

# Oplossingen van CODE RAILS, een escape game van Infrabel.

In dit document wordt in detail uitgelegd hoe Code Rails in elkaar steekt. Hiermee kan je je leerlingen helpen als ze niet meer weten hoe ze het spel verder moeten spelen.

## Praktische informatie

Alle essentiële informatie over het verloop van het spel vind je in het spelregelboekje.

### Meer informatie over de nummers:

- De nummers van een code die in de app moeten worden ingevoerd, hebben een zogenaamd “digitaal” lettertype, dat lijkt op het lettertype van een wekkerradio.
- Bij sommige codes horen pictogrammen: die symbolen verwijzen naar plaatsen op het algemene plan van het spel (die met een nummer zijn aangeduid) of naar voorwerpen die op andere spelkaarten worden vermeld. Het pictogram van de tractor verwijst bijvoorbeeld naar de boerderij met het nummer 7 op het algemene plan.
- De nummers op de “omgevingskaarten” zijn ofwel nummers van de “voorwerpkaarten” (om een nieuwe kaart om te draaien) of nummers die met een ander nummer moeten worden gecombineerd (en zo een bruikbaar resultaat opleveren).

### Meer informatie over het bezoek aan het seinhuis:

- Je kan je bij de 360°-activiteit verplaatsen door je smartphone of tablet te bewegen of door met je vinger over je scherm te glijden.
- Om de eindoplossing te weten te komen, moeten de spelers de (in het groen aangeduide) elementen lezen of bekijken. Ze moeten ze allemaal gelezen hebben voordat ze een vraag kunnen stellen aan de (ook in het groen aangeduide) medewerker van Infrabel. Deze laatste geeft te kennen dat het bezoek aan het seinhuis is afgelopen.

## Legende:

- SA ‘Starters Application’: de kaarten die de spelers moeten omdraaien bij het begin van een spelsituatie. Elke spelsituatie start met een nieuwe “omgevingskaart”.
- OmK “Omgevingskaart”: kaarten in postkaartformaat, elk aangeduid met een letter.
- VwK “Voorwerpkaart”: kaarten in “klassiek” formaat, elk aangeduid met een nummer.





## Oplossingen avontuur 1: De ontvoering van Rio

### Omgevingskaart A:

SA: A en 11.

Nummers die in de OmK A moeten worden teruggevonden: 2, 9.

VwK 9: "Opgelet!". Geeft de code 0001.

VwK 2: "Groen licht voor de auto's". Zoek nummer 5.

VwK 5: "Drukknop voor voetgangers".

Schakel het verkeerslicht voor voetgangers in: combineer VwK 2 "Groen licht voor de auto's" met VwK 5 "Drukknop voor voetgangers" om VwK 7 (2 + 5) te verkrijgen.

VwK 7: "Rood licht voor de auto's". Zoek de nummers van VwK 1 "Vergrootglas" en 4 "Leiband".

Let op de olievlek op de weg, gebruik daarvoor het vergrootglas. Combineer VwK 1 'Vergrootglas' en nummer 9 van de OmK om VwK 10 "Slecht leesbaar kassaticket 1" te verkrijgen. Zoek nummer 8.

VwK 8: "Slecht leesbaar kassaticket 2". Geeft de code 2611 (overgang). Naar de volgende situatie.

### Omgevingskaart B:

SA: B, 4, 10, 1, 11, 16.

Nummers die in de OmK B moeten worden teruggevonden: 8 + de codestructuur "pictogram step - 11".

Om deze code te vormen, moet je het nummer nemen van de VwK waarop een step is afgebeeld (VwK 11). In de app moet je dus de volgende code invoeren: 1111.

Nummer 8 van de OmK stemt met geen enkele kaart overeen. Combineer VwK 4 "leiband" en nummer 8 op de OmK om VwK 12 (8 + 4 = 12) te verkrijgen: gebruik de leiband om de doos uit de boom te halen.

VwK 12: "Hondenkoekjes". Hiermee kan je VwK 13 verkrijgen.

VwK 13: "Voorbijgereden trein".

Combineer VwK 13 "Voorbijgereden trein" met VwK 16 "Rood licht" om VwK 29 te verkrijgen.

VwK 29: "Wit licht". Geeft de codestructuur "pictogram step - 45".

