

## Het verhaal

### Proloog

Het was een rustige ochtend in oktober. Het gras van de velden rondom de stad Eveyron was bedekt met dauw. Het beloofde een mooie dag te worden. Plotseling werd de stilte doorbroken: je hoorde een luide, onmenselijke kreet in de verte, ergens buiten de stad. Rickon, de zeventienjarige prins van de stad, ging nieuwsgierig gewapend met zijn dolk op de geluiden af. Hij verveelde zich anders toch maar, zijn moeder was immers overleden en zijn vader lag op het sterfbed. Bovendien had hij geen broers of zussen om mee te spelen. Zelfs de jongeren van de stad mochten zijn vrienden niet zijn, omdat het te gevaarlijk was om buiten de kasteelmuren te komen in tijden van oorlog en onrust.

Rickon liep met zijn dolk in de hand in volle snelheid langs de bomen en struiken in het bos. De geluiden kwamen uit het oosten, waardoor de prins moest afwijken van het vertrouwde bospad.

Hij rende de struiken in... Weer hoorde hij een weerzinwekkende hoge toon die van één of ander beest leek te komen. Rickon toonde geen angst, maar voelde enkel de drang om door te gaan. Hij wilde weten waar het geluid vandaan kwam. Het kon onmogelijk Drogo zijn, hij was al jaren niet meer gezien boven de bossen en akkers van Eveyron.

Men fluisterde dat sinds enkele jaren de verschrikkelijke Drogo was teruggekeerd uit het zuiden. Hij had jarenlang dorpen en steden geplunderd en beroofd, maar er waren talrijke dorpen die hij nog niet te pakken had gekregen... Men denkt dat hij na zijn lange tochten ergens weer tot krachten moest komen, en weldra weer zou verschijnen.

Rickon was ervan overtuigd dat het niets met de draak te maken had en rende door. Na een twintigtal minuten kwam hij aan een donkere burcht. Hij opende de grote eikenhouten deuren. Een oorverdovend gepiep vulde de burcht met geluid. Kraaien krijsten en klapwiekten met hun vleugels bij het horen van de jonge prins. De jongen kroop op zijn knieën verder de pikdonkere hal binnen. Hij stak een lucifer op. Rickon hield zijn mouw voor zijn neus, hij kon de doordringende geur van houtskool en verrotting niet verdragen. Hij hoorde voetstappen. "Wie is daar?", zei hij. Plotseling blies iemand zijn lucifer uit. Een ijsskoude hand greep de enkel van Rickon vast. Een luide kreet weergalmde, waarna de prins met zijn hoofd op de grond smakte. Bewusteloos werd hij meegesleurd in de kerkers van de burcht. Sinds die dag heeft het dorp Rickon nooit meer gezien. In Eveyron hangen overal posters tegen de muren: wie Rickon vindt, mag met hem huwen en mag heersen over het land.

Het prachtige paleis schittert in het zonlicht. De grote torens reiken naar een paar kleine wolken die traag over het land glijden. De wachters van het paleis vervelen zich en proberen

er allerlei vreemde dieren in te ontdekken. Het middageten is net voorbij en de adellijke families in het paleis maken zich klaar voor een jachtpartij, een schaakspel of gewoon een middagdutje. Maar jullie niet! De dag van de eclips komt steeds dichterbij en jullie tijd is ook gekomen. Het avontuur gaat bijna beginnen. Na een lang overleg op het laatste familiefeest hebben jullie besloten de macht te grijpen. Hoewel niet iedereen gelooft in die vreemde voorspelling, is iedereen het er over eens: jullie nemen liever het zekere voor het onzekere, want het zou maar eens waar moeten zijn!

Gepakt en gezakt staan jullie klaar voor vertrek. Na een laatste familieoverleg dalen jullie de trappen van de toren in het kasteel af. Een idee waar de prins te vinden is, hebben jullie niet, een gids evenmin. Maar jullie zin voor avontuur (en vooral eeuwige roem en rijkdom in het vooruitzicht) zullen zeker volstaan.

Beneden, in de grote statige hal van het paleis van de koning, zien jullie dat er wel heel veel volk op de been is. Het wemelt van de lakeien en adellijke families. Hopelijk ontdekt niemand jullie, want dat zou wel eens lastige vragen kunnen opleveren.

☒ Kiezen jullie ervoor om gewoon door de grote hal te wandelen, dan lees je paragraaf 1.

☒ Willen jullie stiekem naar buiten sluipen, dan lees je paragraaf 2.

§1 Zo, jullie zijn eindelijk buiten! Wat een ellende toch, zo vreselijk beroemd zijn! Op elk feestje proberen minder machtige families wel een praatje te maken, gewoon om even in de belangstelling te staan. Zeker de familie Lonizi, die heeft elke keer wel hulp of goud nodig. Na een paar verplichte praatjes en wat schouderklopjes staan jullie op de drempel van het grote kasteel. Het avontuur begint nu echt! Of toch niet? Want jullie hebben nog geen pas gezet of een wachter spreekt jullie aan. Hem neerslaan zou wat te verdacht zijn natuurlijk, dus jullie moeten hem wel een antwoord geven. Jullie vertellen hem dat jullie een kleine boswandeling gaan maken en wijzen naar jullie rugzakken en zware laarzen. De wachter kijkt wat vreemd – adellijke families wandelen niet zo veel, en zeker niet voor het plezier – en gaat dan terug naar de wolken kijken.

☒ Ga verder naar paragraaf 3.

§2 Eindelijk! Zonlicht! Zeker een halfuur lang wandelden jullie door enge vochtige kelders en smalle tunnels vol spinnen. Iemand stootte zelfs zijn hoofd aan het lage plafond. Jullie deden er ook wel behoorlijk lang over, de kok zou jullie reisweg in amper vijf minuten kunnen voltooien! Hij is dan ook gewend om deze route te nemen, want hij smokkelt al jarenlang de dikste fazanten en de lekkerste broden uit de keuken. Vorige week hebben jullie de kok betrap met een stapel vers brood, maar in plaats van hem te verklikken wilden jullie weten hoe hij zo gemakkelijk in en uit het paleis kon glippen. Deze kennis komt jullie nu goed van pas! (Hij had wel mogen zeggen dat het plafond zo laag is, want nu heeft iemand in de familie wel een flinke buil opgelopen).

☐ Ga verder naar paragraaf 3.

