

# СОКРОВИЩА ФОРТА

**Активный приключенческий тимбилдинг!**

В этой игре мы окажемся с вами в знаменитом «Форте», где нас ждёт череда увлекательных приключений и испытаний. Мы, конечно, со всем этим справимся и победим, забрав с собой золото Форты, заряд эмоций и впечатлений!





# ИДЕЯ

**Многие помнят и знают легендарное телешоу. Мы уверены, что почти все хотели бы оказаться там на денёк и попробовать себя в тех испытаниях, что там были. А что если организовать такую игру на корпоратив?**

Мы предлагаем вам снять галстуки и пиджаки, взять с собой «рюкзак с хорошим настроением» и отправиться на поиски приключений! Всей компанией! Покажите на что вы способны, закалите боевой и командный дух, отвлекитесь от рабочих будней и повеселитесь от души! А мы вам в этом поможем ☺





# МЕХАНИКА

**Игроки случайным образом распределяются по командам. У каждой команды будет свой цвет-индикатор + актёр (проводник). После слов ведущего команды отправляются по маршруту, искать приключения.**

Выполнять задания нужно для того, чтобы в финале игры отгадать Кодовое Слово к Сокровищнице Форт. Мы постарались воссоздать дух оригинального квест-шоу в точности: изготовили массивную клетку с монетами, сделали маски Мэтров Теней, нашли бодрого «старца». Теперь дело за вами — ИГРАТЬ!





# ПЕРСОНАЖИ

**К сожалению, в Москве и Московской области туго с настоящими форт-сооружениями. Но зато много прекрасных летних площадок. А настроение и атмосферу игры создадут наши замечательные актёры.**

Все актёры будут в тематических театральных костюмах и гриме. Важно заметить, что актёры будут активно вовлекать игроков в процесс, отыгрывая свои роли по-настоящему.





# ОБЫСК

Вы попадаете в Тайну Комнату. Ваша задача, решить все последовательные головоломки хранящиеся здесь и добыть ключ.

Фактически это задание — мини-квесткомната, с 7-ю линейными загадками. Если сможете решить их все — получите награду!

ЗАДАНИЕ №1



# ЛУЧНЫЙ БОЙ

В любом коллективе бывают моменты когда хочется в кого-нибудь «выстрелить». Это абсолютно нормально. Мы ведь не роботы.

Но, такие эмоции лучше всего выплёскивать, а не копить. Предлагаем вам сделать это в крутой игре «арчеры таг» (лучный бой). Команда на команду. Лицом к лицу. Стрелы, правда, будут мягкие ☺

**ЗАДАНИЕ №2**





## ЗАДАНИЕ №3

# МИННОЕ ПОЛЕ

Игроки побудут настоящими сапёрами. Их задача на определенном участке поля найти все заложенные «мины». Поле при этом будет разделено на квадраты. Затем, после того как «мины» на поле будут собраны, команда должна будет пройти по нему. Если все сделали правильно – отлично, а если нет ....





# РИТМ КОМАНДЫ

Есть целая отдельная программа — барабанный тимбилдинг. Мы же предлагаем укороченную мини-версию. На этом испытании команде необходимо под руководством актёра квеста сыграть (слаженно и синхронно сыграть) три мелодии аборигенов из Новой Зеландии. Это будет не просто, но весело и эмоционально!

**ЗАДАНИЕ №4**



# ПАУТИНА

Участникам нужно будет преодолеть паутину не касаясь её. Команда проходит испытание по очереди. Если колокольчик зазвонил или инструктор зафиксировал касание, испытание начинается заново, для данного участника. И, конечно, зачёт идёт по времени на всю команду. Очень важно не подвести своих 😊

ЗАДАНИЕ №5



# УФ-КОМНАТА

Как часто мы не замечаем очевидные вещи? Мы пристально изучаем материалы и не видим сути. Чтобы пройти это испытание, вам придётся научиться читать «между строк», т.к. подсказки скрыты от вас невидимыми ультрафиолетовыми чернилами, но у вас есть специальные фонарики, которые отображают эти чернила. Сложность в том, что этими подсказками будет усыпана вся комната!