Herinner je de logica van de vorige situaties, waar de step naar VwK 11 verwijst: in de app moet de volgende code worden ingevoerd: 1145 (overgang). Naar de volgende situatie.





## Omgevingskaart C:

SA: C, 11, 1, 10, 4.

Nummers die in de OmK C moeten worden teruggevonden: 18, 16.

VwK 18: "Norse verkoper".

Nummer 16 van de OmK stemt met geen enkele kaart overeen: combineer VwK 1 "Vergrootglas" en nummer 16 op de OmK om VwK 17 (16 + 1) te verkrijgen.

VwK 17: "Muis".

Om de muis te vangen die in de winkel rondloopt: combineer VwK 17 "Muis" met VwK 4 "Leiband" om VwK 21 (17 + 4) te verkrijgen: "Geknevelde muis".

Geef het gevangen dier aan de norse verkoper: combineer VwK 21 "Geknevelde muis" met VwK 18 "Norse verkoper" om VwK 39 (21 + 18) te verkrijgen.

VwK 39: "Vriendelijke verkoper".

De spelers kunnen nu vragen stellen aan de verkoper: combineer VwK 39 "Vriendelijke verkoper" met VwK 10 "Slecht leesbaar kassaticket 1" om VwK 49 "Catalogus" te verkrijgen.

VwK 49: "Catalogus". We vinden de codestructuur "pictogram meer - pictogram step - 8" op de hoek van de pagina's terug. Op het algemene plan heeft het meer nummer 2. De VwK van de step heeft het nummer 11. De code is dus: 2118 (overgang). Naar de volgende situatie.

## Omgevingskaart D:

SA: D, 11, 1, 4.

Nummers die in de OmK D moeten worden teruggevonden: 19, 22.

VwK 19: "Au!" geeft de code 2222.

VwK 22: "Vrachtwagen Infrabel". Het nummer 20 moet er worden teruggevonden.


VwK 20: "Werfleider-ingenieur". Geeft de codestructuur "pictogram step - pictogram meer - 6". De code is dus (zie logica van de vorige situaties): 1126 (overgang). Naar de volgende situatie.

## Omgevingskaart E:

SA: E, 11, 1 en 4.

Nummers die in de OmK E moeten worden teruggevonden: 8, 4, 6, 5, 22.

VwK 22: "Gesloten tas". Op het hangslot van de tas is het symbool van de parasol afgebeeld.



De andere 4 cijfers die in de OmK moeten worden gevonden (8, 4, 6 en 5), zijn code-elementen (digitaal lettertype). De spelers moeten begrijpen dat ze deze in de app moeten invoeren, in de volgorde van de kleurpunten die de parasol versieren. Op die manier krijgen ze: 6845. De code vraagt je om VwK 63 te trekken.

VwK 63: "Geopende tas". Er moeten twee nummers worden gevonden: 24 en 36.

VwK 36: "Zwemkledij".

VwK 24: "Ontvangstbewijs". Geeft de codestructuur "9 - pictogram step - pictogram seinhuis": 9119 (overgang). Naar de volgende situatie.

### **Omgevingskaart F:**

SA: F, 11, 1, 4, 36.

Nummers die in de OmK F moeten worden teruggevonden: 64 + code 4852.

VwK 64: geeft de code 6584.

Code 4852 (overgang). Naar de volgende situatie.

### **Omgevingskaart G:**

SA: G, 11, 1, 4, 36.

Nummers die in de OmK G moeten worden teruggevonden: 37, 89.

VwK 89: "Bewegende treindeur". Geeft de code 1435.

VwK 37: "Affiche Securail". Geeft de code 8023, die je vraagt om VwK 62 en 44 te trekken.

VwK 44: "Veiligheidsagent 2".

VwK 62: "Veiligheidsagent 2". Zoek nummer 44.

De spelers moeten aan een van de veiligheidsagent uitleggen dat ze op zoek zijn naar een persoon in zwemkledij: combineer VwK 62 "Veiligheidsagent 1" met VwK 36 "Zwemkledij" om VwK 98 te verkrijgen.

VwK 98: "Robottekening". Geeft het codedeel "45 -".

De spelers moeten dan aan de andere agent uitleggen dat ze op zoek zijn naar hun hond: combineer VwK 44 "Veiligheidsagent" met VwK 4 "Leiband" om VwK 48 te krijgen.

