Información y reservas
Rúa Xelmírez, 21 - 15704 SANTIAGO (A Coruña)
T. 981 56 17 85 · M. 639 39 07 54
info@aventurasengalicia.com
GRUPO Viajes Tambre XG-15

GYMKANAS INVESTIGACION EN GALICIA, CLUEDO O CASA ENCANTADA

Las gymkanas de investigación en Galicia se pueden realizar en forma de cluedo para resolver un asesinato, de casa encantada y de terror para pasar un poco de miedo o incluso en forma de un juego de escapismo tipo scape room.
Se pueden realizar en cualquier lugar de Galicia y tienen diferentes temáticas en función al tipo de evento o características de cada grupo.

TIPOS DE GYMKANAS

1.- GYMKANA CLUEDO EN VIVO

El juego del cluedo en vivo te desafía a seguir pistas que conducen al asesino a través de una red de engaños y de mentiras con las que ocultará su rastro.
Si buscas un cluedo para vivir un evento diferente, divertido e intrigante esta es tu actividad.

Se trata de un juego de investigación al más puro estilo Agatha Christie.
Se ha cometido un asesinato y los jugadores deben descubrir quién ha sido el culpable.
Todo esto a base de recolectar pistas que permitirán descartar las distintas opciones hasta que al final, con un poco de deducción, la verdad salga a la luz.
Todo ello de una manera muy especial, participando en una partida en vivo que al igual que en las partidas de rol, los tableros y dados dejan paso a la propia interpretación de los personajes con los que interactuarán los participantes.

a) LA PRINCESA DE HIELO
Una firma de libros, leyendas, una amenaza en el aire y desconfianza entre cualquier persona andante. Ayudad a deshacer esta terrible trama rodeados de personajes cada cual más extraño…antes de que sea demasiado tarde.

b) TODA LA VERDAD
Hay una fecha marcada en el calendario y una conferencia que se iba a realizar…pero no pudo ser. Nuestro equipo de investigación os necesita, demasiado jaleo en la escena del crimen.

c) EL PEREGRINO FANTASMA
Como cada año Xacobeo, miles de personas peregrinan a Santiago de Compostela. Decenas de leyendas llenan el camino y una de tantas es la del *Peregrino fantasma*, en praza da Quintana. Lo inquietante de una leyenda es cuando se convierte en verdad, llegando a llevarse vidas de por medio e, intentar descifrar qué ocurre puede llegar a ser altamente peligroso...
¿Seréis vosotros capaces de poder frenar esta serie de asesinatos con nombre de leyenda?

Información y reservas
Rúa Xelmírez, 21 - 15704 SANTIAGO (A Coruña)
T. 981 56 17 85 · M. 639 39 07 54
info@aventurasengalicia.com
GRUPO Viajes Tambre XG-15

2.- GYMKANA DE TERROR "La casa encantada"

Un grupo de animadores preparará todo lo necesario para que disfruten de un apasionante juego de terror y misterio con pruebas, pistas y mucha emoción.

Hace 50 años esta casa era el hospital más importante de la provincia, había leprosos, embarazadas, niños, autistas… y por supuesto médicos y enfermeras. Muchos enfermos debían estar aislados, debido a su condición física o psíquica.
El hospital era muy grande, tenía habitaciones por todas partes, pasillos infinitos, el bosque era tenebroso con árboles muy frondosos… el edificio se quemó muy rápidamente con la mayoría de los internos, médicos, residentes y hospitalizados en el interior.
Los supervivientes que lograron escapar nos cuentan que fue un misterio, que creen que todo fue una mentira para asustarlos y expulsarlos del hospital… nunca se supo realmente cómo sucedió todo, sabemos que desaparecieron 6 personas, no se sabe si eran médicos o enfermos. Algunos dicen que los siguen escuchando por las noches…
El desafío consiste en intentar descubrir entre todos lo que pasó, ya que es quinto día de luna y creemos que es el día perfecto para investigar lo sucedido… debéis recabar información que vayáis encontrando a través de los personajes que os vayan apareciendo...

A TENER EN CUENTA …
Para la realización de esta gymkana es necesario un espacio cerrado, o por lo menos acotado (tipo una casa rural, un camping, un restaurante, la casa propia de alguno de ellos, un bosque…)
Se realiza de noche

3.- GYMKANA SCAPE ROOM "escapa si puedes"

¿Y si salir no fuese tan fácil como parece en 60 minutos?
Un grupo de animadores preparará todo lo necesario para que disfruten de un apasionante juego de escape en vivo.

Los participantes entran en un espacio determinado. Allí algo sucede.
Para poder salir deberán averiguar qué ocurre.
Lo que descubren les dará la llave para poder salir, pero... ¿y si salir no fuese tan fácil como parece en 60 minutos?

