

ESCAPEROOM AVONTUREN

ONTSNAP UIT HET Ruimte station!

Een interactief
puzzelboek vol
spannende uitdagingen

Geschreven door Em Bruce

Met illustraties van Lilia Miceli



GOUDA, MMXXVI



Copyright © MMXXIV Arcturus Holdings Limited

Eerst uitgegeven in het Engels in 2024 door Arcturus Publishing Limited

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veeleelvoudigd 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: *Escape Room Puzzels – Escape the Space Station*

Copyright © Nederlandse vertaling MMXXVI Uitgeverij MUS, Gouda

Vertaling: Irene Kunst

Zetwerk: Tara Schollema, zet-werk.nl

Redactie: Elisa Ros Villarte

Druk- en bindwerk: Finidr, Tsjechië



MIX
Papier | Ondersteunt
verantwoord bosbeheer
FSC® C014138

ISBN 978 90 453 3132 4

NUR 200 Kinderboeken

BISAC JNF021040 JUVENILE NONFICTION / Games
& Activities / Puzzles

THEMA YNVP Kinderen / tieners: algemeen:
puzzelboeken

Uitgeverij MUS is een handelsnaam van
BBNC uitgevers bv, Gouda

Uitgeverij MUS
Hoge Gouwe 93
2801 LD Gouda

www.uitgeverijmus.nl
redactie@uitgeverijmus.nl



@uitgeverijmus

Welkom bij Ontsnap uit het ruimtestation!

Gefeliciteerd! Je hebt een geheel verzorgde reis naar het Wetenschappelijk Ruimtestation (WRS) gewonnen, waar een team van briljante wetenschappers allerlei baanbrekende experimenten uitvoert. Je bent een enorme bofkont, want sommige mensen zouden er werkelijk alles voor overhebben om te weten wat die knappe koppen allemaal hebben ontdekt.

Over een paar minuten vertrekt je raket naar het ruimtestation. Wat zal je daar te wachten staan? Voor een succesvolle ruimtereis heb je een goed stel hersens, een flinke dosis moed en uitstekende puzzelvaardigheden nodig – en natuurlijk af en toe wat hulp van een vriendelijke robot. Ga zitten, doe je gordel om en bereid je voor op een sprong in het diepe ...



Hoofdkantoor van het Wetenschappelijk Ruimtestation

OFFICIER MELDKAMER: Artemis Teresjkova

HOOFDKWARTIER: VERTROUWELIJK

ONDERWERP: Internationale wedstrijd Wetenschappelijk Ruimtestation

Gefeliciteerd! Met veel plezier mogen we meedelen dat je de winnaar bent van de internationale wedstrijd en een bezoek mag brengen aan het Wetenschappelijk Ruimtestation. We vragen je om je op de derde zaterdag van deze maand om stipt 14.00 uur bij de Huygens Ruimte Academie te melden voor een medische keuring en anti-zwaartekrachttraining. Nadere instructies zullen volgen.

We kijken ernaar uit om je te verwelkomen aan boord van het WRS.

Commandant Nova Derwisj

Nova Derwisj

Zo lees je dit boek

In dit boek werkt alles net even anders, net als in de ruimte. Je leest dit boek niet van voor naar achteren. Om het mysterie op te lossen, moet je jouw eigen route door het boek vinden. Elke puzzel heeft drie of vier mogelijke oplossingen.

Als je denkt dat je het juiste antwoord gevonden hebt, ga je naar de pagina die bij dat antwoord staat en zie je meteen of je op de goede weg zit. Gebruik je observatievermogen en denk logisch na om aanwijzingen te vinden en elk mysterie op te lossen. De illustraties zitten vol informatie, dus houd je ogen open!

Moeilijkheidsgraad:

Kies je eigen niveau om te bepalen hoeveel tijd je hebt in deze race tegen de klok!



KERSVERSE CADET: Je hebt tweeënhalf uur om alle puzzels op te lossen. Je hebt ook vijf levens, dus je mag maximaal vier keer een verkeerd antwoord geven.



PUZZELENDEN PILOOT: Je hebt twee uur om alle puzzels op te lossen en maar vier levens. Als je meer dan drie antwoorden fout hebt, moet je opnieuw beginnen!



