



ESCAPE ADVENTURES

Smokkelaars en ontdekkingsreizigers

Het
ESCAPE
ROOM-spel
voor thuis

**MET EXTRA GROTE KAART
VOOR 1-4 SPELERS**

SEBASTIAN FRENZEL · SIMON ZIMPFER

SPELMATERIAAL

Als het goed is, liggen de wegwijzer en dit boek nu voor jullie op tafel. Leg ook alvast een schaar en potloden klaar, en liefst ook een gummetje.

Soms moet je op een bladzijde schrijven of iets uitknippen. Knip alleen langs de stippellijnen: — — — — —

PLAATSSEN BEZOEKEN

In de loop van het spel moeten jullie allerlei verschillende plaatsen bezoeken. Om daar te komen, moeten jullie de bijbehorende getallen kennen. Daar kunnen jullie op twee manieren achter komen:

- 1 Jullie krijgen een duidelijke aanwijzing, bijvoorbeeld: Ga naar bladzijde 57.
- 2 Jullie ontdekken een getal op een plaatje. Deze getallen zijn te herkennen doordat ze in een cirkel staan (zie het voorbeeld rechts). Als jullie zo'n omcirkeld getal tegenkomen, mogen jullie de betreffende plaats altijd bezoeken.



WEGWIJZER

De wegwijzer telt vier bladzijden en bevat allerlei belangrijke informatie voor onderweg. Aan de buitenkant staat de zogeheten code-matrix; daarop komen we nog terug. De rest van de wegwijzer mogen jullie uitsluitend lezen als dat van jullie wordt gevraagd of als jullie het bijbehorende symbool ontdekken. Het cijfer staat voor het bladzijdennummer, de letter staat voor het tekstfragment. Het voorbeeld verwijst dus naar wegwijzerbladzijde 3, fragment Y. Elke keer dat jullie een volledig wegwijzersymbool aantreffen, mogen jullie het bijbehorende tekstfragment lezen. Hieronder staat een voorbeeld van zo'n tekstfragment.



WEGWIJZER

Y

Dit is een voorbeeldwegwijzer. Als jullie de wegwijzersymbolen goed hebben gevolgd, komen jullie hier uit.

Soms zullen jullie onvolledige wegwijzersymbolen tegenkomen. Deze losse onderdelen staan op verschillende plekken en ook op voorwerpen. Jullie moeten ze als puzzelstukken met elkaar combineren. Het bijbehorende tekstfragment mogen jullie pas lezen als jullie uit de losse onderdelen een volledige rechthoek kunnen samenstellen.



CODEMATRIX

Op de buitenkant van de wegwijzer staat hoe de codematrix werkt. Jullie hoeven alleen maar te weten dat alle raadselcodes uit drie delen bestaan.

TIPS

Wanneer jullie op enig moment niet verder komen, kunnen jullie met behulp van tips op twee niveaus alsnog de goede oplossing vinden. Ga naar de tippagina's op de achterflap en zoek het nummer op van de bladzijde waar je niet verder komt.

Bij tips van niveau 1 worden bij elk raadsel meerdere woorden opgesomd. Deze woorden verwijzen naar raadselachtige elementen. Het kan gebeuren dat jullie over twee van de drie woorden al het een en ander weten, maar dat het derde woord net die hint bevat die jullie nodig hebben.

Wanneer jullie extra hulp nodig hebben, kunnen jullie bij elk woord nog een detailtip opzoeken. Achter elk woord op niveau 1 staat tussen haakjes een getal. Zoek dit getal op de achterflap onder Tips (niveau 2). Daar lezen jullie dan een extra hint.

OPLOSSINGEN

Zitten jullie helemaal vast en zoeken jullie tevergeefs een uit drie delen bestaande raadselcode? En helpen de tips jullie ook niet verder? Geen nood: elke tip van niveau 2 verradt een van de drie oplossingsgetallen. Ze zijn gesorteerd volgens de woordvolgorde van de tips op niveau 1. Voor de oplossingscode hoeven jullie dus alleen maar alle drie tips te lezen in de juiste volgorde.

