

vrijdag 30 juni  
vanaf 18.30 u laden vrachtwagen bij de Leijer (Roeland)

zaterdag 1 juli

- 8.30 u vertrek opbouwploeg; Roeland (vrachtwagen), Theo, Wilbert, Henri, Fons, Hans, Jeroen, Anton
- 13.00 u vertrek jongens vanaf kerkplein  
Nol, René, Willy + diverse chauffeurs  
vertrek naar Bladel  
\*zoek de groep (letterspelletje) (Anton)  
midgetgolven: de Achterste Hoef (Nol)  
voetballen: de Achterste Hoef (Nol)
- 15.00 u drinken brengen en bestelling opnemen (Jeroen)  
friet bestellen op de Tipmast (Jeroen)
- 16.30 u vertrek jongens naar kamp
- 17.00 u aankomst jongens op kamp  
frietje met  
zoek de coach (hintformulieren)  
inruimen tenten  
ratten en raven (Anton)
- 22.30 u vossenjacht (Jeroen en Anton)
- 24.00 u dagafsluiting

zondag 2 juli

- reveille  
loop naar de pomp (als alternatief voor wasbakken dans): na het reveille moeten de jongens binnen 5 minuten aan de pomp staan. Iedereen die later komt moet korveeën.  
grote was/opruimbeurt (onder het motto: vroeg geleerd is de hele week gedaan). Medewerking van de coaches is dringend gewenst
- 10.30 u ontbijt: English breakfast (bacon, eggs & tea)  
vertrek \*oriëntatietocht  
met daarin: pannekoeken "en route" (Kees/Henri), en een douane (Michel en Anton)  
posten: Hans, Roeland, Nol  
ploegleider: Jeroen
- 14.00 u brood uit het vuistje
- 15.00 u Gebedsdienst op het kamp. Medewerking van meneer Felix en de oudste jongens.
- 16.00 u zweeds loopspel (Hans)
- 17.30 u diner (schnittzel)
- 18.30 u playbackshow. Jury: Marcel, Theo, Robert.
- 20.00 u bokspringen (Nol)
- 22.00 u \*douanespel
- 24.00 u dagafsluiting

maandag 3 juli

ochtendprocedure: loop naar de pomp (afhankelijk van het resultaat op zondag: wasbakkendans).  
ontbijt: deens (knäckebröt en äppelsåp)  
10.00 u volleybalkompetitie (de Tipmast?) (Nol)  
13.00 u lunch  
14.00 u inkopen doen (een groep per auto)  
15.00 u \*indianenkwartetspel  
17.30 u diner (kotelet)  
18.30 u strafschoppen (Nol)  
19.00 u hinkstapspringen (Nol)  
21.00 u vossenjacht met Arjan, Marc, Joris en Jan Maarten  
(Jeroen)  
23.00 u kleinsten naar bed, oudsten nog een uurtje op

dinsdag 4 juli

(Wouter is jarig!)  
loop naar de pomp  
ontbijt: Amerikaans (hotdog)  
hutten bouwen  
Henri controleert de plaats van de hut  
tussen door verzorgen de coaches de lunch per groep  
'smiddags bezoek van de opleiding  
rondleiding: Hans  
touwtrekken: Nol  
hutten bouwen o.l.v. Roeland  
diner: frites in etappes (met frikandel/kroket)  
'savonds uitgebreide wasbeurt, vroeg naar bed

woensdag 5 juli

loop naar de pomp  
ontbijt: Nederlands (krentemik en chokomel)  
10.00 u \*stratego  
13.00 u lunch  
'smiddags zwemmen in Bladel (bij slecht weer: binnenbad, gevolgd door zeskamp)  
17.30 u diner (gehaktbal)  
19.00 u touwtrekken (Nol)  
21.00 u \*Cabaspel (Anton en René)  
23.30 u dagafsluiting

donderdag 6 juli

loop naar de pomp  
ontbijt: Duits (harte brötchen)  
10.00 u inkopen doen (zie maandag)  
de jongens kopen per groep barbecueassecoires  
11.00 u zeskamp (Henri en Anton)  
met tussendoor: lunch met soep  
15.00 u vijfstedenspel  
18.00 u voorbereiding barbecue  
19.00 u barbecue  
na afloop:  
vossenjacht (Jeroen en Anton)

