

Het grote fantasypuzzelboek



Vertaald door De Vertaalzusjes



Eerste druk 2025
Tweede druk 2026

ISBN 978-90-492-1463-0
NUR 493

Oorspronkelijke titel: *The Fantasy Puzzlebook*
Vertaling: De Vertaalzusjes
Omslagontwerp: Pinta Grafische Producties
Omslagbeeld: © Shutterstock
Zetwerk: Mat-Zet bv

© Any Puzzle Media Ltd 2024
First published 2024 by Macmillan, an imprint of Pan Macmillan, a division of Macmillan Publishers International Limited
© 2025 Nederlandse vertaling Meulenhoff Boekerij bv, Amsterdam

De uitgever heeft ernaar gestreefd alle rechten van derden te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die desondanks menen zekere rechten te kunnen doen gelden, kunnen contact opnemen met Meulenhoff Boekerij bv, Amsterdam.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd bestand, of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Tekst- en datamining van (delen van) deze uitgave is uitdrukkelijk niet toegestaan.

All rights are reserved, including those for text and data mining, AI training and similar technologies.

Inhoud

Introductie	9
Hoofdstuk 1: Het begin	11
Al het goede komt in tweeën	12
Een goed teken	14
Een eerste ontmoeting	16
Wat een reis	18
Zierkristallen	20
De laatste drie	22
Een eenvoudigere missie	24
Een route	26
Hoofdstuk 2: Spraakmakende sprookjes	29
Afscheidscadeaus	32
Erop of eronder	34
Zanikende zangers	36
Oost west...	38
Koboldfestival	40
Trouwe viervoeter	42
Een plotselinge hinderlaag	44
Dromen najagen	46
Hoofdstuk 3: Een kleine omweg	49
De volgende route	52
Hier wachten	54
Eenpersoonsmissie	56
Kolkende kopzorgen	58
Oeverloos geklets	60
Moddermoeras	62
Toeristen tegen wil en dank	64
Schitterende stad	66

Hoofdstuk 4: De elfen en de archieven	69
Voorbij de poort	72
Een koninklijke ontvangst	74
In het archief	76
Koningen en koninginnen	78
Aantekeningen tekenen	80
Vragenvuur	82
Het kwartje valt	84
Nu wordt het interessant	86
 Hoofdstuk 5: De diepte in	 89
Een goed begin	92
Een voorlopig afscheid	94
Misselijkmakende misdaden	96
Afdaling	98
Toeristenfuiken	100
Een riskante route	102
Tijd om te gaan	104
Adempauze	106
 Hoofdstuk 6: De wonderen van de natuur	 109
Het bos in	112
Overvallen door vallen	114
Bosvondsten	116
Het boshuisje	118
Een onverwachte gast	120
Mysterie in de mist	122
Een web van wanhoop	124
Een overvloed aan problemen	126
 Hoofdstuk 7: Alles of niets	 129
Geordend gereedschap	132
Het gilde	134
Huurlingen	136
Lange lus	138
Komt tijd, komt raad	140
Wervelende wisseltruc	142
Het echte werk	144
Maanlichtmissie	146

Hoofdstuk 8: Het lichaam volgt de geest	149
Sensationele schoonheden	152
Meerdere moeders	154
Tovertoestand	156
Blokje om	158
Proost!	160
Het toverwoord	162
Toekomstmuziek	164
Tijd om te ontsnappen	166
 Hoofdstuk 9: Drakenworstelen voor gevorderden	169
Handige hints	172
Een slecht teken	174
De weg is weg	176
Wensputten	178
De vleugels uitslaan	180
Een onverwachte bondgenoot	182
Helende hulp	184
Een gemeenschappelijke vijand	186
 Hoofdstuk 10: Koele kikkers	189
Sensationele snackjes	192
Spoorzoeken	194
Besneeuwde bezienswaardigheden	196
Weggeblazen	198
Snode sneeuwmannen	200
Een ijskoud welkom	202
Voor het blok gezet	204
De poort	206
 Hoofdstuk 11: Het einde van alles	209
Koukleum	212
Het laatste labyrint	214
Een monsterlijke monoloog	216
Een gebroken kroon	218
Weergaloze wapens	220
Zwakke plekken	222
Een kritieke keuze	224
Hopeloze hoop	226

