



👤 **Bedankt voor je aankoop van de DELUXE-versie bij PapierPuzzels.nl!**

Beste Griezelse meester,

Hartelijk dank voor de aankoop van deze Halloween Escapegame: **Graaf Dracula's Tijdvloek!**

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de kinderen een onvergetelijk, spannend avontuur te bezorgen.

Achter de schermen hebben we met veel zorg en passie aan de griezelige puzzels, de logica en het sfeervolle design gewerkt. We hebben de game speciaal zo ontworpen dat het voor jou als ouder of spelleider super eenvoudig en snel klaar te zetten is, terwijl de kinderen (8-12 jaar) écht uitgedaagd worden om samen te werken en logisch na te denken.

Wat kun je nu doen?

1. **Print** de handleiding en het puzzelpakket direct uit via je computer.
2. **Verstop** de 18 enveloppen op de juiste locaties in huis volgens het stappenplan.
3. **Zet de audio klaar** en laat het feestelijke griezelavontuur beginnen!

We wensen de kinderen ontzettend veel succes met het kraken van Dracula's codes en het opheffen van de tijdvloek. Mocht je enthousiast zijn over het spel, dan zouden we een leuke review op onze pagina enorm waarderen!

Veel griezelplezier gewenst!

Met bloeddorstige groet,

Het team van PapierPuzzels.nl 🦇





Printlijst (Hoeveelheid per pagina):

Hieronder zie je precies wat je moet printen. Let goed op de aantallen per pagina om inkt te besparen:

- **De Handleiding voor Ouders (Dit bestand):** Print deze **1x** uit (enkelzijdig of dubbelzijdig).
- **Het Puzzelpakket (De opdrachten):** Print deze **3x** uit. (Ieder team krijgt een eigen set puzzels in hun eigen enveloppen). Deze print je enkelzijdig
- **Het Knipblad (Rollenkaarten & Enveloppen):** Print dit bestand in principe **1x** enkelzijdig uit. (Je krijgt dan 1x de Vampier-, 1x de Weerwolf- en 1x de Mummie-pagina. Dit is genoeg voor teams tot 3 kinderen).
 -  Tip voor grotere groepen (meer dan 9 kinderen): Zitten er meer dan 3 kinderen in een team? Print de pagina van dat team dan extra vaak uit, zodat ieder kind een eigen rollenkaart krijgt. De extra envelopkaartjes die je overhoudt, kun je weggooien.
- **De Halloween-Feestuitnodiging:** Print deze pagina **2 tot 4x** enkelzijdig uit (afhankelijk van hoeveel kinderen er komen. Er staan 2 uitnodigingen op één A4 - let op dit is full color).
- **Het Certificaat van Dapperheid:** Print deze pagina **1x per kind** uit. (Als er 10 kinderen komen, print je deze pagina 10 keer uit, zodat iedereen na afloop een eigen diploma kan inkleuren!).

Geheime tip van de Vriendelijke Geest:

Moet je veel certificaten of full-color uitnodigingen printen? Indien mogelijk: print ze stiekem op de zaak! Dat scheelt thuis dure inkt en de kwaliteit van die kantoorprinters is vaak angstaanjagend goed...  





1. Wat heb je nodig voor de voorbereiding?

- Een printer om alle geprinte onderdelen van de vorige pagina te verzamelen.
- 18 enveloppen.
- Lijm of plakband om de envelop-kaartjes op de enveloppen te plakken.
- Pennen of potloden voor de kinderen.
- Een smartphone, tablet of Bluetooth-speaker voor de audiofragmenten
- De Schat: Een goed verborgen kist, doos of zak vol Halloween-snoep

2. De Enveloppen Vullen & Verstoppem

Knip van de Deluxe-knipbladen alle envelopkaartjes, loopkaartjes en startkaartjes los. Plak de kaarten op de enveloppen. In totaal bereid je per team 1 Start-envelop en 5 genummerde enveloppen voor (**18 enveloppen in totaal**). Vul en verstop ze heel nauwkeurig:

TEAM VAMPIER (6 enveloppen met Vampier-logo)

