



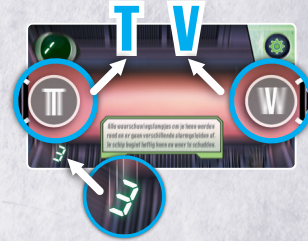
W.A.F.F.'S ODYSSEE

Moeilijkheidsgraad:

Noodlanding

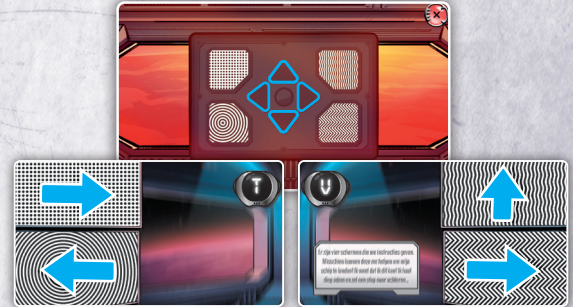
▶ De planeet is in zicht! Het is tijd om te landen, maar het betreden van de atmosfeer is turbulent en het schip schudt helemaal heen en weer. Je zicht wordt wazig en er vallen voorwerpen om je heen. Uiteraard stond de 3 die uit de machine is gevallen oorspronkelijk naast de 1, oftewel 13. Deze kaart is in feite machine

Bij nadere inspectie zie je de wazige letters aan beide zijdes van de kaart: T en V. Pak kaarten en .



▶ Open machine . Het schudt nogal, hè? Om veilig te kunnen landen, moet je de richtingspijlen gebruiken die verborgen staan in kaarten en . Je moet de kaarten wellicht van een afstand bekijken om de pijlen te kunnen zien. Begin door de rode flikkerende knop in te drukken om de vluchtbesturing te tonen. Druk daarna elke keer dat er een scherm aangaat de juiste pijl in. De pijlen moeten in deze volgorde worden ingedrukt: linkerpijl voor het scherm linksonder, de pijl-omhoog voor het scherm rechtsboven, rechterpijl voor het scherm rechtsonder en de rechterpijl voor het scherm linksboven.

Pak kaart .



▶ Je staat voor de luchtsluis van het schip. Ben je klaar om naar buiten te gaan? Trek eerst je ruimtepak aan; er staan wijzigingen op de neus van je laarzen. Zet daarna je linkervoet **+7** op het bijbehorende vlak (zorg dat je in de juiste richting staat en naar de deur kijkt) en je rechtervoet **+8** op het bijbehorende vlak voor de rechtervoet .

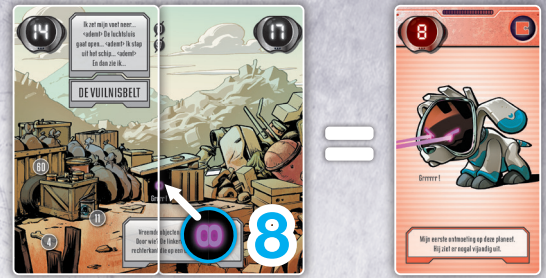
$$+7 + \text{blue } +7 = \text{black } 14 \text{ en } +8 + \text{blue } +9 = \text{black } 17.$$

Pak kaarten en .



▶ Geweldig! Je staat nog maar net buiten als je beseft dat je middenin een vuilnisbelt bent geland... Reconstrueer het panorama door kaart 17 rechts van kaart 14 te plaatsen. Je hoort een grom uit een stapel rommel komen en je kunt een paar lichtgevende ogen zien die zijwaarts het cijfer 8 vormen in het midden van het panorama.

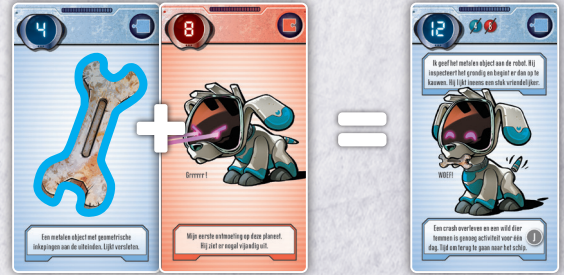
Pak kaart 8.



