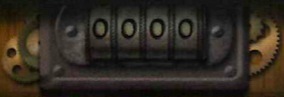




DE VERLATEN BIBLIOTHEEK

STOP!

Lees deze instructies eerst
voordat u naar de inhoud
van de doos gaat!



Inhoud: 88 speelkaarten

1 puzzelstapel:
18 opdrachten, 18 puzzels,
2 exitkaarten, 2 topkaarten

1 hintstapel:
46 kaarten met hints, 2 topkaarten

Het is aan te raden om pen en
papier bij de hand te houden voor
aantekeningen en een stopwatch
voor de tijd.



DE VERLATEN BIBLIOTHEEK...

De uitgang zit op slot en jullie zitten vast. In de ruimte om je heen vind je verschillende sloten met cijfercombinaties. Door de puzzels op te lossen, kom je achter de codes voor de sloten. Jullie kunnen alleen uit deze verlaten bibliotheek ontsnappen door goed samen te werken, de aanwijzingen op te volgen en samen de puzzels op te lossen.

SPELOPZET

Pak de twee stapels kaarten uit de doos.

Houd deze twee stapels apart en kijk niet op de andere kant van de kaarten!

Deze kaarten vormen de sleutel voor jullie succes.

Pak als eerste de 'puzzelstapel'.

Heel belangrijk:

*draai nooit
'zomaar' een
kaart om!*



1. De puzzelstapel

» De bovenste kaart...

... mag je direct weer terug in de doos stoppen.

» De exitkaarten – de laatste puzzel

De volgende twee kaarten zijn de **exitkaarten**. Leg deze gesloten bovenop elkaar waarbij de gesloten deur bovenop zichtbaar is.

Deze kaarten vormen het laatste slot. Vind hier de juiste code voor en jullie winnen het spel! Je hebt deze kaarten pas nodig nadat alle andere opdrachten zijn uitgevoerd.



» De 18 opdrachten

Leg de volgende **18 kaarten** op 1 stapel, met de sloten zichtbaar. Dit zijn jullie **opdrachten**. Op elke kaart is een boekenplank te zien met een slot, welke te openen is met de juiste **cijfercode**.

» De 18 puzzels

Nu leg je de volgende **18 kaarten** één voor één in het midden van de tafel, met de boekenplanken zichtbaar.

Dit zijn de **puzzels** die jullie moeten oplossen om cijfercodes te verkrijgen. Bij elke opdracht is er altijd één bijpassende puzzel om op te lossen.

De laatste kaart mag ook terug de doos in.

Nu pak je de stapel kaarten met 'hints' op.





De puzzelkaarten liggen open op tafel zodat iedereen ze kan zien.

2. De stapel met hints

- » Leg de bovenste kaart terug in de doos. Leg de rest van de kaarten als gedekte stapel naast de puzzelkaarten. Deze **hints** helpen jullie wanneer het niet lukt om een puzzel op te lossen.



*Stapel
opdracht-
kaarten*



*De vier huidige
opdrachtkaarten.*



*Stapel
met hints*

SPELREGELS

Jullie spelen dit spel **samen**; er is dan ook **geen beurtvolgorde**. Samen overleg je, kom je met ideeën en oplossingen voor de opdrachten. Elk idee of elke gedachte kan de sleutel zijn om een puzzel op te lossen en de code te vinden.

Om het spel **uitdagender** te maken, raden wij jullie aan om met een stopwatch te spelen. Lukt het jullie om alle 18 sloten open te maken binnen **75 minuten**?

Het spel beginnen

Pak **de bovenste 4 opdrachten** van de opdrachtenstapel en leg deze open in het midden van de tafel naast de puzzelkaarten. Dit zijn **de 4 huidige opdrachten** die jullie eerst moeten voltooien.

Nu zoeken jullie naar de bijpassende puzzelkaarten. Onthoud dat je **nooit** 'zomaar' kaarten mag omdraaien!

Welke puzzel hebben we nodig?

Aan het begin van het spel leggen jullie alle 18 puzzelkaarten naast elkaar open op tafel. Zoek als eerste uit welke 4 puzzelkaarten bij de 4 huidige opdrachten horen. Daarbij moeten jullie op elk klein detail letten wat je op de boekenplanken ziet; voorwerpen, vormen, kleuren, etc. Zodra jullie de juiste puzzelkaart bij de opdracht hebben gevonden, kun je op zoek gaan naar de code voor het slot.

Tip: de 4 huidige opdrachten mogen jullie in willekeurige volgorde uitvoeren.

Laat die hersenen maar kraken!

Kijk naar **de huidige 4 opdrachten**. Jullie zien altijd een combinatieslot op de boekenplank afgebeeld. Het doel is om de **cijfercode** voor het slot te vinden, waarmee het slot opengaat. De cijfercode bestaat altijd uit **getallen variërend van 1 tot 9**. Het getal 0 wordt nooit gebruikt.

Op elk cijferslot is te zien uit **hoeveel getallen** de code bestaat. Zie je [0|0|0], dan bestaat de code uit 3 getallen, bijvoorbeeld 353. Soms vinden jullie ook informatie over de volgorde waarin je de getallen moet gebruiken. Let op alle details op de twee kaarten, de puzzel- en de opdrachtkaart.



De puzzel- en opdrachtkaart samen geven jullie alle informatie die je nodig hebt om de oplossing te vinden. Je hoeft niet op andere kaarten te kijken.

