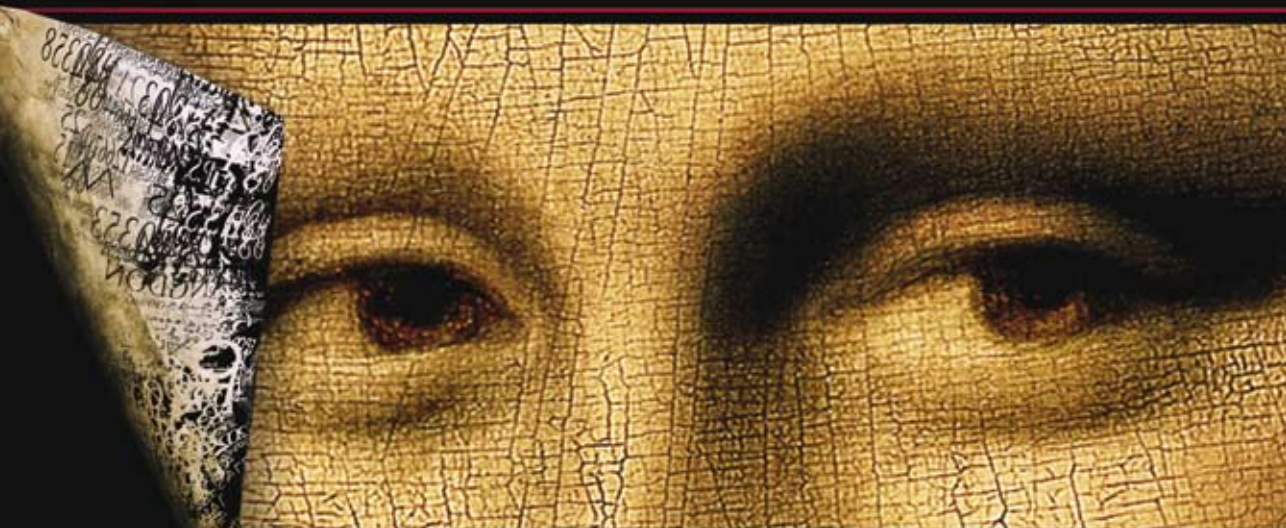


DA VINCI CODE

HET BORDSPEL



SPELREGELS



Aantal spelers: tot 6
Leeftijd: Vanaf jaar

INLEIDING

Dank je voor het kopen van het of ciële bordspel van de Da Vinci Code. Waarschijnlijk ben je zeer geboeid geraakt door het gelijknamige boek en de lm. Zowel boek als lm behoren tot de ultieme best-sellers. Dan Brown heeft met zijn verhaal het nieuwe genre religieuze-thriller ontwikkeld. Nooit eerder ontstond door een boek zo'n brede belangstelling voor de waarheid achter het leven van Jezus en het einde daarvan, of beter gezegd; de voortgang?

Wij hopen dat dit bordspel je net zo zal boeien en urenlang speelplezier geeft. In het spel ga je een aantal mysteries onthullen. Een aantal van de oplossingen hiervan, is in het Engels. Tevens zijn diverse codekaarten in het Engels geschreven. Dit komt de oorsprong en sfeer rond het spel ten goede.

Da Vinci Code het bordspel is een vernieuwend en meespelend spel. Veel spanning en plezier toegewenst.

*De makers van Identity Games.
Opmerkingen of vragen? Mail naar davincicode@identitygames.nl*



INHOUD

<i>Inleiding</i>	3
<i>Spelonderdelen</i>	5
<i>Doel van het spel</i>	6
<i>Begin van het spel</i>	7
<i>Neerleggen van de kaarten</i>	8
<i>Laten we beginnen!</i>	8
<i>Locaties</i>	9
<i>Het ontdekken van de oplossing van een mysterie</i>	
<i>De Cryptex</i>	
<i>De decodeer letterstrip</i>	
<i>Kluiskaarten</i>	
<i>Taxikaarten</i>	
<i>M - vakken</i>	
<i>Einde van het spel</i>	3
<i>De laatste uitdaging</i>	4
<i>Puntentelling</i>	4
<i>Oefenmysterie</i>	5
<i>Mysterie t/m 5</i>	6
<i>Oplossingen en vragen mysterie t/m 5</i>	3
<i>Antwoorden op de vragen</i>	47

SPELONDERDELEN

instructieboek
dobbelsteen
zandloper (3 seconden)
spiegelkaart



spelbord



antwoordblok



kaarten

- nummer t/m 5 - taxikaarten
- nummer 6 t/m - kluiskaarten
- nummer t/m 9 - Louvre Library kaarten
- nummer t/m 39 - Louvre Gallery kaarten
- nummer 4 t/m 99 - Mysterie codekaarten

Cryptex (met letterstrips)



6 pionnen in de vorm van piramides



decodeer letterstrip

DOEL VAN HET SPEL

So Dark The Con of Man

De spelers zijn allen cryptoloog, zeer deskundig op het gebied van de religieuze symboliek, die ieder voor zich, een mysterie uit de Da Vinci Code moeten oplossen. Een mysterie kan een naam, uitdrukking of zin van maximaal letters zijn en in een aantal gevallen, Engelstalig. Deze letters verdien je door codes op te lossen die staan op de Mysterie codekaarten. De letters vul je in op je eigen antwoordvel. De speler die als eerste de oplossing weet, maakt dit kenbaar. Vervolgens start de volgende ronde waarin de spelers 5 vragen krijgen, die eveneens betrekking op het onderwerp van dit mysterie hebben. De spelers noteren hun antwoorden. De speler die in totaal de meeste punten heeft, is winnaar. Zie onder 'puntentelling' de exacte beschrijving hiervan.

