

OFERTA: IMPREZA NA ZAMÓWIENIE

Czas trwania: 2 dni
Program: Larp – impreza z fabułą

Larp to wyjątkowy rodzaj przygody – może być tak grą, zabawą towarzyską, jak i próbą charakteru, swoistą terapią ducha, może przybierać formy edukacyjne albo psychologiczne. Polega na wcieleniu się w wybraną postać i przeżywaniu zaplanowanych lub improwizowanych wydarzeń.

My proponujemy larp w formie gry przygodowej w naszym autorskim świecie Silberberg. W tym uniwersum, w konwencji fantasy, prowadzimy wielodniowe gry fabularne od 2004 r., do gry natomiast nie jest niezbędna znajomość świata gry. Uczestnicy wcielają się w postaci wojowników, czarodziejów, mogą na czas gry zostać krasnoludem czy elfem, by po krótkim wprowadzeniu zanurzyć się na całą dobę w wielkiej przygodzie.

Skrót informacji

Cena zawiera:

- Noclegi
- Wyżywienie
- Opracowanie fabuły oraz postaci do gry
- Bieżącą animację fabuły w czasie gry
- Wypożyczenie strojów i akcesoriów
- Oprawę – akcesoria i efekty
- Opiekę organizatorską

Cena nie zawiera:

- Dojazdu
- Ubezpieczenia

Opis elementów oferty:

NOCLEG

- 1 nocleg w bazie noclegowej Warownia

Warownia to wyjątkowe miejsce. Stylizowana na średniowieczną osadę położoną w górach na skraju lasu oferuje noclegi w drewnianych 4-osobowych domkach. Do dyspozycji gości są łazienki z prysznicami (w osobnym budynku) oraz duża drewniana halla, a także spory teren ogrodzony warowną palisadą. Potrzebne własne śpiwory.

WYŻYWIENIE

- 1 x obiadokolacja z ogniskiem
Klimat wyjątkowego miejsca to także odpowiedni posiłek. Proponujemy karkówkę pieczoną na kracie nad ogniskiem, oraz dodatki – grillowane warzywa sezonowe (np. cukinia, papryka, cebula). Do tego pyszny bigos, a na deser – ciasto drożdżowe. Drewno na ognisko uczestnicy zabawy przygotowują sami – materiał jest do pozyskania w najbliższej okolicy Warowni.
- 1 x śniadanie
Posiłek obejmuje bufet kanapkowy oraz różne dodatki, takie jak płatki śniadaniowe, świeże warzywa, twaróg, jajka lub kiełbaski.

ZAJĘCIA

Trzonem imprezy jest oczywiście fabuła larpowa, trwająca od 6 do 12 godzin, zależnie od godziny rozpoczęcia.

- **1 dzień**
 - **Przyjazd**
Aby dało się zrealizować wszystkie założenia gry, konieczny jest przyjazd uczestników nie później godz. 14:00 pierwszego dnia.
 - **Przygotowanie**
Uczestnicy po przyjeździe i zakwaterowaniu zapoznają się z zasadami gry. Przydzielamy postaci, omawiamy realia gry, a także dobieramy stroje i wyposażenie. Zależnie od ilości uczestników potrzebujemy na to minimum kilka godzin.
 - **Gra fabularna**
Zaczynamy późnym popołudniem i gramy bez żadnej przerwy do późnych godzin nocnych. W fabule na pewno znajdą się:
 - ✓ Intrygi, tajemnice i zagadki do rozwikłania
 - ✓ Wyprawy w ruiny i inne tajemnicze miejsca, być może da się w nich znaleźć skarb, a być może tylko guza
 - ✓ Potwory do pokonania – przynajmniej jeden, ewentualnie pięć
 - ✓ Magia i mistyczne tajemnice – przy tej okazji zapewne także efekty specjalne i pirotechniczne
 - ✓ Walka kontaktowa z użyciem broni bezpiecznej i łuków
 - ✓ **Kolacja (fabularna, w trakcie gry)**

Grę kończymy finałem, który odbywa się późno w nocy.
- **2 dzień**
Kończymy śniadaniem, po którym następuje zdanie sprzętu fabularnego i podsumowanie gry.

Regulamin

Ze względu na wymogi bezpieczeństwa w trakcie gry będziemy prosić o zapoznanie się i podpisanie regulaminu, który zostanie załączony do umowy (treść regulaminu znajdziecie Państwo także na naszej stronie internetowej). Mając świadomość, że integralnym elementem imprez tego typu jest alkohol, zwracamy uwagę, że po spożyciu nie ma możliwości uczestniczenia w grze. Chcemy, aby Państwo dobrze się bawili, jednak kwestie bezpieczeństwa są najważniejsze.

