**De tempel van Sham Sham Bali**

We gaan op een zoektocht doorheen de tempel van Sham Sham Bali: de god van het vuur, de feestvreugde en... de dood. Een priester wil je inwijden in de lokale mystiek, maar daarvoor moeten ze eerst het geheim van de tempel doorgronden.

We staan voor de tempel. Buiten de tempel worden de leden in 2 groepen ingedeeld. Nadien worden alle leden samen in de tent binnengebracht. De priester doet zijn uitleg over het geheim van de tempel, en over het feit dat hij hen wil binnenleiden in de locale mystiek.  
De leden gaan en staan waar ze willen en op elke plaats krijgen ze een beschrijving van alle grote voorwerpen op de locatie. Per locatie is er dus een begeleider. Dan kunnen ze zelf kiezen wat ze nader onderzoeken. Bij alles wat ze onderzoeken krijgen ze een nauwkeurigere omschrijving met ook vermelding van de kleinere voorwerpen. De leden kunnen dan zelf zien wat ze meenemen of wat ze doen. Na iedere daad volgt er een beschrijving van wat er gebeurt. Het is natuurlijk ook aan de begeleiding om bij een daad van een ploeg te zien in hoeverre dat overeenkomt met de mogelijkheden. De leden kunnen ook spullen meenemen die ze later in het spel op een andere locatie nodig kunnen hebben. De begeleider doet telkens de uitleg.

Bij elke locatie staat een inleidend verhaal, met een aantal mogelijkheden die onderzocht kunnen worden. Soms zijn er vervolgmogelijkheden als de eerste mogelijkheid onderzocht is. *Zoals bij locatie 2 de laan kunnen de leden eerst de struiken onderzoeken, hierdoor komen ze bij een tuinhuis. Door deze actie hebben ze de mogelijkheid vrij gespeeld om het tuinhuis te openen met sleutel 1, deze moeten ze eerst vinden in locatie 13 de keuken. Nu komen ze terecht in locatie 15 het tuinhuis.*

De mogelijkheden zijn zo weer gegeven:

* *= mogelijkheden*
* = vervolg mogelijkheden

….. = niet hardop voorlezen

**Materialen lijst**

Dit zijn de spullen die de leden mee kunnen nemen en nodig hebben bij andere locaties:

|  |  |
| --- | --- |
|  | De plattegrond |

**Locatie 1: Toegangspoort**

Geen voorwerpen om mee te nemen

**Locatie 2: De laan**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Breekijzer |
|  | Oplaadbare zaklamp |
|  | Gele saffier |

**Locatie 3: De hal**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pantoffels in het kastje |
|  | Handen van het lijk |
|  | Sleutel x (in broekzak van het lijk) (voor schatkamer) |
|  | Sleutel 3 (Onder het tapijt) (voor de kamer van de rituele reiniging |
|  | Het tapijt |
|  | Doosje lucifers |
|  | Rode saffier |

**Locatie 4: Het materiaalhok**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Sleutels xx en xxx (voor schatkamer) |
|  | Ontstopper |
|  | Schroevendraaier |
|  | Elektriciteitskabels |
|  | 3 bezems |
|  | 2 emmers |
|  | 4 bussen schoonmaakmiddel |
|  | Een zak aardappelen |
|  | Twee potten rode verf |
|  | Een pot vernis |
|  | Verfborstels |
|  | Een schilders outfit |
|  | Een busje antivries |
|  | Een autoband |
|  | Stekkers |
|  | Een pot houtlijm |
|  | 2 voetballen |
|  | Een baseball cap |
|  | Potten en pannen |
|  | Een plank (pionier paal) |
|  | Spijkers |
|  | Een hamer |

**Locatie 5: De tuin der lusten**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Ladder (achter acaciastruiken) |
|  | Groene saffier |

**Locatie 6: De tempel**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Blauw masker (in het altaar) |

**Locatie 7: De kapel der 7 mysteries**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Sleutel 2 (voor kastje in de hal) |

**Locatie 8: De dodenkamer**

Geen voorwerpen om mee te nemen

**Locatie 9: De kamer der rituele reiniging**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Sleutel 4 (voor altaar in de tempel) |
|  | Stofjas |
|  | Stofmasker |
|  | Handschoenen |

**Locatie 10: De kapel van de heilige ontlasting**

Geen voorwerpen om mee te nemen.

**Locatie 11: De kelder**

Geen voorwerpen om mee te nemen.

**Locatie 12: Het priesterlijk vertrek**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Puimstenen tafeltje |
|  | Geweer |

**Locatie 13: De keuken**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Sleutel 1 (voor tuinhuis) |
|  | Hakmes |

**Locatie 14: De voorraadkamer**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Geweerpatroon |

**Locatie 15: Het tuinhuis**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Busje antiroestproduct |

**Locatie xxx**

**Opdrachten lijst**

Dit zijn de spullen die we nodig hebben om de opdrachten uit te voeren.

**Locatie 1: Toegangspoort**

Opdracht 1

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2x Panty |
|  | 2x Tennisbal |
|  | 10x flesjes |
|  | Zalf |
|  | Glitter |
|  | Kleurstof |

**Locatie 2: De laan**

Opdracht 2

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2x a4 met raadsel erop |

**Locatie 3: De hal**

Opdracht 8

|  |  |
| --- | --- |
|  | Kabelbaan + toebehoren |
|  | Bal |

**Locatie 4: Het materiaalhok**

Opdracht 3

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2x Rolletje verband |

**Locatie 5: De tuin der lusten**

Opdracht 4

|  |  |
| --- | --- |
|  | 6x pionnen |
|  | 2x bezems |

**Locatie 6: De tempel**

Opdracht 5 & 6

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2x Puzzelstukken met spreuk |

Opdracht 7

|  |  |
| --- | --- |
|  | Cijferslot |
|  | Kistje met blauw masker erin |

**Locatie 7: De kapel der 7 mysteries**

Op deze locatie zijn er geen opdrachten.

