

# Сокровище графа

Квест- игра основанная на достопримечательностях  
г. Благовещенск

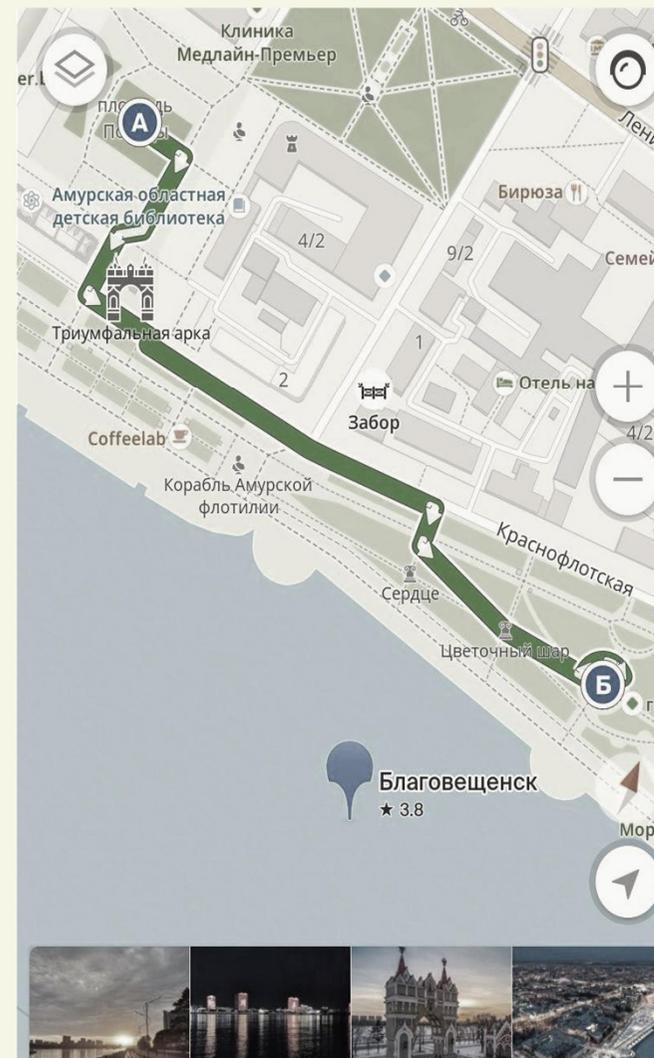
Бескоровайная Валерия,  
Амурская область, г. Благовещенск



# Описание квеста

Много лет тому назад, когда граф Николай Николаевич Муравьев приехал покорять неизведанные земли Дальнего Востока, он увидел маленькое поселения местных жителей, Дауров. Граф встретил чудесных людей, и решил поблагодарить местных жителей диковинными яствами и одеждami. Дауры были растроганы, в ответ они одарили делегацию драгоценностями. Николай, собрал дары и отправил их государю. Но по пути сундук потерялся, и только граф знал где он находится, поэтому он нарисовал карту, и спрятал её в нашем городе. Ваша задача - найти тот самый пергамент.

