



GAUTHIER WENDLING

MINECRAFT

ESCAPEBOEK: **HET HELSE EILAND**



CONDOR



OVER DIT BOEK

Denk je dat je een gewoon boek in je handen hebt?!

Sorry, maar nee. Dit is iets veel beters: dit is een
avontuur – **JOUW AVONTUUR!**

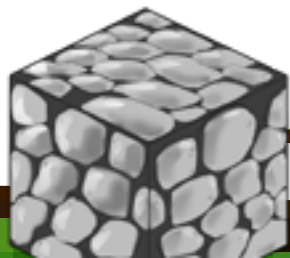
Dit boek lees je ook niet als een gewoon verhaal waarbij
je, als een noob, suf bladzijde na bladzijde omslaat.

NEE, WANT DIT IS EEN **SPEL**.

Houd je van Minecraft? Ja? Dan is dit boek gemaakt voor jou.
Als je deze wereld nog niet zo goed kent, des te beter, dan ga
je die nu ontdekken!

Je gaat een **UITDAGING** aan: je werkt van het ene naar
het andere level van het spel. Je ontdekt allerlei ruimtes, die
stuk voor stuk gesloten zijn en vol valstrikken zitten. Je hebt
vast wel eens op YouTube gezien hoe mensen ergens uit
moeten ontsnappen; uit een kamer, of een doolhof, of uit een
bunker waar drie sloten op zitten. Dit is net zoiets. Je beste
hulpmiddelen om te kunnen ontsnappen zijn je ogen en je
gezond verstand.

OKÉ, HOE MOET JE LEZEN?
NET ALS VOOR IEDER ANDER SPEL
GELDEN ENKELE...





REGELS

Regel 1

GA NIET TE VEEL BLADEREN. Daarmee verpest je voor jezelf het spel.

Regel 2

JIJ BEPAALT WAT DE HELD DOET. Je leest bijvoorbeeld: 'Om de kamer te doorzoeken ga je naar **62**, of als je liever iets maakt naar **15**.' Lees dan verder bij het nummer dat je gekozen hebt. Soms vind je het nummer dat je nodig hebt eerder in de tekening dan in de tekst. KIJK DUS GOED!

Regel 3

JIJ HOUDT ZELF JE SCORES BIJ! Op de linkerboekflap noteer je met potlood de **voorwerpen** die je vindt (hout, steen, enz.) en de **objecten** die je maakt. Je kunt het dan gemakkelijk uitgummen als iets verandert. Om te weten of je de beste bent, tel je de punten op die je verdient. Je krijgt elke keer als iets gelukt is punten; maar als je je vergist, dan gaan er punten af.

Regel 4

VERDWAALD OF VASTGELOPEN? Zoek in je **receptenboek** (achter in dit boek) op hoe je met de grondstoffen die je gevonden hebt een fakkel moet maken, of een zwaard, of een ander voorwerp. Als je niks begrijpt van wat er staat, zoek het dan op in het **craftwoordenboek** op de rechterboekflap. Tot slot, de aanwijzingen en oplossingen vind je in de bijlagen.

GOED, HEB JE HET BEGREPEN? MOOI, BEGIN DAN BIJ...



HET BEGIN

'Vet, dat nieuwe spel: een eiland, een gevaarlijke tempel, en ook nog een schat!'

'Ja, ik heb het gisteren van mijn vader gekregen. Zullen we dit weekend een potje spelen?'

Je glimlacht. **Verraderlijke Schat** is het beste expeditie- en avonturenspel aller tijden, met een levensgevaarlijke tegenstander van wie je maar heel moeilijk kunt winnen... Tenminste, dat zegt iedereen. Iedereen die het heeft kunnen uitproberen. Hoe dan ook, **deze uitbreiding is zeldzaam!**

Je sluit je ogen en verbeeldt je in dat je komende zaterdag met je vrienden aan het spelen bent...

'Ik wou dat het al zaterdag was. Ik wed dat ik ga winnen.'

'Wedden van niet.'

