

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing!

De smaragdgroene maan nadert zijn hoogste punt en er is niet veel tijd meer over. Is het jullie gelukt om de legende op te lossen en Jumanji uit te spelen? Of hebben jullie iets gemist? Dit is wat je had moeten doen om de vloek van Jumanji te verbreken.

LEVEL 4 - VECHT MET DE DIEREN

Na een tijdje is Jesse genoeg hersteld om te praten. Jullie horen hoe de vloek van Jumanji verbroken kan worden en Jesse geeft jullie een groen juweel. Jullie haasten je de jungle in wanneer plots een aapje op je rugtas springt en wegrent met iets groens in zijn handen. Dan komt het besef: die brutale aap heeft het juweel gestolen! Je probeert erachteraan te gaan, maar staat opeens oog in oog met vijf gevaarlijke dieren.

Op het briefje van Alan staat wat je moet doen om je weg door de jungle te kunnen vervolgen. Dit is de volgorde van de vier sleutels in de Chrono Decoder.

1) Slang.

Vertaal de symbolen van de slang met het Rozenkruisersgeheimschrift op de rechterzijkant op de Chrono Decoder. Van links naar rechts vind je: "Hoe vaak roep je Jumanji om de vloek te verbreken". Vouw dan de slang langs de vouwlijnen in de volgorde van de nummers. De gevouwen slang vormt het cijfer 1.



Sleutel 1: 1

2) Vind uit vanaf welke van de zes posities je de meeste dieren uit kan schakelen met één boemerangworp.

Er staan zes locaties met zwarte cirkels op de dierenkaart. Vanuit deze punten kun je de boemerang gooien om zoveel mogelijk dieren in één keer te raken. Plaats de boemerang met de kleine cirkel op de zwarte cirkels van de kaart. Check nu op welke locatie de zwarte lijn van de boemerang de meeste dieren raakt. Wanneer je alle zes locaties probeert, zie je dat je alleen vanaf locatie 6 in één keer drie dieren kan raken.

Sleutel 2: 6

HINT 1: PLAATS DE BOEMERANG MET DE CIRKEL OP DE ZWARTE CIRKELS. OP WELK NUMMER KAN JE 3 DIEREN RAKEN?

3) Vind de plek waar de aap het gestolen juweel heeft verstopt. Dit is waarschijnlijk op één van zijn favoriete locaties.

De voetsporen van de aap beginnen in het midden van het bos, iets boven het nijlpaard. Volg deze sporen op zowel de voor- als de achterkant van het papier. Je ziet dat de aap de sporen van een jaguar tegenkomt en deze een tijdje volgt ①.

Daarna komt de aap de sporen van een olifant tegen en volgt deze ②. De gecombineerde apen- en olifantensporen volg je tot aan de grot ③. Daar stoppen de voetsporen en daar heeft de aap het juweel dus verstopt. De grot is gemarkeerd met een parallellogram. Dit is de sleutel die je zoekt zoekt.

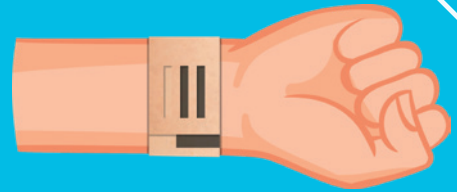


Sleutel 3:

HINT 2: VIND DE APENSPOREN EN VOLG DEZE AAN BEIDE KANTEN VAN HET PAPIER TOT AAN DE VERSTOPPLEK. SOMS OVERLAPPEN SPOREN.

4) Kijk naar de tatoeage op je arm om te zien hoeveel levens je nog hebt.

