



Het Vergeten Eiland

LET OP: bekijk het speelmateriaal (kaarten, boek, enzovoort) **nog niet** van dichtbij! Lees **eerst gezamenlijk** de spelregels **hardop voor** en voer alle aanwijzingen nauwkeurig uit.

Waar gaat het om?

Het meer is kalm, de zon lacht jullie toe. Wat een fantastisch zeiltochtje!

Maar plotseling zie je in de verte iets donkers in de lucht opdoemen. Het zijn zwarte wolken die ongebruikelijk rap naderen. Al snel is de zon verdwenen en ben je omgeven door een duisternis die je nooit eerder hebt meegemaakt.

Er staat geen zuchtje wind ... totdat een windhoos vanuit het niets opeens jullie boot doet omslaan. Je slaat overboord en verliest het bewustzijn.



Als jullie weer bijkomen, bevind je je op een zwart zandstrand. Van de boot is geen spoor te bekennen, niet eens wrakstukken. Je kijkt om je heen en vindt een oud boek en een gouden draaischijf.

Aan een palm is een boot vastgeketend. Alles op dit eiland lijkt trouwens met sloten beveiligd te zijn ... het wordt jullie duidelijk:

Alleen als jullie binnen de tijd alle codes gezamenlijk kraken, kunnen jullie ontsnappen. Zo niet, dan zullen jullie het eiland vermoedelijk nooit meer verlaten.

BELANGRIJK: jullie mogen vóór het spel **het speelmateriaal nog niet van dichtbij bestuderen!** Blader nog **niet** in het boek en bekijk de voorkanten van de kaarten nog **niet**. Wacht daarmee tot "het spel" dat toestaat.

Speelmateriaal

- 87 kaarten
 - 26 raadselkaarten
 - 30 oplossingkaarten
 - 31 hulpkaarten
- 5 uitzonderlijke delen
- 1 boek
- 1 decodeerschijf
- De spelregels



Daarnaast heb je **potloden**, een **gum**, 1 of meer vellen **papier** en een **klok** (bij voorkeur een **stopwatch**) nodig. Indien gewenst, kun je een **schaar** gebruiken. De schaar kan het spel vereenvoudigen, maar is niet vereist.

Vorbereiding

Leg het **boek** en de **decodeerschijf** op tafel. Laat de "uitzonderlijke delen" in de doos. Sorteert de kaarten op hun achterkant. Er ontstaan 3 stapels:

- Raadselkaarten
- Oplossingkaarten
- Hulpkaarten

Let er daarbij op dat je nog geen voorkanten ziet.

Controleer of de raadsel- en oplossingkaarten in oplopende volgorde op hun letters en cijfers zijn gesorteerd. Sorteert de hulpkaarten op hun symbolen. Leg de stapeltjes aan de rand van de tafel. Leg kaarten met hetzelfde symbool zo op elkaar dat de kaart met "TIP 1" op de kaart met "TIP 2" ligt en die weer op de kaart met "OPLOSSING".

Uitzondering: voor het symbool  is er maar 1 hulpkaart.

Waar is het speelbord?

Dit spel bevat geen speelbord! Wat er in het spel te ontdekken valt en hoe het eiland eruitziet, moet je zelf uitvinden. Aan het begin van het spel staan uitsluitend het **boek** en de **decodeerschijf** tot je beschikking. In de loop van het spel komen daar de **raadselkaarten** bij. Deze vind je op afbeeldingen of er wordt naar verwezen. Elke keer als dat het geval is, mag je de betreffende kaart uit de stapel raadselkaarten zoeken en bekijken.

Je mag de "uitzonderlijke delen" die in de doos liggen ook pas gebruiken als het spel uitdrukkelijk aangeeft dat je deze hebt gevonden. Tot dan moeten ze in de doos blijven!



Voorbeeld:

Vind je zo'n afbeelding, dan mag je de betreffende raadselkaart **direct** uit de stapel zoeken en bekijken.



Spelverloop

Je doel is om in een zo kort mogelijke tijd gezamenlijk van het vergeten eiland te ontsnappen.

