**Музей природы**

## **История квеста: *Тайна профессора Вертинского***

Почти сто лет назад в старом здании Музея Природы работал эксцентричный учёный — профессор **Семен Вертинский**, биолог и естествоиспытатель, посвятивший свою жизнь поиску универсального закона природы. Он был убеждён: если соединить фрагменты знаний из разных эпох — от древнейших ископаемых до небесных камней, — можно раскрыть «великую формулу жизни», которую он называл **Кодом Природы**.

В последние годы своей жизни профессор стал вести себя странно: он запирался в фондах, шептал о «шестигранном ключе» и «сообщениях от самой Земли». А затем — исчез. Осталась лишь его записная книга, найденная много лет спустя в тайнике за старым глобусом.

В этой книге — только фразы-загадки, рисунки экспонатов и странная надпись на последней странице:

*«Тот, кто соберёт шесть фрагментов Природы — услышит её голос. И поймёт: жизнь — это не случайность, а шифр. Код, который я почти расшифровал...»*

Теперь ваша задача — продолжить дело профессора Вертинского. Следуя его следам и расшифровывая подсказки, спрятанные в музее, вы должны найти шесть ключей — экспонатов, каждый из которых хранит частицу тайны. Только собрав их все, вы откроете главный секрет, над которым профессор трудился всю свою жизнь.

Награда: Интересный факт и 3D модель Мамонта, которую можно поставить на стол с помощью камеры

**Гауптвахта**  
  
**История квеста: *«Дело часового»***

Музей Гауптвахты — когда-то военный караульный пост, теперь — музей, хранящий множество историй… но одна из них так и осталась без ответа.

В 1854 году, в разгар реформ, в Гауптвахте служил молодой караульный по фамилии **Коробицын**. Он был немногословен, точен, почти незаметен — идеальный солдат. Но внезапно, накануне смены, он исчез. Оставив только записку:

*«Истина прячется в вещах. Город шепчет, но только внимательный услышит. Я иду по следу тайного приказа. Кто завершит мою вахту — тот узнает правду...»*

Его имя вычеркнули из журналов, но в архивах музея осталась одна странная карта, где помечены 7 старинных предметов, разбросанных по разным залам. По мнению исследователей, каждый из них связан с делом Коробицына — и содержит фрагмент его пути.

С тех пор ходят слухи: если найти все 7 экспонатов, отгадать зашифрованные подсказки и восстановить маршрут часовому — можно понять, куда он исчез. И главное — узнать, **что он охранял**.

### **Ваша миссия:**Пройти путь исчезнувшего часового. Найти 6 объектов, отмеченных на таинственной карте. Каждый хранит часть «приказа» — древнего шифра. Сложив все фрагменты, вы восстановите код финальной двери и завершите вахту, начатую почти два века назад.

**Музей Сыра**  
  
**Легенда о Потерянной Рецептуре**

Большая история для квеста в Музее Сыра (Кострома)

В стародавние времена, когда Кострома была еще купеческим городом, а Волга кормила всю округу рыбой да дарами леса, жил здесь сырный алхимик по имени Пантелей. Он не просто делал сыры – он творил волшебство. Его творения могли исцелять хворь, поднимать настроение в самый хмурый день и даже предсказывать погоду (если корочка трескалась к дождю).

Но самым великим его творением был «Сыр Единения» – сыр, который соединял в себе силу пяти других сыров. Говорили, что тот, кто его попробует, обретет удачу на всю жизнь.

Однажды Пантелей решил подарить рецепт царю, но по дороге в Москву страницы рассыпались, а чернила размыло дождем. Уцелели лишь отрывки, спрятанные в пяти разных сырах, которые развезли по костромским ярмаркам. Сам же мастер исчез – то ли обиделся, то ли сам стал частью легенды.

С тех пор прошло три века. Музей Сыра хранит в своих стенах последние следы той тайны. Говорят, что пять особых сыров до сих пор здесь, но они замаскированы под обычные экспонаты. Если их найти и соединить особым образом, можно воссоздать «Сыр Единения» и исполнить самое заветное желание.  
  
  
Награда: рецепт домашнего сыра.

Квесты к легендам

**Музей Сыра: Квест «Тайна Сыра Единения»**

**Легенда:** Алхимик Пантелей оставил фрагменты рецепта в пяти сырах, спрятанных среди экспонатов. Ваша задача — найти их и разгадать секрет.

