

LA VILLA CONTRA LAS BRUJAS

UN JUEGO DE MISTERIO EN VIVO

SÁBADO 14 NOVIEMBRE · 17:00 H

CENTRO CÍVICO DE DAIMIEL

DAIMIEL, OCTUBRE DE 1613

A la atención de su Ilustrísima:
Espero que esta carta os llegue presta pues preciso de ayuda urgente.

Viviendo en Daimiel, villa cercana a Ciudad Real, en este oscuro octubre del año de Nuestro Señor de 1613, he sido testigo de extraños hechos. Hace poco más de una semana, Don Severo, el sacerdote más querido del pueblo, fue descubierto sin vida sobre el altar de la iglesia, acto que fue investigado sin éxito por la autoridad local. No requeriría de vuestra atención si no fuera porque tras su pérdida han muerto tres pequeños infantes en inexplicables circunstancias, sumiéndonos en un mar de luto, como si una maldición asolara esta pequeña comunidad, como si El Maligno se hubiese instalado en ella.

Estrenamos un Cluedo en vivo en Daimiel, Pueblo de Brujas. Resuelve este crimen: tus decisiones marcarán el final de una historia basada en el folklore de la brujería manchega y en los autos de fe que tuvieron lugar en Daimiel.

---

14 NOV
SÁBADO · 17:00 H
Duración aproximada: 3 horas

8 €
INSCRIPCIÓN

30
PLAZAS

Grupos de 4 a 6 personas. Si vienes solo o con un grupo pequeño, te asignaremos un grupo antes de comenzar.

Organiza
Asociación Turística Tablas de Daimiel

Colaboran
Ayuntamiento de Daimiel
TABLAS DE DAIMIEL PARQUE NACIONAL

ENTRA EN LA HISTORIA

CÓMO SE JUEGA

Antes de empezar la partida explicaremos el funcionamiento del juego. No necesitas experiencia: hasta ahora, todo el mundo lo ha entendido, ha jugado sin problema y se lo ha pasado genial.

Es una Murder Party o Cluedo en vivo: un juego inmersivo donde la acción sucede en tiempo real en el interior de un edificio que simulará una iglesia. Los jugadores son los propios personajes de la historia.

El objetivo es descubrir quién es el autor de un crimen ficticio y cuáles son sus motivaciones, siguiendo diversas pistas. La mayoría se descubren hablando con los personajes interpretados por actores o por los propios jugadores: interrogando, engañando, seduciendo o proponiendo tratos.

Es un juego teatralizado -no buscamos ganar un Oscar- en el que distintas escenas hacen avanzar y cambiar la historia. Tus actos y descubrimientos contribuyen a darle forma.

VISTE PARA EL SIGLO XVII

Para mejorar la inmersión, elige colores oscuros, especialmente el negro. No hace falta disponer de un vestuario de época.

Como referencia de vestuario: pantalones bombachos o rectos, camisas de lino o lana, capas, sombreros y alpargatas; o faldas largas, botines, mandiles, delantales, corpiños, pañuelos, mantos y mantillas.

ANTES DE PARTICIPAR

Edad mínima: 16 años. La partida tiene un tono adulto e incluye escenas ficticias de violencia, lenguaje malsonante y temas como el machismo.

Sin móvil durante la actividad. Deja la pantalla a un lado y sumérgete en el misterio.