

ESCAPE ROOM™

THE GAME

PUZZLE ADVENTURES

Oplossing

ALLEEN LEZEN ALS JE KLAAR BENT VOOR DE OPLOSSING!

The Baron, the Witch & the Thief

DE MANNEN VAN DE BARON HEBBEN JE VROUW MEEGENOMEN EN OPGESLOTEN IN DE TOREN VAN HET KASTEEL. MORGEN ZAL ZE WORDEN TERECHTGESTELD OP VERDENKING VAN HEKSERIJ. IS HET JOU GELUKT OM HET KASTEEL BINNEN TE KOMEN, JE EEN WEG TE BANEN NAAR DE TOREN EN JE VROUW VAN DE BRANDSTAPEL TE REDDEN?

DEEL 1 De Boogschietwedstrijd

Samen met Gerard klim je uit de waterput, de binnenplaats van het kasteel op. Jullie gaan direct op zoek naar de aanwijzingen van de architect en vinden een briefje met daarop: "Ga staan waar de schutters stonden. HL"

Doel: Ga staan waar de schutters stonden!

Het boek, dat is geschreven door de architect Henricus Laurel (HL), vertelt over een boogschietwedstrijd tussen 4 heren: Alfons, Bertus, Cornelis en Diederick. Elke heer schoot vanaf een vaste plek op de binnenplaats één pijl af op elk van de 3 doelwitten. Vind uit op welke vaste plek elke heer (schutter) stond tijdens de wedstrijd. De mogelijke plekken staan op de puzzel aangegeven met 6 genummerde tonnen.

Stap 1: Vanaf welke plekken zijn 3 pijlen afgeschoten?

Om erachter te komen vanaf welke plek (ton) een pijl is afgeschoten, volg je de baan die de pijl heeft afgelegd. Leg hiervoor één van de meetlatten langs een pijl. De ton die in de lijn van de meetlat ligt, is de plek waarvandaan de pijl is afgeschoten. Doe dit voor elke pijl:



De 4 plekken waarvandaan elk 3 pijlen zijn afgeschoten, zijn dus: ton 1, ton 3, ton 4 en ton 6.

Stap 2: Hoeveel punten is elke kleur waard?

Volgens het boek is elke kleur van het doelwit hetzelfde aantal punten waard als het aantal vlaggen in die kleur op de binnenplaats. Elk doelwit heeft 3 kleuren: geel, oranje en rood. Tel van elke kleur het aantal vlaggen op de binnenplaats en vind de volgende waardes:

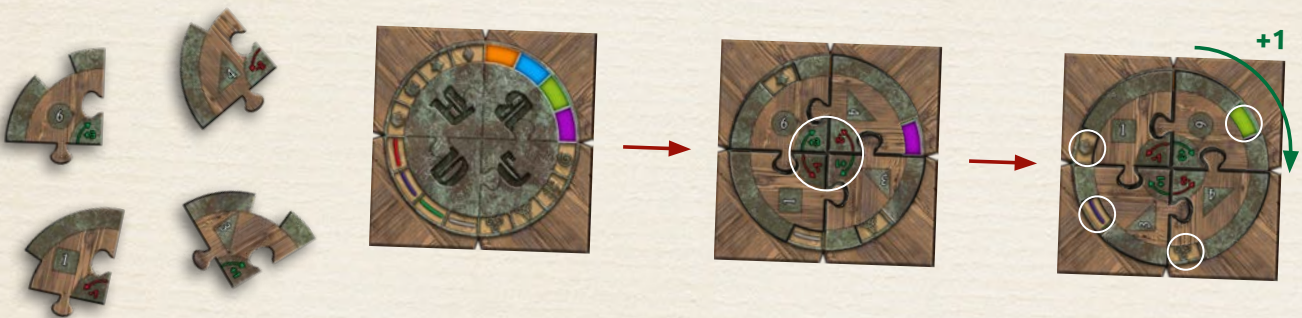
- Geel: 2 punten
- Oranje: 5 punten
- Rood: 8 punten

Stap 3: Hoeveel punten zijn er vanaf elke plek gescoord?

Kijk hoeveel punten er door de schutters vanaf ton 1, 3, 4 en 6 zijn gescoord door te kijken in welke kleuren van het doelwit de pijlen terecht zijn gekomen.

