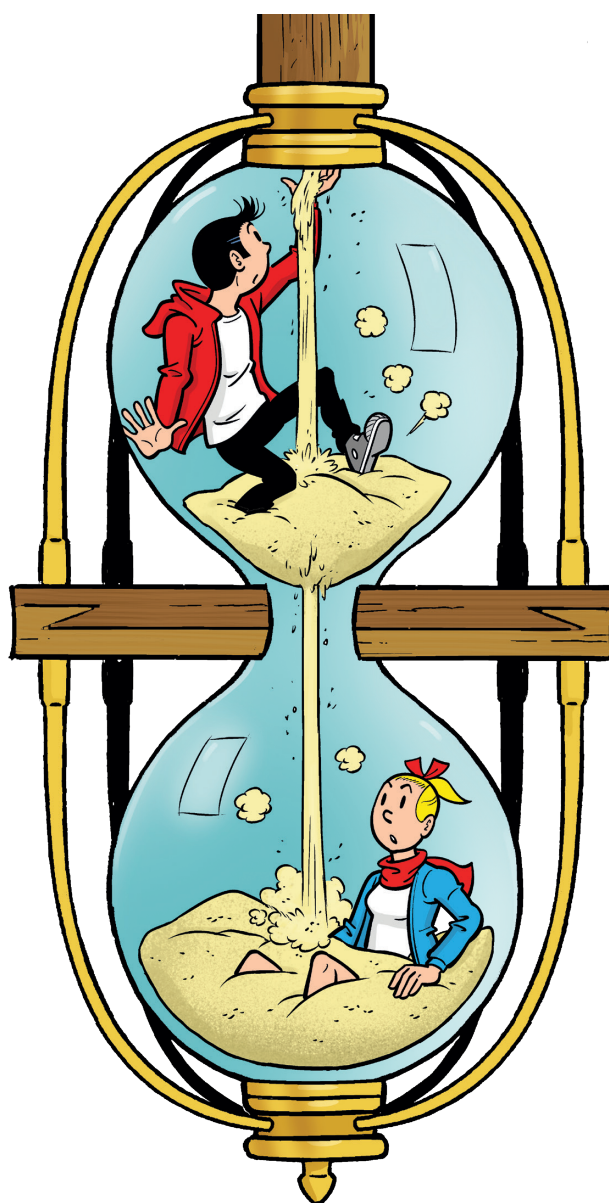


WILLY VANDERSTEEN

SUSKE EN WISKE

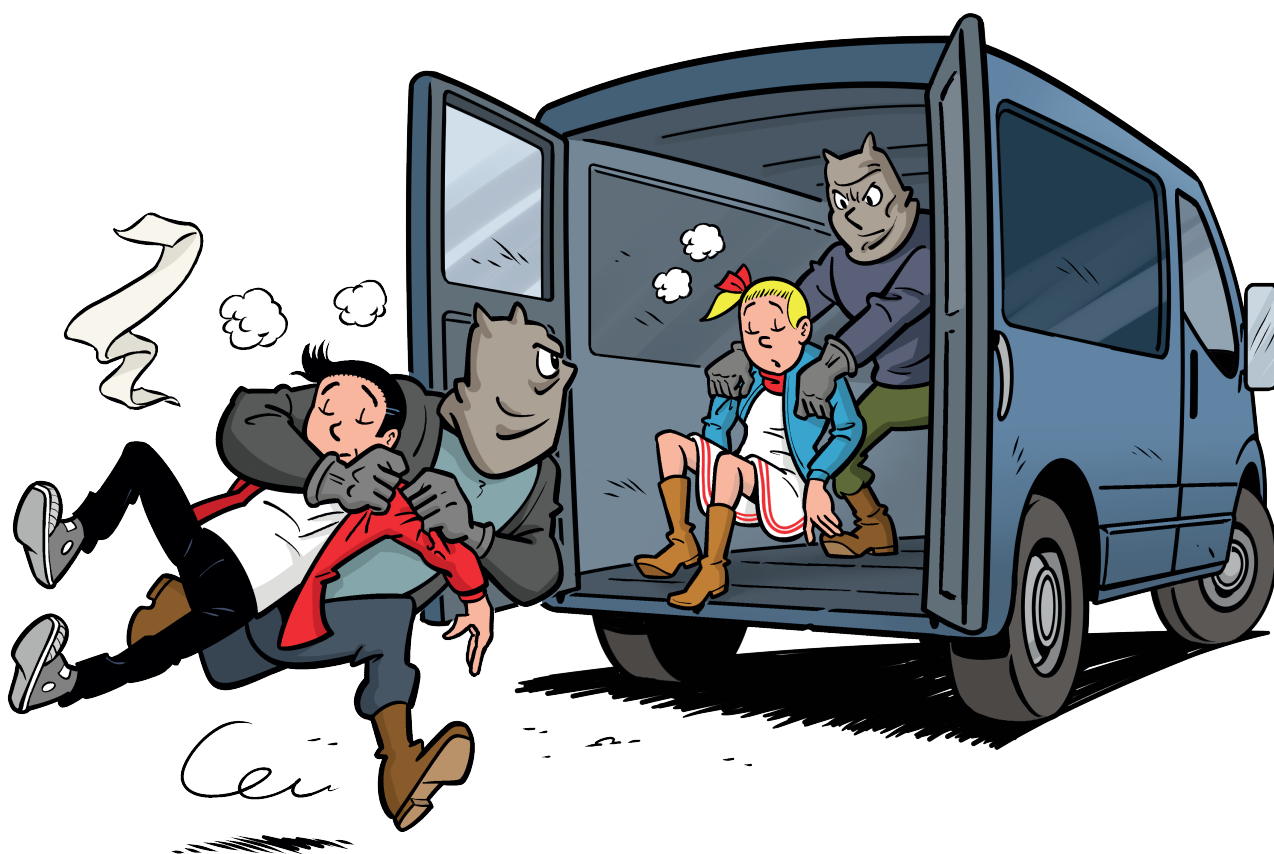
DE DUIVELSE DOOLHOF



STANDAARD UITGEVERIJ

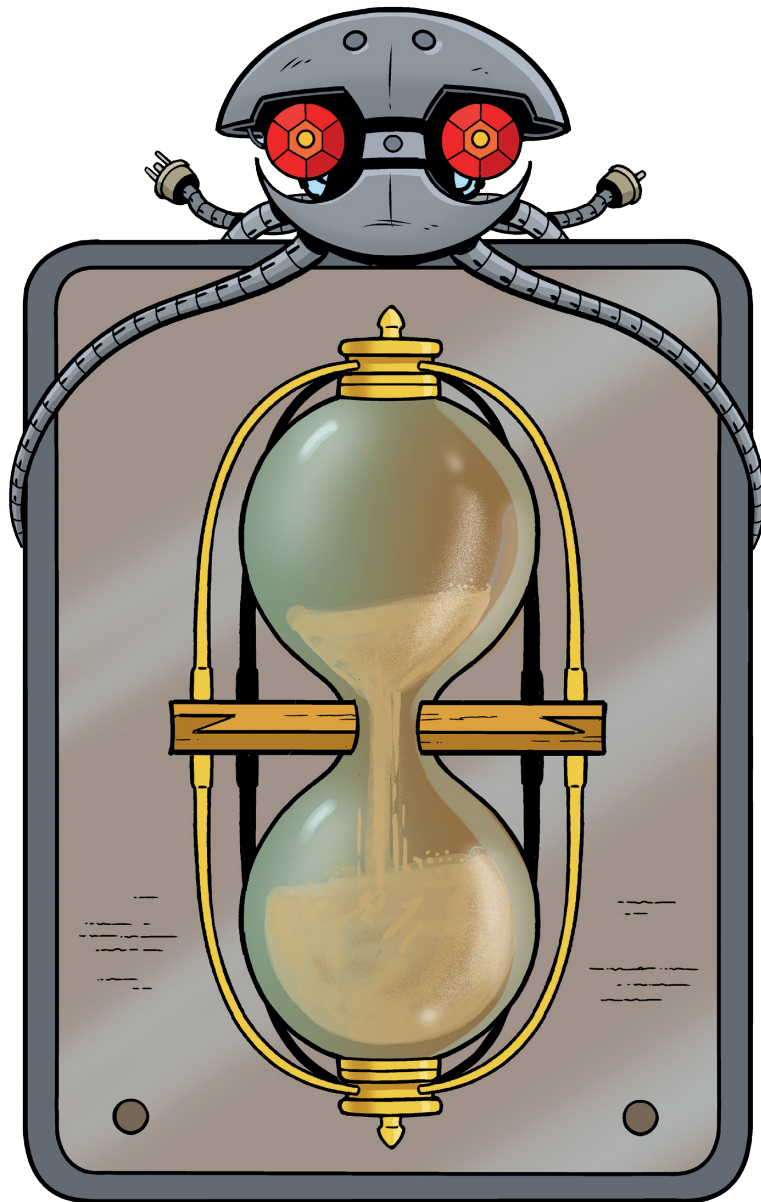
DE ONTVOERING

Het is een zonnige dag als Suske en Wiske met een lange boodschappenlijst richting de supermarkt trekken. Voor ze het goed en wel beseffen stopt er een bestelwagen met gierende banden voor hen. Twee vermomde mannen verdoven hen en sleuren hen in een donkere camionette.



*Even later wordt Suske met een zwaar hoofd wakker.
Het duurt even voor zijn ogen zich aan het licht aanpassen.
Er zijn twee deuren en in het midden van de kamer staat een tafel.
Aan de muur hangt een tv-scherm waar een zandloper op staat afgebeeld.
Boven het scherm is er een camera.*

*'Ze houden me in de gaten. Verdorie!'
Zijn eerste gedachten gaan uit naar Wiske. Waar zou ze zijn?
Als hij hier alleen wakker wordt, dan is zij misschien...
Nee, hij wil er niet aan denken. Suske loopt naar de tafel.
Daar vindt hij een doos. En dan hoort hij een vreemde stem zeggen:*



*Welkom in mijn duivelse doolhof.
In elke kamer zul je verschillende deuren vinden.
Aan jou om de juiste deur te vinden door
de raadsels op te lossen. Die wijzen jou de weg.
Als je de juiste deur kiest, kom je verder in het spel.
Wees snel genoeg, want als de zandloper leeg is,
betekent dit het einde!*

E

*En dan hoort Suske in de verte een bekende stem roepen:
'Als jullie denken dat jullie dit meisje gevangen kunnen houden,
hebben jullie het verkeerd, stuk krapuul. Laat me eruit! Nu!'*

