



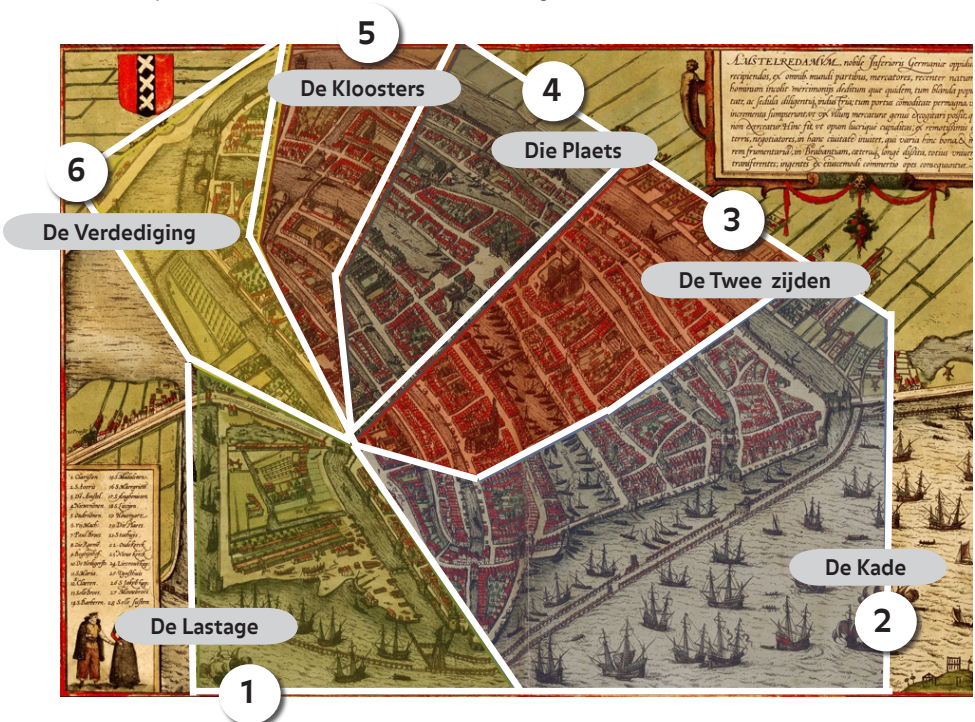
Frequentie 1550

Handleiding en spelregels

Via Frequentie 1550 in het mobiele netwerk kun je beelden, geluiden en teksten opvangen uit de dagboekantekeningen van Sara Vandesockenwijk, een non die leefde in 1550. Op basis van haar wandelingen en notities worden de straatspelers van het team via hun mobiele telefoon geprojecteerd op een stadskaart uit 1550.

Er zijn plaatsen waar je nu in de stad nog resten uit de middeleeuwen kunt vinden. Dankzij het opvangen van Sara's aantekeningen zijn daar nu opdrachten te ontvangen. Met die opdrachten kun je bewijzen dat jullie team middeleeuws Amsterdam goed kent. Wie als jongere in de middeleeuwen een jaar en een dag in de stad verbleef, toonde daarmee aan terecht burger van Amstredamme te zijn en werd 'poorter' van de stad. In totaal zijn er dan ook $(365+1) = 366$ 'poortersdagen' te verdienen. Het team dat de meeste van deze dagen bij elkaar weet te spelen, is aan het eind van het spel winnaar.

Houd via je (video)telefoon contact met elkaar en leid elkaar door het Amsterdam van 1550 naar de juiste locaties! Op de middeleeuwse kaart ziet HQ waar alles en iedereen zich bevindt. De straatspelers zijn degenen die dagboekteksten en daarmee opdrachten opvangen. Ook zijn zij de 'ogen van het team' op de locaties en kunnen ze foto's en video's maken om op te sturen naar HQ. Op HQ worden de media verzameld en ingediend.



De stad is verdeeld in zes zones met ieder drie opdrachten rondom een zonethema. Bij alle opdrachten moet je onderzoeken hoe de locatie er in de middeleeuwen uitzag en hoe nu. Bij de eerste opdracht gebruik je vooral de kaart: je moet goed navigeren en bedenken hoe de middeleeuwse stad in elkaar zit. Heb je die gedaan dan kun je al naar een andere zone gaan maar er verschijnen nog twee opdrachten in de zone die meer dagen opleveren dan een startopdracht. Je kunt ze in willekeurige volgorde doen. Bij de ene gebruik je vooral je fantasie: je beeldt je kennis vooral uit in filmpjes. Je hersens gebruik je natuurlijk bij elke opdracht maar vooral bij de verdiegingsopdracht: daar moet je waarschijnlijk meer informatie zoeken op straat en/of internet.

Wat heb je ter beschikking ?



Zowel op HQ als op de speltelefoon kun je van vier onderdelen gebruik maken:

1. de kaart uit 1550 om te zien waar je team is
2. een opdrachtenblad
3. een mediagedeelte waar je beelden maakt (straatspelers) of van internet verzamelt (HQ) en met elkaar kunt uitwisselen
4. het score-overzicht

Op de set videotelefoons kunnen jullie elkaar bellen. De straatspelers kunnen er ook filmpjes mee maken en opsturen naar HQ.

HQ heeft meer overzicht op de grote kaart en ziet ook andere teams. De straatspelers kunnen natuurlijk andere teams tegenkomen of dwarszitten door game-items in te zetten.

Spelregels



1e opdracht in een zone : maximaal 12 dagen waard.
Bij volledig afmaken ontvang je één Rat.

2e en 3^e opdracht in een zone : maximaal 20 dagen waard.



Bij het behalen van een hele zone is er een bonus van 9 dagen en ontvang je een mantel om jezelf onzichtbaar voor andere teams te maken.

Als straatteams bij elkaar in de buurt komen volgt een middeleeuwse confrontatie. De winnaar gaat er met 2 dagen van het verliezende team vandoor.



Het leven van een middeleeuwer zit vol gevaren en ongelukken. Wees een rat voor je tegenstanders door op straat een rat uit te zetten. Die blijft in dat gebied onzichtbaar rondlopen tot een ander team er op trapt. Het slachtoffer van een rat moet snel naar een neutraal punt lopen om uit de problemen te komen.

Bel in geval van nood naar ... **06 - 24 92 72 13**