

# RIJKSHOTEL DE NOR

ontsnappen jullie?



**ESCAPE GAME**  
VOOR THUIS

[escaperoomoverijssel.nl](http://escaperoomoverijssel.nl)

# ESCAPE GAME RIJKSHOTEL DE NOR

Tijdens een bezoek aan gevangenis-eiland Rijkshotel de Nor raken jij en je vrienden opgesloten in de oude cellen.

Weten jullie net als de Coetus Delta bende uit de cellen en de gevangenis te ontsnappen?

En nog belangrijker, halen jullie de laatste boot die van het eiland vertrekt?

Gebruik alle aanwijzingen die de bende heeft achtergelaten en werk goed samen!

## 2 Inhoud

## 3 Instructie

lees goed door hoe het spel gespeeld moet worden

## 4 Introductie deel 1

laat iemand van de groep dit voorlezen

## 5-8 Ontsnapping uit de cellen

deel 1 van de ontsnapping

## 9 Introductie deel 2

laat iemand van de groep dit voorlezen

## 10-13 Ontsnapping uit gevangenisgebouw

deel 2 van de ontsnapping

## 14 Hints

kom je niet uit een bepaald onderdeel?  
tip: lees de hints met een spiegeltje

Wat heb  
je nodig:

1 - 8 spelers

Een kleurenprinter  
om alles vooraf te printen, niet  
tijdens het spel. Schaal: passend!

Pen, markeerstift en  
papier

Een schaar of  
stanleymes

Internet via Chrome  
of Firefox  
liefst op computer of laptop

Een spiegeltje  
optioneel

# I N S T R U C T I E

Het spel is te spelen door 1 - 6 personen op één locatie  
of met 4 - 8 personen verdeeld over twee tot vier locaties

## Eén locatie

Print alle pagina's van deze PDF enkelzijdig in kleur.

Pagina's 5-8 vormen deel 1 en pagina's 10-13 deel 2 van de ontsnapping. Leg beide delen apart.

Pagina 14 bevat de hints, leg die opzij om te gebruiken indien nodig.

## Meerdere locaties

Op iedere locatie moeten pagina's 1 t/m 4, 9 t/m 14 geprint aanwezig zijn. De pagina's 5, 6, 7 en 8 worden over de locaties verdeeld. Wordt er gespeeld vanaf vier locaties, dan heeft iedere locatie dus één van de genoemde pagina's. Bij drie locaties heeft één locatie twee pagina's en hebben de andere twee locaties elk één pagina. Bij twee locaties hebben beide locaties twee pagina's. *Let op dat alle pagina's enkelzijdig geprint moeten worden!*

De verschillende locaties moeten gedurende het hele spel via een communicatiekanaal (het liefst een videoverbinding) contact met elkaar hebben.

Ligt alles klaar? Maak dan verbinding met de volgende website:

[www.escaperoomoverijssel.nl/escapegame-rijkshotel-de-nor](http://www.escaperoomoverijssel.nl/escapegame-rijkshotel-de-nor)

*De website werkt alleen via Google Chrome of Firefox.*

Gebruik de gegevens die je via mail hebt gekregen om in te loggen op de website. Vervolgens voer je een teamnaam in.

Wacht nog even met het starten van de klok, lees eerst de introductie.

Log op iedere locatie met dezelfde gegevens in, zodat iedereen de klok ziet lopen en de plattegronden van de gevangenis kan bekijken. De eindcode kan op iedere locatie worden ingevoerd.

Soms is verversen van de pagina nodig om allemaal hetzelfde beeld te krijgen.





# INTRODUCTIE

## deel 1

### TOT NU TOE IS JULLIE BEZOEK AAN HET OUDE GEVANGENISEILAND RIJKSHOTEL DE NOR IETWAT SAAL.

Jij en je vrienden zijn samen een weekend weg. Gisteravond kwam je erachter dat juist vandaag het gevangenseiland bezocht kan worden. Die is slechts één keer per half jaar geopend, een unieke kans!

Je had meer verwacht van deze bezichtiging. De rondleiding is net voorbij en eigenlijk was het enige interessante het verhaal van de ontsnapping uit 1997. Het lukte toen vier gevangenen van de befaamde Coetus Delta bende om uit hun cellen en de gevangenis te ontsnappen. Het is nog altijd een raadsel hoe ze dit voor elkaar hebben gekregen, maar één ding is zeker: de ontsnapping is legendarisch en de wildste geruchten doen de ronde over hoe het hen gelukt is! Zo wordt beweerd dat de ontsnappingsplannen nog verborgen liggen in de oude cellen van de bendeleden.

