



PER CHI ?:

ragazzi delle medie e adolescenti, organizzati in squadre composte da 3, 4 o 5 persone. E' necessario compilare il modulo di iscrizione online e consegnare in Agorà l' autorizzazione firmata dai genitori.

DOVE ?

ritrovo in Agorà, il percorso si svolgerà nelle vie di Carate Brianza

QUANDO ?

venerdì 6 Settembre, ritrovo alle 21.30 e inizio ufficiale alle 22.00, conclusione prevista a mezzanotte !

CON QUALE MEZZO ?

Assolutamente a piedi, muniti di torcia elettrica

QUOTA DI ISCRIZIONE ?

0 euro, ma tanta voglia di divertirsi

Per qualunque informazione prima o durante il gioco puoi chiamare Paola 338 8314459

Regolamento

A inizio serata verrà presentata a tutte le squadre la scena di un delitto, in particolare: 6 possibili colpevoli - 5 possibili luoghi - 5 possibili armi. Scopo della caccia sarà individuare colpevole, arma e luogo esatti eliminando pian piano le opzioni sbagliate. Tutto questo sarà possibile raccogliendo INDIZI nelle 6 TAPPE con le PROVE di tappa e nelle 2 prove speciali.

LE TAPPE

Ogni squadra riceverà all'inizio del gioco la cartina con le vie di Carate, in cui saranno evidenziate le prime TAPPE da raggiungere, nessun obbligo sul percorso!! Ogni squadra potrà valutare itinerario e tappe in base alle proprie forze. Ogni tappa raggiunta vi permetterà di avere un indizio. Sarete certi di essere nel luogo giusto perché vedrete all'ingresso della tappa il contrassegno del gioco. Evitate di citofonare dove non c'è !!!!

LE PROVE di TAPPA

In ogni tappa vi verrà proposta una prova di abilità che vi permetterà di guadagnare le preziose monete dalle Valle dei Re e, in certe condizioni, vi darà diritto ad un ulteriore indizio. La prova potrà essere svolta solo dai componenti della squadra, senza supporti esterni.

GLI INDIZI

L'indizio è una carta di tipo luogo, colpevole o arma , che vi permetterà di eliminare pian piano tutte le possibilità sbagliate e lasciare alla fine solo il vero colpevole, la vera arma e il vero luogo.

LE PROVE SPECIALI

Sono 2 prove per le quali sarà utilissimo l'aiuto di amici, fratelli, sorelle, mamme, papà, nonni, zii; la prima verrà comunicate alle 21.00 attraverso un sms al cellulare di riferimento della squadra.

Le prove speciali vi daranno la possibilità di ottenere ulteriori indizi o monete della Valle dei Re

I TEMPI

La dichiarazione finale dovrà essere consegnata in Agorà, entro le 24:00; tutte le squadre che rientreranno in oratorio entro le 23:50 avranno diritto ad un ultimo indizio che potrebbe essere d'aiuto per la risoluzione del mistero.

VINCITORE

Vince la squadra che risolve correttamente il mistero, in caso di parità vince la squadra che avrà accumulato il maggior numero di monete della Valle dei Re