

RESTART

Moeilijkheidsgraad:

- ▶ Etenstijd! Mam gaat haar zoon halen; ze denken dat hij misschien op zolder aan het spelen is. Als ze bovenaan de trap komt, moet je het cijfer dat in het schilderij staat (50) optellen bij het cijfer op haar t-shirt (8) om de deur te openen: $50 + 8 = 58$. Pak kaart



- ▶ Je hebt je oude computer in slaapstand gevonden; je hebt alleen nog een cd nodig. Gelukkig heb je het Crearia-spel en het lijkt je leuk om deze weer eens te spelen! Druk in de app op de 'uitwerp'-knop op de drive en houd daarna de camera van je apparaat over de cd-rom . Start een nieuw spel en kies daarna de klasse van je karakter. Krijger klinkt goed, en dit is de klasse waarmee je vroeger speelde . Daarna moet je je karakter een naam geven. Waarom niet Molimiss , je voormalige gebruikersnaam? Bingo, het spel is aan het laden... tot 99%. Er zit niets anders op dan het heft in eigen handen te nemen en het handmatig op 100% te zetten. Pak kaart .



- ▶ Om het spel te starten moet je op START drukken... of eigenlijk ST4RT. Pak kaart .



DE OPDRACHT VAN DE MAGIËR

- ▶ Kijk nog eens goed naar de magiër aan de rechterkant van kaart . Er staat een uitroepteken boven hem. Dit betekent dat hij waarschijnlijk een opdracht voor je heeft! Pak kaart .



- ▶ Eindeloos ronddraaien **15** verwijst simpelweg naar een cirkel. Pak kaart **0**.



- ▶ De magiër **15** vraagt je om een crealis te vinden. Maar hoe kun je deze herkennen? Kijk goed naar de cd-rom **68**; er staat een crealis aan beide zijdes van de speltitel. De crealis komt dus overeen met wijziging **+20**. Geef er eentje aan de magiër: **15 + 20 = 35**. Pak kaart **35**.



OP WEG NAAR HET KASTEEL

- ▶ Een grote wolf **6** staat in je weg. Probeer hem weg te jagen met je zwaard **3**: **6 + 3 = 9**. Pak kaart **9**.



- ▶ Een contactaanval zal niet werken tegen dit snelle en flexibele dier **9**. De magiër heeft je een staf **17** gegeven. Zou deze magisch zijn? Probeer de staf rond te zwaaien voor de wolf **6**: **6 + 17 = 23**. Pak kaart **23**.



- ▶ Helaas is de staf niet magisch, maar de wolf **6** lijkt in een speelse bui te zijn. Om voorgoed van de wolf af te komen, moet je de staf **17** in de open vlakte van Crearia **4** gooien: **17 + 4 = 21**. Pak kaart **21**.



► Nu staat een trol **84** in je weg. Tijd om je zwaard **3** opnieuw te gebruiken!

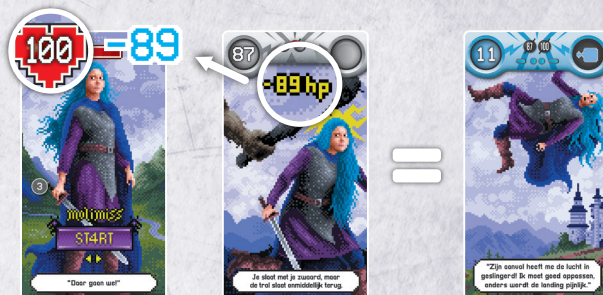
$$84 + 3 = 87$$

Pak kaart **87**.



► Je raakt de trol, maar hij slaat terug met zijn knuppel **87** en geeft je een flinke klap, waardoor je 89 levenspunten verliest. Je had er 100 toen je begon, dus nu heb je er 11 over.

Pak kaart **11**.



► Je wordt de lucht in geslingerd **11** en je moet de val verzachten om nog meer schade te voorkomen. Zorg ervoor dat je in de rivier **72** landt: $11 + 72 = 83$.

Pak kaart **83**.



► Pfiew! Je bent in het water **83** geland. Heb je gezien dat de plons het cijfer 70 vormt?

Pak kaart **70**.



► Stroomopwaarts **70** is de rivier schoon, terwijl deze stroomafwaarts **72** vervuild is. Om te begrijpen wat er aan de hand is, moet je naar een plek reizen die tussen deze twee locaties in ligt.

Pak kaart **71**.



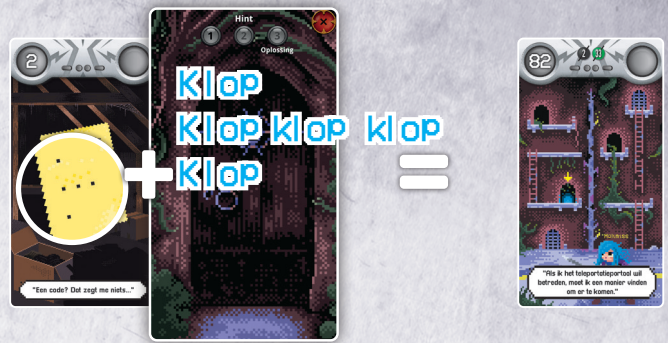
► Waar is de vervuulende fabriek **71** vandaan gekomen?

Trek je zwaard **3** en verwoest de fabriek! $71 + 3 = 74$.

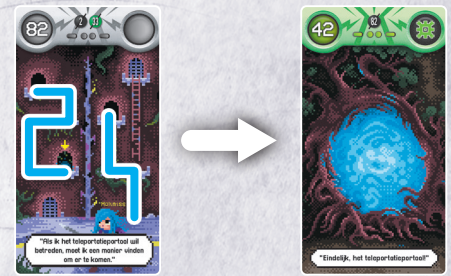
Pak kaart **74**.