Na de ontsnapping is de gevangenis direct gesloten. Tegenwoordig is het eiland een beschermd natuurgebied, waar slechts één dag per halfjaar mensen mogen komen. Op die dag worden er rondleidingen gegeven in Rijkshotel De Nor. Het verhaal van de ontsnapping zorgt vanzelfsprekend voor veel belangstelling. Dat er aan de cellen van de bendeleden helemaal niets is veranderd, zorgt daarbij voor een unieke beleving.

Vlak voor sluitingstijd van de gevangenis gaan jij en je vrienden nog even terug naar de cellen van de Coetus Delta bende. Voor de grap besluiten jullie om allemaal in de cellen te gaan en de deuren dicht te doen. Na even rondgekeken te hebben, hoor je plots een luide "klik". Het klinkt alsof er een slot dicht valt. Je loopt naar de celdeur en merkt dat deze op slot zit. Je roept in een poging iemand van de gevangenis te bereiken, maar je krijgt alleen contact met je vrienden. Je ziet ook dat je telefoon geen bereik heeft. Dan zie je tot je schrik dat het al zes uur is: de gevangenis is gesloten! Bovendien beseft je dat de laatste boot om tien over half acht van het eiland vertrekt en niemand weet dat jullie hier nog zitten! Hoe komen jullie op tijd uit de gevangenis?

Opeens herinner je je dat de ontsnappingsplannen van Coetus Delta misschien nog in de cellen aanwezig zijn! Je roept naar je vrienden dat iedereen in zijn eigen cel moet zoeken naar de plannen. Al snel ontdekt één van jullie dat er achter het bed een losse tegel in de muur zit. Je schuift het bed opzij en vindt niet veel later ook een losse tegel in jouw cel. Achter de losse tegel bevindt zich een kleine opbergruimte met daarin een aantal documenten. Ook in de andere cellen worden documenten gevonden.

Start nu de tijd op de website en begin aan de "Ontsnapping uit de cellen". Jullie hebben honderd minuten om uit de cellen en het gebouw te komen. Halen jullie de laatste boot? Of zitten jullie een half jaar vast op het eiland? Succes!

Ontsnapping uit de cellen



ESCAPE GAME  
VOOR THUIS

4

RIJKSHOTEL  
DE NOR



| REPORT OF (FIRST) RECEIPT                                                                                                   |                          |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|
| PRISON <u>in. sten</u>                                                                                                      | UNCONVICTED/<br>(delete) |
| SURNAME <u>Smith</u>                                                                                                        |                          |
| FORNAMES <u>John</u>                                                                                                        |                          |
| ALIASES (if any)                                                                                                            |                          |
| OFFENSE(S) CHARGED OR<br>PREVIOUS CONVICTIONS<br>BRIEF PARTICULARS<br>INFORMATION (ASSOCIATES, etc.)<br>ANY POLICE WARNINGS |                          |

*Murder.*

Iedereen vindt ontcijferen, op uit doordat hebben centrale  
 een rechtstreeks computer die geven openen. dat ontsnappen.  
 het telefoonnummer

