

Oplossing

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing

Het is jullie gelukt met een mand vol slangen het paleis van de Sultan binnen te komen. Na jarenlang getraind te hebben om de beste slangenbezweerders te worden mogen jullie nu eindelijk voor de Sultan optreden en kunnen jullie het plan uitvoeren om de Yassirdolk terug te stelen. Is het jullie gelukt om de dolk te vinden en uit het paleis te ontsnappen? Of hebben de bewakers jullie ontmaskerd? Dit is wat je had moeten doen om met de waardevolle dolk uit het paleis te ontsnappen.

DEEL 1 - TROONZAAL

In de troonzaal van het paleis moeten jullie de slangenact eerst voor een bewaker opvoeren zodat hij kan bepalen of het veilig is voor de Sultan.

Ontsnap uit de troonzaal door als eerste de mat met het slangenmotief aan elkaar te leggen, als tweede de bewaker met de juiste partituur aan te vallen, als derde het uniform van de bewaker aan te trekken en als laatste de juiste sleutel van de sleutelbos te kiezen.

MAT MET SLAGENPRINT



De bewaker geeft jullie de opdracht om de mat in een vierkant van 3 bij 3 te leggen; aanvullende informatie is dat de dikte van de slang netjes moet aansluiten. Puzzel de matdelen zo aan elkaar dat de slangediktes aansluiten. Er is maar één manier waarop dat kan:

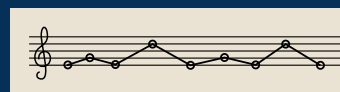


Op de slangenmand in de troonzaal hangt een overzicht van slangen met 9 rode en gele strepen. De slang op de mat heeft ook een patroon van rode en gele strepen. Vergelijk de strepen van deze slang met de slangen in het overzicht en zie dat cobra Cosmasara hetzelfde streeppatroon van kop naar staart heeft: rood-geel-geel-rood-rood-geel-rood-geel-geel. De naam van de slang is geschreven met een grote, rode hoofdletter: dit is de letter op de sleutel die je zoekt.

SLEUTEL 1: C

MELODIE VOOR DE SLAGENAAANVAL

Met behulp van de fluit en de partituur die je bij hebt, kun je als ervaren slangenbezweerder instructies geven aan de slangen. Om de bewaker aan te vallen en te verdoven kies je logischerwijs de melodie van een 'Verdovende aanval'. Tekende noten van deze klanken op de lege notenbalk aan de achterkant van de partituur en verbindt de noten met elkaar. Herken in de verbonden noten het bergpatroon klein-groot-klein-groot van de juiste sleutel.



SLEUTEL 2: ▲▲▲

UNIFORM VAN DE BEWAKER

Trek het uniform van de verdoofde bewaker aan om niet op te vallen als je door de gangen van het paleis wandelt. Let op dat elke bewaker ook herkend kan worden aan de manier waarop zijn jas dichtgemaakt is. Rijg het touwtje door de gaatjes van de jas van de bewaker in de volgorde van zijn naam: TANKUT. Deze naam vind je op het naamkaartje op het uniform van de bewaker in de troonzaal.

Start aan de achterkant van het uniform en steek het touwtje door het gat met de letter 'T', ga terug door het gat met de 'A', etc. Eindig door het touwtje een tweede keer door het gat met de 'T' te rijgen. Bekijk nu de voorkant van het uniform en zie dat het touwtje de vorm van een pijl naar boven heeft. De juiste sleutel heeft dus een pijl naar boven.



SLEUTEL 3: ↑

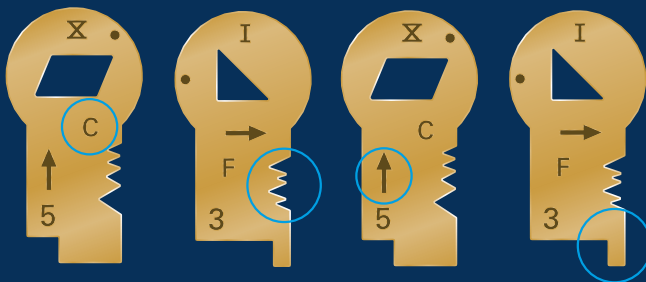
DE SLEUTELBOS

Het enige wat jullie nu nog moeten doen in de troonzaal is het openen van de deur naar de gang. Deze kleurrijke deur kan geopend worden met een van de sleutels van de sleutelbos van de bewaker. De juiste sleutel is de sleutel waarvan het kleurenpatroon terugkomt op de deur. Vergelijk de gekleurde driehoeken van de sleutels met de gekleurde driehoeken van de deur en zie dat alleen het kleurpatroon van de derde sleutel overeenkomt met een patroon in de deur. De vorm van deze sleutel heeft dezelfde vorm als de onderkant van de sleutel die je zoekt.



