



Graaf Dracula's tijdvloek



Gevaar!

JULLIE ZIJN BINNENGESTAPT IN HET SPOOKSLOT...

De deuren zijn in het slot gevallen.
De kaarsen flakkeren.

Er rust een duistere vloek over dit kasteel en
de tijd staat gevaarlijk stil...

Er is maar **één** manier om hier levend uit te komen.

Graaf Dracula heeft een boodschap voor jullie
achtergelaten.

 **VRAAG DE SPELLEIDER OM DIRECT HET
AUDIOFRAGMENT VAN DE GRAAF TE STARTEN!**





Puzzel 1

De Griezeldrankjes

In zijn geheime kelder staan vijf verschillende flessen (genummerd 1 t/m 5).

Onder de juiste fles heeft de Graaf het eerste cijfer van de code verstopt.

Maar pas op! Als je de verkeerde fles aanraakt, word je betoverd...

Gebruik de aanwijzingen van de Graaf om de foute flessen weg te strepen op de volgende bladzijde.

Welke fles blijft er over?

De aanwijzingen

- "Mijn favoriete drankje is NIET groen."
- "Het juiste cijfer zit onder een fles met een EVEN nummer."
- "In de juiste fles zitten méér dan 2 spinnen verstopt."
- "Laat fles 4 met rust: dat paarse drankje met schorpioenen is veel te gevaarlijk voor jullie!"

"Sla de bladzijde om en bekijk de flessen in Dracula's kelder!"



Puzzel 1 De Kelder van Dracula



Fles 1:

Ingrediënten:

- 3 stukjes bot



- 2 spinnen



- 1 Schorpioen



Fles 2:

Ingrediënten:

- 4 spinnen



- 2 slijmballen



- 1 kikker



De juiste fles is
nummer:

(Schrijf dit getal op je
scorekaart bij Puzzel 1!)



Fles 3:

Ingrediënten:

- 1 spin



- 5 ogen



- 2 botten



Fles 4:

Ingrediënten:

- 1 spin



- 3 Schorpioenen



- 4 Slakken



Fles 5:

Ingrediënten:

- 3 spinnen



- 2 kikkers



- 2 ogen





Puzzel 2

Het Dagboek van de Graaf

Jullie hebben de juiste fles gevonden!

Maar de Graaf heeft nóg een slot op deze kamer gezet.

In dezelfde envelop zit een oude, stoffige pagina uit het dagboek van Dracula.

De tekst lijkt heel normaal, maar de Graaf heeft een geheim spoor achtergelaten.

Sommige letters hebben een verborgen merkteken...

Vind de letters met een spinnetje eronder, zet ze in de juiste volgorde en ontdek het geheime woord!

Tel alle spinnen op het dagboek

De uitkomst vul je in op je scorekaart: [.....]

"Gisteravond vloog ik 's nachts rond het kasteel. Ik zag een grote pompoen in de tuin liggen.

Al mijn ingrediënten voor het griezel drankje waren op. De erfenis van mijn opa is, nog steeds spoorloos.

Gelukkig had ik nog een glas vers bloed. Het einde van de avond was erg leuk."



Het geheime woord is:

[.....] [.....] [.....] [.....] [.....] [.....] [.....]

(Dit woord vertelt je naar welk voorwerp in huis je **NU** moet rennen!)





Puzzel 3 De Spiegelcode

Jullie hebben het geheime woord geraden en zijn naar de spiegel gerend!

Maar de Graaf heeft hier een heel vreemd briefje achtergelaten.

De letters lijken wel buitenaards en zijn totaal onleesbaar...

Gelukkig weet een slimme spion dat vampiers hun geheimen altijd in hun spiegelbeeld verstoppert! Hoe kunnen jullie deze vreemde code kraken?



Antwoord op de vraag uit de spiegel:

- De letter is de: [.....] (= dee letter van het alfabet).
- Tel deze twee cijfers bij elkaar op (..... +).
3e cijfer je scorekaart: [.....]

(Ren nu snel naar de plek die is aangegeven in de spiegel!)





Puzzel 4 Het Verborgen Woord

"Jullie hebben de jassenzakken doorzocht en deze angstaanjagende woordzoeker gevonden!

De Graaf heeft de belangrijkste geheime aanwijzing kriskras in dit letterveld verstopt. Streep alle 17 Halloween-woorden uit de lijst hiernaast weg.

Pas op: de woorden kunnen van links naar rechts, van boven naar beneden, diagonaal én achterstevoren geschreven staan! Als je alle woorden hebt weggestreept, blijven er een aantal letters over.

