

Flair's Christmas Escape

Zo speel je:

Eén persoon is de verteller. Die persoon heeft dit document al gelezen of heeft het spel al eens gespeeld. Alle spelers (idealiter tussen 3 en 8 personen) en de verteller staan met elkaar in verbinding via videocall. Het spel kan ook gespeeld worden in dezelfde ruimte (uiteraard mits het naleven van de maatregelen). De verteller leest één keer het verhaal voor. Om een goed beeld te hebben van de ruimte, noteren de spelers terwijl de verteller voorleest hoe die eruitziet. Daarna hebben ze een uur tijd hebben om uit de imaginaire kamer te ontsnappen. Dat doen ze door bevelen te geven aan de verteller, bijvoorbeeld 'Kijk eens onder de bruine kast'. De verteller zoekt in dit document 'kast' en leest voor wat er staat bij 'onder de kast'. De verteller kan het de spelers zo makkelijk of moeilijk maken als hij/zij zelf wilt, door hen af en toe in de juiste richting te duwen.

De regels:

- Net zoals in een echte escaperoom is het **verboden om dingen kapot te maken**. Je mag wél voorwerpen van de muur halen als ze los hangen. Een poster kan je van de muur halen, een aquarium niet.
- **Geef specifieke bevelen**. Als je zegt dat de verteller een bloempot moet opheffen, betekent dat dat hij/zij kijkt of er iets onder de bloempot ligt. Dat betekent niet dat hij/zij kijkt of er iets op de onderkant van de pot staat.

Benodigheden

- pen
- papier
- je verstand
- een goed glaasje kan de creativiteit bevorderen

Het verhaal

Je slaat de krant open en leest de kop op de voorpagina: '**Grinch houdt Kerstman gevangen om kerst helemaal te verpesten**'. Uit het artikel blijkt dat de Grinch, het groene wezen dat Kerstmis haat, de vrolijkste tijd van het jaar wilde verpesten door maanden geleden een vleermuis met een venijnig virus los te laten. Toen hij merkte dat dat virus er alleen maar voor zorgde dat mensen nóg vroeger hun kerstboom zetten en extra veel kerstvreugde verspreidden, ging hij een stap verder. Hij ontvoerde de enige, echte Kerstman en houdt hem gevangen, zodat niemand op tijd zijn pakjes krijgt. En wij maar boos zijn op bpost...

Jij wil 2020 graag afsluiten als een held. Je trommelt je vrienden op en rijdt naar Ischgl, waar de Grinch hoog op een berg woont. Wanneer jullie zijn huis hebben gevonden, lopen jullie resoluut op de deur af. Bonk bonk! 'We moesten kloppen want de bel doet het niet!' Er wordt niet opengedaan. Zachtjes opent iemand van de groep de deur en tuurt naar binnen. Omdat de Grinch er niet lijkt te zijn, gaan jullie allemaal naar binnen om verder op onderzoek te gaan.

Het is het meest ongezellige huis ooit. Het is een vierkante ruimte met weinig meubels of gezellige decoratie. Er is geen kerstversiering, geen kerstboom, zelfs geen geurkaars van Rituals. Het stinkt er naar ajuinen en is er heet. Wat onmiddellijk opvalt, is dat er rechts in de ruimte nog een kachel brandt. Daardoor lijkt het alsof de Grinch er nog maar net was, maar langs de andere kant is het huis zo ongeellig en leeg dat het bijna onbewoond lijkt. Rechts van de brandende kachel hangt een aquarium aan de muur. Vreemde plek voor een vis, denk je, maar dan zie je dat het aquarium geen bewoner heeft. Er zit zelfs geen water in, enkel nog steentjes en wat afval. In de eerste hoek links van de deur waar je net door kwam, staat een bordeaux, velours eenpersoonszeteltje. Het is een oude zetel die er best vies uitziet. Als je dichter komt, merk je dat hij nog stinkt ook. Naast de zetel, in de zijmuur van het huis, is een raam. In de volgende hoek is de keuken. Het is een oude, vuile keuken die in jaren niet gepoetst is. De keuken is in de hoek geplaatst, met een deel tegen de zijwand en een deel tegen de achterwand van het huis. Je ziet een elektrisch kookvuur en een wasbak met een kraan. Het zou je verbazen als iets in de keuken nog werkt. Vreemd genoeg lijken alle kastjes in de keuken dicht getimmerd, behalve één kastje recht boven de wasbak en twee lades recht onder de wasbak. Rechts van de keuken zie je een koelkast met vriezer staan. Het is een vintage, verroest exemplaar. Je hoort echter een zacht gezoem, dus de koelkast lijkt wel nog te werken. Op de koelkast hangt een kaartje, omhooggehouden met een magneet.