1. **«Зашифрованное послание»** В старинной книге сыроваров найдите страницу с пометками Пантелея. Какие символы он использовал для обозначения своих сыров?

2. **«Первый сыр: Сила Земли»** Среди экспонатов найдите сыр, который хранился в дубовой бочке. Какое слово выгравировано на её днище?

3. **«Второй сыр: Дыхание Ветра»** Отыщите весы, на которых взвешивали сыр с «лёгкой» текстурой. Сколько гирь нужно добавить, чтобы чаши сравнялись?

4. **«Третий сыр: Жар Солнца»** В витрине с инструментами сыровара найдите медный котёл. Какой знак выбит на его ручке?

5. **«Четвёртый сыр: Тайна Воды»** Среди старых этикеток отыщите ту, где указан сыр, который вымачивали в минеральной воде. Какое число написано на обороте?

6. **«Пятый сыр: Дух Огня»** Найдите «копчёный» сыр в коллекции. Рядом с ним лежит ключ – куда он подходит?

7. **«Соединение Стихий»** Соберите все найденные символы и расположите их в порядке, указанном в книге алхимика. Какое слово образуется?

8. **«Испытание Вкуса»** На дегустационном стенде попробуйте три сыра, соответствующих стихиям Земли, Воды и Огня. Какой из них кажется вам «волшебным»?

9. **«Последняя Подсказка»** В «сырной лавке» найдите предмет, который Пантелей использовал для завершения рецепта. Что это?

10.**«Тайная Комната»** Используйте собранные ключи и символы, чтобы открыть дверь (или ящик) с финальной частью рецепта. Что внутри?

**Музей природы**

1. **Квест 1: Тайна Каменной летописи**

○ Описание: Профессор Вертинский начал свой путь с древних времён. Он оставил загадку, связанную с окаменелостями, которые хранят память о давно ушедших эпохах.

○ Механика в приложении:

i. Игроку показывают изображения окаменелостей из коллекции «Каменная летопись природы».

ii. Нужно выбрать правильный тип окаменелости по подсказкам из записной книжки (например: «Я жил в воде, но не рыба, у меня панцирь» — ответ: трилобит).

iii. После выбора правильного экспоната открывается часть шифра (буква или цифра).

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о трилобитах.

2. **Квест 2: Загадка минералов «Рождённые Землёй»**

○ Описание: Профессор искал ключ в минералах, которые образовались глубоко под землёй. Он оставил загадку о том, кто «прячет свет внутри себя».

○ Механика в приложении:

i. Демонстрация фотографий минералов из выставки «Рождённые Землёй».

ii. Игрок должен выбрать минерал, который светится в ультрафиолете (например, флюорит).

iii. После выбора правильного минерала появляется часть кода.

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о флюорите и его свете.

3. **Квест 3: Шёпот весны**

○ Описание: Весна — время пробуждения жизни. Профессор заметил, что первые птицы возвращаются с загадкой.

○ Механика в приложении:

i. В разделе «Птицы и звери Костромской области» игроку показывают несколько звуков птиц.

ii. Нужно сопоставить звуки с изображениями птиц и выбрать птицу, которая появляется первой весной.

iii. После правильного выбора открывается часть шифра.

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о весенних миграциях птиц.

4. **Квест 4: Насекомые Рубинского — ключ к природе**

○ Описание: В коллекции И.М. Рубинского спрятаны древние тайны природы.

○ Механика в приложении:

i. Игроку показывают изображения из энтомологической коллекции Рубинского.

ii. По описанию загадки нужно выбрать насекомое, известное своей способностью к мимикрии (например, богомол или палочник).

iii. При правильном ответе появляется код.

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о мимикрии у насекомых.

5. **Квест 5: Первозимье — начало тайн**

○ Описание: В период Первозимья природа меняется, профессор искал связь между жизнью и холодом.

○ Механика в приложении:

i. Игроку показывают фотографии животных и растений из экспозиции «Первозимье».

ii. Нужно выбрать вид, который начинает активность именно в это время (например, заяц-беляк, меняющий окраску).

iii. После выбора появляется часть шифра.

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + факт о приспособлениях животных к зиме.

6. **Квест 6: Коренная зима — испытание холодом**

○ Описание: Профессор считал, что зима — это не только холод, но и тайный хранитель жизни.

