

ESCAPE ROOM



PORTÁTIL

LA BOLA DE CRISTAL, S.L.

AHORA, DISFRUTA DE LA MISMA EMOCIÓN Y ADRENALINA, PERO SIN TENER QUE BUSCAR UNA SALIDA.

escapealcazarportatil@gmail.com



En una Escape Room el objetivo es salir de una habitación resolviendo acertijos y poniendo a prueba tus habilidades mentales.

Ahora, en la escape portátil, vas a poder disfrutar de la misma emoción y adrenalina, pero sin tener que buscar una salida.

El juego se desarrolla en el mismo espacio, divididos por equipos, y con una misión que os llevará a competir por conseguir el éxito. Podéis jugar hasta 30 personas a la vez.

Realizamos escapes portátiles, en centros educativos, centros de ocio y particulares.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Tiene una duración de 1 hora aproximadamente. Nosotros/as nos desplazamos con todos los materiales al lugar indicado con un game master que os guía y dirige el juego. Los grupos se enfrentan a una caja cerrada, y a partir de aquí empieza la aventura.

El lugar para realizarlo es suficiente con que tenga 5-6 mesas pequeñas (para dividiros por grupos, dependiendo del número de jugadores/as), algún mueble o habitación/pasillo o similar, para poder repartir la zona de juego. No es necesario que sea muy grande.

La hemos hecho en plantas bajas, casas particulares, etc, sin ningún problema.

AGENCIA MYSTERY. DETECTIVES   

LEYENDAS EUROPEAS    

MEL FISHER. EL CAZATESOROS    




MANIFIESTO POR LA IGUALDAD    

EL CONTRABANDISTA DE ARTE  

LA CÁMARA DE LA SABIDURIA  

EL REGALO DE ATENEA   

LA DIMENSIÓN DE MAX  

DIFICULTAD  FÁCIL  MEDIA  ALTA

ADAPTACIONES DISPONIBLES PARA VARIAS EDADES   



AGENCIA MYSTERY. DETECTIVES

Nuestra Agencia de Detectives es mundialmente conocida por el éxito alcanzado en todos los casos que se nos presentan. Hemos viajado por todos los lugares del planeta resolviendo los misterios más complicados, pero hoy, se nos presenta un caso difícil de resolver y nuestra Agencia últimamente se encuentra escasa de investigadores e investigadoras. Nos han informado de que en esta ciudad hay niños y niñas muy avispados/as. Por eso, pedimos vuestra colaboración, para que nos ayudéis a encontrar un maletín que contiene unas preciadas joyas y resolver este caso.

¿Estáis preparados y preparadas?



LEYENDAS EUROPEAS

Es bien sabido que hay grandes ciudades en Europa, con grandes misterios y leyendas que impregnan su historia. La mayoría de ellas han llegado a nuestros días a través del hilo de la memoria de sus habitantes.

Un famoso arqueólogo ha hallado un golem y su temor es que cerca de este hallazgo se encuentre también los objetos mágicos que le otorgan vida. Si estos cayeran en manos inadecuadas, ¡las consecuencias podrían ser terribles!

¿Seréis capaces de encontrar estos objetos y salvar a la población de este abominable ser?



MEL FISHER. EL CAZATESOROS

Mel Fisher y su equipo encontraron el preciado tesoro del Galeón Atocha. La prensa mundial tenía una primicia que muchos pensaron que nunca llegaría, y este hallazgo generó una avalancha de “buscadores de tesoros”. La situación forzó al equipo de Mel a poner en un lugar seguro su preciado botín: un maletín cerrado con claves secretas que tan sólo ellos conocían. ¿Seréis capaces de descubrir esas claves?



MANIFIESTO POR LA IGUALDAD

Nuestra organización por la igualdad de género se dedica al estudio de importantes documentos, y andamos en busca del primer Manifiesto por la Igualdad de Género en España, escrito por Josefa Zapata y Margarita Pérez de Celis en 1857. Se destruyeron muchos de sus escritos, pero este documento consiguieron esconderlo en un lugar seguro. Es un documento muy antiguo y no queremos que sufra ningún daño. Encontrarlo será una compleja tarea.

¿Estáis preparados/as?

EL CONTRABANDISTA DE ARTE

Samantha, del Journal Post, está detrás de la pista del mayor contrabandista internacional de arte. Pero lo que ella no esperaba era que cuando consiguiera acceder a él, este le iba a sorprender con un misterioso secreto...

¿Estáis dispuestos/as a averiguar qué es lo que esconde esta aventura?

LA CÁMARA DE LA SABIDURIA

Año 525 a.C.: Egipto. Los persas conquistaron el último estado independiente de la antigüedad

Cambises II ya se ha declarado nuevo faraón. A pesar de esto, no tiene poder sobre la sabiduría de la tierra que conquistó, porque los sacerdotes egipcios protegieron el acceso a la cámara del tesoro, escondida en una pirámide, con acertijos místicos y engañosos.

