



LÖSNING

LÄS ENDAST OM DU ÄR REDO FÖR LÖSNINGEN!

Efter att du hör ett högt BANG!!! Fartyget har slutat röra på sig och ni inser att ni måste se över fartyget och lämna det innan det sjunker. Er flykt har börjat! Lyckades ni följa kaptenens order och har ni kommit undan den sjunkande Titanic? Eller missade ni kanske något? Så här skulle ni ha gjort för att kunna fly.



DEL 1: VAD HAR HÄNT?

Ingen trodde att det kunde hända. "Den osänkbara" kolliderade med ett isberg. Men det finns ingen tid att förlora. Passagerarna fryser och är rädda, ändå måste du behålla ditt lugn. Kaptenen har varit mycket tydlig: följ hans order, så kommer ni kanske att överleva...


KAPTEN EDWARD
JOHN SMITH

FÖLJ DE ORDER SOM NI HAR FÅTT AV KAPTENEN

På kartans baksida har kaptenen lämnat fyra order som ni måste lyda. Var och en av dessa order står för en nyckel:

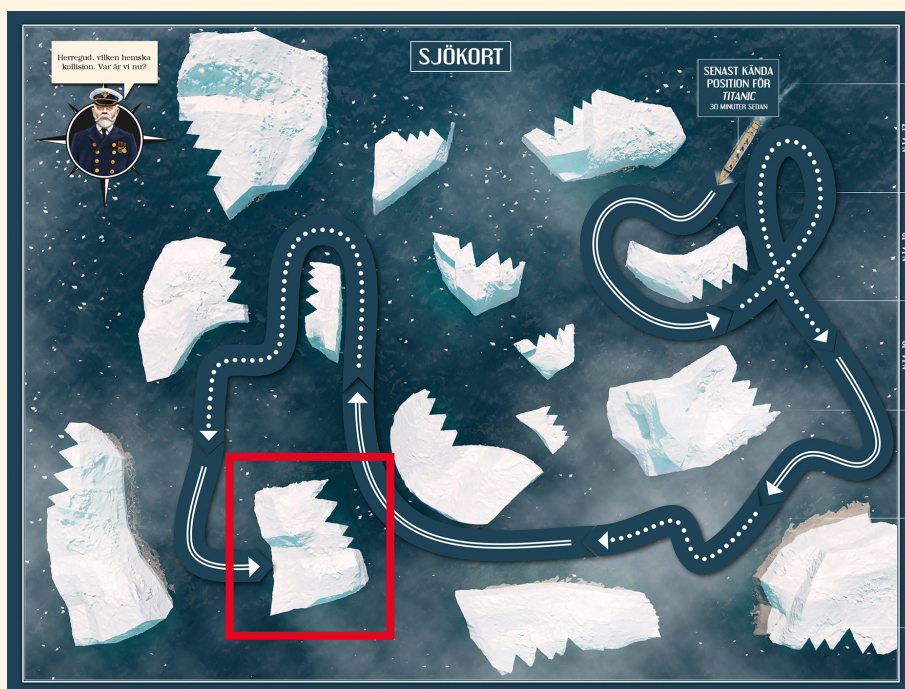
- » Ta reda på vilket isberg vi har kolliderat med.
- » Lös problemet med det översvämmade pannrummet. Hur många ventiler på vattenuutloppskontrollerna behöver vi öppna?
- » Starta snabbtelefonen.
- » Ring mig i maskinrummet!

1 – VILKET ISBERG VAR DET SOM FARTYGET TRÄFFADE?

Bok 1 förklarar hur ni korrekt kan analysera motorloggen och ta reda på vilka manövrar fartyget har gjort under de senaste 30 minuterna. ER-symbolen i boken visar att ni behöver Chrono Decoder-enheten. Hitta  på baksidan av Chrono Decoder – detta är motorloggen.

Som du kan se i boken står topparna för tider som motorn var igång och alla låga punkter står för tider då motorn var avstängd. De har växlat, och börjat med en manöver där motorn var på. Fartyget utförde exakt sju manövrar, fyra av dem var med "motor på" och tre var "motor av". Placera dessa manövrar i en rad på kartan, med en pils början mot nästa pils ände. Du upptäcker att det bara finns ett sätt att placera ut alla manövrar så att fartyget radera mellanrum mellan raderna innan de sju manövrarna avslutas. När du placerat den sista manövern kan du se vilket isberg fartyget har träffat.



