

ESCAPEROOM ONTSNAPT



HALLO!

Tof dat je deze escaperoom wilt gaan spelen!
In deze handleiding wordt de escaperoom stap voor stap uitgelegd.

Allereerst een korte algemene introductie op de escaperoom als spel. Met daarin ook enkele algemene tips. Daarna volgt een uitleg over deze specifieke escaperoom: ONTSNAPT. Tenslotte zijn de verschillende spelelementen toegevoegd.

Mocht je vragen hebben over deze escaperoom of wil je weten wat Verbuilding nog meer te bieden heeft? Stuur een e-mail naar: info@verbuilding.nl of bekijk de site: www.verbuilding.nl

Tenslotte: deze escape room wordt je gratis aangeboden maar kost ons natuurlijk wel wat! Ook bij Verbuilding komen er op dit moment geen aanvragen voor escape rooms binnen en voelen we de gevolgen van de Coronacrisis.

Dus: ben je enthousiast over deze escaperoom en wil je dat laten zien? Dan wordt een financiële bijdrage erg gewaardeerd. Dit kan op 2 manieren.

- 1) stort jouw bijdrage op het volgende rekeningnummer:
NL90 ASNB0772 930171 t.n.v. J.W. Van Tienhoven
onder vermelding van ONTSNAPT.
- 2) Stuur een mailtje naar info@verbuilding.nl en vermeld daarin het bedrag dat jij deze escaperoom waard vindt. Je ontvangt dan een Tikkie en kunt zo gemakkelijk een bedrag overmaken.

Bij deze een richtbedrag per gespeelde escape room: €12,50

Alvast hartelijk dank.
Veel speelplezier en verbeelding toegewenst!

**NAMENS VERBUILDING,
JAN-WILLEM VAN TIENHOVEN**

DE ESCAPEROOM

Tijdens het spelen van een escaperoom worden de spelers opgesloten in een ruimte. Door middel van het oplossen van puzzels, vragen en raadsels kunnen zij 'de sleutel' vinden om te ontsnappen. Dit ontsnappen moet binnen een bepaalde, vooraf afgesproken, tijd gebeuren. Vaak is dit een uur, in dit geval kan er ook gekozen worden voor een kortere spelduur. Bijvoorbeeld 30 of 45 minuten.

Het opgesloten zijn is maar relatief, omdat er altijd de mogelijkheid is om in geval van nood weg te komen en sommige kamers zijn niet gericht op ontsnappen, maar op het ontdekken van een geheim, schat of het ontrafelen van een mysterie. In alle gevallen blijft staan dat dit binnen een bepaalde tijd dient te gebeuren.

Deze escape room eindigt met het ontdekken van een geheime boodschap. Wanneer de spelers deze boodschap via morsecode succesvol doorgeven aan de spelleider zijn ze ONTSNAPT!

PUZZELS

De escaperoom bevat een vijftal puzzels met als uitkomst een cijfer of cijferreeks. Alle cijfers van de vijf puzzels vormen samen een cijfercombinatie. Deze combinatie staat voor een geheime boodschap die ook in de ruimte te vinden is. Om te kunnen ontsnappen moeten de kinderen door middel van morsecode, verstuurd per (zak)lamp, de geheime boodschap doorgeven aan de spelleider.

De puzzels verschillen in moeilijkheid. In de meeste gevallen zullen eerst een aantal elementen bij elkaar gezocht moeten worden voordat de puzzel opgelost kan worden. Afhankelijk van je groep en de ruimte kan je zelf bepalen hoe goed je de verschillende onderdelen wilt verstoppen. Hiermee kan de speeltijd van de escaperoom dus ook verlengd of ingekort worden.

In de speluitleg vind je per spel een beschrijving en het te vinden cijfer of de te vinden cijferreeks. Onderaan zijn de afzonderlijke puzzels te vinden.

Bedenk van te voren hoe je wilt checken of het de spelers zelfstandig lukt om het spel te spelen. Wellicht hebben ze af en toe een aanwijzing nodig. Bij een grote kamer, kan je zelf ook mee de kamer in. Bij een kleinere speelruimte kan je er voor kiezen om buiten de kamer te wachten. Spreek af welk teken gegeven wordt (bijv. 3x kloppen op de deur) wanneer hulp nodig is. Daarnaast kan je ervoor kiezen om halverwege of om de 10 minuten door te geven, hoeveel speeltijd er nog is.

DOELGROEP EN GROEPSGROOTTE

ONTSNAPT is het meest geschikt voor kinderen uit groep 6-8 van de basisschool.

Het spel kan met 2-6 kinderen gespeeld worden.

Wanneer je er voor kiest om het met een grotere groep te spelen is het risico aanwezig dat sommige kinderen niks te doen hebben of dat kinderen elkaar in de weg lopen tijdens het spelen. Wil je toch met een grotere groep spelen? Neem dan een tweede escaperoom en verdeel de groep in tweeën.

SPEELRUIMTE

De ruimte om deze escaperoom te spelen, hoeft niet aan veel eisen te voldoen. Het kan een woonkamer, schoolklas of clubruimte zijn. De spelers moeten zich er in kunnen bewegen, zonder dat je elkaar snel in de weg loopt. Idealiter is er de mogelijkheid in de ruimte om wat puzzels te verstoppen, bijv. onder een tafel of stoel, tussen boeken, onder een kleed of achter een schilderij. Dat maakt het extra leuk. En wees natuurlijk vooral ook zelf creatief :).