Hoofdstuk 12: De lange terugweg	231
Hoe nu verder?	234
Ontdooien	236
Een nieuw begin	238
Voorwaarts	240
Geheugentraining	242
Een overhaaste ontsnapping	244
Bekende gezichten	246
Administratie	248
Het zekere voor het onzekere	250
De toeristische route	252
Felicitaties	254
Heerlijke hapjes	256
Oplossingen	259
Notities	311

— Introductie —

Welkom bij *Het grote fantasypuzzelboek*.

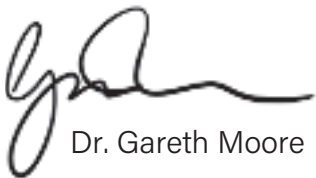
Dit is geen normaal puzzelboek: dit boek bevat een verhaal dat door middel van zowel geschreven tekst als volledig geïntegreerde puzzels wordt verteld. Dit betekent dat je niet alleen kunt lezen over de avonturen van onze helden Miralda en Orien, maar dat je hen ook zal helpen om de wereld tegen de eeuwige duisternis te beschermen. Onthul verborgen symbolen, vind geheime routes, ontcijfer logigrammen in verhaalvorm en ontdek de vele andere puzzelvormen.

Je leest dit boek – en lost de puzzels op – zoals je ook een normaal verhaal zou lezen. Dit betekent dat je begint bij het begin en toewerkt naar het einde, zonder iets over te slaan. Als je kriskras door het boek heen gaat, is het verhaal een stuk minder logisch en bestaat het risico dat de missie van onze helden mislukt.

Laat je ook niet verleiden om alleen de tekst te lezen, want veel belangrijke onderdelen van het verhaal worden onthuld in de puzzels. Mocht je niet weten hoe je verder moet, dan kun je een kijkje nemen bij de oplossingen om jezelf een handje te helpen. Je kunt natuurlijk ook aan iemand anders vragen om even voor je te kijken. We willen echter vooral dat je plezier beleeft aan de puzzels, dus het kan echt geen kwaad om de oplossing erbij te pakken als dat nodig is. Ook zal de ene puzzel wat lastiger zijn dan de andere, dus onthoud goed: zelfs helden hebben soms wat hulp nodig.

In de 'Notities' achter in het boek kun je informatie opschrijven waarvan je denkt dat die later nog van pas kan komen.

Geniet van je avontuur!



Dr. Gareth Moore



Laura Jayne Ayres

*Voor Sara en Theo,
die elke dag met me meereizen
– GM*

*Voor degenen die me bijstaan
tijdens mijn queesten
– LJA*

Hoofdstuk 1



Het begin

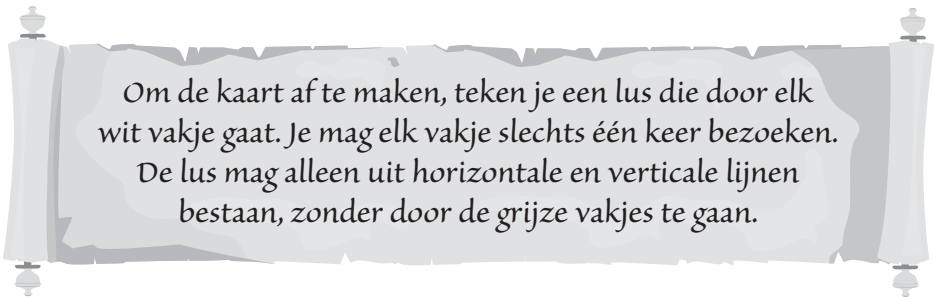
Al het goede komt in tweeën

Heel lang geleden, in het dorpje Nederwiek, geloofden de inwoners dat al het goede in tweeën kwam. Nederwiek had twee gezellige taveernes, twee wensputten en twee boomgaarden vol prachtige rode appels. Alle huizen in Nederwiek hadden twee deuren, één om door naar binnen te komen en één om door naar buiten te gaan.

