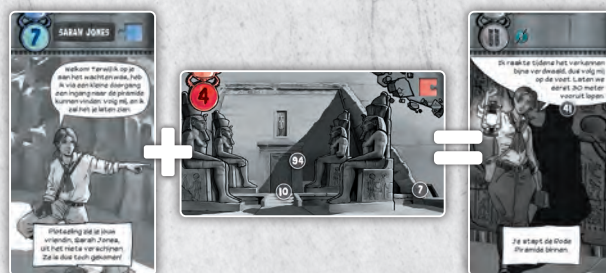


HET ONTWAKEN VAN DE MUMMIE

DE INGANG

▶ Je bent niet ver van de Rode Piramide waar volgens de geruchten een mummie rondspookt. Je collega, professor Sarah Jones **7**, verschijnt plotseling en neemt je mee naar de ingang van het bouwwerk **4**: $7 + 4 = 11$.

Pak kaart **11**.



DE GANG

▶ Je loopt de piramide binnen. Druk in de app op de knop en voer het nummer van de gang **45** in. De wind fluistert iets: '55'.

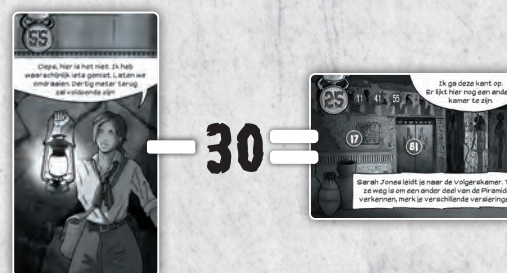
Pak kaart **55**.



▶ Je lijkt te ver te zijn gegaan en moet 30 meter terug:

$$55 - 30 = 25$$

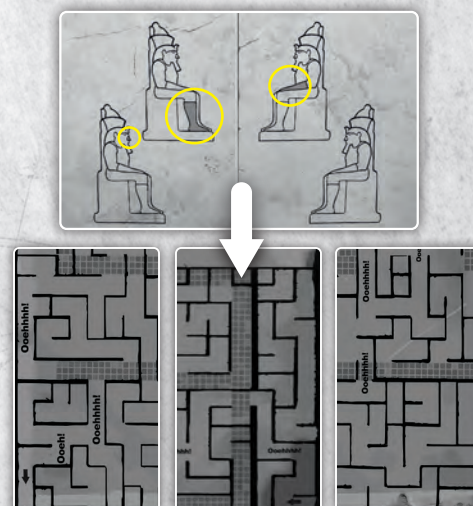
Pak kaart **25**.



DE VOLGERSKAMER

▶ Terwijl je de deur **81** onderzoekt, zie je dat de gravingen van de farao's sterk lijken op de beelden die voor de piramide **4** staan. Het valt je ook op dat 3 van de 4 beelden een onderdeel missen: het beeld rechts achterin: linkerarm; het beeld links achterin: rechterbeen en het beeld links vooraan: neus. Open machine **81** en selecteer de missende onderdelen van de beelden op de weergaven van de farao's.

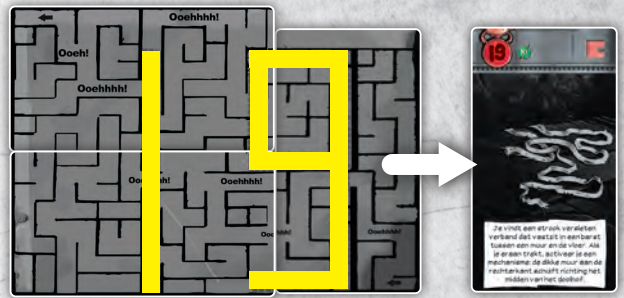
Pak kaarten **C**, **R** en **95**.



HET DOOLHOF

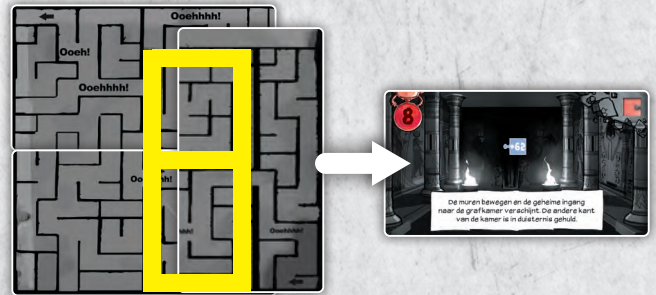
- Om de uitgang te vinden, moet je het doolhof recreëren. Gebruik hiervoor de stenen tegels op de vloer als aanwijzing; de stem die je hoort zal je helpen om het doolhof op de juiste manier neer te leggen. Samen vormen ze het cijfer 19.

Pak kaart **19**.



- Trek aan het verband **19** om het mechanisme te activeren. Schuif daarna kaart **C** van de rechterkant naar het midden van het doolhof. De tegels vormen nu het cijfer 8.

Pak kaart **8**.



DE GRAFKAMER

- Je staat voor de grafkamer, maar de andere kant van de kamer is compleet duister. Wikkel eerst het verband **19** om de punt van je staf **10**: $19 + 10 = 29$.

Pak kaart **29**.



- Nu jouw provisorische fakkel **29** klaar is, kun je deze in een van de vuurschalen **8** dompelen om hem aan te steken:

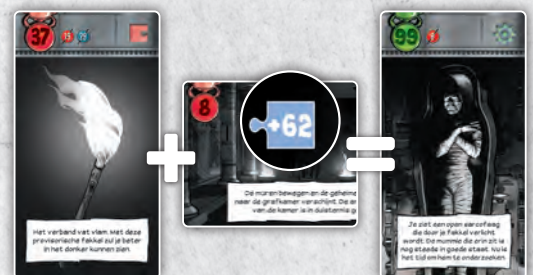
$$29 + 8 = 37$$

Pak kaart **37**.