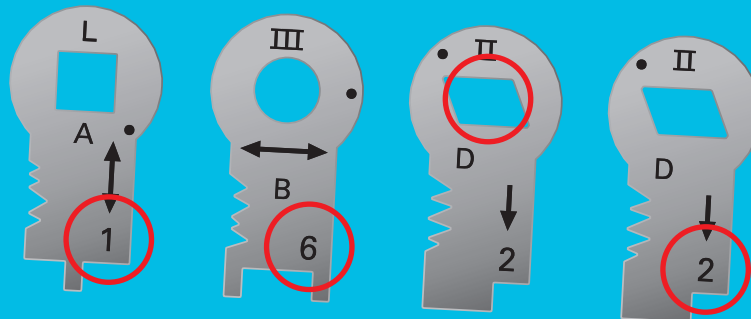
Vouw de papieren band als een armband om je eigen pols. Nu zie je dat twee van de drie rechthoekige gaten zwart worden. De afbeelding van de arm is een extra hint dat de zwarte tatoeagestrepen je overgebleven levens zijn.



Sleutel 4: 2

HINT 3: HOEVEEL LEVENS HEB JE OVER? EEN, TWEE OF DRIE? HET ANTWOORD GEEFT JE DE VIERDE SLEUTEL.

CODE 1: 1, 6, , 2



LEVEL 5 - THE BAZAAR

Na je avontuur met de wilde dieren bereik je eindelijk de eerste veilige plek: de bazaar. Je gaat naar binnen om je voorraden aan te vullen. Terwijl jullie over Jesse praten, komen een paar gemeen uitzijnde mannen naar je toe. Ze beginnen te vloeken en bedreigen je. Het blijkt dat Jesse een enorme schuld heeft bij een aantal onguere types. Gelukkig zijn er veel manieren om geld te verdienen in de bazaar!

Maak de puzzel en vind het briefje met daarop verschillende manieren om geld te verdienen in de bazaar. Dit briefje geeft ook de volgorde aan van de sleutels in de Chrono Decoder:

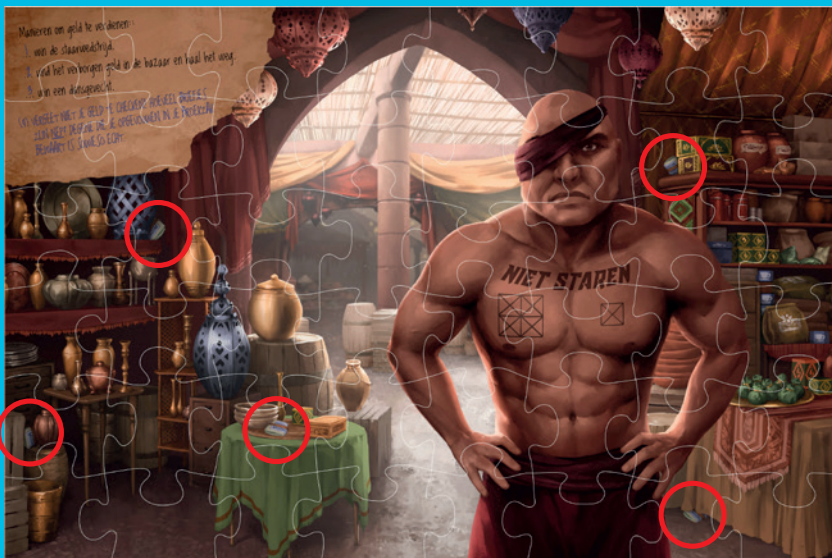
1) Win de staarwedstrijd.

Op de legpuzzel zie je in de bazaar een man met maar één oog naar je staren. Hij heeft een tatoeage met vier vierkanten die samen een groter vierkant vormen en daarboven zie je de tekst "niet staren". Leg vier van de vijf oogkaarten zo tegen elkaar aan dat er vier paar aan elkaar passende ogen zijn. Let hierbij op dat de paren elk een linker- en rechteroog bevatten. Zoals op de tattoo staat aangegeven, kan één kaartje niet gebruikt worden voor de staarwedstrijd. Draai deze ogenkaart om voor de oplossing.



