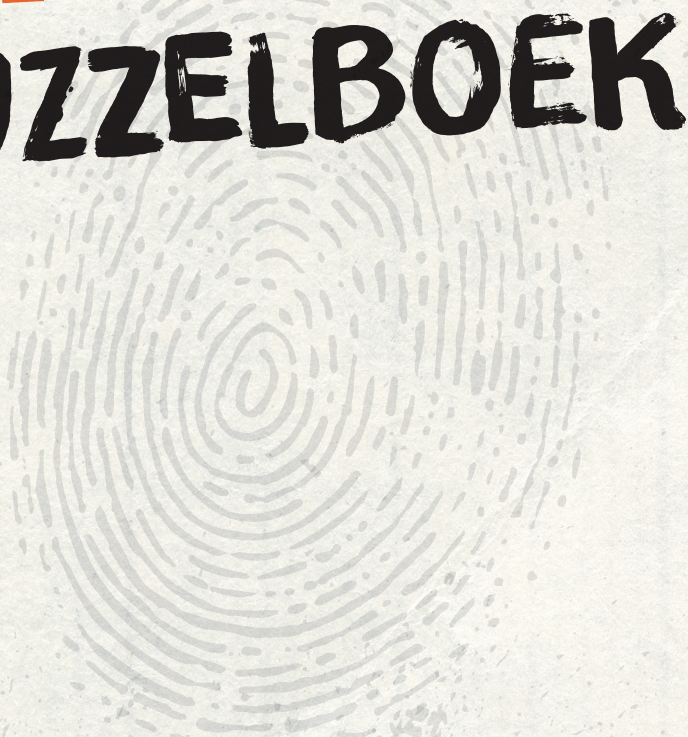


Mr. Brein

**VIND DE
VERRADER
PUZZELBOEK**



Gareth Moore is de internationale bestsellerauteur van een scala aan hersentraining- en puzzelboeken voor kinderen en volwassenen, zoals *De moordmysterie puzzelclub 1: Moord in het dorp*, *Mr. Brein - Whodunit puzzelboek*, *Mr. Brein - Leunstoel detective puzzelboek*, *Mr. Brein - Undercoveragent puzzelboek*, *Het enige echte ultieme dot to dot puzzelboek voor volwassenen*, *De leukste doelhoven voor (toekomstige) slimmeriken* en *Stimuleer je brein*. In het Verenigd Koninkrijk alleen al zijn er miljoenen exemplaren van zijn boeken verkocht. Daarnaast zijn ze in meer dan dertig talen vertaald. Hij is ook de oprichter van BrainedUp.com (de website voor hersentraining) en beheert PuzzleMix.com (de website voor dagelijkse puzzels). Je kunt hem online vinden op:

Website: DrGarethMoore.com
Instagram + X: @DrGarethMoore
YouTube: @DrGareth

Laura Jayne Ayres is puzzelmaker, auteur en onderzoeker. Na haar studie Taalkunde aan de universiteit van Cambridge werkte ze als toneelschrijver voordat ze toetrad tot het puzzelteam van Gareth Moore. Ze heeft onder meer gewerkt aan de boeken *Mr. Brein Cybercrime puzzelboek*, *Mr. Brein Whodunit puzzelboek*, *Mr. Brein Misdaadpuzzelboek*, *Klauwedo*, *Spydle* en *Mr. Brein Privédetective puzzelboek*.

Mr. Brein

VIND DE VERRADER PUZZELBOEK

GARETH MOORE &
LAURA JAYNE AYRES



GOUDA, MMXXVI

Copyright © MMXXIV Michael O'Mara Books Limited
Copyright puzzels, tekst en oplossingen © MMXXIV Any Puzzle Media Ltd
Eerst uitgegeven in het Engels in MMXXIV door Michael O'Mara Books Limited.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veelevoudigd of openbaar worden gemaakt op welke manier dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever en de auteur. Tekst- en datamining van (delen van) deze uitgave is nadrukkelijk verboden.

Oorspronkelijke titel: *Who's the Imposter*
Copyright © Nederlandse vertaling MMXXVI, Uitgeverij MUS, Gouda
Vertaling: Mattijs Warbroek
Redactie: Elisa Ros Villarte
Ontwerp omslag en binnenwerk: Renée Groot, Uitgeverij MUS
Zetwerk: Tara Schollema, zet-werk.nl
Druk- en bindwerk: Wilco, Amersfoort



ISBN 978 90 453 3005 1
NUR 493 Puzzelboeken / 370 Cadeau
BISAC GAM007000 GAMES & ACTIVITIES / Puzzles
THEMA WDK Puzzels & quizzen // WZG Cadeauboeken

Uitgeverij MUS is een handelsnaam van BBNC uitgevers bv
Uitgeverij MUS
Hoge Gouwe 93
2801 LD Gouda

www.uitgeverijmus.nl
redactie@uitgeverijmus.nl



@uitgeverijmus



INLEIDING

Welkom bij *Vind de verrader* puzzelboek, een uniek avontuur.

