**Ons spel speelt zich af op een onderzeeër die op expeditie voor onderzoek. Ineens gaat het alarm af: het zuurstof-gehalte in de cabine daalt snel. Je hebt 30 minuten om de bemanning te redden.**

Je loopt naar het hoofddek en ziet dat veel van de bemanningsleden zijn versuft of flauwgevallen. Zo’n verlies aan zuurstof is bijna onmogelijk, is de installatie gesaboteerd? Dit zit je helemaal niet lekker.

Je rent naar de stuurcabine maar de deur zit op slot! Door het raampje zie je dat de kapitein buiten westen is.

*[acteur1]*

**Je moet zo snel mogelijk in de stuurcabine zien te komen om de onderzeeër naar de oppervlakte te brengen voordat de zuurstof op is… Onderweg kom je verschillende obstakels tegen die je moet zien op te lossen.**

**Zo wordt het spel gespeeld:**

Ik zal elke puzzel inleiden. Luister goed naar mijn instructies, die kunnen van pas komen!

Je wordt soms gevraagd in te loggen op een wifi netwerk. Dat netwerk heeft geen internet. Je hoeft niks te doen, behalve even geduld hebben dan verschijnt vanzelf een bericht (soms pas na 1 min).

Twee of drie mensen werken tegelijk aan een puzzel, de rest observeert van een afstandje en mag tips geven. We hebben 5 groepen nodig.

Wie wil puzzel 1 spelen? Wie puzzel 2? Enz.

De spelers voor puzzel 1 mogen naar voren komen voor de eerste puzzel.

**/1 Deur**

Er zit een slot op de deur naar de controlekamer om de kapitein te beschermen tegen onderbrekingen. Nu hij buiten westen is kan hij de deur niet voor je openen. Je moet eerst de sleutel zien te vinden.

**Spelers van groep 2 mogen naar voren komen. De rest kan plaats nemen om te observeren *(wijs naar de stoelen).* Ik roep de volgende groep op als het tijd is.**

**2/ Controle**

*(Ga in de buurt van het spel staan)*

Je ziet binnen zo’n hoeveelheid aan knoppen dat het je gaat duizelen. Waar ligt hier een handleiding van het dashboard?

De handleiding werd zo dik dat ze hem online hebben gezet. Zoek met je telefoon naar het netwerk dat “controle” heet. Je moet even geduld hebben bij het laden.

Iemand mompelt iets over vier kaartjes…dat is vast een hint! *[acteur2]*

**/3 Vreemd licht**

Schiet je wel op? Die boot moet naar boven voor meer zuurstof.

Je wil de motor starten via de board computer van de kapitein.

1/ Log in op de kapitein’s computer;

2/ Voer dan de juiste code van 6 cijfers in om de motor te starten.

**/4 S.O.S.**

Je bent boven! Het grootste gevaar is geweken. Je dobbert nu midden op de oceaan met een collega die nog altijd buiten westen is. Je verstuurt een S.O.S. bericht en dat wordt opgevangen. YES!

Via het fax systeem krijg je antwoord op je bericht...

**/5 Bom-ontmantelings-kit**

ER IS EEN BOM AAN BOORD!!! Hier is zeker sabotage in het spel en de tijd tikt. Ergens bij de bom ligt een bom-ontmantelings-kit. Maar natuurlijk wel achter slot en grendel.

Welke kleuren heb je onderweg gezien? Die zul je nodig hebben.

**---EINDE SPEL---**

Hebben de spelers de bom ontmanteld? Dan geven we met z’n allen een daverend applaus!