

Alice in Wonderland

OPLOSSING!

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing!

Terwijl jullie aan het genieten zijn van jullie rondleiding over Alice in Wonderland stort de vloer in, en bevinden jullie je in het verhaal zelf! Jullie enige kans om te ontsnappen is om het Witte Konijn te volgen. Jullie ontsnapping is begonnen! Zijn jullie erin geslaagd om het Witte Konijn te volgen en zijn jullie op tijd uit Wonderland ontsnapt? Of hebben jullie iets over het hoofd gezien? Dit hadden jullie moeten doen om te kunnen ontsnappen.

DEEL 1: OPEN DE DEUR DIE NAAR HET WITTE KONIJN LEIDT.

Blijkbaar kan het Witte Konijn jullie helpen thuis te komen. Jullie zullen dus moeten uitvinden welke deur het Witte Konijn heeft genomen en hoe je deze opent.


WELKE DEUR HEEFT HET KONIJN GENOMEN?

Op de muur staat meerdere malen 'kies een deur' geschreven. In de kamer zie je een ding wat lijkt op een kruising tussen een telescoop en een ballon, wat op de deuren gericht is. Blaas de ballon op om de sloten uit te vergroten. Door één van de gaten zie je konijnenoren, de andere kijken uit op een boom en een kasteel. Ook bevat elk sleutelgat een vorm die overeenkomt met één van de vormen op de drie deuren: driehoek, vierkant, cirkel. Gezien je het konijn moet volgen is het sleutelgat met de konijnenoren degene die je zoekt. Deze bevat een driehoek. De deur die je moet openen is dus degene met de driehoek erop.

HINT 1: HEB JE DE BALLON AL OPGEBLAZEN?

HOVEVEEL BUBBELS HEB JE NODIG VOOR DE HOOGTE VAN DE DEUR VAN HET KONIJN?.

Volgens de poster van de Mad Hatter op de muur moet je eerst de juiste hoogte zijn voordat de deur opengaat. De sleutel tot de deur is dus de laatste sleutel.

SLEUTEL 4: 

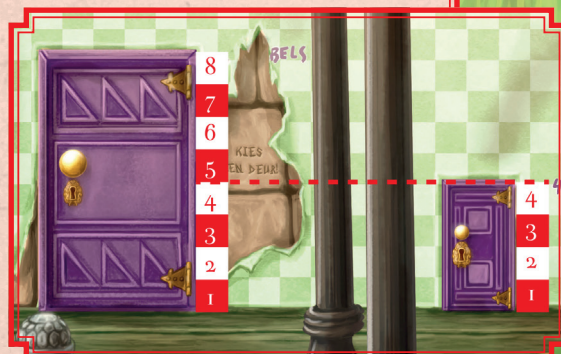
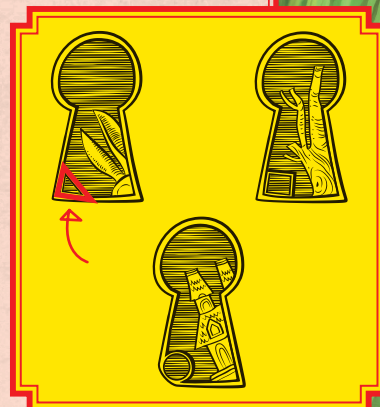
HOE OPEN JE EEN DEUR?

Op de muur hangt een poster van de Mad Hatter, waarop het volgende staat: 'Zodra je even groot bent, zal de deur zich openen!' Je moet dus de hoogte van de deur met driehoeken bepalen en bedenken hoe jij even groot wordt.

De hoogte van de deur

Je ziet een aantal markeringen op het behang staan, waaruit de afmetingen van elke deur blijkt. De enige markering die niet afgescheurd is geeft aan dat de vierkante deur vier bubbels hoog is. Nu weet je dat de hoogte van de deuren in bubbels berekend wordt.

Als je de vierkanten op het behang naast de deur met vierkanten telt, zal je zien dat het precies vier vakjes hoog is. Dat betekent dat de vakjes en de bubbels precies dezelfde hoogte hebben. Als je het aantal vakjes naast de deur met driehoeken telt, zie je dat het er acht zijn. De deur is dus acht bubbels hoog. Je zou ook de hoogte op kunnen meten met de bubbels uit de flesjes.



Hoe word je acht bubbels groot?

Controleer alle labels op de flessen en je zal zien dat er drie verschillende soorten effecten zijn van drankjes. Er zijn drankjes die je groter, kleiner of precies even groot maken als hun hoogte in bubbels.

Sommige flessenetiketten verbergen een deel van de bubbels. Omdat de bubbels allemaal even groot zijn, kan je nog altijd tellen hoeveel bubbels iedere fles bevat.