- **Ton 1:** Rood + rood + oranje = $8 + 8 + 5 = 21$ punten. Volgens het boek was Diederick degene die 21 punten had gescoord. Hij stond dus bij ton 1: **D**(iederick) = **1**
- **Ton 3:** Oranje + geel + geel = $5 + 2 + 2 = 9$ punten. Cornelis was degene die 9 punten had gescoord. Hij stond dus bij ton 3: **C**(ornelis) = **3**
- **Ton 4:** Vanaf deze plek is geschoten met pijlen met groene veren. Volgens het boek was Bertus degene die met pijlen met pauwenveren had geschoten. Hij stond dus bij ton 4: **B**(ertus) = **4**
- **Ton 6:** Rood + oranje + geel = $8 + 5 + 2 = 15$ punten. Alfons was degene die 15 punten had gescoord. Hij stond dus bij ton 6: **A**(lfons) = **6**

CODE DEEL 1: A = 6, B = 4, C = 3, D = 1



Converteer de code van deel 1 met de Puzzel Decoder en krijg het symbool:



DEEL 2 De 4 Legendarische Wezens

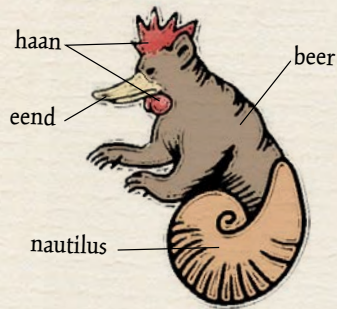
Via een verborgen doorgang naast de put komen jullie in de privévertrekken van baron Richard terecht. Baron Richard jaagt op alles wat beweegt en heeft zijn vertrekken volgehangen met zijn jachttrofeeën. Het is zijn droom om op de 4 legendarische wezens te jagen, maar hij heeft niet door dat deze wezens mengelmoesjes zijn van de dieren waar hij al op gejaagd heeft...

Doel: Vind voor elk wezen de kruising tussen de juiste 4 trofeeën.

Stap 1: Achterhaal uit welke 4 dieren elk legendarisch wezen bestaat

Kijk goed naar de afbeeldingen van de legendarische wezens en vind uit van welke 4 dieren elk wezen een combinatie is.

