

Flair's Halloween escaperoom

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 zitten samen in dezelfde ruimte of staan met elkaar in verbinding via videocall. 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 de tijd om uit de imaginaire kamer te ontsnappen. Dat doen ze door bevelen te geven aan de verteller of hem vragen te stellen. Bijvoorbeeld 'Kijk eens onder de bruine kast' of 'Ligt er iets onder de bruine kast?' Dan gaat de verteller kijken wat er bij 'kast' staat in dit document en kan hij de spelers een antwoord geven. De verteller kan het de spelers natuurlijk zo makkelijk of moeilijk maken als hij/zij/hun zelf wil, door hen af en toe in de juiste richting te duwen als de tijd dringt..

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. Vraag altijd letterlijk wat je bedoelt!

Benodigheden:

- Pen
- Papier
- je verstand
- Een goed glaasje kan de creativiteit bevorderen!

Deelnemers:

- Je speelt minimum met drie spelers, waarvan één iemand steeds de verteller is. In principe staat er geen limiet op het maximum aantal spelers, al is het met te veel vaak moeilijk om het overzicht te bewaren.
- Vul voor je het spel speelt al de namen in van je spelers op de plaats in de tekst waar staat [SPELER...]
 - o Speler 1 = de luidste deelnemer
 - o Speler 2 = de onhandigste deelnemer
 - o Speler 3 = iemand die snel verschiet
 - o Speler 4 = een lompe deelnemer
 - o Speler 5 = nog een lompe deelnemer
 - o Speler 6 = de deelnemer die stiekem écht een beetje bang is op Halloween
 - o Speler 7 = de bezorgde deelnemer
- Speel je met minder dan 7 deelnemers? Dan mag je dezelfde namen meerdere keren invullen. Enkel speler 4 en 5 kunnen niet dezelfde deelnemer zijn.

Het verhaal:

Op 31 oktober besluiten jullie een halloweenavondje te houden. Na lang discussiëren over waar jullie toch heen zouden gaan, wordt het uiteindelijk de kermis in [DORP WAAR JULLIE WONEN], waar ter ere van Halloween het allergrootste spookhuis van het land staat. Het is nog verbazend zacht voor de tijd van het jaar, er waait zelfs een warm briesje door jullie haren. Op de grond doet datzelfde briesje de afgevalen bladeren ook tuimelingen maken. Plots waait één van die bladeren pal in [SPELER 1]'s gezicht: 'AMAI! Ik verschoot!' roept hij/zij/die uit. 'En we zijn nog niet eens begonnen.' Jullie geschaterlach vult het hele plein, maar daardoor valt de oorverdovende stilte die nadien volgt alleen nog maar harder op. Enkel het kermisdeuntje van het spookhuis komt jullie tegemoet.

Een oude man met dof grijs haar, een bril met wat wel lijkt op vierdubbel glas en een snor, wuift dat jullie dichterbij moeten komen. Hij zit neer achter de kassa van het spookhuis, maar wanneer jullie naderen, staat hij op van zijn stoel en loopt hij het hokje waar de kassa zich bevindt, uit. De man mankt en gebruikt een houten stok om zichzelf te ondersteunen. Aan de stok hangt een hoop viezigheid, het lijkt wel...kaarsvet? Ook staan er de initialen B. L. ingegraveerd. Enthousiast verwelkomt de man jullie: 'Eindelijk! Jullie zijn er! Welkom! Welkom!' roept hij uit. Het lijkt wel alsof hij al wist dat we zouden langskomen, denken jullie nog. 'Hier, ga maar binnen. Voor de tofste groep van het land is de inkom gratis! Alleen jullie gsm's mogen jullie hier laten, ik zou niet willen dat de concurrenten foto's of filmpjes te zien krijgen van mijn prachtige spookhuis.' In een doos waarin wel veertig gsm's zitten, leggen jullie braaf die van jullie bij.

Een beetje aarzelend schuifelen jullie naar binnen, al verdwijnt die aarzelende meteen als sneeuw voor de zon wanneer jullie bij het eerste obstakel komen: twee loopbanden, elk net groot genoeg voor één voet en elk bewegend in de andere richting. Het duurt dan ook niet lang vooraleer [SPELER 2] op zijn/haar/hun gezicht gaat. Wanneer daarna een bewegende pop ook [SPELER 3] de stuipen op het lijf jaagt en die van het schrikken zo hard gilt dat iedereen bijna doof is, plassen jullie bijna in jullie broek van het lachen. De vreemde man en de sfeer buiten lijken jullie alweer helemaal vergeten te zijn. De sfeer zit er duidelijk goed in, tot jullie in het volgende gedeelte van het spookhuis komen: het spiegelpaleis. Al wordt er ook daar gehuild van het lachen wanneer [SPELER 4] vol tegen een spiegel loopt en daarna ook [SPELER 5] hetzelfde doet wanneer ze [SPELER 4] weer overeind wil helpen.