Naast de vriezer is een deur. Zou die naar buiten leiden of naar een andere binnenruimte? Je weet niet of je wil weten wat er achter de deur zit. Naast de deur zie je een massieve bruine kast, zo'n vintage kleerkast waar elk moment een geest uit kan komen. Aan de rechtermuur, links van de kachel die je eerder al zag, hangt een poster met de woorden 'WEES ZUINIG MET WATER!'. In kleinere letters onder die zin, lees je: 'Je weet nooit wanneer je het nog nodig hebt.' Wie had gedacht dat de Grinch een milieu-activist was? Rechts naast het aquarium zie je een middelgrote, rechthoekige spiegel aan de muur hangen. Je kijkt naar jezelf in de spiegel. Je ziet er een beetje ongerust uit. Logisch, je bent dan ook niet echt op je gemak.

Wanneer de laatste persoon binnen is, valt de deur toe en hoor je dat ze op slot gedraaid wordt. Daarna hoor je drie piepjes. Biep-biep-bieeeeep. Naast het raam zien jullie nu een schermpje waarop 60 minuten beginnen af te tellen. Onder het schermpje zie je knopjes met de cijfers van 0 tot 9. Je hoort een gemene lach van buiten komen. De Grinch verschijnt aan het raam en roept: 'Ik zou me haasten als ik jullie was, want binnen een uur zal er met een knal een lawine ontstaan en wordt mijn oude huis weggevaagd. En dat betekent niet alleen het einde van de Kerstman en van Kerstmis, maar ook van jullie!'

VOOR DE SPELLEIDER (hieruit lees je voor tijdens het spel)

AQUARIUM

- **Bekijk het aquarium:** Het is een rechthoekig aquarium. Op de bodem van het aquarium ligt een klein plastic flesje, een blikje en ajuinschillen. Er lijkt iets in het flesje te zitten.

- **Haal het afval uit het aquarium:** Het aquarium heeft enkel een kleine ronde opening bovenaan, waar je hand net niet doorgeraakt. Je kan niet aan het afval dat erin ligt.
- **Giet water in het aquarium (ijs gesmolten in pan boven kachel):** het plastic flesje drijft omhoog en je kan het nemen.

(Voor de spelleider: Herinner de spelers indien nodig aan de zin op de poster. Ze mogen niet al het water in het aquarium gieten, anders wordt het moeilijk om het spel uit te spelen.)

- **Open het flesje:** Er zit een papiertje in. Je vouwt het open en leest: 'EF TMFVUFM JT BGHFWPFSE' (Je mag dit een paar keer voorlezen, spelers moeten noteren)
- **Bestudeer het flesje:** Op het topje van het flesje zie je letters staan. 'ABC' met erboven een pijl die naar links wijst ←.

CODEPANEEL

- **Typ 96544 in:** BAM! Niet de voordeur, maar de deuren van de kleerkast vliegen met een knal open. Je ziet dat er een doorgang is naar een ruimte achter de kast.