De twee game-fans lopen je pratend voorbij. Ze hebben je niet eens zien staan. Het heeft toch geen zin om ze te groeten, want ze zijn veel te groot. Ze zijn de etalage van de spellenwinkel net gepasseerd, als jij ziet hoe de verkoper daarin een bordje ophangt:

VERRADERLIJKE SCHAT UITVERKOCHT

Zuchtend steek je je handen in je zakken en slenter je weg. Nou goed, je zakgeld is toch op door die stomme aankoop van laatst. Zelfs als het spel op voorraad was geweest, had je het niet kunnen kopen.

'Pssst!'

Verbaasd sta je stil bij een winkeltje dat je nog nooit gezien hebt. Het is een kleine winkelpui, ingeklemd tussen twee hoge huizen, als een bloemetje tussen de stoeptegels. 'SPELLEN VAN JE DROMEN' staat op het bordje dat aan de gevel is geschroefd. Door de half-open deur kijk je in een schemerige winkel waar je bijna niks kunt zien. Wie heb je daarbinnen horen roepen?

'Ach, het kan geen kwaad,' zeg je tegen jezelf en je stapt naar binnen.

'Goeiedag, goeiedag! Een jonge klant, wat leuk...'

Je ziet het oude verschrompelde mannetje pas als hij zijn hoofd naar jou toekeert, waardoor hij met zijn baard het stof van de balie veegt. Het lijkt alsof hij al honderd jaar niet bewogen heeft en dus al die tijd nooit iets heeft schoongemaakt. Om hem heen puilen de rekken uit met gebruikte cartridges en opgelapte controllers. Hij heeft zelfs spelbòeken.

'Zoek je een spel?'

'Ja,' zeg je, 'maar dat heeft u niet.'

'Ongetwijfeld het spel van je dromen, dat je nergens kunt vinden... Maar hier hebben we altijd wat de spelers werkelijk wensen.'

Je wipt van je ene voet op de andere, terwijl je een smoes probeert te bedenken om weg te komen. Deze verkoper bezorgt je rillingen. Hij lijkt veel te veel op een mummie en zijn winkel stinkt naar kattenpis. Je wilt net wegvlugten als je hem hoort mompelen:

'*Verraderlijke Schat*, nietwaar?'

Je schrikt. Hoe weet hij dat?

'JA! Heeft u die dan? Als het kon, zou ik mijn hele leven lang in dit spel zitten. Maar ja, ik kan het niet betalen,' hoor je jezelf met een zielig stemmetje zeggen.

Om de mond van de verkoper verschijnt een vage glimlach.

'O, maar dat heeft geen haast. Kijk voordat je beslist eerst maar eens... achter je...'

Je draait je om. Huh! Je zou gezworen hebben dat de deur op straat uitkwam, maar dat is niet zo. Het is de deur van een donkere kast. Diep in de kast verschijnt opeens een lichtpuntje.

'Toe maar...' zegt de man. 'Ga maar naar binnen.'

Onzeker loop je op het licht af. Zou het waar zijn? Gaat je wens uitkomen?

Wordt het licht nu groter, of lijkt dat maar zo omdat je dichterbij komt? Er ontstaan vormen in al dat wit. Je ziet zand. Blauwe lucht. Een vierkante zon...

Duizend pixels, waar ben je nu terechtgekomen? Nou... in level **1**.

Nee, maar dat is onmogelijk... Je hallucineert, je hebt iets aan je ogen! Een heel eiland in een bezemkast, dat kan alleen in Narnia. Dit is het echte leven, toch? Je draait je om. Het winkeltje is verdwenen, je ziet alleen maar zand met hier en daar een palmboom. De palmbladeren zijn groene rechthoeken en bovenin groeien kokosblokken...

Nondeblok! Je hebt zo veel van dit Minecraft-spel gedroomd, dat je nu de wereld door een vierkante bril ziet. Dit is een hersenspinsel, dat kan niet anders! Je wilt in je ogen wrijven, maar waar zijn je vingers gebleven? Je handen zijn gladde blokken, je armen twee grote frieten en als je je wangen aanraakt, ontdek je dat je een vierkant hoofd hebt gekregen.