Het relevantste tweetal in dit verhaal bestaat echter uit twee mensen: Orien en Miralda. Vrijwel iedereen in Nederwiek had twee ouders, maar deze twee niet: ze waren de twee weeskinderen van het dorp. Ze hadden hun ouders allebei niet gekend en wisten niet waar ze waren geboren. Orien was geadopteerd door een rijk stel dat schoenen van goede kwaliteit maakte. Per paar, uiteraard. Ze woonden in een van de mooiste tweedeurige huizen van het dorp. Miralda was opgegroeid in het huis van twee vrouwen die ofwel manden maakten, ofwel aan hekserij deden; dat hing er maar net van af aan wie je het vroeg. De tieners waren bijna oud genoeg om zelf ook een beroep te kiezen, maar die beslissing liet nog een hele zomer op zich wachten.

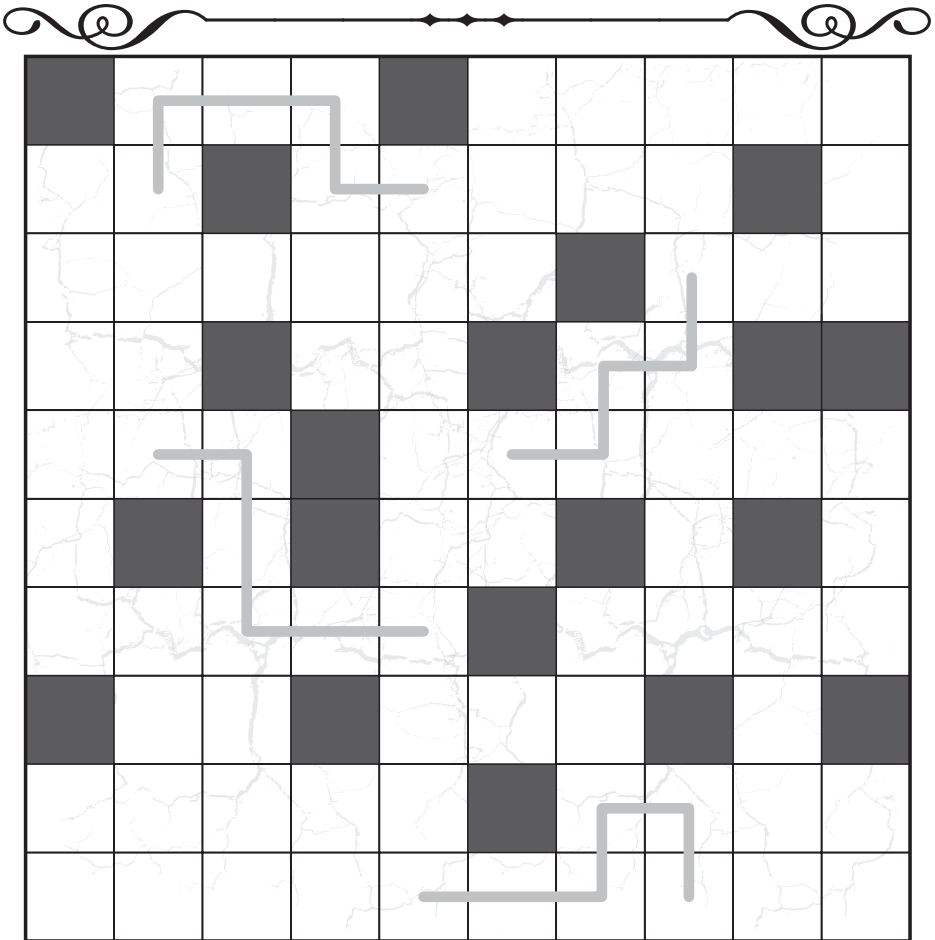
Orien en Miralda waren goede vrienden. Elke dag liepen ze samen een rondje door Nederwiek. Het dorp was klein en ze maakten altijd hetzelfde rondje, dus ze kenden de route uit hun hoofd. Miralda had ooit een kaart gemaakt van de weg die ze aflegden – en vervolgens ook eentje voor Orien – maar de inkt was inmiddels vervaagd.