Dag 1: Ontmoeting met een andere soort

▶ Iets zegt je dat het vijandige wezen 8 dat je hebt ontmoet blij zou zijn met dit vreemde metalen object 4: 4 + 8 = 12.

Pak kaart 12.



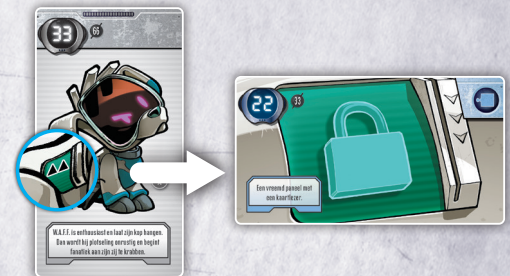
▶ Nu je hem blij hebt gemaakt, probeert W.A.F.F. middels kiezels en afbeeldingen met je te communiceren 66. Ok, rustig aan! W.A.F.F. probeert je te vertellen dat de cirkel 1 betekent, de driehoek 2 en dat het hartje en de druppel respectievelijk de kleuren rood en blauw vertegenwoordigen. Daarmee verwijst de boodschap '+ driehoek cirkel hartje' naar wijziging +21, wat je W.A.F.F. 12 vertelt om aan te geven dat je het begrijpt: +21 + 12 = 33.

Pak kaart 33.



▶ Je scherpe ogen zien de twee driehoeken op de zij van W.A.F.F. Volgens zijn taal betekent dit paar driehoeken 22.

Pak kaart 22.



▶ Je zou ervan kunnen uitgaan dat waar een kaartlezer 22 is, ook een magnetisch pasje moet zijn, toch? Doorzoek de vuilnisbelt 17. Er zit een witte kaart met een magnetische strip tussen. Zoek tussen je kaarten naar een soortgelijk exemplaar.

Pak kaart 89 als je dit nog niet gedaan hebt.



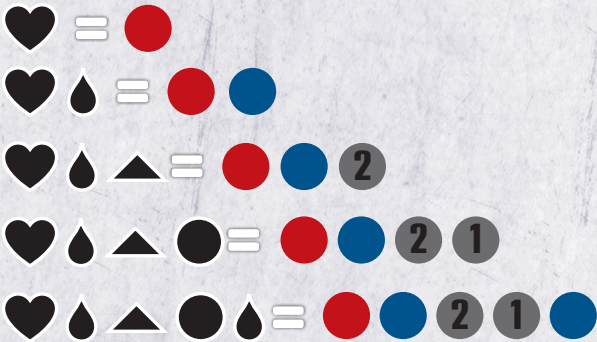
- ▶ Je moet het magnetische pasje (89) door de gleuf halen zoals met de pijlen op de kaartlezer (22). Eenmaal omgedraaid, wordt het cijfer 89 het cijfer 68.

$$22 + 68 = 90$$

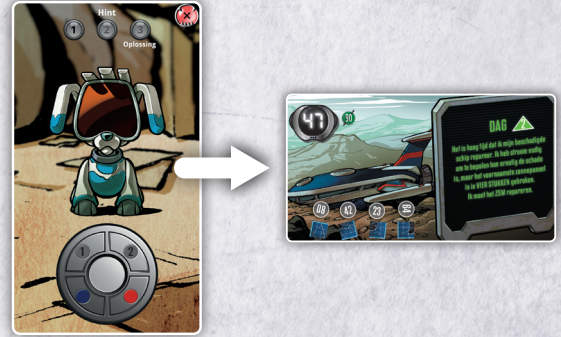
Pak kaart (90).



