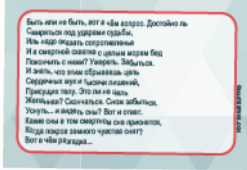
Блокнот

Тайник - в ребусе:



©MASTERSLING.COM

Пример последовательности квеста

	Улика	Подсказка	Тайник - место, в которое нужно положить улику и подсказку
1	Послание «Детективам» +Свидетельские показания 	 + 	Вручить лично
2	Книга, объявление, 2 статьи, план гастролей 	 + пакет вместе с предметами: зернышко овса, огурец (или еще одно зернышко овса) каран-	Чемодан
3			Окно (чтобы игроки не нашли материалы раньше времени, можно приклеить их под подоконник, за батарею или подвесить на прочную нить с внешней стороны окна (с осторожностью, не для подростков))
4	Счет-фактура 		Растение
5	Билеты и данные о бронировании 	Блокнот с надписью, которую вы сделали.	Блокнот
6	Ответ на запрос «Кражи» 	Подсказка в звуке + флешка 	Принтер
7	Касса театра и данные о гонорарах 		Шкаф
8	Ответ на запрос «Отпечатки» 		Ручка
9	Информация про «Антигуа» 		Свечи
10	Послание «Выводы»		Полка

Это примерная последовательность. Вы можете составить свою и записать ее на пустом бланке.

Как использовать эту последовательность?

Так, например, свидетельские показания, Послание и подсказку с кодом нужно вручить игрокам на старте. Подсказка приведет игроков к чемодану, в который нужно положить следующую подсказку (мешок с пред-метами и карточку «Подсказка - внутри») и улики (Книга, объявление, 2 статьи, план гастролей) и.т.д.

Примерный ход рассуждений:

1. Из секретной переписки и дарственной надписи на книге можно сделать вывод, что пропавший артист является внедренным агентом Арсентьевым Данилой. Это же подтверждает и совпадение отпечатков пальцев.
2. Сравнив газетную вырезку и план гастролей, можно заметить, что театр «Драмрум» находился в тех же городах и в тоже время, когда были совершены кражи.
3. Однако, как минимум в Ижевске у артистов есть надежное алиби – множество свидетелей (зрителей) видело их на сцене в то время, когда была совершена кража.
4. Статья о современных иллюзионных технологиях говорит о возможности сфабриковать алиби, создав иллюзию присутствия на сцене.
5. Чек о покупке пленки Musion и проектора свидетельствует о том, что в театре было оборудование для создания иллюзии.
6. Сравнив отпечатки пальцев на статьях с теми, что были в запросе, а также обратив внимание на распределение гонораров, можно сделать вывод, что в курсе создания иллюзии были следующие: Заморовский, Актуаров, Димидов и, возможно, Истратова и Савицкий.
7. Судя по собранным Арсентьевым материалам, он распутал дело о кражах, а свидетельские показания Любимовой говорят о том, что он провел следственный эксперимент с оборудованием театра.
8. Со слов Савицкого ясно, что Арсентьев узнал, кто хранит черную кассу театра.
9. Вероятно, уже тогда Арсентьеву пришла мысль завладеть краденными средствами. А чтобы скрыться, он запланировал тур в Антигуа - страну, которая выдает гражданство любому, кто купит недвижимость на определенную сумму.
10. Судя по данным бронирования, Арсентьев планировал улететь вместе с Эльзой.
11. Из свидетельских показаний Димидова и Годанова, можно предположить, что Арсентьев понял, что его могут раскрыть раньше времени. Поэтому, он решил уехать немедленно.

Общий вывод: пропавший «Санта- Клаус» - это не артист Вадим Сысоев. На самом деле – это Данила Арсентьев, оперативник под прикрытием, который был внедрен в «Драмрум», чтобы найти доказательства того, что артисты совершили серию краж.

По ходу расследования он завладел черной кассой театра и решил не только изменить свою жизнь, но, вероятно, и гражданство, отправившись в «Антигуа».

Если у вас возник любой вопрос - напишите нам на info@MasterFuns.com
Будем благодарны, если после мероприятия вы поделитесь с нами впечатлениями и оставите отзыв у нас на сайте.

FunPrint Квест «Операция Santa» предназначен исключительно для личного использования.
Коммерческое использование, копирование, изменение, перевод и распространение не допускаются.