-  **START ENVELOP (Op de starttafel):**
Bevat het briefje: **REN NAAR DE KOELKAST**
-  **ENVELOP 1 (In de Koelkast):** Puzzel 1 (Uitleg), Puzzel 1 (Kelder) en Puzzel 2 (Dagboek) → *Verstopplek: Koelkast.*
-  **ENVELOP 2 (Bij de Spiegel):** Puzzel 3 (Spiegelcode) → *Verstopplek: Bij de Spiegel.*
-  **ENVELOP 3 (In de Jaszak):** Puzzel 4 (Woordzoeker) → *Verstopplek: In de Jaszak.*
-  **ENVELOP 4 (Bij de Klok):** Puzzel 5 (Doolhof) & Puzzel 5B (Tweeling-experiment) → *Verstopplek: Bij de Klok.*
-  **ENVELOP 5 (Onder de Stoel):** Puzzel 6 (Grafkist) + **KAARTJE TEAM VAMPIER** → *Verstopplek: Onder de Stoel.*





TEAM WEERWOLF (6 enveloppen met Weerwolf-logo)

-  **START ENVELOP (Op de starttafel):** Bevat het briefje: **REN NAAR DE SPIEGEL.**
-  **ENVELOP 1 (Bij de Spiegel):** Puzzel 3 (Spiegelcode) → Verstopplek: *Bij de Spiegel.*
-  **ENVELOP 2 (In de Jaszak):** Puzzel 4 (Woordzoeker) → Verstopplek: *In de Jaszak.*
-  **ENVELOP 3 (Bij de Klok):** Puzzel 5 (Doolhof) & Puzzel 5B (Tweeling-experiment) → Verstopplek: *Bij de Klok.*
-  **ENVELOP 4 (Onder de Stoel):** Puzzel 6 (Grafkist) + **KAARTJE TEAM WEERWOLF** → Verstopplek: *Onder de Stoel.*
-  **ENVELOP 5 (In de Koelkast):** Puzzel 1 (Uitleg), Puzzel 1 (Kelder) en Puzzel 2 (Dagboek) → Verstopplek: *Koelkast.*

TEAM MUMMIE (6 enveloppen met Mummie-logo)

-  **START ENVELOP (Op de starttafel):** Bevat het briefje: **REN NAAR DE KLOK.**
-  **ENVELOP 1 (Bij de Klok):** Puzzel 5 (Doolhof) & Puzzel 5B (Tweeling-experiment) → Verstopplek: *Bij de Klok.*
-  **ENVELOP 2 (Onder de Stoel):** Puzzel 6 (Grafkist) + **KAARTJE TEAM MUMMIE** → Verstopplek: *Onder de Stoel.*
-  **ENVELOP 3 (In de Koelkast):** Puzzel 1 (Uitleg), Puzzel 1 (Kelder) en Puzzel 2 (Dagboek) → Verstopplek: *Koelkast.*
-  **ENVELOP 4 (Bij de Spiegel):** Puzzel 3 (Spiegelcode) → Verstopplek: *Bij de Spiegel.*
-  **ENVELOP 5 (In de Jaszak):** Puzzel 4 (Woordzoeker) → Verstopplek: *In de Jaszak.*





3. De Start van de Escapegame (Deluxe-versie)

Leg de unieke **Team-Scorekaarten**, de **Rollenkaarten** en een pen klaar op de starttafel waar de kinderen verzamelen. Leg hier ook de drie gesloten **START ENVELOPPEN** van de teams klaar.

- **Teamindeling:** Verdeel de kinderen in 3 teams: **Team Vampier, Team Weerwolf en Team Mummie**. Deel per team de rollen uit (Speurder, Schrijver, Denker) en geef ze hun eigen scorekaart.
- **Pak je Startenvelop:** Elk team pakt de dichte **START ENVELOP** van hun eigen team van de tafel.
- **Start de Audio:** Zodra ze klaar zijn, speel je **Audiofragment 1 (De Deluxe Introductie)** af.
- **Ren naar de Startplek!:** De stem van de Graaf activeert de teams. De kinderen scheuren de START ENVELOP open, lezen het geheime briefje met hun eerste locatie en sprinten direct het hele huis door om op die specifieke plek hún **ENVELOP 1** te gaan zoeken!

4. De Antwoordsleutel (Strict Geheim voor de Ouders)

Welk team er ook als eerste bij je aan de tafel staat: de codes op de codekaart zijn voor elk team altijd exact hetzelfde. Omdat de teams de puzzels in een andere volgorde oplossen, vullen ze de kaart kris-kras in, maar het eindresultaat is voor iedereen gelijk.