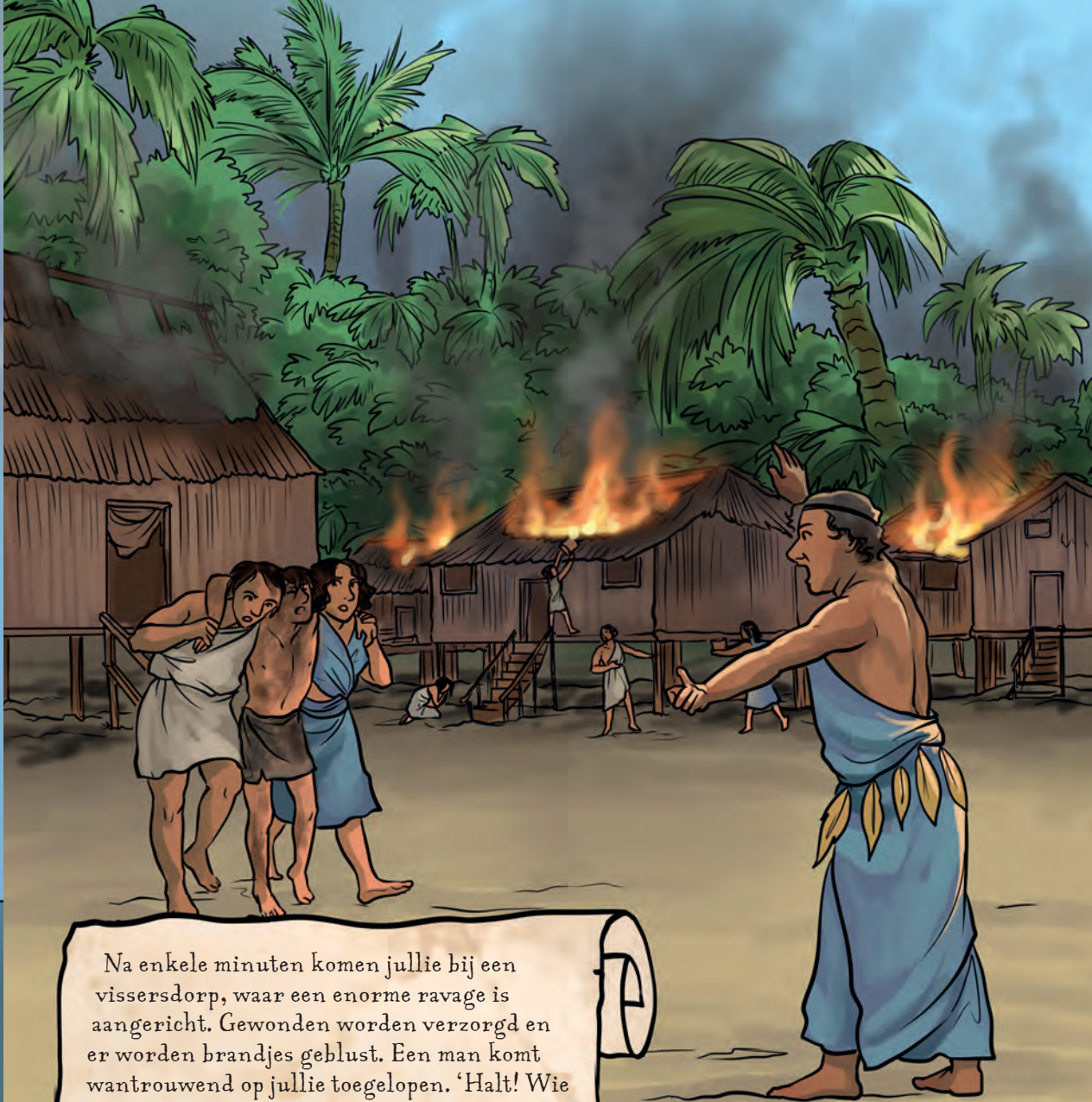
En nu veel plezier! Het avontuur begint op bladzijde 1.



12-13

Aan het boegbeeld kunnen jullie zien dat dit het piratenschip is waarmee jullie de reis zijn begonnen. Kennelijk hebben de eilandbewoners de piraten te grazen genomen. Voorzichtig gaan jullie naar binnen door het gat in de romp. In het ruim hangt nog steeds de geur van kruiden en specerijen, al zijn er verder geen sporen meer van te ontdekken. Een van de vaten zit vol pepermuntblad; tussen de muntblaadjes ligt een kogel uit een pistool. Hoe is die daar terechtgekomen? Misschien komt die later nog eens van pas.

