

UNLOCK!

MYTHISCHE AVONTUREN

STAP-VOOR-STAP
OPLOSSINGEN



BELANGRIJK: NIET LEZEN VOORDAT JE START MET SPELEN.

LEES DEZE OPLOSSINGEN ALLEEN ALS JE VASTLOOPT IN HET AVONTUUR EN DE HINTS EN OPLOSSINGEN UIT DE APP AL HEBT GEPROBEERD, OF ALS HET AVONTUUR HELEMAAL VOLTOOID IS.

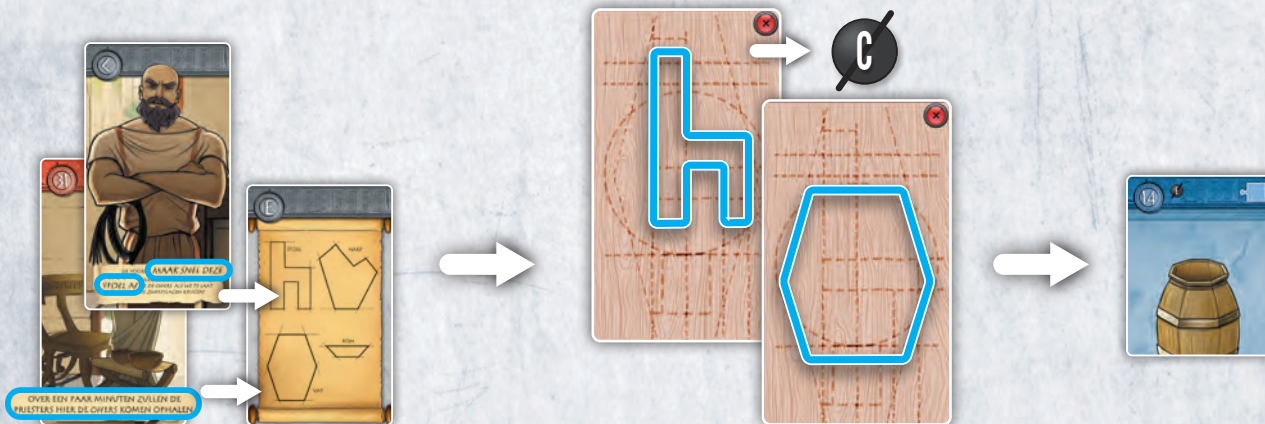
IN DE GREEP VAN HADES	2
PROFESSOR NOSIDE: ANIMAL-O-MATIC	8
ROND DE WERELD IN 80 MINUTEN	14

IN DE GREEP VAN HADES

Moeilijkheidsgraad:

DE ONTSNAPPING

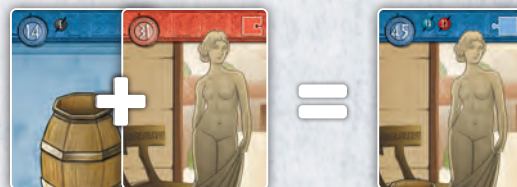
- Om je meester Aricles te kunnen terugvinden en redden, zul je eerst een manier moeten vinden om hier te ontsnappen. Je zou je kunnen verstoppen in het vat, tussen de offers die over een paar minuten zullen worden opgehaald ? Goed idee, maar zolang de voorman je in de gaten houdt , kun je dit plan niet uitvoeren. Maak eerst de stoel zodat hij je met rust laat. Open machine en teken een stoel volgens het patroon . De voorman gaat weg: leg kaart af. Gebruik dezelfde methode om een vat te tekenen. Pak card .



- Zorg dat het vat tussen de andere offers staat voordat je erin kruipt:

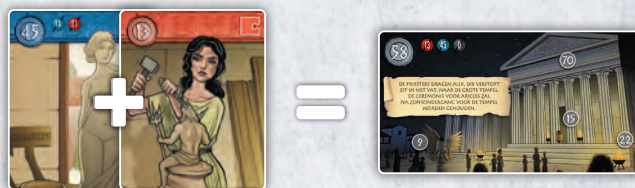
$$\text{14} + \text{31} = \text{45}$$

Pak kaart .



- Verstop je in het vat zodat de priesters je uit deze werkplaats zullen wegdragen: $\text{45} + \text{13} = \text{58}$.

Pak kaart .

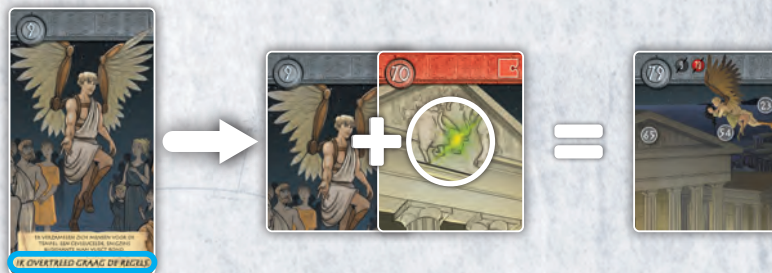


DE TEMPEL

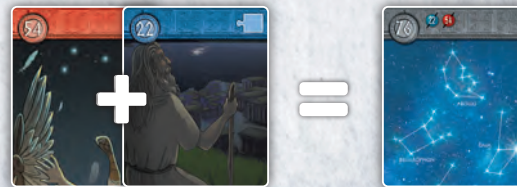
- Nadat je uit de werkplaats bent ontsnapt, kom je terecht bij de tempel waar de ceremonie voor Aricles wordt gehouden. Als je uit het vat kruipt, zie je een vreemd licht op het fronton van de tempel . Icarus overtreedt graag de regels . Kaart is grijs, maar je kunt hem vragen om je vlieg naar het fronton te brengen:

$$\text{9} + \text{70} = \text{79}$$

Pak kaart .



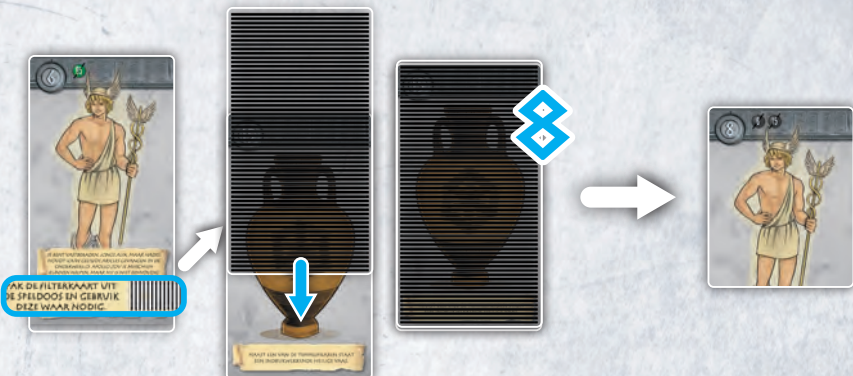
- De goden lijken hun woede over Icarus via deze dreigende sterren uit te drukken. Vraag de wijze man om je meer over deze sterren en sterrenbeelden te vertellen: $\text{54} + \text{22} = \text{76}$. Pak kaart .



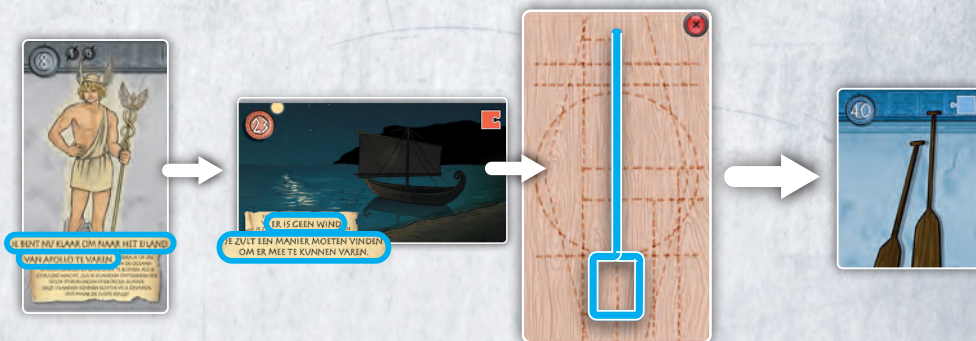
▶ De boodschap op het fronton maakt duidelijk dat deze mythologische wezens met elkaar verbonden zijn. De Minotaurus is een **man** met de kop van een stier; de Centaurus is een **man** met een onderlichaam en benen van een **paard**; Pegasus is een **gevleugeld paard**; de Griffioen heeft de kop en **vleugels** van een adelaar en het lichaam, staart en achterpoten van een **leeuw**. Open machine **65** en druk dan, beginnend bij de stier (al opgelicht), op de Minotaurus, de Centaurus, Pegasus, de Griffioen en de leeuw. Pak kaart **6**.