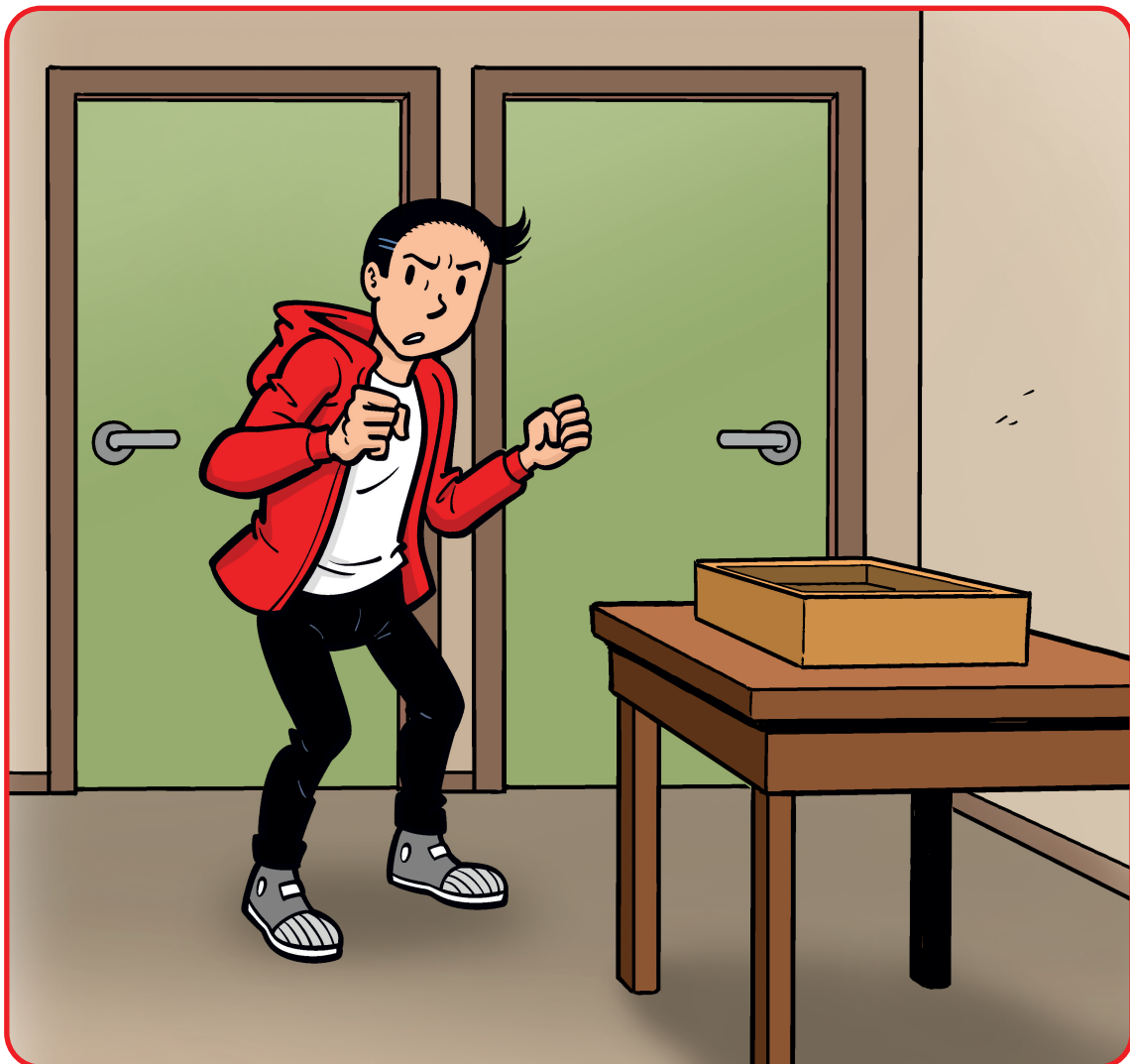
Wiske! Een golf van opluchting overspoelt Suske.

Zo hard hij kan roept hij: 'Wiske!'

De twee vrienden kunnen elkaar horen, maar niet zien.

Ook Wiske zit gevangen in een soortgelijke kamer.

Het is aan jou om hen te helpen!





HOE GEBRUIK JE DIT BOEK?

Suske en Wiske zitten beiden gevangen in een andere kamer in hetzelfde gebouw.
Help hen de raadsels op te lossen en zo de juiste weg te vinden.

Hieronder vind je een plattegrond waarop je de bewegingen van Suske en Wiske kunt aangeven. Als het goed is, zullen ze elkaar na een tijdje tegenkomen in het rode vakje.

Het laatste stukje weg naar de uitgang leggen ze samen af.
De oplossingen van de raadsels zullen je tonen in welke richting van het rooster de hoofdjes van Suske en Wiske moeten bewegen (bv. 3 →).

