Dungle #1

Makkelijk · laag 1 · 4 kisten · 2 monsters

Iemand heeft de gouden kroon van het kasteel in de kelder verstopt. De kelderbewoners zijn niet blij met bezoek. Gelukkig heeft de vorige avonturier aantekeningen achtergelaten over wat er in de kisten zit.



In de kisten zit…

Elke kist bevat precies één van deze voorwerpen, en elk voorwerp zit in precies één kist.

- **Sleutel**
- **Bezem**
- **Mimic** – bijt! (game over)
- **Rubberen eendje** – nutteloos, handen vol

Wie houdt je tegen?

- **Gesloten deur** – openen met de sleutel
- **Spin** – wegvegen met de bezem
- **Gesloten kist** – je kunt er niet door; loop ertegen om ze te openen
- **Open kist** – wordt vloer: je kunt erdoor

Start en doel

- **Ridder** – jij: hier begin je
- **Schat** – hier moet je naartoe

Decor

- **Plas** – je kunt erover lopen
- **Paddenstoel** – je kunt erover lopen

Aanwijzingen

1. De sleutel zit niet in kist B.
2. De kist met de bezem staat lager op de kaart dan de spin.
3. De mimic staat naast een paddenstoel. Hij houdt niet van bezoek. Wel van vingers.
4. De sleutel zit in kist B of in kist C.

Notities

A				
B				
C				
D				

Spelregels

- Start bij de ridder en loop horizontaal of verticaal naar de schat. Muren, monsters en gesloten kisten houden je tegen; over decor (plas, botjes, paddenstoel) kun je gewoon lopen.
- Elke kist bevat precies één voorwerp, en elk voorwerp zit in precies één kist.
- Door een gesloten kist kun je niet lopen: loop ertegen om ze te openen en neem mee wat erin zit. Een geopende kist wordt vloer: dan kun je erdoor.
- Je draagt maar één voorwerp en je kunt het niet neerleggen: een nieuwe kist openen kan pas met lege handen.
- Loop met het juiste voorwerp tegen een monster: monster en voorwerp verdwijnen.
- Alle aanwijzingen zijn waar. "Naast" = horizontaal of verticaal ernaast, ook door een muur heen. "Hoger/lager/links/rechts" = ergens in die richting op de kaart.
- **Elke kerker is op te lossen.** Ook de kaart kan je helpen: wat moet je kunnen bereiken vóór welk monster?

In welke volgorde open je de kisten? ☐ › ☐ › ☐ › ☐

Je hebt niet noodzakelijk alle kisten nodig.

Dungle #2

Gemiddeld · laag 1 · 5 kisten · 3 monsters

Je zoekt de allerlaatste chocoladetaart. Volgens de verhalen ligt die achteraan in de kerker. Volgens dezelfde verhalen bijt minstens één kist.



In de kisten zit…

Elke kist bevat precies één van deze voorwerpen, en elk voorwerp zit in precies één kist.

- **Zwaard**
- **Lantaarn**
- **Bezem**
- **Mimic** – bijt! (game over)
- **Rubberen eendje** – nutteloos, handen vol

Wie houdt je tegen?

- **Trol** – verslaan met het zwaard
- **Spook** – verjagen met de lantaarn
- **Spin** – wegvegen met de bezem
- **Gesloten kist** – je kunt er niet door; loop ertegen om ze te openen
- **Open kist** – wordt vloer: je kunt erdoor

Start en doel

- **Ridder** – jij: hier begin je
- **Schat** – hier moet je naartoe

Decor

- **Botjes** – je kunt erover lopen
- **Plas** – je kunt erover lopen
- **Paddenstoel** – je kunt erover lopen

Aanwijzingen

1. De kist met het zwaard staat meer naar links dan de kist met de bezem.
2. De mimic staat in dezelfde rij als de spin. Hij oefent stiekem zijn liefste glimlach.
3. De bezem zit niet in kist D.
4. De bezem zit niet in kist B.

