

# Корпоратив «Форт Боярд»



Всегда хотели принять участие в игре «Форт Боярд»? Тогда добро пожаловать в экстрим-парк «Мишоко»! В игре могут принимать участие от одной до четырех команд. Необходимо пройти как экстремальные, так и интеллектуальные испытания. За каждое пройденное испытание вы получаете право открыть одну букву на выбор. Ваша цель – собрать все буквы, из которых в дальнейшем сложится ключевое слово, в обратном случае вам придется угадывать его, имея лишь некоторые открытые буквы. В помощь каждой команде будет выдана игровая карта и инструктор. Если испытание не пройдено, то вы теряете не только букву, но и участника. Спасти его можно, ответив на каверзный вопрос сопровождающего вас инструктора.

## Первая часть игры – «Экстрим»

Первое испытание – вам предстоит преодолеть ущелье. Под ногами пропасть, глубиной 150 метров, расстояние до противоположной стены порядка 330 метров. Единственная переправа – стальной трос, натянутый над ущельем (троллей). Хватит ли у вас духу сделать шаг в никуда? Посмотрим, готовы ли вы сражаться за победу! Рискнув, вы получите свиток с заданием, выполнив которое откроете первую букву ключевого слова.

**Второе испытание** – виа феррата – путь ко второй букве. Ну что, колени перестали дрожать? Это хорошо, впереди вас ждет крутая отвесная скала! Она неприступна и слишком высока. Единственный способ взобраться – следовать по железным скобам, вбитым в каменную стену. Только не смотрите вниз! Под ногами нет земли, кроны деревьев где-то далеко внизу, и только сильные духом смогут пройти это испытание! Где-то по пути будет припрятан второй свиток. Вам надо его не пропустить, иначе все ваши усилия напрасны и букву вы потеряете.

**Третье испытание** – пещера. Вам предстоит вертикальный спуск в кромешную тьму, где вы должны будете найти очередной свиток с заданием и вместе с ним выбраться на поверхность.

**Четвертое испытание.** Но не расслабляйтесь! Вы думали, больше вам не придется спускаться под землю? Как бы ни так! Еще один смельчак спускается в скальный лабиринт за очередным заданием для своей команды.

**Пятое испытание** – троллей. Да-да, вам снова придется лететь над пропастью, но на этот раз высота 170 метров, скорость выше, да к тому же придется совершить стартовый прыжок с шестиметрового дерева! Уверены, что не боитесь? Может, остановитесь, пока не поздно? Хотя да, вы правы... назад дороги нет! Ну что ж, летим! Теперь и получение задания несколько усложнилось. Его не дадут вам на финише – вам придется сорвать его с дерева, мимо которого вы будете пролетать, иначе останетесь без буквы. Удачи!

**Шестое испытание** – дюльферный спуск. Вы уверены, что не боитесь высоты? Даже 50-метровой? Даже если подойти близко к краю? Спиной! А если ко всему этому откинуться назад? Давайте проверим! Перед вами вертикальный обрыв, веревка и снаряжение. Да, именно так, именно вниз, за новым заданием, оно ждет вас!

**Седьмое испытание** – виа феррата. В общем-то, это уже вам знакомо. Но в этот раз лезть гораздо выше, дальше и сложнее. 65 метров вверх по крутой скале. Лезьте аккуратно, смотрите внимательно! Где-то там, в скальных разломах (а может и не в них), будет привязан ваш свиток!

**Восьмое испытание** – роупджампинг. Вы думали, это все? Не тут-то было! Кого из команды меньше всего жалко? Правильно, на это испытание отправим самого смелого, есть среди вас такие? Уже знакомое вам ущелье, под ногами 150 метров пустоты. Именно туда необходимо совершить прыжок. После 20 метров свободного падения сработает страховочная система и падение остановится. Вы можете отказаться от прыжка, но тогда вы все заработанные буквы будут потеряны. Выбор за вами! Обеденное время, отдых, сбор снаряжения.

## **Вторая часть игры – «Ориентирование»**

Если раньше вам помогал инструктор, то теперь вам предстоит самостоятельно ориентироваться по карте и искать свои задания! Заблудитесь – потеряете букву и игрока. И еще. Поскольку много времени вы потратите на переход от одного этапа к другому, не теряйте его даром! Сопровождающий вас инструктор даст вашей команде творческое задание, результатами которого надо будет поделиться на финише, у вечернего костра.

**Первое испытание** – попасть по мишени. Вам выдадут пейнтбольный маркер, из которого вам необходимо будет попасть в мишень. Три попытки. Цельтесь точнее!

**Второе испытание** – идем к водопаду! В ущелье Мишоко их много, постарайтесь найти нужный! Свиток с заданием будет в воде, приготовьтесь к погружению.

**Третье испытание** – что это? Снова водопад? И снова лезть в воду? Да, вы совершенно правы! Вперед, за очередным заданием!

**Четвертое испытание** – Черный грот. Мрачный, большой, некогда бывший стоянкой первобытных людей. Здесь недавно проводились археологические раскопки, дух древности так и витает в прохладном воздухе грота. Ищите, ищите! Свиток с заданием где-то здесь! Возвращаемся к исходной точке. Вы собрали все буквы, которые смогли. Готовьтесь к мозговому штурму, если какие-то из возможных букв вы потеряли. Перед вами белый лист с клетками – за ними ключевое слово. Выбирайте, какие из скрытых букв вы желаете открыть. Цель – угадать все слово целиком! Ужин, вечерний костер, подведение итогов. Собравшись у костра, подведем итоги. Но перед этим представители команд расскажут, как они справились с творческим конкурсом. Вы же помните о нем? Задание было дано по пути к водопаду! Подведение итогов. Если участие принимала одна команда, то победой считается угадывание ключевого слова. Если 2 и более, то победитель определяется по следующим показателям: общее время прохождения испытаний; количество заработанных букв; количество потерянных участников; творческий конкурс. Победителем считается та команда, у которой эти показатели будут лучшими!



