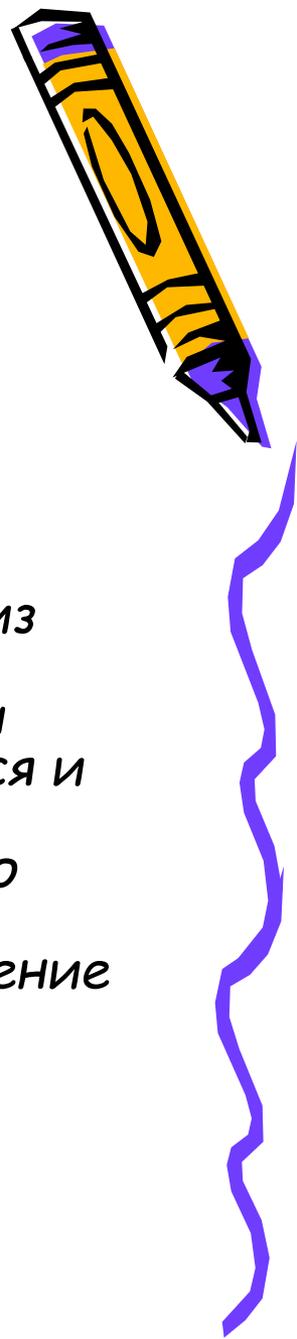
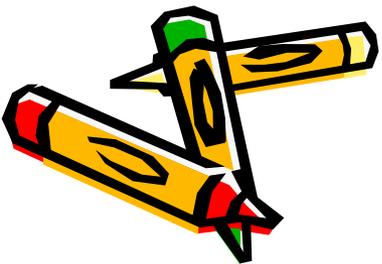


Пираты Карибского
моря.



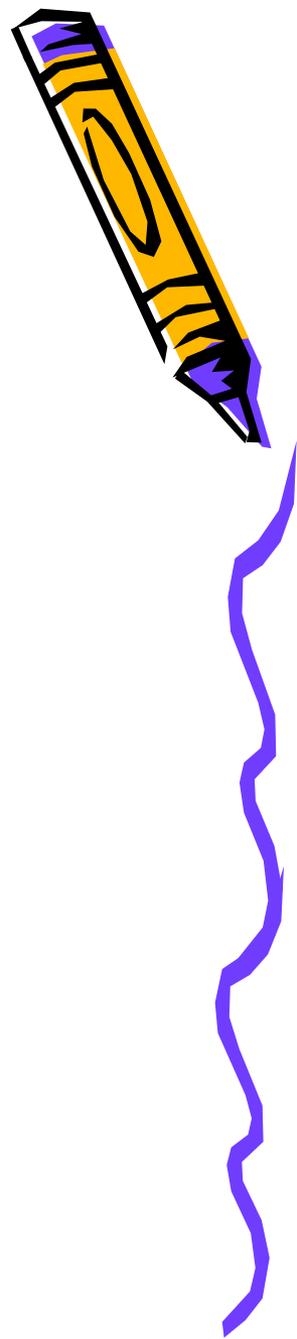


- Эта программа построена в виде игры по мотивам сериала "Пираты Карибского моря". Амстердам, прекрасно сохранившийся с времён расцвета Ост Индской компании (17 век), идеально подходит для данной игры. Зелёным шрифтом выделены цитаты из фильмов "Пираты Карибского моря". Мы даже сами удивились тому, сколько 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.



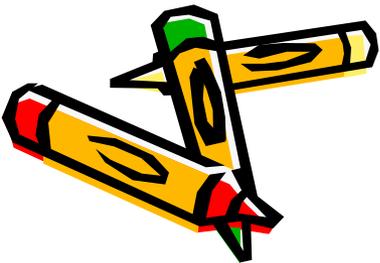
Отели

- 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

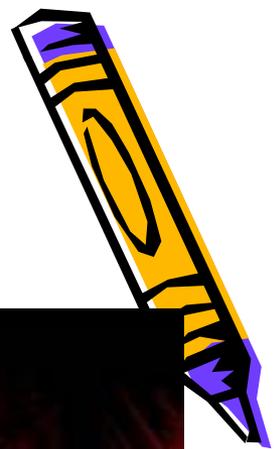


День 1

- 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

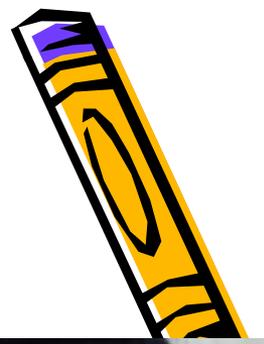




21 :00 – 23:00 Прогулка по ночному Амстердаму. Во время прогулки в различных знаковых местах строго города (красных фонарях, старом порту, коричневом кабаке,) происходят неожиданные встречи с местными персонажами, наталкивающими гостей на след в поиске сокровищ. Сюжет закручивается.