Gebruik dit overzicht om de vakjes op de codekaart bliksemsnel te controleren:

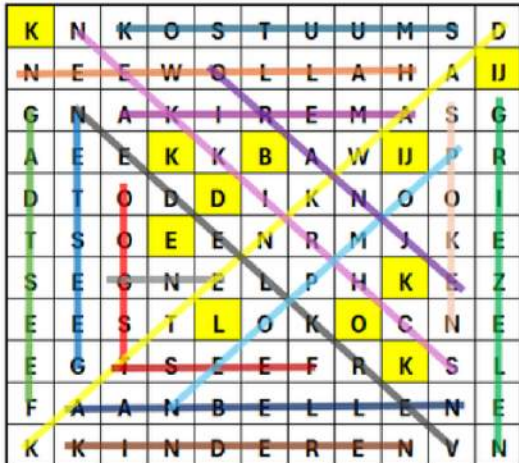
 **2 — 8 — 9 — 4 — 7 — 9**

- Cijfer 1 (Drankjes): **2** (Fles nummer 2 is de juiste fles)
- Cijfer 2 (Dagboek): **8** (Het verborgen woord is **SPIEGEL**. Er zijn 8 spinnen op het stukje perkament. (Namelijk 7 kleintjes en 1 grote)
- Cijfer 3 (Spiegel): **9** (De zin is 'Zoek de **jas**, wat is de vierde letter van het laatste woord.') Woord is het laatste woord en geeft dus een R
Op de scorekaart kunnen de kinderen zien dat de R de 18e letter van het alfabet is. $1+8 = 9$

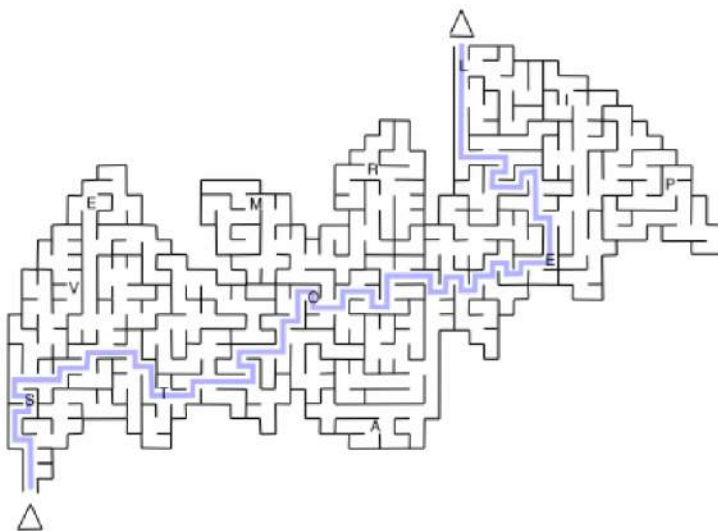


Graaf Dracula's Tijdvloek

- Cijfer 4 (Woordzoeker): **4** (De letter K komt exact 4 keer voor in de weggestreepte oplossing "KIJK BIJ DE **K**LOK")



- Bij puzzel 5 bepalen de kinderen **stoel** als locatie. Dit doen ze door het doolhof goed in te vullen



Graaf Dracula's Tijdvloek

- Cijfer 5 (Experiment): **7** (Er zitten exact 9 verschillen tussen de twee laboratoriumplaten, dus min 2 geeft 7.)



- **Grote vleermuis** bij het raam is weg (omcirkeld links)
 - **Kleine vleermuis** rechtsboven is weg (omcirkeld boven)
 - **Blauwe fles op de plank** is aangepast
 - **Klokwijzers** staan anders (omcirkeld bij de klok)
 - **Grote ronde kolf in het midden** is roze/rood (omcirkeld midden)
 - **Vloeistof in de heksenketel** is roze (omcirkeld rechts van het midden)
 - **Spinnenweb** op de vijzel is toegevoegd (omcirkeld onder)
 - **Grote kaars helemaal rechts** is paars (omcirkeld rechts)
 - **Tekst op het boek** is "CURSES" (omcirkeld linksonder)
- Cijfer 6 (Grafkist): **9**
De Logica: De Pigpen-symbolen spellen het woord N-E-G-E-N.
De kinderen krijgen hier bewust geen extra uitleg over een getal of getallenformule. Ze moeten zélf ontdekken wat ze met deze uitkomst moeten doen. Zodra het woord 'NEGEN' op hun papier verschijnt, vullen ze logischerwijs een 9 in op de allerlaatste lege plek van hun scorekaart



🏆 5. De Ontknoping van het Spel

Zodra de kinderen de envelop onder de stoel hebben opgelost en de complete code op hun kaart hebben ingevuld, rennen ze naar jou (de spelleider) toe.

1. Controleer de kaart: Kijk of alle vakjes gevuld zijn met de cijfers

2-8-9-4-7-9.

2. Start de overwinning: Klopt de code? Zet dan direct **Audiofragment 2 (De Ontknoping / Outro)** aan op je speaker of telefoon.

3. De Beloning: De stem van de Graaf geeft zijn verlies toe en heft de tijdvloek op. De kinderen hebben de escapegame overleefd!

Optioneel: Geef ze nu direct de locatie van de Schat (de kist met het Halloween-snoep)

🧠 6. Hulptips per puzzel

Als de kinderen vastlopen, geef ze dan nooit direct het antwoord, maar lees een van deze cryptische tips van de 'Vriendelijke Geest' voor:

• **Puzzel 1 (De Griezeldrankjes):**

- Het probleem: Het kind vindt het scannen van alle ingrediënten tegelijk te druk of onoverzichtelijk.

De Tip: *"Bekijk de aanwijzingen een voor een. Streep eerst met een potlood alle flessen door die GROEN zijn. Welke flessen blijven er nu nog over? Kijk nu pas naar de volgende aanwijzing."*





- **Puzzel 2 (Het Dagboek van de Graaf):**

- Het probleem: Het kind leest over de kleine merktekens (de spinnetjes) heen of snapt niet hoe ze het woord moeten vormen.
- De Tip: *"Dracula heeft niet met letters geschreven, maar met zijn huisdieren! Kijk heel nauwkeurig onder de letters. Zie je daar een piepklein spinnetje kruipen? Schrijf die letters een voor een op."*

- **Puzzel 3 (De Spiegelcode):**

- Het probleem: Het kind probeert de letters zo van het papier te lezen en snapt het spiegelbeeld-effect niet.
- De Tip: *"Dracula haat zijn eigen spiegelbeeld, maar hij gebruikt het wel om zijn geheimen te verbergen. Wat zou er gebeuren als je deze kaart eens aan een echte spiegel laat zien?"*

- **Puzzel 4 (De Woordzoeker):**

- Het probleem: Het kind kan de woorden niet vinden of snapt niet welk cijfer op de scorekaart moet.
- De Tip: *"Gebruik een liniaal of een stift om de woorden netjes door te strepen. Als alle woorden weg zijn, blijft er een geheime zin over: 'KIJK BIJ DE KLOK'. Tel nu eens heel nauwkeurig hoe vaak de letter 'K' in die zin staat!"*

- **Puzzel 5A & 5B (Het Vleermuis-Doolhof & Het Experiment):**

- Het probleem: Twee opdrachten in één envelop is te veel tegelijk, of ze vinden de laatste verschillen op de zoekplaat niet.
- De Tip: *"Focus eerst alleen op het doolhof. Teken met een pen de route van de groene naar de rode pijl. Welk woord spellen de letters die je onderweg tegenkomt? Leg daarna pas de zoekplaat ernaast. Er zijn dingen veranderd in het laboratorium... het zijn er meer dan 5, maar minder dan 10!"*

- **Puzzel 6 (De Grafkist):**

- Het probleem: Er staat geen uitleg op de pagina en het kind snapt niet hoe hij de Pigpen-symbolen moet vertalen.
- De Tip: *"Geheimagenten dragen hun belangrijkste gereedschap altijd bij zich. Heb je de scorekaart waar je al je cijfers op schrijft al eens heel goed aan de onderkant bekeken?"*





Belangrijke instructie voor het ophangen/verstoppen

(Voorkom schade!)

Wil je een envelop ergens aan vastplakken? Gebruik dan uitsluitend schilderstape (gemakkelijk verwijderbare papieren tape).

 **LET OP:** Plak de enveloppen **NOOIT** met tape op kwetsbare ondergronden zoals **behang, geverfde muren** of het **fineer van kasten en deuren**. Dit kan de ondergrond onherstelbaar beschadigen of verf lostrekken bij het verwijderen.

