

ХОД

КОНЕМ



командный квест,
погружающий
в мир русских
сказок и былин



В сказочном царстве-государстве,

где текли молочные реки, а берега
были залиты медом, жили люди
в мире и радости.

Но однажды, словно черная туча,
обрушилась беда — из глубин
дремучего леса появился

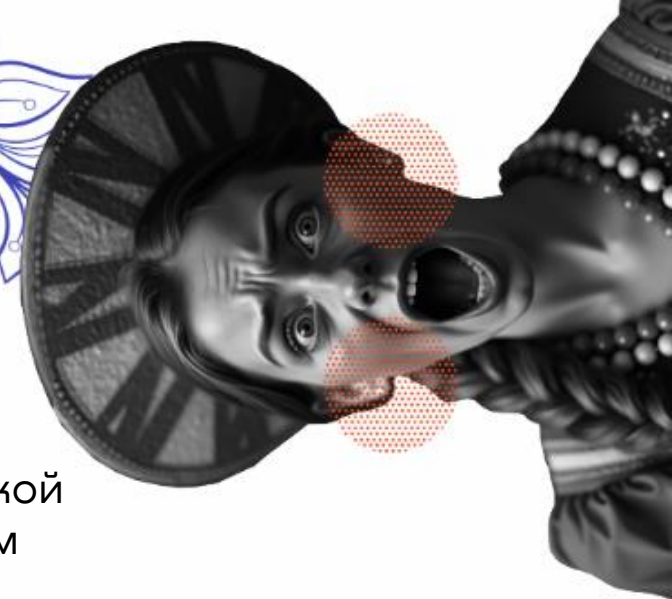
Змей Горыныч.



Поселился он на высокой
горе, окутанной густым
туманом, и начал свои

опустошительные набеги

на мирные деревни.



Страх охватил сердца людей.
Судьба волшебного царства
зависела от одного —
появления

настоящего Богатыря,

смелого и отважного,
способного одолеть
Змея коварного.



МЕХАНИКА ИГРЫ



15-200
человек



1,5-2
часа



Легкий
банкетный
формат

Все участники — одна команда,

даже если сидят за разными столами.
Они играют за одного персонажа —
Богатыря.

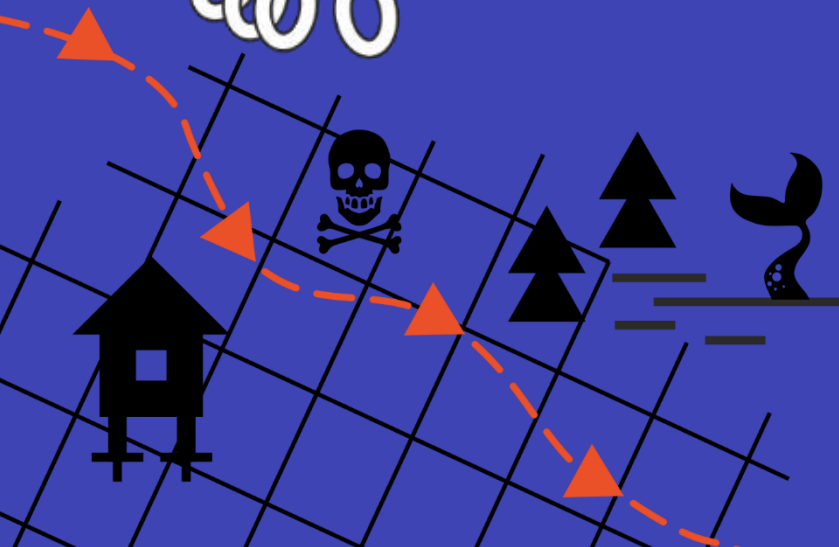


Итоговая цель —
одолесть Змея Горыныча
и спасти сказочное
царство!

Участникам предстоит

делать за Богатыря выборы,
проходить проверки
и справляться с испытаниями,

продвигаясь по сюжету.



ИГРОВОЙ ВЫБОР

Это несколько вариантов развития сюжета

Участники голосуют

в специальном приложении.

Голосует и выбирает
каждый, но окончательный
выбор принимается
большинством голосов.

