

Beste spelleider,



Hartelijk dank voor de aankoop van de kerst Escape Game:
MISSION RED BLIZZARD

Wij vinden het fantastisch dat je ons spel hebt gekozen om thuis een onvergetelijk, spannend avontuur te beleven. 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 spelers (12 jaar en ouder) 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 jullie ontzettend veel succes met het ontcijferen van de verborgen codes en het helpen van de Kerstman om de cockpit-matrix weer online te krijgen.

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 Game: "MISSION: RED BLIZZARD"

Doelgroep: 12 jaar en ouder / Volwassenen

Aantal spelers: 1 t/m 4 spelers. Speelduur: +/- 45 tot 60 minuten

Type spel: Hybride Print & Play in combinatie met de Mainframe-app.



STAP 1: WAT MOET JE PRINTEN?

Print alle pagina's uit het digitale spelerdossier volledig uit op **A4-papier**. Het is cruciaal om dit enkelzijdig te doen in verband met het knipwerk en de puzzellogica.



STAP 2: WAT MOET JE ZELF KLAARLEGGEN?

- Een laptop, tablet of computer met de Mainframe-app geopend aan het hoofd van de tafel.

Open de app via: **papierpuzzels.nl/red-blizzard**

Er verschijnt een scherm die eerst vraagt in welke taal je de game wil spelen.

- Potloden of pennen en kladpapier (voor de drukberekeningen).
- Een schaar bij de puzzels
- Eventueel kunnen de speler na het behalen van de escapegame een cadeau of iets lekkers krijgen. Mocht dit wenselijk zijn dan kan dit na behalen gegeven worden



CRUCIALE TIP:

Zorg ervoor dat spelers op het startscherm de taal selecteren van de geprinte documenten die op tafel liggen. De puzzels op papier (zoals het morse-woord en de commando-badges) zijn taalspecifiek. Als er een andere taal in de app wordt gekozen, kloppen de wiskundige codes niet meer met het papierwerk!



❄️ STAP 3: DE VOORBEREIDING (IN 15 MINUTEN)



1. De Commandotafel inrichten

Leg de geprinte documenten van Sectie-A tot en met Sectie-F georganiseerd klaar op de speeltafel. Zorg dat de spelers voldoende werkruimte hebben om de verschillende dossierbladen uit te spreiden.

2. Het gereedschap & de rekwisieten klaarleggen

- Leg de schaar en eventueel een splitpen binnen handbereik klaar bij Sectie-E (Puzzel 5) en Sectie-F (Puzzel 6).
- Zorg ervoor dat de 12 fysieke matrix-switches / hendels op je hardware-paneel allemaal in hun startpositie staan.
- Plaats de optionele 'Bunker Bounty' (snoepjes of kleine cadeautjes) in de afgesloten kist of het compartiment aan de rand van de kamer.

3. Klaar voor de start!

Zorg dat het computerscherm actief is en op de juiste taal staat ingesteld. Zodra de spelers aan tafel gaan zitten, kunnen ze direct de welkomstbrief openen en het fabriekswachtwoord invoeren om de centrale countdown-timer van 60 minuten te starten!

⚙️ HET GEHEIM BUNKER MENU BEDIENEN

Als spelleider heb jij de absolute controle via dit verborgen paneel. Je kunt het menu op elk moment openen door 5 keer achter elkaar op het logo van PapierPuzzels op het scherm te klikken en de spelleiderscode in te voeren: **2512-KERST**.





Hieronder staat de **volledige, stapsgewijze decryptie-uitleg per puzzel**. Gebruik dit om de spelers tijdens hun missie subtiel te sturen.

● **START: DE INITIALISATIE**

- **Wat de spelers doen op papier:** Ze openen de introductiebrief en lezen het kritieke bunker-wachtwoord af.
- **De interactie met het scherm:** Ze typen dit fabriekswachtwoord in het centrale codeveld op het dashboard en drukken op 'DEACTIVEER' om de centrale noodtimer van 60 minuten te starten.
- **Wachtwoord voor activatie: 4915.**
- **Het switch-effect:** Dit activeert de timer en de functies in de app.

● **PUZZEL 1 → SECTIE-A: INITIALISATIE PROTOCOLAIR SUBSISTEEM**

- **Wat de spelers doen op papier:** Ze knippen de 4 gemarkeerde kerstvormen uit het losse stencil. Ze leggen dit stencil exact recht over de cijfermatrix. Hierdoor blijven er exact 4 getallen zichtbaar.
- **De interactie met de app:** Het computerscherm toont de actieve volgorde-sleutel (ster, rendier, kerstboom, sneeuwvlok). Spelers sorteren de 4 zichtbare getallen volgens deze sleutel. Code: **8301**
- **Stand van de switches:** Switch 1 naar **stand 3** en Switch 2 naar **stand 1**

● **PUZZEL 2 → SECTIE-B: COCKPIT ENERGIEMATRIX**

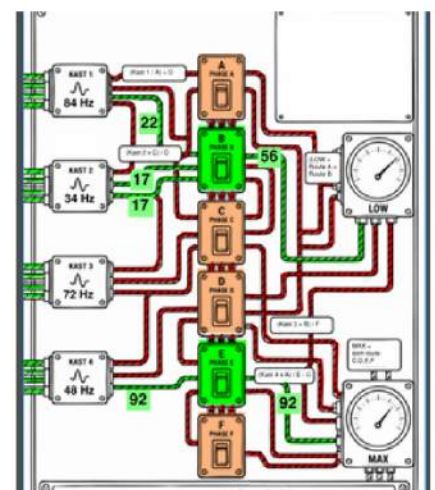
- **Wat de spelers doen op papier:** Ze vullen de live data vanuit de app (A6, B5, C4, D8, E3, F7) in op het netwerkschema. Ook krijgen de deelnemers te zien dat ze enkel schakelaar B en E kunnen gebruiken.

De stroomkabels vloeien van links naar rechts samen tot aan de LOW- en MAX-meters.

Aan de hand van de formules kan de spanning per kabel berekend worden.

- **Deactiveringscode voor het scherm: 5692**
- **Stand van de switches:**
Switch 3 naar **stand 1** en Switch 4 naar **stand 3**

De instinker bij deze puzzel is dat er 2 kabels van kast 2 naar schakelaar B gaan.





● PUZZEL 3 → SECTIE-C: COMMUNICATIE-LOGBOEK

- **Wat de spelers doen op papier:** Door de app weten de deelnemers dat de sneeuwvlokken staan voor een korte klank, terwijl de ijspegels een lange klank vertegenwoordigen en een dennenappel een scheidingsteken. Ze bestuderen de getekende kerstslinger en gebruiken de morse code vanuit de app om het te vertalen. **TWEE NUL VIER VIER.**
- **Deactiveringscode voor het scherm: 2044.**
- **Stand van de switches:** Switch 5 naar **stand 2** en Switch 6 naar **stand 0**.

● PUZZEL 4 → SECTIE-D: VENTILATIESYSTEEM DATA-LOG

- **Wat de spelers doen op papier:** Ze lezen de live startwaarde van ALPHA af van het scherm. Met de wetten berekenen ze $\text{Bravo} = 2 \times \text{Alpha}$ en $\text{Charlie} = \text{Bravo} - 10$. Ze zoeken deze vier berekende PSI-waarden op de horizontale X-as van de grafiek en lezen op de verticale Y-as de matrixcijfers af. Deze vullen ze in bij de invulmatrix onderaan het blad: Alpha → Charlie → Bravo → Totaal.
- **Deactiveringscode voor het scherm: 7318.**
- **Stand van de switches:** Switch 7 naar **stand 1** en Switch 8 naar **stand 3**.

● PUZZEL 5 → SECTIE-E: COCKPIT DATA-LOG

- **Wat de spelers doen op papier:** Ze knippen de CIJFERSCHIJF uit. Ze draaien de hoofdpeil-pijl (**A**) van de schijf exact naar het knipperende kersticoon (Gingerbread poppetje) op het scherm toe. Vervolgens spellen ze aan de binnenzijde het kerstwoord **B - O - O - M**. Bij de letter M landen ze op het liggende streepje (—), wat staat voor de waarde 0.
- **Deactiveringscode voor het scherm: 9220.**
- **Stand van de switches:** Switch 9 op **stand 2** en Switch 10 op **stand 2**.

● PUZZEL 6 → SECTIE-F: ELITE COMMANDO AUTORISATIE

- **Wat de spelers doen op papier:** Ze sorteren de fysieke kaarten onder elkaar op tafel van de allerhoogste militaire autoriteit naar de laagste militaire autoriteit:
Generaal Barnaby (Cijfer **1**), Majoor Holly (Cijfer **1**),
Sergeant Pepper (Cijfer **0**), Korporaal Blitzen (Cijfer **3**)
Ze lezen de getoonde cijfers van boven naar beneden af.
- **Deactiveringscode voor het scherm: 1103.**
- **Stand van de switches:** Switch 11 op **stand 0** en Switch 12 op **stand 3**.