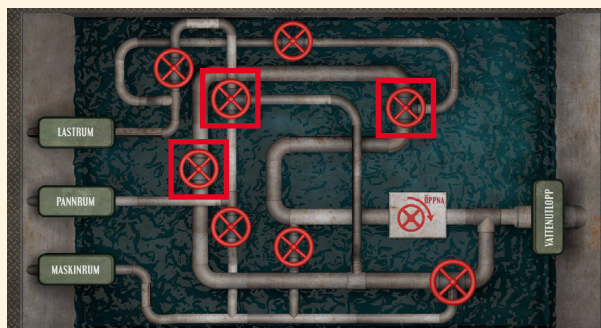


Titta nu noga på isberget som fartyget har kolliderat med – formen på isberget är ett konstigt sicksackmönster. Den första rätta nyckeln är den med samma mönster!

NYCKEL 1: 

2 – DET ÖVERSÄMMADE PANNRUMMET

Bok 2 förklarar att man måste vrida på några av de röda ventilerna så att vattnet kan rinna ut, men maskinrummet och lastrummet får aldrig översvämmas. Du måste ta reda på vilka ventiler som måste öppnas för att släppa ut vattnet som kommer från pannrummet. Alla ventiler som leder till de andra rummen måste stängas av. Om du kollar noga kommer du att se att det bara finns en lösning – det handlar om att vrida exakt tre ventiler. Detta är den andra nyckeln.

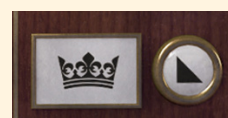


NYCKEL 2: 3


3 – STARTA SNABBTELEFONEN!

Bok 3 berättar att du ska starta snabbtelefonen genom att trycka på knappen med rederiets symbol på. Eftersom böckerna är utgivit av rederiet ska du kolla in dem noga! Vik de tre böckerna vid vinklarna och placera dem sedan bredvid varandra i ordningen 1 - 2 - 3. På böckernas ryggar ser du en krona som sträcker sig över alla tre böcker. Detta är rederiets symbol. Knappen bredvid kronan på snabbtelefonen har formen av en triangel. Detta är den tredje nyckeln.

NYCKEL 3: 



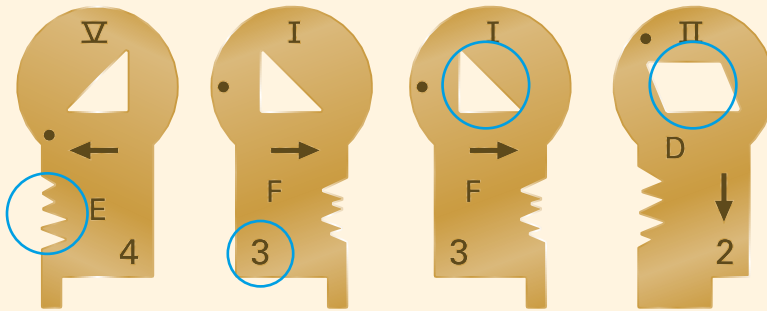
4 - RING KAPTENEN I MASKINRUMMET

Du har redan fått information om motorloggen och motorsymbolen  . Det måste vara symbolen kopplad till maskinrummet, så du måste trycka på knappen bredvid denna symbol för att ringa upp kaptenen. Den fjärde nyckeln har ett parallelogram.



NYCKEL 4: 

KOD 1:  3 



DEL 2: BE OM HJÄLP FRÅN OMGIVANDE FARTYG!

Kaptenen är nöjd med ditt arbete – bra jobbat! Men det har inte räddat någon än... Längst bak i rummet står en stor, klumpig telegraf. Den fungerar fortfarande och du förstår snabbt att du måste lära dig hur den används, annars kommer inget skepp till er räddning.

SKRIV ETT NÖDTELEGRAFMEDELANDE OCH SÄND DET TILL OMGIVANDE FARTYG!

