

Fællesprogram

FDF Seniorkursus Vork P23



Indhold

Konspirationsløb	s. 3
Kirke-escaperoom	s. 10
CLUEDO-løb	s. 14

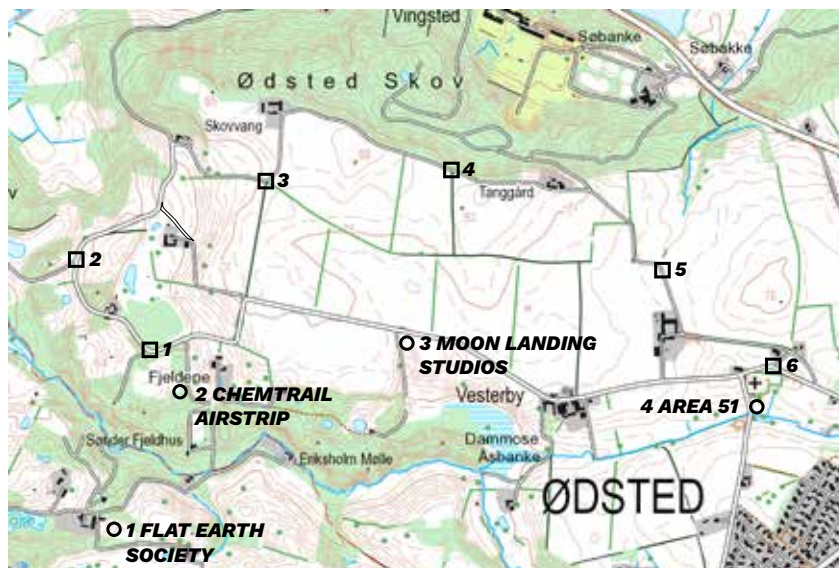
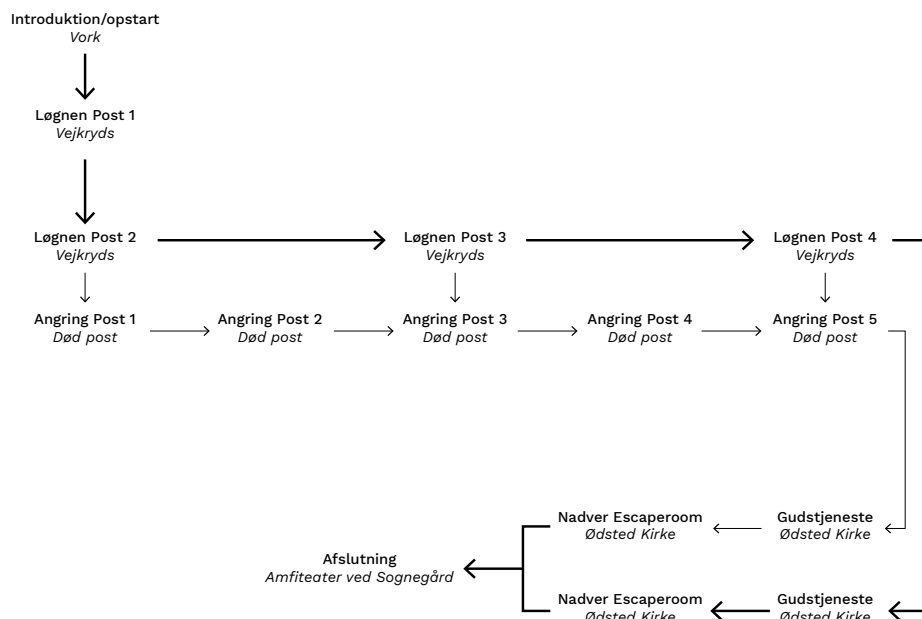
Konspirationsløb

Koncept

Deltagerne skal sendes ud for at blive i tvivl og stille spørgsmåltegn ved rigtigt og forkert ved at møde instruktører, der 'leger' at de tror på de skøreste konspirationer. Posterne kan løses, men giver ikke nødvendigvis meningen, idet de forudsætter at man tror på konspirationen. Derudover vil der for en række af posterne blive udskildt deltagere der sendes ud på et 'Exit-program for konspirationsteoretikere' for at gøre deltagerne usikre på om de nu kan fortsætte med at være sammen med deres gruppe hele aftenen.

Løbet leder op til en gudstjeneste, der også står i konspirationens tegn ved at fortsætte temaerne fra løbet.

Løbets struktur kan ses herunder:



Post 1: Jorden er flad

Sted:

Ved rafterne bag deltagerfløjen

Materialer:

Rafter

Besnøringsreb

Kikkerter

Skilte/bannere

Soundboks med dystopisk musik/kaotisk musik

Postmandskab udklædning:

Kasket og solbriller

Postmandskab keywords:

Konspirations-fanatiker, IT-ansatte og paranoid klub.

Beskrivelse:

Deltagerne skal bygge et så højt tårn som muligt på 10 min. af rafter for at bevise, at jorden er flad overfor Flat Earth Society. Hvis postmandskabet godkender at tårnet er højt nok og deltagerne ikke kan se krumningen på jorden med kikkerten har de løst posten.

Postmandskabet skal skabe en kaotisk stemning, må gerne råbe af deltagerne, kaste om sig med torvværk osv.

Når deltagerne har løst posten kan de gå videre mod næste post. Postmandskabet må gerne sørge for at grupperne bliver sendt afsted med en lille smule mellemrum og det sidste hold skal være færdig senest kl. 20.00.

Post 2: Chemtrails

Sted:

Krydset ved Vesterbyvej

Materialer:

Flagermuslygter

Kegler

Mel

Kemikaliedåser

Højtaler med lufthavnslyde/landingsbane lyde

Postmandskab udklædning:

Malerdragter og støvmasker

Postmandskab keywords:

Kemikalie forskrækket, bor alligevel 100 m fra lufthavnen og en smule corona-benægttere.

Beskrivelse:

Det første deltagerne skal gøre når de kommer til posten er at vælge to personer de mener vil være de største skeptikere. Hvis deltagerne ikke selv kan vælge, må postmandskabet vælge for dem. Disse bliver sendt videre afsted med et kort (exit program for konspirationsteoretikere).

Deltagerne skal bevise overfor postmandskabet/chemtrails konspirationsteoretikerne at de tror på at flyene efterlader et spor af kemikalier efter sig i luften og forurener verdenen. Deltagerne skal følge et spor af mel lagt ud i terrænet og hen over Vork landingsbane for at finde de efterladte kemikalie dåser og tage en dåse med tilbage til postmandskabet som bevis.

Når deltagerne har løst posten kan de gå videre mod næste post. Det sidste hold skal sendes afsted senest kl. 20.30.

Post 3: Fake månelanding

Sted:

Grøftekant på Vesterbyvej

Materialer

1 amerikansk flag

Diverse effekter fra Halle/Ubåden

Minestrimmel

Postmandskab udklædning:

Bandana over lang paryk

Skovmandsskjorte

Jagtbriller og støvler

Demonstration-skilte

Guns

Postmandskab keywords:

Rednecks fra Texas, fake news og våben!

Beskrivelse

Det første deltagerne skal gøre når de kommer til posten er at vælge to personer de mener vil være de største skeptikere. Hvis deltagerne ikke selv kan vælge, må postmandskabet vælge for dem. Disse bliver sendt videre afsted med et kort (exit program for konspirationsteoretikere).

Deltagerne skal vise hvor let det er at fake månelandingen og vise hvordan de gjorde det i 1969 ved at iscenesætte plantningen af flaget. Et af de mest kendte argumenter for, at månelandingen skulle være falsk, er det blafrende flag. Der er ingen vind på Månen, så folk spørger sig selv, hvordan flaget kunne blafre. Derfor skal deltagerne nu bevise overfor postmandskabet hvordan det hele blev opsat i et studie og få flaget til at blafre ved hjælp af materialerne mens de står bagved minestrimlen. For at få materialer skal deltagerne svare på spørgsmål som f.eks. (find selv gerne på flere):

- Hvem har været USA's bedste præsident?
- Hvilken forfatning (amendment?) er USA's vigtigste?

Når deltagerne har løst posten kan de gå videre mod næste post. Det sidste hold skal sendes afsted senest kl. 21.00.

Post 4: Sølvpapiershatte

Sted:

Parkeringspladsen/græsstykke bag ved Ødsted kirke

Materialer:

Sølvpapir
Alien-slim
Minestrimmel
Hegnspæle
Lommelygter
Skilte
Spraymaling

Postmandskab udklædning:

Hatte af sølvpapir (*bruges for at skærme sig mod påvirkning af elektromagnetiske felter, tankekontrol, tankelæsning eller andre ydre påvirkninger*)

Militær:

Elefanthuer
Mørkt tøj

Postmandskab keywords:

Konspirationsfanatikere, velkommen alle aliens og korncirkler er jo UFO-kunst

Beskrivelse:

Det første deltagerne skal gøre når de kommer til posten er at vælge to personer de mener vil være de største skeptikere. Hvis deltagerne ikke selv kan vælge, må postmandskabet vælge for dem. Disse bliver sendt videre afsted med et kort (exit program for konspirationsteoretikere).

Deltagerne skal bevise overfor sølvpapiershattene at UFO'erne findes. De skal snige sig ind på AREA51 og finde frem til den skjulte UFO-landingsbane og samle Alien-slim op og tage det med tilbage til postmandskabet. De skal snige sig igennem en forhindringsbane af snor og undgå at blive set af militæret på AREA51, men det er svært da slimet fra aliens er noget mærkeligt noget, og hvis man ikke konstant rører ved det og har det i bevægelse så flyder det ud.

Når deltagerne har løst posten skal de gå ind i kirken. Det sidste hold skal sendes afsted senest kl. 21.30.

2: CHEMTRAILS AIRSTRIP



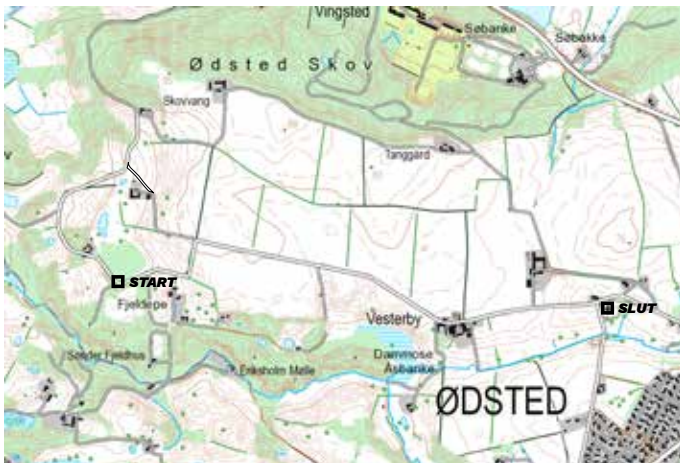
Velkommen til EU's exitprogram for konspirationsteoretikere.

Vi er glade for at du har valgt at lægge dine konspirationer til side og begynde på dette exitprogram. Formålet er du kan skelne sandhed fra løgn, så du som borger kan stemme, diskutere og tænke på et oplyst grundlag. Demokratiske samfund har brug for friheden til at tro og tænke på det man vil, men det kræver også at man går kritisk til værks og indgår i fællesskaber med gensidig respekt for hinanden på tværs af landegrænser, religion, etnicitet osv.

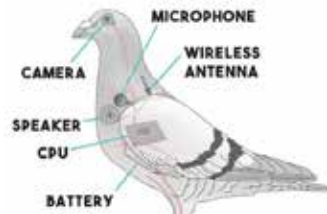
For at påbegynde exitprogrammet skal du gå til 'Start'. Her vil du blive guidet igennem en række spørgsmål, hvor du skal forsøge at skelne mellem konspiration og virkelighed.

Vi opfordrer til at det bliver gjort i et energisk tempo. Under alle omstændigheder skal I være ved 'Slut' senest kl. 21:30.

Held og lykke!

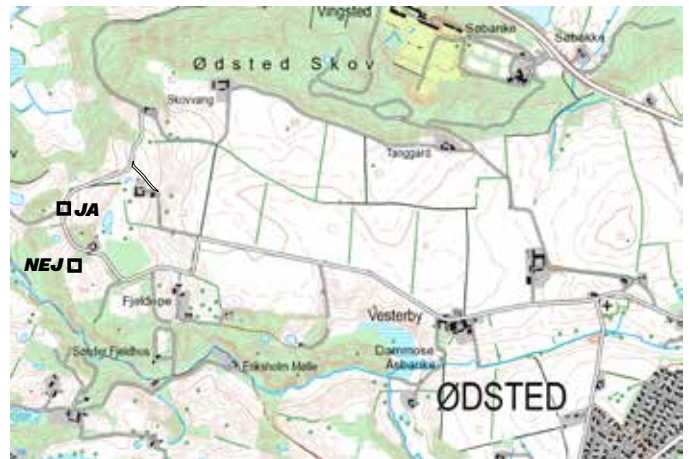


1



Fugle er ikke ægte! De er ikke levende væsner, men droner udsendt af verdens regeringer til at udspionere borgere. Har du nogensinde været så tæt på en fugl at du kunne holde den og kontrollere den for mekanik og elektronik? Har du lagt mærke til at fugle altid er til stede - især når du går alene rundt.

Tror du på fugle?

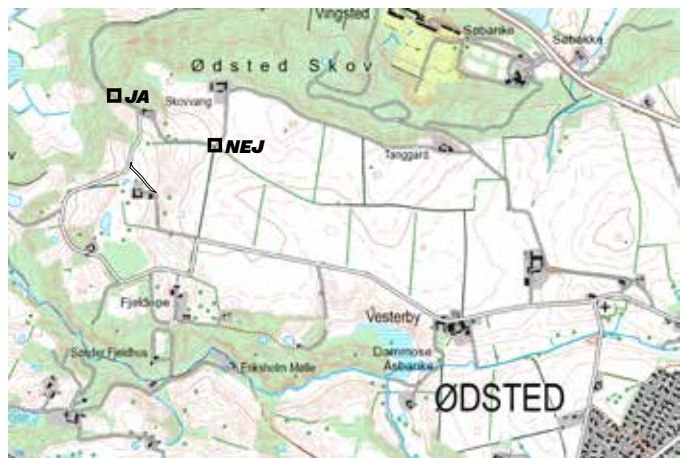


2

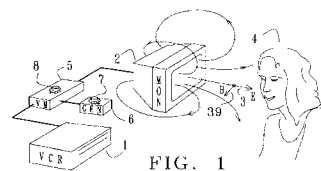


Barack Obama er muslim - han hedder Hussein til mellemnavn og er i virkeligheden født i Kenya og ikke på Hawaii. Har du nogensinde lagt mærke til at han på mærkelige tidspunkter bliver nødt til at gå fra pressemøder osv.? Det er fordi han er nødt til at bede.

