



Алиса в стране чудес

(Horror)

Вступление

(Говорит Алииса под видео на проекторе, где красная королева на фоне виселиц с манекенами (ну или людьми) под слова “Уж подночь... Стайки брыскачков снукают средь высоких мрав, в куствях ворвочет вранголов, кровычу доклевав. Брандашмыг вострит усы - угрозлив рык, черночен зрак... Но Бармаглот - запомни, сын! - твой первоклятый враг! Занёс он меч главу отсечь, зигзмах - и чудище у пят гровит в крязи! Врага сразив, он затриумфил вспять”): Мир в опасности! Кровавая королева захватила власть: повсюду террор, крики, крови, слезы, жертвы... Но сегодня наступает особый день – Бравный день! Именно сегодня решится судьба человечества! Только вы можете изменить исход битвы и повернуть решение окончательного суда на сторону человечества, сразившись с гланым оружием Красной королевы – Бармаглотом, но для этого вам понадобятся меч и доспехи, которые вам предстоит получить на этом сложном и полном ужаса пути. Мартовский заяц и щенок будут вашими помощниками. Остерегайтесь кровавых карт, их прикосновения смертельны(выбывание из игры). Удачи, brave, воины!



Этапы

1. Старт
2. Drink me/Eat me
3. Абсолем
4. Чеширский кот
5. Брондошмыг
6. Спаси Шляпника
7. Белая королева

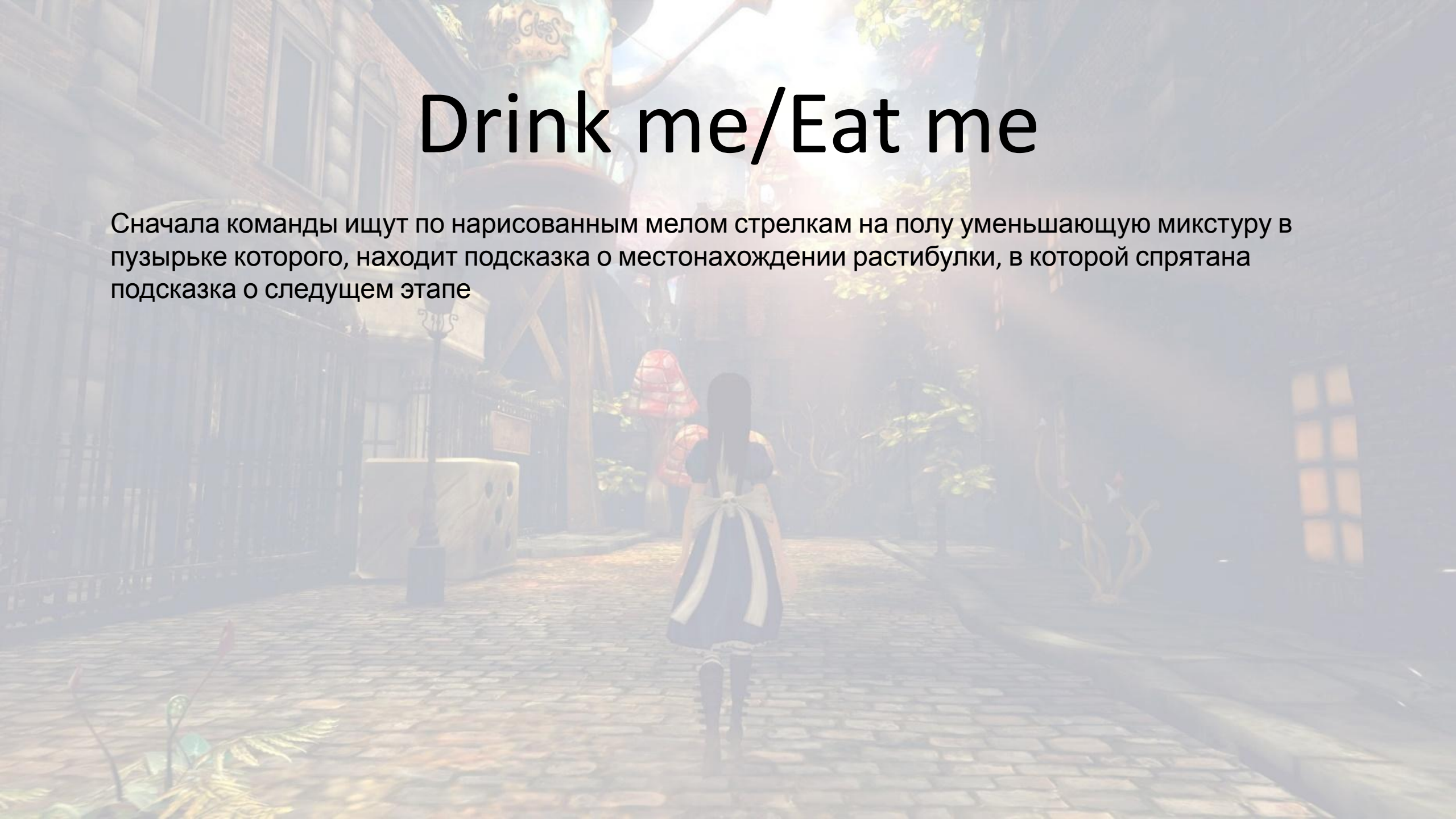


Старт

Квест начинается с того, что командам необходимо догнать мартовского кролика, который дает подсказку о месте прохождения следующего этапа

Drink me/Eat me

Сначала команды ищут по нарисованным мелом стрелкам на полу уменьшающую микстуру в пузырьке которого, находит подсказка о местонахождении растибулки, в которой спрятана подсказка о следующем этапе



Абсолем




Абсолем дает игрокам легкие математические задачи, ответ в которых состоит из однозначного числа. Числа имеют принадлежность к букве алфавита (таблица «цифра-буква» должна быть выдана). Ответ будет местом следующего этапа.

Чеширский кот

Во время того как свет включается и выключается, кот убегает и прячется, когда игроки ловя кота, он дает им загадку, которую я еще не придумала. В конце задания кот дает команде глаз Брондошмыга. Подсказку о местонахождении следующего этапа дает внезапно появившийся кролик.



Брондошмыг

Брондошмыг с перевязанным глазом не подает признаков жизни, пока игроки не догадываются отдать ему глаз, тогда Брондошмыг коворит, что мечь у него на найти его можно, только если один зрячий поведет людей, у которых будут з  зреты глаза. Мечь ищут по подсказкам нарисованным маркером для ультрафиолетовых лучей. До следующего этапа игроки добираются с помощью убегающего в сторону точки X щенка.

Спаси шляпника

Шляпник закован в цепи или наручники и очень адски-пугающе-двинуто напевает песню “Светит звездочка с небес, не понятно, на кой бес! Светит-светит-светит днем и ночью спасу нет - режет глазки яркий свет! Светит-светит-светит”, команде необходимо найти ключ и освободить его, после чего он дает им подсказку о месте следующего этапа



Белая королева

Сразу говорит, что доспехи у нее, но подсказка не отдат без разгадки шифра, который участник смогут прочитать, собрав кубик-рубик, внутри кубика спрятана записка, связанная с финалом

Здесь могла быть ваша
финалка



Другое

- Щенков должно быть много
- Между этапами с каким-нибудь звуком появляются кровавые карты которые запугивают игроков и могут убирать их из игры. Задача карт заключается в том, чтобы не допускать пересечение команд.