

OP DE VLUCHT

Jullie gaan op de vlucht!

Er is een hoofdkantoor (HQ) die voor coordinatie zorgt en een politieteam in het veld is de schakel tussen HQ en de voortvluchtigen. Jullie gaan vanalles doen*. Mensen beroven, fietsen stelen, gereedschap voor het kraken zien te bemachtigen.

Onderweg kun je met de gestolen pinpas geld opnemen maar ga er snel vandoor want er volgt een hit bij het HQ die het weer doorgeeft aan het team in het veld. Overigens: de politieteams kunnen ook een camera* plaatsen. Voortvluchtigen zien niet waar die geplaatst zijn dus voor je het weet heb je een agent die je in de kraag vat omdat hij je in het vizier heeft gekregen.

Ben je opgepakt? Het spel eindigt nog niet en je kunt lekker blijven meedoen maar dan wel als politieteam. Je eerdere mede-voortvluchtigen moeten dus niet zomaar ervan uitgaan dat iedereen nog op de vlucht is...

Door uitbreiding van dit team wordt het dus steeds lastiger om uit handen van de agenten te blijven. Bovendien krijgt HQ steeds meer locaties en informatie over de voortvluchtige in beeld...

Chaos gaat overheersen: versterking op HQ is noodzakelijk!

*) uiteraard alles digitaal

INFO & TIPS

Alvast wat tips:

- blijf niet langer dan 5 minuten op dezelfde locatie. Op dat moment wordt jouw locatie automatisch doorgegeven aan HQ
 - je verplaatst je alleen te voet. Op die manier heeft iedereen gelijke kansen
 - zorg dat je een tactische naam kiest, maak het de hunters lastig
 - zorg dat je mobiele telefoon goed opgeladen is (of neem een powerbank mee) want die gebruik je veelvuldig
 - naarmate het spel vordert heb je weinig tijd meer om de chats te lezen in de groep waarin je zit. Oortjes om te kunnen groepsbellen gaat in je voordeel werken
 - kleeft je naar het weer, maar: veelal ben je volop in beweging dus het is snel te warm
 - makkelijk schoeisel is noodzakelijk om uit handen te blijven van de agenten in het veld
 - denk ook tactisch, zorg dat je niemand vertrouwt en zoek naar plekken die niet doodlopend zijn; dan wordt vluchten lastig
 - ben je niet super sportief? Speel het dan tactisch door goed uit het zicht te blijven. Of neem plaats op HQ
 - het achterlaten van waardevolle spullen of tassen is op eigen risico
-

BELANGRIJK & VOORBEREIDING

Veiligheid* voorop. We begrijpen dat je enthousiast wordt als je in de rol van agent een voortvluchtige in het vizier krijgt maar aantikken is voldoende. Je hoeft niemand op de grond te gooien met het risico van blessures.

Zorg dus voor een volle telefoon (of powerbank) zodat je het hele spel kunt uitspelen en denk aan je oortjes.

Je hoeft geen app te installeren, maar op je beginscherm plaatsen is wel handig. **Zorg ervoor dat je account is aangemaakt voordat je op de locatie aankomt.**

Android:

- *Ga naar app.hapoo.nl (Chrome)*
- *Tik op menu/drie puntjes en kies "toevoegen op startscherm"*
- *Volg de instructies*

Iphone:

- *Ga naar app.hapoo.nl (Safari)*
- *Tik op menu/drie puntjes*
- *Kies voor 'deel' (vierkantje met pijltje omhoog)*
- *Kies voor 'zet op beginscherm'*

*) De organisatie is niet aansprakelijk voor enige schade, letsel of verlies, direct of indirect voortvloeiend uit deelname. Deelname is volledig op eigen risico

SPELUITLEG

Voor politie is het doel om zo snel mogelijk alle criminelen in te rekenen. Om een crimineel te vangen moeten ze deze persoon tikken en zijn code registreren. De crimineel wordt nu toegevoegd aan het politieteam. Het spel is afgelopen als de tijd op is of alle criminelen gevangen zijn.

Criminele opdrachten:

Fiets stelen: Er staan op de kaart fietsen die gestolen kunnen worden. Het stelen van de fiets geeft een signaal aan de politie, maar levert wel geld op!

Iemand beroven: Op de kaart zie je mensen die je kunt beroven door er langs te rennen. Dit is een korte actie wat aardig wat oplevert. De politie krijgt wel een telefoontje met de melding van de beroving. Behalve geld kun je ook een pinpas krijgen!

Pinnen: Op de kaart staan een aantal pinautomaten. Pinpassen zijn te verkrijgen door een beroving te plegen. Je kunt max 1 keer pinnen per pas. Wanneer je pint krijgt de meldkamer een pinhit. Om te pinnen moet je de code kraken (oude "SMS" code)

Bank overvallen: Op de kaart vind je ook het symbool van een bank. Het overvallen van de bank is een langere taak, en de politie krijgt direct een melding nadat de opdracht is geopend. Je moet een puzzel oplossen. Je moet de opdracht voltooien op de locatie van de bank. Als het lukt is de beloning groot, als je de opdracht afbreekt krijg je niks. Als het lukt, kun je onbeperkt geld blijven "oogsten", maar onthoud dat de politie zeker al onderweg is! Bij een fout antwoord kun je nog een keer de beroving starten, maar de puzzel zal dan anders zijn

SPELUITLEG

Politie zoektocht:

HQ krijgt af en toe hits binnen van mensen die een crimineel hebben gezien en geven dan in verschillende gradaties aan waar dat was. Dit verschijnt als cirkels op de kaart, deze cirkels kunnen verschillende groottes hebben.

- Deze tips komen tijdens en vlak na een bankoverval
- Deze tips komen na berovingen
- Als een crimineel pint krijgt de HQ een pin hit
- HQ kan agenten een POI geven, de agent ziet dan een hemelsbrede lijn met waar hij naartoe moet

Politie acties:

De politie verdient punten door zo snel mogelijk criminelen op te pakken en door opdrachten te voltooien.

- Camera: Er moet een agent naar de locatie gaan om de camera te installeren. Vanaf dan krijgt HQ een hit als er een crimineel in beeld loopt. De criminelen zelf krijgen hier geen bericht van.

Extractie:

Voor de criminelen is het doel om aan het einde van het spel het extractiepunt te bereiken. De politie wil dit koste wat het kost voorkomen.

- Naarmate de criminelen geld verdienen, zullen er steeds meer hints verschijnen op hun kaart.
- Ze moeten proberen om voor het einde van het spel 3 hints verzameld te hebben. Zodra het dan tijd is, kunnen ze op hun kaart zien waar het extractiepunt precies is.
- De politie kan achter het extractiepunt komen door criminelen te arresteren die al hints hebben.

De cirkel van het extractiepunt voor de politie wordt kleiner met elke hint die ze verzamelen.

S U C C E S S !