

De vuurtoren

Een schrijfspel voor één speler

Het licht moet branden

Schoor is een eiland van zand, helm en negen huizen, een halve dag varen ten noorden van Den Helder. Op de westpunt staat De Wachter: een gietijzeren vuurtoren van zevenendertig meter, met honderdwaalf treden en een lamp die elke nacht moet branden.

Op 1 november 1911 word jij daar afgezet. Je bent de nieuwe wachter. De vorige, Teun Visser, is in oktober verdwenen. Officieel is hij ‘op zee gebleven’. Op het eiland wil niemand over hem praten.

Je blijft tot de zomer. Je houdt het licht aan, je houdt een logboek bij, en je probeert te begrijpen wat hier is gebeurd. Teun heeft bladzijden achtergelaten, verstopt in de toren. Je zult ze een voor een vinden.

Wat je nodig hebt

- twee gewone dobbelstenen (of één, twee keer gegoooid)
- een potlood en een gum
- dit boek, of een eigen schrift voor je logboek
- een rustig moment per dag, een kwartier is genoeg

De regels

Het idee

De vuurtoren is een spel voor één speler. Je speelt het door te schrijven. Elke speelbeurt is één nacht op de toren die het opschrijven waard is; tussen twee beurten kunnen best een paar rustige dagen zitten. De dobbelstenen bepalen wat er gebeurt, jij bepaalt wat het betekent en schrijft het op in je logboek.

Er is geen goed of fout antwoord. Een nacht kan drie woorden zijn of drie bladzijden. Je speelt tot het spel eindigt, meestal na dertig tot veertig nachten. Veel spelers spelen één nacht per avond.

De staat van de toren

Je houdt drie dingen bij op het formulier De staat van de toren: Olie, Voorraad en Rust. Elk loopt van 0 tot 10. Je begint met 7 Olie (meer stond er niet meer in de tank), 8 Voorraad en 6 Rust. Hoger dan 10 kan niet.

Olie houdt het licht aan. Voorraad is je eten en drinken. Rust is hoe jij je houdt, alleen op een eiland, in de winter, met een geheim.

Voor je begint

Maak jewachter op de bladzijde Wie ben jij?. Zet op het formulier De mensen van Schoor alle vier de mensen op 0.

Gooi dan drie keer één dobbelsteen en schrijf de uitkomsten in de vakjes A, B en C op hetzelfde formulier. Zoek ze niet op. Dit zijn de geheimen van Schoor: ze zijn elk spel anders. Als je naar deel III gaat, lees je Geheim A. Als je naar deel IV gaat, Geheim B. In elk einde lees je Geheim C.

Een nacht, stap voor stap

1. Het weer en het licht. Gooi één dobbelsteen. 1–2: kalm. De lamp kan laag branden, dit kost geen olie. 3–4: wind. Olie —1. 5: storm. Olie —1, en vannacht kan er geen boot komen. 6: mist. Olie —1 en Rust —1.
2. Het eten. Voorraad —1. Heb je geen Voorraad meer, dan gaat er in plaats daarvan Rust —1 af.

Zo ziet het eruit

Een voorbeeldnacht

Nacht 7.

Ik gooi voor het weer een 4: wind. Olie van 6 naar 5. Ik eet: Voorraad van 7 naar 6.

De gebeurtenis.

Ik ben in deel II. Ik gooi een 3 en een 5: gebeurtenis 35. Een fles met een briefje spoelt aan. Er staat: Lees de volgende bladzijde van Teun. Ik heb er al drie gelezen, dus ik lees bladzijde 4.

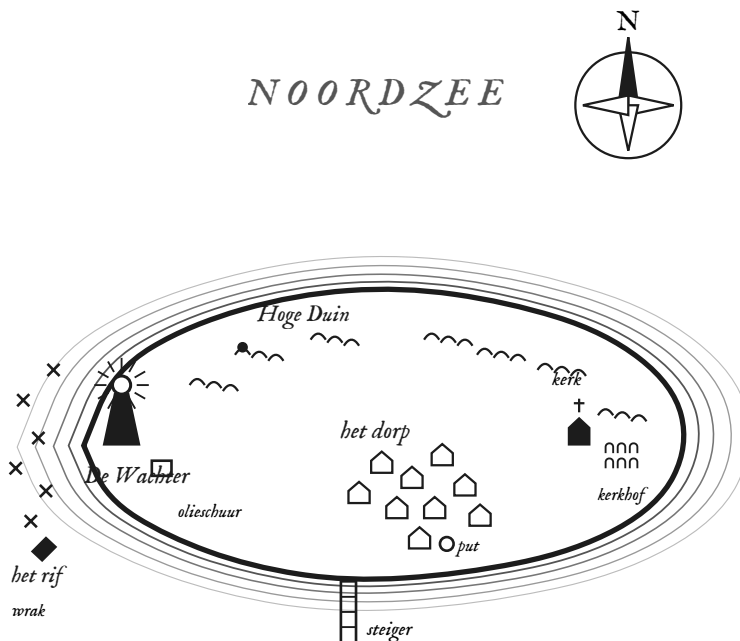
Het logboek.