SPELUITLEG

In ONTSNAPT komen de spelers een verlaten schuilplaats van het verzet binnen. De verzetsgroep moest halsoverkop vluchten vanwege het gevaar om ontdekt te worden. Bij het vertrek zijn enkele belangrijke dingen niet meegenomen. Aan de spelers de taak om deze spullen op te halen, maar belangrijker nog om de geheime code die deze spullen bij zich dragen te ontcijferen. Deze code waarschuwt alle leden van de verzetsgroep voor gevaar, zodat ze op tijd aan ontdekking kunnen ontsnappen.

De puzzels gaan over enkele kenmerkende momenten of aspecten van de Tweede Wereldoorlog. Zo komen onder andere D-Day, voedselbonnen en een verzetskrant langs.

De puzzels hoeven niet op chronologische volgorde gemaakt te worden. Ze kunnen los van elkaar opgelost worden.

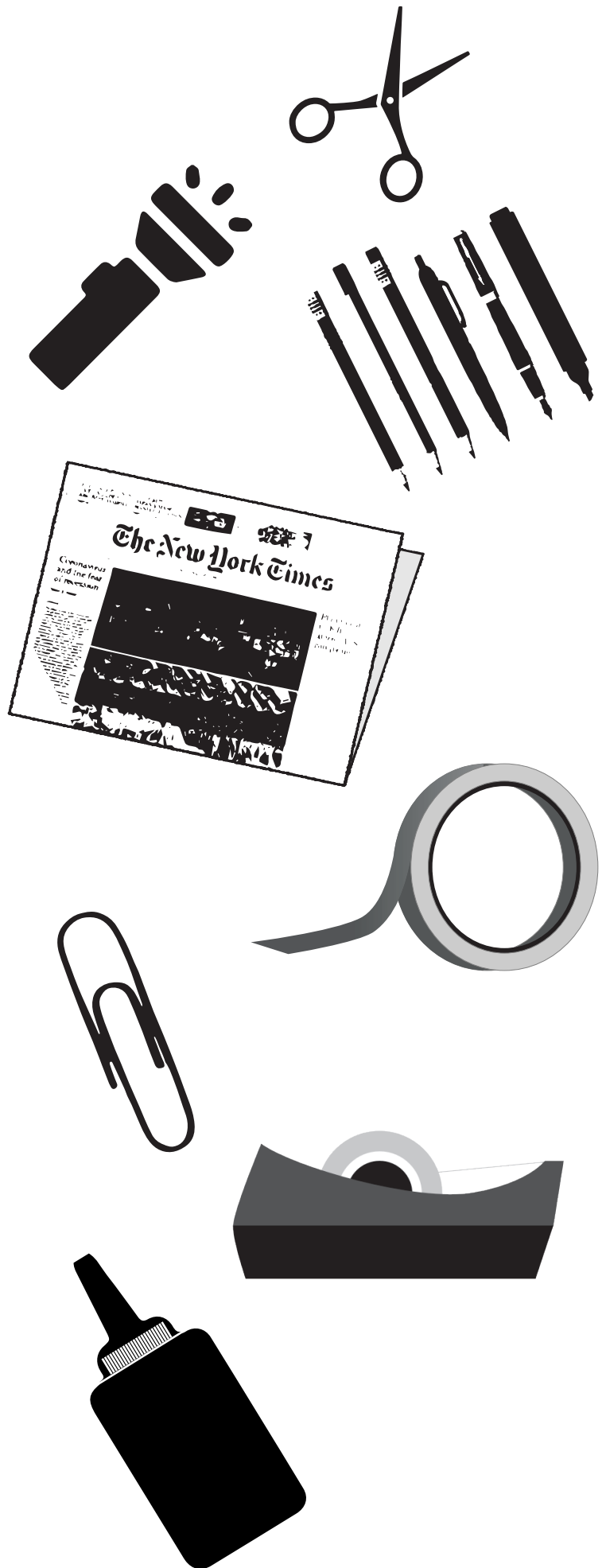
Zoals gezegd is de oplossing van elke puzzel een cijfer of een cijferreeks. In de kamer is een briefje met een aantal langere cijferreeksen te vinden. Een van deze cijferreeksen staat voor de geheime boodschap die de leden van de verzetsgroep waarschuwt voor gevaar. Door de puzzels op te lossen komen de spelers bij de enige juiste cijferreeks uit. Wanneer de morsecode is gevonden kunnen de spelers de geheime boodschap (de cijferreeks) omzetten in morse en deze door middel van lichtsignalen communiceren.

Zijn de spelers gewend aan het spelen van een escaperoom, dan kan je een extra moeilijkheid inbouwen, door bijvoorbeeld 5 minuten straftijd te geven voor een verkeerd doorgegeven code. Zo zorg je er voor dat de spelers tot het einde blijven zoeken naar de juiste cijferreeks.