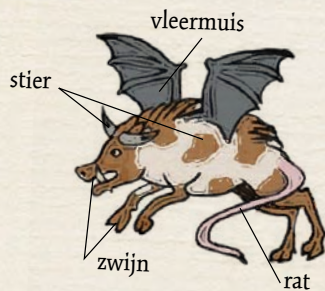
Anursilus



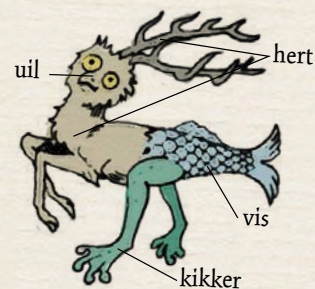
Barachnaries



Chirobosus



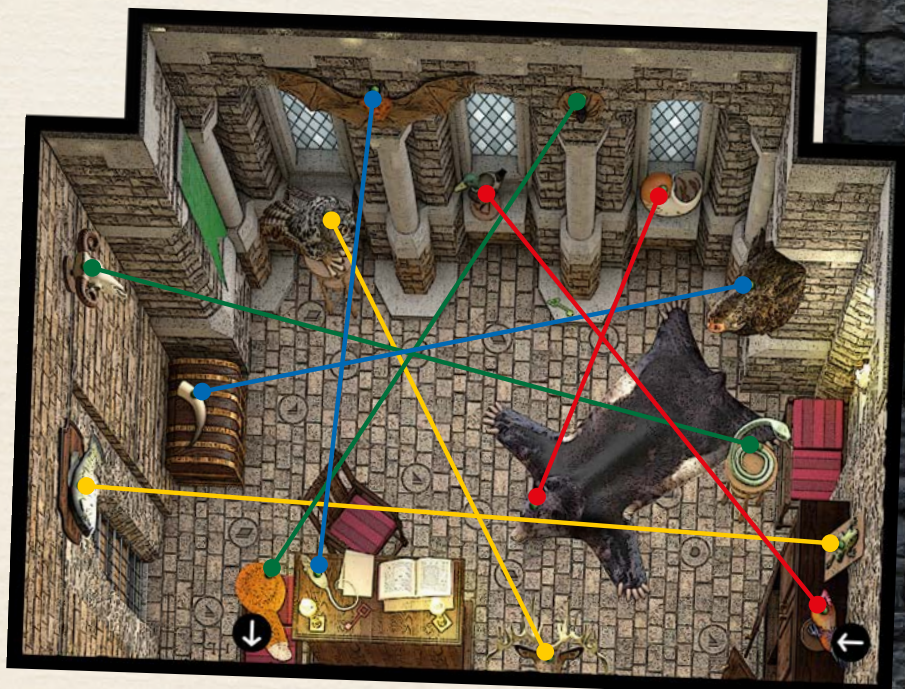
Daenuraces



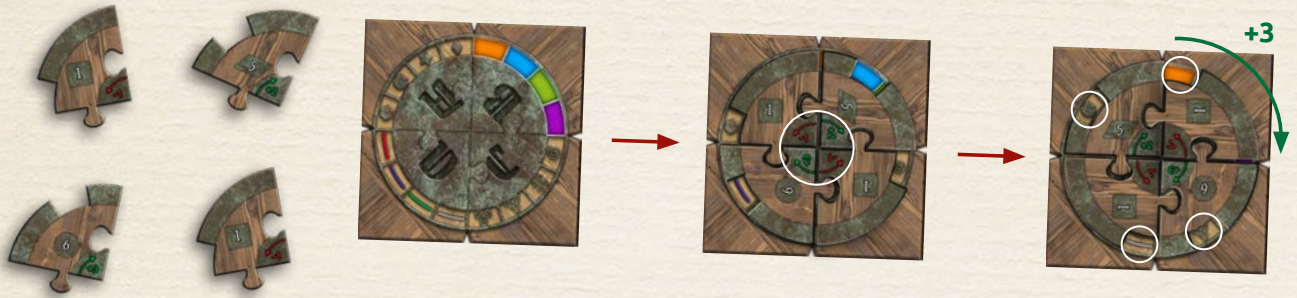
Stap 2: Vind en verbind de trofeeën

Zoek op de puzzel voor elk van de legendarische wezens de 4 jachttrofeeën die afkomstig zijn van de dieren die samen het wezen vormen. Het doel geeft aan dat je op zoek bent naar een kruising. Verbind daarom deze trofeeën op zo'n manier met elkaar met de 2 meetlatten dat die elkaar kruisen. Op de kruising (het kruispunt) van de meetlatten is de sleutel te vinden.

- Op de **kruising** tussen de trofeeën die samen de Anursilus vormen, staat een vierkant: **A = ■**
- Op de **kruising** tussen de trofeeën die samen de Barachnaries vormen, staat een parallellogram (naar rechts): **B = ▱**
- Op de **kruising** tussen de trofeeën die samen de Chirobosus vormen, staat een vierkant: **C = ■**
- Op de **kruising** tussen de trofeeën die samen de Daenuraces vormen, staat een cirkel: **D = ●**



CODE DEEL 2: A = ■, B = ▽, C = □, D = ●

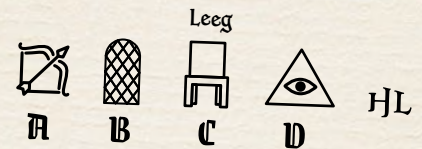


Converteer de code van deel 2 met de Puzzel Decoder en krijg het symbool:



DEEL 3 De Troonzaal

Jullie kruipen uit de haard, de troonzaal in. De zaal wordt, naast een troon, gedomineerd door een met zilveren servies gedekte eettafel. Jullie doorzoeken de zaal en vinden onder een losse tegel met het symbool van de architect erop een klein briefje met 4 tekens:

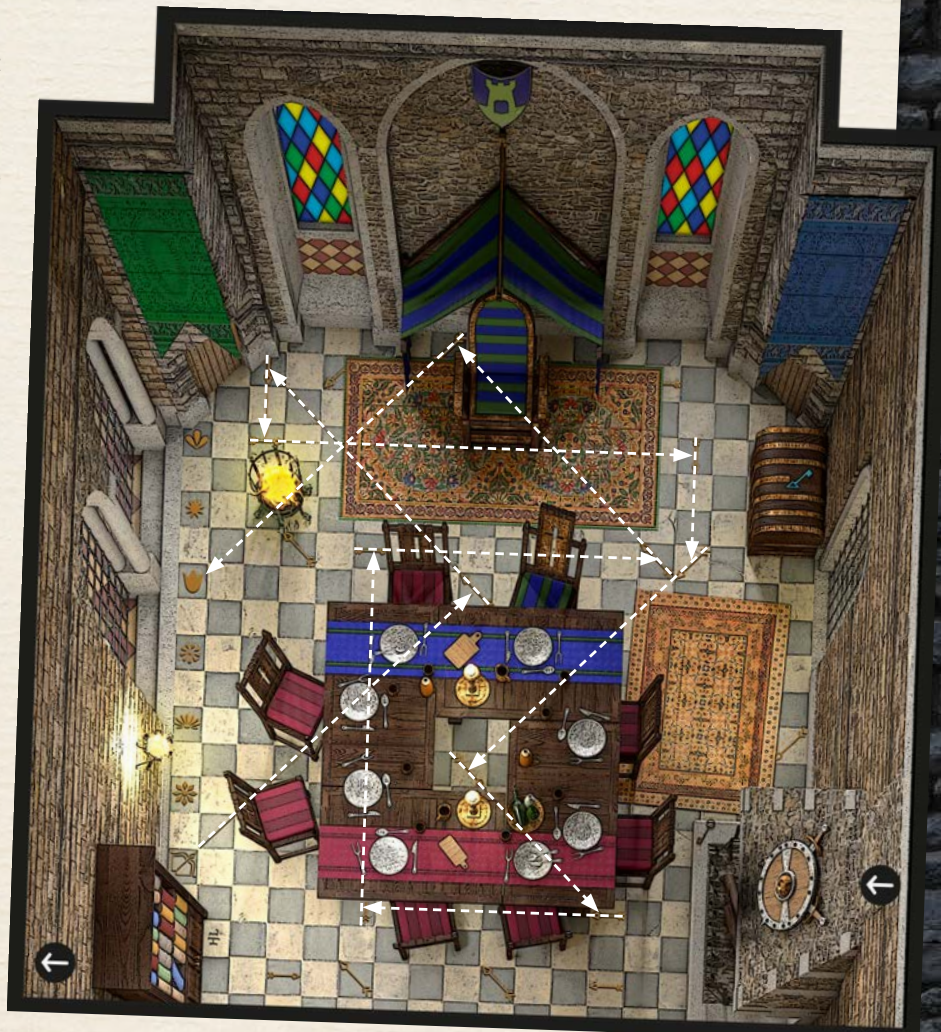


Doel: Los voor elk teken de bijbehorende puzzel op en vind de 4 boeken met de juiste antwoorden op hun kaft.

A. De Boog

Vind op de vloer van de troonzaal hetzelfde pijl-en-boogicoon als die op het briefje. Volg (met je vinger) de richting die de pijl aangeeft totdat het pad een andere pijl kruist. Volg vervolgens die pijl op dezelfde manier, totdat het pad weer een volgende pijl kruist, etc. Het pad loopt gewoon door, onder kleden en andere objecten door. Uiteindelijk eindigt het pad bij een tegel met een tulp erop.

Op de kaften van sommige boeken in de boekenkast staan bloemen afgebeeld. Het boek met de tulp op de kaft heeft aan de onderkant een vierkant.

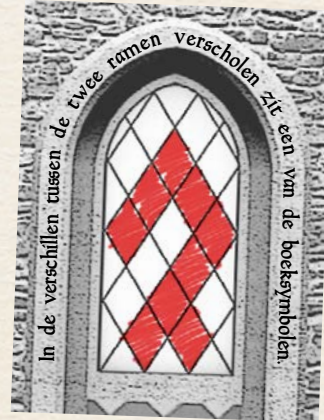



A = ■

B. Het Raam

Achter op de boekenkast staat een ongekleurd glas-in-loodraam, met in het kozijn eromheen deze boodschap gegraveerd: 'In de verschillen tussen de twee ramen verscholen zit een van de boeksymbolen.'

De 2 ramen zijn in de troonzaal te vinden. Op het eerste gezicht lijken de glas-in-loodramen hetzelfde, maar sommige ruiten verschillen van kleur.



Kleur, achter op de boekenkast, de ruitjes in die van kleur verschillen. De ingekleurde ruitjes vormen samen een symbool:  Dit symbool komt overeen met het symbool op één van de boeken:



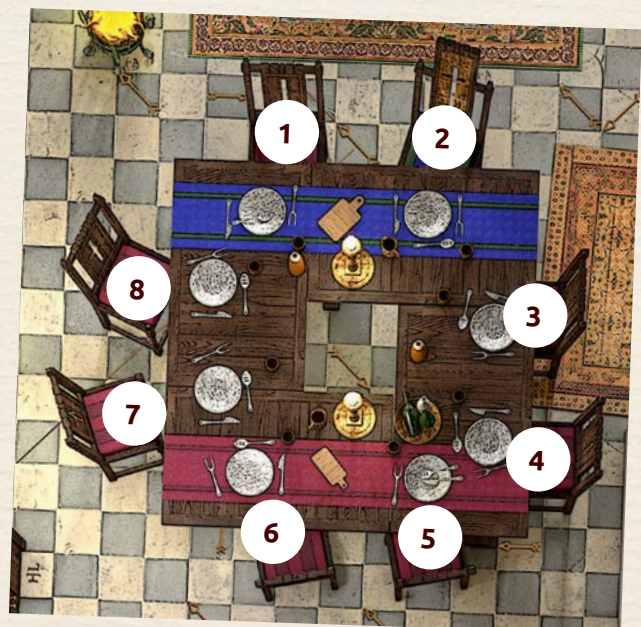
Op dit boek staat een cirkel.

