

# OPLOSSING

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing!

# VIKING FUNERAL

Je moet ontkomen aan de Vikingen die je willen offeren en meebegraven met hun gevallen leider. Hoe kun je samen met je mede-slaven ontsnappen uit deze benarde situatie en terug naar huis komen? Lees hieronder wat je had moeten doen om te ontsnappen.

## DEEL 1 - DE SLAVEN

### DEURSLOT

In de linkerwand vind je de geheime deur waar Gertrude het over heeft in de introductietekst van deel 1. Op de deur zie je vier symbolen met daarin lege plekken. Elk symbool staat voor een puzzel en vind je terug in de kamer en op een aantal losse onderdelen.



### PAD VAN DE GODEN

Je ziet het eerste symbool op de twee godenbeelden, het schild, de hoorn en het vuur. Een van de slaven vertelt je:

"Gudrun mompelde soms iets over het 'pad van de goden volgen'. Vervolgens liep ze dan in een bepaald patroon kriskras door deze kamer, terwijl ze een verhaal vertelde over een ruzie tussen de goden Thor en Freya: 'Terwijl Thor nietsvermoedend zijn hoorn mede leegdrank, bereidde Freya zich voor door haar schild te pakken – waarna ze elkaar ontmoetten in het vuur van de strijd.'"

Als je letterlijk in de voetsporen van de goden in het verhaal treedt, loop je van het godinnenbeeld (Freya) via het schild naar het vuur en van het godenbeeld (Thor) via de drinkhoorn naar het vuur.



De gelopen route heeft de vorm van de rune:

### KLEED MET WEB VAN HET LOT

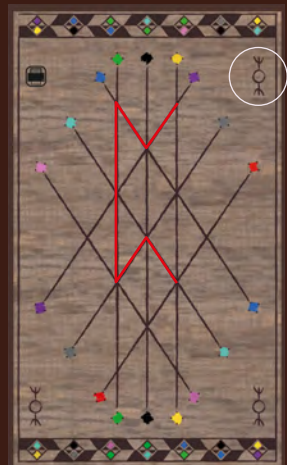
Het tweede symbool vind je op het kleed.

Een van de slaven geeft de tip:

"Gudrun vertelde me ooit dat op het kleed het Web van het Lot staat afgebeeld, met daarin de belangrijkste knooppunten van een leven die aan elkaar zijn verbonden."

Op de rand van het kleed zie je verschillende kleurcombinaties staan. Ook zie je dat de uiteindes van elke lijn een kleur hebben. De 'knooppunten' uit de tip van de slaaf refereren naar de punten waar de lijnen elkaar kruisen. Markeer de kruispunten tussen de twee kleuren lijnen op het kleed.

Verbind vervolgens al deze kruispunten vanaf de rand van het tapijt van links naar rechts en je ziet de vorm van een rune:



### HOUTSNIJWERK

Het derde symbool vind je op het houtsnijwerk. Op het houtsnijwerk zie je een aantal dieren afgebeeld staan.

Een van de slaven vertelt je:

"Gudrun zei mij ooit: 'Houd de slang Loki en zijn gevangene goed in de gaten. Die wil nog wel eens ontsnappen en voor onrust zorgen.'"

Je bent dus op zoek naar de gevangene van de slang. Als je het lijf van de slang in het houtsnijwerk volgt, kom je uit bij de wolf. De wolf wordt dus vastgehouden door de slang en is zijn gevangene.



Op de wolf vind je weer een rune: **M**

**SPIRAAL DES LEVENS** ♀

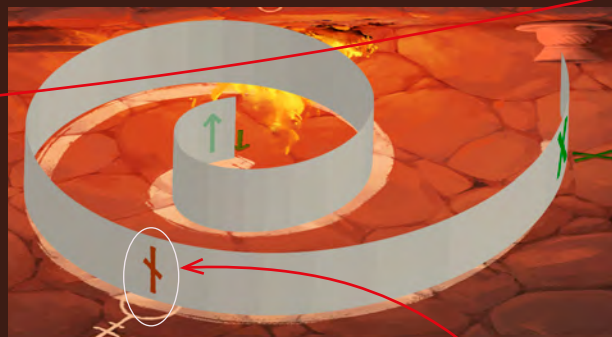
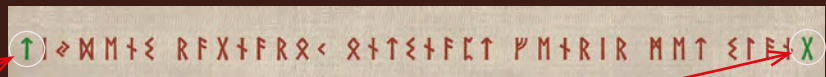
Het vierde symbool vind je op de spiraal op de achterste muur.

