Greenberg Island

Script

**GREENBERG ISLAND / SCRIPT – VERSIE 3.1**

**SCENE 1.1**

**INT / VLIEGTUIG / DAG**

Je zit in een vliegtuig. Grauw, geroezemoes, een jengelende baby. Het vliegtuig zit vol met passagiers en iedereen zit hutje mutje op elkaar gepakt. Je kunt je benen haast niet kwijt. Overal bagage, dienblaadjes, jassen etc. Naast je zit een lelijke, dikke man. Hij zweet en hangt snurkend in zijn stoel. Een VOL vliegtuig. Een STEWARDESS met trolley komt langs. Ze ziet er vriendelijk uit.

STEWARDESS

Heeft u het formulier al ingevuld?

Het tafeltje van je stoel is uitgeklapt. Er liggen nog wat bakjes en bekertje half gevuld met koffie en een leeg zakje nootjes. Tussen de troep ligt een formulier en een pen. Je naam, geslacht, leeftijd en beroep zijn al ingevuld. De laatste regel is nog leeg: Doel van de reis….

IA1 A) een zonnige strandvakantie

B) een sollicitatie in New York

C) familiebezoek

D) terug naar huis

**SCENE 1.2**

De STEWARDESS ruimt dienbladen van andere passagiers op. Dan ben jij aan de beurt.

De stewardess reikt voor je langs om de troep op je tafeltje op te ruimen. Terwijl ze dit doet, stoot ze per ongeluk het koffiekopje om. Koffie sijpelt op je benen en laat een flinke vlek achter op je broek. Het babygejengel wordt steeds heftiger.

STEWARDESS

Oeps! O jeetje! Mijn excuses!

SPELER

IA2 A) Het is niet erg.

B) Het is mijn schuld; had ik mijn koffie maar moeten opdrinken.

C) Ook dat nog. Ik stuur de rekening wel naar je baas.

**SCENE 1.3**

De STEWARDESS overhandigt je een doekje.

STEWARDESS

Het spijt me echt heel erg.

Kan ik u misschien nog iets te drinken aanbieden?

SPELER

IA3 A) Nee, dank u.

B) Water alstublieft.

C) Doe maar een borrel!

D) Een nieuwe broek graag.

**SCENE 1.4**

STEWARDESS

Ik heb niet veel meer, maar ik sta erop dat ik u een nieuwe koffie geef.

Het babygejengel achter je gaat nu over in luid gekrijs.

SPELER

IA4 A) Kunt u misschien iets aan die baby doen?

B) Zou ik misschien een andere stoel kunnen krijgen?

C) Heeft u een koptelefoon voor me?

**SCENE 1.5**

STEWARDESS

Helaas…. Ik zou graag iets voor u willen doen, maar dit is een erg drukke vlucht. Het spijt me.

SPELER

IA5 A) … (Ga naar 1.5/1)

B) Ik vind dit echt niet kunnen. (Ga naar 1.5/1)

C) Valt voor u ook niet mee, zeker. (Ga naar 1.5/2)

D) Ik sla me er wel doorheen. (Ga naar 1.5/2)

**SCENE 1.5/1 (VERVOLG)**

STEWARDESS

Nogmaals mijn excuses. Als u zich er beter bij voelt, kunt u een klacht indienen via de website van de vliegtuigmaatschappij.

**SCENE 1.5/2 (VERVOLG)**

STEWARDESS

Dank voor uw begrip. Het is inderdaad erg onrustig.

**SCENE 1.6**

Als je door het gangpad naar voren kijkt, kun je een glimp opvangen van de businessclass. Zonlicht valt naar binnen; het gangpad is ruim, de stoelen breed, er klinkt zachte jazzmuziek en misschien hoor je wel het getinkel van ijsklontjes in een een glas. Daar zie je een jonge, knappe man die in het gangpad staat, leunend tegen een stoel. Hij praat vol enthousiasme en lacht uitbundig. De man draagt dure kleding en krijgt een latte-koffie in sjiek glas aangereikt door de stewardess. Hij lacht luid en schaamteloos. De STEWARDESS kijkt er ook naar.

STEWARDESS

Als je geld teveel hebt, kun je wat extra beenruimte kopen, maar eigenlijk is het weggegooid geld. Uiteindelijk drinkt hij dezelfde koffie als u, alleen uit een chiquer kopje.

SPELER

IA6 A) Doe mij dat chique kopje maar.

B) Die man maakt meer herrie dan die baby.

C) Ieder zijn ding.

D) Ik besteed mijn geld liever aan andere dingen.

**SCENE 1.7**

Een paar dames in businessclass willen dat de man zijn handtekening zet. Er worden foto’s gemaakt. De man lijkt een soort beroemdheid te zijn. Dan roept de man om ‘champagne!’

STEWARDESS

(Zucht.) Niet iedereen krijgt dezelfde kansen in het leven…

SPELER

IA7 A) Wacht maar, over een tijdje zit ik daar!

B) Hij heeft er vast hard voor gewerkt.

C) Ik weet zeker dat jij daar ook zou kunnen zitten.

D) Succes maakt niet per se gelukkig.

**SCENE 1.8**

Het vliegtuig maakt ineens een schok. Het gordijntje van de businessclass schuift dicht. Een paar gilletjes, de baby valt stil. Daarna opgelucht geroezemoes. De STEWARDESS loopt snel terug met haar trolley.

Aan de overkant van het gangpad, op SEAT 37D, zit een OUDE MAN, zo zie je nu. Hij kijkt naar je. Dan buigt hij zich naar je toe.

OUDE MAN

Turbulentie. Niets om je druk over te maken.

SPELER

IA8 A) …

B) Dank u. Ja, toch een beetje spannend.

C) Ik maak me niet druk!

D) Gelukkig zitten we dichtbij de nooduitgang…

**SCENE 1.9**

De OUDE MAN knikt vriendelijk naar je.

OUDE MAN

Angst is een vorm van wijsheid.

SPELER

IA9 A) Ach ja…

B) Laat me toch met rust.

C) Nou, inderdaad!

OUDE MAN

Pardon… Ik verstond je niet.

SPELER

Laat maar.

**SCENE 1.10**

De OUDE MAN buigt zich iets verder naar je toe en wijst dan naar het (gesloten) gordijn van de businessclass.

OUDE MAN

Businessclass. Dat zouden we allemaal wel willen…

Maar als je succesvol wilt zijn, moet je ook veel dingen laten. Elke keuze die je maakt betekent dat je een ander levenspad niet kiest.

SPELER

IA11 A) Ik wil vooral een avontuurlijk levenspad

B) Ik wil vooral een gezellig levenspad

C) Ik wil gewoon de top bereiken

D) Dat is precies wat ik lastig vind aan keuzes maken

**SCENE 1.11**

De OUDE MAN legt zijn hand even op je arm.

OUDE MAN

Alles is bereikbaar, maar dan moet je ook bereid zijn om offers te brengen. Ben je dat?

SPELER

IA11 A) Niet altijd.

B) Ik geloof niet in offers; ik geloof in geluk hebben.

C) Tuurlijk! Als het iets oplevert…

D) Nee. Ik spreid mijn kansen liever.

**SCENE 1.12**

De OUDE MAN knikt je bemoedigend toe. Hij pakt een koord dat om zijn nek hangt en haalt die over zijn hoofd. Hij houdt het koord voor zich. Onder aan het touwtje hangt een soort amulet. Het is een oud rond stukje glas met een gat erin en een breuk.

OUDE MAN

Dit amulet kan je helpen je eigen richting te bepalen.

Het heeft mij geholpen. Lang geleden. Je mag het hebben.

SPELER

IA12 A) Nee bedankt. Ik weet hoe ik dingen voor elkaar krijg.

B) Ach, je weet nooit waar zoiets goed voor is.

C) Ik geloof niet in bijgeloof.

D) Bedankt! Ik kan wel wat hulp gebruiken!

**SCENE 1.13**

Het vliegtuig maakt een hevige schok. Een stewardess gilt. De emergency-lampjes springen aan en beginnen te piepen. De baby krijst, mensen jammeren, huilen. De lichten in het vliegtuig gaan uit, alleen de noodverlichting is nog te zien.

Uit het plafond komen zuurstofkapjes naar beneden. Het klepje van jouw mondkampje blijft haken. Boven je dikke buurman komt wel een kapje naar beneden. De man slaapt nog steeds.

MG1 LOGICA GAME 1

Het klepje gaat open en een zuurstofmasker valt eruit. Het beeld wordt langzaam blurry. We horen een TUUUUUUUT die langzaam aanzwelt. Dan wordt alles zwart.

**SCENE 1.14 – FLASH BACK 1**

**EXT / VLIEGTUIG / DAG**

We zien een klein, ouderwets model propellervliegtuig in zwart/wit/sepia, dat vliegt door de lucht boven tropische wateren. Het vliegtuig vliegt over een eiland en dropt vrachten. Het zijn drie grote houten kisten die aan parachutes gebonden zijn. Op de kisten en de parachutes is eenzelfde overheidslogo te zien.

**SCENE 2.1**

**EXT / CRASHPLEK / DAG**

Je ontwaakt op een strand. Het zeewater is helderblauw, de zon brandt in je gezicht en je hoort het klotsen van de golven tegen de kust. Voor je zie je de wrakstukken van het vliegtuig. De TUUUUUT fade langzaam weg.

SPELER

Wat… wat is er gebeurd? Waar ben ik?

Je kijkt om je heen. Overal liggen wrakstukken; kapotte vliegtuigstoelen, een koffer, zuurstofmaskers etc.

Je ligt met je benen half in het water. Je gaat staan. Wankel.

SPELER

Dorst. Koppijn...

Naast je ligt een rugzak. Je grijpt hem en opent het voorvakje.

Je pakt er een telefoon uit en zet hem aan. De telefoon is gelocked. Om het te unlocken moet je de code kraken. Hier ontvouwt zich:

MG2 LOGICA GAME 2

**SCENE 2.2**

De telefoon wordt geunlocked. Hij doet raar, maar je kunt wel je laatst gebelde nummers zien. Welk nummer kies je.

