

La Caccia al Tesoro

Il CAPOSQUADRA deve testare il QR-code Vocal-it presente sul segnatavolo.

Alle 14.30 sarà dato il VIA al gioco e la squadra inizierà l'ascolto dei Vocal-it in basso a destra.

I 10 messaggi audio sono indovinelli, la cui soluzione corrisponde ad un oggetto da cercare nelle sale e nei cortili evidenziati di arancio nelle piantine qui di fianco.

Una volta che la squadra ha trovato l'oggetto, il CAPOSQUADRA dovrà scattare una foto (selfie) con lo smartphone dove siano visibili tutti i componenti della squadra, il simbolo/nome della squadra e soprattutto l'oggetto.

La foto sarà inviata al numero fornito durante il lunch; arriverà una risposta di conferma per l'esattezza dell'oggetto ritrovato.

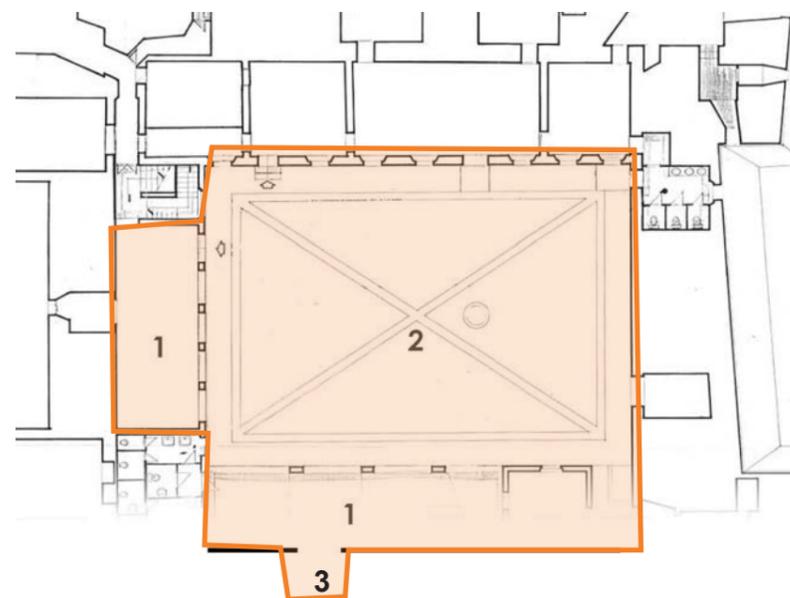
Ogni 30 minuti circa il giudice di gara invierà tramite What's App ai capisquadra la classifica aggiornata, in modo da conoscere in tempo reale i progressi propri e delle altre squadre.

La squadra dovrà trovare/fotografare i 10 oggetti nel più breve tempo possibile e, conclusa la ricerca, dovrà raggiungere il giudice di gara al secondo piano: SOLO a quel punto la prova del team potrà considerarsi conclusa.

La caccia al tesoro si conclude alle ore 18.00 con la presentazione della squadra al tavolo del giudice. Alle 17.55 un suono avviserà le squadre che hanno 5 minuti per presentarsi al secondo piano.

