

## MINUS

Dat ben jij! Jij bent **een dorpeling genaamd Minus!** Lange tijd was jij **DE Noob** van jouw dorp en vast ook zelfs een van de grootste Noobs van heel het continent Ardenvell. Maar dat was vroeger. Nu ben jij een van de **sterkste Krijgers** van het dorp.



Jij hebt al een **hoop heldendaden** verricht. Maar je hebt er nog veel te gaan, want het Kwaad, de verschrikkelijke Herobrine, huist nog steeds in deze wereld...

## ALICE

Lang heb je gedacht dat **Alice** net zo was als iedereen in Dorp-Dorp. Op een gegeven moment ontdekte je dat ze Herobrines gevangene is geweest en dat ze over vreemde krachten beschikt. Jullie hebben een innige band opgebouwd en hebben elkaar zelfs een **belofte gedaan: dat jullie elkaar zullen beschermen.**



## BILLY

Op een dag is **Billy** Dorp-Dorp binnen gewandeld. Hij is een nogal wonderlijke kat, die gek genoeg... kan **praten**. Dieren die kunnen praten, dat heb jij altijd **vreemd** gevonden...



## HEROBRINE

In het leven zijn er behoorlijk **wat vreselijke dingen**: Zombies, het geluid van spinnen als je probeert te slapen, paddenstoelen en vooral **Herobrine**. Hij is een kwaadaardige heks. **Echt kwaadaardig**. Hij wil heel Minecraftia overheersen.

# AVONTURIER, PAS OP!

## Over het lezen van dit boek

Dit is geen gewoon boek. **Lees het niet, zoals een normaal boek**, door de bladzijdes een voor een om te slaan. Tijdens het lezen leer je de spelregels.

We raden je natuurlijk aan **niet al te veel te bladeren...** anders loop je het risico het plezier om dingen zelf te ontdekken te verpesten. **Je moet de instructies woord voor woord opvolgen.** Hou een **potlood** en een **gum** in de aanslag, die zullen van pas komen!

## Over het spelmateriaal

Aan het einde van het boek vind je spelmateriaal. Dat moet je er alleen bij pakken als dat staat aangegeven! **Blader er niet eerder naartoe**, want dan loop je het risico dat je jouw ontdekkingstocht door de verschrikkelijke tempel verpest! Achterin vind je ook aanwijzingen voor het geval je er niet uitkomt.

Jouw avontuur begint bij **1**.

# 1

Vandaag vroeg de burgemeester of je bij hem wilde komen. Hij zei dat hij je iets **SUPER-belangrijks** moest vertellen.

'Minus, Dorp-Dorp loopt een groot gevaar. We hebben jou nodig! Gezien **jouw kracht, intelligentie en fantastische uitstraling** ben jij de enige die ons kan helpen.'

Oké, oké dat heeft hij misschien niet woord voor woord zo gezegd, maar je zou toch zweren dat dit **de strekking** was. Hij vervolgde zijn uitleg:

'Een week geleden is ten zuiden van het dorp een **gigantische** tempel opgerezen uit het water. Vier dagen geleden is Alice daar naartoe gegaan en sindsdien hebben we niets meer van haar vernomen. **Jij moet erheen gaan!** Kijk, hier is het.


## HHHEEEERHRHRHGGGG

Je hersenen hadden een poosje nodig om al die informatie te verwerken.

Tempel. Alice. Niets vernomen. Koekjes. Wacht, weet je zeker dat hij net iets zei over koekjes?

Maar goed! Als Alice in gevaar verkeerd, dan moet je absoluut naar die plek! **Jullie hebben elkaar immers iets beloofd...**





'Prima! Ik aanvaard deze missie en zal uw vertrouwen niet schenden! We zullen terugkeren als helden!'

Eigenlijk is dat wat je wilde zeggen. In plaats daarvan **herhde je langzaam**.

Om direct op weg te gaan, ga je **naar 2**. Je kunt ook extra informatie vragen aan de burgemeester, ga daarvoor **naar 14**.

## 2

**Omdat je een sublieme Krijger bent**, kom je al snel zonder al te veel moeite aan in het zuiden van Ardenvell.

Maaaaaaaaarrrrr... het is **SUPERWARM** geweest.