ЗАДАНИЕ №6




The background of the slide features a dark, blurred image of two hands pressed against a glass surface, likely a door. The hands are out of focus, creating a sense of being trapped or stuck. The overall color palette is dark with a gradient from black to a light grey where the hands are visible.

# ЛОВУШКА

Двери за вами закрываются и в комнату начинает поступать «дым». Но у вас есть противогазы, а значит вы ещё поборитесь за спасение. Ваша задача — отыскать ключ от двери из комнаты и выбраться, пока противогазы справляются с «дымом».

**ЗАДАНИЕ №7**





# КАРТОЧНЫЙ ДОМИК

Азарт и удача — это неотъемлемые части успешной работы. Профессионал умеет из случайностей создать устойчивую основу для дальнейшего развития. Но если потерять бдительность и концентрацию — успех может рухнуть, как карточный домик.

Игрокам предстоит построить огромный карточный домик и добиться его устойчивости!

ЗАДАНИЕ №8





# ДВЕ КОМНАТЫ

«Две комнаты» — игра на командную работу, умение понимать напарника без слов. В этом задании участвуют минимум двое игроков. Каждый из них оказывается в пространстве с различным реквизитом. Игроки не могут переговариваться, но могут видеть друг друга по видеосвязи. Задача: собрать в обеих комнатах нужные по условию игры предметы благодаря подсказкам от партнёров.

ЗАДАНИЕ №9



## ЗАДАНИЕ №10

# СКОРОСТЬ ЦВЕТА

"Скорость цвета" — игра на скорость реакции. Игрок повторяет цветовые комбинации, которую ему задаёт игровая консоль, закреплённая у него на голове. Жесты улавливаются датчиками движения: при успешном выполнении, игрок выходит на следующий уровень сложности. Задача — успевать повторять комбинации смены цветов. Играть можно командой или друг против друга.





# ЛОБТУФ

Лобтуф – это футбол наоборот. Точнее футбол в специальных очках, которые переворачивают верх и низ. Ориентироваться в пространстве в таких очках очень сложно, но весело! От участников будет требоваться чёткая координация действий и максимальная концентрация!

**ЗАДАНИЕ №11**



# MINDFLEX BATTLE

В этом испытании игроки смогут проверить свои «телепатические» способности. Как оказалось, они есть практически у каждого человека. А поможет в этой проверке специальная игровая консоль — «Mindflex». Принцип игры: специальные датчики на головах игроков улавливают исходящие волны энергии, отчего платформа с шариком начинает сдвигаться в сторону более «слабого» игрока. Побеждает тот, кто доведёт шарик до конца поля противника.

**ЗАДАНИЕ №12**

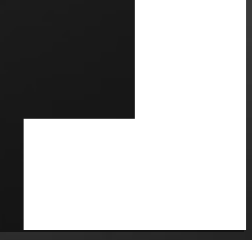




# БОМБА

У вас есть ровно 5 минут, чтобы коллективно принять решение как разминировать бомбу! Благо к бомбе прилагается подсказка...

Вот он кульминационный момент и настоящий тимбилдинг. Вам нужно договориться и принять верное решение, чтобы все остались живы...



**ЗАДАНИЕ №13**





# КАНАЛ СВЯЗИ

Мориарти играет с вами. Он отправил вам сообщение через телеграф, закодированное в «морзянке». Ваша задача расшифровать его и отправить через телеграф ответ. Только так вы получите следующую зацепку.

**ЗАДАНИЕ №14**





# ФИНАЛ

**После того как все этапы с заданиями будут пройдены – игроки отправляются на локацию с сокровищницей. Здесь им необходимо как можно быстрее отгадать Кодовое слово.**

Команда справившаяся с этим заданием первой – выставляет слово на буквенном поле. Если Форт принимает этот ответ, то в Сокровищницу начинает сыпаться золото!

Но главный приз, конечно — сплочённость команды, позитивные эмоции и заряд энергией на целый год!





# ИГРА В ЦИФРАХ

Кол-во заданий в одном маршруте — до 10;  
Продолжительность игры — 150 минут;  
Кол-во игроков в команде (оптимальное, но не ограниченное) — 10 человек;  
Задания безопасны для игроков и инфраструктуры площадки.





**СПАСИБО!**

