



## **BASES I LIGA ESCAPE ROOM 2020 12-17 AÑOS**

### • **FASES:**

Habr  dos fases:

- Fase I: escape room a ciegas. D a jueves 2 de enero
- Fase II: escape room Imagina. D a viernes 3 de enero

### • **DESTINATARIOS/HORARIOS:**

- Equipos plata (12-14 a os): 17-19h (d as 2 y 3 de enero).
- Equipos oro (15-17 a os): 19-21h (d as 2 y 3 de enero).

### • **LUGAR:**

Ambas fases se jugar n en Imagina (C/ Ruperto Chap , 18).

### • **DESARROLLO:**

**Fase I: escape room a ciegas.** De la mano de la sala de escape The Darkest Room: aventura multisensorial y 100% a oscuras, en la que se ha de trabajar en equipo con todos los sentidos excepto el de la vista. Tem tica: "El reclutamiento de Los Murci lagos": todas las rebeliones tienen un comienzo. Y elegir a los que conseguir n terminar con un estado tir nico, no es una tarea f cil. Solo unos pocos han desarrollado sus sentidos lo suficiente como para estar por encima del r gimen: Los Murci lagos. El juego se desarrolla en una sala y no tiene un componente de terror. Un gamemaster apoyar  al equipo en caso de quedar atascado

**Fase II: escape room Imagina.** Tem tica: un joven de Alcobendas ha desaparecido y vosotros/as sois los encargados de su b squeda. Como  nica pista, solo cont is con su agenda... El juego se desarrolla en todo el edificio de Imagina, cerrado en exclusiva para la actividad.

**Puntuaciones:** Los equipos con mejores puntuaciones en ambas fases, ser n proclamados los ganadores de la Liga. La puntuaci n se determina en funci n del tiempo empleado y las pistas solicitadas. En caso de empate, primar  el criterio del orden en escapar de la sala en la fase I.

### • **NORMAS:**

Cada equipo dispondr  de un m ximo de tiempo para escapar. El tiempo es corrido, no deteni ndose el cron metro en ning n momento.

El uso de tel fonos m viles y otros objetos personales, queda reducido a lo expuesto por el Game Master.

La Organizaci n tiene derecho a descalificar a cualquier equipo por las siguientes infracciones:



Ayuntamiento de  
ALCOBENDAS

- Información falsa. La información recibida en la hoja de inscripción, puede ser comprobada en cualquier momento, y si existe alguna falsedad esta será responsabilidad del capitán y el equipo será descalificado.
- Por conocerse de la participación de algunos de los componentes en la misma sala de escape.
- Por no seguir las instrucciones del Game Master.

• **PREMIOS:**

Los vencedores de la I Liga escape room 12-17 años, tanto de los equipos plata como los equipo oro, ganarán una actividad de escape room en la sala “LA REVOLUCIÓN DE LOS MURCIÉLAGOS” The Darkest Room (Madrid), Calle Palencia, 31 28020 Madrid. Los jugadores/as deberán ir acompañados de un adulto en función de su edad, no incorporándose acompañamiento ni prestación alguna desde Imagina para este premio.

• **INSCRIPCIONES:**

La inscripción es gratuita desde el 13 al 25 de diciembre por web imagina

Cada equipo se compondrá de 3, 4 o 5 jugadores/as.

Los/as jugadores/as deberán ser las mismas personas en ambas fases, permitiéndose una modificación de máximo el 50%.

Un equipo podrá inscribirse en un turno (plata/oro) si al menos el 50% de los jugadores/as tienen la edad designada (12-14 o 15-17 años). El resto de los componentes deberán estar en el rango de edad 11-18 años.

En caso de superar las plazas ofertadas, tendrán prioridad los equipos con al menos una persona empadronada en Alcobendas o equipos con alguna persona con discapacidad visual (solo en la fase I).

Los menores deberán aportar una autorización firmada por madre, padre o tutor/a.

[La organización se reserva cualquier cambio para el buen funcionamiento de la liga.](#)

¡Buena suerte!