VwK 48: "Info". Geeft het codedeel "- 62".

Verzamel de codewaarden 45 en 62 om de volgende code te verkrijgen: 4562 (overgang). Naar de volgende situatie.





## Omgevingskaart H:

SA: H, 1, 11 en 4.

Nummers die in de OmK H moeten worden teruggevonden: 82, 69, 45, 28, 32.

De spelers proberen om met hun step op de helling te rijden om dichterbij de hond te komen: combineer VwK 82 "Helling" met VwK 11 "Step" om VwK 93 "Grind op de helling" te verkrijgen, die verwijst naar code 9874.

VwK 69: "Rio". Geeft de code 6847.

De scout op de illustratie heeft een hele zware rugzak te dragen. De spelers kunnen hem helpen door hem een wandelstok te geven: combineer de VwK 32 "Scout met loodzware rugzak" met VwK 45 "Stok" om VwK 77 "Blijde scout" met volgend codedeel te verkrijgen: 99.

De scout is nu terug opgekikkerd en zal het bejaarde dametje verder kunnen helpen en de doorgang vrijmaken die naar de hond leidt: VwK 28 "Bejaarde dame" geeft het tweede deel van de code: 99.

Voer code 9999 in de app in. Einde van het deel.





## Oplossingen avontuur 2: Sarahs herinneringen

### Omgevingskaart A:

SA: A en 10.

Nummers die in de OmK A moeten worden teruggevonden: 12, 1, 5, 2 + code “pictogram fiets - pictogram winkel - 9”.

VwK 10: “Fiets”. Zoek nummer 4.

VwK 4: “Binnenband met lek”.

De spelers moeten de zwemband opnieuw opblazen: combineer VwK 12 “Leeggelopen reddingsboei” met VwK 1 “Luchtpomp” om VwK 13 (12 + 1) te verkrijgen.

Ze kunnen dan VwK 13 “Reddingsboei” met VwK 5 “Zwemkledij” combineren om VwK 18 (13 + 5) te verkrijgen.

De spelers kunnen nu met hun nieuwe zwemkledij in het water gaan om de ronddrijvende oranje kist uit het water te halen: combineer VwK 18 “Zwemkledij” met nummer 2 van de OmK om VwK 20 “Reparatiekit” te verkrijgen.

Ze hebben nu een reparatiekit waarmee ze de binnenband kunnen herstellen: combineer VwK 20 “Reparatiekit” met VwK 4 “Binnenband met lek” om VwK 24 “Gerepareerde binnenband” te verkrijgen.

Ze kunnen nu VwK 24 “Gerepareerde binnenband” combineren met VwK 10 “Fiets” om VwK 34 “Gerepareerde fiets” te verkrijgen.

Vul de code van de OmK “pictogram fiets - pictogram winkel - 9” in: de eerste cijfers die op het telefoontoestel moeten worden ingevoerd, zijn dus 34 (nummer van de kaart “Gerepareerde fiets”) en daarna 6 (nummer van de winkel op het algemene spelplan) en 9. De code is: 3469 (overgang). Naar de volgende situatie.

### Omgevingskaart B:

SA: B, 34.

Nummers die in de OmK moeten worden teruggevonden: 66 + codewaarden 53 en 20.

VwK 66: “Gevallen portefeuille”. Geeft de code 6666.

De spelers worden hier in de verleiding gebracht om de portefeuille die langs de sporen ligt, op te rapen. Dat is echter te gevaarlijk. Ze zullen moeten wachten tot het licht op wit springt, door de codewaarden van het rode licht en van de bank, waar ze wachten tot de trein voorbij is gereden, te combineren.





Vorm opnieuw de code 2053 (overgang). Naar de volgende situatie.

### Omgevingskaart C:

SA: C, 34.

Nummers die in de OmK C moeten worden teruggevonden: 25 + code “1 – pictogram fiets - pictogram winkel”.

VwK 25: “Portefeuille”.

Het licht staat momenteel op wit. De spelers kunnen nu verdergaan. Ze kunnen nu in alle veiligheid de op de grond gevallen portefeuille oprapen.

Volg de logica van de vorige situatie om de code opnieuw te vormen: 1346 (overgang). Naar de volgende situatie.