- ▶ Nou, dat was onverwacht! Je voormalige basis verschijnt achter de ruïnes van de fabriek (74). Binnenin herken je de ingang naar een teleportatieportaal. Open machine (33). Je kunt de deur openen aan de hand van de reeks die op het briefje (2) staat dat je naast de computer hebt gevonden. Klop in de volgende reeks op de deur: 1 klop, pauze, 3 kloppen, pauze, 1 klop. Pak kaart (82).



- ▶ Je moet de ladders en lianen beklimmen om bij de deur met een gele pijl erboven te komen. Gebruik aan de rechterkant eerst de ladder en daarna de liaan om de tunnel te bereiken. Als je deze met je vinger volgt, krijg je een '4'. Volg daarna, startend aan de andere kant van de tunnel, je pad naar de deur, waardoor een '2' wordt gevormd. Omdat je de 4 eerst hebt getekend, krijg je het cijfer '42'. Pak kaart (42).



- ▶ De magiër (35) heeft je gevraagd om naar het Koninklijke Kasteel (10) te gaan. Open machine (42) en houd de camera van je apparaat boven het Koninklijke Kasteel om hierheen te teleporteren. Je zult voor de poort van het kasteel belanden. Pak kaart (37).



- ▶ Je kunt eenvoudig de poort van het kasteel openen! Druk simpelweg op de X-knop op de controller onderaan het scherm van de app.



- ▶ De magiër stopt je om te controleren of je spel geen illegale kopie is! Open machine **30** en zorg dat het oog en de paddenstoel op de schijf op elkaar aansluiten, volgens de 2 ingrediënten die op kaart **36** staan. De openingen van de schijf geven pagina 4 van de handleiding (de Unlock!-spelregels), zoals genoemd door de magiër, zowel als de kleuren geel en roze aan. In de gekleurde rookpluimen die uit de pot op pagina 4 komen, zie je de cijfers 4 (geel) en 8 (roze). Pak kaart **48**.



HERENIGING VAN DE KONING EN KONINGIN

- ▶ Eenmaal binnen vertel je de koning **48** dat de dryade **12** niemand minder is dan zijn eigen koningin! Om hen met elkaar te verzoenen, moet de koning zijn geliefde de trouwring **52** geven. Om hem hiermee te helpen, begin je met de ring in de lege envelop **13** te doen: $13 + 52 = 65$. Pak kaart **65**.



- ▶ Daarna moet je de envelop **65** met de hete was verzegelen:

$$65 + 20 = 85$$

Pak kaart **85**.



- ▶ Leg nu kaart 85 (de met was verzegelde envelop) horizontaal naar boven gedraaid neer. Leg daarna kaart 28 (de ring van de koning) omgekeerd verticaal eroverheen. Waar de 2 kaarten aansluiten, zie je twee cijfers vormen: een 3 (links van de computer) en een 4 (rechts van de computer). Pak kaart 34.



- ▶ Nu de envelop 34 klaar is, hoef je deze alleen nog maar aan de dryade 12 te overhandigen: $34 + 12 = 46$. Pak kaart 46.



- ▶ Helaas staat de trol 46 nog steeds in de weg. Je ziet dat zijn schild beschadigd is, dus probeer je hem te misleiden door hem de reclamefolder 14 te geven. Goed gedaan! Hij gaat weg om een nieuw schild (of zelfs twee) te halen: $46 + 14 = 60$. Pak kaart 60.



- ▶ Nu je van de trol af bent, geef je de dryade de envelop met het zegel van de koning 34 erop: $60 + 34 = 94$. Pak kaart 94.



DE TERUGKEER VAN WOLFIX

- ▶ Open machine 94.

Het spel lijkt vastgelopen te zijn! Druk op de 'uitwerp'-knop om de cd-rom uit te werpen en blaas er daarna overheen om het stof van de cd te verwijderen en de vingerafdruk te tonen. Deze kun je schoonmaken door je vinger eroverheen te wrijven.

Pak kaart 95.



- ▶ Wolfix? Dit moet de ware vorm van de wolf zijn die je eerder tegenkwam en je afgeschud hebt door je staf in de open vlakte te gooien. Wat als je in plaats daarvan nu je orpimenten staaf **61** zou gooien **32**? $32 + 61 = 93$. Pak kaart **93**.



- ▶ Je profiteert van de kwetsbare positie van Wolfix **93** en gebruikt je zwaard **3** tegen zijn jetpack, waardoor deze ontploft: $93 + 3 = 96$. Pak kaart **96**.



- ▶ Je zoon probeert je terug naar de echte wereld te halen. Je ziet zijn hand voor je scherm, een normale hand met vijf vingers. Dit geeft aan welke kaart je hierna moet onthullen. Pak kaart **5**.



- ▶ Open machine **5**. Nu Wolfix het gevecht verloren heeft, ontvlucht hij de wereld van Crearia met zijn staart tussen zijn benen, waarschijnlijk om zijn toevlucht in een ander spel te vinden... Laat hem niet ontsnappen! Tik op de console die in de kartonnen doos is opgeborgen. Superboy zal Wolfix achterna jagen door het doolhof. Gebruik de paddenstoelen om je snelheid te verhogen en hem te vangen!



Bravo!
 Je hebt de wereld van Crearia uit de klauwen van Wolfix gered. Je hebt hem gevangen zodat hij geen kwaad meer kan aanrichten, voorlopig althans... Je hoort een stem roepen: "Is alles ok daarboven? Het eten staat klaar!"