



# ESCAPE ADVENTURES

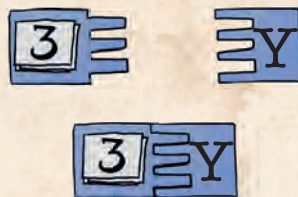
## Koningen en alchemisten

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

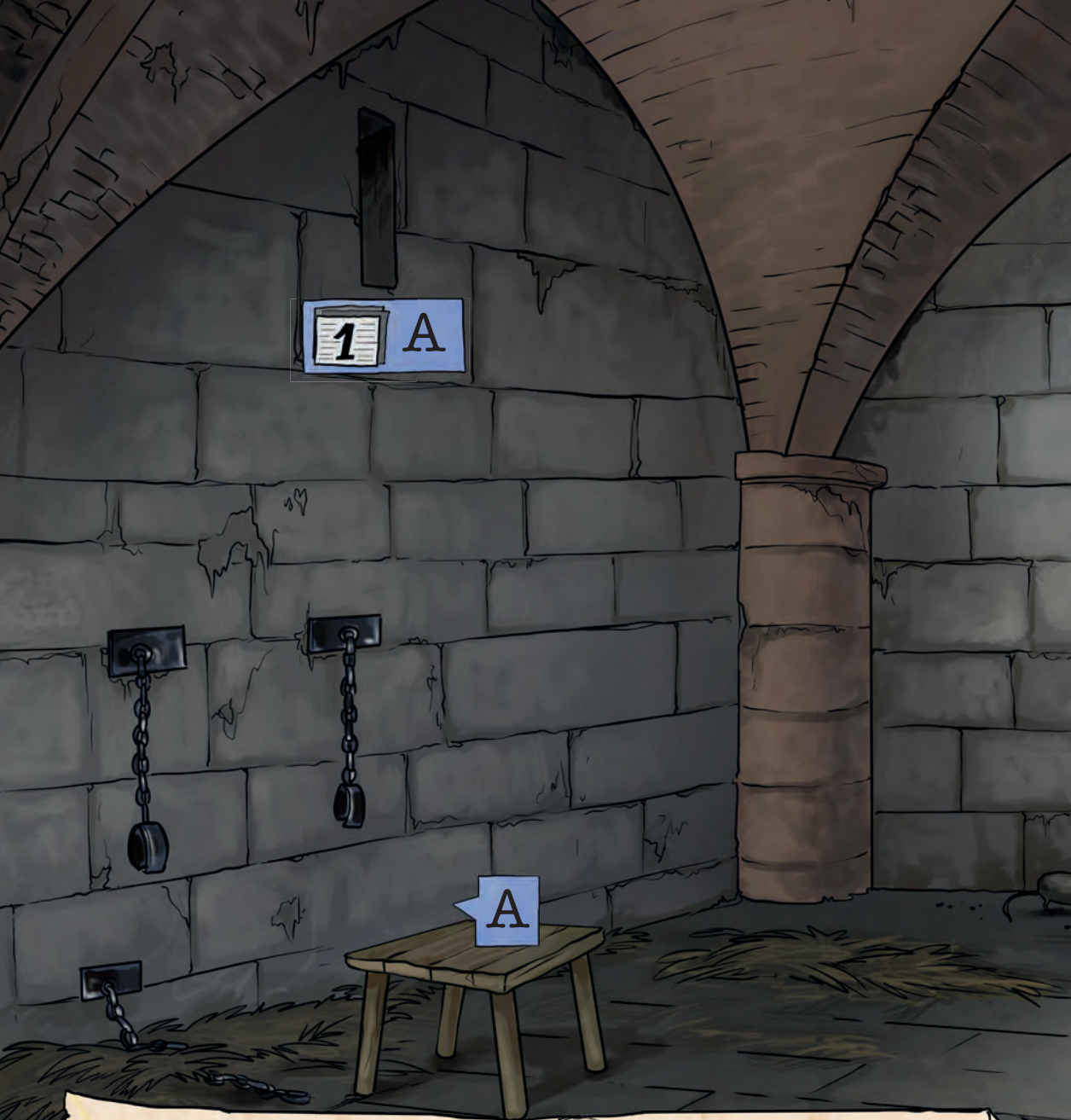
De wegwijzer telt vier bladzijden en bevat allerlei belangrijke informatie voor onderweg. Aan de buitenkant staat de zogeheten codematrix; daarop komen we nog terug. De rest van de wegwijzer mogen jullie uitsluitend lezen als dat van jullie wordt gevraagd of als jullie het bijbehorende symbool ontdekken. 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.



