WARIES MISDAADREEKS · Nº 066

Glazen Water in Almere

De zaak van de dode gastheer aan het Weerwater

Moordspel voor zes spelers en een spelleider
Speelduur 2,5 tot 3,5 uur · vanaf 16 jaar

UITGEVERIJ WARIES

Inhoud

VOOR HET SPEL

Welkom aan boord ... 5
Spelregels ... 7
Voor de spelleider ... 9
De uitnodiging ... 11
Wie is wie ... 12
De Glazen Ark ... 14
Het Weerwater ... 15
Proloog ... 16

RONDE 1

Rolboekjes 1.1 tot en met 1.6 ... 19
Kaart 1 · Uitnodiging en programma ... 31
Kaart 2 · Eerste bevindingen op het achterdek ... 32
Kaart 3 · In het colbert van Ruben ... 34
Kaart 4 · Het weer: één bui ... 35
Kaart 5 · De groepsapp van vanmiddag ... 36

RONDE 2

Rolboekjes 2.1 tot en met 2.6 ... 39
Kaart 6 · Het logboek van de boot ... 45
Kaart 7 · Het laatste telefoongesprek ... 47
Kaart 8 · De barman ... 48
Kaart 9 · De kombuis ... 49
Kaart 10 · Een opname op het achterdek ... 50
Kaart 11 · Een brief van de bank ... 51
Kaart 12 · Een openstaande rekening ... 52
Kaart 13 · In de krant ... 53
Kaart 14 · Eerste sporen ... 54

RONDE 3

Rolboekjes 3.1 tot en met 3.6 ... 56
Kaart 15 · Het horloge ... 62
Kaart 16 · Het filmpje van de steiger ... 63
Kaart 17 · Het logboek van de drones ... 65
Kaart 18 · De blauwe map ... 66
Kaart 19 · Een nieuwsbrief ... 68
Kaart 20 · Sporenonderzoek ... 69
Kaart 21 · Een journalist vraagt om reactie ... 71
Kaart 22 · De barman, opnieuw ... 72
Kaart 23 · De trap en een telefoontje ... 73

BESCHULDIGING EN ONTKNOPING

De beschuldiging ... 75

VOOR IEDEREEN

Welkom aan boord

Vrijdagavond 2 oktober 2026. Een glazen woonboot aan het Weerwater, zes gasten, een droneshow boven het water. Om half elf zou er getoost worden. Om half elf lag de gastheer dood op zijn achterdek.

Dit boek is een compleet moordspel voor zes spelers en één spelleider. Iedere speler kruipt in de huid van een gast op het lanceringsfeest van projectontwikkelaar Ruben Altena. Ruben wilde de volgende ochtend om half tien zijn handtekening zetten onder de verkoop van een strook oever aan het voormalige Floriadeterrein, en elk van de zes gasten had eigen plannen met dat stuk grond. Iedereen ging die avond om beurten even naar buiten. Iemand ging één keer te veel.

Het bijzondere aan dit spel: **niemand weet wie de dader is**. Ook de speler die de dader speelt, weet het niet. Iedereen speelt eerlijk mee volgens zijn eigen rolboekje, iedereen mag verdenken en iedereen kan winnen. Pas in de ontknoping blijkt wie het was en hoe het ging.

Wat zit er in dit boek

- **Spelregels** en een draaiboek voor de spelleider, met een tijdschema voor de avond.
- **Wie is wie**: de zes personages, om vooraf te verdelen, met kledingtips.
- **De plattegrond** van De Glazen Ark en een situatieschets van het Weerwater.
- **Een proloog** die de spelleider aan het begin voorleest.
- **Achttien rolboekjes**: voor elk personage één per ronde, drie rondes.
- **Drieëntwintig aanwijzingskaarten**: verklaringen, logboeken, berichten, brieven, een krantenbericht, sporenonderzoek.
- **Het slot**: werkbladen, een beschuldigingsformulier, hints in drie niveaus, een verzegelde pagina en de ontknoping met alle bewijs.