CODEKRAKENDE COMMANDANT: Je hebt maar anderhalf uur om alle puzzels op te lossen en drie levens, dus je kunt je bijna geen fouten veroorloven!

Geheime symbolen:

De bemanning van het WRS komt van over de hele wereld en spreekt niet altijd dezelfde taal. Daarom gebruiken ze een symboolcode om belangrijke informatie over te brengen. Met deze tabel kun je die ontcijferen.

A	✱	U	⬢
B	◇	U	⊠
C	▲	W	✧
D	✦	X	✦
E	✱	Y	☾
F	▣	Z	◇
G	⊗	1	↑↑
H	△	2	■
I	+	3	✱
J	↑	4	⬢
K	✱	5	↗
L	○	6	●
M	⇒	7	⊕
N	◀	8	⋈
O	◎	9	↻
P	□	0	↓
Q	★	!	✱✱
R	◆	?	◎
S	◐	.	⦿
T	◎	,	×

Letter- en cijfercode:

Gebruik deze tabel om berichten of aanwijzingen te ontcijferen waarbij letters zijn vervangen door cijfers, of andersom.

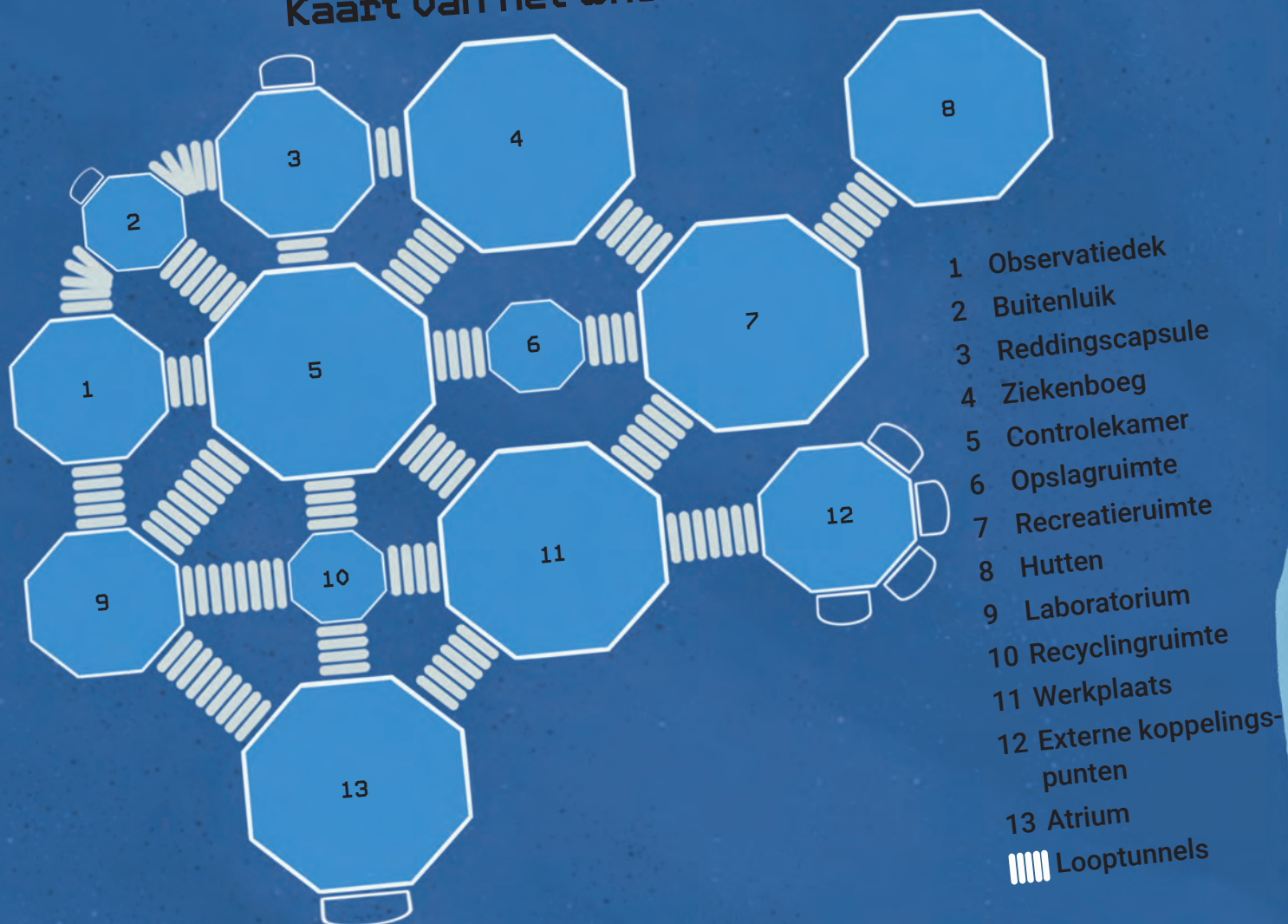
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
.	,	!	?	;	:	-	'					
27	28	29	30	31	32	33	34					

