

Niet alleen bevinden jullie je in een vreemde jungle, het blijkt ook nog eens dat jullie vriend Jesse gebeten is door een giftige slang. Is het jullie gelukt om binnen de tijd het tegengif te brengen naar Jesse? Of hebben jullie iets gemist? Dit is wat je had moeten doen om Jesse te vinden en te genezen.

LEVEL 1 - DE GEHEIME HUT

Jullie zien aan een boom een brief hangen, geschreven door Alan Parrish. Volgens deze brief, is Jesse een paar minuten geleden gebeten door een slang en moet zo snel mogelijk tegengif krijgen. Alan legt uit dat hij het tegengif in zijn geheime hut in de jungle bewaart en dat hij aanwijzingen heeft achtergelaten om jullie te helpen deze hut te vinden.

De aanwijzingen van Alan staan in de volgorde waarop de vier sleutels in de Chrono Decoder ingevoerd moeten worden.

1) Kijk door de verrekijker om te zien waar je nu bent op de kaart.

Door de verrekijker zie je een rivier. Bekijk alle zes de uitzichtpunten op de kaart. Je ziet dat er maar één uitzichtpunt uitkijkt over een rivier, namelijk: uitzichtpunt L.

Sleutel 1: L

2) Vind een letter die verstopt zit in de brief van Alan.

Lees alle rode letters uit de brief achter elkaar: "Vouw brief nummer op nummer dan knippen". Wanneer je de brief op de juiste manier op de vouwlijnen vouwt, cijfer 1 op cijfer 1, daarna cijfer 2 op cijfer 2, enzovoort, dan vind je twee rode kniplijnen A. Knip met de schaar op de twee rode kniplijnen B en vouw de brief daarna open C. Je vindt de vorm van de letter 'E'. Dit is de eerste hint van Alan om de hut te vinden op de kaart.

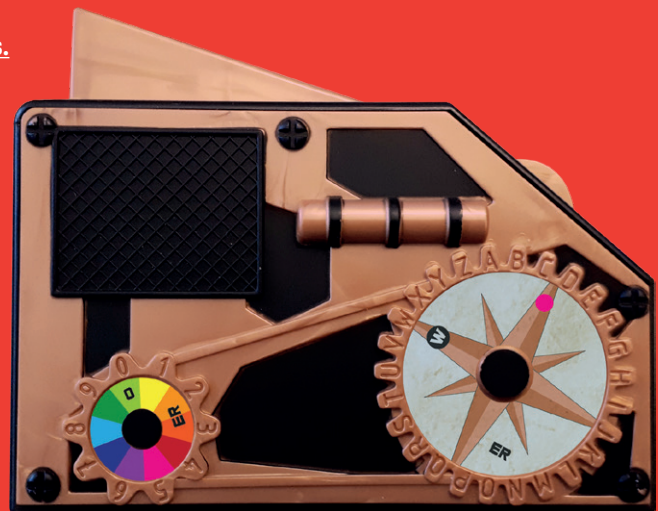


Sleutel 2: E

3) Vind een cijfer met behulp van het 3-delige kompas.

Pak de drie delen van het kompas. Je ziet het ER-logo en de volgende hints op de achterkant van de twee grote delen: "De zon begint altijd in het oosten..." en "...en eindigt in het westen." Plaats eerst het grote kompasdeel met O (oosten) op de letter O op het grote wiel aan de linkerkant van de Chrono Decoder. Plaats daar vervolgens het tweede grote kompasdeel bovenop met de W (westen) op de letter W van de Chrono Decoder. Nu zie je door het kleine gaatje de kleur roze verschijnen.

Plaats als laatste het kleine kompasdeel op het kleine wiel van de Chrono Decoder met de O op de O. Kijk nu welk cijfer bij de kleur roze staat. Dit is het cijfer '5'. Dit cijfer vormt samen met de gevonden letter de coördinaat van de hut op de kaart.