Je kunt kiezen:

IA13 A) Mama

B) Noodoproep

C) Liefje

D) Boss

Nadat je een keuze hebt gemaakt, valt de telefoon uit. Het beeld wordt zwart en water loopt eruit.

SPELER

Shit!

**SCENE 2.3**

Je kunt kiezen:

IA14 A) Telefoon weggooien. (Ga naar 2.3/1)

B) Telefoon terug doen in rugzak. (Ga naar 2.3/2)

C) Telefoon uit elkaar halen. (Ga naar 2.3/3)

**SCENE 2.3/1 (VERVOLG)**

Je gooit je telefoon met een grote boog in de zee.

**SCENE 2.3/2 (VERVOLG)**

Je stopt je telefoon weg.

**SCENE 2.3/3 (VERVOLG)**

Je haalt de batterij uit je telefoon en stopt vervolgens de telefoon weg.

**SCENE 2.4**

Een grote tropische vogel vliegt rustig door de lucht. Je begint te hoesten.

SPELER

Uche uche….

Help!!! Is daar iemand?

Uche uche… Water!!

Dan zie je het amulet. Het ligt aan je voeten in het zand en schittert in het zonlicht.

SPELER

Wat…? Dat amulet…

Je kunt kiezen:

IA15 A) Amulet laten liggen. (Ga naar 2.4/1)

B) Amulet omdoen. (Ga naar 2.4/2)

C) Amulet in broekzak doen. (Ga naar 2.4/3)

**SCENE 2.4/1 (VERVOLG)**

Een golf duwt het verder het strand op tot het je tenen raakt.

SPELER

Nou, vooruit dan maar… In mn broekzak.

Je pakt het amulet op.

**SCENE 2.4/2 (VERVOLG)**

Je pakt het amulet op en doet het om je nek.

**SCENE 2.4/3 (VERVOLG)**

Je pakt het amulet op en doet het in je zak.

**SCENE 2.5 (location based)**

De zon prikt in je ogen en je begint weer te hoesten.

SPELER

Ik moet water hebben. Nu!

Maar waar….?

Je kunt kiezen:

IA16 A) In het vliegtuigwrak. (Ga naar 2.5/1)

B) In de natuur. (Ga naar 2.5/2)

C) In de aangespoelde bagage. (Ga naar 2.5/2)

**SCENE 2.5/1 (VERVOLG)**

Je probeert het vliegtuig te naderen maar de wrakstukken blijken te ver om op te klimmen. Als het niet lukt, loop je terug naar het strand en volg je de kustlijn.

**SCENE 2.5/2 (VERVOLG)**

Je volgt de kustlijn.

**SCENE 2.6 (location based)**

SPELER

Ik moet een plan hebben..

Je kunt kiezen:

IA17 A) Ik ga op zoek naar water.

B) Ik ga op zoek naar eten.

C) Ik ga op zoek naar een werkende telefoon.

D) Ik ga op zoek naar andere overlevenden.

**SCENE 2.7 (location based t/m 2.9)**

Je loopt naar een koffer die langs de kustlijn ligt.

SPELER

Die koffer… misschien zit daar iets in dat me kan helpen…

Je loopt naar de koffer toe. Het is een zwart zakelijk koffertje, waarschijnlijk uit de Businessclass. Het koffertje heeft een codeslot. Hier ontvouwt zich logica puzzel 2.

MG3 LOGICA GAME 3

**SCENE 2.8**

De koffer springt open. De inhoud is nat, vies en rommelig.

SPELER

Wat een ravage…

In het koffertje ligt een aantal voorwerpen. Welke neem je mee?

Je kunt kiezen:

IA18 A) Het tijdschrift (Ga naar 2.8/1)

B) Het stapeltje bankbiljetten (Ga naar 2.8/1)

C) Kleding (Ga naar 2.8/1)

D) Niets (Ga naar 2.8/2)

**SCENE 2.8/1 (VERVOLG)**

Je pakt iets uit de koffer en zoekt verder.

**SCENE 2.8/2 (VERVOLG)**

Je pakt niets uit de koffer en zoekt verder.

**SCENE 2.9**

Onder in de koffer stuit je op een flesje met vies uitziend water. Je grijpt het flesje en draait de dop eraf. Je ruikt eraan.

SPELER  
 Gadverdamme!

Je kunt kiezen:

IA19 A) Ik drink het op. (Ga naar 2.9/1)

B) Ik gooi het weg. (Ga naar 2.9/2)

C) Ik bewaar alleen het flesje. (Ga naar 2.9/3)

D) Ik bewaar het flesje met water. (Ga naar 2.9/3)

**SCENE 2.9/1 (VERVOLG)**

Je pakt drinkt het water en gooit het flesje weg.

**SCENE 2.9/2 (VERVOLG)**

Je gooit het flesje weg.

**SCENE 2.9/3 (VERVOLG)**

Je gooit het water weg en bewaart het flesje in je rugzak.

**SCENE 2.9/4 (VERVOLG)**

Je bewaart het flesje in je rugzak.

**SCENE 2.10**

Je vervolgt je weg langs de kustlijn en passeert een overhangende rots. Op de rotswand zijn tekeningen te zien. Je bekijkt de rotstekeningen van dichtbij. De tekening bestaat uit een aantal complexe en abstracte figuren. Hier ontvouwt zich:

MG4 LOGICA GAME 4

**SCENE 2.11**

Onder de rots, op het zand liggen vier objecten; een touw, een bijl, een ehbo-doos en een grote schelp.

SPELER  
 Ik kan maar één ding meenemen…

Je kunt kiezen:

IA20 A) Het touw

B) De bijl

C) De EHBO-doos

D) Een grote, mooie schelp

Je stopt datgene wat je kiest in je rugzak.

**SCENE 2.12**

Je loopt verder langs de kustlijn.

SPELER

Waar ben ik? Waar is iedereen? Wat moet ik doen?

Je kunt kiezen:

IA21 A) een vlot maken

B) een radio of zender zoeken

C) een vuur maken

D) groot HELP schrijven in het zand

**SCENE 2.13**

Dan hoor je ineens een angstaanjagend gekrijs.

SPELER

Wat was dat? Gekrijs…

Wat zeg je? Je kunt kiezen:

IA22 A) Wie is daar? Kom tevoorschijn!

B) Is daar iemand? Heb je hulp nodig?

C) Shit! Verstoppen…

D) “….”

**SCENE 2.14**

Het gekrijs komt dichterbij. Dan zie je ineens dat het een meeuw is. De meeuw fladdert en krijst bij een koffer. Met zijn snavel trekt hij aan iets. Je komt dichterbij en ziet dat de vogel een vliegtuigmaaltijd gevonden heeft. De folie van het bakje is half geopend en de vogel probeert die met zijn snavel verder te verwijderen.

Je kunt kiezen:

IA23 A) ik laat de vogel

B) ik jaag de vogel weg

De vogel vliegt ineens omhoog met het bakje en laat het dan voor je voeten in het zand vallen. Je raapt het op.

**SCENE 2.15**

Je trekt de folie weg. In het bakje liggen resten van een vliegtuigmaaltijd. Het ziet er smerig uit.

Je kunt kiezen:

IA24 A) Ik eet het eten op. (Ga naar 2.15/1)

B) Ik gooi het weg. (Ga naar 2.15/1)

C) Ik gooi het weg, bewaar het bakje. (Ga naar 2.15/1)

**SCENE 2.15/1 (VERVOLG)**

Je neemt een hap van het eten en spuugt het dan uit.

**SCENE 2.15/2 (VERVOLG)**

Je gooit het eten weg en laat het bakje dan ook vallen.

**SCENE 2.15/3 (VERVOLG)**

Je gooit het eten weg en stopt het bakje in je rugzak.

Je vervolgt je weg langs de kustlijn. Je ziet dat het strand verderop overgaat in een bos en daarachter doemt een berg op. Op die berg zie je iets wat lijkt op een antenne of iets dergelijks. Je passeert de rotswand.

**SCENE 2.16 – FLASH BACK 2**

**EXT / STRAND / DAG**

We zien dezelfde plek in zwart/wit/sepia. Voor ons in het zand zien we bandensporen en als we recht voor ons kijken, zien we een jaren ‘50 pick up-jeepje langzaam optrekken. Uit de autoradio klinkt ‘Mr Sandman’ van de Chordettes. In de laadbak zien we een jonge man van de achterkant met Indiana Jones-achtige hoed. Hij zit naast drie grote kisten en parachutes in de laadbak. De overheids-logo’s op de kisten en de parachutes zijn deels zichtbaar. Het jeepje rijdt recht vooruit over het zand en rijdt dan omhoog het bos in. Daar bevindt zich een primitieve ‘weg’ van uitgesleten bandensporen tussen rijen weggekapte palmbomen. Het jeepje rijdt weg over deze ‘weg’ en verdwijnt uit het oog.

**SCENE 3.1**

**EXT / BASISKAMP/ DAG**

Je vervolgt je weg langs de kustlijn en loopt langs de rotswand. Ineens hoor je geschreeuw.

EVA

Hé, hallo!!!

Je kijkt om en nu zie je dat er achter de grote rots een inham is op het strand. In deze inham is een soort kampement gebouwd, zie je nu. Er is een zeil gespannen dat een afdakje vormt. Koffers staan er opgestapeld als stoelen en banken en in het kamp staan 5 mensen. Ze staren met grote ogen naar jou en wijzen. EVA, de stewardess komt op je afgerend.

Als ze vlak voor je staat bekijkt ze je verbijsterd van top tot teen.

EVA

Gaat het?

Wij dachten dat je dood was…

SPELER

O gelukkig! Ik ben niet alleen…

EVA

Wij zijn de enige overlevenden van de crash! Ik ben Eva…

SPELER

Crash?

EVA

Ons vliegtuig is drie dagen geleden neergestort.