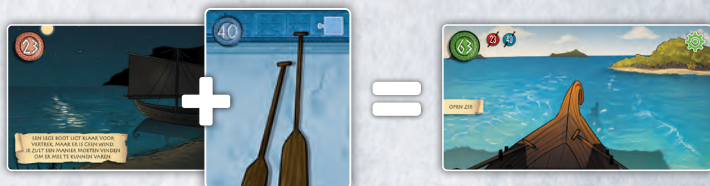
▶ Je komt er achter dat Hades je geliefde Aricles vasthoudt. Hermes wil je helpen en geeft je de kracht van goddelijke visie. Dankzij deze filter kun je elementen zien die normaal gesproken onzichtbaar zijn voor stervelingen. Leg je goddelijke visie over de vaas **15** en schuif de filter van boven naar beneden. Je ziet dat het cijfer 8 rond zijn eigen as draait. Pak kaart **8**.



▶ Hermes (met zijn gevleugelde sandalen) adviseert je om naar het eiland van Apollo te varen en de allermooiste god om hulp te vragen. Maar zonder wind is het lastig varen. Gebruik je vakmanschap om peddels te maken. Open machine **90** en teken een peddel. Pak kaart **40**.



▶ Vaar weg met behulp van de peddels die je net gemaakt hebt: $23 + 40 = 63$. Pak kaart **63**.



▶ Je bent op de oceaan en ziet geen eilanden aan de horizon. Doe wat Hermes je verteld heeft **8**: positioneer jezelf in het midden van de woeste zee en wacht. Open hiervoor machine **63** en houd met je vinger een aantal seconden het midden van het scherm ingedrukt. Er zullen nu verschillende eilanden verschijnen. Denk aan wat de wijze man je heeft geleerd **76** om het eiland van Apollo te vinden. Je zult dan een eiland ontdekken dat dezelfde vorm heeft als het sterrenbeeld van Apollo. Klik op dit eiland. Pak kaart **1**.



HET EILAND VAN APOLLO

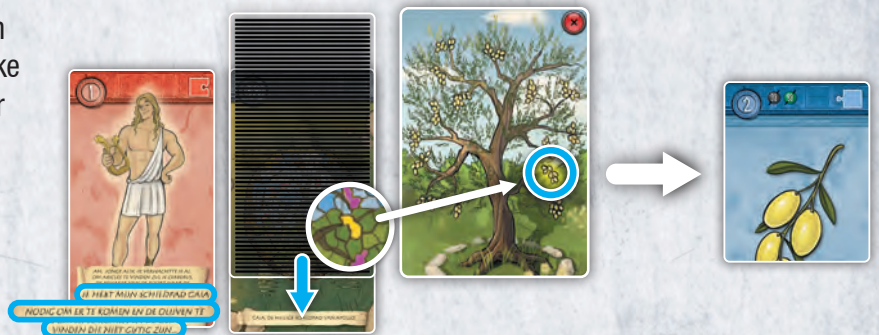
- ▶ Apollo wil je helpen als je zijn uitdaging accepteert. Om de locatie van de boom te vinden, moet je Gaia – oftewel haar sterrenbeeld – gebruiken. Zoals je ziet vormen de verschillende locaties op de kaart van het eiland 82 de sterren van Gaia 76. Eén van deze sterren schijnt feller dan de anderen. Dit komt overeen met de locatie van de boom. Gebruik je strijdswagen om er te komen: 61 + 20 = 81. Pak kaart 81.



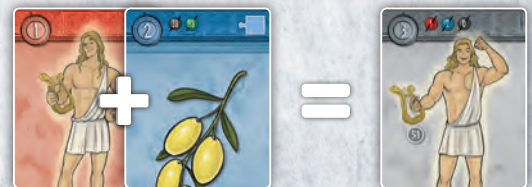
- ▶ Je gaat snel naar de olijfbom, maar er is iets mis. Gebruik je goddelijke visie om meer te ontdekken. Als je de filter van links naar rechts over de strijdswagen 81 schuift, zie je dat één van de wielen beschadigd is. Maak een nieuw wiel. Open machine 90 en teken een cirkel. Pak kaart 17. Verwissel het wiel van de strijdswagen en ga eindelijk naar de olijfbom: 81 + 17 = 98.



- ▶ Zoals Apollo je heeft verteld 1 zal Gaia 88 je laten zien welke olijven giftig zijn. Leg hiervoor je goddelijke visie over het schild van de schildpad heen. Wanneer kop en poten uitsteken, zie je dat alle olijven paars worden, op één tros na. Open machine 98 en selecteer deze olijven. Pak kaart 2.





- ▶ De befaamde gouden olijven zijn nu in je bezit. Breng ze snel naar Apollo zodat hij je kan helpen: 1 + 2 = 3. Pak kaart 3.






- ▶ Apollo houdt zich aan zijn belofte en geeft je zijn lier. Helaas kan hij je niet de locatie van de Onderwereld geven, maar hij vertelt je wie dat wel kan: de godin met de schitterende ogen, Athene. Ze is te vinden op de punt van de drietand van Poseidon. Dit verwijst naar de drietand die eilanden samen vormt. Open machine 63 en klik op het eiland dat aan het uiteinde ligt. Pak kaart 60.






- ▶ Dit vreemde gezang is betoverend, en zolang je het hoort kun je Aricles niet uit de greep van Hades redden. Hoe kun je dit gezang stoppen? Klik in de app op de Instellingen knop  links bovenin en zet de muziek uit door deze op OFF te zetten. Pak kaart .






HET EILAND VAN ATHENE

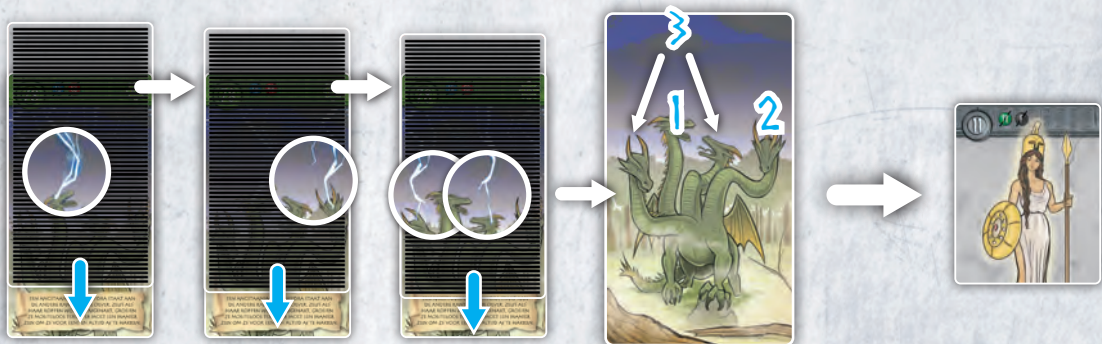
- ▶ Athene geeft je pas de locatie van de Onderwereld als je haar helpt om van de wezens die Hades heeft gestuurd af te komen. Start met de tweekoppige oger. Je merkt dat de hoofden  en  niet goed met elkaar kunnen opschieten. Zet ze tegen elkaar op om een afleiding te creëren en je reis voort te kunnen zetten: $\text{34} + \text{34} = \text{68}$. Pak kaart .





