



**ANTÍDOTO**



# Experiencia a domicilio

## NUESTRA PROPUESTA

Os proponemos una actividad donde la dinámica del juego se realizará de forma *presencial*. Os llevamos la experiencia allá donde lo necesitéis y nos adaptamos a cualquier espacio.

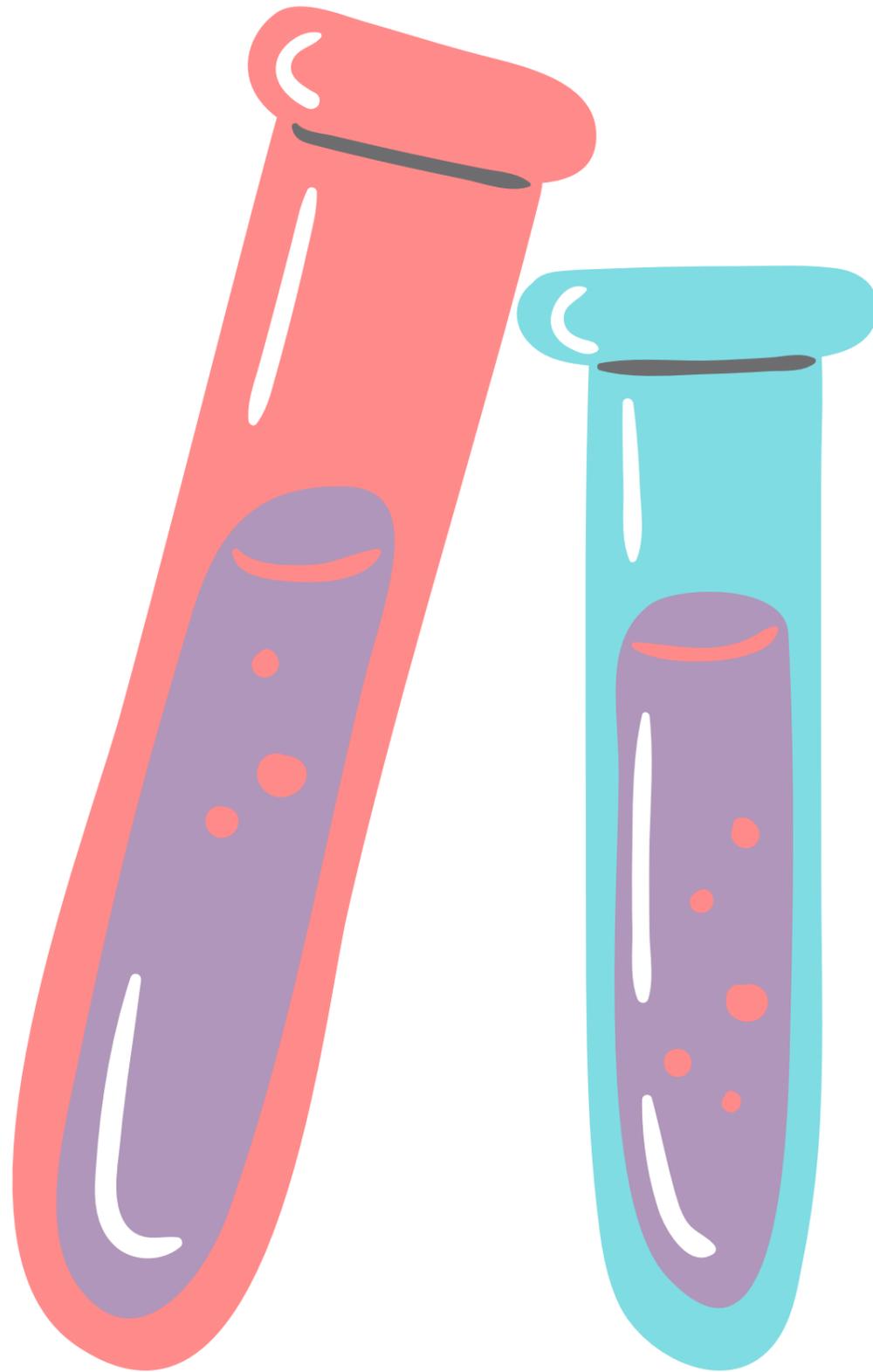
Toda la propuesta está vehiculada siguiendo un único storytelling que hará de hilo conductor del juego.

Cuando compartimos una experiencia emocionante y excitante con más personas, aumenta la sensación de compañerismo y el grado de complicidad con esas personas crece. Te sientes más cerca de ellas y la cohesión de equipo es más fuerte.

Conseguir tener equipos integrados y motivados hacia un objetivo común, es decir, un equipo de alto rendimiento, es la clave del triunfo.

¿Quieres organizar algo diferente para un evento especial? Te proponemos nuestro hall escape El Antídoto.





## SINÓPSIS

Main Creek es una pequeña ciudad de 15.000 habitantes cuyo principal motor económico es la mina Átices. La fisura de una tubería ha provocado la fuga de una solución cianúrica que ha contaminado la red pública de agua.

Al no existir una sustancia que contrarreste los efectos de la intoxicación por cianuro, el comité gestor decide contactar a la microbióloga Vera Ford. La doctora trabaja sin descanso para encontrar el antídoto desde su laboratorio.

Cuando da con la solución, decide encriptarla por diferentes puntos de su ciudad para evitar que se use con otra finalidad que no sea la de salvar a los habitantes de Main Creek.

Ver el tráiler:



## CARACTERÍSTICAS



60-80  
min



Hasta 45  
personas a la vez



Disponible  
ESP



Equipos  
4-5 personas



A domicilio

# NO PUEDES DEJAR ESCAPAR ESTA ACTIVIDAD SI ERES....



## UN ORGANISMO PÚBLICO O ENTIDAD

Pero no cualquiera, sino aquel que entiende que para dinamizar cualquier evento, las actividades tipo room escape son ideales para que las personas se diviertan y conecten con el evento.