Op de achterkant van beide kaarten kon je nog net de instructies lezen:



Om de kaart af te maken, teken je een lus die door elk wit vakje gaat. Je mag elk vakje slechts één keer bezoeken.
De lus mag alleen uit horizontale en verticale lijnen bestaan, zonder door de grijze vakjes te gaan.

Welke route had Miralda op de kaart getekend voordat de inkt vervaagde? Vul de ontbrekende delen van de lus in om hun route uit te stippelen.



Een goed teken

Tijdens een van hun dagelijkse wandelingen zei Miralda dat het hoog tijd werd dat ze samen op avontuur zouden gaan. Ze hadden Nederland nog nooit verlaten en – op de veranderingen die de seizoenen met zich meebrachten na – was het leven in het dorp elke dag hetzelfde. Orien vond het ook tijd om eens uit de band te springen en ze besloten de volgende dag hun normale route af te leggen, maar dan in omgekeerde volgorde. Dat zou alles eens flink op zijn kop zetten.

Maar slechts tien minuten na hun vertrek kwamen Orien en Miralda onderweg iets tegen wat daar gisteren nog niet was. Het was een bord dat aan een paal was genageld, met een bijzonder interessante boodschap:

Op zoek naar avontuur?

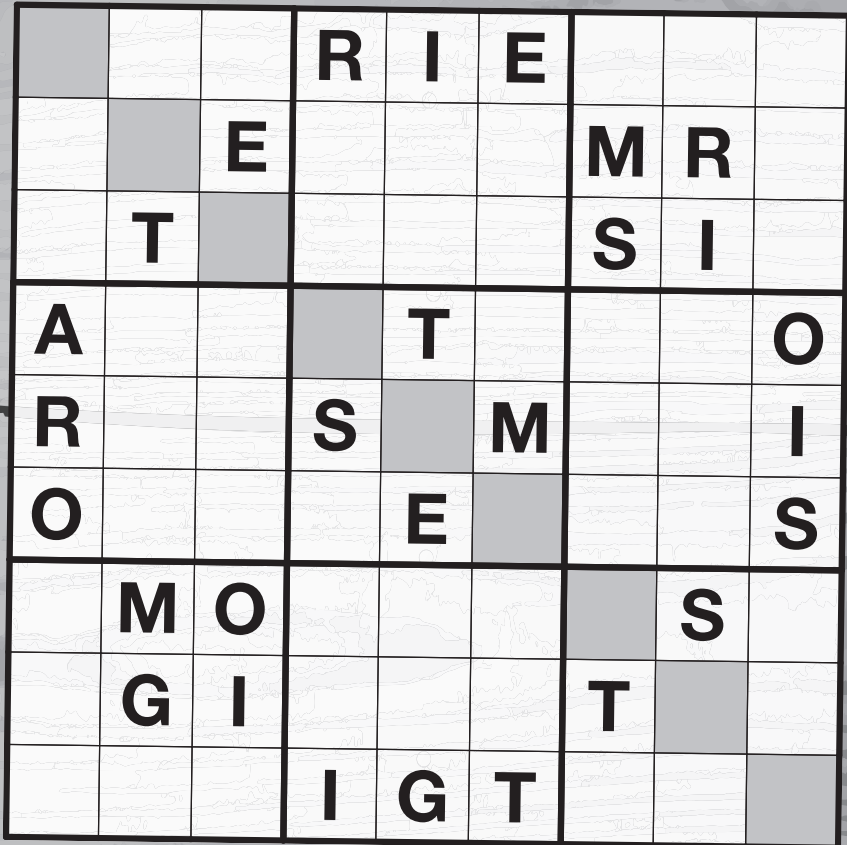
Kom dan vanmiddag om twee uur naar
De mantelbergh en vraag naar mij.

