

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



Beste Spelleider,

Hartelijk dank voor de aankoop van het **Sinterklaas Escape Game: Red het sinterklaasfeest!**

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de kinderen thuis een onvergetelijk, spannend avontuur te bezorgen. Achter de schermen hebben we met veel zorg en passie aan de gezellige pietenpuzzels, de logica en het inktvriendelijke 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 (4-8 jaar) vanaf de eettafel kriskras door de kamer reizen en écht uitgedaagd worden om logisch na te denken.



Wat kun je nu doen?

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

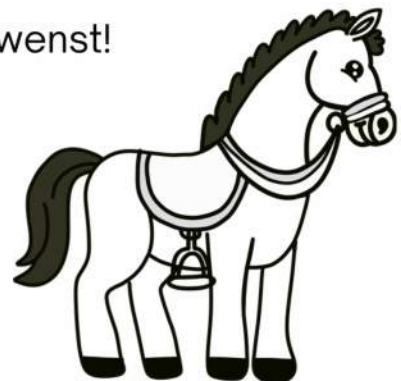
We wensen de jonge pietenhelden ontzettend veel succes met het ontcijferen van de verborgen codes, het te slim af zijn van Rommelpiet en het kraken van de Geheime Pietenkluis.

Mocht je enthousiast zijn over dit Sinterklaasavontuur, dan zouden we een leuke review op onze pagina enorm waarderen!

Veel speelplezier en een magische pakjesavond gewenst!

Met een luide pietengroet,

Het team van PapierPuzzels.nl  





HANDLEIDING & SPIEKBRIEF (Voor de Spelleider)

Bereid het spel in 5 minuten voor met dit handige stappenplan:



1. Het Knipwerk & Vullen van de Enveloppen

- **De Labels:** Knip de 4 labels (I t/m IV) uit en plak ze op 4 normale enveloppen.
- **Munten:** Knip de 5 munten uit. Leg deze op hun kop neer op 5 plekken in de kamer. Het kaartje bedek je met wat kruidnoten.
- **PIETEN ENVELOP I (Schoentje / eettafel):** Knip de 9 stoomboot-puzzelstukken uit. Schrijf op de blanco achterkant van 4 willekeurige stukjes de letters **B**, **A**, **N** en **K**. Op de andere 5 vakjes zet je een kruisje of maak een tekening.
Stop deze 9 stukken samen met **Opdracht 2** in Envelop I.
- **PIETEN ENVELOP II (Onder de Bank):** Stop hier **Opdracht 3** in.
- **PIETEN ENVELOP III (In de Kast):** Stop hier **Opdracht 4** in.
- **PIETEN ENVELOP IV (Bij de Voordeur):** Stop hier **Opdracht 5**, **Opdracht 6** én de **grote Pietenkluis-pagina** samen in.

Eventueel kan het schoentje al uitgeknipt worden, zodat ze daarna lekker kunnen knutselen.



2. De Locaties in Huis

Verstop de enveloppen voordat je de kinderen erbij roept:

- **Schoentje / eettafel (Start):**
 - 5 munten verstoppt onder kruidnoten op 5 verschillende plekken in de kamer
 - Pagina 1 met opdracht 1
 - Envelop 1 bij opdracht 1 (mag pas open als code 5-1-2 ingevuld is)
- **Onder de Bank:**
 - Envelop II.
- **In de Kast:**
 - Envelop III.
- **Bij de Voordeur:**
 - Hang hier Envelop IV op of zet hem tegen de deur.
- **De Eindbuit:**
 - Verstop het **echte** pakje
 - Optioneel: Als je een echt kistje met een 3-cijferig hangslot hebt, kun je deze vullen met cadeautjes. Stel het cijferslot dan in op de code 645.

🔑 DE GEHEIME SPIEKBRIEF (De Oplossingen)



Als de kinderen de opdracht zien in hun schoen of op de tafel, kun je kiezen of het verhaal door de spelleider wordt voorgelezen of dat de meegestuurde **intro-audio** wordt gestart. Dan zullen Sint en Piet zelf vertellen wat de opdracht is.

