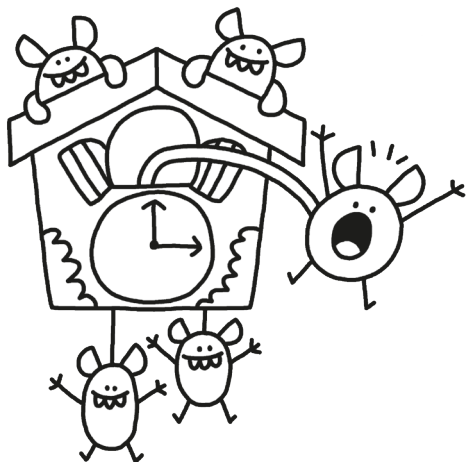




De leukste
DOOLHOVEN
voor
(toekomstige)
slimmeriken

DELTA



MIX
Papier van
verantwoorde herkomst
FSC® C146536

Original title: *Mazes for bright sparks*
First published in Great Britain in MMXX by Buster Books,
an imprint of Michael O'Mara Books Limited, 9 Lion Yard,
Tremadoc Road, London SW4 7NQ.

Puzzels en oplossingen © Gareth Moore MMXX

Illustraties en lay-out © Buster Books MMXX

All rights reserved.

© Zuidnederlandse Uitgeverij N.V., Vluchtenburgstraat 7,
B-2630 Aartselaar, België, MMXXI.

Alle rechten voorbehouden.

Nederlandse vertaling: Kitty Polderman

D-MMXXI-0001-90

NUR 229

INLEIDING

Doolhoven zijn puzzels die echt iedereen kan oplossen. Ze zijn er in allerlei vormen en groottes.

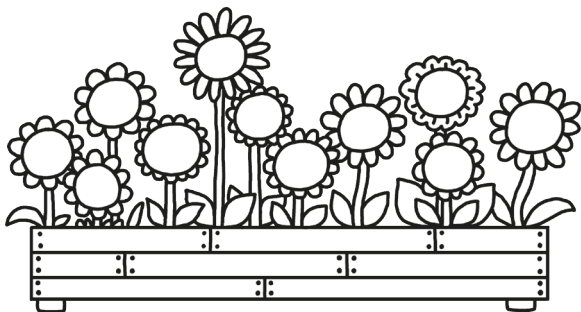
Bij de doolhoven in dit boek moet je door vertakte doorgangen de weg zien te vinden. Sommige paden lopen van 'In' naar 'Uit' en andere komen in het midden van het doolhof uit.

Of de puzzel nu de vorm heeft van een rechthoek, een driehoek, een zeshoek of een cirkel, je mag nooit over muren springen. Als een pad doodloopt, moet je omdraaien en het opnieuw proberen. Gebruik dus een potlood, zodat het niet erg is als je een foutje maakt.

Hoe verder je in het boek komt, hoe moeilijker de doolhoven worden. Er zijn vier niveaus: ster, rijzende ster, superster en supernova.

Als je wil, kan je bijhouden hoelang je over elk doolhof doet. Onder aan elke pagina is er ruimte om je tijd op te schrijven. Achter in het boek vind je alle oplossingen.

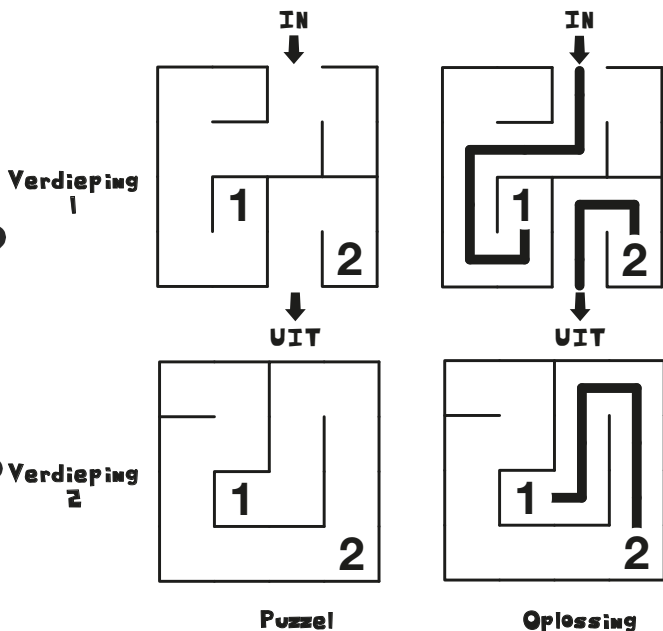
Veel succes en vooral veel plezier!