SPELER

Drie dagen?

IA25 A) Dat kan helemaal niet.

B) Dat verklaart mijn dorst…

C) Het is een wonder dat ik nog leef!

D) Hoe gaat het met de anderen?

EVA

Drie dagen alweer ja… Wij gingen er daarom ook niet meer vanuit dat er verder nog overlevenden zouden zijn.

**SCENE 3.2**

EVA neemt je mee naar het basiskamp.

SPELER

Weten jullie al hoe het komt dat we zijn neergestort?

EVA

Geen idee. Maar laten we eerst jou eens even oplappen. Je ziet er verschrikkelijk uit. Dit is ons basiskamp. We hebben water. Niet veel, maar als iedereen genoegen neemt met een paar slokjes per dag, kunnen we het hopelijk nog wel een tijdje uitzingen. Jij hebt drie dagen niks gehad, dus jij hebt recht op een heel flesje.

SPELER

IA26 A) Dank je wel.

B) Ik wil jullie water niet opdrinken.

C) Een paar slokjes is meer dan genoeg.

**SCENE 3.3**

Het basiskamp beschikt over een vliegtuigtrolley. Daarin hebben ze wat flesjes water opgeslagen. EVA pakt een flesje en overhandigt je deze. Je pakt hem aan en drinkt.

EVA

We zijn hier dus neergestort op een strand. Een aantal van ons is gewond.

SPELER

O jee.

EVA

Ze zijn stabiel maar kunnen niet verplaatst worden.

We hebben al en paar verkenningstochten door het bos gemaakt en het lijkt erop dat we op een eiland zitten. Maar welk eiland… Geen idee.

SPELER

The middle of nowhere…

EVA

Zo zou je het kunnen omschrijven…

We hebben hier ook geen bereik met mobiele telefoons, dus die dingen zijn waardeloos.

SPELER

De mijne is ook dood…

EVA

We willen hier weg. Dat staat voorop. Maar in de tussentijd moeten we wel zien te overleven.

SPELER

Ja, dat snap ik.

EVA

We hebben er nogal wat discussie over gehad. Zoeken naar voedsel en water, een manier vinden om hier weg te komen… Wat heeft nu prioriteit…?

Wat denk jij dat we als eerste moeten doen?

SPELER

IA27 A) Voedsel en water

B) Hulp zoeken

C) Een vlot bouwen

**SCENE 3.4**

EVA

Ja, dat kan…

Dit onderwerp zorgt in onze groep voor veel discussies en het is duidelijk dat we voorlopig nergens heengaan…

SPELER

IA28 A) Wat afschuwelijk.

B) Een uitdaging.

C) Als we samenwerken moet dat lukken.

D) Ik kan prima overleven hier.

EVA

Tot zover redden we het, maar de voorraden gaan wel snel op.

**SCENE 3.5**

EVA

We hebben onze voorraad hier opgeslagen en we hebben met elkaar afgesproken dat we vanuit hier op zoek gaan naar water en voedsel. Elke dag verdelen we de taken. Er blijven altijd twee mensen hier om de rantsoenen te en de gewonden te bewaken. De rest gaat op expeditie. Als je water of voedsel inbrengt, heb je recht op rantsoen.

SPELER

IA29 A) Slim.

B) Wat een onzin. (Ga naar 3.5/1)

C) Daar doe ik niet aan mee. (Ga naar 3.5/1)

**SCENE 3.5/1 (VERVOLG)**

EVA kijkt je streng aan.

EVA

*(kattig)* Had jij een beter idee?

**SCENE 3.6**

EVA zucht.

EVA

We willen je er graag bij hebben. Je ziet er sterk uit.

SPELER

Prima. Ik doe mee.

EVA

Dan wil ik je eerst vragen je bezittingen in te leveren.

SPELER

IA30 A) Natuurlijk! Alsjeblieft. (Ga naar 3.6/1)

B) Waarom? (Ga naar 3.6/2)

C) Dat doe ik niet. (Ga naar 3.6/2)

**SCENE 3.6/1 (VERVOLG)**

Je overhandigt je rugzak aan EVA.EVA lacht.

EVA

Fijn. Dank je.

Ze keert de tas om en geeft je de lege tas terug.

**SCENE 3.6/2 (VERVOLG)**

EVA knikt bedenkelijk.

EVA

We zijn hier allemaal gelijk. Niemand heeft privébezittingen. Als je je tas niet geeft heb je geen recht meer op water of voedsel.

Je overhandigt EVA de rugzak.

Ze keert de tas om en geeft je de lege tas terug.

**SCENE 3.7**

EVA

Als je mee wilt doen, betekent dat dat wij straks samen op expeditie gaan. Wat zijn dingen waarmee jij kunt bijdragen aan de groep?

SPELER

IA31 A) Op de uitkijk staan.

B) Eetbare planten en vruchten zoeken.

C) Dieren vangen en doden.

D) Vuur maken.

EVA

Dat is fijn! Daar hebben we wat aan.

**SCENE 3.8**

EVA wijst op een aantal tassen en koffers die ongeopend op een berg ligt.

EVA

Die bagage heb ik vanmorgen gevonden. We moeten ze openmaken en controleren of er voedsel of water in zit. Wil jij meehelpen?

SPELER

IA32 A) Ja hoor (Ga naar 3.8/1)

B) Ik wil liever eerst even bijkomen (Ga naar 3.8/2)

**SCENE 3.8/1 (VERVOLG)**  
 EVA lacht vriendelijk en wijst naar een tas.

**SCENE 3.8/2 (VERVOLG)**

EVA draait met haar ogen en begint zelf.

EVA

Neem je tijd. We zullen je kracht nog nodig hebben.

**SCENE 3.9**

EVA gooit je een tas toe. Je opent een tas. Er zit een lunchpakketje in en een flesje water.

Je kunt kiezen:

IA33 A) Ik stop het snel in mijn tas (Ga naar 3.9/1)

B) Ik eet en drink het stiekem op (Ga naar 3.9/1)

C) Ik geef het aan Eva (Ga naar 3.9/2)

D) Ik laat mijn vondst aan iedereen zien.(Ga naar 3.9/2)

**SCENE 3.9/1 (VERVOLG)**  
 Je pakt het lunchpakketje snel weg. EVA ziet het niet.

**SCENE 3.9/2 (VERVOLG)**

Je geeft het lunchpakketje en het flesje aan EVA.

EVA

Super! Dank je.

EVA neemt de vondst aan en zet die in de trolley.

**SCENE 3.10**

EVA

Ik denk dat je een waardevolle aanwinst voor onze groep kunt zijn. Niet iedereen is te vertrouwen weet je….

SPELER

Hoe bedoel je?

EVA

Laat ik het hierbij houden; we zijn behoorlijk bedrogen. Dat wil ik niet nog eens meemaken…

EVA wendt zich af. Dan zie dat een van de anderen stiekem een flesje appelsap in zijn binnenzak doet. De man ziet er uitgehongerd en ziek uit. Als hij ziet dat jij hem hebt betrapt, kijkt hij je verschrikt aan.

MARK

Alsjeblieft, verraad me niet…

SPELER

IA34 A) Je geheim is veilig bij mij. (Ga naar 3.10/1)

B) Die ga je zelf aan Eva geven, toch?(Ga naar 3.10/1)

C) Prima. Als je mij dat sap geeft. (Ga naar 3.10/1)

D) Eva! We hebben hier een dief! (Ga naar 3.10/2)

**SCENE 3.10/1 (VERVOLG)**  
De man knikt naar je. Maar dan hoor je ineens boos de stem van EVA.

EVA

Hé!

**SCENE 3.10/2 (VERVOLG)**

Je hoort boos de stem van EVA.

EVA

Hé!

**SCENE 3.11**

EVA heeft het ook gezien en wordt kwaad op de man. Haar gezicht wordt rood en haar stem slaat over. Ze staat op en torent boven je uit. Je ziet hier een andere kant van EVA; ze lijkt een dictator.

EVA

Mark! We hebben het hier over gehad!

Alles wat je vindt is voor de groep!!

MAN

Het spijt me. Ik voel me zo zwak... Als ik iets meer zou eten…

EVA

Niets mee te maken. We kunnen ons geen uitzonderingen veroorloven. Je ligt eruit.

MARK

Alsjeblieft Eva…

EVA twijfelt even. Dan richt ze zich tot jou.

EVA

Wat vind jij?

SPELER

IA35 A) Regels zijn regels…

B) We kunnen het door de vingers zien

C) Geen idee.

EVA knikt vertwijfeld.

MARK

Nog één kans. Alsjeblieft. Ik overleef het hier niet alleen… Ik beloof je dat ik het nooit meer zal doen.

EVA

Nog één keer Mark, en ik laat je aan je lot over…

**SCENE 3.12**

MARK geeft het flesje aan EVA en maakt zich uit de voeten. EVA Stopt het flesje in de trolley en overhandigt je een stuk brood.

EVA

Dank je wel voor je hulp. Je rantsoen voor vandaag heb je alvast verdiend. Maar let op; dit is dus alles wat je vandaag krijgt.

Je kunt kiezen:

IA36 A) Ik eet het direct op.

B) Ik bewaar het brood voor later.

C) Ik eet een beetje en bewaar de rest.

D) Ik deel mijn brood met MARK. (Ga naar 3.12/1)

**SCENE 3.10/1 (VERVOLG)**  
Je gooit een stuk van je brood naar MARK. Die vangt het op en kijkt je dankbaar aan.

MARK

Dank je wel!

**SCENE 3.13**

EVA

Laten we gaan. Het wordt tijd om op zoek te gaan naar voedsel en drinkwater. Ik verwacht dat we pas in de nacht terug zullen zijn en ik ben bang dat we niet genoeg slaapplaatsen hebben... Dat zou vanavond een probleem kunnen worden…

SPELER

IA37 A) Geen probleem! Ik slaap wel op de grond.

B) Ik verwacht wel een bed hoor.

