CODE RAILS

DE ESCAPE GAME VAN INFRABEL

De oplossingen van het spel

Voor de begeleider

2e editie

Inhoudstafel

1. **Woord vooraf** **3**
   a. Praktische informaties 3
   b. Enkele praktische tips 3
   c. Legende 3
   d. De werking van het spel 4

2. **Oplossingen avontuur 1: De ontvoering van Rio** **6**
   a. Omgevingskaart A 6
   b. Omgevingskaart B 7
   c. Omgevingskaart C 8
   d. Omgevingskaart D 8
   e. Omgevingskaart E 9
   f. Omgevingskaart F 10
   g. Omgevingskaart G 10
   h. Omgevingskaart H 11

3. **Oplossingen avontuur 2: Het geheugen van Sarah** **12**
   a. Omgevingskaart A 12
   b. Omgevingskaart B 13
   c. Omgevingskaart C 13
   d. Omgevingskaart D 13
   e. Omgevingskaart E 14
   f. Omgevingskaart F 15
   g. Omgevingskaart G 15
   h. Omgevingskaart H 16
   i. Omgevingskaart I 17

4. **Oplossingen avontuur 3: Overval en babysitten** **18**
   a. Omgevingskaart A 18
   b. Omgevingskaart B 19
   c. Omgevingskaart C 20
   d. Omgevingskaart D 21
   e. Omgevingskaart E 21
   f. Omgevingskaart F 22
   g. Omgevingskaart G 23

Oplossingen van CODE RAILS, een escape game van Infrabel.

Dit document is bedoeld voor de begeleider van de jongeren die het spel spelen. Het legt je haarfijn uit hoe Code Rails in elkaar zit. De begeleider kan verder op weg helpen wanneer ze niet meer weten hoe het spel verder moet.

Praktische informatie

Alle essentiële informatie over het verloop van het spel vind je in het spelregelboekje. In deze antwoordenlijst vind je ook extra informatie die je voor en tijdens het spel kan helpen.

Enkele praktische tips

Voor een vlot verloop van het spel raden we aan om, alvorens het spel te beginnen, onderling af te spreken wie wat doet. Alle spelers zoeken de nummers op de omgevings- en voorwerpkaarten, maar er moet ook worden afgesproken

- wie de app gebruikt
- wie de voorwerpkaarten zoekt wanneer een nummer gevonden is

Kaarten die je hebt opgebruikt en niet meer nodig hebt (zie pagina 7 van het spelregelboekje), leg je het best weg zodat ze niet vermengd geraken met de andere spelkaarten.

Legende

Hieronder vind je de afkortingen die gebruikt worden in de oplossingen van de verschillende avonturen van het spel:

SA “ Starters Application ”

De kaarten die de spelers moeten omkeren wanneer ze aan een nieuw spel beginnen. Elke spelsituatie start met een nieuwe “omgevingskaart”.

Uitleg over deze kaarten staat in een kadertje onderaan op het scherm van de app. In de app is ook steeds aangegeven met welke kaarten er op dat moment wordt gespeeld.

Omk “ Omgevingskaart ”

Kaarten in postkaartformaat, elk aangeduid met een letter.

Vwk “ Voorwerpkaart ”

Kaarten in “klassiek” formaat, elk aangeduid met een nummer.

De werking van het spel

Door de kaarten te combineren, kunnen de spelers stap voor stap de raadsels oplossen. Daarvoor moeten ze de nummers op de verschillende kaarten bij elkaar optellen. Sommige nummers zijn goed zichtbaar (een nummerstip of grote cijfertekens), andere zitten goed verstopt in de tekening. De leerlingen moeten de kaarten dus goed bestuderen.

Op de kaarten staan verschillende soorten nummers:

OMGEVINGSKAARTEN

Nummers (gewoon lettertype)

Ze kunnen ofwel worden opgeteld bij de nummerstippen van de voorwerpkaarten, ofwel komen ze overeen met het nummer van een nieuwe voorwerpkaart die nog niet is omgedraaid.

Voorwerpkaarten

Gekleurde nummerstippen

Ze kunnen bij elkaar worden opgeteld of worden opgeteld bij nummers van de omgevingskaarten of van het algemene plan.

- Zie ook de verschillende voorwerpkaarten op pagina 5 van het spelregelboekje

Nummers (gewoon lettertype) die verstopt zitten in de tekening

Ze kunnen ofwel worden opgeteld bij de nummerstippen van de voorwerpkaarten, ofwel komen ze overeen met het nummer van een voorwerpkaart.

Nummers (lettertype wekkerradio)

Deze nummers vormen samen een code die in de app moet worden ingevoerd.

Er zijn verschillende mogelijkheden :

- Je krijgt onmiddellijk de volledige code
- De nummers van de code staan verspreid op de kaart > ze moeten eerst in de juiste volgorde worden geplaatst vooraleer de code in de app in te voeren
- De code bestaat uit nummers en pictogrammen > er moet eerst worden achterhaald met welk nummer het pictogram overeenkomt vooraleer de code in de app in te voeren.

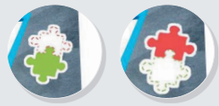
Het algemene plan

Nummers die bij de nummers van voorwerpkaarten moeten worden opgeteld

Nummers waarmee het pictogram van een code overeenkomt :

- Het seinhuis komt overeen met nummer 9
- Het dorp komt overeen met nummer 1
- De winkel komt overeen met nummer 6
- Het meer komt overeen met nummer 2
- De verlaten boerderij komt overeen met nummer 7.

Houd dit tijdens het spel in het achterhoofd



Op de **“aanvullende” voorwerpkaarten** met puzzelstukjes is het enkel mogelijk om een groen puzzelstukje te combineren met een rood puzzelstukje. Twee groene puzzelstukjes kan je NOOIT met elkaar combineren.

Sommige codes bevatten pictogrammen:
deze pictogrammen verwijzen ofwel naar plaatsen op het algemene plan van het spel (aangeduid met een nummer), of naar voorwerpen die op andere spelkaarten staan.

Voorbeeld:

Het pictogram “meer” verwijst naar het meer dat op het algemene plan is aangeduid met het nummer 2, en het pictogram “step” verwijst naar de gekleurde nummerstip op de voorwerpkaart “step”.

De nummers op de omgevingskaarten en de voorwerpkaarten
in het lettertype van een wekkerradio, het zogenaamde “digitaal” lettertype, vormen altijd samen een code die in de applicatie moet worden ingevoerd.

De codes die in de applicatie moeten worden ingevoerd, bestaan steeds uit 4 cijfers.

Dit zijn de mogelijke situaties:

- De code bestaat uit pictogrammen en nummers (zie hierboven).
- De 4 cijfers van de code staan al in de juiste volgorde.
- De cijfers van de code staan al per 2 in de juiste volgorde, en moeten nog per 2 in de juiste volgorde worden geplaatst.
- De nummers staan verspreid op de kaart maar moeten nog aan de hand van de aanwijzingen in de juiste volgorde worden geplaatst.

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.
Na een druk op het scherm worden de in het groen aangeduide elementen weergegeven. De medewerker van Infrabel geeft aan dat het bezoek aan het seinhuis is afgelopen.

Oplossingen avontuur 1

De ontvoering van Rio

Omgevingskaart A

SA: de app vraagt je OmK A en VwK 11 “Step” te nemen.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (rood) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers: 2, 9.