Tror du at Barack Obama muslim?

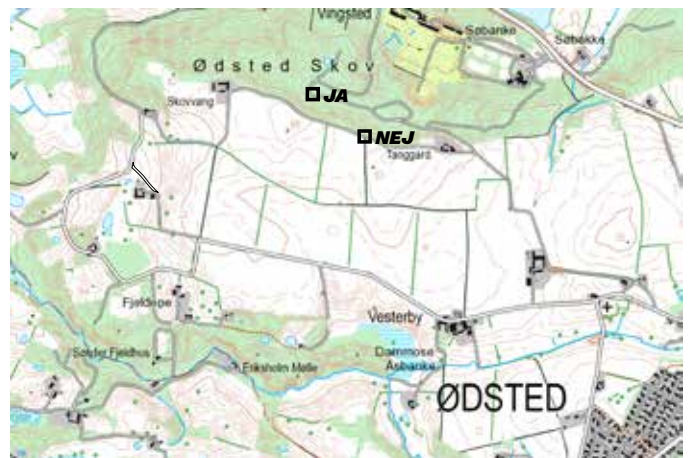


3



CIA har igennem mange år bedrevet tankekontrol af vores allesammens hjerner! Hvis man tænker grundigt nok over ting, vil man lægge mærke til at man tænker på den måde CIA vil have en til at tænke på. De gør det gennem kemikalier, uddannelse og internettet.

Kontrollerer CIA vores hjerner?

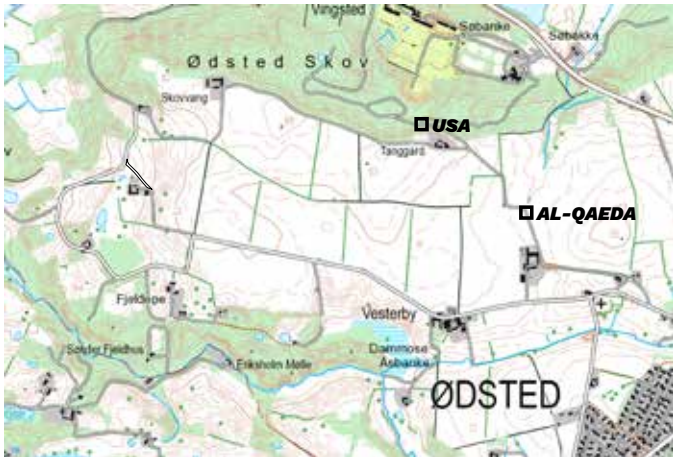


4



9/11 var udført af den Amerikanske regering for at få et påskud for at gå i krig. Der var placeret bomber i tårnene, for jet-brændstof kan ikke smelte stålbjælker!

Hvem stod bag 9/11?

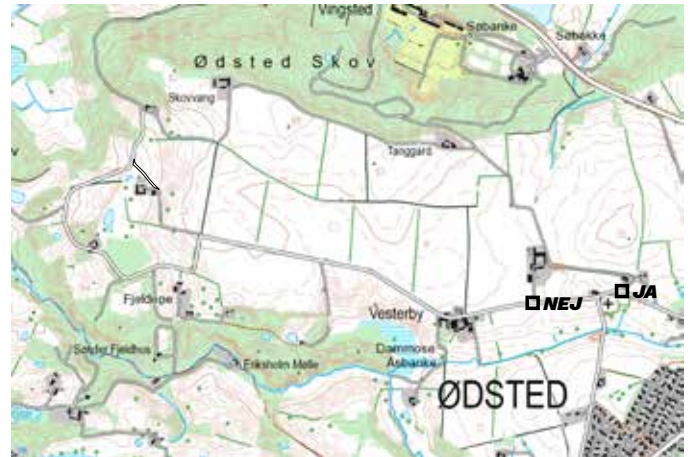


5



COVID-19 var i virkeligheden ikke farlig, men et påskud for en verdensomspændende skyggeregering til at få alle vaccineret. Alle der har fået en vaccine kan derfor kontrolleres og agerer efter rige menneskers for godt-befindende.

Tror du på at vaccinen skulle bekæmpe en virus?



Tillykke!

Du har bestået EU's exitprogram for konspirationsteoretikere og er nu klar til at fortsætte som borger i et demokratisk samfund.

Gå nu til 'Slut'

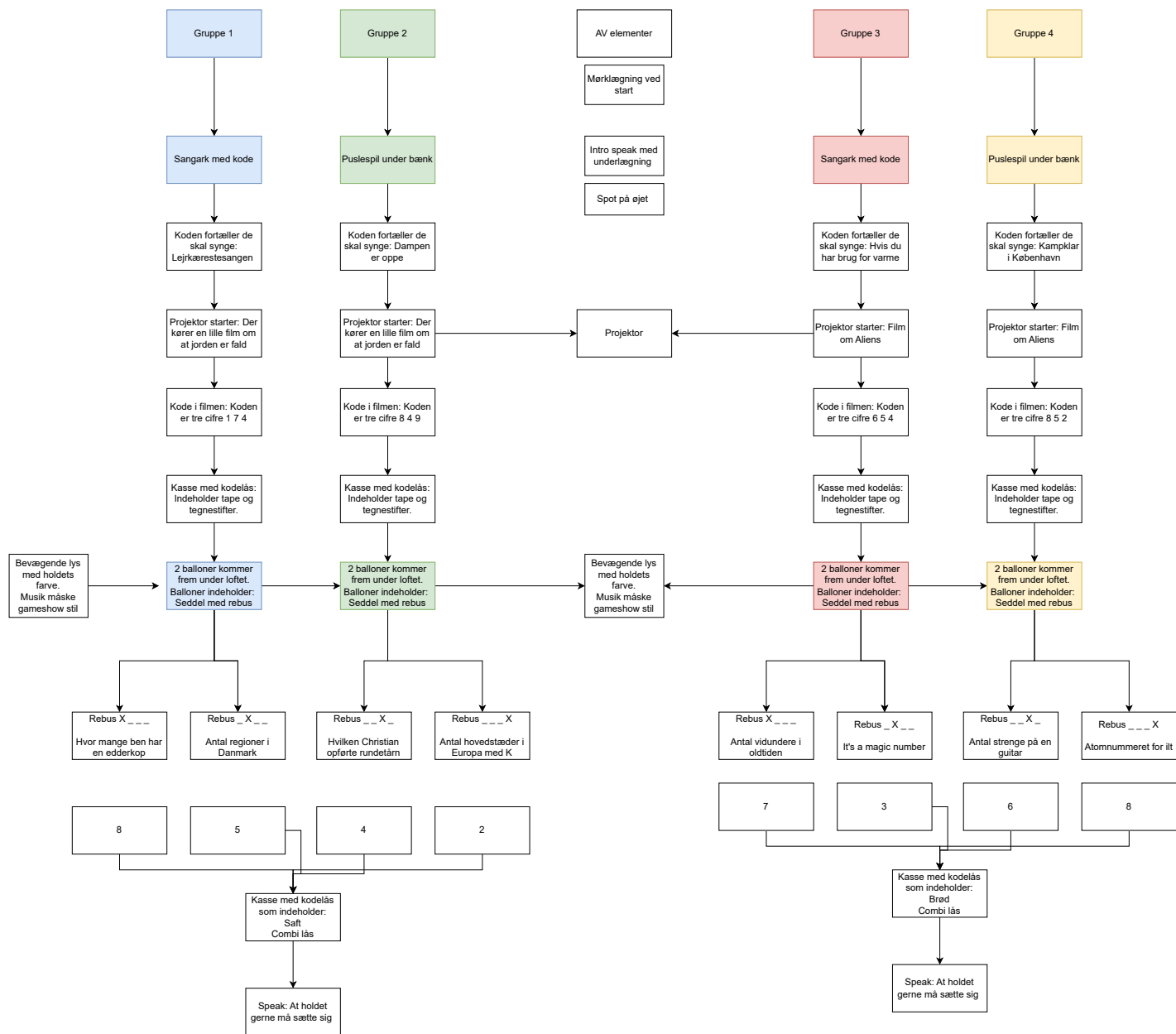


Kirke-escaperoom

Koncept

Formålet er at give deltagerne en anderledes gudstjeneste-oplevelse, hvor der sættes fokus på løgnen, tvivlen, tomheden, kaosset og alle de spørgsmål man kan stille sig selv om hvad der er sandt og falskt. Der var fokus på musikken gennem en række nyere numre, samt et escape-room element undervejs, hvor nadveren skulle befries. Historien omkring dette var at 'Illuminati' undervejs overtog gudstjenesten for at vise at fællesskabet aldrig ville sejre. Derfor skulle deltagerne vise at de faktisk var gode til at snakke sammen og samarbejde ved at befri nadveren fra en låst kasse. Herefter følger en række dokumenter der beskriver liturgi, flow-chart for escaperoom mm.:

	Indhold	Ansvarlig	Teknik
Ankomst	Deltagerne sætter sig	Daniel	Afspilning af lydfil
Præludium	Skuffende Stjernesked (KALASET)	Band + instruktører	Musik + tekst
Indgangsbøn	<i>Skrives af ISM</i>	Hannah	
Salme 1	Dommen er faldet	Band	Musik
Tekstlæsning 1	Kain og Abel <i>ISM finder vers</i>	Ida	
Tekstlæsning 2	Gethsemane have <i>ISM finder vers</i>	Mikael	
Salme 2	Mørkets sang	Band	Musik
Prædiken del 1 (længere)	<i>Fabuleringen over Peters fornægtelse</i>	Præst	
Nadver forsøges indstiftet, MEN		Præst	
ESCAPEROOM	(se andet dokument)		
Trosbekendelse og Nadverindstiftelse		Præst	
Nadveruddeling	Alle Skuffer over tid <i>ISM evt. skåle</i>	Præst + Alberte, Tobias, Mathilde	Musik
Salme 3	Nu går solen sin vej	Band	Musik
Prædiken del 2 (kort)	<i>Knytter få kommentarer på det, der lige er sket.</i>	Præst	
Fadervor	Fadervor	Præst	
Velsignelse	Velsignelse	Præst	
Praktisk information		Daniel	
Postludium	I Know The End (Phoebe Bridgers)	Band	Musik + tekst



Manuskript til Illuminati

Intro soundscape

Knirkende lyde

Vind der suser

Underligt orgel

Radiosignaler, morsekode

Intro Speak:

Ha! I troede nok at I kunne få jeres vin og brød! Som om der var en større mening med det hele. Men så let går det ikke. For nu er det mig der bestemmer! Jeg trækker i trådene. Jeg får ting til at ske. Jeg styrer slagets gang. I kan jo alligevel ikke finde ud af noget. I skuffer hinanden. Svinger hinanden. Jeg tror ikke på fællesskabet. Jeg regerer med tomhed og meningsløshed.

I kan ikke besejre mig, for det kræver at I holder sammen og kan tænke i fællesskab. Men lad os lege legen: Hvis I kan befrie nadveren, så slipper jeg mit greb og lader jer fortsætte med jeres ynkelige ritual. I er delt ind i fire hold efter farven på mit øje i sanghæftet.

Når vi leger, er der regler. For det første er det MIG der bestemmer. For det andet skal I løse opgaverne derfra hvor I sidder indtil I har de endelige cifre til kombinationslåsene. For det tredje skal I passe godt på denne bygning.

Så værsgo, tænk jer om, bryd jeres små hoveder - I er alligevel dømt til at fejle!

Blåt hold har sunget:

Næh, hvor er I dygtige jer fra det blå hold. I tror nok rigtig I er gode til at synge hva'!

Grønt hold har sunget:

Nå, så dampen den er oppe? Sikke flot det er grøn! Men er det alt I kan finde ud af?

Rødt hold har sunget:

Ja, vi har da rigtig brug for varme! Men I skal nu stadig holde hovedet koldt, selvom I er helt røde!

Gult hold har sunget:

I er nok kampklar jer gule! Forhåbentlig ikke kun i København. Bevis jeres værd her i Kirken!

Undervejs:

Prøv lidt hårdere!

Tror I selv I er gode?

I skal blive på jeres pladser, sagde jeg!

Er der mon noget under sæderne?

Det er godt nok et flot sangark, hva'?

Sikke nogle spændende film! Der er én til hvert hold.

Hvor ser I usle ud!

Jeg holder øje med jer!

Hahahaha!

Illuminati!!!!

Outro:

Nej, vent hvad sker der, I løste koden... Hvordan? Det er ikke muligt! Alt skulle være tomhed, meningsløst, anarki og kaos. Det kan ikke være... Stop, Neeeej!!!

Jørn afhentning af nøgle: Birke Allé 14, efter kl 12:00

CLUEDO-løb

Koncept

Formålet er at give en oplevelse af at deltagerne i eget tempo frit kan lege med opklarelsen af en mordgåde på bedste CLUEDO-manér. Deltagerne får udleveret beskrivelse af opgaven og kort og kan derpå selv bevæge sig hen til en række levende og døde poster, der leder til spor og oplysninger, der sammenlagt kan bruges til at løse mordgåden. Deltagerne opfordres også til at afhøre de mistænkte.

Mordhistorie

Offeret er Bonnie.

Trekantsdrama - Bossa er forelsket i Bonnie, men Benedetta er faktisk forelsket i Bossa. Derfor dræber Benedetta Bonnie, der er ved at stjæle hendes kærlighed.

De er alle undtagen Pedel Keld kommet til Vork bakker for at være på retræte i de flotte omgivelser. Bossa, Benedetta, Dunkelmunk og Bonnie har alle været der mange gange.

Pedellen har rørt ved næsten ALLE tingene, men ved ingenting. Han har lidt hovedet under armen og er generelt lidt forvirret. Han har været mange steder, men er lige præcis ikke stødt ind i andre.

Dansa Staffan er kun for anden gang på Vork retrætecenter og kender ikke helt stederne, men han har også været det samme sted hele tiden. Andre er dog mistænkelige ved ham. Sidste år tilbød han en lille danselektion i diskotango (á-la-carte) og her opdagede Benedetta til sin store fortvivlelse at Bossa dansede meget tæt op af Bonnie. I løbet af de sidste år har hun ellers hver Påske de har været sammen på retrætet taget alskens italienske lækkerier med til Bossa, fordi hun er meget tiltrukket af Bossa's mandige væsen og flotte flotte statur - og så er han god mod dyr (tror hun).

Bossa har IKKE rørt ved nogen af tingene (han har handsker på).



