

KUN JIJ  
**ONTSNAPPEN**  
UIT HET KASTEEL?



Gouda, MMXXIII



Nederlandstalige editie uitgegeven in overeenstemming met Weldon Owen, een imprint van Insight Editions, LP, 800 A Street, San Rafael, CA 94901, USA, [www.insighteditions.com](http://www.insighteditions.com)

Copyright © Weldon Owen International, L.P. 2021

Eerst uitgegeven in het Engels in 2021 door Weldon Owen, een imprint van Insight International, L.P.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veeleenvoudigd, verspreid of overgedragen in enige vorm of op enige wijze, met inbegrip van fotokopieën, opnamen of andere elektronische of mechanische methoden, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever, behalve in het geval van korte citaten in kritische recensies en bepaalde andere niet-commerciële toepassingen die door de auteurswet zijn toegestaan.

Oorspronkelijke titel: *Escape the Medieval Castle*

Copyright © Nederlandse vertaling MMXXIII, Uitgeverij MUS, Gouda  
Vertaling en zetwerk Nederlandstalige editie: Textcase

ISBN 978 90 453 2852 2  
NUR 200 Kinderboeken algemeen  
BISAC JNF021040 JUVENILE NONFICTION / Games & Activities / Puzzles  
THEMA YNVP Kinderen / tieners: algemeen: puzzelboeken

[redactie@uitgeverijmus.nl](mailto:redactie@uitgeverijmus.nl)  
[www.musboeken.nl](http://www.musboeken.nl)

Uitgeverij MUS is een handelsnaam van BBNC uitgevers bv

#### Fotocredits

**Omslag**  
Alle Shutterstock: IgorZh; Sibrikov Valery; kan\_khampanya; Andrey\_Kuzmin; Marcin Perkowski; Peter Gudella; Marti Bug Catcher.

**Shutterstock**  
Alle pagina's: perkament: Vadim Sadvoski; schild: slijper; spandoek: cidepix; vlag: ArtVisionStudio.

Enkele plaatsingen: 1 cosma; 8–9 Timothy Hodgkinson; ArtMari; Max sluiters; Anita SKV; 10–11 JuliaST; Terri Butler-fotografie; Supawat Eurthanaboon; Sergiejev; Herinneringen; 12–13 Marcin Perkowski; Jacob L Stark; LCRP; ChiccoDodiFC; Elena Zajchikova; SergeyKPI; 14–15 Dario Sabljak; Fabien Monteil; Nieuw Afrika; Aleksandr Stupnikov; Jaroslav Moravcik; Victor Moussa; photomaster; 16–17 Kaspars Grinvald; Szasz-Fabian Jozsef; Boltenkoff; xpixel; lomiso; Tapui; 18–19 nasidastudio; Eet smakelijk; Asmus Koefoed; cdrin; Eric Isselee; irin-k; Mironmax Studio; 20–21 dtopaal; grynold; Pav-Pro Fotografie Ltd; Matyas Rehak; trillen: quadshock; Somchai Boonpun; Radoslaw Maciejewski; 22–23 Gary Perkin; Milkovasa; 24–25 JGA; Peyker; Medwedja; Maarten Bergsma; Andrey Birmaki; Alessandro de Leo; Ron Mackenzie; charl898; Heinsdorff Jularlak; svetok30; 26–27 ermes; kubais; UWBALK; Rocksweeper; Osman Temizel; Dudarev Michail; Vaclav Mach; Juan Carlos Comeron; VRVIRUS; Rostislav Stefanek; 28–29 schankz; michelaubryfoto; Mehmet Cetin; Pavel Savchuk; sarkao; SCHOTCHAAN; Vera Petruk; Pinkasevich; Jevgeni Belenkov; optimarc; VDB-foto's; 30–31 Chansom Pantip; Chansom Pantip; kastijding; antoniomen; KucherAV; Ahmet Na'im; 32–33 Ewa-studio; Juris Kraulis; LuXpics; Kozlik; shoricelu; Kristina Kokhanova; Ivan Smuk; Shchus; Georgios Gkoumas; 34–35 Mzorin; Kiryl Li; 36–37 Dario Lo Presti; Nattika; Germanova Antonin; Piotr Piatrousk; Katie Stevens-fotografie; Serge Pyun; Anita SKV; Marina\_vert; Foto\_Reiziger; 38–39 Zoran Milutinovich; Timo Nausch; Jan Schneckenhuis; 40–41 snowbird80; 42–43 PixelSquid3d; Mihail Guta; Aman Kumar Verma; Ajdin Kamber; Mister Dreamer; 44–45 Janek Sergeje; Andres Conema; Leigh Prater; 46–47 Andranik7; charl898; Anna Krivitskaja; 48–49 Potapov-Alexander; Nattapat.J; Pheerasak Jomnuay; Sanit Fuangnakhon; xpixel; 50–51 oksana2010; Bruno Bleu; tomertu; Plo yKanak; Eugen Thome; De\_Molostock; Dmitri ch; 52–53 Iorsoboog; McCarthy's PhotoWorks; JirkaBursik; geven; Elizabeth A. Cummings; Bildagentur Zoonar GmbH; Glitterstudio; 54–55 7yonov; Fotoexpert; Mira Drozdowski; Manbetta; SvetaKost; Florian Teodor; Kotomka-studio; 56–57 Selma ARSLAN; 58–59 Dja65; Gwoei; Stepan Bormotov; Tareboda-ontwerp; Vitaly Korovin; O.Schaumann; Adam Hanley; 60–61 FProducties; MaraZe; donatas1205; nattalli; 62–63 Iuri S-ontwerp; lolloj; ToskanalNC; tartaaruga 1988; Panda; TW van Urk; Alexandra Nadeina; Chinnapong; 64–65 Lucie Lang; NEOS1AM; zonde; Yuri Turkov; Alp Galip; 66–67 Oleksandr Lysenko; Picsfive; KucherAV.

