

UNLOCK!

SPEL AVONTUREN

STAP-VOOR-STAP OPLOSSINGEN



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

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

TICKET TO RIDE.....	3
MYSTERIUM.....	9
PANDEMIC.....	15

Alan R. Moon
TICKET TO RIDE





TICKET TO RIDE

Moeilijkheidsgraad:



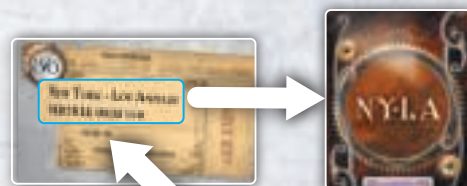
NEW YORK

- Je avontuur start op de nieuwsredactie. Staar je niet blind op de artikelen over de katten $+41$ of het vastgoed $+21$. Het enige wat er voor jou, en voor je hoofdredacteur 49 toe doet is het artikel over de Spoorweg Barones $+31$.
 $49 + +31 = 80$. Pak kaart 80 .



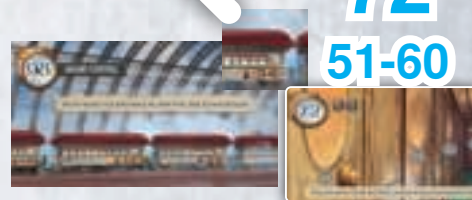
- De hoofdredacteur geeft je een ultramoderne camera 9 en een treinkaartje 86 . Op het kaartje staan de steden van vertrek en aankomst: **New York - Los Angeles**. De reis NY – LA staat ook op de achterkant van één van de kaarten.

Pak kaart $NY-LA$.



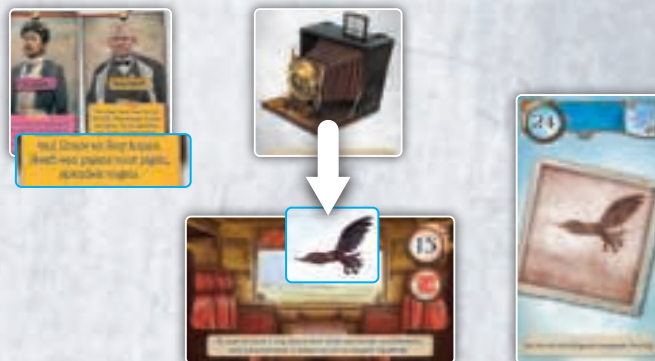
72
51-60

- Nu je de trein gevonden hebt, moet je nog de juiste wagon zien te vinden. Op kaart 98 , zie je een serie cijfers (68, 69 en 70) die overeenkomt met de wagons. Ieder van deze wagons heeft 10 stoelen. Jouw stoelnummer is 57. Als je deze numerieke volgorde doorzet, bevinden stoelen 41 t/m 50 zich in wagon 71 en stoelen 51 t/m 60 in wagon 72. Pak kaart 72 .



WALTER BAKER

- In de barwagon ontmoet je Walter Baker 39 . Na het lezen van de beschrijving op zijn kaart T , kom je erachter dat hij een passie voor jagen heeft, en specifiek voor vogels. Ga naar coupé 15 en neem door het raam een foto van de vogel met de camera knop in de app. Pak kaart 24 .



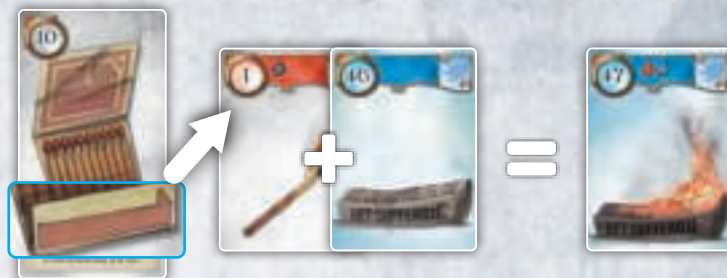
- Laat Walter de foto zien die je van de vogel hebt genomen om een gesprek met hem te beginnen. Luister goed naar wat hij zegt; dit is een hint voor later.

$24 + 39 = 63$. Pak kaart 63 .



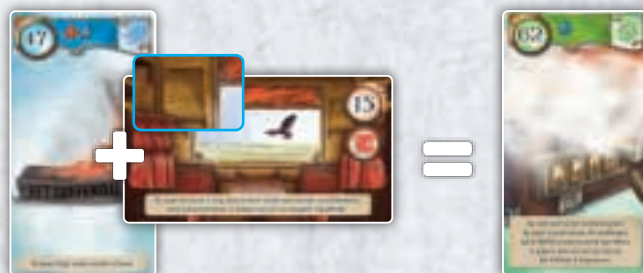
- Je moet de handlangers van Walter afleiden. Om dit te doen moet je het verborgen cijfer (1) op het luciferpakje 10 zien te vinden. Hiermee kun je een lucifer aansteken. Gebruik de lucifer om de krant in brand te zetten:

$46 + 1 = 47$. Pak kaart 47.



- Gooi de brandende krant 47 in de coupé 15. De rook zal via het ventilatierooster de coupé ernaast 14 binnenkomen.

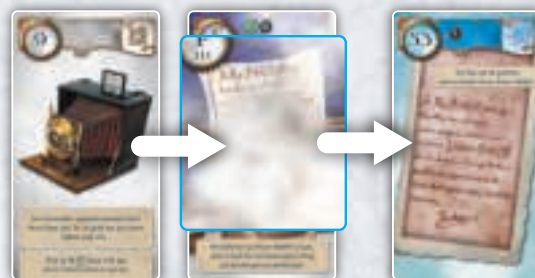
$47 + 15 = 62$. Pak kaart 62.



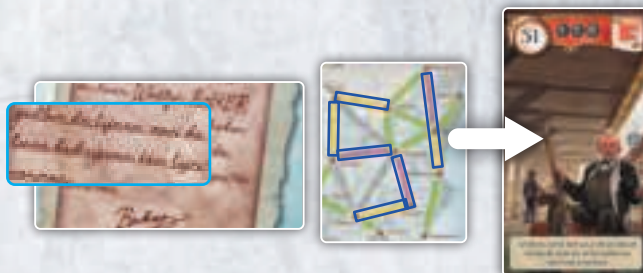
- De handlangers verlaten hun coupé en je grijpt deze kans om het koffertje te bekijken. Het zit op slot met een code. In machine 62 zijn vier draaiknoppen te zien. Zet de symbolen uit het verhaal van Walter 63 in de juiste volgorde: JAGERS, HERT, BLAD en daarna PATRIJS. Druk op de OK knop om te bevestigen. Pak kaart F.



- Uitstekend! Je hebt het koffertje geopend. De handlangers van Walter kunnen nu elk moment terugkomen. Je hebt geen tijd om het document te lezen, maar je kunt een foto maken door de [camera icon] knop in de app te gebruiken en zo een kopie te bewaren. Pak kaart 53.



- Aan de hand van de tekst die je gefotografeerd hebt 53 kom je erachter dat de lijnen van Roy en Walter vanaf heden één lijn zullen vormen. Door de roze lijnen (kaart T – Roy) met de gele lijnen (kaart T – Walter) van kaart M samen te voegen, zie je cijfer 51. Pak kaart 51.



SAINT LOUIS

- Op perron **51** zie je achter Walter hoe twee mensen iets uitwisselen. Walter staat echter in de weg. Om de situatie beter te bekijken, gooi je de koekjes naar de hond. Terwijl de hond op de koekjes afrent, trekt hij aan zijn lijn en sleept zijn baasje mee. Nu kun je alles goed zien.

34 + **7** = **41**. **Pak kaart 41**.

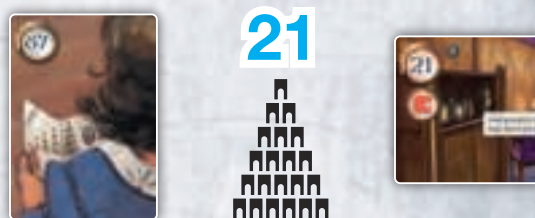


- Deze twee mensen **41** lijken iets van plan te zijn. Maak een foto **40** als bewijs van deze verdachte uitwisseling. **Pak kaart 40**. De app waarschuwt je dan voor het naderende vertrek van de trein van Santa Fe. **Pak kaart C**.