Detektiv

FD efterretningstjenesten

Opgave

Politiet i Ødsted er voldsomt overbelastet og et mord kommer sjældent belejligt - heller ikke i dette tilfælde, hvor den meget kendte Bonnie er blevet myrdet på Vork Retræte. Derfor har politiet rakt ud til lokale detektivbureauer for at få dem til at belyse opgaven. Bureauer der finder frem til gerningspersonen, gerningsstedet og mordvåbnet vil blive belønnet.

Regler

På kortet er markeret steder med særlig interesse for efterforskningen. Her finder man vidnerne der var til stede. Disse kan afhøres - men hold øje med om deres historier stemmer overens, for én af dem må også være morderen. Hver af disse vidner har en politi-rapport, der kun kan udleveres ved deres samtykke. Den kan I få ved at hjælpe dem med en opgave. Opgaven løses på én af de fem gerningssteder, hvor der også kan findes hints.

I området findes også spor til hvordan mordvåben kan findes. Løser I hintet rigtigt, kan I via kortet blive ledt til et muligt mordvåben. Hold fingeraftryk på disse op imod vidnernes historier for at finde frem til det rigtige.

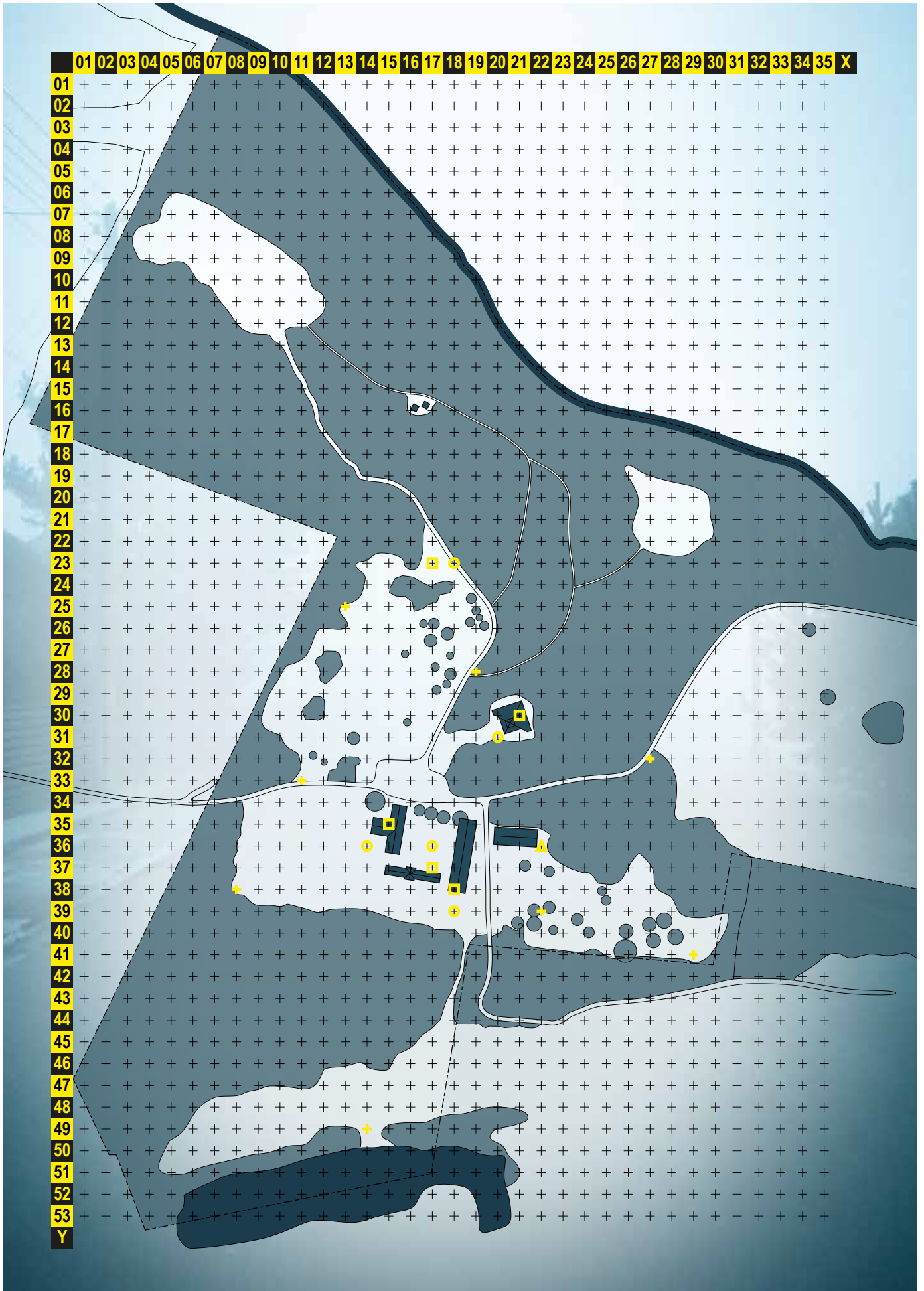
I bestemmer selv rækkefølgen I løser mordgåden i, men der er mange andre detektiver i gang, så vær effektive ved at undgå kødannelse omkring vidner. Hvis et vidne sender jer væk, må I ikke igen gå hen til dette vidne. Og husk at holde informationerne tæt til kroppen!

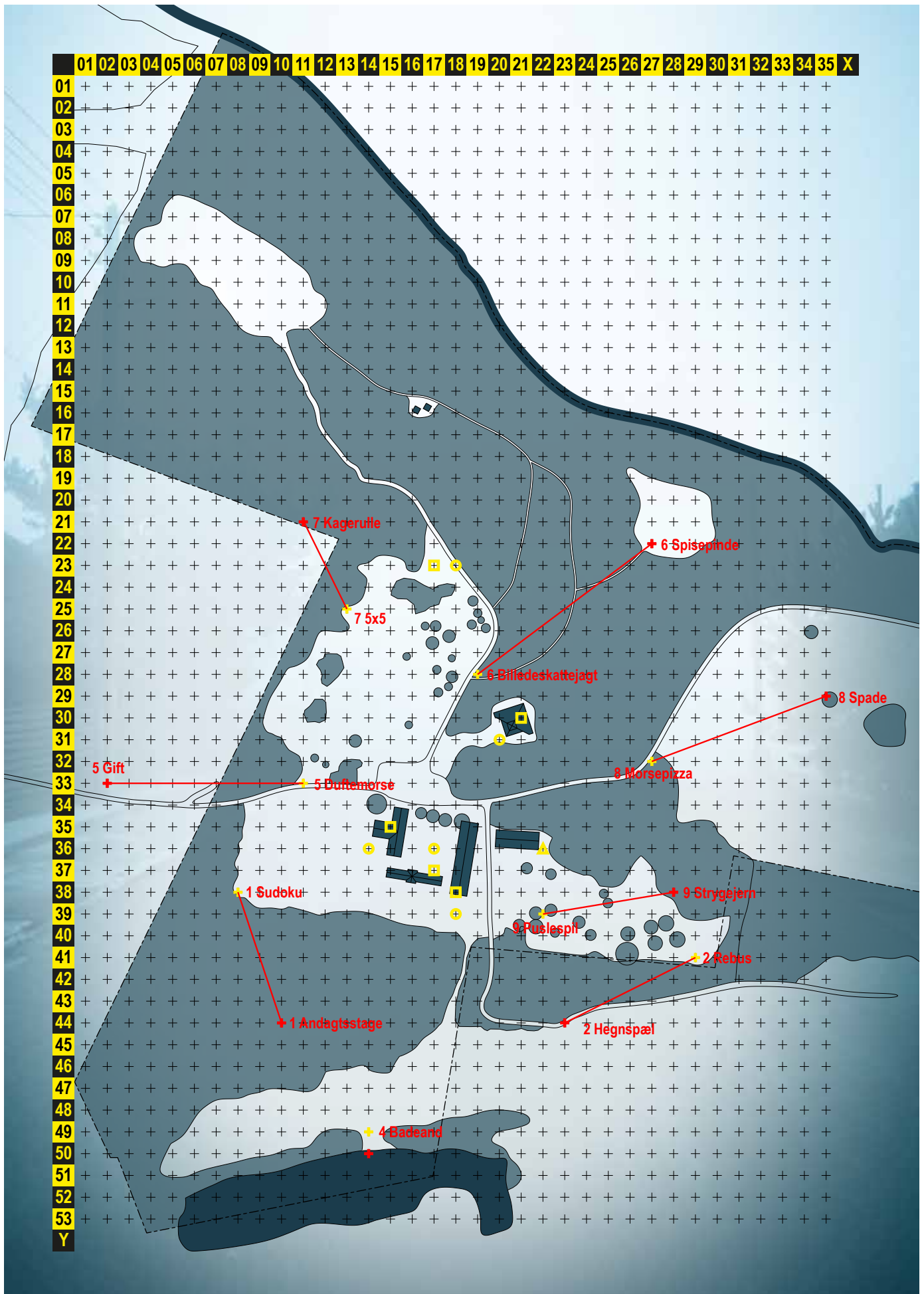
Aflevering

Firmaet skal aflevere deres bedste bud på gerningssted, gerningsperson og mordvåben inden kl. 12:15 i den forsejlede kasse i gården. Der må kun vedlægges én besvarelse af opgaven med ét kryds i hver af de tre kategorier herunder:

Badeand	Bålhytten	Benjaming Bossa
Andagsstage	Shelter	Bernadetta Luigi
Hegnspæl	Fyrrum	Dansa Staffan
Gift	Salle	Ingvar Dunkelmunk
Spisepinde	Deltagerfløj	Pedel Keld
Kagerulle		
Spade		
Strygejern		

Ansatte





	Benjamin Bossa	Benedetta Luigi	Dansa Staffan	Ingvar Dunkelmunk	Pedel Keld	Bonnie
7. april 8:00					Står op og rydder op på retrætet til gæsterne	
11:30					Spiser en ostemad i Salle	
12:00					Redder senge og går til købmanden	
16:30	Kører i bil til retrætet	Mødes på vejle station	Mødes på vejle station	Mødes på vejle station	Hejser flaget og tænder op i pejsen	Mødes på vejle station
17:00	Ankommer og finder selv sit værelse uden at møde nogen	Samles op af rutebilen	Samles op af rutebilen	Samles op af rutebilen	Sætter ting på plads i fyrrummet	Samles op af rutebilen
17:30	Fodrer løverne han har med og prøver at lede efter en børste i halle bag nogle ting	Ankommer til retrætet og indlogerer sig	Ankommer til retrætet og indlogerer sig	Ankommer til retrætet og indlogerer sig	Sætter maden på bordet.	Ankommer til retrætet og indlogerer sig
18:00	Aftensmad: Kold tærte med sufflé	Aftensmad: Kold tærte med sufflé	Aftensmad: Kold tærte med sufflé	Aftensmad: Kold tærte med sufflé	Aftensmad: Kold tærte med sufflé	Aftensmad: Kold tærte med sufflé
19:00	Bliver siddende og hygger i det gode selskab med Bonnie og Ingvar Dunkelmunk	Rekognoserer i fyrrummet og Bålhytten. (siger hun gerne vil gå en tur i skumringen)	Løber en tur, falder over noget langt og tyndt, strækker ud i bålhytten og ser på vejen tilbage Benedetta gå ind i fyrrummet.	Bliver siddende og hygger i det gode selskab med Bonnie og Benjamin Bossa	Rydder af	Bliver siddende og hygger i det gode selskab med Benjamin Bossa og Ingvar Dunkelmunk
20:00	Bliver siddende og hygger i det gode selskab med Bonnie	Finder kagerullen i i køkkenet og gemmer den i Bålhytten. (siger hun er gået i seng).	Går i seng i deltagerfløjen	Går i seng, ser på vej i seng at Pedel Keld går ind på sit værelse i deltagerfløjen	Går i seng i deltagerfløjen	Bliver siddende og hygger i det gode selskab med Benjamin Bossa
22:00	Følger Bonnie over til deltagerfløjens dør og går derefter i seng i telt ved siden af løverne	Går i seng på sit værelse på deltagerfløjen	Kan ikke sove og hører 2 personer gå ind på deres værelse seng.	Sover	Sover	Bliver fulgt over til deltagerfløjen af Benjamin Bossa og ser ham gå ned til sit telt.
8. april 6:00	Sover	Sover	Sover	Sover	Pedel Keld står op og tjekker fyret i fyrrummet.	Sover
6:30	Sover	Skyder en seddel ind under Bonnies dør og går ned i bålhytten (siger hun sover)	Sover	Hører 1 person stå op	Gennemgår Halle og synes at der mangler noget, men kan ikke huske hvad	Sover
8:00	Sover	Venter i	Står op og	Sover	Drikker morgenkaffe	Vågner ser

		bålhytten (Siger hun sover)	sætter sig over i Salle og laver Yoga. Ser Bonnie på vejen.		i Køkkenet og gør klar til den sene morgenmad for gæsterne..	sedlen og går ned i Bålhytten.
8:15	Sover	Slår Bonnie ihjel med 3 slag fra en kagerulle (Siger hun sover)	Dyrker Yoga i Salle	Står op og går over og er med til Yogai Salle. Ser Pedel Keld på vejen.	Går over i fyrrummet.	Bliver dræbt
8:30	Sover	Slæber Bonnie over bag Halle. (siger hun sover)	Dyrker Yoga i Salle	Dyrker Yoga i Salle	Rydder op i fyrrummet.	Død
8:45	Vågner og hører et vindue åbne	Smider mordvåbnet ud i skoven og går derefter ind på sit værelse ved at åbne vinduet. (siger hun sover)	Går over på værelset og tager et bad	Går over på værelset og tager et bad	Stiller morgenmaden på bordet.	Død
9:00	Står op og går til morgenmad. Ser samtidig Benadetta, Staffan og Dunkelmunk gå ud af deres værelser	Står op og går til morgenmad. Ser samtidig Bossa, Staffan og Dunkelmunk gå ud af deres værelser.	Står op og går til morgenmad. Ser samtidig Bossa, Benadetta og Dunkelmunk gå ud af deres værelser.	Står op og går til morgenmad. Ser samtidig Bossa, Benadetta og Staffan gå ud af deres værelser.	Ringer med morgenmadsklokkerne.	Død
9:15	Spiser morgenmad	Spiser morgenmad	Spiser morgenmad	Spiser morgenmad	Spiser morgenmad	Død
9:30	Siger at han undrer sig over hvor Bonnie er	Hører Bossa undre sig over hvor Bonnie er	Hører Bossa undre sig over hvor Bonnie er	Hører Bossa undre sig over hvor Bonnie er	Hører Bossa undre sig over hvor Bonnie er	Død
9:45	Tjekker efter Bonnie, men kan ikke finde hende på værelset	Går i bad	Lærer at lave ballonænder i Salle med Dunkelmunk	Øver ballonænder med Staffan	Rydder af efter morgenmaden	Død
10:00	Alarmerer Pedel Keld	Går over i Salle og laver Ballonænder med Staffan og Dunkelmunk	Lærer at lave ballonænder i Salle	Øver ballonænder med Staffan	Bliver alarmeret af Bossa	Død
10:10	Alarmerer de tre i Salle	Bliver alarmeret af Bossa og begynder at lede	Bliver alarmeret af Bossa og begynder at lede	Bliver alarmeret af Bossa og begynder at lede	Leder i fyrrummet	Død
10:20	Bliver informeret om fundet af liget.	Bliver informeret om fundet af liget.	Bliver informeret om fundet af liget.	Finder liget af Bonnie bag Halle og kalder på de andre.	Bliver informeret om fundet af liget og tilkalder politiet.	Død
10:30	Politiet ankommer, afspærrer og begynder afhøringer	Politiet ankommer, afspærrer og begynder afhøringer	Politiet ankommer, afspærrer og begynder afhøringer	Politiet ankommer, afspærrer og begynder afhøringer	Politiet ankommer, afspærrer og begynder afhøringer	Død

