

HMAADSE HOUSE

OPLOSSING

ALLEEN LEZEN ALS JE KLAAR BENT VOOR DE OPLOSSING

Zijn ze nu helemaal gek geworden?! Ze hebben je vriendin Diane al onterecht opgenomen in het gekkenhuis en nu gaan ze ook nog een gruwelijke lobotomie-operatie uitvoeren? Je denkt niet meer na en pakt je spullen. Onderweg naar het gekkenhuis verzin je een list om binnen te komen: je gaat een zenuwinzinking faken... Is het gelukt om Diane te redden uit het gekkenhuis? Of hebben jullie iets gemist? Dit is wat je had moeten doen om samen met haar te ontsnappen.



DEEL 1 - ISOLEERCEL

Het is je gelukt om opgenomen te worden in het gekkenhuis. Je hebt je rol alleen iets te goed gespeeld: je wordt direct naar een isoleercel gebracht! Daar aangekomen wordt je dwangbuis afgedaan en het grote slot van de celdeur gaat dicht. Zodra de dokters weg zijn, raak je in paniek... Wat nu?! Je slaat uit boosheid en frustratie met je vuist tegen de muur. Dan voel je een losse tegel en peutert deze uit de muur. In het gat ligt een klein spiegeltje. Gelukkig wordt je hartslag weer wat rustiger en je kijkt eens goed om je heen... Open het slot om uit de isoleercel te ontsnappen.

SLOT OP DE DEUR EN VOLGORDE VAN DE SLEUTELS

Voordat je de cel binnengaat, zie je een vreemd slot op de deur met zes punten. In de cel zie je rode stippellijnen op de muren. Houd de spiegel op de rode stippellijn bij de tekst op de rechterwand van de cel en lees: "Kijk op de tralies". De rode stippellijnen zijn dus spiegellijnen. Hiervan zijn er meer te vinden in de cel, zoals bij de tralies. Zet het spiegeltje exact op de stippellijn bij de tralies en vind op elke tralie een verschillend aantal streepjes: I, II, III en IIII en cryptische omschrijvingen van 4 puzzels. De streepjes verwijzen naar de volgorde van de sleutels.

HINT 1: GEBRUIK DE SPIEGEL OP DE TRALIES OM DE VOLGORDE VAN DE SLEUTELS TE VINDEN.

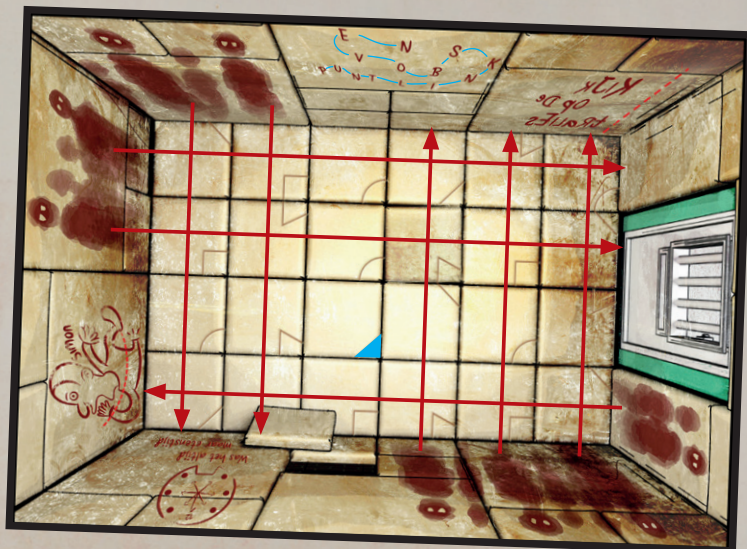
HINT 1 EXTRA: JE VINDT: I = BLIJF UIT HET ZICHT, II = WOORDSLANG, III = KLOK EN IIII = KANNIBAAL SIMON. DIT ZIJN DE PUZZELS VOOR DE SLEUTELS.

