



OPLOSSING!

ALLEEN LEZEN ALS JE KLAAR BENT VOOR DE OPLOSSING!

Je hoort een luide KNAL!!! en het schip vaart niet meer. Je beseft je dat het schip binnen een uur geëvacueerd moet worden om te voorkomen dat alle passagiers in het ijskoude water hun lot tegemoet gaan. Ben je erin geslaagd om de bevelen van de kapitein op te volgen, en ben je de zinkende Titanic ontsnapt? Of heb je iets over het hoofd gezien? Dit had je moeten doen om te kunnen ontsnappen.



KAPITEIN EDWARD
JOHN SMITH

DEEL I: WAT IS ER GEBEURD?


Niemand had dit voor mogelijk gehouden. "De Onzinkbare" is op een ijsberg gelopen. Er is geen tijd te verliezen. De passagiers zijn angstig, maar jij moet de rust bewaren. De kapitein is volkomen duidelijk geweest: Volg zijn bevelen op en jullie zullen dit wellicht overleven...

VOLG DE BEVELEN VAN DE KAPITEIN OP

Op de achterkant van de kaart staan vier bevelen die de kapitein je gegeven heeft die je moet opvolgen. Elk bevel staat voor één sleutel:

- » Zoek uit welke ijsberg we hebben geraakt.
- » Los het probleem van de vollopende stookruimte op. Hoeveel kranen van de waterdrainagebediening moeten we openzetten?
- » Start de intercom.
- » Roep me op in de machinekamer!

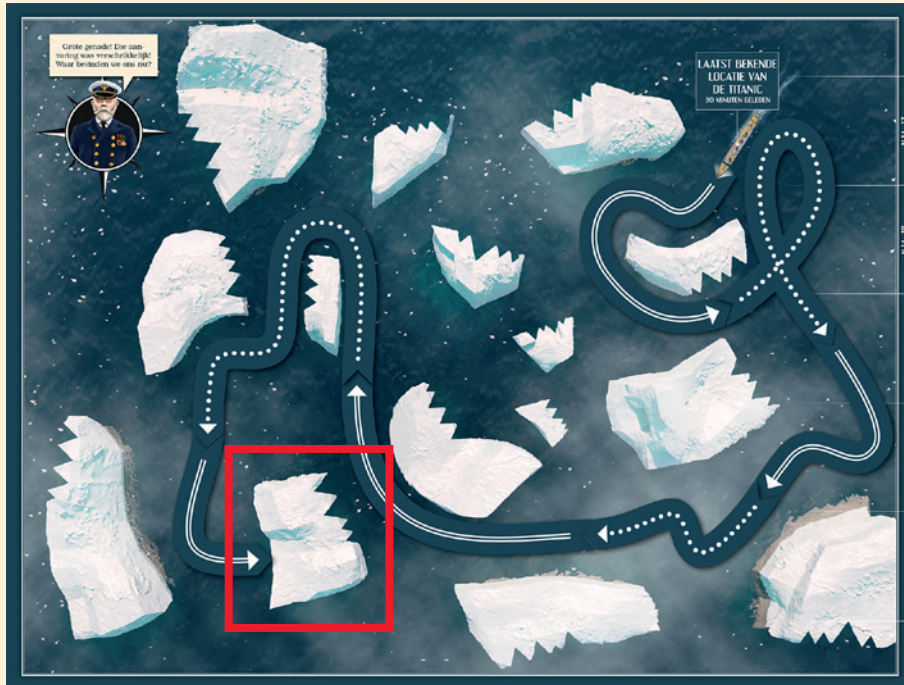
1 - WELKE IJSBERG HEEFT HET SCHIP GERAAKT?

Boek 1 legt uit hoe je het motorlogboek correct kunt aflezen om uit te vinden welke manoeuvres het schip het afgelopen halfuur heeft gemaakt. Het ER-symbool in het boek geeft aan dat je de Chrono Decoder zult moeten gebruiken. Vind het symbool  op de achterkant van de Chrono Decoder; dit is het motorlogboek.

