

UITZETTEN SPEURTOCHT MUNTENVERZAMELING



In deze speurtocht vraagt Age Looxma-Ypeij de Speurneuzen om hulp bij het terugvinden van zijn gestolen muntenverzameling.

De speurtocht begint bij het hek bij de hoofdingang van het park. De Speurneuzen weten waar ze naartoe moeten door middel van kaarten die ze onderweg tegen komen. Op deze kaarten staan aanwijzingen. Het eindpunt van de speurtocht is een uitkijk punt, waar vroeger de belvedere heeft gestaan. Het is een leuk idee om de Speurneuzen hier te belonen voor het voltooien van de speurtocht.

Dit pakket bevat

- Een plattegrond met de route
- Instructie waar de kaarten moeten hangen
- De antwoorden van elke kaart
- Alles wat uitgezet moet worden: de brief van Age Looxma-Ypeij, het zonnenalfabet, kaarten 0 t/m 9 en de afscheidsbrief
- De schatkist
- De uitnodigingskaarten

LET OP! De speurtocht moet enkelzijdig en in kleur uitgeprint worden. Anders zijn de foto's en aanwijzingen niet duidelijk.

Liever geen gedoe met de printer? U kunt de speurtocht ook kopen bij de theesalon in Park Vijversburg. De openingstijden kunt u vinden op www.vijversburg.nl.

DE ROUTE



SPEURTOCHT UITZETTEN

De speurtocht begint bij de ingang van het park. Stop de brief van Age Looxma-Ypeij en het zonnen-alfabet in de envelop. Plak deze, samen met kaart 0 aan de glazendeur of aan de plattegrond van het park.

Kaart 1

Loop vanaf de ingang de brug op. Sla hier rechtsaf. In de verte ziet u twee witte bankjes. Hier moet kaart 1 hangen.

Kaart 2

Zittend op de bankjes, is rechts van u een kruispunt. Ga hier rechtdoor. U loopt over een slingerpad. Blijf rechtdoor gaan, totdat u bij een driesprong komt met een witte brug aan uw rechterhand. Bij deze driesprong moet kaart 2 hangen.

Pijl

Ga de witte brug over en volg het pad. Ga bij de driesprong rechtdoor en loop over nog een brug. Recht voor u ziet u een witbankje. Hang hier de pijl op. **De pijl moet naar rechts wijzen.**

Kaart 3

Vlak na het bankje vindt u aan uw linkerhand een zonnewijzer. Hier moet kaart 3 hangen.

Kaart 4

Loop door en volg het klinkerpad naar de volièrre met de vogels. Hang kaart 4 op een duidelijke plek.

Kaart 5

Loop links om de villa heen naar het witte theehuisje. Hier moet kaart 5 hangen.

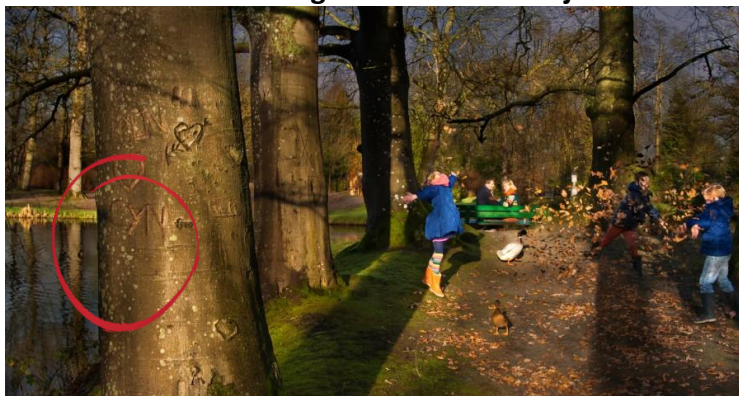
Kaart 6

Vervolg uw weg en ga rechts de rechte lindelaan op. U komt bij een T-splitsing. Ga hier links de brug over. Ga eerst rechtsaf, daarna

links en nogmaals rechts op de driearmige brug. Voor u ziet u een marmeren vaas. Hier moet kaart 6 hangen.

Kaart 7

Als u naar de overkant kijkt, ziet u een groen bankje. Loop om de vijver heen (links of rechts maakt niks uit) richting het bankje. Voor het bankje staan verschillende ingekerfde bomen. **Hang kaart 7 aan de eerste linker -ingekerfde- boom. Bij JRON ♥ CYN.**



Kaart 8

Ga de brug niet over, maar houd wel rechts aan. U loopt nu langs het water. Aan uw linkerhand vindt u een grafsteen. Hier moet kaart 8 hangen.