Dit spel bevat 5 verschillende mysteries. Elk mysterie speel je met daarbij behorende codekaarten en altijd de kaarten t/m 39. De overige codekaarten doen niet mee per speelronde.

Om de codes op de codekaarten op te lossen, gebruik je de volgende vijf instrumenten:

- de kaarten met afbeeldingen van kunstwerken uit de Louvre Gallery,*
- de kaarten met daarop diverse geheimschriften en naslagwerken uit de Louvre Library,*
- de Cryptex decoder, de cylinder waarmee je woorden vormt,*

- de letterstrip, waarlangs je een kaart legt waarmee je letters combineert,
- de spiegelkaart, om spiegelschrift te kunnen lezen.

Tevens is het mogelijk om met de kluiskaart de aantekeningen van een andere speler te bekijken, echter nooit zijn (deel)oplossing van het mysterie.

BEGIN VAN HET SPEL

Plaats het speelbord op tafel. Leg de spiegelkaart, de letterstrip en de Cryptex decoder binnen handbereik van alle spelers. Elke speler krijgt één antwoordvel. Vouw het vel zodanig dat de vakjes bovenaan voor de oplossing, voor anderen onzichtbaar zijn. Alle spelers moeten om te beginnen 3 getallen schrijven in de drie pincodevakjes rechtsonder op het antwoordvel. Alleen verschillende getallen van tot en met 6 mogen worden gebruikt! Later wordt het belang van deze pincode duidelijk gemaakt.

De spelers zoeken ieder een pion uit. Ze mogen hun pion op volgorde van leeftijd (of volgens een ander, met elkaar afgesproken systeem), op één van de totaal 6 vakjes van het Louvre zetten. Dus bij: 'The Louvre Library' of 'The Louvre Gallery'.

Kies een mysterie dat je gaat spelen en pak de codekaarten die daarbij horen, altijd waarvan de nummering begint met een tiental: 4 t/m 49 is een open mysterie, 5 t/m 59 het eerste zonder verdere aanwijzingen dat je kan spelen, vervolgens 6 t/m 69, etc. Het laatste mysterie bestaat uit de kaarten 9 t/m 99.

KAARTEN

Leg de kaarten t/m 9 geschud met hun rug naar boven, in de Louvre Library.

Leg de kaarten t/m 39 geschud met hun rug naar boven, in de Louvre Gallery.

Verdeel de juiste codekaarten, de taxikaarten en de kluiskaarten volgens de verdeling uit deze handleiding (vanaf pagina 4), over de 4 hoekvakken, elk bij een kerk. Leg de kaarten met eenzelfde symbool bij de kerk dat eveneens dat symbool heeft. Kaarten die bij een kerk liggen hebben dus allemaal hetzelfde symbool op hun achterkant.

Als het de eerste keer is dat je dit spel speelt, wil je misschien eerst het oefenspel spelen. Dat is een eenvoudig spel, waarin stap-voor-stap (aan de hand van aantekeningen en aanwijzingen op de kaarten zelf), wordt uitgelegd hoe het spel moet worden gespeeld. Het oefenspel speel je met de Mysterie-codekaarten 4 t/m 49.

LATEN WE BEGINNEN!

Controleer of de benodigde kaarten zijn geschud en op de goede plekken liggen.

De jongste speler gooit als eerste met de dobbelsteen. Er wordt gespeeld met de klok mee. De pionnen mogen elke richting op worden gezet, maar mogen tijdens dezelfde beurt niet van richting worden veranderd. De speler moet de pion precies het aantal vakjes verzetten dat overeenkomt met het aantal ogen van de worp met de dobbelsteen. Er mogen zonder gevolg meerdere spelers op hetzelfde vak staan.

LOCATIES

Op het speelbord worden 6 belangrijke locaties aangegeven.

Dit zijn de locaties in het Louvre; The Louvre Library en The Louvre Gallery, en de 4 kerken in de hoeken: Tempel Church, Rosslyn Chapel, Westminster Abbey en L'Église de Saint-Sulpice.

Bij elke locatie horen drie toegangsvakken, waar een symbool op staat.

Op de kaarten die bij deze locatie horen, staat hetzelfde symbool.