vrijdag 7 juli

loop naar de pomp  
ontbijt: Frans (croissants en druivesap)  
10.00 u hutten afbreken (ook gelegenheid voor:  
kampvuurvoorbereiding)  
11.00 u hindernissenbaan (Henri en Anton)  
13.00 u diner (spagetti)  
'smiddags kampvuurvoorbereiding  
bij goed weer: zwemmen in Bladel  
'savonds kampvuur

zaterdag 8 juli

versnelde ochtendprocedure  
'sochtends bagage inpakken  
zwemmen in de Tongelreep (vervoer: Roeland)  
afbraakploeg

JONGENSKOORKAMP 1989  
Groepsindeling

Groep A  
(Azuur)

Karel  
Arjan  
Thijs  
Ton  
Sander

Nol (coach)

Groep C  
(Oker)

Wouter  
Joris  
Stefan van Th.  
Niels  
Raijmond

Roeland (coach)

Groep B  
(Bordeaux)

Jurgen  
Jan Maarten  
Dirk  
Bas  
Noud  
Harald

Hans (coach)

Groep D  
(Oranje)

Marco  
Mark  
Stefan van de L.  
Marc  
Johnny

Jeroen (coach)

Groep A en Groep C in tent I.  
Groep B en Groep D in tent II.



## ZOEK DE GROEP

Op het strookje papier dat je zojuist hebt gekregen, staan allemaal letters die zo op het eerste gezicht niets met elkaar te maken hebben. Maar let op: ergens tussen al die letters staat jouw naam. En de naam van de andere jongens uit jouw groep. Probeer ze maar snel te vinden. Succes!

ASBSGHEYJDU IRKOLFPLTMKGJUF IRKI QWERSTFDGTEYGHDFYJRUFHYJU  
MAQWSXCDFERVBTGHYNUJMIK PLOKMNJIBUH VYGFTCRDXWSZWAEDQRFSGH  
QWERTYUIOPLKJHGFD[SANDER]BNMKLOPIJ UHYGTFRDESQAZXCFRDGDHE  
HDJUEIKRFLFOKTPKGJZAQSWXECDFRVTBGHYNUMJKIOLPLJOKUIOHKGIJ  
ZXCSDFWRATQGHSYGEUDJRKIFLOTPGLKIOBKMNJFHCYJDUHSYWGTDHXJ  
TXCSDWRFSTGHE[TON]FKIROVKFLGPKJHGFFSDAQWERTYUIOPLZKXMN  
SXDRGNJOKILPLMJYGCFRDEXSWQZSEFRGTGYHUJIKFJDHDGFSFWQWRETYR  
FBXHNDJMFKCLVKFIORPROTITUYETWRE[THIJS]SRWFETDGRYFHFUTJGIHK  
CXBHDJSHWGTAYQHSWRFETSGVXFZGSTWHEYUDJDIKFMVNHJGUTIKFLIJ  
ZXSCDFVEGBXHDJKFJGHYFJFKGJFJFKFIFLGOGPGKFJDHSDGFSARWTGSH  
MKNJHIBOG[ARJAN]FURITKGJFHRYHJFJGUKFJGHFJFURHFJGUKFJGHFKLP  
POKH IJGHFYFJDKDHJFGHGGBVMHFJNCBDGSR[KARE]JSHDJFKFGLGKGJFH  
NCHDYEJFURKGLGKGJFGSUSJDKLDMCLVKVJGIGKLTOPLGKGJFHEBVSFWR