Kontrollera nödtelegrafmeddelandet. Det berättar att du behöver tre uppgifter:

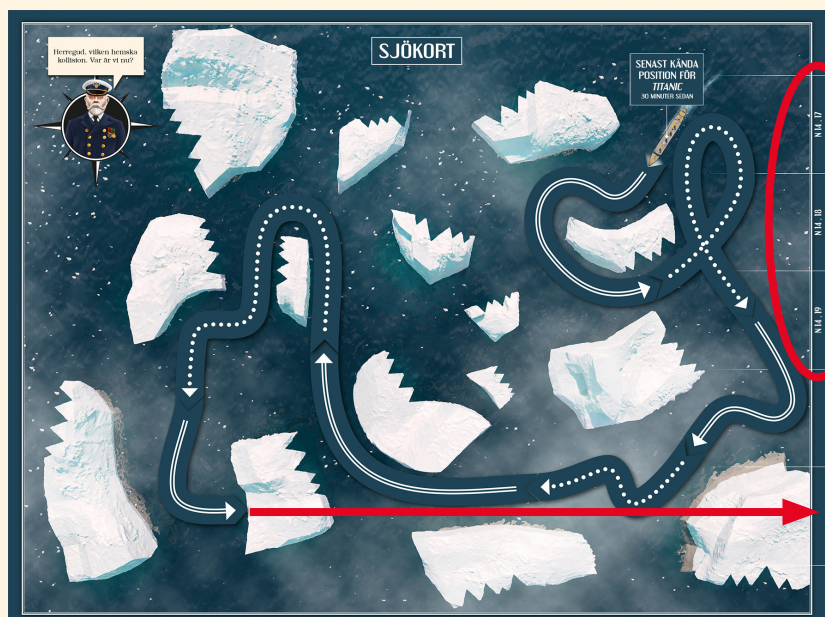
Rad 1 = N- eller S-koordinat (titta på sjökortet)

Rad 2 = Nödkommando

Rad 3 = E- eller W-koordinat (titta på stjärnorna)

Rad 1 = N- eller S-koordinaten

Kolla sjökortet från del 1. Kommer du ihåg positionen för fartyget då det träffade isberget? Ta reda på vid vilken koordinat kollisionen ägde rum. Kontrollera skalan till höger på kartan, se att vissa av koordinaterna saknas. Du ser N14,17, N14,18 och N14,19. Avsluta raden genom att lägga till de sista koordinaterna: N14,20 och N14,21. Så kollisionen mellan fartyget och isberget skedde vid **N14,21**.



Rad 2 – Nödkommando

Titta i boken om nödkommandon för att hitta tre kommandon: Maten slut (580), Kollision (731) och Brand på däck (496). Fartygets nödsituation är Kollision, så nödkommandot är 731.

Översätt nu nödkommandot till symboler:

7 står för = + (se exemplet under listan), 3 står för och 1 står för .

Översätt dessa symboler enligt listan på höger sida:

står för M

står för AY

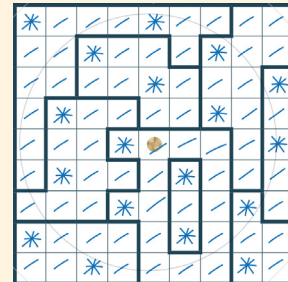
står för D

står för AY

Sätt bokstäverna på en rad och du får ordet MAYDAY, vilket är nödkommandot du har letat efter!

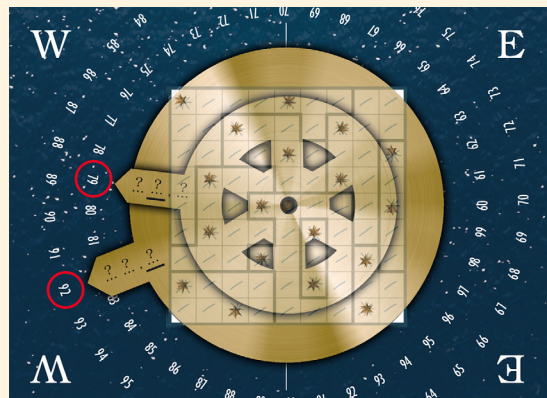
Rad 3 – E- eller W-koordinat

Fyll rutnätet på stjärnkartan med stjärnor. Instruktionerna finns på baksidan: varje form måste innehålla exakt två stjärnor, liksom varje rad och varje kolumn, och stjärnorna får aldrig vidröra varandra. Börja med att fylla formen som bara har tre rutor och stryk för alla intilliggande rutor. Fortsätt att fylla kartan tills den är färdig – det finns bara ett sätt att göra det på som följer alla regler.



