



Escape Game: “Raadsels van Raaf”

Jaren geleden verdween onderzoeker Victor Raaf spoorloos in het Drents-Friese Wold. Hij werkte aan een studie naar het gedrag van dieren. Onschuldig dachten velen. Maar volgens geruchten ontdekte hij iets. Iets dat hij nooit had mogen zien.

En opeens verdween hij. Niemand heeft ooit meer een spoor van hem gezien. Wat is er met hem gebeurd? En wat heeft hij ontdekt? Vragen die nog altijd onbeantwoord zijn, maar daar lijkt nu verandering in te komen.

Er is na jaren een eerste spoor ontdekt. Een houten kist, een kaart van het gebied en een dagboek met Victor's naam erop. Een dagboek vol raadsels, aanwijzingen en aantekeningen over vijf prachtige dieren uit het natuurgebied.

Jullie als echte natuurliefhebbers zijn gevraagd om hier dieper in te duiken. Aan jullie de taak om af te maken waar hij aan begonnen is. Volg zijn sporen en ontrafel zijn geheimen.

Ontdek waar Victor mee bezig was en waarom hij verdween.

Samen met degenen die je het meest vertrouwt begin je aan de zoektocht. Maar wees gewaarschuwd: Niet iedereen wil dat de waarheid gevonden wordt. En het bos... laat alleen binnen wie luistert.

Doel van het spel

Het doel van “Raadsels van Raaf” is er achter te komen wat Victor op het spoor was en waarom hij is verdwenen.

In het boswachterslab van het buitencentrum staat nog altijd Victor's grote onderzoekskist. Afgesloten en nog nooit heeft iemand het weten te openen. Aan jullie de taak om dit voor elkaar te krijgen.

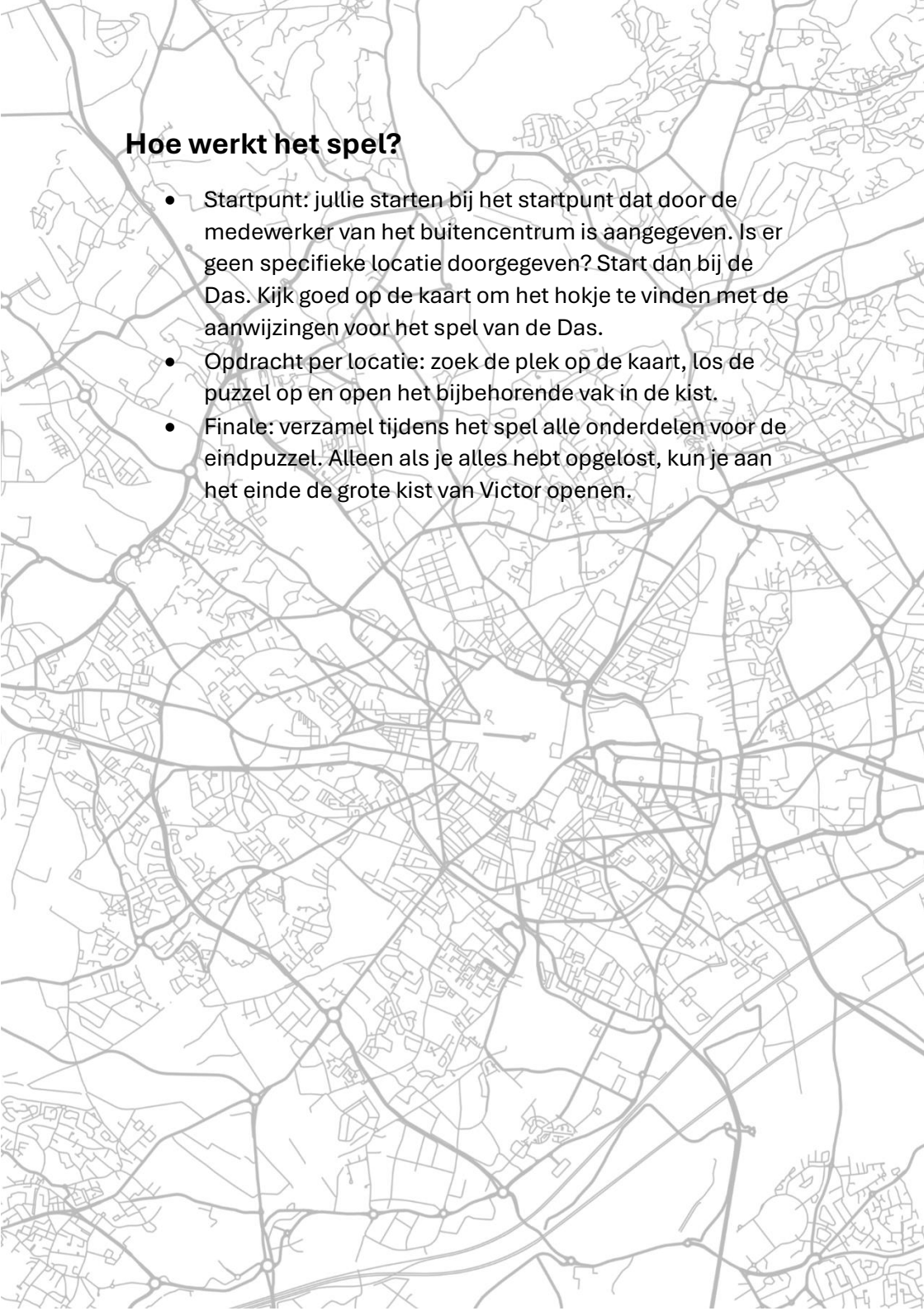
Wat gaan jullie doen?

Jullie volgen het spoor van Victor Raaf. Onderweg bezoek je 5 locaties, elk met een dier in de hoofdrol. Door puzzels op te lossen open je vakjes van de draagbare kist.

Werk goed samen, maak aantekeningen en houd je ogen open. Niet alles is wat het lijkt.

Dit krijg je mee

- Victor's dagboek: boordevol aanwijzingen. Schrijf hier NIET in.
- Kaart – met alle locaties en paden in het bos
- Draagkist – met 5 afgesloten vakken. Elk vak hoort bij één dier en puzzel.
- Kladblokje en pen – voor je aantekeningen. Schrijf alleen op dit kladblokje en niet in het dagboek of op puzzels.
- Een onderdeel dat nodig is voor het oplossen van de puzzel op de eerste locatie.



Hoe werkt het spel?

- Startpunt: jullie starten bij het startpunt dat door de medewerker van het buitencentrum is aangegeven. Is er geen specifieke locatie doorgegeven? Start dan bij de Das. Kijk goed op de kaart om het hokje te vinden met de aanwijzingen voor het spel van de Das.
- Opdracht per locatie: zoek de plek op de kaart, los de puzzel op en open het bijbehorende vak in de kist.
- Finale: verzamel tijdens het spel alle onderdelen voor de eindpuzzel. Alleen als je alles hebt opgelost, kun je aan het einde de grote kist van Victor openen.

Het dagboek

In het dagboek van Victor vind je alle informatie die hij heeft verzameld tijdens zijn onderzoek. Lees de introductie in zijn dagboek goed, hier geeft hij ook informatie over zijn geheimschrift.

Het dagboek geeft ook de volgorde van de locaties aan. Je start bij de locatie die de medewerker heeft aangegeven. Lees de informatie in het dagboek en los de puzzel op. De volgende locatie waar je naartoe gaat is het volgende dier in het dagboek.

- Start Das, Ree, Wolf, Specht, Vos, bezoekerscentrum
- Start Ree, Wolf, Specht, Vos, Das, bezoekerscentrum
- Start Wolf, Specht, Vos, Das, Ree, bezoekerscentrum
- Start Specht, Vos, Das, Ree, Wolf, bezoekerscentrum
- Start Vos, Das, Ree, Wolf, Specht, bezoekerscentrum

In de kist vind je ook extra dagboek bladzijdes. Bekijk deze goed. Hier kan extra informatie op staan.

De kaart

Op de kaart staan de locaties/dieren die jullie moeten bezoeken, de paden en herkenningspunten. De herkenningspunten staan aangegeven met cijfers 1 t/m 6. Deze cijfers vind je ook op die punten in het bos. Dit kan je helpen met oriënteren.