Stippencode:

De bemanning gebruikt soms een stippencode. Hierbij zijn letters vervangen door stippen. Met deze tabel kun je de berichten lezen.

●○	●○	●●	●●	○●	●●	●●	●○	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●
○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M			
●●	●○	●●	●●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●
○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●
N	O	P	Q	R	S	T	U	U	W	X	Y	Z			
○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●
○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●	○●
.	,	!	?	:	:	-	-								

Kaart van het WRS:

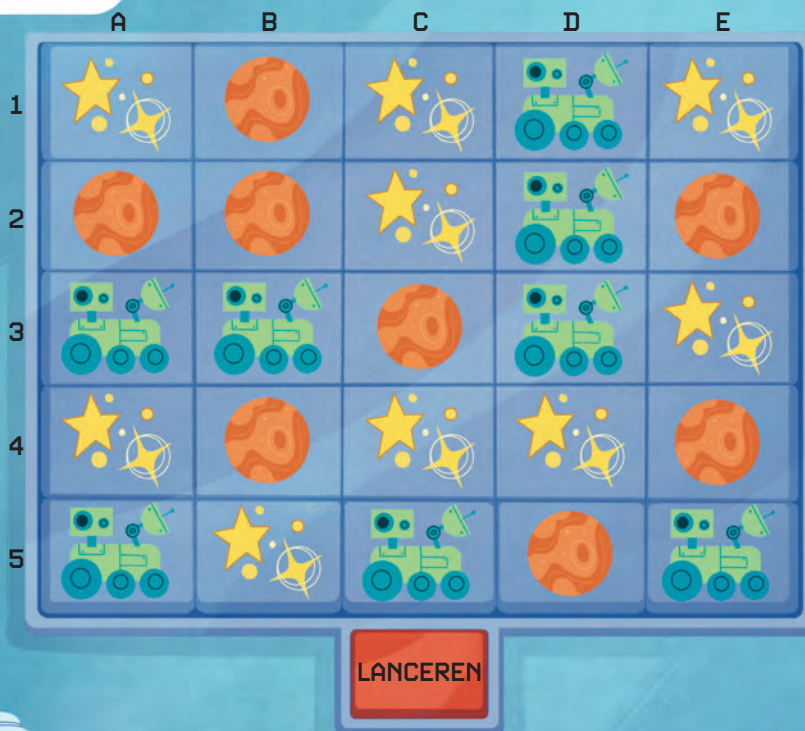


1

Eindelijk, vandaag is het zover! Je zit veilig ingesnoerd in de kleine transport-capsule, klaar voor de lancering. Voor je jezelf kunt knippen om te checken of je droomt, gaat er opeens een scherm op het controlepaneel aan.



Goedemiddag CAPSULE-1, ik ben commandant Nova Derwisj. We kijken ernaar uit om jullie te verwelkomen in het WRS, als het jullie tenminste lukt om er te komen. Ik weet zeker dat ik iets heb achtergelaten, waarmee jullie de code voor de lancering kunnen kraken. Over.



GEBRUIK DEZE REGEL

EERST EEN STER
DAARNA JUPITER
TOT SLOT DE ROVER
EN DOE HET NOG
EENS OVER

Trek een lijn van de bovenste rij knoppen naar de lanceringsknop. Je mag naar boven, beneden, links en rechts, maar niet schuin. Welke knop druk je als eerste in?