Placera nu de två navigeringsringarna på kartan så att stjärnorna på ringarna överlappar de ritade stjärnorna på rutnätet. Genom att göra det kommer du att arrangera ringarna så här.

Varje ring och riktning står för en del av koordinaten. Den lilla ringen med mittdelen av koden understruken motsvarar siffran 79. Den stora med tredje delen av koden understruken motsvarar siffran 92. Båda visar i västlig radera mellanrum mellan raderna betyder att den korrekta koordinaten är **W79,92**.

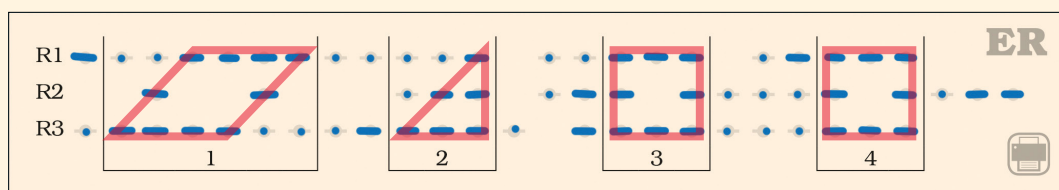


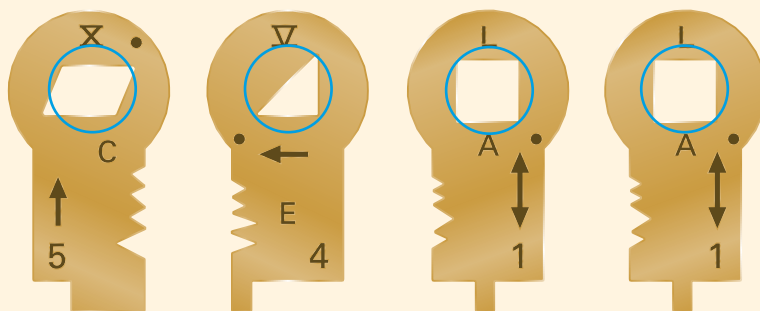
SKRIV NÖDTELEGRAFMEDELANDET

Använd Chrono Decoder-enheten för att översätta koordinatens bokstäver till morsekod och använd den numeriska morsekoden på baksidan av Bok 4 för att översätta koordinatens siffror. Sedan måste du fylla i telegrafremsan med morsekoden för koordinaterna och nödkommandot. Rita små prickar och tjocka streck, enligt lappens instruktioner.

På första raden skriver du morsekoden för N1421.
På andra raden skriver du morsekoden för MAYDAY.
På tredje raden skriver du morsekoden för W7992.

Tomrum fylls inte i utan lämnas bara tomma. Om det görs på rätt sätt så finns inga platser över och allt är ifyllt. Om du kollar noga på avsnitten 1, 2, 3 och 4 så kommer du att se fyra former genom att titta på alla streck (-) och ignorera prickarna (.) – dessa står för den andra rätta koden!





DEL 3: RÄDDA PASSAGERARNA FRÅN DET SJUNKANDE SKEPPET

Ditt nödtelegrafmeddelande sändes iväg – perfekt! Men under tiden har kaos utbrutit på fartyget. Kaptenen säger åt dig att arbeta tillsammans med styrmannen för att lösa alla problem.

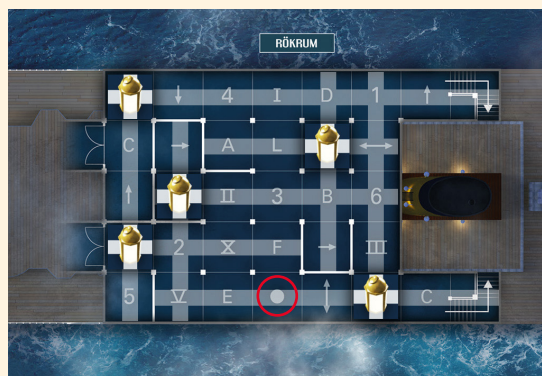
Ni måste lösa fyra uppgifter. Styrmannen berättar i sina instruktioner i vilken ordning de ska utföras – detta är nycklarnas ordning.

