



ESCAPE
ADVENTURES

Mythen en Aztekengoud

Het
ESCAPE
ROOM-spel
voor thuis

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

SEBASTIAN FRENZEL · SIMON ZIMPFER

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 gegeven. 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 krijgen 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.

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:

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 codematrix; 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 bladzijdenummer, 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.

Drijfnaat van het zweet komen jullie weer bij. Door de drukkende hitte valt het niet mee om helder na te denken. Allereerst proberen jullie de omgeving in je op te nemen: dichte begroeiing, woudbodem, de kreet van een vogel en het onophoudelijke gezoem van talloze insecten. Hoe zijn jullie in vredesnaam midden in een oerwoud beland? Als jullie verder rondkijken, ontdekken jullie een overwoekerde piramide, die hoog oprijst uit het struikgewas en dreigend tot ver in de hemel reikt. Het bouwwerk oefent een bijna magische aantrekkingskracht op jullie uit en zonder verder na te denken, klimmen jullie naar de top. Maar dan beginnen de traptreden met een oorverdovend geraas te draaien en voor jullie het weten is de trap veranderd in een gladde schuine wand. Hoe komen jullie hier omhoog?





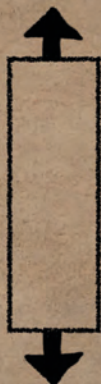
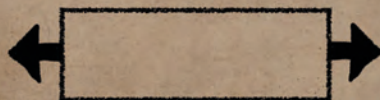


Voor jullie bevinden zich twee zuilen met een deur ertussen. Op een aantal stenen houders staan geometrische figuren, maar waar die voor dienen? De zuilen komen jullie enigszins bekend voor.