In dit boek is het jouw taak om te identificeren wie van de 26 verder onschuldige gasten in een afgelegen landhuis eigenlijk een verrader is. Je moet het landhuis zorgvuldig verkennen door een hele reeks puzzels op te lossen en te letten op allerlei hints die je onderweg zult krijgen, om vervolgens op één na iedereen van de aanwezigen uit te kunnen sluiten en de verrader te ontmaskeren.

Dit is hoe het werkt:

- Het boek is onderverdeeld in 82 genummerde ingangen, die beginnen bij 1 en doorlopen tot en met 82 tegen het einde van het boek. Je mag een genummerde ingang alleen lezen wanneer je dat wordt verteld. Blader niet heen en weer om zomaar ergens te gaan lezen, want dan verpest je de jacht op de verrader. Let om dezelfde reden ook op dat je achterin niet onnodig de 'Stapsgewijze gids' en de 'Oplossingen' doorneemt.
- De meeste ingangen bevatten een puzzel die moet worden opgelost. In het algemeen staat die volledig op zichzelf; het wordt duidelijk vermeld wanneer dat niet het geval is. De oplossingen van deze afzonderlijke puzzels staan achter in het boek. Die kunnen niet alleen handig zijn om je antwoorden te controleren, maar ook om even te kijken hoe een opgeloste puzzel eruitziet, mocht je op een bepaald moment niet snappen wat er precies van je wordt gevraagd.
- Je krijgt alle instructies die je nodig hebt om de puzzels op te lossen en 25 gasten uit te sluiten als verdachte. Je hoeft nooit te raden of je intuïtie te gebruiken om iets uit te zoeken, hoewel het zeker helpt om op te blijven letten. Er wordt aangegeven wanneer je een aanwijzing krijgt, die je zou moeten noteren. Daarnaast is het handig om een lijst bij te houden met de verdachten, die nog moeten worden uitgesloten in je onderzoek. Dit kun je eventueel achter in het boek doen. Alle namen zijn onder andere bij ingang 2 (de hal) te vinden.

Als je op enig moment verdwaald raakt, kun je altijd terugkeren naar ingang 2 aan het begin van het boek (waar je zo meteen rechtstreeks naartoe zult gaan vanaf ingang 1).

Er is ook een 'Stapsgewijze gids' voor hoe je het volledige verhaal kunt doorlopen om de verrader te ontmaskeren, deze vind je tussen de laatste ingang (82) en het gedeelte met 'Oplossingen'. Als je deze gids wilt lezen om hulp te krijgen, kun je het beste beginnen op de eerste pagina ervan en vervolgens steeds een pagina verdergaan. Zo vermijd je spoilers in de vorm van tekst en afbeeldingen. Verder kun je de gids doorlezen als je het einde van het boek hebt bereikt voor een volledige uitleg van hoe alles opgelost kon worden.

Helemaal achter in het boek staan drie pagina's waar je tijdens het puzzelen waarschijnlijk vaak naartoe zult bladeren:

- Twee notitiepagina's: eentje speciaal voor het bijhouden van aanwijzingen die je hebt ontvangen (die altijd als zodanig worden aangegeven) en een andere die je zou kunnen gebruiken voor als je even een pauze neemt. Noteer daar het nummer van de ingang waar je gebleven bent en eventuele zaken waarvan je denkt dat je die moet onthouden voor als je later verdergaat.
- De allerlaatste pagina van het boek bevat een opzoektabel voor het converteren van letters en cijfers, wat je af en toe moet doen bij het heen en weer gaan tussen ingangen. Hier wordt in het boek vaak naar verwezen met de A=1-code, waarbij A=1, B=2, C=3, enzovoort. Er is ook een binaire tabel, maar die heb je pas veel later in het verhaal nodig.

Nog enkele huisregels om je op weg te helpen:

- Wat je aan de tabel 'Voortgang bijhouden' zult toevoegen, kan niet worden 'gestapeld'. Deze tabel vind je bij ingang 2. Dit zal later duidelijker worden, maar je kunt slechts één methode per keer gebruiken, en geen combinatie.
- Je hoeft iedere naam slechts één keer te elimineren. Het is niet mogelijk en onnodig om dat nogmaals te doen.
- 'Koosnaampjes' zijn niet gelijk aan eigenlijke namen. Dus om Leonardo uit te sluiten moet je exact Leonardo vinden, en niet Leo of iets dergelijks.