**Locatie 8: De dodenkamer**

Opdracht 9

|  |  |
| --- | --- |
|  | 2x Geschiedenis verhaal |

Opdracht 10

|  |  |
| --- | --- |
|  | Wc-papier |
|  | 5x Touw 50 cm |

Opdracht 11

|  |  |
| --- | --- |
|  | Zelfde wc-papier als opdracht 10 |
|  | Tip |

Opdracht 12

|  |  |
| --- | --- |
|  | Plattegrond schets |
|  | Mummificering zalf/Zonnebrand |

Opdracht 13

|  |  |
| --- | --- |
|  | Blinkdoek |
|  | Rookmachine |
|  | Amulet/sieraad |
|  | Tip |

**Locatie 9: De kamer der rituele reiniging**

Op deze locatie zijn er geen opdrachten.

**Locatie 10: De kapel van de heilige ontlasting**

Op deze locatie zijn er geen opdrachten.

**Locatie 11: De kelder**

Op deze locatie zijn er geen opdrachten.

**Locatie 12: Het priesterlijk vertrek**

Opdracht 14

|  |  |
| --- | --- |
|  | Lintjes |
|  | Tape |

**Locatie 13: De keuken**

Opdracht 15

|  |  |
| --- | --- |
|  | Appels |

**Locatie 14: De voorraadkamer**

Op deze locatie zijn er geen opdrachten.

**Locatie 15: Het tuinhuis**

Op deze locatie zijn er geen opdrachten.

**Locatie xxx**

Finale opdracht

|  |  |
| --- | --- |
|  | Pannetjes |
|  | Spullen om vuur te maken |
|  | Eten om te koken |

**Inleidend verhaal**

We gaan op een zoektocht door de tempel van Sham Sham Bali: de god van het vuur, de feestvreugde en... de dood. Een priester wil je inwijden in de lokale mystiek, maar daarvoor moeten jullie eerst het geheim van de tempel doorgronden.

Hier zie je de plattegrond van de tempel van Sham Sham Bali, je kunt zien dat er 15 verschillende locaties zijn. Bij verschillende leidingen vind je verschillende locaties. Om verder te komen in de tempel moet je elke locatie onderzoeken. De leiding vertelt je wat de mogelijkheden zijn per locatie en dan mogen jullie kiezen wat jullie willen onderzoeken.

Tijdens de zoektocht moet je opdrachten doen. Als je een opdracht goed uitvoert kom je steeds verder in de tempel. Als je afwijkt van de regels of opdrachten niet goed uitvoert keer je terug naar een andere ruimte

Soms is het zo dat de opdrachten verlopig op zijn op 1 locatie en dat je dan eerst naar een andere ruimte moet om verder te kunnen in de tempel.

Ook zal je soms voorwerpen moeten meenemen die je verderop in de tempel nodig hebt. Dus houd je ogen goed open voor spullen die je mee kunt nemen, het kan altijd makkelijk zijn.

Lukt het jullie om het geheim van Sham Sham Bali te doorgronden? Heel veel succes!!!

**De eerste groep mag nu vertrekken naar locatie 1, hier krijgen jullie de eerste informatie…**

**Locatie 1: De Toegangspoort**  
Achter je is ondoordringbaar oerwoud. Enkel het pad waarlangs je kwam en waar niets te zien valt. Heel de tempel is omringd door een metershoog hek waar niemand over kan. Aan weerskanten van het hek staan twee gouden pilaren met een kristallen drakenkop erop. De poort is van stevig metaal, en is helemaal dichtgegroeid met dikke lianen. Het is onmogelijk om ze te openen.

Mogelijkheden:

* **Hek onderzoeken**: niets te zien
* **Lianen wegkappen**: onbegonnen werk, er zijn dagen tijd voor nodig
* **Kristallen draken onderzoeken**: de ogen beginnen te flikkeren en de draken beginnen vuur in het rond te spuwen. Heel de groep is zwaar verbrand. Er is slechts één manier om te genezen van deze duivelse wonden: een magische zalf maken. Om de ingrediënten te kennen moet je de formule van medicijnman Kobota ontcijferen. **(Opdracht 1)**

Ze staan nog steeds voor de poort. Maar door de alles verschroeiende hitte van de vuurspuwende draken is alles platgebrand: al het gras, heel de rand van het oerwoud is weg, en... de lianen zijn weggebrand. De poort staat op een kier.

* **Door de poort gaan:** ze komen terecht op locatie 2: De Laan.

**Locatie 2: De Laan**  
De poort valt in het slot achter je en is niet meer open te krijgen. Naast de laan staan dichte acaciastruiken met scherpe doorns. Voor je zie je een marmeren trap die leidt naar een gouden poort. De poort zit muurvast. Naast de poort staan aan weerskanten drie pilaren die het dak ondersteunen.

Mogelijkheden:

* **Struiken onderzoeken**: onder de struiken ligt een oplaadbare zaklantaarn, maar de batterijen zijn op.  Er ligt ook een breekijzer.  Tussen de struiken loopt een smal paadje naar een tuinhuisje. Daar is niets te zien, enkel een gesloten deur.
  + Indien de deur wordt geopend met sleutel 1 komen ze op

locatie 15: het tuinhuis.

* **Poort onderzoeken:** de poort heeft een mooie goudbewerking en prachtige ingelegde saffieren. Naast de poort ligt een gele saffier. De poort is afgesloten met een elektronisch cijferslot.
* **Pilaren onderzoeken**: er storten twee pilaren in: iedereen heeft zijn been gebroken: de hele groep moet de voeten samenbinden tot na de volgende opdracht.
* **Trap onderzoeken:** klinkt hol

Meer valt niet te zien.