## UNA EMPRESA

Que organice actividades para sus trabajadores/as y que quieran que vuelvan al año siguiente. Diversión y team building están asegurados.

## ¿QUÉ PASARÁ CUANDO ACABE?



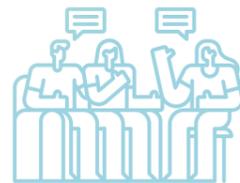
Que se habrá establecido de forma natural un compromiso con el equipo.



Que el entusiasmo de los participantes provocará más proactividad en otras dinámicas que se les proponga.



Veréis como los/as participantes son capaces de tomar decisiones rápidas y eficaces.



Que se habrán potenciado las relaciones interpersonales entre las personas gracias al juego. ¡Así de fácil!



Y sobre todo... que tu evento será el más recordado.

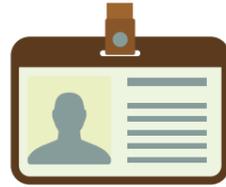


## MECÁNICA

### Distribuimos los grupos

Cada grupo tiene un nombre y una identificación. La empresa puede distribuir los grupos como más le interese, o se pueden distribuir de forma aleatoria.

01



02

### Explicación

Antes de activar la cuenta atrás, damos una pequeña explicación sobre la dinámica del juego. Será muy breve, porque sabemos que lo que van a querer es ir a la acción.

### Empezamos

Todo explicado y todo claro, los participantes se sitúan en su mesa y, empieza la cuenta atrás. Tienen **60 minutos** para encontrar el **antídoto**, y para ello deberán utilizar el material que encontrarán en su mesa y el que estará repartido por las paredes de la sala.

03



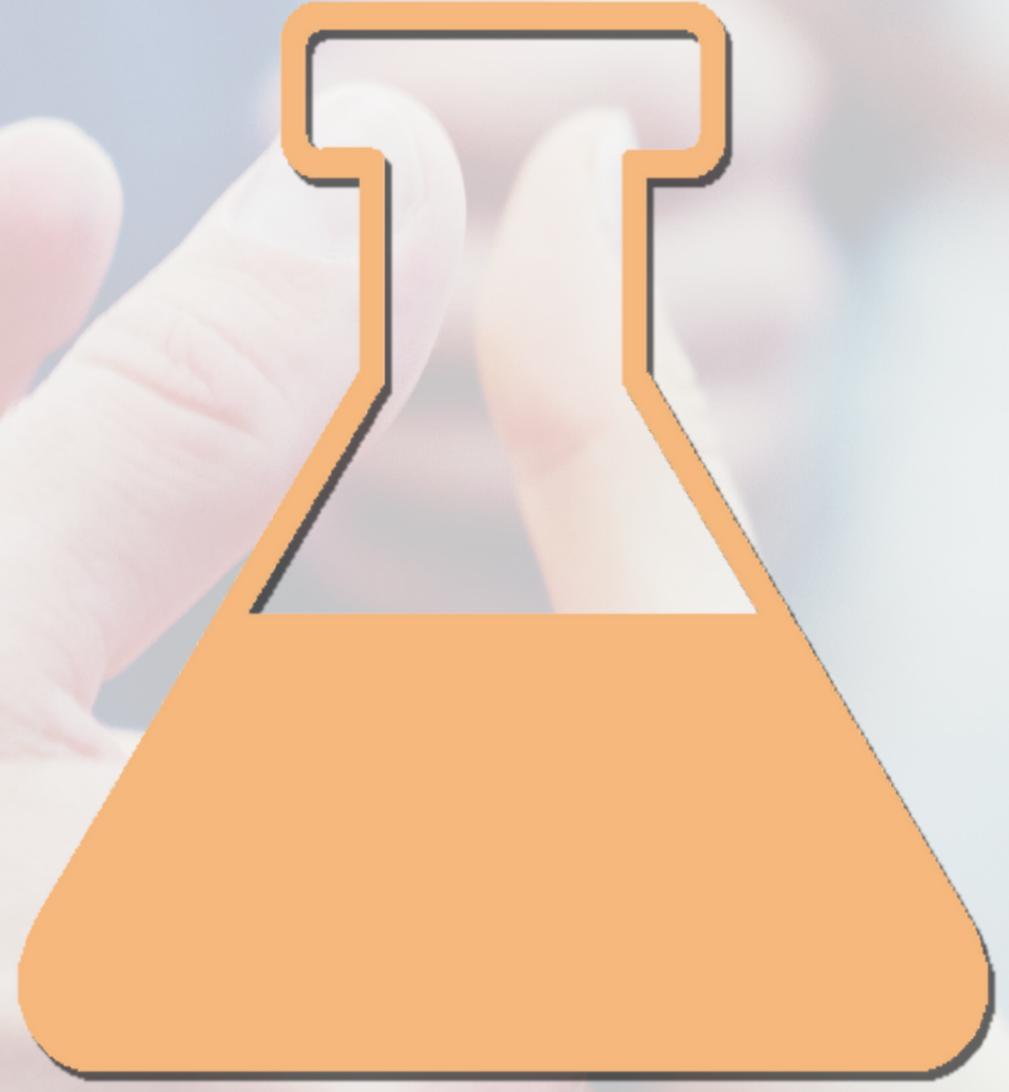
GAME  
OVER

04

### Final de la actividad

No os queremos adelantar nada, pero el final es apoteósico. ¡El último reto es un experimento real que deberán realizar con la máxima precisión, a prueba de los/las más valientes!





# ANTÍDOTO

[hola@enigmasexperience.com](mailto:hola@enigmasexperience.com)