WARIES MISDAADREEKS · Nº 228



De Vredesnaald in Rijswijk

De zaak van het verbroken vredesdiner

Moordspel voor zes spelers

UITGEVERIJ WARIES

Inhoud

Welkom aan tafel 4

Spelregels 6

Voor de gastheer of gastvrouw 8

De zes rollen 9

Ronde 1 · Aan tafel 11

Rolboekjes ronde 1 12

Aanwijzingskaarten 1.1 tot 1.7 24

Einde van ronde 1: de klok 30

Ronde 2 · Bij de Naald 31

Rolboekjes ronde 2 32

Aanwijzingskaarten 2.1 tot 2.8 44

Ronde 3 · De motieven 50

Rolboekjes ronde 3 51

Aanwijzingskaarten 3.1 tot 3.9 63

Aan de lezer: de beschuldiging 70

Werkbladen 71

Antwoordformulier 74

Hints in drie niveaus 76

Verzegeld 79

De ontknoping 80

De oplossing, met bewijs 81

Epiloog: maandag 84

Nawoord 85

Welkom aan tafel

Op 20 september 1697 werd in het paleis Ter Nieuburch bij Rijswijk een vrede getekend die een eind maakte aan negen jaar oorlog. Het paleis is verdwenen. Op de plek staat sinds de jaren negentig van de achttiende eeuw een gedenknaald van steen, De Naald, deels gebouwd met materiaal van het gesloopte huis.

Elk jaar, aan de vooravond van die datum, zit het Genootschap De Nieuburchse Tafel bij De Naald aan een lange tafel in een paviljoen. De leden komen in zeventiende-eeuwse kostuums, ieder als gezant van een van de partijen van toen. Er is een verdrag om te tekenen, een zandloper die de tijd bewaakt, een klok, en een stoet met lantaarns door het donker naar de Naald, waar de voorzitter in de rol van koning-stadhouder Willem III de vredestoost uitbrengt.

Dit jaar, op zaterdag 19 september 2026, komt die toost er niet. Als de gezanten met hun lantaarns bij de Naald aankomen, ligt Everard Klinkhamer, oud-notaris en voorzitter, in het gras aan de voet van de sokkel. Hij reageert niet meer. Om 22:34 houdt het ambulancepersoneel op met reanimeren.

Zes gasten zaten met hem aan tafel. Alle zes hebben iets te verbergen. Eén van hen heeft hem gedood.

Wat dit boek is

Dit is een moordspel. Het is gemaakt om met zes mensen aan tafel te spelen, op een avond, met of zonder kostuum, met of zonder vredestaart. Ieder speelt een van de gasten en krijgt per ronde een eigen rolboekje: wat je personage vertelt, wat het verzwijgt en wat het de anderen zou willen vragen. Tussen de rondes komen aanwijzingskaarten op tafel: foto's, verklaringen, logboeken, brieven. Na drie rondes beschuldigt de tafel iemand. Pas daarna wordt het zegel verbroken.

Je kunt het boek ook alleen lezen, als een dossier. Lees dan alle rolboekjes en alle kaarten, gebruik de werkbladen en vul het antwoordformulier in voor je de oplossing opent. Je weet dan meer dan ieder personage afzonderlijk. Dat is je voordeel. Het helpt je minder dan je denkt.

In het kort

Spelers: zes (of één lezer, of twee tot vijf spelers met een gedeelde rol)
Speelduur: 2,5 tot 4 uur, in drie rondes en een ontknoping
Nodig: dit boek, pen en papier, eventueel een zandloper of kookwekker, een bel en een paar kaarsen
Moeilijkheid: voor volwassenen; geduld en een goed oog voor tijden lonen

Een paar woorden over 1697

De Negenjarige Oorlog zette Frankrijk van Lodewijk XIV tegenover een bondgenootschap van onder meer de Republiek, Engeland, Spanje en de keizer. Willem III was stadhouder in de Republiek én koning van Engeland, en dus de grote tegenspeler van de Zonnekoning. Voor de vredesonderhandelingen logeerden de Franse gezanten in Delft en de geallieerden in Den Haag. Daartussen lag het stadhouderlijke paleis Ter Nieuburch, waar ze elkaar ontmoetten, met Zweden als bemiddelaar. Op 20 september 1697 tekenden Frankrijk, de Republiek, Engeland en Spanje; de keizer volgde eind oktober.

In het spel komt die geschiedenis terug in kleine dingen: een tafel waaraan de bemiddelaar in het midden zit, twee paden en een middenroute naar de Naald, een verdrag dat met koord wordt gebonden en met lak wordt gezegeld. Je hoeft er niets van te weten om mee te spelen. Mirjam, de Spaanse gezant, weet het allemaal.

Spelregels

Het doel

Samen ontdekken wie Everard Klinkhamer heeft gedood, wanneer, waarmee en waarom. Aan het eind beantwoordt ieder voor zich, of de tafel samen, de vragen van het antwoordformulier (zie p. 74).