Zoals je in het boek kunt zien staan de pieken voor de momenten waarop de motor in werking was, terwijl de dalen die momenten aangeven waarop de motor uitstond. Men heeft dus afwisselend de motor laten draaien en uit gezet, beginnende met een manoeuvre waarbij de motor draaide.



Het schip heeft precies zeven manoeuvres gemaakt, waarvan vier met de motor 'aan' (dubbele lijn) en drie met de motor 'uit' (stippellijn). Leg de manoeuvres vanaf het startpunt kop-staart aan elkaar, afwisselend tussen manoeuvres met dubbele lijnen en met stippellijnen. Merk op dat er maar één manier is waarop alle manoeuvres gemaakt kunnen zijn zonder dat het schip botst voordat de zeven manoeuvres zijn voltooid. Wanneer je de laatste manoeuvre neerlegt, zal je zien op welke ijsberg het schip is vastgelopen.



Bekijk nu nauwlettend de ijsberg die het schip geraakt heeft. Je ziet een vreemd zigzagpatroon. De eerste juiste sleutel is degene met hetzelfde zigzagpatroon!

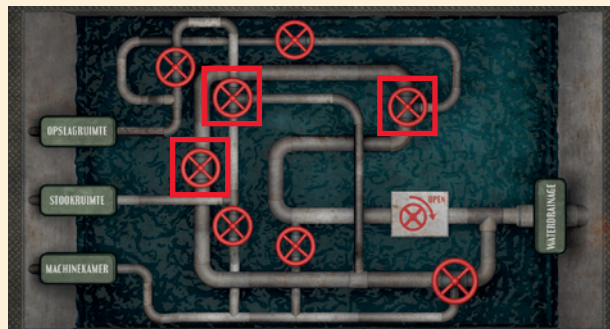
SLEUTEL 1:

HINT 1: LEG DE MANOEUVRES OP DE KAART. JE KUNT HET MOTORLOGBOEK VINDEN OP DE CHRONO DECODER (ER).

2 - HET OVERSTROOMDE STOOKRUIM

Boek 2 laat zien dat je een aantal kranen moet opendraaien zodat het water kan weglopen, maar daarbij mogen de machinekamer en de opslagruimte nooit overstromen.

Je moet uitzoeken welke kranen opengedraaid moeten worden om het water uit het stookruim weg te laten lopen zonder dat het in de machinekamer of opslagruimte terecht komt. Als je goed kijkt, zal je zien dat er maar één manier is om dat te doen, waarbij je aan precies drie afsluiters moet draaien. Dit is de tweede sleutel.



SLEUTEL 2: 3


3 - START DE INTERCOM!

Volgens Boek 3 start je de intercom door op de knop te drukken met het embleem van het scheepvaartmaatschappij. Aangezien de boekwerken gemaakt zijn door de scheepvaartmaatschappij, zal je de boekwerken goed moeten bekijken! Vouw de boekwerken bij de vouwlijnen, en leg ze naast elkaar in de volgorde 1-2-3. Op de rug van de boekwerken staat het teken van een kroon over de hele breedte van de drie boekwerken samen. Dit is het embleem van de scheepvaartmaatschappij. De knop naast het kroontje op de intercom heeft een vorm. Dit is de derde sleutel.



SLEUTEL 3: ▽

4 - BEL DE KAPITEIN IN DE MACHINEKAMER

Je hebt eerder geleerd over het motorlogboek en het symbool van de motor:  Dit is ook het embleem van de machinekamer, dus je moet op de knop naast dit teken drukken om de kapitein te bellen.