Notities

A					
B					
C					
D					
E					

Spelregels

- Start bij de ridder en loop horizontaal of verticaal naar de schat. Muren, monsters en gesloten kisten houden je tegen; over decor (plas, botjes, paddenstoel) kun je gewoon lopen.
- Elke kist bevat precies één voorwerp, en elk voorwerp zit in precies één kist.
- Door een gesloten kist kun je niet lopen: loop ertegen om ze te openen en neem mee wat erin zit. Een geopende kist wordt vloer: dan kun je erdoor.
- Je draagt maar één voorwerp en je kunt het niet neerleggen: een nieuwe kist openen kan pas met lege handen.
- Loop met het juiste voorwerp tegen een monster: monster en voorwerp verdwijnen.
- Alle aanwijzingen zijn waar. "Naast" = horizontaal of verticaal ernaast, ook door een muur heen. "Hoger/lager/links/rechts" = ergens in die richting op de kaart.
- **Elke kerker is op te lossen.** De aanwijzingen alleen volstaan niet: gebruik ook de kaart. Wat moet je kunnen bereiken vóór welk monster?

In welke volgorde open je de kisten? ☐ › ☐ › ☐ › ☐ › ☐

Je hebt niet noodzakelijk alle kisten nodig.

Dungle #3

Moeilijk · laag 2 · 6 kisten · 4 monsters

De koning belooft een beloning aan wie de schat van de dwergkoning terugvindt. De kerkermeester fluistert je nog wat tips toe. Lees ze goed: een fout gekozen kist kan je duur komen te staan. Elke kist werd gevuld door een andere kerkerbewoner: de heks, de dwerg, de piraat, de kok, de tovenaar en de boer.



In de kisten zit…

Elke kist bevat precies één van deze voorwerpen, en elk voorwerp zit in precies één kist.

- **Zwaard**
- **Worst**
- **Sleutel**
- **Bezem**
- **Mimic** – bijt! (game over)
- **Rubberen eendje** – nutteloos, handen vol

Wie houdt je tegen?

- **Trol** – verslaan met het zwaard
- **Waakhond** – weglokken met de worst
- **Gesloten deur** – openen met de sleutel
- **Spin** – wegvegen met de bezem
- **Gesloten kist** – je kunt er niet door; loop ertegen om ze te openen
- **Open kist** – wordt vloer: je kunt erdoor

Start en doel

- **Ridder** – jij: hier begin je
- **Schat** – hier moet je naartoe

Decor

- **Botjes** – je kunt erover lopen
- **Plas** – je kunt erover lopen

Aanwijzingen

1. De kist met de sleutel staat meer naar links dan de kist met de bezem.
2. Het zwaard werd niet verstopt door de boer.
3. De kist van de boer staat lager op de kaart dan de trol.
4. De worst werd verstopt door de dwerg.
5. De kist met het zwaard staat in dezelfde rij als de waakhond.
6. De kist van de heks staat meer naar rechts dan de kist met de sleutel.
7. De kist van de kok staat hoger op de kaart dan de kist met de sleutel.
8. De kist met de bezem staat hoger op de kaart dan de mimic.
9. De kist van de tovenaar staat hoger op de kaart dan de kist met de worst.

Notities

Kist A												
Kist B												
Kist C												
Kist D												
Kist E												
Kist F												
Heks												
Dwerg												
Piraat												
Kok												
Tovenaar												
Boer												

Spelregels

- Start bij de ridder en loop horizontaal of verticaal naar de schat. Muren, monsters en gesloten kisten houden je tegen; over decor (plas, botjes, paddenstoel) kun je gewoon lopen.
- Elke kist bevat precies één voorwerp, en elk voorwerp zit in precies één kist.
- Door een gesloten kist kun je niet lopen: loop ertegen om ze te openen en neem mee wat erin zit. Een geopende kist wordt vloer: dan kun je erdoor.
- Je draagt maar één voorwerp en je kunt het niet neerleggen: een nieuwe kist openen kan pas met lege handen.
- Loop met het juiste voorwerp tegen een monster: monster en voorwerp verdwijnen.
- Alle aanwijzingen zijn waar. "Naast" = horizontaal of verticaal ernaast, ook door een muur heen. "Hoger/lager/links/rechts" = ergens in die richting op de kaart.
- **Elke kerker is op te lossen.** De aanwijzingen alleen volstaan niet: gebruik ook de kaart. Wat moet je kunnen bereiken vóór welk monster?