Jullie mogen zelf bepalen welke paden je neemt naar het volgende punt. De kleine paden zijn natuurlijk wel het leukst.

De draagbare kist

De kist die jullie meenemen heeft 5 vakjes die elk zijn afgesloten met een slot. Elk vakje hoort bij een dier.

Van links naar rechts horen de vakjes bij de volgende dieren:

Das – Ree – Wolf – Specht – Vos

Puzzel opgelost? Voer de code in op het slot van het vakje dat bij het dier hoort en open het vakje.

In elk vakje vind je

- Een stuk van het verhaal
- Een onderdeel voor de volgende puzzel
- Een puzzelstuk voor de eindpuzzel
- Informatie over zijn onderzoek
- Een extra dagboek bladzijde

Eindpuzzel

Heb je alle vakjes van de draagbare kist weten te openen? Ga dan terug naar het bezoekerscentrum. Jullie hebben alle puzzelstukken en aanwijzingen om de eindpuzzel op te lossen en zo de grote kist van Victor Raaf te openen.



Hints

Loop je vast bij een puzzel? Geen nood, achter in het boekje vind je hints. De hints staan er op zijn kop in, dus zoek met de pagina rechtop welke hint je nodig hebt, dek alle onnodige hints af en draai dan het dagboek om.

Waarom moet je de andere hints afdekken?

Het is natuurlijk het leukste om zo veel mogelijk zelf op te lossen. Door de onnodige hints af te dekken wordt voorkomen dat jullie informatie te zien krijgen die verklapt wat de bedoeling is op een verder punt in de puzzel. Zo krijgen jullie de kans om hier zelf achter te komen, zelfs wanneer jullie wel al eerdere hints gebruikt hebben.

Kom je echt niet uit een puzzel dan kan je ook de pagina omslaan. Op de achterkant van iedere hintpagina staat namelijk het antwoord van de puzzel. Zo kan je altijd door naar de volgende locatie.

Probeer natuurlijk altijd eerst zelf goed na te denken voor je een hint gebruikt.

Praktische tips

- Sluit de vakjes van de draagkist goed tijdens het lopen, zo valt er niets uit.
- Los Victors geheimtaal op tijdens het wandelen – dat bespaart tijd.
- Verdeel taken en wissel ze af. Laat iedereen meedenken – samen zie je meer dan alleen.
- Het tillen van de kist kan zwaar zijn. Wissel het tillen af of til met z'n tweeën, ieder aan één handvat.
- Schrijf aantekeningen op het schrijfblokje. We verzoeken jullie vriendelijk om NIET in het dagboek te schrijven of op andere spelonderdelen.
- Check altijd elkaars werk en doe nooit te veel alleen, 1 iemand ziet makkelijk iets over het hoofd, maar 3 mensen zullen niet snel hetzelfde over het hoofd zien
- Wees niet bang om een beetje vies te worden 😊

Tot slot

Maak plezier en wees alert. Niet iedereen wil dat jullie de waarheid achterhalen. Victor is misschien verdwenen, maar zijn missie leeft voort in jullie. Zet 'm op team. Het bos en de dieren rekenen op jullie.



Colofon

Escape Game: “Raadsels van Raaf” is gemaakt in opdracht van Staatsbosbeheer Buitencentrum Drents-Friese Wold.

Storytelling

The Experience Architect i.s.m. Team Staatsbosbeheer Buitencentrum Drents-Friese Wold

Spel- en puzzeldesign

The Experience Architect

Videografie

JAV Studios

Acteur

Henk Kuiper

Illustraties

Was getekend, Esther van der Linden

Ontwerp- en productie spelmaterialen

The Experience Architect

Productie spelkisten

Reinout Groot

Aanleg The Experience Architect

Reinout Groot en Hans van Welsem i.s.m. The Experience Architect

Branden teksten

Susanne Satijn

Dit spel is tot stand gekomen door een nauwe samenwerking tussen The Experience Architect met Team Staatsbosbeheer Buitencentrum Drents-Friese Wold. Met veel dank aan de inzet van vele vrijwilligers.