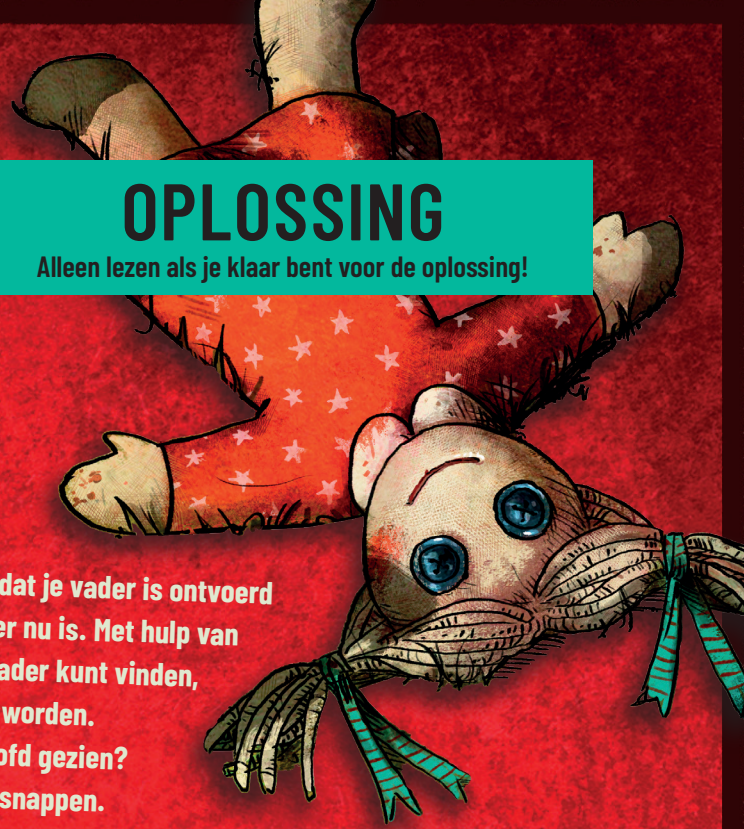


THE LITTLE GIRL

OPLOSSING

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing!

Je moet de Lijkschouwer opnieuw onder ogen komen omdat je vader is ontvoerd door de Copycat killer en omdat je wil weten waar je vader nu is. Met hulp van de Lijkschouwer ontdek je stapje voor stapje waar je je vader kunt vinden, wie de Copycat killer is en waarom de moorden gepleegd worden. Heb je je vader kunnen redden? Of heb je iets over het hoofd gezien? Lees hieronder wat je had moeten doen om te kunnen ontsnappen.



DEEL 1 - DE VERHOORKAMER

Daar zit je dan eindelijk: tegenover de Lijkschouwer, de man die je liever nooit meer had willen zien.

STAP 1: WELKE SLACHTOFFERS ZIJN VAN DE LIJKSCHOUWER EN WELKE VAN DE COPYCAT KILLER?

De Lijkschouwer geeft aan dat hij de moorden heeft gepleegd voor zijn grote liefde. Maar wie is dat? Op zijn arm heeft hij een tattoo van een hartje met daarin 'MAM'. Zijn moeder is dus zijn grote liefde. Als je in het politiedossier kijkt, zie je dat de moeder van de Lijkschouwer Patricia heet. De Lijkschouwer heeft haar naam proberen te spellen door middel van de lijken van zijn slachtoffers. Maar hij werd gedwongen te stoppen bij 'PATRI' omdat de Copycat killer op dezelfde wijze een slachtoffer had gemaakt, maar die in de verkeerde 'letter'-houding had neergelegd. Daardoor werd het plan van de Lijkschouwer doorkruist. De slachtoffers die lagen in de vorm van de letters 'P', 'A', 'T', 'R' en 'I' zijn dus van de Lijkschouwer, de overige 4 zijn van de Copycat killer.

STAP 2: IN WELKE VOLGORDE HEEFT DE LIJKSCHOUWER ZIJN SLACHTOFFERS VERMOORD?

De volgorde waarin de Lijkschouwer zijn slachtoffers heeft vermoord, komt overeen met de volgorde waarin 'PATRI' gespeld wordt, dus: Max R., Thomas M., Inge M., Christian B., Jessica V.

