

MINECRAFT

ESCAPE ROOMS



**EPISCHE BUILDS DIE JE
CREATIVITEIT AANWAKKEREN**

Voor het papieren boek is papier gebruikt dat onafhankelijk is gecertificeerd door FSC® om verantwoord bosbeheer te waarborgen.
Kijk voor meer informatie op www.harpercollins.co.uk/green.
HarperCollins is een imprint van Uitgeverij HarperCollins Holland, Amsterdam.

Copyright © 2025 Mojang AB
Oorspronkelijke titel: *Minecraft Escape Rooms*
Copyright Nederlandse vertaling: © 2025 HarperCollins Holland
Vertaling: Angelique Verheijen
Omslagontwerp: © 2025 HarperCollins *Publishers* Limited
Omslagbewerking: Pinta Grafische Producties
Extra illustraties: © George Lee
Extra beelden: © Shutterstock
Zetwerk: Mat-Zet B.V.

ISBN 978 94 027 1918 5
NUR 210 & 240
Eerste druk november 2025



Veel dank voor Sherin Kwan, Alex Wiltshire, Kelsey Ranallo, Lauren Marklund, Elin Roslund and Milo Bengtsson.
All Rights Reserved. Minecraft, the Minecraft logo, the Mojang Studios logo and the Creeper logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

This book is an original creation by Farshore © 2025 HarperCollins *Publishers* Limited
Originele uitgave is verschenen bij Farshore, een imprint van HarperCollins *Publishers* Ltd, London, Great Britain.
Deze uitgave is uitgegeven in samenwerking met HarperCollins Publishers LLC.
HarperCollins Holland is een divisie van Harlequin Enterprises ULC.

* en ™ zijn handelsmerken die eigendom zijn van en gebruikt worden door de eigenaar van het handelsmerk en/of de licentienemer. Handelsmerken met * zijn geregistreerd bij het United States Patent & Trademark Office en/of in andere landen.

www.harpercollins.nl

Elk ongeoorloofd gebruik van deze publicatie om generatieve kunstmatige-intelligentietechnologieën (AI-technologieën) te trainen is uitdrukkelijk verboden. De exclusieve rechten van de auteur en uitgever worden hierbij niet beperkt. Niets uit deze uitgave mag openbaar worden gemaakt door middel van druk, fotokopie, internet of op welke andere wijze dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever. Het e-book is beveiligd met zichtbare en onzichtbare watermerken en mag niet worden gekopieerd en/of verspreid.
Alle in dit verhaal voorkomende personen zijn ontleend aan de fantasie van de schrijver.
Elke gelijkenis met bestaande personen berust op toeval.

ONLINE VEILIGHEID VOOR JONGERE FANS

Tijd online doorbrengen is erg leuk! Hier zijn een paar simpele regels om jongere fans te helpen veilig te blijven en het internet een fijne plek te houden:

- Deel nooit je echte naam en gebruik die ook niet als gebruikersnaam
 - Deel nooit je persoonlijke gegevens
- Deel nooit naar welke school je gaat of hoe oud je bent
- Deel nooit je wachtwoord, behalve met een ouder of voogd
- Hou er rekening mee dat je 13 jaar of ouder moet zijn om op veel sites een account aan te maken. Controleer altijd het beleid en vraag toestemming aan een ouder of voogd voordat je je registreert
- Vertel het altijd aan een ouder of voogd als je je ergens zorgen over maakt

Blijf veilig online. De in dit boek genoemde websites hielden zich aan de voorschriften op het moment dat dit boek naar de drukker ging. HarperCollins Holland is echter niet verantwoordelijk voor content die door derden wordt geplaatst. Let erop dat onlinecontent aan verandering onderhevig is en dat websites informatie kunnen bevatten die niet geschikt is voor kinderen.
We raden aan dat alle kinderen onder toezicht het internet gebruiken.