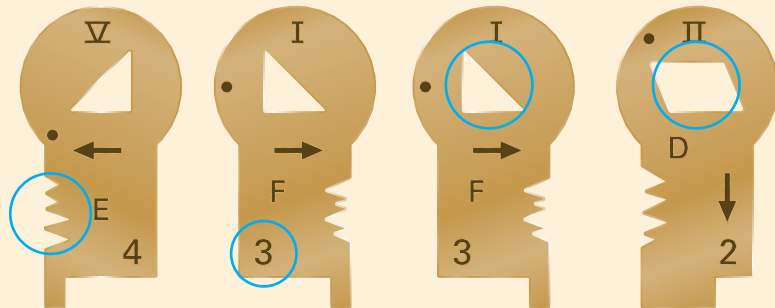


SLEUTEL 4: ▽

HINT 2: HOEVEEL KRANEN MOET JE OPENZETTEN OM HET WATER TE LATEN WEGLOPEN? DE BOEKEN HELPEN JE OM HET EMBLEEM VAN HET SCHEEPVAARTBEDRIJF TE VINDEN.

HINT 3: EERSTE SLEUTEL = ZIGZAG, TWEDE SLEUTEL = NUMMER, DERDE SLEUTEL = VORM, VIERDE SLEUTEL = VORM.

CODE 1:  3  



DEEL 2: VRAAG DE NABIJGELEGEN SCHEPEN OM HULP!

*De kapitein is blij met je werk. Goed gedaan! Maar daarmee is nog niemand gered...
Achterin de kamer staat een grote, logge telegraaf. Hij doet het nog steeds en je ziet in dat je het zal moeten leren bedienen; anders komt er geen schip om jullie te redden*

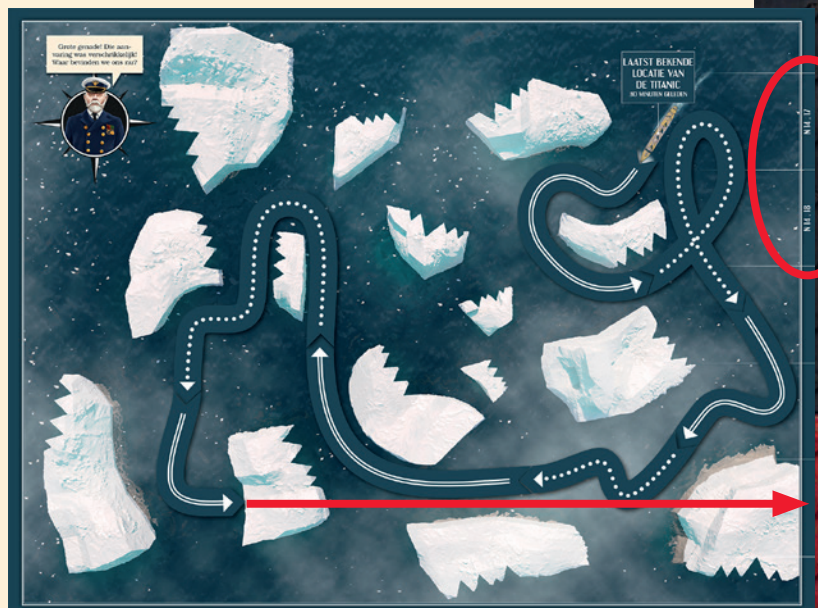
STEL EEN NOODTELEGRAM OP EN STUUR DE BOODSCHAP NAAR NABIJGELEGEN SCHEPEN!

Onderzoek het briefje met noodtelegram instructies. Daarop staat dat je drie gegevens nodig hebt:

- Rij 1 = N- of Z-coördinaat (kijk op de kaart)
- Rij 2 = Noodsignaal
- Rij 3 = O- of W-coördinaat (kijk naar de sterren)

Rij 1 - Het N- of Z-coördinaat




Onderzoek de kaart uit Deel 1. Herinner je je nog de positie waarop het schip de ijsberg raakte? Aan de rechterzijde van de kaart staat een schaalverdeling, met N 14,17 en N 14,18. Volg de schaal tot het punt dat overeenkomt met de positie van het schip, en je zal zien dat het eerste coördinaat waar het schip op de ijsberg botste **N 14,21** moet zijn.