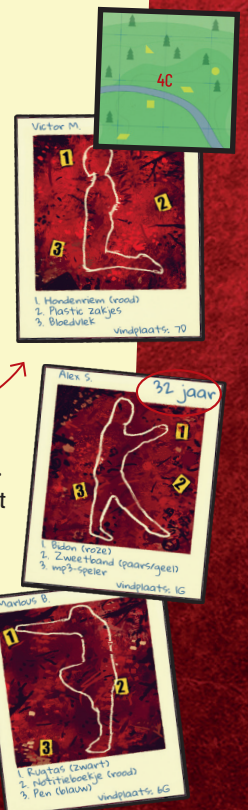
STAP 3: WELKE FOUTEN MAAKTE DE COPYCAT KILLER BIJ ZIJN SLACHTOFFERS?

Het jongste slachtoffer: Het lichaam van Koen van de P. (26) is gevonden op coördinaat 4C. Dit is midden in het bos op een afgelegen plek. In het politiedossier staat dat de Lijkschouwer zijn slachtoffers altijd achterliet aan de rand van het bos, op plekken waar ze snel gevonden zouden worden. De vindplaats van het slachtoffer klopt dus niet. Aantal overeenkomende stappen: 6

Het op één na jongste slachtoffer: Op de vindplaats van Victor M. (28) is een bloedvlek aangetroffen. In het politiedossier staat echter dat de Lijkschouwer altijd eerst het bloed uit zijn slachtoffers pompte. Een gevonden voorwerp klopt dus niet. Aantal overeenkomende stappen: 4

Het op twee na jongste slachtoffer: Alex S. (32) heeft dezelfde leeftijd als Inge M. (32), die is vermoord door de Lijkschouwer. In het politiedossier staat echter dat de Lijkschouwer nooit voor de afwisseling meerdere personen van dezelfde leeftijd heeft vermoord. De leeftijd van het slachtoffer klopt dus niet. Aantal overeenkomende stappen: 3

Het oudste slachtoffer: De houding van Marlous B. (48) is een gespiegelde F, terwijl de houdingen van de slachtoffers van de Lijkschouwer allemaal correcte letters horen te zijn. De houding van dit slachtoffer klopt dus niet. Aantal overeenkomende stappen: 2







STAP 4: DE LOOPROUTE NAAR DE GEHEIME SCHUILPLAATS

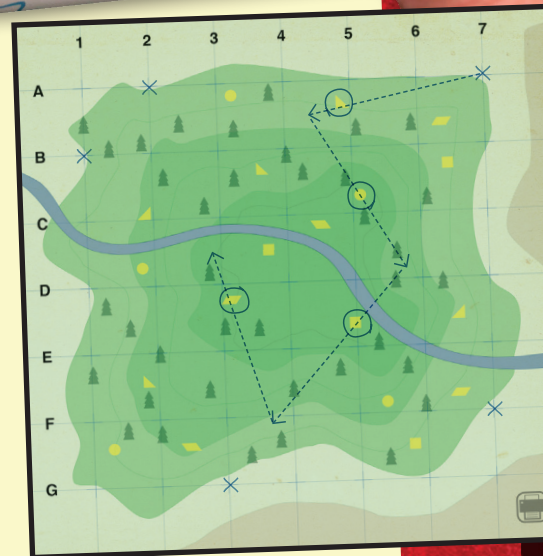
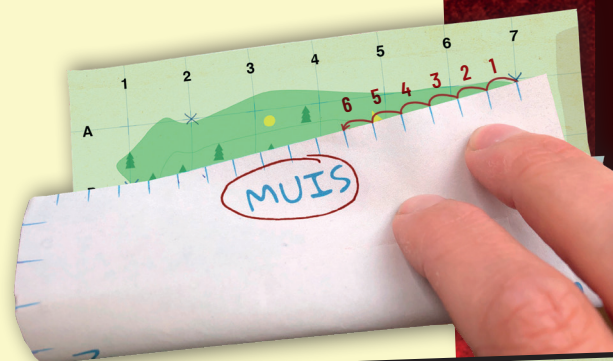
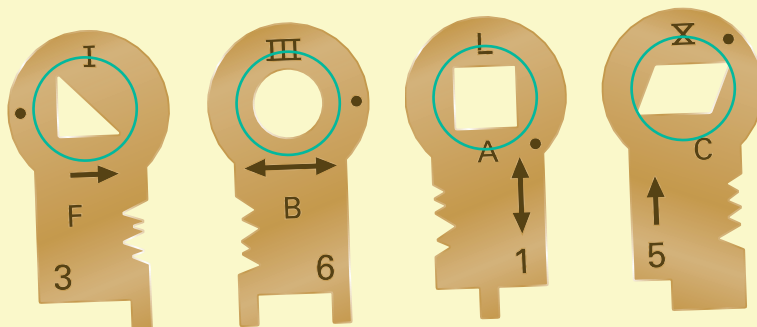
Vul de resultaten van stap 2 en 3 in de routebeschrijving van de Lijkschouwer:

1. Begin bij de vindplaats van Max R. (7A)
2. Loop 6 muizenstappen in de richting van de vindplaats van Thomas M. (1B)
3. Loop 4 konijnstappen in de richting van de vindplaats van Inge M. (7F)
4. Loop 3 vossenstappen in de richting van de vindplaats van Christian B. (3G)
5. Loop 2 paardenstappen in de richting van de vindplaats van Jessica V. (2A)

Teken deze route op de kaart zoals op de afbeelding hiernaast.

De looproute snijdt 4 iconen, die elk een vorm hebben die overeenkomt met een vorm van een van de sleutels:    

CODE DEEL 1:



DEEL 2 - DE BUNKER

Je rent het meisje achterna, de bunker in.

Ze wil met je spelen... en ze wil je alleen naar je vader brengen als je alle 4 spellen van haar wint...

SPEL 1: GALGJE

In de tekst lees je dat het meisje eerst de kamer rondkijkt voordat ze de streepjes tekent. Het woord dat ze in haar gedachten heeft, is dus iets wat zich in de kamer bevindt. De streepjes geven aan dat het een woord van 5 letters is; de doorgestreepte letters geven aan dat de A, R, S, P, I en N niet in het woord zitten. In de kamer vind je maar één voorwerp dat aan deze eisen voldoet: de BEZEM. Op de bezem staat een cijfer: 3.

SLEUTEL 1 = 3



SPEL 2: IK ZIE, IK ZIE

Het meisje vraagt je iets te zoeken dat haar twee lievelingskleuren heeft - maar wat zijn haar lievelingskleuren? Je weet dat het meisje een slachtoffer was van de Lijkschouwer, namelijk Jessica V. Op haar polaroidfoto in deel 1 staat dat er 2 voorwerpen naast haar lichaam gevonden waren: een rood-groene schoen en een groene rugzak. Daarnaast draagt het meisje een rode jurk en speelt ze met rode schijfjes tijdens het Vier op een Rij-spel. De favoriete kleuren van het meisje zijn dus rood en groen. De jerrycan is het enige voorwerp dat zowel groen als rood is. Op de jerrycan staat het cijfer 5.

SLEUTEL 2 = 5



SPEL 3: VIER OP EEN RIJ

Teken de zetten van het meisje (rood) en je eigen zetten (blauw) op het Vier op een Rij-spel:

Zet 1: Ze gooit 2 schijfjes in kolom 3. Om te voorkomen dat ze de volgende beurt een derde (en vierde) schijfje in kolom 3 doet (en jij dan geen vier-op-een-rij meer kan krijgen), moet jij **je eerste schijfje wel in kolom 3** doen.