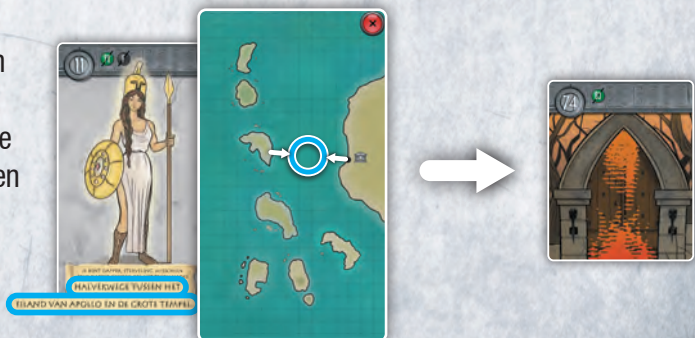
- ▶ Een sterke stroming blokkeert je weg. Hoe kom je aan de andere kant? Je hebt een plank nodig om overheen te lopen. Open machine  en teken een lange rechthoek. Pak kaart . Leg de plank nu over het beekje heen en loop er overheen: $\text{10} + \text{68} = \text{78}$. Pak kaart .



- ▶ Wat een verschrikkelijke Hydra! Maar Zeus, de wolkenverzamelaar, lijkt aan jouw kant te staan. Zijn bliksemschichten geven de volgorde aan waarin je de koppen moet afhakken. Bekijk de Hydra  met de goddelijke visie door de filter van boven naar beneden te schuiven. Je ziet nu in welke volgorde de bliksemschichten de koppen raken: 2^e kop, 4^e kop, **tegelijktijdig** 1^e en 3^e kop, 2^e kop, 4^e kop, enz. Open machine  en hak de koppen in deze volgorde af, startend met een willekeurige kop. Pak kaart .



- ▶ Zoals afgesproken vertelt Athene je waar het koninkrijk van Hades ligt. De ingang naar de Onderwereld bevindt zich tussen het eiland van Apollo, waar je al geweest bent, en de Grote Tempel, waar je bootreis begon. Open machine  en klik op het water tussen deze twee punten. Pak kaart .



- ▶ Aricles wordt achter deze poort vastgehouden, ergens in de Onderwereld. Maar hoe kom je binnen? Gebruik je goddelijke visie om de toegang te tonen. Schuif de filter over de poort (74). Je ziet een brandende schedel. Je kent dit symbool; het is de strafpunt knop (66) in de app. Wees niet bang, beste speler, en druk op deze knop om het koninkrijk der doden de betreden. Pak kaart (66).



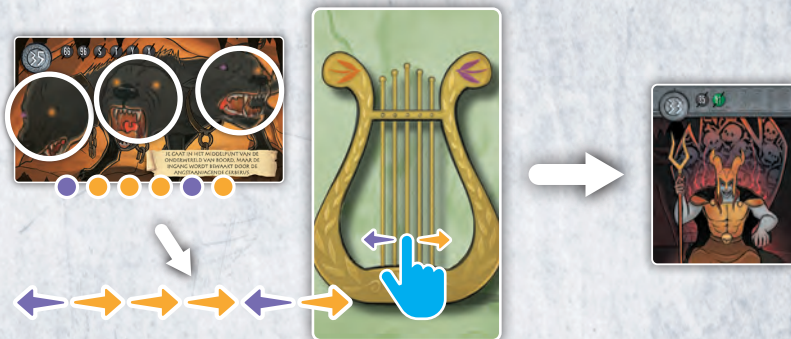
- ▶ Het is gelukt! Je bent in het koninkrijk van Hades, langs de Styx. Er is nu geen weg meer terug. Je ontmoet Charon, de veerman van de Onderwereld. Hij reikt zijn hand uit omdat hij een offer van je verwacht voordat hij je op zijn boot toelaat. Geef hem de munt die je eerder gevonden hebt: $47 + 49 = 96$. Pak kaart (96).



- ▶ De Styx is de rivier die je naar de troon van Hades zal leiden. Maar kijk uit dat je niet verdwaalt. Volg de route van Charon zoals deze beschreven staat (96). Reorganiseer de delen van de Styx als volgt: eerst het hutje (S), dan de brug (X), dan de dode boom (T) en uiteindelijk onder die boom het skelet (Y). De nieuwe rivier vormt nu 5x7. Pak kaart (35).



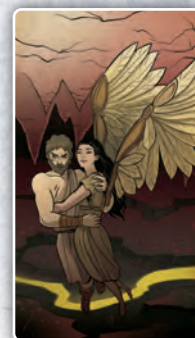
- ▶ Zo eenvoudig is het nog niet om Hades te bereiken. Eerst zul je van Cerberus af moeten komen. Apollo (35) heeft je zijn lier gegeven zodat je Cerberus kunt verslaan, maar hoe moet je deze bespelen? De noten op de lier (51) veranderen op basis van de richting waarin je ze speelt. Kijk ook naar de versieringen op de armen: de ene is oranje en de ander is paars. De oranje versiering geeft aan dat je de snaren naar de rechterkant moet spelen en de paarse versiering geeft aan dat de snaren naar de linkerkant gespeeld moeten worden. Let nu goed op de ogen van Cerberus: deze zijn gelijk aan de versieringen op de lier: paars/oranje/oranje/oranje/paars/oranje. Open machine (51) en speel links, rechts, rechts, rechts, links, rechts. Pak kaart (33).



- ▶ Om Aricles te redden, moet je eerst Hades verslaan. Maar als sterveling kun je in je eentje niet op tegen de god van de Onderwereld. Aricles (♣) vertelt je wat de sleutel tot succes is. De goden die je tijdens dit avontuur hebben geholpen, zullen dit blijven doen. Pak de kaarten van Apollo (♣), Athene (♠) en Hermes (♠) en kijk naar de verborgen kant (achterzijde) van deze kaarten. Recreëer het sterrenbeeld van Hades (♠). Dit levert 3 = 8 op, dus om Hades (♠) te verslaan verandert 33 in 88. Pak kaart (♠).



- ▶ Hades is verslagen. Aricles en Icarus zijn nu veilig, maar jullie zitten nog vast in de Onderwereld. Icarus besluit te helpen en biedt jou zijn vleugels aan. Gebruik ze om uit deze duistere wereld te ontsnappen en om eindelijk je vrijheid terug te winnen. Open machine (♣), houd je apparaat vast en beweeg deze van boven naar beneden, alsof je door de lucht vliegt.



Alix vliegt naar het licht toe en redt de twee mannen van de Onderwereld. Eenmaal terug bij de tempel wordt ter ere van de heldin een uitgebreid feest georganiseerd. Mensen zullen nog jarenlang haar wonderbaarlijke reis herinneren en elkaar vertellen over alle uitdagingen die ze overwonnen heeft.



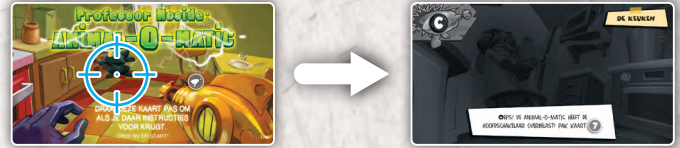


Professor Noside: ANIMAL-O-MATIC

Moeilijkheids-
graad:

DE KEUKEN

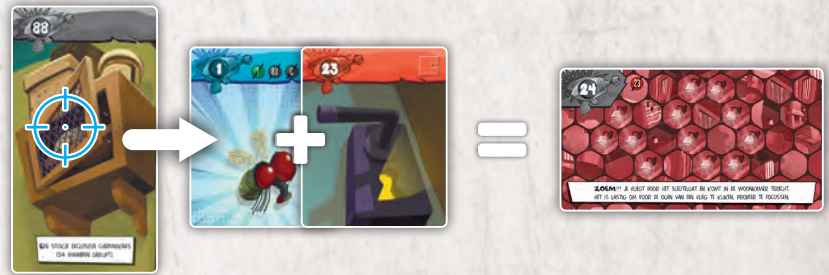
▶ Wacht niet te lang met het testen van je nieuwe uitvinding: de Animal-O-Matic. Scan de startkaart met je apparaat. Richt je beeld op de kat en schiet. Je kunt nu de kaart omdraaien.



