

DORPSPEL: THRILLER

1. Benodigdheden

- Voor elk lid een plannetje van het dorp met de plaatsen waar zich de zinnnetjes bevinden zijn aangeduid.
- Kaartjes met het juiste zinnnetje.
- Koord om vast te binden.
- 11 zinnnetjes om op te hangen en iets om deze op te hangen.

2. Spelverloop

Er loopt een moordenaar in het dorp rond, en niemand weet wie de moordenaar is. De bedoeling is dat je zo lang mogelijk in leven blijft.

Begin van het spel: Er wordt een stukje van de film “Sream” getoond, om een beetje in de sfeer te blijven.

De moordenaar wordt door de leiding aangeduid, zonder dat de rest van de leden het ziet.

De leden krijgen een plannetje van het dorp waarop 10 plaatsen zijn aangeduid. Op die plaatsen vinden ze een remedie. De remedies zijn zinnnetjes die ze moeten proberen te onthouden, dus laten hangen en niet wegnemen. Slechts één zinnnetje is echter het juiste; De bedoeling is dat ze zoveel mogelijk zinnnetjes proberen te onthouden.

Als ze door de moordenaar worden getikt, krijgen ze een halve minuut tijd om de zinnnetjes die ze hebben gevonden op te noemen. Als de moordenaar één van de zinnnetjes herkend als het juiste, dan kunnen ze dus niet vermoord worden.

Als ze het juiste niet vernoemd hebben doordat ze bijvoorbeeld de plaats waar het ophing nog niet vonden, of omdat ze dat bepaalde zinnnetje niet meer herinderden, dan kunnen ze natuurlijk wel vermoord worden. Ze krijgen dan van de moordenaar enkele kaartjes met het juiste zinnnetje op, dat kaartje kan dienen als bewijs dat een lid wel degelijk een moordenaar is. Zo gaat het spel verder. Als de eerste moordenaar iemand vermoord, word die persoon ook een moordenaar, en die kan dan natuurlijk verder gaan moorden, enz. Telkens wordt aan een nieuw moordenaar enkele kaartjes meegegeven.

De leiding spellt voor de domme FBI, ze willen de moordenaar ontmaskeren en arresteren dus iedereen die ze tegenkomeen door ze vast te maken. Dat maakt de leden kwetsbaarder voor de moordenaar.

De moeilijkheid van het spel is dat je niemand kan vertrouwen, ieder lid speelt voor zich en moet proberen te overleven. Als het spel eenmaal gevorderd is, kan elke persoon een verdachte zijn.