



Uniek Geregistreerd Dossier

Dit digitale bestand is bij aankoop gekoppeld aan jouw unieke ordernummer en klantgegevens in ons systeem. Het illegaal verspreiden of delen van dit bestand is wettelijk niet toegestaan en herleidbaar naar de koper.

Uitleg (ouders)

Welkom bij PapierPuzzels!

Wat ontzettend leuk dat je hebt gekozen voor deze Halloween Escaperoom/game!

Met dit **Deluxe-pakket** tover je de woonkamer in een handomdraai om in een mysterieus avontuur waarin meerdere teams de strijd met elkaar aangaan.

Bereid je voor op 30 tot 45 minuten vol enthousiaste gezichten, teamwork en laagdrempelige breinbrekers voor de kinderen.

Als spelleider speel jij vandaag een glansrol. Jij bewaakt de spanning en stuurt de teams aan waar nodig. Met de onderstaande handleiding zet je het spel in minder dan 10 tot 15 minuten helemaal klaar. Veel plezier met griezelen én smullen!

De Voorbereiding

Dit complete bestand bevat alle onderdelen voor het feestje.

Omdat ouders zelf kiezen met hoeveel teams ze spelen, print je niet alles zomaar uit. Volg deze stappen:

1. **Print** de Handleiding (Pagina 1 t/m 5): Deze print je 1 keer uit voor jezelf.

2. Bepaal het aantal teams: Dit spel is ontworpen voor 2 tot 4 teams.

Tip: Zorg voor maximaal 4 kinderen in één team. Bij grotere groepen krijgt niet iedereen de puzzels goed te zien en werkt samenwerken minder goed

3. **Print** het Teampakket: De pagina's met de Rollenkaarten en de Envelopkaartjes (achterin dit document) print je exact zo vaak uit als het aantal teams dat meedoet (bijv. 3 teams = 3 keer printen). Doe dit enkelzijdig.

4. **Print** de Uitnodigingen en Diploma's: Deze print je uit op basis van het aantal kinderen dat op het feestje komt.

De uitnodiging kan worden ingevuld en afgegeven aan de kinderen die uitgenodigd worden



 Uniek Geregistreerd Dossier

Dit digitale bestand is bij aankoop gekoppeld aan jouw unieke ordernummer en klantgegevens in ons systeem. Het illegaal verspreiden of delen van dit bestand is wettelijk niet toegestaan en herleidbaar naar de koper.



Nitleg (ouders)

Stappenplan: Enveloppen vullen

- **Stap 1: Teams toewijzen**

Neem de geprinte pagina's van het Teampakket voor je. Elk team krijgt een eigen nummer en kleur. Schrijf op elk kaartje achter TEAM het juiste nummer en kleur het rondje in met een stift.

In onderstaand voorbeeld is envelop 1 ingevuld als team 1 (het gele team).



ENVELOP 1



TEAM 1 



ENVELOP 2



TEAM ____ 

- **Stap 2: Enveloppen vullen & rollen knippen**

Knip alle zes de envelopkaartjes (etiketten) en de losse spelopdrachten netjes uit. Pak er per team zes gewone, witte enveloppen bij en vul ze als volgt:

- **Op de buitenkant:** Plak de zes genummerde envelopkaartjes op de voorkant van de enveloppen. Dit zijn de etiketten!
- **In de enveloppen:** Kijk naar de tekst bovenaan de spelopdrachten. Alles voor Envelop 1, 2 en 4 gaat in de bijbehorende envelop (De pagina's voor envelop 1 in envelop 1, enz).
- **De koelkast (Envelop 3):** Stop de spin-doe-opdracht in de **Spin-envelop**, de kat-doe-opdracht in de **kat-envelop**, en de dierenrebus + kleurpret (spel) in de **vleermuis-envelop**!
- **De rollenkaarten (Optioneel):** Wil je extra structuur en samenwerking tijdens het feestje? Knip dan ook de vier rollenkaarten uit en verdeel ze bij de start binnen het team. Dit hoeft dus niet!

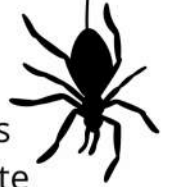




Uniek Geregistreerd Dossier

Dit digitale bestand is bij aankoop gekoppeld aan jouw unieke ordernummer en klantgegevens in ons systeem. Het illegaal verspreiden of delen van dit bestand is wettelijk niet toegestaan en herleidbaar naar de koper.

Nitleg (ouders)



- **Stap 3: Het spel klaarzetten in huis**

Omdat de teams tegen elkaar strijden, liggen er op de meeste locaties straks meerdere enveloppen (één voor elk team). Verstop de gemaakte enveloppen als volgt in huis:

- **Onder de starttafel (Envelop 1):**

Plak voor elk team een Envelop 1 onder de tafel waaraan je het spel gaat starten (bijv. de eettafel).

- **Bij de TV (Envelop 2):**

Leg voor elk team een Envelop 2 klaar bij of achter de televisie. Let op bij het vastplakken op apparaten.

- **Op de koelkast (Envelop 3):**

Hang alle drie de Envelop 3-enveloppen (Spin, Kat en Vleermuis) op de koelkast. Doe dit voor alle deelnemende teams. Elk team zoekt straks op de koelkast alléén tussen de enveloppen van hun eigen teamnummer of kleur!