**Alamy**  
46–47 grote zaal: Chris Ho wes/Wild Places Photography/Alamy Stock Photo; 64–65 bed: Ian Hubball/Alamy Stock Photo. Tim Loughhead, Precision Illustratie: narrenhoed 28–29; 40-41 luik; 60–61 water in bassin

**The Metropolitan Museum of Modern Art**  
36–37 kandelaar: The Cloisters Collection, geschenken door Dr. Louis R. Slattery, 1982; kan: The Cloisters Collection, 2014; kruik: geschenken door Anthony en Lois Blumka, 1991.

# ONTSNAP UIT HET KASTEEL

Geschreven door Stella Caldwell



# REIS TERUG NAAR DE MIDDELEEUWEN

**BEN JE KLAAR OM RUIM 600 JAAR TERUG IN DE TIJD TE REIZEN,  
NAAR HET HART VAN EEN MIDDELEEUWS KASTEEL?**

Het is 1389 en voor de meeste mensen in Europa is het leven hard. Een groot deel van de bevolking bestaat uit arme boeren die zwoegen op het land of werken als knechten. Maar voor de adel, die deel uitmaakt van de hogere rangen van de samenleving, is het leven heel anders. In ruil voor hun trouw aan de Koning ontvangen ze grote landgoederen en veel edellieden verwerven grote macht.

De adel woont in enorme, indrukwekkende kastelen om te pronken met hun gewichtigheid en om hun domein te beschermen tegen vijandelijke aanvallen. De massieve stenen muren zijn van grote afstand zichtbaar en op de stevige torens wapperen kleurrijke vlaggen.



*Ring met robijn van  
een edelman*

*Bewaker  
houdt de  
wacht tegen  
vijanden*



De dikke muren zijn bedoeld om vijanden buiten te houden en de hoge torens stellen de wachters in staat naderend gevaar te zien. Veel kastelen zijn omringd door een met water gevulde gracht, de zogenaamde slotgracht. Als de ophaalbrug over de gracht omhoog gaat, is de toegang tot het kasteel afgesloten en zijn de mensen veilig.

Een kasteel is niet alleen een machtige vesting, maar ook een grandioos huis voor een heer, zijn dame en hun kinderen. Alle andere bewoners – van ridders, soldaten en bewakers tot de priester en de knechten – werken voor de adellijke familie. In de enorme, hete keuken weerklinken de geluiden van drukke koks, bediendes snellen zich naar de vertrekken van de heer en dame en op de binnenplaats schalt het gehamer van de smid en het gezaag van de timmerman. Een groot vuur knettert in de grote zaal en op feestdagen is de lucht gevuld met luid gelach en muziek.