Fingeraftryk	Benjamin Bossa	Benedetta Luigi	Dansa Staffan	Ingvar Dunkelmunk	Pedel Keld
Andagtstage		x			x
Hegnspæl			x		x
Badeand					x
Gift				x	x
Spisepinde		x	x	x	x
Kagerulle		x	x		x
Spade					x
Strygejern			x		

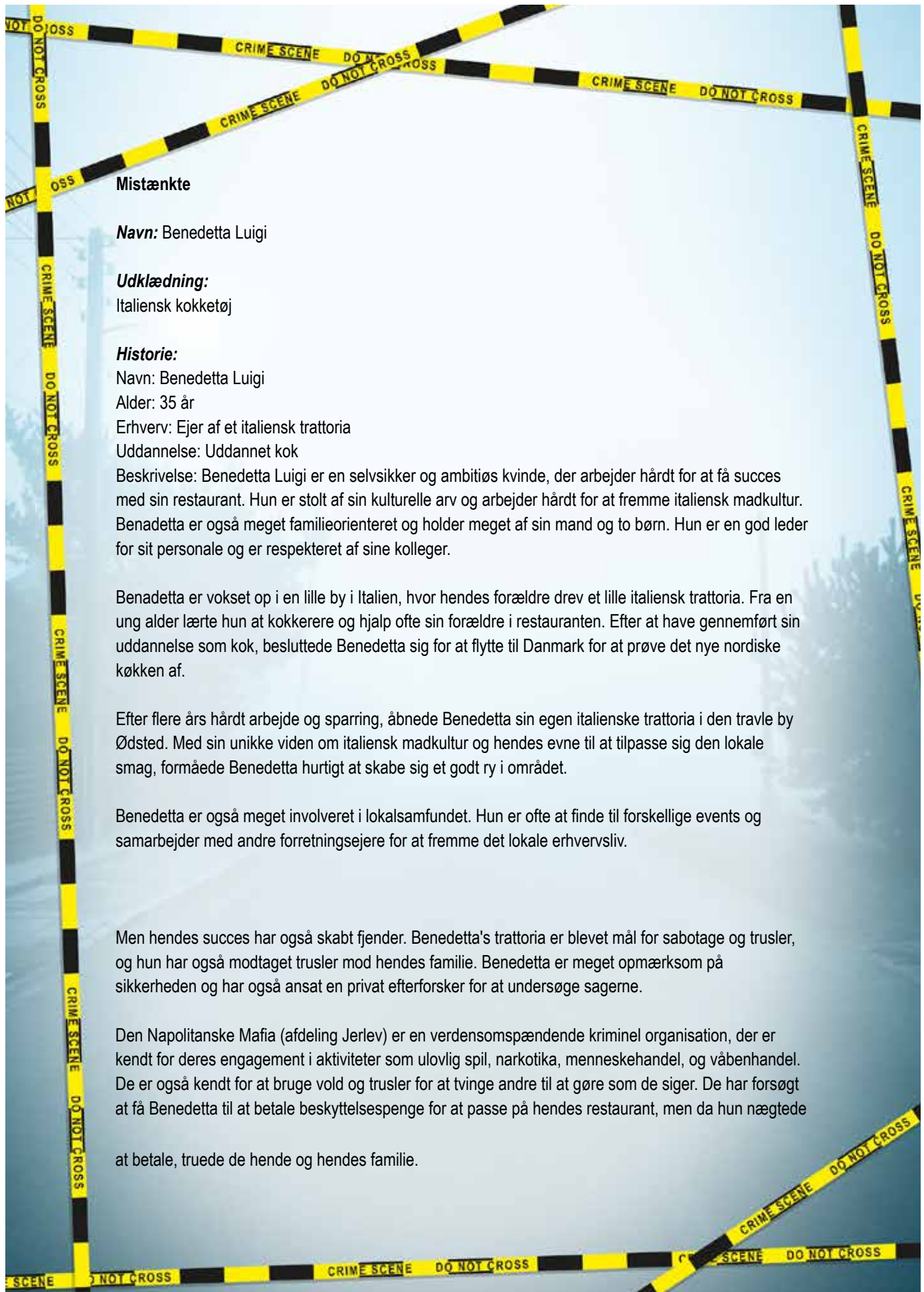
Fodspor	Benjamin Bossa	Benedetta Luigi	Dansa Staffan	Ingvar Dunkelmunk	Pedel Keld
Bålhytten		x	x		
Svinget	x				
Fyrrum		x			x
Salle	x	x	x	x	x
Deltagerfløj		x	x	x	x



LIGSYN

Offer fundet bag Halle. Det første ligsyn har vist at afdøde blev dræbt mellem kl. 8:15 og 8:45 den 8. april. Dødsårsag kan ikke bekræftes, men det ligner ikke en ulykke, da der er spor efter slag. Liget er blevet flyttet efter gerningstidspunktet.

**Gerningsstedet må
ikke betrædes!**



Mistænkte

Navn: Benedetta Luigi

Udklædning:

Italiensk kokketøj

Historie:

Navn: Benedetta Luigi

Alder: 35 år

Erhverv: Ejer af et italiensk trattoria

Uddannelse: Uddannet kok

Beskrivelse: Benedetta Luigi er en selvsikker og ambitiøs kvinde, der arbejder hårdt for at få succes med sin restaurant. Hun er stolt af sin kulturelle arv og arbejder hårdt for at fremme italiensk madkultur. Benedetta er også meget familieorienteret og holder meget af sin mand og to børn. Hun er en god leder for sit personale og er respekteret af sine kolleger.

Benedetta er vokset op i en lille by i Italien, hvor hendes forældre drev et lille italiensk trattoria. Fra en ung alder lærte hun at kokkerere og hjalp ofte sin forældre i restauranten. Efter at have gennemført sin uddannelse som kok, besluttede Benedetta sig for at flytte til Danmark for at prøve det nye nordiske køkken af.

Efter flere års hårdt arbejde og sparring, åbnede Benedetta sin egen italienske trattoria i den travle by Ødsted. Med sin unikke viden om italiensk madkultur og hendes evne til at tilpasse sig den lokale smag, formåede Benedetta hurtigt at skabe sig et godt ry i området.

Benedetta er også meget involveret i lokalsamfundet. Hun er ofte at finde til forskellige events og samarbejder med andre forretningsejere for at fremme det lokale erhvervsliv.

Men hendes succes har også skabt fjender. Benedetta's trattoria er blevet mål for sabotage og trusler, og hun har også modtaget trusler mod hendes familie. Benedetta er meget opmærksom på sikkerheden og har også ansat en privat efterforsker for at undersøge sagerne.

Den Napolitanske Mafia (afdeling Jerlev) er en verdensomspændende kriminel organisation, der er kendt for deres engagement i aktiviteter som ulovlig spil, narkotika, menneskehandel, og våbenhandel. De er også kendt for at bruge vold og trusler for at tvinge andre til at gøre som de siger. De har forsøgt at få Benedetta til at betale beskyttelsespenge for at passe på hendes restaurant, men da hun nægtede at betale, truede de hende og hendes familie.

FORTROLIGT

*UDLEVERES KUN VED SAMTYKKE

Navn: Benedetta luigi
Alder: 35 år
Erhverv: Ejer af et italiensk trattoria
Uddannelse: Uddannet kok

BAGGRUND

Benedetta er vokset op i en lille by i Italien, hvor hendes forældre drev et lille italiensk trattoria. Fra en ung alder lærte hun at kokkerere og hjalp ofte sine forældre i restauranten. Efter at have gennemført sin uddannelse som kok, besluttede Benedetta sig for at flytte til Danmark for at prøve det nye nordiske køkken af.

Efter flere års arbejde og sparring, åbnede Benedetta sin egen italienske trattoria i den travle by Ødsted. Med sin viden om italiensk madkultur og hendes evne til at tilpasse sig den lokale smag, formåede Benedetta hurtigt at skabe sig et godt ry i området. Benedetta er dertil meget involveret i lokalsamfundet. Hun er ofte at finde til forskellige events og samarbejder med andre forretningsejere for at fremme det lokale erhvervsliv.

Men hendes succes har også skabt fjender, og vores kendskab til hende har hidtil været i forbindelse med at hun har anmeldt middel til hård hærværk mod hendes restaurant.

AFHØRERENS KOMMENTARER

Benedetta Luigi er en selvsikker og ambitiøs kvinde, der arbejder hårdt for at få succes med sin restaurant. Hun er stolt af sin kulturelle arv og arbejder hårdt for at fremme italiensk madkultur.

Benadetta er også meget familieorienteret og holder meget af sin mand og to børn. Hun virker til at være en god leder for sit personale og respekteret af sine kolleger.

Postbeskrivelse til postmandskab

Sted:

Bålhytten

Situation:

Alle bordebænkesæt er væltet. Dåser, reb, og andre mærkelige ting fra Halle ligger over det hele. Benedetta er sur, da hun har været oppe og slås. Hjælp med at rydde op ved at få de vigtige dåser med hakkede tomater ud i den rigtige rækkefølge.

Opgave (bemandet):

Der er placeret en stor cirkel med ting i. Cirklen kan ikke betrædes, da der er smadret glas. Deltagerne skal derfor fange tingene ud af cirklen med kæmpe spaghettier (2 stk rafter).

“Man er ikke kok, hvis man ikke laver spaghetti godt”

Deltagerne skal tage dåserne ud i rækkefølge. Den næste dåse står på den tidligere. Fx Sicilanske tomater leder videre til Sunmaid som leder videre til Milano osv. God tur.

Materialer:

- 2 stk. lange rafter
- 10 Tomme dåser med labels
- Reb & div. forhindrings genstande fra Halle



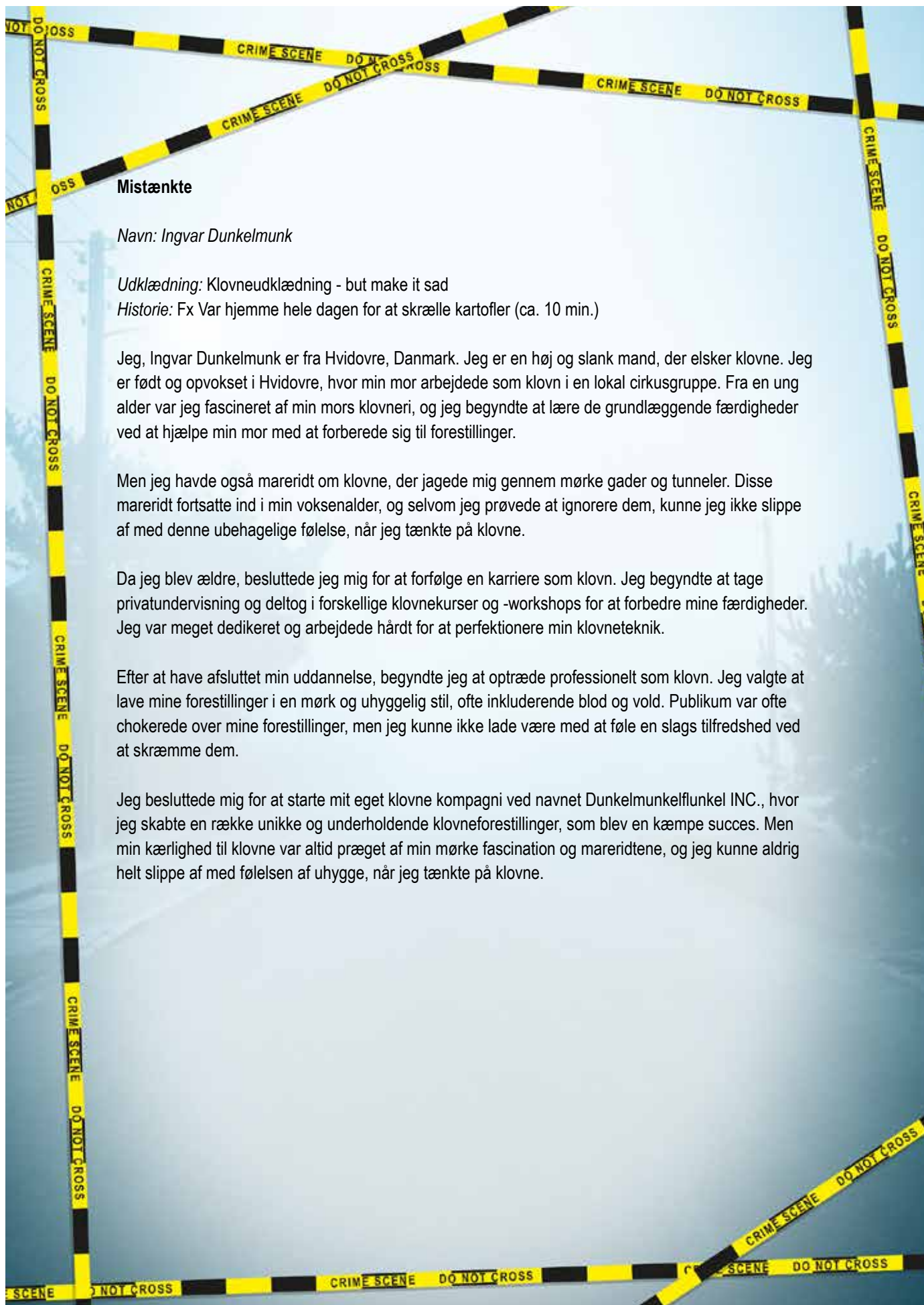
KUK I KØKKENET

HJÆÆÆLP! Der er komplet kaos i køkkenet. Alle dåser ligger spredt, glas er knust og ligger truende ud over hele gulvet. Endnu engang har der været nogle lokale lømler forbi og sabotere fredelige og velmenende virksomhedsdrivende her i byen!