C) Ik vind dat we moeten rouleren.

D) Kunnen we samen een nieuw bed maken?

EVA

Weet je wat, we dealen hier vannacht wel mee. Laten we gaan voordat het donker wordt…

Je volgt EVA over het strand en daarna over wat vroeger de bosweg was.

**SCENE 3.14 – FLASH BACK 3**

**EXT / OPGRAVING / DAG**

We zijn op een open plek in het bos. Het beeld is weer zwart/wit/sepia. De open plek laat een archeologische opgraving zien. Een deel van de grond is afgegraven en er zijn twee mensen bezig met scheppen, beiteltjes en kwasten. De zon schijnt fel en de archeologen dragen hoeden en zonnebrillen, alles jaren ’50 stijl.

Aan de rand van de opgraving staat de jeep die we eerder zagen geparkeerd. Daarnaast een tent waarin een lange schragentafel staat met een uitstalling van fossiele vondsten.

De JONGE ARCHEOLOOG met de Indiana Jones-hoed en jaren ’50 archeologen-kleding, staat aan de rand van de opgravingen en overziet het gebeuren. Een van de collega’s in de opgraving staat op en loopt naar hem toe. DE JONGE ARCHEOLOOG haalt een vergrootglas uit zijn borstzak. Het is een mooi antiek vergrootglas van zilver met langs de rand een paar elegante jugendstil-elementen. DE JONGE ARCHEOLOOG bekijkt de vondst van zijn collega met grote ernst.

**SCENE 4.1**

**EXT / OPGRAVING/ DAG**

Het ‘pad’ dat je met EVA afloopt, gaat dwars door struiken en langs dichte begroeiing. EVA loopt achter je. Wat ooit een uitgesleten weg is geweest, is door de natuur weer bijna volledig overwoekerd. Je hoort EVA van achter tegen je praten. Lange schaduwen laten zien dat de zon aan het dalen is. Het zal niet lang meer duren of de zon zal volledig achter de berg verdwijnen.

EVA

Er zijn eetbare bessen met een medicinale werking. Ze werken pijnstillend dus die moeten we verzamelen voor de gewonden hier. En gisteren heeft een paar van ons vallen gezet. We gaan kijken of daar al dieren in zitten.

SPELER

Vallen?

EVA

Ja, we hopen konijn te kunnen eten vanavond.

SPELER

Ok…

EVA

Eerst moeten we er één vinden en dan slachten... Zie je dat zitten?

SPELER

IA38 A) Geen probleem.

B) Zeker niet. Ik vind het wreed.

C) Ik niet. Maar dapper dat jij dat wel kan!

D) Liever niet, maar het is eten of gegeten worden.

**SCENE 4.2**

Dan kom je bij een splitsing in de weg terecht. Links is een lichte weg; de begroeiing is minder waardoor er meer zonlicht op het pad valt. Je ziet wat rode stipjes in de struiken.

De rechter route is dicht begroeid en daardoor vrij donker.

Je kunt kiezen:

IA39 A) Links, dat ziet er veiliger uit (Ga naar 4.2/1)

B) Links, daar groeien vast bessen (Ga naar 4.2/1)

C) Rechts; spannend! (Ga naar 4.2/2)

D) Rechts; daar zitten vast konijnen. (Ga naar 4.2/2)

**SCENE 4.2/1 (VERVOLG)**  
Je vervolgt het linker pad. Het is inderdaad een licht pad met relatief weinig begroeiing. Verderop is een struik te zien met rode bessen. Je gaat er naartoe.

**SCENE 4.2/2 (VERVOLG)**  
Je vervolgt het rechter pad. Het is inderdaad een donker pad met relatief veel begroeiing. Verderop is een struik te zien met rode bessen. Je gaat er naartoe.

***NB: SCENE 4.3-4.5 zijn, afhankelijk van 4.2/1 of 4.2/2 licht met weinig begroeiing dan wel donker met veel begroeiing.***

**SCENE 4.3**

Je staat voor de bessenstruik. Het is een kleine struik met een beperkte hoeveelheid bessen. EVA komt bij je staan.

EVA

Deze bessen zijn medicinaal. Het is dus de bedoeling dat je deze verzamelt en in je tas meeneemt voor de groep.

SPELER

Prima.

EVA geeft je een leeg vliegtuigmaaltijd-bakje. Dan loopt ze verder naar een struik verderop. Jij begint de bessen te plukken.

Je kunt kiezen:

IA40 A) Ik eet de bessen op. (Ga naar 4.3/1)

B) Ik eet een paar bessen en bewaar de rest voor de mezelf. (Ga naar 4.3/2)

C) Ik eet een paar bessen en bewaar de rest voor de groep. (Ga naar 4.3/2)

D) Ik pluk de bessen voor de groep. (Ga naar 4.3/3)

**SCENE 4.3/1 (VERVOLG)**  
Je eet een paar bessen.

**SCENE 4.3/2 (VERVOLG)**  
Je eet een paar bessen.

Dan verzamel je de bessen in het bakje.

**SCENE 4.3/3 (VERVOLG)**  
Je verzamelt je de bessen in het bakje.

**SCENE 4.4**

EVA zit gehurkt langs het ‘pad’. Ze roept je.

EVA

Kom je helpen als je klaar bent?

Je komt dichterbij. EVA is druk in de weer met takken en stukjes touw.

SPELER

Wat ben je aan het doen?

EVA

Dit was een val. Hij is helemaal kapot. Ik probeer hem te repareren want zo vangen we geen konijnen...

SPELER

IA40 A) Waar heb je vallen leren maken?

B) Zal ik je even helpen?

C) Ik heb nog nooit een val gemaakt…

D) Misschien kunnen we mijn tas gebruiken…

EVA

Iemand heeft deze val expres kapot gemaakt…

**SCENE 4.5**

De takken en stokjes touw vormen:

MG5 LOGICA GAME 5

**SCENE 4.6**

Ineens schiet EVA overeind en kijkt je angstig aan.

EVA

Hoorde je dat?

EVA kijkt geschrokken om zich heen. Nu hoor jij het ook; een schurend geluid.

SPELER

IA42 A) Ojee… wat was dat?

B) Hallo!!! Is daar iemand??

C) Ik ga wel even kijken!

D) Sst! Verroer geen vin…

EVA

We moeten stil zijn. We lopen gevaar.

**SCENE 4.7**

EVA schuift een tak opzij en tuurt tussen de bosjes naar een soort open plek. EVA ziet er nerveus uit. De zon is inmiddels achter de berg verdwenen en het begint een beetje donker te worden in het bos.

SPELER

IA43 A) Wat is er aan de hand, Eva?

B) Ik bescherm je wel.

C) Wat kan ik doen?

D) Laat mij eens kijken.

EVA

Hij mag ons niet horen.

SPELER

Wie?

**SCENE 4.8**

EVA schuift op en laat jou meekijken. Op een open plek tussen de struiken, op een paar meter afstand van waar jullie zitten, zie je een overwoekerde archeologische opgraving. Daar, naast een aarden muur, bevindt zich een klein kampement. Een vuurplaats, slaapplek met deken en een half vergane houten kist. De kist is ongeveer 1m bij 1m.

Bij het vuur zit een jonge man. Hij slijpt een mes met een steen. Boven het vuur heeft hij een beest aan een spies.

De jongeman heeft kleren met schutkleuren aan, vegen op zijn wangen en hij draagt stevige wandelschoenen. Het licht van het vuur valt op zijn gezicht. Hij ziet er uit als de ultieme survival-man. Maar als je goed kijkt, herken je de man. Het is het succesvolle type uit de businessclass!

EVA

Ons konijn! Wat een klootzak. Hij jat onze vallen leeg.

SPELER

Wie is dat?

EVA

Dat is Vincent. Hij zat in businessclass.

SPELER

IA44 A) O ja, die succesvolle.

B) O ja, die luidruchtige…

C) O ja, die rijke…

**SCENE 4.9**

EVA

Hij is onze vijand.

SPELER

Hoezo?

EVA

Hij weigert zich aan onze regels te houden en houdt alle voorraden voor zichzelf. We hebben hem uit ons kamp gegooid.

SPELER

IA45 A) Wat heeft hij dan gedaan?

B) Misschien kan hij ons helpen.

C) Kom, wij vinden wel een ander konijn.

D) Laten we hier weggaan…

EVA

Hij is gevaarlijk.

**SCENE 4.10**

VINCENT kijkt ineens verstoort op en kijkt je recht in de ogen.

EVA

Shit!

Terwijl VINCENT overeind springt en naar je toe rent, maakt EVA zich snel uit de voeten. Voor je het door hebt, staat Vincent voor je en zet hij zijn mes tegen je keel.

VINCENT

Wat moet dat?

SPELER

IA46 A) Als je dat mes weg doet, kunnen we praten!

B) Ik was op zoek naar een konijn…

C) Rustig maar! Ik keek alleen maar!

D) Niks!!! Doe me alsjeblieft geen pijn…

**SCENE 4.11**

VINCENT laat zijn mes een klein beetje zakken en kijkt je verwilderd aan.

VINCENT

Wie ben jij en wat doe je hier?

SPELER

Ik… ik ben een overlevende van de vliegramp. Net als jij.

VINCENT

Ik heb je nog niet eerder gezien.

SPELER

Klopt. Ik lag bewusteloos op het strand.

Ik werd vanmorgen wakker.

VINCENT stopt zijn mes weg en gebaart dat je mee mag komen naar zijn kampement.

VINCENT

Nou, welkom in de hel dan maar.

SPELER

IA47 A) Het komt allemaal vast wel goed.

B) Inderdaad, een hel is het!

**SCENE 4.12**

VINCENT gebaart dat je bij het vuur moet gaan zitten. Je doet wat hij wil. VINCENT haalt het konijn van het vuur en trekt er een stuk vlees vanaf. Hij geeft jou het vlees en begint zelf de rest af te kluiven.

VINCENT

Ik zag je met die teef van een Eva.