B = ●

C. De Lege Stoel

Hoofdstuk 2 uit het boek 'De Kronieken van de Vier Heren' vertelt over een diner waarbij de tafelschikking een ramp was, omdat elk persoon speciale eisen had. Gebruik de tafel op de puzzel en de losse naambordjes om te achterhalen hoe de personen uiteindelijk zijn ingedeeld zodat aan alle eisen werd voldaan. Het teken van de stoel met 'Leeg' erboven geeft aan dat je op zoek bent naar de stoel die leeg bleef.

- *Baron Richard wilde per se op zijn eigen stoel zitten.* Er is maar één stoel die afwijkt van de rest, namelijk stoel 2. Deze heeft dezelfde kleuren als de troon waar baron Richard vaak op zit: **2 = Richard**
 - *Gertrude, de vrouw van de baron, wilde de rechterhand van haar man vast kunnen houden.* Om de rechterhand van Richard vast te kunnen houden moet Gertrude wel op stoel 1 zitten: **1 = Gertrude**
 - *Hun dochter, jonkvrouw Mathilde, wilde niet naast haar ouders zitten, maar liever tussen 2 van haar 4 aanbidders in.*
 - *Diederick wilde recht tegenover Mathilde zitten, hopen op intiem oogcontact.*
- Mathilde en Diederick zitten tegenover elkaar. Omdat plekken 1 en 2 al bezet zijn, kunnen ze allebei niet op plek 5 of 6 zitten.



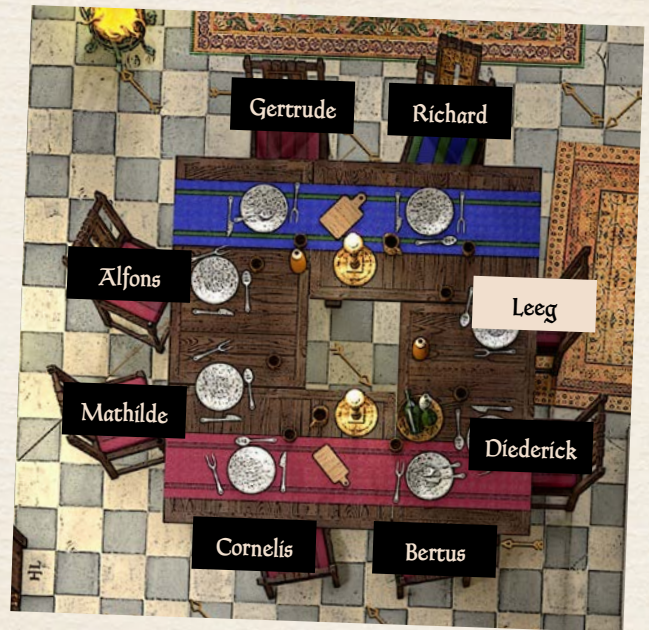
Daarnaast kan Mathilde niet op plek 3 of 8 zitten, omdat ze niet naast haar ouders wil zitten. Mathilde en Diederick zitten dus tegenover elkaar op stoel 4 en 7. Wie van hen op welke stoel zit, is nog niet bekend.

- *Zuipschuit Bertus wilde zo dicht mogelijk bij het dienblad met wijn zitten.*

Het dienblad met wijn staat het dichtst bij stoel 4 en 5. Stoel 4 is al bezet, dus: **5 = Bertus**

- *Alfons wilde niet naast een man zitten.*

Er zitten in ieder geval mannen op stoelen 2 en 5. Daardoor vallen de nog niet bezette stoelen 3 en 6 af als geschikte zitplekken voor Alfons. Als Diederick op stoel 7 zou zitten, zou stoel 8 ook afvallen en zou Alfons nergens kunnen zitten. Dus: **4 = Diederick, 7 = Mathilde**. Stoel 8 is dan de enige stoel waar Alfons kan zitten zonder naast een man te zitten: **8 = Alfons**.



Dan is alleen Cornelis nog over. Hij had zelf geen specifieke eisen, maar Mathilde wilde tussen 2 van haar aanbidders in zitten. Dat kan alleen als Cornelis op stoel 6 gaat zitten: **6 = Cornelis**

Dat betekent dat stoel 3 leeg bleef. Op een aantal boekenkaften staat een symbool dat lijkt op de tafel met de stoelen eromheen, plus de troon. Het witte vierkantje staat voor de lege stoel. Dit is het boek waarbij het witte vierkantje op de juiste positie staat:



Op dit boek staat een driehoek.
C = ▲

D. Het Raadsel

In het boek op de achterkant van de boekenkast staat het volgende raadsel:

'Lezen is fijn en kennis is nodig, maar hoe je het ook bekijkt, dit boek is overbodig.'