Hjælp Bennedetta med at skabe orden i kaos, men pas på i ikke skærer jer i fusselankerne, så bliver i nemlig nødt til at start forfra.

OPGAVE

Hold jer på yderkanten af cirklen og brug de to store spaghettier (rafter) som pinde til at fiske dåserne ud i den rigtige rækkefølge. Under dåsen står der hvad den næste i skal have ud hedder og til sidst skal i vise hvilken rækkefølge der er den rigtige.



Mistænkte

Navn: *Ingvar Dunkelmunk*

Udklædning: *Klovneudklædning - but make it sad*

Historie: *Fx Var hjemme hele dagen for at skrælle kartofler (ca. 10 min.)*

Jeg, Ingvar Dunkelmunk er fra Hvidovre, Danmark. Jeg er en høj og slank mand, der elsker klovne. Jeg er født og opvokset i Hvidovre, hvor min mor arbejdede som klovner i en lokal cirkusgruppe. Fra en ung alder var jeg fascineret af min mors klovneri, og jeg begyndte at lære de grundlæggende færdigheder ved at hjælpe min mor med at forberede sig til forestillinger.

Men jeg havde også mareridt om klovne, der jagede mig gennem mørke gader og tunneler. Disse mareridt fortsatte ind i min voksenalder, og selvom jeg prøvede at ignorere dem, kunne jeg ikke slippe af med denne ubehagelige følelse, når jeg tænkte på klovne.

Da jeg blev ældre, besluttede jeg mig for at forfølge en karriere som klovner. Jeg begyndte at tage privatundervisning og deltog i forskellige klovnekurser og -workshops for at forbedre mine færdigheder. Jeg var meget dedikeret og arbejdede hårdt for at perfektionere min klovneteknik.

Efter at have afsluttet min uddannelse, begyndte jeg at optræde professionelt som klovner. Jeg valgte at lave mine forestillinger i en mørk og uhyggelig stil, ofte inkluderende blod og vold. Publikum var ofte chokerede over mine forestillinger, men jeg kunne ikke lade være med at føle en slags tilfredshed ved at skræmme dem.

Jeg besluttede mig for at starte mit eget klovne kompagni ved navnet Dunkelmunkelfunkel INC., hvor jeg skabte en række unikke og underholdende klovneforestillinger, som blev en kæmpe succes. Men min kærlighed til klovne var altid præget af min mørke fascination og mareridtene, og jeg kunne aldrig helt slippe af med følelsen af uhygge, når jeg tænkte på klovne.

FORTROLIGT

*UDLEVERES KUN VED SAMTYKKE

Navn: Ingvar Dunkelmunk
Alder: 42 år
Erhverv: Klovne & Indehaver af klovnekompaniet Dunkelmunkelflunkel INC.
Uddannelse: Gøglerskolen, samt div. nationale Klovne-kurser

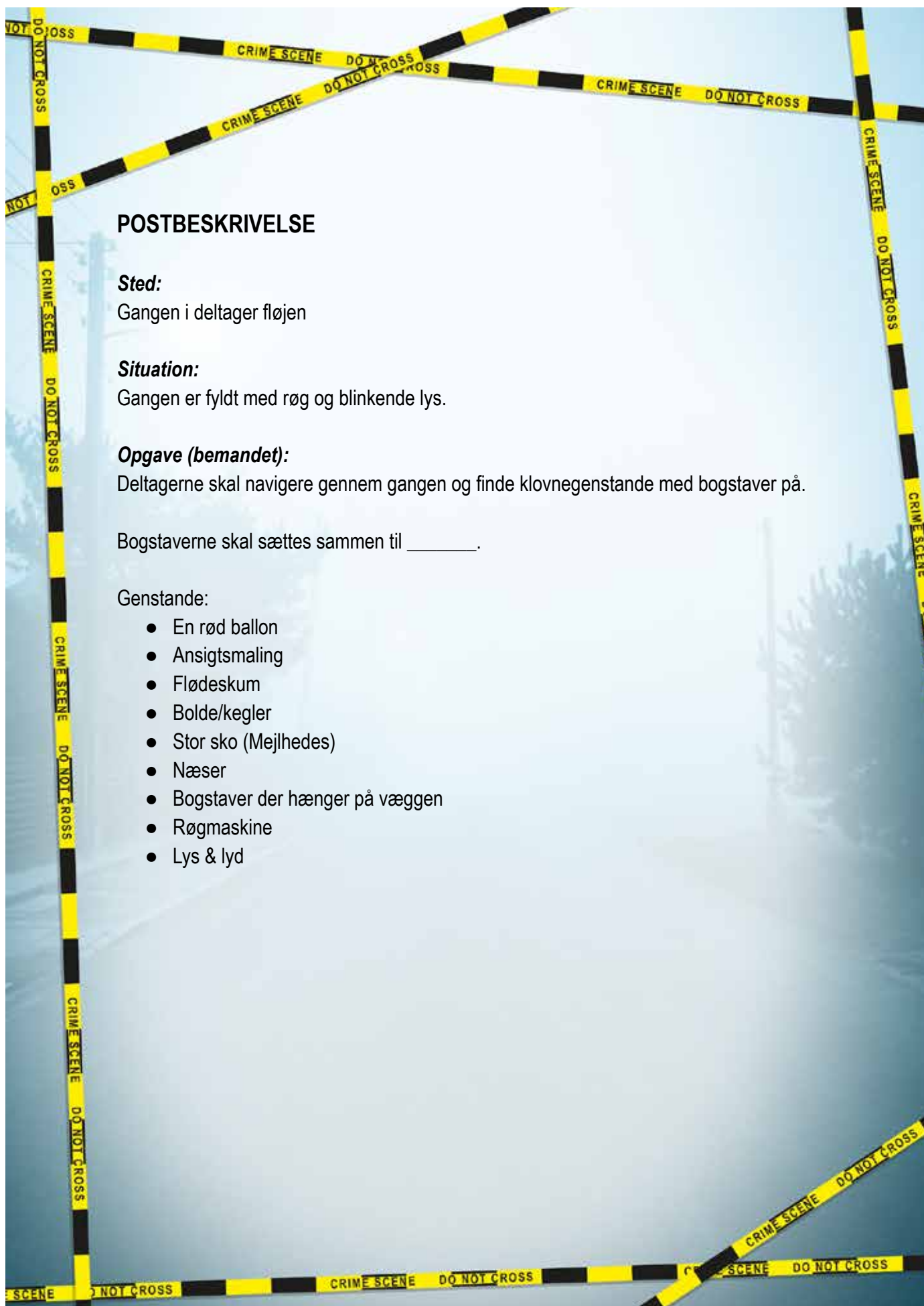
BAGGRUND

Født og opvokset i Hvidovre hos sin mor, der ligeledes har haft en lang karriere indenfor klovnerier. Herfra stammer Ingvars interesse der således har fulgt ham helt fra en ung alder. Denne fascination har også haft mere dunkle minder med sig, der har sat spor i Ingvar og inspireret ham til, gennem sit eget klovne kompagni, at dyrke og afmystificere de mørkere sider af klovnen. Således har han opbygget en konstant rejsende virksomhed med fin økonomi omkring hans interesse.

I en branche som klovnen er der naturligvis altid rivaliseringer, særligt er Ingvar udfordret af bl.a. Pjerrot der har en stabilitet i hans klovne-virke. Derudover har Ingvar en længere periode været i strid med Pennywise klovnen, der 10 år efter at Ingvar åbnede sit klovnekompani Dunkelmunkelflunkel INC., er endt med at stjæle al opmærksomhed medieomtale fra de andre dunkle klovne. Ingvar står nævnt i vores systemer i forbindelse med uroligheder og verbale trusler til en klovne-konference tilbage i 2005.

AFHØRERENS KOMMENTARER

Var meget i chok og stod med åben mund under hele afhøringen. Forsøgte sig med små rappe sjove bemærkninger, der faldt til jorden. Virker til at mangle stedsfornemmelse.



POSTBESKRIVELSE

Sted:

Gangen i deltager fløjen

Situation:

Gangen er fyldt med røg og blinkende lys.

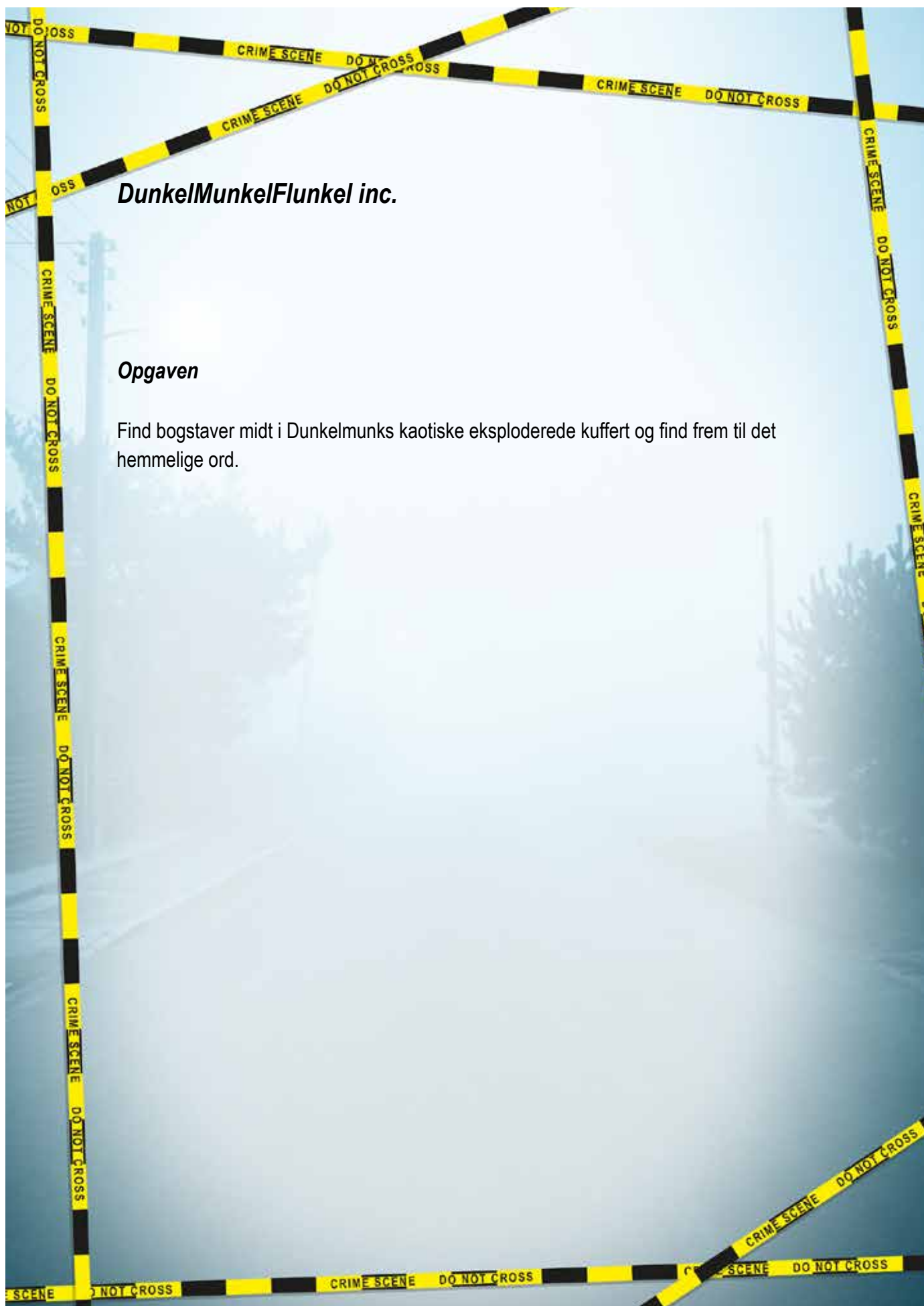
Opgave (bemandet):

Deltagerne skal navigere gennem gangen og finde klovnegenstande med bogstaver på.

Bogstaverne skal sættes sammen til _____.

Genstande:

- En rød ballon
- Ansigtsmaling
- Flødeskum
- Bolde/kegler
- Stor sko (Mejlhedes)
- Næser
- Bogstaver der hænger på væggen
- Røgmaskine
- Lys & lyd



DunkelMunkelFlunkel inc.

Opgaven

Find bogstaver midt i Dunkelmunks kaotiske eksploderede kuffert og find frem til det hemmelige ord.



Mistænkte

Navn: Pedel Keld

Udklædning: Overskæg (Redneck - motherfucker overskæg), overalls eller Waders, verdens største nøglebundt, truckerkasket, har en udskiftelig håndprotese, der kan være alt muligt. F.eks. en dejkrog eller en tommestok, næsering og piercet øjenbryn

Historie: 35 år gammel, uddannet Zoolog og tidligere håndmodel. Mistede dog hånden i en tragisk ulykke med en kæleged, hvor der gik koldbrand i såret. Efter en mislykket amputation fra DAK (Danske Amatør-Kirurger på Viborg Sygehus) var han nødt til at sige sit Zoolog-job op. Hans gode ven Ingvar Kamprad designede en ny håndprotese, efter svenske traditioner og den blev påsat under stor pressedækning - den var dog svær at samle. Efter et par års arbejdsløshed, hvor han udnyttede dagpengesystemet på det groveste, tog han en tur til USA for forsikringspengene. Her var han et smut i Vegas, hvor han mødte en dealer, som han blev gift med i den lokale kirke. Ægteskabet gik dog i opløsning, da hun fandt ud af at han ikke kunne lide Elvis. Efter bruddet var han dybt ulykkelig og tog kortvarigt i kloster i Sønderjylland. Her mødte han pedellen Hansemann, der inspirerede ham til at finde nye græsgange som pedel. Hans indre pedel blev vækket i klosteret under Hansemanns vinger.

I det lokale dagblad så han en annonce om at blive pedel på Vork. Han fandt straks telefonprotesen frem og sendte en fax til formanden. Efter en 48 timer lang jobsamtale med introduktion til Fergie og Fyrrummet blev han optaget i gruppen "Det Sker i Ødsted" på Facebook og kunne nu tages i betragtning til pedel-erhvervet.