Je hebt geprobeerd een emmer water boven je hoofd leeg te kieperen om je op te frissen. Dat was misschien niet zo'n goed idee, je paard ontsnapte bijna...

Nu sta je tegenover de **beroemde** tempel.

Je mag dan een van de dapperste Krijgers van het dorp zijn, je moet toegeven dat die tempel echt **angstaanjagend** is.

Een paard staat vlak bij de ingang vastgebonden aan een paal. Geen twijfel mogelijk, die is van Alice. **Zou ze helemaal alleen naar binnen zijn gegaan?**

Je verbaast je zoals altijd over haar dapperheid...

Afgezien van het paard, is de plek compleet **uitgestorven**.







O nee! Er staat een bordje waarop te lezen valt:

## VLUCHT, ARME STAKKERS!

Ondertekend door **het vuur van de eeuwige lantaarn**.

Je trekt je **twee zwaarden**, gewoon voor het geval dat. Op dat moment hoor je een geluid en spring je op.

## MIAAAUUUWWWW

Het is Billy, de wonderlijke kat. Je werpt hem een vragende blik toe. Hij zegt tegen je:


'Je vraagt je vast af wat ik hier kom doen. Ik dacht dat je wel wat hulp kon gebruiken.'

Je werpt hem een nieuwsgierige blik toe en met de serieuze blik van een Krijger knik je vervolgens instemmend.

Als je Alice' paard beter wilt bekijken, ga dan **naar 11**. Loop je liever wat dichterbij de imposante tempeldeur toe, ga dan **naar 5**.



3



Helaas, je bent **verdwaald** in het gangenstelsel van de **verschrikkelijke tempel**.

Je moet je avontuur opnieuw **beginnen**. Gum alle voorwerpen uit die je in je **inventaris** hebt verzameld.

Ga verder **bij 10**. Succes!

## 4

Je probeert op **de middelste en de rechter knop te drukken**, maar er gebeurt niets.

Je hebt vast iets over het hoofd gezien...

Je kunt beter teruggaan **naar 44** om de tekst over het mechanisme opnieuw te lezen.

## 5

Langzaam loop je dichterbij **de ingang van de tempel** toe.

Je snapt maar niet hoe zo'n groot gebouw **uit de zee kon oprijzen**...

Gezien de staat van het gebouw, moet het wel echt **heel oud** zijn.

Waarom is Alice hier in haar eentje naartoe gegaan? Had ze je maar om hulp gevraagd...

Als je je op enkele blokken afstand van de immense deur bevindt, **hoor je een geluid**.

# KLIK!

Het is geen fijne 'klik', zo'n geluid dat doet denken aan een koekje.








Nee. Het is bepaald geen coole 'klik'. Maar dan ook écht **niet cool**, want het is het geluid van een val...

Je kunt **geen stap** meer verzetten.


Je merkt dat je **helemaal geen uitrusting meer hebt**. Nou ja, bijna geen: je ontdekt wel **een vreemde plattegrond**. Als je wilt kun je deze plattegrond achter in het boek bij A4 raadplegen.

Na een **peinzend** gemauw, begint Billy tegen je te praten:



'Ik ken dit soort plattegronden. Kijk, er staan nummers op. Het zijn de hoofdstukjes waar je naartoe kunt. Je kunt echter alleen van het ene vertrek naar het andere door de lijntjes te volgen. Let op! Sommige vertrekken zijn verbonden met stippelijntjes. Dat wil zeggen dat je daar niet direct naartoe kunt en dat je eerst een manier moet vinden om de toegang te ontgrendelen...'

Plotseling word de kat onderbroken door **een verschrikkelijke, galmende stem**. Een stem die je uit duizenden zou herkennen: **Herobrine**. Door een vreemde magie verschijnt zijn gezicht met zijn lichtgevende ogen groot in de lucht boven je hoofd.



'Hahahahaha! Je bent in mijn val gelopen, avonturier! De Krijgers van Minecraftia zijn niet bepaald slim, **dit is bijna te eenvoudig**. Net als het meisje met de blauwe haren dat ik heb opgesloten in de kerkers, zul jij nooit meer daglicht zien!'

