

# PRISON ISLAND

ALLEEN LEZEN ALS JE KLAAR BENT VOOR DE OPLOSSING!

*Al negen jaar wacht je op dit moment. Je hebt je ontsnapping tot in de puntjes voorbereid. Je zet symbolisch een streep door de eerste stap van je ontsnapingsplan en steekt met de aansteker van de bewusteloze bewaker het plan in de fik. Het brandalarm gaat af. De ontsnapping is begonnen! Is het gelukt je plan uit te voeren en te ontsnappen van het gevangeniseland Ludicum? Of hebben jullie iets gemist? Dit is wat je had moeten doen om te ontsnappen.*

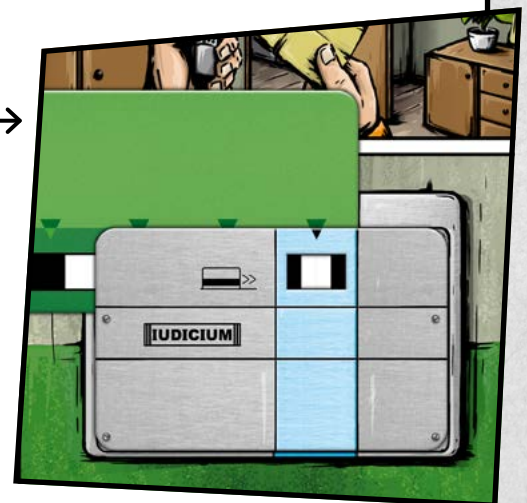
## DEEL 1: DE BRAND - Verschaf toegang tot de ventilatieruimte.

*Nadat je het brandalarm hebt laten afgaan door symbolisch je ontsnapingsplan te verbranden in het kantoor van de directeur, ga je direct door met stap twee: met de toegangspas van de directeur open je de deur naar de ventilatieruimte.*

Op de deur van de ventilatieruimte zit een elektronisch slot waar je een toegangspas doorheen moet schuiven om de deur te openen. Je hebt de pas van de directeur volgens plan in zijn kantoor gevonden, maar door de brand is ook de elektriciteit uitgevallen en doet het slot het niet. Op de achterkant van de toegangspas staat dat je de code in geval van een stroomstoring handmatig moet invoeren.

### Vind de code en voer handmatig in om de deur te openen

Leg de kaart met het gat op het apparaat en haal de toegangspas hier van links naar rechts tussendoor. Leg de pas eerst zo neer dat de eerste pijl van de pas aansluit op de pijl van het klepje en lees de streepjescode af door het gat: zwart, wit, wit, zwart. Doe dit nog drie keer tot je vier verschillende streepjescodes hebt. Draai de kaart met gat om en zie dat hier een briefje zit met binaire codes. **Zwart = 0, Wit = 1.**



- 1) Zwart, wit, wit, zwart is **0110 = sleutel 6.**
- 2) Zwart, zwart, wit, zwart is **0010 = sleutel 2.**
- 3) Zwart, wit, zwart, wit is **0101 = sleutel 5.**
- 4) Zwart, zwart, zwart, wit is **0001 = sleutel 1.**

**HINT 1:** Combineer het digitale slot met het klepje en de pas.

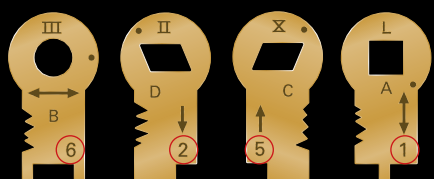
**HINT 1 extra:** De code staat verborgen op de magneetstrip van de toegangspas.

**HINT 2:** Op het klepje staat hoe je de toegangspas erdoorheen moet halen.

**HINT 2 extra:** Haal de toegangspas van links naar rechts door het apparaat en lees de magneetstrip af.

De 4 sleutels zijn in binaire code.

### Code 1:

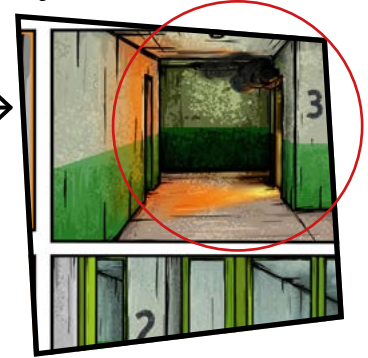


## DEEL 2: VENTILATIEKANALEN - Kruip door de 4 verdiepingen aan ventilatiekanalen en vind je weg naar buiten.

Yes! Je hebt ook de tweede stap van je ontsnapingsplan goed uitgevoerd. Je bent nu in de ventilatieruimte op de derde verdieping. Kruip nu door het ventilatieluik het ventilatiekanalenstelsel binnen en vind je weg naar buiten.

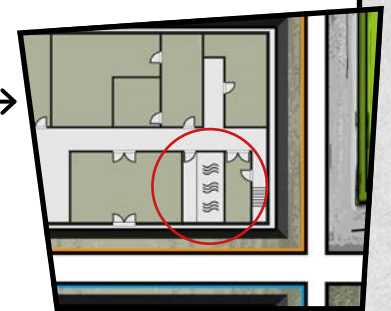
### Stap 1: Welke plattegrond hoort bij welke verdieping?