### Omgevingskaart D:

SA: D, 34, 25.

Nummers die in de OmK D moeten worden teruggevonden: 23, 8, 91/69/84/99.

VwK 23: “Norse verkoper”.

VwK 8: “Paperclip”.

De spelers zullen de verkoper moeten helpen om de winkel op te ruimen, door voorwerpen terug te vinden die niet op hun plaats staan. Elk van die 4 voorwerpen heeft een nummer dat hen vraagt om een nieuwe VwK te trekken.

VwK 91/69/84/99: 4 delen van hetzelfde portret. Zodra het portret van de verkoper (die nu is verkozen tot “Bediende van de maand”) opnieuw is samengesteld, moeten 4 codecijfers (digitaal lettertype) worden gevonden: 1, 7, 5, 6. Voordat ze in de app worden ingevoerd, moeten ze in de volgorde worden geplaatst van de kleuren op de badge van de verkoper van VwK 23 “Norse verkoper”. De code is: 1765. De code vraagt je om VwK 61 te trekken.


VwK 61: “Vriendelijke verkoper”.

Met behulp van de paperclip kan nu de eerder gevonden portefeuille worden geopend: combineer VwK 8 “Paperclip” met VwK 25 “Portefeuille” om VwK 33 te verkrijgen.

VwK 33: “Foto van een koppel”.

Nu moeten de deelnemers de foto van Sarah en Paolo aan de verkoper tonen en hem vragen of hij hen heeft gezien: combineer VwK 33 “Foto van een koppel” met VwK 61 “Vriendelijke verkoper” om VwK 94 te verkrijgen.





VwK 94: “Richting”. Geeft de code “pictogram dorp - 8 - pictogram fiets”: 1834 (overgang). Naar de volgende situatie.

### **Omgevingskaart E:**

SA: E, 34.

Nummers die in de OmK E moeten worden teruggevonden: 4, 92, 42.

VwK 42: “Smartphonehoesje”. Geeft de code 6843.

Gebruik de stok om het rotsblok op te heffen: combineer VwK 4 “Losliggend rotsblok” met VwK 92 “Stok” om VwK 96 te verkrijgen.

VwK 96: “Verpletterde smartphone”. Geeft de code 3189 (overgang). Naar de volgende situatie.

### **Omgevingskaart F:**

SA: F, 34.

Nummers die in de OmK F moeten worden teruggevonden: 30, 70, 9, 7 + codewaarden 26.

VwK 30: “Politieagente”.

VwK 9: “Ziekenwagen”.

VwK 70: “Politieagent”.

VwK 7: “Wit laken”.

Vraag aan de politieagente waarom er in deze scène een ziekenwagen aanwezig is: combineer VwK 30 “Politieagente” met VwK 9 “Ziekenwagen” om VwK 39 te verkrijgen.

VwK 39: “Treinbestuurder”. Bevat de codewaarden “pictogram fluitje - 8”.

Vraag aan de politieagent wat achter het witte laken zit: combineer VwK 70 “Politieagent” met VwK 7 “Wit laken” om VwK 77 te verkrijgen.

VwK 77: “Vooruit!” Geeft de codewaarde 2 (die met het pictogram van het fluitje op VwK 39 moet worden gecombineerd).


Vorm de code met behulp van de verschillende gevonden waarden: 2826 (overgang). Naar de volgende situatie.

### **Omgevingskaart G:**

SA: H, 34.







Nummers die in de OmK H moeten worden teruggevonden: 5, 38.

VwK 5: “Koe”. Geeft de code 9647.

VwK 38: “QR-code”, vraagt je om VwK 25 te trekken. Indien er problemen zijn om de code te scannen, kan je 4293 in de app invoeren.

VwK 25: “Website Infrabel”. Geeft de code 8003 (overgang). Naar de volgende situatie.

## Omgevingskaart H:

SA: H, 34, 98.

Nummers die in de OmK H moeten worden teruggevonden: 18, 22, 15, 14, 28, 62, 16.

VwK 98: “Verwarde Sarah”. Vind de nummers 97 en 82 terug.

VwK 97: “Parel”. Geeft de codewaarde 3.

VwK 82: “Beschadigde smartphone”.

VwK 18: “Weglopend konijn”.

VwK 22: “Handspiegel”.