Plots verstijft [SPELER 6]: in het spiegelbeeld ziet [SPELER 6] plots achter zich de oude man van buiten staan. Maar wanneer hij/zij/die de groep erop wijst en jullie je allemaal omdraaien, is de man nergens te bekennen. Een beetje nerveus houdt iedereen zijn adem in. En dan horen jullie plots: tok-stap, tokstap, tok-stap... Het geluid wordt alsmaar luider en lijkt vlakbij te komen.

In een reflex besluiten jullie het op een lopen te zetten, als is dat niet zo evident als je je in een spiegelpaleis begeeft. Achter jullie horen jullie nu duidelijk de bulderende stem van de man: 'Dames! Waarom lopen jullie nu toch weg? Ik wil gewoon dat jullie mijn nieuwe vrienden worden' tok-stap, tok-stap 'voor altijd!!!! Muahahaha!' tok-stap, tok-stap.

Het gemank van de man komt steeds dichterbij en jullie lijken geen kant uit te kunnen in het spookhuis. Plots horen jullie een piepend geluid, alsof er een deur wordt opengedaan die dringend gesmeerd moet worden. Alleen is het geen deur, maar een luik dat onder jullie opent en jullie in een zwarte leegte doet vallen. Even lijkt het alsof jullie van een grote ijzeren schuifaf glijden, maar abrupt stopt die schuifaf en lijken jullie eindeloos te vallen. Met een doffe klap komen jullie neer. 'Is iedereen oké?', vraagt [SPELER 7]. Na enkele mompelende antwoorden komt het besef dat jullie allemaal door een luik in de grond zijn gevallen, dat nu weer netjes terug dichtschuift.

Jullie lijken in een gigantische bruine tank terechtgekomen te zijn, die wel vijf meter hoog is. Er is een klein trapje in de tank van ongeveer drie treden hoog. Het trapje zelf is al oud en heeft veel krassen op de treden. Ook lijkt er zich boven een typisch metalen zwembadladdertje te bevinden aan de buitenkant van de tank. Boven jullie hangt een groot oud en compleet verroest vat. Het gaat duidelijk al jaren mee want de roestige verf begint al af te bladderen. Wat er in het vat zit, kunnen jullie niet zien. Al lijkt het best warm te zijn, want zelfs op vijf meter afstand voelen jullie de hitte tot in de tank. Op het vat plakt een sticker met een doodskop erop. In de tank zelf vinden jullie een soort bedieningspaneel in een inhammetje, dat veel wegheeft van een versimpelde iPad. Naast de iPad ligt een bril en erboven hangt een oude gloeilamp. Aan de zijkant van het inhammetje hangt er ook een oude kalender, met vergeelde pagina's. Aan jullie voeten bevindt er zich een ijzeren luik met gaatjes in verschillende vormen, waar een groot hangslot aanhangt. Wat er zich onder het luik bevindt, weten jullie niet. Het lijkt er pikdonker te zijn. Boven de tank hangt ook nog een lang ijzeren touw gespannen, waar langs de ene kant een grote zware haak aanhangt. In de verte flikkert er een lamp. Plots horen jullie een bekende stem: 'Welkom in mijn werkplaats! Dat heet vat dat boven jullie hangt? Dat is kaarsvet. Over een uurtje is het kaarsvet op temperatuur en worden jullie allemaal de mooiste versies van julliezelf: in de vorm van WASSEN BEELDEN! Zo blijven we voor altijd vrienden...' Op de iPad start een timer van 60 minuten. (Voorlezer zet de timer op.)

Verhaal deel 2 - voorlezen vanaf tunnel:

Na een klein afstapje komen jullie in een tunnel terecht, die zo klein is dat jullie er enkel op handen en knieën door kunnen, achter elkaar. Jullie beginnen te kruipen en voelen al snel dat de grond onder jullie plakt. Jullie lijken zeker 10 minuten lang te kruipen. In de rechterwand van de tunnel staat er een zin gekrast: '1 is te weinig, 3 is te veel'.

Na enkele bochten komen jullie op een iets grotere ruimte uit, waar jullie wel naast elkaar kunnen zitten, maar nog steeds niet kunnen rechtstaan. Jullie zien drie schakelaars, een hek waar een draaislot aanhangt en in de verte een klein streepje licht.

