

**„HOTEL ESCAPE”-  
gry hotelowe**

# MAFIJNA ROZGRYWKA



20-200



IN/OUT



2-4h



NEGOCJACJE

## Co jest grane... ?

Don Ollo jest już zmęczony rolą Mafijnego Ojca Chrzestnego.

Powoli myśli o zasłużonym przejściu na emeryturę.

Coraz więcej pieniędzy z gigantycznego, choć uzbieranego z brudnego jak wnętrze szaletu majątku, łąduje w legalnych biznesach.

## Czego się spodziewać?

Negocjacji na najwyższym poziomie. Zadań wymagających od grupy współpracy oraz niekonwencjonalnego podejścia do rozwiązywania problemów. Animatorów wcielających się w role mafiosów.

## Jaki cel chcemy osiągnąć ?

Zadaniem graczy jest odnaleźć kreta, ale również uzbierać maksymalną liczbę pieniędzy, wykonując mafijne zadania.



# HOLMES CASE

## Co jest grane... ?

Oluś Holmes – terapeuta/detektyw amator zostaje poproszony przez władze hotelu o rozwiązanie zagadki związanej z obiektem.

Czy to sabotaż, działania sił wyższych czy coś zupełnie innego?

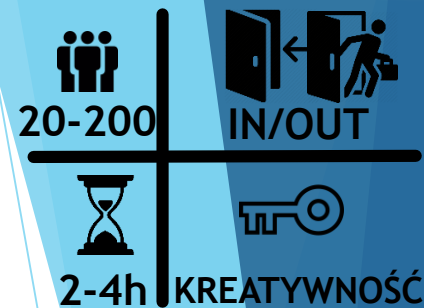
Na terenie obiektu dochodzenie prowadzą współpracownicy Holmesa.

## Czego się spodziewać ?

Podziału na drużyny. Nietuzinkowych postaci i ciekawych wyzwań. Elementów rywalizacji okraszonej dreszczykiem emocji.

## Jaki cel chcemy osiągnąć ?

Rozwiązanie hotelowej zagadki, oraz zdobycie w trakcie jak największej ilości fantów przyniesie jednej z drużyn zasłużone zwycięstwo i nagrodę.



# WYZWANIE BARMANA

20-200

IN/OUT



2-4h



WSPÓLPRACA

## Co jest grane... ?

Don Ollo jako właściciel obiektu, pragnie stworzyć Bar jakiego świat nie widział. Jednak sam, mimo znakomitej znajomości trunków nie podejmie się tego zadania...

## Czego się spodziewać ?

Zadań stawiających na współpracę w drużynie. Rywalizacji z delikatnym przymrużeniem oka. Animatorów wcielających się w role kandydatów na barmanów.

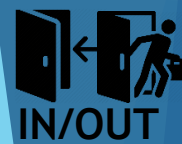
## Jaki cel chcemy osiągnąć ?

Głównym celem graczy jest zgromadzenie jak największej ilości składników, które w finale pozwolą stworzyć drinki marzeń dla całej ekipy.



# CZY SIĘ STOI, CZY SIĘ LEŻY...

20-200



2-4h



RYWALIZACJA

## Co jest grane... ?

Towarzysz z ogromnymi koneksjami zostaje oddelegowany ze Stolicy przybywa jako przedłużenie ojcowskiej ręki sekretarza. Jego zadaniem jest dokonanie obiektywnej oceny sytuacji po uruchomieniu nowej placówki.

## Czego się spodziewać ?

Spekulacji, agitacji, donosów i aktywistów. Zadań z epoki absurdu, przeprowadzonych przez naszych animatorów.

## Jaki cel chcemy osiągnąć ?

Zarobić jak najwięcej pieniędzy, wykonać jak najwięcej zadań, poznać jak najwięcej barwnych postaci. Bawić się jak najlepiej. Wykonać jak najwięcej Planu Czteroletniego. Przewodnicy do pracy !



# OBLICZA OBŁĘDU

  
20-200

  
IN/OUT



2-4h



EMOCJE

## Co jest grane... ?

Jakieś szaleństwo ogarnia wszystkich ludzi. Wirus? Klątwa? Obłąd?

Musicie dowiedzieć się sami. Mierząc się z naszymi zadaniami, pokonując kolejne przeszkody, krok po kroku zbliżacie się do wielkiego rozwiązania.

## Czego się spodziewać ?

Gry nocnej. Emocji, lęku, niepokoju, mroku...

## Jaki cel chcemy osiągnąć ?

Wywołać w graczach silne emocje, sprawdzić jak wykonują zadania w nietypowych i stresujących okolicznościach, zintegrować grupę w bardzo nietypowych warunkach.