Een speler, die op één van de vakjes van de Louvre Gallery komt of op één van de vakjes van de Louvre Library, mag ALLE KAARTEN van de stapel die bij deze locatie horen, 3 SECONDEN bekijken. Dit betekent niet 3 seconden per kaart, maar 3 SECONDEN VOOR ALLE KAARTEN SAMEN. (Gebruik de zandloper!). De kaarten moeten in dezelfde volgorde weer op de juiste stapel op het speelbord terug worden gelegd. Al je slim bent, of gewoon geluk hebt, zou je in deze 3 seconden wel eens iets kunnen zien, dat je later nodig hebt. Maak dus aantekeningen.

Een speler, die op een vakje met een afbeelding op één van de 4 hoeklocaties (de kerken) komt, moet de bovenste kaart van de bijbehorende stapel pakken.

Pak je een taxikaart of kluiskaart, mag je deze houden voor later gebruik.

Pak je een mysterie-codekaart, dan heeft de speler 6 SECONDEN (gebruik de zandloper) om de kaart te bekijken. Een mysterie-codekaart mag je nooit houden.

Andere spelers mogen tijdens deze 6 seconden niet met de dobbelsteen gooien of hun pion verzetten. Raak niet in paniek, maar gebruik de 6 seconden goed. Maak aantekeningen, maar denk wel goed na over de manier waarop je deze aantekeningen maakt. Zorg er voor dat de andere cryptologen ze niet meteen kunnen ontcijferen indien zij ze zien.

Speltip: indien de spelers de tijd van 3 of 6 seconden te kort vinden, pas dan onderling deze tijd aan tot bijvoorbeeld 9 of seconden.

HET ONTDEKKEN VAN DE OPLOSSING VAN HET MYSTERIE

Mysterie-codekaarten met de getallen in de hokjes aan een zijde, vormen de sleutel tot de oplossing van het betreffende mysterie. De antwoorden schrijf je in de genummerde vakjes op het antwoordvel. Sommige codekaarten geven aan op welke plaatsen de eventuele spaties staan.

De Cryptex

Op een paar codekaarten moet de speler de cryptex gebruiken. Pak de cryptex en de bijbehorende letterstrips. Leg op de cryptex met deze strips, het woord dat volgens de speler het juiste is. Door de gaatjes op de strips, lees je vervolgens de oplossing van deze kaart. Leg de strips goed neer: op gelijke hoogte naast elkaar, zodanig dat de juiste letter door de strip zichtbaar is.

De letterstrip

Op de letterstrip staan letters onder elkaar. Sommige codekaarten passen daar precies naast indien de gekleurde pijltjes aansluiten. Zo kan je woorden van de codekaart omzetten in andere woorden.

Er zijn ook een paar Mysteriekaarten, waarop gevraagd wordt om een woord of bericht te ontcijferen zonder de decodeerstrip of de cryptex. Onthoud dat je gebruik kunt maken van de informatie op de kaarten van de LOUVRE BIBLIOTHEEK (The Louvre Library), om codes te kraken.

KLUISKAARTEN

Je kunt in je beurt ook een kluiskaart pakken: hiermee kan je het antwoordvel van één andere speler bekijken. Als je deze kaart gebruikt, wijs je een andere speler aan, waar je de aantekeningen van wilt zien. Je gooit vervolgens met de dobbelsteen. Als je één van de getallen van de PINCODE van de aangewezen speler gooit, mag je 6 SECONDEN (gebruik de zandloper) de aantekeningen op het ANTWOORDVEL van deze speler bekijken (ECHTER NIET HET BOVENSTE GEDEELTE MET DE VAKKEN VOOR DE OPLOSSING).



Als je tijdens het inzetten van de **KLUISKAART** geen enkel getal van de **PINCODE** van de uitgekozen speler gooit, mag je het **ANTWOORDVEL** van de aangewezen speler slechts 3 seconden zien (**ECHTER NIET HET BOVENSTE GEDEELTE MET DE VAKKEN VOOR DE OPLOSSING**). Na gebruik terugleggen onder dezelfde stapel.

TAXIKAARTEN

Als je een **TAXIKAART** gebruikt, mag je naar elke plaats op het bord reizen. JE **GEWONE BEURT VERVALT VERDER NIET, ALLEEN HET GOOIEN MET DE DOBBELSTEEN VERVALT**. Zodra je aankomt op een locatie, gaat je beurt verder. Deze kaart pas spelen in de volgende beurt. Na gebruik terugleggen onder dezelfde stapel.



“M” VAKJES

De vakjes van de metrostations maken het mogelijk om razendsnel onder het bord te reizen. Een speler, die op een “M” vakje komt, mag onbeperkt van het ene naar het andere metrostation reizen. Een metroreis geldt, ongeacht de lengte, als één oog van het aantal gegooide ogen van de worp met de dobbelsteen. Vanaf het metrostation moet er dus soms meteen verder gereisd worden, omdat de speler precies over het aantal vakjes moet reizen, dat overeenkomt met het aantal ogen van de worp.

HET EINDE VAN HET SPEL

De speler, die als eerste op een bepaald moment denkt de oplossing te weten (niet alle vakken behoeven dan ingevuld te zijn), kan besluiten om het spel onmiddellijk te laten stoppen. Deze speler mag echter ook besluiten om door te laten spelen om meer punten en informatie te verzamelen voor het tweede deel van het spel.