- VwK 2 “Groen licht voor de auto’s” > op de paal van het verkeerslicht
- VwK 9 “Opgelet! “ > op de stoep

Stap 3

Kijk nu goed naar VwK 11 “Step”. Dit is een “gereedschapskaart”. Deze kaart kan worden gecombineerd met andere nummers op de spelkaarten, of met andere VwK’s. Kijk of je al iets kan doen met deze kaart. Als je VwK11 combineert met VwK 2 of VwK 9, of met de nummers 2 en 9 op de OmK, levert je dit niets op. Je kan nu niets doen met VwK11. Gooi het eens over een andere boeg.

Stap 4

Kijk goed naar de twee nieuwe VwK’n :

- De VwK 2 “Groen licht voor de auto’s” is een “aanvullende” voorwerpkaart (met een groen puzzelstukje):
  - Momenteel heb je geen andere “aanvullende” voorwerpkaart (met een rood puzzelstukje) die je met VwK 2 kan combineren.
  - Op de drukknop voor de voetgangers vind je het nummer 5. Dit nummer komt overeen met VwK 5 “Drukknop voor voetgangers”.
- Met VwK9 “Opgelet!“ bekom je de code 0001 (lettertype wekkerradio). Maar waarom een waarschuwingsbord? Het is namelijk verboden het zebrapad over te steken zolang het voetgangerslicht niet terug op groen staat. De app geeft een foutmelding wanneer je de code 0001 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 9 weg.

Stap 5

Met VwK 5 “Drukknop voor voetgangers” kan je het voetgangerslicht activeren: combineer VwK 2 “Groen licht voor de auto’s” met VwK 5 “Drukknop voor voetgangers” om VwK 7 “Rood licht voor de auto’s” te bekomen (2 + 5). + Leg VwK’n 2 & 5 weg.

Stap 6

Kijk goed naar VwK 7 en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten:

- VwK 4 “Leiband” > nummer in de vorm van een hondenleiband (rechtsonder op de kaart)
- VwK 1 “Vergrootglas” > in de rugzak van de leerling die het zebrapad oversteekt

Stap 7

Op VwK 1 krijg je de tip om het vergrootglas te gebruiken om interessante voorwerpen van naderbij te bekijken. Je hebt verschillende opties:

- Gebruik het vergrootglas om de olievlek op de rijweg van naderbij te bekijken. Combineer VwK 1 “Vergrootglas” en nummer 9 van de OmK om VwK 10 “Slecht leesbaar kassaticket 1” te bekomen.
- Je gebruikt het vergrootglas om de olievlek op de rijweg van naderbij te bekijken. Combineer VwK 1 “Vergrootglas” en VwK 7 “Rood licht voor de auto’s” om VwK 8 “Slecht leesbaar kassaticket 1” te bekomen.

Stap 8

- Optie 1: op VwK 10 “Slecht leesbaar kassaticket 1” vind je nummer 8 in het rood, onderaan op het ticket Met dit nummer kan je VwK 8 “Slecht leesbaar kassaticket 2” nemen.
- Als je koos voor optie 2, bekom je direct de juiste kaart, zodat je VwK 10 “Slecht leesbaar kassaticket 1” nu niet nodig hebt. Bewaar die kaart goed, want je zal ze later nog nodig hebben.
  N.B. Het spel biedt deze optie niet aan, maar het kan zijn dat spelers de kaarten met elkaar combineren.

Stap 9

Met VwK 8 “Slecht leesbaar kassaticket 2” bekom je een code: “2 - pictogram winkelwagen - pictogram step”. Om de juiste code (2611) te vormen, moet je achterhalen met welk nummer de pictogrammen overeenkomen. Gebruik hiervoor het algemene plan:

- Het pictogram “winkelwagen” verwijst naar de winkel op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 6.
- Het pictogram “step” verwijst naar VwK 11 “Step” en komt dus overeen met nummer 11.

Stap 10

Voer code 2611 in.
Naar de volgende situatie. + Leg VwK’n 7 & 8 weg.
N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren, zonder de foutmelding van code 0001. Je hebt VwK 9 dus niet nodig.

Omgevingskaart B

SA: de app vraagt je om OmK B te nemen, VwK 11 “Step”, VwK 1 “Vergrootglas”, VwK 10 “Slecht leesbaar kassaticket 1” en VwK 4 “Leiband” bij te houden, en VwK 16 «Rood licht» te nemen.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (blauw/groen) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Op de OmK zie je dat de slagbomen van de overweg naar beneden gaan en dat de lichten rood zijn. Je mag niet oversteken want er nadert een trein. Wees voorzichtig. Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten:

- Nummer 8 > op de doos hondenkoekjes in de struik. Maar je hebt geen VwK 8.
  Zoek een andere oplossing.
- Je vindt de code “pictogram step - 11” > op de overweg.

Stap 3

Door het pictogram en het nummer in de juiste volgorde te plaatsen, bekom je code 1111 (lettertype wekkerradio). Maar ...mag je wel midden op een overweg gaan staan als deze gesloten is? Uiteraard mag dit niet.
De app geeft een foutmelding wanneer je de code 1111 invoert. Zoek een andere oplossing.

Stap 4

Hoe haal je de koekjesdoos uit de struik? Misschien kan één van je “gereedschapskaarten” je hierbij helpen. Gebruik het vergrootglas om de doos uit de struik te halen: combineer VwK 1 “vergrootglas” met het nummer 11 op de OmK om VwK 12 “Hondenkoekjes” te bekomen (1 + 11 = 12).

Stap 5

Achterhaal welk van de nummers op de koekjesdoos je naar de hond leidt. Je bekomt op die manier VwK 13 “Voorbijgereden trein”. + Leg VwK 12 weg.

Stap 6

Als alle treinen voorbijgereden zijn, zal het licht terug op wit springen. Hoe ga je het best te werk? Combineer de “aanvullende” VwK 16 “Rood licht” (met rood puzzelstukje) met de “aanvullende” VwK 13 “Voorbijgereden trein” (met groen puzzelstukje) om VwK 29 “Wit licht” te bekomen. + Leg VwK’s 16 & 13 weg.

Stap 7

kijk goed naar VwK 29 “Wit licht” en zoek nummers of een code:

- Op VwK 29 vind je de onderdelen van de code: “pictogram step – 45” >op de slagboom. Zoals in vorige situaties verwijst de step ook hier naar VwK 11: voer in de app dus de code 1145 in. + Leg VwK 29 weg

Ga naar de volgende situatie.

Omgevingskaart C

SA: de app vraagt je om OmK C te nemen, en VwK 11 “Step”, VwK 1 “Vergrootglas”, VwK 10 “Slecht leesbaar kassaticket 1” en VwK 4 “Leiband” bij te houden.

Stap 1 Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (blauw) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2 Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 18, 16:
- VwK 18 “Norse verkoper” > op de bel links op de foto
- Nummer 16 (dit is geen VwK) > op de grond

Stap 3 Nummer 16 van de OmK komt met geen enkele kaart overeen. Ga op dezelfde manier te werk als bij de olievlek of de doos hondenkoekjes: zoek een gereedschapskaart om je verder op weg te helpen. Combineer VwK 1 “Vergrootglas” met nummer 16 op de OmK om het nummer 16 van naderbij te bekijken: je bekomt VwK 17 “Muis” (16 + 1).

