

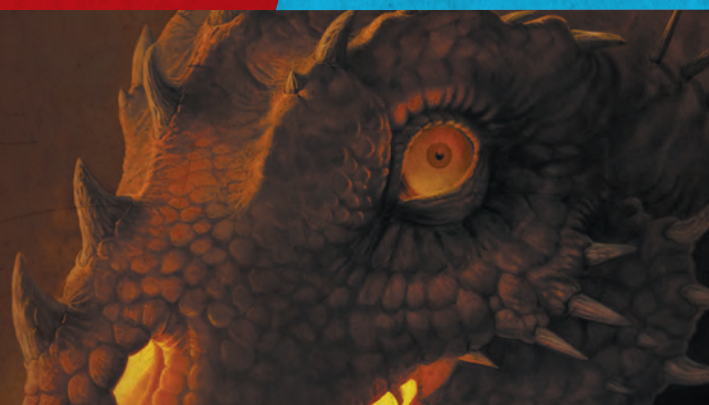
# UNLOCK!

KORTE AVONTUREN

## STAP-VOOR-STAP OPLOSSINGEN



### DE BURCHT VAN DOO-ARANN



- ▶ In de put zit een verborgen cijfer (46). Dit is niets minder dan een woeste watergeest! Open machine om de geest met de sneeuwstormspreuk in een gigantisch ijsblokje te veranderen. Houd om dit te doen het apparaat boven kaart en teken een cirkel op het scherm. Verbrijzel nu het bevroren monster door op je scherm te tikken.

Pak kaart .



- ▶ Er glimt een sleutel op de bodem van de put. Open machine opnieuw om de aantrekkingspreuk te gebruiken en de sleutel naar je toe te trekken. Houd om dit te doen het apparaat boven kaart en teken een driehoek op het scherm van je apparaat.

Pak kaart .



- ▶ Je fakkel gaat bijna uit. Open machine opnieuw en gebruik de aantrekkingspreuk voor de vlam door het apparaat boven kaart te houden en opnieuw de driehoek te tekenen. Er verschijnt een vlam op je scherm! Houd het apparaat boven kaart en gebruik deze om het vuurelement in het vakje te zetten.


Pak kaart .




- ▶ Steek de sleutel die je op de bodem van de put gevonden hebt in het slot van de deur : +

= .  
Pak kaart .




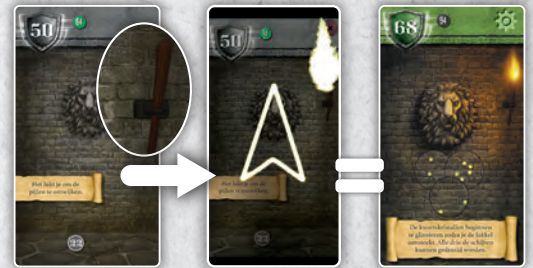
- ▶ Je wordt aangevallen door een regen van pijlen. Open machine  .  
Gebruik de rand van een willekeurige kaart om denkbeeldige lijnen vanuit de pijlen te tekenen om te bepalen wat de koers van elke pijl zal zijn. Vier van de pijlen zullen je raken. Selecteer deze 4 pijlen om te ontwijken.


Pak kaart  .




- ▶ Deze kamer  is behoorlijk donker. Open machine  en gebruik de vlamspreuk voor de fakkel aan de muur.



Pak kaart  .




- ▶ Open machine  en draai de 3 kwartskristallen schijven onder het leeuwenbeeld om het sterrenbeeld Leeuw na te bootsen dat in de nis bij de ingang te zien is.

Pak kaart  .




- ▶ Open machine  en gebruik de vlamspreuk voor de lont van de granaat  waardoor deze aangestoken wordt.


Pak kaart  .



- ▶ Gebruik de granaat  je kunt nu een gat in de muur van de nis  blazen:  $39 + 43 = 82$  .

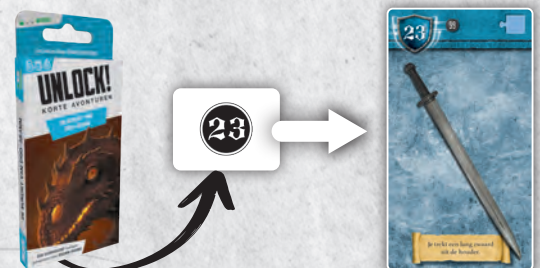
Pak kaart  .



- ▶ Je hebt een wapen nodig om tegen het skelet te vechten. Gelukkig heb je de houder  gevonden die van een onfortuinlijke avonturier was. Deze houder lijkt op het doosje dat je in je hand had voordat je met het avontuur begon en ligt vast in de buurt, toch?

Kijk op de onderkant van de verpakking en je ziet het cijfer 23.

Pak kaart  .



- ▶ Nu je een groot zwaard hebt  $23$  zou je snel het skelet dat in je weg staat  $12$  moeten kunnen verslaan:  $23 + 12 = 35$ . Pak kaart  $35$ .



- ▶ Je stapt het hol van de draak  $35$  binnen. Je hebt de benodigde middelen om het gevaarlijke monster te doden: een boog  $78$  en een pijl  $24$ . Plaats de inkeping van de pijl in het midden van de boogpees, aangegeven met de letter V. Leg kaarten 78 en 35 zo neer zodat de blauwe lijnen en letters in alfabetische volgorde op elkaar aansluiten. Richt dan op het oog van het monster met de 'F' zoals aangegeven in de hint op de perkamentrol  $29$  (de X op het oog van de draak).

De koerslijn vanaf de inkeping naar het oog vormt het woord **VIJF**.

Pak kaart  $5$ .



- ▶ Gewond (en boos!) spuwt de draak  $5$  uit wraak vuur  $+2$ . Bescherm jezelf  $31$ !  $31 + +2 = 33$ . Pak kaart  $33$ .



- ▶ Om de draak  $33$  te verslaan heb je slechts één optie: je allersterkste spreuk gebruiken! Gebruik om dit te doen het symbool op de perkamentrol  $29$ . Open daarna machine  $9$  en teken één voor één alle spreuksymbolen om een pentagram te creëren.



**GEWELDIG!** De draak is verslagen. Je pakt zijn schat en stopt alles in je houder voordat je de burcht van Doo-Arann verlaat. Je bent nu klaar om nieuwe gevaren aan te gaan. Je vraagt je af waarom je de kwaadaardige tovenaer Doo-Arann niet bent tegengekomen. Ach ja, wie weet; misschien zal iemand hem ooit nog opspreken. Maar dat is een ander verhaal...