REZYGNACJA Z ZAJĘĆ - grupa może zrezygnować z zawartych w pakiecie imprezy zajęć na własne życzenie, jednak nie przewidujemy z tego powodu zwrotu kosztów, także jeśli przyczyną będzie pogoda. Jesteśmy przygotowani do zrealizowania pakietu zajęć niezależnie od warunków pogodowych.

POSTACI GRACZY – cena imprezy obejmuje grę w formie drużynowej, tym niemniej każdy z uczestników otrzyma indywidualną postać, opisaną w karcie postaci (zależnie od ustaleń możemy karty postaci przesłać wcześniej). Postaci uczestników będą ze sobą powiązane i będą miały możliwość rozgrywania między sobą rozmaitych zadań.

OBSŁUGA – cena imprezy w wersji podstawowej obejmuje obsługę w postaci:

- Animator (Opiekun Graczy) – minimum 1 osoba, pełni rolę koordynatora, opiekuna i przewodnika, jednocześnie jest współuczestniczącą w grze postacią
- Zaplecze – minimum 3 osoby, odgrywające role postaci niezależnych, a także sterujące scenografią i efektami.

CENA IMPREZY

Grupa do 10 osób **6300 zł/całość**

Grupa powyżej 10 osób **610 zł/os**

INNE WARIANTY IMPREZY

Przedstawiona powyżej propozycja stanowi wersję podstawową, przeznaczoną raczej dla osób początkujących, nie zaznajomionych z rodzajem gry, jakim jest larp. Możemy jednak dopasować grę do uczestników i zaproponować wersję "na miarę" wycenianą zależnie od życzeń i potrzeb Klienta.

DLA DOŚWIADCZONYCH GRACZY - w przypadku uczestników bardziej doświadczonych lub chcących bardziej zaangażować się w grę możemy zaproponować bardziej rozwiniętą fabułę, trwającą 24h lub 48h. Jest to także propozycja dla byłych uczestników obozów Silberberg, którzy chcieliby kontynuować grę poza wakacjami lub zagrać jakiś wybrany ulubiony wątek.

WERSJA SILBERSPACE – dla osób preferujących inne klimaty, a także dla miłośników strzelanek airsoft proponujemy wersję larpa w uniwersum Silberspace, w klimacie space fantasy. Przygoda i adrenalina, walka z użyciem broni asg, a w tle fabuły wojny kosmiczne i tajemnice międzygwiazdnych imperiów.

WERSJA URBAN FANTASY - inną opcją gry jest scenariusz w świecie współczesnym, ale z elementami fantasy ze świata Silberberg.

KAUCJA

W przypadku imprez fabularnych prosimy o wpłatę kaucji w wysokości 500 zł. Jest ona przewidziana na wypadek zniszczenia w trakcie imprezy wyposażenia ośrodka i zostaje zwrócona natychmiast po zakończeniu imprezy (o ile ww zniszczenia nie będą miały miejsca).

Kaucja obejmuje także koszty ewentualnego zniszczenia lub zgubienia wypożyczonego do gry sprzętu – strojów, broni i akcesoriów. Dotyczy to sytuacji zawinionych przez uczestnika, nie obejmuje standardowego zużycia czy wybrudzenia sprzętu.

PRZYJAZD

Z przyczyn organizacyjnych prosimy, aby przyjazd grupy był nie wcześniej niż o godzinie 13:00, oraz nie później niż godzina 16:00. O dokładnej godzinie przyjazdu prosimy informować drogą mailową tuż przed terminem wycieczki.

Wykwaterowanie ostatniego dnia jest konieczne do godziny 10:00

Przed przyjazdem otrzymacie Państwo dodatkowy mail, zawierający przydatne informacje na temat pobytu.

REZERWACJA

Jak wygląda rezerwacja terminu imprezy:

- Kontakt w sprawie uzgodnienia terminu
- Wstępna rezerwacja aktywna 14 dni
- Otrzymanie umowy i regulaminu – podpisaną wersję prosimy odesłać drogą mailową
- Potwierdzenie zarezerwowanego terminu – wpłata zadatku w wysokości 30% kwoty
- Przesłanie ankiety i uzgodnienie postaci i scenariusza
- Przyjazd i rozliczenie pod koniec imprezy

Gdzie szukać dodatkowych informacji:

Na naszej stronie w dziale blogowym znajdziecie Państwo szerzej opisane następujące tematy:

- Co zabrać ze sobą na wycieczkę do Srebrnej Góry
- Warunki rezerwacji
- Opisy zajęć
- Opisy miejsc zakwaterowania
- Informacje o kadrze instruktorskiej

Zapraszamy!