

THE MAGICIAN

OPLOSSING

Alleen lezen als je klaar bent voor de oplossing!

Nadat je Flaubert Moudins goochelvoorstelling gezien hebt, ben je bereid om alles te doen om ook goochelaar te worden. Maar in plaats van gewoon in de leer te gaan bij Flaubert, hebben jullie besloten zijn trucs te stelen die hij in zijn kamer in de Pharaoh Hall bewaart.

Jullie zijn de Pharaoh Hall binnen geglipt, maar helaas vergat Timmy de buitendeur open te houden. Nu moet je de trucs én een andere weg naar buiten zien te vinden voordat de nachtwaker terugkomt. Is het gelukt?

DEEL 1: MOUDINS KAMER BINNEN KOMEN

Vind je weg vanaf de ingang (Red Velvet Lobby) naar de kamer van Moudin achter het podium (tevens gebruikt als opbergruimte voor trucs). Op de deur van Moudins kamer zitten vier sloten die in een bepaalde volgorde geopend moeten worden. Op vier locaties op je route door de Pharaoh Hall krijg je aanwijzingen over de benodigde vier sleutels om de deur te openen.

Briefje

Ontcijfer het briefje van de conciërge door per woord de letters te husselen: 'Ik heb een geheugensteun in de sleutels gegraveerd. Als je er eentje nodig hebt, kijk dan naar de kleden.' Je hebt dus de vloerkleden nodig om de juiste vier sleutels te vinden voor de sloten op de deur van Moudins kamer.

Plattegrond

Verbind de stippen van 1 naar 2 naar 3, enz. om de plattegrond van de Pharaoh Hall af te maken.

Volgorde van de sleutels

Met behulp van de plattegrond kun je de acht losse kamers op de juiste plek plaatsen en Moudins kamer achter het podium vinden. De route door de Pharaoh Hall vanaf de ingang naar Moudins kamer bepaalt ook de volgorde van de sleutels.

Leg de kamers zó aan elkaar dat elke open deur verbonden is met een andere open deur. Let op de ligging van de planken, deze moeten in elke kamer doorlopen. Zorg ook dat de hoeken die het licht op de vloer maakt overeenkomt met de locaties van de lampen in de aanliggende kamers. Verder zie je door de deuropening van de kamer met het gele vloerkleed een rood vloerkleed liggen, wat betekent dat de kamer met het rode vloerkleed dus aan deze kamer moet liggen.

HINT 1: LET GOED OP DE VLOER EN HOE DE PLANKEN ZIJN GELEGD.

HINT 2: JE MOET NIET GESLOTEN DEUREN TEGEN ELKAAR AANLEGGEN. LET GOED OP WAAR HET LICHT VANDAAN KOMT. HET LAATSTE KLEED IS MORSECODE.

1) Vloerkleed in de Red Velvet Lobby

Het eerste vloerkleed waar je langskomt, is dat van de entree. Volgens het verhaal en de plattegrond wordt de entree de Red Velvet Lobby genoemd. Logisch gezien is dit de kamer met de rode wanden. In deze kamer zie je een rood vloerkleed met Romeinse cijfer 'X' erop.

SLEUTEL 1: X

2) Paars vloerkleed

Het tweede vloerkleed dat je tegenkomt is paars met de letter F erop.

SLEUTEL 2: F

3) Geel vloerkleed

Op het derde vloerkleed waar je langskomt, staan 'bergen' afgebeeld, wat overeenkomt met het driehoekige patroon op de sleutel met nummer 5.

SLEUTEL 3: 5

4) Rood vloerkleed

Het laatste vloerkleed waar je langskomt voordat je bij het podium komt is de rode met stippen en strepen. De stippen en strepen stellen Morsecode voor. Als je de Morsecode met de Chrono Decoder vertaalt, krijg je het woord: 'DRIF'

SLEUTEL 4: 3



CODE 1: X F 5 3

DEEL 2: ONTDEK DE GOOCHELTRUCS

Je hebt de kamer van Moudin gevonden en de deur met de juiste sleutels geopend. Jullie stappen de kamer binnen en vol verbazing kijk je naar de vreemde objecten in de kamer. Je ziet een grote poster hangen met de aankondiging van de komende optredens met de vier nieuwste trucs. Deze worden het!

