

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 verblijfspot 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 verblijfspot 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.

CABASPEL 1990

Thema: schatzoeken in het sprookjesbos

Het idee:

Een landrover (d.i. hetzelfde als een zeerover, maar dan op het land) is zijn **schat** kwijt. Hij roept de hulp in van de jongens op het kamp, om de schat terug te vinden. De schat is verborgen door een aantal sprookjesfiguren die de sleutel tot de vindplaats van de schat, in de vorm van **fragmenten van een schatkaart**, verborgen houden. De jongens moeten, groepsgewijs, de verschillende sprookjesfiguren opsporen, en hen de kaartfragmenten afhandig maken.

De uitvoering:

Het Cabaspel begint als de landrover zich (enigszins aangeschoten) op woensdagavond op het kamp meldt met de mededeling dat hij zijn schat kwijt is. Hij geeft vage signalelementen van de dieven, en spoort de jongens aan op pad te gaan. Groepsgewijs zoeken de jongens vervolgens in een van te voren afgebakend terrein (de landrover heeft een **kaart** bij zich waarop dat terrein is aangegeven) naar de boeven. Vindt een groep een van de boeven, dan geeft deze na enig aandringen een fragment van de schatkaart af.

Tegen het einde van het spel kunnen de groepen op deze wijze de gehele kaart (die uit **zes** fragmenten bestaat) aan elkaar leggen, en naar de gemarkeerde plaats lopen.

Daar blijkt de schat inmiddels te zijn opgegraven. **Let op de aanwijzingen!** Probeer vervolgens degene die de schat gestolen heeft te onderscheppen: hij is namelijk op weg naar het kampterrein.

Aanwijzing: De figuranten dragen **kassetterekorders** bij zich, waarmee ze zich van tijd tot tijd kunnen laten horen. Bij elke figurant hoort een bepaald **Eftelingmelodietje**.

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.

DOUANESPEL

benodigdheden: twee gaslampen,
gekleurde kaartjes in vier kleuren

voorbereiding:

we kiezen 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.

V I J F S T E D E N S P E L

Doel van het spel.

Vanuit vier van de vijf steden Boxtel, Eindhoven, Den Bosch, Tilburg en Uden opereren vier groepen smokkelaars, die pogen zoveel mogelijk opdrachten te smokkelen zonder door de sheriffs van andere steden te worden afgetikt.

Het spel begint en eindigt met een trompetsignaal.

Vorbereiding.

De coach zoekt met zijn groep een plaats binnen een aangegeven terrein, waar de steden worden gemarkeerd. De steden liggen zo dicht mogelijk bij de hoofdwegen.

De coach installeert zich binnen vier bomen, die worden verbonden door een op buikhoogte gespannen touw. De vlag komt zichtbaar aan een van de bomen te hangen.

De vijfde coach installeert zich in het midden van het terrein op dezelfde wijze.

De sherrif

Elke groep telt (volgens afspraak) minimaal n en maximaal twee sheriffs. Zij dragen de sheriffspeld zichtbaar op hun kleding, en zijn in het bezit van een bonnenboekje.

De overige groepsleden zijn de smokkelaars.

Spelverloop.

Elke smokkelaar krijgt van de coach een opdracht van 1, 2, 3 of 4 punten. Voor een opdracht van 1 punt moet de smokkelaar naar n van de andere steden, om daar een paraaf van de coach aldaar in ontvangst te nemen. Een opdracht van 2 punten vereist een bezoek aan twee steden, van 3 punten aan drie steden, van 4 punten aan vier steden.

Een jongen die een opdracht volledig heeft vervuld heeft een vrije loop naar zijn thuisstad.

De sheriffs kunnen proberen de opdrachten af te nemen door de smokkelaars af te tikken. In ruil voor de opdracht (die zij moeten afgeven) ontvangen de smokkelaars een bon, waarvoor zij een nieuwe opdracht kunnen krijgen. Het doet niet terzake hoeveel steden de afgetikte smokkelaars inmiddels al had bezocht.

Tijdens de duur van het spel mogen de groepen van tijd tot tijd een andere sheriff aanwijzen. Dit gebeurt echter steeds in de thuisstad!

Punten.

De coach noteert de resultaten per groepslid aan de hand van de in totaal vergaarde punten per opdracht min het aantal bonnen dat een jongen heeft opgelopen.

De winnende groep ontvangt 12 punten, groep 2 ontvangt 9 punten, groep 3 ontvangt 6 punten, en de laatste groep krijgt slechts 4 punten.