Stap 4 Het nummer 16 vormt het spoor van muizenpootjes op de grond. John de verkoper had je al gewaarschuwd dat er een muis rondloopt in de winkel. Je moet hem helpen de muis te vangen. Om de rondlopende de muis te vangen: combineer VwK 17 “Muis” met VwK 4 “Leiband” om VwK 21 “Geknevelde muis” (17 + 4) te bekomen: + Leg VwK 17 weg.

Stap 5 Gebruik de 2 “aanvullende” voorwerpkaarten om het gevangen dier aan de norse verkoper te geven: combineer VwK 21 “Geknevelde muis” met VwK 18 “Norse verkoper” om VwK 39 “Vriendelijke verkoper” (21+18) te bekomen. + Leg VwK’n 18 & 21 weg.

Stap 6 Je kan de verkoper ook vragen stellen over het kassaticket dat je vlakbij de school vond : combineer VwK 39 “Vriendelijke verkoper” met VwK 10 “Slecht leesbaar kassaticket 1” om VwK 49 “Catalogus” te bekomen. + Leg VwK’n 10 & 39 weg.

Stap 7 Op de catalogus vind je de onderdelen van de code “pictogram meer - pictogram step - 8” > op de omgeslagen hoek van de pagina’s. Om de juiste code (2118) te vormen, moet je achterhalen met welk nummer de pictogrammen overeenkomen. Gebruik hiervoor het algemene plan:
- Het pictogram “meer” verwijst naar het meer op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 2.
- Het pictogram “step” komt overeen met nummer 11.

Stap 8 Voer code 2118 in. + Leg VwK 49 weg.
Naar de volgende situatie.

Omgevingskaart D

SA: de app vraagt je om OmK D te nemen, en VwK 11 “Step”, VwK 1 “Vergrootglas”” en VwK 4 “Leiband” bij te houden..

Stap 1 Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (geel) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2 Je bevindt je in de buurt van de sporen waar er vernieuwingswerken worden uitgevoerd. De slagbomen van de overweg zijn omlaag, de lichten staan op rood en werknemers van Infrabel zijn aan het werk op de sporen. Je kan niet door. Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 19, 22:
- VwK 19 “Au! “ > op de rug van een werknemer van Infrabel die zich op de sporen bevindt.
- VwK 22 “Vrachtwagen Infrabel” > aan de binnenkant van de vrachtwagen van Infrabel

Stap 3 Op VwK 19 “Au!” vind je code 2222 (lettertype wekkerradio). Maar… mag je de sporen oplopen om de werknemer van Infrabel de weg te vragen? Uiteraard mag dit niet. De app geeft een foutmelding wanneer je de code 2222 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 19 weg.

Stap 4 Je kan eventueel de weg vragen aan de werknemer van Infrabel die zich bij de vrachtwagen bevindt. Hij bevindt zich niet op de werf maar dus in een beveiligde zone. Op VwK “Vrachtwagen Infrabel” vind je het nummer 20 > op de veiligheidshelm. Neem VwK 20 “Werfleider ingenieur” om de onderdelen van de code “pictogram step – pictogram meer - 6” te bekomen. Om de juiste code (1126) te vormen, moet je achterhalen met welk nummer de pictogrammen overeenkomen. Gebruik hiervoor het algemene plan:
- Het pictogram “step” komt overeen met nummer 11
- Het pictogram “meer” verwijst naar het meer op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 2.

Stap 5 Voer code 1126 in. + Leg VwK’n 20 & 22 weg.
Naar de volgende situatie.
N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren. Je hebt VwK 19 dus niet nodig.

Omgevingskaart E

SA: de app vraagt je om OmK E te nemen, en VwK 11 “Step”, VwK 1 “Vergrootglas”” en VwK 4 “Leiband” bij te houden.

Stap 1 Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (paars) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2 Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 5, 22, 6, 4, 8
- VwK 22 “Gesloten tas” > op de zak op het strand. Op het hangslot van de tas staat het pictogram van de parasol afgebeeld.
- De nummers 5, 6, 4, 8 (lettertype wekkerradio) > op de zwemkledij. Deze nummers vormen een code die in de app moet worden ingevoerd. In welke volgorde moeten deze nummers worden geplaatst? Herinner je je het pictogram “parasol” op VwK 22? Misschien is er wel een link met de code? Inderdaad, op de parasol staan gekleurde bollen. Die kunnen je helpen de nummers in de juiste volgorde te plaatsen volgens de kleuren van de zwemkledij.

Stap 3 Plaats de nummers in dezelfde volgorde als die van de kleur van de bollen op de parasol. Je bekomt de code 6845. Met de code kan je VwK 63 “Geopende tas” nemen + VwK 22 wegleggen.

Stap 4 Kijk goed naar VwK 63 en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 24, 36 > op de zwemkledij:
- De VwK 36 “Zwemkledij” is een “aanvullende” voorwerpkaart
- Met de VwK 24 “Ontvangstbewijs” bekom je de onderdelen van de code “9 – pictogram step - pictogram seinhuis”. Om de juiste code (9119) te vormen, moet je achterhalen met welk nummer de pictogrammen overeenkomen. Gebruik hiervoor het algemene plan:
  - Het pictogram “step” komt overeen met nummer 11
  - Het pictogram “gebouw” verwijst naar het seinhuis op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 9.

Stap 5 Voer code 9119 in. + Leg VwK’n 63 & 24 weg.
Naar de volgende situatie.

Omgevingskaart F

SA: de app vraagt je om OmK F te nemen, en VwK 11 “Step”, VwK 1 “Vergrootglas”, VwK 4 “Leiband” en VwK 36 “Zwemkledij” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (blauw) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 64 + code 4952:

- Met VwK 64 “Dognapper” > op de gele zak bekom je code 6584. Maar de app vertelde je net dat de dognapper de sporen aan het oversteken was. Je mag hem niet achternagaan. De app geeft een foutmelding wanneer je de code 6584 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 64 weg.
- Voer de code die je op de OmK vindt, in de app in. Tracht eerst te achterhalen in welke volgorde je de nummers moet plaatsen. Probeer de twee mogelijkheden uit. De juiste code is 4952.

Naar de volgende situatie.

N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren. Je hebt VwK 64 dus niet nodig.

Omgevingskaart G

SA: de app vraagt je om OmK G te nemen, en VwK 11 “Step”, VwK 1 “Vergrootglas”, VwK 4 “Leiband” en VwK 36 “Zwemkledij” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (blauw) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

De dognapper zit op de trein, maar op de OmK kan je zien dat de trein net vertrekt. Wees dus voorzichtig! Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 37, 89:

- VwK 89 “Bewegende treindeur” > op de deur van de trein
- VwK 37 “Affiche Securail” > op de affiche van Securail rechts op de kaart

Stap 3

Met VwK 89 “Bewegende treindeur” bekom je de code 1435 (lettertype wekkerradio) . De app geeft een foutmelding wanneer je de code 1435 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 89 weg.

Stap 4

Met VwK 37 “Affiche Securail” bekom je de code (lettertype wekkerradio) 8023 waarmee je VwK’n 62 en 44 kan nemen. + Leg VwK 37 weg:

- VwK 44 “Veiligheidsagent 2”
- VwK 62 “Veiligheidsagent 1”. Op deze kaart vind je het nummer 44.