Vervolg mogelijkheden:

* **Met het breekijzer de trap openbreken**. Het marmer breekt aan stukken, en langzaam komt er een wiskundige formule tevoorschijn. Wanneer heel de formule tevoorschijn is gekomen breekt jammer genoeg ook het breekijzer zodat het niet meer verder kan gebruikt worden (het wordt geschrapt uit de inventaris).

**Opdracht 2):** De wiskundige formule oplossen

* **De code intikken in het cijferslot:** De gouden poort opent zich moeizaam en valt terug dicht. De elektronische beveiliging wordt terug in werking gesteld. Men bevindt zich nu in locatie 3: de hal.

**Locatie 3: De Hal**  
Achter je zie je de binnenkant van de gouden poort, even mooi bewerkt als langs buiten. Helemaal in het midden is het elektronisch systeem ingewerkt. De deur kan gewoon geopend worden door op een zwarte knop te drukken.

Op de vloer ligt een vrij dik tapijt met afbeeldingen van strijdtaferelen. Recht voor je zie je een bronzen deur, volledig bezet met onbewerkte edelstenen, vermoedelijk de deur naar de eigenlijke tempel. Aan de rechterkant zie je twee deuren, aan de linkerkant een. Tegen de linker muur staat een klein, eenvoudig kastje. Op het plafondstaat een enorme afbeelding van Sham Sham Bali.

Mogelijkheden:

* **Tapijt onderzoeken:** wollen tapijt, vrij dik, kan opgerold worden.
  + **Tapijt oprollen**: Op de grond eronder ligt een sleutel (sleutel 3)
* **Kastje onderzoeken:** stevig op slot, niet open te krijgen.  Op het  
  kastje ligt een doosje lucifers.
  + **Kastje openen met sleutel 2:** In het kastje liggen schoenen om de tempel  
    binnen te geraken.
* **Linker deur onderzoeken**: de deur is niet op slot. Dan belanden  
  we op locatie 5, de tuin.
* **Plafond onderzoeken:** prachtige fresco, het plafond hangt vol  
  spinnenwebben.
* **Eerste rechterdeur onderzoeken:** kan gewoon geopend worden. Dan belanden  
  we op locatie 4, het materiaalhok.
* **Tweede rechterdeur onderzoeken:** zware metalen deur, geen klink of slot  
  te zien, enkel drie lege nissen. Boven de deur hangt het opschrift: 'Wie mij openen wil, moet mijn verloren glorie terug aanbrengen. Maar wee hem, die niet de juiste volgorde kent...'  Naast de deur ligt het lijk van de vroegere priester.   
  + **De gele, de groene en de rode saffier in de nissen plaatsen**: Deze vinden ze op locatie 2,3 en 5. Er is geen bepaalde volgorde vastgesteld. De eerste keer is per definitie een verkeerde volgorde, en dan volgt opdracht 8, de tweede keer is wel de 'juiste volgorde'.
    - **Eerste poging:** de drie edelstenen schieten uit de deur, en bezorgen de ganse groep zware verwondingen. Om te genezen dient er eerst een moeilijke opdracht vervuld te worden (opdracht 8).
    - **Tweede poging:** Zeg de juiste kleuren code voor. Het slot springt los en de deur zwaait open.  We belanden op locatie 7: de kapel der 7 mysteries.
* **Lijk van de priester onderzoeken:** het lijk is reeds in ver gevorderde staat van ontbinding. Nader onderzoek is niet mogelijk zonder verdere bescherming.  
  + **Lijk van de priester onderzoeken met de stofjas, -masker, en  
    beschermende handschoenen (locatie9):** In de broekzak van het lijk zit een sleutel. (sleutel x).
  + **Handen van lijk van de priester afhakken en meenemen**: is toegelaten  
    indien een voorwerp in bezit is waarmee dat gaat (een bijl, een mes, ...).
* **Toegangsdeur van de tempel onderzoeken:** naast de deur ligt een rode  
  saffier. De deur kan gewoon geopend worden. De tempel is locatie  
  6: De Tempel.

**Locatie 4: Het Materiaalhok**  
Op het moment dat er door de deur wordt gegaan, springt er een Bengaalse tijger uit het donker tevoorschijn. De enige manier om je te verdedigen is door erop te schieten met het geweer uit locatie 12: het priesterlijk vertrek, en de patronen uit locatie 14: de  
voorraadkamer.

* **Indien er niet wordt geschoten:** Met zware verwondingen wordt je uit de kamer gesmeten, terug naar locatie 3: de hal. Om te genezen moet je op zoek gaan naar de medicijnman Machochoco.  Hij geeft je opdracht 3.

* **Indien er wel geschoten wordt**: De tijger valt dood op de grond neer. In de kamer is het te donker om iets te zien. Je kan licht maken met de lucifers. (De zaklantaarn kunnen ze nog niet gebruiken omdat de kabels om hem op te laden in dit lokaal liggen.) Tegen drie van de vier muren staan rekken en kasten met allemaal  
  rommel, behalve tegen de muur achter je. Je zou graag alles willen meenemen, maar je kan er maar vijf meenemen, want anders storten de kasten in en zou je eronder kunnen vastzitten.

Mogelijkheden:

* **De muur achter je onderzoeken**: drie bezems, twee emmers, vier bussen schoonmaakmiddel, een wc-ontstopper, een zak aardappelen en twee sleutels. (sleutel xx en xxx.)
* **Kast links onderzoeken**: twee potten rode verf, een bak verfborstels, een pot vernis, een schilders outfit, een flesje antivriesproduct, en een afgedankte autoband.
* **Kast rechts voor onderzoeken:** allerlei soorten en maten elektriciteitskabels,  
  enkele stekkers, een pot houtlijm, twee voetballen en een baseballkap.
* **Kast rechts onderzoeken:** allerlei potten en pannen, een plank, enkele nagels, een hamer en een schroevendraaier.