SLEUTEL 4: 

CODE DEEL 1: C 



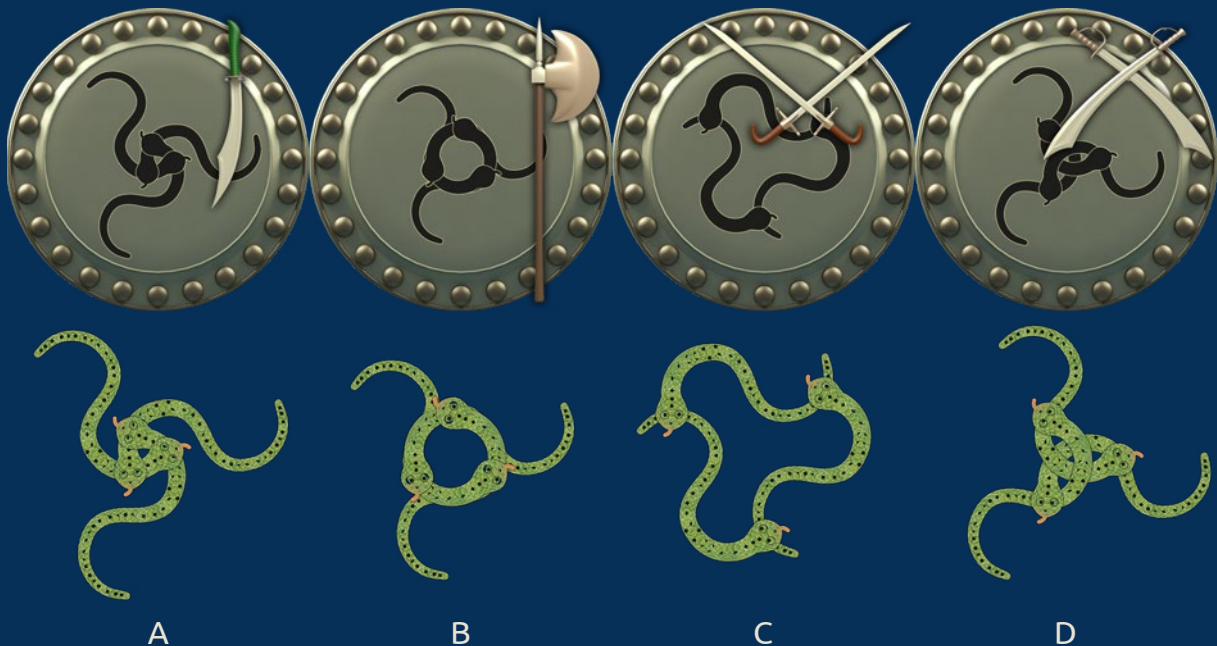
DEEL 2 - WAPENZAAL





Gelukkig komen jullie geen andere bewakers tegen in de gangen van het paleis en bereiken jullie zonder problemen de wapenzaal. Hier moet de Yassirdolk te vinden zijn!

Midden in de zaal staat een kist met daarin 12 slangen die de kostbare Yassirdolk beschermen. De snelste manier om de dolk te pakken zonder gebeten te worden door een van de slangen is door ze zó te bezweren dat ze in de knoop raken.

SLANGEN IN DE KNOOP LEGGEN

Beide spelers krijgen 3 identieke slangen en leggen deze steeds precies in een van de 4 formaties die op de schilden staan afgebeeld. Let hierbij goed op de plek van de kop en de zichtbaarheid van de tongen.

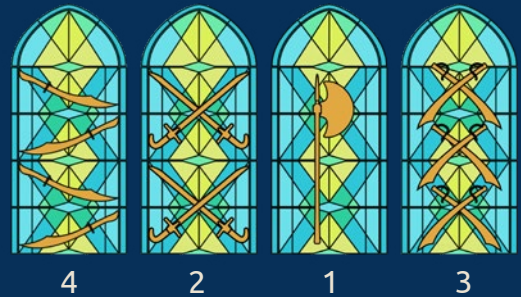


Nadat de 3 slangen heel precies in de juiste positie gelegd zijn, zie je door de openingen van de 6 oogjes eenzelfde geometrisch symbool. Deze komen overeen met de geometrische symbolen op de sleutels. Elk van de slangenformaties geeft een sleutel: formatie A , formatie B , formatie C , formatie D .

