

Je vriend en klasgenoot Jesse is al een jaar vermist. Nu krijg je ineens een visioen over Jesse! Is het jullie gelukt om het raadsel achter Jesses verdwijning op te lossen, of hebben jullie iets gemist? Dit is wat je had moeten doen om het mysterie op te lossen.

LEVEL 0 - DEEL 1: DE NABLIJFKLAS

Omdat jullie allemaal spontaan in slaap zijn gevallen tijdens de wiskundeles van meneer Kortens moeten jullie nablijven. Jullie worden apart gezet en over de klas verspreid. Hoe kunnen jullie nu binnen een uur het mysterie achter Jesses verdwijning oplossen? Dan hoor je ineens van achteren gekuch komen, het is Kasper. Hij overhandigt je een briefje dat eruitziet als zijn wiskundehuiswerk, ondertekend met "Jullie staan bij mij in het krijt. Kasper de Nablijfkoning".

0) Het briefje van de nablijfkoning

Het briefje dat Kasper je overhandigde staat vol met een combinatie van tekst, cijfers en wiskundige symbolen. Hou het briefje op de kop en kijk goed naar de blauwe cijfers en symbolen om de geheime boodschap van Kasper te ontcijferen. Deze tekens vormen stiekem gewoon woorden die op zijn kop zijn geschreven. Als je het briefje vertaald krijg je:

Ontsnappingsplan

- 1: Vouw het plan tot een vliegtuig en gooi het naar al je vrienden.
- 2: Zorg ervoor dat je naar het toilet mag.
- 3: Steel van de conciërge de sleutel van de kamer van de decaan, ga zijn kamer binnen en roep mr. Kortens op via de intercom.
- 4: De rest vlucht de school uit zodra mr. Kortens naar de decaan loopt. Teken de kortste ontsnappingsroute.
Let op: Loop niet langs deuren van lokalen waar nog les wordt gegeven!!!

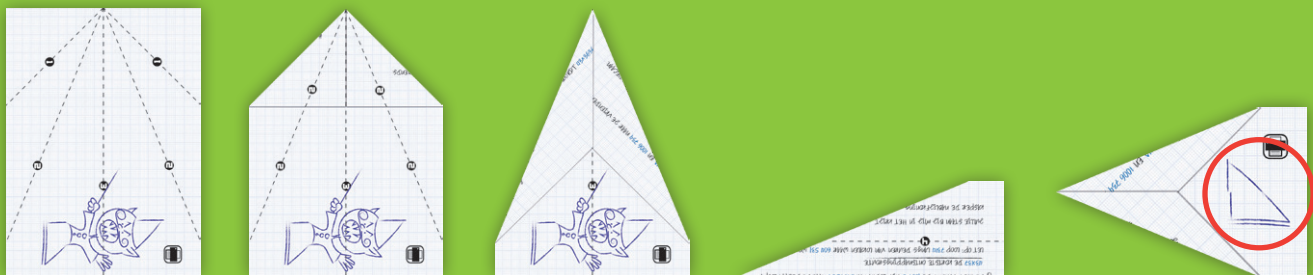
Jullie staan bij mij in het krijt,
Kasper de Nablijfkoning

Volg de onderstreepte delen van het ontsnappingsplan om de vormen van de vier juiste sleutels te vinden. De volgorde van de stappen geeft de sleutelvolgorde aan.

HINT 1: LEES HET HELE ONTSNAPPINGSPLAN GOED DOOR. HOU HIERBIJ HET BRIEFJE ONDERSTEBOVEN OM DE BLAUWE GETALLEN EN SYMBOLEN TE KUNNEN LEZEN.

1) Vouw het plan tot een vliegtuig

Vouw het briefje in de volgorde van de cijfers langs de vouwlijnen. Kijk vervolgens op de bovenkant van het vliegtuigje en zie dat de tekening van meneer Kortens veranderd is in een driehoek. De streep naast één zijde van de driehoek geeft aan wat de onderkant is.



Sleutel 1:

HINT 2: VOEW HET BRIEFJE LANGS DE VOUWLIJNEN NAAR BINNEN TOE IN DE VOLGORDE VAN DE CIJFERS.

2) Zorg ervoor dat je naar het toilet mag

Meneer Kortens is van mening dat je naar het toilet had moeten gaan in de pauze. Hij is echter niet de 'slechtste', dus biedt hij je een kans om naar het toilet te mogen. Hij geeft je een raadsel waarvan hij denkt dat je deze niet kunt oplossen en kijkt je met een zelfvoldane grijns aan:

Ik zit vol gaten, maar toch kan ik water vasthouden. Wat ben ik?

Het antwoord hierop is: Een spons. De spons ligt in het klaslokaal, onder het bord. Als je die spons goed bekijkt zie je dat daar een cirkel op staat.

