

Квест-игра по мотивам Форт Боярд.

Fort Boyard - это множество испытаний, атмосфера тайны, особый антураж и адреналин.

Многие искатели приключений заходили в форт, но далеко не все уходили с сокровищами.

Предлагаем сотрудникам компании проверить свою удачу и физическую подготовку, предприняв попытку пройти все испытания и получить сокровища.

Хотите проверить себя? Форт Боярд ждет Вас.

Механика игры.

- Участники собираются на старте, где проходит разминка, жеребьевка и деление на команды.
- Ведущий рассказывает правила игры. Каждая команда выбирает капитана.
- У каждой команды есть свой Паспарту, который является хранителем ключей и помогает гостям перемещаться по локациям.
- Команды посещают кельи, зарабатывая ключи в состязаниях, проверяя свои силы в ловкости и находчивости, соревнуясь с мастерами игры.
- Цель команд – как можно быстрее и качественнее пройти все испытания и собрать достаточное количество ключей.
- В процессе игры команды могут «терять» игроков на испытаниях и спасти их, ценой подсказки, или бросать – встречаясь уже на финале.

Испытания Келий.

- **Келья №139. Живые создания.**

Участники попадают в полутёмную келью, где находятся несколько сосудов с неизвестным наполнением (живым или «мёртвым»).

Получить ключ на этом испытании можно только за определённое количество монет, но для начала их нужно достать. Паспарту определяет нескольких добровольцев по количеству сосудов.

Исследуя их содержимое, за ограниченное время, на ощупь и по определённым правилам, участники ищут спрятанные внутри монеты. Искателям нужно быть смиренными, ведь за нарушение правил, монеты будут возвращены в сосуды, и за оставшееся время их нужно будет искать вновь.

Испытания Келий.

- **Келья №112. Загадки старца Фура.**

Участникам предстоит посетить келью Старца Фуры, в которой их ждёт испытание интеллекта. У Старца за много лет накопился целый свиток каверзных вопросов. Получить его ключ можно дав определённое кол-во верных ответов за ограниченное время. Участникам нужно быть осторожными, каждый неверный ответ не только расстраивает старика, но и уменьшает вероятность заработать ключ.

- **Келья №102. Темная комната.**

Игроки оказываются в лабиринте темных комнат, и их задача найти подсказки, которые поджидают их в темноте. Для этого им предстоит воспользоваться факелами, но часть подсказок они смогут увидеть только использовав специальные фонари, которые покажут скрытые надписи.

Испытания Келий.

- **Келья №101. Водная.**

Заработать ключ в этом испытании можно только в обмен на пробку, которая находится на дне высокой, узкой и дырявой трубы. В помощь участникам выдаётся несколько вёдер и указывается направление к ближайшему источнику воды.

Используя только своё тело, воду и вёдра, команде нужно справиться с испытанием, за ограниченное время. Поскольку путь к источнику не близкий, дыр в трубе более чем достаточно и не все ведра 100% функциональны - участникам нужно быстро и грамотно распределить и организовать работу команды.

Испытания Келий.

- **Келья №118. Мастер игры.**

За ключ от этой кельи участникам придётся сразиться с Мастером игры. Имея ограниченное время, можно успеть сыграть в три игры: на память, на удачу, на счёт. Каждая игра идёт один на один – один из участников команды против одного Мастера, остальная команда может только смотреть.

Только обыграв Мастера определённое количество раз, можно выйти победителем и забрать ключ.

Испытания Келий.

- **Келья №107. Лаборатория.**

Для того, чтобы получить ключ в этом испытании, участникам предстоит выяснить состав итоговых алхимических смесей. Выполняя задания Мастера, игроки определяют, что именно им необходимо смешать, чтобы получить верную химическую реакцию, чтобы помочь мастеру получить золото.

- **Келья №154. Ориентирование**

Получить ключ на этом испытании можно, открыв кодовый замок за ограниченное время. Для того, чтобы узнать код, участникам придётся вспомнить правила арифметики и верно решить математическую формулу, а перед этим - самим отыскать все необходимы цифры. Поиск цифр ведётся на обозначенной карте территории, с помощью зашифрованных ориентиров.

Испытания Келий.

- **Келья №131. Механизм.**

Для прохождения этой локации игрокам предстоит собрать механизм, который приведет в действие систему.

Найдя и собрав правильным образом все части механизма игроки проверят свои навыки механики и законов физики. При правильном соединении всех частей игроки запускают движение, открывают скрытый ящик и заработают следующую часть станции.

Финал.

Пройдя все испытания, игроки собираются вместе на финише.

Ведущий по очереди подзывает команды и выдает подсказки, обменивая их на добытые ключи.

Команды за минуту должны определить загаданное слово. Если они справились с этой задачей, то они проходят в финал.

Все прошедшие в финал команды получают последнюю загадку, которая открывают путь к ключу от сокровищницы. Команда, нашедшая ключ быстрее всех, получает доступ ко всем сокровищам форта.