

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



Beste spelleider,

Hartelijk dank voor de aankoop van de kerst Escape Game:

De koude IJskoning

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 puzzels, 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 (6-8 jaar) aan de tafel de codes 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

We wensen de jonge kersthulpjes ontzettend veel succes met het ontcijferen van de verborgen codes, het helpen van de kerstman om de gemene koning te slim af te zijn.

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

Veel speelplezier en een fijn kerstfeest gewenst!

Met een vrolijke kerstgroet,

Het team van PapierPuzzels.nl  



HANDLEIDING & VOORBEREIDING

Escape Room: "De Koude Ijskoning"

Doelgroep: 6 t/m 8 jaar | Aantal spelers: Maximaal 4 kinderen |

Speelduur: +/- 45 minuten

Type spel: Print & Play in combinatie met de mobiele app.



Stap 1: Wat moet je printen?

Print alle pagina's uit het digitale pakket op **A4-papier (zwart-wit)**. Advies is om dit enkelzijdig te doen.

Stap 2: Wat moet je zelf klaarleggen?

- Een smartphone of tablet met de escape room-app geopend.
De app is te openen met de volgende link of QR code
papierpuzzels.nl/koude-ijskoning code: **ICE-KING-XMAS**



- Stiften of potloden (om vakjes aan te kruisen en letters in te vullen).
- Een kinderschaar en een rolletje plakband
- Toegang tot een grote, vaste spiegel in huis (bijv. in de gang of badkamer).
- Een simpel plastic zakje (zoals een boterhamzakje of pedaalemmerzakje).
- De echte buit: Een leuke kerstkast of mand gevuld met traktaties (snoepjes of kleine cadeautjes).

Stap 3: De Voorbereidingen (In 15 minuten)

1. De Starttafel inrichten (Deel 1)

Leg op de centrale tafel in de kamer klaar:

- Leg op de centrale tafel in de kamer klaar: **de Introductiebrief, de Centrale Code-Pagina, Puzzel 1** (het raster) en **Puzzel 2** (het doolhof).
- Leg hier ook **Puzzel 3** neer, samen met de schaar en het plakband.
- Open alvast de app en ga naar de spelleider-pagina (dit doe je door 5x te klikken op het logo van PapierPuzzels). Hier kun je de tijd aanpassen, de locatie van de voetstappen invoeren en de locatie van de cadeautjes doorgeven.

2. De IJzige Vriezer klaarmaken (**Doe dit minimaal 2 uur vooraf!**)



- Stop de **Brief van de IJskoning**, **Puzzel 4** (de verschillen), **Puzzel 5** (de weegschaal) en **Puzzel 6** (de woordzoeker) samen in één envelop.
- Doe deze envelop in een plastic zakje. Eventueel een tweede zakje. Beide zakjes worden dan dichtgeknoopt.
- Maak je handen nat onder de kraan en wrijf de buitenkant van het zakje goed nat.
- Leg het zakje direct plat in de vriezer. Het water bevriest tot een echt, krakend laagje ijs! Dit geeft het ultieme IJskoning-effect, maar de puzzels binnenin blijven gegarandeerd droog.

3. De Geheime Kamer & Het Voetstappenspoor (Deel 2)

- Knip de 7 blauwe voetstappen van de Knip-pagina uit.
- Kies een kamer waar de kinderen tijdens het eerste deel van het spel niet komen (bijvoorbeeld de keuken of de gang). Je kunt het spoor ook binnenin een grote kledingkast leggen!
Zorg dat dit niet een ruimte is waar ze al moeten zijn voor de spiegel opdracht (Puzzel 3).
- Plak de voetstappen op volgorde van 1 t/m 7 op de grond. Zorg dat voetstap nummer 7 (met het plaatje van het slotje en de grote 7) helemaal aan het einde van het spoor ligt.
- Verstop de echte kerstkist op een nóg geheimere plek (bijvoorbeeld in de oven of onder de bank), dus niet direct aan het einde van de voetstappen!
De positie van het cadeau kan aangegeven worden in de app bij de pagina van de spelleider. (Druk 5x achterelkaar op het logo van de papierpuzzels)

Stap 4: Uitleg van de Games & Spelverloop

Fase 1: De Starttafel (Code 4 - 7 - 2)

- Start: Lees de introductiebrief van de Kerstman luidop voor aan de kinderen en start de app.
- **Puzzel 1** (Het Raster): De kinderen zoeken de 9 coördinaten op. Als ze deze met een stift aankruisen, ontstaat er automatisch een grote **4**.
- **Puzzel 2** (Het Doolhof): Ze volgen de weg van het engeltje. De enige route die niet doodloopt, eindigt bij het huisje met de **7**.
- **Puzzel 3** (De Spiegelbrief): De kinderen knippen de 4 stukken los, plakken ze aan elkaar en houden de brief voor een echte spiegel. In de spiegel zien ze dat de vreemde krul een **2** is.

De App in: Ze vullen **4 - 7 - 2** in op de Code-Pagina en openen het eerste slot in de app. e app geeft hen de hint waar het eerste hulpmiddel (de vriezer) zich bevindt (als dit vinkje aanstaat).



Fase 2: De Vriezer & De Kamer in (Code 3 - 6 - 7)

- De Vriezer: De kinderen rennen naar de vriezer en halen het krakende, bevroren plastic zakje met de envelop eruit. Ze openen de envelop en lezen de boze brief van de IJskoning.
- **Puzzel 4** (De Verschillen): Ze vergelijken de twee sneeuwpoppen-platen en vinden **3 subtiele verschillen**. Dit is het eerste cijfer.



- een ster op de hoed
- een knoopje
- een sneeuwvlokje

- **Puzzel 5** (De Weegschaal): Ze rekenen de magische ijs-weegschalen uit. Als 1 cadeau even zwaar is als 3 wanten, dan is 1 cadeau + 3 wanten samen even zwaar als **6** wanten. Dit is het tweede cijfer.
- **Puzzel 6** (De Woordzoeker & Het Spoor): De kinderen strepen de woorden weg in de woordzoeker. De 6 letters die overblijven vormen het woord **SNEEUW**.
- Het Magische Wachtwoord: De kinderen typen in de app "SNEEUW". De app zal aangeven dat de ijsmagie is verbroken! Snel, de voetstappen liggen in de door jou ingevulde locatie.
- De Voetstappen: Ze rennen naar de ruimte, volgen het spoor van 1 t/m 7 en vinden op de laatste voetstap het ijsslotje met het cijfer 7. Dit is het laatste cijfer.

Fase 3: De Grote Ontknoping!

- De kinderen voeren de eindcode **3 - 6 - 7** in op het scherm van de app.
- Het overwinningsscherm springt in beeld: de twee sloten vallen open, de kist springt virtueel open en de IJskoning moet vreselijk hard huilen omdat hij heeft verloren!
- De app vertelt nu de allerlaatste geheime locatie (bijv. de oven). De kinderen rennen erheen en vinden de échte kerstkist vol traktaties. Het kerstfeest is gered!