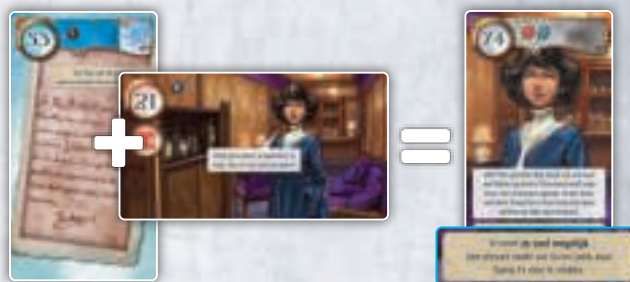
GRACE BAKER

- In de barwagon ontmoet je Grace Baker **87**. Help haar bepalen hoeveel bruggen er nodig zijn om de uiteindelijke constructie te bouwen. Houd er rekening mee dat de onderste laag van elke piramide in de reeks één brug meer heeft dan de vorige laag. Tel daarom $6+5+4+3+2+1$ bij elkaar op om op je antwoord uit te komen: 21 bruggen. **Pak kaart 21**.



- Je besluit Grace te vertellen dat er iets achter haar rug gebeurt. Je laat haar de foto van de overeenkomst tussen Roy en Baker zien.

53 + **21** = **74**. **Pak kaart 74**.

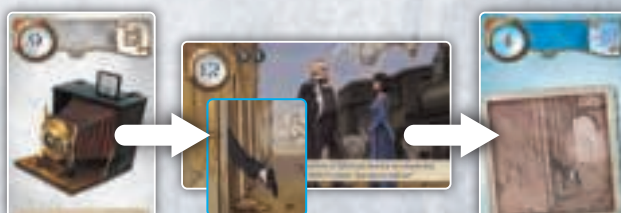


- Grace **74** wordt boos en verbiedt de trein om nog langer haar spoorweg te gebruiken. Om de snelste route tussen Saint Louis en Santa Fe te vinden, moet je de groene lijnen (**T** – Grace) negeren en de rechthoekige vakjes op spoorwegkaarten **M** en **N** tellen. Er zijn twee routes mogelijk: de zuidelijke route (via Little Rock) heeft 13 vakjes, terwijl de noordelijke route (via Omaha) er slechts 12 heeft. **Pak kaart 12**.

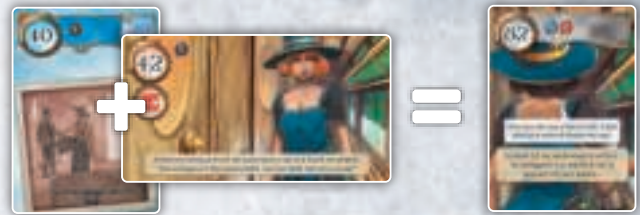


SANTA FE

- Op het perron in Santa Fe **12**, vang je een glimp op van een man die gehaast de trein verlaat. Maak een foto van hem **4** voordat hij uit zicht verdwijnt. **Pak kaart 4**. De trein staat op het punt om naar Los Angeles te vertrekken, **pak kaart 42**.



- ▶ Aan boord van de trein kom je in gesprek met mevrouw Smith, die je herkent van de foto 40. Laat haar de foto zien die je op het perron van Saint Louis hebt genomen om meer te weten te komen over de uitwisseling: $40 + 42 = 82$. Pak kaart 82.



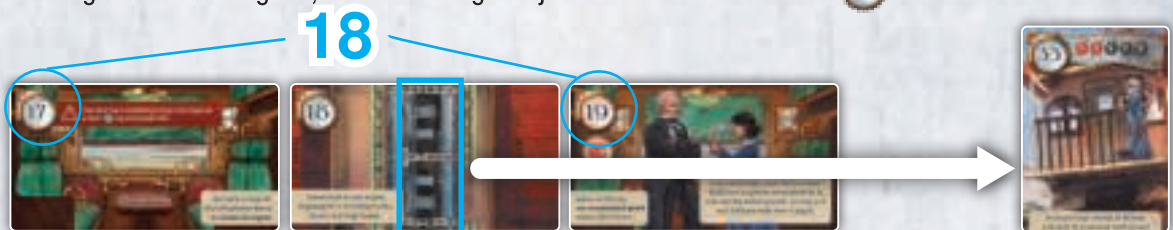
- ▶ Mevrouw Smith 82 kapt het gesprek af en vertrekt. Neem een foto 36 van haar handtas waarin iets verdachts lijkt te zitten. Pak kaart 36.



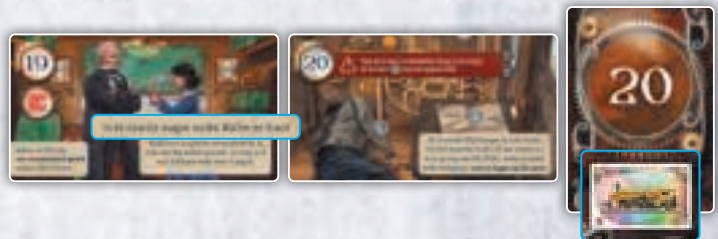
- ▶ In wagon 19 zijn Grace en Walter aan het ruziën over Roy. Laat hen foto 4 zien. Je hebt wellicht de schoen van Walter op de foto herkend (ook te zien op kaarten 16 en 40), $4 + 19 = 23$. Pak kaart 23.



- ▶ Je hoort een verontrustend geluid tussen wagons 17 en 19. Pak kaart 18 om erachter te komen wat er aan de hand is. Je kunt nu zien dat zodra de wagons uit elkaar gaan, ze het verborgen cijfer 33 vormen. Pak kaart 33.



- ▶ Mevrouw Smith heeft de wagons ontkoppeld en de locomotief is op hol geslagen. Om de trein te stoppen moet je naar de locomotief gaan. Denk aan de tekst op kaart 19 waarop staat: "In de voorste wagon ruziën Walter en Grace...". De locomotief bevindt zich dus direct voor wagon 19 en kan daarom alleen wagon 20 zijn. Er staat een locomotief achterop kaart 20 waarmee deze hypothese bevestigd wordt. Pak kaart 20.



IS ER EEN MACHINIST IN DE LOCOMOTIEF?

- ▶ De machinist is bedwelmd. Je staat er dus alleen voor. Je moet erachter zien te komen op welk spoor je zit. Momenteel ben je ergens tussen Salt Lake City en Las Vegas. Vind dit traject op plattegrond R. Dit traject bestaat uit 3 blauwe vakjes. Op de achterkant van de overgebleven kaarten zie je dat op drie van deze kaarten een blauwe wagon staat. Pak kaarten 64, 78 en 95.



- Reconstrueer de SLC–LV routekaart en voer het cijfer van de locomotief in zoals op kaart 78 staat. De locomotief is kaart 20: open machine 20 in de app. Voordat je de machine gebruikt, moet je begrijpen wat de machinist K tegen je zegt: "Snelheid aanpassen: alle knoppen behalve wit". Druk dus op alle knoppen behalve de witte knop om de snelheid aan te passen.



- Voor onderstaande route moet je machine 20 gebruiken.
Dit zijn de stappen die je moet volgen om veilig Las Vegas te bereiken:

- ① Duw de paarse hendel naar links;
- ② Draai het wiel naar drie om snelheid te minderen;
- ③ Druk op de knoppen in de deze volgorde:
geel, wit, geel, wit, geel en wit;
- ④ Duw de rode hendel naar links;
- ⑤ Draai het wiel naar twee om snelheid te minderen;
- ⑥ De trein gaat een tunnel in. Het is lastig om de knoppen te zien, maar het lukt je! Je moet de knoppen in deze volgorde indrukken: geel, paars, geel, paars, geel en paars;
- ⑦ Duw de oranje hendel naar links;
- ⑧ Breng de snelheid naar nul om de trein in het station tot stilstand te brengen.



Voor elke juiste handeling krijg je een groen licht.

Dit is de grootste primeur van je carrière. Je voegt alle onderdelen van je onderzoek samen en je schrijft het artikel over de sensationele zaak rondom de spoorwegmagnaten. Jouw artikel komt op de voorpagina van de *New York Times*.