Om acht bubbels hoog te worden zijn er verschillende combinaties denkbaar om de drankjes in te drinken. In het briefje van de Mad Hatter staat echter iets over de volgorde om ze in te drinken

De combinatie en volgorde van de drankjes - Het Niet-Schaakspel

Het niet-verjaardagsbriefje van de Mad Hatter suggereert dat je door het potje van het Niet-Schaakspel af te maken te weten komt in welke volgorde je de drankjes moet drinken. Leer de spelregels, ga alle mogelijkheden langs waarop je met de dieren kunt beginnen en ontdek hun podiumplek.

Zodoende kom je erachter dat de Kanga nooit zijn podiumplek zal bereiken omdat hij zo oververheen zal springen; dus dat is het enige dier wat achterblijft. De Walvis bereikt plek 1, de Slang plek 2 en de Krab plek 3. Dat is de volgorde waarin je de drankjes moet opdrinken.

Nu weet je dat je eerst van een walvisfles moet drinken, gevolgd door een slangenfles, om te eindigen met een krabbenfles. Je hebt al ontdekt dat je 8 bubbels groot moet zijn om door de deur te passen en achter het Witte Konijn aan te gaan. De enige manier waarop dit kan is door eerst van het walvissendrankje te drinken, wat je 12 bubbels groot maakt. Dan de 2 extra-bubbels van het slangendrankje, waarna je 14 bubbels groot bent. Dan de 6 anti-bubbels van het krabdrankje, wat je laat krimpen tot 8 bubbels hoog.



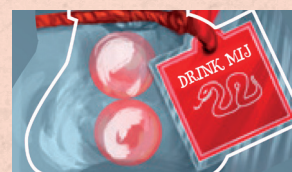
HINT 2: LOS HET NIET-SCHAAKSPEL OP. 3 DIEREN = 3 DRANKJES = 3 SLEUTELS. DE DEUR IS DE LAATSTE SLEUTEL.

Elk flesje heeft een etiket met een sleutelvorm.
Elk flesje dat je neemt is een sleutel:

SLEUTEL 1 = WALVIS | 12 BUBBELS = ○

SLEUTEL 2 = SLANG | +2 EXTRA BUBBELS = □

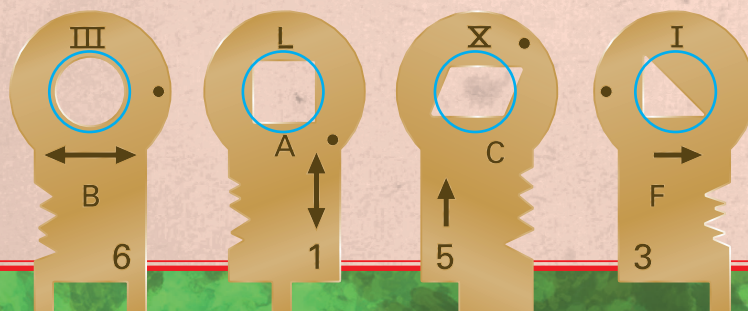
SLEUTEL 3 = KRAB | -6 ANTI-BUBBELS = ▱



HINT 3: ANTI-BUBBELS MAKEN JE KLEINER.

LABELS AAN DE VOORKANT VAN DE FLESJES ZIJN SLEUTELVORMEN.

CODE 1: ○ □ ▱ ▴



DEEL 2: ZOEK UIT HOE JE DE DEUR AAN HET EINDE VAN DE DOOLHOF OPENKRIJGT.

Je weet nu dat de uitgang zich aan de andere zijde van de doolhof bevindt. Om de deur aan het einde van de doolhof te kunnen openen, zegt het Verzet dat je een 'Magisch Woord' moet vinden door 'de techniek van de Mad Hatter' te gebruiken. Blijkbaar berust deze techniek op naaiwerk, dus je zal eerst het zakdoekenraadsel moeten oplossen.

