

KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

DODENDE STRAAL

Het meest geliefde spel van/voor jong en 'oud'

Materiaal: - lint om een cirkel uit te zetten in het bos op eigen terrein met een doorsnede van ≈ 10 mtr.
grote hoeveelheid reflectoren.

- lamp, stoel, pen en lijst.
- zaklampen minimaal 3 stuks (door de groep zelf te leveren).

Tijdsduur: - minimaal 1 uur.

Speltype: - sluipspel.
- dit spel is een echte "must" onder de spelen. Helaas zijn de omstandigheden om dit spel te spelen niet altijd even gunstig. Het dient namelijk echt donker te zijn, met andere woorden niet spelen in de schemer, zelfs volle maan is verre van ideaal.

Bij "dodende straal" hebben de deelnemers als tegenstander de leiding, wat is er mooier?

Spelomschrijving: - midden in de uitgezette cirkel in het bos, neemt iemand van de leiding plaats op een stoel. De olielamp wordt onder de stoel geplaatst. Dit is voor de veiligheid zodat niemand hem omver kan lopen. Deze persoon heeft een stuk reflector bij zich met daarop alle namen van de deelnemers, een pen en een kleine zaklamp en tevens een lege plastic zak. Minimaal twee personen van de leiding nemen plaats in het bos buiten de cirkel en hebben elk een hele goede zaklantaarn. Het mogen meer personen zijn, maar dan dient men of niet te streng te zijn of op een vaste positie te blijven, dit zelf even aanzien. De spelers verzamelen zich onder het afdak op de banken. Hier wordt het spel uitgelegd in de vorm van een verhaal. Dit afdak is tevens de afgifte post, er dient hier één persoon achter te blijven met een zak reflectoren

HET VERHAAL

Stel we bevinden ons niet meer in de twintigste eeuw, in 2005, maar in bijvoorbeeld de tweeëntwintigste eeuw. Stel je tevens voor, dat de aarde op dit moment, voor het grootste gedeelte, is bezet door buitenaardse wezens, door **ALIENS**.

Stel je ook voor, dat wij nog één van de weinige groepen overlevenden zijn, niet in handen van aliëns, hier samengepakt in dit kleine huis, omringd door deze buitenaardse wezens, onze vijanden, de aliëns. Nu doe ik een nog groter beroep op jullie fantasie!

De stoel waarop ik nu zit, met de lamp eronder, is niet zomaar een stoel. Dit is een vliegende schotel. De enige nog resterende vliegende schotel, een beetje primitief, maar nog geschikt om er bv. verkenning vluchten boven vijandig gebied mee uit te voeren, dit om oude voedselvoorraden uit de handen van de aliëns te houden.

Stel nu, dat op een avond als deze het nodig is, om deze vliegende schotel een vlucht te laten maken boven vijandig gebied, met bv. mezelf als piloot aan boord. Plots echter, net boven het gebied van de aliëns krijgt dit toestel een "black out". De boord computer is morsdood, we zijn gedwongen een noodlanding, een crash, te maken.

Met het laatste restje energie is het nog mogelijk een verdediging schild rond het toestel te leggen, een schild waar de aliëns niet door kunnen komen, Gelukkig staat er boord van het toestel ook nog een degelijke ouderwetse olielamp, die wij als baken kunnen gebruiken, gelukkig dat ik ook nog net op tijd een boodschap kan uitzenden voor hulp.

Met behulp van kostbare nieuwe gegevens/chips voor de computer, moeten we de vliegende schotel weer op gang zien te krijgen. De gegevens/chips hebben de vorm, om de aliëns te misleiden van een reflector. Omdat het materiaal zo kostbaar is, dient men geen risico te lopen, dat dit in handen van de aliëns valt.

Nu is het jullie taak om deze gegevens over te brengen naar de plaats waar de vliegende schotel is gecrasht, met alle risico van dien. Met telkens één zo'n reflector, probeer je vanaf deze plaats de schotel te bereiken, dwars door het vijandige gebied.

Ben je in staat om alle aliëns te ontwijken, dan ben je in de cirkel even onkwetsbaar en geef je het briefje aan de "piloot", die jouw naam noteert en daar een streepje achter zet.

Uiteindelijk moeten we later weten, wie er zo slim en doortastend was om uit de handen van de vijand te blijven. Is dat gebeurd, je hebt je briefje afgegeven aan de "piloot", dan begeef je je weer naar de uitgifte post. Gelukkig hebben de aliëns op de één of andere manier, geen interesse meer voor je op de terugweg.

Word je echter op weg naar de schotel, met de reflector bij je, opgemerkt door de aliëns, dan gebeurt er iets verschrikkelijks. Met behulp van een gevaarlijk wapen, een laserstraal, is die alien in staat je te verdoven, waarna je gedwongen wordt je kostbare reflector af te geven.

Nu moet je nog iets weten. Waarom verdoven deze wapens van de aliëns ons? Het antwoord is even simpel als gruwelijk. De aliëns zijn in werkelijkheid reuze hagedissen, in staat zichzelf te transformeren, te veranderen in andere levensvormen, zelfs in personen waarvan jij denkt dat het vrienden of bekenden of zelfs leerkrachten zijn. **BRRRR.**

Je weet misschien ook, dat hagedissen hun prooi vaak levend verslinden. Vandaar dat zij ons levend willen vangen en waarom hun wapens op "verdoven" staan.

Gelukkig voor ons is de verdoving snel uitgewerkt en nadat de aliëns het voor ons belangrijke briefje hebben afgepakt, zijn zij niet meer zo heel erg in ons geïnteresseerd en kunnen we als we het goed aanpakken weer ontsnappen naar deze basis, om het daarna weer opnieuw te proberen.

In het kort komt het hier op neer:

Op deze plaats (het afdak) krijg je een reflector. Je dient dat reflector te brengen naar iemand in het bos, die op deze stoel zit in een cirkel. Word je onderweg tegengehouden door de leiding, als je wordt bescheten met de zaklamp, dan geef je dat reflectortje weer af aan de persoon die je staande heeft gehouden en kom je weer hier naar toe om een nieuw briefje te halen om het weer opnieuw te proberen. Slaag je er in om binnen de cirkel te geraken, dan kan niemand je meer de reflector afpakken. Je geeft het dan af aan de persoon op de stoel, die jouw naam op de lijst noteert.

Het gaat erom, wie is de slimste van jullie allemaal, wie kan er de meeste reflectoren overbrengen zonder gezien te worden. Dit wordt aan het einde van het spel gelijk bekend gemaakt.

OPMERKING: - telkens maar één reflector uitdelen!

dan - er mag nooit hard gelopen worden, ook niet zo'n twee meter voor de cirkel. Je bent echt af, daarbij is het heel gevaarlijk i.v.m. takken en stronken.

Tips: - ga zoveel mogelijk alleen, een groep valt meer op.

- fluister en praat niet, de aliëns hebben grote gevoelige oren.

succes!

SCORE DODENDESTRAAL

NUMMER	NAAM	OVERGEBRACHT	TOTAAL
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			
31			
32			
33			
34			
35			
36			
37			
38			
39			
40			
41			
42			
43			
44			
45			
46			
47			
48			
49			
50			