het te de het celdeuren blijven

je je andere je telefoonnummer je computer van dan  
 celdeuren

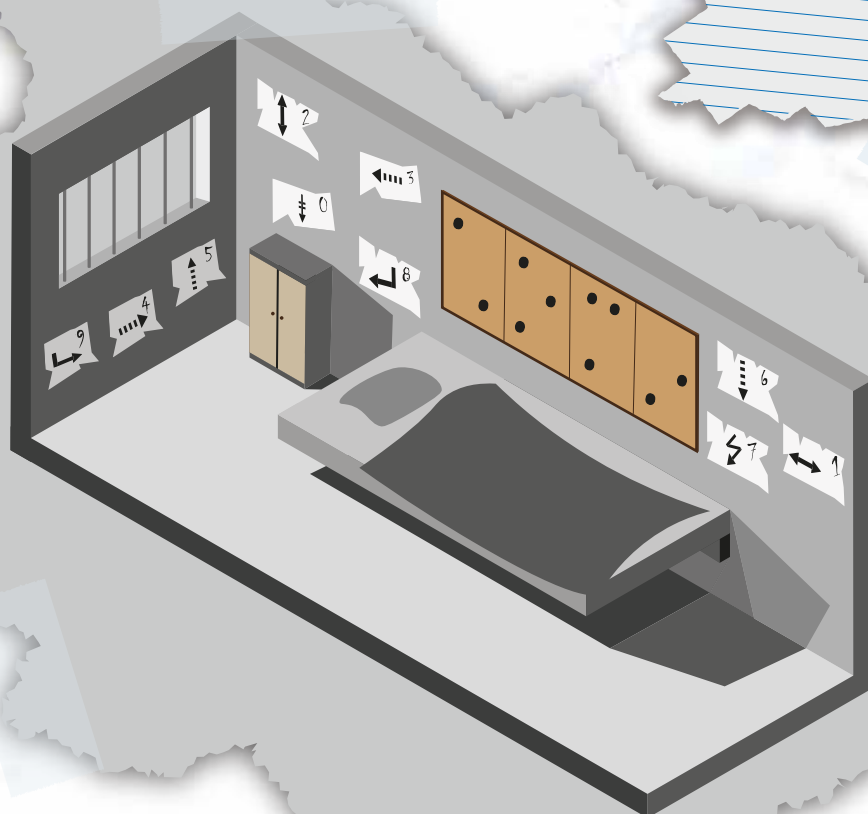
uit ontsnapt, van gebouw

wensen succes,

Twee bendeleden zitten in een cel  
 met een even nummer en twee  
 in een cel met een oneven nummer.

Er zijn aparte cellen voor vrouwelijke  
 gevangenen. Deze cellen bevinden zich alle  
 drie (soms voor een deel) boven  
 de entree of de bezoekersruimte.

De cel van bendelid Anton bevindt  
 zich boven de keuken.



Ontsnapping uit de cellen



ESCAPE GAME  
VOOR THUIS

5

RIJKSHOTEL  
DE NOR

# REPORT OF (FIRST) RECEPTION

|                            |                                             |
|----------------------------|---------------------------------------------|
| PRISON <i>in . . .</i>     | UNCONVICTED/CONVICTED<br>(delete as needed) |
| SURNAME <i>Em . . .</i>    |                                             |
| FORENAMES <i>Max . . .</i> |                                             |
| ALIASES (if any)           |                                             |

OFFENSE(S) CHARGED OR  
OFFENSE CONVICTED  
BRIEF PARTICULARS.  
INFORMATION (ASSOCIATES, etc.,  
ANY POLICE WARNING).

*Murder .*

deze weet er Wij cellen een naar Er waarmee de bellen  
opdracht celdeuren willen zomaar hebben cijfers

Verder belang dat volgorde van doorgeven, gesloten.

samenwerkt in dan het Vervolgens de juiste door deze

Zodra cel deel ontsnapping: komen.

heel Delta

*Cellen met een nummer uit de  
tafel van 3, zijn allemaal leeg.*

*Bendelid Max bevindt zich in een cel  
met een hoger nummer dan de cel van  
bendelid Anton, maar een lager nummer  
dan de cel van bendelid Violet.*

*Green enkele cel wordt geopend op een  
positie van het eigen celnummer (dvs  
cel 1 niet als eerste, cel 2 niet als  
tweede, enzovoort).*



*Ontsnapping uit de cellen*



**ESCAPE GAME**  
VOOR THUIS

**6**

**RIJKSHOTEL**  
**DE NOR**

# REPORT OF (FIRST) RECEPTION OF POT

|                  |                                             |
|------------------|---------------------------------------------|
| PRISON           | UNCONVICTED/CONVICTED<br>(delete as needed) |
| SURNAME          |                                             |
| FORENAMES        |                                             |
| ALIASES (if any) |                                             |

OFFENSE(S) CHARGED OR  
OFFENSE CONVICTED  
BRIEF PARTICULARS  
INFORMATION (ASSOCIATES, etc.,  
ANY POLICE WARNING)

Murder

Voor brief te kans zijn ontsnapt achterdeur de is je centrale en kunt te niet kan we lange

is om je voor de anders

Als met de kun tiencijferige geef centrale volgorde en de

je bent twee het

Wij veel

Er zijn twee bendeleden waarvan de cellen direct aan elkaar grenzen.

Alleen cellen voor vrouwelijke gevangenen hebben een prikbord in de cel.

Bendelid Bernard is het minst sportief, maar is het bendelid dat het dichtst bij de sporthal in een cel zit.



Ontsnapping uit de cellen

7

RIJKSHOTEL  
DE NOR

ESCAPE GAME  
VOOR THUIS



REPORT OF (FIRST) RECEPTION OF PRISON

|                                                                                                                            |                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| PRISON                                                                                                                     | UNCONVICTED/CONVICTED<br>(delete as needed) |
| SURNAME                                                                                                                    |                                             |
| FORNAMES                                                                                                                   |                                             |
| ALIASES (if any)                                                                                                           |                                             |
| OFFENSE(S) CHARGED OR<br>OFFENSE CONVICTED<br>BRIEF PARTICULARS<br>INFORMATION (ASSOCIATES, etc.)<br>ANY POLICE WARNING(S) |                                             |

Murder.

die en is ontsnapping. deze we gevonden computer.  
telefoonnummer met kunt dan bepaalde

We iedereen Daarom tien versleuteld.

van weten juiste openen moet deze

slim vrienden cellen, achter komen. aan de openen zal  
openen.

