

# LE TROU DE TREASURE



scouting

## HET EXPEDITIESPEL: "LE TROU DE TREASURE"

Beste lezer,

Je hebt er nog geen idee van, maar je staat aan het begin van een zeer avontuurlijke expeditie. Een expeditie die je zal heugen, omdat onbekende gevaren getrotseerd gaan worden, zéker omdat je niet in je eentje, maar met de hele afdeling, op avontuur kunt gaan.

Jullie kunnen een dubbel avontuur gaan beleven:

- een spannende tocht in je eigen clubhuis, spelend rond het speelbord, zonder één stap in de donkere grot te hoeven doen;
- en/of een tocht in de Ardennen, Eifel, de Alpen organiseren, zodat je met fiets, brommer, kano of te voet grotten, ravijntjes, dorpjes, riviertjes zult ontdekken en die kun je gaan exploreren.

Dit spel is gebaseerd op het idee achter het fantasy-spel: het oog van de meester. Dit spel houdt al velen in de ban. De achtergrond voor dit verhaal vormen de Ardennen en wel het deel avonturië het nieuwe gebied met de onbegrensde expeditiemogelijkheden.

In dit pakket zitten:

het boekje van de afdelingsleden

het boekje van de meester

plattegronden en documenten van kracht. Kortom alles wat verder nodig is om het spel te spelen (alleen een dobbelsteen en een pen moet je zelf meebrengen).

Maar niet langer gewacht: sla de bladzijde om, het spel gaat beginnen.



## START VERHAAL

Stel je eens voor dat iemand jullie het volgende verhaal vertelt:

"Lang geleden, ergens in de 80-jarige oorlog, had een zeeslag plaatsgevonden. De kapitein van het vlaggenschip "De Witte lolie" had een vreemd schip met gouden dukaten weten te enteren. Voordat de bemanning het schip had leeggeplunderd, had de kapitein bevolen dat slechts de kapitein in de kapiteinshut één voet mocht zetten. En dat was zeer verstandig geweest, in de hut bevonden zich vele dukaten, juwelen, gouden en zilveren voorwerpen. De kapitein was in één klap een rijk man.

De vloot voer naar Antwerpen. De oorlog had avontuur, winst en verlies gebracht. Uiteindelijk bleek in het bezit van onze kapitein een zak met juwelen. Die droeg hij altijd bij zich. Op zijn zwerftochten over de Schelde en de Maas keek hij uit naar schuilplaatsen voor zijn juwelen.

Op een avond in de kroeg van Colbrie kwam hij door de whisky aan de praat met een schrijnwerker uit Luik en de zak met juwelen ging voor het eerst open. Een aantal gasten zagen in een flits de inhoud van de zak. Een heftige begeerte maakte zich meester van een aantal stamgasten. De volgende day was de kapitein weer in Colbrie, maar dit keer zonder zijn zwarte Zak. De Schrijnwerker had een aantal "vrienden" om zich heen verzameld en toen de kapitein die avond naar het toilet ging, werd hij vastgegrepen en zonder enig pardon werd er een mes op zijn keel gezet: de juwelen of je leven. De kapitein stribbelde tegen, maar na een paar dagen wisten de rovers toch waar de juwelen te vinden waren. In het ravijn van de berengrotten. De kapitein werd naar de grot gebracht, de ingang was in de nacht nauwelijks vindbaar. Het was een kleine nauwe opening die tot gang gaf tot een ruime zaal waar 8 à 9 personen breeduit konden zitten.

Achterin de grot waren nissen, een dikke stalagmiet en een nog grotere stalagiet.

Om een lang verhaal kort te waken, de rovers doorzochten de grot van onder tot boven, ze kropen in elke nauwe gang met flambouwen en kaarsen. Een aantal malen ontdekten ze dat ze op het goede spoor zaten waar de juwelen verstopt zouden kunnen zijn, maar een grote waterval maakt een definitief einde aan de zoekpartij.

De kapitein zei noch boe of bah. Uit nijd en onmacht lieten ze de kapitein gekneveld achter in de grot. De kapitein stierf (op het kerkhof liggen zijn botjes) en niemand durfde weer in de grot. Het verhaal gaat dat het water de wachter is. De schat is een legende geworden!

Krijg je op dit moment geen zin om tijdens het zomerkamp de "trou de treasure" te gaan zoeken? Zouden jullie niet eens een poging willen wagen de schat op te sporen of in ieder geval de legende af te waken?

Als je zin hebt, sla dan de bladzijde om. Heb je geen zin, sla dan dit boek dicht en ga in de regen of de zon zitten.