Benodigdheden:

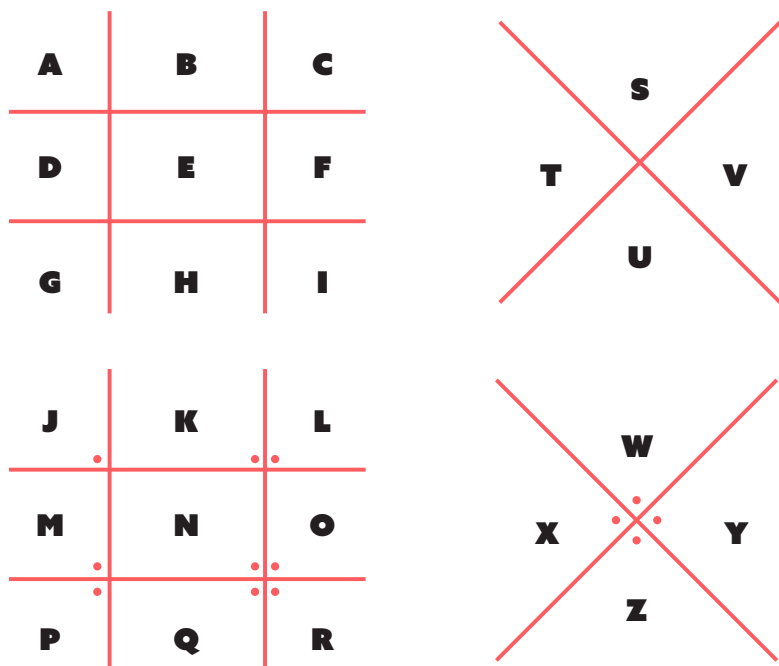
1. Schaar
2. (Zak)lamp
3. Pennen en/of potloden
4. Tape
5. Krant(en) of vuilniszak(ken)
6. Paperclip
7. Plakband
8. Lijm

TIP: Print de uitleg en het spel eerst uit voordat je verder leest. Pak vervolgens de puzzels bij de juiste uitleg om direct mee te kunnen kijken bij het lezen. Voorkom op deze manier veel heen en weer scrollen door het document.



PUZZEL 1 (D-DAY)

Het einde van de oorlog nadert. De geallieerden hebben voet aan land gezet in Frankrijk. Puzzel 1 draait om een kaart van Normandië waarop met diverse symbolen het verloop van D-Day staat afgebeeld. Tussen alle symbolen vinden de spelers ook een geheime code. Deze geheime code geeft het eerste getal uit de cijferreeks weer. Het juiste getal is: **Vijf** De geheime code ziet er zo uit:



Het juiste cijfer ziet er in codetaal dan als volgt uit:



Deze code staat op de kaart vlak onder de landingsstranden van de geallieerden.

Nodig: Kaart van Normandië en geheime code

PUZZEL 2 (VOEDSELBONNEN)

Deze tweede puzzel draait om voedselbonnen. Het verzet zorgde voor de distributie van (illegale) voedselbonnen. In de kamer zijn verschillende bonnen verstopt. Bonnen met verschillende kleuren en bonnummers. Knip de bonnen per drie uit, zo ontstaan stroken van drie bonnen die verstopt kunnen worden. De spelers vinden ook een leeg vel waarop de bonnen in de juiste volgorde gelegd moeten worden. De juiste volgorde is van het laagste nummer linksboven naar het hoogste nummer rechtsonder. Wanneer de bonnen in de goede volgorde liggen zien de spelers dat door de verschillende kleuren van de

bonnen er een getal is ontstaan. Dit getal hebben ze nodig voor hun cijferreeks. Het getal dat ze zoeken is: **Zeven**

Nodig: Voedselbonnen (eerst uitknippen voordat je ze verstopt), Leeg vel om de bonnen op te leggen. Eventueel lijm om de bonnen te plakken.

PUZZEL 3 (VERZETSKRANT)

In de oorlog ontstonden ook verschillende verzetskranten. Deze werden illegaal gedrukt en verspreid. In de ruimte ligt ook nog een exemplaar van zo'n verzetskrant. Wanneer de spelers de krant lezen, vinden ze een verslag van operatie Market Garden. Dit verslag is zo opgebouwd dat de namen van verschillende plaatsen, waar om gestreden werd, langskomen. Dit zijn: Renkum, Wolfheze, Arnhem, Nijmegen, Overasselt en Groesbeek. Wanneer de spelers op de kaart van de operatie een ononderbroken lijn tekenen tussen deze plaatsen, op volgorde van het artikel, vinden ze een cijfer. (zie afbeelding hieronder, voor de juiste oplossing.)

Het cijfer is: **Twee**

Nodig: verzetskrant, kaart van Operatie Market Garden, potlood of stift



PUZZEL 4 (PERSOONSBEWIJZ)

Puzzel vier draait om vervalste persoonsbewijzen. In de ruimte vinden de spelers enkele vervalste persoonsbewijzen. (Verstop de documenten bij elkaar. Verbind ze met de paperclip) Deze zijn bijvoorbeeld voor onderduikers of leden van de verzetsgroep. De opdracht is om deze bewijzen te vinden en mee te nemen, maar vooral om ze goed te bekijken. Er staan namelijk gekleurde letters op. Deze letters corresponderen met een tabel (zie hieronder). In deze tabel zijn de gekleurde letters gelinkt aan een getal. De gekleurde letters in de persoonsbewijzen vormen dus samen een cijferreeks. In de drie persoonsbewijzen vinden de spelers een **groene M**, een **gele W** en een **rode A**. De juiste reeks is: **Drie, Drie, Een**