INHOUD

INLEIDING	10
BOUWTIPS	12
ZOMBIE-UITBRAAK	14
PIRATENEILAND	20
GRUWELSTEIN	26
ONTSNAP UIT DE NETHER	32
MEGASPEELKAST	38
WOESTIJNGEHEIM	44
ONDERGRONDS LAB	50
BETOVERD LUCHTKASTEEL	56
DE REUZENPICKNICK	62
DE GROTE MUSEUMROOF	68
RUIMTESCHIP DE TOEKOMST	74
HOTEL ONDER WATER	80
IN DE BUIK VAN HET BEEST	86
TOT ZIENS!	92

INLEIDING

Welkom in de wereld van de fantasie! We hebben overal gezocht en vonden dertien van de beste escaperooms die ooit in Minecraft zijn gebouwd! Ze spelen zich af in allerlei verschillende werelden en zitten stampvol uitdagingen waarmee je je spelers kunt testen en tergen. Dit zijn de bouwers...

STERRE KIJKER, RUIMTEVAARTINGENIEUR

Hallo uit een universum hier heel ver vandaan! Hallo? Hoor je me? Mooi. Ze zeggen dat niemand je kan horen in de ruimte. Al gil je nog zo hard, niemand ontsnapt uit mijn ruimteschip.

HUGO DE JAGER, BOVENWERELDAVONTURIER

Legendarisch ontdekkingsreiziger? Betrouwbare bron van Bovenwereldkennis? Waanzinnig knap? Wat lief dat je het zegt! Je hebt helemaal gelijk.

HAJE VISSER, DIEPZEEHOTELIER

Ik heb mijn droomhotel op de zeebodem gebouwd. Het ligt alleen iets te diep, dus er zijn wat probleempjes met vocht. En met lang genoeg leven om veilig boven te komen...

TIJMEN BRAAI, RISICOKOK

Gegroet, kokende collega, schuif gezellig aan! Onzin, mijn culinaire creaties zijn helemaal niet gevaarlijk. Je houdt er hooguit een vieze smaak in je mond aan over... En het kost griezelig veel tijd om aan mijn levensgrote picknick te ontsnappen!

BRULBEK, GROEN GEVAAR

Laat je niet misleiden door mijn woeste kop, ik ben best lief. Ik bouw graag enorme wezens die je van binnen kunt verkennen, maar mijn nieuwste creatie is misschien iets te gevaarlijk. Gelukkig levert dat wel een behoorlijk smerige, ik bedoel interessante, escaperoom op.

HELSE NELLIE, NETHERGANGER

Leuk hoor, spelen met lavarijders en ghosts, maar niemand begrijpt hoe zwaar het was om op te groeien in de Nether. Vandaar deze escaperoom, dan snap je misschien hoe dapper ik altijd moest zijn! Ik hoor wel hoe het was. Als je tenminste levend terugkomt!

PRINSES ZWEEFJE, TOVERRARCHITECT

Het is heerlijk om te bouwen in de lucht en ik ben gek op mijn betoverde kasteel! Kom op bezoek en dwaal rond in mijn prachtige paleis vol koninklijke uitdagingen. Doe je dekschild om, dan gaan we!

MIK ROSKOOP, GAMEDESIGNER

Je kent me van mijn reuzenslaapkamer, waar je het gevoel krijgt dat je piepklein bent! Ik ben terug met een arcadegame voor escaperoomfans. Probeer maar eens te ontsnappen uit mijn gigantische speelkast! Game on!

PETRA GEIST, SPOOKHUISARCHITECT

K-Kun je me zien? De meeste mensen kijken dwars door me heen, en daarom bouw ik kaarten die zo eng zijn dat je MERKT DAT IK ER BEN! Ik leer je hoe je je vrienden de stuipen op het lijf jaagt.

ANNA-LIESE, GENIALE WETENSCHAPPER

Kom je voor het experiment? Wat dapper! O, je komt voor iets anders? Ik heb niks gezegd. Ik heb een geheim lab met proefkonijnen... eh, ik bedoel vrienden.

ISA ZEEWOLF, PROFESSOR IN DE PIRATOLOGIE

Ahoy, medezeebonken! Laatst leed ik in een van de zeven zeeën schipbreuk. Balen! Terwijl ik wachtte op redding heb ik een daverend piratenavontuur gebouwd. Geniet ervan! Er kan iets ontploffen!

HART WILLIK, MEESTERDIEF

Eerlijk waar, ik heb nog nooit een museum gezien dat ik niet wilde beroven. Samen zetten we een kraak in een museum waaruit zelfs de briljantste boef nooit meer wekomt.

BAS BAJES, ONTSNAPPINGSKUNSTENARR

Niemand kan zo goed uit de gevangenis ontsnappen als ik. Hoe dat zo gekomen is? Bemoei je met je eigen zaken, joh. Ik stel hier de vragen! De eerste is: wil je ontsnappen uit een gevangenis vol zombies?

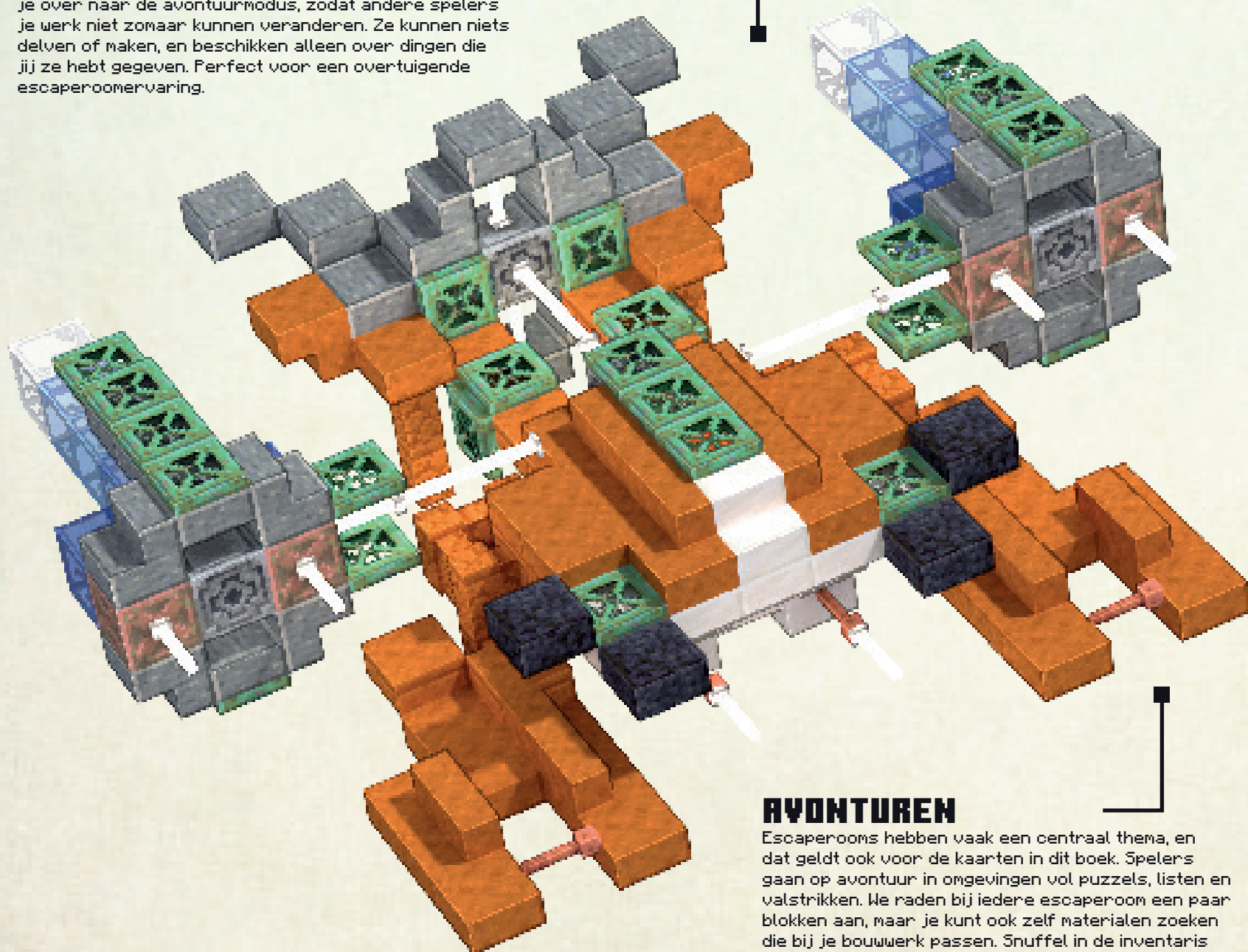
BOUWTIPS

Fantasie en bouwkunst komen samen in de waanzinnige omgevingen in dit boek, maar het is vaak niet zo ingewikkeld als het eruitziet. Toch kunnen al die verschillende blokken, items en redstonetechnieken behoorlijk uitdagend zijn, dus de bouwers geven een paar tips om je op weg te helpen. Als je de basis eenmaal begrijpt, kun je er op los experimenteren en ontdek je allerlei nieuwe dingen. Misschien maak je de kaarten zelfs nog beter!



CREATIEVE MODUS

In de creatieve modus kun je alle blokken van Minecraft gebruiken: je selecteert ze gewoon in je inventaris. Je kunt alles uit dit boek bouwen. Als je klaar bent schakel je over naar de avontuurmodus, zodat andere spelers je werk niet zomaar kunnen veranderen. Ze kunnen niets delven of maken, en beschikken alleen over dingen die jij ze hebt gegeven. Perfect voor een overtuigende escaperoomervaring.



AVONTUREN

Escaperooms hebben vaak een centraal thema, en dat geldt ook voor de kaarten in dit boek. Spelers gaan op avontuur in omgevingen vol puzzels, listen en valstrikken. We raden bij iedere escaperoom een paar blokken aan, maar je kunt ook zelf materialen zoeken die bij je bouwwerk passen. Snuffel in de inventaris van de creatieve modus en ontdek fantastische nieuwe mogelijkheden!

REDSTONESIGNALLEN

Een redstonesignaal heeft een maximale kracht van 15. Dat wil zeggen dat het 15 blokken kan bereiken. Je kunt deze afstand groter maken met een herhalen. Die versterkt het stroomsignaal weer tot zijn volle kracht.



OBSERVEERDER



DAGLICHT-
SENSOR

REDSTONE- ONDERDELEN

Er zijn tientallen blokken en voorwerpen die je met redstone kunt gebruiken. Ze doen allemaal iets anders, dus leer zo snel mogelijk hoe ze werken. Hier zie je er een paar die we voor de kaarten in dit boek hebben gebruikt.



KLEEFZUIGER

REDSTONE-
BLOK

DOELWIT

REDSTONE-
LAMP

VERBEELDING

Onze experts hebben hun fantastische ideeën uitgevoerd, maar er is nog veel meer mogelijk.

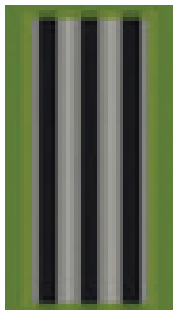


BOUW SAMEN

Je leert veel door in je eentje te bouwen, maar in een team ontdek je meer en bespaar je tijd.

EXPERIMENTEER

Experimenteren maakt het leuk! Leer en verzin nieuwe dingen, en voeg spannende redstone-oplossingen toe aan je bouwwerken!



ZOMBIE-UITBRAAK

Welkom in je ergste nachtmerrie! Deze gevangenis heeft een duistere geschiedenis. Alle bewakers en gevangenen zijn in zombies veranderd en nu sta jij op het menu! Deze kaart heeft geheime gangen, verborgen gevaren en uitdagende puzzels, waardoor het zelfs voor de dapperste spelers een hele kunst is om te ontsnappen. En uitbreken is de enige manier om te overleven!

START

LAVAPUT

In de vloer van de gevangenis ligt een bubbelende lavaput te wachten tot er iemand in valt.

BINNENPLAATS

BAS BAJES

Ontsnappingskunstenaar



HOOFDGEBOUW

TERRORTORENS

Vanuit deze torens kijken bewakers uit over de omgeving en de binnenplaats.