Achter de dikke kasteelmuren liggen prachtige vertrekken, donkere gangen, wenteltrappen en geheime kamers. Hier worden belangrijke verbindingen tussen adellijke families gelegd, duistere complotten gesmeed en gevangenen opgesloten. Dienstvaardigheid en loyaliteit staan hoog in het vaandel, gevaar en verraad liggen altijd op de loer.

**OVER EEN PAAR BLADZIJDEN WORDT  
JE GEVANGENOMEN IN EEN  
GROOTS, MIDDELEEUWS KASTEEL:  
HEB JE DE MOED OM DOOR TE GAAN?**

*Pijlenkoker*



# GA JE DE ESCAPE-UITDAGING AAN?

GOED ZO! JE BENT DAPPER EN STOER! BEREID JE VOOR OP EEN REIS VAN RUIM 600 JAAR TERUG IN DE TIJD NAAR HET MIDDELEEUEWSE EUROPA.

## Je personage

Je bent 13 jaar oud en je woont in een prachtig kasteel. Je vader is twee jaar geleden overleden en je moeder, Vrouwe Isabella, bestuurt je huis. Voor je zus Alianor en jezelf is het kasteel je thuis en een bruisende plek vol edellieden, knechten, ambachtslieden en entertainers; maar het is ook een machtige vesting die fel wordt verdedigd door soldaten, want de dreiging van een beleg ligt altijd op de loer. De massieve muren beschermen het kasteel tegen vijandelijke aanvallen en omsluiten een doolhof van donkere gangen.

## Hoe raak je gevangen in een ander kasteel?

Op een kille lentedag pak je stiekem je moeders kostbare dolk ter verdediging, zadel je een paard op en ga je op zoek naar avontuur. Als het donker wordt, raak je de weg kwijt en dwaal je af van het landgoed van je familie. Je wordt gevangengenomen door bewakers van een ander kasteel en opgesloten in een toren. In de ochtend wordt je ontboden en als ze erachter komen wie je bent, zullen ze losgeld van je familie eisen. Je moet voor die tijd ontsnappen. Tot overmaat van ramp hebben ze je moeders kostbare dolk van je afgenomen! Aan het begin van de dag zal de bewaker de deur van het slot draaien om je eten te brengen. Je bent vastbesloten om te ontsnappen. Wetende hoe moeilijk het is om een goed verdedigd kasteel te bestormen, kun je je voorstellen hoe lastig het zal zijn om als gevangene een uitweg te vinden!

## HOE ONTSNAP JE?

**1** Begin bij nummer 1. Lees het verhaal. Volg de pijl naar het volgende nummer.



### EEN ONVERWACHTE WENDING

Voor dag en dauw gaat de deur van je kamer krakend open en komt de bewaker je ontbijt brengen. Onmiddellijk sta je op scherp. Als de bewaker de schemerige kamer binnenstapt, struikelt hij over een losse vloerplank en valt bewusteloos neer waarbij hij de deursleutel laat vallen. Je grijpt meteen je kans, je graait de sleutel van de vloer, springt de deur uit en draait hem op slot.

➔ ..... GA NAAR 97

**2** Lees het volgende deel van het verhaal. Kies waar je heen gaat.



### WAT NU?

Je bevindt je in een kleine gang, met een smalle wenteltrap naar boven of beneden. Je weet dat er één of twee torenwachters boven zijn en je hoort iemand de trap afkomen. Die zal zeker alarm slaan. Moet je wegrennen? Of moet je hem opsluiten bij de andere bewaker om kostbare tijd te winnen? Je hoeft alleen stilletjes de deur te openen, je om de hoek te verstoppen en wachten tot hij de kamer binnengaat.

### Wat doe je?

- ➔ Je draait de deur van het slot, verstopt jezelf en wacht ..... GA NAAR 42
- ➔ Je rent snel de trap af ..... GA NAAR 63

**3** Lees de hints zorgvuldig en maak de juiste keuzes.

### RAFEL SPELEN

Rafel is een populair spel dat met drie dobbelstenen wordt gespeeld. Spelers zetten in en gooien om de beurt de dobbelstenen. De eerste speler die drie dobbelstenen van hetzelfde getal heeft, is de winnaar.

### Wie is de winnaar?

- ➔ Jij ..... GA NAAR 106
- ➔ Bewaker een ... GA NAAR 129
- ➔ Bewaker twee ... GA NAAR 57



Jij



Bewaker een



Bewaker twee

**4** Raadpleeg het rad

Als je dit symbool ziet, raadpleeg dan het rad met wapenschilden op de laatste pagina om te weten waar je heen moet.



