

 **Bedankt voor je aankoop bij PapierPuzzels.nl!**



Beste Hoofdcommissaris,

Hartelijk dank voor de aankoop van deze **Reis-Escape Game: De gestolen reiskoffer!** Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de kinderen onderweg een onvergetelijk, spannend avontuur te bezorgen.

Achter de schermen hebben we met veel zorg en passie aan de stoere politie-puzzels, de logica en het printvriendelijke design gewerkt. We hebben de game speciaal zo ontworpen dat het voor jou als ouder of spelleider super eenvoudig, stressvrij en snel klaar te zetten is, terwijl de kinderen (5-7 jaar) vanaf hun eigen zitplaats in de auto, de trein of het vliegtuig écht uitgedaagd worden om logisch na te denken.

Wat kun je nu doen?

- **Print dit hele dossier direct uit via je computer.**
- **Blader direct naar de volgende pagina's:**
Daar vind je direct jouw handige Handleiding & Spiekbrief waarin in simpele stappen staat uitgelegd hoe je de enveloppen vult en het spel start!

We wensen de jonge rechercheurs ontzettend veel succes met het opsporen van de vluchtauto, het ontcijferen van de codes en het kraken van de sloten. Mocht je enthousiast zijn over dit reisavontuur, dan zouden we een leuke review op onze pagina enorm waarderen!

Veel speelplezier en een goede, veilige reis gewenst!

Met politiegroet,

Het team van PapierPuzzels.nl  



● HANDLEIDING & SPIEKBRIEF (Alleen voor Ouders!)

Houd deze pagina bij de hand tijdens de reis om het spel klaar te zetten en de enveloppen op het juiste moment te overhandigen.



📁 STAP A: DE ENVELOPPEN VULLEN (Vóór vertrek)

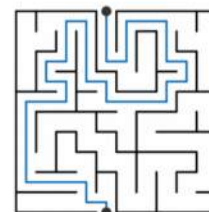
- **Los Blad (De Start):** Houd **Pagina 1** apart om straks aan het begin van de reis voor te lezen.
- **Envelop 1 (In de RUGTAS):** Stop hier Pagina 2 t/m 5 in. Verstop deze envelop stiekem vooraf in de rugtas die bij het kind bij de voeten of op schoot staat.
- **Envelop 2 (In de JAS):** Stop hier Pagina 6 t/m 10 in. Bewaar deze envelop zelf in je jaszak.
- **De Drinkfles-Sticker:** Schrijf met stift het cijfer 5 op de dop van de drinkfles van het kind. Eventueel kan hier ook een stukje schilder tape voor gebruikt worden, waarop geschreven wordt.
- **De Vakantiebeloning:** Zorg dat je een klein cadeautje of iets lekkers bij de hand hebt voor de ontknoping.

🗺️ STAP B: HET STAPPENPLAN (tijdens de reis)

- **START:** Lees **Pagina 1** voor en noteer voor jezelf de starttijd.
- **ONTKNOPING:** De code wordt ingevuld op **Pagina 9**.
Geef de beloning en vul de eindtijd in op **Pagina 10!**

🎒 CODES VAN ENVELOP 1 (Het Linker Slot - **kleur rood**)

- **Pagina 1 – Alarm - boevenopdracht (De Startlocatie):**
 - Antwoord: De letters op de juiste route spellen het woord **RUGTAS**.
Het kind weet nu dat het dossier in zijn of haar rugtas ligt.



- **Pagina 2 – De geheime spoorzoeker:**
 - Antwoord: Als alle zaklampen 🏮 en handboeien 🗑️ worden weggestreept met een kruis, vormen de overgebleven boevenpetten samen visueel het cijfer 4 in het raster!
 - **Code: 1e cijfer = 4**



- **Pagina 3 – Geheime Tas gekraakt:**
 - Antwoord: De letters bij de vallende spullen zoeken de kinderen op de laptop op. Van boven naar beneden spellen deze letters het woord **ACHT**.
 - **Code: 2e cijfer = 8**

- **Pagina 4 – Het Laatste Spoor (Ansichtkaart):**

- Antwoord: Het verbinden van de stippen van 1 naar 13 vormt visueel het cijfer 2 over de vuurtoren heen.
- **Code: 3e cijfer = 2**



- **TUSSENSTAND LINKER SLOT (ROOD) = 4 - 8 - 2**

- **CODES VAN ENVELOP 2 (Het Rechter Slot - kleur blauw)**

Pagina 5 – De geheime sleutel:

- Antwoord: De sleutel die exact op de zwarte schaduw past, ligt naast de tekening van de **JAS**. Dit is het teken om Envelop 2 te openen.

- **Pagina 6 – Geheime vingerafdruk:**

- Antwoord: Het kind leest het cijfer 5 af van de dop van de eigen drinkfles.
- **Code: 1e cijfer = 5**

Pagina 7 – Boeven-Alarm:

- Antwoord: De plaatjes die er in de rijtjes NIET bij horen spellen samen het woord EEN (ijsje = **E**, Pistool = **E**, handboeien = **N**).
- **Code: 2e cijfer = 1**

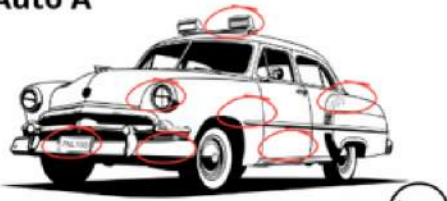
Pagina 8 – Welke Auto is van de Dief?:

- Antwoord: Er zitten exact 7 verschillen tussen Auto A en Auto B.
- **Code: 3e cijfer = 7**

Laatste cijfer:



Auto A



- De Kentekenplaat
- Het Zwaailicht op het dak
- De Koplamp
- De Voorbumper
- Het Voorspatbord
- De Dorpel / Onderkant van de deur
- De zijkant achter

- **EINDSTAND RECHTER SLOT (BLAUW) = 5 - 1 - 7**