

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



Beste spelleider,

Hartelijk dank voor de aankoop van het Sinterklaas Escape Game:
OPERATIE PAKJESSTROOM!

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de kinderen thuis een onvergetelijk, spannend avontuur te bezorgen. Achter de schermen is met veel zorg en passie aan de gezellige pietenpuzzels, de cryptografische 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 (8-12 jaar) aan de eettafel de herstelcodes invoeren, worden ze écht uitgedaagd om logisch na te denken.



Wat kun je nu doen?

- Print deze gehele escape game direct uit via je computer.
- Lees de handleiding op de volgende bladzijden:

Direct onder de introductie tekst vind je de handige stappen om de digitale kluis te activeren via de QR-code, inclusief het spiekbriefje met alle oplossingen!

We wensen de jonge pietenhelden ontzettend veel succes met het ontcijferen van de verborgen codes, het helpen van Sinterklaas en de Hoofdpiet, en het kraken van de Geheime Pietenkluis.

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

Veel speelplezier en een magische pakjesavond gewenst!

Met een luide pietengroet,

Het team van PapierPuzzels.nl  



**OPERATIE
PAKJESSTROOM**

BEKNOPTTE HANDLEIDING & OPLOSSINGEN (Voor de Spelleider)

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



STAP 1: VERSTOP DE CADEAUTJES

Verstop de échte cadeautjes of de beloning alvast op een leuke plek in huis (bijvoorbeeld: in de droger, onder de trap of in de schuur).

STAP 2: DE LOCATIE INSTELLEN

Scan de onderstaande QR-code met je eigen telefoon of tablet **voordat** de kinderen beginnen met de escape room. Er verschijnt direct een geheim scherm om een code in te voeren. De code is: **OPERATIE-0512SINT**
Hierna activeerd de app eerst de "MISSIE-LEIDER SETUP".



Of ga naar : papierpuzzels.nl/pakjesstroom

⚠ Let op: Scan de QR-code **alleen vóór de start** van het spel (niet tijdens het spel). Als je de QR-code tijdens het spelen nogmaals scant, zal de app zich volledig resetten!

De kinderen raken dan al hun ingevoerde codes kwijt **en de geheime verstopplek moet opnieuw worden ingevoerd.**

Wil je tijdens het spel de antwoorden bekijken? Gebruik dan puur dit papieren spiekbriefje!

STAP 3: START HET SPEL

Typ de exacte verstopplek in op het scherm en klik op de gouden knop "**Start de Escape Room**". Het instellingenscherm verdwijnt nu direct en het digitale hackerscherm voor de kinderen komt in beeld.

STAP 4: OVERDRACHT

Geef de telefoon of tablet nu aan de kinderen samen met de puzzelbladen. De app onthoudt jouw verstopplek onzichtbaar op de achtergrond en verradt de locatie pas als ze aan het allerlaatste blad de code ontcijferen!



Puzzel 1: Het Rijmgedicht

- Wat te doen: De kinderen moeten de door elkaar gehusselde letters (anagrammen) weer in de juiste volgorde zetten. De letters uit de opgeloste woorden onthullen de eerste herstelcode.
- Code: **SCSB**

Puzzel 2: De Plattegrond van het Pakjesdepot

- Wat te doen: De kinderen volgen de route vanaf Start (S) met behulp van de schuine windstreken op de kompasroos (Route: Start -> rechtsboven -> linksboven -> linksonder -> rechtsonder -> eindigt op 48)
- Code: **48**

Puzzel 3: De Sorteër-Weegschaal

- Wat te doen: De kinderen lossen de weegschaal-puzzel op door te berekenen welk gewicht er op de lege plek moet staan om de boel in evenwicht te brengen.
Berekening: $35 + 15 = 50$ op de linkerschaal, rechts staat al 30, dus $50 - 30 = 20$
- Code: **20**

Puzzel 4: De Pepernoten-Sudoku

- Wat te doen: De kinderen lossen de 4x4 Sudoku op met de vier Sinterklaas-symbolen en kijken welk symbool er op de plek van het vraagteken hoort.
- Code: **MIJTER**

Puzzel 5: Het Geheime Spiegelschrift

- Wat te doen: De kinderen ontcijferen de brief met een spiegel en tellen het exacte aantal patrijspooten (raampjes) op de romp van de getekende stoomboot.
- Code: **4**

Puzzel 6: De Geheimschrift-Decoder

- Wat te doen: De kinderen leggen de uitgeknipte symbolenschijf op het alfabetwiel (zonder te draaien) en vertalen de 11 symbolen in de linkerbalk rechtstreeks naar letters.
- Code: **PAKJESAVOND**