Hadden ze niet net nog tegen elkaar gezegd dat ze zo'n zin hadden in een avontuur? Ze keken elkaar met opgetrokken wenkbrauwen aan en lazen verder:

Om achter mijn naam te komen, moet je voor de volgende test slagen:

Zet A, E, G, I, M, O, R, S of T in elk leeg vakje, zónder dat een letter twee keer voorkomt in een rij, kolom of vetgedrukt vierkant van drie bij drie vakjes. Als je dat hebt gedaan, vind je mijn naam diagonaal in de grijze vakjes.

Onder het bericht zagen ze een raster dat deels met letters was ingevuld. Zo zouden ze de naam van de vreemdeling kunnen achterhalen. Welke naam zochten ze?



Een eerste ontmoeting

Als ze een sprintje zouden trekken, konden ze nog op tijd bij De mantelbergh aankomen om de mysterieuze maker van het bordje te ontmoeten. Als ze zouden wandelen, liepen ze hem mogelijk mis, dus ze begonnen te rennen.

De taveerne werd gerund door twee dwergen, Lambert en Gherda, die al jaren in Nederwiek woonden. Ze wisten natuurlijk wie Orien en Miralda waren, maar hadden geen idee wie de vreemde man was die tien minuten vóór onze kersverse avonturiers naar binnen was gelopen. Hij had een vreemde naam opgegeven, een drankje besteld en was in de hoek gaan zitten. Toen het dappere duo naar binnen rende en dezelfde naam riep, vroegen de herbergiers zich toch wel af wat hier aan de hand was.

Gherda wees ze naar de hoek, waar een lange man met een hoge hoed zat. Orien en Miralda bedankten haar, bestelden wat te drinken en namen plaats bij de vreemdeling. Ze besloten hem de Nieuwkomer te noemen. Gherda staarde naar het vreemde trio en besepte ineens dat ze was vergeten wie welk drankje had besteld. Ze wist nog dat:

- ❁ De persoon met rood haar ofwel gemberwijn ofwel honingwijn had besteld
- ❁ De honingwijn niet voor de persoon met de scheve neus was
- ❁ De persoon met rood haar ofwel Miralda ofwel de Nieuwkomer was
- ❁ De Nieuwkomer kruidenbier had besteld
- ❁ De persoon met rood haar niet de persoon was die honingwijn had besteld

Gherda wist dat ze het trio alleen kon af luisteren als ze hun de juiste drankjes gaf, anders zou ze te veel aandacht trekken. Dus wie had wat besteld? Gebruik het raster hieronder – en de informatie die er al in staat – en de tabel om erachter te komen.

		Drankje			Uiterlijk		
		Gemberwijn	Honingwijn	Kruidenbier	Scheve neus	Groene ogen	Rood haar
Persoon	Miralda						
	Orien						
	De Nieuwkomer						
Uiterlijk	Scheve neus						
	Groene ogen						
	Rood haar						

Persoon	Drankje	Uiterlijk

Wat een reis

Orien en Miralda keken naar het gezicht van de Nieuwkomer en namen hem nauwlettend in zich op. Hij had pretlichtjes in zijn ogen, maar leek verder heel serieus. Hij zei dat hij heel ver had gereisd om hen te kunnen spreken: helemaal vanaf de poorten van Ellamir, waar dat ook moge zijn. Hij was op zoek naar twee mensen die zin hadden in een avontuur en die dapper en vastberaden genoeg waren om alles tot een goed einde te brengen. Misschien waren zij dat wel!

Hij was tijdens zijn missie over velden en door mijnen gelopen, over bergen en door bossen. Hij had dagen- en nachtenlang gereisd. De weken waren overgegaan in maanden en uiteindelijk was hij hier terechtgekomen, in De mantelbergh in het suffe dorpje Nederwiek. Hij zei dat hij zeker wist dat hij de juiste mensen had gevonden en dat ze nu tegenover hem zaten. Daarnaast had hij ook goede verhalen gehoord over de gebakjes van de taveerne, wat een mooie bijkomstigheid was.

Orien nipte aan zijn drankje en Miralda's gedachten schoten alle kanten op. Dit was allemaal nogal wat. Wie was deze nieuwkomer? Waar lag Ellamir nou weer? En waarom dacht hij dat Orien en Miralda het geschikte duo voor zijn missie zouden vormen?

Ze besloot het stap voor stap aan te pakken. Eerst wilde Miralda weten welke route de Nieuwkomer had afgelegd om bij hen te komen, en wat hij onderweg allemaal had gezien. Dit is wat hij zei:

- ❁ Het Kievenbos was de eerste plek die hij had bezocht
- ❁ Hij bezocht de Dorrigan-diepte eerder dan het Moddermoeras, maar niet direct ervoor
- ❁ Hij bezocht de Nirian-bibliotheek direct na de Stollfor-trollen
- ❁ Nadat hij het Kievenbos verliet, bezocht hij nog één locatie voordat hij doorging naar de Dorrigan-diepte
- ❁ De Straat van Warmir volgde na de Nirian-bibliotheek, met nog één locatie daartussenin
- ❁ Hij was onderweg de beren van Golothia tegengekomen
- ❁ Het dorp Tarrimor was zijn laatste bestemming

In welke volgorde had deze vreemde avonturier onderstaande plekken bezocht op zijn reis naar De mantelbergh? Nummer ze hieronder van 1 tot en met 8 in de volgorde waarin de locaties zijn bezocht.



A scroll graphic with a list of locations and empty boxes for numbering. The scroll is unrolled, showing a list of eight locations. Each location is preceded by a small empty square box for writing a number. The locations are listed in a bold, serif font.

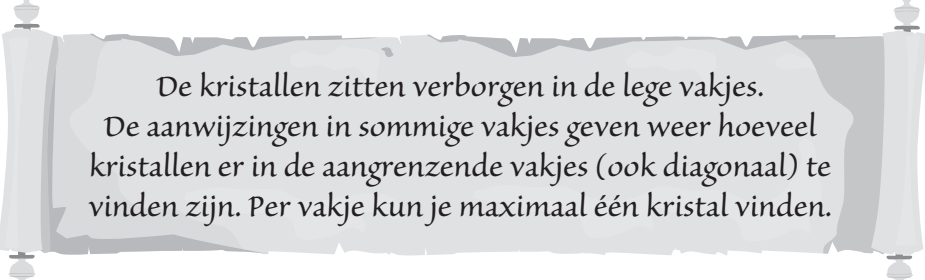
- De beren van Golothia**
- De Dorrigan-diepte**
- Het Kievenbos**
- De Nirian-bibliotheek**
- Het Moddermoeras**
- De Stollfor-trollen**
- De Straat van Warmir**
- Het dorp Tarrimor**

Zierkristallen

De Nieuwkomer vertelde dat hij op zoek was naar Zierkristallen. Deze kristallen waren niet lang na het begin der tijden uit de Dorrigan-diepte gedolven. De kristallen waren millennia lang doorgegeven, totdat ze over de hele wereld waren verspreid. Elk kristal kon de magische krachten van de eigenaar versterken, wat ze zeer gevaarlijk maakte. De wereld zou een stuk veiliger zijn, zo zei de Nieuwkomer, als de kristallen niet in het bezit van de mens waren en naar de diepte werden teruggebracht waar ze ooit vandaan waren gekomen. Niet iedereen gebruikte magie voor het goede.

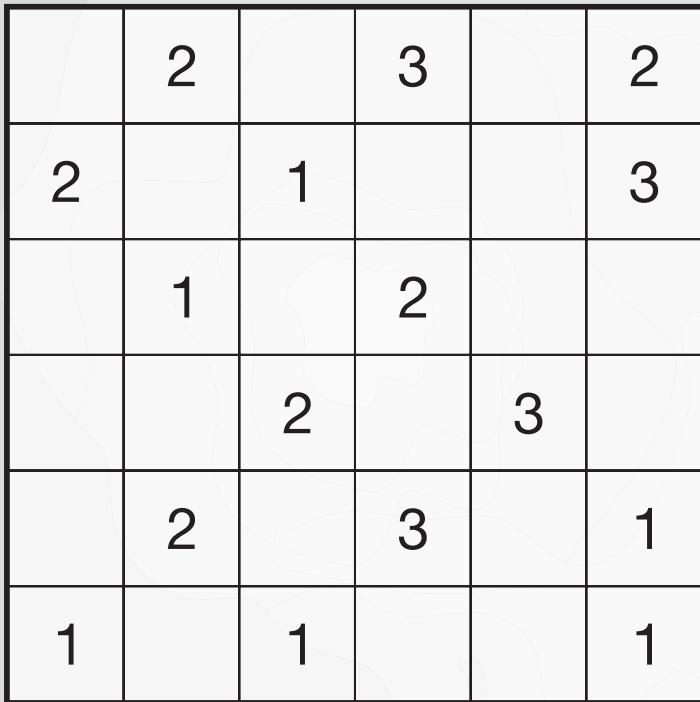
Orien en Miralda staarden vol bewondering naar deze vreemde verhalenverteller. Zijn expressieve ogen schitterden als de kristallen uit zijn verhaal. Ze hadden geen idee waar hij het over had, maar ze luisterden toch geboeid naar wat hij te zeggen had.

De Nieuwkomer rolde een gehavend stuk perkament uit. Het bleek een bijzonder oude kaart van de Dorrigan-diepte te zijn. Daar, eeuwen geleden, waren de Zierkristallen uit de rotsen gehouwen. Onderaan de kaart stond een aantekening in een taal die Orien en Miralda niet kenden. Gelukkig kon de Nieuwkomer hem voor ze vertalen:



De kristallen zitten verborgen in de lege vakjes.
De aanwijzingen in sommige vakjes geven weer hoeveel
kristallen er in de aangrenzende vakjes (ook diagonaal) te
vinden zijn. Per vakje kun je maximaal één kristal vinden.

Wat was het totale aantal Zierkristallen uit de Dorrigan-diepte?



	2		3		2
2		1			3
	1		2		
		2		3	
	2		3		1
1		1			1

De laatste drie

De Nieuwkomer legde uit dat hij alle kristallen had gevonden, op drie na. Hij dacht dat hij de locaties van twee kristallen tijdens zijn laatste reis had achterhaald en wilde ze graag zelf naar de Dorrigan-diepte terugbrengen. Het laatste kristal bleek echter een stuk lastiger te vinden.

Dit kristal was in handen van de tovenaar Nefaron, die in zijn eeuwige zoektocht naar macht zijn verstand was verloren. Zo gaat dat wel vaker. Hij had het kristal gebruikt om het koninkrijk Ellamir, waar hij nog steeds verbleef, in een eeuwige nacht onder te dompelen. Die nacht verspreidde zich nu voorbij de poorten van het koninkrijk en slokte ook de rest van de wereld op. De Nieuwkomer vertelde dat als het kristal niet snel van Nefaron zou worden afgepakt, alles wat de mensheid kende en liefhad verloren zou gaan in een onverbiddelijke duisternis. Voor altijd.

O, én hij dacht dat Orien en Miralda de ideale kandidaten voor deze missie waren. Verder legde hij heus geen druk op ze, hoor.