Stap 5

De veiligheidsagenten kunnen je zeker helpen. Je moet hun uitleggen dat je op zoek bent naar een persoon in zwemkledij: combineer VwK 62 “Veiligheidsagent” met VwK 36 “Zwemkledij” om VwK 98” Robot-tekening”te bekomen.

- MetVwK 98 “Robottekening” bekom jehet nummer 45 (lettertype wekkerradio) van de code.

Stap 6

Je moet ook aan de andere veiligheidsagent uitleggen dat je je hond zoekt. Toon hem de leiband van Rio JVwK4): combineer VwK 44 “Veiligheidsagent” met VwK 4 “Leiband”, om VwK 48 “Info” te bekomen.

- Met VwK 48 “Info” bekom je het nummer 63 (lettertype wekkerradio) van de code.

Stap 7

Plaats de nummers 45 en 63 in de juiste volgorde om de volgende code te bekomen: 4563. + Leg VwK‘n 36, 44, 48, 62 & 98 weg.

Naar de volgende situatie. Je eindigt met het bezoek aan een seinhuis van Infrabel.

- Voor meer informatie over de werking van het seinhuis, zie pagina 5.

N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren. Je hebt VwK 89 dus niet nodig.

Omgevingskaart H

SA: de app vraagt je om OmK H te nemen, en VwK 11 “Step”, VwK 1 “Vergrootglas”” en VwK 4 “Leiband” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (groen) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: Je ziet Rio achteraan op het perron. Je kan op verschillende manieren bij hem geraken:

- VwK 82 “Helling” > op de helling links op de foto
- VwK 69 “Rio” > op de gele tas van de dognapper
- VwK 45 “Stok” > op de vloer voor de bejaarde dame
- Vwk 28 “Bejaarde dame” > op de jas van de bejaarde dame
- Vwk 32 “Scout met loodzware rugzak” > op de rugzak van de scout

Stap 3

Je probeert met je step via de helling naar beneden te rijden om dichter bij de hond te komen: combineer VwK 82 “Helling” met VwK 11 “Step” om VwK 93 “Grind op de helling” te bekomen, om de code 9874 (lettertype wekkerradio) te bekomen. De app geeft een foutmelding wanneer je de code 9874 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK’s 82 & 93 weg.

Stap 4

Je probeert onmiddellijk bij Rio te geraken door de code (lettertype wekkerradio) die je op zijn oor vindt, in te voeren. Dat kan enkel maar via de sporen want er is te veel volk op het perron. Maar het is verboden om de lijn op de rand van het perron over te steken, dat is te gevaarlijk. De app geeft een foutmelding wanneer je 6847 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 69 weg.

Stap 5

De scout op VwK 32 lijkt heel veel mee te zeulen. Je kan hem wat helpen door hem een wandelstok aan te bieden: combineer VwK 32 “Scout met loodzware rugzak” met VwK 45 “Stok” om VwK 77 “Blije scout” te bekomen, waarop je een onderdeel van de code (lettertype wekkerradio) vindt: 99 > op zijn arm. + Leg VwK’s 32 & 45 weg.

Stap 6

De scout voor wie de rugzak nu wat minder zwaar weegt, kan de bejaarde vrouw helpen bij het stappen en maakt op die manier de doorgang vrij naar de hond. Met VwK 28 “Bejaarde dame” bekom je het tweede nummer van de code (lettertype wekkerradio) 99.

Stap 7

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

N.B. Je hebt hier meerdere mogelijkheden. Je bent niet verplicht om alle stappen te doorlopen om de raadsels op te lossen. Sommige spelers zullen bijvoorbeeld niet het risico nemen om te dicht bij de sporen te komen. In dat geval hoeft een deel van de kaarten niet te worden gebruikt.

Oplossingen avontuur 2

Het geheugen van Sarah

Omgevingskaart A

SA: de app vraagt je OmK A en VwK 10 “fiets” te nemen.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (blauw) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Er zijn verschillende mogelijkheden:

- VwK 10 ‘Fiets’:
  - Je stelt jezelf de vraag: “Wat is er mis met de fiets? > De fiets heeft een lekke band “
  - Je vindt het nummer 4 op de band van de fiets en neemt VwK 4 “Lekke binnenband”.
  - Probeer VwK 4 te combineren met VwK 10; je hebt echter geen VwK 14.
- OmK A: zoek de verschillende nummers: 12, 1, 5, 2 + code “pictogram fiets - pictogram winkel - 9”.
  - VwK 12 “Leeggelopen reddingsboei» > in de boom
  - VwK 1 “Luchtpomp” > op het zand
  - VwK 5 “Zwemkledij” > op het zand
  - Nummer 2 (dit is geen VwK) > op de doos in het midden van het meer

Stap 3

In het pakje VwK is de platte fietsband niet het enige voorwerp waar geen lucht meer in zit. De reddingsboei is ook leeggelopen. De reddingsboei moet worden opgeblazen: combineer VwK 12 “Leeggelopen reddingsboei” met VwK 1 “Luchtpomp” om VwK 13 “Reddingsboei” (12 + 1) te bekomen. + Leg VwK’n 12 & 1 weg.

Stap 4

Waarvoor dient een reddingsboei? Om mee in het water te gaan; maar wat heb je daarvoor nodig? Zwemkledij: combineer VwK 13 “Reddingsboei” met VwK 5 “Zwemkledij” om VwK 18 “Zwemgerief” (13 + 5) te bekomen. + Leg VwK’n 13 & 5 weg.

Stap 5

Met je nieuwe zwemgerief kan je nu in het water gaan om de ronddrijvende, oranje doos uit het water te halen: combineer VwK 18 “Zwemgerief” met nummer 2 van de OmK (die met geen enkele VwK overeenkwam) om VwK 20 “Reparatiekit” te bekomen.
N.B. VwK 18 is een “gereedschapskaart”; deze kaart kan je dus combineren met alle soorten nummers op alle kaarten.

Stap 6

Gebruik de reparatiekit om de binnenband te herstellen: combineer VwK 20 “Reparatiekit” met VwK 4 “Lekke binnenband” om VwK 24 “Gerepareerde binnenband” te bekomen. + Leg VwK’n 20 & 4 weg.

Stap 7

Je kan nu de binnenband van je fiets herstellen combineer VwK 24 “Gerepareerde binnenband” met VwK 10 “Fiets” om VwK 34 “Gerepareerde fiets” te bekomen. + Leg VwK’n 24 & 10 weg.

Stap 8

Alle VwK’n zijn genomen, maar er moet nog een code op de OmK worden achterhaald. Met VwK 34 “Gerepareerde fiets” kan je de code van de OmK “pictogram fiets – pictogram winkel – 9” achterhalen:

- Het pictogram “fiets” komt overeen met nummer 34
- Het pictogram “winkelwagen” verwijst naar de winkel op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 6.

De code die in de app moet worden ingevoerd, is dus: 3469.
Naar de volgende situatie. + Leg VwK 18 weg.

Omgevingskaart B

SA: de app vraagt je om OmK B te nemen en VwK 34 “Gerepareerde fiets” bij te houden..

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (geel) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten. Zoals je ziet, is de overweg gesloten; er komt een trein aan. Hier moet je voorzichtig zijn:

- VwK 66 “Gevallen portefeuille” > op de portefeuille voor de slagboom
- Het nummer 53 (lettertype wekkerradio) > op het Sint-Andrieskruis
- Het nummer 20 (lettertype wekkerradio) > op de rand van de zitbank

Stap 3

Neem VwK 66 “Gevallen portefeuille”. Hiermee bekom je de code 6666. Hier voel je de neiging om de portefeuille die langs de sporen ligt, op te rapen. Maar dat is te gevaarlijk. De app geeft een foutmelding wanneer je 6666 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 66 weg.