1 - RÖKRUMMET

På baksidan av Rökrummet förklarar styrmannen att ljuset har slocknat och att man behöver placera ut lanternor manuellt så att hela rökrummet blir upplyst. Men vissa väggar blockerar ljuset och lanternorna kommer endast att lysa upp rummet i fyra riktningar.

Det finns bara ett sätt att placera de fem lanternorna för att lysa upp hela rummet. Genom att göra det så täcker du över alla former som kan hittas på nycklarna, förutom cirkeln.

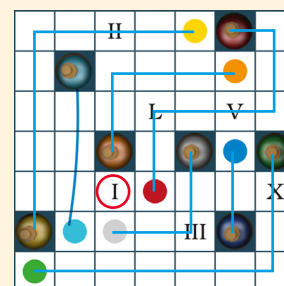
Det är den första rätta nyckeln!



NYCKEL 1: ●

2 - GENERATORN

Den andra ordern från styrmannen är att starta om generatorn. Du måste först vika papperet på viklinjen så att hålen ligger exakt över de färgade bultarna. Anslut sedan de färgade bultarna med motsvarande punkt på pappret, enligt exemplet med den blå linjen. När du är klar ser du att det endast är rutan med I som inte är överkorsad. Detta är din andra nyckel.



NYCKEL 2: I

3 - KUGGHJULET

Kugghjulet är för rostigt för att fungera. Som tur är finns det tre reservdelar som kan ersätta de rostiga bitarna. Men även reservdelarna är aningen rostiga...

Lägg de fyra delarna på varandra så att ingen rost längre är synlig.



De röda linjerna på kugghjulet visar då siffran 6. Detta är den enda ordern från styrmannen utan någon specificerad ordning. Men eftersom det framgår av de andra tre uppgifterna i vilken ordning de ska utföras (första, andra och sista) vet du också att reparationen av kugghjulet ska göras som nummer tre. Den tredje nyckeln är den med siffran 6.

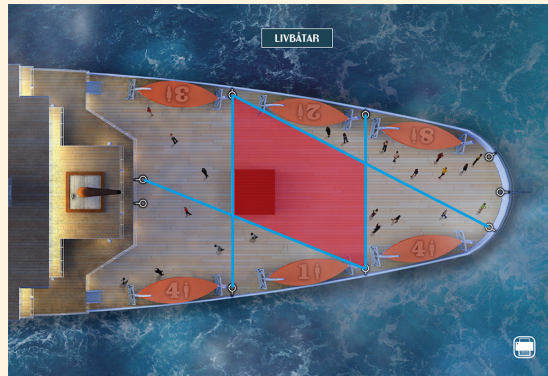
NYCKEL 3: 6

4 - LIVBÅTARNA

Slutligen måste passagerarna delas upp på livbåtarna. Du har bara fyra rep som måste dras från krok till krok.

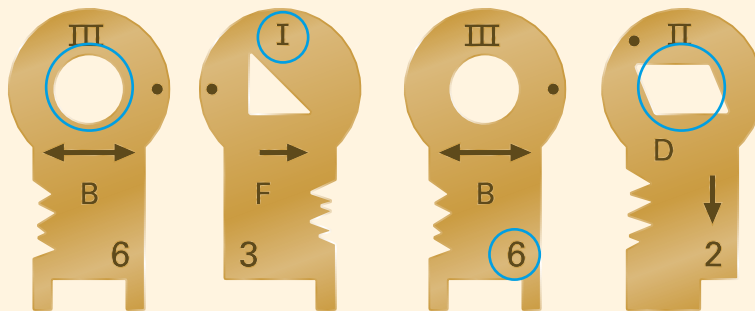
Var och en av de sex båtarna rymmer det antal passagerare som visas på båten. Det finns ett hinder i mitten som repen inte kan dras över.

Dela in personerna på däck i 6 grupper med korrekt antal passagerare. Formen på de sträckta repen visar ett parallelogram och det är formen på kodens sista nyckel.



NYCKEL 4: ▽

KOD 3: ● I 6 ▽



Det är klart. Titanic har räddats. Bra gjort!

Vi är säkra på att ni har lyckats bättre än den historiska besättningen år 1912...