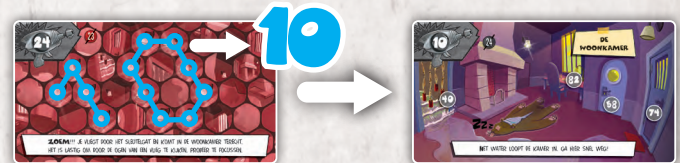
▶ De hoofdschakelaar is overbelast en daardoor is de kamer nu pikdonker. Perfecte timing! Je zit nu in het lichaam van de kat en katten kunnen in het donker zien. Open machine **7** en scan de keuken **C** met jouw apparaat. Pak kaarten **0**, **25** en **88**.



▶ De enige manier om uit de keuken te komen is via het sleutelgat. Maar je moet klein genoeg zijn om hier doorheen de kunnen gaan. Druk op de knop van je Animal-O-Matic en richt op de zwerm vliegen **88**. Pak kaart **1**.
Maak gebruik van je kleine formaat om uit de keuken te ontsnappen en vlieg door het sleutelgat van de deur:
1 + **25** = **24**. Pak kaart **24**.



▶ Kijken door de ogen van een vlieg is een flinke uitdaging, maar als je je goed focust, zie je dat de lampen het cijfer 10 vormen. Pak kaart **10**.



DE WOONKAMER

▶ De woonkamer overstroomt bijna. Je moet het huis zo snel mogelijk verlaten. Verplaats eerst naar het lichaam van de snurkende beer door op de knop te drukken. Pak kaart **20**. Gebruik al je kracht om de keukendeur te openen: **20** + **58** = **78**. Pak kaart **78**.
Gebruik de Animal-O-Matic om nog maar eens naar het lichaam van de kat te verplaatsen. Pak kaart **6**. Ga nu via het kattenluikje naar de tuin: **6** + **74** = **80**. Pak kaart **80**.



DE TUIN

- Je bent nu in de tuin **80**, maar de atoombatterij ligt op zolder. Je zult daar dus eerst moeten zien te komen. Let op de vis in de vissenkom van de koe. Als je in het lichaam van de vis zou zitten, zou je het water kunnen trotseren.

Pak de Animal-O-Matic en schiet op de koe.

Pak kaart **18**.



Je komt erachter dat de vis opblaast als hij bang is. Pak wat kauwgom en probeer een kauwgombel te blazen: $18 + 72 = 90$. Pak kaart **90**.

- Open machine **90** en blaas de kauwgombel. Blaas hiervoor in de microfoon van je apparaat totdat de bel barst. Er zit een verborgen **+8** in de knal. Gebruik de explosie om de vis bang te maken:

$$66 + 8 = 73$$

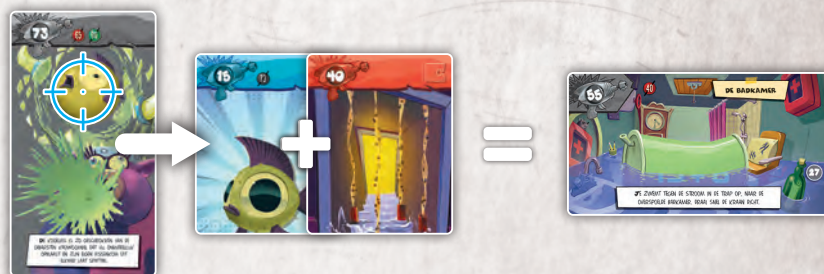
Pak kaart **73**.



- Trek snel je Animal-O-Matic om in het lichaam van de vis te verplaatsen. Pak kaart **15**.

Met dit nieuwe vissenlichaam kun je nu de trap opzwellen: $15 + 40 = 55$.

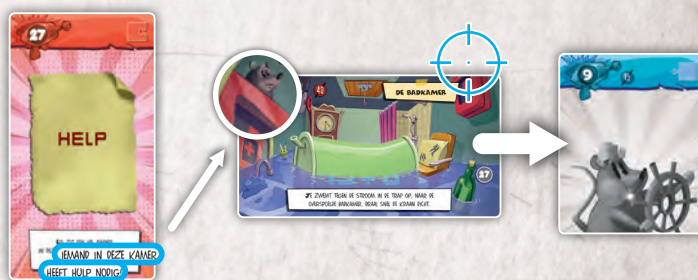
Pak kaart **55**.



DE BADKAMER

- Je bent nu in de badkamer **55**. Je moet het water afsluiten, maar in dit vissenlichaam kun je niet goed bij de kraan komen. Volgens de boodschap in de fles **27** ben je niet alleen in deze kamer. Je ontdekt de muis, maar vanuit hier kun je alleen zijn weerspiegeling zien. Druk op de knop en richt op de rechterkant, boven het medicijnkastje.

Pak kaart **9**.



- Je zit nu in een lichaam waarmee je bij de kraan kunt komen, die helaas aan de andere kant van de kamer is. Om hier te komen, zul je door het water moeten gaan. Maak daarom een papieren bootje: $27 + 64 = 91$. Pak kaart **91**.

Ga daarna met deze prachtige boot **91** het water op door deze op het water van de badkamer **55** te zetten. Nu kun je hier $45+8$ lezen. Pak dus kaart **53**.



- ▶ Ga aan boord je boot en vaar naar de kraan: $9 + 53 = 62$. Pak kaart 62 .
Open machine 62 en draai de kraan dicht. Je moet hiervoor je apparaat met de klok mee draaien. Pak kaart 5 .



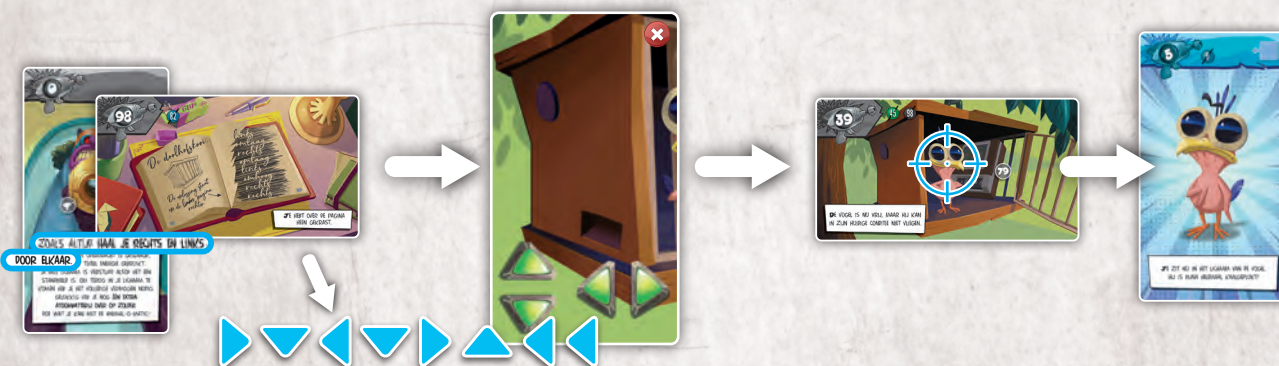
- ▶ Het water spoelt weg. Je bent al dicht bij de batterij. Slijp nu je potlood met je muizentanden: $9 + 4 = 13$. Pak kaart 13 .