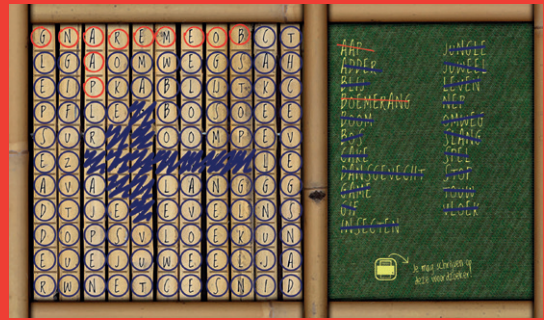
Sleutel 3: 5

HINT 2: PLAATS ALLE 3 KOMPAS DELEN OP DE CHRONO DECODER. LEG ZE LETTER BIJ LETTER.

EERST O BIJ O DAN W BIJ W EN VIND EEN KLEUR. LEG DAN DE KLEINE O BIJ O EN VIND HET NUMMER VAN DE SLEUTEL.

4) Vind de richting op het laatste kruispunt voor de hut.

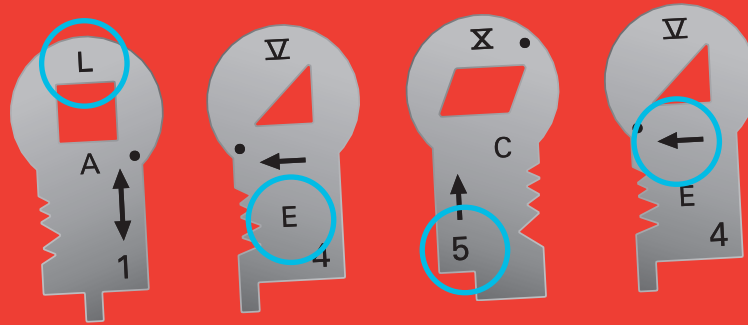
Vind elk woord uit de lijst en omcirkel de letters zoals in het voorbeeld met de rode pen. Zodra je alle woorden gevonden hebt, lees je alle overgebleven letters van linksboven naar rechtsonder: "kleur deze blanco vakjes". Als je de overgebleven vakjes inkleurt, verschijnt er een pijl naar links.



Sleutel 4: ←

HINT 1: VOLG DE NOTITIE VAN ALAN OP DE KAART. DIT IS DE VOLGORDE VAN DE CODE. MAAK DE WOORDZOEKER AF EN LEES DE OVERGEBLEVEN LETTERS VAN BOVEN NAAR BENEDEN OM EEN RICHTING TE VINDEN.

CODE 1: L, E, S, ←



LEVEL 2 - HET TEGENGIF

Zodra jullie bij de hut van Alan Parrish aankomen, zoeken jullie naar het tegengif voor de slangenbeet van Jesse. Vind het juiste flesje tegengif met behulp van de aanwijzingen uit het dagboek en van de drie origami dieren. Alan geeft aan dat er nog één laatste ingrediënt nodig is om het tegengif af te maken: het gif van een slang.

De volgorde van de sleutels staat aangegeven op de notitie bovenaan de hut.

1) en 2). Ontdek welk drankje je nodig hebt.

Vouw de origami dieren om te bepalen welk drankje je nodig hebt. Als je deze op de juiste manier vouwt, vind je op de achterkant aanwijzingen.

Stap 1: Vouw alle drie de dieren volgens de instructies: Vouw eerst langs vouwlijn nummer 1, dan vouwlijn nummer 2 etc. Alle grote stippellijnen vouw je naar buiten en alle kleine stippellijnen vouw je naar binnen. Je mag geen wit meer zien aan de voorkant van de gevouwen dieren. Op de achterkant van de gevouwen dieren staat: "niet rood", "heeft een kurk" en "niet vierkant".

Stap 2: Vind het juiste flesje in de lijst door alle rode drankjes weg te strepen, net als de flesjes zonder kurk en de vierkante flesjes. De enige fles die overblijft, is de ronde fles met gele vloeistof, kurk en handvat.