DIERENGELUIDENSPEL

De vier coaches verstoppen zich binnen een bepaalde straal vanaf het kampterrein in het bos, en imiteren ieder, om de zoveel tijd, twee dierengeluiden (b.v. koe, kat, hond, ezel, kip, eend, schaap, vogel). De jongens moeten, ieder afzonderlijk, alle acht geluiden onderscheppen, en ontvangen, indien ze een dier hebben gevonden, een paraaf op het deelnemersformulier.

De groep die het meeste dieren heeft gevonden aan het einde van het spel heeft gewonnen, en ontvangt de twaalf punten.

uitvoering:

- het is belangrijk dat we een duidelijk begrensd terrein gebruiken, en dat alle "dieren" binnen dat terrein blijven. René en Anton kunnen langs het terrein surveilleren om te voorkomen dat er jongens ontsnappen.
- de "dieren" mogen zich gerust verplaatsen, maar moeten er rekening mee houden dat ze zich regelmatig laten horen. Het dierengeluid hoeft niet hard te zijn, maar wel duidelijk.
- de coaches moeten de twee dierengeluiden die ze imiteren niet tegelijk (en op dezelfde plaats) nadoen, maar steeds gedurende een periode na elkaar. D.w.z. dat de jongens steeds twee keer bij dezelfde coach moeten uitkomen voor een paraaf.
- de jongens moeten overtuigd worden van het feit dat ze de dieren alleen kunnen horen, wanneer ze uiterst zachtjes doen. Dieren maken i.h.a. geen geluid wanneer ze mensen in de buurt horen.
- een jongens die het gehele formulier vol heeft, kan bij de vijfde coach een nieuw formulier verkrijgen, en een tweede ronde maken.
- het eindsignaal wordt gegeven door de trompet waarna alle jongens én dieren terugkeren op het kamp.

S T R A T E G O

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

ZOEK DE COACH 1990

In een bepaald stuk van het bos zijn zo'n honderd enveloppen verborgen. De groepen gaan eerst op zoek naar de enveloppen, en er wordt na enige tijd een tussenstand opgenomen van het aantal enveloppen dat iedere groep heeft gevonden. De enveloppen bevatten vier foto's van de vier coaches, gedrukt op gekleurd papier in de kleur van de groep (Azuur, Bordeaux, Oker en Oranje). Nadat (vrijwel) alle enveloppen zijn gevonden krijgen de groepen één voor één de gelegenheid de vier foto's in elkaar te leggen en de vier coaches te noemen. Hiervan wordt de tijd opgenomen.

puntentelling:

voor het aantal enveloppen: 4,3,2,1

voor de tijd waarin de puzzel wordt opgelost: 4,3,2,1



Hoeven

Berschotten

Egypte

31.9

30.8

31.5

De Strook

De Vorsele Moer

30.5

Kroonvennen

Ten Vorsele

Koppenaardsche

31.6

De Zipmar

30.6

D^s

30.7

29.2

Heide

Kroonvencsche

31.2

34.3

Oude Kroonven

31.1

De Brokhut

Heide

32.9

32.8

Kroonven

33.2

31.3

lsche

34.4

De Strook

33.4

31.6

De Groote Cirkel

B

34.3

De Groote Cirkel

33.6

34.6

RD

33.2

Heide

Gp 198

33.3

34.4

G_s

Gp 199

34.8

G_s

E34
A67

De Vroent

34.2

33.9

G_s

35

ORIENTATIETOCHT ACHTERSTEVOREN

Aanvullende informatie voor de coaches

Voor de route: zie de bijgaande kaart.

Op de kaart zijn de volgende punten aangegeven:

1. vertrekpunt (oude kampterrein): Anton
2. post 1 (picknikplaats): Theo
3. post 2 (terras Tipmast): Jeroen

Bij post 1 moeten de groepen binnen een bepaalde tijd een kaartenhuis bouwen van een maximaal aantal bierviltjes en een maximaal aantal verdiepingen.

Bij post 2 krijgen de jongens een ijsje.

Nol zal en route drinken rondbrengen, en indien nodig patrouilleren om de groepen op de route te houden.

ANTWOORDEN:

A. 1843, het jaartal waarin de grens tussen Nederland en België werd erkend (of: het jaartal waarin de grenspaal werd geplaatst).