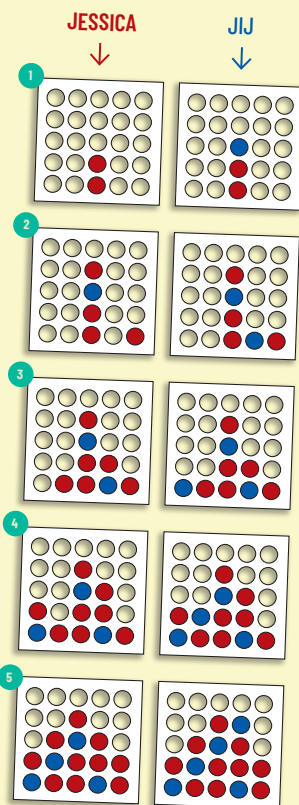
Zet 2: Ze gooit haar schijfjes in kolom 3 en 5. Ze gaat in de volgende beurt schijfjes in kolom 2 en 4 gooien. Daarmee zou ze vier-op-een-rij krijgen. Je moet dus óf kolom 2 of kolom 4 blokkeren met je eigen schijfje. Ondertussen is er nog maar één goeie optie over om zelf vier-op-een-rij te krijgen: beginnend vanaf onderin kolom 1, diagonaal naar rechtsboven. Als je je schijfje in kolom 2 zou gooien, verhindert het meisje met haar schijfje die mogelijkheid om vier-op-een-rij te krijgen. Daarom moet jij **je tweede schijfje in kolom 4** doen.

Zet 3: Ze gooit haar schijfjes in kolom 2 en 4. In de volgende beurt doet zij schijfjes in kolom 1 en 4.

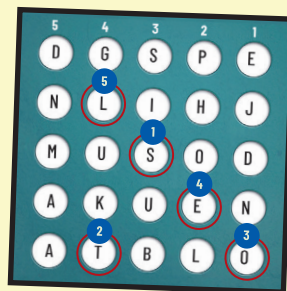
Jij hebt het vakje in kolom 1 nodig voor jouw vier-op-een-rij. Daarom moet jij **je derde schijfje in kolom 1** doen.

Zet 4: Ze gooit haar schijfjes in kolom 1 en 4. Ze gaat in de volgende beurt haar schijfjes in kolom 2 en 5 gooien. In kolom 5 kan haar schijfje nog geen kwaad. In kolom 2 wel, want dan heeft ze vier-op-een-rij en blokkeert ze jouw kans hierop. Daarom moet jij **je vierde schijfje in kolom 2** gooien.

Zet 5: Ze gooit haar schijfjes in kolom 2 en 5. Als jij nu **je vijfde schijfje in kolom 4** gooit, heb je vier-op-een-rij en heb je het spel gewonnen!



Draai nu het ingevulde briefje om en houd dit tegen het licht. Lees nu de letters van de hokjes die door jouw fiches bedekt worden in de volgorde waarin ze erin zijn geworpen: S-T-O-E-L. Op de stoel staat het cijfer 4.