Wat was dat?! Als jullie je ogen opendoen, zijn jullie nog een beetje draaierig. Waar zijn jullie? De muur en de grond voelen koud aan. Er druppelt water van het plafond en jullie ademen vochtige lucht in. Langzamerhand raken jullie ogen gewend aan het donker. Aan de grijze stenen muren zijn kettingen vastgemaakt. Dit is een gevangenis! Zit daar iemand naast de celdeur? Oh nee, het is een geraamte! In paniek rammelen jullie aan de celdeur, maar die zit potdicht. Op de een of andere manier moeten jullie hier weg zien te komen... maar hoe?







2 C

1 C

3 B





Jullie zijn terechtgekomen in een ander deel van de grot, waarvan de wanden bedekt zijn met een slijmerige, halfdoorzichtige massa. Aan de andere kant moet een uitweg zijn, maar hier komen jullie niet doorheen. En het is te glad om te klimmen. De geleïachtige substantie verspert jullie de weg.

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

## Volgorde

1. Vouw vier verschillende deelkristallen.
2. Pas twee kristallen zodanig in elkaar dat een symmetrische vorm ontstaat.
3. Plak twee gelijkvormige kristallen met de vierkante onderzijde op het ontstane kristal.
4. Let op bij stap 3 dat de vierkanten die op elkaar horen, dezelfde kleur hebben.
5. Bewonder de zelfgemaakte kristallen.
6. Los het kristalraadsel op!



# CODEMATRIX

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

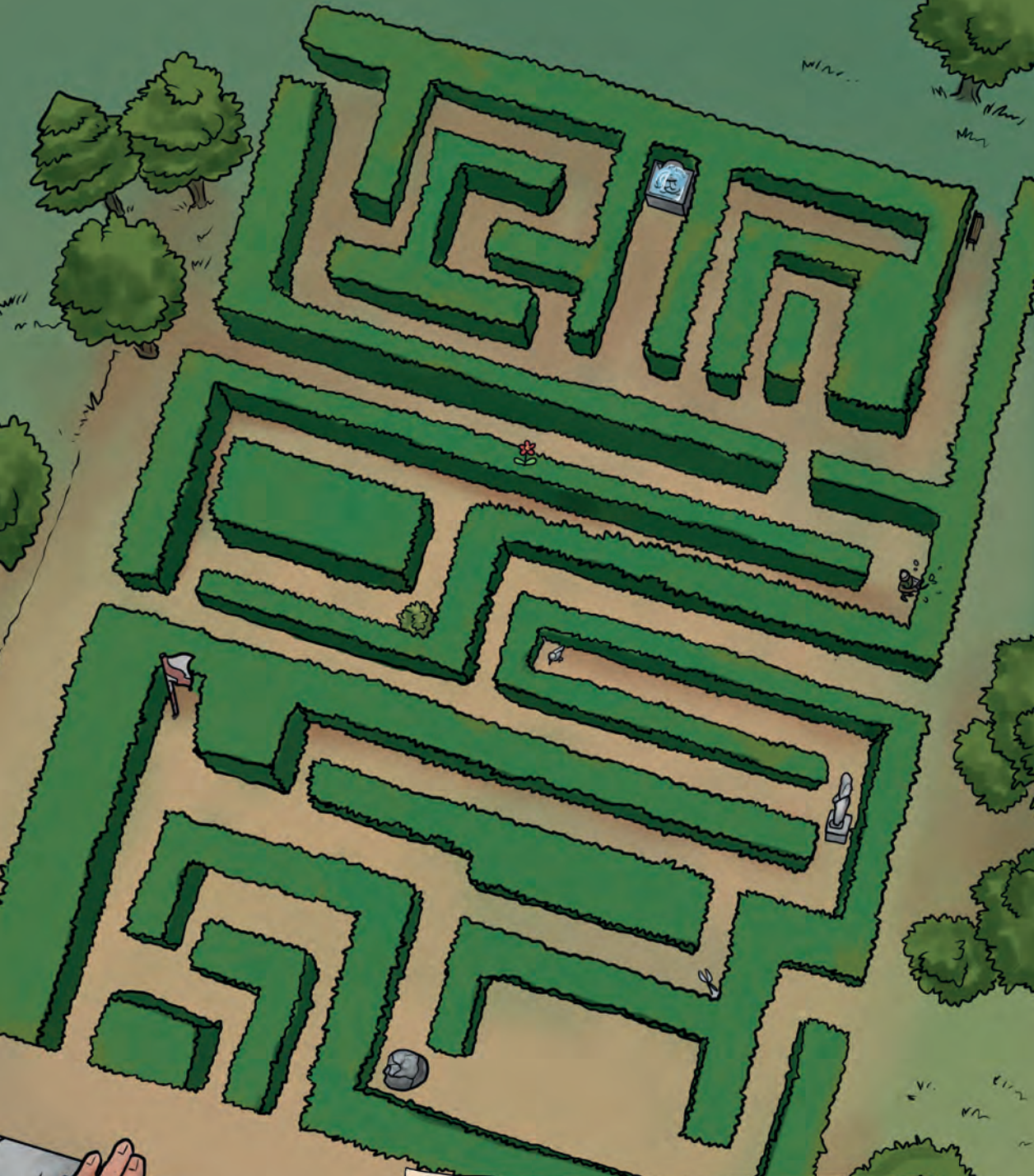
START									
	1 K		1 I				2 B		
							2 Z		
				2 D					
			Voor- beeld						
									1 N
							1 H		
3 I									