'7 december. Wind uit het westen, het hele huis kraakt. Er spoelde een fles aan, het papiertje erin was nat, ik kon alleen een naam lezen: Johanna. 's Avonds vond ik in de kelder de vierde bladzijde van Teun. Ik heb hem twee keer gelezen en daarna de lamp nog een keer gepoetst, terwijl hij al schoon was.'

Geen boot.

Het is nacht 7, geen bootnacht (3, 6, 9...). Olie, Voorraad en Rust zijn alle drie hoger dan 0. De nacht is voorbij.

Het eiland Schoor



naar Den Helder, een halve dag varen

De Wachter – de vuurtoren, 112 treden.

Het rif – gevaarlijk bij westenwind.

Hoge Duin – het hoogste punt van het eiland.

Het dorp – negen huizen en een stal.

De kerk – aan de overkant van het duin.

De steiger – hier legt Hendrik aan.

Wie ben jij?

Gooi per vraag één dobbelsteen, of kies zelf. Schrijf het op als eerste bladzijde van je logboek.

Mijn naam _____ *Leeftijd* _____

Waarom nam je deze baan aan?

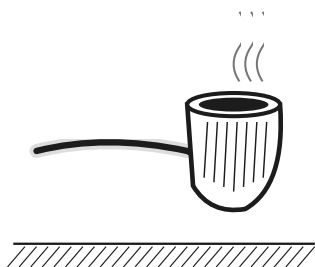
- | | |
|---|---|
| 1 | Je hebt schulden, en het Rijk betaalt op tijd. |
| 2 | Je bent iemand verloren en wilde weg van alles wat aan hem of haar deed denken. |
| 3 | Je bent op de vlucht voor iets wat je hebt gedaan. |
| 4 | Je hebt altijd van de zee gehouden. |
| 5 | Je vader was wachter, en je hebt hem iets beloofd. |
| 6 | Niemand anders wilde het. |

Wat heb je meegenomen?

- | | |
|---|--|
| 1 | Een viool. |
| 2 | Een bijbel met een brief erin die je nooit hebt gelezen. |
| 3 | Een foto van iemand die niet meer leeft. |
| 4 | Een fles jenever. Eenmalig: drink hem op wanneer je wilt voor Rust +2. |
| 5 | Een schetsboek. |
| 6 | Een revolver, die je nooit wilde gebruiken. |

Aan wie schrijf je?

- | | |
|---|--|
| 1 | Je moeder. |
| 2 | Je zus. |
| 3 | Iemand van wie je houdt en die niet op je wacht. |
| 4 | Je kind. |
| 5 | Iemand die dood is. |
| 6 | Niemand. Je schrijft aan jezelf. |



I

Aankomst

november

Deel I · Aankomst

eerste dobbelsteen: 1

-
- I1** ☐ Hendrik brengt een tweede lading kisten voor de toren.
Help je hem met het uitladen?
| Ja: *Hendrik +1 · Ryst -1*
| Nee, je staat alleen te kijken: *geen gevolgen*
-
- I2** ☐ De lantaarnkamer ruikt naar petroleum en naar iets
zoets. Beschrijf hoe je hem voor het eerst ziet.
-
- I3** ☐ Er ligt een kat op je bed. Hij doet alsof hij hier woont.
Geef hem een naam.
Ryst +1
-
- I4** ☐ In de keukenla ligt een pijp met nog tabak erin. Wie heeft
hem het laatst gerookt, en wanneer?
Lees de volgende bladzijde van Teun
-
- I5** ☐ Je telt de treden naar boven: honderdtwaalf. Die avond
tel je er honderddertien. Wat doe je?
Ryst -1
-
- I6** ☐ Een vrouw uit het dorp brengt brood, maar wil niet bin-
nenkomen. Waarom niet, denk je?
Voorraad +1 · Geesje +1
-

Deel I · Aankomst

eerste dobbelsteen: 2

-
- 21** ☐ Je blijft voor het eerst de hele nacht bij de lamp zitten. Hoe voelt het, verantwoordelijk te zijn voor schepen die je nooit zult zien?
-
- 22** ☐ Je schrijft je eerste brief naar huis. Wat vertel je, en wat vertel je niet?
Lees de volgende bladzijde van Teun
-
- 23** ☐ De wind draait naar het noordwesten en de hele toren begint te zingen. Waar doet het geluid je aan denken?
-
- 24** ☐ Achter in het olieschuurtje staat een vergeten vat olie. Het stempel is niet van het Rijk, maar van iemand uit het dorp. Gebruik je het?
| Ja: *Olie* +2 · *Het dorp* -1
| Nee, je laat het staan: *Rust* -1
-
- 25** ☐ Aan de binnenkant van de deur zijn streepjes gekrast, in groepjes van vijf. Hoeveel zijn het? Wat telde iemand?
Lees de volgende bladzijde van Teun
-
- 26** ☐ Vanaf de galerij zie je het dorp. Negen huizen. In maar één brandt licht. Van wie is dat huis, denk je?
-