VOLGORDE VAN DE SLEUTELS

Als je elke van de vier trucs op de poster juist uitvoert, vind je de vier sleutels die je nodig hebt voor de code. De volgorde van de sleutels is gelijk aan de volgorde van de trucs op de poster in de leesrichting

1) 'MAAGD EN DE ZAAG' TRUC

Vouw het papiertje van de zaagtruc op de vouwlijnen. Gebruik de afbeelding op de poster om te zien hoe de kist eruitziet. Zoals Danielle aangeeft in haar briefje naar Flaubert, je mag pas knippen nadat je klaar bent met vouwen!



- Stap 1: Doe eerst de kist dicht, oftewel vouw de twee hoofden van de maagd zo op elkaar dat ze door het raampje kijkt.
Stap 2: Vouw vervolgens de twee delen van de zaag tot een complete zaag.
Stap 3: Kijk goed naar de poster en zie dat de voorkant van de kist wit is en een specifieke vorm heeft. Vouw deze vorm na en zie dat de achterkant nu volledig zwart is.
Stap 4: Knip na het vouwen langs de twee kniplijnen.
Stap 5: Vouw het papiertje weer open en je ziet de letter "E".

SLEUTEL 1: E

HINT 4: KNIP NIET IN DE VOUPUZZEL VOORDAT JE KLAAR BENT MET VOUWEN. VOUW EERST HET HOOFD OP HET HOOFD ZODAT DE BLOEM VERDWIJNT.

HINT 5: VOUW DE ZAAG AAN ELKAAR, ZORG ERVOOR DAT JE VOUWT IN DE VORM DIE JE OP DE POSTER ZIET, DE ACHTERKANT MOET HELEMAAL ZWART ZIJN, DAN KAN JE KNIPPEN.

2) SCHIETTRUC

Lees het bericht van Danielle op het briefje en bekijk de afbeelding van de schiettruc op de poster goed. De barsten van het allereerste schot zijn de langste. Barsten van latere schoten stoppen waar ze in eerdere barsten overgaan. Als je de illustratie aan de hand van deze informatie analyseert, zie je dat schot met het parallelogram-vormige gat het eerste moet zijn geweest.

SLEUTEL 2: ▽

HINT 3: KIJK NAAR DE BARSTEN IN DE MUUR VAN DE TWEDE TRUC, WELKE BARSTEN WAREN ER ALS EERSTE?

3) GEDACHTEN LEZEN TRUC

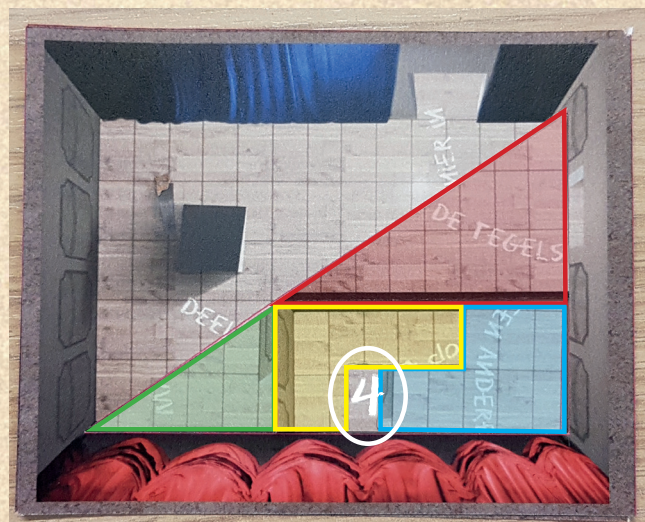
Zolang je de berekening volgens de instructies van Flaubert op het briefje uitvoert, maakt het niet uit welk cijfer tussen 5 en 10 je kiest; je komt altijd uit op het cijfer "5".

SLEUTEL 3: 5

4) VERWIJDERTRUC

Om het geheime luik in de vloer van het podium te vinden, moet je het podiumdeel op de podiumkaart van deel I leggen. Plaats de tegels zo dat je de tekst kunt lezen: 'Deel de tegels op een andere manier'. Dit betekent dat je de tegels op een andere manier in het open vak moet puzzelen. Er is één manier om de tegels zo te leggen dat er een opening ontstaat en de helft van een rune zichtbaar wordt: het cijfer "4".

SLEUTEL 4: 4



HINT 6: LEG DE PODIUMPUZZEL OP DE PODIUMKAART VAN DEEL I. ALS JE ALLE PUZZELSTUKKEN OP HET PODIUM VERPLAATST ZAL ER IN HET OPEN VAKJE EEN SLEUTEL VERSCHIJNEN.