VwK 15: “Silhouet in het water”.

VwK 14: “Zon”.

VwK 28: “Dennenappel”.

VwK 62: “Schop”.

VwK 16: “Zandkasteel”.

Creëer een lichtstraal: combineer VwK 22 “Handspiegel” en VwK 14 “Zon” om VwK 36 “Lichtstraal” te krijgen.

Jaag het konijn weg door een dennenappel te gooien: combineer VwK 18 “Weglopend konijn” met VwK 28 “Dennenappel” om VwK 46 “Hoop parels” te verkrijgen. Blijkbaar heeft het dier een geschenk laten liggen: de codewaarde 7.

Graaf onder het zandkasteel: combineer VwK 62 “Schop” met VwK 16 “Zandkasteel” om VwK 78 “Schatkist” te verkrijgen. Deze kaart geeft codewaarde 8.

Verlicht het silhouet in het water: combineer VwK 15 “Silhouet in het water” met VwK 36 “Lichtstraal” om VwK 51 “Doorschijnende vis” te krijgen en zo codewaarde 4 te vinden.

Stel de code opnieuw samen in de volgorde van de kleuren die wordt weergegeven op het scherm van het telefoontoestel van VwK 98 “Verwarde Sarah”: 4873 (overgang). Naar de volgende situatie.





## Omgevingskaart I:

SA: I, 34.

Nummers die in de OmK I moeten worden teruggevonden: 26, 49, 44.

VwK 44: "Sporen oplopen". Geeft de code 0354.

VwK 26: "Vertrouwd silhouet".

VwK 49: "Affiche Securail".

Als de spelers proberen om met de fiets tot bij het silhouet op de perrons te komen: combineer VwK 34 "Fiets" met VwK 26 "Vertrouwd silhouet" om VwK 60 "Rijden op het perron" te verkrijgen, die code 6584 geeft.

Als ze het bord van VwK 49 "Affiche Securail" raadplegen, moeten ze code 0000 vinden, die hen vraagt om VwK 29 "Zaklamp" te trekken.

Daarmee kunnen ze het silhouet op het perron verlichten: combineer VwK 29 "Zaklamp" met VwK 26 "Vertrouwd silhouet" om VwK 55 te krijgen.

VwK 55: "Informatiebord". Geeft de code 3820 (overgang). De app gaat open op het bezoek aan een seinhuis en de ontknoping van het verhaal. Einde van het spel.





## Oplossingen avontuur 3: Overval en babysitten

### Omgevingskaart A:

SA: A.

Nummers die in de OmK A moeten worden teruggevonden: 52, 62, 12, 8, 10, 20.

VwK 52: "Raam op een kier".

VwK 62: "Elektrische fietsen".

VwK 12: "Touw".

VwK 10: "Eric".

VwK 20: "Mallory".

Gooi het touw door het venster: combineer VwK 52 "Raam op een kier" met VwK 12 "Touw" om VwK 64 (52 + 12) te verkrijgen.

VwK 64: "Toegangspunt".

Laat Eric langs het touw klimmen: combineer VwK 64 "Toegangspunt" met VwK 10 'Eric', om VwK 74 (64 + 10) te verkrijgen.

VwK 74: "Kamer". Vind de nummers 13 en 30 terug.

VwK 13: "Doos met hangslot".

VwK 30: "Lulu".

Gebruik Lulu om onder de auto te sluipen en het voorwerp op te rapen dat er ligt: combineer VwK 30 "Lulu" met nummer 8 van de OmK (30 + 8) om VwK 38 "Kniptang" te verkrijgen.

Geef de kniptang aan Mallory: combineer VwK 38 "Kniptang" met VwK 20 "Mallory" om VwK 58 "Slecht idee?" te verkrijgen.

Open de doos met Mallory en zijn kniptang: combineer de VwK 58 "Slecht idee?" met VwK 13 "Doos met hangslot" om VwK 71 "Ting!" te verkrijgen, die code 7171 geeft, die je vraagt om VwK 5 "Stuur van de tractor" en 72 te trekken.

