



Synopsis

La soirée bat son plein dans la salle des colonnes du Musée Grévin. Soudain les lumières faiblissent et un mystérieux personnage fait son apparition.

Les invités sont réunis en équipe et sont invités à retourner dans le parcours du Musée munis d'un chandelier et d'une bougie.

Trois énigmes doivent être résolues pour que la lumière réapparaisse et que la soirée reprenne son cours.

Visite à la Bougie

Nocturne à Grévin



Principes

- Les convives doivent trouver leur chemin en résolvant l'une des trois énigmes que leur propose un mystérieux personnage.
- Des indices et défis sont répartis dans le parcours du musée. Une fois résolu et bien associés, ces indices permettent de découvrir une des trois clefs cachées dans le musée. Chaque clef ouvre un coffre, chaque coffre contient un cadeau.



Spécificités

- La Visite à la bougie propose une visite originale du Musée Grévin plongé dans la pénombre.
- Cet escape game a été conçu pour être une expérience collective particulièrement dynamique et procurer des sensations fortes à vos invités.
- Les participants sont réunis en équipe et doivent rester soudés pour réussir.



Modalités

- Jusqu'à 200 participants
- Durée : 1h
- En configuration cocktail ou dîner
- Départ et fin en salle des colonnes.
- 10 pers par équipe max
- Il y a 3 équipes gagnantes.



Points forts

- Expérience immersive qui plonge les participants dans une ambiance étrange et unique.
- Certains personnages de cire surprendront vos invités. Ils sont aussi nécessaires à la résolution de l'énigme.



Enjeux

- Chaque équipe doit être particulièrement soudée pendant l'épreuve. L'énigme demande la collaboration de chacun. Chaque équipe doit éviter de perdre ses membres dans le parcours...
- Vos collaborateurs mobiliseront leurs compétences professionnelles dans un autre contexte plus ludique.



Contact

5^{ème} Acte
Nathalie Rémy
 06 10 73 90 18
 n.remy@5eacte.fr
 www.5eacte.fr

Grévin
Anne-Laure Rozan
 01 47 70 83 98
 privatisation@grevin.com



Déroulé

- 22h10 : **Fin du Cocktail salé / Plat du dîner**
- 22h15 : Les lumières s'éteignent en salle des colonnes. Introduction des règles du jeu. Création des équipes. Distribution des éléments du jeu.
- 22h20 : Départ progressifs des équipes dans le parcours.
- 22h25 : Toutes les équipes ont quitté la salle des colonnes.
- 23h05 : Fin du jeu. Les équipes sont invitées à retourner en salle des colonnes.
- 23h10 : Remise des prix
- 23h15 : **Fin animation**



Formules

équipes composées de 6 à 10 personnes

50 pers max	7 équipes max	2 comédiens
100 pers max	13 équipes max	3 comédiens
200 pers max	25 équipes max	4 comédiens