**Locatie 5: De Tuin der Lusten**  
U bent beland in de tuin der lusten. Een zonovergoten heilig bloemenperkje. Recht voor u ziet u een witte muur, volledig begroeid met klimop, met in het midden een zware eiken deur. Rechts van u ziet u een prachtig rozenperkje. Links ziet u een gelijkaardige bloemenpracht, ditmaal bestaande uit gladiooltjes, met achteraan de gekende acaciastruiken.

Mogelijkheden:

* **Bloemenperkje rechts onderzoeken:** midden tussen de  
  bloemen ligt een groene saffier.  
  + **Groene saffier meenemen:** je struikelt, en de bloemen grijpen je vast met hun doorns. De planten spuiten een gif in je lichaam zodat alles voor je ogen  
    begint te draaien. Alle woorden die je kent worden door elkaar gehaald. Je bent pas terug genezen wanneer je de volgende woorden terug tot hun oorspronkelijke staat kan terugbrengen (zie opdracht 4).
* **Bloemenperkje links onderzoeken:** achter de acaciastruiken glinstert een groot voorwerp. Zonder hulpmiddelen kan men echter niet door de struiken geraken.
  + **Struiken weghakken met het kapmes uit de keuken:** het  
    glinsterende voorwerp is een trapladdertje.
* **Deur rechtvoor onderzoeken:** de deur staat op een kier, maar voor de deur  
  ligt een groot spijkerbed. Geen sprake van om daarover te gaan.
  + De mat uit de hal over het spijkerbed leggen. Dan belanden we in locatie 8: de dodenkamer.

**Locatie 6: De Tempel**  
Op het moment dat u de deur opent, merkt u dat de hal achter u plots volledig verlicht is. Buiten barst een hels onweer los. U draait zich om en ziet dat het enorm felle licht afkomstig is uit de ogen van Sham Sham Bali. Een bulderende stem weerklinkt in de hal: 'Waren jullie misschien van plan om met je vuile voeten deze heilige grond te betreden?! Over mijn lijk. Jullie krijgen 10 seconden om jullie daad ten goede te keren. Indien jullie dat niet kunnen, zullen jullie zwaar gestraft worden door mijn heilige spinnen, zodat jullie nooit meer zo'n verfoeilijke daad zullen ondernemen.'

* **Indien de pantoffeltjes uit het kastje in de hal niet worden aangedaan**, dan gebeurt het volgende: uit de spinnenwebben van het plafond komen honderden enorme spinnen naar beneden gezakt. De ganse groep wordt opgesloten in een gigantisch web en terug in locatie 3: de hal gebracht. De enige manier om de toverformule te verbreken is door op zoek te gaan naar een heilige toverformule. (zie opdracht 5 en opdracht 6).
* **Indien de pantoffeltjes wel worden aangedaan of al aangedaan waren:** U bevindt zich nu midden in de grote tempel van Sham Sham Bali, een enorme hal, helemaal bezet met goud, edelstenen en andere dure materialen. Recht voor u ziet u een reusachtig gouden beeld van Sham Sham Bali in zittende houding. Enkele meters voor zijn voeten staat een groot kristallen altaar, volledig met diamant beslagen. Heel de vloer van de tempel is bedekt met kleine tapijtjes voor de aanbidding van de god. De linker- en rechterwand zijn volledig beschilderd met prachtige fresco's.

Mogelijkheden:

* **Gouden beeld onderzoeken:** geen speciale voorwerpen te  
  vinden.
* **Altaar onderzoeken:** prachtig altaar, volledig gemaakt  
  in doorzichtige materialen. Midden in het altaar bevindt zich een klein schatkistje. Het  
  altaar is niet stuk te slaan door de diamanten beschermlaag er rond. Het is enkel open te krijgen met een ingewikkelde cijfercombinatie aan de rechterkant van het altaar. (zie opdracht 7).
  + **Wanneer deze cijfercombinatie correct is ingetypt,** kan men een diamanten deurtje openen, en komt er een slot tevoorschijn (slot 4). Het altaar is nog steeds niet open te krijgen.
    - **Wanneer sleutel 4 in het bezit is**, en de sleutel in het slot wordt gebracht: Het altaar breekt in miljoenen scherven. Midden in het puin ligt het kistje open met een blauw keramiek masker erin.
* **Zijwanden onderzoeken**: niets speciaals te zien.

**Locatie 7: De Kapel der 7 Mysteries**  
Voor je zie je een prachtig altaar en een houten bidstoel. De kamer wordt verlicht door het zonlicht dat door de zoldering van melkglas schemert.

Mogelijkheden:

* **Altaar en bidstoel onderzoeken**: niets speciaals te zien.
* **Zoldering onderzoeken:** boven op het dak ligt een klein voorwerp (sleutel 2)
  + **Eender welk groot voorwerp tegen de zoldering werpen:** de ganse groep wordt bedolven onder een regen van glasscherven. Tussen de glasscherven ligt een sleutel sleutel 2 van het  
    kastje in de hal.

**Locatie 8: De Dodenkamer**

Nu zijn we beland in de dodenkamer van de tempel. Een muffe ruimte, schaars verlicht door de kleine raampjes in de linker muur. Tegen de rechtermuur staan drie houten sarcofagen. Recht voor je zie je een andere deur. In de linker achterhoek staat een eeuwenoude lessenaar met een eeuwenoud manuscript erop.