GEFELICITEERD!



MYSTERIUM





Onderweg naar het kasteel

- De hoofdinspecteur is je komen halen en nu zijn jullie op weg naar het kasteel. Dit is het perfecte moment om de documenten die de Graaf heeft gestuurd te bekijken. Heb je de bliksemschicht in de vorm van een 4 op kaart gezien, en de ander in de vorm van een 3 op kaart ? **Pak kaart** .
- Als je machine gebruikt om naar kaart te kijken, kun je zien dat door de bliksemschichten het cijfer 10 op de poort verschijnt. **Pak kaart** .

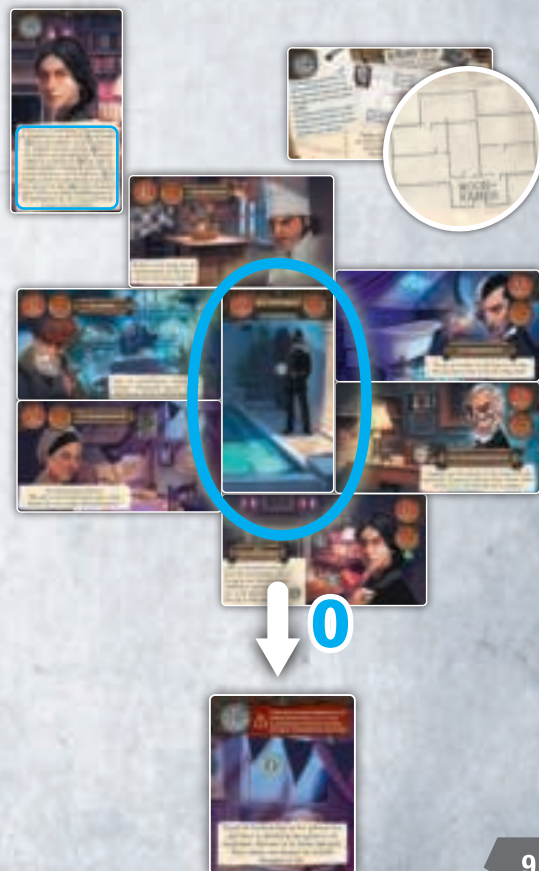


Heb je in de achteruitkijkspiegel gekeken? Het cijfer dat je ziet is niet 08 maar 80. De geest probeert voor de eerste keer met je te communiceren.

Pak visioenkaart .

Het kasteel

- De huishoudster geeft je een rondleiding over het terrein. Gebruik de plattegrond van het kasteel om de indeling van de kamers te bepalen:
 - De woonkamer is onderaan (aangegeven op de plattegrond);
 - De enige kamer aan de rechterkant die direct verbonden is met de woonkamer is de studeerkamer ;
 - Het zwembad ligt in het midden en de hoofdinspecteur wacht hier op je ;
 - De keuken is aan de overkant van de woonkamer, ten opzichte van het zwembad, dus bovenaan;
 - De slaapkamer is niet direct verbonden met de keuken. Het is een van de twee kamers die verbonden is met de woonkamer. Aangezien de studeerkamer aan de rechterkant is, moet de slaapkamer de linkerkamer zijn;
 - Om naar de badkamer te gaan, moet je door de serre en daarna de keuken gaan. De badkamer is niet naast de slaapkamer. Deze moet daarom rechts boven zijn;
 - De laatst overgebleven ruimte is daarom linksboven. Dit is waar de serre is.
- Je bent op zoek naar de geest. Als je een stap naar achteren gaat, kun je een deel van een elektromagnetisch energieveld op alle hierboven genoemde kaarten zien. Deze delen vormen samen een 0. Pak kaart .



Eerste reeks visioenen: LOCATIE

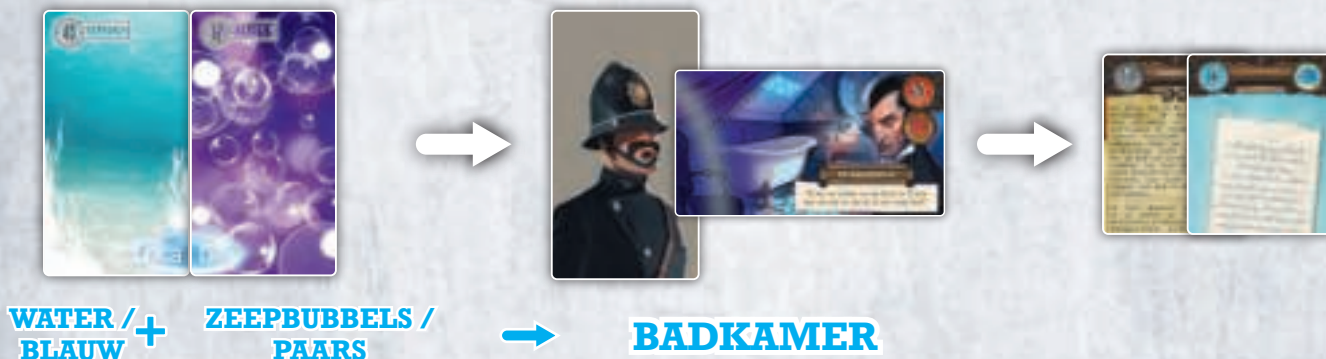
- De geest verschijnt voor je: breng hem naar de ouija-tafel in de woonkamer en probeer met hem te communiceren: $10 + 9 = 19$.
- De geest wijst in willekeurige volgorde naar de letters E, I, L, S en W. Je begrijpt dat hij zijn naam spelt (LEWIS, zoals te zien is op kaart 19). Voer in de app de reeks L E W I S in op de ouija-tafel 36 om het eerste deel van het LOCATIE-visioen, kaart 48 , te krijgen.



- De geest lijkt allerlei vreemde hints in het kasteel te hebben achtergelaten. Leg voor nu de knikkers 11 opzij. Het is je vast opgevallen dat de auto's cijfers hebben. Ook hebben ze dezelfde kleuren als de staven op de xylofoon 88 , die ook de vorm van een auto heeft:
- Auto nr. 1 (in de serre 30): groen;
Auto nr. 2 (visioen 80): geel;
Auto nr. 3 (poster in de slaapkamer 50): groen;
Auto nr. 4 (op de slaapkamervloer 50): oranje;
Auto nr. 5 (plank in de studeerkamer 20): roze.
Speel in de app deze volgorde van de noten op de xylofoon 88 : groen, geel, groen, oranje, roze. Opnieuw trek je de aandacht van het spook en hij geeft je het tweede deel van het LOCATIE-visioen, kaart 43 .

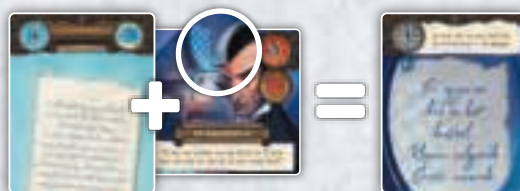


- Je hebt nu beide delen van de LOCATIE-visioenen. Ga naar de hoofdinspecteur 11 en geef hem een antwoord. Selecteer de BADKAMER. Hij zal je zijn politieverslag 11 en een onleesbaar bericht 37 geven.



Tweede reeks visioenen: VOORWERPEN

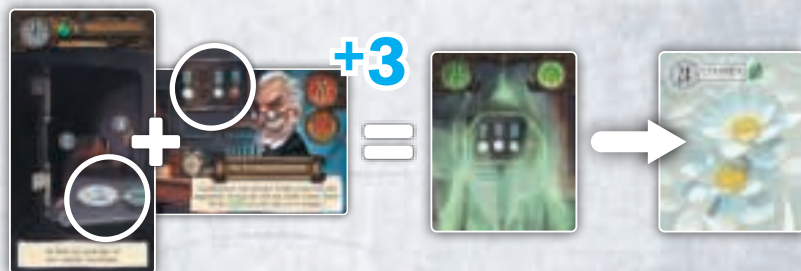
- Omdat het bericht achterstevoren is geschreven, zou het handiger te lezen zijn in een spiegel. Er is een mooi exemplaar in de badkamer: $60 + 37 = 97$. Pak kaart 97 .



