

# «Кто Вы, мистер игрок?»

сценарий игры.

**Территория проведения игры:** г. Липецк

**Количество объектов для игры:** 5 игровых объектов, парк, оживленное место

**Количество играющих команд:** от 2 команд

**Количество человек в команде:** 10 максимум

**Количество заданий в игре:** 8

**Необходимые принадлежности для игры со стороны организатора:** Ноутбук ведущему  
7 конвертов на каждую команду, cd-диск на каждую команду, зажигалка на каждую команду, холст бумаги, акварельные краски или цветные карандаши, алмаз (муляж), 2 баллона краски, 2 маркера черных

**Необходимые принадлежности для игрового состава:** антураж шпионской игры, фонарь каждому участнику игры, карта г.Липецка, фотоаппарат (2-3 шт. на команду), лупа (желательно всем участникам).

**Легенда:** В городе N царил переполох. Из музея Искусств пропал подлинник бриллианта XVI века. Власти перепуганы, Местные жандармы были подняты на уши и обыскали каждый уголок города, но все было тщетно. Внутреннее Бюро Расследований выдвинуло группу профессиональных сыщиков для расследования инцидента. Вы входите в группу и перед вами стоит непростая задача — выяснить кто же является похитителем, задержать его сообщников и что самое главное — найти похищенный бриллиант! Удачи, искатели!

## Задание 1. Вещественная улика.

**Объект для игры:** место проведения брифинга

**Люди для этапа:** Организатор.

**Оформление этапа:** конверт с записанным CD-диском, на котором написано «вещественное доказательство.rar» и 5 пустых клеточек

**Техника игры на этапе:**

Бриф – ведущий объявляет, что недалеко от места брифинга, совершено преступление. Был похищен драгоценный алмаз. Камеры видеонаблюдения засняли преступника. Но данные закодированы. И сейчас всем командам дается вещественное доказательство, чтобы поймать негодяя. Но вот беда, архив находящийся на диске располагается под паролем из 5 символов. И улику не получается достать.

После того, как командам будут розданы конверты, ведущий объявляет, что похититель в курсе того, что за расследование взялись профессионалы. И похититель не против поиграть :) далее игрокам выдается стопка конвертов – по 5 конвертов на каждую команду. Все конверты пронумерованы: **1,2,3,4,5.**

## Задание 2: Письмо от незнакомца.

**Объект для игры:** заброшенное одноэтажное здание или здание с заигранным первым этажом (поставить стоп-метки), можно подвал или другой объект.

**Люди для этапа:** Ведущий.

**Оформление этапа:** Спрятанная маркерный код.

**Техника игры на этапе:**

После того, как игрокам был выдан CD-диск с архивом, ведущий выдает игрокам конверты.

**Конверт №1.**

В конверте лежит чистый лист бумаги и зажигалка. На листе невидимыми чернилами (как сделать в домашних условиях написано здесь: <http://www.sdelaysam-svoimirukami.ru/875-nevidimye-chernila.html> ПОЖАЛУЙСТА, ПРОВЕРЬТЕ КАК ОНО БУДЕТ ПРОЯВЛЯТЬСЯ НА БУМАГЕ, ЧТОБЫ ИЗБЕЖАТЬ КОСЯКОВ) написан адрес. Игроки должны догадаться нагреть листок с картой, чтобы увидеть дальнейшую точку пути. На точке объект, в котором маркером написан первая буква пароля формата, например «1.Ф»

## Задание 3: Возьмите лупы, Господа!

**Объект для игры:** заброшенное одноэтажное здание или здание с заигранным первым этажом (поставить стоп-метки), можно другое

**Люди для этапа:** нет

**Оформление этапа:** 1 пиксельный код, 1 чек.

**Техника игры на этапе:**

**Конверт №2.**

На конверте написано: Бюро Внутренних Расследований.

Внутри листок, на котором нарисована карта с крестиком. И вверху надпись: «Игрок наследил. Возьмите лупы».

На объекте располагается «Чек» - нарисованная баллоном лупа.



В пределах 2-3 метров от лупы есть маленький-маленький код, который необходимо найти. Код формата «2.К» (реальный размер кода – пара миллиметров, писать тонким перманентным маркером)

## Задание 4: По следам игрока.

**Объект для игры:** Место спрятанной подсказкой со следующим кодом на конверте.

**Люди для этапа:** Ведущий.

**Оформление этапа:** Маркерный код

**Техника игры на этапе:**

### Конверт №3.

Конверт обозначен как Бюро Внутренних Расследований. В конверте: Его засек спутник. Проследите куда он пошел.

Дальше на листе написан текст, в котором содержится путь игрока, загаданный синонимами, ассоциациями с реальными местами в городе. В конце пути мы находим объект, помеченный меткой игры. Внутри объекта – очередной элемент кода от архива – **ЗР**.

(как писать, привожу пример подобного задания из другой игры )

Можно загадывать не картинками, а просто описывать места в городе синонимами.



