

Van Galgenberg tot Duivelsput

Van Galgenberg tot Duivelsput

Patrick Bernauw
& het GPS-Spel Collectief:
Ken D'Hondt, Wim Sonck (concept)
Marc Borms (Spelkaarten)
Fernand Bernauw (audio)

Additionele Verhalen:
Chantal De Craecker – Filip Lovecraft –
David Moens – Els Vermeir
Philippe Verbrugghen

Met dank aan:
Leo De Ryck (artikels) en Jef Scheirs
Wim Coppens (paranormaal onderzoek)
Howard Phillips Lovecraft
& Special Guest Star William Shakespeare

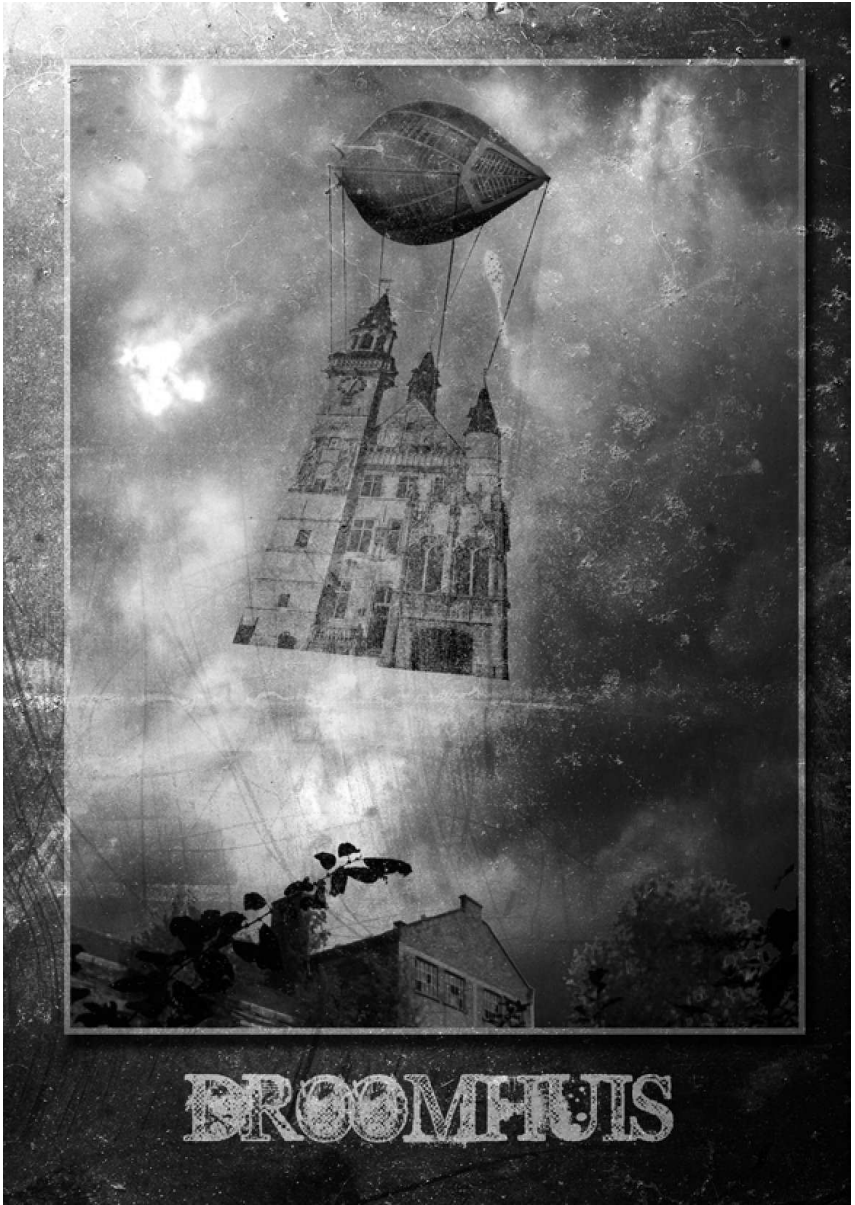
© 2013 by Patrick Bernauw,
Chantal De Craecker, David Moens, Els Vermeir
& vzw de Scriptomanen
Brusselbaan 296, 9320 Erembodegem, België
info@inter-actief.be



www.scriptomanen.org / www.toerismeaffligem.be
www.woordaanslag.blogspot.be (Literaire Creatie, Aalst)
www.gps-spel.blogspot.be

