• Gebruik voor de bevestiging duimspijkers (aanbevolen), plakband of touw.

• Duid de individuele locaties aan op Kaart 1. Als je je groep wil opsplitsen in 3 teams, dan print je best 3 extra kaarten af.

• Onthou goed waar je de kaarten opgehangen hebt. Het is immers cruciaal dat de speurders alle kaarten kunnen vinden!

• Omgekeerd kan je de identiteitskaarten gewoon geven.

Meerdere keren spelen

Ga je dit spel meerdere malen gebruiken? Dat kan, maar draag dan zorg voor de materialen. Je moet wel nog enkele dingen doen:

• Het invulblad voor de tips opnieuw afdrukken
• Beschadigde enveloppen/papieren opnieuw afdrukken
• Een nieuwe kaart afdrukken en de locaties aanduiden.

Alle afprintbare materialen kan je bij ons digitaal krijgen.

© 2016
DAS BOX.

super secret

Operatie "Ruwe Diamant"

Maurits Bal, hoofd van het GOK (Geheim Opsporings Korps) is al een tijdje een bende op het spoor die diamanten rooft over de hele wereld. Zijn team was net te laat bij de inbraak bij Barones Berenborst, die hier in de buurt op haar domein woont. Maar de verdachte is nog in de buurt en wil de buit vermoedelijk in de buurt van het domein verstoppen.

De identiteitskaarten worden hierbij aan de speurders overhandigd om discretie te verzekeren. De detectives kunnen aan de hand van tips, die door de dader zelf op het domein zijn achtergelaten, te weten komen hoe de dader eruit ziet en hem zo ontmaskeren.

Inleiding

In deze box zit een volledige speur- en puzzeltocht voor 3 tot 15 spelers. Je kiest zelf of je de groep spelers in drie deelt of als één groep laat spelen.

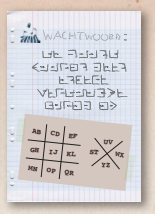
• Envelop B - Als de ballon opgeblazen wordt, kan je een QR-code zien. Scan die om online een audioclip te openen (https://clyp.it/fzrtlxm5). Er speelt een steeds herhalende sequentie van geluiden af. Die moet met de Spectrofoon ontcijferd worden.

• Envelop B - als je het geheimschrift ontcijfert lees je: **'De maand waarin geen enkele van de verdachten jarig is'**. Het antwoord daarop is **maart**. Hiermee kan je de spectrofoon openen.

• Spy-O-Matic - Spectrofoon: Als je de geluidensequentie perfect naspeelt , krijg je de letters **GEENSNOR** te zien. Dat is tip 3. Als deze opdracht te moeilijk is, kan je 'helpen' door hen de geluiden te laten opschrijven.

• Envelop C - Schijn met de UV-pen op het lege kaartje: **'het wachtwoord van het afluisterapparaat is de woonplaats van de jongste verdachte'**. Het antwoord hierop is **Poedelbroek**. Hiermee kan je het Afluisterapparaat in de Spy-O-Matic app openen.

Envelop B, met daarin:



Geheimschrift-kaart,

Ballon met QR-code,

Verknipte boodschap 1.

Envelop C, met daarin:

Leeg kaartje (met onzichtbare inkt)

Verknipte boodschap 2,

UV-pen met blacklight.

Envelop D, met daarin:

Transparante pixelcode 1,

Transparante pixelcode 2,

Lees deze instructies eerst volledig als je eraan begint. We raden aan om ook zeker eerst het draaiboek te lezen (pagina 10 en verder) en de overige inhoud van de box te bekijken.

Reken een halfuurtje om deze bundel goed door te lezen en zeker een uur voor de voorbereiding ter plekke. De speurtocht zelf duurt 1 à 2 uur. De duur is afhankelijk van hoe moeilijk of makkelijk je de voorwerpen verstopt.

