

CASTLE DOKU
MOORD MYSTERIES IN
KASTEEL DONDERSTEEN

Danny Demeersseman

CASTLE **DOKU**
MOORD MYSTERIES IN
KASTEEL DONDERSTEEN

Copyright © 2026
Danny Demeersseman

Alle rechten voorbehouden.
Geen enkel deel van dit boek mag in welke vorm
dan ook worden gereproduceerd
zonder toestemming van de uitgever

Neem voor toestemming contact op met:
dekrachtbron@hotmail.com

ISBN: 978 94 039 2358-1
NUR 493
Eerste druk, augustus 2026

meer informatie over logische puzzels

www.oefeningen.eu
www.sugurupuzzles.com
www.sudokutips.nl

ander projecten

www.dekrachtbron.be
www.slimafvallen.be
www.gedichten-wensen.nl
www.bridgespelen.nl

INHOUDSTAFEL

PROLOOG	1
DE AUTEUR	2
WAT IS EEN CASTLEDOKU	5
WIE IS WIE – NAAM EN FUNCTIE VAN VERDACHTEN	11
DE KRONIEKEN VAN KASTEEL DONDERSTEEN	13
BLOED IN DE BURCHT	14
DE VERGETEN KELDER	16
EEN SCHADUW IN DE GALERIJ	18
DE LAATSTE DANS	20
DE VAL VAN DE TRAP	22
EEN SCHIM OP DE OPHAALBRUG	24
DE SLEUTEL TOT HET GEHEIM	26
DE FLUISTERENDE HARNASSEN	28
DE ZWIJGENDE STENEN	30
GEHEIMEN VAN HET VERLEDEN	32
DE LAATSTE SLAG	34
HET VERGIFTIGDE FEESTMAAL	36
DE VAL VAN DE TOREN	38
DE STILLE BIECHTSTOEL	40
DE DRENKELING IN DE KELDER	42
DE BIJL IN DE RUG	44
DE WURGDRAAD VAN DE WASRUIMTE	46
DE DOLK OP DE BINNENPLAATS	48

NACHTELIJKE DADEN	50
HET GEHEIM VAN DE BOOMGAARD	52
DE DOOD IN DE KEUKEN	54
DE VAL VAN DE BOK	56
DE VERDRINKING IN HET BIERVAT	58
HET NATTE LAKEN	60
DE DOOD VOOR DE DEUR	62
DE RIEM VAN DE ZADELAAR	64
DE OMGEVALLEN KRUIWAGEN	66

DE VLOEK VAN DE FAMILIE	68
DE LEGE BLADZIJDE	70
HET BRIEFJE OP HET KUSSEN	72
DE PIJL IN DE STAL	74
DE DRENKELING IN DE VIJVER	76
DE VAL VAN DE NAR	78
HET BOS VAN DE JACHTOPZICHTER	80
HET ZWAARD VAN DE SMID	82
HET VERGIFTIGDE ONTBIJT	84

VERRAAD EN INTRIGES	86
DE VERRADEN STALMEESTER	88
DE TONG VAN DE SCHILDKNAAP	90
DE VERGIFTIGDE KRUIDENIER	92
DE KOORD VAN DE KOSTER	94
DE VAL VAN DE WACHTER	96
DE VERDRINKING IN DE WIJN	98
DE ONBEZORGDE BODE	100
DE DOLK IN DE RUG	102

DE LAATSTE ONTHULLINGEN	104
HET OPEN DOSSIER	106
DE EIGEN MEDICIJNEN	108
HET SNOEIMES IN DE BOOMGAARD	110
PANIEK IN DE STAL	112
DE AFREKENING IN DE KELDER	114
HET BITTERE FEESTMAAL	116
DE WURGDRAAD VAN DE WEVER	118
HET TESTAMENT VAN DE RENTMEESTER	120
OPLOSSINGEN KASTEELMOORDEN	123
BONUS PUZZELS	137
MYSTERY NUMBER SUDOKU	138
MOORDKRONKEL PUZZELS	146

PROLOOG

DE AUTEUR

Danny Demeersseman (1964) is psycholoog en massagetherapeut. In zijn praktijk nabij Gent – www.dekrachtbron.be – combineert hij coaching met massage (ook in bedrijven) en geeft hij massagecursussen.

Hij wandelt graag met mensen door hun innerlijke wildernis en helpt hen rust te vinden en structuur aan te brengen in hun leven.

Als schrijver geniet hij ervan om nieuwe werelden te ontdekken en de lezer er vervolgens enthousiast doorheen te leiden.

In zijn eerste boek, **Burn-out: wat wil je mij vertellen?**, neemt hij je mee op een unieke innerlijke reis, naar de rups in jezelf. Zo ontdek je hoe burn-out een uitdaging kan zijn om jezelf te ontpoppen tot een unieke vlinder.