Wanneer je de boektitels in de kast goed bekijkt, kom je erachter dat het boek 'Germaans' 2 keer in de kast staat. Eén van de kopieën is dus overbodig. Beide boeken hebben dezelfde driehoek op hun kaft.



Op dit boek staat een driehoek.
D = ▲

CODE DEEL 3: A = ■, B = ●, C = ▲, D = ▼



Converteer de code van deel 3 met de Puzzel Decoder en krijg het symbool:



DEEL 4 De Strijd

Eén voor één trek je aan de 4 boeken in de kast. Er klinkt een bevredigende klik en de boekenkast zwaait opzij om een doorgang te tonen. Je stapt hier doorheen en betreedt een kamer die gevuld is met schatten, wandkleden, schilderijen en 4 bewapende harnassen: de schatkamer.

Doel: Vind voor elke heer uit (Alfons, Bertus, Cornelis en Diederick) welk harnas en welk wapen hij droeg.

Hoofdstuk 3 uit het boek 'De Kronieken van de Vier Heren' vertelt over een strijd tussen de 4 heren. Elke heer was gekleed in een harnas en had een ander wapen in zijn hand. In het hoofdstuk staat heel specifiek beschreven wie welke heer raakte met zijn wapen, zonder erbij te vertellen met welk wapen dat was, of wie welk harnas droeg.

Stap 1: Welk type beschadiging werd veroorzaakt door welk wapen?

Op de 4 losse harnassen die de heren droegen, zijn beschadigingen te zien die tijdens deze strijd zijn aangebracht. Er zijn 4 verschillende soorten beschadigingen te zien. Aan de vorm van de beschadiging valt af te leiden door welk van de 4 wapens het is veroorzaakt:

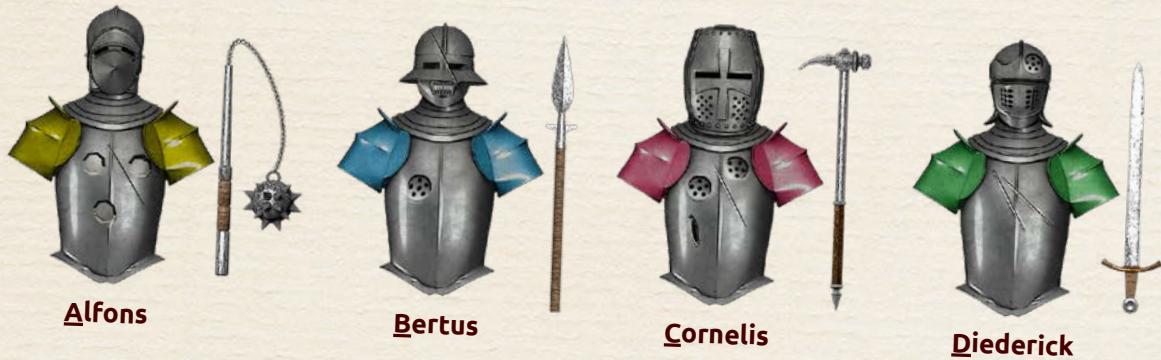


Stap 2: Welke heer droeg welk harnas en welk wapen?

Combineer de informatie uit het boek met de beschadigingen aan zowel de voor- als achterkant van de 4 harnassen om erachter te komen welke heer welk harnas droeg en welk wapen bezat. Er zijn meerdere manieren om dit te bepalen. Hier wordt er één beschreven:

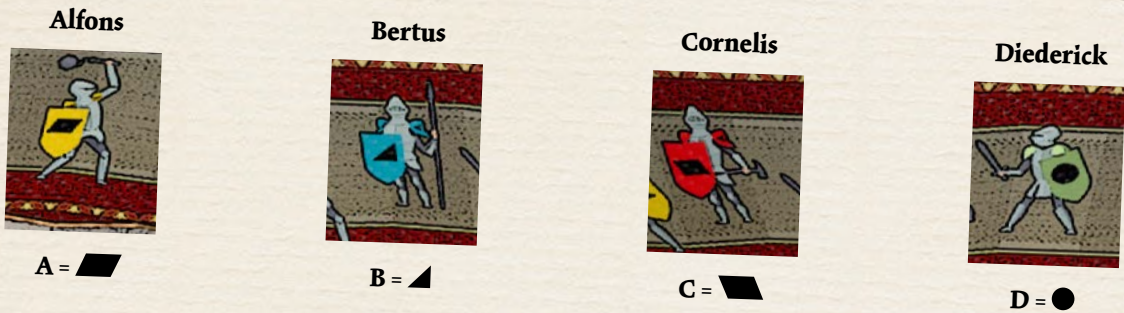
1. Bertus is door alle tegenstanders precies één keer geraakt. Dat betekent dat Bertus' harnas 3 verschillende soorten beschadigingen moet hebben (hij heeft 3 tegenstanders), één beschadiging van elke soort. Er is maar één harnas waarbij dat het geval is: het blauwe harnas: **Bertus droeg het blauwe harnas.**
2. Bertus heeft maar één tegenstander één keer weten te raken. Er is maar één soort beschadiging die maar één keer voorkomt op de 4 harnassen: die van de speer: **Bertus had dus de speer.**
3. Alfons heeft Diederick op zijn helm geramd. Naast het blauwe harnas van Bertus is er maar één ander harnas dat een beschadiging heeft op de helm: het groene harnas: **Diederick droeg het groene harnas.**