Kaart 9

Vervolg uw weg, ga de brug over en houd rechts aan. Aan uw linkerhand vindt u een hele dikke boom. Hang hier kaart 9 aan.

Eindpunt

Ga bij de boom linksaf en loop omhoog. Boven aan de heuvel kunt u de schatkist met lekkers neerzetten, samen met de brief. Dit is het eindpunt van de speurtocht. Een vouwblad van een schatkist is bijgevoegd.

DE ANTWOORDEN VAN ELKE KAART

- Kaart 1. Ga rechts steek over en ga rechtdoor
- Kaart 2. Ga de brug over en ga nog een brug over
- P. PIJL
- Kaart 3. Volg het stenen pad naar de villa
- Kaart 4. Witte theehuisje
- Kaart 5. *kaart volgen*
- Kaart 6. *ga naar de overkant*
- Kaart 7. Houd rechts aan, maar de brug niet over
- Kaart 8. Ga naar dikke boom
- Kaart 9. Klim omhoog (zie hieronder)

1								v	i	l	l	a											
2				t	h	e	e	h	u	i	s	j	e										
3					m	u	n	t	e	n													
4								b	e	u	k												
5			p	a	r	k	v	i	j	v	e	r	s	b	u	r	g						
6									s	n	o	e	z	e	p	o	e	s					
7					m	u	t	a	t	i	s	m	u	t	a	n	d	i	s				
8			z	o	n	n	e	n	-	a	l	p	h	a	b	e	t						
9									j	r	o	n	♥	c	y	n							
10									b	o	s												
11									a	g	e	l	o	o	x	m	a	-	y	p	e	i	j

Beste Speurneuzen,

Zijn jullie goed in het oplossen van misdrijven?

Toen ik afgelopen zondag thuiskwam van een ritje met de koets en mijn lakeien wilde betalen, ontdekte ik dat mijn muntenverzameling gestolen is. Ik heb heel veel verdriet. Willen jullie me helpen het terug te vinden?

Ik heb een brief onderschept. Het lijkt erop dat de brutale dief, genaamd JRON, de munten heeft verstoppt voor zijn geliefde! Bij de brief zat ook een zonnen-alphabet.

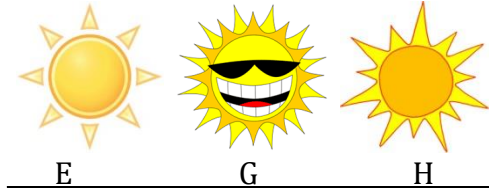
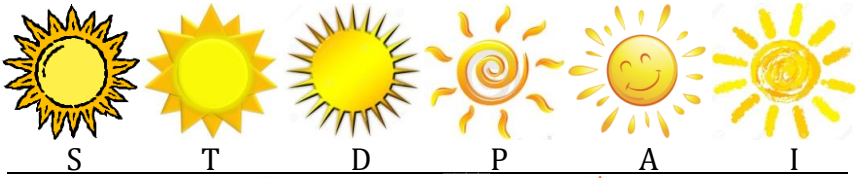
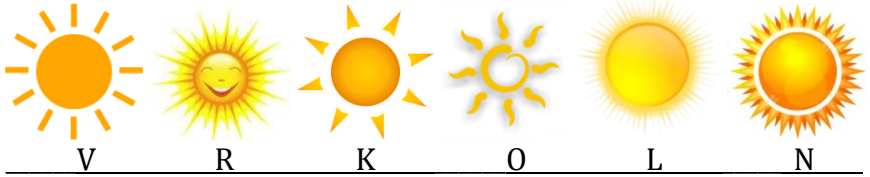
Ik reken erop dat jullie instaat zijn om dit mysterie in korte tijd op te lossen. Neem alle kaarten die jullie onderweg tegenkomen met jullie mee.

Hoogachtend,

Age Looxma-Ypeij.



ZONNEN-ALPHABET



KAART O

SNOEZEPOES.

IK HEB ALLE MUNTEN GESTOLEN!
LOS DE KAARTEN OP EN VOLG DE AANWIJZINGEN. ZO VIND JE DE SCHAT.
DE EERSTE AANWIJZING VIND JE NIET VER VAN HIER.

LOOP OVER DE BRUG EN GA HALVERWEGE RECHTSAF.
BIJ DE WITTE BANKJES MOET JE ZIJN!