- “Er zijn er drie in het kasteel.” Het is je misschien al opgevallen dat er drie klokken in het kasteel zijn. Elke klok geeft een andere tijd aan: de grote wijzer geeft de cijfers van de code aan waarmee de kluis **6** kan worden geopend; en de kleine wijzer geeft de volgorde van de cijfers aan.
- De klok in de keuken **40** is het eerste cijfer (kleine wijzer op 1) en wijst naar 4 (grote wijzer op 4);
 - De klok in de slaapkamer **50** is het tweede cijfer (kleine wijzer op 2) en wijst naar 2 (grote wijzer op 2);
 - De laatste klok staat in de studeerkamer **20** (kleine wijzer op 3) en wijst naar 1 (grote wijzer op 1). De code voor de kluis is 421.
- Pak kaart 22.**

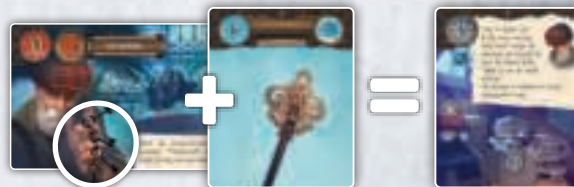


- Door de medaille (+ 3) terug te leggen op de juiste plek (de muur in de studeerkamer), komt de geest naar je toe: **20 + 3 = 23**. **Pak kaart 23.**



- Lees de informatie voor machine **23** zo grondig mogelijk. Eén van de spelers heeft de juiste informatie om erachter te komen wat het cijfer van de VOLGENDE visioenkaart is. Deze speler kan alleen met ja of nee antwoorden. De VOLGENDE visioenkaart is **24**.

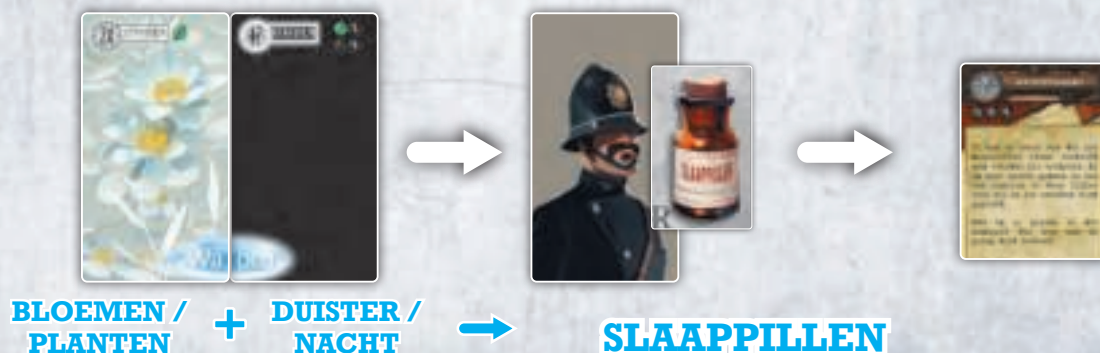
- De tuinman in de serre is de sleutelmeester van het kasteel en kan je ongetwijfeld vertellen waar deze sleutel van is: **30 + 16 = 46**. **Pak kaart 46.**



- Zodra de schuur open is, vind je het derde deel van de VOORWERPEN **J**. Leg deze tussen **B** en **N**. Als je de pendel **53** boven deze kaarten slingert, kun je het cijfer 47 zien. **Pak kaart 47.**



- Je hebt nu beide WAPEN-visioenkaarten. Je kunt nu met de hoofdinspecteur **K** praten. Selecteer de slaappillen. De hoofdinspecteur geeft je nog een deel van zijn verslag. **Pak kaart K.**

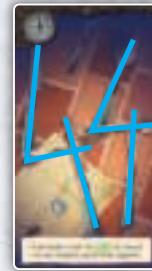


- Enkele seconden later hoor je een oorverdovend geluid uit de keuken komen.

Pak kaart 63.

- De geest heeft een boodschap voor je achtergelaten in de keuken: het bestek dat over de vloer verspreid ligt 63 vormt het cijfer 44.

Pak kaart 44.



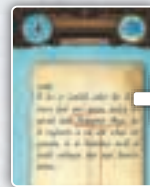
- In de schuur vind je een helm 14 die onder het stof zit. Veeg de bril schoon in de app: de geest geeft je nog een visioen.

Pak kaart 17.

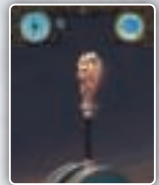


- De boodschap noemt tweemaal boeken. De favoriete boeken van Lewis staan in de boekenkast. Met deze nieuwe informatie ga je onmiddellijk naar de woonkamer: 10 + 42 = 52.

Pak kaart 52.

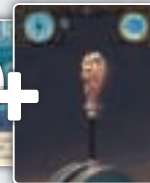
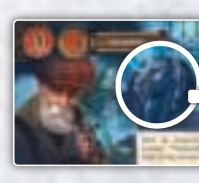


- Lewis schreef "wordt de hendel verborgen door mijn favoriete boeken". Uit je onderzoek kun je afleiden dat auto's zijn favoriete onderwerp zijn. Neem de eerste letter van elke boektitel die met auto's te maken heeft: *Verzekeren van uw bolide; Inzicht in de verbrandingsmotor; Jaguar tot Ferrari; Formidabele accessoires voor droomwagens; Technische geheimen van uw voertuig; Ideeën voor dagtripjes met een automobiel; Ethanol, de octaanverhoger voor racewagens; Nieuwe auto-elektronica*. Zo kom je uit op VIJFTIEN. Duw de boeken opzij om bij de hendel te komen. **Pak kaart 15.**



- De leeuwenkop van de hendel geeft aan dat het iets bij de leeuwenfontein in de serre activeert: 30 + 15 = 45.

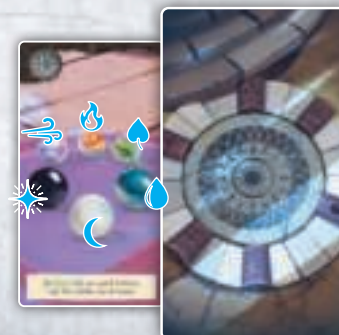
Pak kaart 45.



- De leeuwenfontein schuift opzij en er verschijnt een verzegelde stenen plaat 45 met een aantal ingegraveerde Elementaire symbolen. Je hebt helaas niet het boek "Elementaire Magie", dat gestolen is (zie kaart 42), maar de geest kent de combinatie en heeft deze al aan je gegeven in de vorm van de knikkers 11.

Rangschik de symbolen zoals de knikkers gepositioneerd zijn.

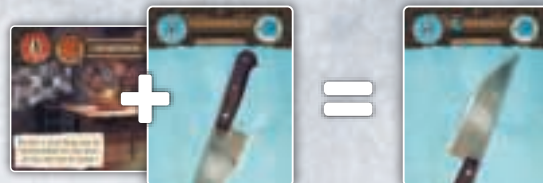
Pak kaart 7.



► Om het botte mes te kunnen gebruiken moet je deze eerst slijpen.

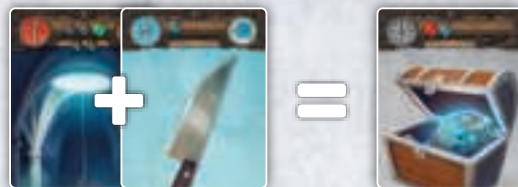
Ga naar de kok; hij zal je kunnen helpen: $40 + 21 = 61$.

Pak kaart 61.