HOE VIND JE DE WEG?

Doolhof met meerdere verdiepingen

Deze doolhoven hebben twee verdiepingen: de ene aan de bovenkant van de bladzijde en de andere aan de onderkant. Op elke verdieping staan cijfers, die als ladder dienen om van de ene verdieping naar de andere te gaan. Als je bij een ladder komt, mag je die beklimmen om naar de andere verdieping te gaan. Als je wil, kan je ze ook gewoon voorbijlopen. Als je bijvoorbeeld bij het cijfer '1' komt, zoek dan op de andere verdieping het overeenkomstige cijfer '1' en ga vanaf daar verder. Niet elke ladder voert je naar het einde van het doolhof. Sommige leiden je naar een doodlopend pad, zodat je terug moet gaan om een andere weg te proberen.



In dit voorbeeld worden de beide ladders '1' en '2' gebruikt, maar in de echte puzzels hoeft je niet alle ladders te beklimmen.

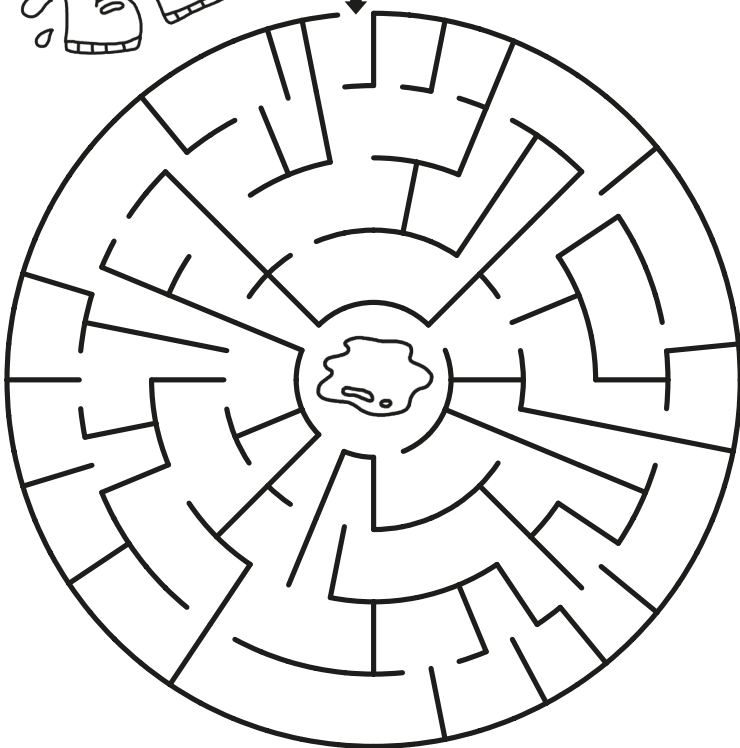
1

VROLIJK SPETTEREN

Trek je laarzen aan en volg het pad naar de waterplas in het midden van het doolhof.