BSBSGHEYJDU IRKOLFPLTMKGJUF IRKI QWERSTFDGTEYGHDFYJRUFHYJU  
MAQWSXCDFERVBTGHYNUJMIK[NOUD]NIBUH VYGFTCRDXWSZWAEDQRFSGH  
QWERTYUIOPLKJHGFD SAZXC VBNMKLOPIJ UHYGTFRDESQAZXCFRDGDHE  
HDJUEIKRFLFOKTPKGJZAQSWXECDFRVTBGHYNUMJKIOLPLJOKUIOHKGIJ  
ZXCSDFWRATQGHSYGEUDJRKIFLOTPGLKIOBKMNJFHCYJDUHSYWGTDHXJ  
TXCSDWRFSTGH[TURGEN]KIROVKFLGPKJHGFFSDAQWERTYUIOPLZKXMN  
SXDRGNJOKILPLMJYGCFRDE[TANMAARTEN]GYHUJIKFJDHDGFSFWQWRETYR  
FBXHNDJMFKCLVKFIORPROTITUYETWREQWEADSRWFETDGRYFHFUTJGIHK  
CXBHDJSHWGTAYQHSWRFETSGVXFZGSTWHEYUDJDIKFMVNHJGUTIKFLIJ  
ZXSCDFVEGBXHDJKFJ[DIRK]FKGJFJFKFIBASOGPGKFJDHSDGFSARWTGSH  
MKNJHIBOGKVJVHFURITKGJFHRYHJFJGUKFJGHFJFURHFJGUKFJGHFKLP  
POKH IJGHFYFJDKDHJFGHGGBVMHFJNCBDGSRWTEYQJSHDJFKFGLGKGJFH  
NCHDYEJFURKGLGKGJFGSUSJDKLDMCLVKVJGIGKLTOPLGKGJFHEBVSFWR

CSBSGHEYJDU IRKOLFPLTMKGJUF IRKI QWERSTFDGTEYGHDFYJRUFHYJU  
MAQWSXCDFERVBTGHYNUJMIK PLOKMNJIBUH VYGFTCRDXWSZWAEDQRFSGH  
QWERTYUIOPLKJ[WOUTER]ZXC VBNMKLOPIJ UHYGTFRDESQAZXCFRDGDHE  
HDJUEIKRFLFOKTPKGJZAQSWXECDFRVTBGHYNUMJKIOLPLJOKUIOHKGIJ  
ZXCSDFWRATQGHSYGEUDJRKIFLOTPGLKIOBKMNJFHCYJDUHSYWGTDHXJ  
TXCS[TORIS]STGHEYUDJFKIROVKFLGPKJHGFFSDAQWERTYUIOPLZKXMN  
SXDRGNJOKILPLMJYGCFRDEXSWQZSEFRGTGYHUJI[STEFANG]SFWQWRETYR  
FBXHNDJMFKCLVKFIORPROTITUYETWREQWEADSRWFETDGRYFHFUTJGIHK  
CXBHDJSHWGTAYQHSWRFETSGVXFZGSTWHEYUDJDIKFMVNHJGUTIKFLIJ  
ZXSCDFVEGBXHD[NIEL]HYFJFKGJFJFKFIFLGOGPGKFJDHSDGFSARWTGSH  
MKNJHIBOGKVJVHFURITKGJFHRYHJFJGUKFJGHFJFURHFJGUKFJGHFKLP  
POKH IJGHFYFJDKDHJFGHGGBVMHFJNCBDGSRWTEYQJSHDJFKFGLGKGJFH  
NCHDYEJFURKGLGKGJFGSUSJDKLDMCLVKVJGIGKLTOPLGKGJFHEBVSFWR

DSBSGHEYJDU IRKOLFPLTMKGJUF IRKI QWERSTFDGTEYGHDFYJRUFHYJU  
MAQWSXCDFERVBTGHYNUJMIK PLOKMNJIBUH VYGFTCRDXWSZWAEDQRFSGH  
QWERTYUIOPLK[MARCO]SAZXC VBNMKLOPIJ UHYGT[MARK]SWQAZXCFRDGDHE  
HDJUEIKRFLFOKTPKGJZAQSWXECDFRVTBGHYNUMJKIOLPLJOKUIOHKGIJ  
ZXCSDFWRATQGHSYGEUDJRKIFLOTPGLKIOBKMNJFHCYJDUHSYWGTDHXJ  
TXCSDWRFSTGHEYUDJFK[STEFAN]LGPLKJHGFFSDAQWERTYUIOPLZKXMN  
SXDRGNJOKILPLMJYGCFRDEXSWQZSEFRGTGYHUJIKFJDHDGFSFWQWRETYR  
FBXHNDJMFKCLVKFIORPROTITUYETWREQWEADSRWFETDGRYFHFUTJGIHK  
CXBHDJSHWGT[MARCO]SGWRFETSGVXFZGSTWHEYUDJDIKFMVNHJGUTIKFLIJ  
ZXSCDFVEGBXHDJKFJGHYFJFKGJFJFKFIFLGOGPGKFJDHSDGFSARWTGSH  
MKNJHIBOGKVJVHFURITKGJFHRYHJFJGUKFJGHFJFURHFJGUKFJGHFKLP  
POKH IJGHFYFJDKDHJFGHGGBVMHFJNCBDGSRWTEYQJSHDJFKFGLGKGJFH  
NCHDYEJFURKGLGKGJFGSUSJDKLDMCLVKVJ[JOHNNY]DPLGKGJFHEBVSFWR