VIND MET BEHULP VAN HET STIKWERK HET MAGISCHE WOORD

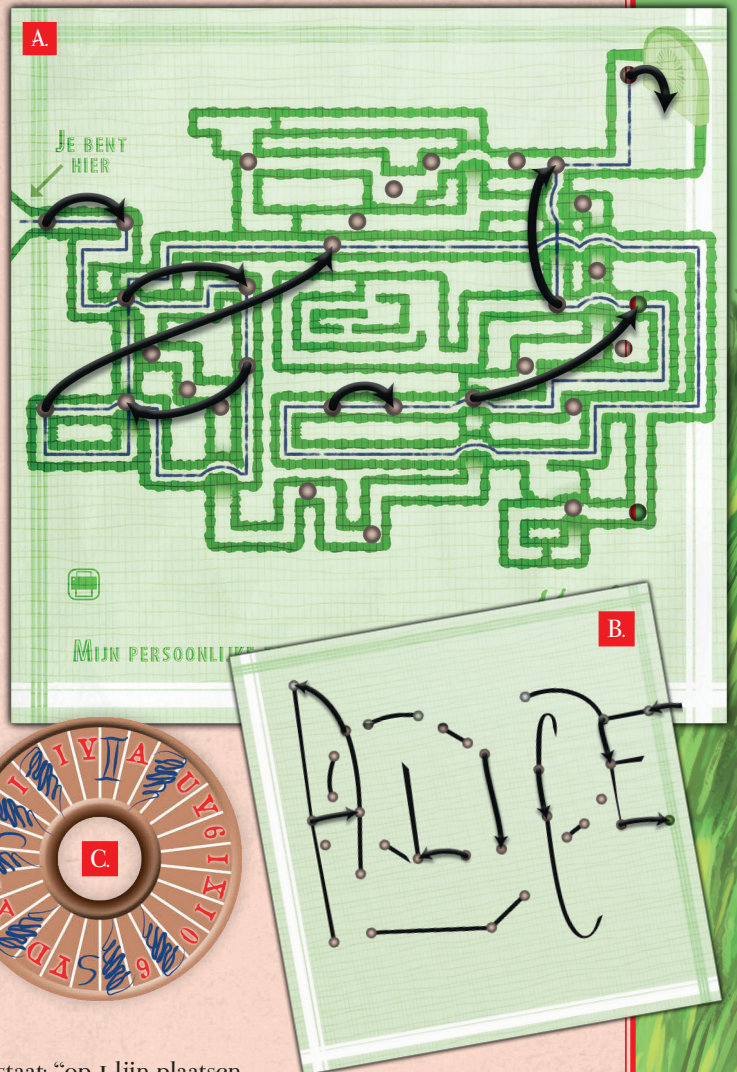
Teken de weg door de doolhof vanaf het startpunt naar de enige uitgang. Begin door met de schoenveter vanaf de achterkant het eerste gat te doorstikken aan de hand van de 'Volg het juiste pad-steek'.

Volg nu simpelweg het pad, waarbij je bij elk gat wat je onderweg tegenkomt de veter in- en uitsteekt. **A.** Keer de zakdoek om, en je hebt het toverwoord: ALICE. **B.**

ONTCIJFER HET TOVERWOORD MET BEHULP VAN DE KNOOP

Er staat een printsymbool op de knoop. Vul de ontbrekende gedeelten in voordat je het Magische Woord ermee kan ontcijferen.

Achterop het pamflet staan letters, (Romeinse) cijfers en gekras. Vind hetzelfde gekras op de knoop, en ontdek dat ze bepaalde delen van elkaar scheiden. Vul alle letters en (Romeinse) cijfers in om de knoop compleet te maken. Dit doe je door goed te kijken hoeveel letters er tussen elk stukje gekras passen. **C.**



HINT 4: TEKEN HET PAD EERST OP HET DOOLHOF. VUL DE LEGE VLAKJES OP DE KNOOP IN.

Vind het ER-symbool en plaats de knoop op het letterwiel van de Chrono

Decoder. Op de overschreven delen van het pamflet staat: "op 1 lijn plaatsen met s". Ook zijn alle letters 'R' op het pamflet vervangen door 'S'en.

Dit betekent dat je de 'S' op de knoop naast de 'R' op het letterwiel moet houden.

HINT 5: LEG DE R GELIJK MET DE S. HEB JE HAAR NAAM GENAAID?

Lees de letters die uitgelijnd staan met de letters van het toverwoord 'Alice' (in de volgorde van de naam):

SLEUTEL 1 = "A" STAAT UITGELIJND MET HET ROMEINSE CIJFER I

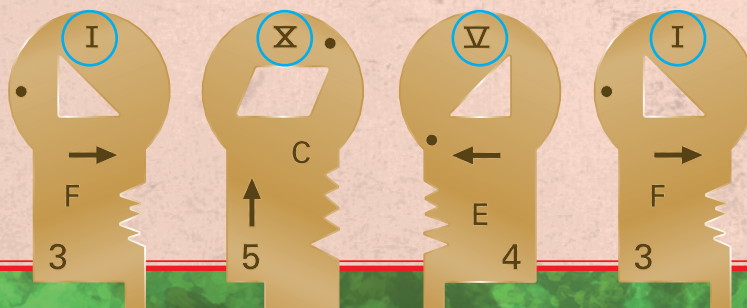
SLEUTEL 2 = "L" MET HET ROMEINSE CIJFER X

SLEUTEL 3 = "I" MET HET ROMEINSE CIJFER V

SLEUTEL 4 = "C" MET HET ROMEINSE CIJFER I

Bij de 'E' staat geen symbool. Daarom staat er op de achterkant van het pamflet dat je haar uiterste einde kan negeren.

