DE REIS

Raloo Pali heeft de spelers 5 dagen gegeven om hun missie te voltooien. Elke keer dat de spelers deze symbolen zien, moeten ze 1 dag op hun missieblad afvinken. Ongeacht het aantal keer dat de spelers het betreffende plaatje bezoeken, kost het symbool erop maar 1 dag, tenzij specifiek anders aangegeven. Maak een notitie op het plaatje of noteer het nummer ervan op het blad om je ervan te verzekeren dat je niet teveel dagen afvinkt.

EEN PAAR TIPS

- Aan het begin van het spel mogen de spelers ervoor kiezen om de "grote ontdekker"-variant te spelen. Ze mogen dan zo lang over het avontuur doen als ze willen, zelfs langer dan de 5 dagen die Raloo Pali ze heeft gegeven. Onthoud wel dat dit in de uiteindelijke score wordt meegenomen.
- Doen er jonge spelers mee, dan kunnen de spelers ervoor kiezen om het spel af en toe te onderbreken en op een later tijdstip verder te gaan. Het is ook mogelijk om het avontuur in te korten (eindig na bijvoorbeeld 3 dagen).
- Bekijk elk plaatje ZEER NAUWKEURIG, want er kunnen veel dingen in verborgen zijn: geheime doorgangen, voorwerpen, vallen. Hoe meer spelers er meedoen, hoe meer kans op unieke interacties.
- Aarzel niet om indien nodig notities op het missieblad te maken. Dat maakt het eenvoudiger om je stappen na te kijken, een raadsel op te lossen, enzovoort.
- Speel niet vals! Je besteelt dan alleen jezelf van de lol van het avontuur!
- Komen de spelers ondanks verwoede pogingen niet achter de oplossing van een raadsel, dan kunnen ze op 999games.nl/adventure-by-book het document met oplossingen downloaden.

ALLE SPELERS OPENEN NU HUN BOEK OP BLZ. 5 EN STARTEN HET AVONTUUR!

SCHATTEN

ROBIJNEN

PARELS

BEELDJES

DAGEN

GA NAAR 204.

VOORRAAD

NOTITIES

Ga naar 999games.nl/adventure-by-book om meer exemplaren van het missieblad af te drukken.