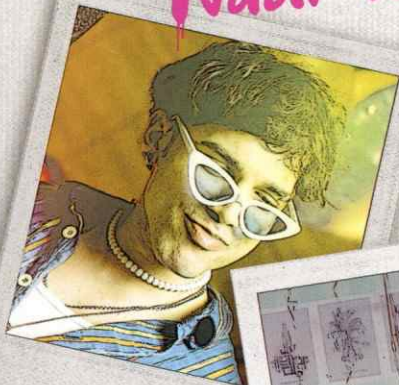




WTF IS ER GISTEREN GEBEURD!?

# HANGOVER

Waar is Sam?



- Spelregels
- Introductieverhaal
- Codelijst



© 2025 Identity Games International BV  
Westersingel 108, 3015 LD Rotterdam, Nederland  
[www.identitygames.nl](http://www.identitygames.nl)

MADE IN CHINA

# SPELREGELS

## Vorbereiding

- Zak-envelop:** Leg de envelop voor nu opzij. Je mag deze pas openen na het lezen van het introductieverhaal.
- Tijdslijn & pion:** Leg de opengevouwen tijdslijn in het midden van de tafel. Het bovenste deel van de tijdslijn (het actiespoor) wordt gebruikt om je acties van 'vandaag' bij te houden, terwijl de onderkant van de tijdslijn van 'afgelopen nacht' weergeeft. Plaats de pion op het vakje '0' van het actiespoor.
- Speler-ID's:** Geef elke speler een speler-ID. Schrijf je naam op, teken een portret van jezelf en zet de ID gevouwen (als een standaard) voor je neer. Speel je het spel met minder dan 4 spelers? Gebruik dan in ieder geval de speler-ID's van **SPELER 1** en **SPELER 2**. Schrijf op elk van de niet gebruikte speler-ID's de naam van een vriend, alsof die vrienden ook meespelen.
- Geld, VERHAALKAARTEN & CLUEKAARTEN:** Leg alle andere items die niet in de zak-envelop zitten (44 verhaalkaarten, 25 cluekaarten, 3x\$50, 1x\$10) voorlopig gesorteerd in stapels boven de tijdslijn. *Let op: deze materialen mogen jullie (nog) niet gebruiken en mogen pas worden gepakt wanneer het spel jullie hier de opdracht voor geeft.*
- Papier:** Geef elke speler een pen en een stuk papier om aantekeningen te maken.



## Begin van het spel

Lees eerst deze spelregels zorgvuldig door. Lees, wanneer je klaar bent om te beginnen, het introductieverhaal op pagina 7 hardop voor en volg de instructies aan het einde van het verhaal.

## Speldoel

Onderzoek wat er gisteravond is gebeurd, vind Sam en scoor zo veel mogelijk punten! Reconstrueer de tijdslijn van gisteravond door locatiekaarten en gebeurteniskaarten op de juiste plekken op de tijdslijn te plaatsen. Al het geld en de acties die je aan het einde van het spel overhoudt, leveren je bonuspunten op!

## Spelverloop

### Acties

Tijdens het spel mag je de hierna genoemde acties uitvoeren, in welke volgorde dan ook. Bespreek telkens als groep welke volgende actie jullie willen ondernemen:

- 1 Bezoek een locatie.
- 2 Stel een vraag of laat een voorwerp zien.
- 3 Kies een optie.

### 1 Bezoek een locatie

Bekijk de informatie die je hebt (cluekaarten, informatie verkregen door karakters vragen te stellen, etc.) om te bepalen welke locaties jullie gisteravond mogelijk hebben bezocht.

- 1 Zoek het nummer van de locatie die je wilt bezoeken op de plattegrond en verplaats de locatiemarker (📍) daarnaartoe. *Je ontvangt de plattegrond en locatiemarker later.*
- 2 Naar een nieuwe locatie verplaatsen kost één actie (ongeacht hoever het is). Verplaats de pion één vakje vooruit op het actiespoor.
- 3 Zoek de naam van de locatie op in de legenda van de plattegrond. Zoek de code (die uit drie letters bestaat) naast de naam op in de codelijst (vanaf pagina 10) en lees de bijbehorende tekst. Sommige teksten kunnen je instrueren om een

**VERHAALKAART** of een **CLUEKAART** te pakken, of om geld te betalen of te ontvangen. Als je een locatie bezoekt die je gisteravond ook hebt bezocht, ontvang je een locatiekaart die je op de tijdlijn kunt plaatsen.

## 2 Stel een vraag of laat een voorwerp zien

Op sommige **VERHAALKAARTEN** staat een personage (zoals een barman) aan wie je vragen kunt stellen, of aan wie je een voorwerp kunt laten zien. Dit doe je door de pion één vakje vooruit te verplaatsen op het actiespoor en de code naast die vraag of actie op te zoeken in de codelijst. Je mag zoveel acties op de kaart uitvoeren als je wilt!

*Om een voorwerp te kunnen tonen of gebruiken, moet je de bijbehorende **CLUEKAART** (met het voorwerp erop) bezitten!*



## 3 Kies een optie

Kies en voer een optie uit die wordt beschreven op een kaart zonder personage erop of in de codelijst. Volg hiervoor simpelweg de instructies. Als er een code naast de optie staat, zoek deze dan op in de codelijst. Alleen opties met een **!** ervoor kosten één actie!

## Geld

Sommige acties zorgen ervoor dat je geld krijgt of moet betalen. Verreken deze bedragen met 'de bank', rechts van de tijdlijn.

*Let op: als je ooit zonder geld komt te zitten, kun je één actie **!** besteden en \$5 ontvangen. Dit mag je op elk moment doen, zo vaak als je wilt. Maar wees je er wel van bewust dat dit zich in het spel vertaalt naar 'twijfelachtige dingen doen om snel geld te verdienen!'.*

## Afleggen

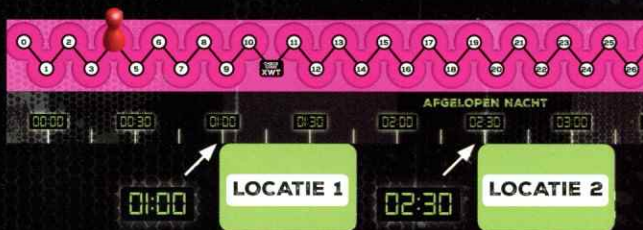
Nadat je een **VERHAALKAART** hebt gelezen en - indien nodig - de instructies hebt gevolgd, mag je deze afleggen door hem open naast de stapel **VERHAALKAARTEN** te leggen. Je mag altijd eerdere teksten herlezen.