## O R I E N T A T I E T O C H T

### TOELICHTING:

De route van de oriëntatietocht is op de bijgesloten kaart aangegeven met een rode lijn. Het kamp bevindt zich binnen de gele cirkel. Je begint de route te lopen op het punt wat met "START" is aangegeven op de kaart. Let er wel op dat je de hele route loopt (er wordt gecontroleerd!). Blijf op de paden, en volg de aanwijzingen van de posten op!  
De tocht is in totaal 9,3 kilometer lang.

### OPDRACHTEN:

Tijdens de oriëntatietocht moet je een aantal opdrachten vervullen, die allemaal meetellen voor de einduitslag.

#### Opdracht 1:

Reken uit hoe lang je over de oriëntatietocht mag doen, wanneer de snelheid van de groep vier kilometer per uur is. Geef hieronder je antwoord.

De tijd die je langer of korter over de tocht doet, levert voor de einduitslag strafpunten op. Probeer dus gemiddeld precies vier kilometer per uur te lopen!

ANTWOORD:

#### Opdracht 2:

Hierbij ingesloten vindt je eveneens vier foto's die vier jaar geleden in deze omgeving werden gemaakt. De route van de oriëntatietocht gaat langs deze plaatsen. Teken op de kaart aan, waar deze foto's werden genomen. Let op: er kan natuurlijk best wat veranderd zijn in vier jaren!

#### Opdracht 3:

Op het punt dat op de kaart is gemarkeerd met een zwarte stip, bevindt zich een melkkarton. In dit melkkarton zit opdracht 3. Zoekt en gij zult vinden!

#### Opdracht 4:

Jullie kennen toch allemaal het lied: "Let all the world", wat we zo pas nog in Haarlem hebben gezongen? Maak tijdens de tocht zoveel mogelijk coupletten, die jullie vanavond tijdens de playbackshow kunnen zingen. Om het jullie makkelijk te maken hebben wij de eerste en de laatste drie regels al gemaakt. Die gaan zo:

"Wij zijn op kamp,  
de week kan niet meer stuk,  
wat een geluk!"

Jullie hoeven dus per couplet maar vier regeltjes te dichten.

VEEL SUKSES!



## ORIENTATIETOCHT.

Aanvullende informatie voor de coaches.

Behalve de bovenstaande opdrachten zullen de jongens bij de grens (zie kaart) nog een onverwachte vijfde opdracht moeten vervullen: ze moeten de douanebeambte aldaar overtuigen hen door te laten. Michel zal deze opdracht beoordelen.

De opdracht in het melkkarton luidt:  
Hoe oud zijn meneer en mevrouw Hermans, Hans, Nol, Jeroen, Roeland, Henri en Anton bij elkaar?

Op de routekaart zijn de volgende posten gemarkeerd:  
post 1: (Kroonven) Hans  
post 2: (Grenspaal) Michel en Anton  
post 3: (Blokhut) Kees en Henri

Bij post 3 worden pannenkoeken gebakken.  
Nol en Roeland zullen (ieder éénmaal) drinken rondbrengen (let even op dat je niet bij de grenspaal komt).

Jeroen zal (indien nodig) patrouilleren om groepen op de route te houden.

### **ANTWOORDEN:**

Opdracht 1: 2 uur en 19,5 minuut  
Opdracht 2: zie stippen op de kaart  
Opdracht 3: 255 jaar







## DOUANESPEL

benodigdheden: twee gaslampen,  
gekleurde kaartjes in vier kleuren

voorbereiding:

we keizen een duidelijk begrensd stuk bos.  
Enkele meters voor het einde neemt de vijfde coach  
plaats onder een gaslamp.  
De coaches fungeren als douane, en houden zich  
gewapend met zaklamp op in het bos.  
Voor aan de weg deelt iemand de kaartjes uit, en  
fungeert als baken voor jongens die hetzij zijn  
afgetikt, hetzij zijn overgekomen.

opdracht:

breng een kaartje naar de overkant. Je moet dit  
zo geruisloos mogelijk doen, omdat een douane je  
kan aanhouden. Hij knipt dan zijn zaklamp aan en  
je moet je kaartje afgeven en een nieuw halen.  
Je moet in het bos blijven (buiten het bos is af).  
Wanneer je een kaartje hebt overgebracht mag je  
over het pad een nieuw kaartje gaan halen.  
De meeste overgebrachte kaartjes tellen.

uitvoering:

de kaartjesuitdeler zorgt ervoor dat elke jongen  
slechts over één kaartje beschikt.  
De douanes kunnen van plaats en van rol verwisselen  
Geen probleem wanneer de ene douane 'strenger' is dan  
de ander, zolang er maar een redelijke pakkans, en  
een redelijke kans om naar de overkant te komen is.

## INDIANEN KWARTET-SPEL

benodigdheden: een wigwam,  
vijf sets voorwerpen, bijvoorbeeld vier  
schoenen, vier vredespijpen, vier  
wiggelroedes, vier totempalen, vier pijlen  
eventueel: materiaal voor aankleding  
gekleurde kaartjes in vier kleuren

voorbereiding:  
we kiezen een sluisbos dat door twee paadjes in vieren  
wordt gedeeld. Op de kruising komt de wigwam, met  
daarin de vijfde coach, die kaartjes (levens) uitdeelt.  
Elke groep krijgt een stuk bos toegewezen. Ze krijgen  
van ieder kwartet een voorwerp, en kiezen een vesting  
uit. De vesting heeft de vorm van een cirkel van  
ongeveer twee meter. De groepen krijgen de gelegenheid  
om in twintig minuten de vesting te versterken, waarna  
de vijfde coach controleert.  
Eventueel hebben de groepen dan al, hetzij op het kamp  
hetzij op het terrein zichzelf aangekleed met indianen  
kleding en oorlogskleuren.  
De coach neemt plaats (indianenzit!) in de vesting met  
de voorwerpen zichtbaar om zich heen.

opdracht en uitvoering:  
verzamel (zoveel mogelijk maar tenminste één) kwartet,  
door de bij het kwartet behorende voorwerpen bij de  
andere groepen weg te halen.  
In elk vijandelijk gebied kun je worden afgetikt door  
iemand wiens thuishonk in dat gebied ligt. Je moet  
dan je leven afgeven en bij de wigwam een nieuwe gaan  
halen, samen met degene die je afgetikt heeft.  
Je mag alleen iets wegnemen als je nog een leven hebt  
(coach controleert!). In een honk komen is vrij.  
Met een voorwerp (één voorwerp tegelijk) heb je een  
vrije loop naar het thuishonk. Van een volledig kwartet  
mag niets worden weggenomen.

Strategie:  
de groepen moeten worden aangespoort om samen te werken:  
eendracht maakt macht. Let echter op de verdediging.

telling:  
het aantal volledige kwartetten telt. Bij gelijke  
aantallen tellen ook losse voorwerpen. Bij gelijke  
voorwerpen telt ook het aantal afgetikte levens.

MEGAFOON



## STRATEGO

### A. Doel van het spel.

Vier legers strijden tegen elkaar. Elk leger probeert gedurende het spel zoveel mogelijk opdrachten te vervullen. Het spel eindigt wanneer er wordt afgeblazen.

### B. Vorbereiding.

De coach zoekt met de groep een geschikte plek binnen een aangegeven terrein uit, waar het hoofdkwartier van het leger wordt gevestigd. Het hoofdkwartier moet gelegen zijn op niet meer dan vijf meter van een pad. De coach vestigt zich binnen vier bomen, die worden verbonden door een op buikhoogte gespannen lint, met ergens boven zijn hoofd de vlag. Op ongeveer tien meter afstand daarvan worden nog eens vier bomen op dezelfde wijze met elkaar verbonden: deze ruimte doet dienst als gevangenis.

