



DOOS VAN PANDORA

Handleiding en spelregels
voor de spelleider

Inleiding

De doos van Pandora' is een spel dat gebaseerd is op het principe van escape rooms. Door het oplossen van raadsels, vragen en opdrachten moet je als groep binnen de tijdslimiet de houten doos openkrijgen. Die is op een speciale manier opgebouwd, waarbij het kleinste detail en alle materialen van belang zijn. Zie niets over het hoofd of je slaagt er niet in om de volgende code te ontdekken. Samenwerking, stressbestendigheid, kalmte en gezond verstand zijn essentiële troeven.

Deze doos is door kwb ontwikkeld en is een spel voor 6 tot 8 deelnemers (per kist)

Lees aandachtig deze brochure zodat het spel volledig tot zijn recht komt

Veel spelplezier en hopelijk slagen jullie er in de kist te openen !

Spelverloop :

We geven hierbij enkele tips die er voor zorgen dat het spel goed zal verlopen :

a. Spelleider – scheidsrechter :

Deze persoon is van groot belang. Hij of zij bezit de oplossingen en codes van de kist. Dit heeft natuurlijk als gevolg dat deze persoon NIET kan deelnemen aan het spel en zal functioneren als scheidsrechter. Deze persoon zal dan ook de puntentelling voor zich nemen en kunnen bepalen wie het spel heeft gewonnen.

Het is dan ook de scheidsrechter die deze brochure bij zich zal houden en de groepen op weg kan helpen indien ze 'vast' komen te zitten.

b. Wedstrijdvorm :

Het spel bestaat er in om 10 codes te ontdekken in een bepaalde 'volgorde'. Dit wil zeggen dat van zodra een groep een bepaalde code niet kan vinden, ze vast komen te zitten. Daarom de rol van de scheidsrechter en deze brochure met oplossingen. Hij of zij zal de groep dan opnieuw op weg zetten zodat iedereen de kist 'volledig' kan openen

Het spel spelen we tegen de 'tijd'. Elke code is voorzien van opgelost te worden binnen de 15 minuten (gemiddeld) Wat dus wil zeggen dat een volledig spel ongeveer **twee uur** in beslag zal nemen. Aan de groep om een scherpe tijd neer te zetten.

Het is de scheidsrechter die de tijd zal controleren en zo kan bepalen wie er het spel wint.

c. Straftijd :

Wanneer een groep de code van een opdracht niet kan vinden, kunnen ze deze vragen aan de scheidsrechter. Echter, dan krijgt de groep 'straf tijd' aangerekend. We voorzien hiervoor een straf tijd **van 5 minuten per raadpleging** van de scheidsrechter om een oplossing van een code te bekomen.

d. Materialen en benodigdheden :

Als groep moet er weinig of niets 'extra' voorzien worden. Wel een aantal tips :

- Voorzie per groep een locatie (liefst apart lokaal) zodat de groepen elkaar niet storen bij het oplossen van de raadsels
- Voorzie wat kladpapier en schrijfgerief per groep.
- Een centrale 'klok' (uurwerk) kan de spanning alleen maar groter maken
- Wees zelf creatief !

In de kist zit alles wat de groep nodig heeft om alle codes te kraken !

Bij het einde van het spel vragen we om alle materialen in terug te plaatsen in de kist zodat we deze bij retour terug in elkaar kunnen steken voor de volgende reservatie.

**PLAATS ALLE MATERIALEN
TERUG IN DE KIST**

We geven u verder in deze brochure

- De codes per slot
- De materialen voorzien
- De oplossingen van de vragen, stap per stap !

Stap 1 : de kist



Opdracht :

Los de drie raadsels op en kom zo tot de code van het slot op de kist

Oplossing kist :

Raadsel 1 : water in de beker

Antwoord = beker **2**



Raadsel 2 : oplossing = **4**



Raadsel 3 : oplossing = **2**

(rij en kolom is 17 of 19)

7	4	5	3
1	6	3	7
3	8	1	7
6	1	8	?

Code voor slot kist is dus : **2 4 2**

Stap 2 = materiaaldoos



Opdracht :

Rangschik de plastic kaarten volgens de datum van gebeurtenis.