POORTGEBOUW

Ontmoet de geestelijke van de gevangenis en overwin het verborgen redstonemechanisme.

SLIMME DETAILS

START IN EEN CEL

Je spelers spawnen in een cel. Een tukje doen op bed is verleidelijk, maar dan kom je dus nergens. Zet overal in de gevangenis monsterkooien met zombiespauneieren neer, dan komen de spelers hordes zombies tegen vanaf het moment dat ze hun cel verlaten.



De spelers komen het ene na het andere gruwelijke obstakel tegen en moeten van alles verzinnen om te ontsnappen. Leuk om ze te zien puzzelen! Laten we de unieke problemen die ze moeten oplossen eens van dichtbij bekijken.

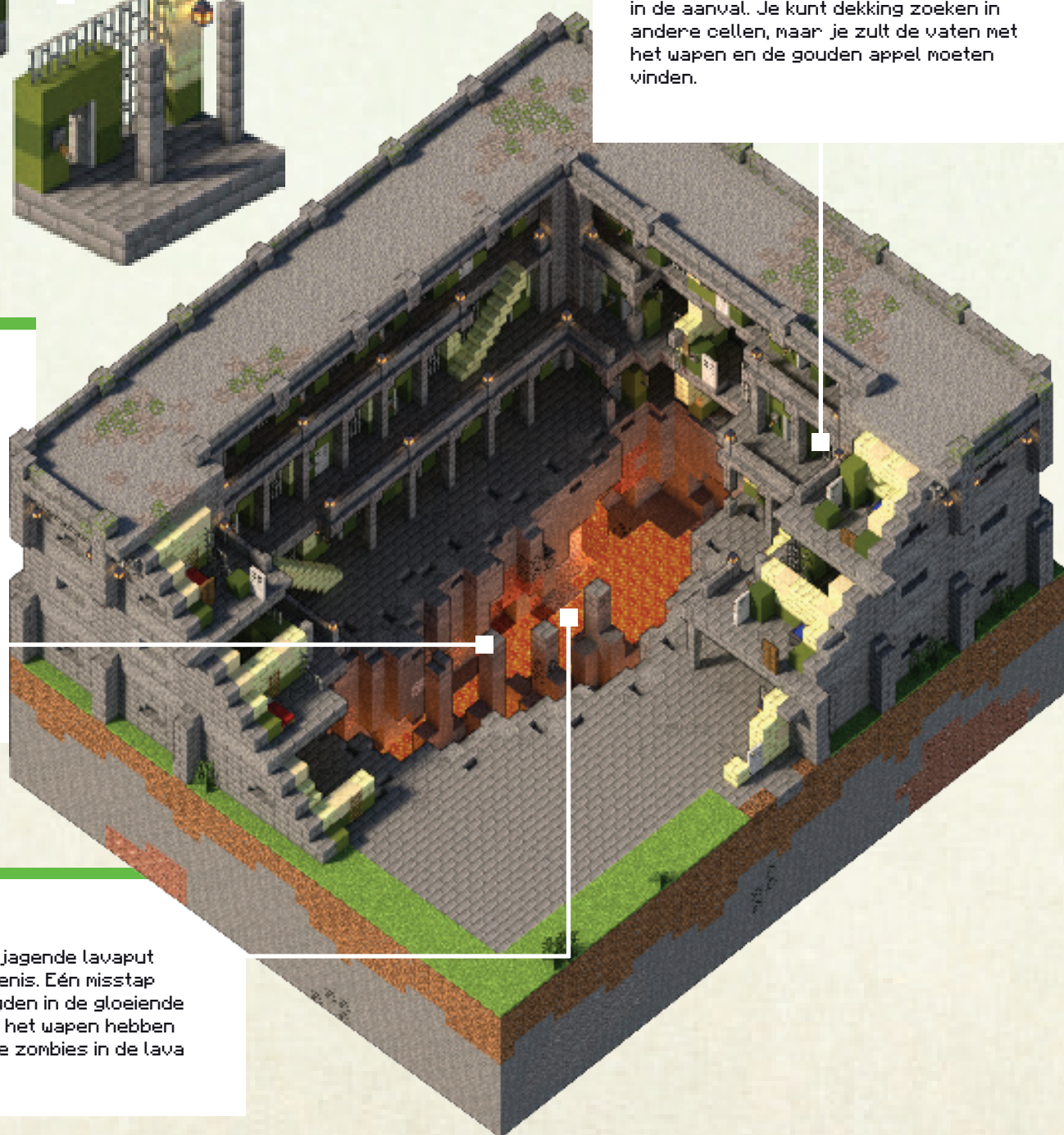


OP VERKENNING

Buiten de cel gaan de zombies direct in de aanval. Je kunt dekking zoeken in andere cellen, maar je zult de vaten met het wapen en de gouden appel moeten vinden.

PARKOUR-TEST

De spelers beginnen op de bovenste verdieping van de gevangenis en moeten veilig beneden zien te komen voor ze kunnen oversteken naar de andere kant van het gebouw. Zet vier zuilen op twee of drie blokken afstand van elkaar. Zo kunnen ze veilig over de kokende lava springen.



LAVAPUT

Graaf een angstaanjagende lavaput midden in de gevangenis. Eén misstap en de spelers eindigen in de gloeiende diepten, maar als ze het wapen hebben gevonden, kunnen ze zombies in de lava gooien.

KUNST

