

**"המציאות עולה על כל קרון"**

**משחק מרחב בריחה בעקבות סיפור (אמיתי) אוצר היסטורי**

**טרנד חדרי הבריחה יוצא אל המרחב הפתוח**

**במציאות העולה על כל קרון**

**100 שנה, עשרות רמזים, ו... אוצר אחד!**

אתם עומדים להיחשף לסוד השמור מזה מאה שנה. מטמון זהב מימי העותמאנים אבד אי שם ברחבי הצפון ואתם נבחרתם לחשוף אותו. מי שהטמין אותו הוא שודד ידוע מאותה תקופה, גנב מיומן המצטיין ביכולות הסוואה, תוך שהוא עוטה על עצמו תחפושות של דמויות שונות ומשונות.

מיד עם תחילת המשחק תעברו היישר לשנת 1918.

שם תפגשו, וירטואלית, בין השאר, איש עסקים גרמני, טייס בריטי שבוי שיבקש מכם לסייע לו לברוח, טייס אחר המחפש אחר סימן חיים מארוסתו האובדת ואת עלי חסן השודד ושלל הדמויות אליהן הוא מתחפש. כל דמות, כל חפץ וכל סימן יכולים לספק לכם רמז. הרמזים נמצאים 360 מעלות מסביבכם ואתם משחקים על זמן.

יש לכם זמן מוגבל לצאת עם תיבת האוצר לפני שהשער נסגר לעד.

* הפעילות מתקיימת בעקבות סיפור אוטנטי נתקופת מלחמת העולם הראשונה (וכמעט ואפשר לשמוע את גלגלי הרכבת הטורקית של אותה תקופה).
* מנווטים בין תחנות המשחק. בכל תחנה מאתרים תיבת אוצר קטנה הנעולה במנעול דיגיטאלי ומבצעים את המשימה שתיתן את הקוד לפתיחת המנעול הדיגיטאלי.
* בתוך כל תיבה מתחבאים רמזים/אביזרים שיעזרו בפיצוח המשימה ובהפנייה אל תחנת המשחק הבאה.
* משימות של חשיבת צוות ועבודה משותפת: הרכבת פאזל, הרכבת קוביות מילים, אילתור בניית מתקן המייעל את שאיבת המים אל קטרי הקיטור צילום מול מסך ירוק בו מתקבלת תמונת תחנת הרכבת של פעם, משימת צוות להשלמת פסי מסילת הרכבת ועוד...

ג [לחצו לסרטון טיזר קצר](https://vimeo.com/764404896)

תמונה שמכילה אדם, לדגמן

התיאור נוצר באופן אוטומטיתמונה שמכילה טקסט

התיאור נוצר באופן אוטומטיתמונה שמכילה אדם, חוץ

התיאור נוצר באופן אוטומטי