Stap 4

Wacht totdat het licht terug op wit springt om de overweg over te steken. Combineer dus het nummer van het rode licht met het nummer van de zitbank. Plaats de nummers in de juiste volgorde voordat je ze in de app invoert. Probeer deze 2 mogelijkheden uit. Vorm opnieuw de code 2053.
Naar de volgende situatie. + Houd VwK 25 (afbeelding naar beneden) bij.
N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren. VwK 66 hoeft dan niet te worden omgekeerd.

Omgevingskaart C

SA: de app vraagt je om OmK C te nemen en VwK 34 “Gerepareerde fiets” bij te houden.

Stap 1

Bewaar het pakje gele VwK’n (met de afbeelding naar beneden).

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten. Met het nummer op de portefeuille voor de overweg kan je VwK 25 “Portefeuille” nemen. De slagboom is terug omhoog, je kan de portefeuille dus nu veilig oprapen. Aangezien je geen andere “aanvullende” VwK hebt, kan je nog niets doen met deze kaart.

Stap 3

Kijk goed naar de OmK en zoek andere nummers. Je merkt een code op: “1 – pictogram fiets - pictogram winkel”. De slagboom is terug omhoog, je kan nu dus veilig oversteken. Ga zoals de vorige situatie te werk om de juiste code te vormen: 1346:

- Het pictogram “fiets” komt overeen met nummer 34
- Het pictogram “winkelwagen” verwijst naar de winkel op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 6.

Naar de volgende situatie.
N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren. Neem op aangeven van de app VwK 25 “Portefeuille”.

Omgevingskaart D

SA: de app vraagt je om OmK D te nemen en VwK 34 “Gerepareerde fiets” en VwK 25 “Portefeuille” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (oranje) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers: 23, 8.
- VwK 23 “Norse verkoper” > op het schap van de kast
- VwK 8 “Paperclip” > op de grond

Stap 3

De app gaf aan dat de verkoper slecht gezind was. Je moet de verkoper helpen de winkel op te ruimen; zoek de voorwerpen die niet op hun plaats horen. Op elk van de 4 voorwerpen staat een nummer waarmee je een nieuwe VwK kan nemen:
- VwK 99 «Portret 2» > op een zakje snoep
- VwK 69 “Portret 1 > op het schap van de kast
- VwK 91 “Portret 3 > op het schap van de kast
- VwK 84 «Portret 4» > op het blaadje van de sinaasappel in de fruitmand

Stap 4

Stel het portret van de verkoper opnieuw samen met VwK’n 91/69/84/99. Hij is uitgeroepen tot ‘Werknemer van de maand’.

Stap 5

Wanneer het portret klaar is, zie je de vier cijfers van de code (lettertype wekkerradio): 1, 7, 5, 6. Maar in welke volgorde moeten ze? Voor ze in de app in te voeren, moeten ze eerst in de volgorde worden geplaatst van de kleuren op de badge van de verkoper van VwK 23 “Norse verkoper”. De code is: 1765.
- Wat is de truc met de kleuren? > De badge van de verkoper is altijd zwart, behalve op VwK 23

Stap 6

De app vraagt je om VwK 61 «Tevreden verkoper» te nemen + VwK 69, 99, 91, 84, 23 weg te leggen.

Stap 7

Je hebt alle nummers op de OmK gevonden. Kijk nu goed naar de VwK’n. VwK 8 “Paperclip” en VwK 25 “Portefeuille» zijn “aanvullende” voorwerpkaarten waarvan het puzzelstukje telkens een andere kleur heeft. Met behulp van de paperclip kan je nu de gevonden portefeuille openen: combineer VwK 8 “Paperclip” met VwK 25 “Portefeuille” om VwK 33 ”Foto van een koppel” te bekomen. + Leg VwK 8 & 25 weg.

Stap 8

In de portefeuille vind je een foto van je vrienden. Nu de verkoper terug vriendelijk is, kan je hem gerust een vraag stellen. Toon de foto van Sarah en Paolo aan de verkoper en vraag hem of hij hen heeft gezien: combineer VwK 33 “Foto van een koppel” met VwK 61 “Vriendelijke verkoper” om VwK 94 “Richting” te bekomen. + Leg VwK’n 61 & 33 weg.

Stap 9

Met VwK 94 “Richting” bekom je de code «pictogram dorp - 8 - pictogram fiets”. Ga zoals de vorige situatie te werk om de juiste code te vormen: 1834:
- Het pictogram “huis” verwijst naar het dorp op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 1
- Het pictogram “fiets” komt overeen met nummer 34

Naar de volgende situatie. + Leg VwK 94 weg.

Omgevingskaart E

SA: de app vraagt je om OmK E te nemen en VwK 34 “Gerepareerde fiets” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (paars) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers: 4, 92, 42:
- VwK 42 “Smartphonehoesje” > in het gras
- VwK 92 “Stok” > op boomstam
- VwK 4 “Losliggend rotsblok” > op rotsblok (links)

Stap 3

Misschien ben je geneigd direct het smartphonehoesje op te rapen (VwK 42 “Smartphonehoesje”) waarmee je code 6843 (type wekkerradio) bekomt. Pas op, het smartphonehoesje ligt veel te dicht bij de sporen, te gevaarlijk dus om op te rapen. Het is trouwens verboden langs de sporen te lopen. De app geeft een foutmelding wanneer je 6843 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 42 weg.

Stap 4

Je ziet een telefoon onder een rotsblok liggen. Hoe haal je hem er vanonder? Gebruik de stok om het rotsblok op te tillen: combineer VwK 4 “Losliggende rotsblok” met VwK 92 “Stok” om VwK 96 “Verpletterde smartphone” te bekomen. + Leg VwK’n 92 & 4 weg.

Stap 5

Op VwK 96 “Verpletterde smartphone” staat een moeilijk te lezen code: Na meerdere pogingen ontcijfer je de code 3189 (lettertype wekkerradio).
Naar de volgende situatie. + Leg VwK 96 weg
N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren, zonder de foutmelding van code “6843”.

Omgevingskaart F

SA: de app vraagt je om OmK F te nemen en VwK 34 “Gerepareerde fiets” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (rood) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers: 30, 70, 9, 7 + het nummer 26 van de code (lettertype wekkerradio).
- VwK 30 “Politieagente” > op de rug van de politieagente
- VwK 9 “Ziekenwagen” > op het dak van de ziekenwagen
- VwK 70 “Politieagent” > op het vestzakje van de politieagent
- VwK 7 “Wit laken” > op het witte laken
- Het nummer 26 (lettertype wekkerradio) > op het afzetlint (linksonder op de foto)

Stap 3

Je vraagt je af waarom je aan een overweg politie en een ziekenwagen aantreft. Dit voorspelt niet veel goeds. Je beslist de politie enkele vragen te stellen door de “aanvullende” voorwerpkaarten met elkaar te combineren:
- Vraag aan de politieagente waarom er zich een ziekenwagen aan de overweg staat: combineer VwK 30 “Politieagente” met VwK 9 “Ziekenwagen” om VwK 39 treinbestuurder te bekomen. + Leg VwK 30 & 9 weg.
- Vraag aan de politieagent wat er achter het witte laken zit: combineer VwK 70 “Politieagent” met VwK 7 “Wit laken” om VwK 77 “Vooruit!” te bekomen. “. + Leg VwK’n 70 & 7 weg.