BLIJF UIT HET ZICHT

Op de muren staan schaduwpersonen; een aantal hebben ogen en kijken naar je. Elke vloertegel in de cel heeft een symbool. Als je de rijen en kolommen van de vloertegels als zichtlijnen neemt, zie je dat er één tegel is waar je kunt zitten zonder dat een van de schaduwpersonen je kan zien. Het symbool op deze tegel is de eerste sleutel.

SLEUTEL 1:

* In de eerste productie van het spel zit een drukfout in de hints. In het antwoord van deel 1 zijn sleutel 1 en 2 verwisseld.



II WOORDSLANG

Er staan losse letters op de rechtermuur van de isoleercel. Deze vormen samen twee woorden. Begin bij het woord "punt" en verbind de overige letters. Je leest nu: 'punt linksboven'.

SLEUTEL 2:

** In de eerste productie van het spel zit een drukfout in de hints. In het antwoord van deel 1 zijn sleutel 1 en 2 verwisseld.*

III KLOK

Er is een vreemde klok met 6 punten in de cel getekend. Deze lijkt op het slot en heeft de grote wijzer op de twaalf en zes kleine wijzers. Er staat iets over het diner op de muur onder de klok. Op de buitenkant van de celdeur zie je het dagprogramma. Hier vind je dat het diner om 17:00 uur in de isoleercel gezet wordt. De kleine wijzer van de klok zou om 17:00 uur naar de punt rechtsonder wijzen.

SLEUTEL 3:

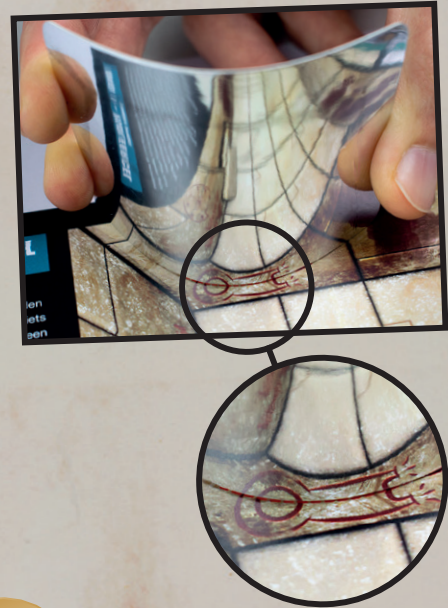
IIII KANNIBAAL SIMON

Bij het zelfportret van patiënt Simon zie je een gebogen spiegellijn. Buig de spiegel voorzichtig zodat hij precies op de lijn staat en kijk naar de bolling van de spiegel. Je ziet nu duidelijk de vorm van sleutel 6.

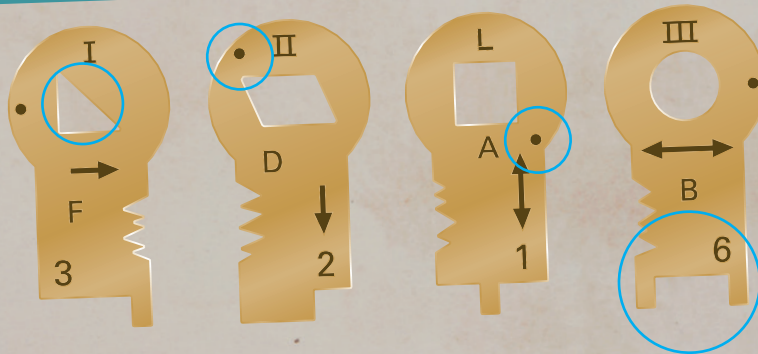
SLEUTEL 4:

HINT 2: JE VINDT 2 VERSCHILLENDE PUNTEN EN 2 VORMEN DIE TE MAKEN HEBBEN MET SLEUTELS.

HINT 2 EXTRA: DE OPLOSSING VAN PUZZEL I IS EEN VORM. PUZZEL II EN III ZIJN BEIDE EEN POSITIE VAN EEN PUNT OP HET SLOT. PUZZEL IIII IS DE VORM VAN DE ONDERKANT VAN EEN SLEUTEL.



CODE 1:



DEEL 2 - VERPLEEGAFDELING

Het is je gelukt uit de isoleercel te ontsnappen. Maar bij de verpleegafdeling aangekomen is het bed van Diane leeg. Je vraagt de aanwezige patiënten waar ze is, maar krijgt alleen wartaal te horen. Als je op onderzoek uit gaat vind je de patiëntendossiers. Hierin staan hints om de wartaal te ontcijferen en zodat je kunt begrijpen wat de patiënten je vertellen.

PATIËNTENDOSSIEERS

Je ziet vijf patiënten in bed liggen, ze zeggen allemaal iets over je verdwenen vriendin. Maar alle patiënten spreken in hun eigen warrige taal. Om dit te kunnen 'verstaan' moet je weten welke aandoening ze hebben. Elke patient ligt in het dichtstbijzijnde bed. Leg de zes dossiers bij de juiste patiënten:



Dave Paine: heeft MCDD waardoor zijn gehoor versterkt wordt. Hij kan dingen horen die anderen niet kunnen horen.



Ferron Felsman: heeft klinische lycantropie en is in de waan dat hij een wolf is. Dit kun je zien aan de uiterlijke kenmerken in zijn gezicht en hij praat niet, maar gromt.



Simon Paine: is de tweelingbroer van Dave en heeft zowel autofagie als het spiegelsyndroom. Zoals je in zijn bed kunt zien heeft hij slechts 1 been omdat hij het andere opat.



Jesse Jones: heeft synesthesie en praat met veel verwarring van zintuigen. Zo ziet zij letters in kleur.



Tara Teller: heeft het stendhalsyndroom. Patiënten met dit syndroom worden manisch als ze overrompeld worden door de schoonheid van kunst. Zoals in de aantekeningen op het clipbord van de dokter op de Rorschachttest staat, werd patiënt met nummer 23796 manisch bij het zien van de mooie afbeelding. Op het dossier van Tara is het patiëntnummer weggefallen, maar je ziet het nummer wel op haar shirt.

De twee overgebleven patiënten die niet aanwezig zijn in de slaapzaal moeten wel de ontsnapte Charles en je vriendin Diane zijn.

Diane van Dyk: epilepsie.

Charles Castle: epilepsie.

HINT 3: ZOEK UIT WELK PATIËNTENDOSSIER BIJ WELKE PATIËNT HOORT.
HINT 3 EXTRA: DAVE CHARLES SIMON – JESSE FERRON – TARA DIANE

BOODSCHAP VAN PATIËNTEN

Ontcijfer met behulp van de informatie in de dossiers wat de patiënten over Diane zeggen:

Dave Paine: heeft het over het horen van de voetstappen van Diane. De poort verwijst naar de entree. De boodschap is dus: Vanuit de verpleegzaal gezien is de kamer waar Diane naartoe gebracht is verder lopen dan naar de entree.

Ferron Felsman: Ontcijfer het grommen met het schema op de achterkant van zijn dossier. Je kunt groepjes van dezelfde letter omzetten naar andere letters. 'GGGG' kan bijvoorbeeld vertaald worden naar de letter 'd'. Het kan echter ook zo zijn dat Ferron 2 groepjes van ieder 2 G's bedoelt en het vertaald moet worden naar 'bb'. Wanneer je hiermee experimenteert, kom je uiteindelijk op deze boodschap: Je vriendin kijkt naar buiten. Dit geeft aan dat de kamer een raam heeft dat uitkijkt op de tuin.

Tara Teller: Tara spreekt vaak dubbelzinnig. Haar gestotter verbergt namelijk een extra zin. Als je de dubbele letters achter elkaar zet, vind je de boodschap: De kamer heeft meer dan twee deuren.

Simon Paine: Kijkt je aan via de spiegel, gebruik dus de spiegel om de tekst te lezen. Je merkt dat hij links en rechts omdraait doordat hij vraagt naar het glas rechts van hem, terwijl in de kamer het glas links van hem staat. Hij geeft de aanwijzing: Ik kijk in de richting waarin ze verdwenen is: hij kijkt naar links, maar bedoelt daarmee dus rechts. Uit zijn aanwijzingen haal je dus: Je vriendin ging door de deur en dan direct rechts.

Jesse Jones: praat in kleur. Er staat in het dossier dat je de wartaal door een filter moet 'bekijken'. Leg het roodfolie van de Hint Decoder over de tekst van Jesse en lees: De kamer is groter dan de bezoekersruimte.

Diane van Dyk: is er niet meer dus kan niks zeggen.

Charles Castle: is ontsnapt dus kan niks zeggen.

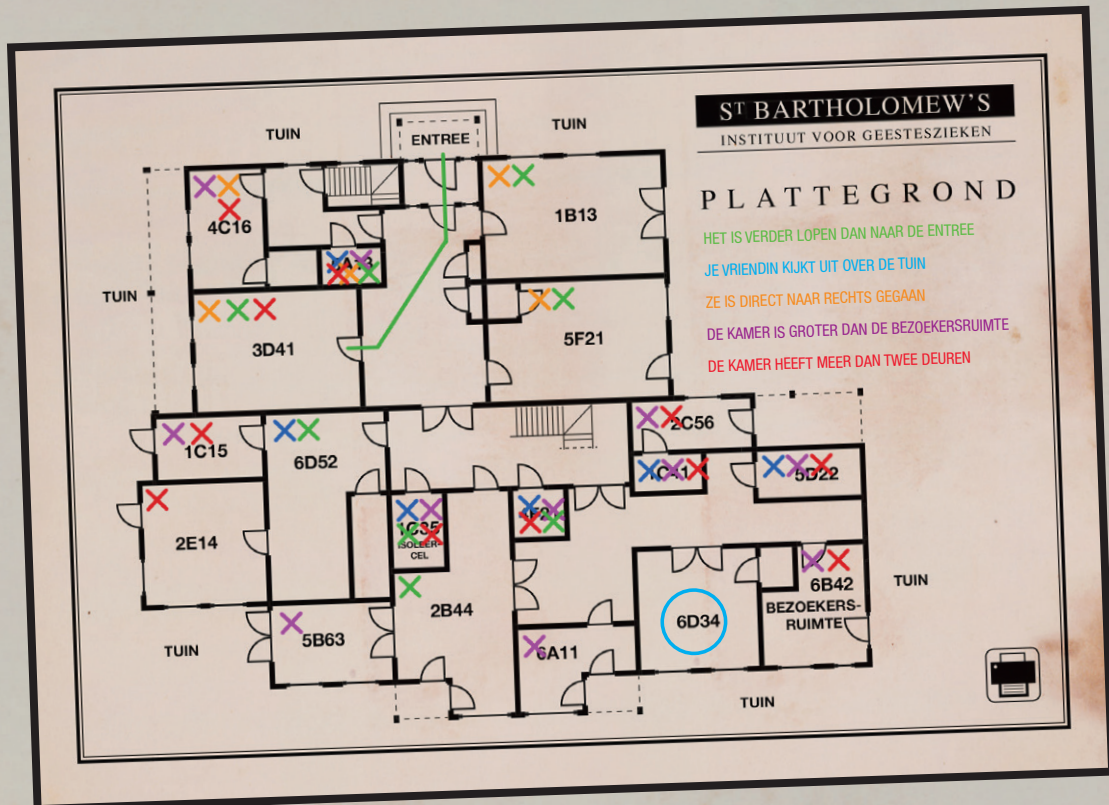


HINT 4: ONTCIJFER VAN ELKE AANWEZIGE PATIËNT DE BOODSCHAP OVER DE LOCATIE VAN DIANE.
HINT 4 EXTRA: IN DE PATIËNTENDOSSIERS STAAT EEN AANWIJZING NAAR HOE JE DE PATIËNT KUNT BEGRIJPEN.

HINT 5: BEKIJK DE ACHTERKANT VAN DE DOSSIERS. GEBRUIK DE HINT DECODER OM 1 VAN DE PATIËNTEN TE BEGRIJPEN.
HINT 5 EXTRA: DE STOTTERLETTERS VAN TARA VORMEN SAMEN EEN ZIN. SOMMIGE KLANKEN VAN FERRON GEVEN MEER DAN 1 LETTER.

