WARIES MISDAADREEKS · Nº 010



Sterrenschans

in Westerwolde

De zaak van het brandende kruithuis

EEN ESCAPEROOM-BOEK · 12 KAMERS · VANAF 10 JAAR

Uitgeverij Waries

Een brief uit de vesting

Bourtange, zaterdag 5 september, 08.15 uur

Hoi! Fijn dat je er bent. Je zou me vandaag helpen in de puzzeltent van de Vestingdag, maar het wordt een heel andere dag dan we dachten.

Vannacht is onze loods afgebrand: de houten opslagschuur die we elk jaar naast het oude kruithuis zetten, vol tenten, vlaggen, kostuums en de spullen voor vandaag. Niemand is gewond geraakt. Het kruithuis zelf is van steen en staat er nog precies zo bij. Maar de loods is weg, en met de loods onze oude signaaltrommel, het pronkstuk van de stichting.

De brandweer zegt dat het geen ongeluk was. Er zat geen stroom op de loods, er brandde geen kaars, en het cijferslot lag open in het gras. Niet kapot. Open. Wie dat slot opendeed, kende de code. En de code kennen alleen mensen van ons. Een van ons heeft het gedaan.

Ik wil weten wie. Liefst vóór vanavond, want ik ben bang dat het niet bij één vuur blijft.

Alles wat ik vandaag te weten kom, stop ik in dit boek. Maar onze stichtingscomputer is van iedereen, en ik vertrouw niemand meer. Dus heb ik elk bewijsstuk achter een puzzel gezet, zoals in mijn escaperooms. Kraak de puzzel, dan gaat de volgende deur open. Wie niet weet waar hij moet beginnen, komt nergens.

Begin bij de poort. En let op alles, ook op dingen die gewoon lijken. Zelfs op onze stickers met de vijfpuntige ster, die iedere vrijwilliger dit jaar op zijn fiets heeft geplakt.

Sanne
(vrijwilliger, puzzeltent Stichting Sterrenschans)

Zo werkt dit boek

Dit is een escaperoom op papier. Je loopt door twaalf **kamers**. In elke kamer vind je eerst nieuwe bewijsstukken en daarna een puzzel. De oplossing van die puzzel is een **sleutel**: die opent de deur naar de volgende kamer.

DE SLEUTELS

Een sleutel is altijd een **getal**. Is je antwoord een woord, dan maak je er een getal van door de letterwaarden op te tellen: A=1, B=2, C=3 en zo verder tot Z=26. Onder elke woordpuzzel staat een letterlat. Voorbeeld: KAT = 11 + 1 + 20 = 32.

HET SLEUTELREGISTER

Zoek je getal op in het **Sleutelregister** op blz. 40. Daar staat op welke bladzijde de deur opengaat. De kamers staan door elkaar in het boek. Bovenaan elke kamer staat met welke sleutel je binnenkomt. Klopt die niet met jouw getal? Dan ben je verkeerd gelopen.

DICHTE DEUREN

Kom je bij een **dichte deur** uit, dan klopt je antwoord niet. Ga terug en reken nog eens na. Staat je getal helemaal niet in het register, dan heb je ook ergens een foutje gemaakt.

ONDERWEG

De puzzels zijn maar de helft. De andere helft zit in de bewijsstukken: verklaringen, appjes, bonnetjes, foto's. Mensen vergissen zich, of liegen. Houd alles bij op de werkbladen achterin (blz. 41).

VASTGELOPEN?

Achterin staan hints in drie niveaus, op hun kop gedrukt (vanaf blz. 46). Niveau 1 geeft een duwtje, niveau 3 geeft de sleutel. De oplossing van de zaak is verzegeld.

WAT HEB JE NODIG?

Potlood, kladpapier en een spiegeltje. Speelduur: 2 tot 4 uur, alleen of met twee tot vier speurders.

Wie is wie

Zes mensen van de Stichting Sterrenschans hadden iets met de loods te maken. Het nummer bij hun naam heb je aan het eind nodig.



Anouk Smit
52 · VOORZITTER VAN DE STICHTING
Woont in Vlagtwedde. Regelt alles, praat snel en schrijft lijstjes. Vindt de loods al jaren te klein en te oud.



Gerrit Bolhuis
63 · BEHEERDER VAN DE LOODS
Oud-schoolmeester uit Bourtange en vestinggids. Heeft de sleutel van de loods en bepaalt de code van het cijferslot. Houdt van jaartallen.