Sleutel 1: 4

HINT 4: LEG VIER OOGKAARTEN IN EEN VIERKANT. LET GOED OP DAT JE RECHTER- EN LINKER OGEN VAN HETZELFDE DIER AAN ELKAAR LEGT. DE OVERGEBLEVEN KAART IS DE OPLOSSING. DE 1 MOET LINKS ONDER.



2) Vind het verborgen geld in de bazaar en haal het weg.

Vind vijf verborgen stapels met geld in de legpuzzel. Draai deze vijf puzzelstukken om en vind een letter op elk stuk. Zet de letters op volgorde om het woord "Drie!" te vinden.

Sleutel 2: 3

HINT 5: HAAL DE PUZZELSTUKKEN MET GELD UIT DE PUZZEL. DRAAI ZE OM EN VORM EEN 5-LETTERWOORD. HET WOORD IS EEN GETAL.

3) Win een dansgevecht.

Op het transparante blaadje zie je twee tegenstanders die je aanvallen afgebeeld in het zwart. Maar jij kunt gelukkig dansvechten! Zoek uit welke dansbeweging je moet maken om zowel de aanvallen te ontwijken als de tegenstanders uit te schakelen. Dit doe je door het transparante blaadje over de verschillende dansbewegingen te leggen. Zodra je de juiste dansbeweging vindt, vertaal je de gecombineerde symbolen met het Rozenkruisersgeheimschrift op de rechterkant van de Chrono Decoder: VIJF.



Sleutel 3: 5

4) Vergeet niet je geld te checken! Hoeveel briefjes zijn nep?

Bekijk de vijf bankbiljetten goed. Op de puzzel staat dat het bankbiljet dat gevouwen is geweest, het echte geld is. Vergelijk de andere bankbiljetten met het echte biljet en je ziet dat twee geldbriefjes niet exact hetzelfde zijn als het echte biljet. Eén heeft een aap zonder tanden op de voorkant en mist een blaadje op de achterkant. De ander heeft op de voorkant lege ruimtes rond het linkernummer 15 en op de achterkant in de rechteronderhoek mist er een lijntje in de driehoek. Er zijn dus twee valse bankbiljetten.

Voorkant

Achterkant

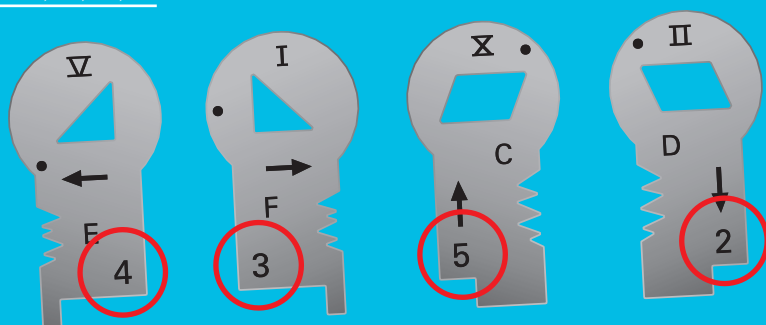


Echt biljet

Sleutel 4: 2

HINT 6: ZOEK DE VERSCHILLEN IN DE BANKBILJETTEN OM HET AANTAL VALSE BILJETTEN TE VINDEN. JE HEBT MAAR 1 KANT NODIG. HET BILJET MET VOUWEN IS ECHT.

CODE 2: 4, 3, 5, 2



LEVEL 6 - DE SMARAGDROENE MAAN

Je hebt Jesse's schulden afbetaald in de bazaar en vervolgt je weg door de jungle. Je bereikt een ruig gebied met drie grote bergen. Je opent je tas en vindt de aanwijzingen die Alan in de hut heeft achtergelaten. Volg de instructies op de achterkant van de maantekening, draai de afgemaakte legpuzzel om en gebruik de schets op de achterkant van de puzzel.

1) De positie van de Duivelstand bepalen op het moment van de gebeurtenis.