Een van de slaven geeft de volgende raad:

*"Wanneer ik weer eens heimwee had naar mijn oude leven, zei Gudrun vaak raadselachtig: 'Tussen het begin en het einde van de spiraal des levens ligt een 'sleutel der vrijheid'."*

Aan het begin en het einde van de spiraal zie je een rune staan.

Deze runen komen overeen met de eerste en laatste rune op de strook met runen:



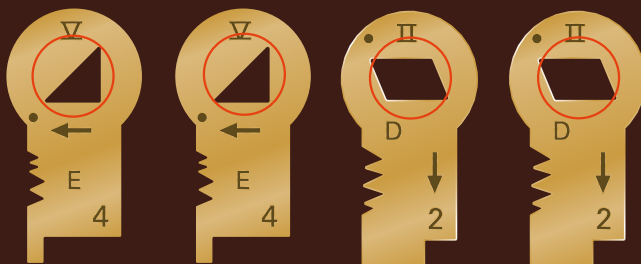
Als je de banier in dezelfde vorm over de spiraal heen legt, komt het symbool op de plek van de rune: †

**DE CODE**

Pak de losse runenstenen met de gevonden runen van de puzzels. Bekijk het deurslot en zie dat de volgorde waarin je de runenstenen in de deur moet doen, logischerwijs van links naar rechts is. Draai de runenstenen om; op de achterkant vind je de vormen van de sleutels:



**CODE DEEL 1:** ▲ ▲ ▲ ▲





## DEEL 2 - HET DORP

In de tekst lees je dat je op zoek bent naar een boot waarmee jullie terug naar huis kunnen vluchten en dat je moet uitvinden welke kant je op moet. Maar waar vind je een boot?

### 1 - DE MARKT

In de afbeelding zie je een wegwijspaal met daarop vier richtingen, met elk een woord in runen die je niet kan lezen en een cijfer. Ook zie je twee marktkramen met bordjes bij goederen met daarop runen.

In het tekstje bij deze afbeelding vertelt een van de slaven dat bij het brood op het bordje 'brood' geschreven staat. Hieruit kan je afleiden dat bij elk product de naam van het product op het bordje staat. Hiermee kan je de runen op de wegwijsborden vertalen: Taverne 1, stallen 2, haven 3 en poort 6.

Je bent op zoek naar een boot die je kunt vinden in de haven. Ga dus naar de haven; op het wegwijsbordje van de haven staat een 3.



SLEUTEL 1: 3

### 2 - DE UITKIJKTOREN

In de tekst staat dat je de toren beklimt, de wachter overmeestert en de hoorn vindt. Jullie moeten de vele, zwaarbewapende Vikingkrijgers de verkeerde kant op sturen om zo veilig de haven te kunnen bereiken.

De krijgers moeten dus naar een locatie gestuurd worden die zo ver mogelijk van de haven verwijderd ligt. Om een overzicht te krijgen van de locaties kijk je vanuit de wachttoren over het dorp uit. Je herinnert je

de wegwijspaal met de vier richtingen. In het dorp zie je de stallen links en de poort rechts. De wegwijsborden op de markt geven aan dat de haven en de poort tegenover elkaar liggen en dat de poort het verste weg is (6). De poort is dus de locatie waar je de krijgers naartoe wil lokken. Je ziet een hoorn om op te blazen en aantekeningen op de wand. Hieruit kun je opmaken hoe vaak je op de hoorn moet blazen voor welke windrichting.

In de tekst staat dat de zon ondergaat in het westen boven de stallen. Gebruik de wegwijspaal om de richting te zien van de stallen en daardoor de poort in het noorden. Dit weet je omdat de wegwijzer de vorm van een kruis heeft, die je als windroos zou kunnen zien.



Je moet dus het signaal geven voor verplaatsing naar het noorden. In de aantekeningen op de muur zie je dat je hiervoor 3 keer moet blazen.

SLEUTEL 2: 3

### 3 - DE WACHERS

De wachters stellen je drie vragen die allemaal beantwoord kunnen worden met een getal:

Het aantal zwarte strepen op het zeil van de boot van de torenwachter = 4 (zie de tattoo op zijn borst)

PLUS Het aantal geweien in Gudruns huis = 2 (te vinden in deel 1)

MIN Het aantal bordjes op de markt die met een 'K' beginnen = 4 (Kip, Konijn, Kaas en Kaars)

Dus de som wordt:  $4 + 2 - 4 = 2$ . De code voor de wachters is dus het cijfer 2.

SLEUTEL 3: 2



#### 4 - DE HAVEN

In de tekst staat dat je op zoek bent naar de snelste boot. Je hebt tijd om drie acties uit te voeren, waarbij je in ieder geval een vat water en een kist met eten moet pakken.