Voorlezen op het einde:

HOERA! Jullie kruipen de tunnel uit en komen aan de andere kant van het plein uit. Zo snel als jullie kunnen lopen jullie terug naar huis. 'Ik bezoek NOOIT meer een spookhuis met Halloween', roept [SPELER 1] uit.

Voor de spelleider: hiermee kan je antwoorden op de vragen doorheen het spel. Let op dat je niet te snel, te veel verklapt! Laat de spelers gerichte vragen stellen.

Verloop

Als de spelers op de iPad de noodtoestand afkondigen moeten ze een cijfercode ingeven. Eens ze de juiste cijfercode hebben ingegeven, aan de hand van de tekeningen, krijgen ze een patroon te zien. In het raster op de grond staat ook een patroon met allemaal vormen. Ook die vinden ze terug op de tekeningen aan de muur. Als ze op de iPad de juiste volgorde van de vormen invoeren, gaat het hangslot open, maar het luik is vastgeroest. Ze krijgen het dus niet open, ook niet als ze er allemaal samen aan trekken. Maar bij het ingeven van de juiste patronen is er ook een luik opengedaan in de zijkant van de tank. In het luik vinden ze een soort joystick als besturingspaneel, een oude foto van een jongen in de psychiatrie, een brief, een zaklamp, een woordenboek, een grote ijzeren plaat en een rol touw. Ze kunnen met de joystick het ijzeren touw boven hen bedienen, de haak laten zakken

en daarmee het luik lostrekken. Vanaf het ijzeren luik opengaat, gaat er een alarm af. Er begint een timer van 1 minuut te lopen en ze voelen ondertussen dat het kaarsvet boven hen is beginnen lekken. Ze moeten met z'n allen het raster dat zonet is opengesprongen ingaan. Het liefst mét de zaklamp of iPad voor licht, het touw om elkaar niet kwijt te geraken en de ijzeren plaat om na hen het gat af te dekken tegen het kolkende kaarsvet. Zo is de ingang van de tunnel ook terug afgesloten en kunnen ze niet anders dan erdoor. In het donkere gat zien ze drie treden en moeten ze daarna verder op handen en knieën door een tunnel. Ze komen onderweg enkele tips tegen, als ze het hangslot openkrijgen zijn ze gewonnen en kunnen ze naar boven kruipen.

De aanwijzingen

Beschrijf altijd alleen wat de spelers in een fysieke escaperoom zouden kunnen waarnemen. Vertel dus niet meteen welke datum omcirkeld is, maar laat hen door de kalender bladeren. Benadruk niet meteen de vormen op de tekeningen, maar laat hen ernaar vragen. Zeg pas dat je de noodtoestand kan afkondigen op de iPad vanaf ze hem willen aanraken... Succes!

IPAD

- ➔ **Bekijk de iPad:** Het is een gewone simpele iPad, op de iPad staat er een timer van 60 minuten die aftelt. Het besturingssysteem geeft één optie: 'Noodtoestand afkondigen?'
- ➔ **Neem de iPad van de muur:** De iPad kan van de muur verwijderd worden.
 - **Hangt er iets achter de iPad?** Nee.
 - **Hangt er iets op de iPad?** Nee.
- ➔ **Noodtoestand afkondigen op de iPad:** Wanneer de noodtoestand wordt afgekondigd krijgen jullie een nieuws scherm: 'Vul de cijfercode in om je identiteit te bevestigen.'
- ➔ **Typ code 01041973 in op de iPad:** Yes! De code is correct. Nu verschijnt er een patroon op het scherm.
- ➔ **Volgorde waarop de vormen verschijnen op de iPad:**

 - **Kan je er iets mee doen?** Je kan de vormen verschuiven van plaats.
- ➔ **Geef de volgorde VIERKANT – DRIEHOEK – CIRKEL – DRIEHOEK – VIERKANT – VIERKANT in:** Yes! De volgorde is correct. In de zijkant van de tank schuift een luikje open. Tegelijkertijd springt het hangslot dat aan het raster in de grond hangt open. Maar het raster is volledig vastgeroest en gaat dus niet open. Zélf s niet als jullie met z'n allen eraan trekken.

BRIL

- **Bekijk de bril:** Naast de iPad ligt een reservebril voor de man, met erg dik glas.
- **Zet de bril op:** Plots kunnen jullie veel beter zien, details in de verte zijn nu een stuk duidelijker.

