

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



Beste spelleider,

Hartelijk dank voor de aankoop van het Sinterklaas Escape Game:

CODE ZWART: Gijzeling op de pakjesboot

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om de spelers 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 spelers (12-16 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 pietenhelden ontzettend veel succes met het ontcijferen van de verborgen codes, het helpen van de pieten om hun favoriete hoofdpiet terug te krijgen

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  



HANDLEIDING SPELLEIDER — CODE ZWART

VOORBEREIDING (Voor Ouders)

1. Print de PDF-puzzels uit.
2. Leg alle vellen **direct samen op tafel**.
3. Leg een schaar, pen en liniaal klaar voor de spelers.

Open de app op een telefoon, tablet of pc (beste beeld) en geef deze aan de spelers. Zorg dat geluid aanstaat.



Of ga naar de volgende website:

<https://www.papierpuzzels.nl/code-zwart>

activatiecode: **CODE-ZWART-9005**

Indien er 5x op het logo van Papierpuzzels wordt geklikt kan de **relax mode** aangezet worden. Let wel dan doe je niet meer mee aan de rangen.

Admin code: **ADMIN-CODE-512**

Dat is alles! De spelers doen de rest (inclusief het knipwerk) helemaal zelf tijdens het spel.

PUZZEL 1: DE LOSGELDBRIEF & HET CIJFERWIEL

De spelers moeten de introductiebrieven ontcijferen met het papieren cijferwiel om de allereerste 4-cijferige systeemcode te vinden.

Wat gebeurt er in de App?

- **Vóór de start:** De app toont een groot, pulserend zwaailicht (dat nog uit staat) en een grote oranje [**START KNOP**]. In relax mode is geen tijd.
- **Na de klik:** Er klinkt een luid alarm. De countdown-timer springt op **60:00** en de live geldteller begint te rammelen: **elke seconde komt er €25,- bij**.
- **Het invoerveld:** Er verschijnt direct een invoerveld voor 4 cijfers

De Logica & Oplossing (Voor de Spelleider)

1. **De rotatie:** De brief zegt: "Zet de Mijter op de S". De spelers moeten de binnenschijf handmatig zo draaien dat het icoontje van de **Mijter** precies onder de grote letter **S** op de buitenring staat.
 2. **De koppeling:** Door deze stand ontstaat er een vaste logische koppeling tussen de letters **J t/m R** en de cijfers **1 t/m 9** op het wiel
 - J=1, K=2, L=3, M=4, N=5, O=6, P=7, Q=8, R=9
 3. **De vertaling:** De brief vraagt om het woord **K - N - O - P** te vertalen naar cijfers. Als de schijf goed staat, lezen ze af
 - K → 2 N → 5 O → 6 P → 7
-  De juiste code voor de app is: 2567





PUZZEL 2: HET CHOCOLADELETTER LOGIGRAM

De spelers moeten de corrupte database van de chocoladeletters herstellen. Ze moeten ontdekken welke Piet welke smaak letter heeft gekregen om zo een 4-letterige code te kraken.

Wat gebeurt er in de App?

- Zodra ze in de vorige ronde 2567 hebben ingevoerd, verspringt de app live. Het scherm toont nu de missende informatie die niet op papier staat:
- De namen: Computerdanspiet, Navigatiepiet, Inkooppiet, Bakpiet.
- De smaken: Karamel-Zeezout, Wit, Puur, Melk.
- De letters: S, P, I, N.
- De extra logs:
- 3. Computerdanspiet krijgt de Karamel-Zeezout letter.
- 4. De Piet met de Puur chocoladeletter heeft de letter I. Dit is niet de Navigatiepiet.
- 5. Inkooppiet krijgt de letter P.