ATTRIBUZIONE PUNTEGGIO

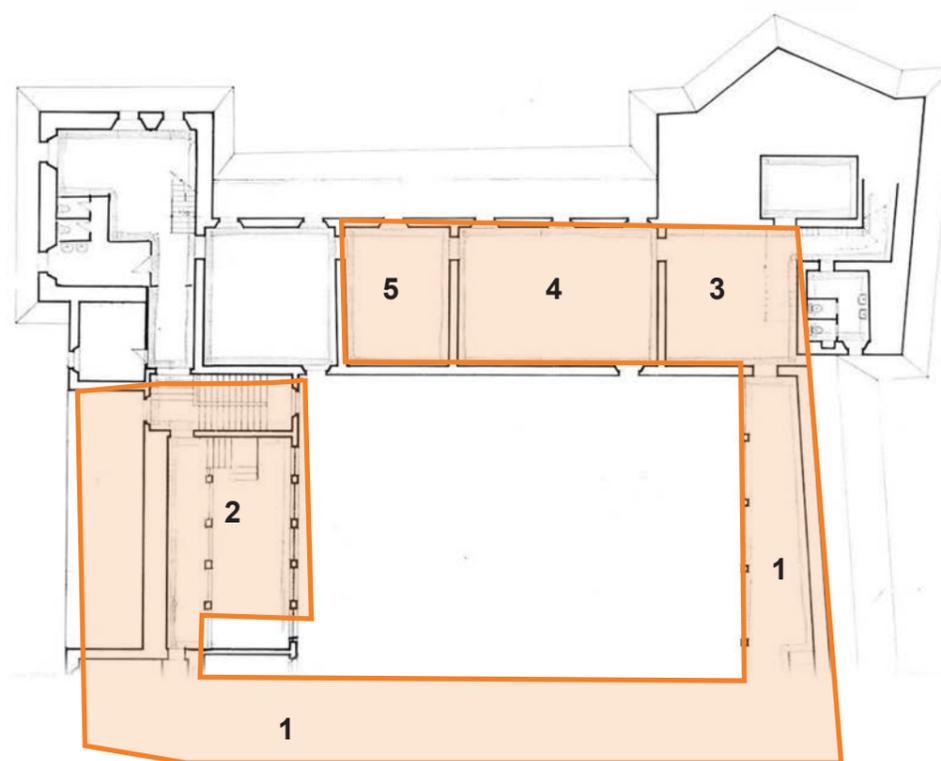
Ad ogni squadra verrà attribuito un punto per ogni oggetto trovato (selfie inviato); La prima squadra che completerà la prova (invio dei selfie con i 10 oggetti), nel più breve tempo possibile, riceverà ulteriori 4 punti; la seconda 3 punti, la terza 2. Ai team che completeranno la prova (10 selfie/oggetti entro le 18.00) verrà attribuito 1 punto; coloro, invece, che ne risolveranno di meno riceveranno i soli punti relativi agli oggetti trovati.



Ambienti Piano Terra

Legenda

1. Sottoportici
2. Cortile
3. Scala di accesso al primo piano



Sale Piano Primo

Legenda

1. Loggiato superiore
2. Sala delle botti
3. Sala vescovi A
4. Sala vescovi B
5. Sala Sforza



La Prova del Cuoco

Il concorrente "aspirante cuoco" riceverà, in zona registrazione, l'abbigliamento per la prova e sarà assegnato a uno chef; sarà estratto un piatto da preparare e inizierà la gara negli ambienti delle cucine al piano terra. Il concorrente, con la supervisione dello chef, avrà tempo fino alle 18.00 per preparare e presentare (impiattare) la portata.

La squadra comunicherà il nome di un ulteriore concorrente "tester" che dovrà partecipare, in seguito, attivamente alla Prova del Cuoco.

Alle ore 17.45 il "TESTER" dovrà presentarsi presso il banco del giudice di gara al secondo piano; sarà bendato e riceverà le istruzioni del gioco.

Alle ore 18.00 arriveranno in sala le portate di ogni squadra; uno alla volta i piatti saranno fotografati dal giudice e contestualmente valutati da uno chef per il livello estetico di impiattamento. Immediatamente dopo, il "TESTER" eseguirà la sua prova.

ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI

Lo chef assegnerà da 1 a 5 punti per il livello di presentazione, mentre per la prova del "TESTER" saranno attribuiti punti da 0 a 10.

Inquadra,
ascolta
e cerca



La Prova del Cuoco



Prepara
con l'aiuto
dello chef

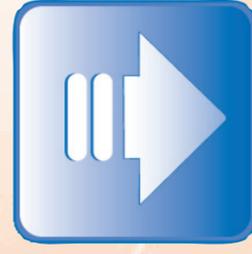


i piatti
più buoni
e belli

e assaggia

Castello di Felino
19 marzo 2015

Carestream



Scarica
l'applicazione



Ascolta
l'indovinello



Cerca
l'oggetto



Scatta
un selfie

*Eccellere
Diverfendesi*
Carestream

La Caccia al Tesoro