○ Механика в приложении:

i. Демонстрация изображений из экспозиции «Коренная зима».

ii. Загадка: «Кто под снегом спит, но не умирает?» Игрок выбирает животное, впадающее в спячку (например, ёж).

iii. Открывается часть кода.

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт о зимней спячке.

7. **Квест 7: Лето — грядущее наследие (Примечание: квест является предварительный, т.к на вики написано что выставка “Лето” находится в построении)**

○ Описание: Профессор оставил подсказку о лете, как времени наибольшей активности природы.

○ Механика в приложении:

i. Пока зал «Лето» в процессе, игроку показывают изображения растений и насекомых, характерных для лета в Костромской области.

ii. Нужно угадать растение или насекомое по описанию (например, шмель или подсолнечник).

iii. За правильный ответ — часть кода.

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + факт о летних процессах в природе.

8. **Квест 8: Осень — время сбора знаний (Примечание: квест является предварительный, т.к на вики написано что выставка “Лето” находится в построении)**

○ Описание: Осень — время сбора урожая и подготовки к зиме.

○ Механика в приложении:

i. Игрок видит изображения плодов и грибов, характерных для осени.

ii. Задача — выбрать съедобный гриб из списка (например, белый гриб).

iii. За правильный ответ — часть кода.

○ Награда: Фрагмент «Кода Природы» + интересный факт об осенних грибах.

9. **Квест 9: Инсектарий — живые загадки**

○ Описание: Живые насекомые — ключ к пониманию природы.

○ Механика в приложении:

i. Видео и фото экзотических насекомых из «Инсектария».

ii. Загадка: «Кто из них — самый быстрый летун?» Игрок выбирает из списка.

iii. Правильный ответ открывает последний фрагмент кода.

○ Награда: Последний фрагмент «Кода Природы» + факт о скорости насекомых.

10.**Квест 10: Расшифровка Кода Природы**

○ Описание: Собрав все шесть ключей, игрок должен расшифровать послание профессора Вертинского.

○ Механика в приложении:

i. Игрок вводит полученные буквы/цифры в специальном разделе.

ii. Приложение проверяет правильность и показывает итоговое послание профессора: «Жизнь — это не случайность, а гармония и связь всего сущего».

iii. Открывается бонусный раздел с интересными фактами и архивными фотографиями профессора.

○ Награда: Итоговый интересный факт и виртуальная экскурсия по тайнам профессора Вертинского и AR мамонта.

**Гауптвахата**

Квест: «Тень шпиона» (Начало XIX века, Наполеоновские войны)

* + История: В 1812 году, в разгар наполеоновского нашествия, в городе был арестован подозреваемый в шпионаже – французский купец Дюваль. Он категорически отрицал свою вину, но при обыске у него нашли странный, казалось бы, пустой медальон. Дюваля отправили в Гауптвахту. Через день он бесследно исчез из камеры, оставив лишь обрывок письма с фразой: "Ищите невидимое в самом очевидном. Правда спрятана среди нас". Медальон остался в архивах музея.
  + Задача игроков: Найти 5 предметов (документы, личные вещи арестованных того периода, карты), отмеченных на обороте того самого медальона (который является стартовым артефактом). Каждый предмет содержит часть невидимого (симпатические чернила) шифра, нанесенного Дювалем или его контактом. Собрав все части и проявив текст, игроки узнают пароль к сейфу в кабинете коменданта, где хранится оправдательное доказательство или истинная цель Дюваля.