Dat zou zeker eenvoudiger zijn geweest als niet aan elk slot op het eiland een raadsel zou zijn verbonden. Zodra het spel is gestart, mag je **alle bladzijden** van het boek bekijken. In de loop van het spel vind je steeds weer voorwerpen die met een **driedelige code** zijn vergezeld. Om deze te openen, moet je de bijbehorende code vinden en op de **decodeerschijf** instellen. Op de buitenrand van de schijf staan **10 verschillende symbolen** afgebeeld. Elk symbool staat voor een op te lossen code. Welk symbool bij welke code hoort, moet je echter zelf uitzoeken. Het is daarbij aan te raden om op alle details te letten. Denk je een code te kunnen kraken, dan stel je deze onder het betreffende symbool op de schijf in. In de **uitsparing** van de kleinste schijf verschijnt dan een getal.

Dit geeft het **nummer van de oplossingkaart** aan die je dan mag bekijken. Is de code verkeerd, dan moet je verder zoeken naar een oplossing of eerst op een andere plek verder puzzelen. Is de code correct, dan geeft de oplossingkaart aan hoe het verder gaat.

Voorbeeld:

Je hebt als oplossing voor het raadsel met symbool  de code "✱ 2 9" gevonden. Deze combinatie stel je nu op de decodeerschijf onder het symbool  in.

In de kleine uitsparing verschijnt het **nummer van de oplossingkaart**, die je uit de stapel mag zoeken en bekijken.



➔ Is de code verkeerd?

Dan geeft de oplossingkaart dat aan. Doe de kaart weer terug in de stapel en bekijk het raadsel opnieuw. Wellicht heb je iets over het hoofd gezien. Soms ontbreken er nog vitale aanwijzingen om het raadsel op te kunnen lossen. Puzzel dan aan een ander raadsel verder.



➔ Is de code misschien correct?

Dan ziet de oplossingkaart er bijvoorbeeld zo uit:



➔ Waarop is het codesymbool te zien?

Goede vraag! Om deze te beantwoorden, moet je de afbeeldingen in het boek of op de raadselkaarten goed bestuderen. Daar bevinden zich alle mogelijke **vergendelde voorwerpen**.

Al deze voorwerpen zijn **met een symbool gemarkeerd**. In ons voorbeeld gaat het om de schatkist met het **symbool** .



Je kijkt dus op de oplossingkaart naast de schatkist en ziet dat je oplossingkaart 11 uit de stapel moet zoeken.



Let op: je moet het **voorwerp met het symbool** op een **raadselkaart** of in het boek zien om het te kunnen openen. Je kunt niets openen wat je nog niet hebt gevonden, net als in een echte escape room.

➔ Is de code echt correct?

Dan geeft de oplossingkaart aan hoe het verder gaat. Je vindt 1 of meer nieuwe raadselkaarten, die je **direct** uit de stapel raadselkaarten mag **zoeken en bekijken**.

➔ Is de code toch verkeerd?

Tja, dan heb je een fout gemaakt en moet je opnieuw puzzelen om tot een andere code te komen.

BELANGRIJK:

- ➔ Ongeacht het resultaat (verkeerd of correct): doe alle oplossingkaarten weer (gesorteerd) terug in de stapel oplossingkaarten.
- ➔ Alle codes zijn door logisch nadenken te vinden. Het is dus niet de bedoeling om simpelweg alle combinaties op de draaischijf uit te proberen.

Heb je hulp nodig?

Het spel kan je natuurlijk helpen als je echt niet verder komt. Voor elke code, behalve voor , zijn er 3 bijbehorende hulpkaarten, die aan het symbool op de achterkant zijn te herkennen.

Elke hulpkaart met "**TIP 1**" geeft aan welke raadselkaarten je gevonden moet hebben om het betreffende raadsel te kunnen oplossen.

De hulpkaarten met "**TIP 2**" geven een concretere aanwijzing om het raadsel op te lossen.

De hulpkaarten "**OPLOSSING**" geven de werkelijke oplossing van het raadsel.