IN



Tijd

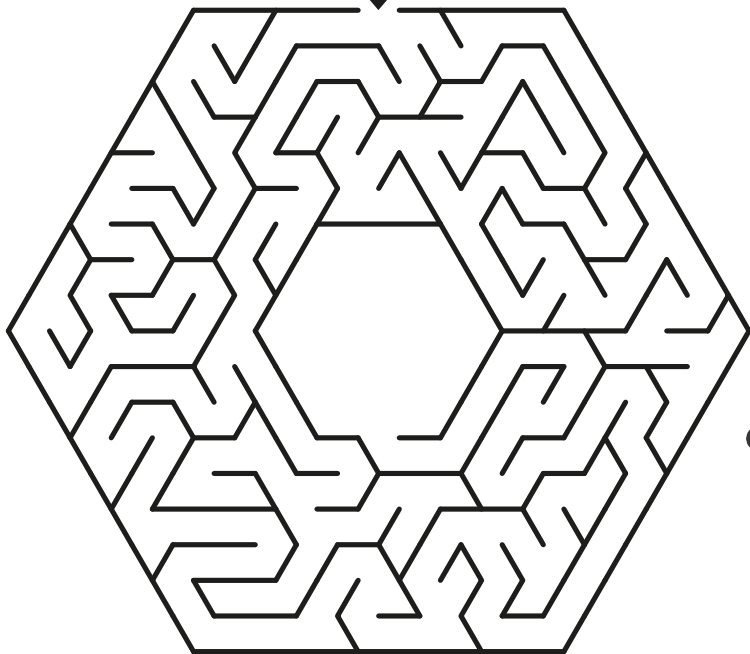
.....

2

KIKKERSPRONG

Kan jij de weg vinden naar het midden van het doolhof?

IN



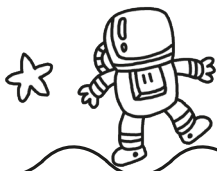
TWO

.....

E

RUIMTEREIS

Help de astronaut zijn raket te vinden,
zodat hij naar de aarde kan terugkeren.



IN



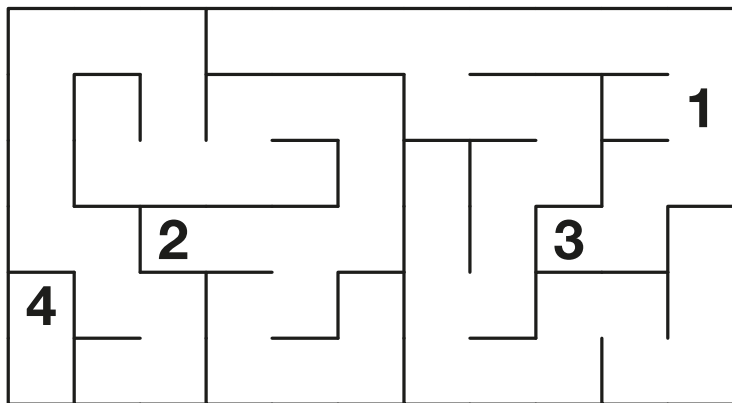
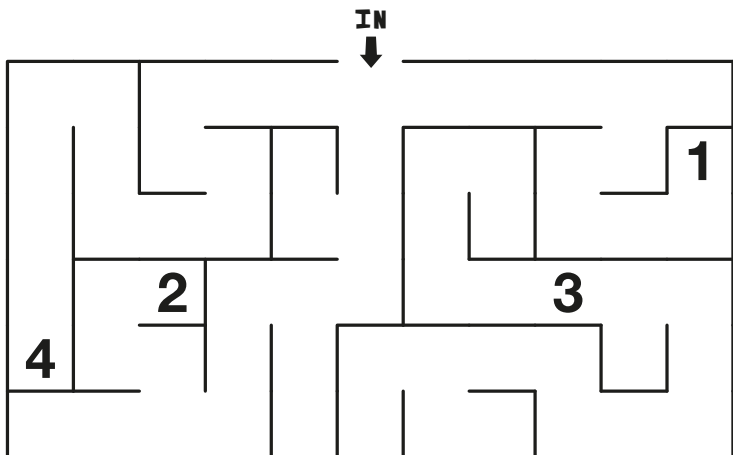
UIT



4

DUBBEL DOOLHOF

Hoe snel kan jij de weg vinden door dit doolhof met meerdere verdiepingen?



TWO

.....