Alle puzzels in het boek zijn ontworpen om opgelost te worden, dus geen enkele puzzel is bedoeld om ongelooflijk moeilijk of frustrerend te zijn. Desondanks kan het zo zijn dat je – afhankelijk van hoeveel en wat voor soort puzzels je voorafgaand aan dit boek hebt opgelost – sommige opdrachten een beetje lastig vindt.

In tegenstelling tot een normaal puzzelboek kun je puzzels waarop je vastloopt niet overslaan, omdat ze vrijwel altijd moeten worden opgelost om verder te komen in het verhaal. Vandaar ons advies om – in plaats van het boek gefrustreerd aan de kant te leggen – jezelf hints uit de oplossingen achter in het boek te geven, totdat je zelf weer verder kunt. Dus even spieken om bijvoorbeeld delen van een route te tekenen of cijfers toe te voegen mag zeker – en aangezien het expliciet in deze regels staat, kun je ervan op aan dat het absoluut geen 'valsspelen' is!

Het is ook mogelijk om bij een puzzel die je gewoonweg niet kunt (of wilt) oplossen naar de oplossing te kijken om de informatie te verzamelen, die je nodig hebt om door te gaan met het verhaal. Nadat je de verrader hebt ontmaskerd, kun je altijd nog proberen om de resterende puzzels op je gemak op te lossen. Ten slotte, en dat is het allerbelangrijkst, hopen we dat je veel puzzelplezier hebt.

Dus ga eropuit en vind de verrader!

Sla de pagina om en begin te lezen bij ingang 1.

O ja, veel succes!

GARETH MOORE

LAURA JAYNE AYRES



DE PUZZELS



PORTAAL

Je arriveert bij het landhuis. De 26 verdachten zijn al binnen. Dankzij een aantal mysterieuze tips (die je van een geheime informant hebt ontvangen) heb je er alle vertrouwen in dat je kunt achterhalen wie de verrader is. Zo moeilijk kan het niet zijn, toch?

Denk er bij je route door het huis aan dat je alleen naar een genummerde ingang zoals deze gaat, wanneer dat expliciet wordt gezegd (of wanneer je denkt dat je daar een zeer goede reden voor hebt gevonden). Je kunt altijd* controleren of je op de juiste plek bent aangekomen door onder aan de pagina te kijken. Daar staat waar je vandaan had moeten komen, samen met het nummer van de ingang die je net hebt verlaten of soms een letter van de naam van een verdachte. Dat wordt verder uitgelegd als dat voor het eerst gebeurt.

* Nou vooruit, bijna altijd. Het toeval wil dat je op het punt staat om de hal binnen te stappen. Dit is het centrale punt en heeft daarom geen methode om te controleren of je er op de juiste manier bent gekomen, in tegenstelling tot alle andere kamers van het landhuis. Het is altijd veilig om ernaartoe te gaan, dus keer er vooral naar terug als dat nodig is. Hoewel het boek je – als je maar genoeg geduld hebt – ook zal vertellen om erheen te gaan, zodra de tijd daarvoor rijp is.

Elke ingang (behalve de hal) heeft ook een tekstvak zoals hieronder, waarin wordt aangegeven wat je vervolgens moet doen. Probeer het gelijk uit.

VOLGENDE STAP:

LEES HET BOVENSTAANDE EN DOE DAARNA HET VOLGENDE:

- GA NAAR DE HAL DOOR VERDER TE GAAN NAAR INGANG 2.

VANAF RUIMTE: Dit is het begin

CONTROLE: n.v.t.



HAL

Je bent in de hal. De 26 verdachten komen langs deze centrale galerij, wanneer ze zich door het landhuis bewegen.

Op de volgende bladzijde staat een lijst met al hun namen. Denk eraan, 25 van deze mensen zijn onschuldig, maar één van hen is de verrader.

De tips van je informant krijg je in de vorm van puzzels. Je moet die oplossen om je weg door het landhuis te vinden en om informatie te verzamelen, zowel rechtstreeks als in de vorm van aanwijzingen.

De eerste puzzel is een klassieker: een woordzoeker. Zoek een van de namen op de lijst hiernaast in het raster, geschreven in een rechte lijn in elke willekeurige richting (ook diagonaal en/of achterstevoren). Wanneer je een naam gevonden hebt, **converteer je de eerste letter ervan in een cijfer** aan de hand van de A=1-code. Op de laatste pagina van dit boek staat een tabel om je hierbij te helpen. **Tel vervolgens 3 bij dat cijfer op** en lees verder bij de ingang met dat nummer. Een makkie, toch?

VOORTGANG BIJHOUDEN:

ONDERSTAANDE TABEL WORDT INGEVULD NAARMATE JE VERDER DOOR HET VERHAAL GAAT. LAAT HEM LEEG TOTDAT JE EXPLICIET GEVRAAGD WORDT OM HEM IN TE VULLEN.

1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

VANUIT RUIMTE: **Meerdere**

CONTROLE: **n.v.t.**



R	M	S	A	Q	G	N	O	E	M	R	E	U	Z	A
P	I	N	M	O	S	S	Q	S	H	U	J	A	T	N
W	R	L	U	E	H	O	A	R	O	E	H	L	O	R
Q	P	H	S	U	D	L	A	C	D	N	S	I	Y	A
E	A	R	P	T	L	B	E	G	R	L	N	N	A	C
T	J	R	A	S	F	X	O	D	B	W	G	O	I	S
V	I	B	C	A	K	Q	A	O	X	Y	L	V	J	O
T	E	M	I	E	D	N	D	B	E	D	R	Z	F	L
D	A	T	M	Z	A	R	D	Y	V	T	S	A	K	R
F	I	S	R	A	A	E	C	Q	E	T	L	C	L	P
Z	B	D	R	N	H	T	R	S	V	I	P	H	D	I
A	W	X	O	N	A	E	V	E	R	F	P	A	R	Y
G	C	E	B	H	D	S	C	I	A	Y	J	Z	O	U
D	L	R	V	X	T	R	A	U	N	N	O	E	E	P
T	S	M	S	E	T	E	P	E	C	N	A	M	N	T

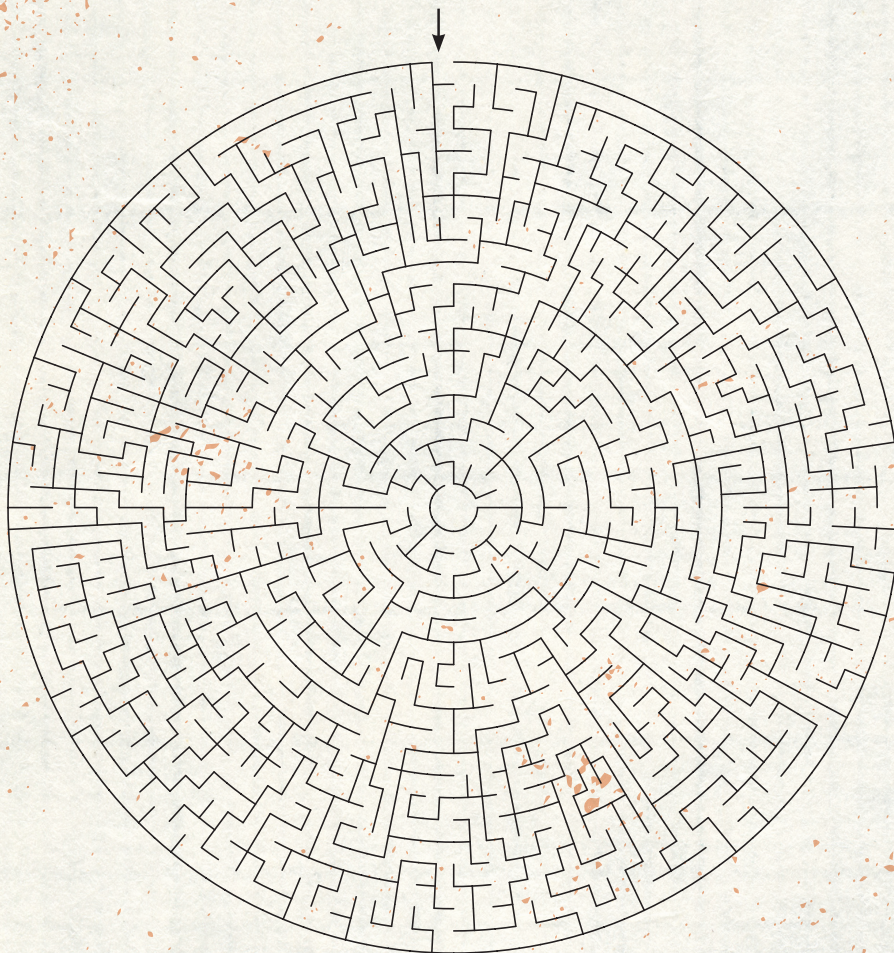
ALEXANDER
BLOSSOM
CAROLINA
DIDO
EMMA
FREDDIE
GUS
HENRIETTA
IRMA

JASMINE
KYLE
LEONARDO
MANNY
NAZARETH
OSCAR
PERSEVERANCE
QUENTIN
RHYE

SAMIRA
TYLER
UMA
VIOLET
WINIFRED
XAVIER
YVONNE
ZACHARY



BEVEILIGINGSKAMER



VOLGENDE STAP:

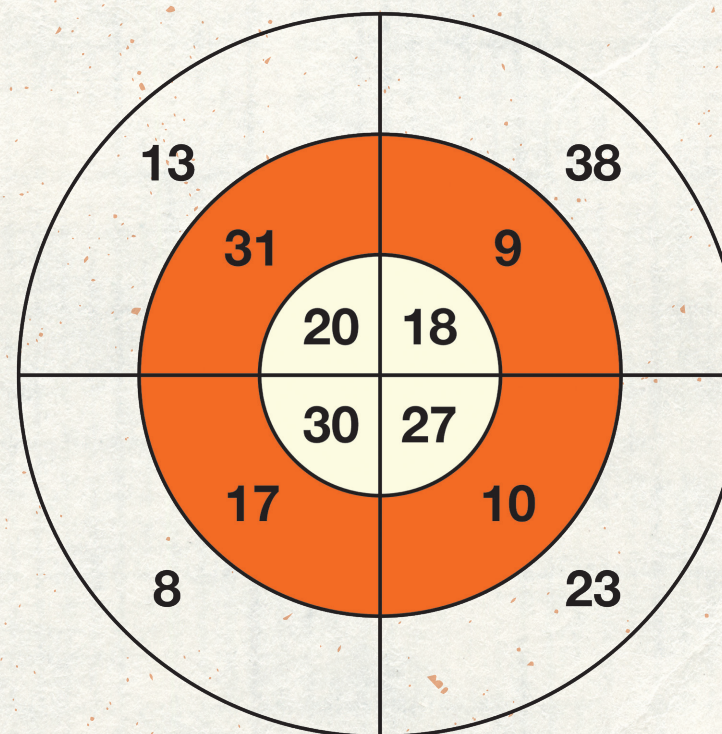
VIND JE WEG NAAR HET MIDDEN VAN HET DOOLHOF VANAF DE INGANG BIJ DE PIJL BOVENAAN. GA VERVOLGENS TERUG NAAR DE HAL DOOR NAAR INGANG 2 TE GAAN.

VANUIT RUIMTE: Beveiligingskamer

CONTROLE: 27



SPEELKAMER



VOLGENDE STAP:

TOTALEN: 49 68 85

ZOEK UIT HOE JE ELK VAN DE DRIE TOTALEN KUNT KRIJGEN DOOR ÉÉN GETAL UIT ELKE RING BIJ ELKAAR OP TE TELLEN. GA VERVOLGENS VERDER BIJ DE INGANG DIE OVEREENKOMT MET HET ONGEBRUIKTE GETAL UIT DE ORANJE RING.

VANAF RUIMTE: Speelkamer

CONTROLE: 72



KELDER

Uiteindelijk kom je de gang uit en ben je ... in de kelder? Je ziet er in ieder geval wijnflessen liggen.

Je hoort het geluid van voeten, die over de vloer schrapen. Je moet nu wel héél dichtbij zijn, je hebt de verrader bijna te pakken! Zonder al die tegenslagen had je hem of haar al lang gegrepen.

De volgende puzzel belichaamt dit probleem in rastervorm. Teken een lus die precies één keer door **ieder** vakje komt en die bestaat uit horizontale en verticale lijnen tussen de vakjes.

Elke tweede hoek in de lus wordt aangegeven met een cirkel. Dat wil zeggen dat de lus in elk vakje met een cirkel een bocht maakt van negentig graden en dat de volgende bocht **niet** in een vakje met een cirkel is. De bocht daarna is echter **wél** weer in een cirkel, enzovoort.

VOLGENDE STAP:



MAAK DE LUS IN OVEREENSTEMMING MET BOVENSTAANDE REGELS EN:

- TEL HOEVEEL VAKJES HET LANGSTE HORIZONTALE STUK HEEFT (INCLUSIEF DE CIRKELS).
- VERMENIGVULDIG DIT GETAL MET 8 EN TEL DAAR 3 BIJ OP.
- GA VERDER BIJ DE INGANG MET HET NUMMER DAT ERUIT KOMT.

VANUIT RUIMTE: Onderaardse gang

CONTROLE: 26