**3e verdieping:** Op de afbeelding van de 3e verdieping zie je het oranje schijnsel van de vlammen en zwarte rookwolken die uit de kamer komen. Kijk op de computer van de directeur (uit deel 1). Hierop zie je een plattegrond waarop staat aangegeven waar de brand plaatsvindt. Samen met hetgeen een van de bewakers zegt ("Brand op de derde verdieping") weet je dat de plattegrond met de paarse rand bij de 3e verdieping hoort.



**2e verdieping:** De andere bewaker zegt: "De cellen bevinden zich op de verdieping daaronder", oftewel de cellen liggen op de 2e verdieping. Dit kun je ook zien aan de celdeur op de afbeelding van de 2e verdieping. In de introductietekst kun je lezen dat er 12 gevangenen zijn (jij en 11 anderen). De plattegrond met de blauwe rand is de enige met 12 even grote kamers, dit moeten dus de cellen zijn.

**Verdieping 0:** Op de begane grond (verdieping 0) ligt een boot in het water. Op de plattegrond met de oranje rand staat het water aangegeven met golfjes. Dit moet dus wel de begane grond zijn.



**1e verdieping:** Automatisch hoort de overgebleven gele plattegrond bij verdieping 1.

**HINT 3: Bepaal de volgorde van de plattegronden van 3 naar 0.**

**HINT 3 extra: Gebruik de informatie van de bewakers. Link dit met een verdieping.**

### Stap 2: Welke ventilatiekanalen horen bij welke plattegrond?

In de onderhoudshandleiding kun je lezen dat elke kamer een ventilatierooster heeft. Vergelijk de ventilatiekanalen met de plattegronden. Als je de ventilatiekanalenstelsels exact boven de correcte plattegrond houdt, moet op de plek van elke kamer een ventilatierooster zitten. Je kan ook het aantal ventilatieroosters per ventilatiekanaal en de kamers per verdieping tellen om het juiste stelsel bij de juiste plattegrond te vinden.

Op het computerscherm (deel 2) staat een waarschuwing waarop het ventilatieluik als geel vierkantje is aangegeven. Op de ventilatiekanalen van de 3e verdieping staat een zwart vakje op exact dezelfde plek als het gele vakje, dit is de ingang van de ventilatiekanalen.

### Stap 3: Teken de snelste route door de kanalen.

Je ziet een printsymbool op de ventilatiekanalen. Teken met potlood de weg die je aflegt in alle vier de ventilatiekanaalnetwerken. Let er hierbij op dat je niet over de ventilatieroosters heen mag lopen, zoals staat aangegeven in de handleiding.

Trek vanuit de ingang van het ventilatiekanaal verdieping 3 een lijn richting de verticale schacht. Deze is op elke ventilatiekanaal aangegeven met een wit vierkantje. Hierdoor daal je af naar de verdieping eronder. Kijk op verdieping 2 op welke locatie je dan terechtkomt en trek vanaf hier weer een lijn naar de volgende verticale schacht. Dit herhaal je voor verdieping 1 en de begane grond (verdieping 0).



Kijk goed naar de vorm van de vier getekende routes, deze komen overeen met de onderkant van vier sleutels. Van verdieping 3 naar verdieping 0 zijn dit sleutels: **5, 2, 1 en 6**.

**HINT 4:** Bepaal welke plattegrond bij welke ventilatiekanalen hoort.

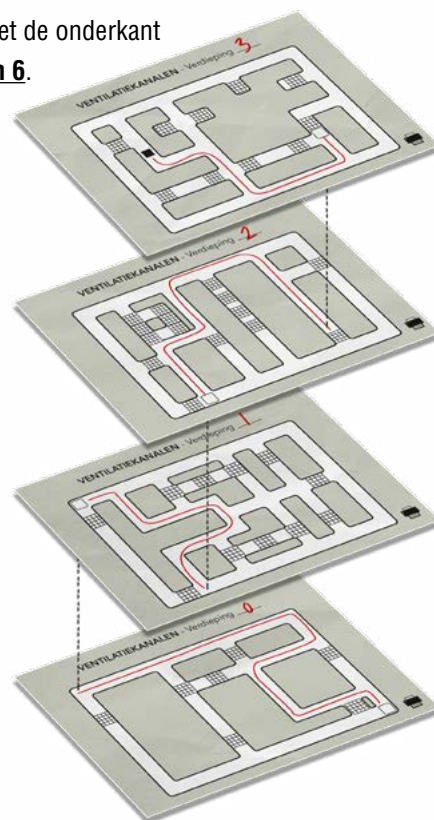
**HINT 4 extra:** Het ventilatieluik is aangegeven met een geel vierkantje en komt overeen met het zwarte vierkantje in 1 van de ventilatiekanalen.