## SPELVERLOOP

Jullie zijn een explorerafdeling. Als je met 4-8 personen bent, kun je dit afdelingsspel gaan spelen. En van jullie krijgt de meesterrol. De meester leidt het spel, hij beslist over de gang van zaken, hij oordeelt met wie jullie vechten, Wat jullie

vinden aan aanwijzingen om bepaalde hindernissen te overwinnen. De meester krijgt aparte instructies, die slechts de meester leest voorafgaand aan het spel. Deze regels en informatie vind je in het boekje van de meester. De overige afdelingsleden vormen de explorerafdeling.

Lees de volgende regels en informatie over het spel.

De leden van de explorerafdeling hebben verschillende functies, net zoals in je eigen afdeling. Zo is er de voorzitter, de secretaris, de penningmeester en de materiaalmeester.

Wie dat zijn wordt op de volgende manier bepaald:

- Dobbel met 3 dobbelstenen om de beurt. Wie hoger werpt dan 15 mag een functie kiezen. Zijn de 4 functies verdeeld, dan zijn de overige afdelingsleden gewone leden.
- Geef jezelf een naam en vul het document van de kracht in per persoon. Deze documenten zijn apart bijgevoegd.



leder afdelingslid krijgt 30 punten voor haar/zijn levensenergie. Deze energie kan afnemen in gevechten met een rat, een vleermuis of een groep struikrovers. Iedere klap die een afdelingslid krijgt, moet afge trokken worden van de levensenergie. Het je 0 punten, dan ben je -in het spel- dood (zie verder bij de gevechtsregels).

leder afdelingslid krijgt individueel een aantal punten voor 5 avontuur-eigenschappen.

Hoe behendig, slim, krachtig, saamhorig of moedig een afdelingslid is, hangt af van een worp met een dobbelsteen. Hoe bepaal je eigenschappen?



leder expeditielid heeft 7 basispunten voor moed, behendigheid, charisma, slimheid en kracht.

Een worp met n dobbelsteen bepaalt het aantal "moed"punten.

Bijvoorbeeld:

voorzitter Piet heeft:

moed: 11 (7 + 4)

behendigheid: 13 (7 + 6)

charisma: 10 (7 + 3)

slimheid: 12 (7 + 5)

kracht: 8 (7 + 1)

Piet is dus zeer behendig en slim en helemaal niet zo krachtig.

De afdeling in haar totaal krijgt saamhorigheidspunten. Werp allemaal één keer en tel de punten bij elkaar op. Hoe hoger het saamhorigheidsgevoel, hoe meer kans er is hindernissen gezamenlijk te nemen

## HET SPEL

Als je allemaal een document van kracht hebt ingevuld kun je naar de ingang van de "trou de treasure."  
De meester zal het gebied zo beschrijven, dat jullie in staat zijn op een ruitjesveld een plattegrond te tekenen. Dit is erg handig, omdat je dan weet waar je je bevindt. Slechts de meester heeft een totaaloverzicht. Jullie moeten door middel van vragen stellen erachter zien te komen waar je je bevindt en welke hindernissen overwonnen moeten worden.

### BIJVOORBEELD:

De meester geeft eerst algemene informatie: hiertoe behoren afmetingen van gangen, zalen en rivieren, dingen die op het eerste gezicht waar te nemen vallen.

### VOORBEELD:

afdelingsleden: "Waar bevinden we ons, Wat zien we?"  
meester: "Je staat in een gang die van noord naar zuid loopt, die twee meter breed en twee meter hoog is."

Als de afdelingsleden niet verder vragen, krijg je geen speciale informatie. Stel je wel vragen, dan geeft de meester speciale informatie die nuttig is om de tocht te kunnen volbrengen.

### VOORBEELD:

afdelingsleden: "Als we op de vloer kijken in de nis, zien we dan nog iets bijzonders?"  
meester: "Ja, er liggen balken kriskras opgestapeld."  
afdelingsleden: "Zijn deze balken te verschuiven?"  
meester: "als je kracht genoeg hebt lukt je dat wel."

Als de spelers de krachtproef hebben gedaan, en die is gelukt (zie proeven) dan kun je we er verder vragen:  
afdelingsleden: "Is er nog iets bijzonders onder de balken?"  
meester: "Ja, een luik wordt zichtbaar." etcetera.

Het is dus belangrijk om nieuwsgierig te zijn en de meester antwoord te laten even op allerlei vragen.

Alle informatie teken je op de plattegrond, zodat je niets vergeten kunt en je de weg naar de zak met juwelen kunt vinden.