► Snij het touw door met het geslepen mes:

$7 + 61 = 68$. **Pak kaart 68.**

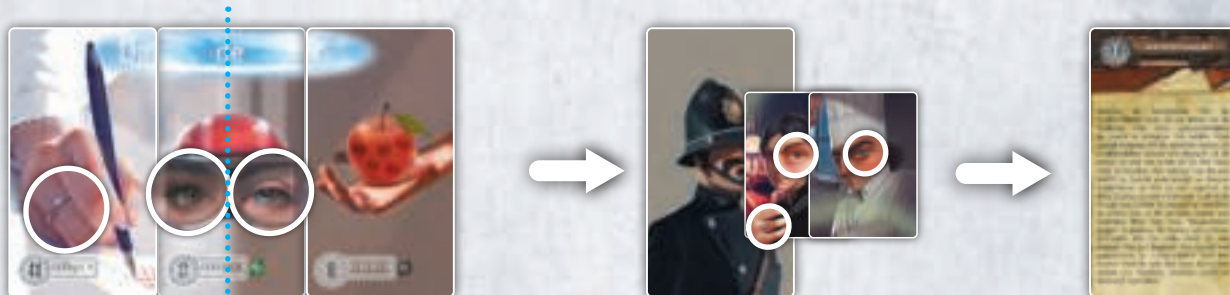


► Je hebt een schat gevonden: een Fabergé-ei! Zodra je het aanraakt, krijg je een derde visioen. **Pak kaart 11.**



► Je hebt nu alle drie de DADER-visioenkaarten. Deel snel je conclusies met de hoofdinspecteur . Je had misschien al uit de boodschap op kaart begrepen dat twee mensen de misdaad hebben begaan (iemand anders dan Lewis schreef een bericht in rood, gericht aan een derde partij). Met behulp van de visioenen kun je hen identificeren: de huishoudster (bruine ogen, ring, rood handschrift) en de kok (blauwe ogen, eten, boodschap gevonden in een keukenla). Selecteer beide daders en bevestig daarna.

Pak kaart .



**RING /
ROOD +
HANDSCHRIFT**

**BRUIN
OOG /
VROUW**

**BLAUW
OOG /
MAN**

+

**ETEN /
VERGIF**

→

**HUISHOUDSTER
KOK**

Nu je weet dat er twee daders waren, kun je kaart S omdraaien en deze letter aan DADER toevoegen.

Dankzij jullie gave als mediums en jullie briljante begrip van de visioenen van gene zijde konden jullie de hoofdinspecteur helpen om de daders op te pakken. De geest van Lewis kan nu vredig rusten.

GOED GEDAAN!





PANDEMIC





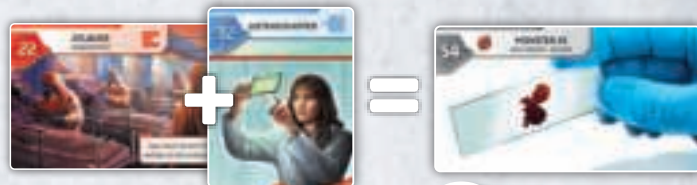
Moeilijkheidsgraad:



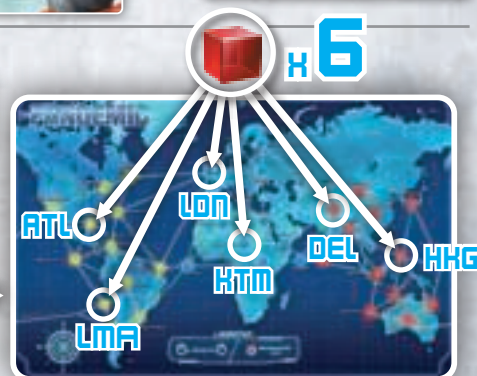
HET ONDERZOEKSTATION

- Je missie start in **Atlanta**. Voordat je de locatie verlaat, vraag je de wetenschapper om een bloedmonster van één van de zieken te nemen:

$$22 + 32 = 54 \text{ Pak kaart } 54$$



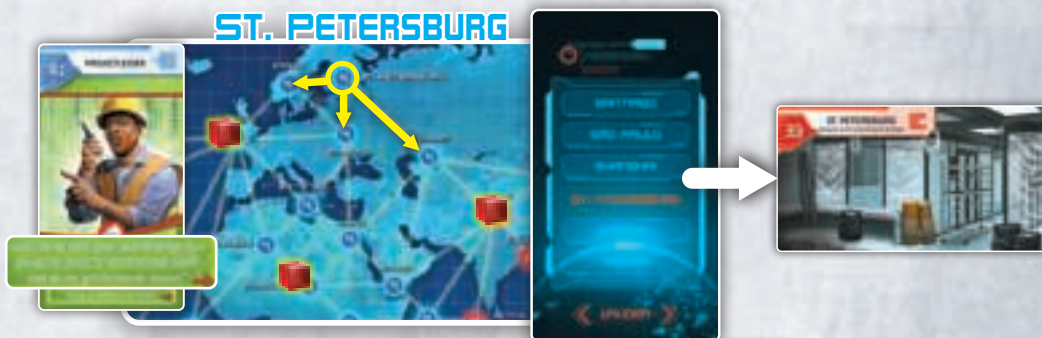
- Identificeer daarna de 6 steden die Graham Cook, patiënt nul, geïnfecteerd heeft. Elk teamlid heeft een vliegticket waarop de 6 stops van de reis van Graham Cook staan: **Atlanta (ATL)**, **London (LDN)**, **Lima (LMA)**, **Delhi (DEL)**, **Hong Kong (HKG)** en **Khartoum (KTM)**. Leg de 6 blokjes op deze 6 steden van de quarantainekaart.



- Om deze wereldwijde pandemie tegen te gaan, moet je eerst een onderzoeksstation bouwen. De projectleider **41** zegt dat dit alleen kan in "de enige stad die geen directe verbinding heeft met de zes geïnfecteerde steden." Alleen St. Petersburg voldoet aan deze eis.

Gebruik de knop voor de Logistiek Manager **9** in de app om St. Petersburg te selecteren en daarna te bevestigen.

Pak kaart 33



- In de loop van je avontuur zal de arts je vragen om epidemische noodgevallen op te lossen. Om het juiste antwoord te kunnen geven, zul je keuzes moeten onthouden.

Antwoord 1: Begin met de ziekte onder controle te krijgen binnen precies één geïnfecteerde stad van elke kleur. Er zit geen addertje onder het gras.

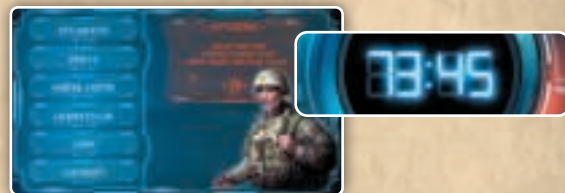
Kies een geïnfecteerde stad in elke kleur: geel, blauw en rood.

Antwoord 2: Selecteer dezelfde drie steden die je eerder geselecteerd hebt.

Antwoord 3: Selecteer de andere drie steden in de volgende volgorde: blauw, geel en dan rood.

Antwoord 4: Selecteer de 6 steden in dezelfde volgorde.

Antwoord 5: Selecteer uiteindelijk de 6 steden in omgekeerde volgorde.



VOORBEELD:

1: ATLANTA, LONDON, DELHI

2: ATLANTA, LONDON, DELHI

3: KHARTOUM, LIMA, HONG KONG

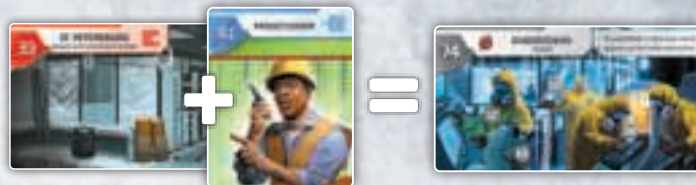
4: ATLANTA, LONDON, DELHI, KHARTOUM, LIMA, HONG KONG

5: HONG KONG, LIMA, KHARTOUM, DELHI, LONDON, ATLANTA

Elk correct antwoord levert een aantal extra minuten in de app op.

- De opbouw van het onderzoeksstation is nog niet gestart. De projectleider zou je hiermee moeten kunnen helpen:

$$33 + 41 = 74 \text{ Pak kaart } 74$$



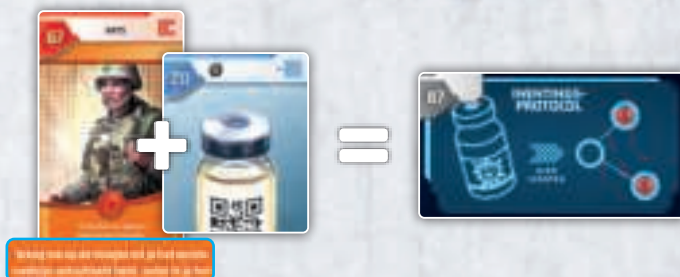
DE GELE VARIANT

- Zodra het onderzoeksstation klaar is, kun je starten met het onderzoek. De laboratorium manager 12 vraagt je om de classificatie van de gele variant te identificeren. Open eerst de microscoop 88 om het bloedmonster dat in Atlanta afgenomen is 54 te bekijken. Bepaal hierna de virusclassificatie 44 met behulp van de computer 1 . De stekels zijn geel ($X = 1$) en de vorm is een driehoek ($Y = 4$). Deel deze cruciale informatie met de laboratorium manager: $12 + 14 = 26$. Pak kaart 26 .



