

GAME-OVER [GERICHT]

Start:

De spelers ontdekken een mysterieuze en onheilspellende ruimte, waar ze slechts met een paar tegelijk binnen mogen. Zodra ze iets aanraken of een verkeerde stap zetten, worden ze luid en duidelijk buiten gegooid. (Traditioneel met het geluid "GAME OVER!")

Waarom moeten ze door de ruimte geraken?

Welk personage bewaakt de game-over-ruimte?

Verloop:

Een Game-Over is een puzzelspel, gelijkaardig aan een escape-room. Er is een bepaalde sequentie van handelingen die de spelers moeten uitvoeren in de ruimte, maar telkens wanneer ze iets verkeerd doen moeten ze terug opnieuw beginnen. Ze ontdekken dus de oplossing door trail-en-error, waarbij ze goed moeten communiceren met de volgende die de ruimte binnen gaat. Een coole, mysterieuze ruimte met veel spel materiaal en inkleding doet veel. Een valkuil: Als alles rond de game-over-ruimte draait, dan zitten de spelers het grootste deel van de tijd te wachten op hun beurt. Denk dus aan andere spelacties die ze buiten de ruimte kunnen doen en nuttig zijn: puzzels uitdokteren, voorwerpen verzamelen die nodig zijn, het achterliggende verhaal ontcijferen...

Wat voor plaats is de game-over-ruimte in je thema? Welke voorwerpen zie je daar?

Welke stappen kan je bedenken voor het ritueel? Hoe kan je deze cool maken?

Wat gebeurt er rond de game-over-ruimte? Hoe zijn de andere spelelementen verbonden?

Slot:

Een speler geraakt aan na veel proberen aan het einde van de ruimte.

Hoe ervaren alle spelers dat ze succesvol zijn?

Wat gebeurt er met deze mysterieuze ruimte?

Materiaal:

Welke objecten staan er in je ruimte? Wat kan je gebruiken om sfeer te scheppen?

Speluitleg:

Tip: Denk goed na over hoe je de ruimte kunt bewaken, zodat de spelers niet proberen je teamleden te omzeilen.

Hoe krijg je de deelnemers aan het spelen? Wat moet elke rol doen?

Bijstuurmogelijkheden:

Wat als het ritueel veel te lang blijkt te zijn? Wat als het te kort is?