

# HOUSE BY THE LAKE



## Oplossing

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing

Nadat de aardige maar ietwat vreemde pompbediende jullie eten en een slaappleats heeft aangeboden, gaan jullie op weg naar het House by the Lake. Daar aangekomen ontdekken jullie stukje bij beetje het gruwelijke geheim van de familie Visser. Zijn jullie erin geslaagd te ontsnappen? Of hebben jullie iets over het hoofd gezien? Lees hieronder wat jullie hadden moeten doen om te kunnen ontsnappen.

### DEEL 1 - AUTOPECH

Het was een geluk bij een ongeluk dat er een benzinstation in de buurt was toen jullie auto het begaf. Helaas is de auto zo zwaar beschadigd dat het niet lukt om deze vóór sluitingstijd te repareren. De aardige pompbediende nodigt jullie uit om te komen eten en overnachten bij zijn familie in het afgelegen House by the Lake.

Vind de weg naar het House by the Lake door de instructie van de pompbediende te volgen en klop op de deur met de code die je onderweg hebt ontdekt.

#### Instructie van de pompbediende

Bij het lezen van de instructie van de pompbediende valt op dat sommige delen van de tekst zijn onderstreept. Deze delen verwijzen naar de puzzels die je moet oplossen en geven bovendien de volgorde van de sleutels aan:

#### 1) 'Kijk' goed naar wat ik zeg

Als je goed kijkt naar de tekst, zie je dat alle hoofdletters een afwijkende kleur hebben. Zet alle hoofdletters achter elkaar en je vindt 4x een V, 4x een I, 4x een E en 4x een R. Samen vormen deze letters het woord VIER. Dit is de eerste sleutel.

**SLEUTEL 1: 4**

#### 2) Zet de driedelige kaart in elkaar

2 van de 3 kaartdelen hebben een gestippelde vouwlijn en een printsymbool. Vouw de 2 kaartdelen over de vouwlijnen en plaats daarna de 3 delen zo in elkaar dat de afdruk van de paperclip op de voorkant compleet is. Je ziet nu 3 blauwe letters: 'Z', 'E' en 'S', de tweede sleutel. Plaats de paperclip op de afdruk om de kaart vast te zetten en draai de kaart om.

**SLEUTEL 2: 6**



### 3) Zing tegelijkertijd het lied om de route te onthouden

In de instructie van de pompbediende staat dat beide spelers gelijktijdig de 2 verschillende songteksten moeten zingen op de melodie van 'Vader Jacob' om erachter te komen welke richting je op moet. Houd het briefje omhoog en begin tegelijk met het zingen van de 2 verschillende teksten! In elke zin is er telkens één woord dat je tegelijkertijd zingt. Die woorden zijn: 'stro', 'links', 'molen', 'wagen', 'links', 'hout', 'rechts' en 'hond'. De pompbediende vertelde in zijn instructie dat jullie deze woorden uit het lied moesten onthouden. Op de gevouwen kaart geven deze woorden de route aan van het pompstation naar het huis: loop richting het stro, sla linksaf, loop langs de molen en de wagen, sla linksaf, loop totdat je bij het hout komt, sla rechtsaf en loop langs de honden. In de instructie van de pompbediende staat dat je het pad waar je op loopt, moet observeren. Het gelopen pad vormt het cijfer 5.



### SLEUTEL 3: 5

#### 4) Veilige route langs de honden

De pompbediende vertelt welke honden gevaarlijk en welke ongevaarlijk zijn en hoe lang de kettingen van de honden zijn.

##### Vind de gevaarlijke honden:

- Jake (bruin): heeft een 'A' in zijn naam.
- Killer en Toby (zwart): kunnen zowel bij een witte hond als bij een boom komen.
- Sylvester, Duke en Lynch (wit): kunnen niet bij een boom komen.
- Devil (zwart): kan zowel bij een bot als bij een hok komen.

##### De overige honden zijn ongevaarlijk:

- Rocky, Murphy en Rex (bruin): hebben geen 'A' in hun naam.
- Blacky (zwart): kan bij een witte hond maar niet bij een boom komen.
- King (wit): kan bij een boom komen.