*“In zijn persoonlijkheid moet de mens
zijn hoogste geluk vinden.”*

- Johann Wolfgang von Goethe -

Zijn tweede boek, **Omgaan met het gevoel ik ben niet goed genoeg**, behandelt praktische vaardigheden zoals zinvolle vragen stellen, piekeren temperen, nee zeggen, behoeften ontdekken, schuldgevoelens doseren, opkomen voor jezelf, zorgen voor balans, fouten durven maken en trots zijn op jezelf.

In het boek **Slim afvallen** ligt de nadruk op denkpatronen en emotieregulering, als essentiële pijlers naast gezonde voeding en beweging, om op een duurzame manier een levensstijl te bereiken met een gezond lichaamsgewicht. Zie ook www.slimafvallen.be

MYSTERIE PUZZELBOEKEN

- De Killer is niet ver van Oman
- Moord in het vizier: CASE 32
- Moordkronkels: De Laatste Treinrit
- Moordmysteries: 20 cold cases heropend
- Nonogram SCAN: Moordmysterie puzzelboek
- The Killer Isn't Near Mali (Engelse tekst)
- De cijferdieven: Mysterie Puzzelboek – De Verdwenen Maaltafels

BOEKEN OVER GEZONDHEID

- bROOD met aardbeien: gevoelens leren uiten door gedichten
- BurN-oUT: wat wil je mij vertellen?
- Cursus shiatsu stoelmassage
- Omgaan met het gevoel ik ben niet goed genoeg
- Slim Afvallen: denken – voelen – doen (www.slimafvallen.be)

EDUCATIEVE BOEKEN

- Brandweerman Blus in de dierentuin
- Coderen voor kinderen: pixeltekeningen met Vier op een Rij
- De grappige ober en de gekke kok
- De maaltafels KOMen van PAS: tafels oefenen samen met windrichting
- Doolhoven puzzelboek: voor speurneuzen van 5 tot 7 jaar
- Doppelblock rekenpuzzels
- Escape Room: Dragos de Dierendief
- Ik tel tot tien! Wie niet weg is, is gezien. Lees- en speurboek
- Leesbeest Mees 1.0: wisselrijtjes lezen in verhaalvorm
- Leesdoolhof 1 :Lees en Zoek (AVI Start)s
- Leesdoolhof 2 : Kp Tok gaat op Reis (AVI M3)
- Lezen met lettergroepen: hoe en waar (AVI Start)
- Lezen met lettergroepen: wie en wat (AVI Start)
- Lies en de Lettershop (voorleesboek over letters)
- Maaltafels oefenen: 500 Factorism rekenpuzzels
- Programmeren voor kinderen: route coderen met Bolletje Pijl
- Rekenspeurtocht: plus en min tot 10.
- Roodkapje! Waar vlieg je heen? (toekomst sprookje - 7-9 jaar)

PUZZELBOEKEN

- 180 binaire puzzels oplossen
- 300 kuromasu puzzels
- 360 trinaire puzzels oplossen
- Bedankt Juf: cadeauboek met leuke denkpuzzels
- Bedankt Meester: cadeauboek met leuke denkpuzzels
- Bruggen bouwen in de puzzelpauze
- Chaos sudoku: tips en technieken
- Cijferblokken Giant en Cijferblokken Jumbo: 300 puzzels XL-formaat

- Cijferlink puzzels
- Cijferzoeker: 200 rekenpuzzels met oplostips
- Doppelblock rekenpuzzels: 300 puzzels met oplossingstips
- Educatieve woordzoekers – Spaanse woorden leren
- Filippine-Woordzoeker
- Futoshiki puzzels: hoe los je ze op?
- Heksenbrij: puzzelboek in thema hekserij
- Japanse puzzels: hoe nonogram oplossen?
- Kamertje verhuren - Schapen en Wolven
- KERST: puzzelboek
- Killer sudoku: tips en technieken
- Kronkelwoordzoeker
- Max 3 puzzels: nieuwe variant binaire
- Meneer gaat met pensioen en Mevrouw gaat met pensioen
- Mijnenveger: 360 puzzels
- Mystery Number Sudok
- Nederlands voor Anderstaligen: woordzoekers met uitleg
- Nurikabe puzzelboek
- Paardensprong puzzels: puzzelboek met 1500 puzzels
- Puzzelboek in thema verjaardag
- Sandwich sudoku
- Star Battle puzzels
- Sudoku technieken: sudoku oplossen met focusmethode
- Sudoku Tips voor Kids
- Tafels oefenen met logische puzzels
- Tentje Boompje Puzzels: 160 puzzels voor gevorderden
- Valentijnpuzzels
- Viva Vaderdag: cadeauboek met leuke denkpuzzels
- Woordslang: 200 woordpuzzels met 9 letters
- Woordsudoku van A tot Z
- Wordvinder: woorden maken met 7 letters
- Woordzoekers Paspuzzels
- Woordzoekers met 1000 anagrammen
- Zeeslag puzzels: ga de strijd aan met 300 battleships