VOLGORDE VAN DE SLEUTELS

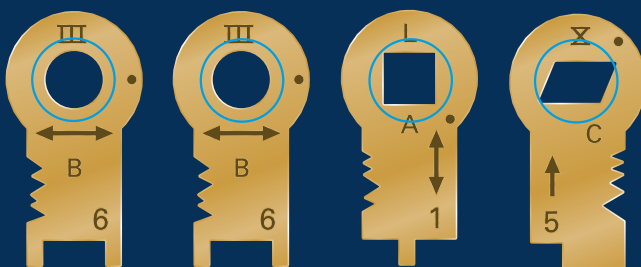
Naast elk van de 4 schilden hangt een wapen. Deze wapens vind je in verschillende aantallen ook terug in de glas-in-loodramen. Om de volgorde van de sleutels te bepalen tel je de wapens in de glasramen: 4 zwaarden, 2 sets degens, 1 bijl en 3 sets kromsabels. Op plek 1 komt dus de slangenformatie die hoort bij de bijl, op plek 2 komt de formatie die hoort bij de degens, op plek 3 de formatie die hoort bij de sabels en op de laatste plek de slangenformatie die hoort bij de zwaarden.

1. Bijl (hoort bij formatie B)
2. Degens (horen bij formatie C)
3. Kromsabels (horen bij formatie D)
4. Zwaarden (horen bij formatie A)



De volgorde van de sleutels is dus: cirkel, cirkel, vierkant, parallellogram rechts.

CODE 2: ● ● ■ ▭



DEEL 3 – ONTSNAPPEN UIT HET PALEIS

Nadat jullie de waardevolle dolk in de wapenkamer hebben weten te bemachtigen, moeten jullie nu nog zien te ontsnappen uit het paleis van de Sultan. Jullie komen uit het wapengebouw en gaan dan door het doolhof van gangen naar een van de poorten in de tuin. Onderweg ontvoer je de favoriete haremdeame van de Sultan, saboteer je zijn warm- en koudwaterleidingen en vergiftig je zijn eten.

ONTSNAPPINGSROUTE (VOLGORDE)

Zoek de enige mogelijke route door het doolhof van gangen en kamers in het paleis. Je start bij de deur van het wapengebouw waar jullie in de wapenkamer net de dolk hebben teruggestolen. De wapenkamer is te herkennen aan de glas-in-loodramen in de toren; twee etages lager vind je de openstaande deur die te herkennen is aan de wapens en schilden aan weerszijden. Je eindigt buiten de paleismuren oftewel bij een van de 6 poorten in de tuin.



Onderweg kom je langs de locaties waar je de sabotageacties uitvoert. Dit is tevens de volgorde van de sleutels:

1. Keuken (te herkennen aan de grote, ronde tafel en de rook uit de schoorsteen)
2. Haremdames (te herkennen aan de dansende vrouwen)
3. Badkamer (te herkennen aan de rode en blauwe watertonnen en de leidingen)
4. Tuin (te herkennen aan de grote, lichtblauwe poort)

SABOTAGE - BORD MET ETEN VERGIFTIGEN

Met behulp van de stellingen in het veiligheidsprotocol kun je uitzoeken welk van deze borden voor de Sultan is en dat bord vergiftigen. Er staan 6 borden met verschillende gerechten op tafel en door middel van uitsluiting vind je het bord van de Sultan.

Stelling 1: "De 5 voorproevers eten altijd van hun bord voordat de Sultan gaat eten."

Dit betekent dat er 5 borden zijn voor de voorproevers en 1 bord voor de Sultan.

Stelling 2: "Elk gerecht dat de Sultan krijgt, moet minstens door 1 voorproever gegeten worden."

Gerechten moeten dus op minimaal 2 borden aanwezig zijn. Aangezien de gevulde paprika maar op één bord ligt, kun je dit bord uitsluiten.

Stelling 3: "Van de gerechten die op zijn bord liggen, mag de Sultan niet de minste krijgen."

De Sultan krijgt dus nooit een bord met het minste van een bepaald gerecht. Je kunt daarom 3 borden uitsluiten: het bord met de minste bollen rijst, het bord met de minste dolma's en de minste ronde bagels en het bord met de minste köftespiesjes.

Stelling 4: "Een gerecht mag nooit aan alle voorproevers gegeven worden."


De twee linkerborden zijn nu nog over. Een van de borden bevat als enige geen rijst. Dit kan dus niet het bord van de Sultan zijn, want dan zouden alle voorproevers rijst gehad hebben.

Het bord linksbovenin is dus het bord voor de Sultan. De bijbehorende sleutel kun je vinden door het motief op de randen van de borden te bekijken. Het bord van de Sultan heeft een rand met daarop parallellogrammen naar links.