**HINT 5:** Het ventilatieluik is de ingang naar de ventilatiekanalen.

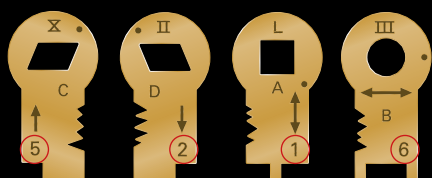
**HINT 5 extra:** Het aantal kamers op de plattegrond moet overeenkomen met het aantal ventilatieroosters.

**HINT 6:** Elke weg door een ventilatiekanaal geeft een sleutel.

**HINT 6 extra:** Teken de kortste weg door de ventilatiekanalen naar de onderste verdieping. Elk pad vormt de onderkant van een sleutel.



**Code 2:**



### DEEL 3: DE MOTORBOOT – steel de motorboot en ontsnap van ludicium.

Enmaal buiten zie je gelukkig direct de motorboot liggen en begin je aan de laatste stap van je ontsnapingsplan: de geliefde boot van de directeur stelen! En dan kun je na al die jaren in de gevangenis eindelijk je vrijheid tegemoet varen.

Op het dashboard van de boot zie je dat je naast een sleutel ook een driecijferige code nodig hebt om de boot te starten.

#### 1) De sleutel

Je hebt de sleutel uit de kamer van de directeur nog steeds in je zak. De kartels geven aan welke sleutel je in de Chrono Decoder moet doen.



**Sleutel 1:** ▲▲▲

Aanwijzingen hoe je de driecijferige code kunt vinden staan op het label van de sleutelhanger. Deze ligt tussen de planken op de aanlegsteiger. Op de sleutelhanger staat een geheugensteuntje gekrast: “maanden”. De code bestaat dus uit nummers van maanden.



#### Driecijferige code - initialen op de sleutelhanger van oud naar jong.

Op de foto in de boot zie je het gezin van de directeur. Op de sleutelhanger vind je een verwijzing naar de driecijferige code van de boot: “van oud naar jong MW – BW – BW”. Op de toegangspas van de directeur zie je zijn initialen: J.W. Je kunt ervan uitgaan dat de letters op de sleutelhanger ook de initialen zijn van de familieleden van de directeur. Omdat er staat “van oud naar jong” weet je dat dit verwijst naar de verjaardagen van de gezinsleden.

Op het familieportret zie je dat directeur Wilson een vrouw en drie kinderen heeft. Je ziet de beer van het meisje in de boot liggen met het naamlabel Anna. De jongste en het enige meisje heet dus Anna. Haar initialen (A.W.) staan niet op het label.

## 2) Wie is M.W.?

Op de Ansichtkaart vind je de naam van de vrouw van de directeur J. Wilson: Maria Wilson. In de losse agenda staat haar verjaardag op 17 januari. Januari is maand 1. Maria is uiteraard de oudste, wat maakt dat haar geboortemaand het eerste getal van de driecijferige activatiecode van de boot is.

**Sleutel 2: 1**

**HINT 7: Op de sleutelhanger staan initialen van namen geschreven.**

**HINT 7 extra: De initialen zijn de volgorde van de sleutels.**

## 3) Wie is B.W.?

In deel 2 zegt directeur Wilson: "Mijn zoon is bewusteloos geslagen?!"

In het verhaal kun je lezen dat het bewaker Brent was die bewusteloos is geslagen.

Door jou notabene! Brent is dus één van de zonen van de directeur en heeft de initialen B.W.

In de agenda op de computer kun je zien dat hij jarig is op 22 mei. Mei is maand 5.

Je weet echter nog niet of hij de eerste of tweede B.W. is.

## 4) Wie is de andere B.W.?

Op de foto zie je dat het middelste kind, een jongetje, een verfkwast in zijn handen heeft. In het kantoor van de directeur hangen twee schilderijen, ondertekend door Björn. De initialen van de jongste zoon zijn dus B.W. In de agenda op de computer zie je dat Björn jarig is op 29 juni. Juni is maand 6. Dit is het derde getal van de driecijferige activatiecode.

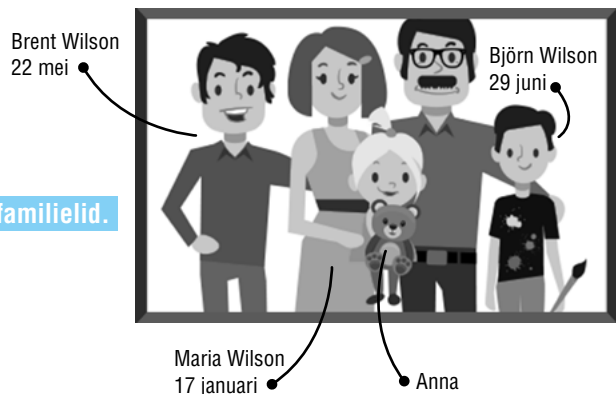
Dit betekent ook dat Brent dus de oudste zoon van de directeur is en zijn geboortemaand mei (5) het tweede cijfer van de activatiecode van de boot is.

**Sleutel 3: 5**

**Sleutel 4: 6**

**HINT 8: Hoe heten de familieleden op de foto in de boot?**

**HINT 8 extra: Koppel de juiste verjaardagsmaand aan elk familielid.**



**Code 3:**

