

За семью печатями



Правила игры

Игра посвящена одной конкретной личности, человеку незаурядному и известному, оставившему след в истории. Задавая участникам игры вопросы по ходу сюжета, сам ведущий на протяжении всей программы рассказывает истинную историю жизни выбранного Героя, но нигде не называет его имени. Интрига заключается в том, что имя Героя (или его псевдоним) знакомо каждому. Возможно, что он сам или эпизод из его жизни послужили прототипом классическому литературному произведению или персонажу. Либо его деятельность положила начало общечеловеческой традиции, но при этом сама жизнь Героя осталась как бы «За семью печатями». Одним словом, ключом игры становится принцип «двойной жизни» Героя. Интрига «подогревается» в течение всего выпуска. Конечная цель игры — назвать его имя. Для этого ее участникам предстоит «вскрыть» семь печатей. Каждая из них содержит 1-2 вопроса, требующих не только знаний в разных областях, но и смекалки. Главная задача игры — в занимательной форме дать максимум интересной и познавательной информации.

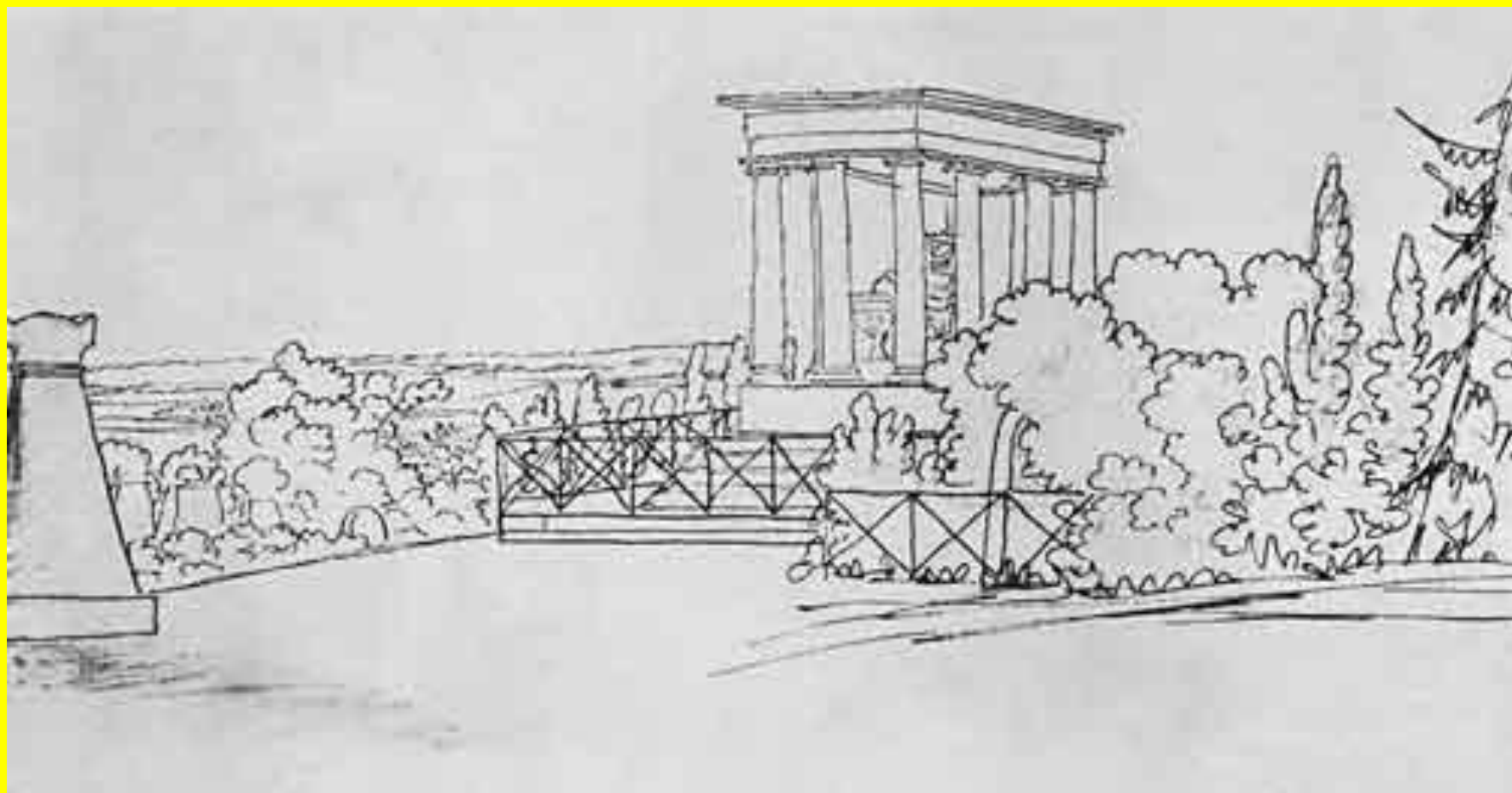


Вопрос первой печати



турчанка

Вопрос второй печати



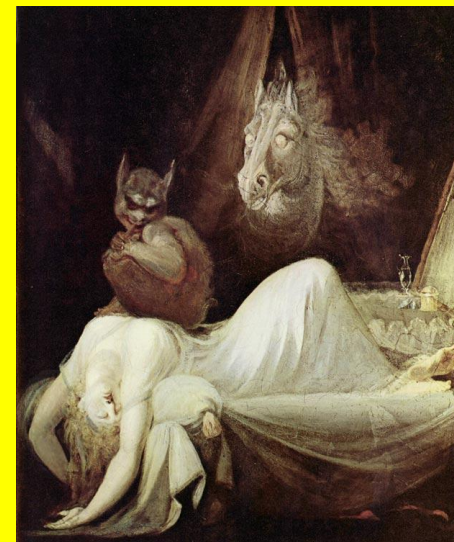
Андрей

Вопрос третьей печати



- ❖ Братья разбойники
- ❖ Цыганы
- ❖ Кавказский пленник
- ❖ Бахчисарайский фонтан

романтизм



Вопрос четвёртой печати



А.С. Пушкин

Вопрос пятой печати



баллада



Вопрос шестой печати



«Светлана»

Вопрос седьмой печати



В.А.Жуковский