VOOR IEDEREEN

Spelregels

Het verloop

Het spel bestaat uit een proloog, drie rondes en een ontknoping. In elke ronde leest iedere speler eerst in stilte zijn eigen rolboekje voor die ronde. Daarna praat de groep: je stelt je voor, je vertelt wat je personage vertelt, je stelt vragen en je beantwoordt ze. Op vaste momenten legt de spelleider aanwijzingskaarten op tafel en leest ze voor. Na de derde ronde schrijft iedereen zijn beschuldiging op. Pas daarna wordt de verzegelde ontknoping voorgelezen.

De rubrieken in je rolboekje

Alleen voor jou. Wat hier staat is waar. Het is niet altijd alles: je personage weet soms meer dan er staat, maar nooit iets anders. Lees het niet voor en laat het niemand zien.

Dit vertel je. Wat je personage aan de anderen vertelt, in je eigen woorden. Soms is dat niet waar: liegen mag, maar alleen op de punten die in deze rubriek staan. Er staat niet bij wat klopt en wat niet; vergelijk het zelf met wat je weet.

Vraag de anderen. Vragen die je personage graag beantwoord ziet. Je mag ook je eigen vragen stellen.

Als … Sommige boekjes zeggen wat je doet als een bepaalde kaart op tafel ligt. Wacht daarmee tot die kaart er echt ligt.

De gouden regels

- Lees nooit het rolboekje van een ander, ook niet van een vorige ronde.
- Op een vraag waar je boekje niets over zegt, antwoord je naar waarheid wat logisch is voor je personage, of je zegt eerlijk dat je het niet weet. Verzin geen nieuwe feiten die het spel kunnen verdraaien: geen tijdstippen, geen getuigen, geen voorwerpen.
- Een leugen uit je boekje mag je volhouden tot je boekje zegt dat je hem toegeeft.
- Kaarten zijn voor iedereen. Je mag ze inzien, overschrijven en erover vragen stellen.

OM TE KOPIËREN OF DOOR TE STUREN

De uitnodiging

Voor de spelleider om vooraf naar de spelers te sturen, met de rolbeschrijving erbij.

ALTENA WATERFRONT

Glazen Water

Beste gast,

Op vrijdag 2 oktober lanceren wij aan boord van De Glazen Ark, aan het Weerwater, het plan Glazen Water: tweeëndertig drijvende glazen woningen aan de oever van het voormalige Floriadeterrein. U was erbij toen het begon, u hoort erbij nu het verder gaat.

We beginnen om acht uur. Er is een presentatie, er is een droneshow boven het water, en om half elf heffen we het glas op wat komen gaat.

Kleding: feestelijk. Aan boord dragen we geen hakken op het teak.

Ruben Altena

Voor de spelers

Kom in de kleding van je personage, of in elk geval in iets wat erbij past. Lees je rolbeschrijving vooraf, maar bedenk er geen geschiedenis bij: alles wat je personage weet, krijg je op de avond zelf in je rolboekjes. Neem een pen mee. En een goed geheugen.

VOOR IEDEREEN

Wie is wie

De zes gasten. Het slachtoffer, de gastheer, speelt niet mee.

Ruben Altena (58)

projectontwikkelaar, eigenaar Altena Waterfront, de gastheer

Woont op De Glazen Ark, zijn eigen prototype van een drijvende glazen woning. Ruben is charmant als hij iets wil en onbereikbaar als hij het heeft. Zijn plan Glazen Water moet op Kavel Oeverzoom komen, een strook water en oever aan de rand van het voormalige Floriadeterrein die hij in 2023 van een particuliere eigenaar kocht.

1

Bas Hoekstra (46)

compagnon en financieel directeur van Altena Waterfront

Al tien jaar de man naast Ruben, en al tien jaar de man die de cijfers laat kloppen. Bas bezit 35 procent van het bedrijf, regelde het feest van vanavond tot en met de droneshow en kan een spreadsheet lezen zoals anderen een roman. Hij spreekt zacht en is altijd net iets te vroeg.

Kleding: Donker pak zonder das, witte sneakers, telefoon altijd in de hand.

2

Lieke Altena (26)

dochter van Ruben, interieurstylist

Lieke richtte De Glazen Ark in, tot en met de lampen boven de bar, en woont sinds het voorjaar in de logeerhut op het benedendek. Ze is geestig, snel en een tikje dramatisch, en ze is de enige die Ruben nog "papa" mag noemen waar anderen bij zijn.

