Hunger games nachtspel

# Inleiding

Jullie zijn uitgekozen als tributen voor jullie district. Per twee gaan jullie voor de overwinning in dit gevecht op leven en dood. Dit spel wordt niet enkel door jullie gespeeld. Ook de goden zijn erin gemoeid. Hou ze dus liever aan je zijde. Maak de juiste allianties en verbreek ze op het juiste moment. En vooral: Vertrouw niemand! Kies je strategie zorgvuldig: Hide or Fight. Volbreng de opdrachten of sterf. Tijd is niet jullie vriend vanavond. Vertrouw daarom op de kleur van de lampen. Is het pad vóór jullie bijster? Dan heeft jullie laatste uur waarschijnlijk geslagen. Slechts één iemand kan dit spel levend verlaten. Happy Hunger Games and may the odds be ever in your favour!

# Samenvatting

Net zoals in de Hunger Games zal het in dit spel de bedoeling zijn om alle tegenstanders uit te schakelen. Uiteraard zullen we hier niemand letterlijk vermoorden maar doen we het hier met kartonnen wapens. De laatste persoon die over blijft met een leventje, wint het spel. Gedurende het spel komen er op regelmatige basis opdrachten. Na een uur moeten de opdrachten volbracht zijn en wordt de beloning/straf uitgedeeld. De nieuwe opdracht wordt uitgelegd.

# Benodigdheden

* Leventjes (3 per persoon + extra)
* ± 1 wapen per persoon
* Lamp(en)
* Crêpe papier
* Voedselpakketten
* Rugzakken (± 1 per twee personen)
* Stylo’s en papier
* Ballonnen
* Flan (1 per twee personen)
* Bliksem van Zeus
* Drietand van Neptunus
* Mjülner van Thor
* Bomgordel
* Plakband
* Fietslichtjes (een aantal)
* Tennisballen (± 1 per twee personen)
* Springtouwen (± 1 per vier personen)
* Helm
* Schild
* Fietsrekker
* Korte sjorbalken (1 per twee personen)
* Theelichtjes

# Verloop

Voor het spel vindt een ‘spannend’ infomoment plaats. Alle regels, wapens en de grote lijnen van het spelverloop worden uitgelegd en alle vragen worden beantwoord. Uur en plaats van de start van het spel worden meegedeeld. Daar begint het spel:

Alle duo’s staan bij een sjorpaaltje met een theelichtje op in een cirkel rond de ‘Hoorn des Overvloeds’. Dit is een lamp op een paal in het midden van het terrein. Rond de Hoorn liggen rugzakken met eten, slaapzakken, camouflagenetten,… verspreid. Er liggen nog geen wapens in de kring. In sommige rugzakken zit wel al een tennisbal. Iedereen heeft bij de start van het spel twee leventjes en een ballon rond zijn/haar voet. Als ze de ballon na één uur heelhuids kunnen terugbrengen, krijgen ze hun 3de leventje. In het eerste uur kan iedereen dus maximaal één leventje verliezen: de ballon. Het spel begint als de spelleiders op de claxon van de auto duwen. (Dit mag gerust enkele minuten duren voor de spanning!) Op het moment van de start staat de lamp in het midden op de rode stand (rood crêpepapier). Dan is de zone rond de Hoorn onveilig en mag er gemoord worden.

Na één uur wordt de lamp groen gemaakt en is iedereen binnen de zone van de paaltjes veilig. Dan worden de ballonnen gecontroleerd en de extra leventjes uitgedeeld. De volgende opdracht wordt aan iedereen uitgelegd. Zo gaat het ieder uur. De opdrachten waren bij ons in volgorde:

* Ballon voor extra leventje (sommige groepen kunnen ballonnen vinden in hun rugzak en dus herstellen)
* Maak een alliantie met minstens één ander duo. Als je niet met twee duo’s aanmeldt bij het volgende groene licht, verlies je 1 leventje
* De teamgenoten worden met één hand aan elkaar geplakt met papieren plakband. De plakband moet het uur nadien intact zijn. (sommige groepen kunnen plakband vinden in hun rugzak en dus herstellen.)
* Iedereen wordt ‘besmet’ met een dodelijke ziekte: gedurende het volgende uur wordt er medicijn (flan) gedropt in de Hoorn. Elk duo heeft één medicijn nodig, anders verliezen ze elk een leventje. (Iedereen heeft hetzelfde medicijn, dus er kan gehamsterd of vernietigd worden.)
* Raadsel: gedurende het volgende uur staat een grote limonadecode aan de Hoorn des Overvloeds met een tip voor het volgende uur. ‘Het volgende uur is al het water ook een wapen. De drietand van Neptunus maakt je immuun voor water.’
* Total mayham: Water is vanaf nu een wapen. Sommige duo’s zullen al klaar staan met water aangezien ze de tip al hebben ontcijferd.
* Nog niet iedereen dood: Overblijvers krijgen een fietslichtje dat ten allen tijde zichtbaar moet worden gedragen.