GEHEIME RUIMTE ACHTER KAST (tweede deel van game)

- **Kruip door de doorgang:** Je komt in een donkere ruimte waar je niets ziet.
- **Kruip door de doorgang met de gaslamp:** Je komt in een donkere ruimte, maar dankzij de lamp zie je drie deuren voor jullie. Op elke deur staat geschreven: 'Kijk omhoog'.
- **Kijk omhoog:** Van waar je staat, kijk je omhoog. Je ziet niets speciaals, enkel een donkere plafond.
- **Ga naar de deuren en voel eraan:** Zodra je je hand op de klink van de eerste deur legt, klinkt er een luide stem: 'Dat zou ik niet doen. De verkeerde deur betekent boem! Bye bye, Kerstman.' Je stapt achteruit en bekijkt de deuren. Onderaan komen ze niet tot op de grond. Er is zo'n 15 centimeter speling, waardoor je eronder kan kijken. Je ziet wat een lange gang lijkt, die enkel in het begin verlicht is. Langs boven is er geen open ruimte aan de deuren.
- **Neem de spiegel van de muur en kijk ermee naar het plafond achter de deur:**
 - o Achter de eerste deur lees je op de plafond: *Het is niet deze deur, maar ook niet deur 3.*
 - o Achter de tweede deur lees je: *Het is deze deur, niet deur 1.*
 - o Achter de derde deur: *Het is niet deze deur, maar ook niet deur 2. We spreken allemaal de halve waarheid.*

- **Doe deur 3 open:** Je doet de deur open. Fiuw, je hoort geen knal. Jullie lopen de gang door en horen plots een diepe, jammerende stem. De Kerstman is duidelijk dichtbij. Krak! Jullie kijken naar beneden en zien dat iemand een spuit kapottrapte. Iets verderop ligt er nog één, en nog één. Is de Kerstman of de Grinch een drugsverslaafde? Plots zien jullie de goede man zitten in een veel te kleine glazen kooi. De spuiten zijn duidelijk van hem, want hij heeft er een paar in zijn kooi liggen. 'Daar zijn jullie eindelijk!', bromt hij. 'Als jullie me redden, kan ik eindelijk het vaccin verspreiden over de hele wereld. Dát is de echte reden waarom de Grinch me ontvoerde. Hij heeft twee sleutels achtergelaten op de bodem van de glazen koker hier naast mijn kooi, maar daar kan natuurlijk niemand aan!'
- **Bekijk de glazen koker:** Naast de kooi staat inderdaad een smalle glazen koker die vastgemaakt is in de grond. Op de bodem liggen twee sleutels met een metalen ring aan. De koker is veel te hoog en te smal om de sleutels met je handen te grijpen.
- **Neem de magneet van de koelkast en haal de sleutel zo omhoog:** Bingo! Jullie nemen de sleutels, bevrijden de Kerstman met de ene sleutel en rennen zo snel mogelijk terug door de gang. Met de andere sleutel openen jullie de voordeur. Zo snel mogelijk weg hier uit dit hellhole. Mét het vaccin van de Kerstman, natuurlijk. Tot nooit meer, Grinch. Tot nooit meer, corona!

DEUR

- **Open de deur:** Achter de deur vind je een soort kuiskot. Je ziet een emmer, een dweil en een stofzuiger, al zou het je verbazen als de Grinch ook maar een van die dingen in de laatste maanden gebruikt heeft.
- **Bekijk de emmer:** In de emmer vind je een gaslamp.
- **Bekijk de dweil:** Niets te zien.

(Voor de spelleider: de dweil is een nutteloos object in dit spel.)

KACHEL

- **Bekijk de kachel:** De kachel brandt. Er is verder niets speciaals aan te zien. Je voelt de warmte langs alle kanten uit het kacheltje komen.
- **Kijk onder, achter, op de kachel:** Niets te zien.
- **Smelt het ijs boven de kachel:** Je houdt je steelpan boven de kachel. De ijsblokjes smelten snel.

KEUKEN

- **Open het kastje boven de wasbak:** Je opent het kastje en ziet vier mokken: 3 witte en 1 pekwarte. Op het schap erboven staan 2 grote steelpannen.
- **Open de lades onder de wasbak:** In de bovenste lade ligt een doosje lucifers. De onderste lade is leeg.
- **Bekijk de zijkanten, bovenkant, onderkant van de lades:** Niets te zien.
- **Doe warm water in de zwarte mok:** De mok verliest door de warmte haar zwarte kleur en er verschijnt een boodschap: $x = 34$.
- **Draai de kraan open:** Je draait aan de kraan maar er komt geen druppel water uit.
- **Probeer het kookvuur:** Het kookvuur geeft geen teken van leven. Helaas.
- **Open de lade onder de wasbak en draai de afvoer open:** Je vindt een sleutel!