Stap 3: Het juiste drankje heeft de chemische naam: "Extractus Fata". Er staan twee onderstreepte letters voor de code: E en E.

Sleutel 1: E
Sleutel 2: F



HINT 3: VOUW DE 3 DIEREN OP DE VOUWLIJNEN IN VOLGORDE VAN DE NUMMERS. JE MAG GEEN WIT MEER ZIEN OP DE VOORKANT.

3) Vind het drankje in de hut.

Je ziet verschillende flesjes verspreid staan door de hut. Zoek het drankje "Extractus Fata" in een rond flesje met gele vloeistof, kurk en handvat. Het flesje met Extractus Fata staat op het: "Chic kleed". De letter C is onderstreept en is de derde sleutel.

Sleutel 3: C

HINT 4: DRANKJES EN LOCATIES HEBBEN ONDERSTREEPTE LETTERS EN VERWIJZEN NAAR LETTERS OP DE SLEUTELS.

4) Zoek een slang en voeg het gif toe aan het drankje.

In Alan's dagboek staan zijn observaties van de jungle rond de hut. Deze observaties bevatten aanwijzingen over welke vorm de oogjes van de slangen zijn. Je ziet vier verschillende vormen ogen: ronde, vierkante, driehoekige en de vorm van een parallellogram. De grootte van de ogen bepaalt of het dier een volwassene is of een baby.

- Apen:** Één aap heeft maar één oog. Je vindt een enkel rond oog aan de rechterkant van de hut. De ronde ogen zijn dus van de apen.
- Jaguars:** Jaguars hebben de meeste jongen. Baby's hebben kleine ogen. Als je alle kleine oogjes per vorm telt, zie je dat de driehoekige ogen het vaakst voorkomen in een kleine versie. De driehoekige ogen zijn dus van de jaguars.
- Olifanten:** Één van de olifanten is verbannen van de kudde. Het paar vierkante ogen links boven de hut, is het verst weg van de overige vierkante ogen. De oogparen met andere vormen komen altijd in groepjes voor. De vierkante ogen moeten dus van de olifanten zijn.
- Slangen:** Dit moeten de parallellogramvormige ogen wel zijn, want dit is de enige vorm die over is.

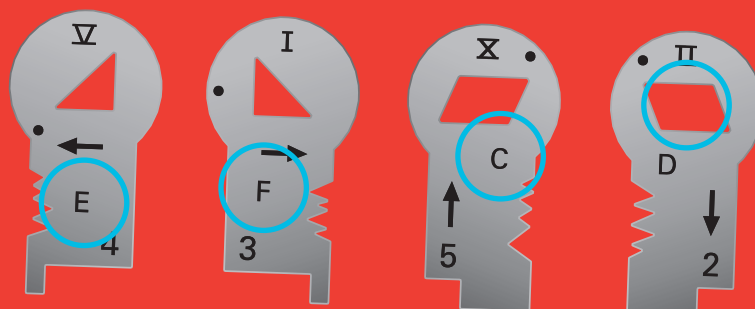


De ogen van de slang bestaan uit twee gespiegelde parallellogrammen. Je hebt maar één van deze vormen nodig. In de laatste zin van de brief zegt Alan: "kijk altijd naar het linkeroog welke het helderst reflecteert". Dit betekent dat de juiste sleutel de linker parallellogram is.

Sleutel 4: 

HINT 5: VIND HET LOSSE OOG (AAP). TEL DE MEESTE KLEINE OOGJES PER VORM (JAGUAR). CHECK DE GROOTSTE AFSTAND TUSSEN DE OGEN MET DEZELFDE VORM (OLIFANT). SLANGENOGEN ZIJN DE VORMEN DIE OVER BLIJVEN.