##### Teken cirkels om de gevaarlijke honden, zodat je kunt zien waar je veilig langs kunt:

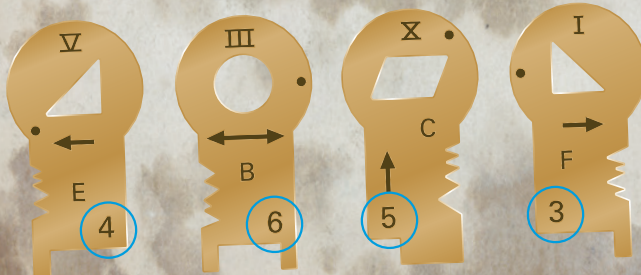
Toby, Sylvester en Lynch hebben een ketting van 4 meter lang, aangezien ze een 'Y' in hun naam hebben; de andere gevaarlijke honden hebben een ketting van 3 meter. Je ziet een afdruk van de paperclip op de voor- en achterkant van de tuinplattegrond. Hieraan kun je zien dat het kleine lusje van de paperclip in de schaal van de kaart 3 meter vertegenwoordigt en de grote lus 4 meter. Gebruik de paperclip om cirkels met de juiste diameter om de honden heen te tekenen, met als middelpunt de plek waar de ketting aan het paaltje vastzit (aangegeven met een puntje) zoals het voorbeeld bij Lynch. Plaats de punt van een potlood of pen bovenaan het paaltje door de paperclip heen en zet de punt van een andere potlood of pen in de kleine of grote lus van de paperclip (afhankelijk van de lengte van de ketting). Draai hiermee vervolgens een rondje om de paal.



De kortste veilige route die je kunt lopen naar het House by the Lake via de paaltjes heeft de vorm van het cijfer 3. Dit is de vierde sleutel.

### SLEUTEL 4: 3

#### CODE 1: 4653



Je komt aan bij het House by the Lake en je klopt op de oude deur met de code die je hebt gevonden. Je klopt 4x kort achter elkaar, dan 6x, daarna 5x en als laatste 3x. De deur zwaait open...

## DEEL 2 - HET DINER

...en je ziet een oude man in de deuropening staan, die jullie vriendelijk welkom heet. Jullie zijn nét op tijd voor het diner en kunnen direct aan tafel. Het eten ziet er vreemd uit, maar smaakt heerlijk. Plotseling wordt het zwart voor je ogen en jullie vallen allebei in een diepe slaap. Dan wordt een van jullie wakker...

### De volgorde van de sleutels

In de omschrijving staat de volgorde van de puzzels. Dit is ook de volgorde van de sleutels:

**Maak eerst de slapende speler wakker (1), vind uit waarover het gesprek ging (2), open het enkelbandslot (3) en vind het laatste cijfer van het slot op het luik (4).**

### 1) Maak je medespeler wakker

Op de poster aan de muur staan verschillende dosering van injecties. Hierop is te zien welke dosis van welke kleur vloeistof moet worden geïnjecteerd voor welk effect. Je wilt ervoor zorgen dat je partner 'wakker wordt'. Je hebt dus de onderste doseringscombinatie nodig. Doordat de poster is gescheurd, ontbreken er een aantal belangrijke getallen. Vul de ontbrekende getallen in door de kolommen van boven naar beneden te bekijken en per kolom een patroon te ontdekken. Onder de rode spuit staan om en om de cijfers 3 en 2. Het laatste ontbrekende cijfer moet dus een 3 zijn. Bij groen ontbreekt een 4 omdat de kolom uit alleen maar vieren bestaat. Bij geel maak je de kolom af met een 0 en bij de blauwe spuit hoort een 3 te staan.