Knip op bladzijde 7 de kogel met de muntblaadjes uit.



Na enkele minuten komen jullie bij een vissersdorp, waar een enorme ravage is aangericht. Gewonden worden verzorgd en er worden brandjes geblust. Een man komt wantrouwend op jullie toegelopen. 'Halt! Wie zijn jullie?' ... 'Wat? Zijn jullie ook door dat tuig overvallen? Jullie zien er niet uit als piraten. Maar ik heb het nu veel te druk om...' ... 'Een boot? Hallo, ik kan een stel vreemden toch niet zomaar een boot meegeven! Maak dat jullie weggkomen, anders help ik jullie een handje!' Na deze woorden loopt de man weer het dorp in. Jullie lopen teleurgesteld verder.

Ga naar bladzijde 3.

Als jullie op een plaats zijn waarvan het bladzijdennummer in een van de stuurwielen staat, kunnen jullie met jullie boot de zee verkennen. Kies een richting op de juiste navigatiestrook en kijk vervolgens op de codematrix waar jullie terechtkomen. Als jullie voor het eerst op deze bladzijde komen, mogen jullie de navigatiestrook 'Santa Azul' uitknippen. Waar zou jullie zeereis naartoe gaan?

Isla del Gusto



486

648

554

715

953

773

035



???