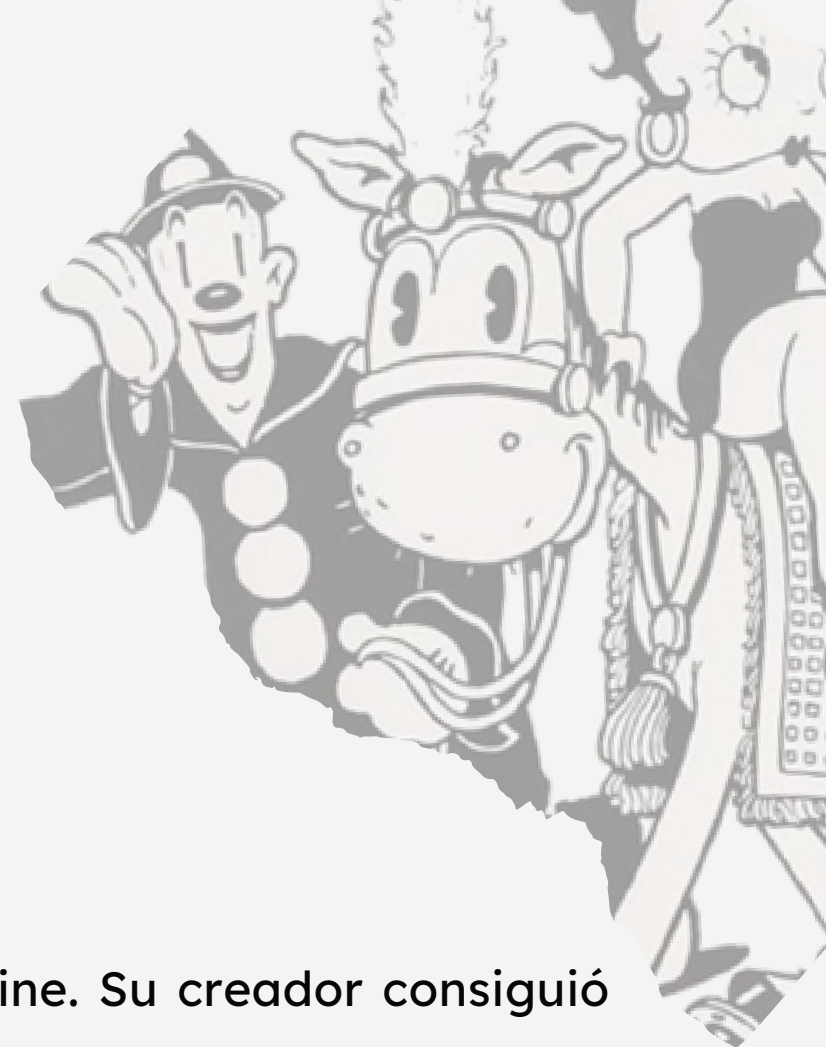
Hasta el día de hoy, ni Cambises II ni los científicos más educados de todo el Imperio Persa han podido resolver los acertijos y alcanzar la sagrada sabiduría de los egipcios. Ahora, después de miles de años, tenéis la oportunidad de acceder al tesoro del conocimiento.



EL REGALO DE ATENEA

En la antigua Grecia el olivo era un símbolo de la inmortalidad, de la vida, de la victoria, de la fertilidad y de la paz. Sus ramas transmitían un mensaje de paz y tolerancia. Atenea, diosa de la guerra, de la civilización, de la sabiduría, de la estrategia en combate, rivaliza contra Poseidón por ser los patronos de la ciudad. Atenea, golpeando una roca con su lanza hizo aparecer un regalo, un olivo del que obtendrían aceite para alimentarse, para iluminarse, para elaborar perfumes y jabones, etc. Decidieron poner la ciudad bajo la protección de la diosa, tomando el nombre de Atenas. Atenea ha caído en sus manos de Kratos, y éste se ha hecho con el poder de su olivo sagrado.

Ahora, Atenas necesita ayuda para recuperarlo y con ello, hacer justicia.



LA DIMENSIÓN DE MAX

Los dibujos animados nacieron antes que el cine. Su creador consiguió la proyección de dibujos sobre una pantalla de gelatina transparente, e hizo de sus pequeños relatos artesanales (las Pantomimas Luminosas) los precursores de la animación.

En los años 20 y 30 nos encontramos una serie de creadores abriéndose camino en la industria del cine y la animación, con la idea de combinar dibujos y acción real, creando los primeros cortometrajes de dibujos animados.

La industria en este sector toma fuerza, y las tramas por el éxito son muchas. Nuestro protagonista se halla inmerso en esta vorágine de éxitos y fracasos continuos que le llevan a un final sorprendente, ¿serás capaz de descubrirlo?

PRECIO

Mínimo 10 personas y máximo 30

El precio para menos de 10 personas es de 150 €

Al precio total se le añadirá el desplazamiento, si se realiza fuera de Alcázar de San Juan.



Si estás interesado/a, envíanos un correo con los siguientes datos:

- Nombre del Juego elegido
- Número y edad de participantes
- Fecha y horario
- Dirección del sitio
- Nombre y teléfono de contacto

CONTACTO



926 588 622 - 656 803 229



escapealcazarportatil@gmail.com



@escapeportatil.labola



C/ Doctor Bonardell, 7
13600 - Alcázar de San Juan
laboladecristalproyectoseducativos.com