JE BENT EEN MINECRAFT-AVATAR GEWORDEN!

Je herinnert je ineens de woorden van de verkoper: in zijn winkel vindt iedereen **wat hij werkelijk wenst**. En jij hebt geantwoord dat je graag **je hele leven lang in het spel zou zitten**... Je zit gevangen in je droom, wat een nachtmerrie!

Waar ben je? Je draait rondjes, waardoor zandpixels opstuiven. Het strand is aan drie kanten omgeven door een zee met duizend gevaren. Het is onmogelijk om zomaar over te steken en zeker zonder boot. Aan de vierde kant stuit je op een rotswand, een te gladde klif om tegenop te klimmen. Het stuk grond is maar enkele passen groot: dit tropische paradijs is niks minder dan een gevangenis. Je zit dus al vanaf het begin van het spel vast!

Als je wat beter kijkt, zie je een scheepswrak liggen en, aan de andere kant, dicht bij een poort in de rotsmuur, een witte, gladde kubus. Je hoopt maar dat het geen doodskop is. Daarachter zie je een piramide met bizarre vormen, die midden in de jungle staat. Denk aan zo'n bouwwerk dat je wel eens in de woestijn ziet, maar dan nog groter en angstaanjagender. Je rilt als je eraan denkt wat zich daar allemaal schuil kan houden. Waarschijnlijk geen schat. De gestrande piraten waren vast zo in de war dat ze er niet aan gedacht hebben die te begraven... En ja hoor, opeens staat er een koffer voor je. Je kunt er zo bij! Er zit een octopus bovenop die je

nu nieuwsgierig aankijkt. Maar waar zijn die zeerovers heen? Zijn ze ervandoor gegaan op hun houten benen? Nee, dat wrak moet hun schip zijn. De Minecraft-piraten zijn vanaf het begin van het spel verdwenen. Die grote jongens zeiden al dat hun leider bijna onverslaanbaar was... Wat een stress!

'IK WIL HIER WEG!'

Je hebt je armen in de lucht gegooid en het uitgeschreeuwd.

'Dat is niet zo moeilijk, kleintje, dan moet je gewoon het potje winnen.'

Wie praatte daar? Nee, maar dat is toch niet...

'Jawel, dat ben ik!' zegt de octopus. 'Ik ben Blokje.'

Zelfs met zijn grote, vierkante hoofd en zijn tentakels is het een schatje. Je zou hem zo willen knuffelen, als je tenminste de vislucht vergeet.

'Ik ben hier om je te helpen winnen,' legt Blokje uit. 'Je moet in het midden van het eiland zien te komen. Onderzoek, bekijk alles twee keer, wees slim en win het maximaal te behalen aantal punten. Je kunt heel snel gaan en alles verliezen, of je zoekt alle verstopte bonuspunten...'

Met een tentakel wijst de octopus iets aan in de lucht.

'Is jou de **teller** opgevallen? Hij volgt je om je te kunnen belonen, of om je score af te pakken. **Houd je punten heel precies bij.** Is het helder?'

'Zo helder als een inktvlek, Blokje,' zeg je grappend. 'Goed, en nu?'



NU? NU IS HET MOMENT OM TE KIEZEN:
HET IS TENSLOTTE JOUW AVONTUUR!

JE OPENT DE
KOFFER.



GA NAAR
08.

JE SCHEPT ZAND.



GA NAAR
18.

JE GAAT ERGENS ANDERS HEEN.



ALS JE EEN NUMMER OP
DE TEKENING ZIET, GA
NAAR DIE PARAGRAAF.



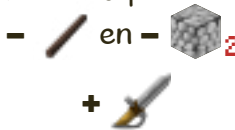


02

Mooi, je hebt de stok vlak bij de krab gevonden. Net als de rotsblokken die je bijna in een vierkante pannenkoek hadden veranderd. Het lijkt erop dat het spel je alles geeft wat je nodig hebt om een wapen te maken!

