

Het feutenfeest

Introductie

In oude vertelsels werd er gesproken over een dag waarop vier studenten samen op de UT zouden gaan studeren. Orakels spraken over deze dag als de dag waarop zij uit alle paden van het leven elkaar zouden ontmoeten en marcheren over het UT-terrein. Om hun jaar te halen voerden zij de 'Propedeuse-uitreiking' uit. Dit ritueel is van uiterst belang om het geheime codewoord te ontrafelen.

Het veld bestaat uit een grid van zes bij vier vakjes, als volgt genummerd:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

De 4 studenten die bij elkaar gekomen zijn:

- Noviet: deze student heeft een 'frikandelbroodje' meegenomen in houdt deze in zijn linkerhand. Dat wordt lekker smullen. In zijn rechterhand houdt hij een rode stift. Hij begint op vakje 1.
- Feut: deze student heeft altijd energie over. In zijn linkerhand houdt hij een blauwe stift vast, in zijn rechterhand een 'blik monster'. Hij begint op vakje 8.
- Sjaars: deze student heeft teveel gezopen en is brak. Daar is maar één remedie voor: doorpakken. In zijn linker is een 'halve liter klok' te vinden, in zijn andere hand een groene stift. Hij begint op vakje 17.
- Nullo: deze student houdt van vreten. Hij is dan ook een beetje aangekomen, al tijdens de introductie. In zijn rechterhand heeft hij een 'bokkepootje', in de linker een zwarte stift. Hij begint op vakje 24.

Instructies

Elke student heeft een lijst van trigger-condities en bijbehorende instructies. Aan het begin van elke beurt geldt als het goed is *exact* één van de nog niet eerder uitgevoerde condities, en de student voert de bijbehorende instructies uit. Hierna zou een andere trigger-conditie moeten gelden, de bijbehorende instructies worden dan uitgevoerd. Dit gaat net zolang door tot de 'Propedeuse-uitreiking' begint, de instructies voor dit ritueel worden apart gegeven. De 'Propedeuse-uitreiking' begint zodra alle triggers één keer uitgevoerd zijn.

Elke beurt eindigt bij 'Dixi'. Op dat moment wordt er gekeken welke conditie dan geldt, en worden de volgende instructies opgevolgd. *Tijdens* dat een beurt bezig is worden triggercondities niet gecontroleerd. Als een student zijn instructies heeft uitgevoerd, worden ze daarna nooit meer uitgevoerd, ook al is de conditie nog steeds waar of wordt die dat later.

Studenten kunnen niet buiten het veld bewegen, en kunnen nooit hetzelfde vakje bezetten. Ook mogen bewegingen nooit gaan *over* een vakje waarop al een andere student staat. Zoveel mogelijk een richting op bewegen stopt dus in het vakje voor je een andere student tegenkomt.

Richtingen rechts, links, boven en onder gelden altijd van uit het grid-perspectief als eerder aangegeven: de kijkrichting van de student is *niet* van invloed tenzij expliciet vermeld. 'Naast'/'aangrenzend' betekent: in een aangrenzend vakje in dezelfde rij *of* kolom (dus niet diagonaal). Een 'rij' is een horizontale rij van 6 vakjes, een 'kolom' is een verticale rij van 4 vakjes.

Als de instructies spreken over 'grond' wordt daarmee bedoeld het vakje waar de student zich op dat moment bevindt. Als hij iets op een aangrenzend vakje moet doen, verplaatst hij zichzelf niet, tenzij expliciet vermeld.

Voor sommige instructies zal een letter genoteerd moeten worden op de grond, gebruik hiervoor de post-it notes.

Het collegejaar begint.

Triggers Noviet

Je hebt in beide handen een stift.

Zet tijdens deze beurt in elk vakje dat je langskomt waar nog geen letter geschreven staat een D. De eerste met je linkerhand, de tweede met je rechterhand, dan weer met je linkerhand, afwisselend door. Beweeg één stap diagonaal omlaag naar links, beweeg zover mogelijk naar links, beweeg zover mogelijk naar beneden, beweeg zoveel mogelijk naar rechts. Ook het laatste vakje telt als langsgesproken vakje. Dixi.

In de vorige beurt is er een object uit je rechterhand gestolen.

Houd de dief! Snel sprint je diagonaal richting degene die je object heeft gestolen, en stopt als je diagonaal niet meer verder kan lopen. Onderweg kom je een object tegen. Stop het object dat je in je linkerhand hebt in je rechter, en pak het object dat je tegen kwam met je linkerhand. Beweeg twee stappen naar rechts. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken dan een Z. Als je een stift in je rechterhand hebt, teken dan een Q. Dixi.

Een student staat op hetzelfde vakje als waar een object ligt.

Als er een object ligt in het vakje diagonaal links onder je, verplaats dat object dan één vakje omhoog. Leg het object in je rechterhand in het vakje diagonaal links onder je. Als er een object ligt in het vakje diagonaal rechts onder je, pak deze dan op in je rechter hand. Als je een blauwe stift in je linker hand hebt, teken dan een K op de grond. Als je een blauwe stift in je rechter hand hebt, teken dan een U op de grond. Beweeg zover mogelijk naar links. Als je een groene stift in je linker hand hebt, teken dan een H op de grond. Als je een groene stift in je rechter hand hebt, teken dan een U op de grond. Dixi.

Triggers Feut

Je staat op dezelfde rij als sjaars.

Als er twee objecten op het speelveld liggen, ga hier dan precies tussenin staan. Als er één object op het speelveld ligt, ga dan op de positie van dit object staan. Beweeg twee vakjes naar links, beweeg zoveel mogelijk naar boven. Als je een rode stift in je rechter hand hebt, teken hier dan een V. Als je een blauwe stift in je rechter hand hebt, teken hier dan een C. Als je een rode stift in je linkerhand hebt, teken hier dan een R. Dixi.

Er ligt iets eetbaars op het speelveld.

Dat lust jij wel! Tijdens deze beurt duw je iedereen die je in aangrenzende vakjes tegenkomt één vakje van je af omdat je zo gulzig bent. Beweeg één vakje naar rechts, twee vakjes naar links en zoveel mogelijk vakjes naar boven. Teken een P op de grond als je een stift in een van je handen hebt. Gooi het object in je rechter hand één vakje naar rechts. Beweeg één vakje richting het dichtstbijzijnde eten dat op de grond ligt. Als je op een vakje met eten staat, en je een stift in je linkerhand hebt, teken daar dan een V op de grond. Als je op een vakje met eten staat, eet het dan op. Dixi.

In de vorige beurt is er een student in het vakje onder je komen te staan.

Je schrikt van de plotselinge verschijning van een student naast je. Je laat je object in je linkerhand vallen op de plek waar je staat, en rent zo ver mogelijk naar boven. Als je hier een andere student links van je staat, steel je het object in zijn rechterhand en houd je dat vast in je linkerhand. Vervolgens loop je twee stappen naar rechts, en zover mogelijk naar beneden. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken er dan een G mee. Als je een stift in je rechterhand hebt, teken er dan een Y mee. Dixi.

Triggers Sjaars

In het vakje boven jou is een letter getekend.

Er staan nog veel te weinig letters op het veld. Gooi het object in je rechterhand zover mogelijk naar rechts op dezelfde rij. Als je een stift in je handen hebt, teken dan een T op de grond. Beweeg twee stappen diagonaal rechts naar boven. Als er een zwarte letter op het vakje staat waar je nu staat, beweeg je twee vakjes naar links. Zo niet, dan beweeg je twee vakjes naar rechts. Dixi.

Er staat een letter in elk vakje in de kolom waar je in staat.

Als je naast een andere student staat, pak dan het object in zijn linkerhand en stop deze in jouw rechterhand. Loop zo ver mogelijk naar rechts. Loop zo ver mogelijk naar beneden. Als je naast een andere student staat, wissel dan het object in zijn linkerhand met het object in jouw rechterhand, en pak zijn object in jouw rechterhand. Als je een stift vast hebt, zet dan een T op de grond. Wissel het object in zijn rechterhand met het object in jouw rechterhand, pak zijn object in jouw linkerhand. Loop 1 vakje omhoog. Als je een stift vast hebt, teken dan een W op de grond. Dixi.

Het collegejaar begint.

Tijd om de UT te verkennen. Beweeg zoveel mogelijk naar boven. Beweeg nu zoveel mogelijk naar rechts. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken er dan een D mee op de grond. Als je een stift in je rechterhand hebt, gebruik deze dan om een A te tekenen. Beweeg nu zo ver mogelijk naar beneden, en vervolgens vier vakjes naar links. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken een E op de grond. Als je een stift in je rechterhand hebt, teken er dan een C mee. Dixi.

Triggers Nullo

In dezelfde kolom als jij staat exact één andere student.

Tijdens deze beurt teken je op elk vakje zonder letter dat je tegenkomt een letter. Als je een zwarte stift hebt zet je in het eerste vakje een M, in de tweede een N, in de derde een O, enzovoorts. Als je een groene stift hebt zet je in het eerste vakje een B, in de tweede een C, in de derde een D, enzovoorts. Beweeg zoveel mogelijk naar beneden, beweeg zoveel mogelijk naar rechts, beweeg zoveel mogelijk naar beneden, beweeg 2 vakjes naar rechts. Dixi.

In een vakje direct diagonaal van je is een blauwe letter getekend.

Je hebt het gevoel dat je langzaam ingesloten wordt. Beweeg naar boven, maar stop in het vakje voor de eerste letter die je tegenkomt. Gooi het object in je rechterhand 3 vakjes naar rechts. Beweeg 1 stap diagonaal naar linksboven. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken er dan een B mee. Beweeg zoveel mogelijk naar links. Als je een stift in een van beide handen hebt, teken er dan een E mee. Dixi.

Er liggen exact twee objecten op het veld.

Je krijgt een beetje een droge keel van al dat puzzelen. Loop rechtstreeks naar het vakje met het drankje op de grond. Daar aangekomen zie je echter dat de student die aangrenzend aan dit vakje staat een veel lekkerder drankje heeft. Steel het uit zijn handen en trek een ad. Lukte dat binnen 7 seconden, zet dan een Q op de grond. Lukte dat niet, zet hier dan een X. Dixi.

Propedeuse-uitreiking

Alle studenten stoppen waar ze mee bezig zijn, en vormen gezamenlijk het verloren codewoord. Geen letter in een vakje wordt geïnterpreteerd als spatie.

1. De enige blauwe letter in de eerste kolom.
2. De meest rechter letter in de rij waar twee studenten in staan.
3. De rode letter in de kolom waar twee objecten in liggen.
4. De tweede zwarte letter in de tweede kolom.
5. De derde zwarte letter in de eerste rij.
6. De letter in het vakje links van feut.
7. De letter in het vakje van feut.
8. De laatste letter in de rij waarin etenswaren liggen.
9. De letter in het vakje van het frikandelbroodje.
10. De groene letter in de onderste rij.
11. De groene letter in de vierde kolom.
12. De groene letter in de tweede kolom.
13. De blauwe letter in de rij waar sjaars in staat.