Je moet je partner dus injecteren met: 3 eenheden rode vloeistof, 4 eenheden groene vloeistof en 3 eenheden blauwe vloeistof. Een 0 betekent dat deze kleur vloeistof niet toegediend moet worden. Je ziet een aantal gevulde spuiten in de kamer liggen met gele, rode en blauwe vloeistof. Op elke spuit staan 6 streepjes, die het aantal eenheden aangeven. Er is **geén** spuit met groene vloeistof, dus die zul je zelf moeten maken door 2 kleuren te mengen. Als je niet weet hoe je kleuren kunt mengen, dan kun je dat zien op de poster. Om 4 eenheden groen te krijgen heb je 2 eenheden geel en 2 eenheden blauw nodig. De andere mogelijkheid is 1 geel en 3 blauw, maar de blauwe spuit met 3 eenheden heb je al nodig voor het injecteren van de blauwe vloeistof zoals hierboven beschreven. En een opgebruikte spuit kun je niet nogmaals gebruiken.

De driehoekige merktekens op het groene gedeelte van de spuit vormen samen de sleutel:

3 eenheden rood = ▲ grote driehoek  
2 eenheden geel = ▲ kleine driehoek  
2 eenheden blauw = ▲ kleine driehoek  
3 eenheden blauw = ▲ kleine driehoek  
} 4 eenheden groen

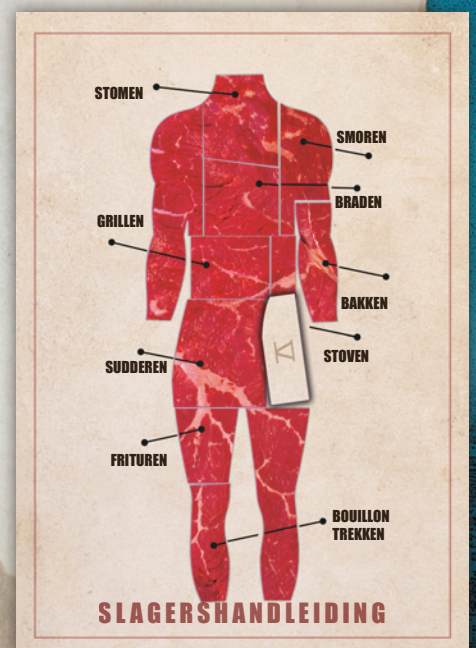
De volgorde waarin je de spuiten moet toedienen staat op de poster: van links naar rechts, dus eerst rood, dan groen en dan blauw. De volgorde van de gele en blauwe spuiten die samen groen vormen, maakt niet uit omdat die eenzelfde merkteken hebben. ▲▲▲▲

### SLEUTEL 1:

### 2) Wat betekent de flard van het gesprek?

In de tekst staat omschreven dat je een flard van het gesprek opvangt: 'koe', 'vlees' en 'stoven' zijn belangrijk. Maak alle delen van de koe los en puzzel de stukjes op een andere manier in elkaar op de 'vleesposter' (slagershandleiding) op zo'n manier dat alle zwarte lijnen en de vleesstructuur doorlopen, beginnend met de nek, middel en dijbeen die al op de vleesposter aangegeven zijn. Alle stukjes passen precies aan elkaar en vormen samen een mens figuur. Op de poster verwijst stoven naar de bil van het mensfiguur. Dit is het stukje vlees waarover gesproken werd! Draai het stukje om en vind het Romeinse cijfer V.

### SLEUTEL 2:



### 3) Open de enkelband

Je ziet een voet met een enkelband en een slot onder de tafel liggen. Op de tafel zie je een icoon van een open enkelband. Volg alle pijlen (gebruik eventueel de rand van het papier als liniaal) en je komt uit bij een cirkel. Dit is de sleutel van het enkelslot om het been van je medespeler.



**SLEUTEL 3:** ●

### 4) Open het luik naar de kelder

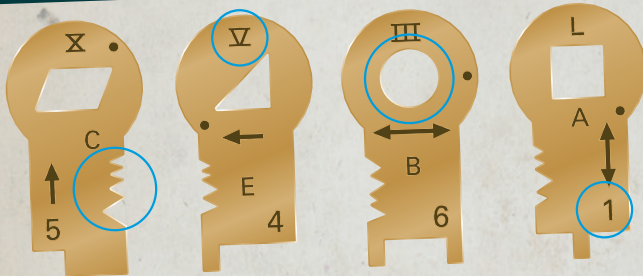
Je ziet een luik met een viercijferig slot waarop één cijfer ontbreekt. Er hangt een paperclip aan het slot, wat aangeeft dat je de paperclip nodig hebt om het ontbrekende cijfer van het slot te vinden en het luik te openen.