De dader zit aan tafel

De moordenaar is een van de zes gasten. De bediening, de kok en de beveiliger doen niet mee als verdachte. Geen enkele speler weet wie de dader is, ook de speler van de dader niet: het personage weet het natuurlijk wel, maar zijn rolboekje vertelt alleen wat het zegt en wat het verder wil verbergen. Je rolboekje vertelt wat jouw personage zegt, weet en verzwijgt, en een personage kan liegen. Jij als speler speelt het boekje zoals het er staat. Wat in je boekje bij 'Je vertelt' staat, vertel je zoals het er staat, ook als je merkt dat het niet klopt met wat anderen zeggen.

Het verloop van een ronde

1. De gastheer leest de inleiding van de ronde voor.
2. Iedereen leest in stilte zijn eigen rolboekje voor die ronde. Kijk niet in die van een ander.
3. Het gesprek. Stel je voor, vertel wat je boekje zegt, stel de vragen uit je kader 'Vraag de anderen' en verzin er gerust zelf bij. Antwoord altijd in de geest van je rol. Weet je iets niet, dan weet je personage het ook niet.
4. De kaarten. De gastheer legt de aanwijzingskaarten van de ronde één voor één op tafel (of leest ze voor) en geeft het boek rond, zodat iedereen ze kan bekijken.
5. Geheimen. Staat er in je boekje 'Wat je verzwijgt (tot kaart … op tafel ligt)', dan houd je dat geheim tot die kaart er ligt. Ligt de kaart er, dan vertel je het. Liegen mag tot dat moment, daarna niet meer.
6. Notities. Gebruik de werkbladen (zie p. 71). Schrijf tijden op. Tijden zijn alles.

De Spaanse gezant

Mirjam Bouwmeester · lantaarn geel

Mirjam Bouwmeester (52), historica. Het geheugen van het genootschap; weet alles van 1697.

Zwarte japon met witte kraag, hoed met gele veer.

De Keizerlijke gezant

Ruben Adelaar · lantaarn paars

Ruben Adelaar (49), projectontwikkelaar. Zakelijk en beleefd; betaalt dit jaar de huur van het paviljoen.

Paarse jas, zware ketting, breedgerande hoed.

De huismeesteres van Nieuburch

Lotte Kroeze · lantaarn wit

Lotte Kroeze (34), penningmeester en vaste fotograaf. De jongste van het bestuur; opgewekt en behulpzaam.

Bruine japon met witte schort, sleutelbos, witte kap.

Verder op het terrein, niet als verdachte: Jelmer Okkerse (bediening) en Nadia Bourjila (kok) van Tafelwerk Delfland, en Sem Wolters, beveiliger aan het hek.

Welke rol voor wie?

- **Bemiddelaar**: voor wie graag de tijd bewaakt en anderen corrigeert. Deze rol heeft de zandloper en de klok.
- **Franse gezant**: voor wie graag luid en hartelijk is en overal een mening over heeft.
- **Engelse gezant**: voor wie graag grappen maakt en zich gemakkelijk ergert.
- **Spaanse gezant**: voor de verteller aan tafel; deze rol weet veel over 1697.
- **Keizerlijke gezant**: voor wie kalm en zakelijk kan blijven, ook onder druk.
- **Huismeesteres**: voor wie graag helpt, en het niet erg vindt om met foto's te zwaaien.

Spelen jullie met minder dan zes? Laat dan één speler twee rollen spelen, of lees de ontbrekende boekjes hardop voor wanneer ze aan de beurt zijn.

RONDE 1

Aan tafel

VOOR TE LEZEN DOOR DE GASTHEER

Het is zaterdagavond 19 september, even na negen uur. Buiten is het donker en het ruikt naar nat gras en beuken. In het paviljoen bij De Naald branden kaarsen in koperen kandelaars. Aan de lange tafel zitten zes gezanten uit 1697: Frankrijk, Engeland, Spanje, de Keizer, de huismeesteres van het paleis, en in het midden de Zweedse bemiddelaar. Aan het hoofd zit de koning-stadhouder zelf, in fluweel en met een kroon van karton.

Er is gegeten: haring, soep, eend, kaas. Het pamflet uit 1697 is rondgegaan. Tussen 21:20 en 21:36 is het verdrag getekend, gebonden en gezegeld. Straks vertrekt Willem III naar de Naald, keert de bemiddelaar de zandloper en volgt de stoet met lantaarns. Zo gaat het elk jaar.

Maar eerst: wie zit hier eigenlijk aan tafel? Stel je voor. Vertel wie je bent, welke rol je speelt, hoe je bij het genootschap kwam, en hoe je de middag in Museum Rijswijk en het Wilhelminapark hebt beleefd. Vertel ook wat je van de anderen vindt, voor zover dat beleefd kan.

Lees nu je rolboekje voor ronde 1. Daarna het gesprek. De gastheer legt de kaarten 1.1 tot en met 1.7 op tafel als het gesprek stilvalt. Aan het eind van de ronde leest de gastheer ‘De klok’ voor (zie p. 30).