De Logica & Oplossing (Voor de Spelleider)

1. De spelers moeten de gegevens uit de app combineren met de 2 logs op hun papier om de matrix in te vullen:
2. Computerdanspiet krijgt letter S (Papier log 2) en de smaak Karamel-Zeezout (App log 3).
3. Inkooppiet krijgt letter P (App log 5).
4. App log 4 zegt dat de Piet met Puur de letter I heeft en dat dit niet de Navigatiepiet is. Omdat letter I overblijft, moet Bakpiet wel letter I krijgen en de Puur letter eten!
5. Hierdoor blijft automatisch letter N over voor Navigatiepiet.
6. Papier log 1 zegt dat de Piet met Wit niet de letter N heeft. Conclusie: Inkooppiet (letter P) krijgt Wit!
7. Hierdoor blijft voor Navigatiepiet (letter N) automatisch de smaak Melk over.
8.  De eindmatrix op papier (gespeld op de vaste SPIN-volgorde):
 - S = Computerdanspiet = Karamel-Zeezout
 - P = Inkooppiet = Wit
 - I = Bakpiet = Puur
 - N = Navigatiepiet = Melk

 De juiste code voor de app is exact wat er op papier staat:

KWPM



 **OPLOSSING PUZZEL 3: HET DEK VAN DE PAKJESBOOT**

De spelers moeten via de app live afluisteren naar welke kamers op de plattegrond de Hoofdpiet wordt overgebracht. Door de unieke omgevingsgeluiden te matchen met de logboekteksten op het papier, ontdekken ze de juiste volgorde en de bijbehorende 6-cijferige systeemcode.

 Wat gebeurt er in de App?

- Zodra de spelers in de vorige ronde de code KWPM invoeren, opent Scherm 3 met een compacte [► SYNC INTERCOM] knop en een invoerveld voor 6 cijfers.
- Wanneer ze op de knop drukken, start een audiofragment waarin de computer drie opeenvolgende intercom-feeds deelt met korte, unieke cyber-logs op het scherm (zonder kamernamen of getallen te verklappen!):
- Feed 1: Geluid van luid ronkende motoren en sissende stoom... App flitst: "CYBER-LOG: De Saboteur probeert de speculaas-koeling van de motoren te blokkeren!"
- Feed 2: Geluid van hard gesnurk en tikkende wekkers... App flitst: "CYBER-LOG: De ransomware heeft de airco gehackt om alle Pieten extra hard te laten snurken!"
- Feed 3: Geluid van harde windvlagen en een scheepsbel... App flitst: "CYBER-LOG: De GPS is offline! Alleen het magische kompas werkt nog."

 De Logica & Oplossing (Voor de Spelleider)

1. Luisteren & Matchen: De spelers luisteren naar de 3 opeenvolgende omgevingsgeluiden (en lezen de korte logs in de app) om te bepalen om welke ruimtes het gaat:
 - Geluid 1 (Motoren) Matcht met de tekst van de Machinekamer op papier.
 - Geluid 2 (Gesnurk) Matcht met de tekst van het Pieten Slaapvertrek op papier.
 - Geluid 3 (Wind & Bel) Matcht met de tekst van de Kapiteinsbrug op papier.
2. Cijfers verzamelen: De computer noemt of toont géén cijfers meer. In plaats daarvan moeten de spelers nu heel goed de verhalende tekstblokken bij deze ruimtes op hun geprinte papier lezen. In elk van deze drie teksten staat een unieke waarde van 2 cijfers verstopt. De spelers schrijven deze getallen in de juiste volgorde op hun papier in de vakjes:
3. Machinekamer = 45 (van de 45 kilowatt motor)
4. Slaapvertrek = 72 (van de 72 decibel gesnurk)
5. Kapiteinsbrug = 88 (van de magische GPS-88 MHz frequentie)
6.  **De juiste code om in de app te typen is: 457288**



 **OPLOSSING PUZZEL 4: DE STROOIGOED MATRIX**

De spelers moeten het stroomnetwerk van Dek 2 deblokkeren. Dit doen ze door een recht, papieren raster (het sjabloon) schuin over een gekanteld honderdveld vol cijfers te draaien. Via een uniek ankerpunt ontdekken ze drie verborgen getallen, die ze via een wiskundige voorrangsregel in de app moeten omrekenen naar de juiste code.

 Wat gebeurt er in de App?

- Zodra de spelers in de vorige ronde de 6-cijferige code 457288 invoeren, springt het scherm naar Scherm 4. De app toont een melding over een stroomstoring en geeft het rekenalgoritme vrij.
(Getal op de Chocoladereep) x (Getal op het Snoepje) + (Getal op het Pakje)

 De Logica & Oplossing (Voor de Spelleider)

1. Knippen en Draaien: De spelers knippen de 3 gemarkeerde vakjes met de rode kruisjes uit. Het vakje met de Mijter knippen ze niet uit; dit vakje blijft dicht en dient als gids.
2. Het ankerpunt matchen: Ze leggen de mal schuin op de snoepkaart. Ze moeten de mal net zo lang draaien en kantelen tot het getekende mijter-icoon exact bovenop de Mijter (vakje 9) van de snoepkaart ligt.
3. De getallen filteren: Omdat het raster nu perfect op elkaar sluit, dekken de dichte vakjes alle nep-getallen af. Door de 3 uitgeknipte gaten zien ze nu de juiste objecten en getallen gluren:
4. De Chocoladereep ligt in vakje 15
5. Het Snoepje ligt in vakje 4
6. Het Pakje ligt in vakje 12
7. Het algoritme oplossen: De spelers vullen deze cijfers in de formule van de app in:
8. $15 \times 4 + 12$
9. Stap 1 (Vermenigvuldigen heeft voorrang): $15 \times 4 = 60$
10. Stap 2 (Optellen): $60 + 12 = 72$
11.  De juiste code om in de app te typen is: 72





OPLOSSING PUZZEL 5: DE PAKJES-ROUTEPLANNER

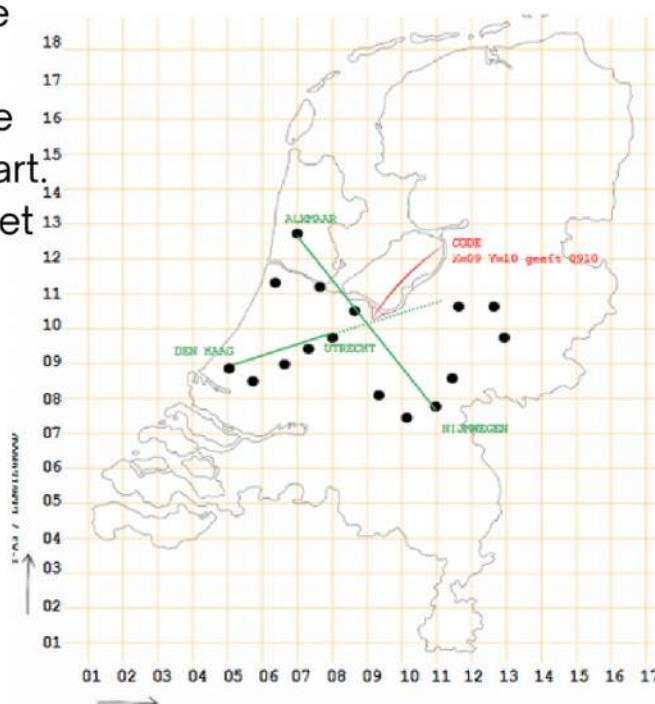
De spelers moeten de verstoorde GPS-frequentie van de Pakjesboot herstellen. Dit doen ze door 4 specifieke steden te identificeren op basis van raadsels in de app, en deze met een liniaal en potlood te kruisen op hun papieren grid-kaart van Nederland. Vanaf het exacte snijpunt lezen ze de coördinaten af op de X-as en Y-as om de juiste code te vinden.

Wat gebeurt er in de App?

