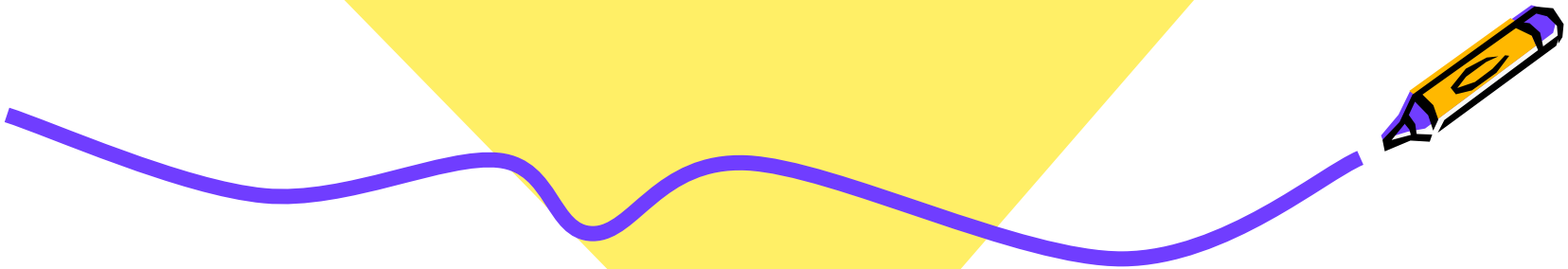
Пираты Карибского моря.



- *Эта программа построена в виде игры по мотивам сериала "Пираты Карибского моря". Амстердам, прекрасно сохранившийся с времён расцвета Ост Индской компании (17 век), идеально подходит для данной игры. Зелёным шрифтом выделены цитаты из фильмов "Пираты Карибского моря". Мы даже сами удивились тому, сколько необычных идей и мест мы нашли для этой игры. Надеюсь, что проект состоится и станет не менее грандиозным, чем сам фильм. Мы пытались максимально точно просчитать затраты. Но учитывая сложность проекта, наверняка не учли всех деталей. Поэтому рассматривайте ценовое предложение как ориентацию.*

Отели

- **Landgoed Duin & Kruidberg (указанный в расчете)**
- Отель находится у моря, в зоне дюн
- Если в Центре Амстердама, то можем предложить следующие отели.
- **NH Amsterdam Centre hotel**
- Или
- **NH Doelen**

День 1

- 12:10 Прилёт,
- Автобус на 12 человек
- 20-ти местный автобус
- сопровождающий
- 13:00 Трансфер в отель
- 14:00 – 15:30 Ланч.
- Во время обеда знакомство с гидами-главарями пиратских шаек
- Объяснение правил игры. Разбивка группы на несколько команд (время гидов начинается с знакомства).
- 16:00 – 19:00 ознакомительная прогулка по Амстердаму, изучение местности.
- 19:00 – 21:00 Ужин в ресторане
- 17 века .

РЕСТОРАН

21 :00 – 23:00 Прогулка по ночному Амстердаму. Во время прогулки в различных знаковых местах строго города (красных фонарях, старом порту, коричневом кабаке,) происходят неожиданные встречи с местными персонажами, наталкивающими гостей на след в поиске сокровищ. Сюжет закручивается.

Прибыв в пиратский порт Тортуга Тёрнер и Воробей встречают давнего друга Джека, Джошами Гиббса, которому Джек сообщает, что у него есть план, как вернуть «Чёрную Жемчужину».

ский порт Тортуга Тёрне
чают давнего друга Джек
а, которому Джек сообщ
него есть план, как

лёр

День 2

- Детективный сюжет в Амстердаме
- 10:00 – 12:00 Группы должны ориентироваться в городе, искать буквы и цифры и складывать слова и цифровые ключи. К каждой группе прикрепляется гид. Загадочные знаки на домах Амстердама, названия улиц, нумерация домов – всё приобретает таинственный смысл. Из полученной информации складываются ключи к разгадкам.

В это время пираты Барбоссы обнаруживают у Элизабет одну из золотых бляшек, которую она взяла у Уилла при их первой встрече. Девочка у него заметила странный пиратский медальон. Она забирает его себе. Уилл и команда направляются к гадалке Тиа Далме. Она рассказывает им, что в сундуке Дэви Джонса лежит его сердце и тот,

кто завладеет им, подчинит моря.

12:00 – 14:00 Игра в амстердамских подвалах.
Подвалы оформлены в стилистике средневековья.
Игру, с вовлечением гостей, ведут

профессиональные актёры в одежде 17 века.

14:00 – 15:30 ***Ланч в различных амстердамских кафе. Официант в кафе на салфетке пишет ключ к загадке.***

15:30 – 16:30 ***После ланча игроки попадают в подвал банка, где находятся сейфы. Здесь им пригодятся знания, которые они собирали во время расшифровывания загадочных знаков в Амстердаме. С помощью, найденных в городе шифров они смогут открыть двери сейфа.***

- ***В сейфе находиться главная карта о местонахождении клада.***
- ***Теперь перед игроками стоит следующая задача: добраться до острова сокровищ и найти на нём клад.***
- ***Гостям предстоит на старинных парусниках добраться до острова. Может ли современный человек ориентироваться в море без GPS? Наверно, для этого надо научиться пользоваться старинными морскими навигационными приборами: картами, октантом, секстантом.***

RC Travel
racing travel

17:00 – 18:00 ***мастер класс о навигации в помещении коллекции старинных навигационных приборов.***

Джек находит Гиббса, который использовал компас Воробья, чтобы определить местонахождение всех захваченных судов, которые Черная Борода магически уменьшил и разлил в бутылки, включая и «Черную Жемчужину». Осталось понять, каким образом возвратить корабли к их настоящему размеру.