Rij 2 – Noodsignaal

Lees het boek over noodsignalen na om drie codes te ontdekken: Geen eten meer (580), Aanvaring (731) en Brand op het dek (496). De noodsituatie van het schip is 'Aanvaring', dus de juiste code is 731.

Zet nu de code om in symbolen:

7 staat voor  =  +  zie het voorbeeld onder het lijstje) 3 staat voor  en 1 staat voor .

Zet nu deze symbolen om volgens het lijstje aan de rechterkant:

 staat voor M

 staat voor AY

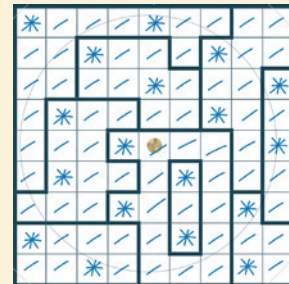
 staat voor D

 staat voor AY

Wanneer je al deze letters combineert krijg je het woord MAYDAY, wat het noodsignaal is waar je naar zocht!

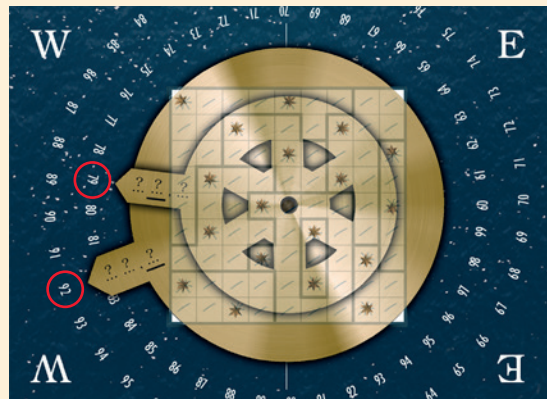
Rij 3 – De E- of W-coördinaat

Vul sterren in op het raster van de sterrenkaart. Je vindt de instructies op de achterkant: Elke vorm krijgt precies twee sterren, waarbij elke rij, kolom en de sterren elkaar nooit mogen raken. Begin met het invullen van de vorm met maar drie vakjes, en streep alle aangrenzende vakjes door. Ga zo door tot de kaart compleet is; als je de regels volgt is er maar één manier om dat te doen.



Plaats nu de twee navigatieringen over de sterrenkaart, zodat de sterren op de ringen overeenkomen met de getekende sterren op het raster. Je plaatst de ringen dan zoals op de afbeelding hiernaast.

Elke ring en de bijbehorende richting correspondeert met een deel van het coördinaat. De kleine ring waarop het middelste deel van de code onderstreept is correspondeert met het getal 79. De grote ring waarop het derde deel van de code onderstreept is correspondeert met het getal 92. Beide wijzen in westelijke richting. Dat betekent dat het juiste coördinaat **W 79,92** is.



HINT 4: VIND DE O/W COÖRDINATEN DOOR EERST DE STERRENPUZZEL IN TE VULLEN. LEG DE 2 RINGEN (OP ELKAAR) OP DE PUZZEL ZODAT ALLE STERREN VAN DE PUZZEL EN DE RINGEN OVERLAPPEN.

STEL HET NOODTELEGRAM OP

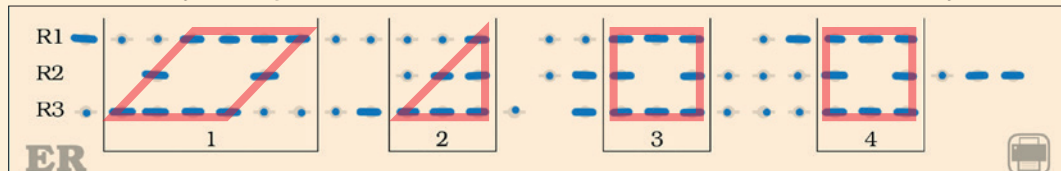
Gebruik de Chrono Decoder om de letters om te zetten naar Morse-code en gebruik de numerieke Morse-code op de achterkant van Boek 4 om de cijfers om te zetten. Daarna moet je het telegram strookje invullen met de Morse-code van de coördinaten en het noodsignaal. Teken kleine puntjes (kort) en dikke strepen (lang), zoals te zien is op de instructies op de achterkant van het strookje.