Alleen **VERHAALKAARTEN** met dit symbool **!** erop moeten bewaard blijven. Je kunt altijd naar deze kaarten terugkeren om een van de beschikbare opties te kiezen. Als de **VERHAALKAART** bij een locatie hoort - er staat bijvoorbeeld een barman van een specifieke bar op - moet je eerst een actie besteden om terug te kunnen keren naar deze locatie.

## De tijdlijn reconstrueren

### Locatiekaarten

Zodra je een locatiekaart bezit én weet op welk moment jullie vannacht op deze locatie waren, kan de locatiekaart onder de tijdlijn geplaatst worden. Zorg ervoor dat de linkerkant van de kaart uitgelijnd is met jullie aankomsttijd.



### Gebeurteniskaarten

Zodra je een gebeurteniskaart bezit én weet op welk moment deze gebeurtenis vannacht heeft plaatsgevonden, kan de gebeurteniskaart onder de tijdlijn geplaatst worden. Leg deze onder de juiste locatiekaart en het tijdstip (uur) waarop de gebeurtenis plaatsvond.



### Tijdingebeurtenissen

Eén vakje op het actiespoor bevat een code. Wanneer de pion over de code beweegt, zoek je deze code op in de codelijst en volg je de bijbehorende instructies vóórdat je doorgaat met de actie die ervoor zorgt dat de pion over de code verplaatst werd.

### Speciale regel

Jullie zijn niet zomaar de spelers van het spel—jullie zijn de hoofdpersonen! Jullie zijn degenen die gisteravond compleet out zijn gegaan, Sam zijn kwijtgeraakt en zich echt niks meer kunnen herinneren. Dus als je bijvoorbeeld de woorden 'SPELER 1' in een tekst tegenkomt, zeg dan niet simpelweg 'speler 1' als een totale noob, maar gebruik de naam van speler 1!

### Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer jullie Sam vinden, of zodra de pion het einde van het actiespoor bereikt.

### Puntentelling

Bekijk de complete tijdlijn achter in dit boekje en bereken je score!

- 50 punten als jullie Sam succesvol hebben teruggevonden.
- 5 punten per correct geplaatste locatiekaart.
- 2 punten per correct geplaatste gebeurteniskaart.
- 1 punt per \$10 die je over hebt gehouden.
- 1 punt per overgebleven actiepunt.

## INTRODUCTIEVERHAAL

Jij, **SPELER 1** (noem hier dus de naam van speler1), wordt wakker door de zachte zonnestralen die op je gezicht vallen. Alhoewel... zacht?? Het voelt alsof iemand je ogen als speldenkussens gebruikt! Je rug doet pijn van het slapen op de vloer, en je linkerarm tintelt. Waarom tintelt 'ie? Je opent je ogen en ontdekt de oorzaak: een verse tatoeage op je arm met de naam 'Wriley'. Wie de fuck is Wriley?? Je kreunt en probeert je te herinneren hoe je hier terecht bent gekomen. O ja, je ging op een kroegentocht met vier vrienden en... hebt toen iets gekocht - drugs? - van twee broers die zich voorstelden als T-Dog en C-Man.

Je kijkt om je heen en herkent de bank die half door een open raam naar buiten is gepropt. Je bent in het appartement dat jullie samen huren, hier in Hardville. Maar waar zijn je vrienden? Je gaat op onderzoek uit en struikelt al snel over **SPELER 2**, die in een foetushouding in een omgevalen koelkast ligt. **SPELER 2** giechelt al slapend en mompelt: "Hou op, **SPELER 4**." Ook **SPELER 3** tref je slapend aan: die is met ducttape vastgeplakt aan de muur van de slaapkamer, zo'n meter boven de grond. Vóór **SPELER 3** op de grond ligt een bonte verzameling van zo'n tiental half opgegeten verjaardagstaarten en-nog vreemder-een aangevreten cactus... Even later vind je **SPELER 4**, die geknield voor de toiletpot zit, omringd door een enorme hoeveelheid lege drankflessen. De wc-pot zelf bevat een blauwgroene vloeistof met meerdere rietjes erin. Neeeee....hebben we het toilet als enorm punchbowl gebruikt?!

Met een schok realiseer je je opeens dat je nog iemand mist... waar is Sam?! Snel maak je iedereen wakker en samen zoeken jullie naar Sam - maar zonder succes. Helaas ben jij niet de enige die zich niets herinnert van gisteravond. Niemand herinnert zich meer iets! **SPELER 4** heeft handboeien om één pols, en jullie hebben allemaal een zeer recent gezette tatoeage met de naam 'Riley' op jullie arm. Zoekend naar aanwijzingen keren jullie je zakken binnenstebuiten. Iets hiervan moet jullie kunnen vertellen waar jullie gisteravond zijn geweest... Hoog tijd om op zoek te gaan naar Sam!

*Ga verder op de volgende pagina!*

Haal alle inhoud uit de zak-envelop, leg ze op deze manier neer en start het spel!

1. CLUEKAARTEN 1-5
2. CLUEKAARTEN 6-9
3. \$50 (4× \$5 & 3× 10\$)
4. Plattegrond
5. Locatiemarker
6. Bierviltje
7. Munt



# CODELIJST

## A

**ACG** Open de camera-app op je telefoon en richt de camera één voor één op elke tekening. Bekijk welke tekeningen door de camera-app worden herkend als een 'gezicht'. Wanneer een tekening als een gezicht wordt herkend, verschijnt er een wit of geel vierkant omheen.

- Als geen enkele tekening werd herkend als een gezicht:

*SPELERS geven tekeningen.*

*SERVEERSTER is beledigd!*

*SERVEERSTER gebruikt VERSCHOUR!*



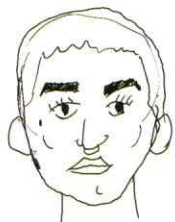
- Als minstens één tekening werd herkend als een gezicht:

*SPELERS geven tekeningen*

*Het is supereffectief!*



## Voorbeeld



Deze tekening zou herkend moeten worden!

Help! Het werkt niet:



**ADA** Pak **VERHAALKAART 34**.

**ASW** "Ah, handboeien. Ik ken het. Seks- of politiegerelateerd?", vraagt Derek aan **SPELER 4**.

**SPELER 4** antwoordt: "Weet ik niet. Had ik deze al om toen we de bar verlieten?"

"Nee - dat zou ik me wel herinneren."

