

Spelregels speurtocht (gebaseerd op het spel Cluedo):

Doel:

Om de antwoorden te vinden op de vragen die Rudolph heeft, hebben wij een speurtocht uitgezet in de wijk 't Ven. Het doel van de speurtocht is om voor Rudolph uit te zoeken Waar de Kerstman uit de arrenslee is gevallen, Wat het cadeau is dat met hem is gevallen en voor Wie dit cadeau eigenlijk bedoeld was.

Wat heb je nodig?

- Scorekaart (los te downloaden en te printen)
- Pen of potlood om de scorekaart in te vullen tijdens de speurtocht
- Plattegrond van de wijk 't Ven met daarop 21 verschillende stipjes/locaties (los te downloaden en te printen)

Hoe doe je dit?

Verspreid door de wijk 't Ven hangen op 21 verschillende locaties witte blaadjes met daarop het logo van "e-VEN-t's Kerstmisterie". Deze locaties kun je vinden op de plattegrond van de wijk 't Ven (dit zijn dus de 21 rode stipjes).



Op de blaadjes die verspreid door de wijk hangen, staan afbeeldingen van de verschillende mogelijke antwoorden op de vragen die Rudolph heeft.

De vragen van Rudolph hebben we opgedeeld in drie verschillende categorieën:

- Categorie 1: Waar (locatie)
- Categorie 2: Wat (cadeau)
- Categorie 3: Wie (personage)

Elke categorie kent 8 mogelijke antwoorden. Deze antwoorden staan alvast ingevuld op de bijgevoegde scorekaart. Maar hoe vind je dan het juiste antwoord? Dit hebben we hieronder als voorbeeld uitgewerkt voor de categorie "Waar":

Het antwoord op de vraag: "Waar is de kerstman uit de arrenslee gevallen?" kent 8 verschillende mogelijkheden:

1. Snackbar Jopie
2. Uitkijktoren
3. Duits lijntje
4. Speeltuin kabelbaan
5. Apotheek Benu
6. Visvijver
7. Sporthal 't Ven

8. Hintel

De afbeeldingen van zeven van deze acht locaties hangen verspreid door 't Ven. De afbeelding van één locatie ontbreekt. Deze ontbrekende afbeelding geeft het antwoord op de vraag Waar de kerstman uit de arrenslee is gevallen. De afbeeldingen die je in de wijk gevonden hebt, kun je afvinken op je scorekaart. Het nummer van de ontbrekende afbeeldingen kun je omcirkelen.

Dit doe je ook voor de categorieën Wat en Wie. Als je alle blaadjes met afbeeldingen hebt gevonden (21 stuks) dan blijven er op je scorekaart 3 cijfers over. Deze vormen de code. De code bestaat uit 3 cijfers:

Cijfer 1: antwoord op de vraag Waar

Cijfer 2: antwoord op de vraag Wat

Cijfer 3: antwoord op de vraag Wie

Code:

Om te toetsen of deze code klopt, heb je natuurlijk een schatkist nodig. Deze zul je ergens tijdens de tocht al kunnen tegenkomen. Onthoud goed waar je deze tegenkomt, want aan het einde van de tocht moet de code daadwerkelijk gekraakt worden. Geen zorgen! Je zult de schatkist vinden op een van de locaties, maar we verklappen natuurlijk nog niet waar 😊

Wat moet je verder nog weten?

- Je mag zelf bepalen bij welk punt je gaat starten en op welke volgorde je de route gaat lopen
- Je hoeft de speurtocht niet dezelfde dag af te ronden. Je mag hier ook meerdere dagen over doen