1. Квест: «Пропавший патруль» (Конец XVIII века, Павел I)
   * История: В суровую зиму 1799 года небольшой ночной патруль, выйдя с Гауптвахты, не вернулся. Их нашли спустя три дня в городском саду, замерзшими, но без видимых повреждений. В кармане сержанта нашли свернутую в трубку загадочную гравюру с видом города, на которой были проставлены мелкие, едва заметные цифры. Расследование ничего не дало, дело закрыли как несчастный случай. Шептались, будто солдаты видели нечто запретное.
   * Задача игроков: Найти 6 точек в залах музея (экспонаты, картины, фрагменты архитектуры), соответствующих цифрам на гравюре. Каждая точка содержит скрытый символ или короткую буквенную комбинацию (выгравированную, написанную мелким шрифтом на раме и т.д.). Собранная последовательность образует ключ, который расшифровывает запись в Журнале дежурств за ту роковую ночь, раскрывающую истинную причину гибели патруля.
2. Квест: «Заговор молчания» (Эпоха Николая I, после восстания декабристов)
   * История: В 1827 году на Гауптвахту поступил молодой офицер, арестованный за "неблагонадежные разговоры". Перед дознанием он сумел передать тюремному священнику маленький запертый латунный цилиндр, шепнув: "Ключ - в словах тех, кто молчал". Офицера этапировали, цилиндр пролежал в церковной ризнице, а позже попал в музей. Что внутри? Записки? Доказательства заговора? Имена?
   * Задача игроков: Найти 4 скульптурных или портретных изображения известных военных деятелей той эпохи в залах музея. При внимательном рассмотрении на постаментах или рамах обнаруживаются необычные знаки (масонские? личные клейма?). Эти знаки нужно сопоставить с особым шифровальным диском (копия которого есть в экспозиции или у хранителя). Расшифрованная фраза с диска дает комбинацию для открытия цилиндра.
3. Квест: «Эхо бунта» (Время пугачевского восстания, 1770-е гг.)
   * История: Когда до города дошли вести о пугачевском бунте, на Гауптвахте царила паника. Комендант получил секретный приказ об усилении караулов и проверке лояльности нижних чинов. Приказ исчез, а комендант был найден мертвым в своем кабинете – официально от апоплексического удара. Единственная улика – стопка солдатских "билетов" (документов) того периода, на одном из которых неразборчивой рукой нацарапано: "Ищи там, где спят ружья. Правда громче выстрела".
   * Задача игроков: Найти старинную стойку для ружей (или нишу, где она располагалась) в экспозиции. На ней особым образом (царапины, потертости, едва видная разметка) обозначены 5 мест в других залах (витрины с амуницией, кандалами, документами). В каждом месте спрятан фрагмент кода (например, цифра, выбитая на кандалах; буква на обороте приказа). Собранный код открывает потайной ящик в реконструкции кабинета коменданта, где хранится роковой приказ и, возможно, предсмертная записка.
4. Квест: «Тайна картографа» (Эпоха Петра I / Анны Иоанновны)
   * История: В Гауптвахте содержался талантливый, но опальный военный картограф, капитан Ржевский. Обвиненный в искажении карт, он умер в камере, но перед смертью успел передать смотрителю тюрьмы кусочек холста с нанесенной на него... детской считалкой? Исследователи считают, что это ключ к его последней, самой важной карте – возможно, указывающей на месторождение или стратегический объект. Карта бесследно исчезла.
   * Задача игроков: Найти в залах музея 7 старинных предметов (пушка, штандарт, сундук, часы и т.д.), упомянутых *особым образом* в тексте считалки (например, не просто "пушка", а "пушка с орлом одноглавым"). Возле каждого предмета нужно найти скрытую метку (геометрическую фигуру, число). Последовательность меток, собранная в порядке считалки, указывает на место в экспозиции (например, витрину N), где с помощью специального трафарета (на основе меток) можно прочитать координаты, спрятанные на большой карте региона в музее – место, куда вела утерянная карта Ржевского.
5. Квест: «Голоса из прошлого» (Конец XIX века, развитие телефонии)
   * История: В 1890-х годах Гауптвахта была одним из первых зданий в городе, где установили телефон. Дежурный унтер-офицер Волков вел странные записи в журнале: "Слышал шепот в трубке... Говорит о сокрытом... Номер не отвечает". Вскоре его нашли мертвым у аппарата. Официально – несчастный случай (удар током). Но его личный блокнот с обрывками фраз и номерами исчез. Сохранилась только телефонная книга того времени с его пометками.