A TENER EN CUENTA …
Para la realización de esta gymkana es necesario un espacio cerrado, que tenga diferentes estancias (cuartos) con puertas.

4.- GYMKANA "rescate submarino"

Esta gymkhana se realiza en la playa, en ella pasaremos un rato muy divertido realizando variedad de pruebas físicas que nos harán disfrutar de un rato muy agradable.

Se harán 2 grupos, los cuales tendrán que conseguir ganar al equipo contrario por acumulación de puntos.
Se realizarán pruebas estilo tira-soga, carrera de sacos, toavolley …
Si el tiempo y las condiciones meteorológicas lo permiten se incorporarán juegos de agua.

5.- BÚSQUEDA DEL TESORO O GEOCACHING

Esta gymkhana se realiza en cualquier espacio, en ella pasaremos un rato muy divertido realizando variedad de pruebas físicas que nos harán disfrutar de un rato muy agradable.

Una de las búsquedas del tesoro que más disfrutan es, sin duda, el "Geocaching".
Se basa en la utilización de un GPS para buscar los" tesoros" y además la puedes adaptar a cualquier situación.
Es ideal tanto para los fríos días de lluvia como para los cálidos días veraniegos.
La puedes hacer tanto en interior como en exterior.
La realización en el exterior nos beneficia físicamente, rutas de senderismo, búsqueda en playas.... y ya que esta actividad se hace en grupo ayuda a sociabilizar

1.- LUGAR

ZONA

La gymkanas se puede realizar en cualquier zona de Galicia.

2.- HORARIOS

DURACIÓN

2 H (cluedo, casa del terror o encantada incluye resolución de los casos)
1 H 30 MIN (scape Room)

HORARIOS

A convenir por el cliente, no podrán empezar más tarde de las 22:00 H
(Para la gymkana "La casa encantada" se tiene que realizar en horario nocturno)

3.- REQUISITOS

El **mínimo de participantes** es de **10 plazas.**
En caso de ser **8 ó 9 personas**, se podría jugar igualmente asumiendo el coste de las 10 plazas.
5 días antes se debe concretar el número exacto de personas.
Para la realización de esta gymkana es necesario que los participantes aporten un espacio cerrado o acotado (tipo una casa rural, un camping, un restaurante, la casa propia de alguno de ellos, un bosque…)
Ese lugar debemos ir a verlo previamente para hacer el montaje.
No hay una edad mínima. La gymkana es personalizable, de tal forma que si hay niños se puede adaptar.

4.- EQUIPAMIENTO

MATERIAL INCLUIDO

Te proporcionamos todo el material necesario para la práctica de esta actividad

NO TE OLVIDES DE TRAER / CONSEJOS

Ropa y calzado cómodo

5.- TARIFAS

a) ZONA VIGO ciudad y zona metropolitana (Redondela, Soutomaior, Nigrán, Baiona, Gondomar):

41 € por persona	CLUEDO
62 € por persona	SCAPE ROOM / CASA ENCANTADA
45 € por persona	BÚSQUEDA DEL TESORO / GEOCACHING
35 € por persona	RESCATE SUBMARINO

b) ZONA SANTIAGO DE COMPOSTELA + **OURENSE** ciudad y zona metropolitana.

47 € por persona	CLUEDO
68 € por persona	SCAPE ROOM / CASA ENCANTADA
68 € por persona	BÚSQUEDA DEL TESORO / GEOCACHING
40 € por persona	RESCATE SUBMARINO

c) ZONA CORUÑA ciudad y zona metropolitana.

52 € por persona	CLUEDO
72 € por persona	SCAPE ROOM / CASA ENCANTADA
72 € por persona	BÚSQUEDA DEL TESORO / GEOCACHING
45 € por persona	RESCATE SUBMARINO

Información y reservas
Rúa Xelmírez, 21 - 15704 SANTIAGO (A Coruña)
T. 981 56 17 85 · M. 639 39 07 54
info@aventurasengalicia.com
GRUPO Viajes Tambre XG-15

d) <u>ZONA LUGO</u> ciudad y zona metropolitana.

50 € por persona	CLUEDO
70 € por persona	SCAPE ROOM / CASA ENCANTADA
70 € por persona	BÚSQUEDA DEL TESORO / GEOCACHING
45 € por persona	RESCATE SUBMARINO

(*) Otras zonas consultar suplemento desplazamiento. Tarifas IVA incluido

<u>DEPOSITO RESERVA</u>

Para confirma la reserva, es necesario hacer un **depósito de 5 € p. persona.**
La cantidad restante se pagará el día de la actividad.