§3 Het platteland rond het paleis ligt er vredig bij, de zon schijnt en een aantal boeren zijn druk aan het werk. Ze kijken verbaasd op wanneer ze jullie voorbij zien lopen, meestal zien ze de adellijke families enkel in een koets voorbij zoeven. Een boer kijkt jullie een lange tijd boos aan. Dan roept hij: “Daar, eindelijk gerechtigheid! Zelfs de adel heeft nu geen geld meer om een paard te kopen! Nu zijn we tenminste allemaal even arm!”. Jullie besluiten de boer te negeren en wandelen rustig verder. Met een paard reizen zou inderdaad wel handiger zijn geweest, bedenken jullie.

☐ Ga verder naar paragraaf 4.

§4 Geschreeuw doorbreekt de vredige stilte op het platteland. Ergens in de verte ligt een man naast zijn paard, dat rustig knabbelt aan een paar verse grassprietjes. Jullie lopen snel naar de man toe en zien dat het een gewonde ridder is. Hij bloedt hevig en zijn karmijnrode mantel is gescheurd. Wanneer hij jullie ziet, smeekt hij om hulp. Hij zegt dat hij ridder Walebier is en dat hij een belangrijke brief voor de koning heeft. Geïnteresseerd vragen jullie wat er in de brief staat, maar dat wil de ridder jullie niet vertellen. “Deze brief is voor de koning, het gaat over zijn zoon”, weet de ridder nog te zeggen. “Willen jullie me niet helpen? Het paleis is niet ver!”

☐ Kiezen jullie ervoor om de ridder te helpen, ga dan naar paragraaf 5.

☐ Als jullie de ridder echter willen beroven en de brief willen lezen, ga dan naar paragraaf 6.

§5 Ridder Walebier ziet er slecht uit. Zijn gescheurde mantel wappert in de wind en zijn wonde bloedt nog steeds. Op zijn paard blijven zitten, kan hij niet meer, daar is hij veel te duizelig voor. Hij vraagt of jullie de brief niet aan de koning willen geven, want “jullie komen toch van het paleis?”. Walebier wil naar het dorp gaan om wat te drinken en even uit te rusten. Hij geeft jullie de brief voor de koning, maar vraagt om hem niet te openen. Jullie beloven de ridder de brief aan de koning te bezorgen na jullie wandeling. Over niet openen, zeggen jullie niets.

☐ Ga verder naar paragraaf 8.

§6 De gewonde ridder is nu nog iets gewonder, want ondanks zijn bloedende wonde had hij toch nog heel wat kracht. Gelukkig bleek hij niet opgewassen tegen de verenigde krachten van heel de familie. In zijn gescheurde mantel vinden jullie de brief voor de koning en een zak vol goudstukken, die jullie dan ook maar meenemen.

☐ Wandelden jullie daarjuist door de grote poort naar buiten, lees dan paragraaf 7.

☐ Als jullie de geheime sluipteg van de kok hadden genomen, ga dan naar paragraaf 8.

§7 Ramp en duivel! De wachters van de koning zitten jullie op de hielen. Die wantrouwige wachter zit blijkbaar al lang niet meer naar de wolken te kijken, maar achtervolgt jullie! Hij is zeker een spion! Nadat hij jullie de gewonde ridder zag beroven, is hij snel hulp gaan halen. Vechten met een hele formatie wachters is geen oplossing, dus jullie blijven even staan om te luisteren wat ze te zeggen hebben.

De wachter stelt zich voor als kapitein Boedlum. Hij eist de helft van jullie goud als boete voor het overvallen van een ridder (en dan mogen jullie, volgens hem, nog blij zijn dat het jullie rechterhand niet is). Triomfantelijk vertrekken de wachters naar de dichtstbijzijnde herberg om daar het goud uit te geven aan grote, schuimende kroezen donker bier.

☒ Ontgoocheld, kwaad en arm gaan jullie door naar paragraaf 8.

§8 De velden en boomgaarden baden in het zonlicht en de meeste boeren wandelen naar huis voor een vieruurtje. Jullie hebben eigenlijk ook wel wat honger. In het paleis zijn hapjes en drankjes steeds te vinden, maar hier in het veld zijn er geen lakeien, cakejes of citroentaarten. Natuurlijk hebben jullie ook wel eten bij in jullie rugzakken, maar dat willen jullie toch nog even sparen. Gelukkig is er een dorp dichtbij, daar valt zeker wat eten te vinden!

☒ Als je voldoende goud hebt, zoals de familie Klinkelmunt, dan kan je naar de herberg in het dorp. Je leest dan paragraaf 9.

☒ Als je niet naar de herberg wil gaan, dan kies je paragraaf 10.

§9 O, wat een heerlijke geur voor hongerige magen! De herberg is donker en het ruikt hier naar verse stoofpot en gedroogde kruiden. De gasten zijn heel wat minder fris, de meesten zien er uit alsof ze zich maar een keer per maand scheren en hun kledij zit vol scheuren en gaten. Dit is dan ook de eerste herberg die jullie tegenkwamen, niet die in het dorp.

Stil eten jullie de overheerlijke stoofpot, terwijl jullie luisteren naar verhalen van de andere gasten. Zij praten over de naderende eclips en maken speculaties over of de prins ooit teruggevonden zal worden. Een ontzettend dikke oude man met een ooglapje en een groot slagzwaard beweert dat de prins al lang dood is. Een andere man roept dat hij een idioot is, want de prins wordt volgens hem gevangen gehouden door de verschrikkelijke draak Drogo. Eénoog staat woedend recht, gooit zijn kroes bier in het gezicht van de ander en brult: "Wie is er nu de idioot!". Voor de situatie helemaal uit de hand loopt, sluipen jullie stilletjes weg uit de herberg. Het gerinkel van brekend glas en de gesmoorde kreten van het gevecht kunnen jullie tot buiten horen.

☒ Opgelucht dat jullie aan dit gevecht ontsnapt zijn gaan jullie verder naar paragraaf 16.

§10 Wie is er nu zo gek om goud uit te geven aan eten, terwijl er in de velden en boomgaarden zoveel gratis eten te vinden is! Jullie trekken er even in jullie eentje op uit en komen daarna terug samen.

☒ Behoren jullie tot de familie Wijngaert, ga dan verder naar paragraaf 11.

☒ Als jullie tot een andere familie behoren, ga dan naar paragraaf 12.

§11 Laat die andere families nog maar eens lachen met jullie “lage afkomst”. Als boerenfamilie weten jullie tenminste waar het lekkere eten te vinden is. Handig als jullie zijn, toveren jullie in een mum van tijd een feestmaal bij elkaar. Iemand heeft twee grote hazen gevangen, een ander verzamelde wat wilde rapen en wortels en iemand anders maakt nu een heerlijk soepje boven een knetterend vuur, terwijl het vlees traag gebakken wordt.