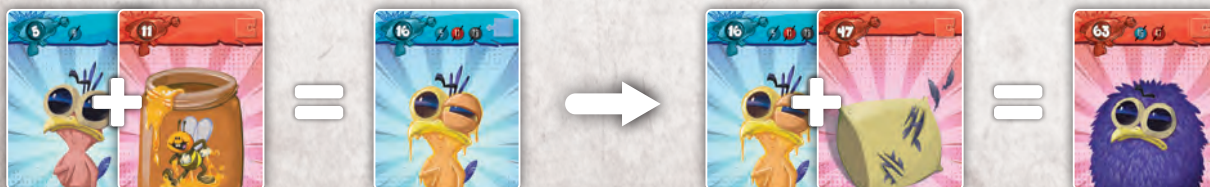
- ▶ Je kunt nu de oplossing van de doolhofskooi terugvinden. Als je goed naar de rechterpagina kijkt, zie je een geschreven afdruk. Je kunt nu met het potlood over het papier heen krassen om de oplossing te laten verschijnen. Let echter goed op dat het cijfer 82 naar pagina 82 verwijst. Maar pagina 85 is de pagina waar je overheen wilt krassen: $85 + 13 = 98$. Pak kaart 98 .



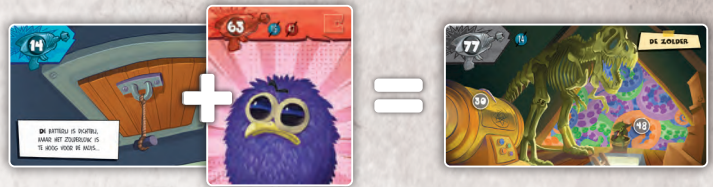
- ▶ Dit is de oplossing van de doolhofskooi 98 . Maar bedenk hoe je hier bent gekomen: zoals gewoonlijk haal je rechts en links door elkaar 9 . Om deze fout te corrigeren moet je alle knoppen links (\blacktriangleleft) en rechts (\blacktriangleright) in de oplossing omdraaien. Open machine 45 en voer de volgende reeks in: rechts/omlaag/links/omlaag/rechts/omhoog/links/links. Pak kaart 39 . Richt 9 op de vogel, om naar zijn lichaam te verplaatsen. Pak kaart 5 .



- ▶ Je zit nu in het lichaam van de vogel. Maar zonder veren zul je niet kunnen vliegen. Los deze situatie op door je eerst met honing in te smeren: $5 + 11 = 16$. Pak kaart 16 . En rol daarna door de veren van het kussen: $16 + 47 = 63$. Pak kaart 63 .



- Maak een van je grootste dromen waar door weg te vliegen! Vergeet niet naar het zolderluik te vliegen: $14 + 63 = 77$. Pak kaart 77 .



DE ZOLDER

- Open machine 79 . Het cassettebandje lijkt het einde te hebben bereikt, maar de terugspoelknop is kapot. Verwijder het bandje door op te drukken. Pak kaart 67 . Gebruik het potlood om het bandje handmatig terug te spoelen: $67 + 13 = 70$. Pak kaart 70 .



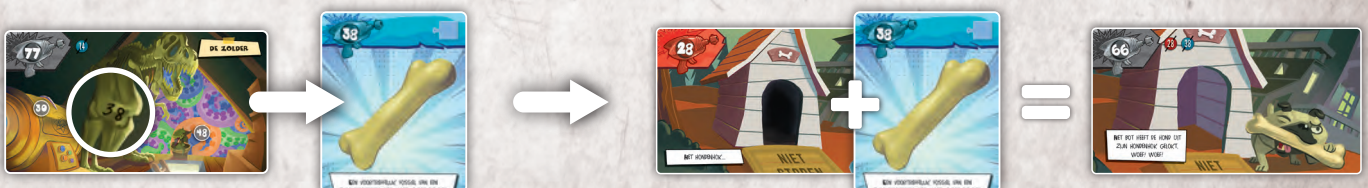
- Om het bandje terug te plaatsen, moet je simpelweg de instructies volgen: Open machine 79 en houd tegelijk de knoppen en ingedrukt en druk dan 3 keer op . Zodra het bandje op z'n plek zit, kun je op drukken om de audio te starten. Van dit zachte muggengezoem zal de uitgehongerde plant 48 helemaal gek worden. Vlieg naar de plant toe met behulp van je apparaat (de camera van je apparaat moet op kaart 48 gericht zijn). Pak kaart 35 .




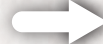
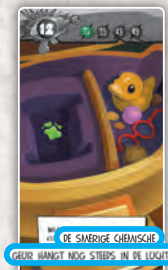
- Recreëer het langgerekte behang (48 en 49) en zet de nieuwe vorm van de plant 35 op de juiste manier op de pot. Alle 4 de tongen wijzen naar een kleur op het behang op de achtergrond. Dit is de combinatie van de radioactief-veilige kluis 39 . Open machine 39 en voer de kleuren van de knoppen in. Van boven naar beneden: . Pak kaart 12 .



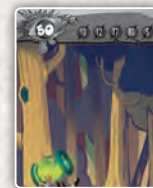
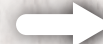
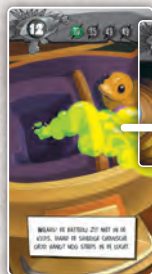
- Kijk goed naar het skelet van de T-Rex 77 ; hier zit cijfer 38 verborgen. Pak kaart 38 . Gebruik het bot om de hond uit zijn hok te lokken: $28 + 38 = 66$. Pak kaart 66 .



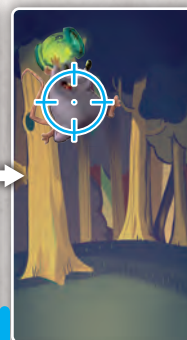
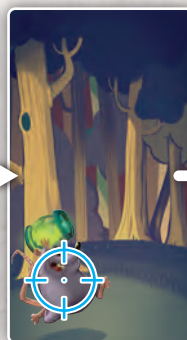
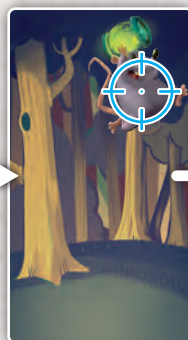
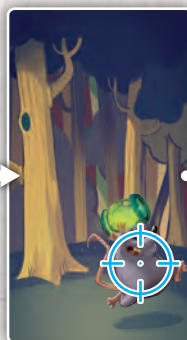
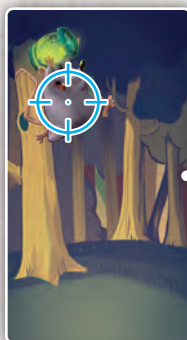
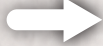
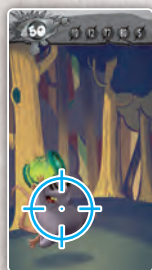
▶ De batterij zit niet meer in de radioactief-veilige kluis **12**. Maar met een goede neus zou je waarschijnlijk het spoor kunnen volgen om de batterij op te sporen. Je hebt dus de hond nodig. Pak je  Animal-O-Matic en schiet op de hond **66**. Pak kaart **3**.




▶ Open machine **3** en ruik aan de geur die van de vloeibare atoomvlek **12** afkomt door de camera van je apparaat er boven te plaatsen. Volg de geur door de camera naar de zolder **77** te verplaatsen. De geur lekt door het luik en leidt naar de badkamer **5**, verplaatst dan naar de woonkamer **10** en eindigt in de tuin **80**. Beweeg de camera van je apparaat in deze volgorde boven de kaarten om kaart **50** te verkrijgen.



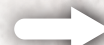
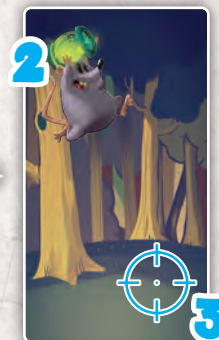
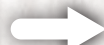
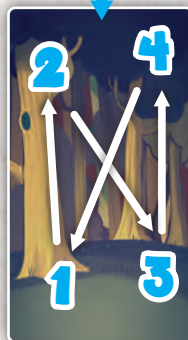
DE ATOOMBATTERIJ



▶ Om de batterij terug te krijgen, is er slechts één goed schot nodig met de  Animal-O-Matic. De muis laat zich niet zomaar vangen en ontwijkt alle schoten **50**.