Продолжительность квеста: 30 минут  
Длина дистанции: 650 метров





# Цели и задачи

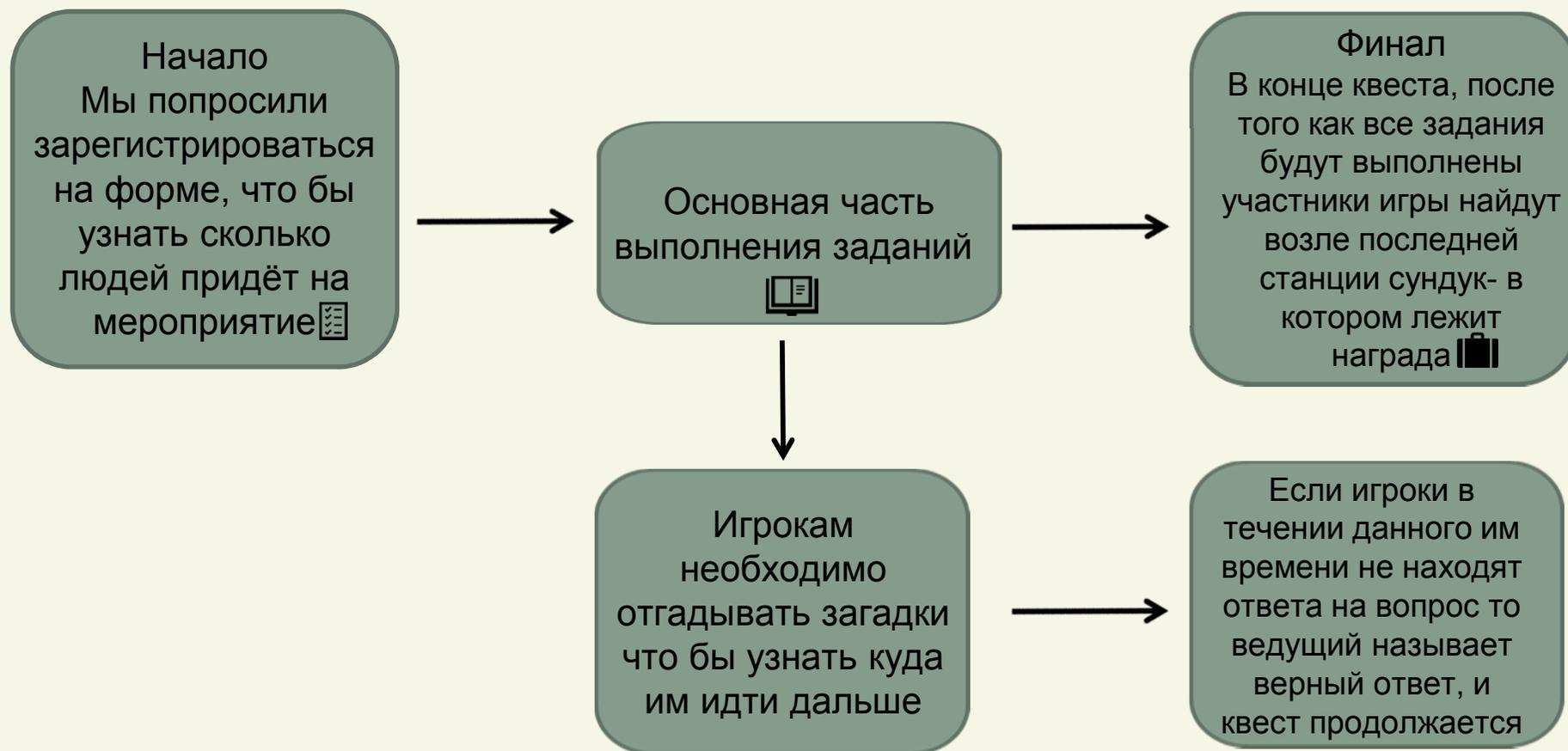
## Цели:

- Познакомить игроков с исторической личностью графа Муравьёва-Амурского и его ролью в истории России;
- Представить игрокам исторические события, связанные с Амурской областью;
- Воспитать в будущем поколении чувства патриотизма и любви к своей родине.

## Задачи:

- Изучение исторических документов и материалов о графе Муравьёве-Амурском для создания достоверного игрового сценария;
- Разработка квестов, заданий и головоломок, которые помогут игрокам узнать о нашей родине больше;
- Вовлечение игроков в интерактивные задания, которые позволят им пережить некоторые события из жизни графа Муравьёва-Амурского;
- Подготовка информационного материала о дальнем востоке и амурской области.

# Механика квеста



# Плюсы и особенности моего квеста

1. Уникальность места. Благовещенск имеет богатую историю и культурное наследие, что позволяет создать увлекательные исторические квесты, основанные на реальных событиях и личностях.
2. Возможность образовательного опыта. Квесты, основанные на истории города, могут быть не только увлекательными, но и образовательными, позволяя игрокам узнать больше о местной истории и культуре.
3. Создание туристического продукта. Игровые квесты могут стать интересным туристическим продуктом, привлекая как местных жителей, так и туристов, желающих узнать больше о городе.
4. Возможность сохранения истории. Квесты, основанные на достопримечательностях и истории города, могут способствовать сохранению и популяризации исторических мест и событий.



# БС-3



«Эта красавица 1943 года,  
учувствовала в боевых  
действиях во времена  
войны с Японией и  
привезена из  
Биробиджана»

# Триумфальная арка

«В 1891г. возвели сооружение в честь посещения Благовещенска цесаревичем Николаем, на набережной Амура»



# Что же будет в финале?

В финале испытания участникам необходимо разгадать конечную точку в которой их ждёт награда. У подножья памятника графу Н.Н. Муравьеву-Амурскому они обнаружат сундук с грамотой об удачном прохождении испытания, а также сувенир с изображением достопримечательностей нашей любимой Амурской области!