Met al die zombies heeft niemand tijd om de kunst in de cellen te bewonderen, maar dat is niet slim! Bouw een deuropening, zet er een bord in en hang er een schilderij overheen. Zo maak je een verborgen doorgang waar je dwars doorheen kunt lopen.



LUCHTEN

Als de spelers eindelijk zijn ontsnapt uit het gebouw moet de echte test nog komen. De binnenplaats is een levensgevaarlijke hindernisbaan met ingebouwde monsterkooien, dus overal zijn zombies!



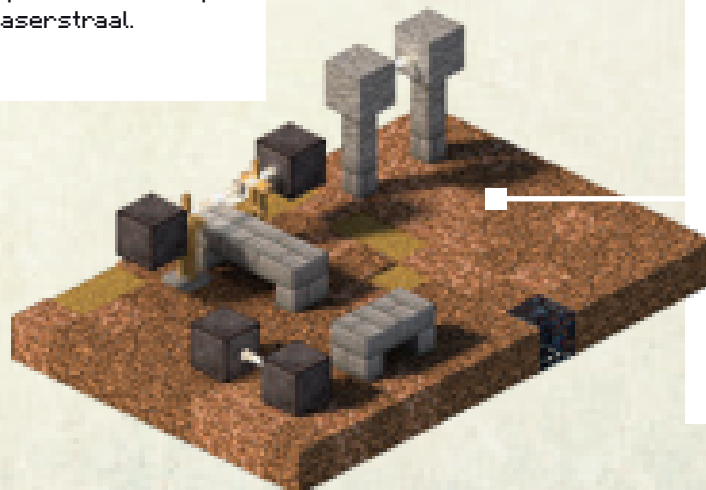
TERROR-TORENS

De donkere binnenplaats is levensgevaarlijk. De torens verspreiden een griezelig schijnsel, maar is het genoeg om het vat met het gefermenteerde spinnenooi te ontdekken? Het zal snel duidelijk worden dat deze torens hier niet alleen staan om licht te geven...



BEWAKERS

Plaats vier ijzeren tralies rondom een leeg blok onder de bovenste kruisvorm van de torens. Zo maak je een lege ruimte, waarin je een waterbronblok en een bewaker zet. Zodra er iemand binnen bereik komt, richt de bewaker zijn laser. De spelers hebben twee seconden om weg te komen, anders lopen ze schade op door de laserstraal.



DETAILS

Met wat extra details kunnen de spelers zich nog beter inleven in het gevangenthema. Het sportveld op de binnenplaats is gebouwd van blokken Netheriet, andesiet, blokstenen, trappen en platen, harnashouders en Endstaven. En een monsterkooi, natuurlijk.