Oplossing materiaaldoos :

Neem de kaarten en leg deze volgens datum in geschiedenis. Maak de berekening van de cijfers op de achterkant van deze kaarten

Vandaag de dag nu

1.	9/11	2001
2.	Dood senna	1994
3.	Desert storm	1990
4.	Bende van nijvel	1985
5.	Landing op maan	1969
6.	Wereldtentoonstelling	1958
7.	D day	1944
8.	Inval polen	1939
9.	Eerste wereldoorlog	1918
10.	Gebroeders wright	1903
11.	Oprichting Belgie	1831
12.	Waterloo	1815
13.	Republiek frankrijk	1789
14.	Rubens	1532
15.	Jean darc	1431
16.	Julius Caesar	- 46 jaar

Lang geleden

Berekening achterzijde =

126 (code opent pot 1)

Stap 3 = POT 1



** Elke pot is voorzien van een nummer en een inleiding op de opdracht.

Opdracht : breek de morse-code

Oplossing Pot 1 :

Neem de piepschuim – balletjes en leg ontcijfer de code op de balletjes

N	O	O	D	N

U	M	M	E	R

Deze letters maken het mogelijk om het woord 'noodnummer' te vormen. Wat geeft dat de volgende code **112** is (opent pot 2)

Stap 4 = POT 2



Opdracht : lidkaarten

Oplossing Pot 2 :

In deze pot zitten 9 lidkaarten van kwb

Elke kaart is voorzien van 'gaatjes'

Deelnemers moeten elke kaart nemen en met de stift de gaatjes inkleuren

Hierbij moeten de kaarten op dezelfde plaats gelegd worden



Als alle gaten zijn ingekleurd verschijnt een getal

Namelijk **374** (opent pot 3)

Stap 5 = POT 3

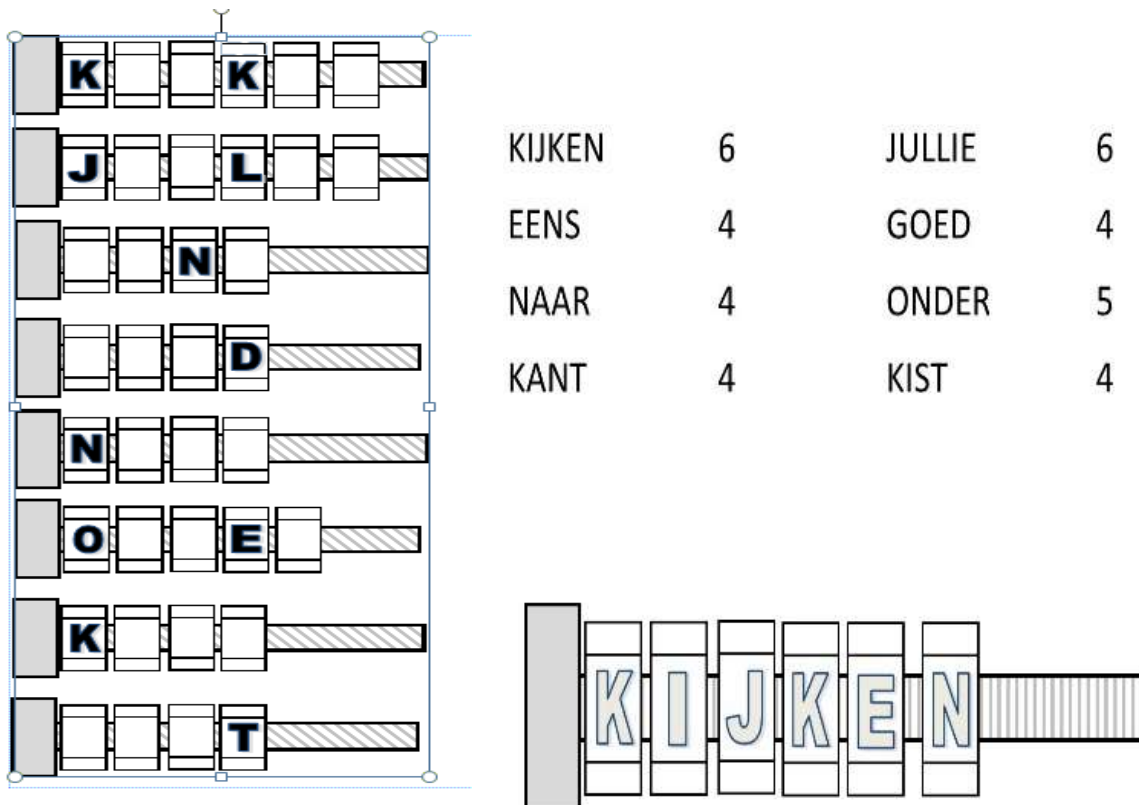


Opdracht : Moeren

Oplossing Pot 3 :

In deze pot zitten moeren op bouten gedraaid. Op de moeren staan letters. Doel is om per bout bepaalde woorden te maken. Hulp is voorzien door een codekaart.

hulpkaart :



The diagram shows a 6-bolt puzzle mechanism. On the left, a vertical frame contains six bolts. Each bolt has a nut with a letter. The letters are: Row 1: K, K; Row 2: J, L; Row 3: N; Row 4: D; Row 5: N; Row 6: O, E; Row 7: K; Row 8: T. To the right of the diagram is a list of words and their lengths:

KIJKEN	6	JULLIE	6
EENS	4	GOED	4
NAAR	4	ONDER	5
KANT	4	KIST	4

Below the list is a 3D perspective view of the puzzle mechanism with the word 'KIJKEN' formed by the nuts on the bolts.