Veilig alternatief: Je hoeft de enveloppen niet per se op te hangen. Je kunt ze op de algemene locaties ook simpelweg ergens tussen schuiven, rechtop tegen een voorwerp aan zetten, plat op een plank neerleggen of zelfs een beetje verstoppen.

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.





👤 **Bedankt voor je aankoop van de DELUXE-versie bij PapierPuzzels.nl!**

Beste Griezelse meester,

Hartelijk dank voor de aankoop van deze Halloween Escapegame: **Graaf Dracula's Tijdvloek!**

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de kinderen een onvergetelijk, spannend avontuur te bezorgen.

Achter de schermen hebben we met veel zorg en passie aan de griezelige puzzels, de logica en het sfeervolle design gewerkt. We hebben de game speciaal zo ontworpen dat het voor jou als ouder of spelleider super eenvoudig en snel klaar te zetten is, terwijl de kinderen (8-12 jaar) écht uitgedaagd worden om samen te werken en logisch na te denken.

Wat kun je nu doen?

1. **Print** de handleiding en het puzzelpakket direct uit via je computer.
2. **Verstop** de 18 enveloppen op de juiste locaties in huis volgens het stappenplan.
3. **Zet de audio klaar** en laat het feestelijke griezelavontuur beginnen!

We wensen de kinderen ontzettend veel succes met het kraken van Dracula's codes en het opheffen van de tijdvloek. Mocht je enthousiast zijn over het spel, dan zouden we een leuke review op onze pagina enorm waarderen!

Veel griezelplezier gewenst!

Met bloeddorstige groet,

Het team van PapierPuzzels.nl 🦇





Printlijst (Hoeveelheid per pagina):

Hieronder zie je precies wat je moet printen. Let goed op de aantallen per pagina om inkt te besparen:

- **De Handleiding voor Ouders (Dit bestand):** Print deze **1x** uit (enkelzijdig of dubbelzijdig).
- **Het Puzzelpakket (De opdrachten):** Print deze **3x** uit. (Ieder team krijgt een eigen set puzzels in hun eigen enveloppen). Deze print je enkelzijdig
- **Het Knipblad (Rollenkaarten & Enveloppen):** Print dit bestand in principe **1x** enkelzijdig uit. (Je krijgt dan 1x de Vampier-, 1x de Weerwolf- en 1x de Mummie-pagina. Dit is genoeg voor teams tot 3 kinderen).
 -  Tip voor grotere groepen (meer dan 9 kinderen): Zitten er meer dan 3 kinderen in een team? Print de pagina van dat team dan extra vaak uit, zodat ieder kind een eigen rollenkaart krijgt. De extra envelopkaartjes die je overhoudt, kun je weggooien.
- **De Halloween-Feestuitnodiging:** Print deze pagina **2 tot 4x** enkelzijdig uit (afhankelijk van hoeveel kinderen er komen. Er staan 2 uitnodigingen op één A4 - let op dit is full color).
- **Het Certificaat van Dapperheid:** Print deze pagina **1x per kind** uit. (Als er 10 kinderen komen, print je deze pagina 10 keer uit, zodat iedereen na afloop een eigen diploma kan inkleuren!).

Geheime tip van de Vriendelijke Geest:

Moet je veel certificaten of full-color uitnodigingen printen? Indien mogelijk: print ze stiekem op de zaak! Dat scheelt thuis dure inkt en de kwaliteit van die kantoorprinters is vaak angstaanjagend goed...  





1. Wat heb je nodig voor de voorbereiding?

- Een printer om alle geprinte onderdelen van de vorige pagina te verzamelen.
- 18 enveloppen.
- Lijm of plakband om de envelop-kaartjes op de enveloppen te plakken.
- Pennen of potloden voor de kinderen.
- Een smartphone, tablet of Bluetooth-speaker voor de audiofragmenten
- De Schat: Een goed verborgen kist, doos of zak vol Halloween-snoep

2. De Enveloppen Vullen & Verstoppert

Knip van de Deluxe-knipbladen alle envelopkaartjes, loopkaartjes en startkaartjes los. Plak de kaarten op de enveloppen. In totaal bereid je per team 1 Start-envelop en 5 genummerde enveloppen voor (**18 enveloppen in totaal**). Vul en verstopt ze heel nauwkeurig:

TEAM VAMPIER (6 enveloppen met Vampier-logo)

-  **START ENVELOP (Op de starttafel):**
Bevat het briefje: **REN NAAR DE KOELKAST**
-  **ENVELOP 1 (In de Koelkast):** Puzzel 1 (Uitleg), Puzzel 1 (Kelder) en Puzzel 2 (Dagboek) → *Verstopplek: Koelkast.*
-  **ENVELOP 2 (Bij de Spiegel):** Puzzel 3 (Spiegelcode) → *Verstopplek: Bij de Spiegel.*
-  **ENVELOP 3 (In de Jaszak):** Puzzel 4 (Woordzoeker) → *Verstopplek: In de Jaszak.*
-  **ENVELOP 4 (Bij de Klok):** Puzzel 5 (Doolhof) & Puzzel 5B (Tweeling-experiment) → *Verstopplek: Bij de Klok.*
-  **ENVELOP 5 (Onder de Stoel):** Puzzel 6 (Grafkist) + **KAARTJE TEAM VAMPIER** → *Verstopplek: Onder de Stoel.*





TEAM WEERWOLF (6 enveloppen met Weerwolf-logo)

-  **START ENVELOP (Op de starttafel):** Bevat het briefje: **REN NAAR DE SPIEGEL.**
-  **ENVELOP 1 (Bij de Spiegel):** Puzzel 3 (Spiegelcode) → Verstopplek: *Bij de Spiegel.*
-  **ENVELOP 2 (In de Jaszak):** Puzzel 4 (Woordzoeker) → Verstopplek: *In de Jaszak.*
-  **ENVELOP 3 (Bij de Klok):** Puzzel 5 (Doolhof) & Puzzel 5B (Tweeling-experiment) → Verstopplek: *Bij de Klok.*
-  **ENVELOP 4 (Onder de Stoel):** Puzzel 6 (Grafkist) + **KAARTJE TEAM WEERWOLF** → Verstopplek: *Onder de Stoel.*
-  **ENVELOP 5 (In de Koelkast):** Puzzel 1 (Uitleg), Puzzel 1 (Kelder) en Puzzel 2 (Dagboek) → Verstopplek: *Koelkast.*

TEAM MUMMIE (6 enveloppen met Mummie-logo)

-  **START ENVELOP (Op de starttafel):** Bevat het briefje: **REN NAAR DE KLOK.**
-  **ENVELOP 1 (Bij de Klok):** Puzzel 5 (Doolhof) & Puzzel 5B (Tweeling-experiment) → Verstopplek: *Bij de Klok.*
-  **ENVELOP 2 (Onder de Stoel):** Puzzel 6 (Grafkist) + **KAARTJE TEAM MUMMIE** → Verstopplek: *Onder de Stoel.*
-  **ENVELOP 3 (In de Koelkast):** Puzzel 1 (Uitleg), Puzzel 1 (Kelder) en Puzzel 2 (Dagboek) → Verstopplek: *Koelkast.*
-  **ENVELOP 4 (Bij de Spiegel):** Puzzel 3 (Spiegelcode) → Verstopplek: *Bij de Spiegel.*
-  **ENVELOP 5 (In de Jaszak):** Puzzel 4 (Woordzoeker) → Verstopplek: *In de Jaszak.*





3. De Start van de Escapegame (Deluxe-versie)

Leg de unieke **Team-Scorekaarten**, de **Rollenkaarten** en een pen klaar op de starttafel waar de kinderen verzamelen. Leg hier ook de drie gesloten **START ENVELOPPEN** van de teams klaar.

- **Teamindeling:** Verdeel de kinderen in 3 teams: **Team Vampier, Team Weerwolf en Team Mummie**. Deel per team de rollen uit (Speurder, Schrijver, Denker) en geef ze hun eigen scorekaart.
- **Pak je Startenvelop:** Elk team pakt de dichte **START ENVELOP** van hun eigen team van de tafel.
- **Start de Audio:** Zodra ze klaar zijn, speel je **Audiofragment 1 (De Deluxe Introductie)** af.
- **Ren naar de Startplek!:** De stem van de Graaf activeert de teams. De kinderen scheuren de START ENVELOP open, lezen het geheime briefje met hun eerste locatie en sprinten direct het hele huis door om op die specifieke plek hún **ENVELOP 1** te gaan zoeken!