### RAADPLEEG HET RAD

Draai het rad naar het symbool van de raaf.



Kijk naar het getal dat bij het symbool hoort.

➔ 100

Ga naar stap 100 om het avontuur voort te zetten.

Als je je hoofd erbij houdt, alle hints gebruikt en verstandig kiest, kun je ontsnappen uit het kasteel. Sla de bladzijde om als je moedig genoeg bent.



## EEN ONVERWACHTE WENDING

Voor dag en dauw gaat de deur van je kamer krakend open en komt de bewaker je ontbijt brengen. Onmiddellijk sta je op scherp. Als de bewaker de schemerige kamer binnenstapt, struikelt hij over de ongelijke vloer, waardoor hij valt, bewusteloos raakt en de deursleutel laat vallen. Je grijpt meteen je kans, je graait de sleutel van de vloer, springt de deur uit en draait hem op slot.

..... GA NAAR **97**



## EEN DOOLHOF

Weet je het zeker? Kijk goed naar de woorden in stap 10 en denk nog eens na.

- Is het?**
- Een ei ..... GA NAAR **61**
  - Een schatkist ..... GA NAAR **53**



## WEINIG HOOP

Je wringt je in de met spinnenwebben gevulde schaduw waar het opvallend koud is. Als de grommende hond bovenaan de trap verschijnt, besef je dat je weinig kans hebt om aan zijn happende kaken te ontsnappen!

### Wat doe je?

- Stil blijven zitten en hopen dat de hond ook bang is voor de spookachtige schaduwen ..... GA NAAR **95**
- Je probeer te ontsnappen via de trap ..... GA NAAR **123**



## TAART!

Je steekt snel de binnenplaats over naar de keuken. Binnen staat een tafel vol gerechten voor het feestmaal. Knechten lopen druk rond en de kokkin staat met haar rug naar je toe het vlees aan een groot spit te roosteren. Niemand schenkt aandacht aan je en je stopt snel drie taarten – twee hartige en één zoete – in je zakken. Je bent uitgehongerd dus je steekt je hand uit om nog een taart weg te grissen, maar de kokkin draait zich om en betrapt je op heterdaad.

### Wat doe je?

- Je mompelt een verontschuldiging en zet de taart terug ..... GA NAAR **13**
- Je grist de taart toch weg en probeert weg te rennen ..... GA NAAR **33**

### DE KEUKEN VAN HET KASTEEL

*Dit is een hete, lawaaierige plek met enorme haardvuren, waar vlees aan het spit wordt geroosterd, en grote potten en kookketels, waarin stoofpotten en sauzen worden bereid. Een veelheid aan knechten, van de hoofdkok en souschefs tot bakkers, brouwers en bedienden, helpen om de kasteelbewoners en hun gasten te voeden.*



## GEVAARI!

Met je hand langs de muur loop je op de tast de trap af, benieuwd wat er onderaan de trap ligt. Na wat een eeuwigheid lijkt, zie je een straaltje licht ...

..... GA NAAR **70**





### HET WACHTHUIS

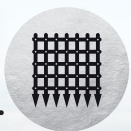
Valhek

Je loopt over de binnenplaats naar het wachthuis. De ophaalbrug ligt omlaag, het enorme valhek staat omhoog en de wachters zijn verdiept in een dobbelspel. Een van de wachters kijkt op en vraagt wie je bent. Wat ga je hem vertellen?



### RAADPLEEG HET RAD

Draai het rad naar het symbool van het valhek.



Ophaalbrug over de gracht om het kasteel te beschermen tegen aanvallen.

### VERDEDIGING VAN HET KASTEEL

Het goed bewaakte wachthuis, oftewel de ingang tot het kasteel, is het best verdedigde deel van de vesting. Bij een aanval kan een enorm hek, een valhek genaamd, naar beneden worden gelaten. Als aanvallers het hek passeren, laten de verdedigers kogels vallen of gieten ze kokende vloeistof door 'moordgaten' in het plafond van de weergang.



### EEN SPEL

Het meisje glimlacht wanneer je haar het juiste antwoord geeft. Je vraagt of ze graag verstoppertje speelt en waar de beste schuilplekken zijn. 'In mijn vaders slaapkamer,' antwoordt ze onmiddellijk. Ze pakt een lamp en leidt je opgetogen door een wirwar aan gangen.