WAT IS EEN CASTLEDOKU

Castledoku is een unieke combinatie van een **moordmysterie** en een **sudoku-puzzel**. Jij bent een detective die een reeks moorden in Kasteel Dondersteen moet oplossen. Elke case bevat een kort verhaal, zes verdachten en een lege 6x6 sudoku.

Door de aanwijzingen te volgen, plaats je de verdachten in het rooster. Dan heb je voldoende startletters om de sudoku ook echt op te lossen.

De waarheid schuilt in het gekleurde vakje. De letter die daar belandt, onthult de beginletter van de naam van de moordenaar.

Welkom in Kasteel Dondersteen.

Stappenplan Castledoku

Stap 1: Lees het verhaal

Elke case begint met een kort verhaal. Het vertelt je wie er is vermoord, waar het gebeurde en hoe de moord plaatsvond. Het verhaal schetst de sfeer van Kasteel Dondersteen en dompelt je onder in het mysterie – maar het bevat zelf geen aanwijzingen. Die vind je enkel in de lijst met aanwijzingen.

Stap 2: Bekijk de verdachten

Je krijgt zes verdachten met hun namen en functies. De functie kan je afleiden uit de afbeelding. Elke verdachte heeft een verschillende beginletter: De sudoku is dus eigenlijk een lettersudoku met 6 verschillende letters in plaats van de cijfers 1 tot 6.

VOORBEELD:



schilderes



valkenier



ridder



kleermaker



brouwster



kamermeisje

Stap 3: De startletters

Je hebt ondertussen wel gemerkt dat een *Castledoku* veel weg heeft van een *Murdoku*, maar er zijn toch een aantal belangrijke verschillen. Bij een *Castledoku* bestaan de ruimtes allemaal uit 6 vakjes, omdat je uiteindelijk ook echt een sudoku gaat oplossen.

Net zoals bij *Murdoku* werken we met letters in plaats van met cijfers.

Om een lettersudoku op te lossen, zijn er in het begin al een aantal startletters ingevuld. Dit is jouw eerste taak. Je gaat aan de slag met de aanwijzingen om zo de startletters te plaatsen in de invulpuzzel.

Bij elke case krijg je de *Castledoku* in 2 vormen

- ❖ *Voorwerpenpuzzel*: deze puzzel dient enkel om aan te tonen waar de voorwerpen staan.
- ❖ *Invulpuzzel*: in deze puzzel plaats je de startletters met hulp van de aanwijzingen.

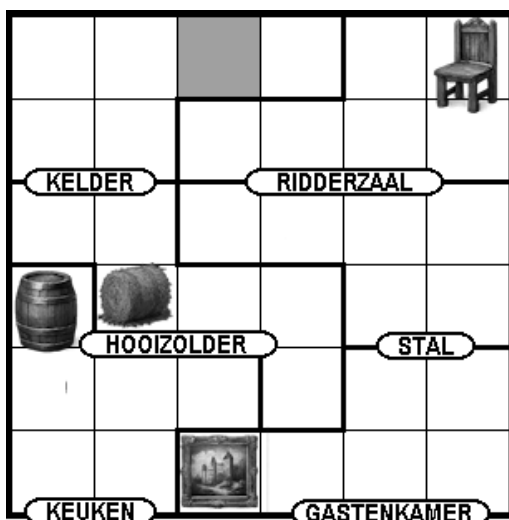
Hier al een aantal regels:

- ❖ In vakjes met een voorwerp of in het gekleurde vakje mag je **GEEN** startletter plaatsen.
- ❖ Het kan gebeuren dat een verdachte op 2 plaatsen is geweest. Je moet hem/haar dan ook op die 2 plaatsen invullen als startletter, maar houd wel rekening met de sudokuregels.