*Комментарий: Начинаем от детского мира --> мимо стоматологической поликлиники --> до магазина сани --> поворачиваем направо и идем мимо библиотеки --> далее будет большой дом с нарисованной розой --> переходим перекресток и двигаемся прямо --> мимо сервисного центра пежо --> около церкви поворачиваем налево и идем дальше --> слева будет граффити 34, впереди кафе занзибар --> у Занзибара поворачиваем направо и двигаемся вперед --> справа будет маленькая церковь в жилом доме, слева штаб --> идем дальше слева пенсионный фонд, впереди вывеска адреналин, под ней красная стрелка с меткой book8.*

## **Задание 5: Информатор.**

**Объект для игры:** Парк или другое оживленное место.

**Люди для этапа:** Ведущий, Агент.

**Оформление этапа:** Агент одетый под описание в конверте от Бюро Внутренних Расследований.

**Техника игры на этапе:**

### **КОНВЕРТ №4**

В конверте написано, что был засечен информатор похитителя. И игрокам нужно сделать фотографию информатора в 3-х проекциях (сбоку, сзади и спереди). В письме указаны приблизительные приметы информатора и описание маршрута его движения. Среди людей по определенной траектории двигается агент – человек, максимально подходящий под описание, полученное игроками. Игроки рассредоточиваются по парку, выискивая информатора. После того, как он будет найден – игрокам необходимо будет его сфотографировать так, что бы он этого не заметил. Навыки шпионства и невозмутимости пригодятся.

После выполненного задания игроки, показав фотографии ведущему, получают очередную часть кода от пароля. **4.L**

## **Задание 6: Фоторобот сообщника.**

**Объект для игры:** Парк.

**Люди для этапа:** Агент.

**Оформление этапа:** агент, холст с бумагой, акварельные краски, цветные карандаши

**Техника игры на этапе:**

### **КОНВЕРТ №5**

Бюро Внутренних Расследований допросило очевидца произошедших событий. Женщина утверждает, что видела сообщника преступника. Женщина, постоянно путаясь, рассказывает, как выглядит преступник.

Игрокам предлагается составить фоторобот преступника, выдается большой лист бумаги и краска или цветные карандаши. После того, как автопортрет преступника будет составлен и будет совпадать на 70% процентов или просто устроит агента – агент выдает последнюю часть кода **5.P**

**Код от архива – FKPLP (это пример, но необходимо следить по последовательности букв в каждом задании)**

## **Задание 7: Кто Вы, мистер игрок?**

**Объект для игры:** заброшенное одноэтажное здание или здание с заигранным первым этажом (поставить стоп-метки).

**Люди для этапа:** Ведущий.

**Оформление этапа:** 5 фотографий подозреваемых, 5 карт местности..

**Техника игры на этапе:**

**КОНВЕРТ №6 (на конверте указать, что это конверт вскрывать только после взятия 5 предыдущих)**

Игроки получают последний конверт с картой, на которой отмечена нужная точка. На объекте они видят 5 фотографий преступников. Под каждой фотографией преступника располагается карта с отмеченной точкой. Вскрыв архив на диске, *(НОУТБУК БУДЕТ У ВЕДУЩЕГО! ПРЕДУПРЕДИТЬ ИГРОКОВ ОБ ЭТОМ ЭТАПЕ!)* игроки находят фотографию преступника) и по этому фото игроки должны выяснить, кто из 5 подозреваемых является настоящим преступником. Под этой фотографией располагается верный адрес, по которому спрятан похищенный алмаз.

## **Задание 8: Похищенный алмаз.**

**Объект для игры:** заброшенное одноэтажное здание или здание с заигранным первым этажом (поставить стоп-метки).

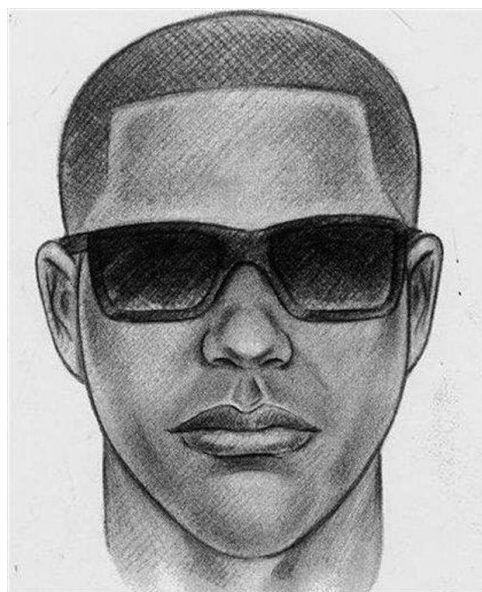
**Люди для этапа:** нет

**Оформление этапа:** спрятанный алмаз (муляж)

**Техника игры на этапе:**

Игроки прибывают на заключительный объект и ищут по всему объекту спрятанный алмаз. Побеждает команда, первой нашедшая алмаз и распознавшая истинного преступника.

Фотона последнем этапе: (можно другие) выбрать любого персонажа, в архив на диске добавить нужное фото.



4  
4  
4  
4



Info