SLEUTEL 1: 



SABOTAGE - FAVORIETE HAREMDAME LATEN ONTSNAPPEN

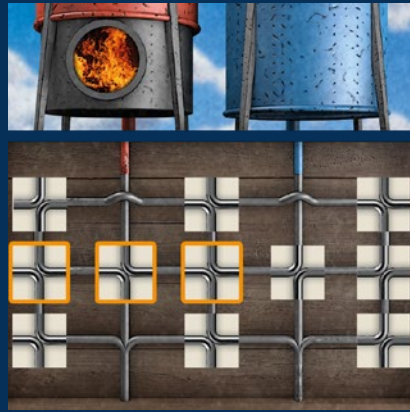
Terwijl jullie langs de haremdames lopen, kies je de favoriete dame van de Sultan en neem je haar mee om samen met jullie te ontsnappen. Er zijn 6 dames aanwezig zoals rechtsbovenin te zien is. Van een van de dames heb je in de wapenkamer al een portret zien hangen. Op dit portret zie je dat ze een trouwring draagt aan haar linkerhand en blauwe ogen heeft. De enige dame die voldoet aan deze omschrijving heeft een juweel met een  symbool op haar hoofd. Dit is de sleutel die je nodig hebt.

SLEUTEL 2: 

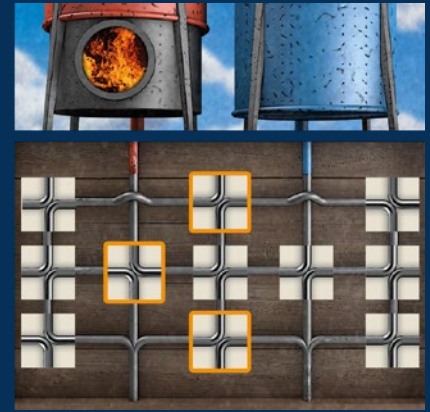


SABOTAGE - WARM EN KOUD WATER OMWISSELEN

In het badgebouw van de Sultan krijg je de kans om hem eens goed te plagen. Wissel het warme en koude water om door de buizen in de badkamer te saboteren. Leg een los stukje buis op elk deel van de buizen dat je wil veranderen. Vind de manier waarop je dit kunt doen met zo min mogelijk aanpassingen van de buizen. Probeer het uit en kom erachter dat dit kan door 3 buizen een kwartslag te draaien. Er zijn 2 oplossingen mogelijk:



1



2

SLEUTEL 3: 3

ONTSNAPPING VIA DE TUIN

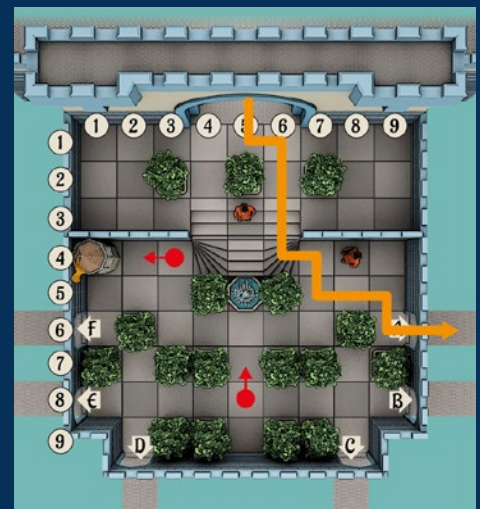
Eenmaal aangekomen bij de grote poort moet je alleen nog de route door de tuin zien te vinden om ongezien door een van de poortjes naar buiten te sluipen. Het instructiebord toont de posities die de wachters Hakim en Selim moeten innemen en in welke richting ze moeten kijken. Door de bordjes van plaats te verwisselen zullen de wachters zich verplaatsen en in een andere richting kijken. Er is maar één route waarmee je na het wisselen van de bordjes ongezien door een van de poortjes kunt ontsnappen.

De enige bordjes die je kunt gebruiken zijn cijfers 3, 4, 5, 8 en kijkrichtingen fontein en kiosk.

Je weet dat een wachter naar de fontein zal moeten kijken en een wachter naar de kiosk. De fontein bevindt zich op positie: rij 5 - kolom 5. De kiosk bevindt zich op positie: rij 4 - kolom 1. De wachter die naar de kiosk kijkt, moet dat in rij 4 doen omdat er geen bordje beschikbaar is met de '1' van kolom 1. De wachter die naar de fontein kijkt, moet dat in kolom 5 doen omdat in rij 5 de struiken het zicht op de fontein belemmeren.

Dat betekent dat de wachter die naar de kiosk in rij 4 kijkt, dat vanaf kolom 3 of kolom 8 kan doen. Aangezien het niet mogelijk is voor jullie om ongezien de trap af te gaan als de bewaker op positie: rij 4 - kolom 8 staat, moet dit wel kolom 3 zijn. De eerste wachter staat dus op positie: rij 4 - kolom 3 en kijkt naar de kiosk. Dan moet de andere wachter dus op positie: rij 8 - kolom 5 staan en naar de fontein kijken.

Teken de posities van de wachters in de tuin en zie dat je op die manier ongezien poort A kan bereiken.



SLEUTEL 4: A

CODE 3:   3 A