Het duo uit Nederwiek was met stomheid geslagen. De Nieuwkomer dacht dat dit betekende dat ze alles wilden weten over de laatste drie kristallen. Dit is wat hij hun vertelde:

- ❁ Omberlijn is een van de kristallen, maar is niet groen
- ❁ Mellian is ook een van de kristallen, maar is niet wit
- ❁ De druïde Selinie had Omberlijn niet als laatste in haar bezit
- ❁ De tovenaar Nefaron is onlangs gezien met het kristal Godenhemel
- ❁ Omberlijn is niet het witte kristal
- ❁ De laatste koningin van Ellamir was de laatste eigenaar van een van de kristallen

Welke kleur had elk kristal en wie was de laatste eigenaar ervan?

		Kleur			Laatste eigenaar		
Kristal	Godenhemel						
	Mellian						
	Omberlijn						
Laatste eigenaar	De druïde Selinie						
	De laatste koningin van Ellamir						
	De tovenaar Nefaron						

Kristal	Kleur	Laatste eigenaar

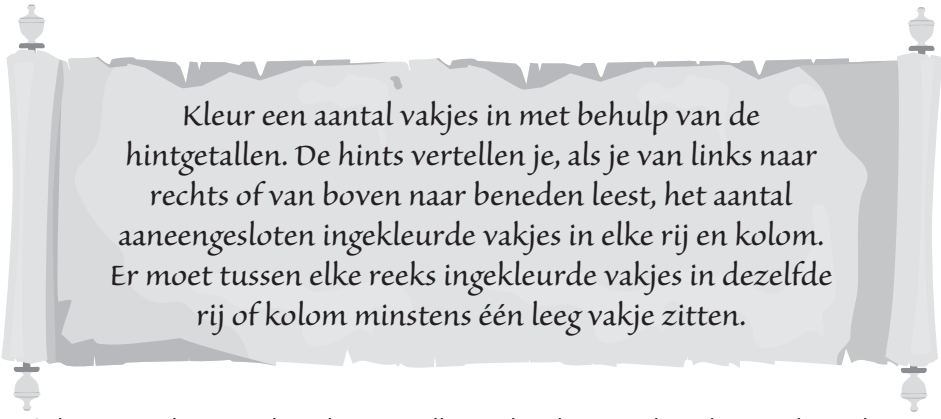
Een eenvoudigere missie

Miralda moest toch opbiechten dat, hoewel ze inderdaad op zoek waren geweest naar avontuur, dit eerder iets leek voor avonturiers met meer ervaring. Het verdrijven van de eeuwige duisternis was misschien iets te hooggegrepen voor een eerste missie.

De Nieuwkomer zei dat het prima was. Hij vond het niet erg. Echt niet. Als ze niet helemaal naar het koninkrijk Ellamir wilden gaan, konden ze hem alsnog helpen. Ze hoefden alleen maar naar het volgende dorp te reizen om een avonturier met meer ervaring over de missie te vertellen, zodat diegene ermee aan de slag kon. Hij had al iemand in gedachten.

Het zou een eitje zijn, zei hij. Deze missie zou maximaal twee dagen duren. Hij zou ze uitgebreid uitleggen hoe ze hun bestemming moesten bereiken, tips geven om de juiste route te vinden en meer details vertellen over de persoon aan wie ze zijn bericht moesten doorgeven. Hij zei dat ze hun contactpersoon zouden herkennen aan het symbool dat in de mantel was geborduurd. Als ze het bericht hadden doorgegeven, konden ze weer terug en zouden ze op tijd terug zijn in Nederwiek om een gebakje bij het haardvuur te eten.

Hij maakte gehaast een schets van het symbool, terwijl hij de details mompelde:



Kleur een aantal vakjes in met behulp van de hintgetallen. De hints vertellen je, als je van links naar rechts of van boven naar beneden leest, het aantal aaneengesloten ingekleurde vakjes in elke rij en kolom. Er moet tussen elke reeks ingekleurde vakjes in dezelfde rij of kolom minstens één leeg vakje zitten.

Orien staaarde naar de schets. Welk symbool moest het duo zoeken als ze deze minimissie zouden accepteren?