Vouw de drie bergen over de vouwlijnen en maak met de flapjes dicht. Plaats elke berg op één van de locaties met een vierkant op de achterkant van de legpuzzel. Bekijk de tekening van de laatste smaragdgroene maan, om de bergen op de juiste positie te plaatsen. Je kunt uit de afbeelding opmaken dat de tekenaar ergens aan de linkerkant van de kaart moet hebben gestaan, gezien in de tekening één berg verder naar voren staat dan de andere bergen. Je kan de bergen op de tekening herkennen aan hun details. De Duivelstandberg zie je aan de rechterkant van de tekening en staat daarom op de vierkante plek met het Romeinse nummer X.

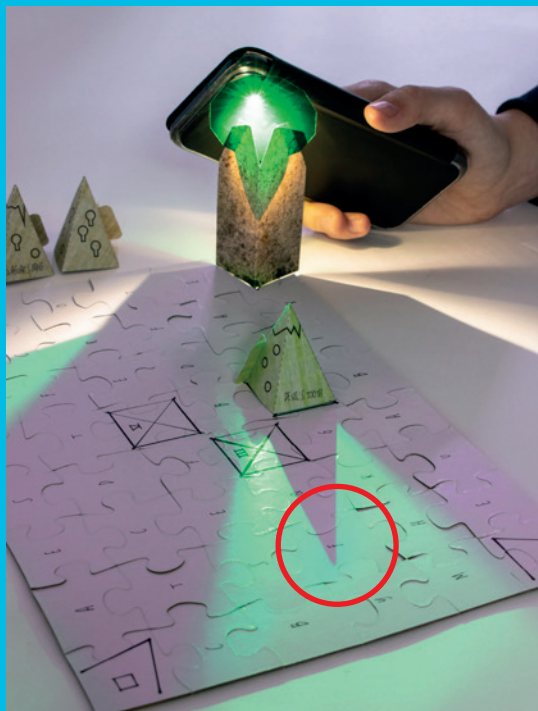
Sleutel 1: X

HINT 7: VOUW DE 3 BERGEN EN GEBRUIK DE TEKENING MET DE MAAN OM ZE OP DE JUISTE PLEK NEER TE ZETTEN OP DE ACHTERKANT VAN DE PUZZEL. DRAKENRUG MOET OP V.

2) De positie van de maan bepalen op het moment van de gebeurtenis.

Gebruik de tekening van de laatste smaragdgroene maan ook om de locatie van de maan te vinden. We weten dat de tekenaar ergens aan de linkerkant van de kaart heeft gestaan. Op de tekening staat de maan in de rechterbovenhoek. Dit komt overeen met de maanpositie in de rechteronderhoek van de kaart, aangegeven met een parallellogram. Plaats het juweel in de houder op die locatie van de legpuzzel.

Sleutel 2: ▱



3) Vind de positie van de steen.

Gebruik de zaklamp op je smartphone en schijn precies door het midden van het groene juweel. Je zult zien dat de schaduw van de Duivelstand wijst naar de letter 'F'.

Sleutel 3: F

4) Het juweel in het gat met de juiste kleur in de steen plaatsen.

Vertaal de symbolen op de steen met het Rozenkruisersgeheimschrift op de rechterkant van de Chrono Decoder en maak de zin af: "Wanneer de maan groen schijnt, plaats dan het juweel in de kleur van de Duivelstand's schaduw".

Schijn met de zaklamp door het midden van het groene juweel en je ziet dat de schaduw van de Duivelstand roze kleurt. Het roze gat is gemarkeerd met het cijfer 4.

Sleutel 4: 4

HINT 8: NAAR WELKE LETTER WIJST DE SCHADUW VAN DE DUIVELSTAND (SLEUTEL 3)? WELKE KLEUR HEEFT DE SCHADUW (SLEUTEL 4)?

CODE 3: X, ▱, F, 4