Mogelijkheden:

* **Linkermuur onderzoeken:** niets speciaals te zien.
* **Manuscript onderzoeken:** Bij een vluchtige lectuur van dit manuscript in het oud Ghanees kom je te weten dat het hier gaat om een korte geschiedenis van de  
  tempel. (zie opdracht 9).
* **Sarcofagen onderzoeken:** een duistere stem weergalmt: 'Zou je niet eerst het manuscript lezen?'
  + **Indien het manuscript reeds gelezen is:** Je kan kiezen welke van de drie sarcofagen je opent
  + **Rechtse sarcofaag openen:** mummie komt rechtzitten. Hij vraagt ons  
    eerst een opdracht te vervullen vooraleer hij zijn naam prijsgeeft of een tip geeft. Hij was namelijk de vorige nacht wat aan het rondzweven door Chanly, en hij is ergens een stuk van zijn windels verloren. Hij geeft ons een opdracht (opdracht 10) om deze windel te gaan zoeken.
    - **Wanneer de windel gevonden is:** 'Hallo, ik ben Cruelitator. Vanwaar halen jullie het lef om mij uit mijn eeuwige slaap te wekken?' Bij de ganse groep worden de handen op de rug gebonden tot bij de volgende opdracht.
* **Middelste sarcofaag openen:** mummie komt rechtzitten. Eerst een opdracht vervullen vooraleer hij zijn naam prijsgeeft of een tip geeft. Hij zou graag  
  eventjes terug het blauwe masker (uit het altaar) opzetten om nog eens terug te keren naar vroegere tijden.   
  + **Indien het masker wordt opgezet:** Hallo, ik ben Kokkollokko.
  + **Mummie van middelste sarcofaag een tip vragen:** hij geeft een  
    papiertje (opdracht 11)
* **Linkse sarcofaag openen:** mummie komt rechtzitten. Eerst een opdracht  
  vervullen vooraleer hij zijn naam prijsgeeft of een tip geeft. Ze moeten aan de hand van een vluchtige plattegrondschets op zoek gaan naar een flesje mummificeringszalf om zich nog eens goed in te vetten. (Opdracht 12).
  + **Indien de opdracht vervuld is:** Hallo ik ben Kalimasser.
  + **Mummie van linkse sarcofaag een tip vragen:** hij geeft een papiertje (opdracht 13).
* **De deur rechtvoor onderzoeken:** de deur kan gewoon geopend worden: we  
  belanden op locatie 9: de kamer der rituele reiniging.

**Locatie 9: De Kamer der Rituele Reiniging**

Heel deze kamer is bezet met mozaïektegeltjes. Recht voor u ziet u een enorm bad. Rechts zijn er twee wastafeltjes met twee spiegelkastjes erboven. Op de linkermuur is er een prachtige mozaïek van Sham Sham Bali. Naast het bad is er een deur, en links van de deur van waaruit je komt is er een tweede deur.

Mogelijkheden:

* **Bad onderzoeken:** niets speciaals te zien
* **Twee wastafeltjes onderzoeken:** de kastjes staan vol  
  cosmetische rommel. Niets dat van enig nut zou kunnen zijn.
* **linkermuur onderzoeken**: reusachtige mozaïek. Op de plaats van het hart van Sham Sham Bali hangt een klein gouden kastje zonder slot. Het kastje is met vijzen in de muur bevestigd.
  + **Met de schroevendraaier uit het materiaalhok het  
    kastje losvijzen**. In het kastje hangt sleutel 4 (van het slot van het altaar in locatie 6: de tempel).
* **Deur links onderzoeken:** de deur is op slot (slot 3 - sleutel ligt in locatie 3: de hal)  
  (indien de deur geopend wordt belanden we op locatie 10, de kapel der heilige ontlasting) Naast de deur hangt een stofjas, een stofmasker, en een paar  
  veiligheidshandschoenen.
* **Deur rechtvoor onderzoeken:** kan gewoon geopend worden. (Indien de deur  
  geopend wordt, belanden we op locatie 12, het priesterlijk vertrek.)

**Locatie 10: De Kapel der Heilige Ontlasting**

Recht voor u ziet u een zachte pelsen zetel met in het midden een opening. Aan de muren hangen allerlei kadertjes met onnozele spreuken op.

Mogelijkheden:

* **Muren onderzoeken:** niet de moeite waard om enige tijd aan te besteden
* **Zetel onderzoeken:** dit zou weleens de priesterlijke wc kunnen zijn. Naast de zetel ligt een zware metalen plaat een stukje in de grond ingewerkt. Ongetwijfeld een luik, maar er zit geen handvat of geen slot aan. Met de blote hand is het onmogelijk open te krijgen.
  + **Met de wc-ontstopper uit het materiaalhok het luik  
    opheffen**: Dan belanden we op locatie 11: de kelder.

**Locatie 11: De Kelder**

Een lange trap leidt naar een donkere ruimte. Het is veel te donker om iets te kunnen zien. Licht maken met de opgeladen zaklantaarn. Nu zie je voor je een enorme zaal vol met rommel. Linkermuur, rechtermuur, achter- en voormuur zijn alle volgestouwd met vuilzakken en allemaal afval.

Mogelijkheden:

* **Achtermuur onderzoeken:** naast de kast met de rommel staat een grote verwarmingsketel. Vooraan op de ketel staat een rode en een zwarte knop. De rode knop is ingedrukt.  
  + **Op de zwarte knop drukken** (dan begint het water van de  
    krokodillen op locatie 12: het priesterlijk vertrek te koken) De rode knop springt eruit en valt op de grond. De verwarmingsketel begint te draaien,  
    maar kan dus niet meer afgezet worden. Op het gelijkvloers hoor je een zeker gebrom, net of er is ergens water aan het koken.
* **Andere muren onderzoeken:** niets speciaals te zien.

**Locatie 12: Het Priesterlijk Vertrek**  
Je bent nu aanbeland in vermoedelijk het grootste vertrek van de tempel: het priesterlijk vertrek. Het ziet eruit alsof dit de woonkamer van de priester is. Midden in de kamer staan een zacht lederen salon. De muren staan vol met reusachtige boekenkasten. Vlak voor het salon staat een televisietoestel op een tafeltje. Aan de achterkant van het salon ligt een vrij grote vijver. Helemaal aan de andere kant van het vertrek is een tweede deur.