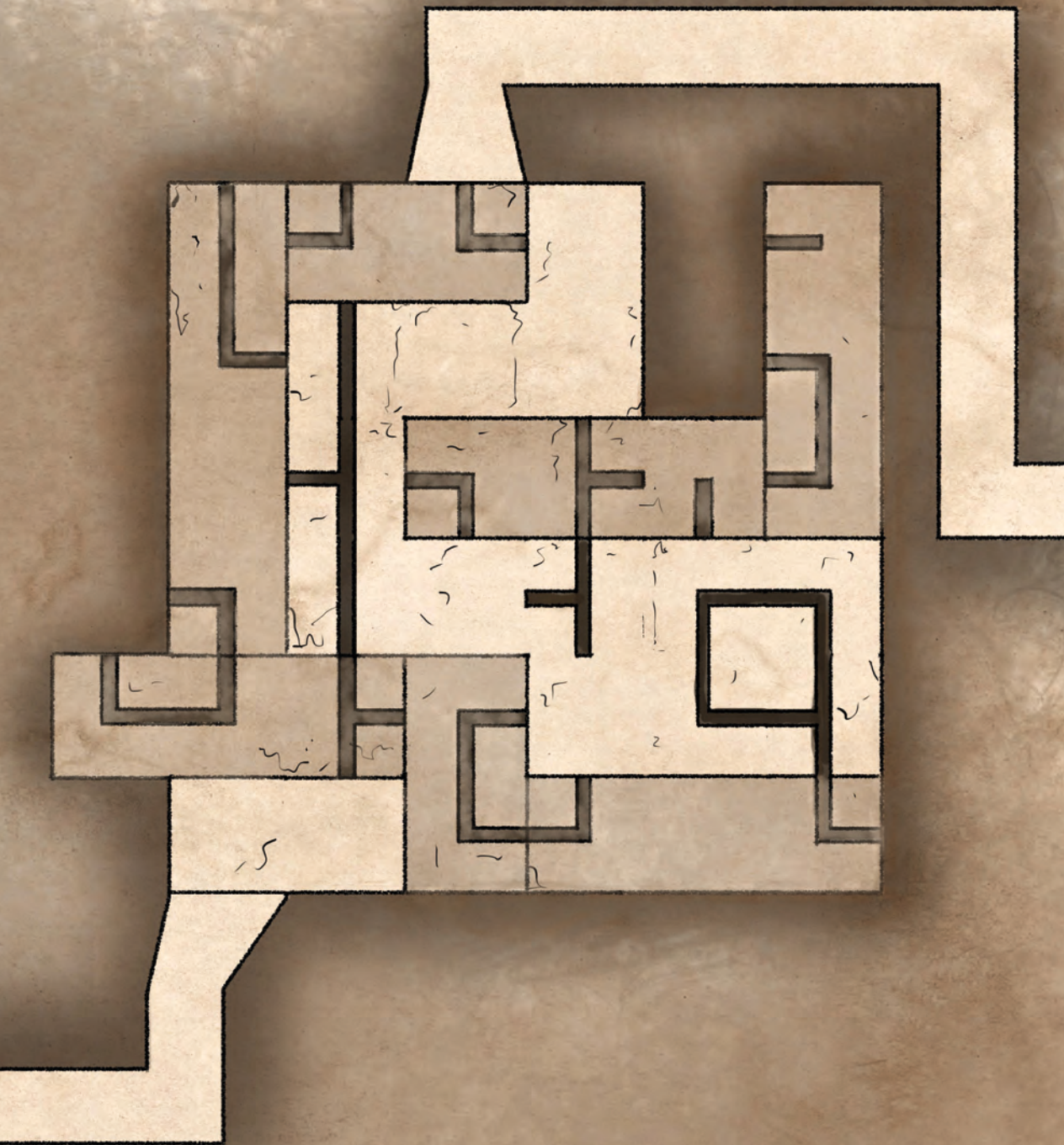


Stage



Knip om te beginnen de verschuifbare muren uit op bladzijde 37. Leg ze vervolgens op het labirint, op de plekken met precies hetzelfde patroon. Nu moeten jullie de muren zodanig verschuiven dat er een vrije doorgang ontstaat door het hele labirint. Verticale muren mag je alleen verticaal verschuiven, horizontale muren alleen horizontaal. De beweegbare muren zijn helemaal massief; de donkere markeringen op de muren en op de grond zijn geschilderd. Het zijn dus geen openingen waar je doorheen kunt.





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



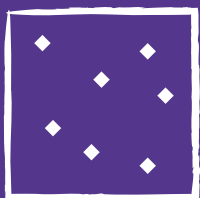
=

3



=

4



=

0



=

8

*Tel alleen vlakken die te zien zijn aan de buitenkant van het in
elkaar gezette kristal.*

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

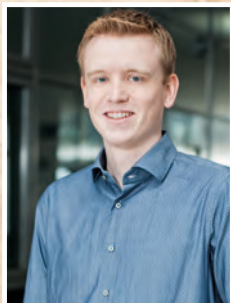
VOORBEELDCODE 485

START		3C			2F			1A	
			1E						
					3F				
		2A					2H		3E
						2G		1G	
2D				Voor- beeld	2G				
							1B		
			2B						
								3B	

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



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 Mythen und Aztekengald*

© 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 978 90 439 2116 9

NUR 400



Mythen en Aztekengoud

Midden in het ondoordringbare regenwoud ligt een verborgen Aztekentempel op jullie te wachten. Laat je geen zand in de ogen strooien door de fonkelende schatten, want overal loert het gevaar. Los de vele raadsels op, baan je een weg door ingewikkelde labyrinten en stem de goden tevreden. De XXL-landkaart wijst je de weg op de verschillende etages en in de geheime ruimtes van de tempel.

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? De tempel in het oerwoud is ontwaakt en de goden verwachten een offer.

Het perfecte familiespel, geschikt voor alle leeftijden.

MOEILIKHEIDSGRAAD: 

SPELERS: 1-4

SPEELDUUR: 90-120 MINUTEN

VANAF 10 JAAR



**KOS
M•S**

NUR 400
Kosmos Uitgevers,
Utrecht/Antwerpen