



De baas op internet

Escape room 2: Bank beroofd

Moeilijkheid

Gemiddeld

Duur

ca. 60 min. bouwen / ca. 25 min. spelen

Verhaal

Er is een bank beroofd. Het is jouw taak om de dader te ontmaskeren. Er zijn 4 boeven gearresteerd. Maar er is maar één dader. Kun jij binnen 20 minuten de echte boef ontmaskeren? Als je de juiste boef weet aan te wijzen heb je gewonnen.

Succes!

Dit heb je nodig

- Kistje met sleutel (verkrijgbaar bij bol.com of Aliexpress)
- 1 slotje met cijfercode (voorbeeld)
- Ketting (verkrijgbaar per meter bij de bouwmarkt)
- Doosje (waar de ketting omheen kan)
- Het verdachten sjabloon (voor- en achterkant)
- Oud kaartspel
- Marker
- Plakband
- Lijm
- Schaar
- Timer
- Prints van de instructies en het oplossing sjabloon

In het kort

In deze escape room moeten de spelers alle puzzels oplossen om de juiste boodschap te kunnen ontcijferen. De puzzels bestaan uit een fotopuzzel, het ontcijferen van een code (door kaarten op een logische volgorde te leggen) en het decoderen van een geheime boodschap.

www.skillsdojo.nl



Stappenplan

1. Zoek een ruimte om je escape room in te bouwen. Dit kan een kamer zijn, maar ook bijvoorbeeld je klaslokaal.
2. Plak de voor- en achterkant van het boeven sjabloon op elkaar.
3. Pak het blad met de geheime sleutel en codeer de oplossing met het rozenkruisers geheimschrift.
4. Schrijf de oplossing daarna (in geheimtaal) over op de achterkant van het boeven sjabloon
5. Knip het boeven sjabloon in 6 stukken volgens de stippellijnen
6. Kies nu, afhankelijk van het aantal cijfers op jouw cijferslot een aantal opeenvolgende kaarten uit het kaartspel. Heeft jouw slot 3 cijfers, kies dan bijvoorbeeld vrouw, koning, aas. Heeft je slotje 4 cijfers kies dan boer, vrouw, heer, aas. Uiteraard mag je ook andere opeenvolgende kaarten kiezen.
7. Schrijf nu met stift op de achterkant van de kaarten de cijfercode van het slot. Het eerste cijfer van de code komt op de eerste kaart van de reeks. Is de code bijvoorbeeld 369. Schrijf dan op de achterkant van de vrouw, de 6 op de achterkant van de heer, en de 9 op de achterkant van de aas. De bedoeling is dat de spelers straks de kaarten vinden en deze op volgorde moeten leggen om de juiste code te ontdekken.
8. Nu alles verstoppen.
9. In het afsluitbare kistje stop je 1 kaart en 1 stuk van het boeven sjabloon.
10. Verstop nu de sleutel op een (niet al te moeilijke) plaats.
11. Zet het kistje ergens goed zichtbaar neer.
12. In het doosje stop je 2 stukken van het boeven sjabloon en de sleutel van het geheimschrift.
13. Sluit het goed af met de ketting en het cijferslotje.
14. Zet ook dit kistje ergens goed zichtbaar neer.
15. Leg het plakband naast het kistje
16. Leg nu de resterende 2 kaarten en 3 stukken boeven sjabloon in je escape room.
Sommigen meteen zichtbaar en andere een beetje verstopt.
17. Als alles verstopt is kun je de speler(s) naar binnen roepen.
18. Vertel het verhaal aan de speler(s), zet de timer en wens ze succes!



Tips

Zorg ervoor dat er altijd een escape room master (dat kun jij zijn) in de buurt blijft om de spelers zo nu en dan een hint te geven mochten ze vastlopen. Vertel de spelers ook dat ze geen aanwijzingen mogen vinden door dingen kapot te maken.

Maak het extra mooi

Geef de spelers een vergrootglas en detective hoed. Verkleed jezelf als boef of bankmedewerker en strooi wat nep bankbiljetten in de escape room. Meer inspiratie vind je op dit Pinterest bord: <https://nl.pinterest.com/skillsdojo/bouw-een-escaperoom-in-de-klas/>

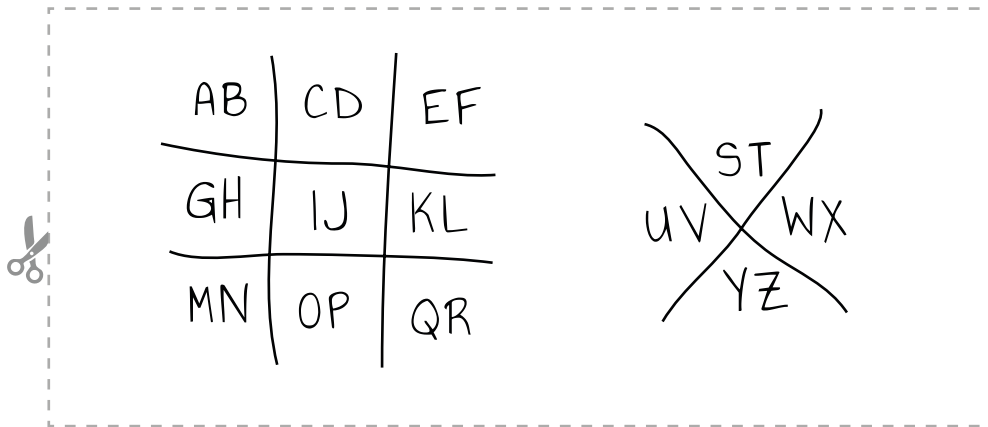
www.skillsdojo.nl

De baas op internet - escape room 2

De geheime sleutel



skillsdojo.nl



D e b o e f d i e d e b a n k

U L

Hier kun je oefenen

h e e f t b e r o o f d

h e e f t e e n k a a l h o o f d

L L 7

e n e e n l i t t e k e n

o p z i j n w a n g

Kijk op skillsdojo.nl

LL

.....

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

$$LL\bar{A}$$

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

.....

□

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

.....

● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Dit werk valt onder een Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel-GelijkDelen 4.0 Internationaal-licentie.

De baas op internet - escape room 2

Verdachten



skillsdojo.nl



Kijk op skillsdojo.nl