Stap 4

Je hebt niet veel informatie bekomen van de politie. Je gaat verder met zoeken: kijk goed naar de VwK’n:
- Op VwK 39 “Treinbestuurder” staan de onderdelen van de code (lettertype wekkerradio) “pictogram fluitje - 8” > op zijn broek.
- Met VwK 77 “Vooruit!“ bekom je het cijfer 2 (lettertype wekkerradio) van de code (dat je zal moeten combineren met het pictogram van het fluitje op VwK 39).

Stap 5

Je hebt nu alle nummers om de code in de app in te voeren (26-8-2). Nu moet je enkel nog de nummers in de juiste volgorde plaatsen (probeer de verschillende mogelijkheden uit): 2826. De app vertelt dat er op de overweg een ongeval is gebeurd.
Naar de volgende situatie. + Leg VwK’n 77 & 39 weg.

Omgevingskaart G

SA: de app vraagt je om OmK G te nemen en VwK 34 “Gerepareerde fiets” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (groen) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Je stelt jezelf de vraag “Wat doet een koe op een overweg?” Dat is niet normaal. Het is zelfs heel gevaarlijk. Je moet iets doen. Maar wat?

Kijk goed naar de OmK en zoek naar de nummers 5 en 38.

- VwK 5 “Koe” > op de koe
- VwK 38 “QR-code” > op de overwegpaal

Stap 3

Met VwK 5 “Koe” bekom je de code (lettertype wekkerradio) 9647. Je probeert de koe weg te jagen en voert code 9647 in de app in. Pas op, de slagbomen zijn omlaag en de lichten zijn rood. Dat betekent dat er een trein in aantocht is, je mag de overweg niet oversteken. Laat de koe maar, dit is veel te gevaarlijk. De app geeft een foutmelding wanneer je 9647 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 5 weg.

Stap 4

Via de app kan je QR-codes inscannen (zie rechtsonder op het scherm). Met VwK 38 “QR-code” kan je VwK 25 “Website Infrabel” nemen.

N.B. Als het niet lukt om de code te scannen, kan je ook gewoon de code 4293 in de app invoeren. + Leg VwK 38 weg.

Stap 5

MetVwK 25 : “Website Infrabel» bekom je de code 8003. Je krijgt de raad om de hulpdiensten te bellen: meld het probleem en zet je weg verder. + Leg VwK 25 weg.
Naar de volgende situatie.

N.B. Je kan ook proberen de QR-code onmiddellijk te scannen in de app en de koe te laten voor wat ze is. Je hebt VwK 5 “Koe” dan niet nodig.

Omgevingskaart H

SA: de app vraagt je om OmK H te nemen, VwK 34 “Gerepareerde fiets” bij te houden en VwK 98 “Verwarde Sarah” te nemen.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (blauw) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Neem op aangeven van de app VwK 98 “Verwarde Sarah” waarop je de nummers 97 en 82 vindt:

- VwK 97 “Parel”
- VwK 82 “Beschadigde smartphone”
- + Leg VwK 98 weg

Stap 3

Je kan nu niets doen met deze 2 VwK’n Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers. 18, 22, 15, 14, 28, 62, 16.

- VwK 18 “Weglopend konijn” > op de kop van het konijn
- VwK 22 “Handspiegel» > op de spiegel
- VwK 15 “Silhouet in het water”» > op het silhouet van de vis in het water
- VwK 14 “Zon” > bovenaan in de zonnestraal die op het strand valt
- VwK 28 “Dennenappel” > boven de dennenappel (rechts op de kaart)
- VwK 62 “Schop” > op het zand
- VwK 16 «Zandkasteel» > op het zandkasteel, in het zand

Stap 4

Kijk goed naar de «aanvullende» voorwerpkaarten en combineer ze met elkaar:

- Creëer een lichtstraal: combineer VwK 22 “Handspiegel” met VwK 14 “Zon” om VwK 36 “Lichtstraal” te bekomen. + Leg VwK’n 14 & 22 weg.
- Jaag het konijn weg door een dennenappel te gooien: combineer VwK 18 “Weglopend konijn” met VwK 28 “Dennenappel” om VwK 46 “Hoop parels” te bekomen. Het dier heeft een cadeautje achtergelaten: het cijfer 7 (lettertype wekkerradio) van de code. + Leg VwK 18 & 28 weg
- Graaf onder het zandkasteel: combineer VwK 62 “Schop” met VwK 16 “Zandkasteel” om VwK 78 “Schatkist” te bekomen. Met deze kaart bekom je het cijfer 8 (lettertype wekkerradio) van de code + Leg VwK’n 16 & 62 weg.
- Verlicht het silhouet in het water: combineer VwK 15 “Silhouet in het water” met VwK 36 “Lichtstraal” om VwK 51 “Doorschijnende vis” te bekomen, waarmee je het cijfer 4 (lettertype wekkerradio) van de code bekomt. + Leg VwK’n 15 & 36 weg.

Stap 5

Je hebt nu de 4 cijfers (lettertype wekkerradio) van de code die je moet vormen. Plaats ze eerst in de juiste volgorde. Baseer je hiervoor op de kleuren van VwK 82 “Beschadigde smartphone”. Vorm opnieuw de code: 4873. + Leg VwK 46, 51,78,97, 82 weg.
Naar de volgende situatie.

Omgevingskaart I

SA: de app vraagt je om OmK I te nemen en VwK 34 “Gerepareerde fiets” bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (roze) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Je ziet een silhouet aan de andere kant van het spoor. Dat zou je vriend Paolo kunnen zijn. Je kan op verschillende manieren bij hem geraken.

Stap 3

Je wil de zaklamp die op de sporen ligt, oprapen om op het silhouet te schijnen, om zo te zien of het wel je vriend is. Je vindt het nummer 44 op de zaklamp; je kan nu VwK 44 nemen. Met VwK 44 «Sporen oplopen” bekom je code (lettertype wekkerradio) 0354. Maar zoals je weet, mag je nooit of te nimmer op de sporen lopen, dat is absoluut verboden. De app geeft een foutmelding. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 44 weg.

Stap 4

Je vindt het nummer 26 op de rug van het silhouet; je kan nu VwK 26 nemen. Je bekomt een “aanvullende” VwK 26 «Vertrouwd silhouet». Maar je hebt geen andere «aanvullende” VwK om met 26 te combineren.

Stap 5

Je probeert 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 bekomen, waarmee je code 6584 (lettertype wekkerradio) bekomt. De app geeft een foutmelding. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 60 weg.

Stap 6

Je bekijkt het informatiebord en je vindt nummer 49 onder het bord; je kan nu VwK 49 nemen. Met VwK 49 “Affiche Securail” bekom je de code 0000 (lettertype wekkerradio). Met deze code kan je VwK 29 “Zaklamp” nemen. + Leg VwK 49 weg.

Stap 7

Je kan nu met de zaklamp op het silhouet op het perron schijnen: combineer VwK 29 “Zaklamp” met VwK 26 “Vertrouwd silhouet” om VwK 55 “Informatiebord” te bekomen. + Leg VwK’n 26 & 29 weg.