Als deze woorden zijn gevonden en ze onderaan de kist kijken zien ze in braille het cijfer **758** (opent pot 4)

** braille-code is meegeleverd

Stap 6 = POT 4



Opdracht : Prikbord

Oplossing Pot 4 :

In deze pot zitten boekjes '1000 verhalen van kwb'. In de materiaaldoos vinden de deelnemers 5 kaarten met gaatjes.

Onderaan vinden ze het pagina-nummer.

Deze kaarten moeten dan op de juiste pagina gelegd worden en dan verschijnen er door de gaatjes letters en woorden.



Pagina 7 = neem het aantal apostelen

Pagina 13 = maal het aantal dagen in een week

Pagina 17 = deel dit door het aantal musketiers

Pagina 23 = vermeerder dit getal met 700

Pagina 38 = min het aantal dagen in een jaar

Het getal dat gevonden moet worden

is **363** (opent pot 5)

Stap 7 = POT 5



Opdracht : Zeekaart

Oplossing Pot 5 :

In deze pot een brief van Columbus en een zee-kaart + codekaart (afstanden)

De deelnemers moeten op de kaart een route uittekenen met de gegevens die ze vinden in de brief van Columbus (gradenboog + potlood)

Hierbij moeten ze afstanden meten, hoeken uitzetten om zo tot op een bepaald eindpunt te komen.

Het eindpunt is een 'vuurtoren' aan de andere kant van de wereld.



Vuurtoren welke het schip zal aandoen is

787 (opent pot 6)

Stap 8 = POT 6



Opdracht : Puzzelstukken

Oplossing Pot 6 :

In deze pot vinden de deelnemers 3 puzzels van 20 stukken. Als de puzzels gelegd zijn staat op de achterkant in code een zin. Volgende zinnen zijn na codering te vinden :

ALS BIJNAAM BEELZEBUB
(duivel)

HIT VAN IRON MAIDEN
(the number of the beast)

DIT NOEMT EEN TRIPLET
(drie cijfers)

CODE IS 666 = getal van de duivel
(met deze code opent men pot 7)

Stap 9 = POT 7



Opdracht : Allo,allo.....

Oplossing Pot 7 :

In deze pot vinden de deelnemers een kleine MP3speler met oortjes. Ook een codekaart en een 'noodenveloppe'.

Als iemand van de groep naar de mp3 speler luistert krijgt bij een aantal boodschappen te horen. Het antwoord op deze boodschappen verwerkt met de codekaart geeft de deelnemers een berekening waarvan de uitkomst dan de code is.

Allo, Allo

Dit is Londen U bent bijna op het einde van deze opdrachten, hou vol Wij sturen nu een aantal boodschappen van algemeen nut Opgelet de vijand luistert mee, daarom deze boodschap pen en gebruik uw codes **Boodschap aan de Familie De Groot :**

Als ik drink, sterf ik, zolang ik eet blijf ik leven..... **VUUR** UU=IE

Boodschap aan de Familie Degreef :

Haar afloop werd bepaald door een eerder moment van opwinding

KLOK OK=US

K=P

Boodschap aan de Familie Van Dessel :

Zoek de voorloper van zonneschijn

REGEN R=N

Boodschap voor de familie VanHove

Ook al heeft het één oog om te zoeken was er niets te vinden in de hooiberg

NAALD N=M -

D

Boodschap aan de familie Volders

Het heeft een been, maar het kan niet lopen.

Het heeft twee vleugels, maar het kan niet vliegen.

Het draagt een bril, maar het kan niet zien.

NEUS -E S=L

Vier + negen x nul = 0

De code is dan **000** (hiermee opent men pot 8)

Stap 10 = POT 8



Opdracht : Kaartleggen

Oplossing Pot 8 :

In deze pot vinden de deelnemers speelkaarten en een overzicht van het pokerspel. In elke pot hebben de deelnemers speelkaarten gevonden. Pas op het einde hebben ze 4x5 kaarten

Deze kaarten zijn genummerd en als men de nummers bij elkaar legt, dan krijgt men een combinatie uit het pokerspel.

Als ze dan de winnaar bepalen, de tweede, derde en de vierde krijgt men een combinatie van cijfers namelijk = 3241

Op het deksel vinden de deelnemers ook een speelkaart met de code !