Nodig: tabel met kleurcode, uitgeknipte persoonsbewijzen, paperclip

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rood	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Groen	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Geel	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
Blauw	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Zwart	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Oranje	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
Paars	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
Roze	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B

PUZZEL 5 (AVONDKLOK)

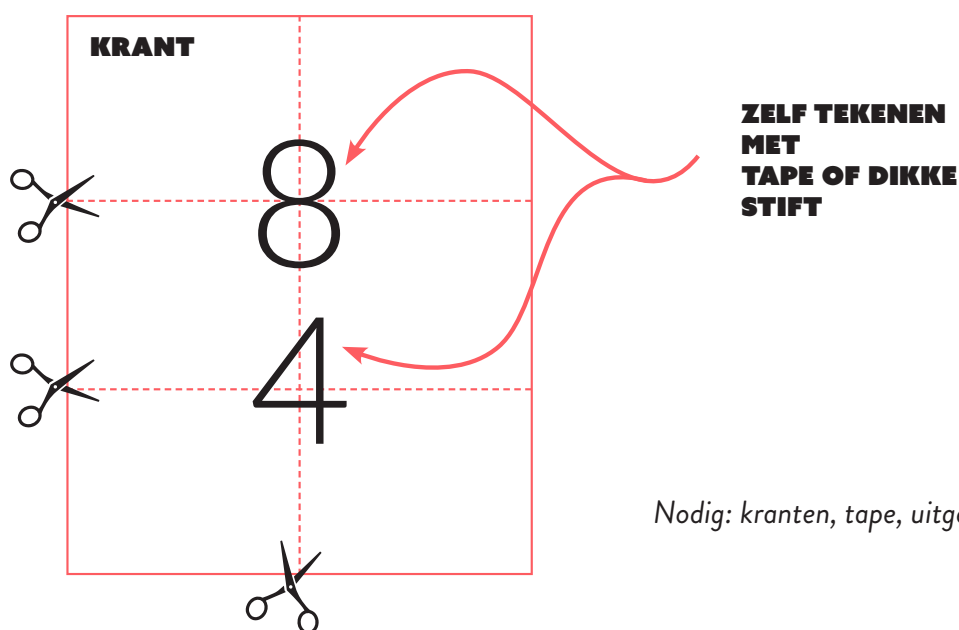
In deze vijfde puzzel moeten de spelers de ruimte verduisteren. Gedurende de oorlog moesten gebouwen zoveel als mogelijk verduisterd worden om zo de bommenwerpers van de geallieerden geen kans te geven zich te oriënteren. Voor een verzetsgroep ook belangrijk om je schuilplaats te verduisteren om zo niet op te vallen. Het verduisteren in de escaperoom hoeft niet perfect en ook niet compleet. Het gaat erom dat de spelers in ieder geval één raam proberen te verduisteren met kranten of vuilniszakken (verder genoemd als “kranten”).

De kranten worden verstopt in de ruimte en de spelers moeten die eerst zoeken. Zorg ervoor dat het raam afgeplakt moet worden met tenminste drie losse stukken krant.

Plak of schrijf voordat je de kranten verstopt de bijbehorende cijfers (**8** en **4**) op de randen van de krant, op zo'n manier dat de cijfers op twee delen van de krant vallen (zie voorbeeld hieronder). Doe dit met afplaktape of met een dikke stift.

Moelijker maken voor de spelers? Gebruik dan geen drie stukken krant, maar bijvoorbeeld zes (zie stippellijn)

De cijfers die gevonden moeten worden zijn: **Acht** en **Vier**



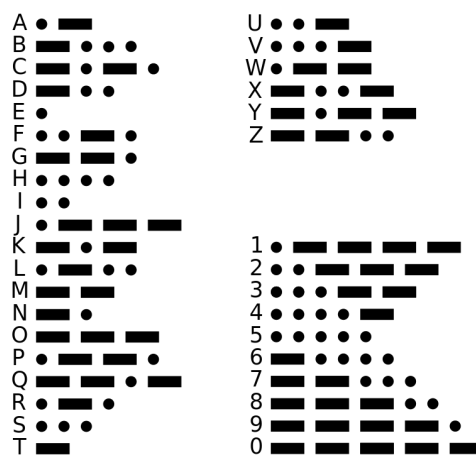
Nodig: kranten, tape, uitgeknipte cijfers, eventueel lijm.

EINDPUZZEL (MORSECODE)