Leg de paperclip op de ingekraste afbeeldingen op het luik om deze af te maken. Gebruik de puntjes om de paperclip te centreren. De ingekraste afbeeldingen vormen samen met de paperclip een cijfer. Op deze manier vind je 4 cijfers op het luik: '1', '7', '8' en '9'. De cijfers 8, 7 en 9 zijn al ingevuld op het slot. Het antwoord is dus het ontbrekende cijfer: 1.



**SLEUTEL 4:** 1

**CODE 2:**  1



Soepel klikt het slot open en jullie tillen het luik op. Voorzichtig dalen jullie de smalle keldertrap af.

## DEEL 3 – DE SLACHTERIJ

Schrijf direct de tijd van de Chrono Decoder op een blaadje. Deze tijd heb je later nodig. Jullie zijn nog niet halverwege de trap of het luik klapt dicht. Jullie zitten opgesloten!



### De volgorde van de sleutels

In de omschrijving staat welke 4 stappen je moet nemen om te ontsnappen. De volgorde van de stappen geeft de volgorde van de sleutels aan:

Bekijk je opgeschreven tijd van de Chrono Decoder en **BEVRIJD MAX**. Maak daarna de soep af met het juiste **AANTAL** van het juiste **INGREDIËNT**. Open als laatste het **AFVALLUIK** om te ontsnappen.

### 1) Open het slot en bevrijd Max

Afhankelijk van de genoteerde tijd bij de start van deel 3 ben je OFWEL op tijd om Max te redden OF Max heeft zijn laatste adem uitgeblazen voordat je hem van de vleeshaken hebt kunnen halen...

Bekijk je genoteerde tijd en open de juiste kant van de dichtgeplakte slotinstructie:

#### - Heb je minder dan 15:00 minuten over?

Open de aangegeven kant van de slotinstructie en lees de tekst. Hierin staat dat je het slot kunt openmaken met cijfer 3. Dit is tevens de sleutel.

Direct na het openen van het slot stopt Max met ademen. Jullie zijn te laat en kunnen niets anders doen dan hem hier achterlaten.



#### - Heb je meer dan 15:00 minuten over?

Open de aangegeven kant van de slotinstructie. Los de slotpuzzel op om de 4 letters te vinden waarmee het slot opengaat.



Slotpuzzel: elke rij bevat een cijfer (hier met rood aangegeven). Tel in deze rij het aantal letters/cijfers vanaf links en schrijf deze op. Op de eerste rij zie je een 2 – de tweede letter is een D. Op de tweede rij staat een 1 – de eerste letter is een R. Op de derde rij staat een 3 – de derde letter is de I. Op de vierde rij staat een 3 – de derde letter is een E. Samen vormen deze letters het woord DRIE.

De oplossing is dus sleutel met cijfer 3.



**SLEUTEL 1: 3**

### 2) en 3) Soep afmaken

Opeens klinkt er een krakende stem door de intercom. Als jullie niet snel de juiste soep met de goederenlift omhoog sturen, dan komt moeder naar beneden en eindigen jullie waarschijnlijk zelf in de soep... Voordat je kunt ontsnappen, moet je dus eerst de juiste soep maken.

Moeder vraagt om het recept van '22 11 17 24'. Dit lijkt in eerste instantie een datum maar als je in het receptenboek kijkt, zie je dat het iets te maken moet hebben met de ingrediënten. Alle getallen zijn per tweetal onderstreept. Bovenin het receptenboek zie je een aantekening waarin ook iets onderstreept is, namelijk: 'AANTALINGREDIËNT'. Elk setje van 2 getallen staat dus voor een aantal en een type ingrediënt. Elk eerste cijfer verwijst naar het aantal en elk tweede cijfer naar een specifiek lichaamsdeel. Gebruik de recepten in het boek om uit te vinden welk cijfer (0 t/m 9) voor welk lichaamsdeel staat.

