# Deelnemersdocument:

KLJ Student in Gent

# Scotland Yard

**Concept**

In de oude stad Gent loopt een mysterieuze man of vrouw rond. Iemand met slechte bedoelingen, iemand die beter zou worden ingerekend. Deze persoon noemen we ‘Mister X’.

Jullie, de deelnemers, zijn de speurders. Het is jullie taak om Mister X te identificeren en in te rekenen. Van 1 ding mag je zeker zijn: Mister X zit hier, in Gent. Al de rest is nog 1 groot vraagteken.

Jullie kunnen vrij door Gent bewegen, net als Mister X. Elke 5 minuten krijgen jullie een tip over waar ‘Mister X’ zich bevindt. De groep die ‘Mister X’ kan inrekenen, krijgt de punten.

**Spelregels**

* We spelen het spel tot 22u30.
* Mister X en de groepen blijven binnen de grenzen van de kaart op de achterzijde.
* Elk team blijft altijd samen. Als een team opsplitst, worden ze gediskwalificeerd.
* Er wordt elke 5 minuten 1 tip doorgestuurd via de Whattsapp-groep.
* De ploeg van de persoon die als eerste Mister X kan aantikken, krijgt de punten van dat spel.
* Na elk spel wordt er een tussenstand van de punten doorgestuurd via de Whattsapp.
* Indien ‘Mister X’ wordt ingerekend, start het spel opnieuw met een andere ‘Mister X’.

**Wie is de mol?**

Elk team heeft 1 mol.

Die mol hoort bij een bepaald team, maar speelt mee met een ander team. De punten die deze mol dus ook verdient, worden niet meegerekend met het team waarmee hij/zij meespeelt. Deze punten worden wel meegeteld met het team waarbij de mol hoort.
Een mol kan dus proberen de werking van het team waarbij hij meespeelt te saboteren, of zelf met de punten te gaan lopen.

De identiteit van de mol wordt geheim gehouden door de organisatie. De groepen hebben zelf het recht om er achter te komen.

# Puntentelling + winnaar van het spel.

**Puntentelling:**

Elk team kan punten verdienen, door het inrekenen van ‘Mister X’ of door het uitvoeren van tussentijdse opdrachten. De ploeg die op het einde van de avond het meeste punten heeft verdiend, wint het spel.

**Het inrekenen van Mister X:**

Het inrekenen van Mister X is het hoogste doel van het spel. Dit wordt dus ook het hoogst beloond, met 5 punten. De punten gaan integraal naar de ploeg van de persoon die Mister X als eerste kan aantikken.

**Tussentijdse opdrachten:**

Op de Whattsapp-groep kunnen, enkel door de spelleiding, tussentijdse opdrachten worden gepost. Deze opdrachten kunnen variëren in moeilijkheid. Daarom variëren hun te verdienen punten ook tussen 1 punt en maximum 3 punten. De opdracht zal duidelijk genoeg op de Whattsapp-groep staan, zodat het steeds duidelijk is wanneer je als groep gewonnen bent.

# Wat bij specifieke vragen of problemen?

Contacteer de spelleiding op het nummer ………………………

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | A | B | C | D | E |
| 1 |  |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |

# Leidingsdocument:

## Groepsverdeling

kiezen naargelang de situatie.

## Mister X

De Mister X’en zijn verkleed als volgt:

* 1 iemand was verkleed als Captain America, compleet met outfit!
* 1 iemand was verkleed als Student in Gent, met studentenkiel en bierglas.
* 1 iemand was verkleed als doodgewone burger, en viel zo het minste op tussen de massa mensen.

De anderen waren niet speciaal verkleed, en hadden dus gewoon hun KLJ-kleren aan.

## Groepsopdrachten

* Breng als eerste (een voorwerp) naar die persoon die daar staat (persoon en plaats was duidelijk door de selfie). Het voorwerp dat wij hadden gebruikt was een WC-borstel.
* Laat een groepje mensen het refrein zingen van het KLJ-lied.
* Breng als eerste een hamburger naar de werkgroep.
* Het groepje dat als eerste kan raden in welk thema ‘Mister X’ is verkleed, kreeg extra punten.