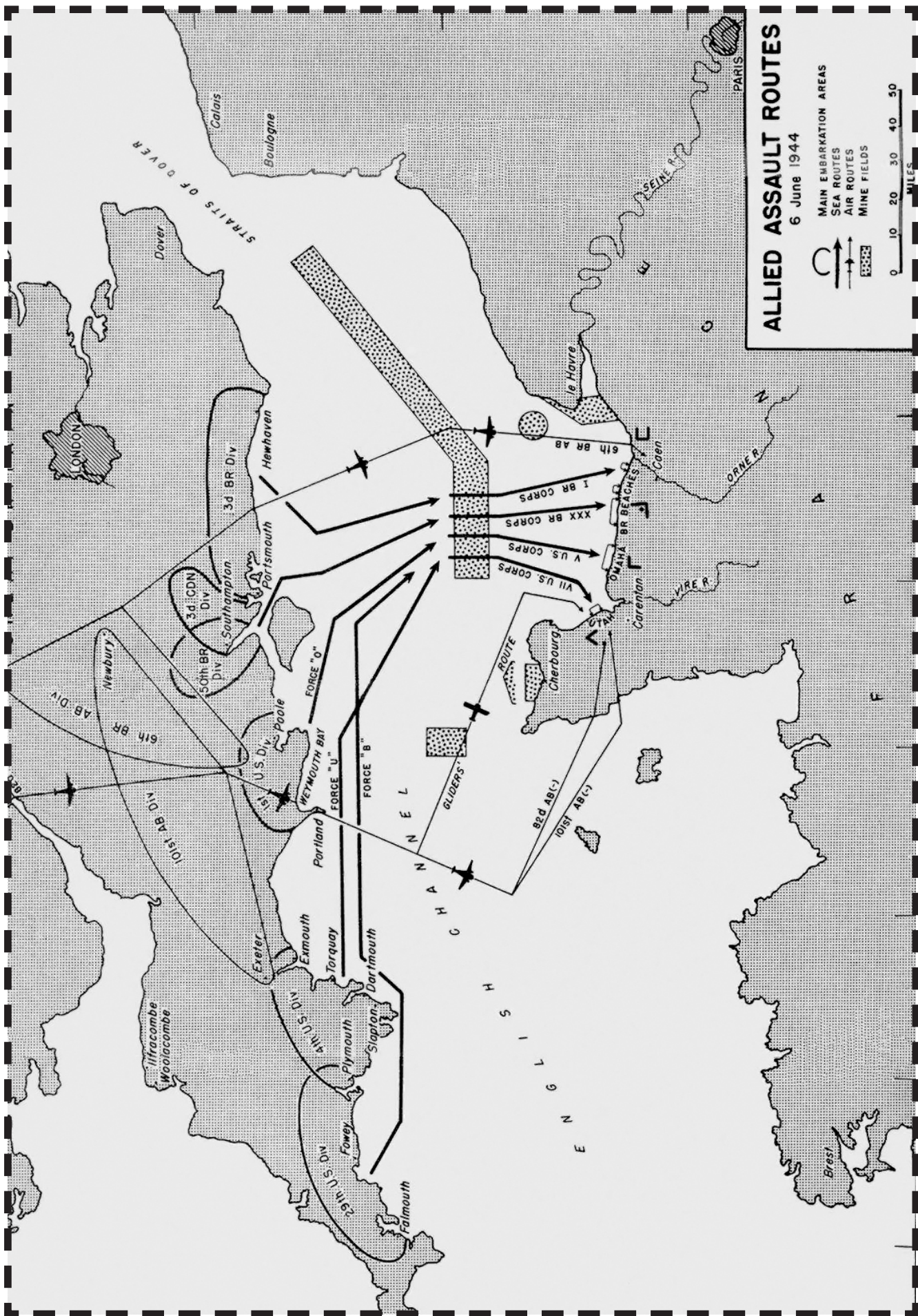
Wanneer de spelers de vijf puzzels goed hebben opgelost hebben ze de volgende cijfers verzameld: 5-7-2-3-3-1-8-4.

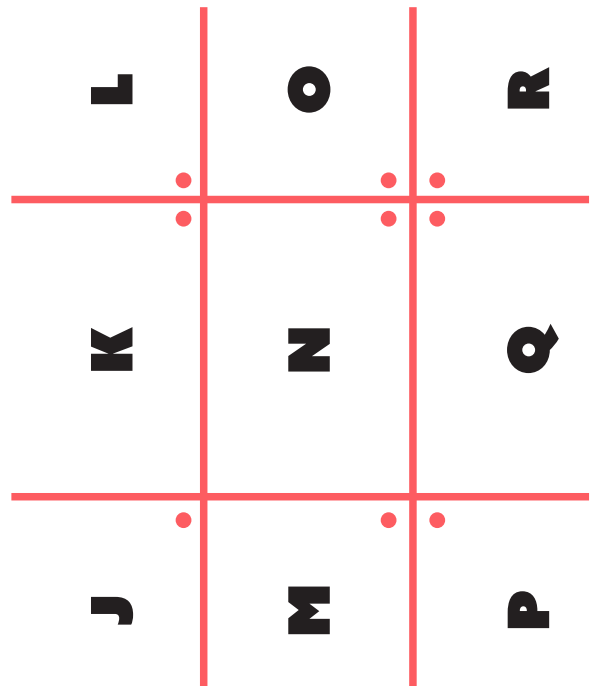
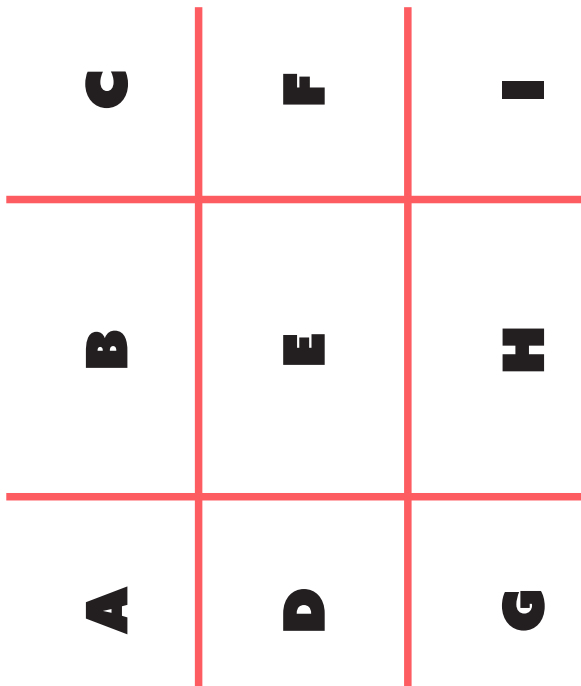
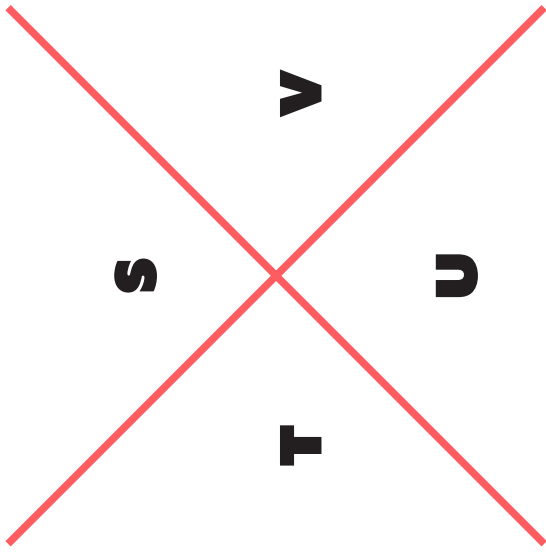
Met deze cijfers moeten de spelers als laatste een morsecode doorgeven met een lamp. De morsecode is verstopt in de ruimte. Met deze code kunnen de spelers ontdekken voor welke lichtsignalen de cijfers staan. Morse werkt met korte en lange signalen. Een punt is een kort signaal een streep een lang signaal. Afhankelijk van de code moet de lamp dus steeds kort of lang aan.