CODE 2: E, F, C, 



LEVEL 3 - HET TUNNELSTELSEL

Volgens het dagboek van Alan is de dichtstbijzijnde koude plek het tunnelstelsel. Waarschijnlijk is Jesse daar naartoe gegaan om het slangengif te vertragen. Vind jullie weg door het tunnelstelsel om Jesse zo snel mogelijk te genezen.

Vind de weg door het tunnelstelsel.

Plaats de kamers en gangen op de juiste manier aan elkaar door gangen aan deuren met dezelfde kleur te leggen. Er is maar één mogelijke oplossing: begin met kamer ① met de ladder (de ingang). Verbind de paarse gang met de paarse deuren van kamer ① en ③. Verbind kamer ② met kamer ① en ③ door middel van de blauwe gangen. Je ziet dat hierdoor de rode gangen precies passen tussen de rode deuren van kamers ① en ②. Verbind kamer ④ met zowel de groene als de oranje gangen om het gangenstelsel af te maken.



HINT 6: LEES HET DAGBOEK EN MAAK EERST DE PLATTEGROND VAN HET TUNNELSTELSEL. START MET AANLEGGEN VAN DE PAARSE DEUREN AAN DE PAARSE GANG.

HINT 7: PLATTEGROND FORMATIE: ROOD, ORANJE, PAARS, BLAUW EN GROEN.

Kamer 1 - met de ladder.

Je daalt de ladder af en start je zoektocht naar Jesse in de eerste kamer van het tunnelstelsel. Om te weten welke deur je in deze kamer moet nemen, volg je de instructies op de achterkant van de kamer: "likerhand knijpt in je neus, rechterarm gaat erdoorheen. Welk dier ben je nu? Je ziet het meteen!". Als je de instructies precies hebt opgevolgd zie je dat je een olifant nadoet. Als je in de kamer kijkt, vind je een deur met een rode olifant. Deze deur heeft een slot met een cirkel erop.

Sleutel 1: ●



Kamer 2 - met de val.

Via de rode gang kom je in de tweede kamer. Op de achterkant van de kamer vind je een afbeelding die nog niet af is. Teken lijnen tussen de punten in een numerieke volgorde. De voltooide afbeelding vormt een tegel met een uniek barstenpatroon; de tegel die eigenlijk een valstrik is. Zoek deze tegel op de voorkant van de kamer. Op deze tegel staat een driehoek. Dit is de tweede sleutel.

Sleutel 2: ▲

Kamer 3 - met de tangram.

De blauwe gang brengt je bij de derde kamer. Op de achterkant van deze kamer zie je een vorm van een jaguar. Maak dit tangram na met de groene stukjes en gebruik de lijnen in het hout om de oriëntatie van de stukjes te bepalen. De tekst "Ik heb maar 7 stukjes nodig" geeft aan dat je één stukje overhoudt. Dit blijkt na voltooien van het tangram een vierkant stukje te zijn. Het vierkant is dus je derde sleutel.

Sleutel 3: ■



Kamer 4 - verbind de fakkels.

Los de rebus op en vind de zin "verbind alle fakkels":

 Veer: voer = ver +  Fietsband: fietsband (a = i) - fiets = bind

 Vallen: xallex = alle

 Tak: tak (t = f) = fak +  Vogels: vogels (vog = k) = kels

Verbind alle fakkels

Laat alle tunneldelen en kamers op de juiste plek liggen en draai de kamers weer met de deuren naar boven. Nu zie je dat elke kamer een fakkel heeft. Verbind de vier fakkels met denkbeeldige lijnen zodat je een vorm vindt.

Sleutel 4: 



**HINT 8: VAL: VERBIND DE CIJFERS EN VIND HET BARSTENPATROON IN DE TEGEL. DE OPLOSSING IS EEN VORM.
REBUS: LAAT DE TUNNELDELEN LIGGEN EN VERBIND DE FAKKELS OM EEN VORM (PARALLELLOGRAM) TE VINDEN.**

CODE 3: ●, ▲, ■, ▱

