**Путешествуйте и развивайтесь с нами!**

****

## **Квест-спектакль:**

## **113 друзей Сен-Жермена**

  

|  |  |
| --- | --- |
| Время и место действия | Венеция, наши дни |
| Атмосфера | Карнавал |
| Количество участников | 40-150 |
| Возраст игроков | 18+ |
| Ассоциации | Венецианский карнавал, азарт, командное взаимодействие |
| Стоимость | От 1000 руб/чел. |
| Продолжительность | 3 часа |

К сожалению или к счастью, одному Богу известно в который раз, граф решил уйти на покой. И распределить всю нажитую за столетия собственность: модный дом, кинокомпания, авиакомпания, сеть отелей, парк развлечений, замок между самыми близкими ему людьми. Между теми, кто веками был близок графу:

* Женщинами.
* Детьми.
* Студентами.
* Адвокатами.
* Слугами.
* Друзьями-рыбаками.
* Психоаналитиками.
* Участниками Общества анонимных дегустаторов
* Дантистами.
* Частными детективами.

Победит сильнейший. Или хитрейший? Или умнейший? Или великий авантюрист всех времен и народов придумал что-то невероятное?

*— С годами я становлюсь сентиментальным, — отвечает сам Граф. — Еще сто лет назад я бы угостил всех ядом, и кто найдет противоядие, тот победил. А теперь мне интересно, у кого из вас под маской острый ум и чуткое сердце, кто из вас талантливее, удачливее, находчивее, достойнее… и кто лучше всех ищет противоядия… Пришло время сбросить маски!*
Команды — это те, кто был близок графу. У каждой команды свой характер, история, секреты, таланты. Каждый член команды может выбрать интересные ему задачи. Кому-то нравится плести интриги, а кому-то разгадывать тайны Сен-Жермена, кому-то петь в караоке, а кому-то играть в азартные игры. И все разноплановые цели сойдутся в одну в кульминации игры — финальном аукционе. Команде предстоит, во-первых, правильно определить в каком из конвертов с рисунками графа лежат документы на компанию их мечты, а во-вторых, победить в аукционе, используя заработанные в игре деньги.

**Организация игры**
Игра может сочетаться с фуршетом или банкетом. Главное, чтобы все игроки были разделены на 10 относительно равных по количеству человек команд. Одна команда может располагаться за несколькими столиками (но лучше за одним). Каждому игроку раздается краткая предыстория и информация о том, кем он графу приходится, и какие их связывали отношения на самом деле, а также условия победы.
На команду выдается комплект секретов, предметов, свойств и игровых денег, используя которые и, главное, активно взаимодействия с другими командами и успешно справляясь с заданиями мастеров игры на станциях, она сможет победить.

**Описание станций**
**1. Творческие станции.**
Пример, битва гондольеров.
В образе гондольера – в шляпе и с веслом игроку надо исполнить в караоке песню на выбор. Также на этой станции игроки могут зарабатывать деньги танцами.
**2. Игры на командное взаимодействие.**
Пример, Венецианский Лабиринт.
Нескольким членам команды надо прокатить шар по лабиринту, управляя им с помощью натянутых веревок.
**3. Азартные игры.**
Пример, Казино. Оригинальные правила, где все решает не только удача, но и точный расчет.
**4. Интеллектуальные игры.**
Пример, игры друг против друга на секреты команд в стиле Форт Боярд, но с венецианским оттенком и оригинальными заданиями.

Задание вне станций – разгадать тайный шифр рисунков Сен-Жермена и понять, в каком из конвертов находится нужная команде компания.

**Кульминация игры** –**Аукцион.** Веселье и азарт гарантированы. Ведь никто до конца не уверен, за тот ли конверт стоит бороться. Конечно, призов хватить на всех. Но будет ли это Модный Дом или Остров с ядовитыми змеями — откроется в финале.
Все материалы и предметы, от карт в Казино до Венецианского Лабиринта выполнены в оригинальном стильном дизайне.