Mogelijkheden:

* **boekenkasten onderzoeken:** niet echt je smaak! Je wil kijken wat er achter de kast te zien is, maar de kast valt om: gans de groep in mootjes gehakt. Opdracht 14 om te genezen van deze zware slag.
* **Salon onderzoeken:** op de zetel ligt een geweer, maar wel zonder  
  patronen (de patronen liggen in locatie 14: de voorraadkamer)
* **Televisietoestel onderzoeken:** gloednieuw PAL+-televisietoestel. Niet dat we er veel mee kunnen aanvangen. Het toestel staat op een puimstenen tafeltje.
* **Vijvertje onderzoeken**: Zit vol krokodillen. Een stuk of 20. Aan de andere kant van de vijver staat er een deur.
* **Indien het verwarmingssysteem in de kelder al is aangestoken:** het  
  water is volop aan het koken en de krokodillen liggen dood op hun rug in het water.
* **Op het puimstenen tafeltje naar de overkant drijven** in het kokende  
  water. Indien ze dat willen doen wanneer de krokodillen nog in leven zijn, kan je hen dat best afraden omdat het superkrokodillen zijn die ook puimsteen eten. Dan belanden we op locatie XXX: (de schatkamer en haar toegang.)

* **Tweede deur onderzoeken:** niets speciaals te zien, kan gewoon geopend worden.  We komen op locatie 13: de keuken

**Locatie 13: De Keuken**

Voor u ziet u een marmeren inbouwkeuken. Allerlei elektrische kooktoestellen zijn in de muren ingebouwd. In het midden van de keuken staat een houten hakblok. Tegen de rechtermuur staat het fornuis zelf. Tegen de linker muur staan allerlei voorraadkasten. Links van de inbouwkeuken is er een deur.

Mogelijkheden:

* **In bouwkeuken onderzoeken:** u trekt de koelkast open en krijgt door een goddelijke ingreep een ongelofelijke trek in het voedsel dat zich erin bevindt. U kan het niet laten het op te eten: d.w.z. TIJDVERLIES!!! Opdracht 15.
* **Houten hakblok onderzoeken:** op het hakblok ligt een groot hakmes, met een smal maar toch zeer stevig snijstuk. (Dient om de acaciastruiken in locatie 5: de tuin weg te hakken, en tevens eventueel om de balk uit de eerste deur van locatie XXX: de schatkamer te halen.)
* **Fornuis onderzoeken:** er staat een pot vette soep te koken op het vuur. Bij het onderzoeken van het gasvuur, valt de pot op de grond. De vloer is veel te glad om er verder over te gaan. Beurt afwachten.
* **Voorraadkasten onderzoeken:** in de kasten hangt een  
  sleutel (sleutel 1 van locatie 15: het tuinhuisje)
* **Deur onderzoeken:** kan gewoon geopend worden. Dan  
  belanden we op locatie 14: de voorraadkamer

**Locatie 14: De Voorraadkamer**

U bent nu beland in de voorraadkamer, een klein, duister, bakstenen kamertje waar niet veel in staat. In de rechterachterhoek kan u een klein wit voorwerp ontwaren. De rest van de kamer is leeg, behalve dan een schap op drie meter hoogte, waar een aantal blikken opstaan. Er is geen tweede deur in het lokaal.

Mogelijkheden:

* **Klein wit voorwerp onderzoeken:** dit is een stopcontact.   
  + **Met de elektriciteitskabels uit het materiaalhok** kan de zaklantaarn opgeladen worden. Een halfuurtje wachten en je hebt licht voor in de kelder. Ondertussen kunnen wel andere opdrachten gedaan worden.
* **Schap onderzoeken**: veel te hoog, zelfs met truucjes van op elkaars handen te gaan staan kan je er nog niet bij. Je zal een andere manier moeten uitdokteren. (Met de trapladder uit locatie 5: de tuin dus.)  
  + **Indien de ladder gebruikt wordt:** met de blikken zal je niet veel kunnen  
    aanvangen, maar wat verder op het schap staat een doosje met nog 1 geweerpatroon erin. (In het geweer uit het vertrek van de priester steken en ermee op de Bengaalse tijger uit locatie 4: het materiaalhok schieten.

**Locatie 15: Het Tuinhuis**

Een gezellig houten hutje, met in het midden wat tuinstoelen en een whirlpool, en tegen de muren wat tuingereedschap.

Mogelijkheden:

* **Tuinstoelen en whirlpool onderzoeken:** niets speciaals te zien
* **Muren onderzoeken:** tussen het tuingereedschap staat een klein busje product dat hier op het eerste gezicht niet thuishoort: antiroestproduct.

**Locatie XXX**

De leden mogen in geen geval weten dat het hier om de schatkamer gaat.

U staat nu voor een gesloten deur. Er is geen slot of klink te zien. Wanneer u door de kier tussen de deur en het kader kijkt, ziet u dat er aan de binnenkant een zware balk ofzo de deur vergrendelt.

* **Met het kapmes of een ander dun maar stevig voorwerp de balk uit de  
  ophangpunten wippen**. Indien dit gebeurt is: De deur zwaait open.

U staat nu voor een tweede deur. Deze deur is wel voorzien van een klink, maar ook van 3 sloten. Ze is op slot.

* **truc: de deur openen met de sleutels X, XX en XXX**. (locatie 4: het materiaalhok en zak van het lijk van de priester in locatie 3: de hal). Indien dit gebeurt is: de  
  deur zwaait open.

U staat nu voor een derde deur. Ditmaal een zware stalen deur met goudbeslag en ingelegde briljanten, diamanten, safieren en andere edelstenen. De deur zit muurvast en er is geen speld tusssen te krijgen. Er is geen slot te zien. In het goud is er enkel een afdruk van een gelaat en van twee handen te zien.