Mochten de kinderen onderweg vastlopen, dan zijn dit de juiste antwoorden:

Opdracht 1 - De grote kruidnotenjacht

In de kamer zijn munten verstopt die afgedekt zijn met kruidnoten. Zodra de 3 juiste munten (mijter, cadeau en Ozosnel) juist op het dashboard liggen, zien de kinderen de code **5 - 1 - 2** (5 dec). Met deze code kunnen ze **Pieten Envelop I** openmaken.

Opdracht 2 - De pakjesboot:

De kinderen pakken de stukjes uit Pieten Envelop I en leggen de puzzel goed. Als ze de stukjes omdraaien, vinden ze de letters **B-A-N-K**. Afhankelijk van de leeftijd hebben ze misschien wat hulp nodig bij het husselen van de letters. Uiteindelijk komt er **BANK** uit de puzzel en kunnen ze de volgende envelop onder de bank vandaan halen.

Opdracht 3 - Het wasgoedgeheim van rommelpiet:

Door middel van 5 regels gaan de kinderen de onjuiste kledingstukken elimineren. Hier blijft uiteindelijk het woord **KAST** over:

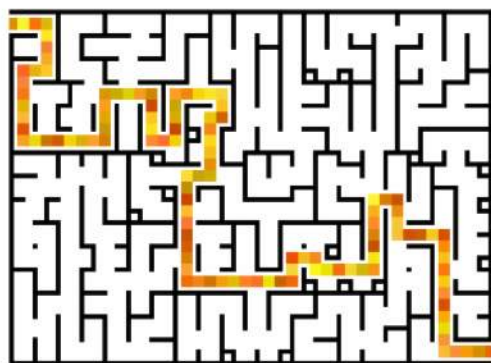
- Streep op de onderste lijn **ALLE** normale **T-shirts zonder kraag** door! Die zijn niet van Sinterklaas!
Nummer 8, 10, 11, 12 vallen af.
- Streep op de bovenste lijn de **twee jassen** helemaal **links** door. Die moeten nog in de wasmachine.
Nummer 1 en 2 vallen af.
- Streep de **blauwe pofbroek** met de lange maillots door.
Nummer 4 valt af.
- Streep het **groene shirt met de lange mouwen** en de **groene pietenjas** op de onderste lijn door.
Nummer 5 en 13 vallen af.
- Streep tot slot de **rode pietenrok** door.
Nummer 9 valt af





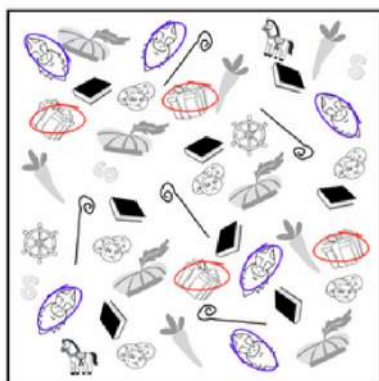
Opdracht 4 - Het geheim in het doolhof

Als de kinderen de route volgen vinden ze **VOORDEUR**.



Opdracht 5 de geheime kluiscode:

Kinderen tellen **6 mijters** en **4 pakjes**



Opdracht 6 - De laatste kluiscode:

Zoek de verschillen en je vindt er **5**



De eindcode: Ingevuld op de grote kluisplaat. De code is: **6 - 4 - 5!**

Als de kinderen de code hebben ingevuld, kan **outro1-audio** gestart worden. Sinterklaas bedankt de kinderen en zegt dat ze een cadeautje mogen openmaken. Ook vertelt hij dat er nog een kleurplaat is en dat er een schoentje geknutseld kan worden..

Mochten de kinderen de kleurplaat en het schoentje af hebben, dan kan **outro2-audio** opgestart worden. Hiermee mogen ze hun schoentje ook echt gaan zetten!