4. De Antwoordsleutel (Strict Geheim voor de Ouders)

Welk team er ook als eerste bij je aan de tafel staat: de codes op de codekaart zijn voor elk team altijd exact hetzelfde. Omdat de teams de puzzels in een andere volgorde oplossen, vullen ze de kaart kris-kras in, maar het eindresultaat is voor iedereen gelijk.

Gebruik dit overzicht om de vakjes op de codekaart bliksemsnel te controleren:

 **2 — 8 — 9 — 4 — 7 — 9**

- Cijfer 1 (Drankjes): **2** (Fles nummer 2 is de juiste fles)
- Cijfer 2 (Dagboek): **8** (Het verborgen woord is **SPIEGEL**. Er zijn 8 spinnen op het stukje perkament. (Namelijk 7 kleintjes en 1 grote)
- Cijfer 3 (Spiegel): **9** (De zin is 'Zoek de **jas**, wat is de vierde letter van het laatste woord.') Woord is het laatste woord en geeft dus een R
Op de scorekaart kunnen de kinderen zien dat de R de 18e letter van het alfabet is. $1+8 = 9$

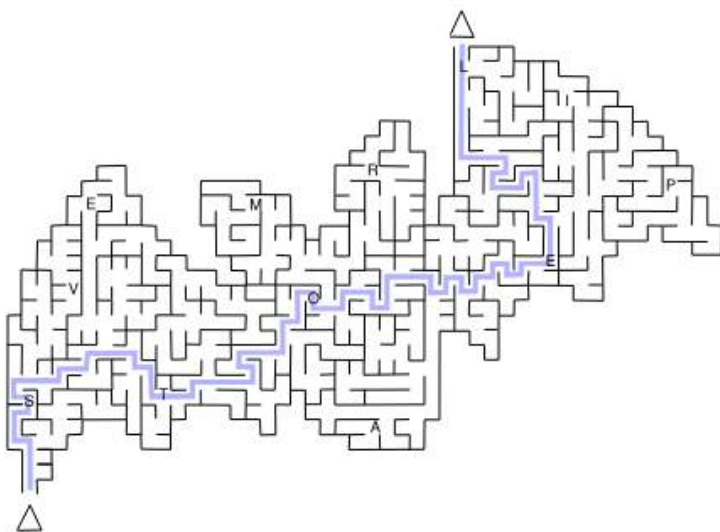


Graaf Dracula's Tijdvloek

- Cijfer 4 (Woordzoeker): **4** (De letter K komt exact 4 keer voor in de weggestreepte oplossing "KIJK BIJ DE **K**LOK")



- Bij puzzel 5 bepalen de kinderen **stoel** als locatie. Dit doen ze door het doolhof goed in te vullen



Graaf Dracula's Tijdvloek

- Cijfer 5 (Experiment): **7** (Er zitten exact 9 verschillen tussen de twee laboratoriumplaten, dus min 2 geeft 7.)



- **Grote vleermuis** bij het raam is weg (omcirkeld links)
 - **Kleine vleermuis** rechtsboven is weg (omcirkeld boven)
 - **Blauwe fles op de plank** is aangepast
 - **Klokwijzers** staan anders (omcirkeld bij de klok)
 - **Grote ronde kolf in het midden** is roze/rood (omcirkeld midden)
 - **Vloeistof in de heksenketel** is roze (omcirkeld rechts van het midden)
 - **Spinnenweb** op de vijzel is toegevoegd (omcirkeld onder)
 - **Grote kaars helemaal rechts** is paars (omcirkeld rechts)
 - **Tekst op het boek** is "CURSES" (omcirkeld linksonder)
- Cijfer 6 (Grafkist): **9**
De Logica: De Pigpen-symbolen spellen het woord N-E-G-E-N.
De kinderen krijgen hier bewust geen extra uitleg over een getal of getallenformule. Ze moeten zélf ontdekken wat ze met deze uitkomst moeten doen. Zodra het woord 'NEGEN' op hun papier verschijnt, vullen ze logischerwijs een 9 in op de allerlaatste lege plek van hun scorekaart



🏆 5. De Ontknoping van het Spel

Zodra de kinderen de envelop onder de stoel hebben opgelost en de complete code op hun kaart hebben ingevuld, rennen ze naar jou (de spelleider) toe.