294

356

718

232

648

205

541



Santa Azul



782

953

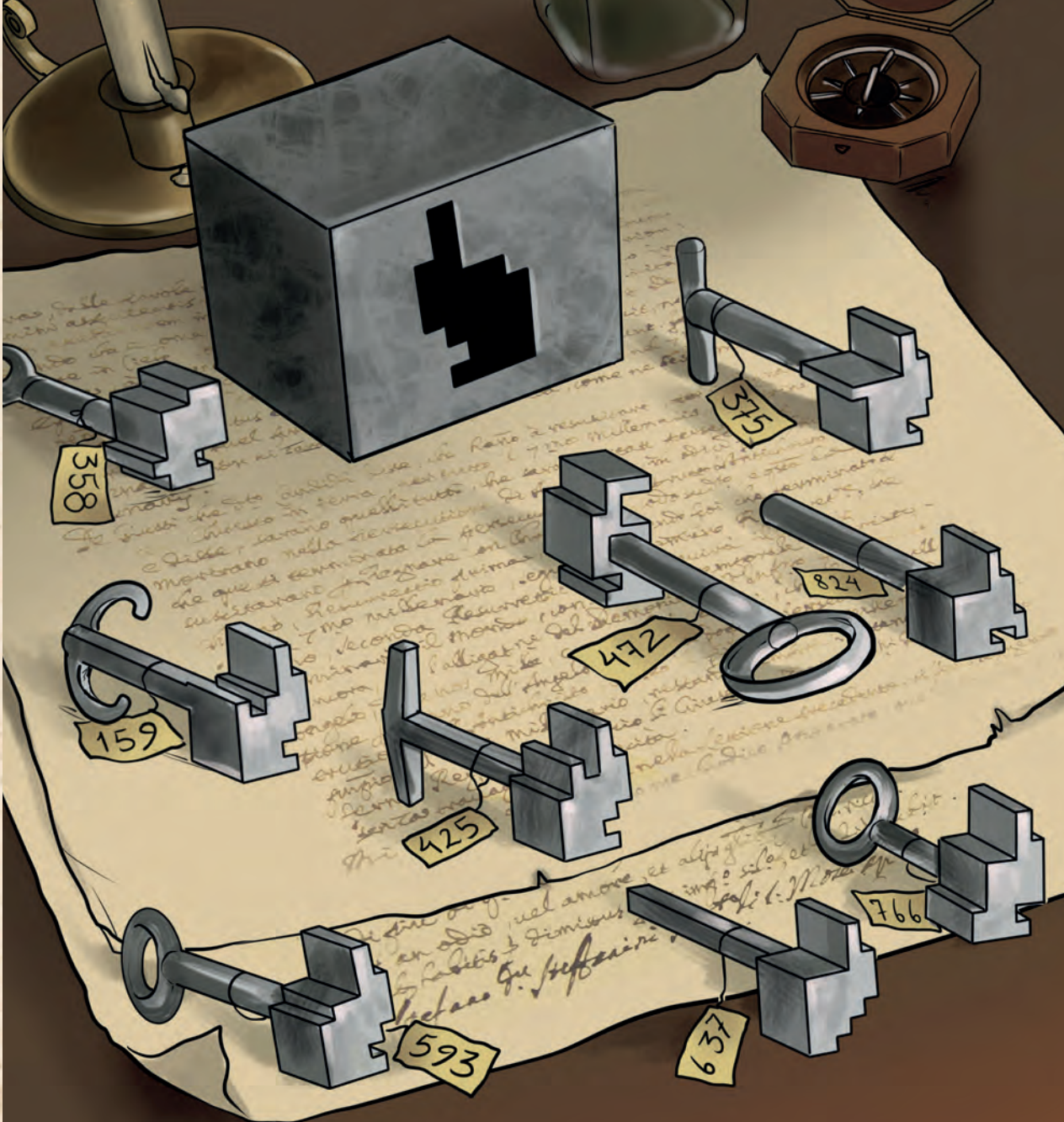
290

541

267

044

921



Vinden jullie bladzijde 22 en 27 raadselachtig?
Wanneer jullie de eerste vier Escape Adventures hebben gespeeld,
wordt de oplossing een stuk duidelijker.



10



4

9

7 5

3

12

2 1



8

6

11



CODEMATRIX

Begin in het raster bij START om jullie codes van drie tekens te controleren. Let daarbij op de vetgedrukte aanwijzingen. Probeer nu om de voorbeeldcode te volgen.

1. CIJFER: X hokjes naar rechts tellen
2. CIJFER: X hokjes naar beneden tellen
3. CIJFER: het derde cijfer verwijst naar de instructies onder het raster

VOORBEELDCODE: 387

START								1 L	
			1 N						
						1 M			
	1 F			1 I					
		1 J						3 O	
					2 L		2 K		
			Voor- beeld						3 H
2 G		3 M		2 M	3 L				
								3 J	
			2 E	2 H					

- | | | | |
|---|-----------------------------|---|------------------------------|
| 0 | 5 hokjes naar boven tellen | 5 | 4 hokjes naar beneden tellen |
| 1 | 3 hokjes naar links tellen | 6 | 4 hokjes naar rechts tellen |
| 2 | 3 hokjes naar boven tellen | 7 | 2 hokjes naar boven tellen |
| 3 | 2 hokjes naar links tellen | 8 | 4 hokjes naar links tellen |
| 4 | 2 hokjes naar rechts tellen | 9 | 2 hokjes naar beneden tellen |

Aangekomen op het Isla del Fin zijn jullie onder de indruk van het prachtige landschap, maar jullie zijn schijnbaar niet de enigen. Rechts van jullie is een provisorisch kamp ingericht en voor jullie leidt een onverhard pad het oerwoud in. Jullie onderzoeken eerst het kamp. Het is lang geleden dat het voor het laatst werd gebruikt.

34-35



Midden in het oerwoud is een enorme doodskop
uitgehakt in de rotsen. Jullie besluiten om deze plek
eens nader te inspecteren.

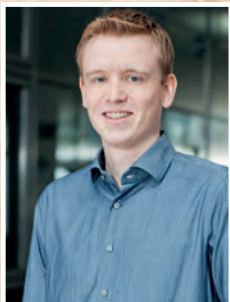
Ga naar bladzijde 39.

Op het strand aangekomen zien jullie een schip dat voor de kust voor anker ligt. Jullie worden opgehaald met een roeibootje. De man met de zegelring neemt de jongen in zijn armen en dankt jullie hartelijk. Dan horen jullie de geheimzinnige stem: 'Ik dank jullie. Jullie hebben de kleine Charles bevrijd en hem teruggebracht naar zijn vader. Als jullie dat niet hadden gedaan, had hij niet datgene kunnen doen waartoe hij is voorbestemd en hadden jullie geen toekomst meer gehad. Maar nu kan ik jullie terugbrengen naar jullie eigen tijd.' Na deze woorden worden jullie opgenomen in een draaikolk die jullie terugbrengt naar jullie eigen vertrouwde omgeving. Bij terugkomst zien jullie de scherven van het kristal liggen.