Tip: je hoeft geen kaarten te vouwen, scheuren, knippen of erop te schrijven om de oplossing te vinden. Wanneer je aan het einde van het spel alle kaarten weer in twee gescheiden stapels (puzzel- en opdrachtkaarten) terug in de doos doet, kunnen andere spelers dit spel ook spelen.

HELP, WE ZITTEN VAST!

Hebben jullie beide kaarten goed bekeken? Zien jullie het écht niet? Dan kun je een kaart met een **hint** pakken.

De hint toont je een specifiek detail in de puzzel of opdracht. Dus moeten jullie op zoek naar de kaart met de hint voor de puzzel en opdracht waar je op vastloopt. Pak eerst de kaart met '1. Hint'. Lukt het nog niet? Pak dan '2. Hint' – enzovoorts.

Tip: een moeilijker slot heeft meer kaarten met hints, dan een makkelijk slot.

Hebben jullie alle hints gebruikt, maar lukt het nog niet? Voer dan eerst een andere opdracht uit en probeer het daarna nog eens. Wie weet heb je nu nieuwe ideeën!

AHA! VOLGENS MIJ HEBBEN WE DE CODE!

Hebben jullie de cijfercode gevonden? **Draai dan de twee kaarten (puzzel- en opdrachtkaart) om.** Leg ze zo naast elkaar dat de licht gekleurde lijnen in elkaar overlopen. Als de kaarten inderdaad bij elkaar horen, tonen ze een cijfercombinatie. Dit is **de code voor dit slot!**

Klopt de code?

Perfect! Je bent een stap dichterbij de uitgang. **Leg de puzzelkaart terug in de doos,** deze hebben jullie niet meer nodig. **Leg de opdrachtkaart (waar het slot op staat) apart op tafel.** Deze hebben jullie op het eind van het spel nog nodig om het laatste slot te kunnen openen.

Pak nu een nieuwe opdrachtkaart (zonder deze om te draaien!) en leg deze bij **de huidige 4 opdrachtkaarten.**

O nee, de puzzel- en opdrachtkaart horen bij elkaar, maar de code klopt niet!

Helaas, ergens hebben jullie iets niet goed gedaan. **Leg de puzzelkaart terug in de doos.** **Leg de opdrachtkaart apart op tafel,** want deze hebben jullie later nog weer nodig. Maar let op, omdat de code niet klopt, ontvangen jullie nu **geen nieuwe opdrachtkaart.** Jullie hebben nu nog **3 huidige opdrachtkaarten** om verder mee te spelen. (Heb je later nog een foute code, dan spelen jullie met **nóg** een opdrachtkaart minder.)

O nee, de puzzel- en opdrachtkaart horen niet bij elkaar!

Wanneer de achterkanten van de kaarten niet bij elkaar passen, de lijnen lopen niet in elkaar over, dan leggen jullie de puzzelkaart weer terug in het midden van de tafel.

Leg ook de opdrachtkaart terug bij de huidige 4 opdrachtkaarten. Er komt geen nieuwe opdrachtkaart bij. Voor elke puzzel- en opdrachtkaart die jullie verkeerd bij elkaar hebben gelegd, tel je **5 minuten straftijd op bij jullie eindtijd.**



WE HEBBEN BIJNA GEEN OPDRACHTKAARTEN MEER!

Wanneer jullie door fouten (bijna) geen opdrachtkaarten meer hebben om mee te spelen, mag je altijd **de volgende opdrachtkaart** van de stapel opdrachtkaarten pakken en **bij de huidige opdrachtkaarten neerleggen**. Tel dan wel **10 minuten straf** bij je eindtijd op, per gepakte kaart.

WAAR IS DE UITGANG? EN HOE STOPT HET SPEL?

Wanneer jullie alle 18 sloten hebben geopend, is het tijd voor de **twee exitkaarten**. Deze hebben jullie aan het begin van het spel apart gelegd.

De bovenste exitkaart laat een deur zien. Om deze deur open te krijgen, hebben jullie een code van 4 cijfers nodig. Kijk nu naar de 18 voltooidde opdrachtkaarten. Als je deze op de juiste manier weet neer te leggen, tonen ze de oplossing.

Hebben jullie de code gevonden? Draai de bovenste exitkaart om.

Klopt de code? Gefeliciteerd! Jullie hebben nu alle opdrachten in de verlaten bibliotheek afgerond. Op de tweede exitkaart zien jullie wat zich achter de uitgang bevindt. En op de achterkant zien jullie hoe het avontuur afloopt.

Klopt de code niet? Dan moeten jullie 10 minuten straf bij optellen. Jullie zien nu natuurlijk wel wat zich achter de uitgang bevindt.

En? Hoe lang hebben jullie erover gedaan? Is het nog binnen de tijd van 75 minuten gelukt – ondanks de straf?

Originele uitgave:
"Die verlassene Bibliothek –
Ein Escape-Spiel"
door moses. Verlag GmbH,
Kempfen 2020
Teksten en illustraties
Copyright © moses. Verlag GmbH,
Kempfen 2020

Onder licentie van:



Auteur: Leo Colovini
Illustraties: Folko Streese
Vormgeving: Kreativbunker
Redactie: Daniel Gaca
Vertaling: Vertaalbureau Perfect en
Marijke van der Pal

Voor de Nederlandse editie:
1^e druk 2020
Copyright © Tucker's Fun Factory BV,
Den Dolder 2020
www.tuckersfunfactory.nl
Alle rechten voorbehouden

Geprint in China