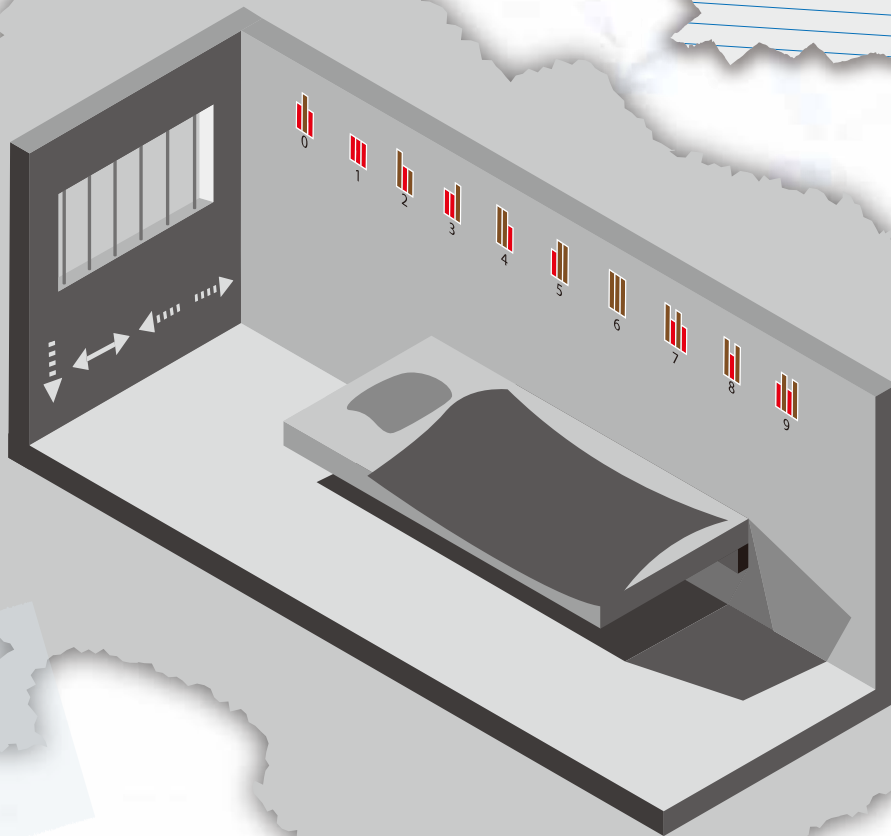
de start de uit

jullie Coetus

De som van de celnummers waar  
de bendeleden in opgesloten zitten,  
is geen veelvoud van 3.

De cel van bendelid Bernard moet  
direct voor de cel van bendelid  
Anton worden geopend, maar direct  
na de cel van bendelid Violet.

Bendelid Bernard heeft een kast  
in zijn cel staan.



Ontsnapping uit de cellen



ESCAPE GAME  
VOOR THUIS

8

RIJKSHOTEL  
DE NOR

# INTRODUCTIE

## deel 2



**SUPER! HET IS JULLIE GELUKT OM DE CELDEUREN  
DOOR DE CENTRALE COMPUTER TE LATEN OPENEN.**

Nu moeten jullie nog uit de gevangenis zien te komen. Alle deuren in het pand zijn echter afgesloten...

Jullie weten gelukkig van de rondleiding nog dat Coetus Delta tijdens hun ontsnapping via de kelder uit het gebouw is ontsnapt. Bij de documenten die jullie gevonden hebben in de cellen zitten ook blueprints van de kelder. Daarom besluiten jullie naar de kelder af te dalen. Daar aangekomen blijkt de kelder uit een groot doolhof te bestaan. Hoe zou Coetus Delta hier uit ontsnapt zijn?