BELANGRIJK: neem uitsluitend hulpkaarten voor een bepaalde raadselkaart of een raadsel uit het boek. Deze raadsels zijn meestal met een symbool (gelijk aan die op de decodeerschijf) gemarkeerd. Het heeft geen zin om hulpkaarten te gebruiken voor symbolen waarvan je nog geen raadsel hebt gevonden.

Wees geduldig. Voor veel raadsels heb je meerdere raadselkaarten nodig. Je hebt niet altijd direct alle kaarten tot je beschikking. Soms moet je eerst een ander raadsel oplossen om aan de betreffende kaarten te komen. Maar aarzel niet om hulpkaarten te gebruiken als je echt niet verder komt. Leg gebruikte hulpkaarten op een open aflegstapel.

Extra speelmateriaal

Naast het meegeleverde speelmateriaal heb je nog papier en potlood nodig om notities te maken en een klok/stopwatch om de tijd bij te houden.

BELANGRIJK: jullie mogen op het **speelmateriaal schrijven, het vouwen of afscheuren** ... Alles is toegestaan en soms zelfs noodzakelijk. Je kunt het spel maar 1 keer spelen. Daarna ken je alle raadsels en heb je het speelmateriaal niet meer nodig! Indien gewenst kun je een **schaar** gebruiken om het speelmateriaal te knippen in plaats van af te scheuren.

Wanneer eindigt het spel?

Het spel is afgelopen als het laatste raadsel is opgelost en jullie van het vergeten eiland zijn ontsnapt. Een kaart zal dit aangeven. Houd met een klok of een stopwatch de tijd bij, zodat je weet hoe lang je er over hebt gedaan.

In de volgende tabel kun je aflezen hoe goed je prestatie was. Het aantal hulpkaarten betreft uitsluitend die kaarten die je nieuwe tips hebben gegeven. Kaarten met informatie die je al wist, tellen niet mee.

	Geen hulpkaarten	1-2 hulpkaarten	3-5 hulpkaarten	6-10 hulpkaarten	> 10 hulpkaarten
< 60 min.	10 sterren	8 sterren	7 sterren	5 sterren	4 sterren
< 75 min.	9 sterren	7 sterren	6 sterren	4 sterren	3 sterren
< 90 min.	8 sterren	6 sterren	5 sterren	3 sterren	2 sterren
> 90 min.	7 sterren	5 sterren	4 sterren	2 sterren	1 ster

Nog een laatste tip

Leg speelmateriaal dat je succesvol voor het oplossen van een raadsel hebt gebruikt terzijde. Zo houd je overzicht en haal je geen raadsels door elkaar. Uitsluitend de **afbeeldingen van het eiland** heb je voor meerdere raadsels nodig.

Het spel begint

Waar wachten jullie nog op? **Start nu de stopwatch** en ontsnap van het eiland, voordat het te laat is!

Vanaf nu mag je het **boek** bekijken en met puzzelen beginnen. Aarzel tijdens het spel niet om de **spelregels** erop na te slaan als iets onduidelijk is.



De auteurs:

Inka & Markus Brand wonen met hun kinderen Lukas en Emely in Gummersbach. Ze hebben samen talrijke kinder- en familiespellen gepubliceerd en veel prijzen gewonnen. Natuurlijk zijn ook zij enthousiaste puzzel- en "escape room"-liefhebbers.



© 2017 KOSMOS
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Inka & Markus Brand
EXIT-concept: KOSMOS
(Ralph Querfurth, Sandra Dochtermann)
Illustraties: Franz Vohwinkel
Illustratie verpakking: Silvia Christoph
Vormgeving titel: Michaela Kienle
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



OORKONDE

De volgende spelers

1

2

3

4

zijn op

in

van het vergeten eiland ontsnapt.

Wat een fantastische prestatie en wat een geluk dat ze niet voor altijd op het eiland hoeven te blijven!

Daarvoor hadden ze

minuten

en

seconden

nodig.

In totaal hebben ze

hulpkaarten gebruikt.

Daardoor hebben ze bij de telling

sterren verdiend!

Het leukste raadsel was

Het moeilijkste raadsel was

Dit raadsel werd opgelost door