In welke volgorde open je de kisten? ☐ › ☐ › ☐ › ☐ › ☐ › ☐

Je hebt niet noodzakelijk alle kisten nodig.

Bonusvraag: wie verstopte de mimic? _____

Dungle #4

Expert · laag 1 · 7 kisten · 5 monsters

Iemand heeft de geheime pannenkoekenreceptenbundel in de kelder verstopt. De kelderbewoners zijn niet blij met bezoek. Gelukkig heeft de vorige avonturier aantekeningen achtergelaten over wat er in de kisten zit.



In de kisten zit…

Elke kist bevat precies één van deze voorwerpen, en elk voorwerp zit in precies één kist.

- **Zwaard**
- **Worst**
- **Sleutel**
- **Lantaarn**
- **Bezem**
- **Mimic** – bijt! (game over)
- **Rubberen eendje** – nutteloos, handen vol

Wie houdt je tegen?

- **Trol** – verslaan met het zwaard
- **Waakhond** – weglokken met de worst
- **Gesloten deur** – openen met de sleutel
- **Spook** – verjagen met de lantaarn
- **Spin** – wegvegen met de bezem
- **Gesloten kist** – je kunt er niet door; loop ertegen om ze te openen
- **Open kist** – wordt vloer: je kunt erdoor

Start en doel

- **Ridder** – jij: hier begin je
- **Schat** – hier moet je naartoe

Decor

- **Botjes** – je kunt erover lopen
- **Plas** – je kunt erover lopen

Aanwijzingen

1. De kist met het zwaard staat hoger op de kaart dan de kist met de bezem.
2. De kist met de lantaarn staat meer naar links dan de kist met de worst.
3. De sleutel zit in kist G of in kist C.
4. De kist met het rubberen eendje staat in dezelfde rij als het spook.
5. De mimic staat hoger op de kaart dan de kist met de lantaarn. Hij heeft al weken niets gegeten.

Notities

A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							

Spelregels

- Start bij de ridder en loop horizontaal of verticaal naar de schat. Muren, monsters en gesloten kisten houden je tegen; over decor (plas, botjes, paddenstoel) kun je gewoon lopen.
- Elke kist bevat precies één voorwerp, en elk voorwerp zit in precies één kist.
- Door een gesloten kist kun je niet lopen: loop ertegen om ze te openen en neem mee wat erin zit. Een geopende kist wordt vloer: dan kun je erdoor.
- Je draagt maar één voorwerp en je kunt het niet neerleggen: een nieuwe kist openen kan pas met lege handen.
- Loop met het juiste voorwerp tegen een monster: monster en voorwerp verdwijnen.
- Alle aanwijzingen zijn waar. "Naast" = horizontaal of verticaal ernaast, ook door een muur heen. "Hoger/lager/links/rechts" = ergens in die richting op de kaart.
- **Elke kerker is op te lossen.** De aanwijzingen alleen volstaan niet: gebruik ook de kaart. Wat moet je kunnen bereiken vóór welk monster?

In welke volgorde open je de kisten? ☐ › ☐ › ☐ › ☐ › ☐ › ☐ › ☐

Je hebt niet noodzakelijk alle kisten nodig.

Dungle oplossingen

#1 Volgorde: C → D



A = mimic, B = rubberen eendje, C = sleutel, D = bezem

#2 Volgorde: A → B → C



A = bezem, B = lantaarn, C = zwaard, D = rubberen eendje, E = mimic

#3 Volgorde: C → D → E → B



A = rubberen eendje (kok), B = bezem (heks), C = sleutel (tovenaar), D = worst (dwerg), E = zwaard (piraat), F = mimic (boer)

Bonus: de mimic werd verstopt door de boer.

#4 Volgorde: B → C → D → G → E



A = mimic, B = zwaard, C = sleutel, D = worst, E = lantaarn, F = rubberen eendje, G = bezem