

NACHTSPEL: SCREAM

1. Benodigdheden

3 Pillichten om op de plaats van de les te hangen
1 Pillicht voor de agent
Veel kaartjes
Blinddoeken
Enveloppen met de personages
Lessenroosters

2. Personen

1 moordenaar
1 politieagent
1 reporter
de overige leden zijn studenten

3. Doel

De politieagent ontmaskert en overmeestert de moordenaar.

4. Spel

De studenten moeten lessen gaan volgen die genoteerd staan op hun persoonlijke lessenrooster. Op een bepaald uur moeten ze op een bepaalde plaats geweest zijn. Hier moeten zij hun naam en uur van aankomst op en papier dat daar hangt. Als ze daar geweest zijn, mogen ze een kaartje nemen.

Onderweg naar een les kunnen ze vermoord worden door een killer. De killer moet zien dat hij iemand vermoordt zonder dat iemand het ziet. Als de studenten vermoord zijn, moeten ze een blinddoek op, een kaartje aan de killer geven en heel hard op de politie roepen. Ze moeten dan wachten tot de politie ter plaatse is, eerder mogen ze hun blinddoek niet afdoen. De reporter wil natuurlijk ook weten wie de killer is en kijkt heel de tijd goed uit. Als de reporter eerder bij het slachtoffer is dan de agent, dan geeft de agent een kaartje aan de reporter.

Onder heel het spel mag er niet gesproken worden, dus slachtoffers mogen niet verraden wie de killer is. Als de reporter het weet, mag die wel hints geven aan de agent, maar niet door te spreken.

Het spel is gedaan als de agent de killer ontmaskerd en gevangen heeft. Men moet alleen gaan.