- ▶ Open machine (90). Om je kennis van zijn taal te vergroten, gaat W.A.F.F. je een aantal symbolen laten zien die je met behulp van de knoppen in de machine moet vertalen. Je kunt het!



Pak kaart (47).



Dag 2: Het zonnepaneel is gebroken!

- ▶ Reconstrueer het gebroken zonnepaneel aan de hand van de barsten en gaten (23, 42, 64 en 80). Draai daarna je samengestelde puzzel om. De draden vormen het cijfer 65.

Pak kaart (65).




- ▶ Nu je de stroom weer hebt hersteld, moet je je schip scannen om een schaderapport te krijgen. Open om dit te doen machine (65) en houd je apparaat boven kaart (47). Helaas, je schip heeft een aantal ernstige problemen.

Pak kaart (39).




- Zodra het schaderapport gegeneerd is, begint de speciale W.A.F.F.-knop te flikkeren op het scherm van je apparaat. Druk erop! Het kleine robotje wil je naar een locatie brengen, dat met een hart wordt weergegeven.

Pak kaart .




- Nu je de rode kleigroeve ten oosten van de vuilnisbelt hebt ontdekt, lijkt W.A.F.F. je heel graag naar een andere locatie te willen brengen, die wordt weergegeven met een druppel.

Pak kaart .




- Nadat W.A.F.F. je naar het gebied ten noorden van de vuilnisbelt heeft gebracht, wil hij je graag naar een andere locatie brengen die wordt weergegeven met een hartje in een zon.


Pak kaart .




- Zodra je naar het gebied ten zuidoosten van de vuilnisbelt reist, vervolgt W.A.F.F. zijn route in de richting van een locatie die wordt weergegeven met een druppel in een zon.







Pak kaart .




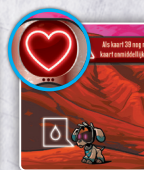
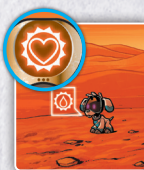
- Ten westen van de vuilnisbelt ontdek je een groene oase. Dankzij je uitwisselingen met W.A.F.F.  kun je de kleine robot nu beter begrijpen en heb je je vocabulaire uitgebreid.

Pak kaart .



- Je hebt echter nog steeds geen zwavel gevonden... Dus waar zou je een gele zwavelmijn kunnen vinden? Nu je gemakkelijk met W.A.F.F. kunt communiceren , realiseer je je dat om geel te krijgen, je het blauw  uit het groen , of het rood  uit het oranje  moet verwijderen. Geel wordt dus weergegeven door .

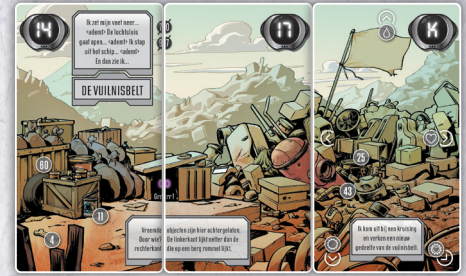
Pak kaart .



- Als je ten zuiden van de vuilnisbelt aankomt, krijg je het zwavel $+43$. Volgens de scan heb je gelijke hoeveelheden zwavel en klei nodig. Daarom zul je dezelfde hoeveelheid van kaart \heartsuit moeten gebruiken: **43**.



$+43 + 43 = 86$. Pak kaart \heartsuit (86). Pak vanaf hier, zoals aangegeven, kaart \heartsuit (K) om het panorama van de vuilnisbelt compleet te maken.



- Je moet de tekst op de tablet \heartsuit (25) die je op de vuilnisbelt gevonden hebt zien te ontcijferen. Waarschijnlijk kan W.A.F.F. \heartsuit (12) deze taak het beste uitvoeren: $25 + 12 = 37$.

Pak kaart \heartsuit (37).