Kleding: Iets opvallends en zelfgemaakts, een grote ring, sokken met een patroon.

3

Ingrid Voskuil (63)

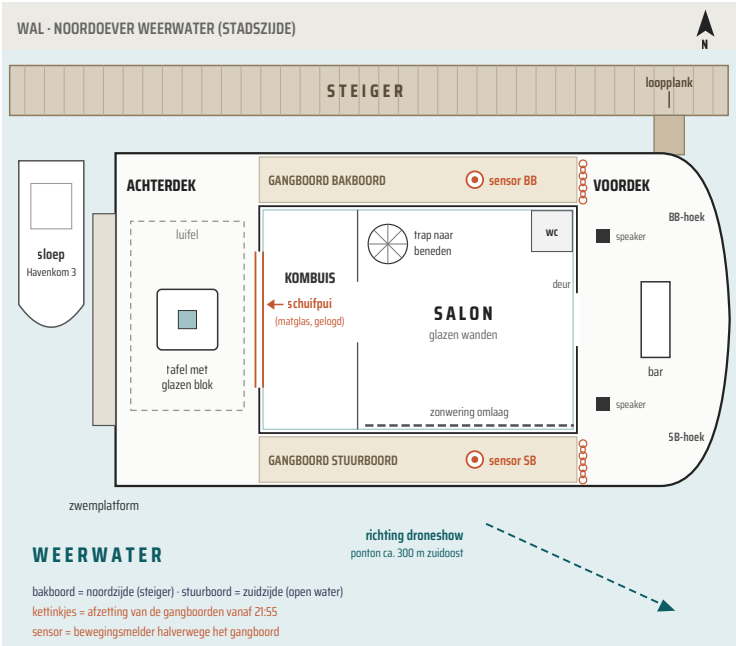
voorzitter van Wooncoöperatie Het Weerlicht

Ingrid wil wonen op het water mogelijk maken voor gewone mensen en vertegenwoordigt zestig huishoudens die met haar mee willen. Ze was lerares aardrijkskunde, praat in hele zinnen en laat zich niet afschepen. Ze heeft met Ruben een overeenkomst uit 2023 op zak.

Kleding: Lange jas, grote sjaal, een map onder de arm.

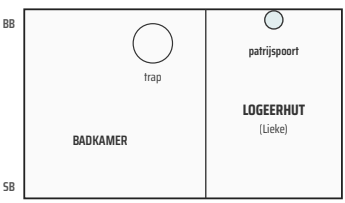
VOOR IEDEREEN · OP TAFEL LEGGEN

De Glazen Ark



BENEDENDEK (ONDER DE SALON)

alleen bereikbaar via
de trap in de salon

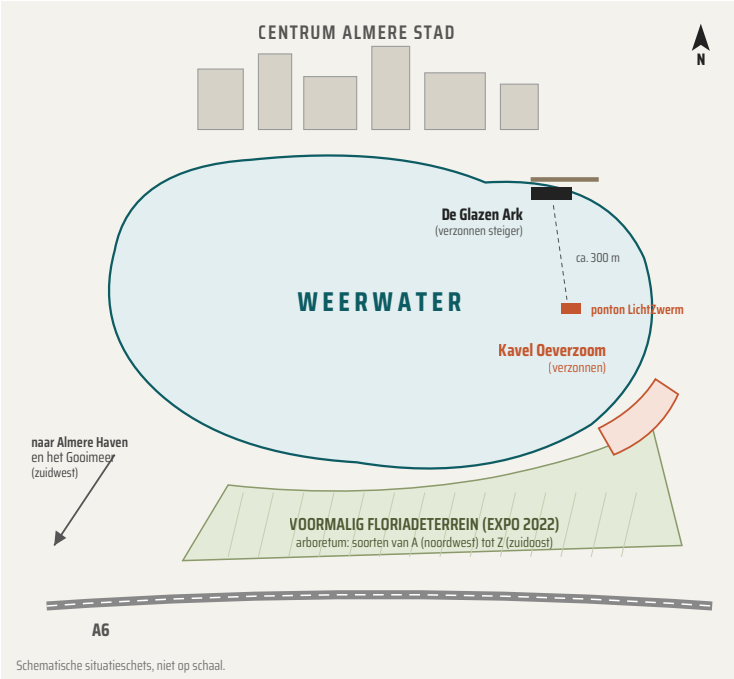


De patrijspoort zit aan bakboord en kijkt uit op de steiger en de wal.

