



# INTROSPEL



## OPLOSSING

**Aleen lezen als je klaar bent voor de oplossing!**

Wat je buurman Jack van Vee 's nachts in zijn kelder uitspookt is je nog steeds een groot raadsel. Je had verwacht dit uit te vinden door een kijkje te nemen in zijn kelder. Maar door die stomme actie met de zware deur van de kelder heb je alle kostbare 15 minuten nodig gehad om de code van het kluisje te vinden. In plaats van uit te zoeken wat hij daar al die nachtelijke uren doet...

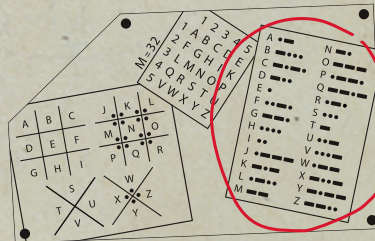
### VIND DE 4 CIJFERS OM HET KASTJE MET DE RESERVESLEUTEL TE OPENEN.

Je kijkt rond in de kelder en ziet aan de achterwand bij de kast een kluis met daarin een reservesleutel. De kluis moet open met een 4-cijferige code. Aangezien Jack heel veel verschillende codes moet onthouden heeft hij gelukkig aanwijzingen in zijn kelder achtergelaten. Het zal niet de eerste keer zijn dat hij zijn sleutels vergeet en die verrekte deur \*BAM\* achter hem in het slot valt.

Ontcijfer als eerste de morsecode op de planken in de kast met de marsedecoder op de rechter zijkant van de Chrono Decoder.

- 1 VAT
- 2 TUINSLANG
- 3 VRAAGTEKEN
- 4 KAARS

Dit betekent dat er op deze vier plaatsen in de illustratie een cijfer gevonden kan worden.



### 1 VAT

Zet het spiegeltje tegen de 'muur', precies op de lasnaad van het grote omgevallen vat om de eerste sleutel te vinden. Als je kijkt naar het radioactieve materiaal dat uit het vat wegloopt, zie je een cijfer 3 verschijnen. Als je de sleutels goed hebt bekeken zie je op één van de sleutels het cijfer 3 staan. Doe deze sleutel met het cijfer 3 naar voren in de meest linkse sleuf in de Chrono Decoder. Dit is het eerste cijfer van de code.



### 2 TUINSLANG

De tuinslang hangt aan de achterwand in de vorm van het cijfer 6. Doe de sleutel met nummer 6 in de tweede sleuf van de Chrono Decoder. Dit is het tweede cijfer van de code.



### 3 VRAAGTEKEN

Het vraagteken vind je op de poster aan de linker muur recht onder de muggenlamp. Hierop staat een spuitbus 'VLIEG WEG'. Als je alle spuitbussen in de kelder volgt in de richting waarin ze met de punt wijzen, beginnend bij de meest linkse spuitbus, dan vind je de tekst: VIERKANT.



Bekijk de sleutels nog eens goed en ontdek dat één van de sleutels aan de bovenkant een gat in de vorm van een vierkant heeft. Dit is de sleutel met cijfer 1. Doe de sleutel met het cijfer 1 in de derde sleuf in de Chrono Decoder. Dit is het derde cijfer van de code.



### 4 KAARS

Het is erg donker in de kelder. Om meer te kunnen zien moet je de kaars aansteken. Leg de kaart met de aangestoken kaars precies over de lantaarn op de illustratie en op de bovenkant van de lantaarn verschijnt het cijfer 5. De laatste sleutel die je nodig hebt is dus de sleutel met cijfer 5. Doe deze sleutel in de laatste sleuf van de Chrono Decoder en je hoort de overwinningmuziek!



Je hebt de code van het kluisje gevonden! Je pakt de sleutel uit het kastje en haast je uit de kelder. Hopelijk is dit gelukt binnen 15 minuten, anders heb je Jack heel wat uit te leggen...

**JUISTE CODE: 3615**