## DE PROEVEN

Stel je voor dat je als afdeling voor een spleet staat van 10 meter diep en 1,5 meter breed. Dan moet die spleet overbrugd worden. Stel dat je balken weet te liggen en jullie kunnen een brug pionieren, dan zal het van ieders behendigheid afhangen of de brug veilig en sterk genoeg is.

Om te weten of je behendig genoeg bent, dobbel je met de 3 dobbelstenen. Op je document van kracht staat achter behendigheid van Piet de voorzitter: 13. Hij is behendig genoeg als hij tussen 1-13 punten werpt. Werpt hij 14 of meer punten, dan mislukt de proef. De meester bepaalt in het laatste geval of Piet een tweede behendigheidsproof mag afleggen (opnieuw gooien met de dobbelstenen) of dat een handig afdelingslid, die al over de brug is, je een hand kan geven. Die persoon dobbelt opnieuw, maar nu met zijn charisma. Is zijn charisma 9, dan kan hij het onhandige afdelingslid over de brug helpen als hij 1-9 punten werpt. Lukt het dan nog niet, dan ligt het aan de meester hoe er verder gehandeld moet worden.

## DE GEVECHTEN

De gevechten tussen de afdeling en ratten, vleermuizen en struikrovers, verlopen op een speciale manier. Het gevecht vindt plaats met behulp van dobbelstenen.

Stel, een rat valt de voorzitter aan; de voorzitter verdedigt zich en valt op zijn beurt de rat aan. Elk gevecht kent aanvals- en afweer-scores.

Lukt een aanval en mislukt een afweer, dan heeft bijvoorbeeld een rat de voorzitter een hap in zijn been gegeven. De levensenergie van de voorzitter neemt dan met 2 punten af. Lukt het de rat de voorzitter goed aan te vallen, dan kunnen van de voorzitter al zijn levensenergiepunten afgenomen worden en is de voorzitter definitief uitgeschakeld als hij 0 punten overhoudt.



Omgekeerd geldt het ook. De voorzitter schopt de rat (aanval lukt, afweer rat mislukt) en de levensenergiepunten van de rat nemen af. Heeft de rat 0 punten, dan is hij ook definitief uitgeschakeld en kan de voorzitter opgelucht zijn tocht vervolgen.

Kort samengevat, een gevecht tussen Piet en een rat:

### VOORZITTER PIET:

levensenergiepunten: 30  
aanval: hoogstens 11 te gooien  
afweer: hoogstens 8 te gooien  
wapen: benen, 1 dobbelsteenworp + 2

### RAT :

levensenergiepunt en : 15  
aanval : hoogstens 10 te gooien  
af weer : hoogstens 6 te gooien  
wapen : tanden , 2 punten

De meester werpt voor de rat en Piet voor zichzelf.

Piet heeft de eerste gooi (aanval) en gooit met 3 dobbelstenen 10. Hij heeft succes. De rat mag afweren en gooit 4. De rat heeft de aanval gepareerd. Als de rat nu 12 gegooid heeft, is de afweer mislukt. De rat heeft dus een trap van Piet's benen gekregen. Piet werpt een dobbelsteen en telt bij de worp 2 punten op (1 dobbelsteen + 2). Stel dat Piet 5 gooit, dan gaan 7 levensenergiepunten van de score van de rat af. Dit is dus  $15 - 7 = 8$ . De rat mag nu een aanval wagen naar Piet. En Piet kan de aanval pareren of niet. Lukt het de rat Piet aan te vallen zonder dat Piet afweert, verliest Piet voor elke beet 2 levensenergiepunten.

Het gevecht is afgelopen als één van beide partijen uitgeschakeld is. De meester beslist als Piet uitgeschakeld wordt of Piet nog verder mee mag spelen.

## DE PLATTEGROND EN DE START VAN HET SPEL

Er is een kompasroos getekend op de plattegrond, de meester maakt daar gebruik van tijdens de algemene informatie.

Jullie starten op de plattegrond op vakje 4A. Geen enkele keer loop je van het papier af!

De meester kan bijvoorbeeld zeggen: je staat in een kamer die 4 x 4 meter groot is. Er is een deur aan de westzijde precies in het midden. Aan de noordzijde op 2 meter van de westmuur hangt een gordijn van 1 meter breed.

De plattegrond zal er dan als volgt uitzien, als elk vakje 1 m<sup>2</sup> is.

	A	B	C	D	E	F
1						N
2			gordijn			W O
3						Z
4	deur					
5						
6						
7						

Genoeg vertelt. Ben je bereid het avontuur aan te gaan?

Heb je potlood, papier, koffie, thee en koek bij de hand?

Goed: nodig de meester uit door middel van vragen te vertellen waar jullie je bevinden.