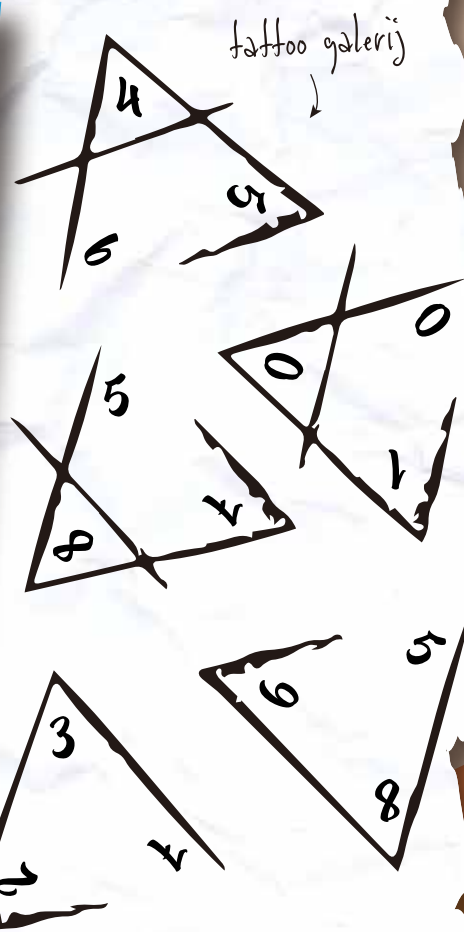
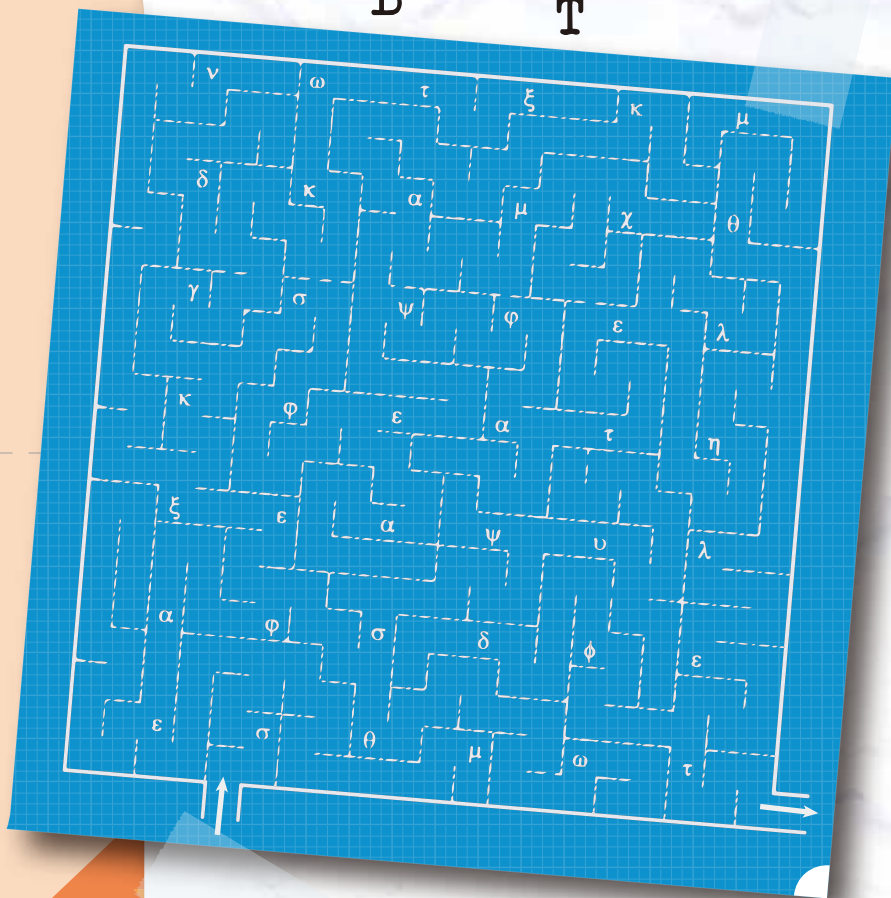
Ga verder met de documenten "Ontsnapping uit het gevangenisgebouw".  
Vind jullie weg door het doolhof en achterhaal de viercijferige code van de nooddeur die naar buiten leidt.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| α | β | ς | δ | ε | φ | φ | λ | ι | θ | κ | ψ |
| a | b | c | d | e | f | g | h | i | j | k | l |
| μ | η | σ | ρ | π | ξ | τ | υ | ν | ω | χ | ς |
| m | n | o | p | r | s | t | u | v | w | x | z |