*Indien de tijd het toelaat mag je de leden hier vrij lang laten proberen, en dus geen tips geven. Enkel indien er een andere groep buiten aan het wachten is, moet je hen even voorlaten. Indien er verschillende groepen op deze plaats staan, bouw  
je een vlot lopend beurtrolsysteem uit.*

* **Het blauwe keramieken masker uit het altaar in de tempel moet op de plaats van het gezicht gelegd worden, en vervolgens moeten ze de twee handen van het lijk van de priester afkappen en op de plaats van de twee handen leggen.**
* **Indien dit gebeurt:** De deur zwaait open. Proficiat, u bent in het hart van de tempel beland, in de SCHATKAMER. De muren van de kamer zijn bekleed met een donkergroene stof. Recht voor u zit een oude priester op zijn troon, met naast hem een secretaris. De ruimte is verlicht door allerlei kaarsen. De priester zit er als versteend bij. Hij zal u moeten verder helpen, want ik sluit hieraf. Indien u hem wilt wakker maken, zal u het aanroepingsritueel moeten uitvoeren. Vaarwel, en nogmaals gefeliciteerd.

Terwijl de leden het ritueel uitvoeren, wordt de priester langzaam wakker. Vervolgens begint hij langzaam te spreken. Hij zegt dat hij gezonden is door Sham Sham Bali, en hier al jarenlang op ons zit te wachten. Eindelijk zijn enkele dappere lieden erin geslaagd om de schatkamer te bereiken, en eindelijk is de ganse oeroude tempel vergaan. Inderdaad, enkel de schatkamer staat nog overeind, en rondom de tent is enkel nog grasland. Nu zal hij hen niet langer ophouden en hen de laatste finale opdracht geven, namelijk de plaats van de schat in deze schatkamer**. Opdracht xxx).**

**Opdrachten**

***Opdracht 1 (medicijnman) locatie 1: Olifantenmars*** *Tijd bijhouden*

|  |
| --- |
| 2x Panty |
| 2x Tennisbal |
| 10x flesjes |
| Zalf |
| Glitter |
| Kleurstof |

Er is slechts één manier om te genezen van deze duivelse wonden: een magische zalf maken. Om de ingrediënten te kennen moeten jullie een opdracht doen: De olifantenmars.

Omstebeurt doen jullie een panty over je hoofd met een tennisbal in 1 ‘been’. Zwaai met je hoofd en zwiep de flesjes om. Als alle flesjes op hun zijkant liggen, ren je snel naar het begin terug en geef je de panty door aan de volgende. Deze doet hetzelfde. **De tijd wordt bijgehouden voor de puntentelling.** Als iedereen alle flesjes om heeft krijgen jullie de ingrediënten.

Wanneer de ingrediënten gevonden zijn, moeten ze naar de medicijnman gebracht worden. Deze zal dan de zalf bereiden, en zal hen het voorhoofd insmeren. De zalf op hun voorhoofd moeten ze het hele spel behouden ter bescherming. De kinderen kunnen weer terug gestuurd worden naar locatie 1: de toegangspoort

***Opdracht 2 (meegeef opdracht) locatie 2: Jungle dieren raadsel*** *Strafpunten per fout*

|  |
| --- |
| 2x a4 met raadsel erop |

Los deze wiskundige formule op. De kinderen krijgen een raadsel mee. Los deze 6-cijferige code op voor het slot van de deur op locatie 2: de Laan. **Als de kinderen terugkomen met een fout antwoord krijgen ze 10 sec strafpunten.**

Het goede antwoord is: 452 927

***Opdracht 3 (medicijnman) locatie 4: Verband aanleggen*** *Tijd bijhouden*

|  |
| --- |
| 2x Rolletje verband |

Om te genezen van deze zware verwondingen moeten jullie verband krijgen. Omdat jullie met zo veel zijn heeft de medicijnman niet genoeg handen om iedereen te verbinden. Als jullie elkaar een goed verband aan leggen om de pols, kunnen jullie terug keren naar locatie 3. **De tijd wordt bijgehouden voor de puntentelling.**

***Opdracht 4 (medicijnman) locatie 5: Duizelig parcours*** *Tijd bijhouden*

|  |
| --- |
| 6x pionnen |
| 2x bezems |

De planten spuiten een gif in je lichaam zodat alles voor je ogen begint te draaien. De opdracht is draai 5 x rond de bezem en leg daarna het parcours van pionnen af. Als dit is gelukt zijn jullie weer genezen van het gif. Jullie blijven in locatie 5. **De tijd wordt bijgehouden voor de puntentelling.**

***Opdracht 5/ Opdracht 6 (meegeef opdracht) locatie 6: De heilige toverformule*** *Strafpunten per fout*

|  |
| --- |
| 2x Puzzelstukken met spreuk |

Uit de spinnenwebben van het plafond komen honderden enorme spinnen naar beneden gezakt. De ganse groep wordt opgesloten in een gigantisch web en terug in locatie 3: de hal gebracht. De enige manier om de toverformule te verbreken is door op zoek te gaan naar een heilige toverformule.

Op het terrein liggen puzzel stukken, zoek deze. Als alle stukken zijn gevonden ontstaat er een spreuk. Kun je deze foutloos oplezen, dan wordt je weer bevrijd van de spinnenwebben. **Per fout wordt er 1 sec straftijd gerekend.** Hierna ben je weer op locatie 3.

De spreuk:

Deze schichtige spin spint schitterende spinnenwebben. Deze schichtige spin spint schitterende spinnenwebben. Deze schichtige spin spint schitterende spinnenwebben.

***Opdracht 7 (Meegeef opdracht) locatie 6: Kraak de code*** *Strafpunten per fout*

|  |
| --- |
| Cijferslot |
| Kistje met blauw masker erin |

Jullie krijgen hierbij het kleine schatkistje dat zich midden in het altaar bevindt. Jullie kunnen het alleen openen met een ingewikkelde cijfercombinatie. Jullie krijgen 1 hint: om erachter te komen wat er in dit bijzondere kistje zit, moeten jullie leeftijden van Ilse, Anne, Cis, Gerard en Alice bij elkaar optellen. **Als de kinderen terugkomen met een fout antwoord krijgen ze 10 sec strafpunten.** Jullie blijven op locatie 6.