1. Controleer de kaart: Kijk of alle vakjes gevuld zijn met de cijfers

2-8-9-4-7-9.

2. Start de overwinning: Klopt de code? Zet dan direct **Audiofragment 2 (De Ontknoping / Outro)** aan op je speaker of telefoon.

3. De Beloning: De stem van de Graaf geeft zijn verlies toe en heft de tijdvloek op. De kinderen hebben de escapegame overleefd!

Optioneel: Geef ze nu direct de locatie van de Schat (de kist met het Halloween-snoep)

🧠 6. Hulptips per puzzel

Als de kinderen vastlopen, geef ze dan nooit direct het antwoord, maar lees een van deze cryptische tips van de 'Vriendelijke Geest' voor:

• **Puzzel 1 (De Griezeldrankjes):**

- Het probleem: Het kind vindt het scannen van alle ingrediënten tegelijk te druk of onoverzichtelijk.

De Tip: *"Bekijk de aanwijzingen een voor een. Streep eerst met een potlood alle flessen door die GROEN zijn. Welke flessen blijven er nu nog over? Kijk nu pas naar de volgende aanwijzing."*





- **Puzzel 2 (Het Dagboek van de Graaf):**

- Het probleem: Het kind leest over de kleine merktekens (de spinnetjes) heen of snapt niet hoe ze het woord moeten vormen.
- De Tip: *"Dracula heeft niet met letters geschreven, maar met zijn huisdieren! Kijk heel nauwkeurig onder de letters. Zie je daar een piepklein spinnetje kruipen? Schrijf die letters een voor een op."*

- **Puzzel 3 (De Spiegelcode):**

- Het probleem: Het kind probeert de letters zo van het papier te lezen en snapt het spiegelbeeld-effect niet.
- De Tip: *"Dracula haat zijn eigen spiegelbeeld, maar hij gebruikt het wel om zijn geheimen te verbergen. Wat zou er gebeuren als je deze kaart eens aan een echte spiegel laat zien?"*

- **Puzzel 4 (De Woordzoeker):**

- Het probleem: Het kind kan de woorden niet vinden of snapt niet welk cijfer op de scorekaart moet.
- De Tip: *"Gebruik een liniaal of een stift om de woorden netjes door te strepen. Als alle woorden weg zijn, blijft er een geheime zin over: 'KIJK BIJ DE KLOK'. Tel nu eens heel nauwkeurig hoe vaak de letter 'K' in die zin staat!"*

- **Puzzel 5A & 5B (Het Vleermuis-Doolhof & Het Experiment):**

- Het probleem: Twee opdrachten in één envelop is te veel tegelijk, of ze vinden de laatste verschillen op de zoekplaat niet.
- De Tip: *"Focus eerst alleen op het doolhof. Teken met een pen de route van de groene naar de rode pijl. Welk woord spellen de letters die je onderweg tegenkomt? Leg daarna pas de zoekplaat eraanast. Er zijn dingen veranderd in het laboratorium... het zijn er meer dan 5, maar minder dan 10!"*

- **Puzzel 6 (De Grafkist):**

- Het probleem: Er staat geen uitleg op de pagina en het kind snapt niet hoe hij de Pigpen-symbolen moet vertalen.
- De Tip: *"Geheimagenten dragen hun belangrijkste gereedschap altijd bij zich. Heb je de scorekaart waar je al je cijfers op schrijft al eens heel goed aan de onderkant bekeken?"*





Belangrijke instructie voor het ophangen/verstopp

(Voorkom schade!)

Wil je een envelop ergens aan vastplakken? Gebruik dan uitsluitend schilderstape (gemakkelijk verwijderbare papieren tape).

⚠ LET OP: Plak de enveloppen **NOOIT** met tape op kwetsbare ondergronden zoals **behang, geverfde muren** of het **fineer van kasten en deuren**. Dit kan de ondergrond onherstelbaar beschadigen of verf lostrekken bij het verwijderen.

Veilig alternatief: Je hoeft de enveloppen niet per se op te hangen. Je kunt ze op de algemene locaties ook simpelweg ergens tussen schuiven, rechtop tegen een voorwerp aan zetten, plat op een plank neerleggen of zelfs een beetje verstopp

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.