Dit spel is bedoeld om buiten te spelen, thuis of in een park. Speel overdag bij goed weer en als het niet te druk is in je spelgebied. Als je op een (privé)domein speelt contacteer je best de eigenaars of je de toestemming hebt op het domein een speurtocht te houden.

Je kan echter ook binnen spelen. Je kan op pagina 6 en verder lezen hoe je je daar op voorbereidt.

Kaarten maken

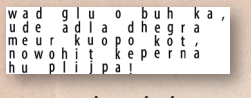
Je moet nog enkele dingen voorbereiden. Eentje ervan is twee kaarten maken. We hebben daarvoor een online tool die je kaart meteen juist zet. Surf naar www.dasbox.be/mapmaker, kies een locatie en zorg ervoor dat het hele spelgebied in het kader past. Klik dan op de knop linksboven om de kaarten als jpg te bewaren. Die kan je dan afdrukken.

• De QR-codes op de identiteitskaarten zijn niet belangrijk voor het spel, maar geven je korte achtergrondinfo over de verdachten.

Identiteitskaarten verstoppen

Wil je de speurtocht nog wat uitdagender maken? Dan kan je de identiteitskaarten los verstoppen in plaats van ze in de startenveloppen te steken. Let dan wel op de volgende dingen:

• Hang de kaarten her en der zichtbaar op in de buurt van de startplek. Ze moeten makkelijk te vinden zijn. Indien je met een grote groep bent, verdeel ze dan in 3 groepjes en hang ze in 3 'gebieden'. Hang ze niet in het gebied van de enveloppen.



Letterboodschap,

Decoder letterboodschap,

Verknipte boodschap 3.

Voorbereiding: Stappenplan

Volg dit stappenplan om de zoektocht op te zetten. We raden aan om eerst de hele handleiding grondig te lezen voordat je aan de voorbereiding begint.

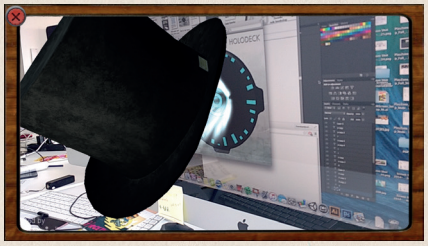
1. Kies een speelplek en maak de kaarten (zie p. 2). Denk ook na over de startplek. Indien je binnen speelt, kan het zijn dat je geen kaart nodig hebt, of dat je zelf een platte-grond moet maken.

2. Download de Spy-O-Matic app door de bijgevoegde QR-code te scannen of te surfen naar de link (zo'n QR-scanner vind je op de Play Store). Ga naar Instellingen > Beveiliging > Onbekende Bronnen aanzetten. De gedownloade app vind je bij 'Downloads'. Test uit of de app opstart.

3. Verstop de schat (snoepjes, speelgoedjes, ...) op een moeilijk te vinden maar 'duidelijke' locatie in het spelgebied. Verzin er een tip voor (zie 'Tips over tips'). Stop er de boodschap van de dader bij.

• Envelop A - Rode boodschap: kan ontcijferd worden met de decoder. Je kan lezen: **'Het wachtwoord van de holoscoop is de woonplaats van de oudste verdachte'**. Het antwoord daarop is **Bubbelbeek**. Hiermee kan je de holoscoop in de Spy-O-Matic app openen.

• Envelop A - Holodeck: kijk met de Spy-O-Matic Holoscoop naar de Holodeck en je ziet een hoed zweven. Zo weet je: de verdachte droeg **WEL EEN HOED** (tip 1).



• Spy-O-Matic - X-ray: Zoek het papier met het gat in de muur en kijk er met de app naar. Je kan **EEN PIJP** achter de muur zien (tip 2)!

• Als de drie puzzelstukken van de boodschap met rode letters samengepuzzeld worden, krijg je **'Mail de naam en de woonplaats van de dader. Dan zoek ik uit waar hij zijn buit verstopt kan hebben. maurits@dasbox.be'**.

