



Escape Room “Halloween”

Bases de Participación - Cij Madridejos

Un "Escape Room" (Sala de Escape) es una habitación o local en el que se "encierra" a un grupo de aventureros e investigadores con el objetivo de conseguir escapar de la misma en un tiempo determinado.

No se requiere ningún conocimiento previo ni habilidades específicas, pero sí de trabajo en equipo, comunicación, observación, ingenio y sentido común.

Dentro de la sala habrá un “Gamemaster” que se encargará de dar pistas a los/as participantes en caso de ser necesario y así todos los equipos puedan lograr el objetivo “escapar de la sala”.

Un Escape Room es, una experiencia inolvidable y compartida.

¿Te atreves a disfrutar de Halloween de una forma terriblemente divertida?

PRIMERA. La actividad está dirigida a niños/as y jóvenes de la localidad de Madridejos. Habrá dos modalidades de juego para adaptarlo a la edad de los y las participantes.

- Infantil: niños/as de 8 a 13 años.
- Juvenil: jóvenes mayores de 14 años.

SEGUNDA. La actividad se juega en equipo. En la modalidad infantil los equipos serán de 4 a 6 participantes y en la modalidad juvenil de 4 a 8 personas.

TERCERA. La temática del juego será de terror y misterio.

CUARTA. El tiempo de juego de la sesión será diferente en función de la modalidad:

- De 8 a 13 años, la sesión tendrá una duración de 30 minutos.
- Mayores de 14 años, la sesión tendrá una duración de 50 minutos.

QUINTA. El juego se realizará los días 31 de octubre y 1 de noviembre.

- Las sesiones para niños/as se realizarán el día 1 de noviembre en horario de mañana.
- Las sesiones para jóvenes se realizarán el día 31 de octubre en horario de tarde.

La organización se encargará de asignar los horarios de los pases o sesiones. Serán comunicados a las personas participantes los días previos a la actividad a través de WhatsApp.

SEXTA. La cuota de participación por persona será de 2€. Deberá abonarse en el momento de inscripción.



SÉPTIMA. Las sesiones son limitadas, por lo que sólo se recogerán inscripciones de forma presencial en el Cij en el horario de apertura habitual del centro (lunes a jueves de 16:30 a 19h).

Una persona sólo podrá apuntarse a sí misma y a su grupo.

Se recogerán inscripción hasta el 21 de octubre, por orden de inscripción y hasta completar el número de sesiones por día. Los equipos inscritos que no tengan asignado horario para la sesión se realizará una lista de reserva y serán avisados/as en caso de que algún grupo finalmente no pueda participar.

OCTAVA. En caso de que un equipo no pueda participar, sólo se devolverá el dinero, si otro equipo lo sustituye. De lo contrario, no se devolverá la cuota de participación.

NOVENA. En cada modalidad habrá un equipo ganador, que será el que tarde menos tiempo en resolver todos los misterios y enigmas. El premio en función de la modalidad es el siguiente:

- Modalidad infantil: Vale para una cena por un importe de 50€ para canjear en un establecimiento local.
- Modalidad juvenil: Vale para una merienda por un importe de 40€ para canjear en un establecimiento local.

Los establecimientos locales serán aquellos que colaboren con el Ayuntamiento.

El Vale deberá ser canjeado en su totalidad (de una vez) en un establecimiento de la localidad antes del 30 de noviembre.

En caso de empate se comprobará qué equipo ha solicitado menos pistas y/o cuál ha trabajado más en equipo.

DÉCIMA. La participación en la actividad supone la aceptación de las bases.