

De geheimen van De Octopus



- ▶ Je verrekijker **80** is het perfecte middel om je omgeving mee te bekijken. Open machine **80**, strek je arm uit en houd je apparaat voor je terwijl je langzaam draait. Je ontdekt verschillende locaties om uit te kiezen. Hieronder staat de ideale route om tijdens dit avontuur te nemen.



- ▶ Een van je mogelijke bestemmingen verschijnt plotseling voor je ogen: een rotsachtig eiland dat er onbewoond uitziet. De wind duwt je in deze richting. Druk op de 'GA HIERHEEN' knop. Pak kaart **70**.



- ▶ Pluk de bloem **6** die op dit verlaten eiland groeit en open dan opnieuw machine **80** en zoek naar de kuststad Port Royal. Druk zodra je het gevonden hebt op de 'GA HIERHEEN' knop. Pak kaart **26**.



- ▶ Wat een geluk! Je komt een bloemiste tegen **50** in de haven. Je besluit om haar te laten zien wat je gevonden hebt: $50 + 6 = 56$. Pak kaart **56**.



- ▶ De bloemiste vraagt je om haar mee te nemen naar de plek waar je deze bloem gevonden hebt. Je gaat snel terug naar het verlaten eiland **70**. Zet de bloemiste **56** bovenop het eiland **70** zodat de halve bloem op haar mantel de linkerhelft van de roze bloem op kaart **70** bedekt. De gele bloemen vormen dan een 8. Pak kaart **8**.



- ▶ Je gaat terug naar Port Royal **26**. Vastberaden om de stad in te komen, loop je op de bewaker af **7**. Hij laat je alleen binnen als je belasting betaalt. Helaas ben je blut. Baron Samedi **4**, je ondeugende aap, kan misschien de geldbuidel van de soldaat stelen. $7 + 4 = 11$. Pak kaart **11**.



- ▶ Je aap is de stad **11** ingerend, maar je hebt iets om hem terug te laten komen. Door hem te lokken met de pinda's **8** komt Baron Samedi snel weer terug: $11 + 8 = 19$.

Pak kaart **19**.



- ▶ Tijd om weer door je verrekijker **80** te kijken! Een galjoen van de Oost-Indische Compagnie is in de verte te zien. Aangetrokken door de knipperende lampen besluit je om je anker te lichten en dichterbij te komen (druk op de 'GA HIERHEEN' knop).

Pak kaart **17**.



- ▶ Je besluit dat de knipperende lampen een **CODE** moeten zijn. Op het verlaten eiland heb je een olielamp **73** en een bericht van een schipbreukeling **13** gevonden waarin de **EDOC** van de Oost-Indische Compagnie genoemd wordt. **CODE, EDOC?** Steek je olielamp aan en knipper de code van de Oost-Indische Compagnie in omgekeerde volgorde: 'stip, streepje, stip, stip' wordt dus 'stip, stip, streepje, stip'. Nu ken je de code van de Oost-Indische Compagnie: **+3**.

$17 + 3 = 20$. Pak kaart **20**.



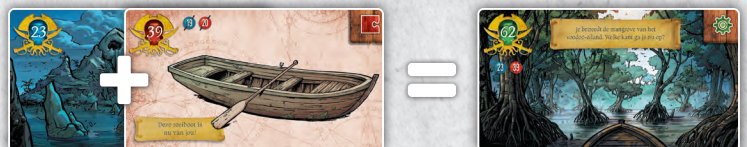
- ▶ Zodra hij zich realiseert dat jullie geen piraten zijn, nodigt de kapitein van het galjoen je aan boord uit en biedt aan om je zijn roeiboort te verkopen. Perfecte timing! Je verrekijker **80** toont een eiland dat omgeven is door een koraalrif **23**; je zult een kleinere boot nodig hebben om hier veilig te komen. De verkoop is een feit en je geeft je oneerlijk verkregen buidel **19** aan de kapitein **20** die jou zijn roeiboort geeft: $19 + 20 = 39$.