• Als je naar het adres van Maurits een mail verstuurt met de gegevens **'Egbert Smoutebol, Plompaart'**, dan stuurt Maurits een bevestigingsmail met daarin het paswoord voor de 'Boodschap' in de Spy-O-Matic app: **zeekoe**. Ondertussen 'weet hij genoeg' en 'zal hij de dader wel vatten, hij is dichtbij'. Let op: het kan soms enkele minuten duren voordat de antwoordmail toekomt.

• In de app vind je dan een boodschap, namelijk een gepersonaliseerde tip over de schat.

Als de schat gevonden is, is het spel gedaan. In de schat ligt nog een persoonlijke boodschap van de dader.

Ook nog dit

• Jij beslist hoeveel hulp je biedt aan de spelers, en hoe moeilijk je het hen maakt.

• Ook al gaat het over een diamantdiefstal, jij kan het spel verder inkleden naargelang de locatie en het seizoen.

Nog extra benodigdheden

• Een balpen.
• Een 'schat' (doosje of zakje met snoepjes/speelgoedjes).
• Androidphone of -tablet met mobiele dataverbinding.
• Als het regent: Plastic mapjes om de verstopte enveloppen in te stoppen. We raden af om dan te spelen.
• Als je de ID-kaarten los wil verstoppen: punaises of touw.

Inhoud van het pakket

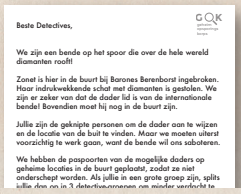
Deze handleiding

QR-code met link naar app

Gat in de muur

Stickers in plastic zakje

Envelop met logo (stop hier kaart 1 in), met daarin:



Begeleidende brief.

Het is het nummer van Maurits, die hen dan zal vertellen dat ze de "top secret"-envelop (dat is Envelop X) kunnen openmaken met een kaart waar de vier enveloppen met bewijsstukken verborgen zijn (zodat de dader ze niet kan terugstelen). Ze krijgen ook het paswoord voor de Spy-O-Matic app: **olifant**.

Als de detectives de kaart gevonden hebben, kunnen ze op zoek gaan naar de vier enveloppen. In elke envelop zit er een soort raadsel. Indien de groep groot is kan je er voor zorgen dat de spelers zich wat opsplitsen en in kleine groepjes naar de enveloppen of oplossingen zoeken. Als je de Spy-O-Matic maar op één toestel hebt geïnstalleerd, moet je afspraken maken over het gebruik ervan.

Zo kunnen de spelers uiteindelijk 6 tips over het uiterlijk van de dader te weten komen, zodat ze alle andere verdachten kunnen elimineren. Ze kunnen die opschrijven op het 'tips' blad dat in de eerste envelop zit.

Dit zijn de manieren om de tips te weten te komen:

4. Open de Spy-O-Matic app en geef het paswoord 'olifant' in. Klik op 'Boodschap'. Voer het paswoord 'zeekoe' in en **voer de tip voor de schat in** (volg de instructies in de app). Sluit de app weer af.

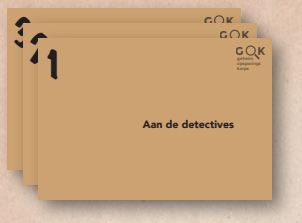
5. Verstop de **vier 'aan de detectives' enveloppen met de letters A, B, C en D**, niet te dicht bij de startplek maar wel nog in het gebied dat op je kaart staat. We raden aan dat de spelers eerst envelop A, dan B, dan C en dan D vinden, maar dat is niet noodzakelijk.

6. Hang op de route het **'Gat in de muur'** zichtbaar op. Kies voor maximaal effect een muur van een gebouw waar de speurders niet binnen kunnen. Ben je in de natuur? Zoek dan een grote steen of een rots. Als de enveloppen niet lineair verstopt zijn, hang je het gat best in de buurt van een envelop of op de startplek.

7. Duid de locatie aan van enveloppen A, B, C en D op de afgeprinte kaart (of eigen plattegrond) met de gekleurde bolletjes. Wees precies. Dit is kaart 2.