Deze speler roept 'DA VINCI CODE' en het spel stopt. Alle activiteiten moeten meteen worden beëindigd. Je mag echt niks meer opschrijven.

De speler, die 'DA VINCI CODE' heeft geroepen, moet op de juiste pagina van het boek kijken of de oplossing klopt.

Alle spelers, dus ook degene die het spel heeft gestopt, krijgen punt voor elke juiste letter of goede spatie, die is ingevuld in de vakjes van de Oplossing. Er zijn daar derhalve maximaal punten te verdienen. Een leeg vakje levert niks op.

Is de oplossing niet goed, dan is deze speler meteen af. Hij houdt de juiste oplossing voor zich. De andere spelers spelen door.

DE LAATSTE UITDAGING

Het als eerste vinden van de oplossing van het mysterie, betekent nog niet dat je hebt gewonnen. Als je goed hebt opgelet en flink hebt rondgereisd, heb je alle antwoorden gezien die je nodig hebt om de laatste test te doorstaan!

Dezelfde speler slaat de juiste pagina van het boek op en leest de 5 vragen voor. Zet de antwoorden in de rechterkolom op je antwoordvel. Daar is ruimte voor meer antwoorden, zodat je je een keer kunt vergissen.

PUNTENTELLING

Als alle vragen zijn gesteld, leest de speler uit het boek de antwoorden voor. Het aantal punten dat je krijgt voor het goed beantwoorden van de vragen, is . De spelers kijken hun eigen antwoorden na.

Aan het eind van het spel tellen de spelers hun punten op.

De speler met de hoogste eindscore is de winnaar. Hij is de MEESTER CRYPTOLOOG, die DE DAVINCI CODE heeft gekraakt!

OEFENMYSTERIE: (MYSTERIEKAARTEN 40 T/M 49)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8•4 •48

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9•43•44•45

Roslyn Chapel

Kaarten: •6• •4 •4 •47

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten : 3•7• •46•49

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 1 (MYSTERIEKAARTEN 50 T/M 59)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8•5 •55

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9•5 •56•59

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• •5 •53•57

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• •54•58

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

N.B. De oplossing van dit mysterie is in het Engels!

MYSTERIE 2 (MYSTERIEKAARTEN 60 T/M 69)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8•63•67•69

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9•6 •6 •68

Rosslyn Chapel

Kaarten : •6• •65•66

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten : 3•7• •6 •64

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 3 (MYSTERIEKAARTEN 70 T/M 79)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8•7 •7 •76

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9•73•77

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• •7 •74•78

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• •75•79

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 4 (MYSTERIEKAARTEN 80 T/M 89)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8•84•88

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9•85•86•89

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• •8 •83

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• •8 •8 •87

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 5 (MYSTERIEKAARTEN 90 T/M 99)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8•95•96•97

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9•9 •9

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• •9 •93•94

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• •98•99

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

N.B. De oplossing is in het Engels!

MYSTERIE 6 (MYSTERIEKAARTEN 100 T/M 109)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• • 5• 9

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 3• 6

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • • 4• 8

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • • 7

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 7 (MYSTERIEKAARTEN 110 T/M 119)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 4• 5

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• • • 9

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • • 6• 8

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 3• 7

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 8 (MYSTERIEKAARTEN 120 T/M 129)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 3• 7

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• • 4• 5

Roslyn Chapel

Kaarten: •6• • • 6

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • • 8• 9

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 9 (MYSTERIEKAARTEN 130 T/M 139)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 34• 35

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 3 • 3 • 33

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • 3 • 38

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 36• 37• 39

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 10 (MYSTERIEKAARTEN 140 T/M 149)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 44• 46• 47

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 4 • 4

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • 4 • 43• 48

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 45• 49

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 11 (MYSTERIEKAARTEN 150 T/M 159)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 54• 55• 59

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 53• 57

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • 5 • 56• 58

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 5 • 5

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 12 (MYSTERIEKAARTEN 160 T/M 169)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 6 • 64

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 63• 65• 66

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • 6 • 67

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 6 • 68• 69

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 13 (MYSTERIEKAARTEN 170 T/M 179)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 75• 76• 78

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 7 • 7

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • 73• 79

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 7 • 74• 77

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 14 (MYSTERIEKAARTEN 180 T/M 189)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 85• 86

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 8 • 83• 89

Roslyn Chapel

Kaarten: •6• • 8 • 8 • 88

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 84• 87

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

MYSTERIE 15 (MYSTERIEKAARTEN 190 T/M 199)

Leg de volgende kaarten bij de genoemde locaties.

Temple Church

Kaarten: •4•8• 96• 99

Westminster Abbey

Kaarten: •5•9• 9 • 93• 95

Rosslyn Chapel

Kaarten: •6• • 9 • 94• 98

L'Église de Saint-Sulpice

Kaarten: 3•7• • 9 • 97

The Louvre Library

(Louvre Bibliotheek)

Kaarten: - 9

The Louvre Gallery

(Louvre Grande Galerie)

Kaarten: -39

OPLOSSINGEN EN VRAGEN

OEFENMYSTERIE

Oplossing: niet van belang

Mysterieuze Vraagstukken: Kun je deze antwoorden ontdekken?