### C. Het leger.

Binnen de groep worden voor het vervullen van een opdracht de rangen verdeeld.

Elk leger bestaat uit:

een generaal: deze kan iedereen van lagere rang gevangen nemen, met uitzondering van de spion, en tevens kan hij de gevangen groepsleden bij andere hoofdkwartieren bevrijden.

twee officieren: zij kunnen iedereen met de rang van soldaat, en tevens de spionnen gevangen nemen.

drie soldaten: zij kunnen in het vijandig hoofdkwartier de vlag veroveren.

een spion: hij moet de rangen van de tegenpartij doorgeven aan zijn groepsgenoten, en kan als enige de generaal gevangen nemen.

Indien een leger, na het vervullen van een opdracht, een nieuwe opdracht heeft gekregen, mogen de rangen worden verwisseld. De groepsleden dragen steeds de rangtekens zichtbaar op hun kleding.

### D. Spelverloop.

Elk leger krijgt van de vijfde coach een bepaalde opdracht op schrift.

De opdrachten verschillen onderling in waarde.

De opdrachten vallen uiteen in twee soorten prestaties:

#### a. het veroveren van een vijandig vaandel.

De vlag wordt veroverd door de soldaat die binnen het 'kader' komt waarin de coach zit. Een soldaat met een vlag heeft een vrije loop naar zijn eigen hoofdkwartier.

#### b. het gevangen nemen van vijandige legers.

wanneer twee manschappen elkaar treffen, kan de hoogste in rang de ander gevangen nemen en meenemen naar de gevangenis. Iemand met een gevangene heeft een vrije loop naar zijn hoofdkwartier. Er kan maar één gevangene tegelijk worden gearresteerd.

De gevangenen kunnen bevrijd worden door hun eigen generaal, maar alleen wanneer deze in de gevangenis weet te komen.

E. Vervullen van de opdrachten.

Een groep die zijn opdracht vervuld heeft, zoekt de vijfde coach op (deze patrouilleert over het terrein). Na controle krijgt de groep een nieuwe opdracht. Door het vervullen van de opdracht wordt het hoofdkwartier 'gelost': veroverde vlaggen worden teruggegeven; gevangen genomen legers worden vrijgelaten.

Twee voorbeelden van opdrachten:

- verover de rode vlag.
- neem het gehele gele leger gevangen.

F. Taktiek

Het is belangrijk dat de groep aan de hand van de opdracht de taktiek bepaalt en de rollen verdeelt.  
Bijvoorbeeld: indien de opdracht luidt: neem minstens twee generaals gevangen, is het belangrijk dat de spion een sterke figuur is.

G. Punten.

Voor dit spel zijn 12 punten te veroveren, groep 2 krijgt 9 punten, groep 3 krijgt 6 punten en groep 4 tenslotte 3 punten.

H. Benodigdheden.

vier vlaggen  
set opdrachten  
onderscheidingstekens voor alle deelnemers  
lint

## CABASPEL 1989

### Informatie voor de coaches

Uitgangspunt: er is dit jaar geén Cabaspel: in plaats daarvan vindt op woensdagavond een oriëntatietocht by night plaats.

De groepen (inklusief coach) starten vanaf het kamp met een oriëntatietocht die bij avond plaatsvindt. Op verschillende markante punten in de route hangen opdrachten aan bomen e.d., die stipt moeten worden opgevolgd. De oriëntatietocht "by night" is, zoals uitdrukkelijk wordt meegedeeld, georganiseerd door de staf.

Maar wat is dat nu? Op verschillende plaatsen langs de route ontwaren de jongens vreemde figuren. Zoals een tuinman, een kok, een doodgraver, een fotograaf. Gewone mensen die je overal kunt tegenkomen..., behalve 's avonds in het bos.

Let op: de vreemde figuren bevinden zich steeds op enige afstand van de route, en niet op de route, zodat de groepen er in beginsel aan voorbij lopen.

Het is dus uitdrukkelijk niet de bedoeling achter deze personen aan te gaan!

