

# KIDNAPPED

**OPLOSSING**  
ALLEEN LEZEN ALS JE KLAAR BENT  
VOOR DE OPLOSSING

De kidnapper heeft je overmeesterd en bewusteloos geslagen terwijl je op weg was naar huis. Je wordt wakker in een bedompte en donkere kelder. Is het gelukt om uit de kelder te ontsnappen? Of hebben jullie iets gemist? Dit is wat je had moeten doen om de code van het luik te vinden.

**DEEL 1: Open de sloten van het luik en ontsnap binnen 15 minuten uit de kelder.**

*Je wordt even wakker terwijl je vervoerd wordt in de auto. Hier vang je een gesprek op van de kidnapper met zichzelf. Dan val je opnieuw weg en word je wakker in een donkere kelder. Je vindt een kookwekker met nog 15 minuten op de teller. Vind de aanwijzingen om de 4 sloten op het buitenluik te openen en te ontsnappen.*

## Tekst op de muur

Op het luik zie je van links naar rechts 3 sleutelgaten en een toetsenbord. Je hebt dus 3 sleutels nodig en een cijfer van het toetsenbord als laatste sleutel.

Op de muur achterin staan drie woorden waarvan de letters nog niet afgemaakt zijn.

Vul de ontbrekende delen van de letters aan en vind: "sporten, familie, teken". Deze drie woorden verwijzen naar de volgorde van de eerste drie sleutels voor het slot op het luik.

Uit wat de kidnapper in de auto zegt blijkt dat hij graag begrepen wil worden. Hij heeft bewust de sleutels van het kelderluik verstopt bij dingen die voor hem belangrijk zijn; dingen die hem hebben gemaakt tot wie hij nu is. Daarnaast heeft hij hints achtergelaten. Hij geeft elk van zijn slachtoffers de kans om te ontsnappen. Daarvoor moeten ze wel 'waardig' genoeg zijn en hem kunnen begrijpen.

**HINT 1: SLEUTELS: 1 = SPORTEN, 2 = FAMILIE, 3 = TEKEN EN 4 = TOETSENBORD.**


**DRAAI DE PORTRETSTUKKEN OP EEN ANDERE MANIER.**

**HINT 1 EXTRA: DRAAI DE PORTRETSTUKKEN ZO DAT JE EEN SLEUTEL VORMT MET DE ZIJKANTEN VAN HET PORTRET.**

## 1) Sporten

De kidnapper bewaart een hoop rommel in de kelder. Eén ding is echter goed te verbinden met het woord 'sporten': de BMX fiets. Op de fiets zitten twee dingen die verwijzen naar de sleutel: de reflecterende cirkel op de fietsband en het vreemde driehoekpatroon dat op het frame staat.

Deze staan beide op de sleutel met de cirkel.

SLEUTEL 1: 



## 2) Familie

Aan de muur zie je een schilderij van de moeder van de kidnapper. Tijdens het gesprek in de auto wordt zijn moeder een 'doorgedraaide moeder' genoemd. Deze hint geeft aan dat je de 4 losse portretstukken moet draaien. De witte stippelijijn rondom het portret geeft aan dat hetgeen ontstaat groter is dan het schilderij aan de muur. Draai nu de portretstukken totdat je letterlijk een sleutel creëert. In het midden van deze sleutel zie je de vorm van een vierkant.



SLEUTEL 2: ■

## 3) Teken

De kidnapper bewaart in zijn auto een krant met daarin de kop: 'Moordenaar laat opnieuw teken achter'. Naast deze krantenkop staat de afbeelding van het hoofd van een slachtoffer waarin een 'X' is gekerfd. De kidnapper gebruikt dus het Romeinse cijfer 'X' om zijn slachtoffers te markeren.

SLEUTEL 3: X

## 4) Toetsenbord

Op het toetsenbord heeft de kidnapper steeds drie naastgelegen cijfers omcirkeld, die opgeteld 11 zijn. Ga hiermee door totdat er slechts één cijfer overblijft. Uit de reeds omcirkelde cijfers blijkt dat de drie cijfers die gecombineerd worden in dezelfde kolom of rij moeten liggen. Daarnaast mag elk cijfer meerdere malen gebruikt worden. De 3 blijft uiteindelijk over en is dus het cijfer van de laatste sleutel.

SLEUTEL 4: 3

HINT 2: HET TEKEN MOET ERGENS TE VINDEN ZIJN. JE HERINNERT JE IETS IN DE AUTO.  
HINT 2 EXTRA: ELKE 3 OMCIRKELDE CIJFERS OP HET TOETSENBOORD ZIJN OPGETELD 11. OMCIRKEL ALLE MOGELIJKE COMBINATIES VAN 3 CIJFERS TOTDAT ER 1 CIJFER OVERBLIJFT.



CODE: ■ X 3