B. Een cirkel (zie kaart).

C. ongeveer 34,5 meter (zie kaart).

D. Het Neerven.

E. Eksters, vlaamse gaaien, roeken, houtduiven, torenvalken, mezen en vinken.

PUNTENTELLING:

1. Voor de routekaart, maximaal 10 punten
2. Voor het boeket: maximaal 5 punten, te beoordelen door Toos
3. Voor de vijf vragen: maximaal 15 punten
4. Voor het kaartenhuis: maximaal 10 punten

ORIENTATIETOCHT ACHTERSTEVOREN ROUTEBESCHRIJVING

1. Vertrek op het weg voor het kampterrein in zuidelijke richting.
2. Loop tot aan het fietspad, en volg de pijl richting Postel.
3. Neem de eerste afslag rechts.
4. Op de T-splitsing linksaf.
5. Volg op de volgende kruising de onverharde weg, en sla vervolgens
6. op de Y-splitsing rechtsaf.
7. Volg de weg tot aan grenspaal 199 [vraag A], en neem daarna de eerste afslag rechtsaf.
8. Bij de eerstvolgende kruising sla je linksaf.
9. Voor het buntveld ga je rechtsaf.
10. Voorbij de groene vuilnisbak sla je wederom rechtsaf [vraag B].
11. Neem nu het tweede pad rechts (let op: dit is een bospaadje!).
12. Op de T-splitsing ga je rechtsaf, en daarna neem je
13. de derde afslag links [vraag C].
14. Op de volgende kruising ga je rechtdoor, en daarna loop je totaan de
15. T-splitsing, waar je linksaf gaat.
16. Voor de verharde weg sla je rechtsaf.
17. Loop nu alsmaar rechtdoor [vraag D] tot aan het hoofdgebouw van camping de Tipmast.
18. Bij de Tipmast loop je in noordelijke richting.
19. Begin nu aan de wandelroute van 6 kilometer [vraag E].
20. Zie maar waar je eindigt!

ORIENTATIETOCHT ACHTERSTEVOREN

TOELICHTING

Het kamp begint dit jaar met een merkwaardige oriëntatietoelt: een toelt achterstevoren. De route begint op het kampterrein, en eindigt aan het begin van een wandelroute.... Volg de aanwijzigen op de routebeschrijving en vervul alle opdrachten die gegeven worden. Blijf op de paden, en volg de aanwijzigen van de posten op. De route is in totaal zo'n 9,5 kilometer lang.

OPDRACHTEN

- 1 Bepaal op de bijgaande topografische kaart het beginpunt van de toelt en teken vervolgens de hele route aan. Je kunt de kaart ook gebruiken om jezelf te oriënteren wanneer je fout bent gelopen.
- 2 Pluk een veldboekje met uitsluitend Belgische bloemen, en bied dit op het kamp aan aan mevrouw Hermans.
- 3 Beantwoord de volgende vragen. Ze worden gesteld over de punten die in de route zijn opgenomen onder de letters A tot en met E. Gebruik hiervoor dit formulier.

A. Op de grenspaal staat een jaartal. Welk jaartal is dat, en wat betekent het?

B. Welke vorm heeft de weg waarop jullie nu lopen?

C. Op hoeveel meter boven de zeespiegel denk je dat dit kruispunt ligt?

D. Wat is de naam van het ven aan de rechterkant?

E. Noem zoveel mogelijk vogels die het gehele jaar voorkomen in de akkers aan de rechterkant.

ZOEK DE GROEP

Dit jaar een raadspelletje, gebaseerd op het bekende Mastermind, dat gespeeld wordt door de vier leiders, al dan niet in overleg met andere jongens.

Het lijkt een beetje op het maken van voetbalteams in de gijmzaal: Karel, Jurgen, Marco en Wouter mogen, eenmaal in Bladel aangekomen, zelf groepen samenstellen. Uitgangspunt is daarbij de groepenlijst.

Het lot bepaalt in welke volgorde het eerst gekozen wordt. Nummer 1 kiest eerst, vervolgens nummer 2, 3 en 4. De tweede ronde kiest nummer 2 eerst, gevolgd door 3, 4 en 1. En zo worden net zoveel ronden gespeeld als noodzakelijk.

Voor elke jongen die goed gekozen wordt (de leiders uiteraard niet meegerekend) ontvangt de groep 1 punt. Er wordt niet verteld, welke jongens goed gekozen zijn.

We spelen net zolang, totdat alle groepen juist zijn samengesteld. Dat wil dus zeggen, dat de groep die het eerste compleet is, er elke ronden 4 of 5 punten extra verkrijgt.

Puntentelling: 4,3,2,1

Voorbeeld:

EERSTE RONDE:	Marco	Karel	Jurgen	Wouter
	Marc	Sander	Arjan	Mark
	Noud	Jeroen	Niels	Harald
	Stefan	Robert	Charles	Willem-Jan
	Bas H	Bas T		
	1 punt	0 punten	1 punt	2 punten
TWEEDE RONDE	Marco	Karel	Jurgen	Wouter
	Sander	Arjan	Mark	Niels
	Stefan	Charles	Willem-Jan	Robert
	Bas T	Bas H	Noud	Marc
		Jeroen	Harald	
	2 punten	1 punt	1 punt	2 punten

enzovoorts....