Pak kaart **39**.

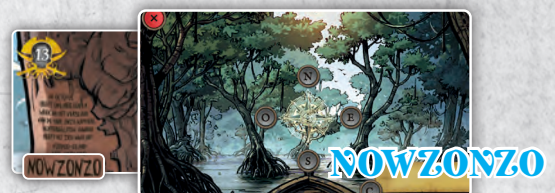


- ▶ Nu je een roeiboort **39** hebt, kun je aanmeren op het eiland **23** dat eerder onbereikbaar was $39 + 23 = 62$.

Pak kaart **62**.



- ▶ Je vaart steeds dieper de mangrove van het voodoo-eiland **62** in, ook wel bekend als **NOWZONZO** Eiland volgens het bericht van de schipbreukeling **13**. De naam van het eiland geeft je de richting die je in machine **62** moet volgen: **Noord, Oost, West, Zuid, Oost, Noord, Zuid, Oost**.



- ▶ Je beseft je dat je de vloek van de kist moet verbreken, die beschermd wordt door een octopus en omgeven is in een paarse mist. Druk op de kist, de octopus en de paarse vlinder die tussen de mangrove verschijnen. Je ziet een slingerend patroon vormen en het valt je op dat deze in de tegengestelde richting draait als het patroon dat achterop alle kaarten staat, behalve kaart 66. Pak kaart 66.



- ▶ De vloek van de kist is eindelijk verbroken! Open machine 99 en zet de 3 tentakels in de juiste richting. Kijk hiervoor goed naar de boeg van het schip 80, de ketting van de voodoo priesteres 66 en de pijp van De Octopus (te zien in de afbeelding op de voorkant van het doosje 1). De kist gaat eindelijk open, maar er zit slechts een schedel in. Pak kaart 90.



- ▶ De schat zit waarschijnlijk onder het schedel verborgen. De voodoo priesteres geeft je een brouwsel waarmee je de stoffelijke resten van De Octopus kunt opsporen. Volgens het perkamentvel 31 heeft De Octopus in Port Royal een einde aan zijn leven gemaakt. Gebruik het brouwsel 27 in Port Royal 11: $27 + 11 = 38$. Pak kaart 38.



- ▶ Het lint van rood licht slingerert door de stad in de richting van de begraafplaats en vormt het cijfer 55. Pak kaart 55.



- ▶ Volgens de metalen plaat op de doods-kist ligt jouw lot in jouw handen. Er zijn nog slechts 3 kaarten over. Onthul deze kaarten! Pak kaarten 75, 85 en 95.
- ▶ Alles dat je nu nog moet doen is de zondes van De Octopus op chronologische volgorde zetten, op basis van de insignes op elk van de driekantige hoeden. Eerst heeft hij John Rickon gedood (31 → 95), daarna heeft hij diens bemanning achtergelaten op Papegaai Eiland (13 → 75), voordat hij de voodoo priesteres heeft ontmoet en haar hart heeft gebroken (90 → 85) en uiteindelijk heeft hij zich van zijn eigen leven beroofd in Port Royal (31 → 55).
- ▶ De gouden tanden op elk van de kaarten onthullen de combinatie die je in de kist (99) moet invoeren: Haai, Papegaai, Slang, Octopus.





Er komt een rammelend geluid uit het schedel en dan ontgrendelt de valse bodem. Eronder ligt een laag van gouden munten waarop verschillende waardevolle objecten rusten. De schat is nu van jou; je bent rijk! Je gaat eindelijk weer de zee op en neemt je buit uit de kist van De Octopus mee. Je beseft je echter dat de meest waardevolle schat die je gevonden hebt niet de gouden munten zijn, maar de prestatie dat het eindelijk gelukt is om de geheimen van De Octopus te onthullen.

GEFELICITEERD!