- Je hebt het medicijn voor de gele variant. Breng de arts op de hoogte om het inentingsprotocol te ontvangen:

$$67 + 20 = 87 \text{ Pak kaart } 87$$



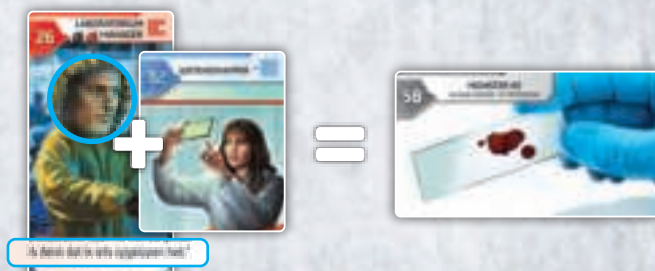
- Volgens het protocol 87 moet je de inenting starten in een stad die direct verbonden is met 2 steden die met dezelfde variant geïnfecteerd zijn. Alleen Mexico City is direct verbonden met 2 steden die met de gele variant geïnfecteerd zijn (Atlanta en Lima). Gebruik de knop in de app om daar te komen. Scan de QR-code van de gele variant 26 .



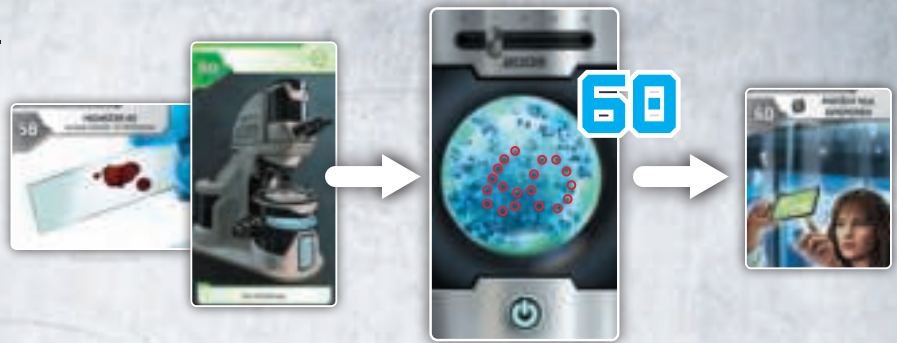
DE BLAUWE VARIANT

- Goed gedaan! De inenting van de gele variant is in gang gezet. Nu moet je aan de slag met de andere varianten. Bovendien voelt de laboratorium manager 26 zich niet goed. Tijdens deze pandemie is het verstandig om hem nader te onderzoeken. Neem een bloedmonster om te controleren of hij een ziektedrager is:

$$26 + 32 = 58 \text{ Pak kaart } 58$$



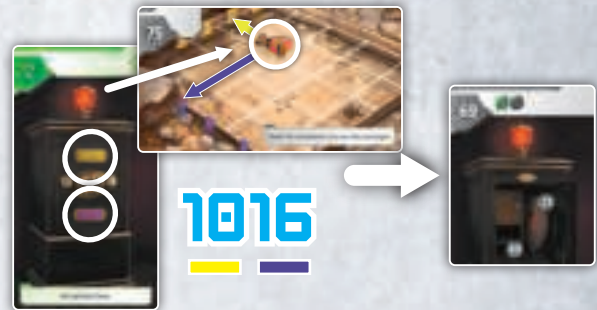
- Bekijk het monster **58** onder de microscoop **88**. Deze variant heeft enkele stekels (kort en donkerblauw) die de database niet herkent. Kijk goed naar de plaatsing van deze stekels. Ze vormen het cijfer 60. **Pak kaart 59**.



- Om een medicijn te ontwikkelen voor de blauwe variant heb je patiënt nul, Graham Cook, nodig. Maar waar is hij precies? De vliegtickets geven zijn laatste bekende locatie aan. Als je ze in de juiste volgorde zet, op basis van de datums, kom je erachter dat zijn reis in London (LDN) is geëindigd. Gebruik dus de knop in de app om naar Londen te gaan. **Pak kaart 17**.



- Als je bij het appartement van Graham Cook aankomt, kom je er via een brief **95** achter dat hij al vertrokken is voor een nieuwe expeditie. Je zult dus de details over zijn locatie moeten vinden om hem op te sporen. Begin met zijn kluis **2** te bekijken en let vooral goed op de indrukwekkende bokaal die erbovenop staat. Dit is dezelfde bokaal die op de foto van de archeologische opgraving **15** staat. De positionering van de bokaal in de archeologische opgraving geeft je de code. De kluis geeft de volgorde van de coördinaten weer: geel en dan paars. Open machine **2** in de app en voer code 1016 in. **Pak kaart 59**.

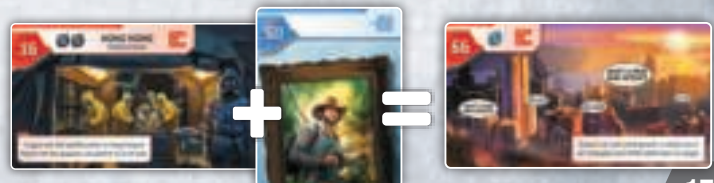


- Brief **95** vertelt je dat G. Cook per boot uit Londen vertrokken is. De strook papier **88** geeft de route die hij genomen heeft. De letters geven de richtingen aan: **W = WEST, S = SOUTH (ZUID), E = EAST (OOST) en N = NORTH (NOORD)**. De cijfers staan voor het aantal vakjes op de quarantainekaart. Tel startend vanuit Londen 4 vakjes naar het westen, 16 naar het zuiden, 20 naar het oosten, 3 naar het noorden, 8 naar het oosten, 3 naar het noorden en dan 1 naar het westen. Op die manier kom je uit in Hong Kong. Gebruik daarna de knop in de app om daar te komen. **Pak kaart 15**.



- Je bent nu in het noodcentrum in **Hong Kong**. Let goed op de soldaat die bij de ingang staat. Hij kan je wellicht helpen om patiënt nul op te sporen. Laat hem de foto van Graham Cook zien.

15 + 50 = 65. Pak kaart 65.



- De soldaten laten je in een helikopter over Hong Kong 66 vliegen.

Bekijk Hong Kong op de quarantaine kaart. Door het rode blokje heen kun je $+18$ lezen. Ga daar met de helikopter heen.

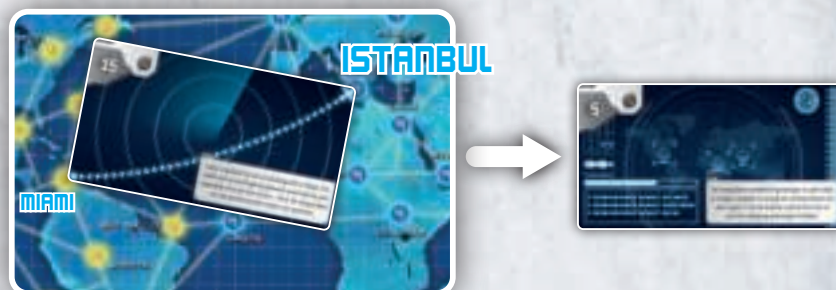
$66 + 18 = 84$. Pak kaart 84 .



- Graham Cook heeft Hong Kong al verlaten. Maar het verfrommelde stuk papier 84 dat je in zijn hotelkamer hebt gevonden lijkt de volgende stop van zijn reis aan te geven. Om erachter te komen waar hij hierna heen is gegaan, moet je het stuk papier op de juiste wijze op de kaart leggen, startend vanuit Hong Kong. De route komt uit op Miami. Gebruik de knop in de app om daar heen te gaan. Pak kaart 15 .