KLEERKAST

- **Doe de kast open:** De kast zit vast en is onmogelijk open te krijgen met menselijke kracht. Er hangt geen slot op en heeft geen sleutelgat.
- **Kijk onder de kast:** Niets te zien.
- **Kijk bovenop de kast:** De kast is te hoog om er bovenop te kijken.
- **Neem de zetel, sta erop en kijk bovenop de kast:** Op de kast vind je twee boeken: een atlas en een reisgids over China.
- **Zoek naar Wuhan in de atlas en in de reisgids:** Je vindt de kaart van Wuhan op p. 44 in de atlas. In de inhoud van de reisgids vind je dat de uitleg over Wuhan begint op p. 21.

KOELKAST EN VRIEZER

- **Kijk in de koelkast:** In de koelkast vind je enkel een paar rotte ajuinen. Wie bewaart er ook ajuinen in de koelkast? Wat een stank!
- **Kijk in de diepvriezer:** De vriezer heeft drie compartimenten. Je trekt ze open en ziet dat ze alle drie boordevol ijsblokken zitten. De Grinch houdt duidelijk van koele drankjes.
- **Kijk boven, onder, achter de koelkast:** Niets te zien.

- **Kijk naar het kaartje op de koelkast:** Het is een postkaartje. Je ziet een foto van een stad en in grote letters 'Wuhan' eronder. De magneet waarmee het kaartje omhooggehouden wordt, is veel te groot voor zo'n klein papier. Het is een magneet in de vorm van het hoofd van de Kerstman, alleen zijn van de ogen kruisjes gemaakt en hangt zijn tong half uit zijn mond...
- **Kijk op de achterkant van het kaartje:** Op het kaartje staat een korte boodschap: 'Sombere groetjes, de Grinch'. De eerste drie letters van 'sombere' zijn onderlijnd.

LUIK ONDER ZETEL

- **Je opent het slot met de sleutel:** Het slot van het luik gaat open. Je gooit het open en ziet een donker gat. Wie waagt zich naar beneden?
- **Ga naar beneden:** Je laat je naar beneden zakken, maar ziet geen hand voor je ogen. Dit heeft geen zin.
- **Steek de lamp uit het kuiskot aan met de lucifers uit de keuken en ga naar beneden:** Je gaat naar beneden met de lamp. Eens je in de ondergrondse ruimte zit, zie je recht voor je een tralies met daar een lege ruimte achter. Of nee, de ruimte is niet helemaal leeg. Achteraan liggen enkele balletjes, maar ze zijn te ver om ze te grijpen of goed te bekijken.
- **Neem de stofzuiger en zuig de balletjes naar je toe:** Je krijgt alle balletjes te pakken. Op het eerste lees je 'Atomium'. Op het tweede balletje staat 'september'. Op het derde lees je 'to 5'.
- **Kijk met je lamp verder rond in de ruimte:** Op de andere drie muren, te beginnen bij die rechts van de tralies, zie je respectievelijk de woorden 'BAL 1-PAGINA 2 - HOEK 2' staan.

POSTER 'WEES ZUINIG MET WATER'

- **Haal de poster van de muur:** Er staat niets op de muur achter de kader.
- **Kijk op de achterkant van de poster:** Er staat een driehoek getekend. In de grootste hoek staat het getal 102. In de andere hoeken de letters x en y.

SPIEGEL

- **Neem de spiegel van de muur, kijk op de achterkant van de spiegel, schijn met de lamp op de spiegel:** Niets te zien.
- **Kijk met de spiegel onder de deuren in de kastruimte:** zie CODEPANEEL.

ZETEL

- **Kijk onder de zetel:** de zetel komt helemaal tot op de grond. Je kan er dus niet onder kijken.
- **Voel tussen de kussens van de zetel:** Je voelt veel vuiligheid. Wanneer je je hand terugtrekt, stinkt het naar ajuinen. Gore Grinch.
- **Verschuif de zetel (of hef op):** Je verschuift de zetel en ziet een luik. Het is vastgemaakt met een hangslot. De sleutel hangt er niet aan.