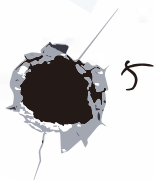
Ontsnapping uit het gevangenisgebouw



Q Z E M 7 H = +  
 I I C D L K 1 E G  
 F X - J R 4  
 B T 5 R



leider van gevangenis →



Ontsnapping uit het gevangenisgebouw



ESCAPE GAME  
VOOR THUIS

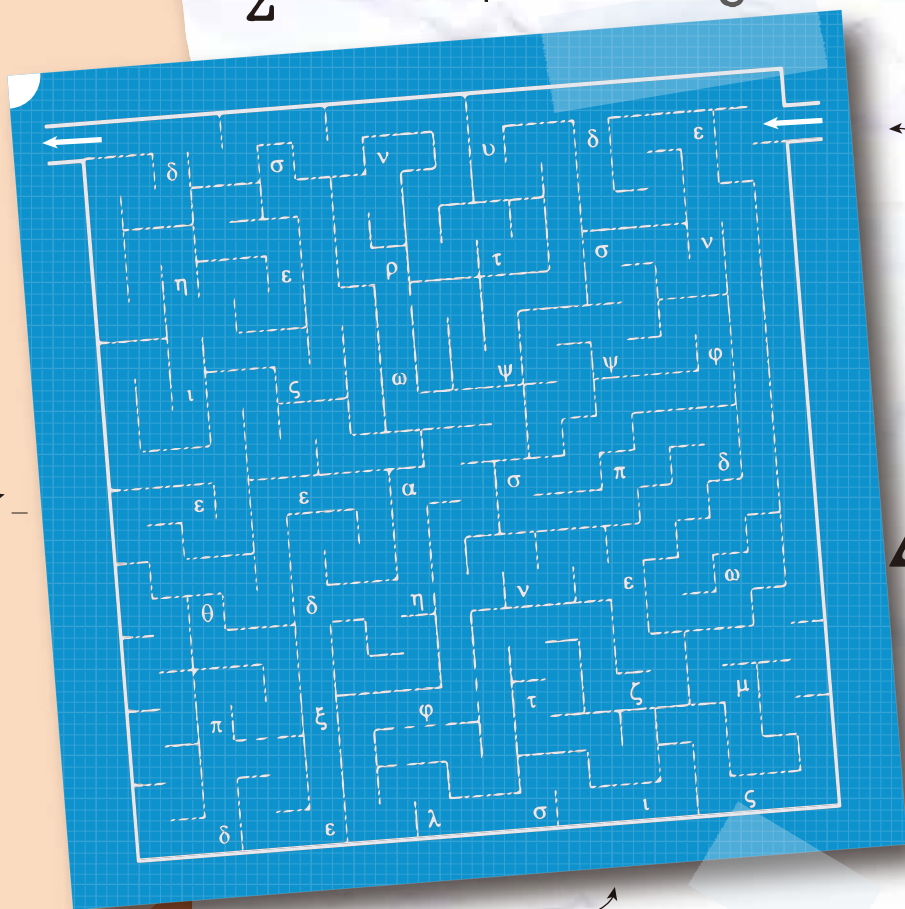
10

RIJKSHOTEL  
DE NOR

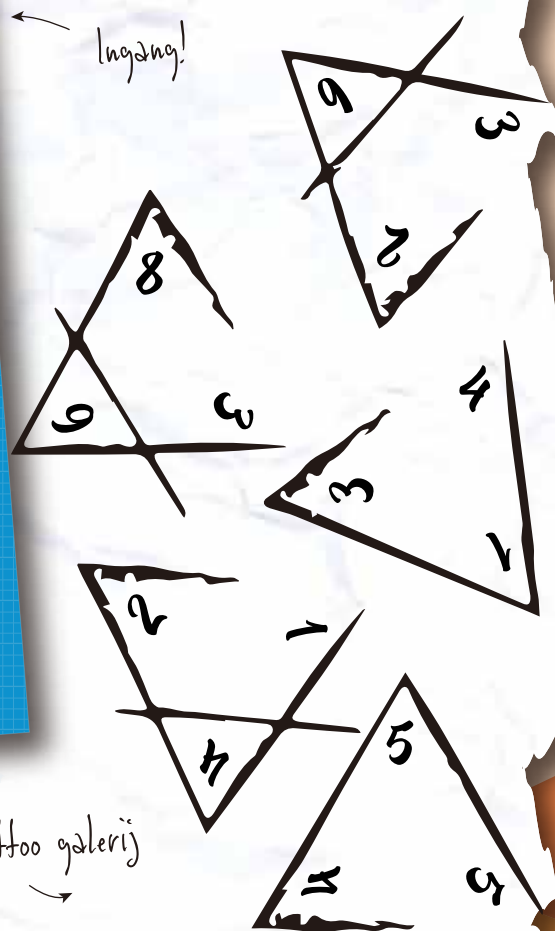


- 4 0 P R X +  
Z N + 9 3

C S  
A O  
A F U  
R +

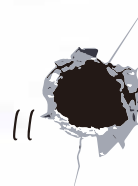
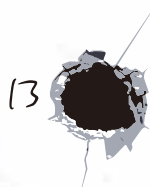
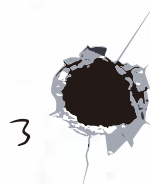
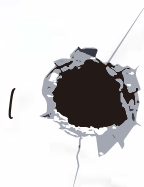


Ingang!



