

Krimihuis

de spannende jacht op criminelen
van kelder tot zolder

Kijken, lezen, begrijpen en bewijzen aanvoeren

Voor 2 tot 4 spelers.

Als leesspel vanaf 8 jaar en voor in de logopedie vanaf 5 jaar.
Kinderen die nog niet kunnen lezen, worden de leeskaarten hardop en duidelijk voorgelezen.

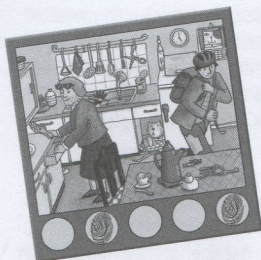
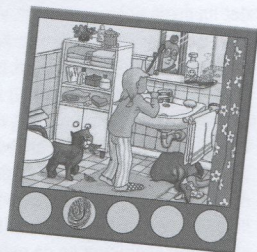
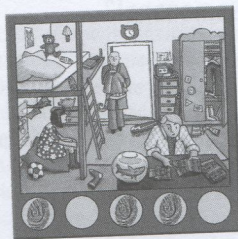
Auteur: Elisabeth Wilhelm · Illustrator: Vera Brüggemann

Let op: het Krimihuis wordt ook geleverd in de Benelux.

Het adres om het complete spel te bestellen:

K2-Publisher Nederland · Prins Hendrikstraat 37 · NL-2411 CS Bodegraven

www.k2-publisher.nl



Handleiding van het spel

Materiaal

- 1 spelbord
- 16 kamers (kelder, bijkeuken, fietskelder, 2 werkkamers, 3 keukens, 3 slaapkamers, 3 badkamers, 1 kinderkamer, 1 woonkamer)
- 32 leeskaarten
- 4 spelfiguren
- 1 cijferdobbelsteen
- 1 handleiding

Spelidee

Een huis met 4 verdiepingen, waarin mensen vreedzaam naast elkaar wonen, vindt een serie inbraken plaats, die opgelost moeten worden. De politie krijgt voor iedere inbraak schriftelijke tips over een ruimte, waarin ze aanwijzingen krijgen, die ze naar een andere kamer leiden, waar ze de oplossingen vinden en waar de inbreker gearresteerd kan worden. Hierbij worden begrijpend lezen, leestempo en lezen in delen bevorderd. Het laatste geldt vooral voor het lezen van namen, die niet in zijn geheel lezend begrepen of ontdekt kunnen worden. Maar ook het logisch denken, bewijzen aanvoeren en vertelvaardigheid worden getraind, waarbij de aanwijzingen naar de inbreker samengevoegd en de oplossing gemotiveerd moeten worden.

Opmerkingen

- Het nummeren van de kaarten van de kamers is alleen belangrijk voor de oplossingsvolgorde van de aanwijzingen en de daders en niet voor het bepalen van de volgorde bij het sorteren van het speelplan, omdat dit zelf in te richten en multifunctioneel is.
- Om het spel internationaal te kunnen gebruiken, worden op de afbeeldingen van de kamers Engelse namen gebruikt, zoals Top Secret, Password, Top Ten. Deze woorden moeten aan de spelers uitgelegd worden.

Doel van het spel

Er zijn twee spelvarianten:

- Variant 1, **Samenspel:** Ieder probeert zo vlug mogelijk de zolderkamer van het huis te bereiken.
- Variant 2, **Wedstrijdspel:** Ieder probeert zoveel mogelijk kaarten te winnen, totdat één medespeler aankomt in de zolderkamer.

Spelvoorbereiding

Eerst wordt het Dievenhuis door de medespelers ingericht met de kamerkaarten. De verdiepingen kunnen daarbij naar eigen inzicht en afwisselend worden ingedeeld. Daarom kunnen de inbraken ook meerdere keren gespeeld worden, omdat het onderzoek altijd weer andere richtingen opgaat. De leeskaarten worden met de leeskant naar boven op de stapel naast het huis gelegd.



Variant 1: „Samenspel”

Spelverloop: Aan het begin van het spel wordt er om de beurt met de dobbelsteen gegooid; wie het hoogste getal heeft, mag beginnen. Het parcours begint in de kelder onderaan. De spelers dobbelen zich al spelend langs het parcours van de kamer links onder naar de zolderkamer rechts boven. Komt een speler met zijn spelfiguur op een reeds bezette plaats, gaat hij naar de volgende lege plaats. Wie een oneven getal gooit, pakt een leeskaart, die hij zonder dat hij op de achterkant kijkt, voor zich neerlegt. Hij leest de opdracht voor en mag dan de kamer met aanwijzingen zoeken en daarna de oplossingskaart met de dader zoeken. Als hij hem niet vindt, mag hij iemand uit de spelersgroep kiezen, die met hem mee mag zoeken om hem te helpen. Als het gelukt is, mag hij als beloning dobbelen en zoveel plaatsen vooruit gaan, als de dobbelsteen aangeeft. Als de inbreker gevonden is, wordt de oplossing met de achterkant van de kaart vergeleken. Is de oplossing hetzelfde, zet de speler zijn spelfiguur op de rode stip onder de oplossing.

Variant 2: „Wedstrijdspel”

Spelverloop: Aan het begin van het spel wordt er om de beurt met de dobbelsteen gegooid; wie het hoogste getal heeft, mag beginnen. Het parcours begint in de kelder onderaan. De spelers dobbelen zich al spelend langs het parcours van de kamer links onder naar de zolderkamer rechts boven. Komt een speler met zijn spelfiguur op een reeds bezette plaats, gaat hij naar de volgende lege plaats. Wie een oneven getal gooit, pakt een leeskaart, die hij zonder dat hij op de achterkant kijkt, voor zich neerlegt. Hij leest de opgave voor, terwijl de medespelers zich omdraaien, om geen voordeel te hebben bij het zoeken. Vervolgens zoeken alle spelers om de inbreker te zoeken. Als het tot verschillende oplossingen komt, moet ieder zijn resultaat uitleggen, voordat de leeskaart op de oplossingskant omgedraaid wordt. Is de oplossing fout of onduidelijk, wordt het in de handleiding nagekeken. De leeskaart beslist dan, zonder dat de speler

Als hij niet terug kan, dobbelt hij nog een keer. Komt hij daarbij weer op een oneven getal, blijft hij op zijn plaats staan. Bij een even getal moet hij helaas terug. Iedere speler moet aan zijn medespelers uitleggen, hoe hij aan zijn oplossing gekomen is. Is de oplossing fout of onduidelijk, wordt het in de handleiding nagekeken. De leeskaart beslist dan, zonder dat de speler vooruit mag gaan. Voor sommige oplossingen zijn meerdere aanwijzingen nodig, anderen vind je ook zonder de kamers met de aanwijzingen. Deze moet dan maar als tweede opgave worden meegezocht. **Belangrijk:** De oplossing (van de dader) is altijd in een andere kamer te vinden dan de aanwijzingen!

Einde van het spel: Wie met de laatste worp in één keer de zolderkamer bereikt, is winnaar. Als de stapel kaarten op is, voordat je de zolderkamer bereikt hebt, heeft de snelste speler, dat is degene die het verste gekomen is, gewonnen.

vooruit mag gaan. Wie als eerste de goede oplossing heeft gevonden, mag de kaart houden en opschuiven naar de rode stip onder de oplossing.

Voor sommige oplossingen zijn meerdere aanwijzingen nodig, anderen vind je ook zonder de kamers met de aanwijzingen. Deze moet dan maar als tweede opgave worden meegezocht. **Belangrijk:** De oplossing (van de dader) is altijd in een andere kamer te vinden dan de aanwijzingen!

Einde van het spel: Het spel is afgelopen, als een speler met de laatste worp in één keer de zolderkamer bereikt heeft. Winnaar is de speler, die de meeste zaken (inbraken) heeft opgelost en daarmee de meeste kaarten heeft gewonnen. Het doel van het spel is ook bereikt, als de stapel kaarten op is.



Oplossingen voor de leeskaarten

Leeskaart 1 Nieuwe opdracht!

Dief Stefan werd op zijn vlucht gevolgd. Hij was met een fiets onderweg en kreeg toef een ongeluk. Nu moet hij in huis blijven. Vind hem en houd hem aan voor hij zijn buit verstoppen kan.

Leeskaart 2 Let op!

Inbreker Erik wordt in zijn werk gestoord. Hij kon een belangrijk papier waar op stond „Top Secret!” niet meer meenemen. Vind de inbreker en leg uit aan de politie waarom hij het moet zijn.

Aanwijzingen: Aan de fiets in kamer 1 (fietskelder) hangt een blauwe lap.

Oplossing: In kamer 2 (keuken) ontbreekt deze lap aan de broek van Stefan en hij draagt een fietshelm.

Aanwijzingen: In kamer 3 (werkkamer) ligt het papier „Top Secret!” en een groene handafdruk.

Oplossing: In kamer 4 (slaapkamer) heeft Erik dezelfde groene verf aan zijn vingers.

Leeskaart 3 Aan het werk!

De beroemde dief Enno Steelgraag heeft zich als oma met een zonnebril verkleed en is bezig om goed in het huis rond te kijken. Hij heeft al iets uit de badkamer meegenomen. Vind hem snel, zodat hij niet nog meer stelen kan. Wat heeft hij waar gestolen?

Aanwijzingen: In kamer 5 (badkamer) heeft een meisje, dat haar tanden poetst, nog maar één geruite pantoffel aan.

Oplossing: In kamer 2 heeft de oude vrouw met de zonnebril op haar voorhoofd de tweede pantoffel in haar hand.



Leeskaart 4 Direct begint het!

Op het laatste moment wordt er een overval verhinderd. De boef Ed Langvinger kon toch ontkomen. Zoek de dief, die zich net onder een bed verstoppen wil. Hij heeft onderweg in de kinderkamer een kledingstuk verloren.

Aanwijzingen: In kamer 6 (kinderkamer) ligt een rode sok op de grond.

Oplossing: In kamer 7 (slaapkamer) zijn onder het bed twee benen te zien, aan één voet dezelfde sok als in kamer 6.

Leeskaart 5 Help de politie!

Eddy Woesteling wil zijn bange oma dood laten schrikken, om de erfenis te krijgen. Hij heeft haar keukenmes met een rode kleur besmeurd zodat het er net uitziet of er bloed aan zit. Per ongeluk heeft hij zijn handschoen daar laten liggen. Hij kan zich niet herinneren waar hij hem verloren heeft en zoekt hem nu in het hele huis. Zoek het mes en vindt Eddy.

Aanwijzingen: In kamer 2 (keuken) ligt een bebloed mes op het aanrecht, daarnaast een zwarte handschoen.

Oplossing: In kamer 8 (woonkamer) zoekt Eddy onder de bank juist naar de verloren handschoen. De tweede handschoen heeft hij in zijn hand.

Leeskaart 6 Op zoek!

Op de vlucht heeft inbreker Ernst Sieraad zijn gereedschap in een kast verstopt. Daarbij heeft hij niet gemerkt, dat hij een deel van zijn buit verloren heeft en dat er een rode jurk tussen de kastdeur geklemd zit. Zoek hem!

Aanwijzingen: In kamer 4 (slaapkamer) zit een rode jurk tussen de kastdeur geklemd. Op de grond liggen twee parelsnoeren.

Oplossing: In kamer 9 (keuken) gaat Ernst Sieraad met een zak voorbij, waaruit een soortgelijke parelketting hangt.

Leeskaart 7 Pas op!

Om geen vingerafdrukken achter te laten, heeft Eddy Tas tijdens zijn diefstal witte handschoenen gedragen. Eén daarvan heeft hij tijdens zijn vlucht verloren. Houd de dief!

Aanwijzingen: In kamer 10 (badkamer) ligt een witte handschoen naast bankbiljetten op de grond.

Oplossing: In kamer 11 (badkamer) houdt Eddy achter zijn rug bankbiljetten verstopt. Aan de rechterhand draagt hij de tweede handschoen.

Leeskaart 8 Op zoek!

In het huis werd door bewoners een luid gerinkel gehoord alsof er een ruit gebroken was. Ga kijken, of er een ruit ingeslagen werd en wie de dader was.

Aanwijzingen: In kamer 9 (keuken) is er een ruit ingeslagen, bloed kleeft aan de glassplinters.

Oplossing: In kamer 12 (bijkeuken) verbindt een man zijn bloederige arm. Ook hier liggen met bloed besmeurde glassplinters op de tafel naast hem.

Leeskaart 9 Nieuwe opdracht!

Een bende breekt in het huis in om stiekem haren te stelen voor een pruikenmaker. De bendeleden dringen gewoonlijk binnen door een open deur of een open raam. Enzo Mafiozo is het al gelukt. Kijk uit waar gevaar dreigt en pak de bandieten op.

Aanwijzingen: In kamer 8 (woonkamer) staat een raam open, de wind beweegt de gordijnen. Op de vensterbank is een handafdruk in de aarde van de omgevallen bloempot te zien.

Oplossing: In kamer 13 (keuken) zit een man aan de tafel, waarvan zijn rechterhand met aarde besmeurd is en die een schaar in zijn linkerhand houdt.

Leeskaart 10 Let op!

Met getrokken revolver worden meerdere bewoners gedwongen hun spaargeld aan de rover Emiel Hebgraag te geven. Deze heeft het wapen daarna verstopt. Hij moet nog in het huis zijn. Zoek hem! Leg ook uit, waarom hij sindsdien een beetje hinkt!

Aanwijzingen: In kamer 14 (slaapkamer) ligt een revolver in de lade van het nachtkastje, op de grond zie je een zwart-witte schoen.

Oplossing: In kamer 15 (kelder) trekt een man een beeld uit een lade en bekijkt het. Uit zijn broekzak hangen bankbiljetten, hij draagt een zwart-witte schoen, de andere ontbreekt.

Leeskaart 11 Aan het werk!

De gifmengr Erwin Arsenicum heeft een fles met giftige vloeistof in huis neergezet. Vind hem, voordat iemand vergiftigd wordt en zoek de misdadiger!

Aanwijzingen: In kamer 5 (badkamer) staat een fles met gif (met doodskop) op de plank. In een borstel daarnaast zit rood, krullend haar.

Oplossing: In kamer 16 (werkkamer) kijkt Erwin naar een tweede fles met gif. Hij heeft rood, krullend haar.

Leeskaart 12 Het begint!

Elke, een meisje in een groene pyama, poetst net haar tanden. Zij heeft één van de tweeling Evert en Willem Vermomgraag gezien, die juist een overval in het huis wilde plegen. Zij kan nu aan de politie een goed beeld van de dader even. Jullie moeten haar helpen, voordat zij betrapt wordt en ook de tweede inbreker vinden, die zich in het huis verstopt heeft.

Aanwijzingen: In kamer 5 (badkamer) ziet Elke, als zij haar tandenpoetst, de vermomde inbreker Evert Vermomgraag in de spiegel en kan hem daarom beschrijven aan de politie.

Oplossing: In kamer 3 (werkkamer) verstopt Willem Vermomgraag zich, die dezelfde kleding draagt.

Leeskaart 13 Nieuwe opdracht!

Een bewoner van het huis heeft jullie door de telefoon gezegd, dat zijn kluis opgebroken werd. Zoek de kluis en het inbrekersgereedschap. Natuurlijk moeten jullie ook de dader zoeken!

Aanwijzingen: In kamer 16 (werkkamer) ligt in geopende kluis een tang en ook een rood-blauw gestreepte sjaal.

Oplossing: In kamer 14 (slaapkamer) doet net een man met rood-blauw gestreepte muts het raam open om te vluchten.

Leeskaart 14 Pas op!

Jullie hebben belangrijke tips over een geplande roofoverval gekregen. Zoek een blauwe telefoon om de politie in te lichten. Naast de telefoon moet nog een tip van de dader Eduard Lekkerbek liggen, die nog in huis is. Zoek hem!

Aanwijzingen: In kamer 16 (werkkamer) ligt naast de blauwe telefoon een bananenschil.

Oplossing: In kamer 1 (fietskelder) eet Eduard Lekkerbek net een banaan.

Leeskaart 15 Op zoek!

De teddybeer van Emmy is weg. Zij weet zeker, dat een inbreker hem gestolen heeft, je herkent de beer aan zijn ontbrekende oor. Wie kan de dief zijn?



Aanwijzingen: In kamer 6 (kinderkamer) zit de teddybeer van Emmy in een hoekje van het stapelbed. De dief moest hem daar op zijn vlucht laten liggen. Hij heeft sporen achtergelaten: de afdrukken van zijn schoenzolen.

Oplossing: In kamer 11 (badkamer) klimt de dief net uit het badkamerraam. Hij heeft dezelfde afdrukken van zijn schoenzolen, als die op het bed te zien zijn.

Leeskaart 16 Op zoek!

In huis moet de boze tovenaars Ekelinus actief bezig zijn. Zijn specialiteit is de Grote tovenaars: hij kan zich met toverkracht kleiner of groter maken. Op zijn nachtkastje staat een doodskop. In welke kamer woont hij en waar heeft hij zich nu net verstopt?

Aanwijzingen: In kamer 14 (slaapkamer) woont hij, want hij heeft daar zijn toverstaf op het nachtkastje laten liggen.

Oplossing: In kamer 10 (badkamer) heeft hij zich verstopt: hij heeft zich klein getoverd en is in een glas op de wastafel gesprongen. Zijn tovermantel heeft dezelfde kleur als de toverstaf.

Leeskaart 17 Help de politie!

Bankrovers hebben een zak met geld in een kamer verstopt. Eén van hen, de vrouwelijke bankrover Ella Bloempjes kon nog niet het huis uit. Zoek haar!

Aanwijzingen: In kamer 12 (bijkeuken) ligt een zak met geld in de wasmachine. Bovendien heeft Ella Bloempjes haar handtas vergeten.

Oplossing: In kamer 6 (kinderkamer) zit Ella Bloempjes op het bed. Haar jurk heeft hetzelfde patroon als haar handtas.



PROLOG

Olpener Straße 124 · 51103 Köln · Telefon 0221/66 09 10 · Fax 0221/66 09 111 · www.prolog-shop.de

Leeskaart 18 Pas op!

Een hond probeert een worst te stelen. Vind hem, voordat hij ermee weg kan lopen. Zijn bazin Erna Platvoet heeft hem daarvoor opdracht gegeven en wacht in een andere kamer op hem. Houd hem tegen totdat de politie komt.

Aanwijzingen: In kamer 15 (kelder) probeert een hond met rode halsband naar de worst te springen.

Oplossing: In kamer 7 (slaapkamer) zit Erna Platvoet met een rode hondenriem in de hand op het bed.

Leeskaart 19 Aan het werk!

Een sprekende parkiet moet geheime boodschappen tussen inbrekers heen- en weer brengen. Omwonenden beweren, dat hij door een raam het huis is ingevlogen. Vind hem! De kat Emily heeft hem reeds kaalgeplukt. Zoek haar, voordat ze meerdere vogels vangt!

Aanwijzingen: In kamer 13 (keuken) zit een bauwe parkiet op een gordijnrail, die er al iets kaalgeplukt uitziet.

Oplossing: In kamer 5 (badkamer) zit de kat Emily met een paar blauwe veren in zijn bek.

Leeskaart 20 Het begint!

Een sleutelbos met vijf sleutels wordt vermist. De eigenaar heeft een hoge beloning uitgelooft, als hij hem terugkrijgt. Zoek de sleutelbos! De dief Egbert van Stelenburg heeft met een sleutel al één deur opengemaakt, waar achter iets waardevols verborgen ligt. Houd hem tegen!

Aanwijzingen: In kamer 11 (badkamer) ligt een sleutelbos met vijf sleutels op de grond.

Oplossing: In kamer 8 (woonkamer) trekt Egbert van Stelenburg net een gouden kroon uit de kast. Eén van de vijf sleutels past in het sleutelgat van de kast.

Leeskaart 21 Vooruit!

In een kelder ligt een kist met rookbommen opgeslagen. Elsbeth Modderstank wil er net één van aansteken. Houd haar tegen!

Aanwijzingen: In kamer 1 (fietskelder) staat een kist met rookbommen met rood-wit gestreepte lonten.

Oplossing: In kamer 4 (slaapkamer) steekt Elsbeth Modderstank met een rood-wit gestreept lont een rookbom aan, die ze onder het nachtkastje verstopst had.

Leeskaart 22 Pas op!

De afperser Edgar Houdmevast heeft de kat van Lisa al vastgebonden om haar te ontvoeren. Hij wil net een afpersingsbrief afgeven waarin staat, dat Lisa hem haar spaarpot moet geven, als zij haar kat weer terug wil hebben. Zoek hem!

Aanwijzingen: In kamer 2 (keuken) zit de vastgebonden kat van Lisa. De afperser Edgar Houdmevast heeft haar met een wit-groen touw vastgebonden.

Oplossing: In kamer 8 (woonkamer) draagt Edgar over zijn schouder een wit-groen touw, in de hand de afpersingsbrief en de spaarpot.

Leeskaart 23 Pas op!

Erna Kleinhart probeert in een werkkamer het wachtwoord van de computer te ontdekken. Tijdens het koffie drinken in een keuken heeft zij dom genoeg één van haar lievelingszakdoeken laten liggen. Houd haar tegen!

Aanwijzingen: In kamer 9 (keuken) ligt op de tafel naast een half lege kop koffie een zakdoek met rode hartjes.

Oplossing: In kamer 16 (werkkamer) zit Erna Kleinhart achter de computer. Op het beeldscherm is „password“ te zien. Uit de broekzak van Erna hangt een zakdoek met rode hartjes.

Leeskaart 24 Help de politie!

Eleonore Kunstverstand wil een kostbaar schilderij omruilen voor een vervalsing. Vind uit in welke badkamer ze daarvoor was en betrap haar dan op heterdaad!

Aanwijzingen: In kamer 10 (badkamer) heeft Eleonore Kunstverstand een roze schoenveter verloren.

Oplossing: In kamer 7 (slaapkamer) loopt Eleonore Kunstverstand met een vervalste Mona Lisa onder haar arm op het echte schilderij af boven het bed. Van haar rechter-schoen is de roze gekleurde veter los, aan de linkerschoen ontbreekt deze!



Leeskaart 25 Nieuwe opdracht!

Walter Grootkopie is een succesvolle geldvervalser. Vind zijn speciale kopieerapparaat en hem zelf, voordat hij het geld in omloop kan brengen!

Aanwijzingen: In kamer 3 (werkkamer) komen uit het kopieerapparaat vellen met \$7 biljetten.

Oplossing: In kamer 6 (kinderkamer) zit Walter Grootkopie aan tafel en knipt biljetten van \$7 uit.

Leeskaart 26 Aan het werk!

Verlies geen tijd, want gevaarlijke jongen Willy Draaihals heeft in huis al een giftige slang verstopt. Zoek hem, voordat hij ook de tweede slang eruit kan zetten!

Aanwijzingen: In kamer 14 (slaapkamer) ligt een groene slang met rode stippen in bed.

Oplossing: In kamer 6 (kinderkamer) komt Willy Draaihals binnen met een kooi, die kan hangen. Een groene staart van een slang met rode stippen hangt eruit.

Leeskaart 27 Let op!

Wuni Donkertand wil in het hele huis de tandpasta tegen zwarte schoensmeer omwisselen. In één badkamer is het hem al gelukt. Vind hem, zodat hij er niet mee verder kan gaan!

Aanwijzingen: In kamer 11 (badkamer) ligt een tube met zwarte schoensmeer op de wastafel.

Oplossing: In kamer 14 (slaapkamer) zit Wuni Donkertand op het bed en houdt in zijn ene hand een tube tandpasta en in de andere hand een zak met tuben schoensmeer.

Leeskaart 28 Op zoek!

De spionne Wally Wissel wil een af luistermicrofoon opstellen. Ze is door de bijkeuken naar binnen geslopen. Vind haar!

Aanwijzingen: In kamer 12 (bijkeuken) heeft Wally Wissel voetsporen achtergelaten. Ze moet puntschoenen met muntafdrukken hebben gedragen.

Oplossing: In kamer 13 (keuken) stopt Wally Wissel net een af luistermicrofoon in een kast. Achter haar zijn dezelfde voetsporen te zien als in de bijkeuken.

Leeskaart 29 Het begint!

Wendel Vishater heeft een haai neergelegd. Red de vis! Een tweede haai wil Wendel bij het huis van de burens brengen. Stop hem, voordat hij het huis verlaten kan!

Aanwijzingen: In kamer 8 (woonkamer) zwemt een haai tussen de goudvissen.

Oplossing: In kamer 15 (kelder) draagt Wendel Vishater een haai in een zak.

Leeskaart 30 Pas op!

Werner Wonderlijk vecht tegen de zomertijd en draait overal in het huis de klokken terug. Vind uit in welke kamers hij al was en waar hij nu is!

Aanwijzingen: In kamer 2 (keuken), 8 (woonkamer) en 7 (slaapkamer) staan de klokken op 17.00 uur, in kamer 13 (keuken) en 6 (kinderkamer) heeft hij ze naar 16.00 uur teruggezet.

Oplossing: In kamer 9 (keuken) zet Werner Wonderlijk net de klok naar 16.00 uur terug.

Leeskaart 31 Help de politie!

Waldemar Wensjewat heeft in de kelder paddestoelen gekweekt. Help de politie zijn voorraad in het magazijn te vinden! Houd hem tegen, zodat hij geen paddestoelen meer kan kweken!

Aanwijzingen: In kamer 1 (fietskelder) staat een kist met vliegenschwammen.

Oplossing: In kamer 12 (bijkeuken) kweekt Waldemar Wensjewat net een vliegenschwam.

Leeskaart 32 Op zoek!

Wilhelmien Onverschillig wil giftig afval in de gewone vuilnisbak gooien. Eén zak heeft ze er al ingegooit. Vind haar, voordat ze er ook een tweede ingooit!

Aanwijzingen: In kamer 15 (kelder) zie je in de vuilnisbak een gele vuilniszak met een doodskop erop.

Oplossing: In kamer 3 (werkkamer) brengt Wilhelmien Onverschillig een andere gele vuilniszak met een doodskop erop naar buiten.