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

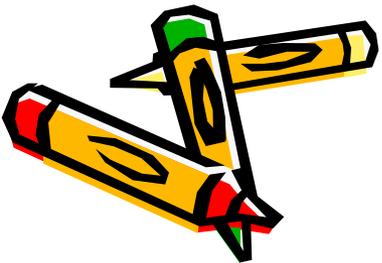




ский порт Тортуга Тёрне
чают давнего друга Дже
а, которому Джек сообщ
его есть план, как



лёр

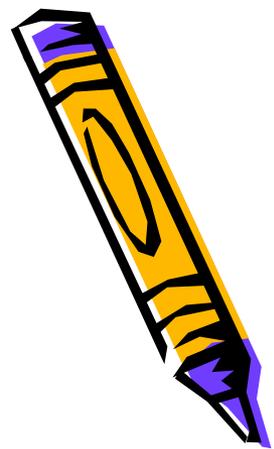


День 2



- 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.

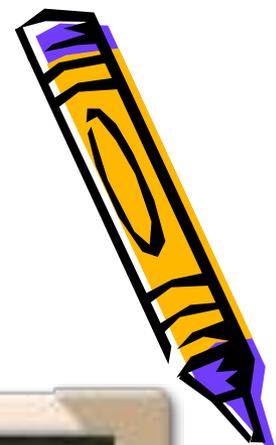


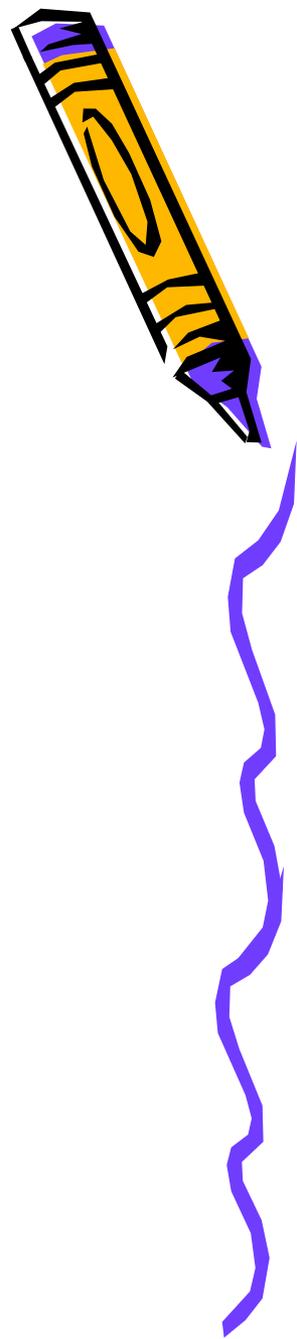


В это время пираты Барбоссы обнаруживают у Элизабет одну из золотых бляшек, которую она взяла у Уилла при их первой встрече. Девочка у него заметила странный пиратский медальон. Она забирает его себе. Уилл и команда направляются к гадалке Тиа Далме. Она рассказывает им, что в сундуке Дэви Джонса лежит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



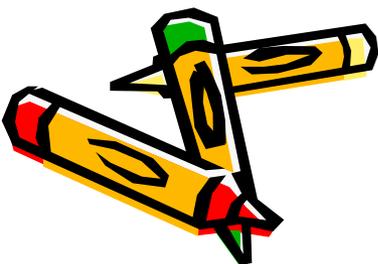
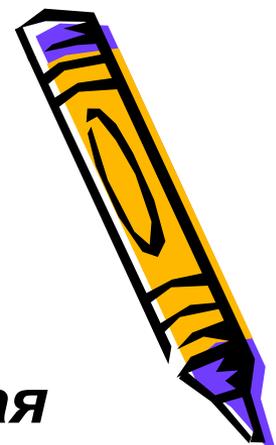


14:00 – 15:30 Ланч в различных амстердамских кафе. Официант в кафе на салфетке пишет ключ к загадке.

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.

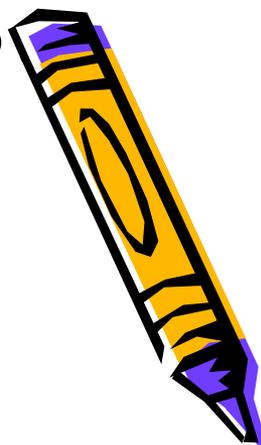


- **В сейфе находится главная карта о местонахождении клада.**
- **Теперь перед игроками стоит следующая задача: добраться до острова сокровищ и найти на нём клад.**
- **Гостям предстоит на старинных парусниках добраться до острова. Может ли современный человек ориентироваться в море без *GPS*? Наверно,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





*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 вернуть корабли к
их настоящему размеру.*