-) Welk gewicht ontdekte je in de Caesar Box?*
-) Wat is een Hamadryad?*
- 3) Uit welk stuk van Shakespeare komt het citaat "Eye of newt and toe of frog, Wool of bat and tongue of dog"?*
- 4) Wat is de voornaam van Degas?*
- 5) In welke hand houdt "Het meisje met een roos", de roos?*

MYSTERIE 1

Oplossing: The Knights Templar

The Knights Templar is de Engelse naam voor 'De orde van de Tempeliers'. Het was een geheime middeleeuwse religieuze en militaire ridderlijke 'metselaars orde', die ook bekend stond onder de namen: 'Tempelorde' en 'De ridders van de Tempel van Salomo'. Deze namen dankte de orde aan het feit dat het hoofdkwartier op de plek in Jeruzalem stond, waar de Tempel van Koning Salomo had gestaan. De orde was opgericht om de pelgrims naar het Heilige Land te beschermen tijdens de Kruistochten, maar groeide later uit tot één van de rijkste en sterkste machtsblokken in Europa. Het gerucht ging dat deze rijkdom en macht, samenhangen met geheime kennis over de verloren schatten van Koning Salomo, waaronder de Heilige Graal.

Mysterieuze Vraagstukken: Wat heb je nog meer ontdekt?

-) Wie schilderde: "De boetvaardige Magdalena"?*
-) Wie schilderde: "De mens van Vitruvius"?*
- 3) Hoe staat het 'Zegel van Salomo' ook bekend?*
- 4) Wat is de waarde van Phi?*
- 5) Wie was de laatste leider van de 'Tempeliers'?*

MYSTERIE 2

Oplossing: *W*

Westminster Abbey is niet alleen de belangrijkste nationale gedenkplaats, maar ook de belangrijkste of ciële religieuze plek van Groot Brittannië. Bijna alle Engelse vorsten en veel van hun voornaamste onderdanen, zijn binnen de muren van deze kerk gekroond, getrouwd en begraven. Het Gotische meesterwerk staat ook bekend als de “Kerk van God en Koningen”.

Mysterieuze Vraagstukken: Welke andere verbanden heb je gelegd?

-) Waar vond Sir Isaac Newton een verklaring voor?*
-) Uit welk Bijbelvers komt het citaat:
“En de HEER liet de wind draaien en aanzwellen tot een krachtige westenwind, die de sprinkhanen de Rietzee in joeg. In heel Egypte bleef geen sprinkhaan over.”*
- 3) In het schilderij van Nicolas Poussin “Truth stolen away...” is een boodschap verborgen, een naam. Welke naam?*
- 4) In welk jaar werd William Shakespeare geboren?*
- 5) Op welke datum valt de “Idus van maart”?*

MYSTERIE 3

Oplossing: n92t9iul2 ij9i9f9

De Sluitsteen van de Priorij was volgens de overlevering van de Priorij van Sion, een gecodeerde landkaart, waarop de plaats wordt onthuld, waar de Heilige Graal is verborgen.

Mysterieuze Vraagstukken: Welke andere geheimen heb je ontdekt?

-) Het hoeveelste getal van het Griekse Alfabet is Pi?*
-) Wat is het drieletterige Keltische woord voor heuvel?*
- 3) Wie zou er aan de rechterhand van Christus zitten op "Het Laatste Avondmaal" van Da Vinci?*
- 4) Wat betekent Clef de Voûte, behalve "Sleutel van de kluis", nog meer?*
- 5) Schrijf de Fibonacci reeks in de JUISTE VOLGORDE op.*

MYSTERIE 4

Oplissing: Koninkrijk Engeland

In een 'gulden (gouden) rechthoek' wordt de 'gulden snede' (Φ , 1,618) gevonden in de verhouding tussen de hoogte en de breedte. Vormen, waarvan de verhoudingen konden worden weergegeven met de 'gulden snede', werden in Westerse culturen lange tijd als bijzonder esthetisch beschouwd.

Mysterieuze Vraagstukken: Welke andere 'waarheden' heb je ontdekt?

-) Welk metaal wordt door de Engelsen ook wel 'galena' genoemd?*
-) Welke koning en koningin gaven de opdracht voor Columbus eerste reis naar de 'nieuwe wereld'?*
- 3) Noem één van de drie mensen, die volgens sommige geleerden enkele of alle stukken van Shakespeare zou hebben geschreven?*
- 4) Hoe stond de 5ste vermoedelijke grootmeester van de Priorij van Sion ook bekend?*
- 5) Van welk element zijn diamanten de gekristalliseerde vorm?*

MYSTERIE 5

Oplossing: Edward the Confessor

Edward the Confessor (Edward de Belijder) (ca. 1003-1066) kwam pas op zijn veertigste op de troon. Hij wordt niet als een dynamische vorst beschouwd. Net als de legendarische koning Arthur stelden zijn vroomheid en scherpe beoordelingsvermogen hem in staat om de oorlogvoerende rivaliserende edelen van Engeland te verenigen en vrede te stichten. Hij gebruikte zijn macht om van Westminster Abbey het belangrijkste culturele en religieuze centrum te maken. Hij is 'heilig' verklaard in de 12e eeuw en leeft nog altijd voort vanwege zijn 'goede werk'.