Han fik jobbet og kunne nu kalde sig pedel på Vork
Hans kerneopgaver på centeret består bla. af:

- Slukke brande
- Slå græs
- Plante græs
- Fodre høns (såfremt disse forefindes)
- Jage muldvarper
- Skifte vinduer
- Pudse vinduer

FORTROLIGT

*UDLEVERES KUN VED SAMTYKKE

Navn: Pedel Keld
Alder: 35 år
Erhverv: Pedel
Uddannelse: Zoolog

BAGGRUND

35 år gammel, uddannet Zoolog og tidligere håndmodel. Mistede dog hånden i en tragisk ulykke med en kæleked, hvor der gik koldbrand i såret. Efter en mislykket amputation han nødt til at sige sit Zoolog-job op. Hans ven Ingvar Kamprad designede derefter en håndprotese til Keld og så var han stort set funktionsdygtig igen.

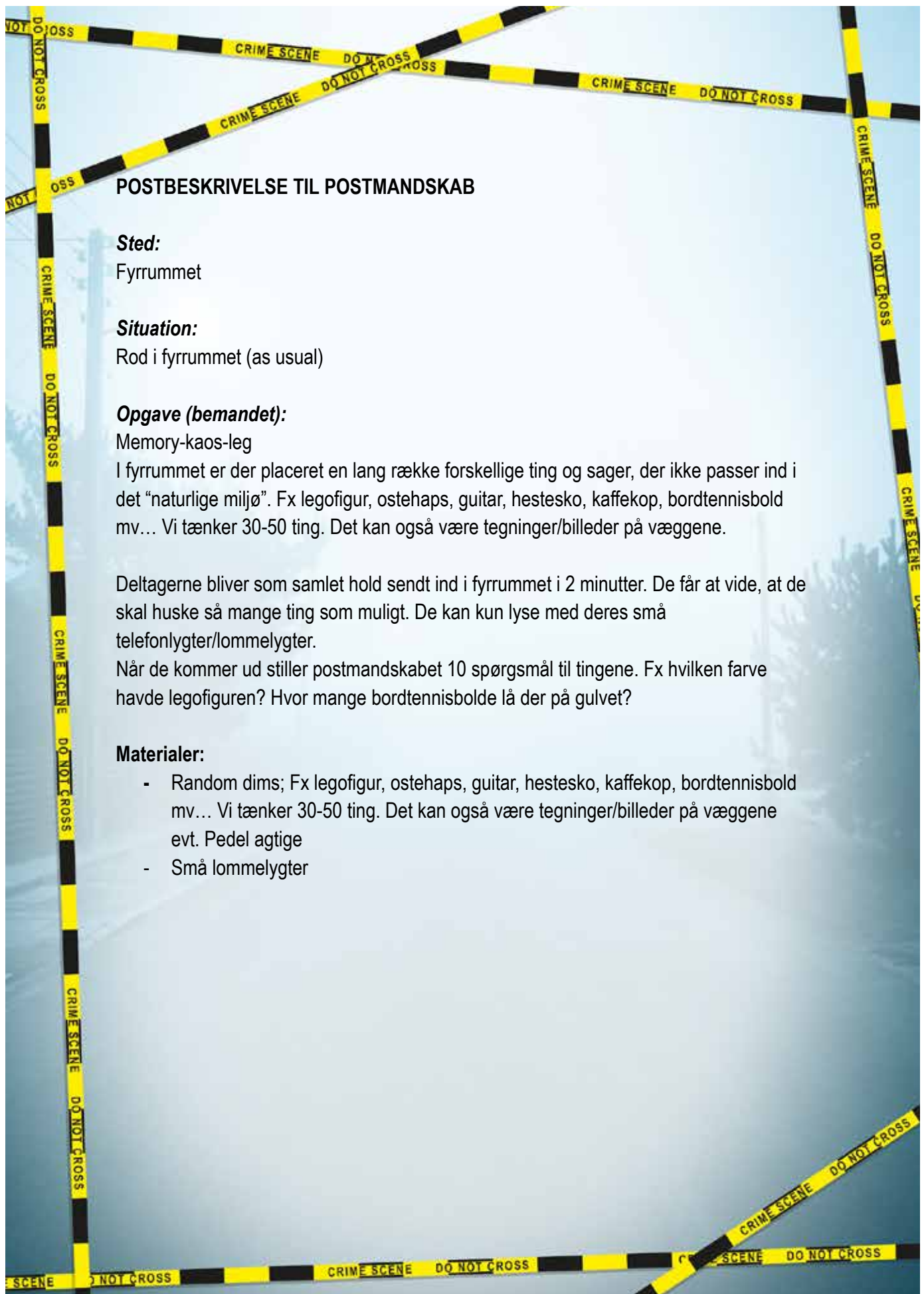
Efter et par års arbejdsløshed tog han en tur til USA for forsikringspengene. Ved et smut i Vegas, mødte han en dealer, som han blev gift med i den lokale kirke. Ægteskabet gik dog i opløsning, hun fandt ud af at han ikke kunne lide Elvis.

Efter bruddet var han dybt ulykkelig hvilket resulterede i et kortvarigt i kloster i Sønderjylland. Her mødte han pedellen Hansemann, der inspirerede ham til at finde nye græsgange som pedel. Hans indre pedel blev vækket i klosteret under Hansemanns vinger.

Hans kerneopgaver på centeret består bla. af at, slukke brande, slå græs, plante græs, jage muldvarper, skifte vinduer, pudse vinduer, tænde fyr, drikke kaffe, gå til hånd.

AFHØRERENS KOMMENTARER

Flink fyr - muligvis lidt skør.



POSTBESKRIVELSE TIL POSTMANDSKAB

Sted:

Fyrrummet

Situation:

Rod i fyrrummet (as usual)

Opgave (bemandet):

Memory-kaos-leg

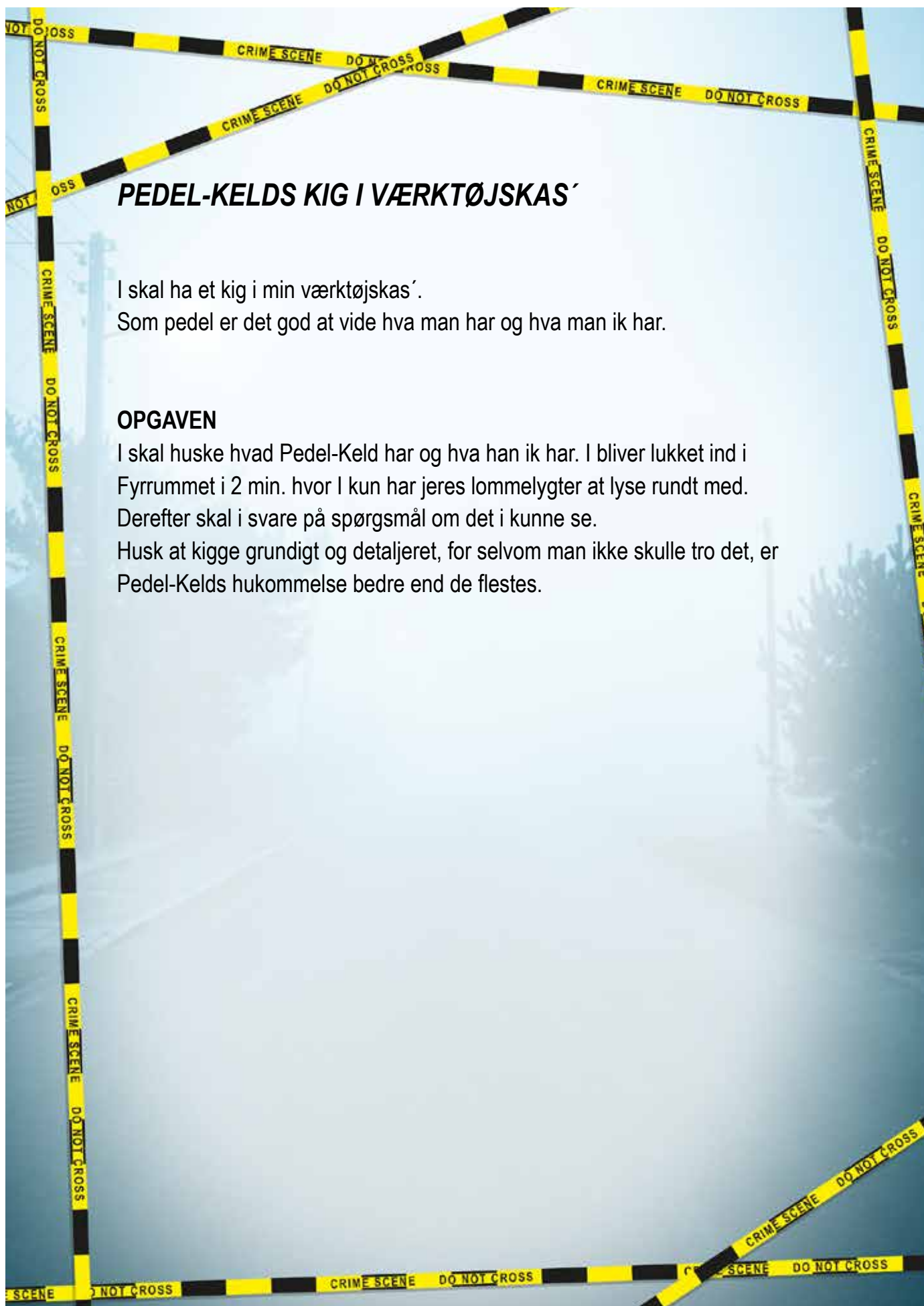
I fyrrummet er der placeret en lang række forskellige ting og sager, der ikke passer ind i det "naturlige miljø". Fx legofigur, ostepaps, guitar, hestesko, kaffekop, bordtennisbold mv... Vi tænker 30-50 ting. Det kan også være tegninger/billeder på væggene.

Deltagerne bliver som samlet hold sendt ind i fyrrummet i 2 minutter. De får at vide, at de skal huske så mange ting som muligt. De kan kun lyse med deres små telefonlygter/lommelygter.

Når de kommer ud stiller postmandskabet 10 spørgsmål til tingene. Fx hvilken farve havde legofiguren? Hvor mange bordtennisbolde lå der på gulvet?

Materialer:

- Random dims; Fx legofigur, ostepaps, guitar, hestesko, kaffekop, bordtennisbold mv... Vi tænker 30-50 ting. Det kan også være tegninger/billeder på væggene evt. Pedel agtige
- Små lommelygter



PEDEL-KELDS KIG I VÆRKTØJSKAS'

I skal ha et kig i min værktøjskas'.

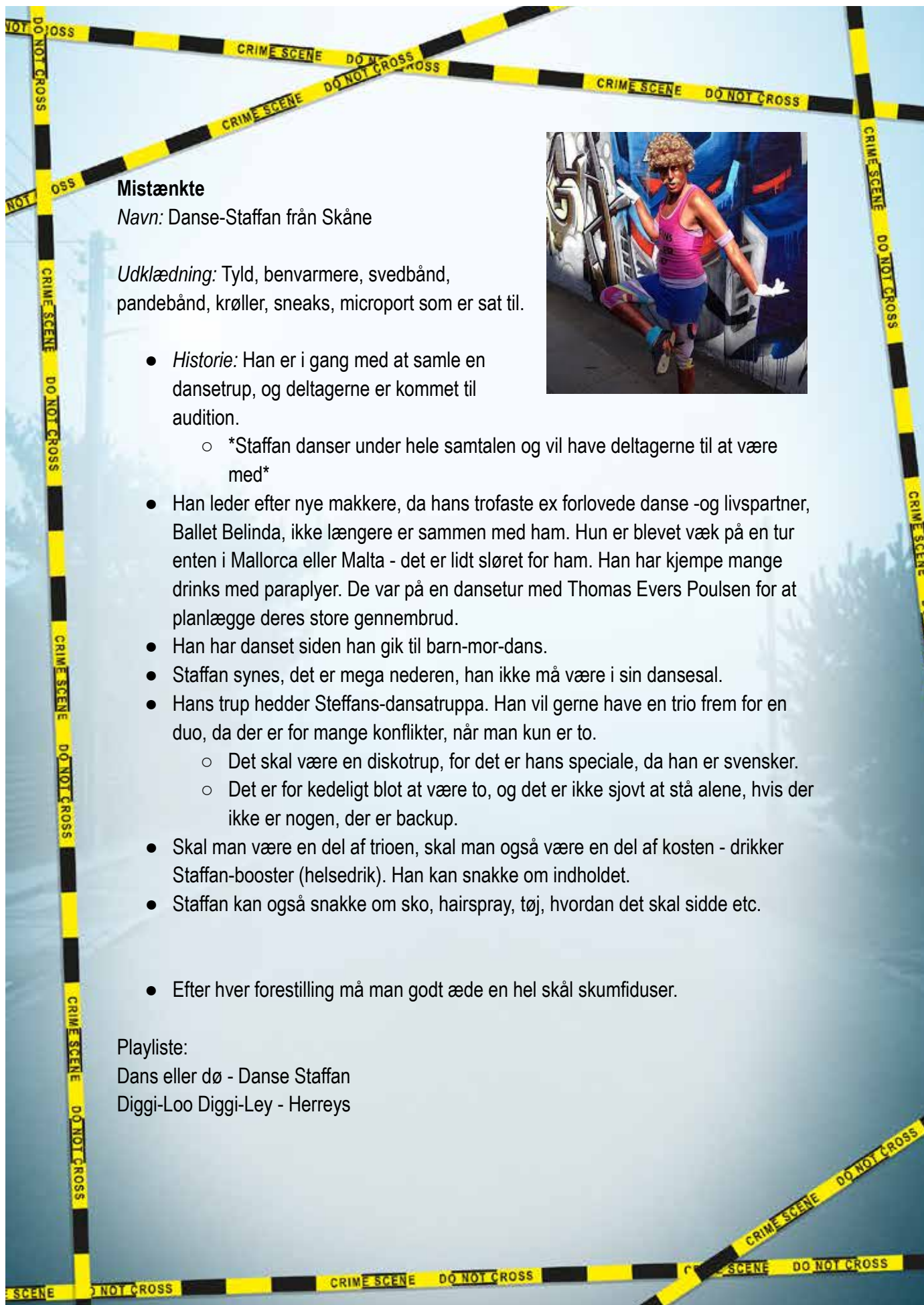
Som pedel er det god at vide hva man har og hva man ik har.

OPGAVEN

I skal huske hvad Pedel-Keld har og hva han ik har. I bliver lukket ind i Fyrrummet i 2 min. hvor I kun har jeres lommelygter at lyse rundt med.

Derefter skal i svare på spørgsmål om det i kunne se.

Husk at kigge grundigt og detaljeret, for selvom man ikke skulle tro det, er Pedel-Kelds hukommelse bedre end de flestes.