Een van de slaven vertelt je: "Het schip 'De Rode Draak' kwam bijna te laat binnen voor Ragnars begrafenis omdat tijdens de reis het zeil ernstig is beschadigd. Het zal weken duren voordat dit is gerepareerd."

'De Rode Draak' is te herkennen aan het boegbeeld en de scheur in het zeil. Deze boot kun je dus niet gebruiken om mee weg te varen. Op het bord staat hoeveel knopen harder of zachter de boten varen met deze spullen aan boord.

Een vat water is -3, een krat eten is -2, een paar riemen +2 en een zeil +9.

Op de walkant staan ook nog een aantal voorwerpen:



Reken eerst voor elke boot de huidige situatie uit en daarna hoeveel sneller je een boot kan maken met drie stappen:

**Boot 'De Groene Slang':** heeft alleen een zeil en dus een beginsnelheid van +9 knopen.

Deze boot heeft in ieder geval nog een krat eten (-2) en een vat water (-3) nodig. Om deze boot nog sneller te maken, kun je nog een paar riemen (+2) aan boord nemen. Hiermee kom je op een snelheid van 6 knopen uit.

**Boot 'De Bruine Bizon':** heeft een zeil (+9), 4 kratten eten ( $-2 \times 4 = -8$ ), 3 vaten water ( $-3 \times 3 = -9$ ) en een paar riemen (+2): een beginsnelheid dus van -6 ( $9 - 8 - 9 + 2$ ) knopen.

Deze boot heeft veel ballast, die je uit de boot kunt halen. Maar je wilt wel in ieder geval een krat eten en een vat water overhouden. De beste optie is dus 2 vaten water ( $2 \times -3 = -6$ ) en een krat eten (-2) uit de boot te halen, waarmee je op een snelheid van 2 knopen uitkomt.

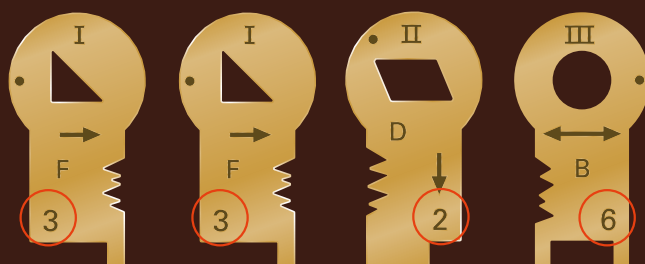
**Boot 'De Rode Draak':** heeft 3 paar riemen ( $2 \times 3 = 6$ ) en geen zeil, want dat is beschadigd. Deze boot heeft dus een beginsnelheid van 6 knopen.

Deze boot heeft in ieder geval nog een krat eten (-2) en een vat water (-3) nodig. Om deze boot nog sneller te maken, kun je nog een paar riemen (+2) aan boord nemen. Hiermee kom je op een snelheid van 3 knopen uit.

'De Groene Slang' is na de drie acties dus de snelste boot met een snelheid van 6 knopen.

SLEUTEL 4: 6

CODE DEEL 2: 3 3 2 6







### 3 - (RICHTING BEPALEN MET) DE ZONNEWIJZER

De slaaf die de volgorde aangaf, vertelde je:

*"Vervolgens gooien ze een schijf in een bak met water en kijken hier aandachtig naar."*

Op de boot zie je een zonnewijzer naast een bak met water liggen.



Volg letterlijk de aanwijzing van de slaaf en dompel de zonnewijzer onder in een bak met water. De inkt wordt doorschijnend en je ziet een schaduw, die de kartels van een sleutel aanwijst. Het patroon van de kartels is klein, klein, groot, groot (sleutel 4).

SLEUTEL 3: ▲▲▲▲

### 4 - ZEILEN (KOERS UITSTIPPELEN)

Als laatste moet je je weg naar huis zien te vinden. Je ziet op de kaart een deel van een uitgestippelde route en rechts onderin een wolk die de windrichting aangeeft. Je hebt drie losse stroken met stippellijnen; op deze stippellijnen staan vouwlijnen aangegeven.



Ook vertelde een van de slaven je:

*"Je kan zeggen over de Vikingen wat je wilt, maar het zijn meesters als het op zeilen aankomt. Zelfs tegen de wind in zeilen ze moeiteloos. Dan varen ze in een zigzagpatroon."*

Als je de stippellijnen vouwt op de punten waar je land of een ander gevaar op de kaart tegenkomt, vaar je uiteindelijk een zigzag-patroon van klein, klein, groot, klein (sleutel 1).

SLEUTEL 4: ▲▲▲▲

CODE DEEL 3: 2 ? ▲▲▲▲▲▲▲▲