VwK 72: "Binnenkant van de doos die was gesloten met een hangslot". Geeft de codestructuur "pictogram fiets - 0 - pictogram boerderij". Stel de code opnieuw samen: het pictogram van de fiets verwijst naar VwK 62 "Elektrische fietsen" en het pictogram van de boerderij verwijst naar de boerderij van het algemene spelplan, met nummer 7. De code die moet worden gevonden, is: 6207 (overgang). Naar de volgende situatie.





## Omgevingskaart B:

SA: B, 10, 20, 30, 62, 5.

Nummers die in de OmK B moeten worden teruggevonden: 78 + codewaarden 2, 6, 8 en 0 + code "pictogram manga - pictogram Leggo - pictogram Gameboi - pictogram tractor".

VwK 78: "Rugzak". Op het hangslot van de rugzak zijn de aanduidingen 'draak, Zelda (verwijzing naar een videogame), raderwerk en zak' aangebracht. Om de code te vinden waarmee je de rugzak kunt openen, moet je de codewaarden van de OmK (2, 6, 8 en 0) in de volgorde van de tekeningen plaatsen (Draak voor Mallory 8/Zelda voor Eric 6/Raderwerk voor Lulu 2/Zak voor het personage vanop de rug 0). Via de hiermee verkregen code 8620 trek je de kaarten 23, 24 en 25.

VwK 23: "Gameboi".

VwK 24: "Manga".

VwK 25: "Leggo RK5000".

Om de kinderen bezig te houden en ze uit de buurt van de sporen te houden, moet je het juiste voorwerp met hun kaartnummer combineren:

Combineer VwK 23 "Gameboi" met VwK 10 "Eric" om VwK 33 "Geduldige Eric", met codewaarde 8, te verkrijgen.

Combineer VwK 24 "Manga" met VwK 20 "Mallory" om VwK 44 "Geduldige Mallory", met codewaarde 1, te verkrijgen.

Combineer VwK 25 "Leggo RK5000" met VwK 30 "Lulu" om VwK 55 "Geduldige Lulu", met codewaarde 5, te verkrijgen.

Als een van die combinaties niet wordt gemaakt, verwijst ze naar het nummer van een VwK "Meh!" met code 6666.

Stel de code opnieuw samen die in de app moet worden ingevoerd dankzij de codestructuur van de OmK: 1587 (1 voor manga, 5 voor Leggo, 8 voor Gameboi en 7 voor de boerderij van het algemene spelplan \_ overgang). Naar de volgende situatie.

## Omgevingskaart C:

SA: C, 10, 20, 30, 62, 5.


Nummers die in de OmK C moeten worden teruggevonden: 24, 1, 2.

VwK 24: "Op één lijn geplaatste draagbalken".

VwK 1: "Verwaarloosde tractor".

VwK 2: "Hooibaal".





Laat Eric op de draagbalken klimmen: combineer VwK 24 “Op één lijn geplaatste draagbalken” met VwK 10 “Eric ” om VwK 34 “Verlichting” te verkrijgen.

Geef Mallory de verlichting: combineer VwK 34 “Verlichting” met VwK 20 “Mallory” om VwK 54 “Lichttovenaar” te verkrijgen.

Gebruik de Lichttovenaar om het donkere gat van de hooibaal te verlichten: combineer VwK 54 “Lichttovenaar” met VwK 2 “Hooibaal” om VwK 56 “Voorwerp waar je niet bij kan” te verkrijgen.

Lulu kan dan in het hooi sluipen: combineer VwK 56 “Voorwerp waar je niet bij kan” met VwK 30 “Lulu” om VwK 86 “Stuurkolom” te verkrijgen.

Schroef het stuur van de tractor op de stuurkolom: combineer VwK 86 “Stuurkolom” met VwK 5 “Stuur van de tractor” om VwK 91 “Richting” te verkrijgen.

Voer de kolom opnieuw in de tractor: combineer VwK 91 “Richting” met VwK 1 “Verwaarloosde tractor” om VwK 92 “Luik” met de codestructuur “pictogram dorp - pictogram fiets - 2” te verkrijgen. Vorm de code opnieuw volgens de eerder geziene logica: 1622 (overgang). Naar de volgende situatie.

### **Omgevingskaart D:**

SA: D, 10, 20, 30, 62.

Nummers die in de OmK D moeten worden teruggevonden: 44, 32, 93.

VwK 93: “Voortvluchtige”. Geeft de code 8210.