- |   |                             |   |                              |
|---|-----------------------------|---|------------------------------|
| 0 | 4 hokjes naar boven tellen  | 5 | 6 hokjes naar beneden tellen |
| 1 | 5 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 | 5 hokjes naar rechts tellen | 9 | 2 hokjes naar beneden tellen |

Deze deur heeft geen deurklink. Maar hoe gaat hij dan open?  
Misschien kunnen jullie van de cijfers letters maken



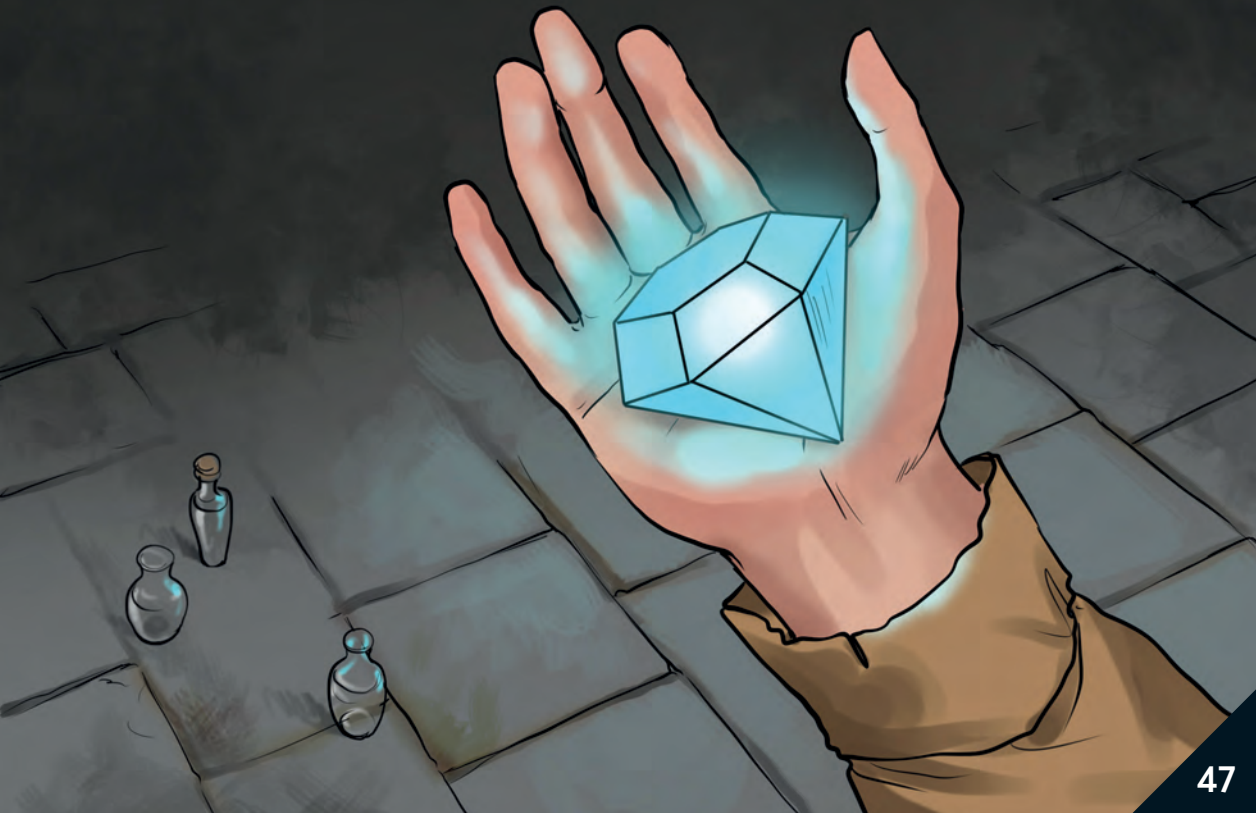




‘De heg voert je naar een geheime gang,  
tenzij je de ingang ook als uitgang gebruikt.  
Beroer bron, beeld en steen  
Je mag driemaal naar binnen  
Maar kies altijd de kortste weg.’

De kristal kriebelt op jullie huid Een plezierige warmte kruipt via de armen en schouders tot in jullie hoofd. Plotseling klinkt een geheimzinnige stem: 'Wees niet bang. Ik weet wie jullie zijn en waar jullie vandaan komen. Ik ben het die jullie hiernaartoe heeft gebracht. Alleen jullie kunnen verhinderen wat vandaag staat te gebeuren. Ik heb geprobeerd om samen te werken met iemand uit deze tijd, maar hij werd gearresteerd en opgesloten. Luister goed: vanmiddag komen alle koningen bijeen voor een vredesoverleg. Het is de eerste keer dat zo iets plaatsvindt en het heeft grote gevolgen, die zelfs tot in jullie tijd merkbaar zullen zijn. Maar één van deze vorsten snakt naar meer macht en wil zijn rivalen uit de weg ruimen. Daarom heeft hij zijn alchemisten opdracht gegeven een drank te bereiden waarmee hij alle andere koningen kan vergiftigen. Wanneer hij hierin slaagt, zullen de gevolgen verschrikkelijk zijn, niet alleen voor de mensen van deze tijd, maar ook voor vele generaties na hen. Om deze misdaad te kunnen tegenhouden, moeten jullie uitzoeken om welke koning het gaat. Degene die de drank wil gebruiken moet zelf alle ingrediënten verzamelen. De vorsten zijn allemaal pas gisteren