Knop A1: ga naar 208.

Knop C1: ga naar 59.

Knop E1: ga naar 82.

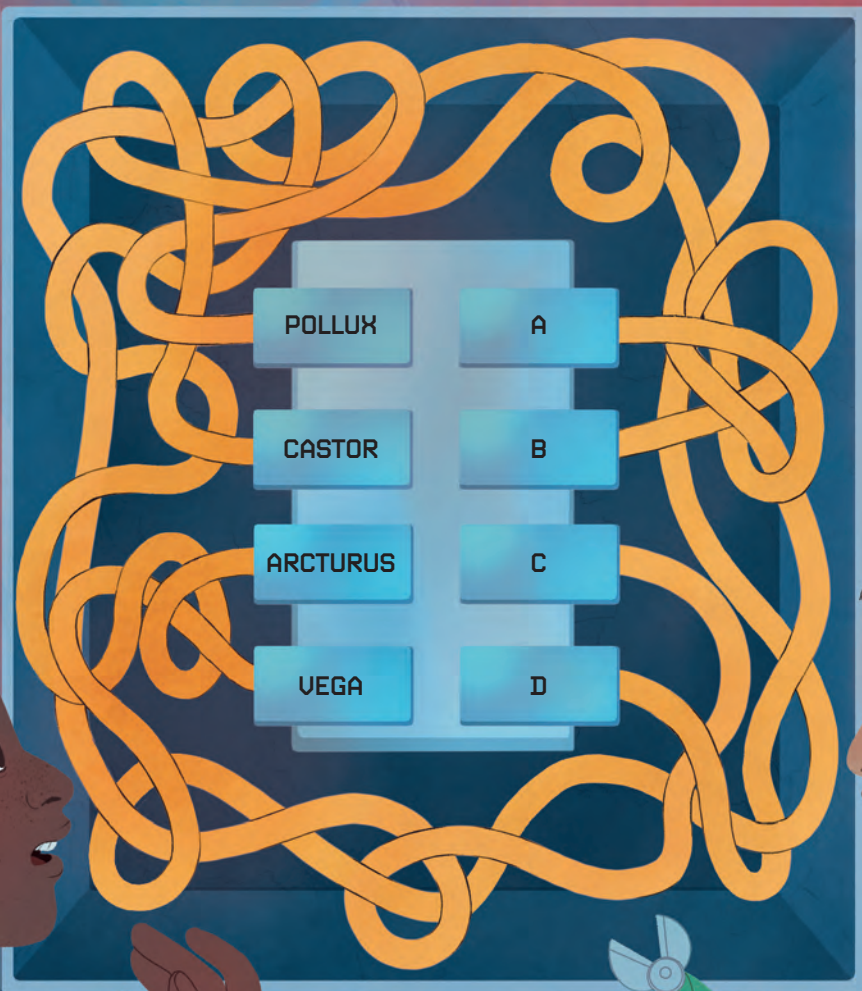
2 Helaas, dat klopt niet. Ontwar je een weg terug naar 150.

3 Dat is niet de voorraadkist van commandant Derwisj. Doe hem voorzichtig dicht en ga terug naar 136.

4 Nee, dat was niet in de ziekenboeg. Ga terug naar 205.

5

Dat is 'm! Je grijpt een tang, wrikt het bedieningspaneel open en daar vind je ... draden die gigantisch in de war zitten! Overall om je heen gaan alarmeren af en over de intercom klinkt een ijzingwekkend kalme stem: '5 ... 4 ... 3 ...' Je móét de handmatige bediening uitschakelen. Het is nu of nooit!



Met trillende handen knip je een draad door.

Kies je A? Ga naar 30.
Kies je B? Ga naar 159.
Kies je C? Ga naar 135.
Kies je D? Ga naar 194.

6

Op deze manier haal je het nooit! Sprint terug naar 100.

7

Dat is helaas onjuist. Ga terug naar 43.

8

In deze tunnel vind je alleen maar ellende. Sluip terug naar 202.