Je legt het recept voor een zwaard op de werkbank: het handvat en twee blokken voor het lemmet. Je vuisten bewegen boven het werkblad en de grondstoffen veranderen voor je ogen in een stenen zwaard! Het is het zwaard van de Minecraft-piraten.

Maak het zwaard volgens het recept:



Heb je eigenlijk goed gekozen?

+5 als je nog geen wapen had.

+0 als je al een ijzeren zwaard had. Wat een verspillings!

Je mag maar één wapen houden, kies welk je wilt houden en gum het andere uit. Met het heft stevig in handen hoeft je alleen nog maar onder water in het wrak te komen in de hoop dat je daar de sleutel vindt...



03

Waarom is het woord 'dier' in het rood geschreven? Dat is het antwoord! De letters moet je door elkaar husselen. 'Dier' wordt: 'drie'.

+10 punten.

Uit je ooghoek zie je hoe Blokje zijn tentakels als een megafoon voor zijn mond zet.

'Gebruik het paaltje van het bord om die slaapkop wakker te maken!'

Goed idee. Je slaat het bord los en pakt de stok.

Noteer dit op de inventaris:



Kling, klang, klong, dreunt de stok op de schelp.

'Ik geloof dat ik droom. Knijp me eens,' klikt de krab. 'Klik, mijn kop... Wie luidt hier zo hard de klok? Sta ik soms naast jouw bed luid te klikken? Nou?'

Je biedt je excuses aan, maar eerlijk gezegd kan zijn dutje jou niks schelen. Je wilt snel vooruitkomen in het spel, zodat je terug kunt naar jouw echte wereld... Waar je ronde wangen hebt en vingers aan je handen. Trouwens, waarom zit een schelpdier in een schelp van een ander dier?

'Ten eerste: *klik*, je stok en ten tweede: *klak*, je vragen. Ik krijg koppijn van je.'

Het beest wil terug in de schelp kruipen, maar jij dreigt met een roffel waar de paasklokken stil van worden.

'Goed, jij wilt naar huis? Neem je gekling en je geklong mee, en ga bij de poort kijken of ik er ben. Geloof me, *klik*, daarachter zal je van alles in kleuren zien. Let goed op wat ik, *klak*, zeg: als je de boodschap wilt begrijpen, loop dan DOOR.'

En voordat je iets terug kunt zeggen, kruipt het schaaldier weer diep in zijn schelp.

JE GAAT NAAR DE POORT.

JE GAAT ERGENS
ANDERS ZOEKEN.



GA NAAR
14.



GA TERUG
NAAR **01.**

04

Plons! De keisteen valt in het water en spat je kletsnat.



De golven vallen hem aan, maar hij valt niet om. De vissen proberen erin te bijten. De tanden van de zee moeten naar de tandarts!

De steen is sterk en zijn maat perfect. Nu hoeft je alleen maar de moed te vinden om erop te springen. Eén flinke sprong en je bent er, precies aan de voet van de mast waar het water diep wordt.

+10 punten.

'Bravo!' roept Blokje en hij klapt met al zijn tentakels, het klinkt als een trommelconcert.

Je kijkt naar het donkere water en je vraagt je af of het wel slim is wat je doet. Maar voor twijfel is het te laat. Je haalt diep adem en je springt!



GA NAAR **21**.



Je denkt nog eens aan de mopperige krab die je wakker hebt gemaakt met stokslagen.

'Als je de boodschap wilt begrijpen, loop dan DOOR,' zei hij. Dat beest houdt echt van scrabbelen, het is weer een door elkaar gehus-seld woord. Zet de letters in een andere volgorde en je leest **ROOD**!

+5 punten.

De sleutel... De poort heeft een sleutel! Maar waar dan? **Onder water...** Nondeblok, of liever blubdeblub!

Je hebt geen shulker box vol diploma's nodig om te begrijpen dat je bij de tempel moet komen en dat je daarvoor eerst door de poort moet en dan door de jungle. Maar eerst moet je eventjes een klein stukje afleggen... onder water! In het wrak.