aangekomen, dus de sporen van de dader zijn nog vers! Ik hoop dat jullie kunnen uitvinden wie verantwoordelijk is. Nog één ding: vlak voor het zover is, zal de kerkklok luiden. Ga nu heen en doe jullie best. Alleen als jullie slagen, kan ik jullie terugbrengen naar jullie eigen tijd.' De stem verstomt en de achterdeur naar het alchemielaboratorium zwaait open.

Ga naar bladzijde 5.





# 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 verpakingsdesign 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 Gehrman, Yoda Zhang en Dominik Meisner.

## COLOFON

**Spelontwerp:** Paperdice Solutions GmbH, Sebastian Frenzel, Simon Zimpfer

**Illustraties:** Kristina Gehrman

**Productmanagement en redactie:** Joel Müseler, Magdalena Wassen

**Vormgeving:** Konstanze Laue

**Oorspronkelijke titel:** *Escape Adventures: Von Königen und Alchemisten*

© 2018 frechverlag GmbH, 70499 Stuttgart, Germany ([www.topp-kreativ.de](http://www.topp-kreativ.de))

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



## Koningen en alchemisten

Treed binnen in een vreemde wereld, vol machtsstrijd, intriges en alchemistische drankjes, en ontrafel het geheim dat schuilgaat binnen de burchtmuren. Reis met behulp van het kristal naar de donkere middeleeuwen, ontsnap uit een kerker, drijf handel op de markt en ontdek geheime plaatsen. Wie van de koningen is een verrader? Kunnen jullie zijn snode plannen verijdelen? Laat je door de XXL-landkaart leiden naar belangrijke plekken, geheime laboratoria en duistere gangen.

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 burchtmysterie vraagt om een oplossing.

Het perfecte familiespel, geschikt voor alle leeftijden.

MOEILIKHEIDSGRAAD: 

SPELERS: 1-4

SPEELDUUR: 90-120 MINUTEN

VANAF 10 JAAR



9 789043 921145

[www.kosmosuitgevers.nl](http://www.kosmosuitgevers.nl)

**KOS  
MOS**

NUR 400  
Kosmos Uitgevers,  
Utrecht/Antwerpen