kelder van gevangenis

tattoo galerij



Ontsnapping uit het gevangenisgebouw

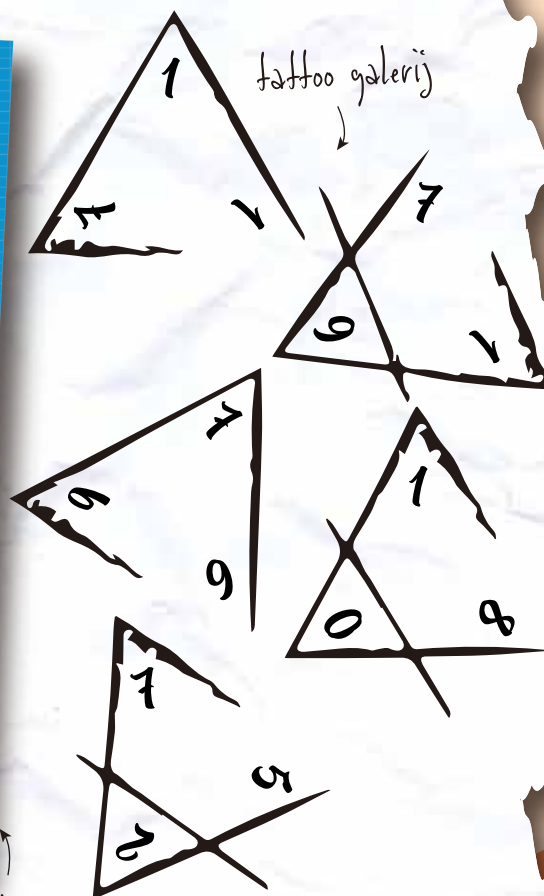
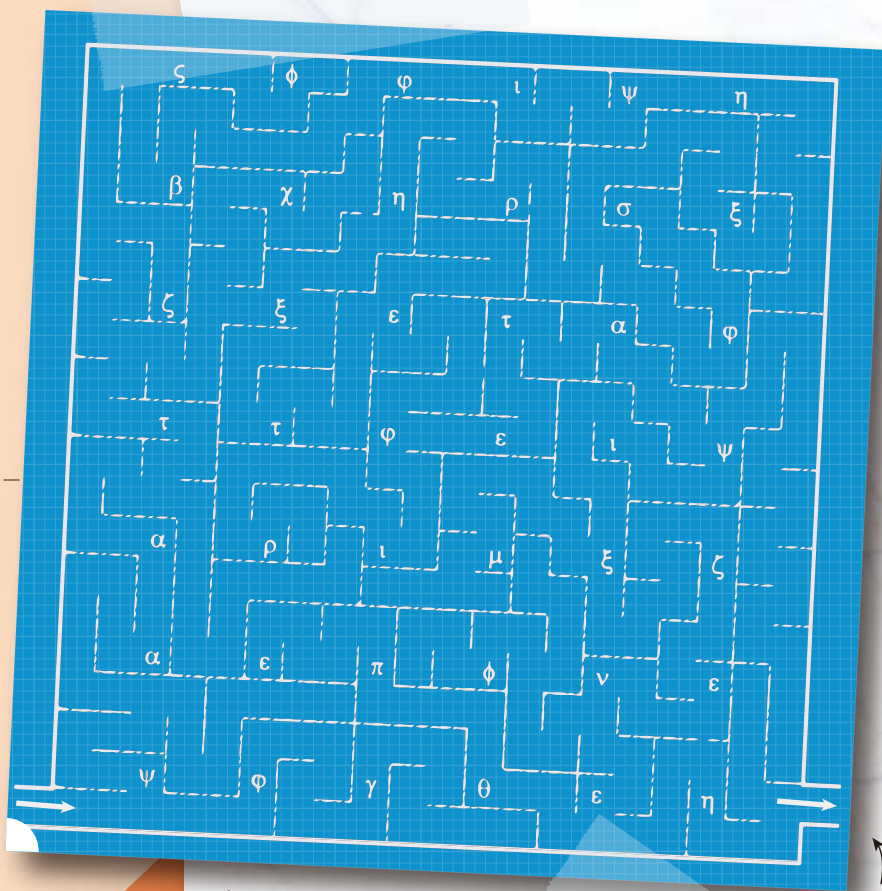
11

RIJKSHOTEL  
DE NOR



ESCAPE GAME  
VOOR THUIS

A W E 5 A - 1 O  
 K 3 B  
 E S + G  
 X C L E J E



kelder van gevangenis

Uitgang!