Woonboot van 24 meter, voorsteven naar het oosten. De salon heeft glazen wanden; aan stuurboord stond de zonwering omlaag voor de projectie. Het achterdek is vanuit de boot alleen bereikbaar door de schuifpui (matglas) in de kombuis of over een van de twee gangboorden. De bewegingssensoren halverwege de gangboorden schakelen een lamp; tijdens de droneshow waren alle buitenlampen uit. Naast de voordeur van de salon is een gastentoilet.

VOOR IEDEREEN

Het Weerwater



Schematische situatieschets, niet op schaal.

Het Weerwater ligt midden in Almere, tussen het stadscentrum en het terrein waar in 2022 de Floriade Expo werd gehouden. Dat park was aangelegd als een arboretum, met de bomen en planten op alfabetische volgorde van hun Latijnse naam: de A in het noordwesten, de Z in het zuidoosten. Op het voormalige terrein moet een nieuwe woonwijk verrijzen. Kavel Oeverzoom, de strook waar dit verhaal om draait, is verzonnen.

DE SPELLEIDER LEEST VOOR

Proloog

Lees dit langzaam voor. Dim het licht als het kan.

Het is vrijdag 2 oktober 2026, even na achten. Aan de noordoever van het Weerwater ligt een woonboot die er niet uitziet als een woonboot. De Glazen Ark is vierentwintig meter glas, staal en teak. Binnen brandt licht, buiten glinstert het water, en aan de overkant, waar vier jaar geleden de Floriade bloeide, staan de bomen van het oude arboretum zwart tegen de lucht.

Ruben Altena heeft zes gasten uitgenodigd. Mensen die hem nodig hebben, mensen die hij nodig heeft gehad, en één die hij niet kon weigeren. Er is een bar op het voordek, er is een kombuis vol hapjes, er zijn linnen servetjes om de stelen van de glazen. Om kwart over acht tikt Ruben tegen zijn glas.

"Welkom op Glazen Water," zegt hij. "Vier jaar geleden kwamen hier miljoenen mensen naar bloemen kijken. Straks komen ze hier wonen. Tweeëndertig glazen huizen, drijvend langs de oever van Kavel Oeverzoom. En ik kan jullie vertellen: het is rond. Morgenochtend om half tien zet ik bij de notaris aan de Sluiskade in Almere Haven mijn handtekening. Northbank Residential neemt het over, en Glazen Water wordt gebouwd. Proost."

Niet iedereen proost even hard.

De avond gaat verder zoals feesten gaan. Een presentatie in de salon om twintig over negen, Ruben en de ontwerper van het plan naast elkaar voor het scherm. Een korte, felle regenbui. Gasten die om beurten met hun glas door de kombuis naar het achterdek lopen, waar Ruben onder de luifel staat te roken, te bellen, te luisteren. Gesprekken die met een glimlach beginnen en zonder glimlach eindigen.

Om een minuut voor tien gaan alle buitenlampen uit. Iedereen zoekt een plekje op het voordek of op de steiger. Ruben blijft op het achterdek: hij moet nog een belangrijk telefoontje plegen, zegt hij. Om tien uur precies stijgt er boven het Weerwater een zwerm lichtjes op. Muziek uit de speakers. Een druppel van licht. Een huis. Twaalf minuten lang kijkt iedereen omhoog.

Na afloop gaan de lampen weer aan. Er wordt geklapt, bijgeschonken, gelachen. Om half elf staan de glazen klaar voor de toost. Mila

1

Ronde 1 · Aan boord

Wie ben je, wat deed je hier, en wat vertel je de rechercheur? Iedereen leest zijn eigen boekje en stelt zich voor.

1.1 Bas Hoekstra
1.2 Lieke Altena
1.3 Ingrid Voskuil
1.4 Dirk-Jan Mulder
1.5 Noor El Khatib
1.6 Kees van der Stoep

Daarna: kaarten 1 tot en met 5