Harm Jalvingh
70 · NATUURFOTOGRAAF
Uit Sellingen. Zet wildcamera's in het beekdal van de Ruiten Aa. Kan uren vertellen over otters en nachtvlinders, en heeft een hekel aan vuurwerk.



Jorien Wever
39 · REKWISIETENMEESTER
Naait de kostuums en zorgt voor alle spullen van de stichting: van de tenten tot de oude trommel. Woont en werkt in Ter Apel. Altijd vrolijk, altijd druk.



Ruben Hilbrands
16 · TAMBOER
Uit Bourtange. Speelt trommel bij de optocht van de Vestingdag en schrijft overal ritmes op. Weet meer van sterren dan van huiswerk.



Wiebe Kuipers
46 · KANONNIER
Bakker in Vlagtwedde en in zijn vrije tijd kanonnier in een historisch uniform. Zijn kanonshow is dit jaar geschrapt. Daar is hij niet blij mee.



Sanne Ellens
31 · VRIJWILLIGER, PUZZELTENT
Maakt escaperooms en schreef de brief op blz. 3. Zij heeft dit boek voor jou gemaakt.

Inhoud

VOOR JE BEGINT

Een brief uit de vesting 3

Zo werkt dit boek 4

Wie is wie 5

DE KAMERS

Eerste kamer: De Poort 8

ACHTERIN

Het Sleutelregister 40

Werkbladen 41

Antwoordformulier 45

Hints 46

Verzegeld 49

Nawoord 55

FLYER · VESTINGDAG BOURTANGE · ZATERDAG 5 SEPTEMBER

10.00	Opening op de Markt. Optocht met voorop de oude **signaaltrommel** (ca. 1740), bespeeld door Ruben Hilbrands
10.30	Puzzeltent bij bastion Moeras (de hele dag)
11.00	Kostuumparade, alle kostuums van atelier De Kostuumkist
13.00	Wandeling over de wallen met gids Gerrit Bolhuis
14.00	~~Kanonshow Garnizoen 1742~~ *vervalt!*
16.30	Krentenbollen van Bakkerij De Korenschoof, Vlagtwedde
21.30	Lantaarntocht langs de grachten

Toegang gratis. Een initiatief van de Stichting Sterrenschans, met dank aan al onze vrijwilligers.



KAMER · DE EERSTE

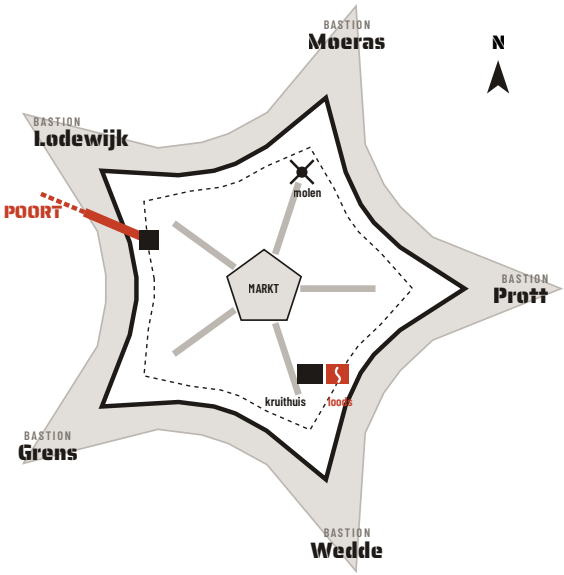
De Poort

Hier begint het. Geen sleutel nodig.

Het ruikt naar natte as. Over de rode ophaalbrug rijdt de laatste brandweerwagen de vesting uit. Op de wallen staan mensen in historische kostuums met hun armen over elkaar, alsof ze nog moeten beslissen of het feest doorgaat. Sanne wacht je op bij de poort. Ze heeft roet op haar wang en een map onder haar arm.

‘Welkom in de sterrenschans,’ zegt ze. ‘Zo noemen wij de vesting. Vijf punten, net als een ster. Elk punt is een **bastion**. Op onze speelkaart hebben ze allemaal een naam gekregen: naar mensen en dingen uit de geschiedenis van Bourtange.’

Ze vouwt de kaart open. ‘Willem Lodewijk van Nassau liet de vesting in 1593 opwerpen, dus Lodewijk. Moeras, omdat het Bourtanger moeras de beste verdediging was. Prott, naar kapitein Prott, die de vesting verdedigde toen de bisschop van Münster aanviel. Wedde, naar het dorp verderop in Westerwolde. En Grens, omdat Duitsland hier om de hoek ligt. Alles wat ik vandaag vind, zit achter die vijf namen. Kom maar.’



