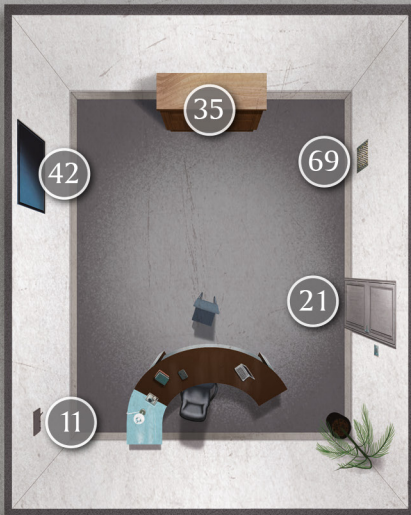


## KANTOOR



Dit is de kamer waarin je opgesloten bent. Verschillende elementen zijn zichtbaar.

Je mag nu de vijf kaarten van de zichtbare cijfers opzoeken en open draaien.

25

16

46

69

Goed gedaan. Je hebt de stroom ingeschakeld door de draad op de machine te plaatsen.

Leg deze kaarten af: 16, 46 en 69.



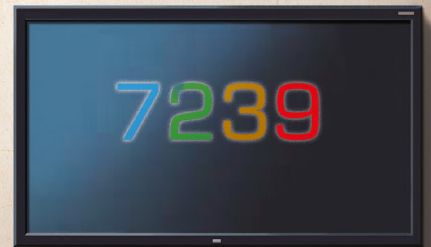
**+6** is een *Wijziging* die je *OPTELT* bij een *Rood cijfer*.

Als de som overeenkomt met een kaart in de stapel, dan mag je die kaart open draaien.

48

25

42



Goed gedaan. Het scherm staat aan. Hiermee moet je kunnen ontsnappen.

Leg deze kaarten af: 25 en 42.

Via deze 4 cijfers kun je de deur openen en ontsnappen!

21



Dit is de uitgang. Je kunt de deur openen met een digitale pincode.

Dit is een *Machine*.

Om deze te gebruiken: druk in de app op de *Machineknop* en voer het nummer van deze kaart in (21).

Zodra je de 4-cijferige code in de kamer gevonden hebt, voer deze dan in de app in.

35



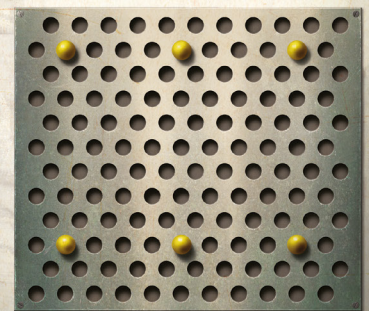
Dit kastje is op slot.

Je kunt dit voorwerp combineren met een *Blauw cijfer*.

Tel de cijfers van de kaarten bij elkaar op.

Als de som overeenkomt met een kaart van de stapel, dan mag je die kaart nu open draaien.

69



Een rooster met pinnen, 5 cm van elkaar.

Dit is een *Machine*.

Om deze te gebruiken: druk in de app op de *Machineknop* en voer het nummer van deze kaart in (69).

LET OP: ga in de kamer op zoek naar hints over de werking van deze machine.

48

3 / 10

25

2 / 10

## STARTSPEL 3.0

### Welkom bij UNLOCK!

Dit eenvoudige avontuur leert je de basisregels van het spel. Zodra je klaar bent, kun je alle beschikbare avonturen spelen.

In dit eerste avontuur ben je op de bovenste verdieping van een kantoorgebouw, voor een sollicitatie bij het geheime genootschap van UNLOCK!. De grote baas verwelkomt je met een grijns. Hij laat je achter in een ogenschijnlijk ongevaarlijke kamer en sluit de deur achter zich...

Open de app, selecteer het STARTSPEL en druk op START (▶).

Je hebt 10 minuten om te ontsnappen!  
Draai deze kaart om.

1 / 10

69

6 / 10

35

5 / 10

21

4 / 10

16



Een elektrische draad van 10 cm met uiteinden in de vorm van ringen.

*Je kunt dit voorwerp combineren met een Rood cijfer .*


*Tel de cijfers van de kaarten bij elkaar op.*

*Als de som overeenkomt met een kaart van de stapel, dan mag je die kaart nu open draaien.*

11





Een sleutel.

*Je kunt dit voorwerp combineren met een Rood cijfer .*

*Tel de cijfers van de kaarten bij elkaar op.*

*Als de som overeenkomt met een kaart van de stapel, dan mag je die kaart nu open draaien.*

*Vraag de app om een Hint  door het cijfer van deze kaart in te geven (.*



46

11

35



Goed zo! Het kastje is open.

*Leg deze kaarten af:  en .*

*Let goed op de afbeelding. Er zijn TWEE interessante elementen. Zie je een cijfer; draai dan de bijbehorende kaart open.*

*Vraag om hulp door in de app op Verborgen Voorwerp  te drukken.*

42



Een scherm. Er is geen stroom.

*Je kunt dit voorwerp combineren met een Blauw cijfer .*

*Tel de cijfers van de kaarten bij elkaar op.*

*Als de som overeenkomt met een kaart van de stapel, dan mag je die kaart nu open draaien.*

46

9 / 10

11

8 / 10

16

7 / 10

42

10 / 10