



# ESCAPE ROOM ROSALEDA

## OBJETIVO DE LOS JUEGOS

### Salvando los cuentos

Recuperar los anillos de los personajes de cuentos que la bruja Morgana ha robado y escondido en su casa del bosque para acabar con el mundo de los cuentos.

### El Ministerio del Tiempo

El Ministerio del Tiempo del Gobierno Británico ha enviado a un agente para robar el manuscrito del libro "El Quijote" de la casa de Miguel de Cervantes, y de esta manera conseguir que William Shakespeare sea reconocido como el creador de la "Novela Moderna". Por eso necesitamos vuestra ayuda, para evitar el robo y encontrarlo antes que él.

## ¿TE VIENES A JUGAR?

Del 2 al 31 de julio en el Centro Comercial Rosaleda dos divertidos Escape Rooms os esperan para divertirlos en familia solucionando los enigmas que se plantean.

Para conseguirlo tendréis que enfrentaros a mensajes cifrados, candados de números, pasadizos secretos, instrucciones escondidas tras los muebles y muchos otros obstáculos para todas las edades, que pondrán a prueba vuestro ingenio y habilidad.

Cada grupo, de un máximo de cinco personas todas convivientes, tendrá 20 minutos para completar las aventuras. Los jugadores contarán con la ayuda de animadoras durante la actividad.

Los participantes tendrán que apuntarse en alguno de los pases que cada día se van a realizar. Los horarios son de lunes a sábados a las 19:00, a las 19:30, a las 20:00 y a las 20:30.

En el caso de que uno de los grupos apuntados no se encuentre a la hora indicada por los animadores, se procederá a la creación de otro grupo. Los participantes se apuntarán por orden de llegada.

## MEDIDAS COVID-19

- Uso de mascarilla y gel desinfectante antes y después de la actividad
- Espacio ventilado con desinfección entre grupo y grupo
- Grupos máximo de 5 personas convivientes
- Pide tu turno y evita aglomeraciones

## NORMAS

- Dentro de la casa no está permitido correr, subirse o golpear cualquier elemento del decorado, no es necesario el uso de la fuerza para resolver ninguno de los juegos planteados.
- Las llaves y objetos que se van encontrando para resolver el Escape Room son de un solo uso, por lo que una vez utilizado deben ser devueltos a los animadores.
- Los muebles y adornos que tengan un punto amarillo no se deben tocar.
- No se podrá acceder a la casa una vez que un grupo haya comenzado la visita.
- La organización del evento no se hace responsable de ningún objeto perdido o extraviado.
- No está permitida la entrada al recinto con objetos punzantes o cortantes, comida y/o bebida.
- Notifica al personal del evento cualquier problema o preocupación de forma inmediata.
- No dejes sin vigilancia a los menores, se pueden perder.