

GEVANGEN OP ZEE

OPGELET!

Lees eerst deze spelregels.
Schud de twee stapels kaarten niet
en bekijk ze niet van tevoren!
De kaarten liggen op een vaste
volgorde die jullie niet mogen wijzigen.

Inhoud: 88 speelkaarten

1 Enigma-stapel:
5 afdekkaarten, 2 startkaarten,
9 exitkaarten, 20 hutkaarten,
6 bezettingskaarten

1 hintstapel:
44 hintkaarten, 2 omslagkaarten
Jullie hebben ook papier, pennen
en een stopwatch nodig!

WAT IS ER TOT NU TOE GEBEURD...

Vandaag twee weken geleden: Jullie zitten op een bankje in het park en lossen zoals gewoonlijk de kruiswoordpuzzel in de krant op. Nadat jullie alle antwoorden hebben ingevoerd, ontdekken jullie een verborgen bericht in de oplossing van de puzzel. De eenvoudige versleuteling is voor jullie geen probleem en na enkele minuten hebben jullie de verborgen boodschap ontcijferd.

Het brengt jullie naar een website en jullie staren ongelovig naar het scherm:

Gefeliciteerd! U heeft een reis gewonnen op het historische zeilschip **Enigma**. Een fantastische en unieke all-inclusive reis wacht op u en uw vrienden. Klik hier voor een onvergetelijke ervaring.

Het klinkt als een typisch spambericht, maar de raadsels wekken jullie interesse. In een opwelling accepteren jullie de uitnodiging en binnen enkele seconden ontvangen jullie een e-mail van een reisbureau.

Dat is nog maar twee weken geleden en jullie zijn al op weg naar de Enigma-steiger. Jullie kunnen een ontspannen weekje op volle zee goed gebruiken. Jullie vragen je echter af waarom het schip zo'n mysterieuze naam heeft. Gedurende de reis van een week hebben jullie meer dan genoeg tijd om de zaak tot op de bodem uit te zoeken.

WAAR GAAT HET OM?

Je speelt samen en probeert het geheim van de Enigma te ontdekken. Hiervoor moeten jullie eerst de combinatiesloten kraken, verschillende hints verzamelen en alles slim combineren. Alleen dan kunnen jullie de laatste puzzel oplossen.

VOORDAT JULLIE BEGINNEN MET SPELEN:

Houd pennen en papier klaar. Willen jullie tegen de klok spelen? Houd dan ook een stopwatch (of een smartphone) bij de hand. Kunnen jullie het mysterie van de Enigma in minder dan 75 minuten oplossen?



SPELVOORBEREIDING:

Haal de twee kaartspellen uit de doos.

Schud deze stapels NIET en kijk niet naar de achterkant!

Neem de **ENIGMA-STAPEL**. Plaats de bovenste afdekkkaart terug in de doos. Pak dan de volgende twee kaarten en leg ze voor je op tafel. Dit zijn de startkaarten.

Jullie kunnen de **ENIGMA-STAPEL** voorlopig opzij leggen.

Draai de kaarten in het spel alleen om als jullie een puzzel willen oplossen of als jullie daartoe opdracht krijgen.

HOE WERKEN DE CIJFERSLOTEN?

Een van de twee startkaarten laat een cijferslot zien.

Elke keer dat je een **cijferslot** voor je hebt, moet je de juiste **cijfercode** achterhalen.

Deze **cijfercode** bestaat altijd uit de cijfers van **1 t/m 9**.

Het cijfer 0 maakt nooit deel uit van de oplossing!

Aan het getoonde slot kun je altijd zien uit hoeveel cijfers de code bestaat die jullie zoeken. Soms zie je meer informatie over de samenstelling of de volgorde van de afzonderlijke cijfers. Kijk dus goed!



WAAR VIND JE DE CIJFERCODE?

In de loop van het spel vind je nog tien cijfersloten. Elk cijferslot heeft altijd **een tweede kaart met een raadsel**. Los de puzzel op om **de code** te vinden die jullie zoeken. Voor het eerste slot hebben jullie de bijbehorende kaarten al voor je liggen. Later moeten jullie zelf uitvinden welke kaarten of welke puzzels bij elkaar horen.



HEBBEN JULLIE DE OPLOSSING?

Als jullie een cijfercode hebben gekozen, draaien jullie gewoon het **slot** en de **bijbehorende puzzelkaart** om. Als de achterkanten op elkaar aansluiten, zie je de **cijfercode** die jullie zoeken.

Nu zijn er drie opties:

» 1. Komt jullie code overeen?

Goed gedaan! Naast de juiste oplossing vinden jullie op de achterzijde ofwel een instructie hoe te werk te gaan ofwel een begeleidende tekst met verdere informatie.

» 2. Komt jullie code niet overeen?

Dat is jammer, jullie hebben een fout gemaakt. Maar geen zorgen: Jullie kunnen nog steeds doorgaan met spelen, zelfs als jullie antwoord fout is. Lees de tekst op de achterkant en noteer voor de eindscore dat jullie antwoord fout was.