Sleutel 2: ●

3) Steel van de conciërge de sleutel van de kamer van de decaan

Eén van jullie heeft toestemming gekregen om vrij door de school te lopen om naar de wc te gaan. Maar in plaats van naar de wc te gaan loopt deze persoon naar de kamer van de conciërge om de sleutel van de kamer van de decaan te stelen. Achter de conciërge hangt een sleutelbord. Dit bord heeft dezelfde lay-out als de plattegrond van de school. Zoek op de plattegrond waar de kamer van de decaan is en vind de bijbehorende sleutel op het sleutelbord. Dit is een sleutel met een vierkant gat.



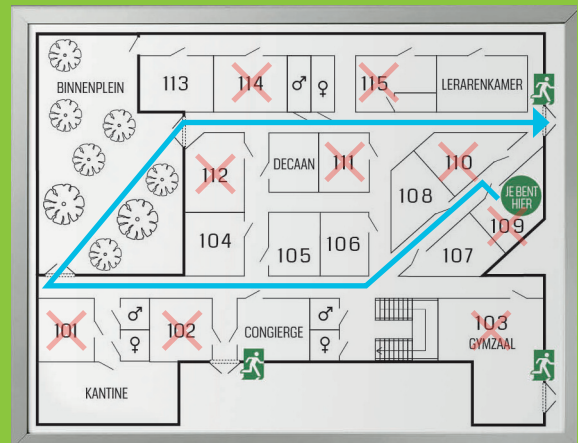
Sleutel 3: ■

HINT 3: WAAR DOET DE INDELING VAN HET SLEUTELBORD JE AAN DENKEN?

4) Teken de kortste ontsnappingsroute

Degene die naar de 'wc' ging is met de gestolen sleutel de kamer van de decaan binnengegaan en heeft via de intercom met verdraaide stem meneer Kortens opgeroepen. Het is nu aan de rest om uit de school te ontsnappen terwijl Kortens zijn klaslokaal heeft verlaten om naar de decaan te gaan.

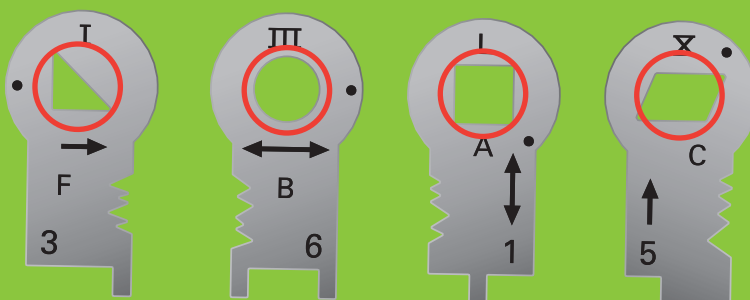
Kasper geeft op zijn ontsnappingsplan aan dat je niet langs deuren moet lopen van lokalen waar nog wordt lesgegeven; anders zou een leraar jullie namelijk kunnen zien en betrappen. Zoek uit hoe laat het is en waar op dit moment nog les wordt gegeven. De klok in het lokaal geeft 15:10 aan. Op het lesrooster zie je dat er om die tijd nog in 9 lokalen wordt lesgegeven, namelijk in lokalen: 101, 102, 103, 109, 110, 111, 112, 114, 115. Markeer deze lokalen op de plattegrond. Je ziet dat het onmogelijk is om via de zuidingang of de nooduitgang van de gymzaal te ontsnappen zonder langs de deuren van lokalen 102 en 103 te lopen. De enige optie is dus om via de oostingang te ontsnappen. De kortste route steekt schuin het binnenplein over. Teken de route op de plattegrond en er ontstaat een parallellogram.



Sleutel 4: ▽

HINT 4: 1. KIJK OP HET LESROOSTER IN WELKE LOKALEN NU NOG LES WORDT GEGEVEN. 2. MARKEER DEZE OP DE PLATTEGROND. 3. TEKEN DE ROUTE NAAR DE UITGANG WAARMEE DE DEUREN VAN DE GEMARKEERDE LOKALEN WORDT ONTWEKEN.

CODE 1: ▽, ●, ■, ▽



LEVEL 0 - DEEL 2: HET HUIS

Bij het huis aangekomen zien jullie dat er een op de 2e verdieping een raampje open staat. Dit kan jullie ingang zijn! De bouwvakkers genieten op dit moment van een lekker bakje koffie in hun bouwkeet. Jullie bedenken een ietwat brutaal plan en gaan aan de slag. De eerste stap: Het voorkomen dat jullie gestopt worden door de bouwvakkers.

De 4 stappen die jullie moeten nemen om het huis te betreden staan op het plan van aanpak dat aan 'Jesses oude huis' is bevestigd. Dit is tevens de sleutelvolgorde. De onderstreepte woorden geven aan waarnaar je opzoek bent.