20:00 – 22:00 Ужин



День 3

Парусная регата, остров сокровищ, бандитская пирушка

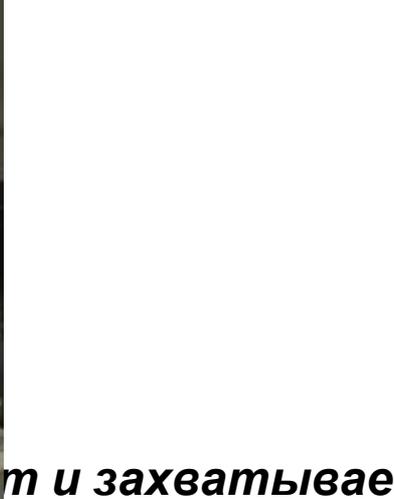


09:00 – 10:00 Трансфер из Амстердама в старинный порт на берегу бывшего Южного моря.

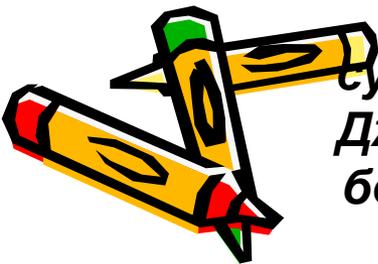


10:00 – 16:00 Регата на старинных парусниках в поиске острова сокровищ. Тут от участников потребуются множество морских навыков, натягивание парусов.





т и захватывает
жемчужину», предварительно выведав у Джека местонахождение проклятого золота **Ацтеков** устраивает 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.

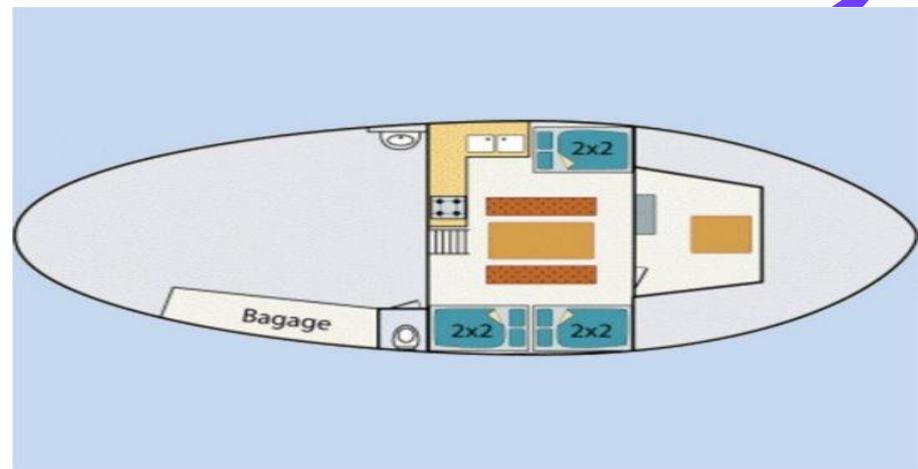
- Мы запросили несколько парусников на данный период, на пример:

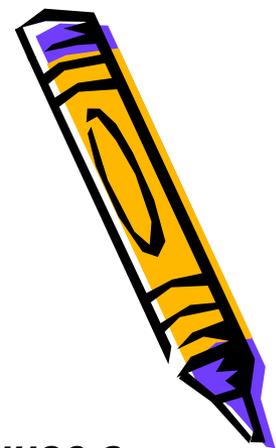


Корабль современный построен как точная копия рыбачий шхуны.

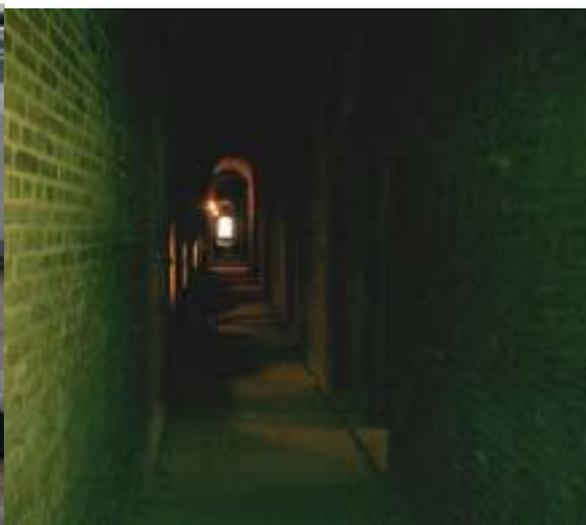
Кол-во человек 20

Длина	18 метров
Ширина	5.6 метров
Глубина	1.5 метров
Количество парусов	5 (195 м ²)
Количество мачт	1





- ***Парусник стартует, теперь участникам очень пригодится 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 бордаж! 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*