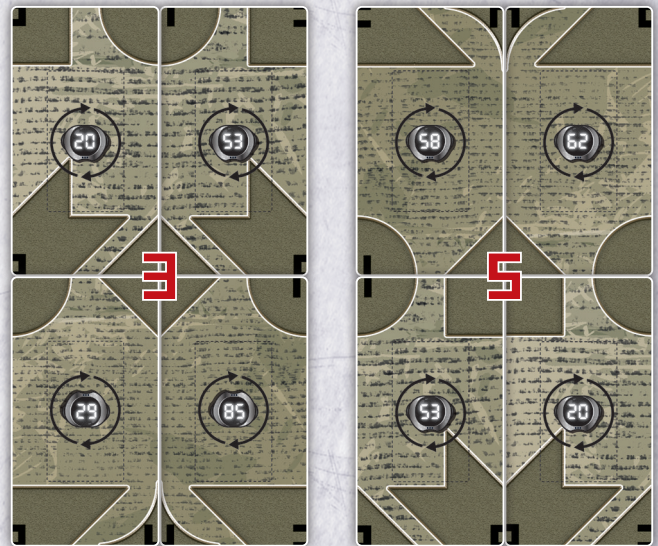
Dag 3: Een gat in de romp

- Nu is het hoog tijd om de reparaties uit te voeren. Je moet een plek vinden waar je het rubber \heartsuit (60) kunt verhitten. Waar anders dan in de vulkaan die je op de afgedrukte foto \heartsuit (43) hebt gezien? De code die je hebt gekregen door kaart \heartsuit over kaart \heartsuit (43) te leggen moet echter nog steeds ontcijferd worden. Dit is waar je kaarten \heartsuit (20), \heartsuit (53), \heartsuit (58) en \heartsuit (62) voor nodig hebt. Leg ze zo neer dat ze de symbolen reconstrueren die gevormd worden door de symbolen die je op de foto en de woestijn hebt gevonden.



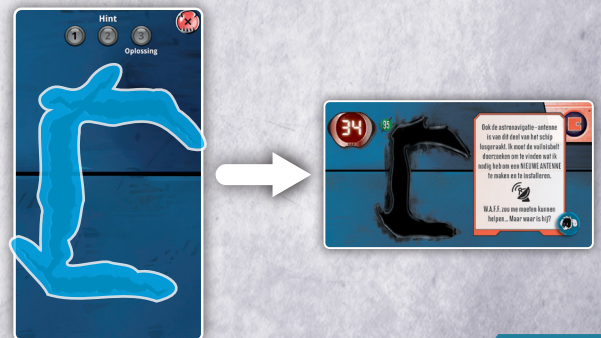
Je krijgt zo cijfers 3 en 5. $35 + 60 = 95$.

Pak kaart \heartsuit (95).




- Open machine \heartsuit (95) om het gesmolten rubber over het gat heen te vormen. Schuif daarna je vinger over de barst om deze af te dichten.

Pak kaart \heartsuit (34).






Waarom ligt W.A.F.F. op de grond?

- ▶ De speciale W.A.F.F.-knop begint te fllikkeren op het scherm van je apparaat. De arme kleine robot heeft het begeven.






Pak kaart .




- ▶ Via de oogkleur van W.A.F.F. en de rook die uit de kleine robot komt, moet je een paarse omgeving vinden. Om dit te doen, kun je simpelweg de rode  en blauwe  symbolen combineren om de kleur paars te krijgen.