Mysterieuze vraagstukken: Heeft je zoektocht je deze antwoorden opgeleverd?

- 1) Wanneer was de slag van Hastings?*
- 2) Wat was de naam van de moeder van Willem de Veroveraar (William the Conqueror)?*
- 3) Welke twee talen werden de officiële talen van Engeland na de slag van Hastings?*
- 4) In welk deel van Frankrijk ligt Bayeux?*
- 5) Wat is het oude Keltische woord voor Dover?*

MYSTERIE 6

Oplossing: De Magdala Toren

De Magdala Toren is een geheimzinnige plek. De priester van Rennes-le-Château, waar de toren een onderdeel van is, deed tijdens de renovatie van de kapel in 1897, een aantal mysterieuze vondsten. Hij ontdekte antieke boekrollen, verborgen kamers en menselijke resten. Kort na deze ontdekkingen, bleek hij ineens erg rijk te zijn geworden. Wat is er waar van deze geruchten? Bepaal jij dat maar!

Mysterieuze vraagstukken: Zoek de waarheid in deze vraagstukken.

-) Hoe stond koning Edgar bekend? Als Edgar the.... (Noem een van zijn Engelse bijnamen)*
-) Welke inscriptie staat er boven de deur van de kapel in Rennes le Château?*
- 3) Wat is een "Reda?"*
- 4) Wat was de naam van de priester uit de 9e eeuw, die erg rijk geworden zou zijn na een vondst in Rennes le Château?*
- 5) Wat is de vertaling van het woord "Bergers" uit de Franse titel van het schilderij van Poussin "Les Bergers d'Arcadie?"*

MYSTERIE 7

Oplossing: De Code Kathedraal

De Code Kathedraal is de bijnaam van Rosslyn Chapel, een kapel die gebouwd zou zijn door de Vrijmetselaars om grote geheimen te bewaren en te beschermen. Het hele gebouw is gevuld met ingewikkelde symbolen en intrigerende codes.

Mysterieuze vraagstukken: Welke andere waarheden heb je ontdekt?

-) Wie gaf de opdracht om Holyrood Abbey te bouwen?*
-) Hoeveel draken bewaken de onderkant van de 'leerling pilaar'?*
- 3) Rosslyn Chapel heet of cieel de 'collegiate Chapel' van welke heilige?*
- 4) Welke plaats moest volgens de Romeinse senator Cato beslist worden vernietigd?*
- 5) Welke bloem stelt de fleur-de-lis voor?*

MYSTERIE 8

Oplossing: Keizer Constantijn

Keizer Constantijn was de Romeinse keizer, die zich bekeerde tot het christendom, nadat hij een visioen had gekregen van het kruis van Jezus, waarop de woorden stonden 'In dit teken zul je overwinnen'. Deze voorspelling van een overwinning kwam uit, zodat hij zich tot het christendom bekeerde. Vanaf dat moment stopten de vervolgingen van christenen in het Romeinse rijk en begon er een periode van religieuze tolerantie.

Mysterieuze vraagstukken: Kun je antwoord geven op deze vragen?

-) In welke kerk staat de Driekoningenschrijn?*
-) Wie was de vader van Sint Helena?*
- 3) Hoe wordt de reinigingsprocedure van het serviesgoed na de Rooms Katholieke Eucharistie genoemd?*
- 4) Hoe noemen we het 'edict' van Constantijn, waarin het christendom wordt toegestaan in het Romeinse rijk?*
- 5) Wat was het beroep van Arago, de man naar wie de Arago schijfjes zijn genoemd?*

MYSTERIE 9

Oplossing: 1955A 1700not21D

Glastonbury Abbey (De Abdij van Glastonbury) staat op de plaats van de eerste christelijke kerk van Brittannië. Deze plaats is omgeven met mysteries en mythen. Christus zou de plek in zijn jeugd hebben bezocht en het is de plek waar Joseph van Arimathea, volgens een legende, de Heilige Graal zou hebben begraven. Over de plaats worden ook veel heidense mythen verteld; christelijke mysteries en middeleeuwse legenden!

Mysterieuze vraagstukken: Welke andere verbanden heb je gelegd?

- 1) In welk metaal zou Joseph van Arimathea hebben gehandeld?*
- 2) Waar zou Glastonbury Tor de ingang van zijn?*
- 3) In welk jaar werd Alexander Severus keizer van Rome? Denk aan YYY.*
- 4) Geef één of beide betekenissen van 'Sangreal'.*
- 5) Welke handicap kreeg Goya op latere leeftijd als gevolg van ziekte?*

MYSTERIE 10

Oplossing: omroep van IsqmsT

De Tempel van Salomo wordt in de Bijbel en de Thora de “Eerste Tempel” genoemd. Deze plek wordt in de geschiedenis en overleveringen van vrijwel elke Westerse cultuur genoemd. Deze Tempel zou een grote rijkdom aan schatten en geheimen hebben bevat binnen haar rijkversierde muren.