9

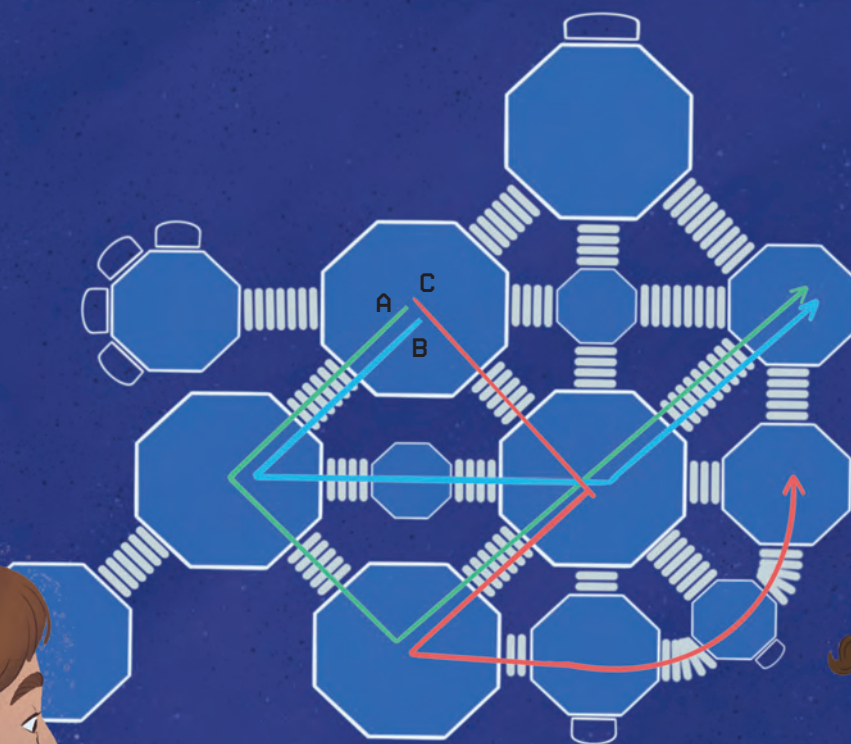
De robot doet het tenminste weer! Officier Vos moet de voorraadkisten nog uit de capsule halen en zegt dat je eerst naar de ziekenboeg moet. Daar word je gekeurd voordat je naar de andere astronauten in het lab toe mag. Hij geeft je een kaart van het WRS om de weg te vinden.

Om via de ziekenboeg naar het lab te gaan, neem je route ...

... A: ga naar 143.

... B: ga naar 186.

... C: ga naar 74.



10

Je Klixanoviaans is nog niet zo best! *Flerb* terug naar 156 en probeer het opnieuw.

11

Nee, zeplium staat niet op de ILIE. Ga terug naar 184.

12

Nee, dat onderdeel heb je zeker wel nodig! Leg het voorzichtig terug en ga weer naar 93.

13

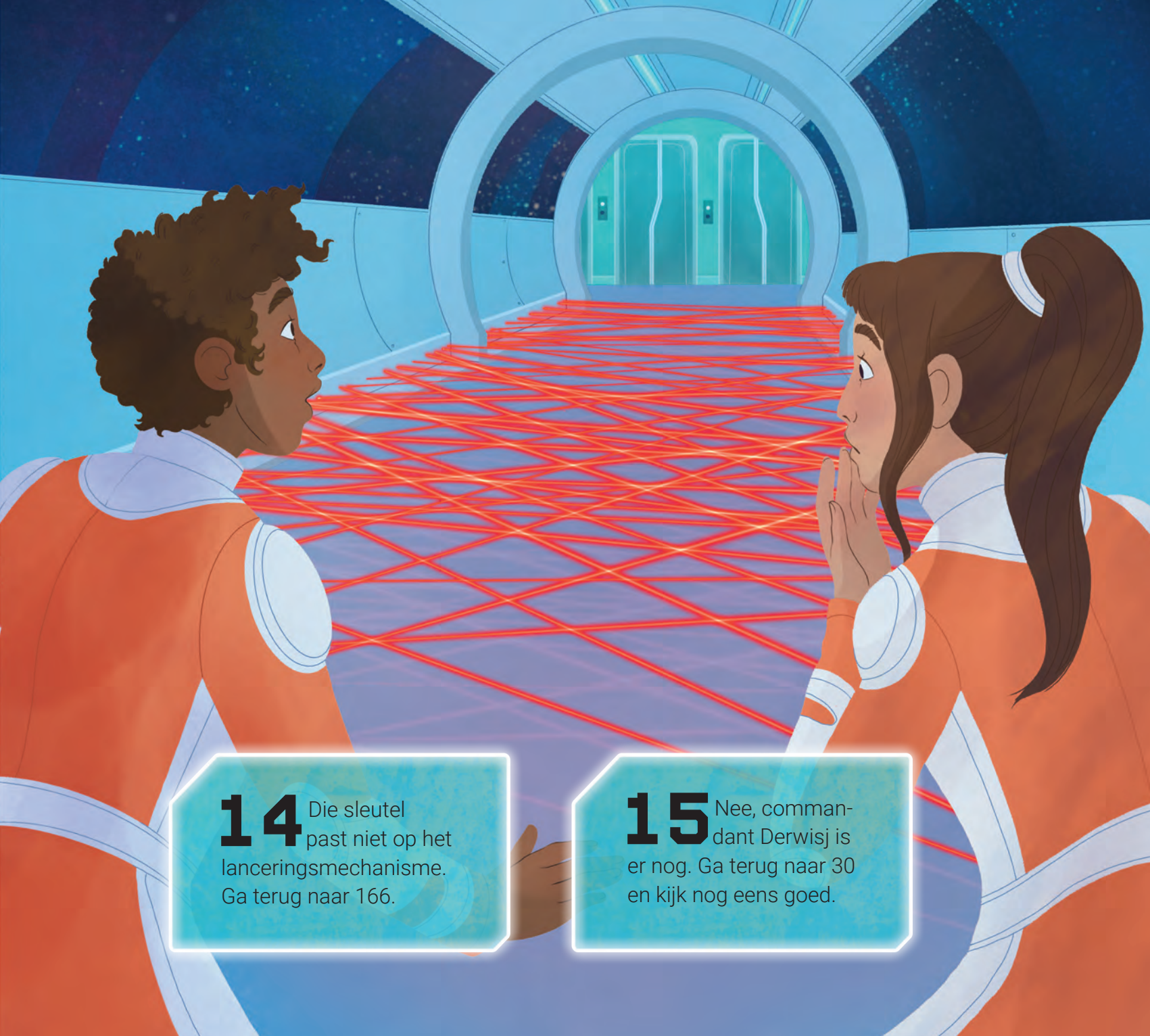
Je wordt losgelaten door de buizen en loopt door de recreatieruimte. Je bent vlak bij de hutten, maar MAL was je te snel af! De weg is versperd door een web van ultrasterke laserstralen.

Het enige wat je kunt doen is ...

... voorzichtig tussen de lasers door lopen: ga naar 58.

... terugkeren en een andere route nemen: ga naar 188.

... je zwaartekrachtlaarzen uitschakelen: ga naar 122.



14 Die sleutel past niet op het lanceringsmechanisme. Ga terug naar 166.

15 Nee, commandant Derwisj is er nog. Ga terug naar 30 en kijk nog eens goed.

16

Met een luide klik gaat het luik open. Eindelijk, je bent in het WRS! Een bemanningslid wacht je op. Hij stelt zichzelf voor als wetenschappelijk officier Castor Vos en geeft je vier toegangspassen.

ONZE BOORDCOMPUTER MAL HEEFT HELAAS WAT KUREN VANDAAG. IK HEB HEM GEVRAAGD OM EEN TOEGANGSPAS UIT TE PRINTEN, WAARMEE JE OVERAL IN KUNT. ALLEEN IK WEET VRIJ ZEKER DAT ER MAAR EENTJE JUIST IS.



Je bekijkt de toegangspassen eens goed en kiest ...

- ... A: ga naar 155.
- ... B: ga naar 90.
- ... C: ga naar 192.
- ... D: ga naar 60.

17 Dat is niet de juiste herstelcode. Puzzel je een weg terug naar 72.

18 Botsing! Botsing! Stuur gauw terug naar 177.