Extra info voor de spelleider (hieruit lees je niet voor tijdens het spel)

- Lees alles voor je aan het spel begint.
- Gebruik de zoekfunctie om in het document te zoeken. Bv. Speler zegt: 'Kijk achter de kader' > typ 'kader' in de zoekfunctie en je komt bij het juiste stukje.
- Als je iets niet terugvindt in het document, betekent dat dat er niets te zien is.
- Je mag de spelers af en toe helpen als ze vastzitten, bijvoorbeeld door hen te wijzen op het feit dat ze iets nog niet goed bekeken hebben of een voorwerp nog niet gebruikt hebben.

OPLOSSING:

Eerste cijfertje van de code:

- Neem ijsblokjes uit de vriezer en stop ze in een pan, zet die op de kachel. Het ijs smelt, het water wordt in aquarium gegoten (maar niet alles, want ze hebben nog water nodig!) en het flesje drijft naar boven.
- Op het papiertje in het flesje staat: 'De sleutel is afgevoerd' in codetaal. Ze vinden de oplossing door telkens één letter terug te tellen in het alfabet, bv.
- De sleutel zit in de afvoer van de wasbak in de keuken. Het kastje onder de wasbak opendoen en de afvoer opendraaien. De sleutel is te groot om langs boven uit het putje te halen (bv. met de magneet), dus dat is geen goede oplossing.
- De sleutel past op het slotje aan het luik. Ze hebben de gaslamp uit het kuiskot nodig en de lucifers om die aan te steken.
- In het luik is een tralies. De spelers hebben de stofzuiger uit het kuiskot nodig om de balletjes van achter de tralies naar hen te zuigen.
- Op de balletjes vinden ze drie tips die verwijzen naar het cijfer **9**. Het Atomium heeft 9 ballen, september is de negende maand en 9 to 5 is een uitdrukking.

Tweede getal van de code:

- De spelers vinden bovenop de kast een atlas en een reisgids over China.
- Ze leggen de link met het postkaartje van Wuhan: de stad opzoeken in atlas en in reisgids.

- Achteraan op het kaartje zien ze: 'SOMbere groetjes' staan, waardoor ze weten dat ze de twee cijfers (van de pagina's) moeten optellen.
- De som van de pagina's is het tweede getal van de code: $44 + 21 = 65$

Derde getal van de code:

- Op de achterkant van de poster staat een driehoek waarvan slechts één hoek gegeven is: 102 . Je hebt nog een hoek nodig om de derde te vinden.
- Als ze warm water (van uit de vriezer + op de kachel) in de zwarte mok doen, verdwijnt het zwart en verschijnt de boodschap 'x=34'
- De derde hoek is: $180 - 102 - 34 = 44$

De code is: 9 (van op de balletjes) 65 (som pagina's) 44 (graden hoek)

Vinden ze de code niet? Je kan de spelers naar een tip leiden. Als ze met de lamp rondkijken in de ondergrondse ruimte (zie LUIK) dan zien ze onderstaande tip op de muren. Deze geeft de volgorde van de code weg + hoeveel getallen ze nodig hebben.

BAL 1 - PAGINA 2 - HOEK 2

De code is juist en de kleerkast vliegt open. Ze komen in een andere ruimte met drie deuren. Ze moeten de gaslamp meenemen om iets te zien. Op de deuren staat 'Kijk omhoog', wat slaat op het feit dat ze naar het plafond áchter de deuren moeten kijken. Dat doen ze door **de spiegel** (die naast het aquarium aan de muur hangt) onder de deuren te steken. Onder de deuren is namelijk een opening van zo'n 15 cm.

Oplossing raadsel deuren: het is deur 3.

De spelers komen aan de glazen kooi waar de Kerstman in zit. Ze hebben de **magneet van op de koelkast** nodig om de sleutels uit de glazen koker omhoog te halen. De ene sleutel is om de Kerstman te bevrijden, de andere om de buitendeur te openen. Et voilà, de bevrijding!

Niet buiten wanneer het uur om is? Een lawine begraaft het huis van de Grinch. De spelers hebben de Kerstman en zichzelf niet kunnen redden. Pijnlijk maar waar.