Nodig: morsecode, (zak)lamp,



PUZZEL 1 - KAART NORMANDIË





PUZZEL 2 - VOEDSELBONNEN

Aardappelen 530	Aardappelen 531	Aardappelen 532	Aardappelen 533	Aardappelen 534	Aardappelen 535
Aardappelen 536	Aardappelen 537	Aardappelen 538	Aardappelen 539	Aardappelen 540	Aardappelen 541
Boter 542	Boter 543	Boter 544	Boter 545	Boter 546	Boter 547
Boter 548	Boter 549	Boter 550	Boter 551	Boter 552	Boter 553
Vleesch 554	Vleesch 555	Vleesch 556	Vleesch 557	Vleesch 558	Vleesch 559
Vleesch 560	Vleesch 561	Vleesch 562	Vleesch 563	Vleesch 564	Vleesch 565
Brood 566	Brood 567	Brood 568	Brood 569	Brood 570	Brood 571



PUZZEL 2 - VOEDSELBONNEN



VOEDSELBONNEN-ADMINISTRATIEFORMULIER

VRIJ ONVERVEERD

Op de daad komt het aan Eindelijk VRIJ?!

Gediciplineerd verzet is
onze eenige plicht

In ruim vier jaren strijd tegen
des Duitschen onderdrukking
is telkens weer gebleken, dat
het principiële, compromisseloo-
ze verzet de eenig moreel ge-
rechtvaardigde houding is. En
tevens, dat op den duur alleen
deze houding praktisch het
grootste resultaat geeft. De an-
dere, middelgaten en, kunstmannen
hebben op grond van hun be-
ginselen, de overtuigingsloosheid
den strijd gewonnen.

Niet wist de omstapgheden zoo ongespreid als nu. De „Arbeids-Raad“ is de meest verrijtende aadig op een volksbehoefte. Zelfs en gade en overvol steuren op die maan tot „vrijstaadig“ en „practisch“ handelen tot een slem „realisme“, dat ooskookt op het vogen van Auzwa en een tochten te reddet, wat et te reddet valt, door een principiele afwijking uit den weg te rone.

Zooals in 1941, bij de strijd tegen het Z.-Kantoorverhoor, bleef de verontschuldigende „apollonische“ overge hoogen ambtenaren en opstaand werkgerev. ingesloten. Het is mogelijk, dat hun bevelen goed zijn en het moeven van afgeleid en het. Het op het bijeen van het land. Wij hebben echter slechts rekening te houden met de gevolgen van het handelen. En die gevolgen zijn schadelijk, vooral voor ons als als voor het effect van onze strijd.

Die strijd wordt gevoerd op leven en dood. In de rijen van onze kamraden is 't het groote lager van het verzet vielen reeds de eerste slachtoffers. van de folk actie die tegen dezen veldheer, 't is onoverwinnelijk. Men heeft steld op het offer van hys leven is en een voorbeeld. Zoonen, en zijn het pederastieken als elken het ondergeschikte liet een actie aanvaardt of verdragen, die as, een strijd doornast, wie die actie ook voort.

De verzetsheroering in Nederland heeft zich uitmondend op het standpunt gesteld, dat elken vorm van medewerking aan de „Arbeits-Dienst“, ook het aanvaarden van

Gekrönt!