Zet die letters achter elkaar om te ontdekken waar de volgende envelop in het kasteel ligt!"

K	N	K	O	S	T	U	U	M	S	D
N	E	E	W	O	L	L	A	H	A	IJ
G	N	A	K	I	R	E	M	A	S	G
A	E	E	K	K	B	A	W	IJ	P	R
D	T	O	D	D	I	K	N	O	O	I
T	S	O	E	E	N	R	M	J	K	E
S	E	G	N	E	L	P	H	K	E	Z
E	E	S	T	L	O	K	O	C	N	E
E	G	T	S	E	E	F	R	K	S	L
F	A	A	N	B	E	L	E	N	E	
K	K	I	N	D	E	R	E	N	V	N

Aanbellen	Kinderen
Amerika	Kostuums
Eng	Oogst
Feest	Oranje
Feestdag	Pompoen
Geesten	Schrikken
Griezelen	Spoken
Halloween	Verkleiden
Kattenkwaad	

Oplossing

----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

HET CODE-CIJFER KRAKEN:

- Kijk heel goed naar de vakjes die je hierboven net hebt ingevuld.
- Tel hoe vaak je in deze vakjes de letter **K** hebt opgeschreven.

Dit is het 4e cijfer voor je scorekaart: [.....]



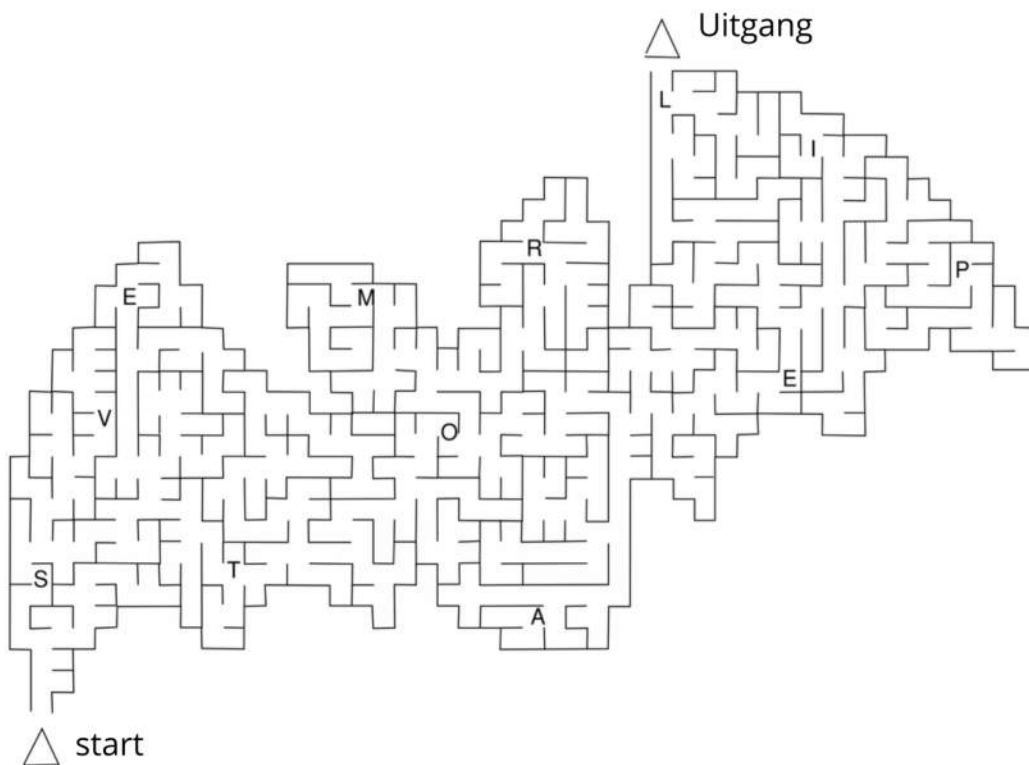


Puzzel 5 Het Griezel-Doolhof

"Bij de klok vinden jullie een blad met een gigantische vleermuis.

Deze vleermuis bewaakt de weg naar het diepste geheim van het spookslot!

Alleen als jullie de juiste route van de pijl (start) naar de pijl (uitgang) vinden, ontdekken jullie waar de grote finale op jullie wacht!



Teken met een pen de route door de vleermuis op het witte blad. Onderweg kom je langs verborgen letters.

Schrijf ze hieronder in de goede volgorde op!"

[.....] [.....] [.....] [.....] [.....]