- Je komt erachter dat Cook is vertrokken met een privévlucht waarvan je de vluchtafstand weet. Vertaal deze afstand naar de quarantaine kaart via kaart 15 . Er liggen twee steden op deze afstand van Miami: Istanbul en Khartoum. Je weet echter dat de vliegvelden van geïnfekteerde steden gesloten zijn. Door Khartoum uit te sluiten weet je dat Cook naar Istanbul is gegaan. Gebruik de knop in de app om daarheen te gaan. Pak kaart 5 .



- Cook heeft Istanbul al verlaten, maar dankzij de radar-echo's van de verkeersstoren 5 lukt het om zijn volgende stop te achterhalen. Cook is in een stad die drie luchtverbindingen van Atlanta, Khartoum en Delhi verwijderd is. De enige stad die aan deze eis voldoet is Essen. Gebruik de knop in de app om daarheen te gaan. Pak kaart 6 .



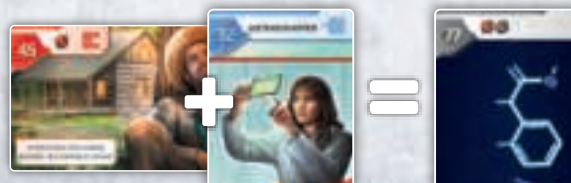
- Je hebt hem bijna gevonden, hij kan nu niet ver meer zijn. In zijn boodschap 6 zegt hij over ESSEN: "deze laatste stop is ook de juiste route om te volgen". ESSEN is niet alleen een stad, maar ook een serie van richtingen: EAST (OOST) / SOUTH (ZUID) / SOUTH (ZUID) / EAST (OOST) / NORTH (NOORD). Door deze aanwijzingen vanuit Essen te volgen, ontdek je een goed verborgen $+39$.

Neem de auto om daar te komen: $6 + 39 = 45$.

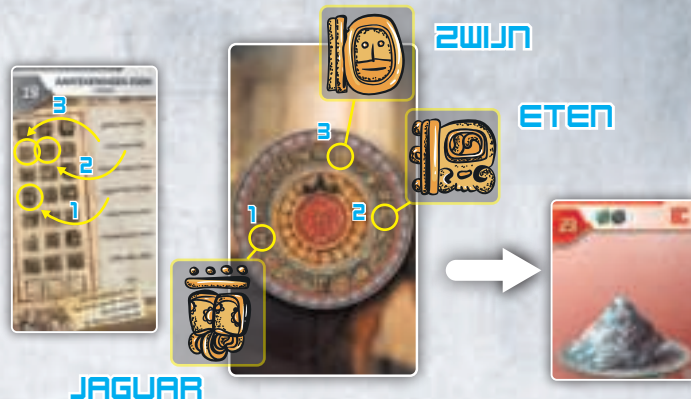
Pak kaart 45 .



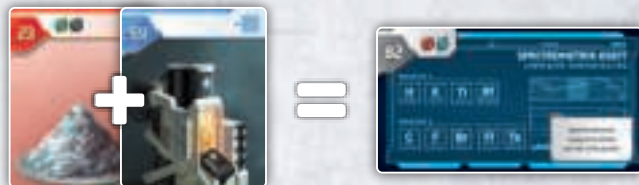
- Je hebt patiënt nul eindelijk gevonden. Geen tijd te verliezen! Neem een monster: $45 + 32 = 77$. Pak kaart 77 .



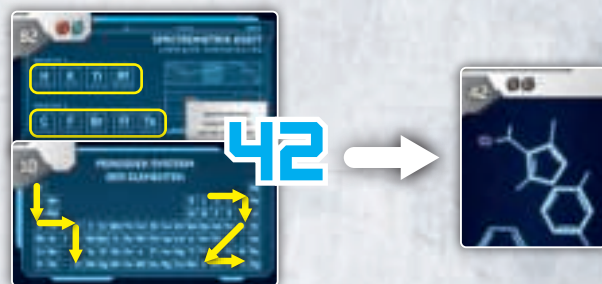
- Je moet nu de oorsprong van de ziekte zien te vinden. Heeft deze wereldwijde pandemie iets met de Maya-schijf 13 te maken? Om de schijf te openen, moet je het einde van het verhaal 19 achterhalen. De vertaling van Cook geeft de betekenis van ieder van de hiërogliefen. Het verhaal gaat over een zwijn bij een rivier die door een jaguar achterna wordt gezeten. De jaguar klimt in een boom bij een rivier en na een moment van stilte kan iedereen zich wel voorstellen dat de jaguar het zwijn opeet. Vind deze hiërogliefen en selecteer ze op de schijf in de juiste volgorde om deze te openen. **Pak kaart 23.**



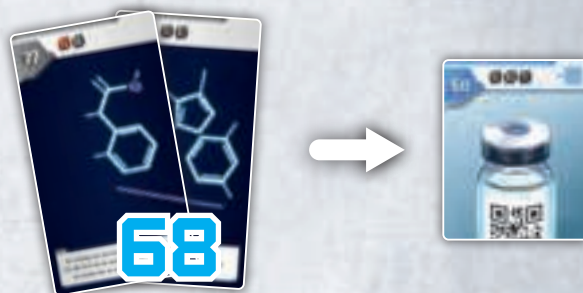
- Gebruik de massaspectrometer om het mysterieuze witte poeder dat je in de Maya-schijf gevonden hebt te analyseren: 23 + 59 = 82. **Pak kaart 82.**



- De spectrometrische analyse van het witte poeder 82 toont 2 moleculen aan. Traceer de elementen van elke molecule in de juiste volgorde op het periodiek systeem van chemische elementen 18. De elementen H, K, Ti en Rf van molecule 1 vormen een 4. De elementen C, F, Br, I en Ts van molecule 2 vormen een 2. **Pak kaart 42.**



- Het witte poeder heeft dus inderdaad patiënt nul, Graham Cook, geïnfecteerd en deze wereldwijde pandemie in gang gezet. Om het blauwe medicijn te ontwikkelen, moet je de moleculen van het witte poeder 42 en het bloed van Cook 77 onderzoeken. Leg de kaarten zo op elkaar dat de gemeenschappelijke molecuulstructuur (in paars) en het zuurstofatoom (O) op elkaar aansluiten. De moleculen vormen nu het cijfer 68. **Pak kaart 68.**



- Pas het protocol 87 toe om te bepalen waar de inenting met het zojuist ontwikkelde blauwe medicijn moet starten, precies zoals je dit voor het gele medicijn hebt gedaan. Alleen **Algiers** is direct verbonden met 2 steden die met de blauwe variant besmet zijn (**London** en **Khartoum**). Gebruik de 🌐 knop in de app om er achter te komen en scan de QR-code van het blauwe medicijn 68.



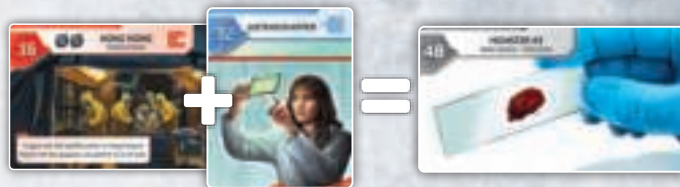
- Denk eraan dat de laboratorium manager ook geïnfecteerd was met de blauwe variant. Behandel hem daarom met het blauwe medicijn: 26 + 68 = 94. **Pak kaart 94.**



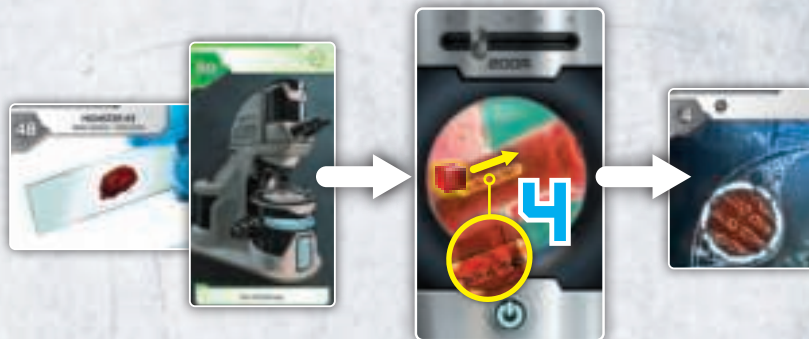
DE RODE VARIANT

- Nu moet je de rode variant aanpakken. Neem een monster van de variant in het noodcentrum van **Hong Kong**.

