

De Ontsnapping

Steels in de Stille Oceaan

Er heerst een vredige stilte in de gevangenis van het eenzame eiland Ohahihino.

De Kolonel zit te dutten in zijn fauteuil.

De Majoor beleeft enige voldoening in het inspecteren van de vormeloze overal van de enige nog overgebleven gevangene, terwijl de Luitenant haar tracht te overtreffen door het vruchteloos zoeken naar moddervlekken op diens schoenen.

De Technicus tenslotte doodt haar tijd met de zoveelste poging het computerspelletje

"Wereldheerschappij" met succes te beëindigen.

Allen zijn in dienst van de mysterieuze doctor No Goldvinger, maar van zijn duistere plannen hebben zij geen weet. Tenminste.....?

Tot hun rust wordt verstoord door een invasie van buitenlanders.

Wat hebben al deze Russen, Amerikanen en Fransen in dit godverlaten oord te zoeken?

Zeker is dat ze hun duivelse bedoelingen rustig kunnen vergeten, want ze vallen als rijpe appels in de armen van de bewakers.

Eindelijk wat te doen....



Spelgegevens

Alle deelnemers aan dit spel zijn geheim agent, in dienst van de krijgsmacht van hetzij Amerika, hetzij Frankrijk, hetzij Rusland. Ze zijn op missie gestuurd naar het eenzame eiland in de Stille Zuidzee Ohahihino. Helaas zijn ze slecht voorbereid door hun werkgever: zodra ze voet aan land zetten, worden ze gearresteerd. En in de gevangenis gegooid. Zonder kans op vrijlating...

Nu is het een luxe gevangenis en zijn sommige bewakers best aardig, maar om je verdere leven in deze gevangenis te slijten...

Speldoel

Daarom is de doelstelling van elke gevangene om te ontsnappen. Alleen, samen met je landgenoten, of samen met alle gevangenen.

Dat kan doordat iedereen belangrijke informatie bezit om te kunnen ontsnappen.

Maar niet alle informatie die nodig is.

Door samen te werken met je landgenoten kom je een heel eind. Door samen te werken met je vrienden en vijanden uit andere de landen wellicht nog verder.

Om maar niet te spreken van 'samenwerken' met de bewakers.

Maar of je dat ook wilt als geheim agent?

Wat daarbij een grote rol speelt is, dat je ook nog een eigen -geheime- opdracht hebt: je persoonlijke missie als geheim agent. Oftewel: waarom de krijgsmacht van jouw land je naar dit godverlaten eiland stuurde.

Grote vraag daarbij is: wat is het belangrijkste?

Ontsnappen of je missie? Lastig, heel lastig.

Spel

Na een kort welkom legt de spelleider het spel uit. De drie landenteams worden gevormd en met een eenvoudige opdracht komt men 'in de juiste sfeer'.

Iedereen krijgt zijn persoonlijke opdracht en informatie. Nadat alle vragen beantwoord zijn, gaat het eigenlijke spel van start.

Dat begint met de arrestaties van de geheim agenten.

Men maakt kennis met de enig overgebleven gevangene (een acteur). Die zit er al jaren en wil erg graag naar huis. Maar wel levend, graag. Gelukkig bezit hij/zij een schat aan gegevens. Jammer alleen dat hij/zij wat bang is aangelegd.

Natuurlijk maakt men ook kennis met de bewakers. Vier zijn het er in totaal, en allen met een uitgesproken (en verschillend) karakter. Gespeeld door twee acteurs. Oftewel: elke bewaker wisselt regelmatig van wacht.

Daarbij tikt de tijd genadeloos door. Want als de deadline voorbij is, zal men voor eeuwig op dit eiland gekerkerd blijven.

Dus: lukt het de gevangenen op tijd uit te breken? In ongeschonden staat? En met volbrenging van de eigen missie?

Na afloop wordt dat resultaat uitgebreid geëvalueerd.

Gegevens

Dit spel is geschikt voor 5 tot 21 deelnemers.

Aanbevolen wordt echter 9 tot 18 deelnemers

Drie acteurs spelen 5 rollen.

De speluur is naar keuze 4 à 5 uur, 2 of 3 dagdelen.

(3 dagdelen alleen bij teambuilding)

Het spel is niet geschikt om te combineren met barbecue, fondue, gourmet, barbecue buffet, wokken en soortgelijke maaltijden.

Locatie

Wij hebben geen eigen locatie maar spelen waar u wenst mits de locatie/restaurant aan de volgende basisvoorwaarden voldoet

- geen geluidshinder andere gasten/muziek
- een hoofdruimte royaal van afmeting: minimaal twee maal zo groot als voor een dineropstelling noodzakelijk is
- een tweede (kleine) ruimte in verbinding met de hoofdruimte of er desnoods vlakbij; de verbindingsgang hoort dan ook bij de spelruimte
- een tweede bijruimte is aan te bevelen maar niet noodzakelijk
- kleedruimte met tafel en stoelen

Tarieven

- ga voor een directe online offerte naar:
<http://www.livingtale.nl/offerte-ontsnapping.html>
- spelprijs
 - 1 dagdeel € 750
 - 2 dagdeel € 1.000
 - 3 dagdeel € 1.500
- reistijd en autokosten per k.m. € 0,60
- prijzen zijn exclusief catering en 6%BTW
- catering en eventuele verblijfkosten spelers zijn voor rekening van de klant

Andere spelen

Zie: <http://www.personeelsfeest.biz>