Zet gewoon een streep op een notitieblad.

» 3. De twee achterkanten komen niet overeen?

Maakt niet uit! In de loop van het spel is de toewijzing van de sloten en puzzels niet meer zo vanzelfsprekend. Hebben jullie het slot en de puzzel omgedraaid en de twee achterkanten komen niet overeen? Draai dan de kaarten weer om en zoek de juiste combinatie van slot en puzzel.

ZIJN ER ALLEEN CIJFERSLOTEN?

Nee, er zijn twee puzzels in het spel die geen cijfercode als oplossing hebben. Jullie moeten een ander soort oplossing vinden. Laat je verrassen.

Hebben jullie de twee speciale puzzels opgelost?

Draai ze dan ter controle om. Zoals bij alle puzzels kun je op de achterkant controleren of de oplossing klopt.



KRIJGEN JULLIE HET NIET GEREGELD?

De hintkaarten

Bij alle puzzels in het spel vind je één of meerdere **hintkaarten**. Neem nu de **HINTSTAPEL** en leg de afdekkaart terug in de doos. Bovenop de stapel ligt nu een hintkaart voor het cijferslot op de startkaart. Leg deze hintkaart bij de twee startkaarten. Elke hintkaart laat zien bij welke puzzel of welk slot het hoort en geeft jullie een idee wat voor hint je op de achterkant krijgt.

- Bepaal samen of en bij twijfel **welke hint** jullie willen lezen.
- Draai de **geselecteerde hintkaart** om en lees de achterkant.
- Hoe meer hints jullie nodig hebben, hoe slechter de uiteindelijke beoordeling eruit zal zien.
- Verzamel de hints die jullie hebben gebruikt dus op een aparte stapel.

Speciale situatie: Heeft de hint jullie niet geholpen omdat jullie deze informatie al hadden? Stop dan deze hintkaart terug in de doos. Deze telt niet mee in de eindscore.

Hebben jullie een raadsel opgelost?

Dan kunnen jullie natuurlijk alle **ongebruikte hintkaarten** weer terug in de doos doen. Voor deze puzzel zijn ze niet meer nodig.

Opmerking: Als jullie voldoende ruimte op tafel hebben, kunnen jullie nu alle hints als afzonderlijke stapels klaarleggen voor later. Als jullie niet genoeg ruimte hebben, kun je ook alleen door de stapel hints kijken als jullie hulp nodig hebben bij een raadsel.

WANNEER BEGINT HET?

Nu meteen. Lees de teksten op de twee startkaarten van de Enigma-stapel hardop voor. Bepaal vervolgens samen welke cijfercode wordt gezocht. Onthoud dat het slot jullie precies vertelt hoe de cijfercode eruit moet zien. Controleer jullie oplossing op de achterkant en volg dan gewoon de instructies. Hier lezen jullie hoe je de rest van de kaarten om de beurt voorbereidt. Helemaal aan het einde is er de instructie om de tijd te starten.

Jullie hoeven de laatste pagina van de spelregels nog niet te lezen. Veel succes!

HEBBEN JULLIE HET LAATSTE RAADSEL OPGELOST?

Hebben jullie je succesvol een weg door alle raadsels gebaand en weten jullie nu wat er aan boord van de Enigma is gebeurd? Dan is het tijd om jullie beloning te ontvangen. Tel nu alle hints op die jullie in de loop van het spel hebben gebruikt. Tel ook jullie foute antwoorden op. Nu kunnen jullie in de volgende tabel zien hoeveel jullie prijzengeld in SeaCoins* zal zijn.

Opmerking: Jullie ontvangen een bonus van 1.000 SC voor elke volle minuut dat jullie onder de tijd zijn gebleven. Hebben jullie er langer over gedaan? Dan moeten jullie helaas voor elke extra minuut 1.000 SC aftrekken. Maar maak je geen zorgen: als je onder nul gaat, zorgt Enigma Verzekeringen NV voor de rest.

Verkeerde antwoorden	bij: 0-5 hints	6-12 hints	13-20 hints	21+ hints
0	100.000 SC	90.000 SC	80.000 SC	70.000 SC
1-3	70.000 SC	60.000 SC	50.000 SC	40.000 SC
4+	50.000 SC	40.000 SC	30.000 SC	20.000 SC

* SeaCoins zijn een nieuwe cryptovaluta van „Gevangen op Zee BV“.

Auteur: Leo Colovini
Illustratie: Folko Streese
Grafisch/Ontwerp: Kreativbunker
Zetwerk/Lay-out: Volker Maas
Bewerking: Elke Vogel
Redacteur: Daniel Gaca
Productie: Arnold & Domnick, Leipzig



Onder licentie van
© 2021 moses. Verlag GmbH
2^e editie 2022
moses Verlag GmbH, D-47906
Kempfen

Voor de Nederlandse editie:
© 2022 Tucker's Fun Factory B.V.
www.Tuckersfunfactory.nl
Alle rechten voorbehouden
Geproduceerd in China