Stap 8

Met VwK 55 “Informatiebord” bekom je de code 3820 (lettertype wekkerradio). Je eindigt met het bezoek aan een seinhuis van Infrabel; daarop volgt de ontknoping van het verhaal. Einde van het spel. + Leg VwK 55 weg

- Voor meer informatie over de werking van het seinhuis, zie pagina 5.

N.B. Je hebt hier meerdere mogelijkheden. Je bent niet verplicht om alle stappen te doorlopen om de raadsels op te lossen. Sommige spelers zullen bijvoorbeeld niet het risico nemen om op de sporen te lopen. Dan hoeft er niet met alle kaarten te worden gespeeld.

Oplossingen avontuur 3

Overval en babysitten

Omgevingskaart A

SA: de app vraagt je OmK A te nemen.

Stap 1 Leg het pakje VwK'n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (blauw) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2 Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers op de OmK: 52, 62, 12, 8, 10, 20.
- VwK 52 "Raam op een kier" > op het raam van het huis
- VwK 62 "Elektrische fietsen" > op de muur achter de elektrische fietsen
- VwK 12 "Ladder" > op de tafel in de garage (rechts op de foto)
- VwK 10 "Eric" > op de broek van Eric die op het dak zit
- VwK 20 "Mallory" > op de broek van Mallory die naast de auto staat
- VwK 8 "Voorwerp waar je niet bij kan" > onder de auto

Stap 3 Je hebt nu meerdere VwK'n:
- Een gereedschapskaart: VwK 62 "Elektrische Fietsen" > deze kaart kan je combineren met alle soorten nummers op alle kaarten (zie spelregelboekje).
- "Aanvullende" voorwerpkaarten: VwK'n 12, 10, 8, 52 en 20 > door deze kaarten met een puzzelstukje met elkaar te combineren, kan je andere VwK'n uit het pakje kaarten nemen. Opgelet, je kan enkel een rood puzzelstukje combineren met een groen puzzelstukje (zie spelregelboekje).

Stap 4 Tracht de "aanvullende" voorwerpkaarten met elkaar te combineren:
- Probeer, bijvoorbeeld, om het huis binnen te geraken via het openstaande venster. Plaats de ladder aan het venster: combineer VwK 52 "Raam op een kier" met VwK 12 "Ladder" om VwK 64 toegangspunt (52 + 12) te bekomen. + Leg VwK'n 12 & 52 weg.

Stap 5 Maar hoe geraken we daarboven? Via VwK 10 "Eric" kom je te weten dat hij een echte waaghals is en de neiging heeft om overal op te klimmen. Laat Eric op de ladder naar boven klimmen: combineer VwK 64 "Toegangspunt" met VwK 10 "Eric", om VwK 74 "Kamer" (64 + 10) te bekomen. + Leg VwK 64 weg.

Stap 6 Je kan nu niets doen met de andere VwK'n. Kijk goed naar VwK 74 "Kamer"en zoek de nummers 13 en 30:
- VwK 13 "Doos met hangslot" > op het schap
- VwK 30 "Lulu" > op de broek van Lulu.
- + Leg VwK 74 "Kamer" weg.

Stap 7 Via VwK 30 "Lulu" kom je te weten dat Lulu lenig is. Vraag Lulu om onder de auto te kruipen en het voorwerp te pakken dat onder de auto ligt: combineer VwK 30 "Lulu" met VwK 8 "Voorwerp waar je niet bij kan" om VwK 38 "Kniptang" te bekomen. + Leg VwK 8 weg.

Stap 8 Je kan VwK 38 "Kniptang" en VwK13 "Doos met hangslot" niet met elkaar combineren, omdat op elke kaart twee rode puzzelstukjes staan. Eric en Lulu hebben jou al een handje geholpen. Misschien is het nu de beurt aan Mallory? Hij houdt ervan met voorwerpen te goochelen. Geef de kniptang aan Mallory: combineer VwK 38 "Kniptang" met VwK 20 "Mallory" om VwK 58 "Slecht idee?" te bekomen + Leg VwK 38 weg.

Stap 9 VwK 58 "Slecht idee" is een "aanvullende" voorwerpkaart waarop een groen puzzelstukje staat. Dankzij Mallory en zijn kniptang kan je nu de doos openen: combineer VwK 58 "Slecht idee?" met VwK 13 "Doos met hangslot" om VwK 71 "Ting!" te bekomen. ". + Leg VwK'n 13 & 58 weg.

Stap 10 Kijk nu goed naar VwK 71 "Ting!". Met VwK 71 bekom je de code 7171 (lettertype wekkerradio).

Stap 11 De app vraagt je, bij het invoeren van code 7171 in de app (de cijfers hebben het lettertype van een wekkerradio), om VwK 5 "Stuur van de tractor» en VwK 72 "Binnenkant van de doos die was gesloten met een hangslot" te nemen. + Leg VwK 71 weg.

Stap 12 Er blijven geen VwK'n over, maar je ziet een code binnen in de doos. Deze code bestaat uit de onderdelen "pictogram fiets - 0 - pictogram boerderij". Vorm de juiste code:
- Het pictogram "fiets " verwijst naar VwK 62 "Elektrische fietsen" en komt dus overeen met nummer 62.
- Het pictogram "boerderij" verwijst naar de boerderij op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 7.

Stap 13 Voer de gevonden code in: 6207. + Leg VwK 72 weg.
Naar de volgende situatie.

Omgevingskaart B

SA: de app vraagt je om OmK B te nemen en VwK'n 5, 10, 20, 30 en 62 bij te houden.

Stap 1 Leg het pakje VwK'n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (roze) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2 Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten. Zoals je ziet, is de overweg gesloten; er komt een trein aan. Hier moet je voorzichtig zijn. Op de OmK vind je de nummers 78, 2, 6 8, 0 + een code "pictogram manga - pictogram leggo - pictogram gameboi - pictogram tractor":
- VwK 78 "Rugzak" > op de rugzak van de jongen met de rugzak
- Het nummer 8 (lettertype wekkerradio) > op de kap van de trui van Mallory
- Het nummer 0 (lettertype wekkerradio) > op de arm van de jongen met de rugzak
- Het nummer 2 (lettertype wekkerradio) > in het haar van Lulu
- Het nummer 6 (lettertype wekkerradio) > op de broek van Eric

Stap 3 Je hebt nog niet genoeg informatie om met de pictogrammen de code te achterhalen Zoek verder met de nummers die je hebt gevonden. Om de code in de app in te voeren, moet je eerst achterhalen in welke volgorde de nummers moeten komen. VwK 78 "Rugzak" geeft je een hint. Op het hangslot van de rugzak staan 4 pictogrammen: een draak, Zelda (verwijzing naar een videogame), tandwiel en rugzak. Om de code te vinden waarmee je de rugzak kan openen, moet je eerst de cijfers van de code van de OmK (2, 6, 8 en 0) in de volgorde van de pictogrammen plaatsen (draak voor Mallory 8/Zelda voor Eric 6/tandwiel voor Lulu 2/rugzak voor de jongen met de rugzak 0).>zie kaart van elk personage waarop beschreven staat wat ze graag doen. Je bekomt code 8620.