☒ Na een zalige maaltijd trekken jullie verder door de velden. Lees nu paragraaf 13.

§12. Jullie kwaliteiten als jagers en voedselverzamelaars zijn gewoon zielig. Na een halfuur door de velden dwalen, verzamelden jullie drie appels en een paddenstoel (waarvan het helemaal niet zeker is dat die eetbaar is). Van al dat wandelen en jagen hebben jullie nog meer honger gekregen, nu moet je wel naar de herberg. Deze blijkt gesloten te zijn nadat een groot gevecht uitgebroken was. Wat een pech!

☒ Wandel hongerig verder via paragraaf 13.

§13 Het hoge gras van de boomgaard maakt het stappen moeilijk. Jullie plukken nog wat appels en peren en houden de pas er in. Plots horen jullie een stem, die wel uit de boom zelf lijkt te komen. “Waar gaat dat heen? Wat doet een adellijke familie zo ver van het paleis?”, roept de stem. Argwanend kijken jullie op. Een fluittoon weerklinkt en plots springt een kwieke jongen uit de boom. Hij stelt zich voor als Arwon, de magiër. Bij jullie vragende blikken zucht hij: “Ik ben de jongste magiër van het land, maar dat is niet fijn. Niemand gelooft me, iedereen denkt dat ik lieg. In het dorp ben ik ook niet meer welkom, omdat ik ooit de vrouw van een boer in een gans had omgetoverd (voor heel even maar!). Maar laat ons iets afspreken. Als jullie me vertellen wat jullie hier doen, dan geef ik een demonstratie!”.

☒ Wil je Arwon vertellen wat jullie doen, ga dan door naar paragraaf 14.

☒ Als je je geheimen liever wil bewaren, dan lees je paragraaf 15.

§14 Arwon is door het dulle heen, hij heeft al zo lang niet meer met mensen gesproken! Hij vindt het heel dapper dat jullie op zoek gaan naar de verdwenen prins. “Omdat jullie dit aan mij hebben verteld,” zegt hij, “geef ik jullie een cadeau!”. De jonge magiër haalt een fluit tevoorschijn. “Dit is een toverfluit, hiermee kan je draken doen slapen!”

Jullie bedanken Arwon voor het cadeau en wandelen verder. Of hij nu echt een tovenaars is, weten jullie niet zeker, maar de fluit wordt toch maar veilig opgeborgen. Een echte goochelshow was een beter cadeau geweest, denkt iemand, wat ben je nu met een toverfluit? De anderen denken vooral aan de draken, zouden die echt zijn?

☒ In gedachten verzonken gaan jullie naar paragraaf 16.

§15 Woedend stampet Arwon op de grond. Hij sprak al maandenlang niet met iemand, en nu willen jullie hem ook al niet vertellen wat jullie van plan zijn. De tranen staan hem in de ogen.

“Oké, ik ben niet altijd lief geweest”, zegt hij, “en een vrouw in een gans omtoveren is misschien ook niet zo vriendelijk”. Arwon blijft maar huilen. “Maar het moet gedaan zijn! Hier, neem deze zak pruimen, en zeg tegen iedereen dat Arwon de beste magiër van heel Eveyron is!”.

Jullie weten niet goed wat jullie van die Arwon moeten denken, maar wandelen rustig verder. Onderweg eet iemand een pruim, waarna hij meteen een vreselijke buikpijn krijgt. Jullie horen Arwon in de verte luid lachen.

☐ Beetgenomen door de jongste magiër van heel Eveyron komen jullie op de hoofdweg. Snel wandelen jullie verder naar paragraaf 16.

§16 Na een tijdje flink doorstappen begint het platteland stilletjes aan te veranderen. Er komen meer en meer bomen opzetten, soms staan ze in dichte bosjes bij elkaar. Nadat jullie een brede laan vol wilgen zijn doorgewandeld, zien jullie het uitgestrekt voor jullie: het grote bos.

De meesten van jullie zijn al wel eens in het grote bos geweest, maar dat steeds met een gids die jullie over de grote wegen leidde. Nu zijn jullie alleen, zonder gids en er zijn drie paden die het bos in gaan.

De eerste weg staat bekend als de heksenweg, het is een smal, kronkelend pad waar vele paddenstoelen groeien. De tweede weg is breed en donker, er hangt een geur als van iets dat in brand staat. De derde weg is goed onderhouden en er staan wegmarkeringen, dit is de koningsweg die het meest wordt gebruikt, maar zeker niet de kortste is.

☐ Kiezen jullie de heksenweg, ga dan naar paragraaf 17.

☐ Slaan jullie het drakenpad in, ga dan naar paragraaf 18.

☐ Volgen jullie de koningsweg, ga dan naar paragraaf 19.

§17 Het heksenpad is modderig en jullie zakken er steeds een eindje in weg. Hopelijk verliest niemand een schoen! Na een poosje ploeteren op dit pad zijn jullie erg vermoeid. Jullie zijn dan ook erg blij om plots een hutje te zien door de bomen, er komt rook uit de schoorsteen, de deur staat open en er komt een uitnodigende warme gloed uit.

Jullie besluiten naar binnen te gaan en treffen daar een oude man aan met een baard en heel warrig haar. Hij zegt dat hij de ziener Xienix is. Jullie mogen bij hem een tijdje rusten en hij wil jullie zelfs een geschenk geven als jullie kunnen antwoorden op een raadsel:

Ik heb een hoofd, maar ik praat niet. Ik heb vier poten, maar ik loop niet. Wat ben ik?

? Als het juist is, lees hieronder verder:

De ziener barst in lachen uit en geeft jullie een zakje. In het zakje zit een steen. Door zijn lachbui heen verzekert Xienix jullie dat de steen magisch is. Na een poosje uitrusten gaan jullie weer op weg.

? Als het fout is, lees hieronder verder:

Xienix is niet tevreden en duwt jullie de deur uit. Hij sluit de deur met een knal en jullie horen hoe hij het slot vastdraait. Jullie gaan weer op weg.

? Ga naar paragraaf 21.

§18 Hoe verder jullie deze weg volgen, hoe sterker de geur van brand wordt. Plots merken jullie waar de geur vandaan komt. Er ligt een grote draak midden op de weg. Het is te laat om nog weg te lopen, de draak heeft jullie gezien en kijkt jullie richting uit. Wat doen jullie?