Mysterieuze vraagstukken: Welke andere waarheden heb je gevonden?

-) In welk jaar schilderde Botticelli de Madonna met de granaatappel?*
-) In welk jaar introduceerde keizer Aurelianus de verering van Sol Invictus als staatsgodsdienst?*
- 3) Wie waren de ouders van koning Salomo?*
- 4) Welke boom was gewijd aan Diana?*
- 5) Wat symboliseert de granaatappel in het schilderij van Botticelli?*

MYSTERIE 11

Oplossing: nois nrv jtroirP 9D

De Priorij van Sion was een geheime organisatie, die was opgericht om de belangen te beschermen en te behartigen van de nakomelingen van Jezus en Maria Magdalena. Zij werden door de Priorij beschouwd als de rechtmatige heersers over Europa.

Mysterieuze vraagstukken: Ontdek deze geheimen.

-) Waar werd Bonifatius vermoord?*
-) Wat is de waarde van Pi?*
- 3) Waar was Thor de Noorse god van?*
- 4) Wie stichtte de Priorij van Sion?*
- 5) Waar was het Engelse hoofdkwartier van de Tempeliers?*

MYSTERIE 12

Oplossing: 12111111111111111111

De rijke handelaar Joseph van Arimathea zou een oudoom en de wettelijke voogd van Jezus geweest zijn. Nadat hij het lichaam van Jezus had opgeëist bij de Romeinse autoriteiten, liet hij de gekruisigde Christus in de grafombe begraven, die hij voor zichzelf had laten maken. Hij zou de eerste persoon zijn geweest die het christendom naar Brittannië bracht. Dit maakt hem tot één van de belangrijkste en mysterieuze figuren van de Engelse religieuze geschiedenis.

Mysterieuze vraagstukken: Los deze mysteries op.

-) Welke Paus introduceerde de Arabische getallen voor de christenen?*
-) In welk jaar werd Goya geboren?*
- 3) Waar moest de kerk die Joseph van Arimathea in Engeland bouwde onderdak aan bieden?*
- 4) Hoe staat de waarde van Phi ook bekend?*
- 5) Waar komen de ceders (cedars) uit de tekst in Richteren (Judges) vandaan?*

MYSTERIE 13

Oplossing: תיבת הברית

De Lijkwade van Turijn zou een afbeelding zijn van Christus op het kleet dat hem na zijn dood bedekte. Generaties pelgrims hebben de Lijkwade aanbeden als het portret van Christus, maar moderne testmethodes hebben een andere mogelijkheid aan het licht gebracht.

Mysterieuze vraagstukken: Wat is jouw mening? Echt of niet?

-) Wie ondersteunt het lichaam van Christus op het schilderij van Durer?*
-) In welke richting worden de cijfers opgeschreven in het Hebreeuws, Arabisch en andere Semitische talen?*
- 3) Wie zou de Lijkwade van Turijn gemaakt kunnen hebben met vroege fotografische technieken?*
- 4) Wie schilderde de 'Boetvaardige Maria'?*
- 5) Wat was de voornaam van de schilder Durer?*

MYSTERIE 14

Oplossing: De Ark des Verbonds

De Ark des Verbonds (aron ha-berith), was het zichtbare teken van Gods nabijheid. In de met goud overladen kist van acaciahout werden de twee stenen tafelen van de wet, die Mozes had gekregen bewaard (Exodus 5: -). In een andere tekst wordt vermeld dat de Ark ook de staf van Aaron bevatte die gebloeid had en een gouden kruik met Manna. De ark stond in het Heilige der Heiligen van de Tempel van Salomo. In de latere Tempels was de plek van de Ark leeg. Waarschijnlijk is de Ark van het Verbond verdwenen bij de verwoesting van Jeruzalem in de zesde eeuw vóór de westerse jaartelling. Volgens sommige geschriften zou de profeet Jeremia hem voor die tijd verstopt hebben. Het is echter onbekend waar de Ark zich zou kunnen bevinden.

Mysterieuze vraagstukken: Probeer de antwoorden te localiseren:

-) Wie schilderde samen met Rubens 'Adam en Eva in het Paradijs'?*
-) Wat is het Hebreeuwse woord voor Ark?*
- 3) Waar woonde de Kaladrius vogel?*
- 4) Welk volk gebruikte het Ankh teken?*
- 5) Wat is het achtste gebod?*

MYSTERIE 15

Oplossing: 2009 26 1111 1111 1111

'De Lijn van de Roos' heeft meerdere mysterieuze en geheime betekenissen, naast de logische verklaringen. Één van de betekenissen van de 'Rose Line' is de 'Rose Ligne' in Parijs, die de Noord-Zuid meridiaan aangeeft. Een andere 'Roslin' is de lijn in de Keltische betekenis 'oude kennis die aan volgende generaties wordt doorgegeven'. Het kan in het Keltisch echter ook 'een steen die uit de hemel valt' betekenen. Het interessantste is het feit dat 'De Lijn van de Roos' kan verwijzen naar de bloedverwanten (de bloedlijn) van Jezus Christus via Maria Magdalena. Rond deze 'Lijn van de Roos' is een groot complex gebouwd van geheimen, mysteries en diepe waarheden.