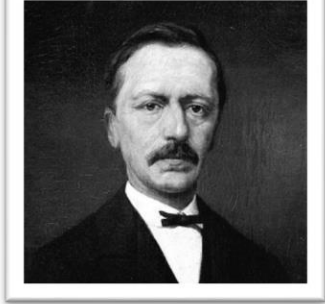
TOT SNEL.
IRON

KAART 1

SNOEZEPOES. GA OP HET BANKJE ZITTEN EN VIND DE GEHEIME BOODSCHAP

Muntenverzameling gestolen van Age Looxma-Ypeij

**Speurneuzen zijn te
hulp geroepen om deze
zaak af te handelen.**



Enkele dagen geleden is op het landgoed Vijversburg een muntencollectie gestolen van Age Looxma-Ypeij. Toen hij terugkwam van een ritje met de koets naar de plaatselijke winkels en over zijn landgoed reed, wilde hij zich gaan verkleden voor het grote bal dat hij

op zijn landhuis zou geven ter ere van zijn porseleinverzameling. Hij wilde daarvoor zijn kostbare muntverzameling laten zien. Toen ontdekte hij tot zijn grote schrik, dat zijn hele kist met munten verdwenen was. Er waren duidelijke sporen van inbraak. Hij heeft toen meteen de ondersteuning van de wereldberoemde detectives “Speurneuzen” ingeroepen. Zij zijn meteen op een zeer deskundige en professionele wijze aan de gang gegaan om dit mysterie op te lossen. Het ligt in de verwachting dat de Speurneuzen snel tot een antwoord zullen komen.

G _ _ _ _ . _ _ _ _ _


_ _ _ _ _

KAART 2


G +  - AP _____


 -UR _____

 _____


O+  -KLA _____


 -P _____

G+  -RM _____

N+  -EN _____

 -D _____

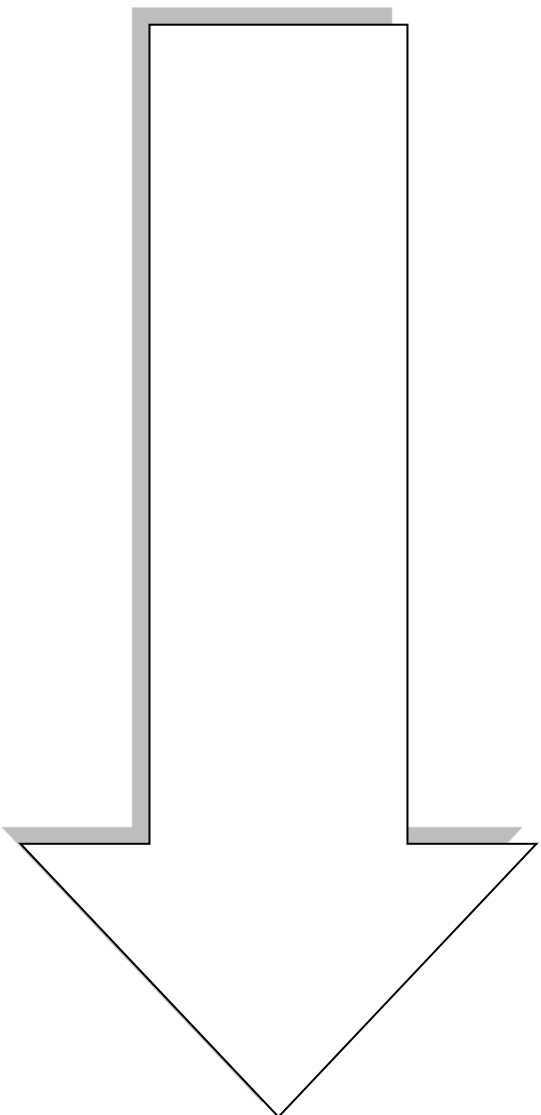
 K=B
K=G _____

+O  -GE _____

SNOEZEPOES.
HEEL GOED. JE HEBT
HET KRANTENSTUK
ONTCIJFERD. MET
ELKE AANWIJZING
DIE JE OPLOST KOM
JE DICHTER BIJ DE
MUNTEN
VERZAMELING.



PIJL



KAART 3

SNOEZEPOES. JIJ BENT MIJN ZON EN AL MIJN STERREN.
PAS HET ZONNENALPHABET TOE EN KOM EEN STAPJE DICHTERBIJ.

ZONNEWIJZER



KAART 4

MIJN SNOEZEPOES.