Hij lijkt je steeds één stap voor te zijn... Let goed op zijn bewegingen. Hij herhaalt steeds opnieuw dezelfde 4 bewegingen achter elkaar. Wees zijn volgende beweging voor door op de plek te schieten waar hij daarna zal zijn:

- Is de muis bij **1**, schiet dan op **2**;
- Is de muis bij **2**, schiet dan op **3**;
- Is de muis bij **3**, schiet dan op **4**;
- Is de muis bij **4**, schiet dan op **1**.





- ▶ De Animal-O-Matic is langzaam aan het opladen. Je kunt hierop wachten of ontdek het oplichtende symbool dat aangeeft dat je de oplader van je apparaat aan moet sluiten. Hiermee zal je Animal-O-Matic onmiddellijk opladen.

Wacht totdat het apparaat is opgeladen (1 minuut en 30 seconden)



Sluit je oplader aan (onmiddellijk opgeladen)



- ▶ Zodra het wapen is opgeladen, kun je verdergaan met de laatste overdracht . Richt op het lichaam van Professor Noside  en schiet!



ZOEFFFFFF!



Er verschijnt een gigantische flits uit de Animal-O-Matic en opeens zit je weer in het lichaam van Professor Noside. Als je weer bij je volle verstand bent, geef je jezelf een schouderklopje en besluit als beloning een welverdiend bad te nemen.




ROND DE WERELD IN 80 MINUTEN

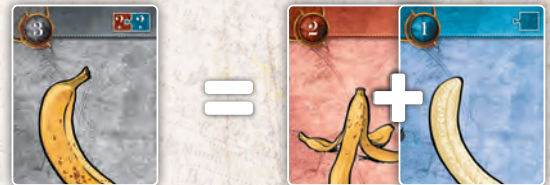
Moeilijkheids-
graad: 







- ▶ Je bent middenin de Indiase jungle, in het lichaam van Passepartout. Je hebt tijdens de val je hoofd gestoten en nu zie je dubbel. De cijfers 99 en 33 zijn dus in feite 9 en 3. Pak kaarten  en .




- ▶ De banaan  is een combinatie van een blauwe en een rode kaart. De som van deze combinatie is 3. De enige manier om aan 3 te komen bij het combineren van een blauwe en een rode kaart is door  +  op te tellen. Pak om de banaan te schillen dus kaarten  en .





- ▶ De mannen die achter je aan zitten, rennen langs een steile helling. Gooi de bananenschil om ze te laten vallen:  +  = . Pak kaart .






- ▶ Je bent ontsnapt aan de gewapende mannen, maar tijdens de val heb je geheugenverlies opgelopen. Hoe ben je hier gekomen? Pak het reisdagboek om het startpunt van je avontuur te vinden. Lees Dag 1 van jouw reis. Het cijfer 4 zit verborgen tussen de regels van deze tekst. Pak kaart .



LONDEN

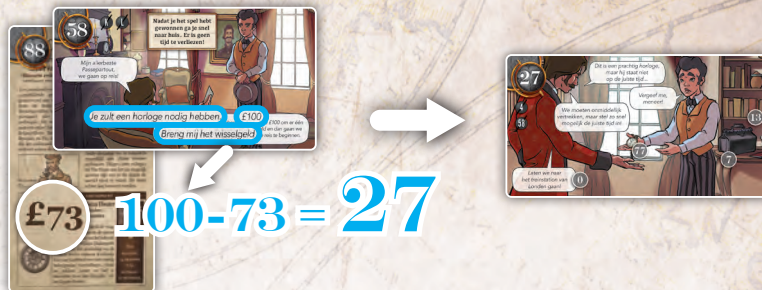
- ▶ Op de zijkant van de stapel kaarten lijkt de letter D te staan. Als je de stapel kaarten opdeelt, komt de onderste helft (onderste deel van de ) over de bovenste helft (bovenkant van D). Omgekeerd vormen beide helften van de stapel een nieuwe letter: K. Pak kaart .



- ▶ Om de scores van dit potje Wiezen  te tellen, moet je er eerst achter komen wie de winnaar is van de 13^e slag. Jij (Fogg) hebt de schoppenkoning (K). Alle andere spelers verraden hun hand met wat ze zeggen: Flanagan heeft een boer en Jack heeft een vrouw. Dus Fallentin is degene met een aas. Hij wint deze laatste slag. Tel nu de scores op : Team 1 heeft 5 punten en team 2 heeft 8 punten. Pak kaart .



- Meneer Fogg **58** houdt van punctualiteit en geeft je £100 om een horloge te kopen. Ontdek de advertentie voor het horloge dat te koop staat in de krant **88**. Dit horloge kost £73. Zoals Fogg heeft gevraagd, geef je hem het wisselgeld, oftewel £27. Pak kaart **27**.



- Dankzij het reisdagboek weet je dat Suez de volgende bestemming is. Kijk naar het treinschema op het informatiebord **0**. De trein naar Suez vertrekt om 20:45 uur. Open machine **77** en gebruik deze info om het horloge **27** op 20:40 uur te zetten. Pak kaart **8**.

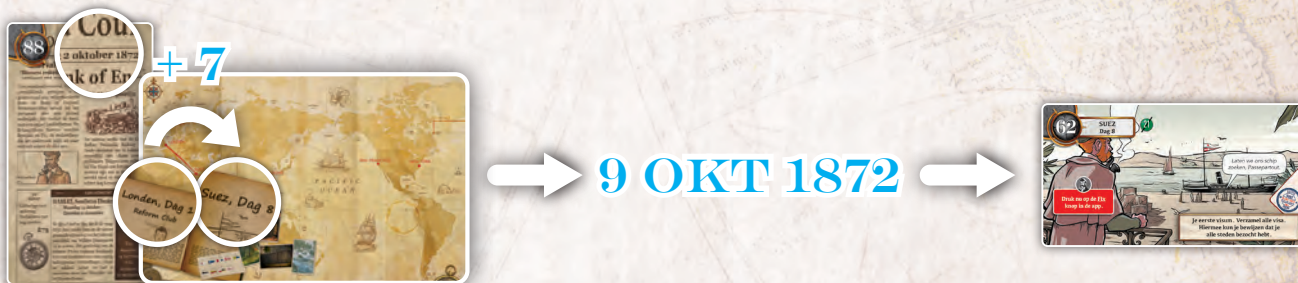


SUEZ

- Om te kunnen bewijzen dat je in Suez bent geweest, ga je naar het consulaat. Geef het paspoort aan de consul en laat deze stempelen: **8** + **13** = **21**. Pak kaart **21**.



- Welke datum moet de stempel hebben? Volgens de krant **88** zijn jullie op 2 oktober 1872 uit Londen (Dag 1) vertrokken. Dankzij het reisdagboek is duidelijk dat jullie op Dag 8 in Suez zijn aangekomen; oftewel 7 dagen na vertrek. Daarom is de datum van het bezoek aan het consulaat 9 oktober 1872. Open machine **21** en zet de stempel op deze datum. Pak kaart **62**.



- Druk eerst op de bijbehorende knop **62** om erachter te komen dat rechercheur Fix je aan het bespioneren is en mogelijk de weddenschap in gevaar kan brengen. Misschien heb je hem ook gezien bij het consulaat **21**. Druk op de **62** knop en voer cijfer **21** in.



- ▶ Ontdek de twee vlaggen die aan de masten van het aangemeerde schip 62 hangen. Volgens de maritieme code in het dagboek komen deze overeen met cijfers 1 en 4. Pak kaart 14.

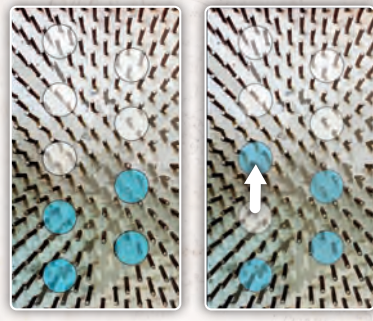


BOMBAY

- ▶ Jullie zijn nu in Bombay in India. Maar jullie zijn niet de enigen die de Britse kolonie hebben bereikt. Ontdek Fix in de menigte. Druk op de knop en voer nummer 14 in.