VwK 32: “Foto van het dorp”. Deze kaart zal de spelers helpen om de schuilplaats van de voortvluchtige te herkennen zodra ze in het dorp zijn aangekomen (OmK F).

VwK 44: “Signalisatie”. Geeft de codestructuur “7 - pictogram fiets - pictogram dorp”: 7621 (overgang). Naar de volgende situatie.

### **Omgevingskaart E:**

SA: E, 10, 20, 30, 62, 32.

Nummers die in de OmK E moeten worden teruggevonden: 68, 69, 70.

VwK 69: “Oude man”. Geeft de codewaarde 2 (die met het pictogram van de wandelstok op VwK 55 moet worden gecombineerd).

VwK 68: “Defecte wagen”. Geeft de code 2014.

VwK 70: “QR-code”. Vraagt je om VwK 55 te trekken. Indien er problemen zijn om de code te scannen, kan je 9342 in de app invoeren.

VwK 55: “Website Infrabel”. Geeft de codestructuur “pictogram wandelstok - pictogram fiets - 8”: 2628 (overgang). Naar de volgende situatie.





## Omgevingskaart F:

SA: 10, 20, 30, 62, 32.

Nummers die in de OmK F moeten worden teruggevonden: 98, 11, 6, 3.

VwK 98: "Roddeltante". Geeft de codewaarde 4 (die met het pictogram van de bril op VwK 97 moet worden gecombineerd).

VwK 11: "Airmess".

VwK 6: "Verlaten huis".

VwK 3: "X-ray".

Geef de medische radio aan Mallory, zodat hij een nieuw voorwerp kan uitvinden: combineer VwK 3 "X-ray met VwK 20 "Mallory" om VwK 23 "Geheime deuren tovenaar" te verkrijgen.

Merk op dat het huis op de foto van het dorp hetzelfde is als het verlaten huis: combineer VwK 32 "Foto van het dorp" met VwK 6 "Verlaten huis" om VwK 38 "Vergrendelde deur" te verkrijgen.

Gebruik Mallory om de deur te openen: combineer VwK 23 "Geheime deuren tovenaar" met VwK 38 "Vergrendelde deur" om VwK 61 "Schuilplaats" te verkrijgen, waarmee je VwK 46 "Muur met sporen van voetstappen" kunt trekken.

Laat Eric de superschoenen aantrekken: combineer VwK 11 "Airmess" met VwK 10 "Eric" om VwK 21 "Bliksemsnelle Eric" te verkrijgen.

Zoals blijkt uit de sporen van de stappen op de muur, kan je Eric en zijn superschoenen gebruiken om tot bij het voorwerp achter in de schuilplaats te kunnen: combineer VwK 21 "Bliksemsnelle Eric" en VwK 46 "Muur met sporen van voetstappen" om VwK 67 "Puzzeldoos" te krijgen.

Geef de doos aan Lulu: combineer VwK 67 "Puzzeldoos" met VwK 30 "Lulu" om VwK 97 "Treinticket" met de codestructuur "pictogram fiets - pictogram bril - 9", te verkrijgen.

Stel de code opnieuw samen: 6249 (overgang). Naar de volgende situatie.

## Omgevingskaart G:

SA: 10, 20, 30, 62.

Nummers die in de OmK G moeten worden teruggevonden: 47, 19, 9, 39.


VwK 39: "Haastige voortvluchtige". Geeft de code 7842.

VwK 47: "Securail". Geeft de code 0832, die uitnodigt om de VwK 37 "Securail agent" te trekken.

VwK 9: "Kind".

VwK 19: "Ijsje".





Geef het ijsje aan het kind: combineer VwK 9 “Kind” met VwK 19 “Ijsje” om VwK 28 “Wegwerpfototoestel” te verkrijgen.

Geef het wegwerpfototoestel aan Lulu: combineer VwK 30 “Lulu” met VwK 28 “Wegwerpfototoestel” om VwK 58 “Foto van de voortvluchtige” te verkrijgen.

Toon de bediende de gezochte persoon: combineer VwK 58 “Foto van de voortvluchtige” met VwK 37 “Securail agent” om VwK 95 “Info” te verkrijgen, die de code 5371 (overgang) geeft. De app gaat open op het bezoek aan een seinhuis en de ontknoping van het verhaal. Einde van het spel.

