

# Handleiding Kasteel Op Slot

Stel je voor ...

Je bent op vakantie en op een dag maak je een mooie wandeling. In de verte zie je opeens een prachtig kasteel. Niet zo'n grauw Middeleeuws kasteel, maar een soort sprookjeskasteel. Het is wit en heeft tientallen torentjes. Daar wil je heen! Na een half uur lopen, sta je voor de poort. Kasteel Op Slot staat erboven. De poort zit dicht. Logisch, denk je. Die zit vast op slot. De witte bakstenen glanzen in de zon. Het kasteel heeft heel veel ramen. Wat zou jij graag eens een kijkje binnen willen nemen! Je klopt op de poort en rammelt aan de ring die eraan hangt. Zou er iemand in het kasteel wonen? Je klopt nog een keer en roept: 'Hallo, is daar iemand?' Je legt je oor tegen de poort. Ja, wacht eens. Je hoort voetstappen. En dan gaat de poort een piepklein beetje open. Door de kier zie je een poortwachter. Heel beleefd vraag jij of je naar binnen mag. Je wilt alleen maar heel even kijken. De poortwachter knikt, maar zegt niets. Hij doet de poort wat verder open. Je kijkt een lange gang in. Er hangen allemaal enorme lampen aan het plafond. Je stapt naar binnen.

'Wow, wat is het mooi hier!' zeg je. Als je je omdraait, zie je dat de poortwachter een groot cijferslot in zijn handen heeft. Hij klikt het slot aan de deur en mompelt wat. Je kunt hem niet verstaan. Je voelt je niet op je gemak. Waarom gaat de deur direct zo goed op slot? 'Eh, misschien ... eh ... wil ik toch liever weer naar buiten. Ik denk dat ik zo moet eten,' zeg je. De poortwachter grijnst en zegt: 'Dat kan, maar daar moet je wel wat moeite voor doen. In zes ruimtes van dit kasteel tref je mensen. Elke persoon heeft één cijfer voor jou. Met de zes cijfers kun jij dit slot openen en sta je weer buiten. Succes!' En de poortwachter loopt snel weg. Jij kijkt hem na en wil nog wat vragen, maar de poortwachter is nergens meer te bekennen...

## Wat moet je doen?

1. Print het speelbord. Je kunt dit vinden via Mijn account > downloads. Het zijn twee vellen. Leg deze vellen tegen elkaar op een tafel.
2. Bekijk de inhoud van de envelop. Deze envelop ontvang je per post, als je het spel hebt besteld. Lees de startbrief. Haal de kaartjes uit de envelop. Leg ze op de lege vlakken van het speelbord. Leg het voorwerp uit de envelop naast het speelbord.
3. Verzamel enkele benodigdheden: een pc, laptop of mobiele telefoon, eventueel met QR-codescanner, een eenvoudige printer, pennen of potloden, kladpapier, een spiegel en een schaar.
4. Zorg ervoor dat je pdf's kunt printen. Je krijgt gedurende het spel enkele puzzels die je moet printen.
5. Klaar voor de start? In hoeveel tijd kun jij ontsnappen?

## Over de QR-codes

Kasteel Op Slot werkt met QR-codes. Deze kan je scannen met je telefoon. Het zou kunnen dat je hiervoor een QR-codescanner uit de Play Store of App Store moet installeren. Kan of wil je niet scannen? Typ dan de URL onder de QR-code over.

## Inloggen

Als je een puzzel probeert te openen, kan het zijn dat je moet inloggen. Log in met jouw e-mailadres en wachtwoord (dit is naar je e-mail gestuurd, mits je hem niet hebt gewijzigd). Scan na het inloggen de QR-code nogmaals, of navigeer nogmaals naar de betreffende URL. Dan kun je de puzzel wel spelen.

Heel veel plezier!