Aan het einde van de route (zie kaart) bevindt zich het laatste personage, en hij heeft voor alle groepen een opdracht: spoor een van de personen die je zijdelings bent tegengekomen op. De betreffende bevindt zich nog steeds (ongeveer) op dezelfde plaats waar hij werd gesignaleerd, en zal zich (niet gemakkelijk) laten vangen. Hij geeft elke groep een vierde part van een nieuwe opdracht. De gehele opdracht is pas te lezen als alle vier gedeelten zijn verkregen, en de groepen deze delen bij elkaar leggen.

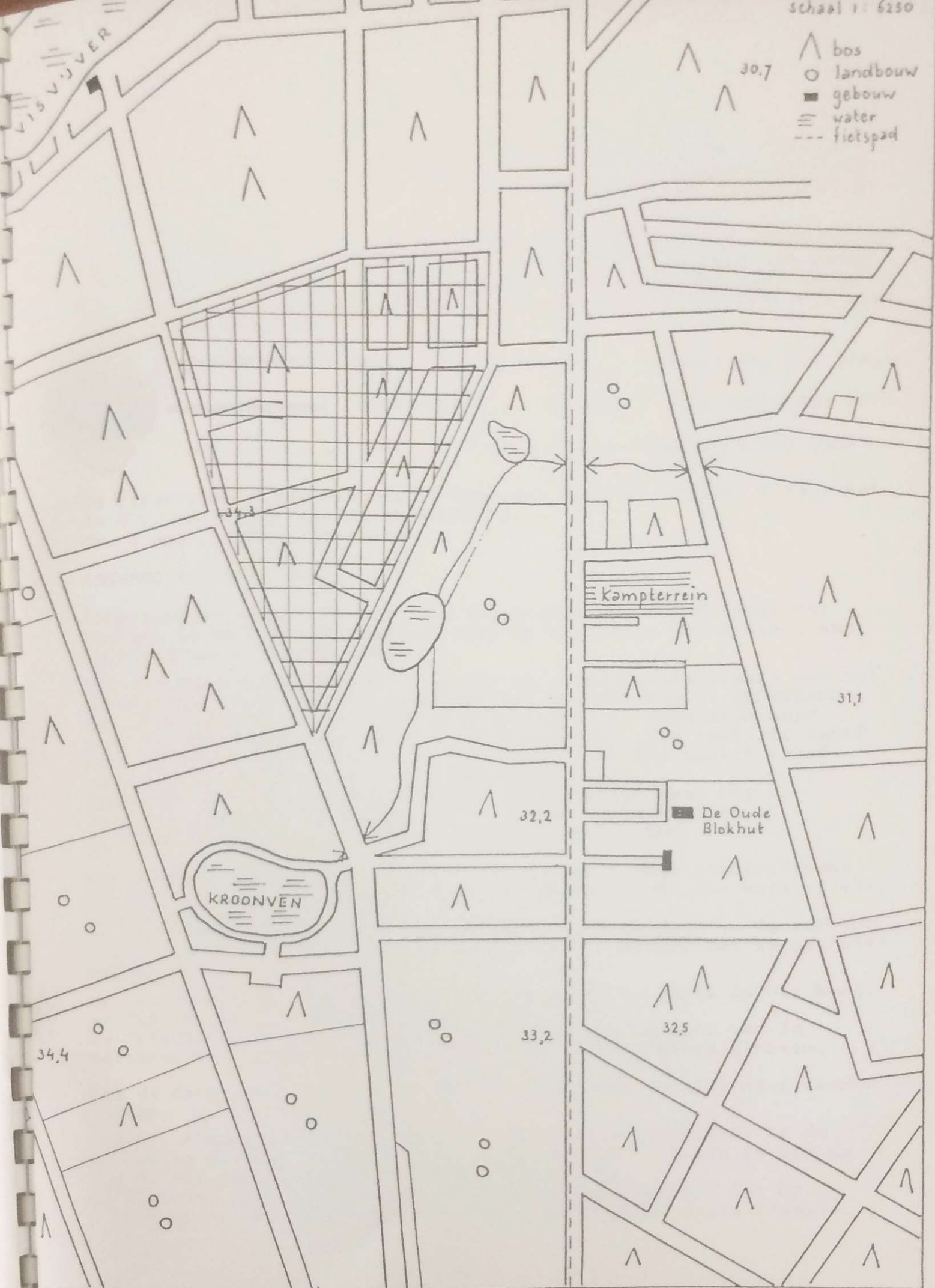
Spreek dus met elkaar af, dat je op een bepaald tijdstip met alle groepen bij elkaar komt om de gehele opdracht te lezen.