Op de eerste rij schrijf je de Morse-code voor N1421.

Op de tweede rij schrijf je de Morse-code voor MAYDAY.

Op de derde rij schrijf je de Morse-code voor W7992.

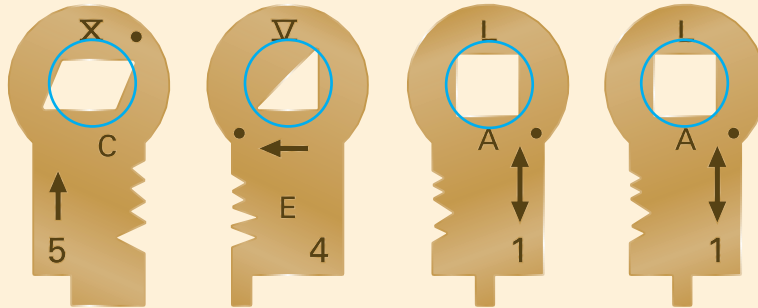
Lege ruimtes worden niet ingevuld en blijven blanco. Wanneer je dit goed doet blijven er 'hokjes' over en is alles ingevuld. Als je segmenten 1, 2, 3 en 4 nauwlettend bekijkt, zal je door op alle streepjes te letten en de puntjes te negeren vier vormen ontdekken. Deze vormen staan voor de tweede juiste code!



HINT 5: NA HET VINDEN VAN DE O/W EN N/Z COÖRDINATEN EN HET JUISTE NOODSIGNAAL, ZET JE DEZE OM NAAR MORSECODE ZOALS IN HET VOORBEELD STAAT AANGEGEVEN. NEGEER DE LEGE RUIMTES.

HINT 6: KIJK NAAR DE STREEPJES (-) IN DE INGETEKENDE MORSECODE. NEGEER DE PUNTEN (.). IN ELK VAN DE 4 VAKKEN ZIE JE EEN VORM.

CODE 2: 



DEEL 3: RED DE PASSAGIERS VAN HET ZINKENDE SCHIP

Je noodtelegram is verstuurd. Perfect! Ondertussen heeft chaos zich meester gemaakt van het schip. De kapitein draagt je op om nauw samen te werken met de kwartiermeester om alle problemen aan boord te verhelpen.

Er zijn vier taken die je moet uitvoeren. De kwartiermeester zegt je in zijn instructies in welke volgorde je ze moet afgaan: Dit is de volgorde van de sleutels.

1 - DE ROOKRUIMTE

Op de achterkant van de Rookruimte legt de kwartiermeester uit dat alle lichten zijn uitgegaan en dat je handmatig lantaarns zult moeten aanbrengen zodat de hele rookruimte verlicht wordt. De lantaarns verlichten de ruimte in vier richtingen, maar er staan hier en daar muren die het licht tegenhouden. Er is maar één manier waarop je de vijf lantaarns kunt plaatsen zodat de volledige ruimte verlicht wordt. Op deze manier bedekken de lantaarns alle vormen die op de sleutels gevonden kunnen worden, behalve de cirkel. Dat is de eerste juiste sleutel!