Пример выбора

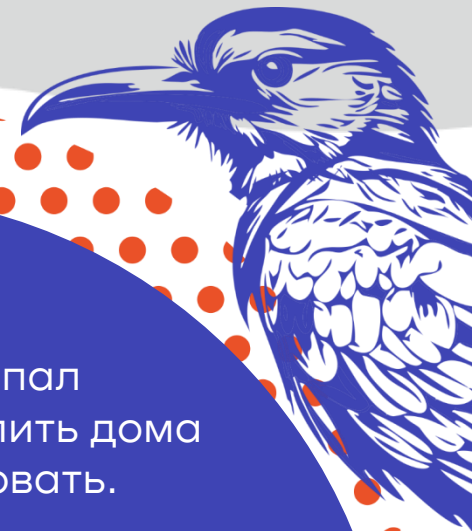
Змей Горыныч напал
на деревню, начал палить дома
огнём и коров воровать.

Как поступит герой?

Схватит
оружие и
помчится
спасать
коров

Будет
наблюдать,
выискивая
уязвимые
места

Попробует
заговорить
Змея



ПРОВЕРКИ



Чтобы успешно выполнить некоторые действия, участникам придётся положиться на удачу и пройти проверки разными способами.

Например, бросить игральный кубик — и результат будет зависеть от выпавшего числа, или подбросить монетку, где всё решит орёл или решка.



Пример проверки игральным кубиком

Богатырь пришёл к страшной горе Сорочинской. Оглядевшись, он решил тайно проникнуть в логово Горыныча.

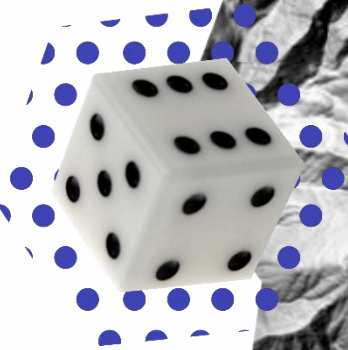
Проверка на ловкость — один из участников бросает большой кубик

На кубике
выпало
3 и меньше

Богатырь
пойман

На кубике
выпало
4 и больше

Проверка
пройдена успешно,
Богатырь продвигается
дальше



ИСПЫТАНИЯ

Это задания, выполняемые для победы над злодеями или получения расположения персонажей, которые встречаются Богатырю на пути.

Задания отличаются как по механике, так и по содержанию:

- где-то участникам предстоит проявить смекалку,
- где-то — творчество,
- а где-то — широту кругозора.

Каждая команда за столом — это богатырская дружина. Задания могут выполняться как дружинами, так и всеми участниками совместно.



Примеры испытаний

Задача команды: придумать про соседнюю дружину частушку или былинку, прославляющую ее подвиги.

Чтобы одолеть чудище, участники должны проявить смекалку — распознать в песнях, перепетых на старославянский лад, знакомые современные мелодии.

**задания могут быть разработаны для вас: про ваши ценности, ваших людей и пр.*



ЗАВЕРШЕНИЕ

Как бы ни развивался сюжет,
вечер закончится для участников

победой и совместным празднованием!

Но какой будет эта победа —
зависит только от них самих!
Одолеют ли они Горыныча, договорятся
с ним или найдут другое решение?

Участники сами создают
свою сказку!

А элемент сказки в реальной
жизни обеспечим мы.
Трофейная скатерть-самобранка
подарит участникам торт, фрукты,
коктейли... все, что пожелаете!



ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

1.

Легкая фоновая
активность на банкете

Позволяет каждому участнику регулировать степень своей включенности. Кто-то будет активно проходить испытания, Кто-то — участвовать только в голосовании. Но все внесут свой вклад в победу.

2.

Атмосфера
русских сказок и былин

Создаст теплое
настроение вечера.

3.

Гибкость формата

Испытания и даже вехи сюжета могут быть изменены с учетом ваших пожеланий.



ХОД

КОНЕМ

+7 (812) 982-34-30
game@ebm.spb.ru

evmcorp.com
<https://businessgames.ru/>
forHR.digital



Вот и сказочке конец,
а кто слушал —
молодец!