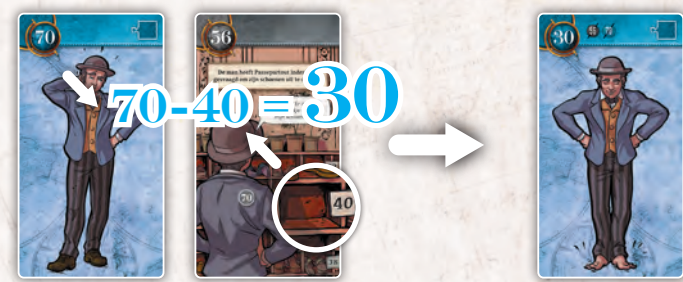
- ▶ Om de hulp van de fakir te verkrijgen moet je over dit spijkerbed heen lopen. Om jezelf geen pijn te doen, moet je eerst je gewicht verdelen over het bed. Open machine 14 en zet je vingers op de 4 velden. Daarna kun je steeds één vinger (veld) per keer verplaatsen totdat je aan de andere kant bent. Pak kaart 16.



- ▶ Ondanks de taalbarrière lijkt je iets te begrijpen van de instructies van deze man. Cijfer 56 zit verborgen in deze Sanskriet tekst. Pak kaart 56.



- ▶ De man bij de ingang heeft Passepartout inderdaad gevraagd om zijn schoenen uit te doen. Er is slechts één plek vrij en deze komt overeen met de schoenmaat van Passepartout 70. Zijn schoenmaat is dus 40. Om zijn schoenen uit te doen, moet je 40 van Passepartout aftrekken: $70 - 40 = 30$. Pak kaart 30.



- ▶ Op blote voeten zou je zonder problemen de heilige tempel moeten kunnen betreden: $16 + 30 = 46$. Pak kaart 46.



- ▶ Deze man weigert je naar de andere kant van de jungle, oftewel Calcutta, te brengen. Maar je hebt een aanzienlijk vermogen. Je probeert hem om te kopen: $7 + 46 = 53$. Pak kaart 53.



▶ Je doorkruist de jungle op de rug van de olifant. Maar de olifant heeft een eigen wil en volgt de weg **18** niet. Je hebt dus niets aan het cijfer 25 dat door de weg wordt gevormd. Welke route heb je dan wel gevolgd? De foto's in je reisdagboek leveren het bewijs van je route. Als je elke foto aan deze kaart koppelt, vormt de juiste volgorde de letter M.

Pak kaart **M**.

▶ Terwijl je je dorst lest bij de Brahma watervallen hoor je in de verte een merkwaardige mantra. De gids vertelt je dat het “Ka”-geluid is toegevoegd om Kali te eren. Open machine **100** **M** om de mantra naar de tempel te volgen: TWEE-EN-ZEV-EN-TIG, oftewel 72.

Pak kaart **72**.

▶ Om de jonge vrouw uit de vlammen te redden, moet je het vuur doven en dus water halen. Ontdek de verborgen **+36** in het water op de foto van de Brahma watervallen. Daar was je net nog. Ga terug met de olifant en laat hem zijn slurf met water vullen: **18** + **36** = **54**.

Pak kaart **54**.

▶ Nu heeft de olifant water om over het vuur heen te spuiten. Kijk hiervoor goed naar de vlammen **72** en ontdek dat ze **+40** vormen. Doof het vuur: **54** + **40** = **94**.

Pak kaart **94**.

▶ Terwijl de gids zijn ontsnapingsplan uitlegt, zie je dat Passepartout bijna over een steen struikelt. Waarschijnlijk is onze held op deze manier zijn geheugen verloren. Deze ellendige steen verbergt het cijfer **37**. Nu je je geheugen terug hebt, kun je verder gaan met het avontuur. Maar raak niet afgeleid en ontdek de starre Fix, verstopt tussen de planten.

Druk op de **37** knop en voer cijfer **37** in.

▶ Nu moet je de gids zien te vinden door in een boom te klimmen en zijn signaal te zien. Recreëer daarom het panorama van bomen door kaart 10 boven kaart 11 te plaatsen. De boomstammen vormen nu de letter Y. Pak kaart Y om de boom in te klimmen en leg deze kaart boven kaart 10 om het panorama compleet te maken. Nu moet je alleen nog het startpunt van het signaal zien te vinden. De ondergaande zon vormt het westen. Met het kompas kun je vaststellen dat het rooksignaal uit het noordwesten komt. Open machine 48 en richt je kompas op het noordwesten voordat je op OK drukt. Pak kaart 42.



CALCUTTA

▶ Eindelijk ben je de jungle uit. Je kunt India verlaten en je avontuur voortzetten zodra je de sleutels van deze arme bediende hebt gevonden. Als je goed kijkt, zie je een aantal apen. Hebben zij wellicht iets met de verdwenen sleutels te maken? Geef de apen de banaan om er achter te komen: $42 + 1 = 43$. Pak kaart 43. Daar zijn de sleutels! Eindelijk... Geef de sleutels snel aan de bediende en laat hem de poort voor je openen: $42 + 43 = 85$. Pak kaart 85.

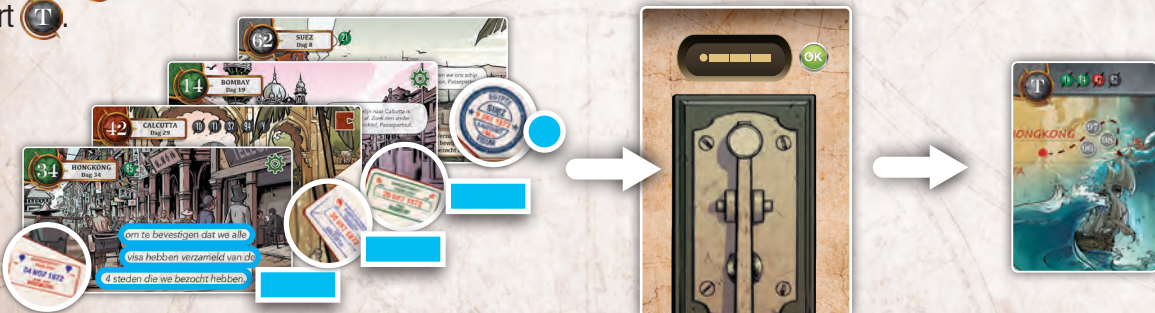


▶ Als je met de luchtballon 85 wilt opstijgen, zul je de ballast van 70 pond (30 + 40) moeten verwijderen: $85 - 70 = 15$. Open machine 15 (in plaats van 85) in de app. Pak kaart 34 en ontdek Fix door de  knop te drukken en nummer 34 in te voeren.



HONGKONG

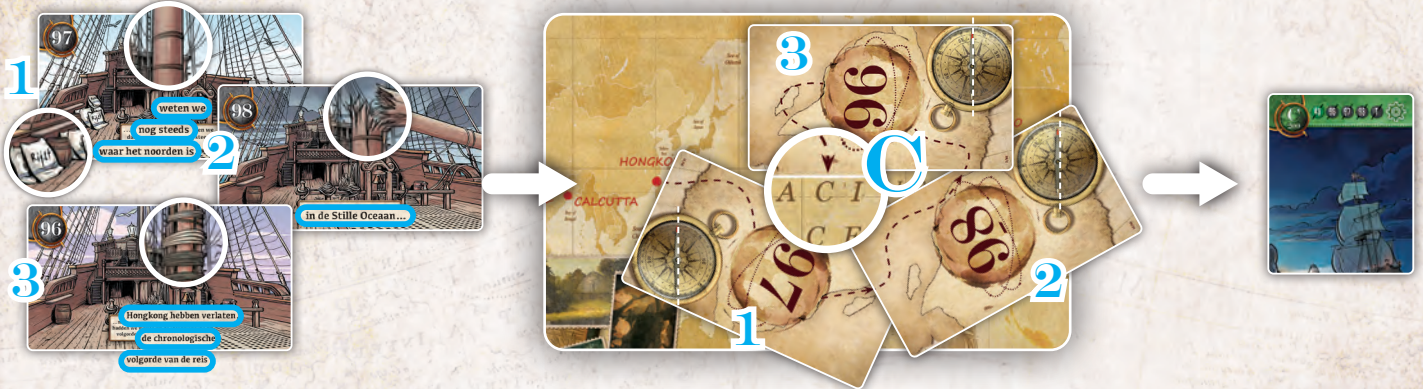
▶ Je bent 34 dagen geleden vertrokken uit Londen en nu ben je in Hongkong. Hoog tijd om je collega's van de Reform Club op de hoogte te stellen van je voortgang. Het telegram dat gestuurd moet worden bestaat uit de 4 tussenstops van je reis, of meer specifiek de visa. In de volgorde van je reis is dat: Suez 62 (●), Bombay 14 (◄), Calcutta 42 (◄) en Hongkong 34 (◄). Open machine 34 en voer ● ◄ ◄ ◄ in de telegraaf in. Pak kaart T.