Mistænkte

Navn: Danse-Staffan från Skåne

Udklædning: Tyld, benvarmere, svedbånd, pandebånd, krøller, sneaks, microport som er sat til.



- *Historie:* Han er i gang med at samle en dansetrup, og deltagerne er kommet til audition.
 - *Staffan danser under hele samtalen og vil have deltagerne til at være med*
- Han leder efter nye makkere, da hans trofaste ex forlovede danse -og livspartner, Ballet Belinda, ikke længere er sammen med ham. Hun er blevet væk på en tur enten i Mallorca eller Malta - det er lidt sløret for ham. Han har kjempe mange drinks med paraplyer. De var på en dansetur med Thomas Evers Poulsen for at planlægge deres store gennembrud.
- Han har danset siden han gik til barn-mor-dans.
- Staffan synes, det er mega nederen, han ikke må være i sin dansesal.
- Hans trup hedder Steffans-dansatruppa. Han vil gerne have en trio frem for en duo, da der er for mange konflikter, når man kun er to.
 - Det skal være en diskotrup, for det er hans speciale, da han er svensker.
 - Det er for kedeligt blot at være to, og det er ikke sjovt at stå alene, hvis der ikke er nogen, der er backup.
- Skal man være en del af trioen, skal man også være en del af kosten - drikker Staffan-booster (helsedrik). Han kan snakke om indholdet.
- Staffan kan også snakke om sko, hairspray, tøj, hvordan det skal sidde etc.

- Efter hver forestilling må man godt æde en hel skål skumfiduser.

Playliste:

Dans eller dø - Danse Staffan

Diggi-Loo Diggi-Ley - Herreys

FORTROLIGT

*UDLEVERES KUN VED SAMTYKKE

Navn: Dansa-Staffan
Alder: 28 år
Erhverv: Danser, stiftet Staffans Dansatruppa
Uddannelse: Mor-barn dans samt velrenommerede danseskoler i Sverige

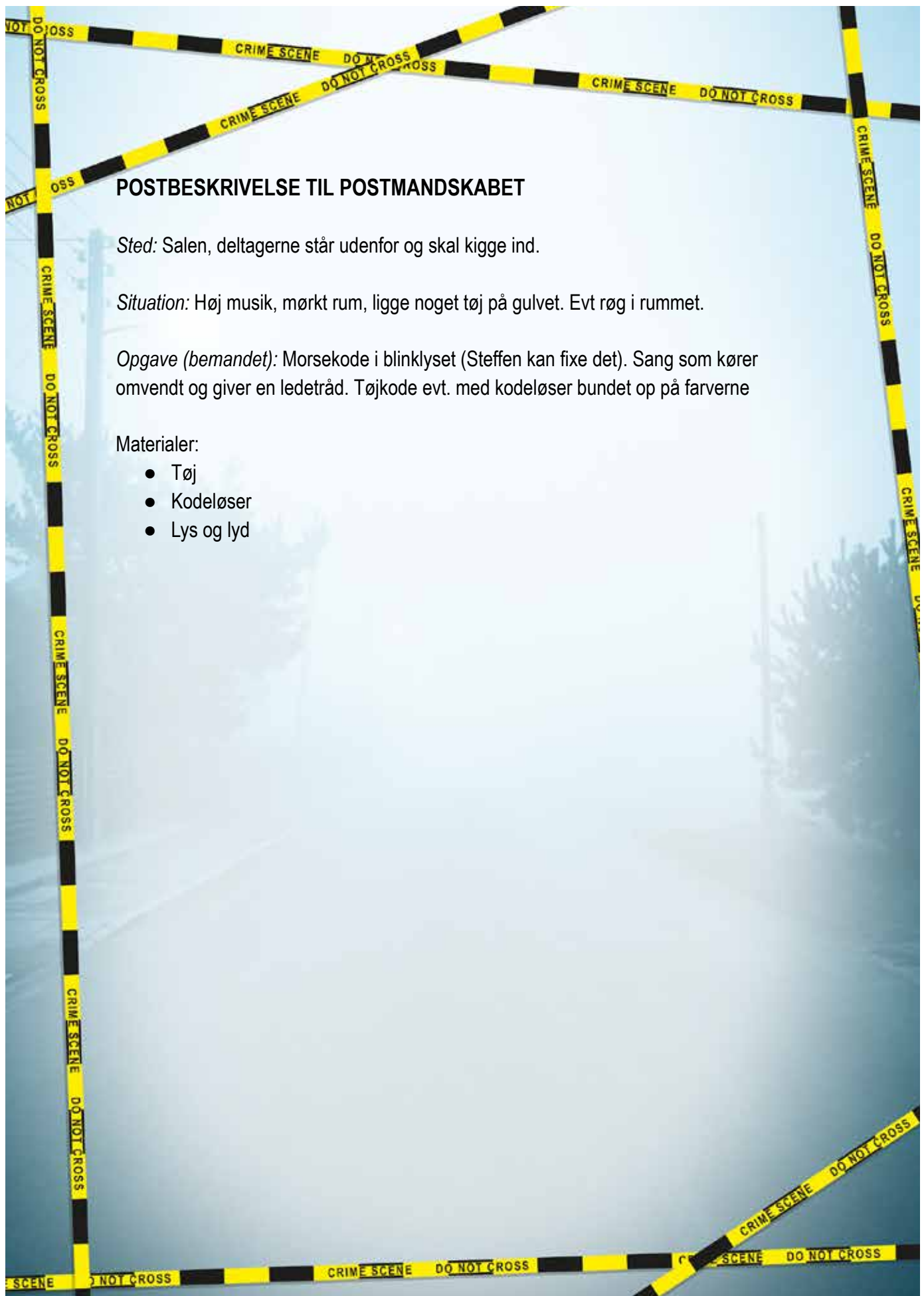
BAGGRUND

Opvokset i Sverige med sin mor og to større søskende. Danset sig vej igennem livet hvor han konstant har dygtiggjort sig inden for hans kropslige udfoldelser. Han er mest kendt for hans turne med Thomas Evers Poulsen, som han var på med sin ex-forlovede Ballet Belinda. Det var dog desværre også i denne forbindelse at de mistede kontakten, da Belina under slørede omstændigheder forsvandt fra turneen ved enten Malta eller Mallorca.

Disko er han foretrukne genre da han kommer fra Sverige og efter hver forestilling er der i Dansatruppan tradition for at spise en ordentlig omgang skumfiduser. Udover det går Steffan meget op i helse og helbred og har derfor altid en energikilde ved hånden.

AFHØRERENS KOMMENTARER

Meget energisk og sympatisk svensker. Har lidt svært ved at forstå dansk. Svært at forestille sig at denne person ville kunne slå et andet menneske ihjel.



POSTBESKRIVELSE TIL POSTMANDSKABET

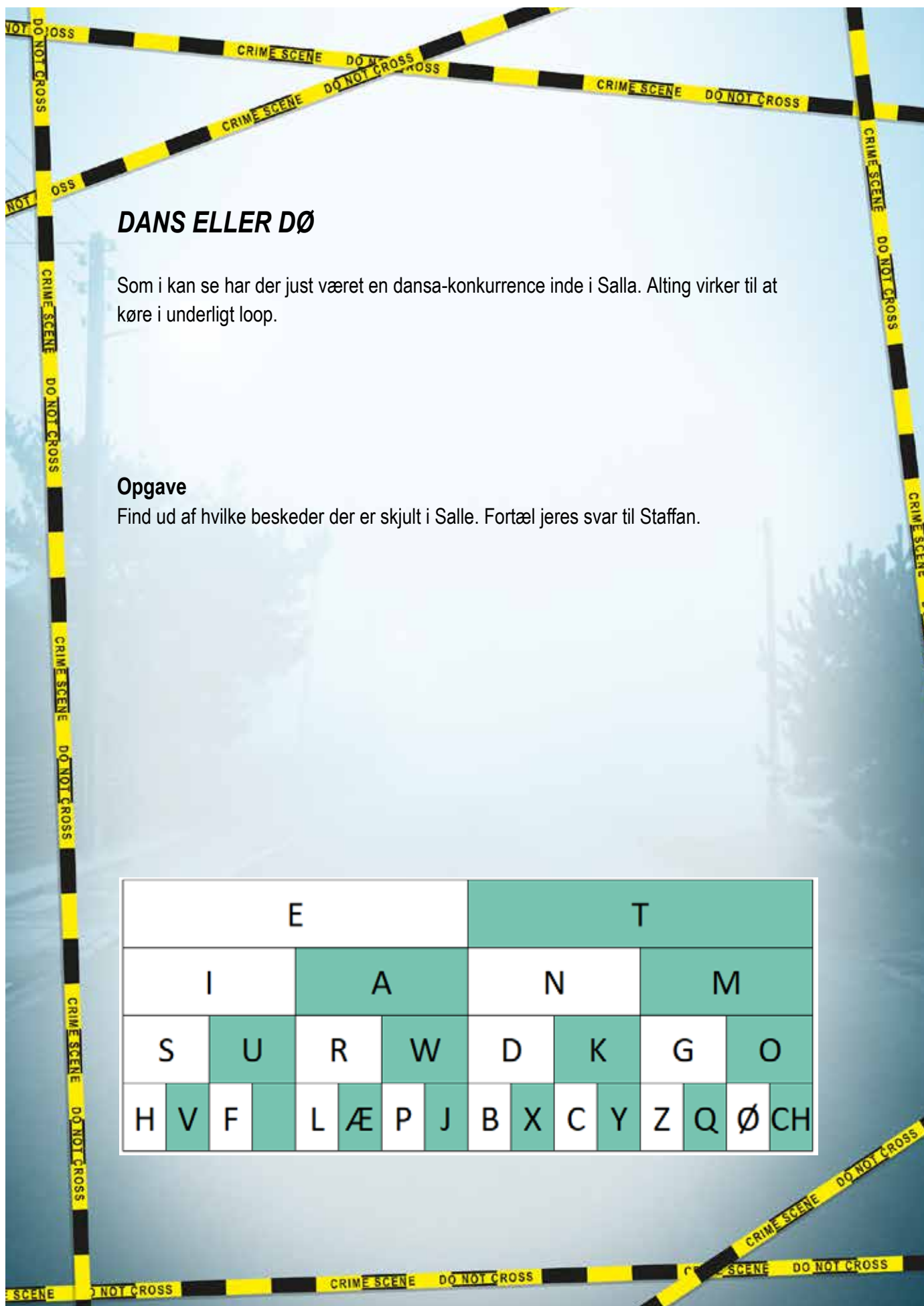
Sted: Salen, deltagerne står udenfor og skal kigge ind.

Situation: Høj musik, mørkt rum, ligge noget tøj på gulvet. Evt røg i rummet.

Opgave (bemandet): Morsekode i blinklyset (Steffen kan fixe det). Sang som kører omvendt og giver en ledetråd. Tøjkode evt. med kodeløser bundet op på farverne

Materialer:

- Tøj
- Kodeløser
- Lys og lyd



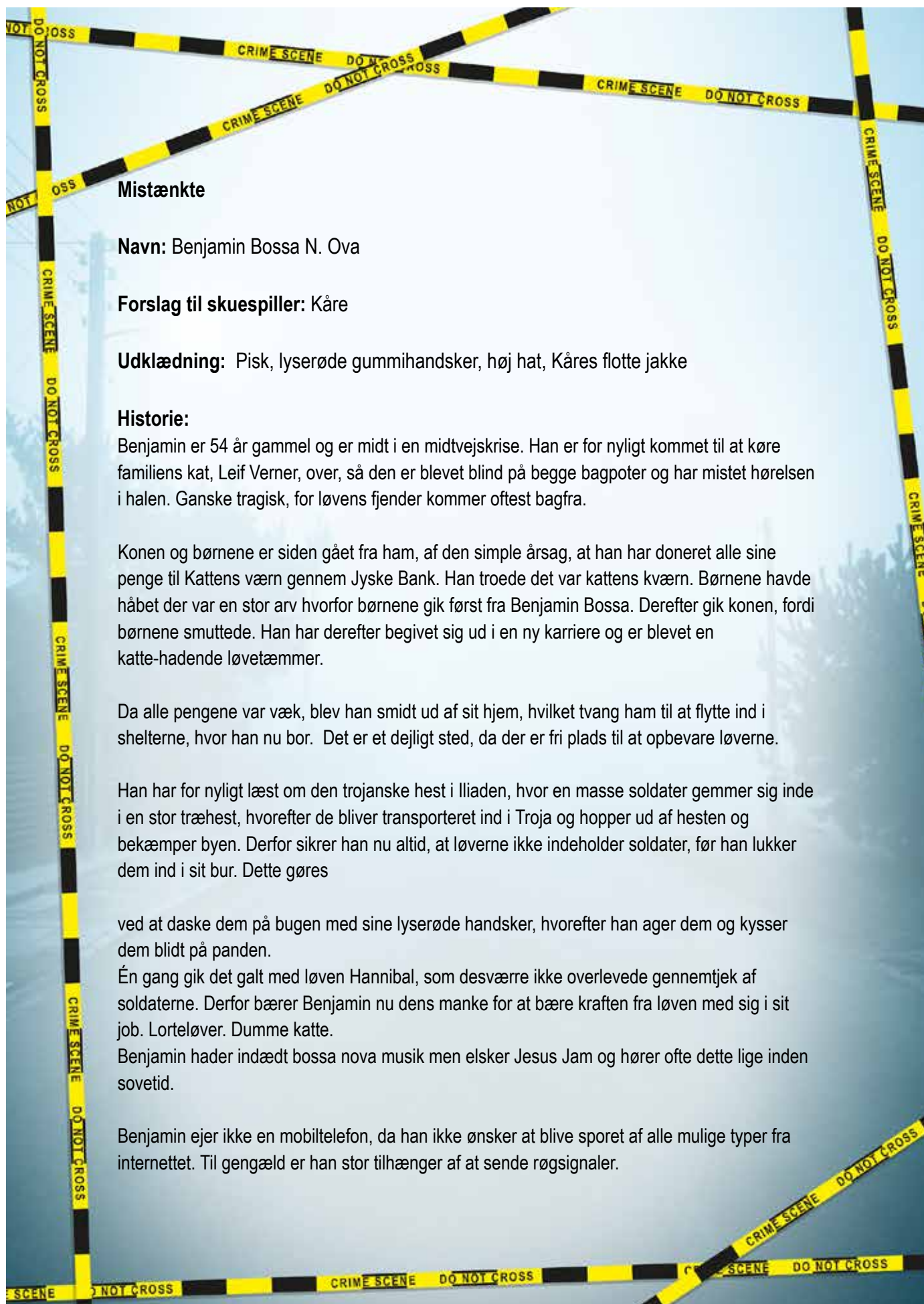
DANS ELLER DØ

Som i kan se har der just været en dansa-konkurrence inde i Salla. Alting virker til at køre i underligt loop.