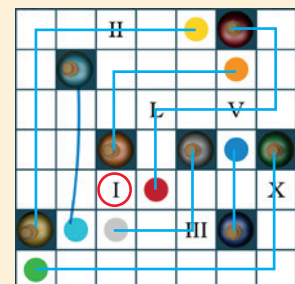


SLEUTEL 1: ●

HINT 7: DE LANTAARNS BEDEKKEN VIJF SOORTGELIJKE VORMEN. DE VORM DIE OVERBLIJFT IS DE SLEUTEL.

2 - DE GENERATOR

Om de generator opnieuw op te kunnen starten, zal je eerst het vel langs de vouwlijnen moeten vouwen zodat de gaten precies over de gekleurde bouten vallen. Verbind dan de gekleurde bouten met de bijbehorende stip op het schema, zoals in het voorbeeld van de blauwe draad. Eenmaal klaar zal je zien dat het vakje met de 'I' als enige niet is doorkruist. Dat is je tweede sleutel!



SLEUTEL 2: I

3 - HET TANDWIEL

Het tandwiel is te verroest om nog van nut te zijn. Gelukkig zijn er drie reserveonderdelen die de verroeste stukken kunnen vervangen. Alleen vertonen ook de reserveonderdelen wat roestplekken...

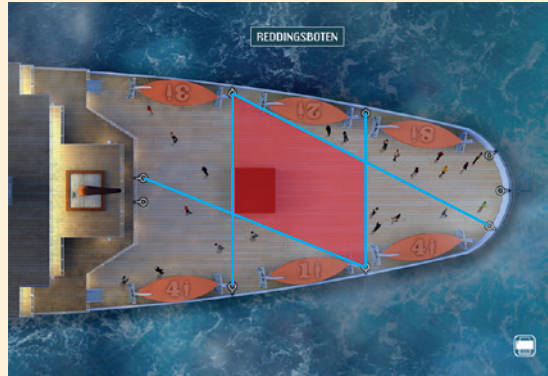
Stapel de vier onderdelen zo dat er geen roestplekken meer te zien zijn! Eenmaal klaar zal je zien dat het cijfer 6 op het gerepareerde tandwiel staat. Het werkt weer!



SLEUTEL 3: 6

4 - DE REDDINGSBOTEN

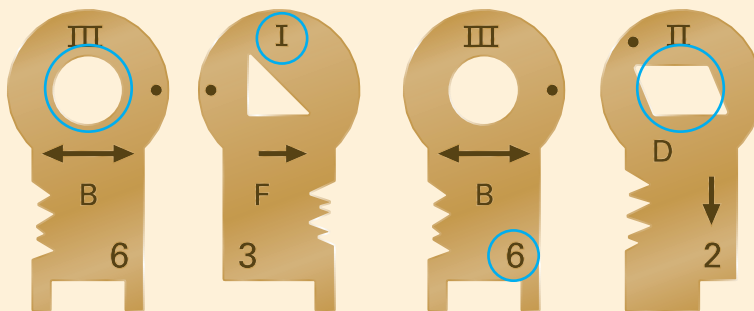
Tot slot moeten de passagiers over de reddingsboten verdeeld worden. Je hebt slechts vier touwen die van haak naar haak gespannen dienen te worden. Elke boot kan maximaal het aantal passagiers dragen wat erop vermeld staat. Midden op het achterdek staat een obstakel waarover het touw niet gespannen kan worden. Span de touwen zo dat alle passagiers in de reddingsboten kunnen en je zal zien dat de touwen in de vorm van een parallellogram gespannen zijn. Dat is de laatste sleutel!



SLEUTEL 4: ▽

HINT 8: NA HET VERDELEN VAN DE PASSAGIERS KIJK JE NAAR DE VORM DIE DE TROUWEN MAKEN. HERSTART DE GENERATOR DOOR DE BOUTEN VAN DEZELFDE KLEUR TE VERBINDEN.

CODE 3: ● I 6 ▽



*Het is volbracht. De passagiers van de Titanic zijn gered! Goed gedaan!
We weten zeker dat je het er beter vanaf hebt gebracht dan de historische bemanning in 1912...*