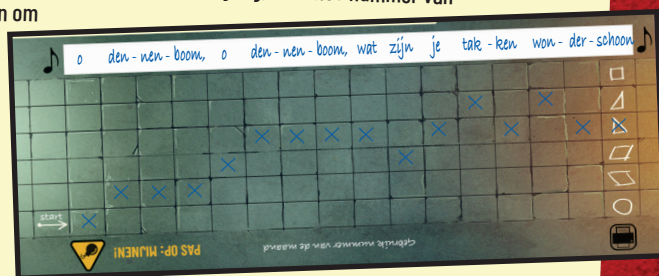


SLEUTEL 3 = 4



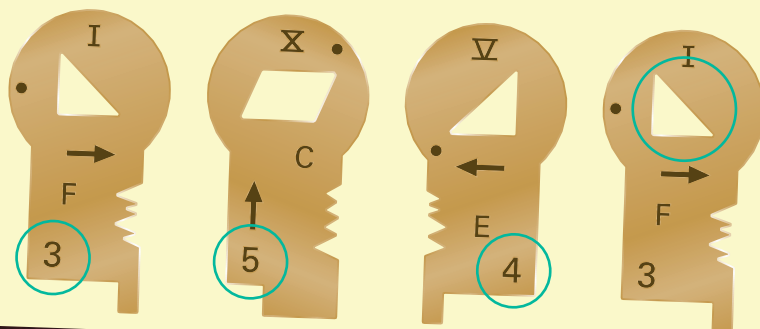
SPEL 4: DE BOEM-BOEM-MIJNENGANG

Analyseer het hinkelspel dat het meisje voordoet met het liedje 'Vader Jacob'. Bij elke tegel waar ze op landt, zingt ze één lettergreep en hinkelt dan naar de volgende tegel. Wanneer de volgende lettergreep hoger klinkt dan de huidige, hinkelt ze schuin naar voren/boven. Wanneer de volgende lettergreep lager gezongen wordt dan de huidige, hinkelt ze schuin naar voren/beneden. Wanneer de volgende lettergreep dezelfde toonhoogte heeft als de huidige, hinkelt ze recht naar voren. Bepaal nu de route door de bunker leefden, wisselden om de maand' te zingen. De soldaten die in de bunker leefden, wisselden om de maand het mijnenpatroon in de gang en daarmee ook het liedje dat de veilige route door de gang aangeeft. In de bunker vind je een kalender waarop staat: 'NVDM: O DENNENBOOM'. De afkorting staat voor 'nummer van de maand'. Schrijf het lied 'O Dennenboom' lettergreep voor lettergreep uit en teken het pad dat voldoet aan de regels van het meisje. Je komt uit op:



SLEUTEL 4:

CODE DEEL 2: 3 5 4



DEEL 3 – DE OPERATIEKAMER

Je hebt de 4 spellen gewonnen en volgt het meisje naar de operatiekamer. Je schrikt als je je vader op de operatietafel ziet liggen, aangesloten op een apparaat dat het bloed uit zijn lichaam pompt.
Je MOET meteen in actie komen!

STAP 1: VIND UIT WAAROM HET MEISJE NIET DOOR KAN NAAR HET HIERNAMAALS

In deel 1 zie je dat de Lijkschouwer een popje vastheeft. Hij heeft die van het meisje afgepakt.
In het krantenartikel lees je dat het popje is gemaakt door de vader van het meisje, vlak voordat hij overleed.
Het popje had dus een emotionele waarde. Ook staat er dat het meisje zonder haar pop niet kon slapen.
Het lijkt er dus ook op dat ze geen eeuwige rust kan vinden zonder haar popje.

STAP 2: VIND DE MATERIALEN DIE JE NODIG HEBT OM DE POP NA TE MAKEN

Je hebt niet genoeg tijd om terug te gaan naar de gevangenis om het popje te halen en met het meisje te herenigen, dus de enige manier om de vloek te verbreken is het popje ter plekke na te maken met materialen uit de bunker. Door het popje uit deel 1 goed te bekijken en vervolgens te zoeken in de kamers van deel 2 en deel 3 vind je alles wat je nodig hebt.

Kale pop: In deel 3 vind je een kale pop met het cijfer 1 erop.

Lintje: In deel 3 zie je een lintje door de kamer vliegen dat gebruikt kan worden als strikjes in de haren van de pop.

Hierbij staat het cijfer 4.

Jurk: In deel 2 zie je een dekbedovertrek met hetzelfde motief als het jurkje van de pop. Dit kan je dus gebruiken om een nieuw jurkje mee te maken. Het dekbedovertrek heeft het cijfer 1.

Haar: In deel 2 staat een zwabber tegen de muur. De slierten van deze zwabber kunnen gebruikt worden als haren voor de pop.

Op de zwabber staat het cijfer 3.

STAP 3: ZET DE POP IN DE JUISTE VOLGORDE IN ELKAAR

In het krantenartikel staan de belangrijkste aanwijzingen naar de goede volgorde waarin je het popje in elkaar moet zetten:

"Eerst was het een eenvoudig popje ... totdat haar vader er iets moois van maakte." Je begint dus met het kale popje: sleutel 1 dus.

"Hij maakte het af door Lotje iets roods aan te trekken."

Als laatste trok hij het popje iets roods aan. Aangezien het jurkje het enige rode is en ook het enige wat je aan kunt trekken, moet dit wel de laatste stap zijn. Het rode jurkje is dus sleutel 4.

Dan blijven alleen de haren en de strikjes nog over voor sleutels 2 en 3. Voordat je strikjes in de haren van Lotje kan knopen, moet je eerst haar haren maken van de zwabber. Hieruit blijkt dat de haren als tweede komen (= sleutel 2) en de strikjes als derde (= sleutel 3).

Oftewel: eerst het kale popje (met cijfer 1), dan de haren van de zwabber (met cijfer 3), daarna het lintje (met cijfer 4) en als laatste het rode jurkje, gemaakt van het dekbedovertrek (met cijfer 1).

CODE DEEL 3: 1 3 4 1