20:00 – 22:00 ***Ужин***

День 3

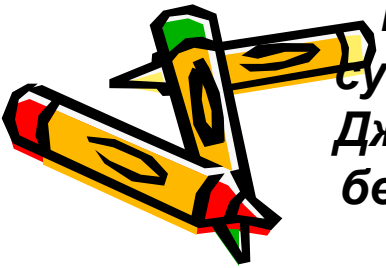
Парусная регата, остров сокровищ, бандитская пирушка

09:00 – 10:00 ***Трансфер из Амстердама в старинный порт на берегу бывшего Южного моря.***

10:00 – 16:00 ***Регата на старинных парусниках в поиске острова сокровищ. Тут от участников потребуется множество морских навыков, натягивание парусов. …….***

т и захватывае

жемчужину», предварительно выведав у Джека местонахождение проклятого золота Ацтековустраивает бунт и захватывает корабль Джека «Чёрную жемчужину», предварительно выведав у Джека местонахождение проклятого золота Ацтеков, а его самого высаживает на необитаемый остров. Джеку удаётся бежать с острова. Он плывет на Остров Креста — место, где хранится сундук. Джек, Элизабет, Норрингтон, Пинтель и Раджетти также направляются туда. Уилл, Джек и Норрингтон устраивают драку из-за сундука и ключа. В это время сундук уносят в глубь джунглей Пинтель и Раджетти, Элизабет гонится за ними, но на них нападают матросы Джонса, сошедшие на сушу. Пока идет сражение, Джек вынимает из сундука сердце Джонса и кладет его в банку, которую дала ему Тиа Далма. На берегу Норрингтон забирает его и уносит в джунгли, якобы чтобы отвлечь команду.

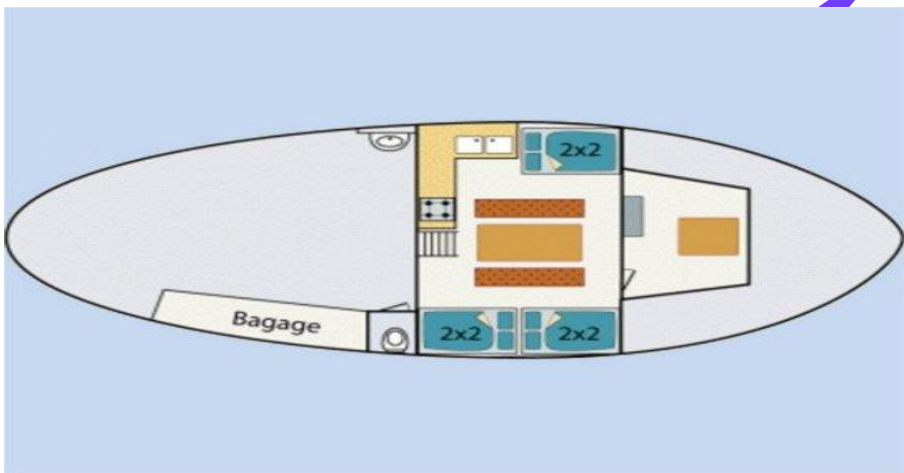


Корабли.

- Мы запросили несколько парусников на данный период, на пример:

Корабль современный построен как точная копия рыбачий шхуны.
Кол-во человек 20

Длина	18 метров
Ширина	5.6 метров
Глубина	1.5 метров
Количество парусов	5(195 м2)
Количество мачт	1



- ***Парусник стартует, теперь участникам очень пригодиться полученное в предыдущий день умение ориентироваться по старинным приборам. Ведь надо понять, в каком направлении плыть.***
- ***Поиск острова занимает несколько часов.***
- ***В это время участникам будет предложен ланч матроса.***
- ***И вот на горизонте замаячил долгожданный остров. Теперь нужно найти место, где можно причалить и высадиться на землю.***
- ***Остров – это бывшая военная база, защищавшая подходы к Амстердаму.***
- ***Остров состоит из лабиринта внутри военно-морской базы, здесь и спрятан клад, который нам предстоит найти.***

- *Как только сокровища найдены, мы возвращаемся на корабль и движемся навстречу новым приключениям. Наш парусник подходит вплотную к другому кораблю и мы берём его на абордаж! А там нас ожидают накрытые столы и весёлая пирушка!*

Во время пира можно устроить проекцию фотографий, сделанную гостями, во время поиска сокровищ. (оплачивается дополнительно)

День 4

- *Свободный день*

День 5

- *Отъезд*
- *Трансфер в аэропорт*
- *Возможные дополнительные расходы: костюмы или элементы костюмов для участников игры*