? Met toverfluit, lees je hieronder verder:

Jullie herinneren zich de toverfluit die jullie van de magiër gekregen hebben. Niemand van jullie kan fluit spelen, maar als erop geblazen wordt, lijkt het instrument zichzelf te bespelen. Slechts enkele muziknoten later ligt de draak vredig te slapen en kunnen jullie verder gaan.

? Zonder toverfluit, lees je hieronder verder:

De draak komt eraan gevlogen en buldert luid: "Ik wil iemand die altijd bij me blijft en mij verhaaltjes voorleest zodat ik kan slapen! Als jullie niemand kiezen die bij me blijft, eet ik jullie allemaal op!"

? Kies iemand die dapper genoeg is om bij de draak te blijven en verhaaltjes voor te lezen.

Nadat er uitvoerig afscheid genomen is van de dappere achterblijver gaat de rest van de familie voort.

? Ga na dit alles, naar paragraaf 21.

§19 Jullie wandelen op de goede, harde weg. Deze is zo breed dat jullie met zijn allen naast elkaar kunnen stappen. De weg beschrijft vele bochten en jullie krijgen de indruk dat er geen einde aan zal komen. Na elke bocht zien jullie hetzelfde, meer weg en meer, veel meer bomen.

Na een hele tocht komen jullie iemand tegen die in de andere richting wandelt. Het is een boer die twee koeien aan een touw begeleidt. Na een kort gesprek wordt duidelijk dat de boer op weg is naar de markt in het dorp en dat hij jullie niet kan helpen. Wel is hij blij om te horen dat de uitgang van het bos niet zo ver meer is. Hij is al uren aan het wandelen.

☒ Met de moed in de schoenen wandelen jullie voort. Ga naar paragraaf 20.

§20 Nog steeds bevinden jullie je op de koningsweg. Om de tijd sneller te doen gaan, spelen jullie een spelletje: ik zie, ik zie wat jij niet ziet. Nadat 'boom' voor de vijfde keer het antwoord was, zijn jullie daar ook maar mee gestopt. Jullie gaan nog een bocht door en daar zien jullie een man naast een houten wrak staan. Jullie spreken de man aan, het blijkt de lakei te zijn van de koninklijke familie, om te vragen wat hij daar doet. De man staat naast een kapotte koets. Hij heeft de taak gekregen deze te komen herstellen, maar nu blijkt dat het hout helemaal rot is en hij eerst bomen zal moeten omhakken om nieuwe planken te maken. Dit werk zal nog vele dagen duren en de koets is tot dan volledig onbruikbaar. De lakei geeft jullie goed nieuws, het einde van het bos is niet ver meer!

☒ Ga naar paragraaf 21.

§21 Het bos wordt dunner en dunner tot jullie het eindelijk volledig achter jullie laten. Het land is hier erg vlak en jullie zien voor jullie een volgende hindernis. Een grote rivier loopt dwars door de weg. De rivier strekt zich uit van het ene naar het andere einde van jullie gezichtsveld, eromheen lopen lijkt dus onmogelijk, jullie moeten er overheen.

Er is nergens een brug te bekennen en als jullie dichterbij komen, merken jullie dat de rivier erg diep is en het water heel snel stroomt. Jullie zien ook dat er een bootje aangemeerd is aan de oever, een oude man zit ernaast in een hutje.

☒ Al hebben jullie niemand die echt handig is, als jullie toch beslissen om een brug over de rivier te bouwen, ga dan naar paragraaf 22.

☒ Jullie hebben een handige timmerman in jullie familie, dus jullie besluiten om een brug over de rivier te maken. Ga naar paragraaf 23.

☒ Had de ziener door zijn lachbui heen niets gezegd over de magische steen en water? Als jullie besluiten daar iets mee te proberen, ga dan naar paragraaf 24



☐ De oude man met het bootje is waarschijnlijk een veerman, besluiten jullie hem te betalen om over te steken, ga dan naar paragraaf 25.

§22 Jullie beginnen een brug te bouwen, maar het wordt al snel duidelijk dat jullie niet echt weten waar jullie mee bezig zijn. De oude man wordt eerst boos en wil komen klagen, maar als hij ziet hoe erg jullie aan het knoeien zijn, begint hij heel luid te lachen en gaat hij terug vrolijk bij zijn hutje zitten.

De dag vordert en jullie brug lijkt niet meer op een brug, maar meer op een hoop bijeen getimmerd hout. Het ziet er alleszins niet erg stevig uit.

☐ Bouw voort aan de brug bij paragraaf 22b

§22b De brug is nu voor driekwart af, hoewel het er niet al te goed uit ziet. Tot overmaat van ramp slaat de enige van jullie die met een hamer overweg kan zich op de duim en kan hij niet voortwerken.

Als de brug klaar is, maken jullie je op om over te steken. De oude man wenst jullie veel geluk en lacht nogmaals heel luid. Jullie steken voorzichtig over en hoewel er tweemaal een stuk hout afbreekt en iemand met zijn voeten in het water belandt, bereiken jullie toch allemaal veilig de overkant.

☐ Ga naar paragraaf 26.

§23 Jullie handige Harry stapt naar voren en begint meteen met het bouwen van de brug. Hij zegt tegen iedereen wat hij moet doen en het werk schiet goed op. De oude man bij het hutje wordt erg boos en komt jullie tegemoet om te klagen. Als jullie duidelijk maken tot welke familie jullie behoren, trekt hij zich mopperend terug in het hutje.

☐ Een korte tijd later is de brug klaar en kunnen jullie oversteken. Ga naar paragraaf 26.

§24 Jullie halen de steen uit het zakje. Het ziet er een normale steen uit. Hij is donker van kleur en heel erg glad, er zijn geen scheurtjes of andere onvolmaaktheden te bekennen. Hoe dichterbij jullie bij het water komen, hoe warmer de steen lijkt te worden.

Na kort beraad besluiten jullie om de steen in het water te werpen, als hij echt magisch is, zal hij iets doen en als hij niet magisch is, zijn jullie hem toch beter kwijt dan rijk.

Zodra de steen het water raakt, weerklinkt een enorme plons en uit het niets verschijnt een prachtige, grote, brede brug over de rivier. Jullie steken vrolijk over en wuiven naar de verbaasde oude veerman.

☐ Ga naar paragraaf 26.