SPELER

IA48 A) Je bent toch niks geks van plan?

B) Wat is er precies gebeurd?

C) Wij zijn nu samen een team, toch?

D) Ik kan me voorstellen dat je haar niet mag.

**SCENE 4.13**

VINCENT

Ik ben sowieso niet echt een teamspeler, maar zoals zij me heeft behandeld…

SPELER

IA49 A) Vertel. Wat heeft ze gedaan?

B) Zij zei iets anders…

C) Misschien kan ik bemiddelen.

D) Jij zat zelf fout.

**SCENE 4.14**

VINCENT

Die mensen op het basiskamp zijn niet te vertrouwen.

SPELER

IA50 A) Heb je vaker vertrouwensissues?

B) Helemaal mee eens.

C) Waarom niet?

D) Waarom moet ik jou vertrouwen?

**SCENE 4.15**

VINCENT

Ik was één van hen. Samen hebben we alle koffers verzameld. Het was zelfs mijn idee om op zoek te gaan voedsel en de voorraden zo veel mogelijk te sparen.

SPELER

Ok.

VINCENT

Toen ik erachter kwam dat zij het grootste deel van de voorraden voor haar eigen gebruik bewaarde, was ik er klaar mee. Dan is het ieder voor zich wat mij betreft.

SPELER

IA51 A) Hoe bedoel je dat precies?

B) Lijkt me niet gemakkelijk, zo in je eentje.

C) Samen sta je sterker dan alleen.

D) Jij hebt hun vertrouwen beschaamd.

**SCENE 4.16**

VINCENT

Eva kan nu eindelijk de baas spelen. Als stewardess was ze natuurlijk bediende. Hier heeft zij de macht. Ze heeft dus helemaal geen behoefte om hier weg te komen.

SPELER

IA52 A) Ze zei dat ze weg wilde…

B) Weet je zeker dat ze niet weg wil?

C) Wat zei je precies tegen jou?

D) Ik kan me niet voorstellen dat ze wil blijven.

**SCENE 4.17**

VINCENT

Ze hebben de enige zendmast op dit eiland onklaar gemaakt.

SPELER

Wat?

VINCENT

Boven op de berg staat een radio. En een zendmast. Die heeft zij kapot gemaakt.

SPELER

Weet je dat zeker?

VINCENT

Geloof me nou maar.

Maar ik denk dat ik hem kan repareren, als ik de juiste spullen heb. We moeten contact maken met het vaste land en dan regelen we…

SPELER

IA53 A) Voedsel!

B) Water!

C) Een boot!

VINCENT

Een helikopter natuurlijk.

**SCENE 4.17**

VINCENT

Ik heb dit eiland verkend en het is mij duidelijk dat hier wetenschappers hebben gezeten. Lang geleden, want de boel is behoorlijk vergaan.

Kom, we gaan een kijkje nemen daar boven.

SPELER

IA54 A) Yes, laten we gaan.

B) Ehm… nou ok..

C) Ik heb niet echt een keuze geloof ik.

**SCENE 4.18**

VINCENT

Als je met mij mee gaat, laat ik je alles zien.

Die wetenschappers deden archeologische opgravingen denk ik. Enfin, er zijn nog sporen te vinden.

SPELER

Sporen?

VINCENT klopt tegen de oude houten kist waar hij naast zit.

VINCENT

Deze kisten bijvoorbeeld. Ze werden op dit eiland gedropt om de mensen hier te voorzien van instrumenten en proviand.

VINCENT wenkt je dichterbij te komen.

VINCENT

Kijk maar. Er zit niets meer van waarde in.

Je kijkt in de kist. De kist is half vergaan. Er liggen bladeren, troep en stof in. Terwijl je in de kist zoekt, kom je een leeg blikje bonen tegen en een doos sunlight-zeep.

Onderin ligt een gedeukt papieren doosje. Je pakt het doosje en opent het. In het doosje zit een kompas. Het kompas is kapot, maar misschien kun je het repareren. Hier ontvouwt zich

MG6 LOGICA GAME 6

**SCENE 4.19**

Het kompas werkt weer. De rode wijzer draait rustig naar de N.

VINCENT

Wow, hij doet het weer! Knap hoor.

Je kunt kiezen:

IA55 A) Ik geef het kompas aan Vincent. (Ga naar 4.19/1)

B) Ik hou het kompas voor mezelf. (Ga naar 4.19/2)

C) Ik bewaar het kompas voor Eva. (Ga naar 4.19/2)

D) Ik laat het kompas in de kist. (Ga naar 4.19/3)

**SCENE 4.19/1 (VERVOLG)**  
Je geeft het kompas aan VINCENT.

VINCENT

Dank je.

**SCENE 4.19/2 (VERVOLG)**  
Je stopt het kompas weg.

SPELER

Je weet nooit wanneer ie van pas komt.

**SCENE 4.19/3 (VERVOLG)**  
Je laat het kompas liggen.

SPELER

Heb ik niet nodig…

**SCENE 4.20**

VINCENT

Ik ga de berg op. Daar liggen meer van die kisten.

SPELER

IA56 A) Hoe weet jij dat?

B) Waarom vertrouw je mij wel?

**SCENE 4.21**

VINCENT

Ik wil weten wat daar in zit. Voedsel, drank misschien. Een radio… En als ik die zendmast wil repareren kan ik wel hulp gebruiken.

SPELER

IA57 A) Ik heb twee linker handen…

B) Ik ben een superhulp!

C) Ik kan hem ook in mijn eentje repareren.

D) Met zijn tweeën gaat dat lukken.

**SCENE 4.22**

VINCENT

Nou, pak je spullen.

Ik wil niet dat die bedriegers hier komen rondsnuffelen.

Je staat op en pakt je tas en volgt VINCENT. Op de grond licht iets ondefinieerbaars dat glinstert in het licht van het vuur. Terwijl je voet er langs gaat, valt er een stukje modder vanaf en zien we dat het een oud, kapot vergrootglas is. Verroest en onder de aarde. Maar heel duidelijk zijn de elegante jugenstil-elementen te zien.

**SCENE 4.23 – FLASH BACK 4**

**EXT / OPGRAVING / AVOND**

We zien de archeologische opgraving middenin het bos in zwart/ wit/ sepia. De opgraving is netjes aan kant. De tent en de jeep staan er en DE JONGE ARCHEOLOOG is bezig om een van de kisten open te maken met een koevoet. Dan haalt hij blij een prachtig glimmend koperen theodoliet (hoekmeetinstrument op hoge poten) uit de kist.

Hij zet het instrument naast zich neer terwijl iemand anders een camera tevoorschijn haalt. DE JONGE ARCHEOLOOG poseert vrolijk met zijn apparaat tegen de achtergrond van de opgraving/ tent.

**SCENE 5.1**

**EXT / VULKAAN/ SCHEMERING**

Je volgt Vincent door het bos. Je ziet zijn rug voor je. Hij baant zich een weg door de bomen en struiken. Het bos loopt omhoog, dus je moet flink klimmen. Je hoort je eigen, zware ademhaling.

Dan stopt VINCENT en draait hij zich om. Voor hem zie je nu een steile rotswand die weelderig begroeit is.

VINCENT

We zijn er… De lift!

VINCENT duwt een struik opzij en laat je zien wat hij bedoelt.

Achter de struik zie je een metalen cabine. De cabine bestaat uit aan elkaar geschroefde roosters en is groot genoeg voor twee volwassenen. Het metaal is verroest en half overgroeid.

VINCENT

Deze bad boy gaat ons naar boven brengen.

Als je naar boven kijkt, zie je dat de metalen cabine aan de bovenkant met een lange metalen kabel verbonden is met haken die langs de bergwand naar boven leiden.

SPELER

IA58 A) Weet je zeker dat dat veilig is?

B) Dat ding? No way!

C) Top. Laten we gaan!

D) Is er geen andere route?

VINCENT

Ik wil naar die zendmast toe.

**SCENE 5.2**

VINCENT probeert de deur van de lift open te trekken, maar deze zit vast.

SPELER

IA59 A) Laat mij maar even…

B) Ik help je wel even.

C) Misschien moet je iets van een stok gebruiken…

Dan lukt het ineens. VINCENT kijkt je triomfantelijk aan.

VINCENT

Waar een wil is…

**SCENE 5.3**

VINCENT houdt de deur voor je open. Je gaat naar binnen.

VINCENT

OK, en nu omhoog…

VINCENT grijpt een dikke metalen ketting die in de lift naar beneden hangt. Hij begint eraan te trekken, en de lift gaat langzaam omhoog.

SPELER:

IA60 A) Kom, ik help je!

B) Zal ik je helpen?

VINCENT laat je erbij. Samen trekken jullie de lift hand voor hand naar boven.

**SCENE 5.4**

De lift is gestopt. Je bent boven aangekomen. Je bevindt je nu boven op de vulkaan. Je hebt een wijds uitzicht over het eiland en je kunt de krater inkijken. De zon is al laag en kleurt het eiland rood. De lift is aangekomen bij een metalen platform dat tegen de vulkaanwand is gebouwd. Naast het platform staat een houten schuurtje met een zendmast. De zendmast is gebroken en hangt scheef over g=het gebouwtje. VINCENT houdt de deur voor je open. Je stapt op het platform.

VINCENT

Welkom op de hoogste plek van dit eiland. Wat vind je ervan?

SPELER:

IA61 A) Waanzinnig uitzicht.

B) Beetje gammel…

**SCENE 5.5**

VINCENT

Op de eerste dag dat ik hier was, stond die zendmast nog gewoon overeind.

Dat heb ik gezien vanaf het strand.

SPELER:

IA62 A) Weet je dat zeker?

B) Wie doet zoiets?

C)

**SCENE 5.6**

VINCENT

Het doet er niet toe. Ik ga die zendmast repareren en de boel aan de praat krijgen. Ik wil hier weg!

VINCENT loopt naar het houten gebouwtje. Je volgt hem. De deur is opengebroken.