1) Sluit de bouwvakkers op

Bind het touwtje om de bouwkeet zodat alle mogelijke ontsnappingsmogelijkheden (ook het ventilatieluik) afgesloten worden en de uiteinden van het touwtje weer bij elkaar komen.



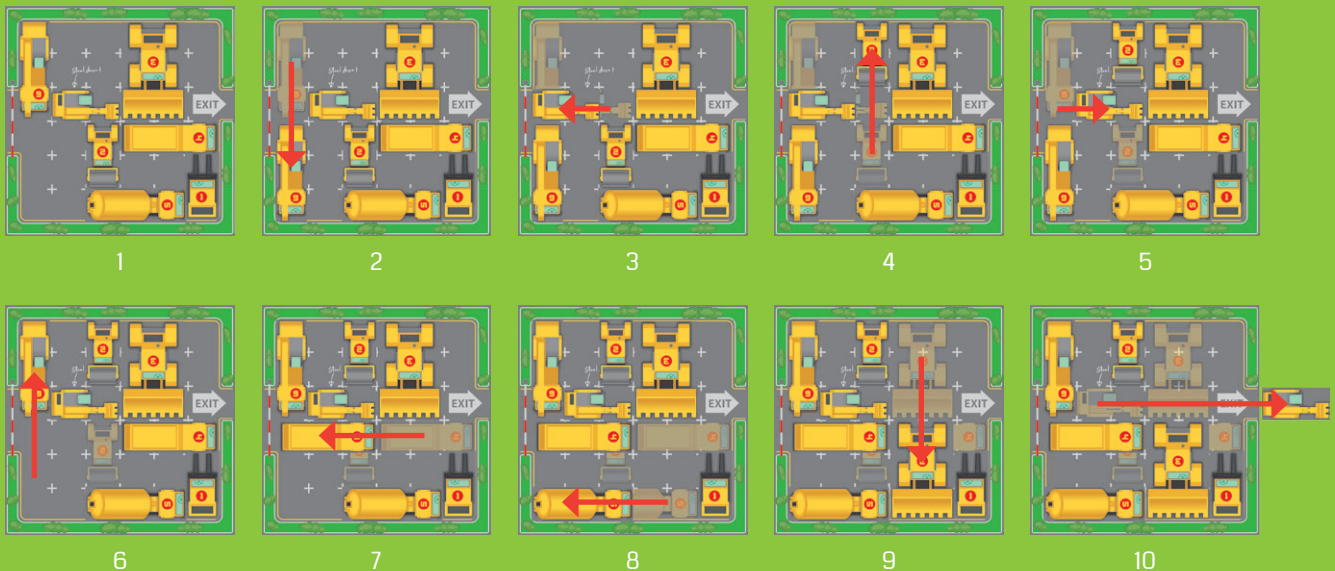
Je ziet op de bouwkeet allerlei graffiti vormen waarvan 5 door het touw worden bedekt. Alleen de driehoek op de achterkant is onbedekt en blijft over.

Sleutel 1:

HINT 5: WELKE VORM BLIJFT OVER NADAT JE HET TOUW OVER ALLE UITGANGEN HEBT GEBONDEN?

2) Steel de graafmachine

Leg alle bouwmachines op de juiste startposities op de parkeerplaats, aangegeven door hun transparante vormen. Deze machines kunnen alleen naar voren of naar achteren rijden. Schuif ze om de beurt naar voren of naar achteren zodat je uiteindelijk de graafmachine (zonder nummer) door de uitgang naar buiten kan rijden. Hierbij verplaats je alle machines op één tje na: machine 1.



Sleutel 2: 1

3) Zet de graafmachine in de juiste positie

Zet eerst de graafmachine in elkaar op de afbeelding van 'Jesses oude huis'. Zorg dat de punten met dezelfde kleur op elkaar komen te liggen, waarbij de cijfer-schijven bovenop liggen. Schuif daarna de onderdelen zo dat de bak van de graafmachine (rechtop) precies de rand van het openstaande raam raakt.

Lees nu de cijfers af die door de pijltjes op de graafmachine worden aangewezen. Dit zijn: **384**. Kijk op de achterkant van de bouwkeet. Hier vind je een lijst met graafmachineposities en de letters waarmee deze posities worden aangeduid. Positie C is de juiste positie.