§25 Jullie stappen af op de oude man. Hij komt jullie breed glimlachend tegemoet en schudt jullie allemaal één voor één de hand. Hij is bereid jullie over te zetten, maar omdat jullie met zovelen zijn zal het in twee keer moeten. Dit zal wel een flinke duit kosten. Vijftig goudstukken per rit om exact te zijn.

Enigszins tegen jullie zin wordt de geldbuidel bovengehaald en overhandigen jullie de nodige goudstukken.

De veerman doet zijn plicht en zet jullie in twee keer over. Het bootje ziet er oud en onveilig uit, maar het doet wat het moet doen en jullie gaan niet ten onder. Als jullie allemaal aan de overkant zijn, wuift de veerman jullie uit en steekt dan weer over. Jullie vervolgen jullie weg.

☒ Ga naar paragraaf 26.

§26 Na een flinke tocht bevinden jullie je in een dal vlak voor een grote bergketen. De bergen tekenen zich in de verte af als de tanden van een reusachtige krokodil. Het dal is echter zeer vredig en mooi. Het gras is dik, groen en zacht. Door de stralen van de zon lijkt het hele dal bedekt te zijn met een gouden gloed.

In het midden van het dal vinden jullie iets waarvan jullie dachten dat het niet bestond: een groep eenhoorns. Ze staan rustig te grazen en merken jullie amper op. Ze hebben een mooie witte vacht en hun hoorns zijn erg lang en glimmen in de zon. Jullie moeten nu beslissen wat jullie met deze wezens doen.

☒ Als jullie iemand in de familie hebben die goed met dieren overweg kan, kunnen jullie proberen ze te berijden, ga dan naar paragraaf 27.

☒ Deze beesten zouden heel wat eten kunnen opleveren. Als jullie willen kunnen jullie ze slachten, dan hebben jullie een stevige maaltijd voor nu en voor later. Jullie hebben ook enkele prachtige hoorns als herinnering. Als jullie ze willen slachten, ga dan naar paragraaf 28.

☒ Jullie kunnen de beesten echter ook in vrede achterlaten, ga dan naar paragraaf 29.

§27 Jullie dierenvriend stapt op de eenhoorns af en tot jullie grote verbazing begint de grootste van de dieren plots te praten. Na een kort gesprek weten jullie de dieren te overtuigen dat jullie geen kwade bedoelingen hebben. Ze zijn echter zeer wantrouwig en het duurt een hele tijd voor jullie zo ver zijn dat jullie op hun ruggen mogen.

☒ Gedragen door de eenhoorns gaan jullie heel snel het dal door en klimmen jullie de bergen op. Ga naar paragraaf 30.

§28 De dieren vermoeden niets en jullie trekken heel zacht jullie wapens. Heel snel springen jullie tevoorschijn en schieten de beesten dood. Hun bloed is niet rood, maar paars, iets wat

jullie verwondert. Zonder er verder over na te denken, beginnen jullie de beesten te slachten. Hun mooie vacht wordt eraf gehaald en het vlees in repen gesneden.

☒ Nadat jullie de buiken rond hebben gegeten en de rest van het vlees in jullie tassen hebben gestoken, nemen jullie de hoorns en gaan op weg. Jullie beginnen met hernieuwde kracht de zware beklimming van de bergen. Ga naar paragraaf 30.

§29 Jullie werpen een laatste blik op de prachtige beesten en de grootste van hen draait zich plots naar jullie om. Hij gaat op zijn achterste poten staan en hinnikt heel luid. Het lijkt haast alsof hij jullie wil bedanken. De groep eenhoorns gaat op een drafje de andere richting uit en verdwijnt al snel uit het zicht.

Jullie zijn vrolijk door het zien van deze unieke dieren en beginnen vol goede moed aan de zware beklimming van de bergen.

☒ Ga naar paragraaf 30.

§30 Nadat de familie enkele uren stevig door de bergketen heeft gereisd, schijnt de zon eindelijk door de donkere wolken. Het is even gedaan met het slechte weer. Ze komen aan het einde van de bergpas, de zon schijnt op hun gezicht. Maar... dit geluk kon niet eeuwig blijven duren. Er komen kreten van de familieleden die voorop lopen. Voor ze het weten, krijgen ze alweer een volgende hindernis voorgeschoteld. Twee personen zijn over de zandweg in de verborgen drijfzandvlakte gezakt! De ongelukkigen zitten al tot aan hun middel in het drijfzand. Het is net alsof ze in het water vielen: zo snel ging het! De rest van de familie deinst achteruit. De twee in het drijfzand kunnen nog net gered worden. Na gezucht en gepuf moet de familie een keuze maken. Hoe kunnen ze in godsnaam voorbij deze grote vlakte met drijfzand komen?

☒ Indien de familie in magie gelooft, zoals de familie Elegast en de familie Klinkelmunt, kan de drijfzandvlakte met enkele woorden omgetoverd worden in een vlakte van kiezelstenen. (Ga naar paragraaf 31)

☒ Indien de familie handig is, zoals de familie Wijngaert, wordt er van omliggend hout en touw door de hele familie een simpele loopbrug in elkaar geknutseld. (Ga naar paragraaf 32.)

☒ Alleen de intellectuelere familie, zoals de familie Klinkelmunt, ziet op de kaart dat het maar 2 kilometer omwandelen is om rond de drijfzandvlakte te lopen. Wil je dat de familie een aantal kilometers rondwandelt, om de drijfzandvlakte heen? (Ga naar paragraaf 33.)

§31 Het hoofd van de familie nam de amulet die hij altijd bij zich draagt. Hiermee kan hij beperkt de problemen oplossen die op zijn weg komen met behulp van magie. Het hoofd roept: "Sabulo, indurat te!" Zo verandert de enorme vlakte drijfzand in een oogopslag in een

pad van kiezelstenen. De kiezelstenen vliegen in het rond en komen na enkele seconden op de juiste plaats terecht op de grond. Het hoofd van de familie steekt de amulet weer in de binnenzak. “Zo, “ zegt het hoofd, “ we kunnen weer verder.” De etappe wordt verdergezet.

☒ Ga naar paragraaf 34.

§32 Iedereen draagt zijn steentje bij. De mannen zoeken dunne boomstammen van ongeveer dezelfde grootte. De vrouwen en kinderen zoeken lianen en touw in het bos om de boomstammen aan elkaar te binden. Na een halfuurtje zoeken, legt iedereen het materiaal samen. De boomstammen worden kruislings over elkaar gelegd tot ze een stevig vlot vormen. Om alles strak bij elkaar te houden, worden de boomstammen met lange lianen vastgebonden. Even later is het vlot zo goed als af. Ze houden nog twee dunne stokken over om te roeien. Na tweemaal over en weer roeien, wordt de hele familie veilig over het drijfzand gebracht. Ze kunnen de tocht weer verderzetten.