GA NAAR 126



### VOETSTAPPEN

Je trekt het uniform en de pet van de knecht aan en verstopt je eigen kleren en het zwaard onder in de kist.

Dan pak je de lamp en stap je de gang in. Links is een pikzwarte doorgang, rechts zie je het zwakke schijnsel van een kamer aan het einde van de gang. Terwijl je je afvraagt welke kant je op moet, laat het geluid van iemand die de kamer uit komt je geen keuze.

GA NAAR 73





### DE VERLATEN TOREN

De treden zijn hier en daar afgebrokkeld en het is duidelijk dat dit deel van het kasteel zelden wordt gebruikt. Boven aan de trap bevind je je in een winderige klokkentoren.

Het is nu schemerig en krassende raven fladderen dreigend rond. Het lijkt alsof ze je iets willen vertellen. Krassen ze je een waarschuwing toe, 'Ga weg, ga weg!'?



### RAADPLEEG HET RAD

Draai het rad naar het symbool van de raaf.



### WIJZE RAAF

De raaf staat voor wijsheid, tovenarij en mysterie. Sommigen geloven dat deze wijze vogel de toekomst kan voorspellen. Het symbool van de raaf wordt vaak gebruikt in de wapenkunde en op wapenschilden, soms met een open snavel alsof hij 'spreekt'.



### RA-RA-RAADSEL

Geschrokken ren je over de binnenplaats en bots je frontaal op een hofnar! Terwijl je naar adem hapt, zegt hij: 'Dus daar is ons verdwenen kostuum. Jij hebt het gestolen!' Hij kijkt je streng aan, waarna hij plotseling in wild gelach uitbarst. 'Als je dit raadsel oplost, zal ik het niemand vertellen!'

*'Een muur omringt mijn witte kasteel.  
In mij zit een overheerlijk goudgeel.'*

### Wat ben ik?

- Een schatkist ..... GA NAAR **53**
- Een ei ..... GA NAAR **61**
- Een doolhof ..... GA NAAR **2**



### LANCELOT

Fout! Lancelot was een van de Ridder van de Ronde Tafel. Kies opnieuw.

### Is het?

- Guinevere ..... GA NAAR **15**
- Excalibur ..... GA NAAR **36**

### HET ZWAARD IN DE STEEN

Volgens de legende was Arthur de enige die het zwaard uit de steen kon trekken en koning kon worden.



### EEN WEDDENSCHAP

Je vertelt de bewakers dat je de knecht van een van de gasten bent en vraagt of je mee mag spelen. De bewakers vragen wat je inzet is. Je zou een van je taarten kunnen verwedden of de laatste zilveren munt in je zak.



### Wat zet je in?

- Een vleespastei ..... GA NAAR **38**
- Een zilveren penning ..... GA NAAR **23**



### VOEDSEL VOOR HET FEEST

De kasteelvrouwe is verantwoordelijk voor de dagelijkse gang van zaken, waaronder de verzorging van de gasten. Zij bepaalt het menu en kiest het voedsel dat gejaagd of geteeld wordt op het landgoed van het kasteel.

De plaatselijke boeren betalen de huur voor de kasteelgrond die ze bewerken in de vorm van producten, zoals tarwe en rogge.



### DE DANS ONTSPRONGEN

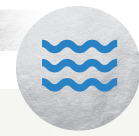
De kokkin kijkt je woedend aan en staat op het punt om je een oorvijg te geven. Maar net op dat moment roept een van de knechten dat er iets aanbrandt. De kokkin haast zich terug naar het vlees en schreeuwt: 'Kom hier

en draai aan het spit!'  
Moet je haar volgen?



### RAADPLEEG HET RAD

Draai het rad naar het watersymbool.



### WOLF!

Net voordat je het water in gaat, weerklinkt het onmiskenbare gehuil van een wolf verderop in het woud. Je beeft van angst.



### Durf je de gracht over te zwemmen?

- Nee, je trekt je liever terug! ..... GA NAAR **71**
- Ja, je bent bang, maar de wolf zal je geen kwaad doen ..... GA NAAR **40**



### GUINEVERE

Fout! Koningin Guinevere was de vrouw van koning Arthur. Kies opnieuw.

### Is het?

- Lancelot ..... GA NAAR **11**
- Excalibur ..... GA NAAR **36**