In alhoor Vlaanderen en Hollanden (Wacht heeft de bevolkingregiering, gebroeders), ontstond het oproep van eenen voor den volkenraad der arbeiders: "omgeloof te maken: in de Zoonen van de menschen, die nog te veel is van een bevolkingregiering: het Groot, van 'voor sommigen' en 'achter' op den dag worden, gemeld, staat er niet zo voor. De gewone mannen' verachten ook in Londen, Brabant, Vredeland, ter Zee, Bergische Hoek en Zoonen. En terwijl de Wanner der perge goet, te maken ook, of meer effenue bekennen over gekostdenen willen. De tijd tegen Syris Nijverheid, vreesde rechtssystemen, heeft deugd - op alle fronten.

Aanwake door ambassadeurs of werkgewen, oproepbaar is. In het beest van den strijd, dich zij want voor ons volk, dich zij was, elken Nedelgader samvondig van dat standpunt. Op groed van haar verleden, heet zij doortoe meerel het recht.

De Nederylandsche Regering
heeft zich op hetzelfde standpunt

Zóó antwoorde Amsterdam!

Vrijdag, 3 januari 11-45 eerste dag van de aanmelding van de mannen van 18 tot 40 jaar naar de gemeente 't Hart Duitsekerland, zijn 's avonds in de Spiegelsaal van de Muntentorren in Amsterdam, waar het Duitse consulaatgebouw voor de koudheid geschikt was, enige buizen ontstopt, waaraan een grote brand is het geluk ontsnakt. Het meldingsgebied ging met de afschietende meldingsduurzaamheid in vlammen op.

Tegelijkertijd also *Wie Nederlandersche handelingen van den vijand, die hij di wettelijke schulden niet verkanen waren, door medley van de verzuimbewijzing doodgelyken.* Vier andere Duitse schepen werden bij een schietpartij zwaar gewond.

Zondag dektop sprak de in de middag een boom in de Eendracht
van de Friesland, want de Duitse een kleine aanmelding
gevoel had.

De was het eerste bijeen van de Nederlandse verenigingsgroep op den heiligen vrees van Sisyphus.

De mannelijke Kamerdaners bevolking verklaarde zich, bismarckse schied, bij de afsluiting van de aanmeldingsperiodes lieken zich nog geen 5000 Kamerdaners aangemeld te hebben en voor het grootste deel waren dit nog mannen, die niet van „Anawak“ kwamen.

diezes Inquest heeft zich vergiet, bijz bij mende d'ontre manernde
slagen naar de afstehajke roepen kroms, doende de slager daertus her
sijn gel.

Komt er dan eindelijk een doorbraak in de bevrijding van ons Nederland? Gisteren zijn de geallieerde troepen begonnen aan een offensief op de belangrijkste bruggen in het oosten van ons land.

Groepen parachutisten van het Engelse en Amerikaanse leger landden achtereenvolgens in onder andere **RENKUM** -> **WOLFHEZE** -> dichtbij **ARNHEM** ->. Maar ook bij **NIJMEGEN** -> in de buurt. Zo wilden de Amerikanen via onder andere -> **OVERASSEL** -> **GROESBEEK** doorstoten. Door deze strategische plaatsen met elkaar te **VERBINDEN** hoopt de legerleiding het Duitse leger een belangrijke nederlaag toe te brengen!

Kijk voor het plan van onze geallieerde vrienden op de bijgevoegde kaart.

We houden voor u uiter-
aard goed in de gaten
hoe dit gewaagde plan
zich verder ontwikkelt.
We raden daarnaast aan
om Radio Oranje te
blijven volgen om zo
betrouwbaar nieuws te
krijgen over de stand
van zaken. De bezetting
zou nu wel eens heel
snel voorbij kunnen zijn!
Houd uw hoofd koel en
doe geen gekke dingen.
Het Nationaal verzet
maakt zich klaar om
daar waar nodig te
assisteren wanneer de
bevrijders ook het
westen van ons land
zullen naderen.

**Juist nu moeten we
elkaar steunen en voor-
zichtigheid betrachten.
De bezetter is tot het
laatst tot gekke dingen
in staat.**

Tot zover de berichtgeving over deze verassende wending in de strijd om ons geliefde Nederland.

De minister van Justitie:

Ik weet dat er onder 11 ook die
31 zeggen: „Waarom het allemaal
nog? Als ik die strooming aan-
kende, dan rood ik hier naar, maar
jant oordt ik haast kan, grijk ik den
werkrozet, den antekraat, den
polierman, den nyrkgever bij de
schoulersterroep ben too: Weiger,
weiger, want het haast! Weiger,
weiger. Aldit ik wég dat gj ook die
reij kint! De schiedinroet moet
kaskikken, moet kapot. Dit is de
wite schep die gj er op niet
geécht. Verstrekk geen gegéveft,
niet nupel geen gegéveft, zoek geen
metoefen, staag geen Aawisse.
Weiger!“





HANDTEKENING VAN GERECHTGEZ.	AANTERKENING VAN GEVEED GEZAG:	DEPARTEMENT VAN INMENSEN ZAKEN
 1 3170 CONTINUË	naam Gereldina ter Stal gebooren Haarlem woonplaats Dordrecht. handteekening	PERSOONSBEWIJS DEEN WERD HET GEVEED, IN HET INMENSEN ZAKEN De tot het bezit van dit bewijs gerechtigde is verplicht het te allen tijde bij zich te dragen en ongewerd te verkeren dan te leeren opvoeringsmaatregelen, althans aan alle ontvoerings of andere personen, door wie zult ingevolge eenig wettelijk voorschrift wordt verlangd. <i>Geldig gedurende vijf jaren</i> MISBRUIK WORDT GESTRAFT 1