GLOEILAMP

- **Bekijk de gloeilamp:** Boven de oude iPad hangt een gloeilamp. De lamp brandt niet en er is geen lichtknop te bespeuren.
 - **Kan ik de lamp losdraaien?** Ja.

KALENDER

- **Bekijk de kalender:** Naast de iPad hangt een oude, vergeelde kalender.
 - **Staat er iets aangeduid in de kalender in de maand oktober?** In de maand oktober is de 31^e met rood meermaals omcirkeld.
 - **Bij elke andere maand waar ze naar vragen mag je zeggen dat er niets is ingevuld.**

RASTER IN DE GROND:

- **Bekijk het raster in de grond:** Het raster is een soort ijzeren luik met hangslot. Het hangslot heeft geen sleutelgat of draaicode. Je kan door het raster heen kijken, maar ziet niks aan de andere kant, het is te donker. Op het raster staan verschillende vormen.
- **Zijn de vormen in het raster dezelfde als op de iPad?** De vormen zijn hetzelfde én staan in dezelfde volgorde als ze op de iPad worden weergegeven.

AAN DE MUUR:

- **Ga op het trapje staan:** Als ze op het trapje in de tank gaan staan kunnen ze net drie tekeningen zien hangen aan de muur. *(wat er opstaat kunnen ze enkel lezen met de bril van de man)* Ook hangt er een kleine vierkanten spiegel die erg vuil is, een kapstok met een hoed aan en een klok.
 - **Beschrijf de eerste tekening:** Op de eerste tekening staat er een huis met huisnummer 1, een groot dak met 2 ramen, een papa, een kind en een zoon met drie zonnestrallen op. Onderaan de tekening staat er 'Voor Papa van Billie'
 - **Beschrijf de tweede tekening:** Op de tweede tekening zie je een hond, een hondenhok met de naam 'Sammy' en het cijfer vier op en twee grote balen stro rechts van het hok.
 - **Beschrijf de derde tekening:** De derde tekening is iets professioneler en lijkt wel uit een geschiedenisboek te komen. Op de tekening staat een groot gebouw getekend waarop staat 'Psychiatrische instelling van Melle' en het jaartal 1973.
(in de tekening vinden ze de cijfercode én de volgorde voor de vormen terug:
 - **01 van huisnummer, 04 van hondenhok, 1973 van de tekening = cijfercode ipad**
 - **huis met huisnummer 1 (VIERKANT), met een groot dak met twee ramen (DRIEHOEK) papa, kind, en een zoon met drie zonnestrallen (CIRKEL), tekening twee met een hond, een hondenhok (DRIEHOEK) met de naam 'Sammy' en het cijfer vier erop en twee grote balen stro rechts van het hok**

(2 VIERKANTEN) = VIERKANT – DRIEHOEK – CIRKEL – DRIEHOEK – VIERKANT – VIERKANT)

- **Beschrijf de spiegel:** De spiegel is oud en stoffig en heeft een dikke plastic rand. Je ziet er de flikkerende lamp in, die verder in de werkplaats, ergens achter de tank staat.
- **Beschrijf de kapstok:** De kapstok bestaat uit één houten haakje dat aan de muur bevestigd is met een schroef. Aan het haakje hangt een donkergroene hoed, met een veer erop.
- **Beschrijf de klok:** De klok lijkt kapot te zijn en staat stil op 10u 31.
 - **Geen van deze voorwerpen kunnen de spelers aanraken of gebruiken. Telkens wanneer ze daar naar vragen mag je antwoorden met 'neen' of 'dat gaat niet'.**

OP DE TRAP

- ➔ **Staat er iets op de trap?** Het cijfer 37 staat op de trap geturfd, op de onderste trede plakt er een roze sticker met poppen op en de woorden 'Poppenkleren.be' op en aan de zijkant van de trap is er een smiley ingekerfd.

LUIK IN DE MUUR

- ➔ **Wat vinden we in het luik?** In het luik vinden jullie een foto, een rol touw, een zaklamp, een brief, een grote ijzeren plaat, een woordenboek en een soort joystick.
- **Beschrijf de foto:** Op de foto staat een jongen met zwart haar en droevige ogen. Hij is erg mager en heeft opvallende jukbeenderen en sleutelbenen die erg uitsteken.
 - **Beschrijf de rol touw:** Het gaat om een gewone bol touw, die best lang is.
 - **Hoe lang?** Lang genoeg om iedereen aan elkaar vast te maken.
 - **Beschrijf de zaklamp:** Het is een blauwe zaklamp die werkt.
 - **Beschrijf de brief:** De brief is al erg oud, het papier is al een beetje vergeeld. In de brief staat het volgende:

*Dag papa,
Ik wil je zeggen dat ik spijt heb. Ik wou Sammy helemaal geen pijn doen... Hij blafte zo hard dat ik gewoon wilde dat hij stopte. En jij had me geleerd dat alles veel mooier is in kaarsvet, net zoals al je vriendjes in het spookhuis. Dus wou ik hem doen stoppen. En ook mooier maken! Zo kon meneer Fons hem altijd meenemen wanneer hij de koeien gaat melken of de kippen eten geeft. Maar niet iedereen begrijpt ons. Ik had niet over het hek mogen klimmen papa, sorry. Ik hoop dat ik jouw geheim nu niet verklapt heb en je vrienden in het spookhuis allemaal mogen blijven. Kom je snel eens langs? Ik mis je.
Veel knuffels, Billie*
 - **Beschrijf de ijzeren plaat:** De plaat is smal en rechthoekig. Ze is dubbel zo groot als het raster in de grond.
 - **Kunnen we de plaat verplaatsen?** Je kan de plaat opheffen en verplaatsen.
 - **Beschrijf het woordenboek:** Het woordenboek is oud duidelijk meermaals gebruikt.

- **Staat er iets ingeschreven?** Daarvoor zullen jullie moeten bladeren en woorden opzoeken.
- **Staat er iets bij het woord 'Halloween'?** Het woord Halloween is omcirkeld. *(voor de spelleider: dit is niet noodzakelijk om het spel uit te spelen, dus ook oké als de spelers dit niet vinden)*
- **Beschrijf de joystick:** De joystick is een soort besturingssysteem, zoals bij een game.
 - **Beweeg de joystick:** De ijzeren haak die boven de tank hangt beweegt.
 - **Trek het ijzeren raster open met behulp van de joystick en de haak:** Yes! Het ijzeren luik vliegt open. Maar van zodra dat gebeurt gaat er een alarm af: er begint een rood licht te flikkeren en door de speaker weergalmt een robotachtige stem die aankondigt dat er een timer van één minuut begint af te tellen. Plots voelen de spelers kaarsvet lekken. Het vat boven hen met heet kaarsvet gaat elk moment openen.
Voor de spelleider: Het is de bedoeling dat de spelers hier zo snel mogelijk in de tunnel kruipen, het liefst mét de zaklamp of iPad voor licht en de ijzeren plaat om het gat af te dekken boven hen.

SCHAKELAARS IN DE TUNNEL:

- ➔ **Beschrijf de schakelaars:** Er hangen drie schakelaars, waarvan de knoppen alle drie naar beneden zijn. Ze staan dus uit.
- **Doe de eerste schakelaar aan:** Als ze de eerste schakelaar aandoen gebeurt er niks.
 - **Doe de tweede schakelaar aan:** Als ze de tweede schakelaar aandoen gebeurt er niks.
 - **Doe de derde schakelaar aan:** Als ze de tweede schakelaar aandoen gebeurt er niks.
 - **Doe de eerste én de tweede schakelaar aan:** Er gaat achter het hek in de tunnel een lamp branden. In het licht van de lamp kunnen jullie het woord '+België' lezen.
 - **Doe de tweede en de derde schakelaar aan:** Er gaat een andere lamp branden, iets verder in de tunnel. Daar lezen jullie het woord 'stok'
 - **Doe de derde en de eerste schakelaar aan:** Er gaat een derde lamp branden. Daar staat in het schemerlicht 'De mooiste dag van het jaar'

! Voor de spelleider! : Herinner de kandidaten vaak genoeg aan de zin in de tunnel. De drie schakelaars samen aandoen zorgt voor een kortsluiting en betekent het einde van het spel.

HANGSLOT:

- ➔ **Bekijk het hangslot:** Op het hangslot kan je zowel letters, tekens en cijfers invullen. In totaal heb je 9 plekje om in te vullen.

→ **Geef de code +32BL3110 in:** HOERA! Jullie kruipen de tunnel uit en komen aan de andere kant van het plein uit. Zo snel als jullie kunnen lopen jullie terug naar huis. 'Ik bezoek NOOIT meer een spookhuis met Halloween', roept [SPELER 1] uit.

- *Code = '+32' van '+België (code van de telefonie), BL zijn de initialen op de wandelstok van de oude man en de mooiste dag van het jaar is '3110', ofte 31 oktober, de dag die rood omcirkeld staat op de kalender én het uur waar de klok op was blijven hangen én het woord dat omcirkeld was in het woordenboek.*