- ▶ Die vervloekte rechercheur bespioneert je zelfs op dit schip. Druk op de knop om cijfer in te voeren.



- ▶ Je komt in een zware storm terecht en raakt middenin de Stille Oceaan (Pacific Ocean) verdwaald. Om je positie te bepalen, moet je eerst de gebeurtenissen in chronologische volgorde zetten. Aan de hand van de mast en de rijstvoorraad kun je vaststellen dat de volgorde , en dan moet zijn. Draai nu deze kaarten om, om je route te recreëren. Start vanuit Hongkong en leg deze 3 kaarten, één voor één, in dezelfde volgorde als eerder en zorg dat ze met behulp van de kompasnaald richting het noorden wijzen. Op deze manier vormt zich de navigatie en dit leidt tot de letter C. Pak kaart .



- ▶ Een vuurtoren helpt je om de rotsen te ontwijken. Let goed op het ritme van het licht: ze gaan 3 keer achter elkaar aan en uit en daarna twee keer. Pak kaart .

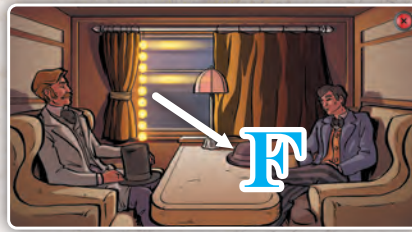


SAN FRANCISCO

- ▶ Je bent klaar om per trein Amerika door te reizen. Je gaat naar het treinstation van San Francisco om je kaartjes te kopen . Dwing eerst Fix om tevoorschijn te komen door het cijfer in de app in te voeren. Dan realiseer je je dat het onmogelijk is om met ponden de tickets te betalen. Je hebt dollars nodig. Ga naar het wisselkantoor . Ontdek de regel met \$ ← £ en draai het bord om zodat je het op de juiste manier kunt lezen. Nu lees je 7 → 5. Betaal de kaartverkoop van het treinstation van San Francisco met (\$) en niet (£): $64 + 5 = 69$. Pak kaart .



▶ Wacht nog even met uitrusten in de trein en kijk door het raam om de onuitputbare Fix te spotten. Druk op de knop om cijfer in te voeren. Open daarna machine om de trein in beweging te brengen. Let goed op de lampen zodra de trein gaat rijden: de lampen in de trein en de lampen buiten op het perron vormen samen de letter F. Pak kaart .



NEW YORK

▶ Het moest er een keer van komen: Fix heeft actie ondernomen! Je moet hem snel vinden en hem dwingen zijn bevelschrift in te trekken. Op dit moment moet je Fix minstens 5 keer (van de 7 momenten) hebben geïdentificeerd: , , , , , , en . Open daarna machine om hem te dwingen tevoorschijn te komen. Hij staat aan de linkerkant, klik op hem. Pak kaart .



▶ Dit is de laatste overtocht. Engeland ligt aan de andere kant van de Atlantische Oceaan. Terwijl je doel steeds dichterbij komt, gooit het lot roet in het eten: er zijn geen kolen meer over. Je probeert de kapitein te overtuigen door hem je verhaal te vertellen, maar hij gelooft er geen woord van. Laat hem je paspoort zien om je verhaal te onderbouwen: + = . Pak kaart .



▶ De kapitein geeft je toestemming om alle brandbare spullen op het schip te verbranden om de ontbrekende kolen te compenseren. Kijk goed naar alle onderdelen op de blauwdruk die van hout zijn gemaakt. Het achterdek, beide masten en de bovenste romp staan gelijk aan 29 ton (4+7+7+11) van de in totaal 90 ton. Zodra al het hout is verbrand, blijft alleen nog - 29 = over. Pak kaart .



- ▶ Om de wereld rond te reizen moet je schip New York met het startpunt Londen verbinden. Vouw daarom beide zijden van je reisdagboek naar achteren om beide uiteinden van de kaart te verbinden. Leg daarna het schip **61** op de juiste positie om cijfer **81** te ontdekken. Pak kaart **81**.
Je hebt nu de wereld rondgereisd, maar als je jouw horloge moet geloven is het vandaag zondag 22 december, oftewel 81 dagen sinds je vertrek uit Londen. Kijk naar het reclamebord van het theater **81**: vanavond speelt *Hamlet* voor de laatste keer. Volgens de krant **88** zou de laatste voorstelling echter op zaterdag 21 december zijn. Kan het zijn dat je toch in 80 dagen de wereld rondgereisd bent? Open machine **77** en zet je horloge 24 uur achteruit om er achter te komen...



**ZATERDAG
21 DECEMBER**



Omdat hij in oostelijke richting reisde, ging hij richting de zon en daarom stond het aantal dagen dat voor hem voorbij ging gelijk aan het aantal graden dat hij in deze richting heeft gereisd, vermenigvuldigd met vier minuten. De omtrek van de aarde bestaat uit driehonderdzesentig graden en deze driehonderdzesentig graden vermenigvuldigd met vier minuten levert precies vierentwintig uur op, oftewel de onbewuste extra dag. In andere woorden, terwijl Phileas Fogg naar het oosten reisde en de zon tachtig keer achter de meridiaan zag verdwijnen, zagen zijn vrienden in Londen de zon slechts negenenzeventig keer verdwijnen. En daarom zaten ze zaterdag, en niet zondag zoals Fogg dacht, in de Reform Club op hem te wachten. *Jules Verne*
Gefeliciteerd!

UNLOCK!

ESCAPE ROOM SPELLEN

PROBEER BINNEN DE
TIJD TE ONTSNAPPEN!



Het coöperatieve kaartspel geïnspireerd door escape rooms:
8 edities, 24 beschikbare avonturen!
Meer info over **UNLOCK!** is hier te vinden:
www.spacecowboys.fr/unlock-english



UNLOCK!

Nu ook beschikbaar: 3 gloednieuwe en spannende avonturen
in een sterrenstelsel hier ver, ver vandaan ...

STAR WARS

ESCAPE GAME



Kruip in de huid van
rebellen, smokkelaars en
agenten van het Keizerrijk!



EEN COÖPERATIEF KAARTSPEL
GEÏNSPIREERD DOOR ESCAPE ROOMS!

Doorzoek locaties, combineer voorwerpen en gebruik
de gratis app om het sterrenstelsel van *Star Wars*™ te
betreden. Los de raadsels op en trotseer de 3 avonturen.

SPEELDUUR 60'
LEEFTIJD 10+
SPELERS 1-6

www.spacecowboys.fr



**BELANGRIJK:
NIET LEZEN VOORDAT JE START MET SPELEN.**



**LEES DEZE OPLOSSINGEN ALLEEN ALS JE VASTLOOPT IN HET AVONTUUR
EN DE HINTS EN OPLOSSINGEN UIT DE APP AL HEBT GEPROBEERD,
OF ALS HET AVONTUUR HELEMAAL VOLTOOID IS.**