Opgave

Find ud af hvilke beskeder der er skjult i Salla. Fortæl jeres svar til Staffan.

E					T									
I		A			N		M							
S	U	R	W	D	K	G	O							
H	V	F	L	Æ	P	J	B	X	C	Y	Z	Q	Ø	CH



Mistænkte

Navn: Benjamin Bossa N. Ova

Forslag til skuespiller: Kåre

Udklædning: Pisk, lyserøde gummihandsker, høj hat, Kåres flotte jakke

Historie:

Benjamin er 54 år gammel og er midt i en midtvejskrise. Han er for nyligt kommet til at køre familiens kat, Leif Verner, over, så den er blevet blind på begge bagpoter og har mistet hørelsen i halen. Ganske tragisk, for løvens fjender kommer oftest bagfra.

Konen og børnene er siden gået fra ham, af den simple årsag, at han har doneret alle sine penge til Kattens værn gennem Jyske Bank. Han troede det var kattens kværn. Børnene havde håbet der var en stor arv hvorfor børnene gik først fra Benjamin Bossa. Derefter gik konen, fordi børnene smuttede. Han har derefter begivet sig ud i en ny karriere og er blevet en katte-hadende løvetæmmer.

Da alle pengene var væk, blev han smidt ud af sit hjem, hvilket tvang ham til at flytte ind i shelterne, hvor han nu bor. Det er et dejligt sted, da der er fri plads til at opbevare løverne.

Han har for nyligt læst om den trojanske hest i Iliaden, hvor en masse soldater gemmer sig inde i en stor træhest, hvorefter de bliver transporteret ind i Troja og hopper ud af hesten og bekæmper byen. Derfor sikrer han nu altid, at løverne ikke indeholder soldater, før han lukker dem ind i sit bur. Dette gøres

ved at daske dem på bugen med sine lyserøde handsker, hvorefter han ager dem og kysser dem blidt på panden.

Én gang gik det galt med løven Hannibal, som desværre ikke overlevede gennemtjek af soldaterne. Derfor bærer Benjamin nu dens manke for at bære kraften fra løven med sig i sit job. Lorteløver. Dumme katte.

Benjamin hader indædt bossa nova musik men elsker Jesus Jam og hører ofte dette lige inden sovetid.

Benjamin ejer ikke en mobiltelefon, da han ikke ønsker at blive sporet af alle mulige typer fra internettet. Til gengæld er han stor tilhænger af at sende røgsignaler.

FORTROLIGT

*UDLEVERES KUN VED SAMTYKKE

Navn: Benjamin N. Ova
Alder: 54 år
Erhverv: Løvetæmmer
Uddannelse: Den lille Katteskismus

BAGGRUND

Benjamin er 54 år gammel og er i en midtvejskrise. Han er for nyligt kommet til at køre familiens kat, Leif Verner, over, så den er blevet blind på begge bagpoter og har mistet hørelsen i halen. Konen og børnene er siden gået fra ham, pga. at han har doneret alle sine penge til Kattens værn gennem Jyske Bank. Han troede det var kattens kværn.

Børnene havde håbet der var en stor arv, hvorfor børnene gik først fra Benjamin Bossa. Derefter gik konen, fordi børnene smuttede. Han har derefter begivet sig ud i en ny karriere og er blevet en katte-hadende løvetæmmer.

Da alle pengene var væk, blev han smidt ud af sit hjem, hvilket tvang ham til at flytte ind i shelterne, hvor han bor. Her har han plads til at opbevare løverne, hvilket dog ikke er clearet med kommunen.

Benjamin hader indædt bossa nova musik men elsker Jesus Jam og hører ofte dette lige inden sovetid. Benjamin ejer ikke en mobiltelefon, da han ikke ønsker at blive sporet af alle mulige typer fra internettet. Til gengæld er han stor tilhænger af at sende røgsignaler.

AFHØRERENS KOMMENTARER

Vældig stolt mand. Vil ikke helt acceptere at der er begået et mord. Taler meget lige ud af posen.



POSTBESKRIVELSE TIL POSTMANDSKABET

Sted: Svinget

Situation: Forhindringsbane - Benjamins løvetæmmer-bane i et bur.

Deltagerne går sammen 2 og 2.

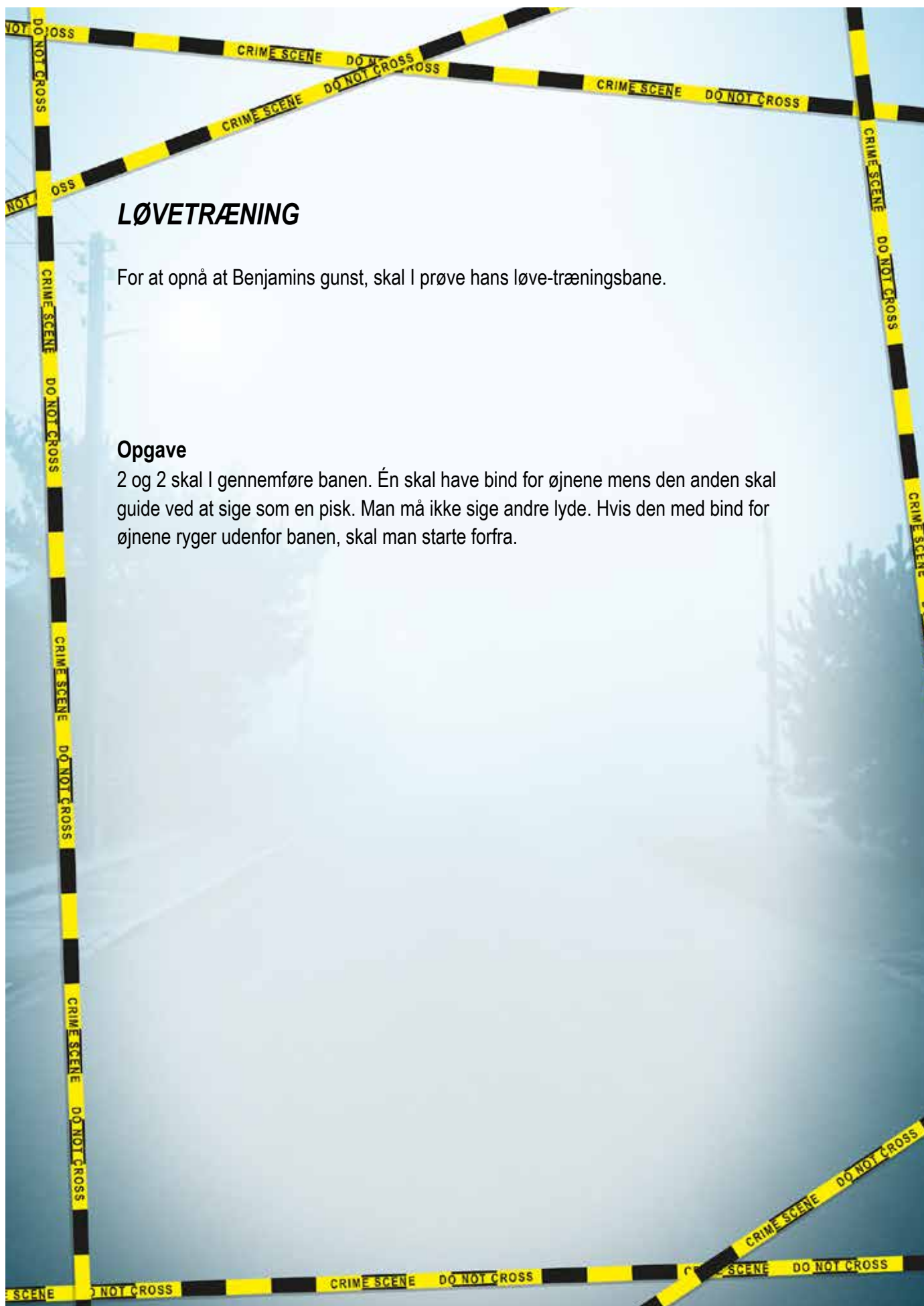
En deltager er løve og får løve-bind-for-øjnene. Denne deltager skal nu igennem en løve-forhindringsbane.

Den anden deltager er løvetæmmer og skal nu guide løve-deltageren gennem banen ved at sige som en pisk - men uden at røre.

De skal sige som en pisk og sige mis mis.

Materialer:

- Pisk
- Bind for øjnene



LØVETRÆNING

For at opnå at Benjamins gunst, skal I prøve hans løve-træningsbane.

Opgave

2 og 2 skal I gennemføre banen. Én skal have bind for øjnene mens den anden skal guide ved at sige som en pisk. Man må ikke sige andre lyde. Hvis den med bind for øjnene ryger udenfor banen, skal man starte forfra.

Genstand:
Lysestage/andagtsstagen

Opgave (ubemandet):
Deltagerne skal løse en sudoku (måske bare 1-6 - simpel sudoku), hvor markerede felter angiver hvor på koordinatsystemet mordvåbnet befinder sig

MORDVÅBEN

$x_1x_2;y_1y_2$

		7			8			1
	6	4		2	1		8	7
1	9	8	7			y_2		
			2		6		1	
6	2					7	9	y_1
4		3	1	9	7			8
	x_1		3	8	4		7	
	4	5	6		9		3	
				x_2	2		4	9

Genstand:
En lang hegnspæl

Opgave (ubemandet):

Rebus og gåde om hvor de skal gå hen og finde hegnspælen som et stukket ned i jorden - "Hvorfor er der ikke treogtyve timer på et døgn, eller fireogfyre dage på en måned?"



Genstand:
En badeand

Opgave (ubemandet):

Et rør med huller i står nede ved søen sammen med et par kopper. I røret er der huller i som deltagerne skal holde på med deres små fedtede hænder. I røret skal der være en gummiand, hvor der står under at dette er mordvåbnet.



Genstand:
En Gift

Opgave (ubemandet):
Deltagerne kan dufte sig frem til koden.



MORDVÅBEN

**Kan I mon dufte jer
frem til hintet?**

- 0 Salt
- 0 Paprika
- 1 Timian
- 1 Basilikum
- 2 Spidskommen
- 2 Garam Masala
- 3 Sort peber
- 3 Vanilje
- 4 Hjortetaksalt
- 4 Oregano
- 5 Chili
- 5 Hvidt peber

A B ; C D

Genstand:
Spisepinde

Opgave (ubemandet):

“Billede-skattejagt” Gruppen møder posten her finder de en kort beskrivelse og et billede af et sted på vork, dette sted skal de finde. Når gruppen har fundet stedet vil de ledes til et nyt sted på vork. Dette gentages som det vurderes passende for at overholde det fastsatte tidskrav.

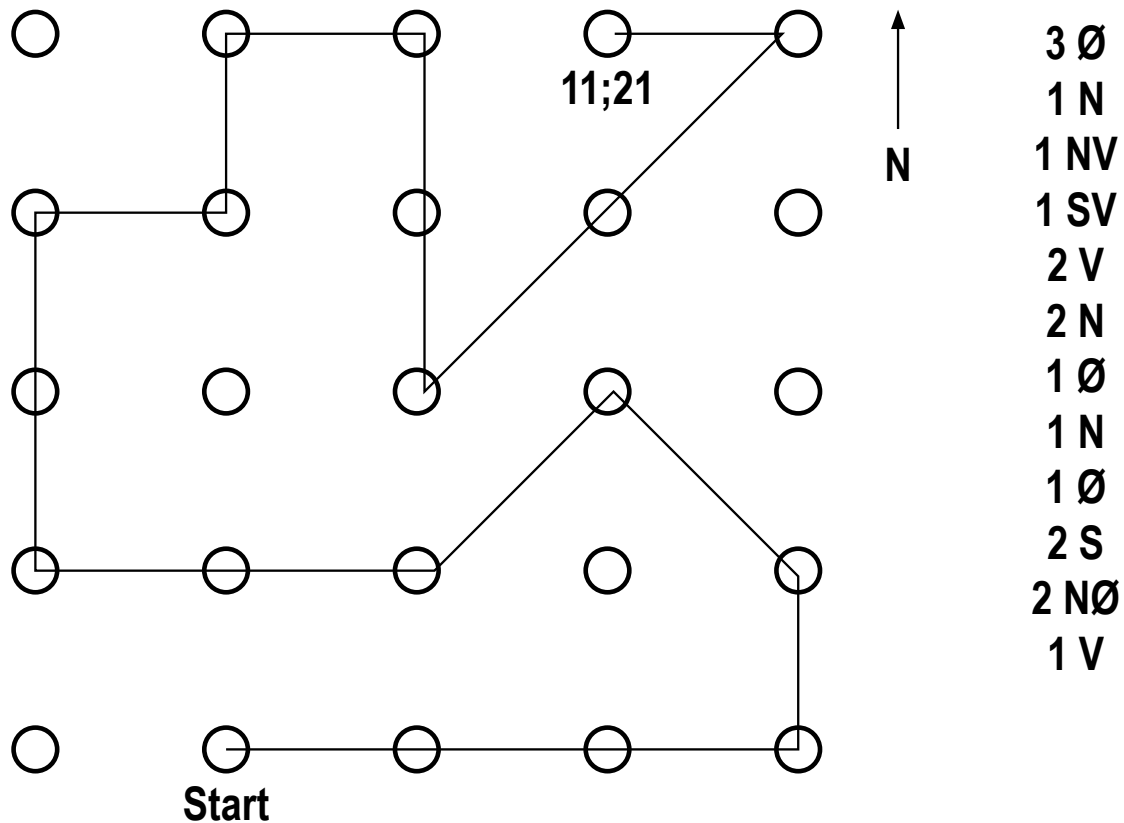


Genstand:
Kagerulle

Opgave (ubemandet):

Ved posten skal der ligge nogle instrukser, med hvordan man skal bevæge sig rundt i hegnspælefelte. Det koordinat der står på pælen man når frem til leder til mordvåbnet:





09;32 22;41 17;22 11;21 20;45

30;21 13;02 03;50 31;25 08;41

24;27 05;18 41;53 02;17 32;16

16;29 22;22 07;13 41;31 01;18

52;22 Start 09;28 15;26 04;23

Genstand:
Spade

Opgave (ubemandet):

Man får udleveret en pizzabakke med en udprintet pizza påført en illustration af en flot pizza inden i. Skinken og olivenerne i kanten af pizzaen er en morsekode, der fortæller hvor mordvåbnet findes.





Genstand:
Et strygejern

Opgave (ubemandet):
Et puslespil med et koordinat