Dan begint het laatste gedeelte van het spel. De opdracht luidt: zoek de fotograaf. Ook hij zal zich bevinden om en nabij het punt waar hij eerder werd gesignaleerd. Maar in zijn omgeving bevinden zich tevens alle andere personages. De fotograaf maakt zich kenbaar door zijn flitser te gebruiken.

Overigens: de "cabanen" bevinden zich in dit laatste spelgedeelte binnen een bepaald gebied (dat ook aan de coaches bekend is!). Zie de kaart.

Het eindsignaal zal worden gegeven, als de fotograaf zich (omstreeks het afgesproken tijdstip) zal laten vangen. De winnende groep ontvangt (als altijd) 5 punten, en de Cabatrofee.





Cabaspel: de "Cabamen" bevindt zich in het geconceerd gebied

SPELREGELS  
SCOTLAND YARD  
=====

In het centrum van Londen is het niet moeilijk in het verkeersgewoel onder te duiken. Als iemand zich hier onvindbaar wil maken heeft men wel de schrandere detectives van Scotland Yard nodig om hem op te sporen.

Mr. X is op de vlucht. Hij reist kris-kras door Londen, onzichtbaar voor de detectives, en laat zich slechts af en toe zien. De detectives moeten proberen hem op te sporen door óf op het punt te komen waar Mr. X zich bevindt, óf hem zo klem te zetten dat hij zich niet meer kan verplaatsen.



————— BUS = groene lijn, stopplaats met groen  
————— UNDERGROUND = rode lijn, stopplaats met rood  
————— TAXI = gele lijn, stopplaats met geel.

De detectives mogen slechts 10 keer met de TAXI reizen, 8 keer met de BUS, en 4 keer met de UNDERGROUND.  
Mr. X mag: onbeperkt reizen.

#### AANVANG VAN HET SPEL.

Alle spelers kiezen op het bord een startpunt. Mr. X kiest het laatst. De detectives plaatsen zich op het bord. Mr. X niet, want zijn startpunt blijft geheim.

Een rit gaat altijd alleen maar tot de volgende stopplaats van het gekozen vervoermiddel en langs de lijn van die kleur. VOORBEELD: Een underground-rit van punt 74 voert langs de rode lijn naar punt 46. Onderweg uitstappen is niet mogelijk. Een taxi-rit vanaf punt 74 voert naar punt 92 of 73 of 58 of 75. Een busrit vanaf hetzelfde punt voert naar punt 58 of 94.

Op punten met twee of drie kleuren is het toegestaan bij de volgende zet over te stappen op een ander vervoermiddel.  
Er mogen nooit twee speelfiguren op één punt staan.

Mr. X. doet altijd de eerste zet. Hij noteert zijn verblijfspunt op een apart vel, maar geeft op de zettenlijst wél aan welk vervoermiddel hij heeft gebruikt.

De detectives komen daarna aan de beurt. Zij noteren op de zettenlijst hun nieuwe verblijfspunt en het vervoermiddel dat ze gebruikt hebben.

Mr. X. verschijnt tijdens de derde zet voor het eerst op het bord, en daarna nog tijdens zet 8, 13 en 18.  
De detectives kunnen na elke verschijning aan de hand van de zettenlijst bijhouden welke richting Mr. X kan hebben genomen.

Als de detectives hun tickets hebben verbruikt en niet meer verder kunnen, *zijn ze uitgesloten.*

Als Mr. X gevangen is of zich niet meer kan verplaatsen, is de detective die het dichtstbij hem staat winnaar. Tweede is die op een na het dichtstbij Mr. X staat, enzovoorts.  
Eindigt het spel bij de twee-en-twintigste zet zonder dat Mr. X is gevangen, dan wordt de einduitslag op dezelfde wijze bepaald.