



*Проклятие тайного
острова*



Задачи



- Провести корпоративное мероприятие в оригинальном формате
- Способствовать формированию мотивации на совместное достижение результата



- Создать высокий эмоциональный фон
- Создать условия для эмоциональной и физической разрядки



Концепция



Все мы играли в пиратов, читали про них книги, смотрели кино, и в голове любого из нас сложился вполне типичный образ одноногого, одноглазого пирата. После выхода фильма «Пираты Карибского моря» картинка поменялась и стала более фантастической, красочной, интересной для восприятия.



В этот мир, мир приключений, тайн и опасностей, мы предлагаем окунуться с головой. Путешествуя вместе с командой капитана Джека, Вам предстоит пройти множество интригующих испытаний, расшифровать древние загадки и насладиться игрой с полна!



Легенда



Друзья, перед вами я, капитан Джек Воробей. Наверное, Вы слышали обо мне и до Вас должны были дойти слухи, что Джек Воробей набирает команду, чтобы отправится за легендарным сундуком семи морей, который находится на самом большом континенте земли. Этот путь будет полон серьезных опасностей. Вас ждут проклятия земель, загадки древних племён, ловушки охотников за головами...

Вы всё ещё хотите отправиться со мной, а?



И если это Вас не пугает, тогда я Вам помогу выжить на этой земле. С помощью хитроумных устройств мы достанем сокровища, которые разделим по справедливости... Поровну... 70% мне и 30% вам. Ну, думаю, возражений нет, поэтому в путь!





Испытания



Да, чуть не забыл – сопровождать в пути Вас будут пираты. В свое время они не смогли достать сокровища и теперь испытывают вновь прибывших путников. В случае победы, они выдадут Вам подсказку. А при поражении заберут с собой!



Пропасьть отчаяния

Для успокоения души пирата, ему необходимо вернуть нечто ценное. Но эти вещи находятся вне досягаемости одного человека. Команда должна достать множество предметов, разбросанных в гибельной для человека зоне, не дотронувшись до неё.

Ритуальный лаз

Есть только один способ попасть в логово древних. Тайный проход расположен отнюдь не на земле. Команде необходимо пролезть в это логово, но разрывать контакта друг с другом нельзя, иначе смерть ждёт путешественников.





Испытания



Охота на древности

Все очень просто: есть древняя картина и болото, в котором она утонула. И есть двухметровая удочка. Ну, а дальше дело за малым – команде нужно выудить картину из болота.

Стальная преграда

В древней клетке есть сфера силы, но трогать руками её нельзя. Задача команды – вытащить сферу при помощи специальных «костылей».



Более подробный перечень заданий (всего их 8) предоставляется после принятия концепции программы



В путь!



Выполняя задания, Вы получаете кусочки мозаики. Собрав её воедино, Вы сможете найти сокровища и открыть сундук, скрытый от глаз простых смертных!



Вы еще не передумали? Тогда в путь! А я за этим понаблюдаю☺



В программу входит



- Опытные инструкторы, сопровождающие команды

Антураж для игры:

- Пиратские костюмы и принадлежности для инструкторов
- Антураж площадок

- Подготовка площадки

Отличное настроение и море эмоций в подарок!