KAMERS WEGSTREPEN

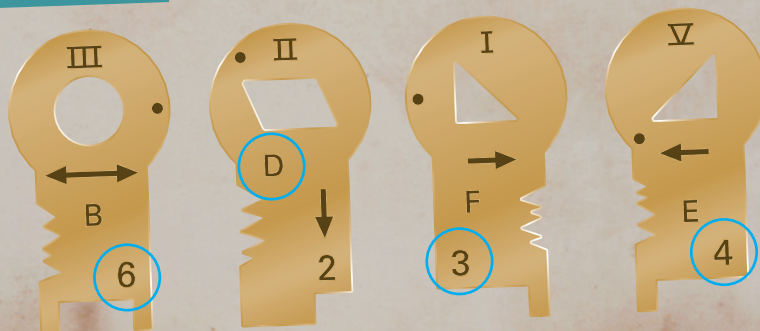
Het printsymbool geeft aan dat je op deze afbeelding mag schrijven. Gebruik de ontcijferde berichten van alle patiënten om de kamers weg te strepen waar Diane NIET kan zijn. Je houdt de kamer over waar Diane is: kamer 6D34. Het kamernummer bevat de vier sleutels.



HINT 6: VERGELIJK DE KAMER WAAR JE NU BENT MET EEN KAMER OP DE PLATTEGROND. GEBRUIK DE BOODSCHAPPEN VAN ALLE PATIËNTEN OM KAMERS DOOR TE STREPEN. ER IS MAAR 1 KAMER DIE OVERBLIJFT.

HINT 6 EXTRA: BOODSCHAP VAN ELKE PATIËNT: HET IS VERDER LOPEN DAN NAAR DE ENTREE, JE VRIENDIN KIJKT UIT OVER DE TUIN, ZE IS DIRECT NAAR RECHTS GEGAAN, DE KAMER IS GROTER DAN DE BEZOEKERSRUIMTE EN DE KAMER HEEFT MEER DAN TWEE DEUREN.

CODE 2: 6D34



DEEL 3 - OPERATIEKAMER

Tijdens jouw zoektocht naar de juiste kamer ontdekken de dokters dat je ontsnapt bent uit de isoleercel en activeren het alarm. Al het personeel snelt naar de lege cel en wordt daar verzocht te helpen zoeken.

ANTIMIDDEL OM DE VERDOVING TE STOPPEN

Je vindt een tabel met namen van verdovingsmiddelen en antimiddelen om patiënten weer uit die specifieke verdoving te halen. Om te weten welk antimiddel je nodig hebt om de verdoving van Diane te stoppen, moet je dus eerst weten hoe het verdovingsmiddel heet dat ze toegediend heeft gekregen.

1) Naam van het antimiddel om verdoving te stoppen

Diane valt steeds weg, maar kan je toch aanwijzingen geven over het toegediende verdovingsmiddel (praatwolkje Diane 'eerst'). Zoek naar een kleine transparante pot met een deksel. Transparant omdat ze kon zien dat hij bijna leeg was. Op de tafel ligt een halflege spuit met blauwe vloeistof; hiermee waren ze vast nog bezig toen het alarm afging! Je zoekt dus ook naar een blauwe vloeistof. Er staat in de kast maar één kleine, bijna lege, transparante pot met deksel en blauwe vloeistof: $C_4H_4N_2O_3$ Barbituurzuur (aangelengd met blauwe kleurstof).

In de tabel vind je verdovingsmiddel $C_4H_4N_2O_3$ (Barbituurzuur) en het daarbij horende anti-middel $C_9H_{13}NO_3$ (Adrenaline). Zoek de pot of fles Adrenaline $C_9H_{13}NO_3$ in de kast. De vorm van het etiket is de eerste sleutel.