Speelkaart Stichting Sterrenschans · schets, niet op schaal · bastionnamen zijn spelnamen

Het eerste slot

Sta bij de poort. Begin bij het bastion dat het **dichtst bij de poort** ligt en loop over de wallen **met de wijzers van de klok mee**, de hele ster rond.

Van het eerste bastion neem je de 1e letter van zijn naam. Van het tweede bastion de 2e letter. Van het derde de 3e, van het vierde de 4e en van het vijfde de 5e.

Je krijgt een woord. Daar staan we straks voor.

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

SLEUTEL

Is je antwoord een woord? Tel de letterwaarden op (A=1, B=2 … Z=26). Zoek je getal op in het Sleutelregister op blz. 40.



KAMER · WIE KENDE DE CODE?

Het Cijferslot

Je opende deze deur met sleutel **59**.

‘Een doorslag van de keuring,’ zegt Sanne. ‘Die nieuwe verzekeraar wil onze kostbare stukken zien. Vanochtend om half tien zou de taxateur komen. Nou, die kan zich de moeite besparen.’ Ze kijkt op haar telefoon. ‘Gerrit heeft me net iets doorgestuurd. Dit stuurde hij gisteren aan het eind van de middag.’

GERRIT BOLHUIS → ANOUK, JORIEN (DOORGESTUURD AAN SANNE, ZA 08.52)

Gerrit
Beste mensen. Ik heb zojuist de code van het cijferslot van de loods veranderd. De oude code kende half Westerwolde.
vr 17.04

Gerrit
De nieuwe code zit in een envelop. Drie enveloppen: Anouk, Jorien en ondergetekende. Verder niemand, tot na de keuring.
vr 17.05

Gerrit
Wiebe vroeg er net om, voor zijn uniform. Ik heb gezegd: maandag. Hij was er niet blij mee.
vr 17.06

Anouk
Prima Gerrit. Envelop is binnen.
vr 17.20

Jorien
Top! Heb hem. Morgen om half tien sta ik klaar bij de loods voor de taxateur.
vr 17.31

‘Drie mensen dus,’ zegt Sanne. ‘Anouk, Jorien en Gerrit. Tenzij iemand de code toch heeft gezien. Gerrit wil niet zeggen welke code het is: “dat moet je zelf maar uitzoeken, jij bent toch zo goed in puzzels.” Typisch Gerrit. Hij heeft wel zijn kladblaadje laten slingeren.’

Op het blaadje staan vijf rijtjes cijfers die Gerrit heeft geprobeerd en weggestreept, met stippen erachter, zoals bij het spelletje Mastermind.



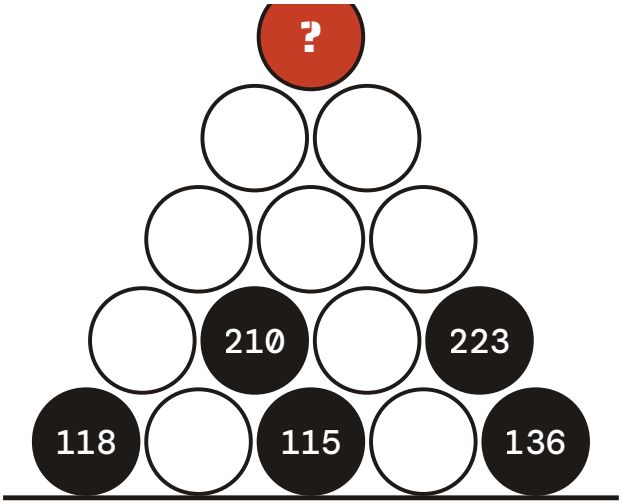
Deze deur zit op slot

Je duwt, je trekt, je rammelt aan de klink. Niks. Je sleutel klopt niet.

Ga terug naar de kamer waar je vandaan kwam en reken het nog eens na. Lees de vraag goed: er wordt vaak naar één bepaald woord of getal gevraagd. Telde je de letters goed op?

De kogelpiramide

Naast het kruithuis ligt een stapel nep-kanonskogels voor de Vestingdag. Sanne heeft er cijfers op geplakt. Elke kogel is de **som van de twee kogels waar hij op rust**. Een paar getallen staan er al. Reken uit welk getal op de bovenste kogel hoort.



Tip: begin onderaan, bij een kogel waarvan je het getal al kunt uitrekenen. Het antwoord is een jaartal uit het verhaal van kapitein Prott.

SLEUTEL _____

Zoek je getal op in het Sleutelregister op blz. 40.