☒ Ga naar paragraaf 34.

§33 Op de kaart is duidelijk te zien dat er een pad om het drijfzand heen aanwezig is. Na een korte drinkpauze wordt de tocht rond het drijfzand ingezet. Het is nog steeds opletten geblazen, drijfzand is een verraderlijk iets. Om ongelukken te voorkomen, lopen ze zeker een honderdtal meters rond de zichtbare kanten van het drijfzand heen. De tocht, die nu ietsje langer is dan gepland, wordt verdergezet.

☒ Ga naar paragraaf 34.

§34 De tocht was lang en de familie is uitgeput. Toch geven ze niet op en willen ze er alles aan doen om de prins te vinden en de troon op te eisen. In de verte zien ze een vreemde gedaante opduiken. Nieuwsgierig als ze zijn, gaan ze er naartoe. Ze moeten immers die kant uit. Ze komen uit bij een enorm ravijn. De enige manier om over het ravijn te komen, is via de houten loopbrug. Maar... deze loopbrug wordt door een wezen bewaakt. Ze komen dichterbij: een man met bokkenpoten, een blote borst met veel haar en twee kleine hoorntjes op zijn hoofd doet een stap naar voren. Het is een faun: een hoogst intelligent wezen dat dol is op raadsels. “De enige manier om langs mij te komen, “ spreekt hij, “is door mijn raadsels op te lossen.” De familieleden kijken elkaar twijfelachtig aan. “Indien jullie twee van de drie raadsels oplossen, mogen jullie verdergaan. Bovendien krijgen jullie nog een geschenk dat van pas kan komen tijdens jullie tocht. Maar dit geschenk krijg je enkel wanneer je alle raadsels hebt opgelost.” De faun geeft zijn raadsels:

- ❖ Ik heb gaten in mijn onder- en bovenkant, mijn linker- en rechterkant, en in het midden. Toch houd ik water vast. Wat ben ik?
- ❖ Geef me hout en droge, verdorde bladeren en ik zal leven en warmte geven. Geef me water en ik zal sterven. Wat ben ik?

❖ Ik ben heel erg kwetsbaar. Want als je mijn naam hardop zegt, ben ik gebroken. Wat ben ik?

☐ Indien er één raadsel is opgelost, ga naar paragraaf 35.

☐ Indien er twee raadsels zijn opgelost, ga naar paragraaf 36.

☐ Als er drie raadsels zijn opgelost, ga naar paragraaf 37.

§35 De faun lacht luid en houdt zijn staf dreigend voor de ingang. “Als je geld hebt (zoals de familie Klinkelmunt), wil ik jullie gerust doorlaten voor een klein prijsje.” De faun lacht en schuddebuikt van plezier. “Zo niet, dan zal ik jullie doorlaten als je één van je familieleden bij me achterlaat. Deze kan ik vast en zeker als hulpje gebruiken.” De faun neemt zijn geld of het familielid met een grijns op zijn gezicht aan. Hij zet twee forse stappen met zijn hoeven opzij en laat de familie door. De familie steekt de waggelende brug over en zet haar tocht verder.

☐ Ga naar paragraaf 38.

§36 De faun is verbaasd over de intelligentie van de familie. Hij is woedend want hij dacht dat niemand zijn raadsels zou kunnen oplossen! Hij stampt met zijn hoeven op de grond en zwaait met zijn stok in de lucht. “Jullie hebben twee van de drie raadsels geraden. Jullie mogen de brug betreden. Ik wens jullie erg veel ongeluk bij de rest van de tocht! Hopelijk zie ik jullie niet terug! Dat zal geen probleem zijn, denk ik, jullie moeten dadelijk door het weerwolvenbos zonder lantaarns....” Hij lacht en schuddebuikt. Hij wandelt opzij, haalt zijn stok bij de ingang weg en laat de familie de brug op. De familie staeekt de waggelende brug over en zet met een bang hart haar tocht verder.

☐ Ga naar paragraaf 38.

§37 De mond van de faun valt open van verbazing. De faun schrikt van de intelligentie van de familie. Hij is woedend want hij dacht dat niemand zijn raadsels zou kunnen oplossen! Hij stampt met zijn hoeven op de grond en zwaait met zijn stok in de lucht. “Jullie hebben alle raadsels geraden. Jullie mogen de brug betreden en jullie krijgen bovendien een geschenk van mij. De faun overhandigt elk familielid een donkerpaarse gloeiende lantaarn. “Deze zal jullie in het weerwolvenbos beschermen tegen al de bloeddorstige weerwolven. Ik wens jullie veel geluk bij de rest van de tocht! Ik ga nu raadsels verzinnen die nog moeilijker zijn dan voordien. “Hij lacht en schuddebuikt. Hij wandelt opzij, haalt zijn stok bij de ingang weg en leektt de familie de brug op. De familie stak de waggelende brug over en zet met een bang hart haar tocht verder.

☐ Ga naar paragraaf 38.

§38 Het wordt stilaan donker. De zon verdwijnt achter de bergen en de maan neemt haar plaats in. De geur van dennenbomen komt bij elke stap dichterbij. Enkele minuten later komen ze aan bij een groot, donker bos vol met dennenbomen. Er staat een houten bordje voor de ingang van het bos: “Het Weerwolvenbos – wees voorzichtig”. De familieleden kijken elkaar bang aan en zetten stilletjes hun eerste stappen richting het donkere bos. “Probeer zo stil mogelijk te zijn... Zo houden we de weerwolven misschien op afstand!” Je hoort de kraaien in de verte krassen en de uilen schreeuwen. De vleermuizen vlogen op van het geluid dat de mensen maken.

☐ Indien de familie in de vorige etappe geen lantaarn kreeg, lees verder bij paragraaf 39.

☐ Indien de familie in de vorige etappe wel een lantaarn kreeg, lees verder bij paragraaf 40.

