



ESCAPE ADVENTURES

Sjamanen en spooksteden

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, potloden en lijm klaar, en liefst ook een gummetje. Soms moet je op een bladzijde schrijven of iets uitknippen.

Knip alleen langs de stippellijnen: — — — — —

PLAATSEN 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.



SHERIFF

3



De stad lijkt helemaal verlaten; er is geen mens te zien. Voor het kantoor van de sheriff ligt echter wel een hond aan de ketting. In de saloon is al heel lang geen mens meer geweest. Wat doen jullie hier? Wat is de bedoeling van dit alles? De deur van het huis van de doodgraver zit op slot en als jullie naar het kantoor van de sheriff lopen, begint de hond dreigend te grommen.

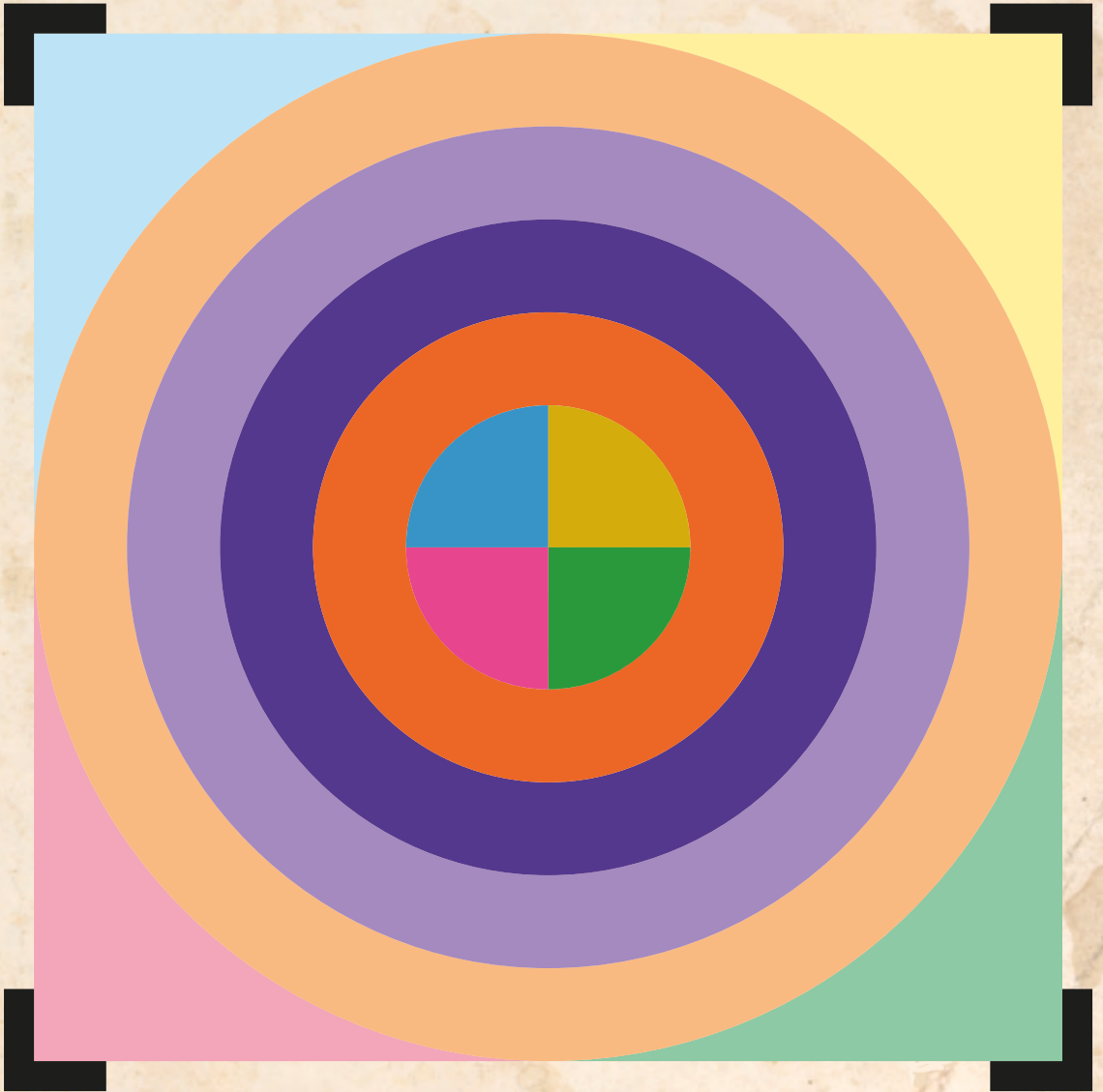
Naar het midden toe wordt het levensvuur
steeds heter. Begin met het koudste gedeelte.



Het indianendorp ligt midden in de prairie. Het lijkt erop dat jullie niet echt welkom zijn, want de bewoners werpen jullie grimmige blikken toe. Misschien komt dat wel doordat er nog steeds een bewusteloze indiaan op jullie paard ligt.



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



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 F			3 N				
									2 G
	3 J			3 G					
			Voor- beeld						
3 H									
								1 G	3 M

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



3 K

2



Achter in het kantoor van de sheriff zien jullie een grote brandkast staan.
Die moet toch op de ene of andere manier open te krijgen zijn ...

‘Bereken het totaalgewicht van deze elementen.’



110 KG



50 KG

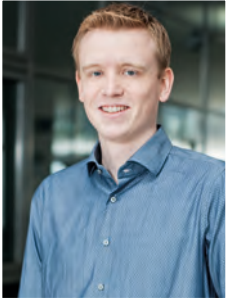


80 KG



??? KG

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 Müseler, Magdalena Wassen

Vormgeving: Konstanze Laue

Oorspronkelijke titel: Escape Adventures: *Von Schamanen und Geisterstädten*

© 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.

ISBN 9789 0439 2117 6

NUR 400



Sjamanen en spooksteden

Willen jullie de hitte van de woestijn trotseren, sjamanen ontmoeten en over de prairie trekken? Het Wilde Westen wacht op jullie. Vergeet alles wat jullie denken te weten over escape rooms, raak het kristal aan en ga op reis naar een oude wereld vol gevaren, raadsels en geheimen. Probeer uit te vinden waarom het kristal jullie de woestijn in heeft gestuurd, in de richting van doodgravers en indianen. Bied alle uitdagingen het hoofd en ontdek nieuwe plaatsen op de XXL-landkaart.

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 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? Het spookstadmysterie vraagt om een oplossing.

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