***Opdracht 8 (medicijnman) locatie 3: Saffieren zoeken*** *Straftijd schrijven*

|  |
| --- |
| Kabelbaan + toebehoren |
| Bal |

De saffieren vliegen uit de nissen: zo ver weg dat we ze moeten gaan zoeken. Ik heb gehoord dat je ze kunt vinden als je van de berg afdaalt.

Opdracht: Kabelbaan, tijdens het naar beneden gaan moet je de bal(saffier) vangen.

**In de eerste ronde gevangen 0 straftijd, in de 2e ronde gevangen 10 sec straftijd, Daarna niet gevangen 20 sec straftijd.** Hierna keren de kinderen terug naar locatie 3: de hal en krijgen daar de juiste kleurencode.

***Opdracht 9 (meegeef opdracht) locatie 8: Vluchtig lectuur*** *Geen punten*

|  |
| --- |
| 2x Geschiedenis verhaal |

Bij een vluchtige lectuur van dit manuscript kom je te weten dat het hier gaat om een korte geschiedenis van de tempel.

De Sham Sham Baliers dachten dat de Shams door de goden gestuurd was om hen te helpen. Dat betekende dat de Shams half mens en half goddelijk was. Na zijn dood zou de Shams in het rijk van de goden verder leven, maar dan moest zijn lichaam na de dood goed bewaard blijven. Nadat een Shams gestorven was, waste men het lichaam. Daarna bedekten ze het lichaam met een zoutachtig wit poeder. Zo bleef de Shams dagenlang liggen, tot zijn lichaam uitgedroogd was. Daarna werd de Shams in een soort verband gewikkeld. (Dat noem je mummificeren) De Shams krijgt nog een masker op zijn hoofd. Tenslotte werd hij in zijn versierde doodskist gelegd dat noem je een sarcofaag. Naast zijn graf lagen allerlei kostbare voorwerpen en sieraden, want de Shams zou die weleens nodig kunnen hebben na zijn dood.

***Opdracht 10 (Zoek opdracht) locatie 8: Help de mummie is zijn windel kwijt*** *Tijd bijhouden*

|  |
| --- |
| Wc-papier |
| 5x Touw 50 cm |

De rechtse mummie vraagt ons eerst een opdracht te vervullen vooraleer hij zijn naam prijsgeeft of een tip geeft. Hij was namelijk de vorige nacht wat aan het rondzweven door Chanly, en hij is ergens een stuk van zijn windels verloren. Nu is het aan jullie om de windels weer terug te vinden. **De tijd wordt bijgehouden voor de puntentelling.**

***Opdracht 11 () locatie 8: Mummificeren: inwikkelen*** *Tijd bijhouden*

|  |
| --- |
| Zelfde wc-papier als opdracht 10 |
| Tip |

De middelste mummie geeft een tip na het oplossen van een opdracht. Langzaam gaan jullie ook op mummies lijken: wikkel elkaar in met de windels. **De tijd wordt bijgehouden voor de puntentelling.**

Dit is de tip die de middelste mummie je geeft... De oplossing is: "Puimsteen drijft"

***Opdracht 12 (zoekopdracht) locatie 8: Mummificeren: inzalven*** *Tijd bijhouden*

|  |
| --- |
| Plattegrond schets |
| Mummificering zalf/Zonnebrand |

De linkse mummie komt rechtzitten. Eerst een opdracht vervullen vooraleer hij zijn naam prijsgeeft of een tip geeft. Jullie moeten aan de hand van een vluchtige plattegronds schets op zoek gaan naar een flesje mummificeringszalf om jullie nog eens goed in te vetten. **De tijd wordt bijgehouden voor de puntentelling.**

***Opdracht 13 () locatie 8: blinde mummie*** *Tijd bijhouden*

|  |
| --- |
| Blinkdoek |
| Rookmachine |
| Amulet/sieraad |
| Tip |

Om een tip te krijgen van de linkse mummie voer je deze opdracht uit. Mummies kunnen niets zien door alle windels voor hun ogen. Jullie moeten voor hun een kostbaar voorwerp zoeken in een rookkamer. Doormiddel van aanwijzingen zullen jullie een Amulet vinden. **De tijd wordt bijgehouden voor de puntentelling.**

De tip is: "Een handafdruk in gouden oppervlak, is enkel een vrij verse priesterhand waardig om te vullen".

***Opdracht 14 (Medicijnman) locatie 12: Sokkenspel*** *Geen punten*

|  |
| --- |
| Lintjes |
| Tape |

De kast is op je gevallen doe deze opdracht om te genezen van deze slag. Jullie gaan het sokkenspel doen, dit spel is team tegen team (met lintjes verdelen). Iedereen doet zijn schoenen uit en moet 1 hand op de rug (tapen). Nu moeten ze elkaar sokken uit proberen te krijgen. Wie als eerst alle sokken van de tegenstander uit heeft, heeft gewonnen.

***Opdracht 15 (Appelpauze) locatie 13: Appeltje*** *Geen punten*

|  |
| --- |
| Appels |

Je trekt de koelkast open en krijgt door een goddelijke ingreep een ongelofelijke trek in het voedsel dat zich erin bevindt. Je kan het niet laten het op te eten. Je eet heel de koelkast leeg.

***Opdracht XXX (Finale) Zelf eten maken*** *Geen punten*

|  |
| --- |
| Pannetjes |
| Spullen om vuur te maken |
| Eten om te koken |

Jullie moeten opzoek naar de schat. (Wijs ze naar de ruimte waar alle kook spullen liggen). Als echte ontdekkingsreizigers hebben jullie heel de tempel ontdekt! Nu mogen jullie als laatste beproeving, jullie eigen eten gaan koken! Dit betekend vuur maken, pannetjes invetten, eten warm maken! Luister naar de leiding voor verdere uitleg.