|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plaats** | **Onderwerp** | **Handeling** | **Personage** | **Middel** | **Doel** |
| De zolder | Een waardevolle schat | Zoeken | Een fee | Een stok | ontsnappen |
| Een bos | De geheime brief | opsporen | Een tienjarig meisje | Een mes | Gevangen nemen |
| Een badplaats | Flessenpost | samenbrengen | Een dokter | Een vliegend tapijt | Schat zoeken |
| Een stad | Een verloren vriendschap | kussen | Een heks | Een rugzak | Iemand bevrijden |
| De garage | Een gestolen fiets | verleiden | De vuilnisman | Een dier | De code kraken |
| Een tent | De waterkan | Vermoorden | De directeur | Magische elementen | een geheim oplossen |
| Het strand | De toverstaf | breken | De tandenfee | Een vertaalmachinevoor geheime taal | Iemand helpen |
| De camping | Een modeshow | Vallen | De dierenverzorger | een spreekkoekje | De wereld redden |
| De paardenstal | Een bijzondere laptop | eten | De restaurantuitbater | Vuur | Een oude liefde doen herleven |
| Het bushokje | Een magisch drankje | Wassen | Dieren | tuingereedschap | Afscheid nemen |
| De woestijn | Perkament - keukenrol | Rennen | De bouwvakker | Een kist | Een vloek opheffen |
| Het paleis | Vals geld | slapen | De treinbestuurder | Een stenen doosje | Iets leren |
| treinstation  In het | Een bodemloze rugzak | Opgraven | De leerkracht | een gouden munt | Een dreiging teniet doen |
| vliegtuig | Een staatsgeheim | Onderzoeken | De politieman | Andere personages | Iemands karakter veranderen |
| In de zetel | Het onderzoek | Lesgeven | De militair | Een hoogopgeleide professor | Omstandigheden veranderen |
| In de ruimte | Het moordwapen | Werken | De kapitein | Specifieke vruchten die enkel op één bepaald eiland te vinden zijn | Een persoonlijk doel stellen |
| Op school | Giftig voedsel | Opstaan | De havenmeester | Een magisch touw | Een medaille halen |