Telkens bij de uitleg is de lamp dus groen. Daarna wordt de lamp weer rood en mag er gemoord worden. Tussenin worden er af en toe wapens/eten/… gedropt in de Hoorn. Dan zal de lamp rood knipperen.

Op het einde liggen de grootste teams gewoon te wachten naast de Hoorn om alle wapens te pakken. Om dit tegen te gaan kan de lamp ook een derde kleur krijgen (bv wit). Op dat moment kunnen de spelleiders vanuit de hoorn namen roepen van mensen die ze zien. Zij verliezen een leven.

# Wapens

## Normale wapens

Een heel arsenaal aan normale wapens. Deze wapens zijn gemaakt van karton met plakband rond. Wie aangeraakt wordt door zo’n wapen, verliest een leven. Een normaal wapen mag gesmeten worden maar is onschadelijk van zodra het de grond raakt: grote kans op verlies wapen. Indien er discussie is over wie het eerst de ander raakte, telt de lengte van het wapen. Langere wapens winnen van kortere wapens.

## Granaten

Een aantal kartonnen granaten met een inkeping. Deze zijn één keer te gebruiken. Na gebruik moeten ze gescheurd worden en meegegeven worden aan de verliezer.

## Tetten en Piemel

Deze wapens zijn normale wapens met de uitzondering dat ze respectievelijk enkel door vrouwen tegen mannen en door mannen tegen vrouwen kunnen worden gebruikt.

## Godenwapens

### Bliksem van Zeus

Bij ons was dit een isomoworst zoals voor in het zwembad. Speciale kracht is dat geen schild er tegen werkt. Is ook altijd het sterkste wapen bij de discussie.

### Drietand van Neptunus

Heel sterk wapen. De kracht ervan wordt tijdens de uitleg nog niet gegeven want de spelers weten nog niet dat water een wapen wordt. Enkel duidelijk maken dat het zeer machtig is. Verder is het ook een zeer groot wapen dat dus al heel sterk is.

### Mjülner van Thor

Dit wapen komt steeds terug naar de houder ervan. Met andere woorden, zelfs nadat het weggesmeten is en de grond heeft geraakt, blijft het dodelijk. Zolang de eigenaar van de hamer (geen echte hamer uiteraard) leeft, blijft het wapen van hem.

### Bomgordel

Wordt gedragen onder de kleren. Als de drager ervan zijn/haar laatste leven verliest, ontploft de bomgordel en verliest ook de moordenaar een leventje. (≈Jager uit weerwolven)

## Tennisballen

‘Pijlen’. Deze wapens moeten geworpen worden. Ze zijn enkel schadelijk als ze geen contact meer hebben met de aanvaller (aantikken gaat dus niet met een tennisbal). Eenmaal ze de grond raken zijn ze onschadelijk en kan iedereen ze oprapen.

## Springtouwen

Boobytraps. De ‘aanvaller’ plaatst het springtouw op een strategische positie. Als iemand op het springtouw stapt of aanraakt en de ‘aanvaller’ kan direct ‘Gotcha’ roepen, verliest het slachtoffer een leventje. Kan iemand een springtouw oprapen zonder dat de ‘aanvaller’ het ziet, dan is het springtouw van hem/haar.

## Beschermingen

* Helm: op het hoofd te dragen: veilig voor tennisballen
* Schild: in de hand te dragen: veilig voor kartonnen wapens (alle normale wapens, granaten en de godenwapens (excl. Bliksem van Zeus en bomgordel))
* Fietsrekker: rond de enkel te dragen: veilig voor boobytraps

## (Extra)

!Zeker niet te vroeg in het spel brengen want nogal overpowered! Vampier-cape. Immuun voor alle wapens, behalve die die zijn ingepakt in zilverpapier. Dan verliest de vampier twee leventjes! Zorg zeker voor genoeg zilveren wapens, anders is de vampier veel te sterk.

# Gevecht

Bij het verlies van een leven scheurt de aanvaller een leventje van het slachtoffer. Die kan nu zonder gevaar te lopen met het leventje zichtbaar in de lucht terug gaan naar de Hoorn om dit leventje aan de spelleiders te geven. Het slachtoffer blijft veilig tot de kust weer veilig is. Aanvallers die blijven hangen, geven het slachtoffer gewoon een langere veilige periode. Indien een granaat gebruikt is bij de ‘moord’, moet die ook gescheurd worden en meegegeven met het slachtoffer.

# Ten slotte

Bij discussie: Naar de Hoorn om te bespreken met de spelleiders

EHBO: Hoorn des Overvloeds

Spreek een duidelijk terrein af!

Wij speelden met givers en leiding, was zeer leuk. Zorg dan wel dat de teams gemengd zijn. De givers waren nogal snel in de minderheid.