§39 Zonder lantaarn, fakkels of toortsen gaat de familie dieper het bos in. Ze proberen zo weinig mogelijk geluid te maken. Maar de monsters uit het donker hebben niet alleen goede oren, ze hebben natuurlijk ook een geweldige reukzin: weerwolven ruiken mensen al vanop een afstand van wel drie kilometer. In de verte klinkt een monsterachtig gehuil... Het zijn minstens twaalf weerwolven die huilen naar de maan. Ze hebben de familie geroken: het kan niet anders! Het gehuil verandert al snel in een bloeddorstig gejang. Erger nog, het gejang komt elke seconde dichterbij. Ze hadden helaas te weinig raadsels opgelost om de weerwolven op afstand te houden met de lantaarn van de faun. Het hoofd van de familie wil iedereen geruststellen, te laat! Hij is nog niet uitgesproken of er verschijnt een verschrikkelijk monster op hun pad: een enorme, behaarde weerwolf met vlijmscherpe tanden. Hij brult en graait met zijn klauwen naar één van de familieleden.

☐ Kies een familielid om tegen de weerwolf te vechten!

☐ Als de gekozen persoon niet goed is in vechten:

De weerwolf sleurt iemand mee in het struikgewas. Een korte kreet is het laatste dat ze hoorden. Bedroefd, met één familielid minder, zetten ze de tocht verder.

☐ Als de gekozen persoon wel goed is in vechten:

Jullie familielid stapt dapper naar voren en roept luid naar de weerwolf. De weerwolf valt aan. De klauwen van het monster ontwijkend hakt jullie dappere held erop in. Huilend trekt de weerwolf zich terug. Erg opgelucht zetten jullie snel jullie weg voort.

☐ Ga naar paragraaf 41.

§40 Gelukkig hebben ze bij de faun de drie raadsels geraden en kunnen ze met brandende lantaarn dieper en dieper het bos in gaan. Ze proberen zo weinig mogelijk geluid te maken,

opdat geen enkel wezen hen zou kunnen horen. Maar, de monsters uit het donker hebben niet alleen goede oren, ze hebben natuurlijk ook een geweldige reukzin: weerwolven ruiken mensen al vanop een afstand van wel drie kilometer. In de verte klinkt een monsterachtig gehuil... Het zijn minstens twaalf weerwolven die huilen naar de maan. Ze hebben de familie geroken: het kon niet anders! Het gehuil veranderde al snel in een bloeddorstig gejank. Erger nog, het gejank komt elke seconde dichterbij. Het hoofd van de familie stelt iedereen gerust. Ze hebben immers een lantaarn die de weerwolven op afstand houdt. Het hoofd is nog niet uitgesproken of er verschijnen twee verschrikkelijke monsters op hun pad: twee enorme, behaarde weerwolven met vlijmscherpe tanden. Ze brullen en graaien met hun klauwen, maar kunnen niets zien door het felle licht. Ze janken en blijven op een goede afstand. Door het licht zouden ze niet dichterbij komen. Na een tijdje doorstappen, komt de familie bij de uitgang van het bospad. De familieleden zuchten opgelucht en wandelen nu weer onder de open hemel. Op de achtergrond klinkt nog steeds het gehuil van de hongerige weerwolven.

☐ Ga naar paragraaf 41.

§41 Het weerwolvenbos heeft iedereen vermoeid. Na een poosje uit te rusten en een tactiek af te spreken voor mogelijke, volgende gevaren, staat iedereen weer recht. In de verte zien ze niets dan bergen. Vol goede moed, trekken de familieleden weer verder. Ze wandelen en wandelen, maar er lijkt geen einde aan te komen. Na een paar uur stevig stappen, arriveren ze aan de voet van de bergketen. Op zoek naar een bergpas, verschijnt er uit het niets een enorme holte in de berg. De geur die uit de holte komt, voerspelt niet veel goeds. De familieleden overleggen. Sommigen vinden het geen goed idee om door de grot te gaan, maar ze gaan toch akkoord om het erop te wagen. Er is namelijk geen ander pad dat ze kunnen nemen.

☐ De familie die eerder zonder lantaarn het weerwolvenbos inliep, leest verder bij paragraaf 42.

☐ De familie die wel licht had, leest verder bij paragraaf 43.

§42 De grot inlopend, horen ze vreemde geluiden. Hier en daar ruiken ze de rotte geur veel feller. Er is geen weg terug, vertelt het hoofd van de familie, ze moeten hun weg vervolgen. Na tien minuten door de donkere grot te wandelen, horen ze een afschuwelijk en angstaanjagend geluid dat ze nooit eerder hoorden. Wat zou het zijn? Het geluid komt dichterbij. Ze beginnen met zijn allen te rennen. Ze roepen en tieren naar elkaar dingen als: "Blijf bij elkaar!", "Niet zo snel, ik kan niet volgen!". Daar staat hij dan. Het monster waarvoor ze op de vlucht waren. Het is wel vijf meter hoog en weegt zonder twijfel twee ton. Zijn ogen zijn bloeddorlopen en zijn tanden staan scheef in zijn bek. Hij heeft maar drie vingers aan elk hand en zijn voeten zijn zo groot als paard en kar tezamen. De trol waarvoor ze allen vreesden, is nog gruwelijker dan verwacht. Hoe had hij hen toch kunnen vinden? "Jammie," brult de trol, "ik ruik uitwerpselen van weerwolven! Hier is een lekkernij

aanwezig!". Als hij dat zegt, kijkt hij op hen neer. Hij graait naar hen allen. De eerst klap valt en niemand wordt meegesleurd, maar zijn tweede poging komt onverwacht snel, waardoor de jongste van het gezelschap gegrepen wordt. De trol trekt hem mee dieper de grot in. Ze horen hun familielid gillen, waarop smakgeluiden volgen. De gruwel eet hun jongste familielid op. Het hoofd spoort hen aan verder te lopen, verder de dieperik in, maar wel weg van de trol die hen hun geliefde familielid had afgenomen. Onzeker, maar dapper zetten ze hun tocht verder.

☐ Ga verder naar paragraaf 47.

§43 De grot inlopend, horen ze vreemde geluiden. Hier en daar ruiken ze de rotte geur veel feller. Er is geen weg terug, vertelt het hoofd van de familie, ze moeten hun weg vervolgen. Na tien minuten door de donkere grot te wandelen, horen ze een afschuwelijk en angstaanjagend geluid dat ze nooit eerder hoorden. Wat zou het zijn? Het geluid komt dichterbij. Ze bespreken een tactiek.

☐ De familie die voedsel van eenhoorns heeft kunnen bemachtigen, gaat verder naar paragraaf 45.

☐ De familie die geen geld heeft, maar denkt langs de trol heen te kunnen sluipen, gaat verder naar paragraaf 46 .