4. De beschadiging op de helm van Diedericks groene harnas is veroorzaakt door de strijdvelegel: **Alfons had dus de strijdvelegel.**
5. Cornelis heeft Alfons 3 keer geraakt. Er is maar één harnas met 3 beschadigingen van dezelfde soort: het gele harnas: **Alfons droeg het gele harnas.**
6. De 3 zelfde beschadigingen op het gele harnas van Alfons komen van de strijdhamer: **Cornelis droeg dus de strijdhamer.**
7. Diederick heeft Cornelis met zijn wapen geraakt zowel van voor als van achteren. Er is maar één harnas dat zowel aan de voor- als achterkant dezelfde soort beschadiging heeft: het rode harnas: **Cornelis droeg het rode harnas.**
8. De beschadigingen die zowel op de voor- als achterkant van het rode harnas van Cornelis voorkomen, zijn gemaakt door een zwaard: **Diederick had dus het zwaard.**



Stap 3: Vind de combinaties op het doek

Nu moeten uit de juiste combinaties van heren, harnassen en wapens nog sleutels komen. Vind hiervoor de combinatie van harnaskleur en wapen op het grote doek in de schatkamer. Zoek bijvoorbeeld voor Alfons naar een gele ridder met een strijdvelegel.



CODE DEEL 4: A = , B = , C = , D =



Converteer de code van deel 4 met de Puzzel Decoder en krijg het symbool:

DEEL 5 De Kanonnentoren

Met een klik duw je het laatste harnas op de juiste plek. Er klinkt een schuivend geluid en plotseling begint het wandkleed dat aan de bolle muur hangt, lichtjes te wapperen. Voorzichtig duw je het wandkleed opzij en onthul je een ronde kamer: de eerste verdieping van de toren.

Doel: Plaats de 4 verdiepingen één voor één in de juiste volgorde op elkaar. Richt daarbij steeds het kanon in de richting die het aangeeft. Open dan het luik en kijk naar beneden om een getal te vinden. Vind als laatste ergens in het kasteel de sleutel van de boeien van je vrouw. Zij bevindt zich in de bovenste torenkamer.

Stap 1: Vind de juiste volgorde van de 4 verdiepingen

- **Verdieping 1:** Het verhaal beschrijft dat je de toren binnenkomt door een wandkleed heen. De verdieping met de stenen vloer heeft als enige een wandkleed. Als je kijkt naar de rest van de puzzel zie je dat je de toren betreedt op dezelfde hoogte als de binnenplaats: de begane grond. Dit noemen we voor het gemak verdieping 1.
- **Verdieping 4:** In het doel staat beschreven dat je vrouw zich in de bovenste torenkamer bevindt. De verdieping met de geketende vrouw moet dus verdieping 4 zijn.
- **Verdieping 2:** Een van de overige verdiepingen heeft een rood-wit gestreepte deur. Dit is dezelfde deur als degene die te zien is op de puzzel van de binnenplaats. Deze deur is op de hoogte van verdieping 2.
- **Verdieping 3:** De verdieping met de wijnkaraffen is als enige over en moet dus wel verdieping 3 zijn.

Stap 2: Plaats de verdiepingen op elkaar en richt de kanonnen

Plaats de in elkaar gepuzzelde verdiepingen op de juiste manier op elkaar. Niet alleen de gevonden volgorde is daarbij van belang, maar ook de oriëntatie van elke verdieping. Alle kanonnen moeten immers gericht worden 'in de richting die ze aangeven'.

De schildjes op de uiteinden van de kanonnen geven aan naar welke richting de kanonnen gericht moeten worden. De kaart op de achterkant van de 'Legendarische Wezens' toont dezelfde schildjes bij verschillende dorpen of steden. Precies in het midden van de kaart kun je het kasteel zelf herkennen.

