КОНЦЕПЦИЯ #1

«ЗАЛИВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ»

ЛЕГЕНДА

Пиратская братия взбудоражена!
Местонахождение легендарных сокровищ капитана «Черная Борода» стало достоянием пиратского братства. К нашим берегам причалил флот охотников за удачей.
Капитаны набирают команды, чтобы отправиться на поиски заветного сундука.
Скорей, матрос, отправляйся в гавань!
Не упусти свой шанс стать сказочно богатым!

ИГРОВОЙ НАБОР №1

- контрольный лист с заданиями
- письменные принадлежности
- направление к капитану

Команды направляются к капитанам кораблей. Бывалые морские волки проводят для них инструктаж.
После этого нас ждут первые испытания!

ЗАДАНИЯ НА СУШЕ

«Предсказание»

Команды встречают гадалку, которая дает им бумажный лист с невидимым предсказанием и подсказку о том, что оно проявляется при помощи стихий.

Игрокам необходимо использовать огонь, воду, воздух и землю, чтобы прочитать скрытое сообщение.

ЗАДАНИЯ НА СУШЕ

«Роза ветров»

Перед игроками табличка с розой ветров. В ней зашифровано сообщение. Прочитать его можно, используя текст с обратной стороны таблички.

ЗАДАНИЯ НА СУШЕ

«Набор капитана»

Картинка с изображением 6-ти предметов, которые должны быть у каждого капитана. Используя подсказки, расшифруйте слово.

ЗАДАНИЯ НА СУШЕ

«Пиратская засада»

Команды попадают в засаду! Теперь руки игроков связаны одной веревкой. В таком положении нужно добраться до причала.

МОРСКИЕ ЗАКОНЫ

Перед отходом от причала ведущий собирает все команды в общем шатре. Он знакомит всех с морскими законами и выдает игровой набор №2, предназначенный для заданий на воде.

ИГРОВОЙ НАБОР №2

- Карта акватории с координатной сеткой
- Бинокль морского волка
- Старые семафорные флажки
- Бортовой журнал для записей
- Ультрафиолетовые лампы для особых заданий

Часть набора заключена в бутылку.

ЗАДАНИЯ НА ВОДЕ

«Морское приключение»

Команды размещаются по яхтам
и отчаливают от берега.
Процесс отхода от причала требует
от каждого матроса концентрации
и слаженной, командной работы.

ЗАДАНИЯ НА ВОДЕ

«Колба за бортом»

Команда узнает, что одно задание спрятано прямо за бортом.

Игроки находят привязанную к борту веревку и достают из воды колбу с посланием.

ЗАДАНИЯ НА ВОДЕ

«Флажковая азбука»

Необходимо встать напротив определенного участка берега (положение яхты определяется при помощи координат в подсказке) и посредством флажковой азбуки передать слово. Затем нужно принять ответное послание с берега, которое и будет подсказкой к следующему заданию.

ЗАДАНИЯ НА ВОДЕ

«Пиратское селфи»

Необходимо сделать определенный набор «пиратских селфи», которые будут оценены на финише.

«Ураганная бомбочка», «Брызговеер», «Абордажное сальто», «Кармовой нырок» — это задание открывает новые возможности для пиратского воображения.

ЗАДАНИЯ НА ВОДЕ

«Переговоры»

Отправляемся к настоящему пиратскому кораблю и кричим команде кодовое слово из подсказки. Необходимо напугать пиратов / договориться с ними о покупке последней подсказки.

Дополнительная опция к этому заданию: взятие пиратского корабля «Кастор-2» на абордаж.

ЗАДАНИЯ НА ВОДЕ

«Бинокль»

Моряки получают координаты участка берега. Нужно подплыть к нему и в бинокль прочитать загадку, расположенную на суше. Разгадка содержит дальнейшие инструкции.

ЗАДАНИЯ НА ВОДЕ

«Швартовка»

Выполнив все задания на воде, яхты с командами причаливают к берегу, где их ждет финальное задание.

ФИНАЛ

«Сундук сокровищ»

В морском приключении все команды получают по фрагменту карты. Необходимо сложить все кусочки вместе, чтобы узнать, где находится сундук с сокровищами. Сложив карту, команды отправляются на поиски.

Найдя сундук, команды подбирают ключи, чтобы открыть все 10 замков. Внутри команды находят пиратский флаг, который нужно гордо поднять на флагштоке!

Наполнение сундука может быть дополнено по желанию клиента ромом, сигарами, пиастрами, подарками и пр.