Neem een monster: **16** + **32** = **48** **Pak kaart 48**.



- Bekijk het monster van de rode variant **48** onder de microscoop **88**. Blijf inzoomen totdat je het DNA kan zien. Om het DNA af te nemen, moet je een “infrarood filter” gebruiken. Hiervoor kun je één van de blokjes gebruiken door deze langs je scherm te schuiven. Je zult nu tussen de DNA-fragmenten een **4** zien verschijnen. **Pak kaart 4**.



- Om een medicijn voor de rode variant te ontwikkelen, moet je het DNA van het virus behandelen. Gebruik de sequencer **78** en begin door het DNA van de rode variant **4** te scannen. Je kunt daarna de immuniteitsdata van de eerste twee varianten downloaden. **Pak kaarten 21 en 28**.



Let op: Als er data ontbreekt, betekent dit dat de inenting met het relevante medicijn niet geslaagd is (zie blz. 16 voor de gele variant en blz. 19 voor de blauwe variant).

- Corrigeer de DNA-afwijkingen om het rode medicijn te krijgen. Elke base bestaat uit een logische reeks die voltooid moet worden:
- Bij de eerste gaat het om een simpele herhaling van een 3-delig patroon. De ontbrekende link is diegene met een stip-textuur. Volgens het gele antilichaam **21** wordt deze link gevormd met de proteïnes T (Thymine), G (Guanine) en T (Thymine). Voer dus TGT in de app in en bevestig.
 - De tweede base is ook een herhaling van een 4-delig patroon. De ontbrekende link is diegene zonder textuur. Het blauwe antilichaam **28** geeft aan dat deze textuur wordt gevormd met AAA-proteïnen. Voer AAA in de app in.
 - De derde base is symmetrisch. Het midden wordt gevormd door de link met de dambord-textuur. Dit betekent dat de ontbrekende link diegene is met de schuine streep-textuur. Dit zijn de GCT-proteïnen. Voer GCT in de app in. **Pak kaart 11**.



Pas weer het protocol  toe om te bepalen waar de inenting van het rode medicijn moet beginnen. Alleen **Kolkata** is direct verbonden met 2 steden die met de rode variant geïnfecteerd zijn (**Delhi** en **Hong Kong**). Gebruik de  knop in de app om daar te komen en scan de QR-code van het rode medicijn . **Pak kaart** .



DE PAARSE VARIANT

- Je bent begonnen met de inenting van de drie medicijnen en komt steeds dichterbij je doel. Maar het gaat bergafwaarts met Cook en geen van de medicijnen lijkt te werken. Dit betekent dat je waarschijnlijk te maken hebt met een andere variant.

Neem nog een monster:  +  = . **Pak kaart** .



- Bekijk dit nieuwe monster  onder de microscoop . Het is inderdaad een nieuwe variant van de ziekte: de paarse variant. Het medicijn zou weleens een mix van het blauwe en het rode medicijn kunnen zijn (blauw + rood = paars). Probeer de medicijnen te mengen:  +  = .

Pak kaart .



- Giet wat van het rode en blauwe medicijn in een reageerbuisje en schud goed om een paarse oplossing te krijgen. Open machine  in de app en schud je apparaat. **Pak kaart** .



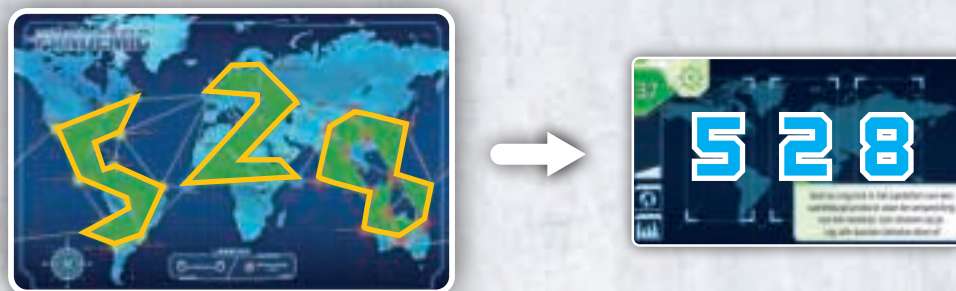
- Er is bijna geen tijd meer om Cook te redden. Injecteer hem snel met het paarse medicijn:  +  = . Pak kaart .



- Je moet voor de allerlaatste keer het protocol  toepassen om te bepalen waar de inenting van het paarse medicijn moet starten. Maar dit keer zijn er geen steden besmet met het paarse virus. Je bent er echter achtergekomen dat de paarse variant een mix is van de blauwe en de rode variant. Alleen **Riyadh** is direct verbonden met een stad die met de blauwe variant besmet is (**Khartoum**) EN met een stad die geïnfecteerd is met de rode variant (**Delhi**). Gebruik de  knop in de app om daar te komen en scan de QR-code van het paarse medicijn .
- Pak kaart .



- Je hebt alle medicijnen ontwikkeld en verdeeld. Met een passend inentingsprotocol zul je erin slagen om een einde te maken aan deze wereldwijde pandemie. Je moet de medicijnen zo goed mogelijk verspreiden om de best mogelijke dekking te bieden, in elk gebied en op elk continent. Gebruik de spelonderdelen in de bodem van de doos. Leg deze op elke continent en bedek de gebieden die door de verbindingen tussen de steden gevormd worden. Je kunt nu voor elke variant een cijfer lezen: een 5 voor geel, een 2 voor blauw en een 8 voor rood. Open machine  in de app en voer de protocolcode **528** in.



JE BENT ERIN GESLAGD OM HET PROTOCOL VOOR DE
VERSPREIDING VAN DE MEDICIJNEN OP TE STELLEN.
DANKZIJ ALLE VAARDIGHEDEN VAN JE TEAM IS DE
PANDEMIE NU VOLLEDIG ONDER CONTROLE. OVER ENKELE
WEKEN ZAL DE ZIEKTE VOLLEDIG UITGEROEID ZIJN.
JE HEBT DE MENSHEID GERED.

GOED GEDAAN!

UNLOCK!

ESCAPE ROOM SPELLEN

PROBEER BINNEN DE
TIJD TE ONTSNAPPEN!



Het coöperatieve kaartspel geïnspireerd door escape rooms:
10 edities, 30 beschikbare avonturen!

Meer info over **UNLOCK!** is hier te vinden:
www.spacecowboys.fr/unlock-demos-nl





MYSTERIUM

Er spookt een geest rond in het kasteel. Alleen met zijn visioenen zullen de mediums de waarheid achter zijn verdwijning kunnen achterhalen!

Mysterium is een coöperatief spel waarbij één speler de geest speelt die via visioenkaarten communiceert. De andere spelers zijn mediums die de visioenen moeten interpreteren en elkaar moeten helpen om te begrijpen welke verdachten, locaties en voorwerpen de geest aanwijst. **Laat je leiden door je intuïtie!**




Chris Ware & David Schickel

Karin Gubert & Igor Borkov

Label



Alan R. Moon

TICKET TO RIDE

HET POPULAIRE BORDSPEL MET EEN TREINAVONTUUR VOOR DE HELE FAMILIE!






PANDEMIC

Jij en je vrienden zijn deel van een elite team dat vier dodelijke ziektes moet bestrijden. Jouw team zal de wereld rondreizen om verspreiding van de ziekte tegen te gaan en om alle middelen te ontwikkelen die nodig zijn om de ziekte te behandelen. Je zult moeten samenwerken en individuele vaardigheden moeten inzetten om de ziekte onder controle te krijgen voordat de hele wereld gevaar loopt. Er is geen tijd te verliezen: door epidemieën en uitbraken verspreidt de ziekte nog sneller. Lukt het om op tijd alle medicijnen te ontdekken?




Chris Quilliams

Matt Leacock

ZMAN