

Benjamin Bouwyn, Rémi Prieur en Mélanie Vives



# GAME

Weet jij te ontsnappen...

aan  
deze **3**  
avonturen?

UITGEVERIJ LUITINGH-SIJTHOFF





## Wat is een *escape game* ?

Kruip in de huid van inbrekers in een bank of museum, van gevangenen in een lugubere cel, van detectives die mysterieuze verdwijningen onderzoeken... *Escape games* zijn een fenomeen! Overal in Nederland openen *escape rooms* de deuren. Het principe? Jij en je team zitten opgesloten in een ruimte met een bepaald thema. Jullie doel is te ontsnappen en dat doe je door de ruimte goed te doorzoeken, raadsels op te lossen, codes te ontcijferen en geheime mechanismes in werking te zetten. En dat in minder dan zestig minuten!

Familie, vrienden, collega's; *escape games* zijn voor iedereen. Ze vereisen in principe ook geen speciale kennis: je lost de raadsels op met logica en teamwork. Observatie, samenwerking en communicatie zijn de sleutels tot een geslaagde ontsnapping.

In computergames bestaat het fenomeen natuurlijk al langer. Eind jaren zeventig verschenen de eerste *text adventures*, later gevolgd door *point and click adventures*. Daarin kroop je meestal in de huid van iemand die vastzat in een hermetisch gesloten kamer. Door op objecten te klikken (lampen, tafels, bureaulades) kreeg je aanwijzingen. Elk gevonden item opende de deur naar nieuwe puzzels, totdat je de uitgang gevonden had.

In 2007 ging het concept voor het eerst live, in een echte ruimte, met echte decors. SCRAP Corp. creëerde de eerste *real escape game* in Kyoto, Japan. Twee jaar later verschenen de eerste *escape rooms* in Europa. De eerste Nederlandse *escape room* opende in mei 2013 de deuren, in Bunschoten. Inmiddels zijn er meer dan vierhonderd *escape rooms* in heel Nederland.

*Escape games*: er is geen ontkomen meer aan!

Dit boek is een eindpunt. We zijn snel verliefd geworden op escape games. Na meer dan tweehonderd kamers getest te hebben in Frankrijk en de rest van de wereld, wagen we ons aan het maken van onze eigen game. We hopen dat je plezier zult hebben met onze raadsels, met de drie verschillende werelden die we gecreëerd hebben en met het ontwijken van onze valstrikken!

We willen graag Loïc heel hartelijk danken, zonder wie deze pagina's misschien niet bestaan zouden hebben, evenals Melissa, de mensen die onze bètaversie hebben getest (Clémence van Epsilon Escape, Guillemette, Michaël, Christophe, Elie, Jérémie, Romain van Lock Academy), Véronique, Irène en onze figuranten.

Benjamin Bouwyn, Rémi Prieur en Melanie Vives

# Het spel gaat beginnen!

Over enkele seconden mag je proberen de raadsels op te lossen die wij voor je bedacht hebben. Dit zijn de drie spelregels:

## 60 minuten

Dat is de tijd die je hebt voor elke missie. Zodra je begint met het lezen van de inleiding: start de klok!

## Let op!

Dit boek lees je niet op de normale manier. De avonturen volgen niet de gebruikelijke paginanummering. Pas wanneer je goed oplet en het raadsel oplost, ontdek je op welke pagina je verder moet lezen voor de rest van het avontuur.

## Noteer

Stort je niet in deze avonturen zonder de basisuitrusting van de escape gamer: een scherp potlood en een gummetje! Aan het einde van het boek is ruimte voor aantekeningen.

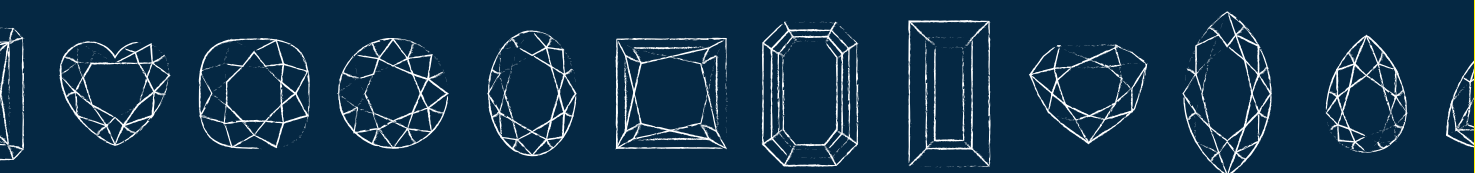
# Inhoud

## De schat van Lodewijk XVI

pagina 11

Het is het jaar 1792. De Franse Revolutie is in volle gang en koning Lodewijk XVI zit gevangen in de Tour du Temple in Parijs. Een koningsgezinde groepering heeft je opdracht gegeven de waardevolste kroonjuwelen te stelen. Een eerste poging mislukte, je bent gevangengezet.... Je hebt 60 minuten om te profiteren van de wisseling van de wacht, de diamanten te vinden en te maken dat je wegkomt.

*Voor dit avontuur heb je vooral je gevoel voor logische deductie nodig, je observatievermogen, een vel papier en een potlood. Houd eventueel een rekenmachine bij de hand.*



## De Medusa-code

pagina 68

Je bent een van de leden van Anonym, het beroemde hackerscollectief dat opkomt voor de vrijheid van meningsuiting. Jullie werken aan een project dat de wereld op z'n kop zal zetten... Maar niet iedereen is daar blij mee. Dacht je nou echt de avond rustig op de bank te kunnen doorbrengen? Pas op! Het aftellen is begonnen!

**Let op: voor dit avontuur heb je toegang nodig tot het internet via een computer, tablet of smartphone. Een passer kan ook handig zijn.**



Hoe beter promotie maken binnen de recherche dan door de grootste seriemoordenaar van de afgelopen vijf jaar achter slot en grendel te zetten? Een vervallen parkeergarage, een lijk, bloed... Je hebt een uur de tijd om de zaak op te lossen, voordat je collega's arriveren en deze promotiekans verkeken is. Je daalt, met je hand op je dienstwapen, langzaam de akelige trappen af en stort je in de duisternis...

*Behalve potlood en papier heb je voor dit avontuur verder alleen je speurneus nodig.*



## Hulp nodig?

Net als in de live escape games geldt: als je vast komt te zitten, kun je altijd nog een hint krijgen of terugvallen op de volledige oplossing.

Hints

pagina 95

Oplossingen

pagina 101

Aantekeningen

pagina 113