Bekijk de oriëntatie van het kasteeltje in het midden van de kaart en zie dat de toren zich aan de noordkant van het kasteel bevindt. Draai het briefje zo dat het kasteel in dezelfde oriëntatie staat als het kasteel op de gelegde puzzel.



1. Leg **verdieping 1** aan de kasteelpuzzel en bekijk het schildje op het kanon. Zoek op de kaart de stad met ditzelfde schildje met horizontale strepen. Draai het briefje zo dat het kasteel in dezelfde oriëntatie staat als het kasteel op de gelegde puzzel. Het kanon wijst nu naar het noordoosten.



2. Plaats **verdieping 2** op verdieping 1, vind de juiste stad op de kaart en richt het kanon naar het noordwesten.

3. Klap het puzzelstukje met het luik erop omhoog en tel de kanonskogels. Het zijn er 3. Op het luik staat de letter 'A': **A = 3**



4. Plaats **verdieping 3** op verdieping 2, vind de juiste stad op de kaart en richt het kanon naar het zuiden.

5. Klap het puzzelstukje met het luik erop omhoog en tel de kanonskogels. Het zijn er 2. Op het luik staat de letter 'B': **B = 2**



6. Plaats **verdieping 4** op verdieping 3, vind de juiste stad op de kaart en richt het kanon naar het westen.

7. Klap het puzzelstukje met het luik erop omhoog en tel de kanonskogels. Het zijn er 4. Op het luik staat de letter 'C': **C = 4**

Stap 3: Vind de sleutel van de boeien van je vrouw

Kijk goed naar het slot waarmee je vrouw in de bovenste torenkamer vastgebonden zit. Dit slot heeft een paarse kleur.



Verspreid door het kasteel liggen 6 gekleurde sleutels. In de schatkamer ligt de paarse sleutel waarmee het paarse slot geopend kan worden.

De sleutel heeft een parallellogramvorm aan het uiteinde. Naast het slot staat de letter 'D':

D = 

CODE DEEL 5: A = 3, B = 2, C = 4, D = 



Converteer de code van deel 5 met de Puzzel Decoder en krijg het symbool: 

DEEL 6 Het Dilemma

"Help!" horen jullie opeens van achter de kasteelpoort. Door het hek van de poort zien jullie Gerard in paniek aan komen rennen. "Ze hebben de put afgesloten!" Je oog valt op 2 grote, goedgevulde zakken die Gerard in zijn handen houdt. Uit één van de zakken steekt een grote, gouden schaal die je herkent uit de schatkamer van de baron. "Jij! Jij was het!", roept je vrouw ineens uit. "Jij hebt die heksenspullen in mijn huis geplaatst en de mannen van de baron op me afgestuurd!"

In dit deel kreeg je de keuze om Gerard wel of niet te helpen.

- Wanneer je koos om Gerard niet te helpen haal je de binnendoos uit de doos, draai je deze om en lees je 'Einde A'.
- Wanneer je koos om Gerard wel helpen lees je verder.

Doel: Gebruik het briefje van Gerard om de code van de poort te vinden.

De code van de poort is verspreid door het kasteel en wordt bewaakt door:


A De ridder met de vlag	C Baron Richard zelf
B Een slang	D Een ex-gevangene

HL

Bekijk het kasteel op de gehele puzzel aandachtig om de 4 beschreven 'bewakers' te vinden.

A. De ridder met de vlag



De ridder heeft een parallellogram op zijn schild. Dit is het deel van de code die hij bewaakt.
A = 

B. Een slang



In de trofeekamer bevindt zich een opgezette slang.
B = 6

C. Baron Richard zelf



In de schatkamer hangt een portret van een man. In het verhaal in deel 4 wordt benoemd dat de man op het portret baron Richard is.

De baron steekt 3 vingers op:
C = 3

D. Een ex-gevangene



De bovenste kamer van de toren, waar je vrouw opgesloten zat, wordt gebruikt als de gevangenis van het kasteel. Aan de muur tegenover de plek waar de vrouw vastgebonden zat, is nog een stel ketens zichtbaar. Een gevangene die daarmee ooit vastgeketend was, heeft voor elke dag dat hij vastzat een streepje in de vloer gekerfd.

De ex-gevangene heeft 6 streepjes in de vloer gekerfd:
D = 6

CODE DEEL 6: A = , B = 6, C = 3, D = 6



Converteer de code van deel 6 met de Puzzel Decoder en krijg het symbool:



Haal nu de binnendoos uit de doos, draai deze om en lees 'EINDE B'