Opeens spits je je oren. Je hoort geen junglegeluiden meer. Een schaduw schuift voor de zon. Je tilt je hoofd op om te kijken en je ziet dat een enorm blok losraakt van de rots!

KABOEMBAM!

Je kunt maar net op tijd opzij springen. Precies waar jij stond, spat het rotsblok uit elkaar. Was dat een ongeluk? Natuurlijk niet. Blokken

uit Minecraft luisteren niet naar de zwaartekracht-wet van Newton. *Minecraft*blokken vallen niet vanzelf naar beneden... Iets of iemand wil niet dat je verdergaat!

'Gebruik de rotsblokken!' roept Blokje van veraf. Zet twee kei-stenen op de inventaris.



Je overweegt of een stenen wapen maken misschien nuttig is. Bekijk je bronnen goed en denk na voordat je kiest!

JE MAAKT EEN STENEN
WAPEN OP DE WERKBANK.



GA NAAR
02.

JE HEBT NOG GEEN
WERKBANK.



BLOKJE ROEPT
JE NAAR **08.**

JE HEBT GEEN STENEN
WAPEN NODIG.



GA NAAR
16.

06

Goed gezien, je hebt het verborgen cijfer gevonden! Je onderzoekt het drijfhout dat door de stroom is aangespoeld en allerlei vormen kreeg door de golven. Je hoeft de bonuskoffer niet open te maken, want je hebt zelf ontdekt hoe het spel begint.

+5 PUNTEN.

Met enkele slagen sla je de koffer in blokken en dan in latten. Een nuttige bron: zet vijf planken op de inventaris.



EEN BOOT?



GA NAAR
15.

EEN SCHEP?



GA NAAR
19.

EEN WERKBANK?



GA NAAR
11.

Nu ga je je eerste *craft* maken! Kijk eerst even in je receptenboek (in de bijlage), voordat je besluit wat je wilt maken. Wat wordt het?

07

Plons! De werkbank valt in het water. Je ziet alleen nog zijn werkblad, een vierkant vol zaagsporen.



Je neemt een aanloop en vliegt naar de laatste steen van het stapstenen pad.

+5 punten.

Als je je omdraait om de werkbank weer op te vissen, schrik je ontzettend van een smakkend geluid. De veelkleurige vissen smikkelen van het hout.

‘Dat was niet handig,’ zegt Blokje. ‘Hoe ga je nu bouwen?’

Niks aan te doen. Je staart naar het donkere water en vraagt je af of je niet beter... Daarvoor is het nu te laat. Je haalt diep adem en springt in het water!



GA NAAR **21**.

08



De schat van het eiland! Munten en sieraden, goud dat als water tussen je vingers doorglijdt... In je dromen!

'Hier is niks te vinden,' zegt Blokje. 'Het is een doodgewone bonus-koffer om het spel te beginnen. Maak maar open...'

JE OPENT DE KOFFER.



GA NAAR
13.

JE VRAAGT BLOKJE.



GA NAAR
17.

JE GAAT ERGENS
ANDERS HEEN.



GA TERUG
NAAR **01.**

09

Je mompelt zachtjes als je de tekst ontcijfert. De blauwe letters vormen de woorden: 'een harde schaal'. Je breekt je het hoofd over wat daarmee bedoeld wordt. Een schelp! In de boodschap staat dat een schelp handig zou zijn, want daarmee kun je onder water ademen!

Klonk, klonk, klonk.

'Klik, jij weer?' gromt de krab.

'Zeg eens, dat huis van jou, is dat geen zeeschelp?'

'Klak! Zeeschelp, krokodil of fossiel, wat kan het jou schelen?'

Wat heb jij een geluk!

'Oké, als je mij die schelp geeft, dan laat ik jou slapen.'

'Klik, beloofd? Klak, afgesproken! Laten we scharen schudden.'

Zet de schelp op je inventaris.



Het schaaldier verlaat de schelp en loopt zijwaarts weg. Voordat hij verdwijnt, kijkt hij je nog schuin aan en zegt: