

# КВЕСТРУКТОР!

*«Квеструктор» – это набор, с помощью которого можно создавать увлекательные игры-квесты, не выходя из дома. Например, можно вручить ребенку подарок на День рождения из рук в руки, как обычно. А можно устроить целое приключение с загадками, ключами, зашифрованными сообщениями, где в конце пути именинника будет ждать заветная коробка, перевязанная ленточкой. Вариантов много – в квесте может участвовать и ребенок, и целая компания. Впрочем, можно делать квесты и для взрослых: отчего бы не поиграть в поиск артефактов на даче или в квартире, не порадовать друг друга подарками-сюрпризами? «Квеструктор» к вашим услугам!*

Квест состоит из множества этапов: на каждом предыдущем этапе игроки находят указание, где искать следующий. Такие указания весьма разнообразны. Это могут быть просто стрелки-указатели или карточки с изображением предметов, которые есть в квартире. На некоторых этапах надо ориентироваться по карте комнаты с привязкой к специальным маякам. Отдельные локации (комнаты) могут быть закрыты карточками-замками: чтобы открыть их, нужно найти три фрагмента ключа. Иногда, чтобы пройти дальше, игроки должны расшифровать секретное послание... Какие этапы включить в квест и какие именно указания дать игрокам, решает ведущий.

Например, на любом этапе квеста можно разместить Сундук, с которым связана какая-либо загадка: чтобы двигаться дальше, игрокам нужно будет сначала разгадать ее, тогда ведущий расскажет, где искать следующий этап. В набор входит больше двадцати карточек с загадками, и вы можете сами выбрать те, которые подходят вам по типу и сложности, и включить в квест несколько Сундуков.

Проходя квест, игроки собирают части Артефакта-головоломки. Когда Артефакт собран, открывается финальный этап: например, чемодан или тумбочка, куда ведущий может заранее положить какой-то приятный сюрприз (угощение или подарок).

С помощью этого набора можно каждый раз создавать новые, не повторяющиеся квесты разной длины и сложности. В среднем квест, состоящий из 40–50 этапов, может потребовать около 40 минут на подготовку и от 30 до 60 минут на прохождение. А если вам хочется устроить квест посложнее и занять игроков надолго, включите в него как можно больше Сундуков с загадками и зашифрованных сообщений.



## Состав набора

Набор содержит **элементы навигации**, которые объясняют, где искать следующий этап квеста, и **дополнительные элементы** (загадки, ключи и др.), которые усложняют прохождение квеста и делают его более разнообразным и увлекательным.

Также в набор входит несколько пластиковых пакетиков, куда легко помещается карта. В такой пакетик можно вложить какой-то элемент квеста и прикрепить его клеевой лентой к двери или шкафу: клей не испортит картонный элемент, и вы будете использовать его еще много раз. На карточке, вложенной в пакетик, можно делать пометки и надписи маркером, а потом стирать их и задействовать ту же карточку для следующих квестов. Кроме того, пакетики пригодятся при создании Сундуков с загадками (см. далее).



## Элементы навигации

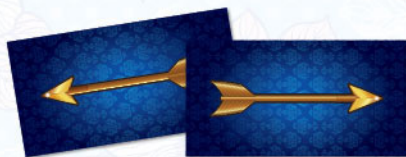
**1. Маркеры этапов** – фишки с числами (а), обозначающими номера этапов. Участники квеста проходят этапы последовательно, разыскивая в локациях (в доме или в квартире) маркеры с соответствующим порядковым номером. Рядом с маркером или



а.

под ним обычно размещаются и другие элементы навигации, которые объясняют, где искать следующий этап. Игроки должны идти строго от одного числа к другому, не пропуская: это позволит им не запутаться, если в начале квеста они случайно обнаружат другой, какой-то более поздний этап.

**2. Стрелки-указатели (b).** Карточки стрелок располагаются рядом с маркером этапа и указывают направление, в котором надо искать маркер следующего этапа. Если нужно задать сложный маршрут (например, «прямо и направо»), можно выложить несколько стрелок подряд. Если следующая стрелка расположена слишком далеко от предыдущей, лучше тоже снабдить ее очередным маркером этапа, чтобы участники квеста не запутались.



б.

**3. Токены предметов (c).** Их тоже кладут вместе с маркером этапа. На этих токенах изображены разные предметы, рядом с которыми надо искать следующий этап: например, холодильник, кресло, картошка и т.д. Для удобства ведущего, который



с.

будет создавать квест, токены предметов имеют разный цвет и сгруппированы по темам: зеленые – мебель, желтые – игрушки, фиолетовые – предметы на кухне и т.д. Надписи на токенах предметов помогают ориентироваться быстрее и точнее, но если игрок-ребенок, допустим, еще плохо читает, он может руководствоваться только изображениями.



е.



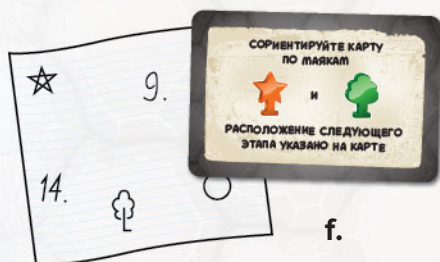
д.

#### 4. Маяки и задания по ориентированию.

**Маяки** – это цветные фишки (д), которые обычно устанавливаются на видных местах – на краю полки или подоконника, в центре стола и т.д. Сначала участник квеста должен найти определенные маяки, указанные на **карточке задания (е)**. Когда маяки обнаружены, он получает карту, на которой

отмечено, где – относительно двух маяков – расположен следующий этап. Карта (г) представляет собой прямоугольный или квадратный кусок обычной бумаги. При создании квеста ведущий символами отмечает на карте, где расположены маяки, а цифрами – где находится привязанный к этим маякам этап квеста.

**Карточка задания по ориентированию (е)** сообщает игрокам, по каким маякам нужно сориентировать карту, чтобы найти следующий этап. Ведущий может привязать к одной и той же карте сразу несколько этапов (например, пять или шесть), относящихся к разным локациям, да при этом еще и по-разному ориентировать (поворачивать) карту. Это усложняет поиск и является дополнительной «загадкой» квеста.



ф.



г.

#### 5. Таблицы шифров (г). С помощью

этих таблиц можно зашифровать любые индивидуальные задания или сообщения: например, «в твоей любимой чашке» или «под роботом-трансформером». Так, в наборе есть классический шифр «пляшущие человечки», где каждой букве алфавита соответствует определенный рисунок. Также в набор входит несколько карточек с уже готовыми зашифрованными сообщениями. На последней странице правил вы найдете их расшифровку.

**6. Карты предметов (h)** – карточки со схематичными изображениями холодильника, шкафа, тумбочки, комода. На такой карточке стрелкой можно указать, в каком именно месте или, например, в каком ящике шкафа следует искать следующий этап. Чтобы использовать эти карточки многократно, лучше делать такие пометки карандашом или помещать карточки в пластиковый пакетик и делать пометки фломастером на пакетике.



h.

### Дополнительные элементы

**1. Указатели «Проход закрыт» (i).** Этими карточками обозначаются зоны, где элементов квеста нет и где их искать нельзя: например, спальня родителей или шкаф с хрупкой посудой. Такую карточку можно положить в пластиковый пакетик и прикрепить к двери или шкафу клейкой лентой.



i.

## 2. Замки и Ключи. С помощью карточки

**Замка (j)** ведущий запирает ту или иную зону поиска (например, кухню) до того момента, пока участники квеста не соберут все **части нужного Ключа (к)**. Как правило, карточка вешается на дверь, обозначая тем самым, что проход закрыт. В наборе есть три Замка разного цвета. Ключ к каждому из них состоит из трех частей. Части нужного Ключа размещаются на различных этапах квеста, и когда игроки находят все три части, они могут открыть запертую Замком локацию.



j.



к.



l.



n.

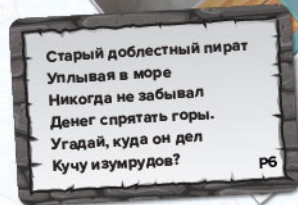
и. **Фишки и карточки Сундуков.** На любом этапе квеста ведущий может разместить **фишку Сундука (и)**. Найдя такую фишку, игроки должны обратиться к ведущему и получить **задание-загадку (м)**. Когда участники разгадают загадку и сообщат ведущему правильный ответ, он «откроет Сундук», то есть даст игрокам указание на следующий этап квеста. Физически этот Сундук, который ведущий комплектует при создании квеста и который остается в его распоряжении, состоит из карточки Сундука (она должна соответствовать по цвету фишке Сундука) и тех элементов навигации, которые ведут к следующему этапу. Ведущий может просто заранее разложить **карточки Сундуков (н)** у себя на столе, спрятав под ними токены предметов или зашифрованные сообщения, или поместить эти карточки Сундуков вместе с нужными элементами навига-

ции в пластиковые пакетики. Чтобы не запутаться, ведущему лучше делать это сразу во время создания квеста, при выкладывании каждой карточки Сундука. Игроки не могут заглядывать в Сундук, пока не разгадают соответствующую загадку.

**4. Карточки с загадками (м).** В набор входят карточки с загадками для Сундуков – это загадки разной сложности, рассчитанные на разный возраст (графические, логические и текстовые). Загадки не связаны с ходом квеста, их можно вытягивать случайным образом из колоды или выбирать заранее (например, с учетом возраста игроков).



КРОССОК



m.



o.

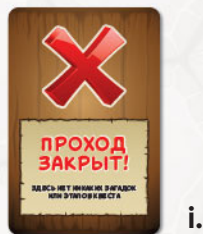
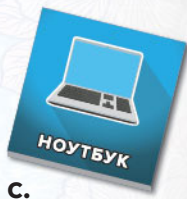


**5. Артефакт-головоломка (о),** состоящий из трех частей. Участники получают части Артефакта постепенно, по мере прохождения квеста: их можно размещать на разных этапах или, к примеру, прятать в Сундуки. Найдя все части, игроки должны собрать Артефакт воедино – это и станет знаком, что квест успешно пройден.

## Пример: как создать и как пройти домашний квест

### Действия ведущего

1. Ведущий выкладывает на видное место (например, на обеденный стол) маркер с цифрой 1 (а) и токен с картинкой «Ноутбук» (с). В квартире есть два ноутбука, и один из них находится в комнате, куда взрослым не хочется пускать играющих детей. Поэтому на двери такой «запретной» комнаты ведущий размещает знак «Проход закрыт» (i)



### Действия игроков

1. Ведущий показывает игрокам, где расположено первое задание. Обнаружив токен «Ноутбук», игроки направляются в спальню родителей, но на ее двери висит знак «Проход закрыт». Игроки вспоминают, что еще один ноутбук находится в детской, и идут туда.

2. Ведущий кладет на полку рядом с ноутбуком:

- маркер с цифрой 2 (а)
- карточку с заданием – надо найти маяк «Желтый круг» (е)
- стрелку-указатель (b), указывающую на прикроватную тумбочку
- часть Красного ключа (k)



2. Игроки находят все элементы второго задания: карточку с заданием, стрелку-указатель и первую часть Красного ключа. Они разыскивают маяк «Желтый круг», двигаясь в направлении, которое задала им стрелка-указатель. Часть Красного ключа игроки забирают с собой.

3. На прикроватную тумбочку ведущий помещает:

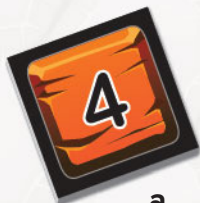
- маркер с цифрой 3 (а)
- токен с картинкой «Пылесос» (с)
- маяк «Желтый круг» (d)
- карточку с заданием – надо найти маяк «Синий крест» (е)



3. На прикроватной тумбочке игроки обнаруживают маяк «Желтый круг», карточку с заданием и токен «Пылесос».

4. На пылесос или рядом с ним ведущий кладет:

- маркер с цифрой 4 (а)
- маяк «Синий крест» (d)
- карту
- карточку с заданием по ориентированию (f): нужно сориентировать карту по маякам «Желтый круг» и «Синий крест»



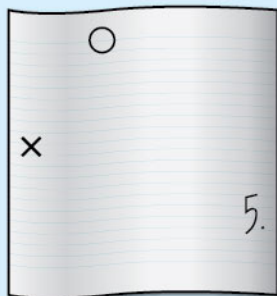
а.



d.



f.



**Как сделать карту.** Возьмите лист бумаги – сейчас он станет картой той комнаты, где вы установили маяки «Желтый круг» и «Синий крест» (будет проще, если маяки будут установлены в одной комнате). Расположите карту на столе или полу так, чтобы ее стороны были ориентированы так же, как стены комнаты. Нарисуйте на карте в проекции «вид сверху» желтый круг и синий крест в тех местах, где вы установили эти маяки, при этом старайтесь соблюдать пропорции расстояний. Выберите в комнате место, где вы хотите расположить следующее задание (в данном случае – номер 5), и отметьте это место на карте цифрой 5. Как правило, предметы мебели и другие вещи при этом рисовать не нужно, если только перед вами не стоит задача максимально упростить

квест для самых младших участников. На этой же карте можно отметить расположение и других маяков на следующих этапах квеста, даже если игра уже переходит в другие комнаты. В этом случае игрокам нужно пренебречь информацией, оставшейся на карте от предыдущих этапов, «забыть», что это только что была карта другой комнаты, из которой они уже ушли, и выполнять новое задание по ориентированию.

5. Ведущий кладет на комод:

- маркер с цифрой 5 (а)
- токен с картинкой «Холодильник» (с)
- карточку с картинкой «Холодильник» (h), на которой он отмечает приблизительное расположение очередного этапа внутри холодильника (например, в нижней части)
- вторую часть Красного ключа (к)



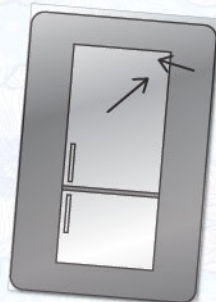
а.



