


# ARTEFARCE

## HANDLEIDING, OPDRACHTEN

De spelleider legt uit dat de Hongaarse griezelschrijver Harry Hurror in zijn laatste wilsbeschikking heeft bepaald dat de geheime stukken uit zijn fameuze ArteFarce Collectie per opbod moesten verkocht worden. Hij heeft ook bepaald op welke wijze deze veiling moest gebeuren: namelijk, door middel van foto's van de stukken. Aan de aankoop van een dergelijke foto – die symbool staat voor het stuk uit zijn collectie – is niet alleen een sterk verhaal verbonden, maar ook een opdracht...

Er zullen 13 stukken geveild worden door de spelleider. Iedere team beschikt over 10 ArteFarce Coupons van 5 hurrors, waarmee men kan bieden op een foto die staat voor een stuk uit de Collectie. Het is de team-leider die biedt door handopsteking. Met iedere aankoop en de daarbij horende opdracht kan men Coupons winnen of verliezen... Wie houdt op het einde het meeste Coupons over en wordt de ArteFarce Kampioen?

De spelleider verdeelt de Hurror Coupons over de teams.




*Dividend, geschikt  
voor aankoop  
van veilingobjecten*

**5 HURROR**

*ArteFarce*

15 september 2006

[www.scriptomanen.be](http://www.scriptomanen.be)



*Dividend, geschikt  
voor aankoop  
van veilingobjecten*

**5 HURROR**

*ArteFarce*

15 september 2006

[www.scriptomanen.be](http://www.scriptomanen.be)

# 1. HET SPELEN VAN HET ARTEFARCE SPEL KAN UW GEZONDHEID SCHADEN

Om het systeem in de vingers te krijgen, veilt de spelleider eerst deze affiche, die door de beruchte Hongaarse griezelschrijver Harry Hurrors nog zelf werd gemaakt.

We beginnen telkens met een inzet van 5 Hurrors en gaan op met telkens 5 Hurrors. Wie biedt meer?

Opdracht:

.....  
.....

## **2. ZELFPORTRET HARRY HURROR**

Nog een speciaal item, is het zelfportret van Harry Hurror.

We zetten in met 5 Hurrors en gaan telkens op met 5 Hurrors. Wie biedt meer?

### Opdracht:

Wie erin slaagt deze code op te lossen voordat het dertiende en laatste stuk geveild wordt, ontvangt 50 Hurrors.

De code:

**1..2.1..2/.1./5./2 (\*\*\*\*\*)**

### 3. BOEK VAN VROUWENHUID

Hier hoort een Waar Gebeurd Sterk Verhaal bij, dat de spelleider voorleest:

*Collectiestuk nr. 3 heeft alles te maken met het Victoriaanse Engeland. Wreedheid in de liefde en genot dat pas tot stand komt door het lijden van een vrouw, het komt voor, extremer dan men denkt ...*



Wie doet een bod? Wie durft? We zetten in met 5 Hurrors en gaan verder met 5 Hurrors...

Opdracht:

Je moet echt wel lef hebben om een dergelijk stuk aan te kopen. Het team dat dit lef heeft opgebracht, ontvangt dan ook 25 Hurrors.

#### 4. HARRY HURROR ONTDEKT EEN CENTAUR



We zetten zoals gewoonlijk in met 5 Hurrors en gaan op met 5 Hurrors.

#### Opdracht:

Het team dat deze foto aangekocht heeft, ontvangt niets – maar mag wel een ‘centauren race’ organiseren voor de andere teams.



## 5. DE GEEST IN DE FLES

Geesten worden op flessen getrokken, dat weten we allemaal. Minder bekend is dat deze geesten dan ook allerlei wonderen kunnen doen voor gewone stervelingen, zoals u en ik... Hij kan je bijvoorbeeld knap maken, of rijk... Voor de spelleider moet dat niet meer, want hij/zij is dat al... Maar als hij/zij even deze groep rondkijkt... Hier zal nog veel werk aan de winkel zijn voor de Geest in de Fles!

We zetten in met 5 Hurrors. Wie biedt meer?

Opdracht:

.....

.....

.....

## 6. VAMPIER MET SPIEGEL

De foto wordt door de spelleider omhoog gehouden, aan iedereen getoond, en dan met het beeld naar beneden op de tafel gelegd, zodanig dat niemand de foto nog kan zien.

Wie zet 5 Hurrors in op deze foto?

### Opdracht:

Als de foto is geveild, zegt de spelleider dat er op de foto twee kenmerken te zien waren, die een persoon ontmaskeren als vampier.

.....  
.....



**In totaal zijn er 13 opdrachten.**

**Einde zichtversie ArteFarce**