HANDTEKENING VAN GERECHTGEZ.	AANTERKENING VAN GEVEED GEZAG:	DEPARTEMENT VAN INMENSEN ZAKEN
 1 3170 CONTINUË	naam Jannetje van der Walen gebooren Hoogeveen Woonplaats Narden handteekening	PERSOONSBEWIJS DEEN WERD HET GEVEED, IN HET INMENSEN ZAKEN De tot het bezit van dit bewijs gerechtigde is verplicht het te allen tijde bij zich te dragen en ongewerd te verkeren dan te leeren opvoeringsmaatregelen, althans aan alle ontvoerings of andere personen, door wie zult ingevolge eenig wettelijk voorschrift wordt verlangd. <i>Geldig gedurende vijf jaren</i> MISBRUIK WORDT GESTRAFT 1



HANDTEKENING VAN GERECHTDEELDE	HANDTEKENINGEN VAN GEVOEGD GEZAG	DEPARTEMENT VAN INNENLANDSCHE ZAKEN
  	naam <i>Benjamin Carodus Vervaeke</i> gebooren <i>Wierzyssum</i> woonplaats <i>Amsterdam</i> handteekening 	 PERSOONSBEWIJS DE IES HET BEZIT VAN DIT BEWIJS GERECHTIGD IS VERPLICHT HET IN ALLEN TIJDEN BIJ ZICH TE VOEGEN EN OPGEBODENDE TE VERVOLGEN. IEDEREN DIE IEDEREN OPPERHOOFDSBESITZERS, ALHOEFT HAN ALLE ONTTOEGEN OF ANDERE VERBODEN, DOOR WIE DIT IS AFGEGEVEN, EENIG WETTELIIK VERPLICHT WORDT VERVOLGD. <i>Geldig gedurende vijf jaren</i> MISBRUIK WORDT GESTRAFT

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Rood	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Groen	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
Geel	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D
Blauw	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Zwart	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Oranje	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H
Paars	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
Roze	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B



CIJFERREEKSEN:

1 - 1 - 7 - 3 - 3 - 2 - 8 - 4

5 - 7 - 2 - 3 - 5 - 1 - 8 - 4

5 - 7 - 2 - 3 - 3 - 1 - 9 - 4

7 - 7 - 5 - 8 - 6 - 1 - 8 - 4

5 - 7 - 2 - 3 - 3 - 1 - 8 - 4

6 - 7 - 2 - 3 - 3 - 8 - 4 - 9

10 - 7 - 2 - 5 - 6 - 3 - 8 - 4

2 - 3 - 3 - 1 - 5 - 7 - 4 - 6

INTRO VOOR DE SPELERS

Makkers,

Het is september 1944 en de 2e Wereldoorlog lijkt een beslissende periode in te gaan. Het Duitse leger wordt steeds verder teruggedrongen en Nederland lijkt elk moment bevrijd te kunnen worden. In deze periode is het Nederlands verzet actief om de bevrijders te helpen in hun strijd tegen de bezetter. Maar ondanks dat Duitsland een verloren strijd lijkt te vechten blijven ze nog steeds gevaarlijk. Het verzet moet dan ook nog steeds opletten. In deze periode vallen jullie het verhaal binnen...

Jullie staat een lastige en gevaarlijke missie te wachten. Het hoofdkwartier van onze verzetsgroep is waarschijnlijk ontdekt. We zijn zo snel mogelijk gevlucht en gelukkig is iedereen die aanwezig was ontkomen.

Er zijn alleen twee problemen. In onze haast zijn we verschillende belangrijke spullen vergeten. Documenten en informatie die we nodig hebben om ons verzet tegen de bezetter door te kunnen zetten. Daarnaast is nog niet iedereen van de verzetsgroep op de hoogte van het gevaar. Sommige leden zijn onderweg naar deze plek voor onze wekelijkse vergadering.

Aan jullie de opdracht om zo snel mogelijk alles te verzamelen wat we zijn vergeten.

Maar vooral om onze makkers te waarschuwen dat zij niet de schuilplaats moeten binnen gaan! Hoe doen jullie dat? Verzamel alle materialen die hier onder genoemd staan.

Bekijk deze materialen goed, want ze bevatten een geheime code die alleen jullie kunnen ontcijferen. Deze code bestaat uit een aantal cijfers. Deze cijfers vormen samen een cijferreeks. De juiste cijferreeks vinden jullie ook in de ruimte. Deze staat tussen een aantal andere cijferreeksen. Vind de juiste cijfers en de morsecode zodat jullie met de aanwezige lamp in onze schuilplaats de rest van de groep kunnen waarschuwen! Zorg dat je de juiste cijferreeks vind, want een verkeerde code doorgeven kan verkeerd aflopen. Doe dit binnen de tijd, zodat jullie ook zelf kunnen ontsnappen!

En belangrijk: Vergeet niet om de ruimte te verduisteren! Zo kunnen jullie veilig aan de slag. Kranten of vuilniszakken zijn hiervoor ook aanwezig. Zoek dat dus zo snel mogelijk op!

Heel veel succes en hopelijk tot snel!

Oranje Zal Overwinnen!

Kaart D-Day Normandië

Voedselbonnen

Verzetskrant

Persoonsbewijzen

~ niet vergeten: VERDUISTEREN