с.



к.

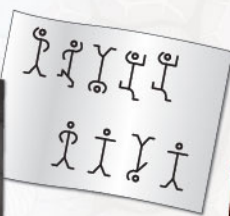


h.

5. Осмотрев часть комнаты, игроки обнаруживают на комодe все элементы пятого этапа, в том числе токен с изображением холодильника. Вторую часть Красного ключа они забирают с собой и направляются на кухню.

**6.** Ведущий прикрепляет к двери кухни карточку «Красный замок» (j). Теперь эта дверь должна быть закрыта до того момента, когда участники квеста найдут все три части Красного ключа. Только тогда им можно будет зайти на кухню и продолжить там поиски следующих этапов.

Ориентир для седьмого этапа квеста ведущий собирает разместить под синей вазой. Поэтому он пишет зашифрованную слова «синяя ваза» на листе бумаги (для этого ему понадобится классический шифр «Пляшущие человечки», который есть в наборе (g)). Затем ведущий прикрепляет эту зашифрованную записку, а также ключ к шифру к той же кухонной двери.



g.



j.

**7.** Под синюю вазу ведущий кладет:

- маркер с цифрой 6 (a)
- фишку Сундука (l)

Теперь ведущий должен подготовить Сундук (n) – например, пластиковый пакетик или конверт, в который он вложит соответствующую по цвету карточку Сундука и третью часть Красного ключа (k). Он также должен выбрать карточку с загадкой (m); чтобы открыть Сундук, игрокам будет нужно разгадать эту загадку.

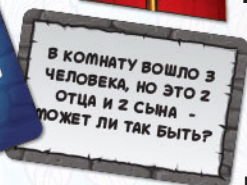
Игроки находят фишку Сундука, обращаются к ведущему и передают эту фишку ему. Ведущий загадывает им загадку: зачитывает вслух или просто отдает карточку с загадкой. Если игрокам трудно разгадать ее, ведущий может давать подсказки. Когда правильный ответ найден, ведущий отдает игрокам Сундук (то есть пакетик или конверт с карточкой Сундука и третьей частью Красного ключа). Теперь у них есть все три части Красного ключа, и они наконец могут открыть дверь кухни.



n.



k.



m.



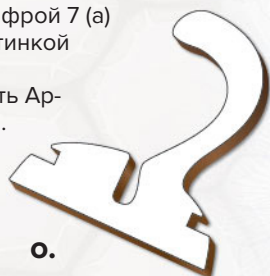
a.



l.

8. Ведущий кладет на одну из нижних полок холодильника:

- маркер с цифрой 7 (а)
- токен с картинкой «Шапка» (с)
- первую часть Артефакта (о)...



8. В холодильнике игроки находят первую часть Артефакта (в этом им помогает карточка с картинкой «Холодильник», найденная на этапе 5 – там отмечено, где именно в холодильнике нужно вести поиск). Они забирают ее с собой и движутся к следующему этапу – «Шапка»...



И так далее, и так далее, пока не будут заполнены все локации, которые выбрал ведущий. Напомним, что в квесте не обязательно задействовать все фишки и задания из набора: например, если вы играете в небольшой квартире с детьми-дошкольниками, квест может быть совсем простым и коротким (10–20 этапов, без шифров). Чем старше участники и чем больше площадь дома, тем сложнее и дольше может быть игра.

Зашифрованные карточки:

H1	Компакт-диск	E1	Шахматы	S1	Игрушечный трактор
H2	Вешалка в прихожей	E2	Заколка	S2	Кубик Рубика
H3	Игрушечный грузовик	E3	Фен	S3	Тумбочка
H4	Фломастеры	E4	Наушники	S4	Чемодан
H5	Двухэтажная кровать	E5	Батарея	S5	Зубная щетка
H6	Пуфик	E6	Телефон	S6	Пианино
H7	Ручка двери	E7	Лего	S7	Кукольный домик
H8	Настенный календарь	E8	Сумка		

Ответы на карточки загадок:

P1	Бинокль	P10	«Ты спишь?»	P19	Варежка
P2	Компас	P11	Там, где он находится	P20	Золото
P3	Это дед, отец, сын	P12	Монета	P21	Один
P4	Пять минут	P13	Двое братьев слева	P22	Девять
P5	Фонарь	P14	Вилка	P23	Пингвин
P6	Сундук	P15	С	P24	Чайник
P7	Дорога	P16	Пятнадцать	P25	Тридцать шесть
P8	Четыре	P17	Да		
P9	Завтрак, обед	P18	Ключ		