- Zodra de spelers in de vorige ronde de 2-cijferige code 72 invoeren, springt het scherm naar Scherm 5. De app toont een melding over een corrupte GPS-frequentie en geeft de 4 digitale stadsraadsels vrij.
 - Stad 1: Utrecht (Domtoren)
 - Stad 2: Nijmegen (Oudste stad aan de Waal)
 - Stad 3: Den Haag (Hofstad van de Koning)
 - Stad 4: Alkmaar (Noord-Hollandse Kaasstad)

De Logica & Oplossing (Voor de Spelleider)

1. De steden raden: De spelers lossen de 4 raadsels op en zoeken de bijbehorende stippen van Utrecht, Nijmegen, Den Haag en Alkmaar op de papieren landkaart.
2. Lijnen trekken: Met een liniaal trekken ze een lange potloodlijn tussen Utrecht en Den Haag (Lijn 1), en een lange lijn tussen Nijmegen en Alkmaar (Lijn 2).
3. Lijnen doortrekken: De spelers moeten de potloodlijnen lang doorzetten over de kaart. De twee lijnen kruisen elkaar precies in het midden van het land op één exact oranje snijpunt.
4. Coördinaten aflezen: Vanaf dat kruispunt kijken ze recht naar beneden naar de horizontale X-as (Breedtegraad). Hier lezen ze het getal 09 af.
5. Lengtegraad aflezen: Vanaf datzelfde kruispunt kijken ze recht naar links naar de verticale Y-as (Lengtegraad). Hier lezen ze het getal 10 af.
6. De juiste code om in de app te typen is: 0910



 **OPLOSSING PUZZEL 6: FORENSISCH DOSSIER (DE FINALE)**

De spelers moeten de dader van de gijzeling definitief identificeren om het biometrische slot van de celdeur te kraken. Dit doen ze door de chemische allergenen en E-nummers uit het achtergelaten bewijsmateriaal op papier te vergelijken met de databaseprofielen van de 4 verdachte Pieten in de app.

 Wat gebeurt er in de App?

- Zodra de spelers in de vorige ronde de 4-cijferige GPS-code 0910 invoeren, springt het scherm naar Scherm 6 (de finale). De app toont de foto's en de profielen van de 4 hoofdverdachten:
- Bakpiet: Eet schuimpjes (Melk- en glutenvrij, E100, E131).
- Inkooppiet: Eet marsepein (Glutenvrij, E141).
- Pakjespiet: Eet speculaasnootjes (Tarwebloem [Gluten], roomboter [Lactose], E120, E160a).
- Computerdanspiet: Eet witte chocoladekransjes (Melkpoeder [Lactose], glutenvrij).

 De Logica & Oplossing (Voor de Spelleider)

1. Het papier bestuderen: De spelers bekijken het forensische lab-rapport op Blad 6. Hierop staat dat de dader sporen van Gluten en Lactose heeft achtergelaten, samen met de kleurstoffen E120 en E160a.
2. Verdachten elimineren: Ze vergelijken dit met de app. Omdat de dader sowieso gluten én lactose eet, vallen Bakpiet, Inkooppiet en Computerdanspiet direct af (deze zijn allemaal glutenvrij).
3. De dader ontmaskeren: Alleen het profiel van Pakjespiet matcht 100% met alle vier de forensische sporen van het papier.
4.  De juiste actie is: Klik op de foto van Pakjespiet in de app om de Hoofdpiet definitief te bevrijden!

 De Ontknoping (Voor je eigen info)

Zodra ze op de juiste dader klikken, stopt de timer en de live geldteller direct. De app berekent de definitieve financiële schade (het opgelopen losgeld + de boetes van eventueel gekochte hints) en toont het overwinningsscherm!





🏆 HOE HEBBEN JULLIE HET GEDAAN? (DE RANGEN)

Kijk op het eindscherm van de app naar de **Totale Financiële Schade** (De tijd + de hintboetes) en bepaal de hacker-rang van het team:

- **Minder dan €40.000,- schade**

→ 🏆 Cyber-Master Piet

(Legendarisch gedaan, jullie zijn sneller dan de Saboteur!)

- **Tussen €40.000,- en €70.000,- schade**

→ 🥈 Beveiligings-Piet

(Goed werk, de Hoofdpiet is veilig en de schade is beperkt.)

- **Meer dan €70.000,- schade**

→ 🥉 Hulppiet in Opleiding

(Net op tijd... maar Sinterklaas moet dit jaar flink bezuinigen op de cadeautjes!)