Puzzel SB

Het Griezelige Tweeling-Experiment



“Jullie hebben het geheime woord gekraakt in het doolhof! Maar om de echte code voor de scorekaart te bemachtigen, stuiten jullie op twee griezelige laboratorium-afbeeldingen van Graaf Dracula.

Ze lijken op het eerste gezicht precies hetzelfde, maar schijn bedriegt... De Graaf heeft een aantal subtiele fouten verstopt. Vinden jullie alle verschillen tussen de twee platen?”

Jullie Uitdaging:

Jullie Uitdaging: Speur naar de fouten tussen de twee platen. Hebben jullie het totale aantal gevonden? Trek daar dan 2 vanaf om het laatste cijfer van de code te ontgrendelen!

Tip van de Graaf:

Het zijn er meer dan 5, maar minder dan 10...

1 2
3 4

De Code:

Het TOTAAL aantal verschillen min 2,
is het 5e cijfer voor jullie scorekaart!

Cijfer 5 = [.....]

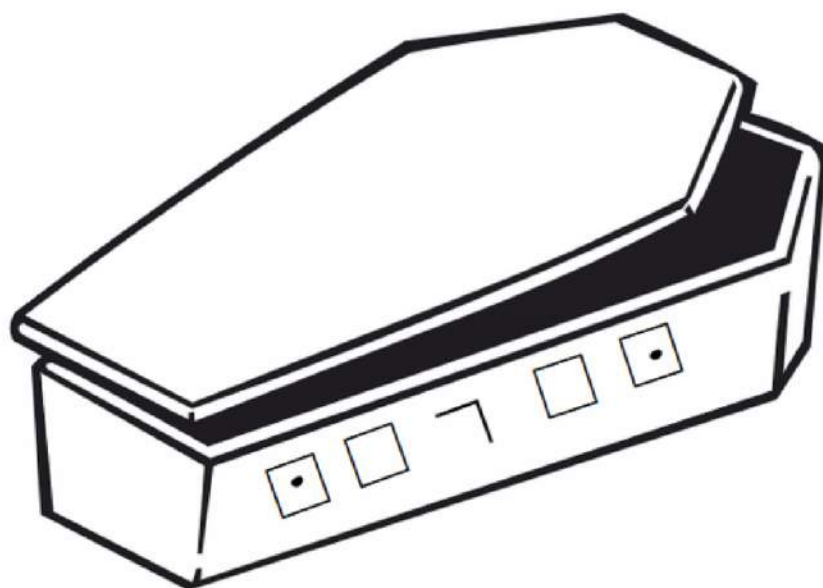




Puzzel 6 Het Graf van de Graaf

"Jullie hebben het graf van de Graaf onder de stoel gevonden! Dit is de allerlaatste ruimte van het spookslot. Op de kist van de Graaf zie je vijf mysterieuze symbolen gekrast. Dit is jullie allerlaatste barrière.

Geen tekst, geen hints... Alleen deze vreemde tekens staan tussen jullie en de overwinning. Kraak de geheime code van de grafkist, vertaal de symbolen naar letters en vul het allerlaatste cijfer in. De klok tikt genadeloos door... Succes!"



Vertaal de symbolen van de grafkist:

[.....] [.....] [.....] [.....] [.....]

De uitkomst is gekraakt! Wat jullie hier nu mee moeten doen?

Dat moeten jullie zelf maar uitzoeken... 🦋





OFFICIËLE CODEKAART

SPOOKSLOT DRACULA

"Verzamel de 6 geheime codecijfers in het kasteel en vul ze hieronder in. Pas als alle vakjes zijn ingevuld, is de code compleet en kunnen jullie de klok van de Graaf weer starten!"



Dagboek

Cijfer 2 ____



Drankjes

Cijfer 1 ____



De Spiegelcode

Cijfer 3 ____



Verborgen Woord

Cijfer 4 ____



Experiment

Cijfer 5 ____



Het Graf van de Graaf

Cijfer 6 ____

Als de code compleet is, laat het dan controleren...

A	B	C
D	E	F
G	H	I
S		
T		U
V		

J	K	L
M	N	O
P	Q	R
W		
X		Y
Z		

Het Geheimschrift van het Spookslot

A=1 | B=2 | C=3 | D=4 | E=5 | F=6 | G=7 | H=8 | I=9 |
J=10 | K=11 | L=12 | M=13 | N=14 | O=15 | P=16 | Q=17 |
R=18 | S=19 | T=20 | U=21 | V=22 | W=23 | X=24 |
Y=25 | Z=26



papierpuzzels.nl