Bijvoorbeeld: in het recept van '20 12 17 33' zie je 2 tongen, 1 oog, 1 voet en 3 neuzen. Het getal '20' staat voor 2x ingrediënt nummer 0. De tong moet wel ingrediënt nummer 0 zijn, omdat er maar 1 ingrediënt is waarvan er 2 stuks in de soep zitten. Volgens dezelfde logica moet de neus dus wel ingrediënt 3 zijn. Oog en voet blijven over en zijn dus ingrediënt 2 of 7. Bestudeer meer recepten op dezelfde wijze, totdat je alle lichaamsdelen hebt geïdentificeerd: 0 = tong, 1 = oor, 2 = oog, 3 = neus, 4 = hersenen, 5 = hand, 6 = arm, 7 = voet, 8 = been, 9 = romp.



Bekijk welke hoeveelheid van welke ingrediënten nodig zijn in het recept van moeder: '22 11 17 24'. Dit zijn dus: 2 ogen, 1 oor, 1 voet en 2 paar hersenen. Vergelijk deze ingrediënten met de ingrediënten die al in de kookpot zitten: 1 oor, 1 voet en 2 paar hersenen. De soep moet dus nog aangevuld worden met 2 ogen. Het oog is ingrediënt nummer 2. De oplossing is dus 2 2.



**SLEUTEL 2: 2**

**SLEUTEL 3: 2**

#### 4) Ontsnap via het afvaluik

Volg de instructie op het afvaluik:

##### Stap 1: Maak exacte linkerhand van Simon

Je ziet Simon, de pompbediende, in deel 1. Zijn naam staat op zijn pet. Bekijk zijn linkerhand en kijk goed welke delen van vingers hij mist: het topje van zijn duim, kootje van wijsvinger en 2 kootjes van zijn middelvinger. Gebruik de twee bevroren afgehakte handen om deze hand exact na te maken.

De linkerhand heeft een kootje teveel aan de middelvinger; scheur deze af (A).

Vul daarna de missende kootjes aan met die van de rechterhand: het onderste gedeelte van de duim (B), het middelste kootje van de wijsvinger (C), de 2 kootjes van de pink (D) en de gehele ringvinger (E). Het topje van de duim heb je niet nodig (F). Leg de kootjes zó neer dat er een correcte linkerhand ontstaat.




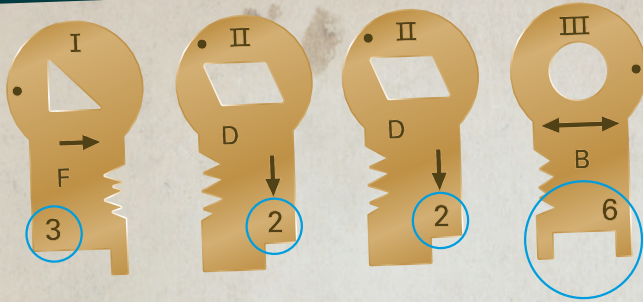
##### Stap 2: De sleutel is de overgebleven rechterhand

De vorm van de rechterhand met overgebleven stompjes (wijsvingerkootje en pinkkootje) is de sleutel.

**SLEUTEL 4:** 



CODE 3: 322 



Je wurmt je met moeite door het kleine, vieze afvalluik en laat je benen langzaam in het troebele water zakken. Nog een klein stukje... en dan laat je los. Er klinkt een luide plons, die weergalmt over het stille, donkere meer. Het koude water beneemt je meteen de adem. Je spartelt om boven te komen, maar je raakt in paniek omdat je allerlei grote, glibberige dingen om je heen voelt drijven. Met moeite kom je boven en je doet je uiterste best om niet te gillen. Zover je kunt kijken zie je rottende lichaamsdelen drijven. De stank is overweldigend. Bijna ga je ga weer kopje-onder... Op dat moment zie je een stukje verderop een kleine roeiboot liggen. Je zwemt ernaartoe en helpt je vriend(en) in de boot. Dan roeien jullie snel de donkere nacht in... zo ver mogelijk verwijderd van deze nachtmerrie.