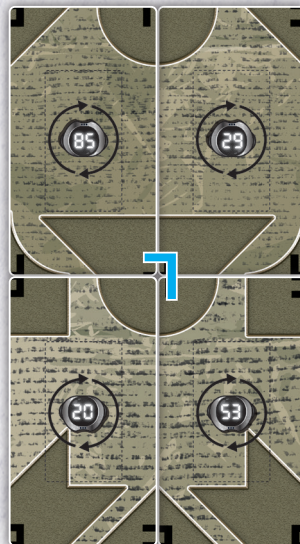
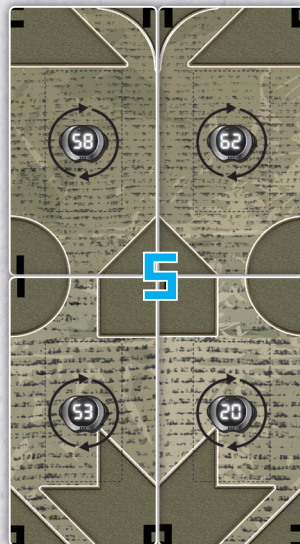
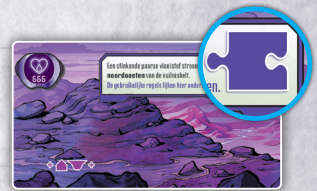
Pak kaart .



- ▶ Dankzij je tablet (door de stukken zo te draaien dat ze overeenkomen met de vormen op de paarse kaart), ontdek je het cijfer dat op kaart : . Neem nu het blik  dat je eerder hebt gevonden, vul het met de stinkende vloeistof () en druppel het in W.A.F.F. .

$$\text{11} + \text{+57} + \text{24} = \text{92}$$

Pak kaart .



+



+

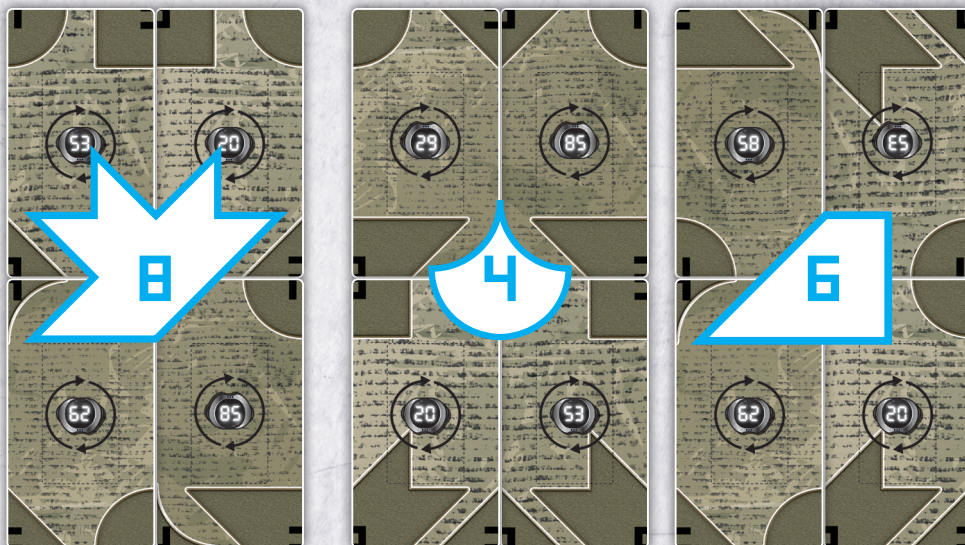
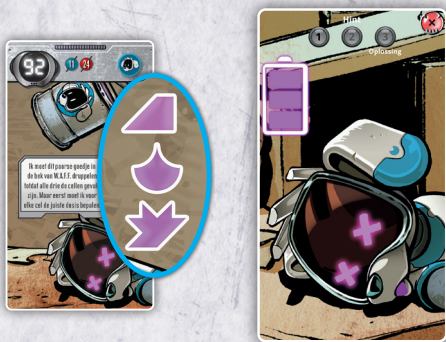


=



▶ Wat je nu moet doen is de 3 batterijcellen van W.A.F.F. vullen. Druk op de speciale W.A.F.F.-knop en gebruik kaart 92 en de tablet om te bepalen wat de juiste hoeveelheid voor elke cel is. Van beneden naar boven moet je respectievelijk 8, 4 en 6 druppels toevoegen. Druk 8 keer op zijn tong om de onderste cel te vullen, en pauzeer dan kort. Druk dan 4 keer op zijn tong en pauzeer opnieuw; de middelste cel is nu ook gevuld. Druk ten slotte 6 keer op zijn tong om de laatste cel te vullen. Dat is het; de kleine robot is weer helemaal de oude!