§45 Iedereen verbergt zich voor het gevaar dat nu heel dichtbij lijkt te zijn. Ze wachten allen vol spanning... Daar staat hij dan. Het monster waarvoor ze zich verborgen hebben, is wel vijf meter hoog en weegt zonder twijfel twee ton. Zijn ogen zijn bloeddoorlopen en zijn tanden staan scheef in zijn bek. Hij heeft maar drie vingers aan elk hand en zijn voeten zijn zo groot als paard en kar tezamen. De trol waarvoor ze allen vreesden, is nog gruwelijker dan verwacht. Duidelijk op zoek naar zijn prooi, speurt de trol elk hoekje van de grot af. De oudste van de familie springt naar voren en roept de trol. De trol schrikt op en grijnst, alsof hij al gewonnen heeft van die arme stakker daar aan zijn voeten. Het dappere familielid spreekt de trol aan met de woorden: "Bezint eer je begint. Wij kunnen u dingen bieden waarin u mogelijk geïnteresseerd bent." De trol kijkt verbaasd. "Wij hebben voedsel van eenhoorns en zoveel geld als u maar wensen kan", vervolgt hij zijn uitleg. Hij gooit zijn geldbuidel voor de trol op de grond. Hij wenkt zijn familieleden om hetzelfde te doen. Wat de trol niet weet, is dat elk familielid twee buidels draagt. Het voedsel van de eenhoorns wordt ook voor zijn voeten gelegd. "In ruil voor dit alles vragen wij een veilige doortocht doorheen de grot." De trol graait alles wat voor zijn voeten ligt weg en stormt weer dieper de grot in. De familie wandelt nu rustig verder naar de andere kant van de grot.

☐ Ga verder naar paragraaf 47.



§46 Alle leden van de familie trekken één kledingstuk uit. Ze leggen dat aan de ingang van de grot. Zelf lopen ze dieper de grot in en verbergen zich voor het gevaar dat nu heel dichtbij lijkt te zijn. Ze wachten allen vol spanning... Daar staat hij dan. Het monster waarvoor ze zich verborgen hebben, is wel vijf meter hoog en weegt zonder twijfel twee ton. Zijn ogen zijn bloeddoorlopen en zijn tanden staan scheef in zijn bek. Hij heeft maar drie vingers aan elk hand en zijn voeten zijn zo groot als paard en kar tezamen. De trol waarvoor ze allen vreesden, is nog gruwelijker dan verwacht. Duidelijk op zoek naar zijn prooi, speurt de trol elk hoekje van de grot af. Hij ziet plots de kleding liggen. Hij stormt erop af en gooit alles door elkaar. Hij wordt woest omdat hij niemand vindt. Ondertussen sluipen de familieleden snel maar voorzichtig de grot verder in. De trol waakt aan hun kledij in de hoop dat de eigenaars ze ooit zullen komen halen. Wat een geluk! Iedereen kon ontsnappen aan de trol. Ze zetten hun zoektocht verder door dieper de grot in te wandelen.

☒ Ga verder naar paragraaf 47.

§47 Na heel wat dalen en stijgen en bochten naar links en rechts zien ze eindelijk daglicht. Hierop hebben ze allen gewacht. Het laatste stuk door de grot, gaat opvallend sneller dan de helse tocht die ze aflegden. Nu ze uit de grot zijn, rust de familie even uit op de flank van de berg. Even verderop ligt een dorpje. Ze besluiten om die richting uit te wandelen. Als ze in het dorp op zoek zijn naar een marktkramer om te vragen waar ze zich exact bevinden, zijn ze getuige van een diefstal. Een jonge knaap van een jaar of 14 steelt 3 broden en al het geld van de bakkerij.

☒ De familie die de dorpspolitie erbij zou halen, leest verder bij paragraaf 48.

☒ De familie die de jonge knaap zou helpen ontsnappen, leest verder bij paragraaf 49.

§48 “Houd de dief!”, roept de bakkersvrouw. Het snelste familielid holt achter de dief aan. Na 400 meter wordt de dief gevat. De dorpspolitieman wordt erbij gehaald. De bakkersvrouw en de rest van de familie bevestigen, als getuigen, dat de man die werd aangehouden weldegelijk de dief was. De jonge boef wordt meteen naar het marktplein gevoerd, waar hij wordt veroordeeld tot het leven met een hand minder. De dokter van dienst spant het hand van de jonge knaap af en gaat door met de amputatie. Het hoofd van de familie wordt bedankt voor de eerlijkheid en moed van zijn familie. Ze worden beloond met een taart naar keuze uit de bakkerij. Toevallig krijgen ze ook een gids mee, die weet waar, volgens de legende, de prins zou verscholen zitten.

☒ Lees verder bij paragraaf 50.

§49 “Houd de dief!”, roept de bakkersvrouw. Alle familieleden verzamelen voor de bakkerij waar de overval plaatsvindt. De jonge knaap die net naar buiten liep, is kunnen ontsnappen.

De jongste van de familie zorgt ervoor dat de boef op een veilige schuilplek zat. Ze maken een afspraak die later nog van pas kan komen. De jongste rent weer naar zijn familie om hen over zijn plan te vertellen. De dorpspolitieman komt hen vragen of zij weten waar de jonge dief naartoe is. Ze ontkenden allemaal steevast. 's Avonds komen de familie en de dief samen om hun plan te bespreken. Hij zou hen naar hun einddoel brengen, als zij hem hielpen ontsnappen aan de politie. De afspraak is rond. Hij brengt hen de volgende morgen naar de plek waar, volgens de legende, de prins zou verscholen zitten.

🔍 Lees verder bij paragraaf 50.

§50 De familie is aangekomen op de plek waar de prins verscholen zit. Een enorme poort verspert hen de weg. Hoe ze ook proberen, ze krijgen deze niet open. Nadat ze er heel luid op geslagen hebben en zich hees hebben geroepen, komt er eindelijk antwoord.

Een grote sfinx komt aangevlogen! Zijn mooie gouden vleugels zijn enorm en de familie moet zich schrap zetten om niet tegen de grond te vallen door de woeste wind. De sfinx zegt dat de familie de prins niet zomaar kan meenemen, nee, om dat te doen, moeten ze eerste een raadsel oplossen.

Hetgeen de familie nu nog rest, is de brief in elkaar puzzelen en de oplossing zien te vinden om de prins te bevrijden. Wie dat als eerste kan, krijgt de troon van het land gevestigd in Eveyron...

Het raadsel gaat zo:

Hij die het maakt, wil het niet hebben. Hij die het koopt, zal het niet gebruiken. Hij die het gebruikt, heeft er geen weet van. Waarover hebben we het hier?