**AVM** "Motherfuckers!", roept Paul, terwijl hij gefrustreerd heen en weer begint te lopen en verschillende gewelddadige en niet-gewelddadige opties lijkt te overwegen. Uiteindelijk komt hij tot een conclusie: "Oké dan! Ik geef jullie er 50 dollar voor. *Inclusief de sleutel!*", voegt hij er snel aan toe.

"Deal!", zeggen jullie.

Leg **CLUEKAART J** & **CLUEKAART K** af en ontvang \$50.

(En voordat je begint te klagen dat je hier geen keuze hebt in het spel: je hebt te maken met een doorgedraaide, Amerikaanse agent. Wilde je hem echt verder opfokken? Nee, dat dacht ik ook. Graag gedaan.) Je overhandigt

de handboeien en de sleutel. Paul staart even naar de sleutel.

"Wat is hiermee gebeurd?", vraagt hij, waarna hij vervolgt: "Of nee, laat ook maar. Wil 't eigenlijk niet weten."

"Nog één ding", zegt Paul, "kennen jullie de namen van de mensen die jullie de drugs hebben verkocht? Die info is mij... 50 dollar waard."

- **I** Oké, we vertellen het je.

**BRX**

- **N**ope. Sorry. Geen idee.

**PLO**

**AXC** Geen van de medewerkers van The Three Amigos lijkt jullie te herkennen.

## B

**BAQ** Jullie bekijken de jas eens goed. Hij is vrijwel hetzelfde als die van **SPELER 3**.

Terwijl jullie de jaszakken doorzoeken, komen jullie tot een schokkende conclusie: de jas is van een agent! De badge zit er nog in...

Pak **CLUEKAART M**.

Ook vinden jullie nog een bonnetje van een bloemist.

Pak **CLUEKAART N**.

Wat nu? De jas en de badge terugbrengen naar het politiebureau? Of toch misschien proberen de agent zelf te vinden? En wat te doen met dat ingeslikte sleutelkje van de handboeien? Het kan uren duren voordat die eruit komt! Of zouden we dat proces op de een of andere manier kunnen versnellen?

**BCC** Geen van de medewerkers van The Bat Cave Casino lijkt jullie te herkennen.

**BDV** Zag het er cool uit?

- Ja. **XOX**
- Nee. **VEP**

**BHB** Hebben jullie minder pogingen nodig gehad dan de 17 van de Hardville Flamingo's?

- Als dit jullie 2e overwinning is: pak **VERHAALKAART 6**
- Als dit de 2e overwinning van de Hardville Flamingo's is: pak **VERHAALKAART 7**
- Als geen enkel team twee keer heeft gewonnen (een gelijkspel telt niet als winst): pak **VERHAALKAART 8**

**BLO** Carmella staart jullie zó lang aan dat de sfeer enigszins ongemakkelijk wordt - maar niet zo lang dat jullie bereid zijn om jezelf gewonnen te geven. **I**

**BRX** Schrijf de voor- en achternamen van de drugsdealers op en check vervolgens code TLJ.

**C**

**CAY** "Jullie vier plus nog een andere jongen kwamen hier rond één uur aan. Jullie zijn best een tijdje gebleven, totdat jullie opeens enorme haast kregen om de rekening te betalen en de bar uit zijn gesprint. Jullie leken zo opgewonden als een veganist in een kamer vol mensen die nog niet weten dat ze veganist zijn. Jullie lieten zelfs jullie ene vriend hier achter! Iets minder dan een uur later kwamen jullie terug, keken rond, en vertrokken toen weer. Nu ik erover nadenk, was jullie vriend hier niet meer toen jullie terugkwamen."

**CCW** "Dan heb ik echt niks meer aan deze zombiejongen", zegt Paul, terwijl hij zijn pistool trekt en Sam door zijn hoofd schiet. Nee hoor. Grapje. Maar even serieus: tijdens dit spel zijn jullie al de hele tijd op zoek naar Sam - jullie hoofddoel - en nu willen jullie hem niet ruilen voor een jas die niet eens van jullie is? Wauw. Oké. Paul is net zo verbaasd als ik en staart jullie met open mond aan. Willen jullie je beslissing misschien heroverwegen?

- Ruilen. **VZO**
- Niet ruilen. **CCW**

**CDG** Dit zijn de juiste combinaties!

- 1D (Sandy & Danny, van Grease)
- 2A (Allie & Noah, van the Notebook)
- 3F (Anna & William, van Notting Hill)
- 4G (Frances & Johnny, van Dirty Dancing)
- 5C (Rose & Jack, van Titanic)
- 6B (Vivian & Edward, van Pretty Woman)
- 7E (Amanda & Graham, van The Holiday)

Hoeveel juiste combinaties hadden jullie? De Hardville Flamingo's hadden er... 5 goed!

- Als dit jullie 2e overwinning is: pak **VERHAALKAART 6**.
- Als dit de 2e overwinning van de Hardville Flamingo's is: pak **VERHAALKAART 7**.
- Als geen enkel team twee keer heeft gewonnen (een gelijkspel telt niet als winst): pak **VERHAALKAART 5**.

**CFN** Geen van de medewerkers van Sax & the City lijkt jullie te herkennen.

**CHT** De serveerster giechelt, terwijl ze probeert een lok haar achter haar oor te stoppen - voordat ze zich herinnert dat ze volledig 2007 Britney Spears is gegaan. "Nou, kijk. Ik was hier gisteren helemaal niet, maar m'n manager wel. Als je vragen hebt, moet je die dus aan haar stellen. Mevrouw!" roept ze. Daarna

draait ze zich om naar **SPELER 4** en zegt met een knipoog: "Mijn shift eindigt om elf uur, voor het geval je dat zou willen weten."

Pak **VERHAALKAART 25**.

**D**

**DDQ** Pak **VERHAALKAART 22**.

**DHT** Geen van de medewerkers van Tequila Mockingbird lijkt jullie te herkennen.

**DHW** "STOP!!! IK WEET HET WEER! IK WEET HET WEER!!!", schreeuwt Carmella smekend, na slechts tien seconden zingen.

Pak **VERHAALKAART 29**.

**DON** "Wat jullie hebben gedaan, behalve dat jullie de Hardville Flamingo's hebben uitgedaagd om kroegspelletjes met jullie te spelen? Jullie waren gewoon aan het drinken en lol aan het maken, voor zover ik kon zien. Of nee, wacht. Jullie hingen nog wat rond met twee rare gasten, die allebei in deze donkere bar een zonnebril droegen, alsof ze de shit waren. Ik geloof dat één van jullie hun geld gaf en daarna handen met hen schudde. Misschien hadden jullie ook een weddenschap met hen afgesloten en die verloren?"

Pak **CLUEKAART B**.

**DRS** De medewerkers van Doughnut Be Afraid herkennen jullie niet.

- Bestel koffie (\$5). **HTR**
- Vertrek. -

**E**

**EGN** **SPELER 2** moet het volgende doen: verfrommel een stuk papier tot een prop, zet een prullenbak op twee meter afstand en gooi de prop in één keer in de bak.

- Als de prop erin gaat: pak **VERHAALKAART 20**.
- Als je mist: pak **VERHAALKAART 21**.

**ENO** "Jullie waren allemaal aan het ruziën, zo van: 'Je speelt het sowieso als W-R-I-L-E-Y!' En een ander zei: 'Nee joh, het is R-A-Y-L-E-I-G-H!' Dus ik zei: 'Relax, mensen! Waarom nemen jullie niet gewoon allemaal een tatoeage met jullie eigen spelling?' En jullie waren zo van: 'Wow, dat is een geweldig idee, Bobby!' En ik was zo van: 'Dank je!' Dus ja, jullie hebben allemaal je eigen versie laten zetten." Hij glimlacht breed.

**EZY** Pak **VERHAALKAART 23**.

## F

FAT Pak **VERHAALKAART 28**.

FJP “Geen idee waar jullie vandaan kwamen. Hoewel... ik heb jullie wel gevraagd hoe jullie mijn shop kenden. Jullie zeiden dat jullie haast hadden en gewoon naar de dichtstbijzijnde tattooshop hadden gezocht. Dus blijkbaar ligt de bar waar jullie waren, dichterbij Ta24U dan bij Tattooine. Maar ja, dat zijn er heel veel. Misschien dat jullie ergens anders nog een aanvullende aanwijzing over die bar kunnen krijgen, mochten jullie dat niet al gedaan hebben. Is er nog een andere plek waarvan jullie zeker weten dat jullie er zijn geweest? Ik herinner me ook dat jullie iets zeiden over ‘ergens naar teruggaan’, voordat Sam ‘haar’ ingepalmd zou hebben. Jullie sprintten zo’n beetje de deur uit!”

FPL Jullie houden het bonnetje omhoog en vragen: “Zou u ons misschien kunnen vertellen waar de persoon met dit klantnummer woont? We... eh... hebben zijn jas gevonden en willen die graag terugbrengen.”  
“Sorry, maar ik kan geen klantinformatie delen. Bedrijfsbeleid.”  
Hij voegt eraan toe: “Maar zoals je om je heen kunt zien, houd ik wel van ‘groen spul’... als je begrijpt wat ik bedoel.”

-  Koop hem om. NST
-  Laat politiebade zien. OWG

FVB Paul bedankt jullie, terwijl jullie de handboeien en de sleutel aan hem overhandigen. Leg **CLUEKAART J** & **CLUEKAART K** af. Paul staart even naar de sleutel. “Wat is hiérmee gebeurd?,” vraagt hij, “of nee, laat ook maar. Wil ‘t eigenlijk niet weten.” Op de een of andere manier hebben jullie sterk het gevoel dat hij jullie 50 dollar had gegeven voor de spullen als jullie wat meer hadden aangedrongen. Maar ach, wat weten jullie nou...  
“Nog één ding,” zegt Paul, “kennen jullie de namen van de mensen die jullie de drugs hebben verkocht? Die info is mij... 50 dollar waard.”

-  Oké, we vertellen het je. BRX
- Nope. Sorry. Geen idee. PLO

FZU Geen van de medewerkers van The Big Lebrowski lijkt jullie te herkennen.

## G

GFH Jullie laten Derek het bonnetje zien dat jullie in je zakken hebben gevonden. Hij bekijkt het aandachtig en zegt dan: “Ik kan je met *zekerheid* vertellen dat die niet van hier komt. Ik zou nooit Chuck Norris-shots serveren! Dat spul is zo

teringsterk dat het door het glas heen breekt als je het niet snel genoeg opdrinkt. Er zijn maar vijf plekken in de stad die dat spul verkopen: Tequila Mockingbird, BarB, Ale Intentions, Dan’s Floor en Pour Decisions.” Dat zijn vrij veel locaties om allemaal langs te gaan. Misschien kun je beter eerst naar extra aanwijzingen zoeken, mochten jullie dat niet al gedaan hebben.

GRD Zodra jullie klaar zijn, is het de beurt aan de Hardville Flamingo’s. Ze beginnen onderzetters te flippen zoals SpongeBob krabburgers flipt! Het ziet er niet goed uit... maar dan maakt een van de Flamingo’s de fout om oogcontact te maken met **SPELER 4**: de Flamingo bloost en verknoeit opeens poging na poging. Als deze Flamingo zichzelf eindelijk genoeg heeft herpakt om te finishen, laat de stopwatch een eindtijd zien van... 1 minuut en 14 seconden!  
Noteer welk team deze ronde heeft gewonnen.

 Pak **VERHAALKAART 4**.

GTR Geen van de medewerkers van Dan’s Floor herkent jullie.

GUX Tijdens het hele nummer kijkt Carmella alsof een brak persoon een wind heeft laten ontsnappen. Een stille. Recht in haar gezicht. “Oké, dat is wel genoeg. Jullie-...”

“Wacht!”, onderbreekt **SPELER 1**, “jullie trekken het niveau naar beneden. Ik zal eens effe laten zien wat mijn engelachtige stem écht kan... solo!” **SPELER 1** knipoogt naar Carmella en typt iets in de karaokemachine. Even later verschijnt de volgende tekst op het scherm: ‘If I should stay, I would only be in your way...!’ **SPELER 1** gaat (het refrein van) I Will Always Love You van Whitney Houston караоке.

- Als de score 40% of hoger is, check code JZC.
- Als de score lager is dan 40%, check code DHW.

## H

HAT Pak **VERHAALKAART 19**.

HGD De barman kijkt verbaasd: “Echt?? Uhh... ik bedoel, bedankt!” Betaal \$20.

HGF Carmella Rosita Alejandra Martina Hernandez frons en zucht dan. “Niet helemaal. Maar vooruit: zeg het eens, schatten. Wat kan ik voor jullie doen?”  
Pak **VERHAALKAART 26**.

HPD Als jullie in het bezit zijn van **CLUEKAART M**, check code JMT.  
Zo niet, wat doen jullie hier dan in godsnaam?

---

**HTR** Betaal \$5.

Als jullie je koffie op hebben, staat een van jullie plotseling op en mompelt: "Ik denk dat de koffie begint te werken. Ben zo terug." Vijf minuten later komt jullie vriend(in) met een rood hoofd weer terug en houdt een roestige sleutel omhoog. "Uhm... Waarom heb ik zojuist een sleutel uitgekakt?"

Pak **CLUEKAART J**.

---

**J**

**JLK** De serveerster trekt ongeïnteresseerd een wenkbrauw op en gaat weer verder met het vegen van de vloer. "Zoals ik al zei, kom om vijf uur maar terug." Maar jullie hebben eerder al besloten: dat is geen optie! Sam is nog steeds vermist, en jullie willen niet wachten tot vijf uur om verder te zoeken. Hmm... wat kunnen jullie nog meer proberen?

-  Buiten wachten en net zolang op de deurbel drukken totdat ze toegeeft! **NEE**
  - Koop haar om! **QCS**
  - Ga weg: Schrijf deze code op (JLK) en kom hier later op terug als je een andere optie wilt proberen.
- 

**JMT** Het is druk in het politiebureau van Hardville. Jullie lopen naar de balie.

- Als jullie in het bezit zijn van **CLUEKAART K**, pak **VERHAALKAART 43**.
  - Zo niet (oh boy), pak **VERHAALKAART 10**.
- 

**JSY** Pak **VERHAALKAART 14**.

---

**JTG** Pak **VERHAALKAART 30**.

---

**JZC** Carmella knippert verbaasd met haar ogen: "Dat was eigenlijk helemaal niet slecht! Totaaaaa niet! Het lijkt erop dat je gelijk had. Die anderen haalden het niveau echt naar beneden!" Dan knikt ze en zegt: "Ik herinner het me weer."

Pak **VERHAALKAART 29**.

---

**K**

**KAS** "Mijn god, **SPELER 4**, je blijft me verbazen! Er zat echt niks om je pols toen je hier binnenkwam. Misschien ben je gearresteerd omdat het illegaal is om zo knap te zijn?" Ze knipoogt naar **SPELER 4**.

---

**KKI** Pak **VERHAALKAART 16**.

---

**KUR** "Ik ken haar niet, man, maar ze zal wel superheet zijn en vast van tattoos houden, aangezien jullie allemaal haar naam op je arm hebben laten zetten." Hij lacht: "Grappig genoeg heb ik wel een nichtje die 'Rye Lee' heet." Jullie vragen: "Waar kunnen we haar vinden?"

Voor het eerst verdwijnt de glimlach van Bobby's gezicht als hij zegt: "Niks persoonlijks hoor, maar ik denk niet dat vier mensen die volledig out zijn gegaan door drank en drugs het type mens is dat ik graag met mijn nichtje in contact breng. Sorry hoor." Bobby tovert zijn grijns weer tevoorschijn en vervolgt: "Waarmee kan ik jullie verder helpen?"

---

**KZS** De serveerster kijkt naar jullie poging tot omkoping en zegt dan op een kinderachtige toon: "Jeetje, heew ewg bedankt! Nu kan ik een lekker lolly'tje kopen!" Ze rolt met haar ogen, neemt het geld niet aan en gaat verder met schoonmaken. Stoicijns veegt ze eraan toe: "Mijn prijs is zojuist omhooggegaan. Spoileralert: het is nu 25 dollar, dus niet meer zo gierig doen."

Wat gaan jullie doen?


- Betaal \$25 en pak **VERHAALKAART 25**.
  -  Wacht buiten en druk net zolang op de deurbel totdat ze gratis toegeeft! **NEE**
- 

**L**

**LAK** *SERVEERSTER raakt in de war!*  
*SERVEERSTER gebruikt IK SNAP HET NIET*



**LDT** Het personeel van Johnny's Coffee & Fishcakes herkent jullie niet.

-  Bestel koffie (\$5). **HTR**
  - Vertrek. -
- 

**LKB** Niemand van het personeel bij Olive or Twist herkent jullie.

---

**LKL** Het maakt niet uit hoeveel smeergeld het is. Hij blijkt nogal gierig te zijn. Betaal het ingelegde smeergeld en lees verder: Zonder een seconde te twifelen grist de bloemist het geld uit je hand en zegt: "Oké. Laat me even kijken", terwijl hij begint te typen op zijn computer. "Jullie man heet Paul Patrol, 45 jaar oud. Ziet eruit als de liefdesbaby van Benedict Cumberbatch en Gollum. En hij woont boven Noah's Arcade."

---

**LOR** Niemand van het personeel bij Marty Mc Fries & Shakes herkent jullie.

---

LZE "Ja, dat komt van hier", bevestigt Carmella. "Chuck Norrissen zijn mijn specialiteit! En als jullie je afvragen voor wie dat zesde biertje was: die was voor die kerel in de rode jas." Pak **CLUEKAART F**.

"Nog even over die 'tip' van jullie?" Carmella kijkt jullie vlak aan. "Willen jullie die nog even aanpassen?"

- **1** Streep je huidige 'tip' door en schrijf '\$25' op.
- **2** Verander de 's' in 'zingen' in een 'z'. "Gefixt!"

USA  
BLO

## M

MHM "Hmm... Riley... Ri-ley... Nee, sorry. Ik denk niet dat ik een Riley ken."

Carmella leunt naar voren, alsof ze sappige roddels ruikt: "Waarom willen jullie dat weten?"

Jullie antwoorden: "Nou, het is gewoon... We hebben haar misschien gisteravond hier ontmoet. Kijk..." Terwijl jullie je getatoeëerde armen omhooghouden, worden Carmella's ogen groot. "O. M. G.!!!", gilt ze uit. Dan, nog voordat je hebt kunnen knippen met je ogen - laat staan je arm terugtrekken - haalt ze haar telefoon tevoorschijn en maakt een foto.

"Nou, schatten, ik zou jullie kunnen vertellen wie jullie gisteravond wél ontmoet hebben."

- **1** Als je blijft, vertel het ons! ZQP
- Geen interesse -

MMS Niemand van het personeel bij Ale Intentions lijkt jullie te herkennen.

MUH Carmella blijft een lange tijd stil. Net wanneer je op het punt staat je keel te schrapen, begint ze te praten. "Nou ja... dat was... iets? Maar het heeft niet helemaal hetzelfde... karakter... als gisteravond. Misschien kunnen jullie het nog een keer proberen?"

- **1** Kies een ander nummer uit de lijst en probeer opnieuw.
- Als jullie 40% of hoger scoren, check code TEP
- Als jullie lager dan 40% scoren, check code GUX

MPX De serveerster blijft eventjes naar het geld kijken, voordat ze zwicht en het aanneemt. Betaal het ingelegde smeergeld.

"Nou, kijk. Ik was hier gisteravond helemaal niet, maar mijn manager wel. Als je vragen hebt, moet je die dus aan haar stellen. Mevrouw!!" roept ze.

Pak **VERHAALKAART 25**.

MZL Niemand van het personeel bij Tempt Asian Restaurant herkent jullie.

## N

NAH Pak **VERHAALKAART 11**.

NEE Na ongeveer 15 minuten onafgebroken aanbellen geeft de serveerster uiteindelijk, zwaar geïrriteerd, toe: "Nou, kijk. Ik was hier gisteravond helemaal niet, maar mijn manager wel. Als jullie vragen hebben, moeten jullie die dus aan haar stellen. Mevrouw!!" roept ze.

Pak **VERHAALKAART 25**.

NLR Carmella kijkt een beetje teleurgesteld en zegt: "Dat was wel leuk, maar het raakte me niet echt, ben ik bang. Kunnen jullie nog een ander nummer voor me zingen, schatten?"

Jullie kunnen haar verwachtingen bijna zien dalen.

- **1** Kies een ander nummer uit de lijst en probeer opnieuw.
- Als jullie 55% of hoger scoren, check code TEP.
- Als jullie lager dan 55% scoren, check code MUH.

NST Leg het bedrag dat jullie voor de omkoping willen gebruiken voor jullie op tafel neer en check dan code LKL.

## O

OFD "Je bedoelt dat jullie hier niks meer van weten? Jullie kwamen rond twee uur 's nachts binnen. Het kostte me net iets minder dan een uur om deze kunstwerkjes op jullie armen te zetten!" Hij kijkt trots. "Was er nog iemand anders bij ons?", vragen jullie. "Nope! Alleen jullie vieren. En ik, natuurlijk!"

OHK "Dan ben ik bang dat ik jullie moet vragen om te vertrekken", zegt de barman koeltjes. "Kom maar terug als jullie je bedenken." Zachtjes, zodat de Flamingo's het niet kunnen horen, voegt hij daaraan toe: "Of wanneer jullie maar willen. Een klant is een klant." Terwijl jullie de deur uitlopen, nemen de Hardville Flamingo's hun flamingohouding weer aan en beginnen ze flamingogeluiden te maken. Rare jongens...  
Keer terug naar **VERHAALKAART 2** en kies de optie 'Accepteren' als jullie van gedachten veranderen.

OSO De sterkste speler doet zo veel mogelijk push-ups in één keer. Noteer het aantal push-ups en check dan code QHJ.

**OWG** Als de bloemist de badge ziet, verschijnt er paniek in zijn ogen. Hij geeft snel toe: "Oké dan. Laat me even kijken." Hij begint te typen op zijn computer. "Jullie man heet Paul Patrol, 45 jaar oud. Ziet eruit als de liefdesbaby van Benedict Cumberbatch en Gollum. En hij woont boven Noah's Arcade."

## P

**PJR** Carmella Rosita Alejandra Martina Hernandez glimlacht breed. "Oh, schatten! Jullie weten nog wie ik ben! Ik schenk snel even wat lekkers voor jullie in; vertel dan aan Tante Car wat ze voor jullie kan doen."

Pak **VERHAALKAART 26**.

**PJW** Niemand van het personeel bij Pour Decisions herkent jullie.

**PKD** Niemand van het personeel bij The Talented Mr. Topsy lijkt jullie te herkennen.

**PKL** Derek haalt zijn schouders op. "Ach ja, het was het proberen waard." Mompelend tegen zichzelf voegt hij daaraan toe: "Had waarschijnlijk om een minder rond getal moeten vragen."

**PLO** "Dat is jammer", zegt Paul. Hij zucht. "Blijkbaar ben ik nog niet klaar met werken vanavond." Hij draait zich naar jullie toe en steekt zijn hand uit. "Bedankt en uh... sorry voor alles. Laten we hopen dat we elkaar niet nog eens tegenkomen."

Nou, Paul is opgelucht, jullie hebben Sam en de jas terug, en Sam heeft een bakje cornflakes. Had erger gekund!

Pak **VERHAALKAART 42**.

**POK** Pak **VERHAALKAART 17**.

**POO** *SERVEERSTER raakt getriggerd!*  
*SERVEERSTER gebruikt LANG BETOOG OVER WAAROM DIT BELEDIGEND IS VOOR VROUWEN!*

## Q

**QCS** Leg het bedrag dat jullie voor de omkoping willen gebruiken voor jullie op tafel neer en check dan code UPL.

**QHJ** • Als je score 21 of lager is:

*Het is niet erg effectief*

*SERVEERSTER is niet onder de indruk en een beetje verward*



• Als je score 22 of hoger is:

*Het is erg effectief!*

*SERVEERSTER gebruikt RARE FLEX, MAAR OKÉ!*



**QPA** Jullie lopen naar All Mixed Up. Pak **VERHAALKAART 1**.

## R

**REY** Met een dramatische zucht draait Carmella haar hoofd van jullie weg. "Hmpf. Jullie zijn dus gewoon klanten. Als jullie alleen vragen willen stellen, bestel dan eerst maar wat drankjes, zoals gewone klanten dat ook doen."

**SPELER 3** roept dan om de een of andere gekke reden: "Ik wil kaas! Ik ben ook een klant!"

Betaal \$20 en pak **VERHAALKAART 26**.

**RHD** Snor legt uit: "We spelen drie rondes:

- Ronde 1: Viltje Flippen

- Ronde 2: Eén-Vraag Pubquiz

- Ronde 3: Kop Op Munt

Het eerste team dat twee rondes wint, wint de wedstrijd!" Pak **VERHAALKAART 3**.

**RSH** Niemand van het personeel bij Let Yourself Inn lijkt jullie te herkennen.

**RTX** "Jullie vier kwamen hier net na middernacht binnen, samen met een gast in een blauw gestreept shirt. Jullie bleven ongeveer een uur... Wacht, bedoel je dat jullie het je niet kunnen herinneren?" Derek krijgt plotseling een kleine twinkeling in zijn ogen. "Jullie zijn weggegaan zonder te betalen! Ik krijg nog...", hij denkt even na, "...20 dollar van jullie."

Maak een keuze:

• Betaal \$20.

HGD

• Betaal niet.

PKL

## S

**SBU** Niemand van het personeel bij de Guac-n-Roll lijkt jullie te herkennen.

**SDG** Pak **VERHAALKAART 15**.

**SHJ** "Yooo man! Zieke chains heb je! Past goed bij die tattoo. Ja, die is zeker nieuw. Zou moeilijk zijn geweest om je daár te tatoeëren als je dat ding al om had gehad."

**SHO** Pak **VERHAALKAART 38**.

**SIN** Het personeel van Piece of Crêpe herkent jullie niet.

- **Bestel koffie (\$5).** HTR
- **Vertrek.** -

**SJL** • Als jullie in het bezit zijn van **CLUEKAART N**: pak **VERHAALKAART 39**.  
• Zo niet: Het lijkt er niet op dat jullie vannacht bij Noah's Arcade zijn geweest.

## T

**TAQ** Niemand van het personeel bij Los Pollos Hermanoz lijkt jullie te herkennen.

**TEP** Carmella glimlacht breed naar jullie, met twinkelende ogen. "Dat was geweldig, schatten! Ik denk dat ik me herinn-..."

"Wacht!", onderbreekt **SPELER 1**, "jullie trekken het niveau naar beneden. Ik zal eens effe laten zien wat mijn engelachtige stem écht kan... solo!" **SPELER 1** knipoogt naar Carmella en typt iets in de karaokemachine. Even later verschijnt de volgende tekst op het scherm: 'If I should stay, I would only be in your way...'  
**SPELER 1** gaat (het refrein van) **I Will Always Love You** van Whitney Houston karaoken.

- Als de score 40% of hoger is, **check code JZC**.
- Als de score lager is dan 40%, **check code DHW**.

**TLJ** De namen van de drugsdealers zijn Terry en Chris Bancroft.

- Als jullie die exacte namen hebben opgeschreven: **ontvang \$50**.
- Als jullie de verkeerde namen hebben opgeschreven: **ontvang \$50** (Paul zou 't niet weten. Jullie hebben alleen wel misschien een paar onschuldige mensen erbij genaaid. Jullie moeten je schamen!)

Hoe dan ook: Paul is blij, jullie zijn blij, Sam heeft een bakje cornflakes. Het is allemaal goedgekomen! Pak **VERHAALKAART 42**.

**TNL** Weten jullie zeker dat jullie niet liever Yahtzee of een ander geluksspelletje willen spelen? Als jullie toch willen doorspelen, dan zou deze tutorial, over hoe je jezelf als een professional presenteert, geen kwaad kunnen. Hoe dan ook: de Hardville Flamingo's lachen jullie uit om jullie mislukte poging tot een coole pose. Pak **VERHAALKAART 2**.



**TOF** Goed dan... als jullie het zó willen spelen?! Prima. De Hardville Flamingo's zijn erg van jullie onder de indruk. Een van hen kijwt er zelfs een beetje van. Zijn jullie nu blij? Pak **VERHAALKAART 2**.

**TTA** Het personeel van Running Latte herkent jullie niet.

- **Bestel koffie (\$5).** HTR
- **Vertrek.** -

**TUP** Niemand van het personeel bij Grill & Bowling Alley - Spare Rib lijkt jullie te herkennen.

**TVV** "Ik weet niet of jullie rechtstreeks van die plek hiernaartoe zijn gekomen, maar toen jullie hier aankwamen, stonden die stempels al op jullie handen. Waar jullie daarna naartoe zijn gegaan: geen idee, maar toen jullie weer terugkwamen, hadden jullie verbanden om jullie onderarmen. Het is mij ook een raadsel waar jullie uiteindelijk naartoe zijn gegaan. Misschien hebben jullie het verteld aan iemand waarmee jullie hier vannacht hebben staan praten?"

## U

**UDK** "Geen idee waar jullie vandaan kwamen. En over waar jullie naartoe zijn gegaan: ik herinner me dat jullie naar rechts gingen toen jullie mijn deur uit liepen. Jij...," hij wijst beschuldigend naar **SPELER 3**, "liep keihard tegen mijn reclamebord aan en zette die vervolgens niet weer rechtop. Dus mijn gok is dat de plek waar jullie naartoe gingen ten westen van Main Street ligt. Nou ligt er vrij veel ten westen van Main Street, dus ik zou jullie aanraden om eerst een andere plek te bezoeken waarvan jullie zeker weten dat jullie er zijn geweest. Misschien dat jullie daar dan nog een aanwijzing kunnen krijgen."

**UPL** • Als jullie minder dan 15 dollar aan smeergeld hebben ingelegd, **check code KZS**.  
• Als jullie 15 dollar of meer aan smeergeld hebben ingelegd, **check code MXP**.

**USF** Pak **VERHAALKAART 18**.

**USA** Betaal \$25.

"Dank jullie wel, schatten!", zegt Carmella met een glimlach, terwijl ze het geld in de fooienpot stopt.

## V

**VDT** Haar volledige naam is Carmella Rosita Alejandra Martina Hernandez. Vergelijk dit met de naam die jullie hebben opgeschreven (de volgorde van de 5 namen maakt niet uit en de spelling ook niet, zolang de uitspraak maar hetzelfde is).

Als jullie:

- de naam 100% correct hebben opgeschreven, **check code PJR**.
- 3 of 4 namen correct hebben opgeschreven, **check code HGF**.
- Minder dan 3 namen correct hebben opgeschreven, **check code REY**.

**VEP** Nou, jullie zijn in ieder geval eerlijk. Dat dan weer wel. Daarvoor hebben jullie mijn respect. **Ontvang 1 respect!**

Helaas... de Hardville Flamingo's zijn niet echt onder de indruk van jullie... wat het ook had moeten zijn. **Verlies 1 respect**. (da's nou jammer. Gelukkig is respect toch nutteloos in dit spel) **Pak VERHAALKAART 2**.

**VTR** "Riley Reid?", vraagt Derek.

"Wie??", antwoorden jullie.

"Uhhh... laat maar", zegt Derek, terwijl hij knalrood wordt. "Niet googelen", mompelt hij.

"Hoe dan ook, dan denk ik dat ik haar niet ken."

**VUA** *Het is supereffectief!*  
**SERVEERSTER gebruikt LACH!**



**VZO** Jullie overhandigen de rode jas met daarin Pauls badge.

Leg **CLUEKAART L** & **CLUEKAART M** af.

In ruil hiervoor geeft Paul jullie een vergelijkbare, rode jas en een zombie-Sam, inclusief een gratis kom cornflakes.

**Pak CLUEKAART X** & **CLUEKAART Y**

Zichtbaar opgelucht vist Paul zijn badge uit de zak van zijn jas. Dan lijkt hij zich iets te herinneren, controleert de andere zakken en begint langzaam weer in paniek te raken. "Waar zijn mijn handboeien?!"

- Als **CLUEKAART K** in jullie bezit is, kies:
  - jullie: "Alsjeblieft!" **FVB**
  - jullie: "Dat was geen onderdeel van onze deal!" **AVM**
- Als **CLUEKAART K** niet in jullie bezit is, **check code ZAS**.

## X

**XOX** Echt waar?? Zag het er ECHT cool uit?

- Ja! **TOF**
- Nee... Het was eigenlijk best wel lame. **VEP**

**XPG** Je steekt de 'roestige' sleutel in het slot van de handboeien en draait 'm om. De handboeien gaan met een klik open! **Pak CLUEKAART K**.

**XTY** **SPELER 2** moet het volgende doen: verfrommel een stuk papier tot een prop, zet een prullenbak op 4 meter afstand en gooi de prop er in één keer in.

- Als de prop erin gaat: pak **VERHAALKAART 20**.
- Als je mist: pak **VERHAALKAART 21**.

**XWT** Pak **VERHAALKAART 13**.

## Z

**ZAS** "Uhhh...", zegt speler **SPELER 4**, terwijl hij een arm omhooghoudt, "bedoel je deze?" "Wat? Waarom? Huh??", stamelt Paul. "Waarom zou je jezelf in godsnaam boeien? En waar is de sleutel?"

"We hebben geen idee", liegt **SPELER 4**.

Paul sluit zijn ogen en masseert even zijn slapen. Dan zucht hij en zegt: "Hou ze dan maar. Geniet van je nieuwe armband."

"Maar nog één ding", zegt Paul. "Kennen jullie de namen van de mensen die jullie de drugs hebben verkocht? Die info is mij... 50 dollar waard."

- Oké, we vertellen het je **BRX**
- Nope. Sorry. Geen idee. **PL0**

**ZFV** **WAARSCHUWING: KIJK NIET NAAR DE VORIGE VERHAALKAART!**

"Echt waar?", antwoordt ze, "vertel dan eens wat mijn naam is? Mijn volledige naam?" **Schrijf als team de volledige naam van deze dame op en check dan code VDT.**

**ZNY** Bobby kijkt ineens bedroefd. "V-vinden jullie de tattoos niet mooi dan?"

Jullie antwoorden: "Nee! Nee, zo bedoelen we het niet. De tattoos zijn prachtig. Maar uhhh... je weet wel. Sommigen van ons hebben een partner, of eindigen misschien niet met een 'Riley' met precies dezelfde spelling als op de tattoo." "Ik snap 't, man", antwoordt Bobby, "maar ik kan helaas geen tattoos verwijderen, weet je. Wat ik wel kan doen is jullie geld teruggeven. Ik hanteer namelijk een 'niet-tevreden-geld-terug'-regel." **Ontvang \$40.**

**ZQP** Pak **VERHAALKAART 27**.

## LET OP: LEES DIT NIET VOORDAT

04:00 - 05:00  
 Locatie: **CLUEKAART W** (Ons appartement)  
 Gebeurtenissen: **CLUEKAART I** (Afterparty gegeven)

03:00 - 04:00  
 Locatie: **CLUEKAART I** (Ciderman)  
 Gebeurtenissen: **CLUEKAART 6** (SPELER 4 werd geboueid), **CLUEKAART 0** (Gehïrt met sexy spiegelbeeld), **CLUEKAART P** (Bevochten met een verrassend sterke kapstok), **CLUEKAART 0** (Twee wc's verstoppt met één droi), **CLUEKAART R** (Kabouter gerend), **CLUEKAART S** (Roos gesnoven), **CLUEKAART U** (Radiator gesloopt), **CLUEKAART V** (Stuelt opgegeven)

02:00 - 03:00  
 Locatie: **CLUEKAART E** (Ia24u)  
 Gebeurtenissen: **CLUEKAART 7** (Tatoeages laten zetten)

01:00 - 02:00  
 Locatie: **CLUEKAART A** (BarB)  
 Gebeurtenissen: **CLUEKAART 8** (Sam voor het laatz gezien), **CLUEKAART 9** (Rilley ontmoet), **CLUEKAART F** (Gezopen met man in rode jas), **CLUEKAART 6** (SPELER 3 verloor jas), **CLUEKAART H** (Karaoke gezongen)

00:00 - 01:00  
 Locatie: **CLUEKAART C** (All Mixed Up)  
 Gebeurtenissen: **CLUEKAART B** (Rare gasten betaald), **CLUEKAART D** (Kroegspelletjes gewonnen)

## OPLOSSING TIDLINJ

## JE HET SPEL GESPEELD HEBT!

> 70  
 We dachten niet dat het mogelijk was om zo laag te scoren...  
 70 - 84  
 Jullie zijn niet alleen brak... Jullie zijn nog steeds dronken!  
 85 - 109  
 Niet slecht, voor mensen met een kater!  
 110 - 129  
 Darn, dat is indrukwekkend! Weten jullie zeker dat jullie gisteren hebben gedronken?  
 130 - 149  
 Wow... Jullie spelen spellen niet zomaar voor de lol, hè?  
 150+

## SCOREBOARD

- 50 punten als jullie Sam succesvol hebben teruggevonden.
- 5 punten per correct geplaatste locatiekaart.
- 2 punten per correct geplaatste gebeurteniskaart.
- 1 punt per \$10 die je overhebt.
- 1 punt per overgebleven actiepunt.

## SCORE