ZIE JE DE VILLA? DAAR HEB IK DE MUNTEN GESTOLEN. DIE
AGE HAD HELEMAAL NIKS DOOR. JE KOMT AL DICHTERBIJ.
TOT SNEL. JRON.

M	U	N	T	E	N	A	T	U	U	R
W	I	T	T	R	I	J	K	D	O	M
E	T	H	E	L	A	K	E	I	E	N
V	I	L	L	A	N	D	G	O	E	D
E	H	U	M	I	S	D	R	I	J	F
V	I	J	V	E	R	S	B	U	R	G
I	S	J	M	Y	S	T	E	R	I	E
E	S	N	O	E	Z	E	P	O	E	S
S	P	E	U	R	N	E	U	Z	E	N
V	E	R	Z	A	M	E	L	I	N	G
O	N	D	E	R	Z	O	E	K	E	N

LAKEIEN
LANDGOED
MISDRIJF
MUNTEN
MYSTERIE
NATUUR
ONDERZOEKEN
RIJKDOM
SNOEZEPOES
SPEURNEUZEN
VERZAMELING
VIJVERSBERG
VILLA

GA LINKS OM DE VILLA HEEN EN VIND DAAR HET

KAART 5

IK WILDE DE MUNTENVERZAMELING HIER VERSTOPPEN. MAAR DIT IS NIET GOED GENOEG. IK BEN VERDER HET BOS INGEGAAN. BEKIJK DEZE KAART GOED. JE BENT NU BIJ HET THEEHUISJE (DE RODE CIRKEL). DE VOLGENDE AANWIJZING VIND JE BIJ DE MARMEREN VAAS (GELE CIRKEL). TOT SNEL, MIJN SNOEZEPOES.



KAART 6

JE HEBT DE VAAS GEVONDEN.
MAAR HELAAS. JE STAAT OP VERKEERDE GRONDEN.
DE VOLGENDE KAART VIND JE AAN DE OVERKANT.
OOK OP ZO'N STUKJE LAND.
PROBEER HET GROENE BANKJE TE BEREIKEN.
EN GA DAAR EVEN ROND KIJKEN



BOMEN VIND JE DAAR GENOEG.
DUS NOG EVEN AAN DE BOEG.
ZOEK NAAR EEN INGEKERFDE BEUK.
DAAR VIND JE DE NIEUWE SPREUK.



KAART 7

JE STAAT NU OP NIEUWE GRONDEN.
JE HEBT ONZE LIEFDESBOOM GEVONDEN.
DIT IS MIJN LAATSTE RIJMPJE VOOR JOU.
ER ZIJN NOG EEN PAAR AANWIJZINGEN. DUS GA MAAR
GAUW.

GA DE BRUG NIET OVER. MAAR HOUD RECHTS AAN.
EN BLIJF LANGS HET WATER GAAN.
DE VOLGENDE HINT HANGT AAN EEN STEEN.
DAAR KUN JE NIET OMHEEN.

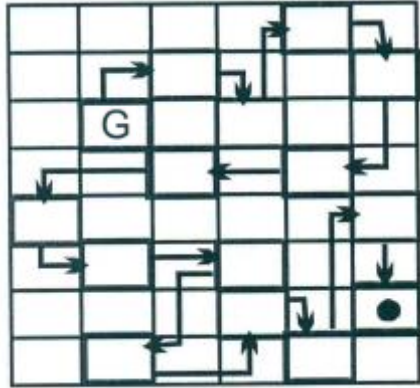
GA NU OP PAD. DAN VIND JE DE SCHAT. SCHAT.



KAART 8

LOS DE PUZZEL OP. DE EERSTE STAP IS AL VOOR JE GEZET.

D	H	C	M	A	H
S	D	A	B	T	A
A	G	X	N	N	L
M	H	D	B	R	U
I	T	A	K	J	O
U	K	G	K	R	W
E	C	V	B	P	M
O	E	Z	F	O	A



JE MOET DE BRUG OVER EN RECHTS AANHOUDEN.
ONTHOUD DE UITKOMST VAN DE PUZZEL.



SNOEZEPOES.

DIE AGE HEEFT SPEURNEUZEN ACHTER MIJ AAN
GESTUURD. IK HOOP DAT JE DEZE SCHAT VOOR DE
SPEURNEUZEN GEVONDEN HEBT. IK MOET VLUCHTEN.
VOORDAT ZE MIJ VINDEN. IK ZIT ONDERGEDOKEN.

WANNEER DE TIJD RIJP IS ZET IK AANWIJZINGEN VOOR
JE UIT OM ME TE VINDEN.

JRON



CYN

