

Mr. Brein

**UNDERCOVERAGENT
PUZZEL
BOEK**

INHOUD

Inleiding	4
CASUS 1: Poolproblemen	8
CASUS 2: Laboratoriumlogica	28
CASUS 3: Stadsstroom	48
CASUS 4: Ruimterace	68
CASUS 5: Het dark web	88
CASUS 6: Industriële spionage	108
CASUS 7: De blauwdrukken	128
CASUS 8: Technologische troep	148
Aanwijzingen	167
Oplossingen	185



INLEIDING

Welkom in Het Undercoveragent Puzzelboek met acht uitdagende escaperoom-achtige casussen.

Elk van die acht casussen bestaat weer uit acht aparte uitdagingen; in totaal staan er dus 64 uitdagingen in dit boek. De moeilijkheidsgraad varieert per uitdaging, maar over het algemeen neemt die toe als je verder in het boek komt. Je kunt dus het best bij de eerste casus beginnen.

ESCAPEROOM?

In een escaperoom moet je vaak gebruikmaken van je vaardigheden en beoordelingsvermogen om te ontdekken wat je moet doen om een puzzel op te lossen. Dat geldt in dit boek ook. Je krijgt bijna nooit een expliciete instructie, maar moet in je eentje uitvogelen wat je moet doen. Meestal is dat ook het punt van de puzzel, die vaak – maar niet altijd – gemakkelijk is op te lossen zodra je hebt ontdekt wat je moet doen.

Bijna alle puzzels in dit boek hebben een viercijferig getal als oplossing. Als er dus vier dezelfde dingen op de bladzijde staan, zal elk van die dingen je waarschijnlijk één van de vier cijfers geven. Je moet dan misschien nog wel verder kijken om de precieze volgorde te achterhalen. Als er geen volgorde te vinden is in de puzzel, gebruik je de cijfers in de normale leesvolgorde: van links naar rechts en van boven naar beneden. Bij elke puzzel staat rechtsonder een kader waar je de code kunt invullen.

LEES DE TEKST ZORGVULDIG

Let op de precieze bewoordingen in de tekst van de opdracht – met name op de vetgedrukte delen – omdat die vaak een of meer aanwijzingen bevatten over wat je moet doen. Het is ook de moeite waard om goed naar de titel van de puzzel te kijken.

Het codekader bevat meestal dezelfde bewoordingen, dus let op als dit niet het geval is. Kijk ook of er symbolen bij staan die je kunnen helpen om te ontdekken welke informatie je nodig hebt.

WAT MOET JE DOEN ALS JE VASTZIT?

Als je niet zeker weet wat je moet doen, denk er dan aan dat je niet iets heel ingewikkelds hoeft te doen. Meestal zoek je naar iets wat op de een of andere manier anders of ongewoon is, iets waarnaar of waarop gewezen wordt, iets wat de uitkomst is van een berekening of iets wat je hebt afgeleid. Je kunt op de bladzijden tekenen en schrijven – je weet nooit wat je een idee geeft om iets anders te proberen.

Soms kom je misschien echt niet verder en in dat geval kun je naar de tip kijken waar op de puzzelbladzijde naar wordt verwezen. Elke tip bestaat uit een serie bullets met zinnen erachter en je moet eerst alleen de eerste zin lezen. Als je dan nog steeds vastzit, lees je de tweede zin enzovoort.

OPLOSSINGEN

Achter in het boek staan volledige oplossingen waar op de puzzelbladzijde naar wordt verwezen. Als de tips niet hebben geholpen, kun je iemand anders vragen de oplossing te lezen en je extra aanwijzingen te geven, tot je weet wat je moet doen.

GENIET ERVAN

Net als bij elk ander puzzelboek moet je niet vergeten dat je het voor de lol doet. Gebruik dus de tips – of zelfs de oplossingen – als je ze nodig hebt.

Veel succes, geheim agent!



