

## Vrijdagavond programma groepsweekend

<b>Speel datum:</b>	04-06-2010
<b>Speelduur:</b>	Eén à twee uur
<b>Soort spel:</b>	Inzicht spel / speurspel*2
<b>Plaats:</b>	Bos bij locatie groepsweekend
<b>Benodigheden:</b>	- Zie deelopdrachten
<b>Opstelling:</b>	Subteams van 3à4 personen die elk op zoek gaan naar de juiste aanwijzingen

### Vorbereiding

- Kaartjes met aanwijzingen maken
  - o Aanwijzingen locaties bandrecorder band per subgroepje
  - o Aanwijzingen dader van diefstal
- Levens?
- Materialen deelspellen bij elkaar pakken
- Locaties deelspellen uitzoeken

### Doel

Het doel van het spel is het terugvinden van de gestolen bandrecorderband waar het gesproken testament op opgenomen is. Het onderliggend doel van het spel is dat de aspirant scouts en de huidige scouts kennis kunnen maken in subgroepjes die gezamenlijk een doel in thema van het groepsweekend proberen te bereiken.

### Uitlijning

Het spel is eigenlijk een samenvoeging van twee verschillend spellen die niet veel met elkaar te maken hebben, deze spellen worden dan ook afzonderlijk van elkaar uitgelegd.

Het hoofdspel staat in het teken van het terugvinden van de bandrecorderbrand door het vinden/verdienen van aanwijzingen. Het parallel spel staat in het teken van het terugvinden van de scout behorende bij een opgesteld testament.

### Speluitleg hoofdspel

Zoals tijdens de opening van het weekend bekend is gemaakt, heeft Lambik een gesproken testament ontvangen. Op dit gesproken testament staan opdrachten die vervuld moeten worden zo dat een bedrag van een miljoen euro verdient kan worden. Omdat de opdrachten ingesproken zijn op deze bandrecorderband, is deze bandrecorderband van essentieel belang wil Lambik dit miljoen verdienen. Nu wil het 'toeval' dat in een onbewaakt ogenblik de bandrecorderband gestolen is. Aan de scouts de opdracht om Lambik te helpen met het vinden van de dader en het terugvinden van de bandrecorderband. Het is dus logisch dat er in het spel twee doelen bereikt dienen te worden. De dader van het diefstal moet gevonden worden en de bandrecorderband moet gevonden worden. Als de scouts te weten komen waar de locatie van de bandrecorderband is, zonder dat ze weten waar de dader is, kan de dader de bandrecorderband weer verplaatsen. Anderzijds als de scouts weten wie de dader is, kan de dader voor altijd zwijgen waar de bandrecorderband verstopt is. Er zijn dus twee subdoelen...

Het eerste subdoel is het achterhalen waar de locatie is waar bandrecorderband verstopt is. Gezien de tijdvoorsprong van de dader hebben Siske en Wiske kunnen vaststellen dat er slechts 15<sup>1</sup> locaties zijn waar de bandrecorderband verstopt kan zijn. Het enige wat de scouts dus hoeven te doen is elk

---

<sup>1</sup> Dit aantal is het aantal posten+1, waarbij het wellicht zo kan zijn dat een persoon meerdere posten vervult.

van deze locaties afgaan om te bekijken of op die locatie de bandrecorderband ligt. Er is echter een 'maar'... Het is alleen mogelijk om vast te stellen dat de bandrecorderband er niet ligt, met andere woorden, alle locaties moeten afgegaan worden om vast te stellen welke locatie ontbreekt. De locatie die ontbreekt is dan automatisch de locatie waar de bandrecorderband ligt. Om vast te stellen of de bandrecorderband op een locatie is, zal er op die locatie een opdracht gedaan worden. Deze kleine opdrachten zullen betrekking hebben op het uitvoeren van een techniek en zal per opdracht maximaal 10 minuten in beslag nemen. Wanneer de opdracht juist uitgevoerd is, krijgt het subteam een kaartje waar op afgebeeld is op welke locatie de bandrecorderband niet ligt. Op deze manier kan het subteam stap voor stap (opdracht voor opdracht) door middel van uitsluiting vaststellen waar de locatie van de bandrecorderband is.

Dat de dader vermoedt was tijdens het stelen van de bandrecorderband moge duidelijk zijn. In de nabijheid van locatie van diefstal zijn verschillende vermomartikelen gevonden die de dader verloren heeft. Hierbij geldt het zelfde, de scouts hoeven alleen maar te weten welke vermommingsen gevonden zijn en op zoek te gaan naar de verdachte die deze vermommingsen niet meer heeft. Op deze manier kan opnieuw doormiddel van uitsluiting vastgesteld worden wie de dader is.

Er is ook hier weer een 'maar'... Na een bepaald voorval krijgt de dader de mogelijkheid om zich op een andere manier te vermommen. Dit betekend dat de gevonden vermommingsen verwisseld zijn en de scouts dus de gevonden vermommingsen opnieuw moeten bekijken om te achterhalen welke vermommingsen de dader niet meer heeft. Het zoeken naar de juiste dader, wordt gedaan bij de zelfde posten als waar naar de locatie gekeken wordt. Zoals aangegeven moet voor het bekijken van de locatie een opdracht gedaan worden. Bij het zoeken van de juiste dader hoeft geen opdracht uitgevoerd worden, er moet dan op dezelfde post uit 5 kaartjes een kaartje getrokken worden. Op dit kaartje staat de verdachte afgebeeld. Echter op één van deze 5 kaartjes staat iets anders, wordt dit kaartje getrokken, dan krijgt de verdachte de mogelijkheid om zijn vermomming te wisselen. De postbemanning blaast dan op een fluitje en de centrale post wisselt op dat moment de vermomming. Voor de scouts is het overigens ook niet mogelijk om het bekijken van de locatie en het zoeken naar de dader te combineren. Wanneer de locatie (of dader) bezocht is, moet eerst een andere subgroep aan de post zijn geweest voordat de eerste subgroep de post nog eens mag bezoeken.

Het bekijken van de vermommingsen kan gedaan worden bij een centrale post. Bij deze post moet dan een opdracht gedaan worden, is deze opdracht juist uitgevoerd, dan mogen de scouts naar de vermommingsen kijken, is de opdracht niet juist, dan moeten ze weer naar een andere post gaan of wachten tot een andere subgroep bij de post geweest is (bij een wacht rij moeten ze achteraan sluiten).

Een team wat weet waar de locatie van de bandrecorderband is en denkt te weten wie de dader is, kan dus bij een fluitsignaal toch weer opnieuw naar de centrale post moeten om opnieuw uit te zoeken wie de dader is. Mocht een team weten op welke locatie de bandrecorderband verstopt is en

weten wie de dader is, dan gaat het team naar de centrale post toe en worden de antwoorden gecontroleerd. Als het juist is, is het spel beëindigd, is het onjuist dan gaat het spel verder.

Wanneer het leuk lijkt, kan het spel complexer gemaakt worden door huurmoordenaars in het spel te introduceren. Deze huurmoordenaars zijn ingeschakeld door de dader om het team uit te schakelen. Wanneer een teamlid getikt is, moet het leven van het team (het team heeft gezamenlijk één leven) ingeleverd worden. Het team moet dan eerst opnieuw een leven verdienen alvorens ze weer op onderzoek uit kunnen gaan. Dit betekent dat bij elke post eerst om een leven gevraagd wordt voor er aan een opdracht begonnen kan worden.

#### Speluitleg parallel spel

Zoals aangegeven is het parallel spel, of beter het testamentspel, een losstaand spel wat eigenlijk niks te maken heeft met het hoofdspel. Het doel van het spel is dat de scouts elkaar beter leren kennen door cryptische omschrijvingen bij de juiste scout te zoeken.

Voorafgaand aan het spel schrijven alle scouts een testament. In dit testament schrijven ze 'cryptisch' typerende kenmerken van zichzelf op. Bijvoorbeeld in welke klas of groep ze zitten, wat de hobby's zijn of welk eten ze lekker vinden. Al deze testamenten worden dan dichtgevouwen en gehusseld. Vervolgens worden de testamenten uitgedeeld en controleert iedereen of ze zichzelf niet hebben. Het doel is dat een scout de eigenaar van het testament probeert te achterhalen doormiddel van de beschrijving op het testament. Als de scout denkt te weten wie het is, gaat de scouts naar deze persoon toe en toetst of de inschatting klopt. Als de inschatting klopt, vraagt de scout of het zijn/haar testament is. Als dit het geval is, dan krijgt de scout het testament van de persoon. Op dit moment heeft de scout dus twee testamenten. De scout gaat vervolgens op zoek naar het nieuw verkregen testament.

De scout die aan het einde van het hoofdspel de meeste testamenten verzameld heeft, heeft dit testamentenspel gewonnen.