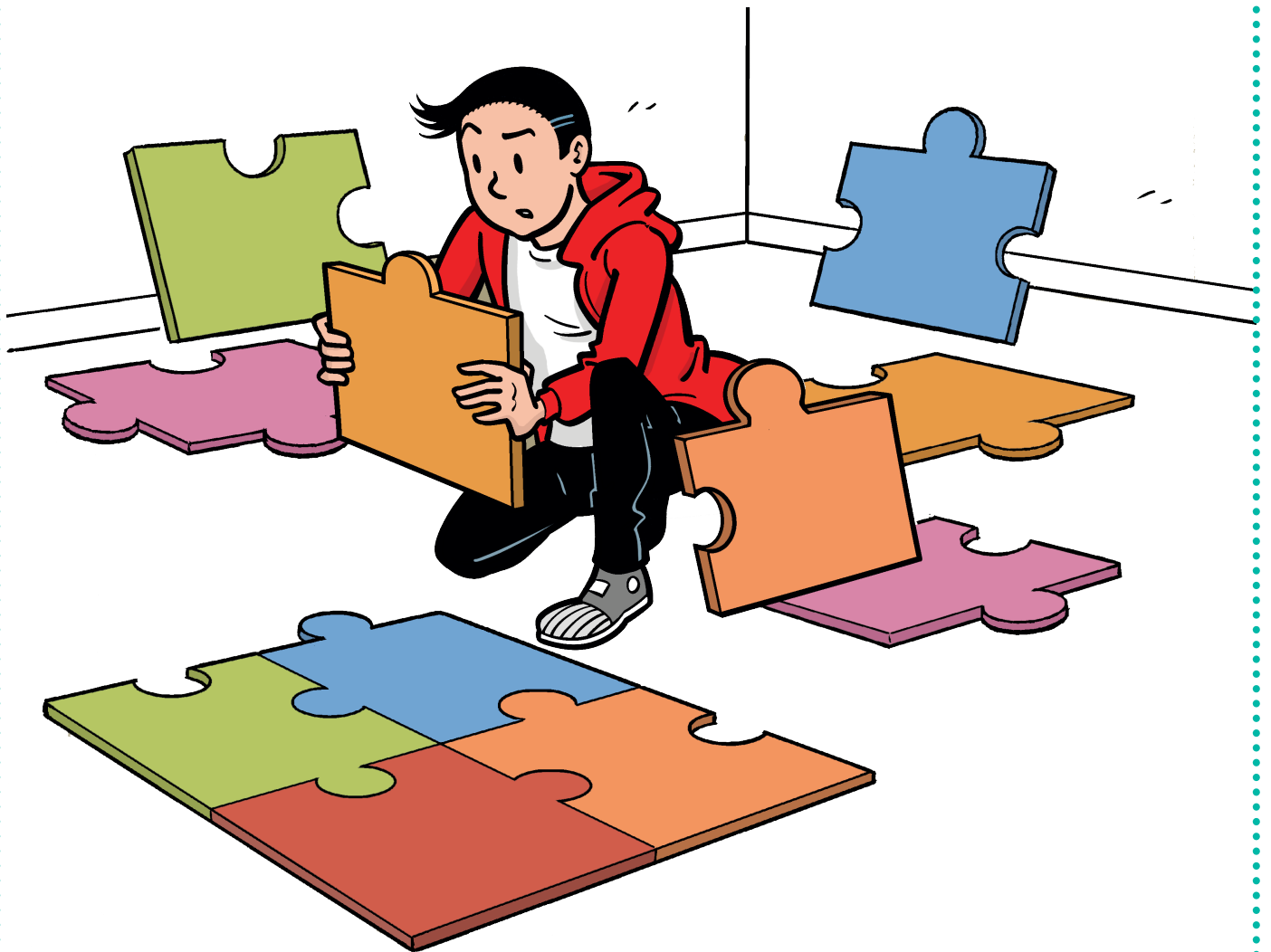
Als je het antwoord op sommige raadsels echt niet weet, kun je de oplossingen op de laatste pagina's bekijken.

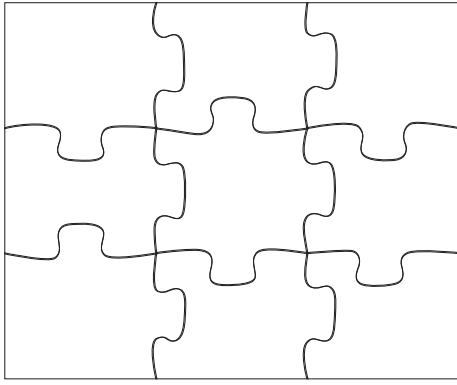
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										





*Suske opent de doos. Die zit vol met puzzelstukken.
'Help,' denkt hij, 'hier ben ik nooit goed in geweest. Was tante nu maar hier.'
Suske gooit alle stukken uit de doos op de grond en probeert de puzzel zo snel mogelijk te maken. Ondertussen begint de zandloper op het scherm te lopen.*





Kun jij Suske helpen om de puzzel op te lossen?
Als je alle stukken juist legt, krijg je een cijfer en
een pijl te zien. Het model links kan je helpen om
te weten hoe de stukken liggen.