8. Stop deze kaart in de 'aan de detectives' envelop met de letter X.

9. Hang enveloppen 1, 2 en 3 (met de identiteitskaarten) her en der op aan de startplaats. Duid de enveloppen met getallen aan op een kaart. Dit is kaart 1. Stop die samen met de begeleidende brief in de grote **'aan de detectives' envelop.**

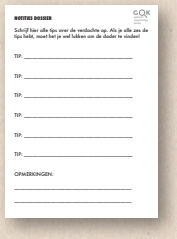


3 genummerde enveloppen, met daarin:

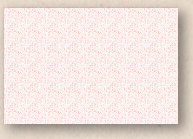
13 ID-kaarten, verdeeld over de enveloppen.

Envelop X (stop hier kaart 2 in), met daarin:

Een opschrijfblad voor tips en notities.



Envelop A, met daarin:



Opgave rode boodschap,

Decoder rode boodschap,

Uitleg Spy-O-Matic,

Holodeck.

- Spy-O-Matic - Afluisterapparaat: sleep de groene balk tot ongeveer ¾ naar rechts, en je hoort de stem van de dader. Hij praat over de buit verstoppen, maar ook dat hij **ALTIJD EEN STRIKJE DRAAGT** (tip 4).

- Envelop D - Transparante pixelcodes: moeten op elkaar gelegd worden, om zo tip 5 te kunnen lezen: **GEEN BAARD**. De pixels aan de hoeken van de code kunnen je helpen om ze in de juiste richting te leggen.

- Envelop D - Als je de transparante strook met 'SPION' op over de boodschap met de vreemde woorden legt (volgens het symbooltje in de rechteronderhoek), kan je lezen **'de dader DRAAGT NOOIT EEN BRIL'**. De zesde en laatste tip.

- Hoewel niet alle tips nodig zijn, leiden ze naar de dader: **Egbert Smoutebol**.

10. Verzin een manier **hoe je de envelop aan de spelers zal presenteren.** Vinden ze zelf de envelop? Heb jij 'm in de post gevonden?

Tips over tips

De tips die je ons doorstuurt voor de locatie van de schat zijn cruciaal voor het slagen van de zoektocht. Daarom enkele tips over de inhoud ervan en goede plekken om te verstoppen:

- Check eerst het hele gebied van de plek waar je gaat spelen. Zo vermijd je dat tips over meerdere plekken kunnen gaan.

- Wees niet te vaag. 'Een plek met water' kan over een vijver gaan, maar ook over een badkamer, een regenton, een frisdrankautomaat, enzovoort. Er mag twijfel zijn over twee plekken, maar laat de spelers niet onnodig doelloos zoeken.

- Kies een locatie die makkelijk te beschrijven en (terug) te vinden valt. Als je 'm in een boom verstopt, kies dan een opvallende boom.

- Wees niet té specifiek. Een tip mag wel een beetje uitdagend zijn.

Ben je met een grote groep? Splits dan zeker op in 3 teams voor de zoektocht naar de enveloppen. Je print dan ook best 3 kaarten af. Overweeg bij een grote groep ook om ze naar de aparte identiteitskaarten te laten zoeken (zie p. 15).

Oriënteren is niet eenvoudig. Een GPS(-app) kan de spelers daarbij helpen. Je kan bv. ook een marker in Google Maps zetten op de plek waar een voorwerp verstopt is.

Draaiboek en oplossingen

<< Let op: als je zelf de oplossingen wil vinden, lees dan niet verder! >>

Eerst moeten de detectives de 3 enveloppen met identiteitskaarten zoeken. Dan moeten ze de 13 identiteitskaarten op alfabetische volgorde leggen (volgens familienaam). Als je het laatste cijfer neemt van het geboortejaar van elke verdachte in die volgorde, vind je **0032 486 64 79 56**. Naar dat nummer moeten ze bellen.

Deze twee kaarten liggen op alfabetische volgorde.