SPELER

Die deur…

VINCENT

Dat heb ik gedaan. De vorige keer dat ik hier was heb ik die deur open gebroken.

Je gaat achter VINCENT aan naar binnen. Er is een raam dat uitkijkt over het platform. Onder het raam staat een soort tafel met erachter een oude houten bureaustoel. Verder staat er een grote oude archiefkast. Op de grond naast de kast staat een grote, ongeopende kist met het overheidslogo erop.

VINCENT loopt naar de kast. Hij doorzoekt de dossiers die daar staan.

Op het bureau staat een oude radio met transmitter. Het gebouwtje is duidelijk in lange tijd niet gebruikt. Alles ligt onder een dikke laag stof en er zijn talloze spinnenwebben. Planken zitten los en laten licht binnen. Stofdeeltjes dwarrelen in de lichtbanen die door de kieren naar binnen dringen.

Je loopt naar de radio en veegt stof weg. De radio heeft een aantal grote draaiknoppen, een paar kleintjes en een viertal schermpjes met wijzertjes. Een koptelefoon en microfoon liggen naast de radio op het bureau.

VINCENT

Die doet het niet.

SPELER

Laat mij eens proberen…

Hier ontvouwt zich logica game 7.

MG7 LOGICA GAME 7

**SCENE 5.7**

Het is je gelukt om de radio aan te krijgen. Een lampje brandt zwakjes. Het wijzertje op het grootste scherm schiet aan.

VINCENT

Held! Je hebt ‘m aan de praat gekregen! Kijk of je contact kan maken!

Je draait aan wat knoppen en pakt de microfoon.

SPELER:

IA63 A) Mayday Mayday.

B) Hello! Can anybody hear me?

C) We crashed our plane.

D) Help us!!!

**SCENE 5.8**

Op dat moment sterft het lampje echter uit en zakt het wijzertje terug naar 0.

VINCENT

Neeeeee!!!!

SPELER

Shit!!!

VINCENT

Dan is de accu leeg.

SPELER:

IA64 A) Maar hij doet het dus nog wel! (Ga naar 5.8/1)

B) Zonder accu is ie waardeloos. (Ga naar 5.8/2)

**SCENE 5.8/1 (VERVOLG)**

VINCENT

Ja, maar we hebben dus een volle accu nodig. Anders doet ie het niet.

**SCENE 5.8/2 (VERVOLG)**

VINCENT

Precies. We hebben dus een volle accu nodig. Anders doet ie het niet.

**SCENE 5.9**

VINCENT

En zonder zendmast zou ons signaal ook niet vee verder dan deze vulkaan zijn gekomen trouwens. Wat vind jij dat we moeten doen?

SPELER:

IA65 A) Een accu zoeken. (Ga naar 5.9/1)

B) De zendmast repareren. (Ga naar 5.9/1)

C) Eten en drinken zoeken. (Ga naar 5.9/1)

D) De anderen vragen om te helpen. (Ga naar 5.9/2)

**SCENE 5.9/1 (VERVOLG)**

VINCENT  
Goed idee. Laten we dat doen!

**SCENE 5.9/2 (VERVOLG)**

VINCENT  
Nooit. Je zult het met mij moeten doen…

**SCENE 5.10**

VINCENT schopt tegen de grote houten kist.

VINCENT

We beginnen hier.

Je bekijkt de kist die voorzien is van een groot hangslot.

VINCENT

Hoe pakken we dit aan? Dat hout is half vermolmd, maar dat slot is ijzersterk…

SPELER:

IA66 A) De sleutel zoeken. (Ga naar 5.10/1)

B) Een breekijzer zoeken. (Ga naar 5.10/1)

C) Samen aan het deksel trekken. (Ga naar 5.10/1)

D) Een hakbijl zoeken. (Ga naar 5.10/1)

**SCENE 5.10/1 (VERVOLG)**

VINCENT

Ga je gang. Ik ben meer van grof geweld.

**SCENE 5.10/2 (VERVOLG)**

VINCENT

Yes. Grof geweld. Daar hou ik van…

**SCENE 5.11**

VINCENT trapt tegen de kist. Hij pakt de bureaustoel en beukt hiermee tegen de kist. VINCENT stopt even om op adem te komen. Dan schop jij een keer tegen het hangslot. Dat springt open.

VINCENT

Sesam open u! Goed gedaan!

Samen trekken jullie het deksel van de kist.

In de kist ligt een stapel dekens, een doos met brieven en een tonnetje. VINCENT pakt het tonnetje en klotst ermee naast zijn oor. Dan trekt hij er een kurk uit en ruikt.

VINCENT

Whisky…

VINCENT zet het vat aan zijn mond en begint te drinken. Hij neemt een paar grote teugen. Dan houdt hij jou het tonnetje voor.

SPELER:

IA67 A) Lekker, dank je. (Ga naar 5.11/1)

B) Nee dank, ik wil helder blijven. (Ga naar 5.11/2)

**SCENE 5.11/1 (VERVOLG)**  
VINCENT geeft je het tonnetje. Je neemt een slok en zet het tonnetje dan weg.

**SCENE 5.11/2 (VERVOLG)**

VINCENT zet het tonnetje weg.

VINCENT

Wat jij wilt.

**SCENE 5.12**

Je haalt de dekens uit de kist en stuit op een brief. In de hoek is het overheidslogo te zien en de aanhef is formeel. Je bekijkt alleen de eerste paar regels.

*Betreft: ontslagneming met directe ingang*

*L.S*

*Bij dezen wil ik u laten weten dat ik per direct mijn arbeidscontract ontbindt….*

Je laat de brief voor wat hij is en zoekt verder in de kist. Je stuit op een metalen kistje. Het kistje lijkt wat op een kluisje en heeft op het deksel het overheidslogo.

VINCENT komt naast je staan.

VINCENT

Maak open!

Je opent het deksel en vindt daar iets wat lijkt op een fossiel. Het is een klomp klei, zo lijkt het.

VINCENT

Wat is dat?

SPELER:

IA68 A) Geen idee. Wat denk jij dat het is?

B) Hoe moet ik dat weten?

Als je de klomp klei omdraait, zie dat er een vorm in de klei is gedrukt. De vorm is precies die van het amulet.

**SCENE 5.13**

VINCENT

What the fuck?

Je doet de ketting af en legt het amulet precies op de plek waar de afdruk zich bevindt. Het past precies.

VINCENT

Wat is hier aan de hand?

Hoe kom je aan dat ding?

SPELER:

IA69 A) Dat zijn jouw zaken niet.

B) Ik snap hier ook niks van.

C) Gekregen van een man in het vliegtuig.

**SCENE 5.14**

VINCENTS gezicht wordt rood en hij grist de klomp klei uit je handen en houdt die dreigend onder je neus.

VINCENT

Wat weet jij?

Ben je hier al eens geweest?!

SPELER:

IA70 A) Natuurlijk niet!

B) Ik weet van niks.

C) Doe eens even rustig.

**SCENE 5.15**

VINCENT

Ik weet niet wat je precies voor me verbergt, maar ik denk dat jij weet hoe we van dit eiland afkomen.

SPELER

Echt niet! Ik kan dit ook niet verklaren maar ik zeg je dat ik te vertrouwen ben.

VINCENT

Jij speelt zeker onder één hoedje met Eva en de anderen van het basiskamp.

SPELER:

IA71 A) Ik sta aan jouw kant!

B) Ik sta aan niemands kant!

C) Ik sta aan de kant van iedereen!

**SCENE 5.16**

VINCENT wordt woest en smijt de klomp klei kapot op de grond. De klei springt in duizend kleine stukjes uiteen en onthult een sleutelbos die blijkbaar in de klei verborgen zat.

Jullie staren er beiden een moment naar. Dan raakt VINCENT de sleutelbos op en bungelt die triomfantelijk voor je gezicht.

VINCENT

Wel wel wel…

En jij wist zeker van niks…

SPELER

Echt niet!

Ik had geen idee!

VINCENT pakt zijn mes en wijst daarmee naar je gezicht.

VINCENT

Deze sleutels gaan me helpen van dit ellendige eiland weg te komen. En jij gaat me niet meer tegenhouden.

Lopen jij!

Ik heb zo’n vermoeden dat ik weet waar die sleutels voor zijn…

SPELER:

IA72 A) Oké, rustig maar! Ik ga wel mee.

B) Zou je dat mes weg willen doen?

C) Ik zweer je dat ik hier niets van af weet!

**SCENE 5.17**

VINCENT laat je voorop lopen het gebouwtje uit. Dan duwt hij je een pad op dat langs de krater en bergwand leidt. De afgrond is duizelingwekkend.

VINCENT

Voorzichtig lopen.

Je wilt niet in die afgrond vallen…

SPELER:

IA73 A) Dank voor de tip.

B) Hou je kop.

C) “…”

**FLASH BACK 5:**

**EXT / HOOFDKWARTIER / AVOND**

We zien een pad langs de afgrond in zwart/wit/sepia.

Aan het eind van het pas is een soort bunker te zien. Het schemert. Het licht binnen is aan en schijnt door een klein raam en twee openslaande deuren naar buiten.

Een paar schimmen met archeologenhoeden en gaslantaarns in de hand loopt over het pad naar de bunker. Ze gaan de bunker binnen.

In de bunker zit de JONGE ARCHEOLOOG aan een klein bureau in een ruimte die dienst lijkt te doen als keuken, slaapplaats en woonkamer tegelijk. De twee andere archeologen zoeken op de achtergrond een bed uit. Ze gaan kaart spelen.

Op het bureau staat een oude typemachine met daarin papier met het overheidslogo. De JONGE ARCHELOOG steekt zijn eigen lantaarn aan en haalt een foto uit zijn binnenzak. We zien een zwart-wit foto van hem met een prachtige jonge vrouw en baby. De JONGE ARCHELOOG slikt.

**SCENE 6.1**

**EXT / HOOFDKWARTIER / AVOND**

Je loopt over het smalle paadje langs de kraterwand en voor je zie je de oude bunker. Het schemert en de bunker is lastig te zien door de schaduwen en de planten die eroverheen groeien.

Vincent duwt je naar de bunker toe. Hij schuift wat klimop opzij en dan zie je een sleutelgat.

VINCENT

Eens even kijken…

Je hoort het gerinkel van de sleutels en VINCENT probeert enkele sleutels uit. Dan klikt het slot open.

VINCENT

Yes!

VINCENT duwt de deur open. Het zijn twee openslaande deuren. Binnen is het donker. Vincent knipt een zaklantaarn aan die hij bij zich droeg en schijnt ermee naar binnen. VINCENT geeft jou de zaklamp en duwt je naar binnen.

VINCENT

Ga jij maar eerst.

Jij weet immers waar we zijn, of niet soms?

SPELER:

IA74 A) Liever niet

B) Geen probleem

C) Ik weet van niks!

D) “…”

**SCENE 6.2**

**INT / HOOFDKWARTIER / AVOND**

Je gaat de donkere ruimte binnen en schijnt om je heen.

Je blijkt in een garage te staan. In de garage staat een kast met gereedschappen en het jaren ’50 pick up jeepje.

VINCENT

En?

Wat zie je?

SPELER:

IA75 A) Niks!

B) Een garage!

C) Een auto!

D) Gereedschap!

**SCENE 6.3**

Je staat alleen in de ruimte. In de kast naast je ligt een koevoet.

Je kunt kiezen:

IA76 A) Ik sla Vincent met de koevoet.

B) Ik verstop de koevoet.

C) Ik geef de koevoet aan Vincent

D) Ik laat de koevoet liggen.

**SCENE 6.4**

Op dat moment schijnt er ineens een fel verblindend licht in je gezicht. VINCENT heeft blijkbaar nog een zaklamp aangeknipt en is achter je aan naar binnen geslopen.

VINCENT

Je bent toch niks geks van plan, he?

SPELER:

IA77 A) Natuurlijk niet.

B) Ik zou niet durven.

C) Nu nog niet.

D) Niks geks nee.

**SCENE 6.5**

VINCENT begint een tas te vullen met gereedschappen.

VINCENT

Ik heb zo’n vermoeden dat ik hiermee de zendmast kan repareren.

SPELER:

IA78 A) Ja! Super!

B) Ik wens je veel succes.

C) Ik help je.

D) “…”

**SCENE 6.5**

Als de tas vol is richt VINCENT zijn zaklantaarn op de jeep.

VINCENT

Laten we die auto eens van dichtbij bekijken. Misschien hebben we daar nog iets aan…

Jullie lopen naar de jeep toe. VINCENT opent de motorkap en jullie schijnen beiden naar de motor.

Je ziet een verroeste motor, leidingen, tanks en een accu!

VINCENT

Die accu…

Haal die er eens uit.

SPELER:

IA79 A) Die doet het niet meer. (Ga naar 6.5/1)

B) Wat wil je daarmee? (Ga naar 6.5/1)

C) Doe het zelf maar. (Ga naar 6.5/1)

D) Prima.

**SCENE 6.5/1 (VERVOLG)**

VINCENT

Ik ga die radio weer aan de praat krijgen. Met of zonder jouw hulp.

Ik heb het zelf alleen zonder bloedvergieten…

**SCENE 6.6**

Je buigt je over de accu heen. Om de accu netjes te verwijderen moet je een logicapuzzel oplossen.

MG8 LOGICA GAME 8

**SCENE 6.7**

Je tilt de accu voorzichtig uit de auto en geeft die aan VINCENT.

VINCENT

Dank.

Nu ga ik even alleen verder. Ik kan jou namelijk niet vertrouwen.

Zoek jij hier maar verder naar bruikbare dingen, dan haal ik je straks wel weer op.

VINCENT loopt met de accu en de tas vol gereedschap naar de deur. Hij sluit de deur achter zich en dan hoor je hoe hij het slot omdraait.

SPELER

Shit!

Je loopt naar de deur en trekt eraan. De deur is inderdaad op slot.

Je kunt kiezen:

IA80 A) Ik zoek een uitweg. (Ga naar 6.7/1)

B) Ik zoek eten en drinken. (Ga naar 6.7/2)

C) Ik wacht op Vincent. (Ga naar 6.7/3)

**SCENE 6.7/1 (VERVOLG)**

SPELER

Eens even kijken… Hoe kom ik hier weg…?

**SCENE 6.7/2 (VERVOLG)**

SPELER

Eens even kijken… Waar zal ik eens zoeken…?

**SCENE 6.7/3 (VERVOLG)**

SPELER

Eens even kijken… Waar zal ik eens wachten…?

**SCENE 6.8**

Je schijnt met je zaklamp door de ruimte. Achter de kast met het gereedschap is een donkere plek in de muur. Je loopt erheen. Er hangt een mottig kleed dat in repen is gescheurd aan de muur en als je het kleed opzij schuift, zie je een deur. Het kleed is waarschijnlijk ooit gebruikt als vliegengordijn. Je probeert de deurklink. De deur gaat open.

Je schijnt de donkere ruimte in. Het de ruimte waarin, in de flash back, de JONGE ARCHEOLOOG aan een bureau zagen zitten.

Er is een kastje met gasstelletje erop, een bureau met oude typemachine en achterin staat een viertal leger-stretchers. Tegen een van de muren staat een grote opklaptafel geleund.

Je loopt naar het gasstelletje toe en opent de deurtjes van het kastje eronder. Daar zie je een opgerold papier liggen, iets wat lijkt op een prehistorisch bot; een archeologische vondst en oud blikje sardientjes.

Je kunt kiezen:

IA81 A) Ik pak het papier. (Ga naar 6.8/1)

B) Ik pak het bot. (Ga naar 6.8/2)

C) Ik pak het blik. (Ga naar 6.8/3)

D) Ik pak niks.

**SCENE 6.8/1 (VERVOLG)**

Je pakt de rol en rolt deze uit. Het is een poster van de Chordettes. Je rolt het papier weer op en legt het terug. Je doet de deurtjes weer dicht.

**SCENE 6.8/2 (VERVOLG)**

Je pakt het bot en bekijkt het van dichtbij en legt het daarna weer terug. Je doet de deurtjes weer dicht.

**SCENE 6.8/3 (VERVOLG)**

Je pakt het blikje en trekt het deksel eraf.

SPELER

Aaargh…

Die lucht!

Je legt het blikje weer terug. Je doet de deurtjes weer dicht.

**SCENE 6.9**

Je loopt naar het bureau. Op het bureau staat een aantal voorwerpen. Een oude, stoffige typemachine, een stapel brieven met een lint eromheen. Aan de muur boven het bureau hangen twee ingelijste foto’s: een oude zwart wit foto van DE JONGE ARCHEOLOOG voor een kist vol archeologische instrumenten een foto van DE JONGE ARCHEOLOOG zonder hoed en in een keurig pak met een knappe jonge vrouw en een stralende baby.

Je pakt de stapel brieven op en trekt het lint los. De enveloppen zijn beschreven met hetzelfde handschrift en hebben hetzelfde poststempel. Op de achterkant van de enveloppen staat, waar normaal het adres van de afzender staat, alleen een hartje getekend.

SPELER

Deze brieven ga ik niet lezen want…

SPELER:

IA82 A) die zijn privé.

B) daar heb ik niks aan.

**SCENE 6.10**

Je legt de stapel brieven terug op het bureau. Dan zie je ineens iets glinsteren op de grond in het licht van de zaklamp.

Naast het bureau ligt een gaslamp. Kapot. Het metaal is verbogen en een van de ruitjes is gebroken. Je pakt de lamp op en bekijkt het van dichtbij. Dan zie je dat het ontbrekende stukje glas precies de vorm heeft van jouw amulet.

SPELER:

IA83 A) Wat gaaf.

B) Wat griezelig.

**SCENE 6.11**

Je pakt het amulet en legt het op het ontbrekende stukje in de lantaarn. Het past precies. Op dat moment wordt het licht van de zaklamp op het amulet weerkaatst naar boven. Daar belicht het de foto van de JONGE ARCHEOLOOG met zijn gezin.

Je kunt kiezen:

IA84 A) Ik pak de foto en bekijk hem beter. (Ga naar 6.10/1)

B) Ik laat de foto staan.

**SCENE 6.11/1 (VERVOLG)**

Je pakt de foto en bekijkt hem van dichtbij. Dan zet je hem terug.

**SCENE 6.12**

Een dor blaadje dat op de grond ligt wordt ineens opgetild door een zuchtje wind.

SPELER

Wind!

Waar komt dat ineens vandaan?

Je kijkt om je heen en zoekt met de zaklamp naar een plek waar de tocht vandaan zou kunnen komen.

Als je langs de opklaptafel schijnt, zie je een licht weerkaatsen. Je komt dichterbij, en nu zie je dat er achter de tafel een klein raam zit. Je tilt het tafelblad op en zet het op de grond. Het kleine is kapot; het glas is gebroken en het slotje lijkt lam.

Je kunt kiezen:

IA85 A) Ik tik het glas in en klim eruit.

B) Ik forceer het slot en klim eruit.

**SCENE 6.13**

Je klimt uit het raam. Een stevige wind waait om je heen. De boomtoppen ruisen en zwaaien in de wind. Dit dreigt een storm te gaan worden!

Je kunt kiezen:

IA86 A) Ik maak dat ik wegkom.

B) Ik zoek Vincent.

C) Ik zoek Eva.

Je rent het pad af de berg af.

**FLASH BACK 6:**

**EXT / HOOFDKWARTIER / AVOND**

We zien de JONGE ARCHEOLOOG weer achter zijn bureau in zwart/ wit/ sepia. Op het bureau staat een lantaarn. Het is nacht en het regent. De JONGE ARCHEOLOOG maakt een brief open met op de achterkant een hartje getekend.

Terwijl hij de brief leest wellen tranen op in zijn ogen.