Ga naar bladzijde 22-27 en knip de scherven uit. Bewaar ze goed; misschien komen ze ooit nog eens van pas.



DE SCHRIJVERS



Sebastian Frenzel heeft game design gestudeerd en ontwikkelt door heel Duitsland escape rooms, onder andere als leider van de Game Design Teams van Paperdice Solutions GmbH. Omdat spelers graag raadsels oplossen, besloot hij zijn ervaring met het ontwerp van digitale spellen en zijn liefde voor bordspelen te vertalen naar het boek.



Simon Zimpfer heeft Duits-Chinese inpaktechnieken en verpakkingsdesign gestudeerd. Na zijn studie besloot hij echter om van zijn passie (het ontwerpen van spellen) zijn beroep te maken. Hij is sinds 2016 game designer bij Paperdice Solutions GmbH en ontwikkelde sindsdien meerdere escape rooms, die in allerlei Duitse steden te vinden zijn.

BEDANKT!

Graag willen wij onze testspelers en assistenten bedanken, in het bijzonder Anna Balonyi, Hanna Vayhinger, Florian Ehle, Laura Anderson, Kim Spies, Yasa Muller, Sophia Tewald, Stephan Merling, Jan Wittrowski, Michael Matt, Luisa Daubner, Michael Rothfus, Anika Krieg, Philipp Keller, Nadine Loew, Annabella Karl en Daniel Zweckbronner, Franz en Maria Selinger, Kristina Gehrmann, Yoda Zhang en Dominik Meisner.

COLOFON

Spelontwerp: Paperdice Solutions GmbH, Sebastian Frenzel, Simon Zimpfer

Illustraties: Kristina Gehrmann

Productmanagement en redactie: Joel Müsseler, Magdalena Wassen

Vormgeving: Konstanze Laue

Oorspronkelijke titel: *Escape Adventures: Von Schmugglern und Entdecken*

© 2018 frechverlag GmbH, 70499 Stuttgart, Germany (www.topp-kreativ.de)

Deze editie is tot stand gekomen in samenwerking met Claudia Böhme Rights & Literary Agency, Hannover, Germany (www.agency-boehme.com)

© 2019 Kosmos Uitgevers, Utrecht/Antwerpen

Vertaling: Nathan Brinkman

Productie Nederlandstalige editie: Deul & Spanjaard, Groningen

Omslag: Femke den Hertog, Hattem

De raadsels en aanwijzingen in dit boek zijn uitgebreid getest door de auteurs en de medewerkers van de uitgever. We kunnen echter niet garanderen dat dit boek geheel foutloos is. De auteurs en de uitgever kunnen niet verantwoordelijk worden gesteld voor eventuele fouten of schade. Dit werk en de inhoud ervan zijn auteursrechtelijk beschermd. Verveelvoudiging en verspreiding voor ander dan privégebruik zijn verboden en worden gerechtelijk vervolgd. Dit geldt in het bijzonder voor verbreiding door fotokopieën, film, radio en televisie.



Smokkelaars en ontdekkingsreizigers

Ahoi – hijs de zeilen, stelletje landrotten! We kiezen het ruime sop! Ga op avontuur en los de raadsels op die jullie in het Caribisch gebied te wachten staan. Vind de verborgen schatten, kraak de codes en voer de papegaaien. Wat jullie daarvoor nodig hebben? Raak het kristal aan, zoek een boot en ontdek het zelf. De extra grote kaart is een hulpmiddel bij jullie reis door onbekende wateren.

Meer verhaal, meer interactie, meer escape room! In de serie Escape Adventures draait alles om avontuur. Speel alleen of met vrienden en los de raadsels op voordat de tijd om is. Vouw het boek, scheur de bladzijden uit en beschrijf ze. Wonderlijke pagina's maken je waanzinnig, maar als je creatief bent, kom je er altijd uit. Waar wachten jullie nog op? Ga aan boord, licht het anker en dompel je onder in de duistere praktijken van piraten en kannibalen.

Het perfecte familiespel, geschikt voor alle leeftijden.

MOEILIKHEIDSGRAAD: 

SPELERS: 1-4

SPEELDUUR: 90-120 MINUTEN

VANAF 10 JAAR



**KOS
MOS**

NUR 400
Kosmos Uitgevers,
Utrecht/Antwerpen