Sleutel 3: C

4) Maak het kettingslot los

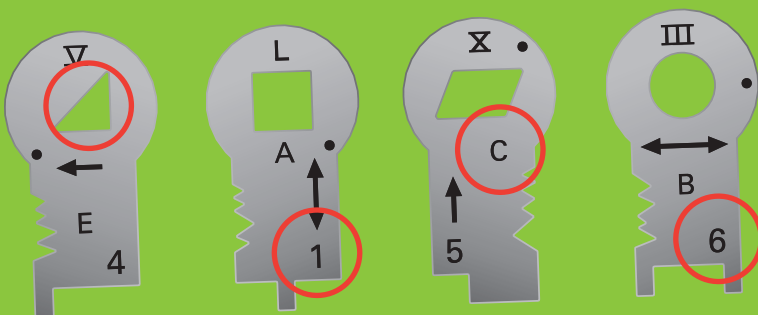
Jesses oude huis heeft een wel heel bijzonder slot op de deur: een kettingslotdoolhof. Het uiteinde van het kettinkje moet door 1 van de gaten worden gehaald om het slot open te krijgen. Gebruik het touwtje om het kettinkje na te bootsen. Hou het touwtje op dezelfde lengte als de transparante eindpositie van het kettinkje en beweeg het daarna door het doolhof naar de verschillende gaten. Je zult merken dat wanneer je de juiste lengte aanhoudt het touwtje alleen gat 6 kan bereiken.



Sleutel 4: 6

HINT 6: LEG HET TOUWTJE OVER HET TRANSPARANTE KETTINKJE (UITEINDE NAAR BENEDEN). HOUD HET OP DEZELFDE LENGTE ALS HET KETTINKJE, BEWEEG HET UITEINDE ERVAN DOOR HET DOOLHOF. WELK GAT KUN JE ZO BEREIKEN?

CODE 2: ▲, 1, C, 6,



LEVEL 0 - DEEL 3: DE KAMER

Vandaag kregen jullie de kans om Jesses kamer te onderzoeken. Terwijl jullie door de kamer lopen, schrikken jullie van vreemde drumgeluiden die uit de kast lijken te komen. Wellicht dat Jesses dagboek jullie kan helpen erachter te komen wat er met Jesse is gebeurd en biedt het een verklaring voor de mysterieuze drumgeluiden.

1) Ontcijfer de drumgeluiden om de sleutel van de kast te vinden

De mysterieuze drumgeluiden die uit de kast komen lijken van verschillende soorten drums afkomstig te zijn. Op Jesses computer staat de website "Afrikaanse drums en hun geluiden" nog open. Die kan je gebruiken om erachter te komen welke zes drums deze geluiden maken. Dit zijn, op volgorde: CEREMONIËLE DRUM VAN DE SENUFO STAM, IGBA, RAVANNE, KEBERO, EWE, en de LOG DRUM. Neem de onderstreepte letter van elk van deze namen en zet ze achter elkaar om het woord 'C-I-R-K-E-L' te vormen.

HINT 7: KIJK NAAR DE EERSTE LETTERS VAN DE DRUMS DIE DE GELUIDEN MAKEN WELKE UIT JESSES KAST KOMEN.

Sleutel 1: ●

2) Vind uit in welk deel van de kamer de controller verstopt ligt

Wanneer de je kast opent, vind je de spelcomputer met maar drie controllers. De vierde is vast gebruikt door Jesse en ligt nu ergens verstopt in de kamer. Op de afbeelding van de spelcomputer kun je zien hoe de controllers eruitzien. Zoek in de kamer en vind het snoertje van de controller (met stekker) tussen de boeken op de onderste plank van de boekenkast. In het dagboek staat een schets van de kamer, verdeeld in 6 delen, met in elk deel een symbool van de sleutels. De controller ligt in het deel recht onder hetgeen dat gemarkeerd is met een driehoek met de punt naar rechts.



Sleutel 2: ▲



3) Vind de volgorde waarin de controllers ingeplugd zitten en vertaal de symbolen in die volgorde

Zodra je de vier controllers in de spelcomputer hebt gestoken, zie je dat de kabels enorm in de knoop zitten. Je moet nu eerst uitzoeken welke controller bij welke speler hoort. Ontcijfer de symbolen op de controllers met gebruik van de Rozenkruiserscode op de rechterkant van de Chrono Decoder: E, S, -, Z. Vind uit in welke volgorde de controllers van boven naar beneden in de console geplugd zijn door de kabels te volgen. Wanneer je de gedecodeerde letters in deze volgorde zet, krijg je het woord ZES.

Sleutel 3: 6

4) Bedenk welk karakter Jesse heeft gekozen

Nu is de spelcomputer klaar voor gebruik. Nadat het spel is opgestart, krijg je het selectiemenu voor de karakters. Welk karakter zou Jesse hebben gekozen? Op basis van wat Jesse in haar dagboek heeft geschreven ("Ik hoop dat er dieren in zitten!") en de manier waarop haar kamer is ingericht, kun je concluderen dat Jesse érg veel van dieren houdt. Jesse zal zeker optie 2: "DIERENEXPERT" hebben gekozen.

HINT 8: DE MEESTE SPELERS KIEZEN KARAKTERS DIE OP HEN LIJKEN.

Sleutel 4: 2

CODE: ●, ▲, 6, 2