In zijn verdriet maakt hij van de brief een prop en gooit hem weg. Daarbij valt de lantaarn kapot op de grond. Hij staart naar het gebroken glas op de grond. Een van de ruitjes van de lantaarn is eruit gevallen. Maanlicht valt door het glas op en het schijnsel en valt precies op de foto van die aan de muur hangt. Het licht belicht de vrouw en de baby. Zijn eigen beeld op de foto valt weg in de schaduw.

Hij pakt de kapotte lens van de grond en draait ermee totdat het maanlicht ook zijn gezicht op de foto belicht. Dan neemt hij een besluit. Hij trekt een vel papier uit de typemachine, grijpt zijn jas van de stoel en verlaat de ruimte rennend. We zien op de grond nog de resten van de kapotte lantaarn liggen.

**SCENE 7.1**

**EXT / LANDINGSBAAN / NACHT**

Je rent over een overwoekerd pad. Je hijgt. Takken zwiepen in je gezicht. Het licht van je zaklamp schiet alle kanten op en laat een haast psychedelische setting zien van groene vlekken en lichtflitsen. Dan struikel je.

SPELER

Au!

Je probeert overeind te komen, maar valt weer.

SPELER

Ik… ik kan niet verder!

Je kunt kiezen:

IA88 A) Ik zoek een stok op te leunen.

B) Ik verstop me.

C) Ik kruip verder.

**SCENE 7.2**

Het beeld begint nu voor je ogen te draaien. Kleuren en beelden vloeien in elkaar over en het is niet meer duidelijk wat echt is en wat gedroomd. Je ziet naast kleuren nu ook beelden uit de flashbacks en beelden uit het vliegtuig.

SPELER

Wat gebeurt er met me?

Wat is dit?

Ik moet… liggen.

Je gaat met je rug plat op de grond liggen.

SPELER

Waar ben ik?

Hoe laat is het?

Het draaien wordt rustiger. Je kijkt naar de zwiepende bomen boven je. Sterren worden zichtbaar aan de donkere hemel. Sommige sterren zijn feller dan anderen. Het lijkt alsof de sterren een patroon vormen.

Hier ontvouwt zich:

MG10 LOGICA GAME 10

**SCENE 7.3**

Als je de puzzel hebt opgelost begint het draaien weer. Verschillende kleuren en beelden draaien voor je. In je psychedelische trip zie je ineens het gezicht van de OUDE MAN voor je. Hij praat tegen je en zegt steeds hetzelfde alsof het een kapotte video betreft.

OUDE MAN

Angst is een vorm van wijsheid.

Angst is een vorm van wijsheid.

Angst is een vorm van wijsheid.

SPELER

Nee! Stop!

Ik moet… Ik moet hier weg…

De OUDE MAN biedt je een handjevol bessen aan.

Je kunt kiezen:

IA89 A) Ik eet de bessen. (Ga naar 7.3/1)

B) Ik eet de bessen niet.

**SCENE 7.3/1 (VERVOLG)**

Je eet de bessen.

**SCENE 7.4**

Je probeert overeind te komen. Het lukt, al is het hinkend.

SPELER  
 Het lukt.

Je houdt je zaklamp voor je. Het beeld is nu weer scherp maar dan zwakt het licht af. De batterij is bijna leeg.

Intussen wordt het licht van de maan steeds krachtiger. De wind en de blauwe waas van het maanlicht geven een dromerig, psychedelische sfeer aan de setting. Dan valt de zaklamp helemaal uit.

Je kunt kiezen:

IA90 A) Ik gooi de zaklamp weg. (Ga naar 7.4/1)

B) Ik bewaar de zaklamp. (Ga naar 7.4/2)

**SCENE 7.4/1 (VERVOLG)**

Je gooit de zaklamp weg.

**SCENE 7.4/2 (VERVOLG)**

Je stopt de zaklamp weg.

**SCENE 7.5**

Je baant je struikelend een weg door de struiken. Dan kom je ineens op een soort open strook. Dit is een overwoekerde en overgroeide landingsbaan. Op de landingsbaan staat een schim van een propellervliegtuigje, zoals te zien was in flash back 1.

SPELER

Een vliegtuig!

SPELER

IA91 A) Nu kan ik hier weg!

B) Nu kunnen we hier allemaal weg!

C) Nu kan ik hier met Eva en de basiskampers weg!

D) Nu kan ik hier met Vincent hier weg!

**SCENE 7.6**

Je bent nu vlakbij het vliegtuigje. Het ding is oud en kapot. Er zitten grote gaten in, hij is vol roest en overgroeid door allerlei planten. De deur van de cockpit is weg.

SPELER

Ik ga aan boord want...

SPELER

IA92 A) Misschien krijg ik hem aan de praat.

B) Ik moet me verstoppen.

C) Misschien vind ik iets van waarde.

D) Misschien is er een radio.

**SCENE 7.7**

Je klimt aan boord van het vliegtuigje. Het is donker.

Je ziet schimmen van een afthans, volledig doorgeroest vliegtuiginterieur. Er staan vliegtuigstoelen.

Dan zie je ineens vage lichten verschijnen in het gangpad. De lichten worden steeds feller. Het lijkt noodverlichting te zijn zoals in een modern passagierstoestel.

SPELER

He?

Hoe… hoe kan dit?

Ik trip.

Terwijl de lichten sterker worden, wordt het interieur van het vliegtuig steeds duidelijker. De vliegtuigstoelen worden duidelijker. Nu lijkt het vliegtuig van binnen een stuk langer en er zijn veel meer stoelen; deze fametingen kloppen niet bij wat je vanaf de buitenkant hebt gezien. Vanbinnen heeft dit vliegtuig het formaat van een modern passagierstoestel.

SPELER

IA93 A) Creepy.

B) Cool!

**SCENE 7.8**

Terwijl je door het vliegtuig tuurt, zie je ineens iets wat op een menselijke schim lijkt.

Je loopt erheen. Op SEAT 37 D zit de JONGE ARCHEOLOOG. Hij is alleen en kijkt je afwachtend aan.

JONGE ARCHEOLOOG

Je hebt het gered.

SPELER

IA94 A) Wie ben jij?

B) Waar ben ik?

C) Wat is er aan de hand?

D) Waarom gebeurt dit allemaal?

**SCENE 7.9**

De JONGE ARCHEOLOOG kijkt je vriendelijk aan.

JONGE ARCHEOLOOG

Het antwoord op die vraag zul je zelf moeten vinden.

Ga zitten en geniet van de reis.

SPELER

IA95 A) Ik wil niet genieten van de reis.

B) Ik wil niet zitten.

C) Ik wil antwoorden.

D) Ik wil hier weg.

**SCENE 7.10**

De JONGE ARCHEOLOOG wijst naar de plek aan de nadere kant van het gangpad.

JONGE ARCHEOLOOG

Je ziet eruit alsof je wel wat rust kunt gebruiken.

Je gaat zitten op de stoel aan de andere kant van het gangpad. In de rugleuning van de stoel voor je ligt een krant. Je pakt de krant uit het vak en opent deze.

De krant opent zich op een pagina met een puzzel.

MG10 LOGICA GAME 10

**SCENE 7.11**

Als je klaar bent met de puzzel doe je krant terug in het vak voor je. Op het moment dat je voorover bukt, valt het amulet op de grond. Je raapt het op en houdt het voor je. Het amulet bungelt aan zijn koortje.

Op dat moment valt er van opzij een fel licht op het amulet. Nu worden ineens letters zichtbaar. Iemand heeft op onhandige wijze een tekst in het glas gekerfd. Er staat ‘bepaal je eigen richting’. Wanneer je het amulet weer laat zakken, bevind je je weer in het drukke moderne vliegtuig uit scene 1.

Grauw, geroezemoes, een jengelende baby. Naast je zit een lelijke, dikke man. Hij zweet en hangt snurkend in zijn stoel.

SPELER

IA96 A) Alles is weer normaal!

B) Waar zijn de anderen?

C) Wat is er gebeurd?

**SCENE 7.12**

Je kijkt naast je. Aan de andere kant van het gangpad zit, op SEAT 37 D, de OUDE MAN. Hij is verwikkeld in een grappig gesprek met een oude vrouw naast hem. Hij kust haar. Naast haar zie je nu ook een jonge vrouw zitten. Ze lijkt op de JONGE ARCHEOLOOG.

In je hand heb je nog altijd het amulet. Dan draait de OUDE MAN zich even in jouw richting en geeft je een knipoog.

SPELER

IA97 A) Bedankt voor het amulet.

B) Ik heb het amulet niet meer nodig.

C) Ik bewaar het amulet voor iemand anders.

De OUDE MAN knikt begripvol en draait zich dan weer terug naar zijn gezin. Aan het eind van het gangpad zie je VINCENT, die champagne drinkt met knappe dames.

**SCENE 7.13**

Je kunt kiezen:

IA98 A) Ik verstop me voor Vincent.

B) Ik heb niets van Vincent te vrezen.

C) Ik ga naar Vincent toe.

**SCENE 7.14**

Op dat moment komt EVA met haar trolley door het gangpad aangelopen. Ze ziet er weer uit als de keurige stewardess uit scene 1.

SPELER

IA99 A) Eva! Herken je me niet meer? (Ga naar 7.13/1)

B) “…”

**SCENE 7.13/1 (VERVOLG)**

EVA

Ik weet niet waar u het over heeft.

**SCENE 7.15**

EVA

Heeft u het formulier al ingevuld?

Het tafeltje van je stoel is uitgeklapt. Er liggen nog wat bakjes en bekertje half gevuld met koffie en een leeg zakje nootjes. Tussen de troep ligt een formulier en een pen. Je naam, geslacht, leeftijd en beroep zijn al ingevuld. De laatste regel is nog leeg: Doel van de reis….

Je kunt kiezen:

IA100A) een zonnige strandvakantie

B) een sollicitatie in New York

C) familiebezoek

D) terug naar huis

- EINDE -