Mysterieuze vraagstukken: Kun je tussen de lijnen van deze mysteries lezen?

-) In welk jaar werd de Franse astronoom Arago geboren?*
-) Wie werd door drie engelen tegengehouden toen hij de schatten in de Tempel in Jeruzalem wilde stelen?*
- 3) Waar werd Guido Reni geboren?*
- 4) Onder welke naam staat de 'Collegiate Chapel of Saint Matthew' bekend?*
- 5) Hoe hoog is de obelisk in L'Eglise Saint Sulpice?*

ANTWOORDEN OP DE MYSTERIEUZE VRAAGSTUKKEN:

Oefenmysterie:

-) Een ton (. kilo)
-) Slang Koningscobra (*Ophiophagus hannah*)
- 3) *Macbeth*
- 4) *Edgar*
- 5) *In de rechterhand*

Mysterie

-) *Georges de La Tour*
-) *Leonardo da Vinci*
- 3) *Ster van David / Davidschild / Mageen Davied*
- 4) *.6 / .6 / .6 8*
- 5) *Jacques de Molay*

Mysterie

-) *De zwaartekracht*
-) *Exodus : 9*
- 3) *Dagobert*
- 4) *564*
- 5) *5 maart*

Mysterie 3

-) *6de*
-) *Tor*
- 3) *Een vrouw / Maria Magdalena*
- 4) *De sluitsteen*
- 5) *- - -3-5-8- 3-*

Mysterie 4

-) *Lood*
-) *Koning Ferdinand en Koningin Isabella*
- 3) *Sir Francis Bacon, Christopher Marlowe, Edward de Vere*
- 4) *Nostradamus*
- 5) *Koolstof*

Mysterie 5

-) *66 / Oktober 66 / 4 oktober 66*
-) *Herleva*
- 3) *Frans en Latijn*
- 4) *Normandië*
- 5) *Dubra*

Mysterie 6

-) Peaceful of Peaceable*
-) Deze plek is verschrikkelijk / Terribilis Est Locus Iste*
- 3) Een strijdwagen met vier wielen*
- 4) Bérenger Saunière*
- 5) Herders*

Mysterie 7

-) David I van Schotland*
-) 8*
- 3) Mattheüs (Saint Matthew)*
- 4) Carthago*
- 5) Iris of lelie*

Mysterie 8

-) De Dom van Keulen / Keulse Dom*
-) Koning Cole / King Cole / Duke Cole / Cole*
- 3) Ablutie*
- 4) Het Edict van Milaan*
- 5) Astronoom*

Mysterie 9

-) *Tin*
-) *De onderwereld*
- 3)
- 4) *Heilige Graal of Heilig Bloed*
- 5) *Hij werd doof*

Mysterie

-) *Ca. 487*
-) *7*
- 3) *Koning David en Bathseba*
- 4) *De eik*
- 5) *Het lijden van Christus*

Mysterie

-) *Dokkum*
-) *3, / 3, 4*
- 3) *Donder*
- 4) *Godfried van Bouillon*
- 5) *Temple Church / Tempel Kerk (Londen)*

Mysterie

-) *Sylvester / Sylvester II / Gerbert*
-) *746*
- 3) *De (Heilige) Graal / The Holy Grail*

- 4) De 'gulden snede'
- 5) Libanon / Lebanon

Mysterie 3

-) Joseph van Arimathea
-) Van links naar rechts
- 3) Leonardo da Vinci
- 4) (Georges) de la Tour
- 5) Albrecht

Mysterie 4

-) (Jan I de oudere) Brueghel
-) Aron (ha berith)
- 3) Het huis van de koning (Paleis)
- 4) De Egyptenaren
- 5) Gij zult niet stelen

Mysterie 5

-) 786
-) Heliodorus
- 3) Bologna
- 4) Rosslyn Chapel
- 5) meter

MEER DA VINCI CODE® SPELEN



PIATNIK KAARTSPEL
ELKE KAART IS EEN KUNSTWERP
OPZICH EN ROEPT DE HERINNERING
OP VAN OUDE MYTHES EN LEGENDES.



- DE BRILJANTE CODEKRAKER
- INGENIEUS, SNEL EN EN ALTIJD
WEER ANDERS
- BESTSELLER 2004!



www.identitygames.nl

IDENTITY GAMES INTERNATIONAL BV
HET WITTE HUIS WIJNHAVEN 3E
3011 WG ROTTERDAM
TEL +31(0)10 201 45 55 FAX +31(0)10 214 12 06
DAVINCICODE@IDENTITYGAMES.NL