

# DA VINCI MYSTERIE

*Een uitdagend spelconcept vol met geheimzinnige opdrachten en raadsels in de sfeer van de boeken van Dan Brown*



## INLEIDING

Het Boek "De Da Vinci Code" is een spannende thriller waarin de plot balanceert op de grens van fictie en werkelijkheid. Een miljoenen publiek raakte in de ban van het vlotte verhaal vol met geheimzinnige aanwijzingen en wendingen. Ook het 2e boek van Dan Brown "Het Bernini Mysterie", in een vergelijkbare sfeer geschreven is zeer succesvol.

Het succes van deze thrillers heeft alles te maken met de wijze waarop een reeks van mysterieuze aanwijzingen leiden tot een verrassende ontknoping. Dit is ook de overeenkomst met het nieuwe (spel) concept. De deelnemers worden op een vergelijkbare wijze geconfronteerd met mysterieuze opdrachten en een verrassende ontknoping.

Een belangrijk verschil met de boeken is dat in het concept niet zozeer wordt ingegaan op de religieuze aspecten maar veel meer op de wetenschappelijke en kunstzinnige kwaliteiten van Da Vinci en Bernini.

In het concept is er bewust voor gekozen een competitie-element in te bouwen om het geheel ook voor grote groepen uitdagend te maken en te houden.



## HET SPELVERLOOP

Het programma start met een korte inleiding door de grootmeester van de Priorij over het doel van het spel. Hij legt uit dat het einddoel bestaat uit het ontcijferen van een belangrijke tekst waar echter nog een groot aantal letters in ontbreken. Allereerst moeten de ontbrekende letters worden achterhaald. Hiertoe worden teams samengesteld die vervolgens geconfronteerd worden met een reeks geheimzinnige en uitdagende opdrachten. De opdrachten zijn zeer gevarieerd

samengesteld waardoor het boeiend blijft tot het slot. De opdrachten bestaan o.a. uit grote 3-D raadsels, mysterieuze codes en cryptische aanwijzingen. Als een team moeite heeft met een opdracht, dan kunnen ze aanwijzingen kopen met dukaten. Deze aanwijzingen brengt ze dichter



bij de oplossing. Als een groot deel van de ontbrekende letters is gevonden wordt op bijzondere wijze het slotraadsel gespeeld. Onder de klanken van spannende muziek volgt een verrassende ontknoping. Het spel wordt afgesloten met een prijsuitreiking die past in de stijl van het thema.

## SLOTSPEL

Het slotspel (letterraadsel) is zodanig ontwikkeld dat het mogelijk is om een tekst in te voeren die door een opdrachtgever zelf wordt bepaald. Hierdoor wordt het mogelijk om het spel af te sluiten met een boodschap die terugslaat op de doelstelling van het evenement. (Maximaal 64 tekens inclusief de spaties, leestekens zijn niet gewenst)

*Slotraadsel*

8	-	W	-	I	N	Y	V	N	-
7	-	N	O	O	S	E	E	R	-
6	O	N	V	-	R	E	I	H	-
5	-	A	-	Y	D	Z	E	A	-
4	T	I	B	S	O	-	T	T	-
3	N	O	-	N	-	-	H	R	-
2	D	-	H	-	-	-	O	-	-
1	E	-	O	T	-	W	G	-	-
	A	B	C	D	E	F	G	H	



## DECOR & SFEER

Om de gewenste mysterieuze sfeer te creëren waarin het spel zich afspeelt, is er veel aandacht besteed aan de decoronderdelen en de raadselachtige voorwerpen.

Gebleken is dat de wijze waarop e.e.a. is uitgevoerd erg tot de verbeelding spreekt.

Indien een locatie de sfeer mist die belangrijk is voor het concept, bereiken we met de standaard decors al bijzondere resultaten. Daarnaast beschikken we over veel aanvullende decoratiemogelijkheden.