Indien er een scheidsrechter is voorzien, is dit de code dat de groep moet komen melden

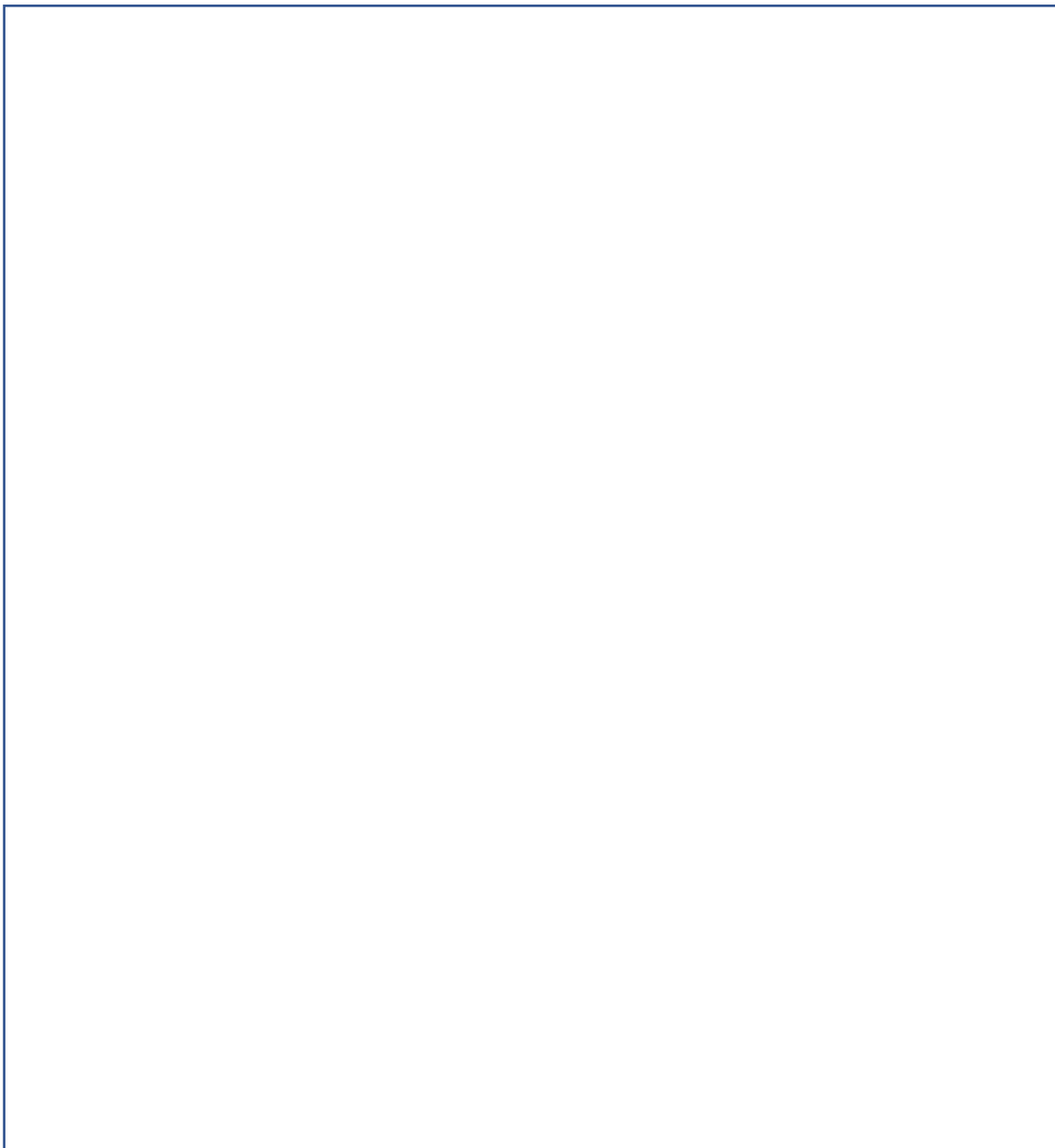
3241

Codes van alle sloten :

slot	merkteken	code
Slot kist	K	242
Pot 1	1	126
Pot 2	2	112
Pot 3	3	374
Pot 4	4	758
Pot 5	5	363
Pot 6	6	787
Pot 7	7	666
Pot 8	8	000
Deksel kist	kaart	3241

LOGBOEK :

Gebruik dit logboek om opmerkingen (fouten / gebrek aan materialen /) in te noteren zodat kwb deze als organisator kan opvolgen.

A large, empty rectangular box with a thin blue border, intended for logging observations or notes.