SLEUTEL 1:

2) Aantal benodigde milliliters van dit antimiddel

Je kunt het aantal benodigde milliliters (ml) berekenen door de formule te gebruiken die staat achter het verdovingsmiddel $C_4H_4N_2O_3$ (Barbituurzuur) met antimiddel $C_9H_{13}NO_3$ (Adrenaline): hoeveelheid (ml) = GP (gewicht patiënt) / 9. Vind Diane's gewicht in haar patiëntendossier: 54 kg. $54/9 = 6$. Je hebt dus 6 ml van het antimiddel Adrenaline nodig om haar weer bij te brengen.

SLEUTEL 2: 6

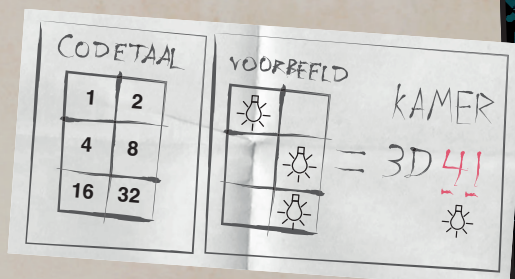
HINT 7: ZOEK DE JUISTE POT MET VERDOVING IN DE KAST MET BEHULP VAN DE BESCHRIJVING VAN DIANE EN DE SPIJT OP DE TAFEL.

HINT 7 EXTRA: VIND DE NAAM VAN HET ANTIMIDDEL BIJ DE JUISTE VERDOVING IN DE TABEL. ZOEK DEZE IN DE KAST EN VIND DE EERSTE SLEUTEL. BEREKEN DAN MET BEHULP VAN HAAR GEWICHT HET AANTAL BENODIGDE MILLILITERS.

KAMER WAARVANDAAN JE KUNT ONTSNAPPEN

Zodra je Diane het antimiddel hebt gegeven wordt ze wakker. Ze vertelt dat ze met Charles een codetaal heeft bedacht om met gebruik van lampen kamernummers door te geven. Ze heeft het voorbeeld nog bij zich.

Hieruit kan je concluderen dat je de getallen van de vakken met brandende lampen erin op moet tellen om een kamernummer te vinden. In het voorbeeld is dit: $1 + 8 + 32 = 41$. Zoek nu kamer 3D41 op de plattegrond. Dit is de verpleegzaal.



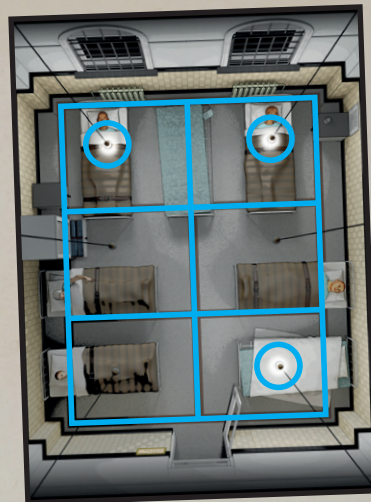
Terug in de verpleegzaal

In de verpleegzaal heeft Charles een briefje achtergelaten op zijn bed. Hij heeft lampen uitgedraaid waardoor er maar drie van de zes branden. Check de codetaal-tabel om de bijbehorende getallen te vinden en tel ze op:

$$1 + 2 + 32 = 35$$

Dit zijn de cijfers van de laatste twee sleutels, zoals aangegeven op het briefje van Charles op zijn bed.

1	2
4	8
16	32



SLEUTEL 3: 3

SLEUTEL 4: 5

HINT 8: VIND UIT HOE DE CODE IN HET VOORBEELD ONTCIJFERD IS MET BEHULP VAN DE CODE TAAI-TABEL. PAS DEZE METHODE VERVOLGENS TOE OM DE GEHEIME BOODSCHAP IN DE VERPLEEGZAAL TE ONTCIJFEREN.

HINT 8 EXTRA: ZOEK UIT WELKE LAMPEN BRANDEN IN DE VERPLEEGZAAL. ZOEK HUN BIJBEHORENDE NUMMER OP IN DE CODE TAAI-TABEL. TEL DEZE VERVOLGENS OP OM HET KAMERNUMMER TE VINDEN.

CODE 3: 635