Uitgegeven door vzw de Scriptomanen via Bookaholics
Met dank aan de Gemeente Affligem, en in het bijzonder:
Leo De Ryck, Leen Pauwels en Mieke Verhaege
Coverontwerp & fotografie: Marc Borms (www.embee.be)
ISBN: 9789461939173

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden
verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of
openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch,
mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op welke wijze ook, zonder
voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.



INHOUD:

BLZ 9..... HELLESOEP (WILLIAM SHAKESPEARE)

BLZ 12..... UIT HET DRAAIBOEK (GPS-SPEL COLLECTIEF)

BLZ 21..... BELGIAN PARANORMAL INVESTIGATORS

BLZ 27..... VAN GALGENBERG TOT DUIVELSPUT (PATRICK BERNAUW)

MET BIJDRAGEN VAN:

BLZ 52..... DE TOMBE (H.P. LOVECRAFT & PHILIPPE VERBRUGGHEN)

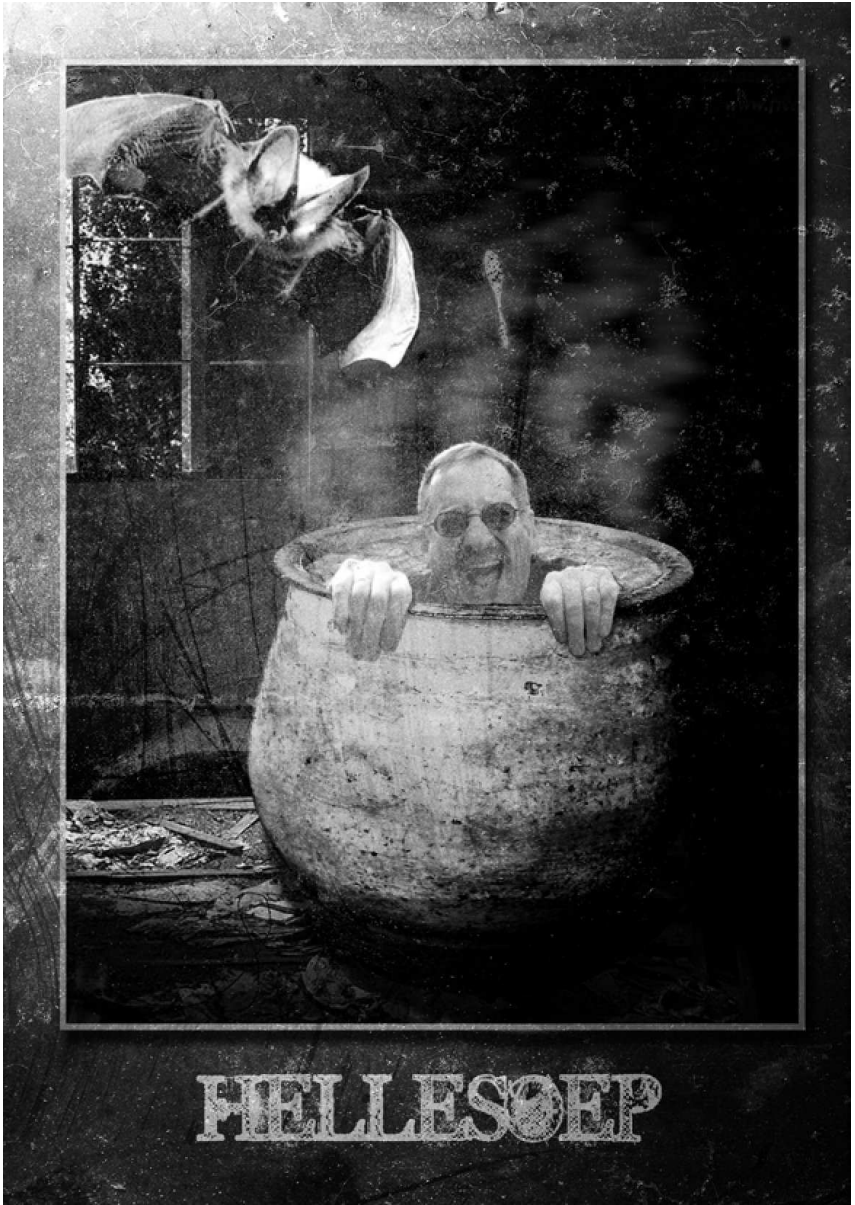
BLZ 71..... IGNIS FATUUS (FILIP LOVECRAFT)

BLZ 104.... HET DROOMHUIS (ELS VERMEIR)

BLZ 125... GEBROKEN DROOM (CHANTAL DE CRAECKER)

BLZ 141... HET ZANDMANNETJE (DAVID MOENS)

BLZ 157... THEBE (PHILIPPE VERBRUGGHEN)



Dobbel dobbel pook en stook,
vuurtje brand en ketel kook,
al wat taai en tover is,
hellesoepje kook en kis. Hellesoep!
Ik wil hellesoep!
Dagen en nachten dertig en één,
slapend onder een kille steen,
zweette 't padje zijn venijn,
't Moet nu in de ketel zijn. Hellesoep !
Ik wil hellesoep!
Laat ons drinken op de mooiste helledagen,
laat ons klinken op de zwarte toverdagen,
met de hellesoep!

Stukje van een addertong,
teentje van een kikkerjong,
oog en poot van hagedis,
hellesoepje kook en kis... Hellesoep!
Ik wil hellesoep!
Ketel kook en vuurtje brand,
drakenschubben, wolventand,
vleugel van een schele uil,
zoutzeehaai, maag en muil... Hellesoep!
Ik wil hellesoep!
Laat ons drinken op de mooiste helledagen,
laat ons klinken op de zwarte toverdagen,
met de hellesoep...

Nee, dit is geen uitgedroogde rivierbedding: tot in de jaren zestig liep hier gewoon een tramlijn. Die is opgedoekt, omdat er te veel vertragingen en storingen optraden, als gevolg van het feit dat precies op deze plek ooit de galg van het graafschap Vlaanderen stond. Het was dan ook hier dat de Vlaamse heksen zich verzamelden op het galgenveld, om bijvoorbeeld een "Hellesoep" te bereiden. Dit is een soort toverdrank, waarvan het recept tot ons gekomen is via William Shakespeare. Geef ons jouw recept en doe inspiratie op bij de MP3!



UIT HET DRAAIBOEK:

Alle info, reserveringen, boekingen:

www.toerismeaffligem.be

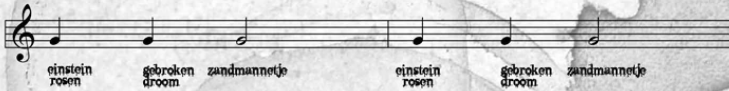
Dit is het **draaiboek voor de organisatie/spelleiding** bij het doe-het-zelf pakket van het GPS-Bosspel *Van Galgenberg tot Duivelsput*, in Affligem. Het bevat alle informatie die je nodig hebt om het spel te organiseren en te spelen.

Het spel kan gespeeld worden door **duo's, teams van 3 of meer personen, maximum 15 individuele deelnemers, of maximum 15 teams van maximum 8 personen**. Nemen verschillende teams het tegen elkaar op, dan is een team van 5 spelers ideaal. Als duo of klein groepje van 3 of 4 personen, kan ieder voor zich zoveel mogelijk opdrachten tot een goed einde proberen te brengen, of kan men als duo of team proberen zoveel mogelijk opdrachten tot een goed einde te brengen (En waarom niet allemaal? Het is mogelijk!).

De organisatie/spelleiding beslist zelf of men over een Draaiboek wenst te beschikken waarin zich de Oplossingen bevinden, of de **Oplossingen onder Gesloten & Verzegelde Omslag** wil meenemen.

Ieder duo, iedere deelnemer of ieder team beschikt over een **spelset, bestaande uit een GPS-toestel, een MP3-speler en een Map met de Spelkaarten** *Van Galgenberg tot Duivelsput*. Gestuurd door de GPS moeten de spelers naar een aantal coördinaten gaan, waar ze – zoals dat ook bij geocaching gebruikelijk is – een onderdeel van een code dienen te zoeken. Deze coördinaten hebben elk een naam gekregen, die geprogrammeerd is in de GPS en die overeenkomt met de naam van een Spelkaart-met-Opdracht. Langs het traject dat zij kiezen, zullen de spelers/teams allerlei weet-, denk- en creatieve doe-opdrachten tot een goed einde brengen (1 punt per juist antwoord, maximum 5 punten voor de **Cthulhu Bezweringsformule**, en maximum 5 punten als die op de juiste manier gebracht wordt, dramatisch verantwoord en artistiek hoogstaand). De informatie op de MP3-speler zal hierbij helpen: er zitten tips met betrekking tot de locatie waar een code moet gezocht worden, of het oplossen van een vraag, verstopt in de MP3-files en op de foto's die te vinden zijn op de GPS.

Othulhu Bezweringsformule



Als spelleid(st)er kun je de **moeilijkheidsgraad** van het spel in grote mate mee bepalen door zelf eveneens **tips** te geven (in dat geval dien je de Oplossingen wel te kennen, natuurlijk). Breng bij het beoordelen van de antwoorden of de oplossingen ook het Italiaanse gezegde in de praktijk: *Se non è vero, è bene trovato!* ('Als het niet waar is, is het dan toch goed gevonden.') Maak dit in de spelbriefing vooraf ook heel duidelijk!

Er bevinden zich handleidingen voor GPS en MP3 bij zowel de GPS-toestellen als de MP3-spelers.

In geval er met een aantal teams wordt gespeeld: zorg er dan voor dat de deelnemers over een **GSM-noodnummer** van de spelleiding kunnen beschikken.

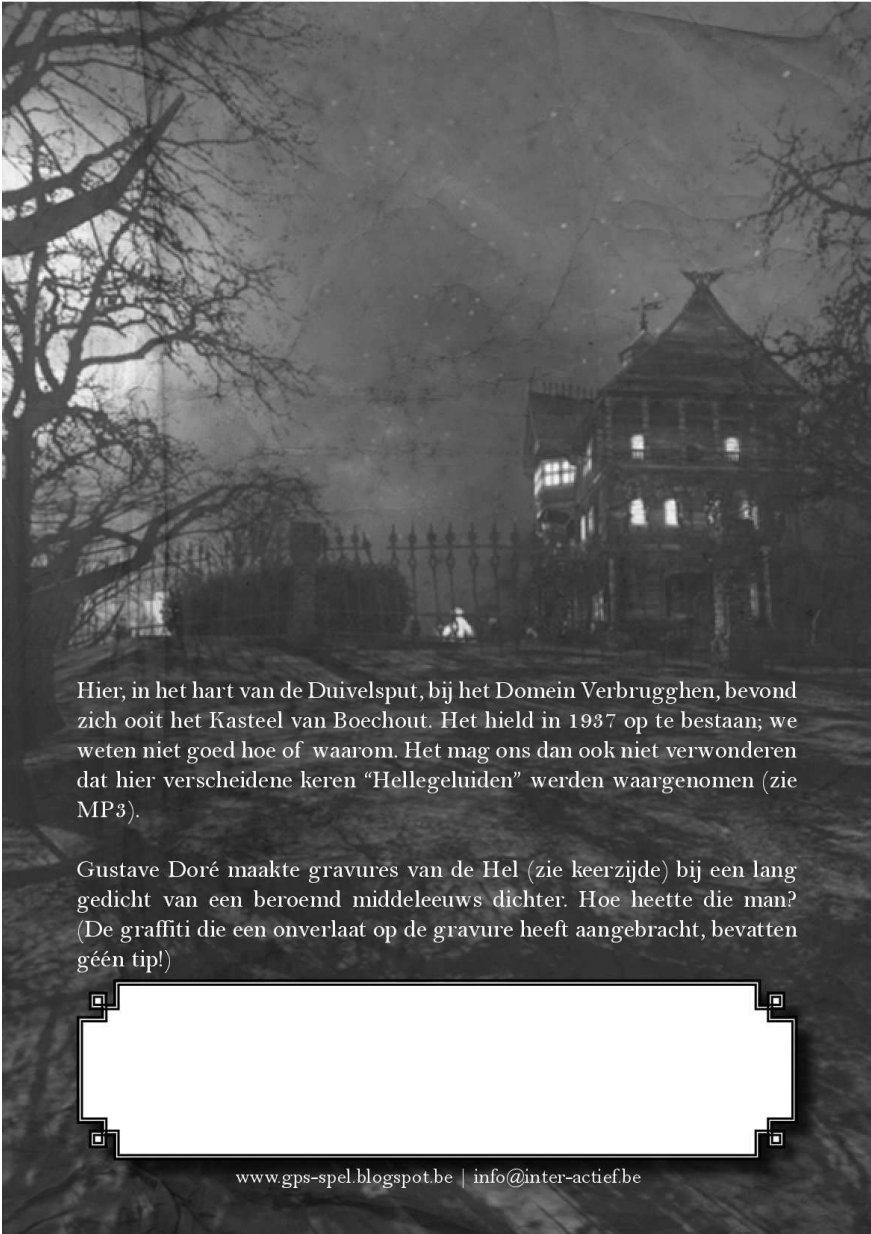
Spelduur. Wij suggereren minimum 3 uur, maar het spel kan even goed een volledige dag in beslag nemen. Wie erin slaagt de Cthulhu Bezweringsformule samen te stellen en binnen de vooraf afgesproken tijd de meeste opdrachten tot een goed einde te brengen, wint het spel.

Een prijs voor de winna(a)r(e)s of voor het winnende team is altijd leuk: waarom geen *Cthulhu-Fluit*, een download van het MP3-album *Van Galgenberg tot Duivelsput*, of... deze bundel griezelverhalen? Meer informatie over dit alles: info@inter-actief.be.

Op deze link vind je de MP3's met ondersteunende muziek, ambient soundscapes, luisterspelen (= hoorspelen voor de Nederlandse mede-mens) en nog veel meer:

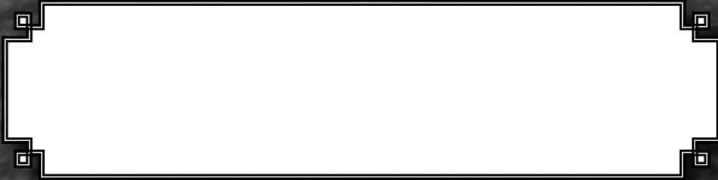
www.audiotheater.bandcamp.com/album/van-galgenberg-tot-duivelsput

Ongeveer de helft van het traject bestaat uit onverharde bospaden, vaak zeer modderig. Wanneer het een tijdje geregend heeft, zijn laarzen geen overbodige luxe!!!



Hier, in het hart van de Duivelsput, bij het Domein Verbrugghen, bevond zich ooit het Kasteel van Boechout. Het hield in 1937 op te bestaan; we weten niet goed hoe of waarom. Het mag ons dan ook niet verwonderen dat hier verscheidene keren “Hellegeluiden” werden waargenomen (zie MP3).

Gustave Doré maakte gravures van de Hel (zie keerzijde) bij een lang gedicht van een beroemd middeleeuws dichter. Hoe heette die man? (De graffiti die een onverlaat op de gravure heeft aangebracht, bevatten géén tip!)



www.gps-spel.blogspot.be | info@inter-actief.be