Dr. Gareth Moore

CASUS 1 POOL- PROBLEMEN





NIEUWSFLITS

Een verlaten poolstation is je eerste bestemming. Naar verluidt is het halsoverkop geëvacueerd en kunnen er allerlei bewijsstukken zijn achtergelaten.

Zorg dat je er binnenkomt en activeer dan de systemen die je nodig hebt om zoveel mogelijk informatie te achterhalen.

Ontdek wat je kunt en maak dan dat je wegkomt, voordat je bevriest. De verwarming is lang geleden uitgezet en we weten niet zeker hoeveel brandstof er nog is voor de generator.

Volgens onze informatie zul je met acht uitdagingen te maken krijgen. Bij elk daarvan moet je goed nadenken en gebruikmaken van je deductieve vaardigheden. Elke uitdaging behalve de eerste levert een viercijferige code op.

Veel succes, geheim agent. We rekenen op jou. Neem contact met ons op als je klaar bent.

- G

HET POOLPASWOORD



Het is koud hier. Heel koud.

Je moet zo snel mogelijk binnen zien te komen, dus je moet het **wachtwoord van vier letters** zo snel mogelijk zien te achterhalen.

Aanwijzing nodig?

Lees tip 1

Wil je de oplossing?

Lees oplossing 1

CASUS 2

LABORATORIUM- LOGICA





NIEUWSFLITS

Het is fijn dat je zo goed bent opgeleid, want de volgende missie brengt je naar een laboratorium. Daar wil je niet opvallen.

Er zijn onlangs een paar zeer gevaarlijke chemicaliën op de markt gekomen en we denken dat ze hiervandaan komen.

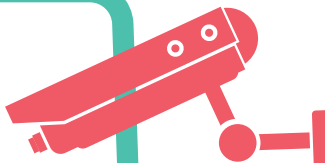
Ga naar binnen, kijk goed naar de experimenten en naar documenten die rondslingeren. Misschien moet je onderweg een paar machines activeren, maar we weten dat je dat kunt.

Om deze missie succesvol te voltooien, moet je acht verschillende viercijferige codes vinden, één per puzzel.

Veel succes, geheim agent. Niet dat je dat nodig hebt. We weten zeker dat het daarbinnen allemaal volstrekt logisch is. Het zijn immers wetenschappers.

- G

SYMBOLISCHE SEQUENTIES



Er lijkt een soort experiment met eiwitketens aan de gang te zijn.

Kijk naar elk van deze experimentele sommen en **leid af** wat de viercijferige code is.

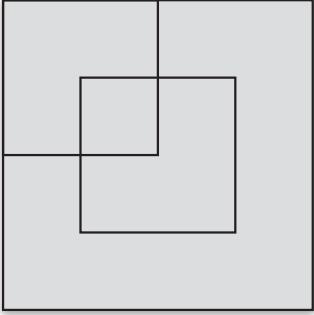
Aanwijzing nodig?

Lees tip 9

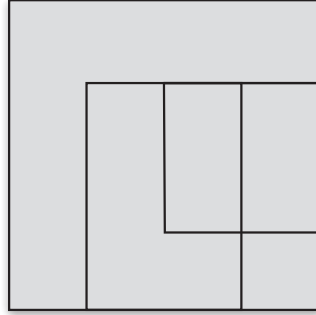
Wil je de oplossing?

Lees oplossing 9

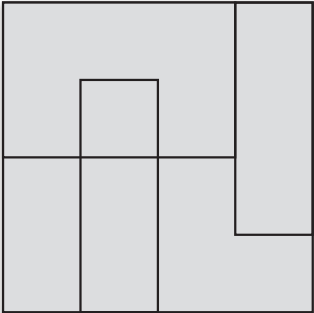
4



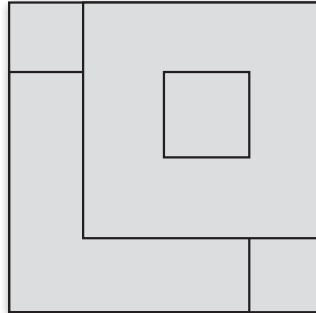
1



3



2



Voer de code in:
