

POSZUKIWANIE ZAGINIONEGO SKARBU

Zapraszamy do wzięcia udziału
w naszej pełnej magii i czarów zabawie.

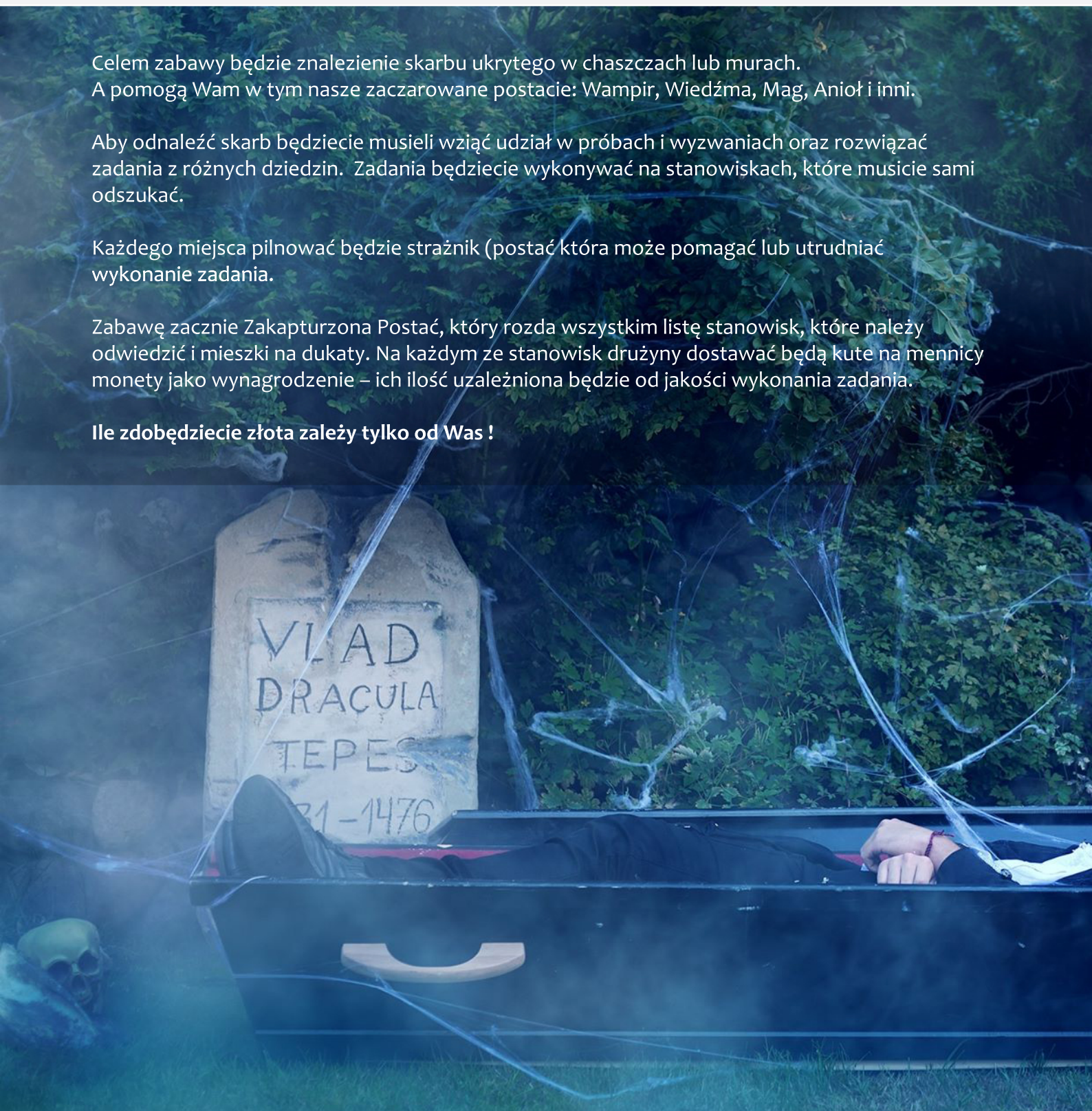
Celem zabawy będzie znalezienie skarbu ukrytego w chaszczach lub murach.
A pomogą Wam w tym nasze zaczarowane postacie: Wampir, Wiedźma, Mag, Anioł i inni.

Aby odnaleźć skarb będziecie musieli wziąć udział w próbach i wyzwaniach oraz rozwiązać zadania z różnych dziedzin. Zadania będziecie wykonywać na stanowiskach, które musicie sami odszukać.

Każdego miejsca pilnować będzie strażnik (postać która może pomagać lub utrudniać wykonanie zadania).

Zabawę zacznie Zakapturzona Postać, który rozda wszystkim listę stanowisk, które należy odwiedzić i mieszkni na dukaty. Na każdym ze stanowisk drużyny dostawać będą kute na mennicy monety jako wynagrodzenie – ich ilość uzależniona będzie od jakości wykonania zadania.

Ile zdobędziecie złota zależy tylko od Was !



OPIS STANOWISK

001.

Przełamywanie strachu i oporu

Strażnik miejsca: Wampir

Grupa wchodzi do ciemnego pokoju pełnego rupieci. Pali się tylko jedna mała świeczka.

Na środku stoi TRUMNA i trzy garnki. W jednym z garnków znajduje się klucz. No ale trzeba go znaleźć.



Wokoło poustawianych jest kilka zamkniętych skrzyń. Klucz pasuje tylko do jednej z nich. W skrzyniach pozamykane są koperty z zagadkami. Ale na początek trzeba negocjować z Wampirem...

STANOWISKO

002.

Spotkanie z prawdziwą wiedźmą

– oczywiście latanie na miotle.
Ale , żeby tu wzbogacić się o złoto
trzeba jeszcze wykonać inne,
zagadkowe zadania.

STANOWISKO

003.

Konkurencja na sprawność.

Pająk

Na niciach pozawieszane są dzwonki. Wszyscy uczestnicy muszą przejść przez pajęczynę.
Każdy dźwięk dzwonka powoduje powrót zawodnika na początek pajęczyny.
Za dodatkowe dukaty można podjąć się wykonania jeszcze trudniejszych zadań.

STANOWISKO

004.

Testowanie słuchu.

Spotykamy pięknego Anioła
– będziemy grać na instrumentach niebiańskie melodie.
W zależności od naszej inwencji i talentów muzycznych
Anioł wynagrodzi nas hojnie lub nie.

STANOWISKO

005.

Konkurencja związana z rozpoznawaniem smaków. Strażnik: ALCHEMIK

Na stole przygotowane jest po 10 kieliszków (dla każdej grupy) z różnymi napojami nie tylko alkoholowymi. Każda grupa musi odgadnąć co znajduje się w kieliszkach (musi precyzyjnie określić np. woda z cytryną i solą czy wino czerwone Bycza Krew) Poprawność odpowiedzi sprawdza Alchemik i wynagradza.

STANOWISKO

006.

W ciemnym pomieszczeniu pełnym kości, czaszek i tajemniczych przedmiotów przyjdzie Wam się spotkać ze Śmiercią. Musicie z nią zagrać o życie... oczywiście w kości.

STANOWISKO

007.

Tu spotkacie Diabła z piekła rodem i zmierzycie się z szatańskimi konkurencjami. Sprawność i logiczne myślenie ułatwią Wam zdobycie nagrody z piekielnego kotła.

STANOWISKO

008.

Zamkowy duch

konkurencja niespodzianka 

Czas zabawy ok. 3 godz

Dodatkowo możemy ustawić 5 stanowisk wspinaczkowych np. trawers po ścianie, zjazd ukośny po linie, most himalajski, trawers nad przeszkodą, wspinaczka na drzewo.

Możemy też przygotować konkurencje strzeleckie- łuki, wiatrówka, toporki, dzidy lub strzelanie z procy jajkami smoka.

Agencja Artystyczna SzykArt Katarzyna Tabernacka - Hurtownia Wrażeń Pozytywnych
ul. Na Skarpie 29 64-100 Leszno
tel. 65 526 81 71, 609 23 50 55
info@szykart.pl
www.szykart.pl