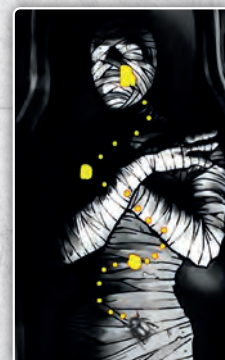


- Nu jouw fakkel aangestoken is **37**, loop je naar het achterste gedeelte van de kamer **+62** om te zien wat hier is: $37 + 62 = 99$.

Pak kaart **99**.

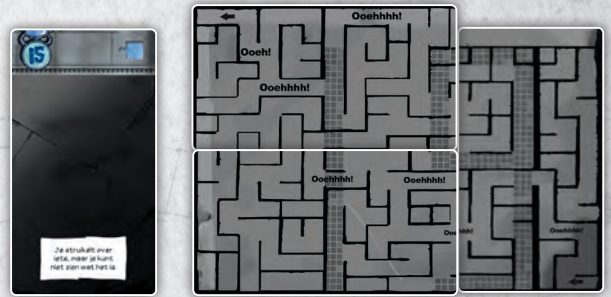


- Om de sarcofaag te onderzoeken, open je machine **99**. Begin met het weggagen van die vervelende scarabee-kever die je lastigvalt. Tik op zijn schild totdat hij het hoofd van de mummie bereikt. Boe! Je bent toch niet bang, hè?



TERUG IN HET DOOLHOF

- ▶ De mummie komt plotseling tot leven en loopt op je af! Je rent door het doolhof, in de hoop dat je hem af kunt schudden. Stel de originele plattegrond van het doolhof (**C** , **R** en **95**) samen en vlucht aan de hand van de pijlen en het gejammer. Onderweg struikel je ergens over, maar je kunt amper zien wat het is. Pak kaart **15** .



- ▶ Gebruik je fakkel **37** om te zien waar je over gestruikeld bent **15** . $15 + 37 = 52$. Je vindt drie cartouches. Raap ze op! Pak kaart **52** .



- ▶ Je gaat verder met verkennen en botst (letterlijk) tegen Sarah aan! Pak kaart **91** .

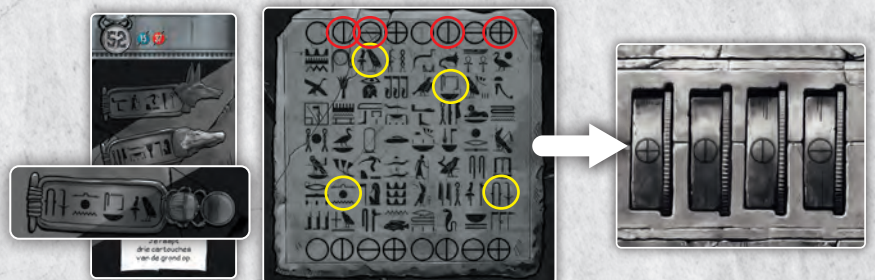


- ▶ Nu Sarah Jones terug is, kun je haar speciale knop in de app ook weer gebruiken. Druk erop om met de professor te praten en om verder te gaan met het avontuur. Je vertelt haar dat de mummie achter je aan zit, maar ze lijkt sceptisch en stelt voor om door te gaan. Uiteindelijk komen jullie uit bij een indrukwekkende stenen deur. Pak kaart **56** .



DE UITGANG

- ▶ Je staat voor een muur met vier vreemde draaischijven **74** . Kijk goed naar de symbolen op de cartouche met de scarabee-kever **52** (de scarabee-kever staat ook op de deur en op alle kaarten van dit avontuur) en vind de kolommen waarin deze symbolen voorkomen op de stenen plaat **17** . Elke kolom hangt samen met een symbool. Draai aan de schijven om elk van deze symbolen weer te geven op het scherm, in dezelfde volgorde waarin de overeenkomende symbolen op de cartouche met de scarabee-kever staan.



- ▶ Er wordt een valstrik geactiveerd en er komt een rotsblok **2** op je af! Gelukkig trekt Sarah je net op tijd weg. Je besluit om de helling **91** te gebruiken om het rotsblok in de richting van de gesloten deur te laten rollen: $2 + 91 = 93$. Pak kaart **93** .

- ▶ Open machine **93** om het rotsblok te richten. Deze deur doet je denken aan de gesloten deur bij de hoofdingang van de piramide **94**. Er zit een grote barst aan de rechterkant, dus vanuit jouw perspectief vanaf de binnenkant van de piramide is de linkermuur het meest kwetsbaar. Houd je apparaat boven de linkerkant van de deur en duw het rotsblok.



GOED GEDAAN!

Terwijl je naar buiten ontsnapt, ren je zo ver mogelijk van de piramide vandaan om vervolgens op adem te komen. Daarna draai je naar de zon toe en geniet je van de warmte op je gezicht en probeer je, doorweekt met zweet, dat vreselijke angstgevoel achter je te laten. Deze hele beproeving was één grote nachtmerrie. Sarah Jones gelooft geen woord van je verhaal en denkt dat jij, net als alle andere avonturiers, gehallucineerd moet hebben. Ze is echter bereid om nog eens terug te gaan met meer uitrusting om te ontmaskeren welke trucage hier precies plaatsvindt. Ben je klaar om de mummie opnieuw onder ogen te komen? En kun je Sarah Jones nog steeds vertrouwen? De mummie verscheen namelijk alleen op de momenten dat Sarah ergens anders was en hij verdween weer zodra je de professor terug had gevonden. Maar vrees niet! De volgende keer zul je Sarah Jones geen moment uit het oog verliezen!