2

6

9

Ontsnapping uit het gevangenisgebouw



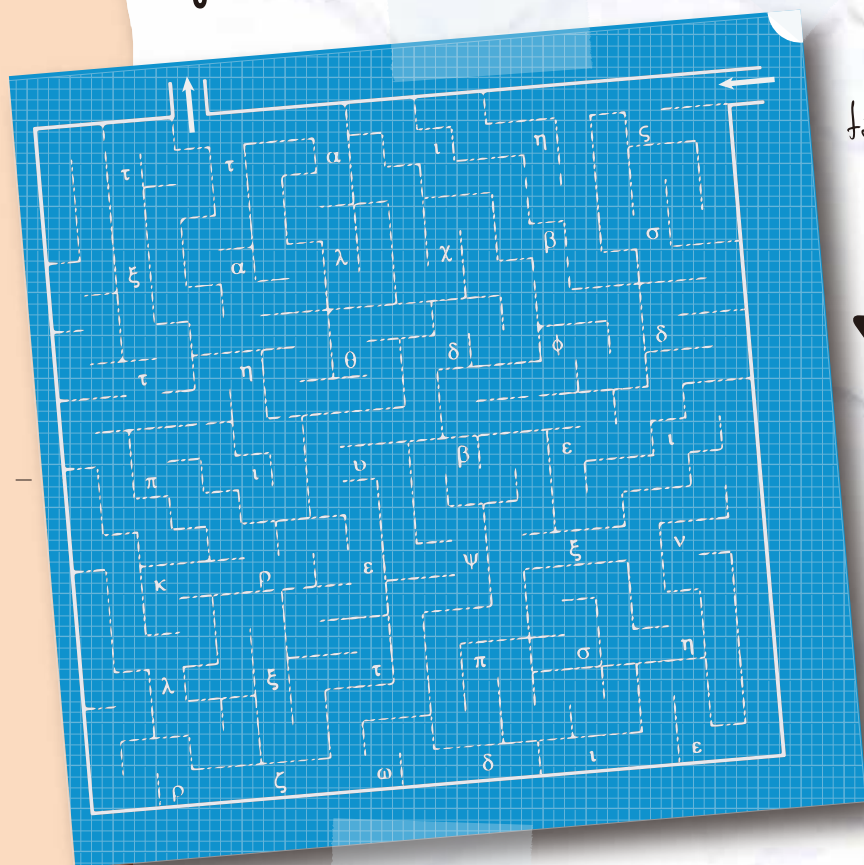
ESCAPE GAME  
 VOOR THUIS

12

RIJKSHOTEL  
 DE NOR



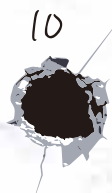
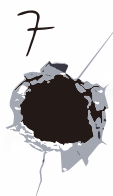
Z O F U 7 - D V  
M + R A S 2 + T B  
L S 7 P U 6  
Q



tattoo galerij



keelder van gevangenis



Ontsnapping uit het gevangenisgebouw



ESCAPE GAME  
VOOR THUIS

13

RIJKSHOTEL  
DE NOR



## Hints

### Ontsnapping uit de cellen

1 Uit de losse telegrammen in iedere cel is niet veel op te maken, maar de vier telegrammen samen vormen een heldere tekst.

2 In iedere cel zijn een vertaalsleutel en vier te vertalen markeringen of opstellingen te vinden.

3 De zestien gevonden cijfers uit de vertalingen lijken wel domino! (Laat dubbel en tiencijferig houdt een telefoonnummer over.)

4 Uit de twaalf stellingen kun je opmaken wie in welke cel zat en in welke volgorde de cellen geopend moeten worden.

5 Het telefoonnummer is: nul vijf vier acht zes een drie vier zeven acht.

6 De volgorde waarin de cellen geopend moeten worden is: cel vier, cel zeven, cel een en cel twee.

7 Bel daadwerkelijk de centrale computer met het gevonden telefoonnummer en geef de volgorde van cellen door.

### Ontsnapping uit het gevangenisgebouw

1 Zoek de enige juiste route door de vier doolhoven van de blueprints. Je komt langs verschillende tekens die, in volgorde, een instructietekst vormen.

2 De route door de doolhoven vormen, tegen elkaar aan gelegd, een cijfer.

3 Die tatoeages lijken wel heel erg op het spel Trionimos. Knip de tatoeages uit en leg ze correct tegen elkaar.

4 Normaal kan je altijd door een kogelgat kijken, maar hier nog niet. Zorg ervoor dat dit wel kan.

6 Een priemgetal is een natuurlijk getal groter dan 1 dat slechts zichzelf. De eerste vier priemgetallen zijn dus twee, drie, vijf en zeven.

5 Vouw de pagina dubbel op basis van de vouwmarkering.

Komen jullie er helemaal niet meer uit? Hier vinden jullie de oplossing: [escaperoomoverijssel.nl/oplossingen-rijkshotel-de-nor/](http://escaperoomoverijssel.nl/oplossingen-rijkshotel-de-nor/)