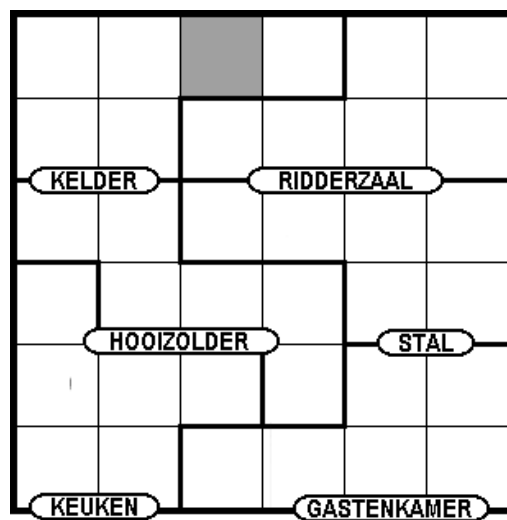
Als al de startletters zijn ingevuld, dan kan je de *castledoku* oplossen net zoals een gewone sudoku. **Nu moeten er letters geplaatst worden in al de vakjes.**

De letter die in het gekleurde vakje belandt, verwijst naar de naam van de moordenaar.

VOORWERPENPUZZEL



INVULPUZZEL



Al de tekeningen op de voorwerpenpuzzel: stoel, wijnvat, boom, hooibaal, enz.. benoemen we met de term “voorwerp”. Ook de dieren.

Stap 4: Lees de aanwijzingen nauwkeurig

De aanwijzingen vertellen je waar elke verdachte zich bevond op het moment van de moord. We overlopen hoe je bepaalde termen als ‘*zien, hand geven, naast, ...*’ dient te interpreteren.

Respecteer de volgorde van de aanwijzingen. De eerste aanwijzingen laten meestal niet toe om exact te bepalen waar een verdachte is geweest, maar je kan wel al de letter van de verdachte in het klein invullen in een aantal vakjes die in aanmerking komen.

Als iemand zich op een diagonaal bevindt, dan bedoelen we één van de 2 grote diagonalen van het rooster. Dus de diagonalen met 6 vakjes.

Met de aanwijzingen die volgen, kan je dan de definitieve vakjes bepalen van de startletters.

Ruimtes worden soms ook omschreven in plaats van benoemd:

- ❖ Agnes zwom in rij 6. Zoek dan een ruimte in rij 6 waar er water is om in te zwemmen, bvb. vijver.
- ❖ Lodewijk las een boek in kolom 3. Zoek dan de meest logische ruimte om een boek te lezen.

We kunnen de aanwijzingen verdelen in 2 groepen:

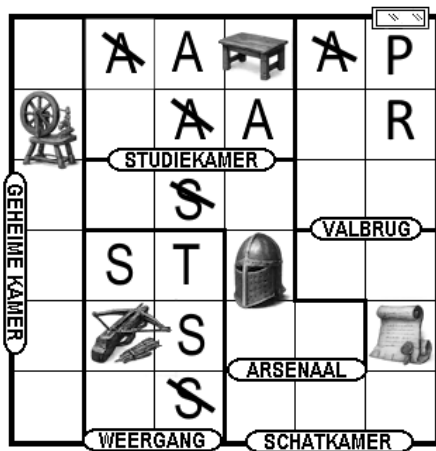
- ❖ Dezelfde ruimte: bepaalde begrippen zijn enkel van toepassingen op verdachten die zich in dezelfde ruimte bevinden.
- ❖ In dezelfde of in verschillende ruimtes: hier gaat het over begrippen die ruimtes kunnen overstijgen.

A – Aanwijzingen in dezelfde ruimte

Dit zijn begrippen die verwijzen naar *dezelfde* ruimte.

- **AANRAKEN:** Albert (A) kon de tafel aanraken. Aanraken betekent direct links van, rechts van, boven of onder, maar in dezelfde ruimte. We hebben een ♠ die fout is, omdat die in een andere ruimte staat en één die fout is omdat er een vakje is tussen de ♠ en de tafel. Je ziet ook dat *schuin* niet toegelaten is.
- **GEVEN of NEMEN:** Sofie (S) gaf een hand aan Tom (T). Dit begrip is volledig gelijk aan het begrip *aanraken*, maar laat ons toe om aanwijzingen eens op een andere manier te formuleren. Bemerkt ook de posities die niet kunnen, omdat ze: te ver verwijderd zijn of zich in andere ruimte bevinden.
- **TUSSEN:** We hebben via een 1^{ste} aanwijzing de exacte plaats van Karel (K) gevonden. Nu komt er nog een aanwijzing. Het wapenschild bevond zich tussen Karel (K) en Agnes (A). Tussen kan ook in *verticale* of *diagonale* richting, maar de 3 betrokken elementen moeten wel op één rechte lijn staan in dezelfde ruimte.
- **SPIEGEL:** Jezelf, iemand anders of een voorwerp in de zien spiegel. Dan bevinden al de betrokken personen en objecten zich in dezelfde ruimte en ook in dezelfde rij of kolom. Patrick (P) ziet Remi (R) in de spiegel.

AANRAKEN, GEVEN of NEMEN



TUSSEN