CODE 2: I X V I



DEEL 3: ZOEK UIT IN WELKE VOLGORDE JE NAAR HUIS MOET HINKELEN.


Je bent bijna thuis! Het laatste wat je moet doen is uitzoeken op welke vakjes je moet hinkelen in het potje Haasje Over. Elke ontmoeting levert je één vakje op.

De volgorde van de sleutels

De Hopshome zegt je dat er geen weg terug is. Je moet dus met een pijl beginnen, dan vervolgen met een zigzagpatroon, dan een sleutelstip, en de laatste sleutel is een cijfer.

1) TWEEDLEDUM + TWEEDLEDEE

Lees het gesprek tussen de twee om erachter te komen dat je de verschillen moet markeren. Hun knopen zijn verschillend. Markeer ze op Tweedledum (met het printsymbool) en krijg zo de LINKS-RECHTS-PIJL. Gezien de uitkomst een pijl is zal dit de eerste sleutel zijn.


SLEUTEL 1: 

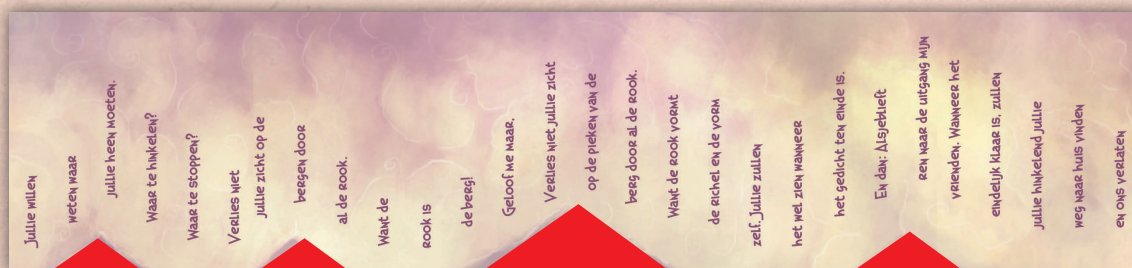
HINT 6: MARKEER DE KNOPEN DIE VERSCHILLEND ZIJN OM DE PIJLEN TE VINDEN.



2) DE BLAUWE RUPS


Puzzel de zeven rooktegels van het onzingedicht op de juiste manier bij elkaar, beginnende met de rook op het speelveld. De vorm van de rookpluim verwijst naar één van de “bergformaties” op de sleutels. De oplossing is een zigzagpatroon, dus het moet de tweede sleutel zijn.

SLEUTEL 2: 



3) DE CHESHIRE CAT

De Cheshire Cat vertelt je dat je de spiegel moet gebruiken om zijn ‘ware gezicht’ te zien; het heeft twee oren, twee ogen, zes snorharen, één neus en het grijnst. Door gebruik te maken van de spiegel vind je één positie waar er aan al die eisen voldaan wordt. Dit gespiegelde gezicht heeft geknikte snorharen. Op de achterkant van het papier staan er nauwelijks zichtbaar verschillende kattengezichten. Het gezicht met de geknikte snorharen kijkt naar rechtsonder. Dat verwijst naar de sleutel met de stip rechtsonder. De oplossing is een stip, dus dat moet de derde sleutel zijn.

SLEUTEL 3: 

HINT 7: HEB JE DE KATTENOGEN OP DE ACHTERKANT GEZIEN? JE BENT OP ZOEK NAAR SLEUTELS OP HET HOPSHOME.



4) HUMPTY DUMPTY

Humpty vertelt je dat het langste woord op de muur moet vinden. Het langste woord in de woordzoeker is letterlijk 'LANGSTE'. Verbind de letters met elkaar zoals op het voorbeeld op de muur. Humpty's laatste woorden 'het antwoord zien' zijn 90 graden gedraaid. Draai de muur ook 90 graden en je zal zien dat de getrokken lijn op het cijfer '5' lijkt. Het antwoord is een cijfer; het moet dus de laatste sleutel zijn.



SLEUTEL 4: 5

HINT 8: DE ROOK IS ZIGZAG. VERBIND DE LETTERS VAN HET LANGSTE WOORD. DE LIJN VORMT EEN GETAL.

CODE 3:  5