   * Задача игроков: Исследовать старинный телефонный аппарат в экспозиции и телефонную книгу с пометками Волкова. Пометки указывают на 4 "номера" (условные обозначения в книге, связанные с конкретными экспонатами или местами в музее: "Кузнец", "Часовой", "Знамя", "Решетка"). Возле каждого экспоната нужно найти *физический след* (царапину, вмятину, пятно), который соответствует символу в блокноте Волкова (копия фрагментов у хранителя). Собранная последовательность символов расшифровывает последнее "сообщение", услышанное Волковым, раскрывающее причину его гибели.
6. Квест: «Печать молчания» (Смутное время / Эпоха дворцовых переворотов)
   * История: В архивах музея хранится восковая печать с неопознанным гербом, найденная за плинтусом в бывшей камере для важных арестантов. Легенда гласит, что в этой камере в 1741 году перед тайной высылкой содержался некий "Безмолвный Барон", отказавшийся назвать свое имя даже под пыткой. Говорили, он унес тайну заговора в могилу, но успел спрятать улику.
   * Задача игроков: Найти в залах музея 5 документов или писем того периода с *поврежденными* или *отсутствующими* печатями. Используя увеличительное стекло и копию таинственной печати, нужно обнаружить на бумаге *микроскопические вдавления* или *остатки воска*, точно соответствующие ее фрагментам. Каждое совпадение дает подсказку (букву или цифру) к шифру. Расшифрованный шифр указывает на экспонат (например, походный алтарь, шкатулку), внутри которого спрятана исповедь "Безмолвного Барона" или документ, оправдывающий его.
7. Квест: «Белый призрак» (Гражданская война)
   * История: Зимой 1919 года, когда город переходил из рук в руки, на посту у Гауптвахты был найден замерзший юнкер в белом маскхалате. При нем не было оружия, только маленькая иконка и клочок промерзлой бумаги с обрывком шифра: "...горит на холоде. Ищите там, где спят фонари. Имя мое...". Личность юнкера установить не удалось. Иконка хранится в музее.
   * Задача игроков: Изучить иконку (стартовый артефакт) – на ее обороте едва видны 3 цифры. Эти цифры – номера старинных фонарей (или их изображений/макетов) в экспозиции. Возле каждого "фонаря" нужно найти скрытый тепловой знак (невидимый при обычном свете, проявляется УФ-фонариком) – часть имени или фамилии. Собрав все части имени и сверившись с архивными списками юнкерских училищ (копия в музее), игроки узнают имя солдата и могут найти его могилу (или узнать его историю) в архиве музея.
8. Квест: «Секрет каптенармуса» (Эпоха Екатерины II)
   * История: Каптенармус (завхоз) Гауптвахты, Степан Горохов, славился своей скрупулезностью и вел учет *всему*, вплоть до последней пуговицы. После его внезапной смерти в 1785 году среди его бумаг нашли зашифрованный инвентарный список с пометкой "Истинное богатство не в сундуках, а в знаках. Следуй за пуговицей". Несколько предметов из этого списка числились пропавшими, но были позже найдены в фондах музея.
   * Задача игроков: Найти 4-5 специфических экспоната (старая пуговица мундира, треснувший мушкетный приклад, потертый ремень, котелок), описанных в расшифрованной части списка Горохова (копия у игроков). На каждом предмете в неприметном месте (под обшлагом, на дне котелка) выцарапан особый знак (геометрический символ). Правильная последовательность соединения этих знаков (по подсказке "следуй за пуговицей") открывает доступ к тайнику в реконструкции каптенармусской кладовой, где хранится "истинное богатство" Горохова – возможно, его дневник о злоупотреблениях начальства или спрятанные солдатские сбережения.
9. Квест: «Песок времени» (Великая Отечественная Война, Эвакуация)
   * История: В августе 1941 года, во время спешной эвакуации музейных ценностей из города, старший сержант, отвечавший за ящики с архивами Гауптвахты, пропал. Ящики дошли до места назначения, но один из них содержал не документы, а лишь мешок с песком и записку: "Чтобы найти главное, собери осколки света. Ключ в прошлом, что рядом". Считалось, что ценные бумаги утеряны.
   * Задача игроков: Найти в зале, посвященном ВОВ, тот самый мешок с песком (или его описание/фото) - стартовый артефакт. Песок (или записка) содержит микроскопические осколки стекла (или их описание). Эти осколки должны соответствовать 3-4 *определенным* витражам, осколкам стекла или стеклянным экспонатам довоенной эпохи в других залах музея. Возле каждого "стеклянного" объекта нужно найти выгравированный или нарисованный знак (стрелка, цифра, буква). Последовательность знаков указывает на конкретный архивный ящик (или его имитацию), где среди обычных документов спрятаны (или замаскированы) те самые утерянные архивы Гауптвахты, возможно, содержащие важные военные сведения или списки.