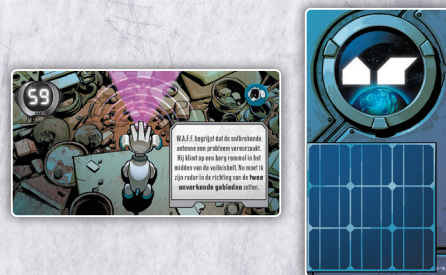
Pak kaart 92.



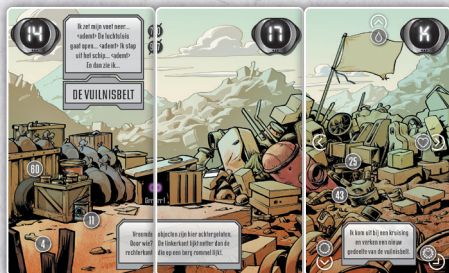
Dag 3: Een gat in de romp



▶ W.A.F.F. probeert in zijn taal te communiceren door je te vragen om kaart 59 te pakken; je hebt nu de vereiste vaardigheden om deze kaart in W.A.F.F. zijn taal te pakken.

Pak kaart 59.

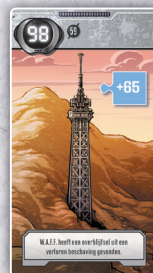
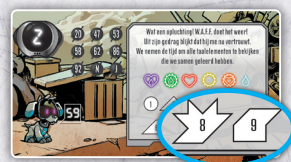


► Nu W.A.F.F. (59) begrijpt dat je een nieuwe antenne (34) nodig hebt, kan hij je helpen. Leg de kaarten die de vuilnisbelt weergeven (14, 17, K) en de omgeving als volgt neer:



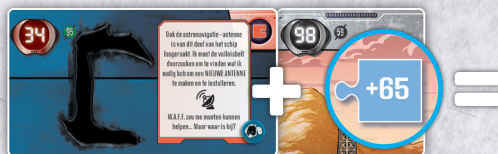
► Houd je apparaat boven de vuilnisbelt en W.A.F.F. zal beide onverkende gebieden scannen met zijn radar. Om dit te doen, moet je je apparaat op de juiste manier richting het noordwesten en zuidwesten richten. Dit zal je respectievelijk de symbolen  en  opleveren.

Pak kaart (98).




► Nu je een nieuwe antenne van een vreemd ijzeren bouwwerk (+65) hebt gehaald, kun je je astronavigatiesysteem (34) repareren: +65 + 34 = 99.

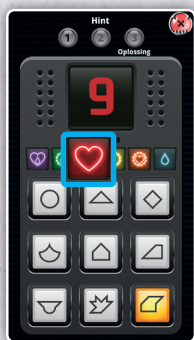
Pak kaart (99).



► Druk op de speciale knop en volg de sporen van W.A.F.F., startend met het symbool dat hem vertegenwoordigt. Kijk goed! Het kleine robotje reist naar voren en achteren op elk van de drie delen van het ruimteschip. Als je door de gaten kijkt, zul je de cijfers 9, 8 en 2 zien.

Voer deze cijfers in deze volgorde in je apparaat in (en gebruik de taal van W.A.F.F.).

Pak kaart .



Tijdens het verkennen van XZ3621673 heb je een nieuwe vriend, W.A.F.F., gevonden. Je hebt besloten om hem mee terug te nemen naar de planeet waar de tweevoeters wonen. Maar de reis is nog niet voorbij. En wie weet? Er wachten misschien nog wel meer ontdekkingen...