CODE 2: E ▽ 5 4

DEEL 3: RED TIMMY EN OPEN DE BUITENDEUR

Timmy is door het luik gevallen en rechtstreeks in de watertank terechtgekomen. Hij is in het touw verstrikt geraakt en de deksel is dichtgevallen. Terwijl de tank volloopt met water, moet je eerst Timmy helpen erachter te komen hoe hij de knoop rond zijn enkel los kan maken en vervolgens de tank open kan krijgen. Vind daarna de juiste deur en sleutel om te ontsnappen.

VOLGORDE VAN DE SLEUTELS

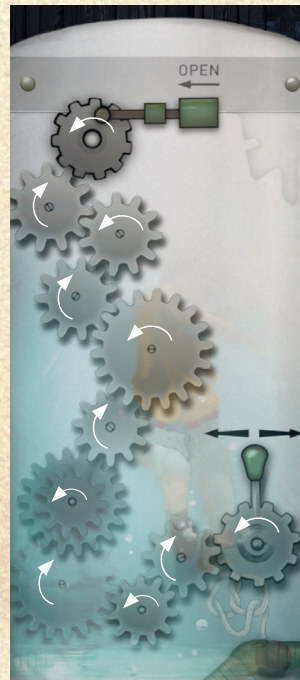
De bovenstaande handelingen worden in een bepaalde volgorde vermeld in de tekstballonnen. Dit is tevens de volgorde van de sleutels.

1) IJZEREN BAL

Gebruik het touwtje om de knoop precies volgens de afbeelding na te maken. Probeer het einde van het touwtje door één van de drie gaten te duwen. Alleen gat E zal de knoop uit het touw halen.

SLEUTEL 1: E

HINT 7: ALS JE DE BAL DOOR DE JUISTE LETTER DOET, VERDWIJNT DE KNOOP. HOU HET KAARTJE MET TIMMY TEGEN HET LICHT, DAN ZAL JE ZIEN DAT DE TANDWIELEN AANSLUITEN.



2) WATERTANK

Om de watertank te openen, moet je erachter komen in welke richting je de rode hendel moet trekken. De hendel staat op de achterkant van de tank illustratie. Houd de afbeelding van de watertank tegen het licht om alle radars tegelijkertijd te kunnen zien. Als je de bewegingen van de radars volgt, beginnend met de bovenste radar die tegen de klok in draait om het luik te openen, zie je dat de rode hendel naar links geduwd moet worden.

SLEUTEL 2: ←

3) JUISTE DEUR NAAR DE UITGANG

Nu moet je er nog achter komen welke deur je moet nemen om buiten te komen. Op de lijst met 25 vierkante vakken (aan de wand naast de middelste deur) staan instructies om de boodschap boven de deuren te ontcijferen. Je kunt de vakken natekenen en de eerste groep letters in de eerste kolom zetten, de tweede groep letters in de tweede kolom zetten, enz:

R	E	C	H	T
E	R	D	E	U
R	I	S	G	O
E	D	E	U	I
T	G	A	N	G

Als je nu de tekst van links naar rechts leest, krijg je: 'RECHTER DEUR IS GOEDE UITGANG'. Je ziet naast de rechter deur de letter 'F' getekend.

SLEUTEL 3: F

4) SLEUTEL DIE OP HET SLOT PAST

Als laatste moet je erachter komen welke van de drie sleutels op die deur past. Als je de tanden van de drie sleutels bekijkt, past er maar één in het sleutelgat. De zilveren en de gouden sleutel hebben tanden aan beide kanten van het middendeel waardoor deze sowieso niet in het slot passen. De bronzen sleutel heeft ook tanden aan beide kanten, maar één van de tanden zit zo ver naar achteren dat je de sleutel gedeeltelijk in het gat kan steken, vervolgens 180° kan draaien en dan de tegenovergestelde tand in het slot kan steken. Deze sleutel heeft een cirkelvormig gat.

SLEUTEL 4: ●

HINT 8: BEGIN MET HET LEZEN VAN ALLE EERSTE LETTERS, DAN DE TWEEDE... ER PAST MAAR 1 SLEUTEL VOLLEDIG IN HET SLEUTELGAT.

CODE 3: E ← F ●