- **Bij de wasmachine (Envelop 4):**

Leg voor elk team een Envelop 4 klaar bij de wasmachine.

- **De schatkist:**

Zet een kist, doos of koffer vol Halloween-snoep klaar op een geheime plek naar keuze. De kinderen krijgen deze pas als de kluispagina aan je wordt overhandigd!

- **Het startverhaal:**

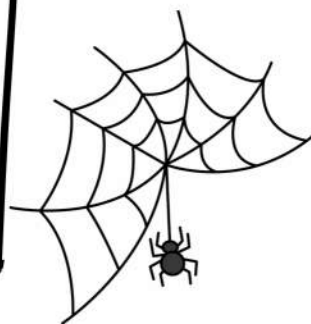
Leg de introductiebrief van de dader alvast klaar op de starttafel.



Belangrijke spelleidertip voor het plakken:

Gebruik voor het ophangen van de enveloppen (zeker op de koelkast en de TV) altijd schilderstape / schildersplakband in plaats van gewone plakband of ducttape.

De fineerlaag en lak van je apparaten en meubels vinden sterke lijmsorten namelijk niet zo leuk en schilderstape laat gegarandeerd geen sporen na!





Uniek Geregistreerd Dossier

Dit digitale bestand is bij aankoop gekoppeld aan jouw unieke ordernummer en klantgegevens in ons systeem. Het illegaal verspreiden of delen van dit bestand is wettelijk niet toegestaan en herleidbaar naar de koper.

Uitleg (ouders)

- **Deluxe ontknopings-tip!**

Bij de allerlaatste opdracht vullen de teams de gevonden cijfers in op hun kluispagina.

Zodra ze dit compleet hebben, moeten ze heel hard "**SNOEP OF IK SCHIET!**" roepen en de pagina aan jou overhandigen.

Nu is het jouw beurt: transformeer in een echt **snoepmonster** en overhandig het winnende team (en daarna de rest) de welverdiende schatkist!

- **Tip:**

Gebruik een échte koffer of (speelgoed)kist.

Vul deze met al het Halloween-snoep en stop er een aantal kleine ballonnen erin die eruit vliegen zodra de kinderen de kist openen.

Dit zorgt voor een onvergetelijk 'Wauw-effect' bij de ontknoping!

- **Gouden tip voor een eerlijke Strijd!**

Spelen er vriendjes mee die jouw huis niet kennen?

Om te voorkomen dat die enejarige (of de bewoner) direct naar de wasmachine of de TV rent en een oneerlijke voorsprong heeft, spreek je vooraf één regel af:

Dejarige mag heel hard meehelpen met puzzelen, maar mag **NIET** voorop rennen of de weg wijzen naar de kamers.

Zo blijft de race voor elk team tot de allerlaatste seconde super spannend en eerlijk!





Uniek Geregistreerd Dossier

Dit digitale bestand is bij aankoop gekoppeld aan jouw unieke ordernummer en klantgegevens in ons systeem. Het illegaal verspreiden of delen van dit bestand is wettelijk niet toegestaan en herleidbaar naar de koper.

Uitleg (ouders)

Het Spoor & De Oplossingen voor de Spelleider

- **START: Eettafel** Ouders lezen de introductiebrieven van de dader voor. Alle teams duiken tegelijk onder de tafel om hun eigen Envelop 1 te zoeken.
- **OPDRACHT 1 (Heksenhoeden):** Tellen van de hoeden met een gouden gesp. **Antwoord: 6**
Vervolg: Voor de vindplek van Envelop 2 moeten de kinderen de schaduw van de televisie vinden op de schaduwpuzzel. Alle teams rennen naar de TV voor hun eigen Envelop 2.
- **OPDRACHT 2 (Het Doolhof):** Het doolhof oplossen en de code vinden. **Antwoord: 4**
Vervolg: Door middel van een streepjespuzzel komen de teams te weten dat ze naar de koelkast moeten. Hier hangen de enveloppen voor de teams klaar. Elk team moet de envelop met de **vleermuis** pakken om verder te komen (de spin en de kat zijn actieve fop-doe-opdrachten!).
- **OPDRACHT 3 (De Geheime Dierenrebus):** Letters veranderen van de dieren (zit in de vleermuis-envelop). **Antwoord: 8**
Vervolg: De vindplek voor Envelop 4 is bij de wasmachine. Dit wordt achterhaald door het inkleuren van de kleurplaat. De teams rennen naar de wasmachine voor hun eigen Envelop 4.
- **OPDRACHT 4 (De Griezelige Puntenpuzzel):** De pompoen uitknippen en deze op de andere pompoen leggen, waarna het cijfer zichtbaar wordt. **Antwoord: 5**
- **FINALE:** De teams vullen de complete code **6 - 4 - 8 - 5** in op hun eigen kluispagina. Zodra een team de kluis compleet heeft, rennen ze naar jou toe en roepen ze heel hard de magische spreuk: **"SNOEP OF IK SCHIET!"** Het team dat de ingevulde pagina als eerste aan jou overhandigt en de spreuk roept, wint de race en mag de schatkist openen!

(Natuurlijk is iets gezonds of een cadeau ook een optie, en delen we het snoep na de ontknoping eerlijk uit met alle teams!)