Stap 4 De app vraagt je bij het invoeren van code 8620 in de app, om VwK'n 23, 24 en 25 te nemen:
- VwK 23 "Gameboi"
- VwK 24 "Manga"
- VwK 25 «Leggo RK5000"
- + Leg VwK 78 weg

Stap 5

In de app las je dat de kinderen bezig moeten worden gehouden terwijl ze wachten tot de trein voorbij gereden is, zodat ze niet te dicht bij de sporen zouden komen. Om de kinderen bezig te houden en ze uit de buurt van de sporen te houden, moet je met een “aanvullende” voorwerpkaart het juiste voorwerp met hun kaartnummer combineren:

- Combineer VwK 23 “Gameboi” met VwK 10 “Eric” om VwK 33 “Geduldige Eric” te bekomen, waarop je het cijfer 8 van de code (lettertype wekkerradio) vindt > op de Gameboi. + Leg VwK 23 weg
- Combineer VwK 24 “Manga” met VwK 20 “Mallory” om VwK 44 “Geduldige Mallory” te bekomen, waarop je het cijfer 1 van de code (lettertype wekkerradio) vindt > op de zijkant van zijn manga. + Leg VwK 24 weg
- Combineer VwK 25 “Leggo RK5000” met VwK 30 “Lulu” om VwK 55 “Geduldige Lulu” te bekomen, waarop je het cijfer 5 van de code vindt > in de vorm van Leggoblokjes + Leg VwK 25 weg
- Als je een fout maakt bij het combineren van de kaarten, moet je een van de nummers van VwK “Meh” nemen waarop je de code 6666 (lettertype wekkerradio) vindt. Maak je geen fout, dan moet je geen VwK 34, 35, 43, 45, 53 & 54 nemen.

Stap 6

Er blijven geen VwK’n over; herinner je je nog de code met de pictogrammen op de rijweg? Vorm de code die je in de app (1587) moet invoeren:

- Het pictogram “Manga” komt overeen met nummer 1
- Het pictogram “Leggo” komt overeen met nummer 5
- Het pictogram “Gameboi” komt overeen met nummer 8
- Het pictogram “boerderij” verwijst naar de boerderij op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 7

Naar de volgende situatie. + Leg VwK‘n 33, 44 & 55 weg.

Omgevingskaart C

SA: de app vraagt je om OmK C te nemen en VwK’n 5, 10, 20, 30 en 62 bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (oranje) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 24, 1, 2.

- VwK 24 “Op een lijn geplaatste draagbalken” > op de kleine middelste balk (links op de kaart)
- VwK 1 “Verwaarloosde tractor” > op de tractor
- VwK 2 «Hooibaal» > onderaan in de hooibaal

Stap 3

Eric, Mallory en Lulu kunnen je zeker een handje helpen (“aanvullende” voorwerpkaart):

- Laat Eric via de draagbalken naar boven klimmen: combineer VwK 24 “Op een lijn geplaatste draagbalken” met VwK 10 “Eric ” om VwK 34 “Verlichting” te bekomen. + Leg VwK 24 weg
- Geef Mallory de verlichting: combineer VwK 34 “Verlichting” met VwK 20 “Mallory” om VwK 54 “Lichttovenaar” te bekomen. + Leg VwK 34 weg.
- Vraag aan 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 bekomen. + Leg VwK’n 2 & 54 weg.
- Lulu kan nu in het hooi kruipen: combineer VwK 56 “Voorwerp waar je niet bij kan” met VwK 30 “Lulu” om VwK 86 “Stuurkolom” te bekomen. + Leg VwK 56 weg.

Stap 4

Je hebt nu verschillende onderdelen van de tractor; je zal de tractor misschien nu kunnen herstellen met “aanvullende” voorwerpkaarten. Opgelet, je kan enkel kaarten met groene puzzelstukjes combineren met kaarten met rode puzzelstukjes.

- Schroef de stuurkolom van het stuur van de tractor vast: combineer VwK 86 “Stuurkolom” met VwK 5 “Stuur van de tractor” om VwK 91 “Richting” te bekomen. + Leg VwK 86 weg
- Zet de stuurkolom in de tractor vast: combineer VwK 91 “Richting” met VwK 1 “Verwaarloosde tractor” om VwK 92 “Luik” te bekomen. Leg VwK ‘s 1 & 91 weg.

Stap 5

Kijk goed naar VwK 92 “Luik”; je vindt er de onderdelen van de code ”pictogram dorp - pictogram fiets - 2”. Ga zoals de vorige situaties te werk om de juiste code (1622) te vormen:

- Het pictogram “huis” verwijst naar het dorp op het algemene plan en komt dus overeen met nummer 1.
- Het pictogram “fiets ” verwijst naar VwK 62 “Elektrische fietsen” en komt dus overeen met nummer 62.

Naar de volgende situatie. + Leg VwK 92 weg.

Omgevingskaart D

SA: de app vraagt je om OmK D te nemen en VwK’n 10, 20, 30 en 62 bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (groen) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 44, 32, 93.

- VwK 93 “Voortvluchtige” > op de zak van de persoon die wegvlucht. Met VwK 71 bekom je de code 8210 (lettertype wekkerradio). Wil je deze code invoeren? Dit betekent dat je de sporen moet oversteken om de voortvluchtige te pakken. Zoals je wel weet, is dit absoluut verboden.
  - De app geeft een foutmelding wanneer je 8210 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 93 weg
- VwK 32 “Foto van het dorp” > op de grond bij Lulu. Met deze kaart zal je de schuilplaats van de voortvluchtige herkennen zodra de 4 in het dorp zijn aangekomen (OmK F).
- VwK 44 “Signalisatie” > op het aanwijzingsbord. Op VwK 44 vind je de onderdelen van de code (lettertype wekkerradio) : “7 - pictogram fiets - pictogram dorp”. Ga zoals in de vorige situaties te werk om de juiste code (7621) te vormen. + Leg VwK 44 weg

Naar de volgende situatie.

N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren. VwK 93 heb je dus niet meer nodig.

Omgevingskaart E

SA: de app vraagt je om OmK E te nemen en VwK’n 10, 20, 30, 32 en 62 bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met de afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (geel) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Een oudere man zit met zijn auto vast op een open overweg. Je moet hem helpen, maar hoe? Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 68, 69, 70.

- De slagbomen zijn terug omhoog en de lichten zijn opnieuw wit; je mag de overweg dus oversteken. Je helpt de man uit zijn auto en neemt VwK 69 “Oude man” > op het gezicht van de man. Met VwK 69 bekom je het cijfer 2 van de code (dat je met het pictogram van de wandelstok op VwK 55 zal moeten combineren).
- Je probeert de auto te duwen en neemt VwK 68 “Defecte wagen”> onderaan op de auto naast de deur van de auto. Met VwK 71 bekom je de code 2014 (lettertype wekkerradio).
  - De app geeft een foutmelding wanneer je 2014 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 68 weg
- Je zoekt naar meer aanwijzingen in de omgeving en neemt VwK 70 “QR-code” > op een van de palen op de overweg. Scan de QR-code via de app (zie rechtsonder op het scherm). Met de QR-code kan je VwK 55 “Website Infrabel”nemen. Als het niet lukt om de code te scannen, kan je ook gewoon de code 9342 in de app invoeren.

Stap 3

Met VwK 55 “Website Infrabel” bekom je de onderdelen van de code ”pictogram dorp - pictogram fiets - 8”. Ga zoals de vorige situaties te werk om de juiste code (2628) te vormen:

- Het pictogram “wandelstok” verwijst naar de wandelstok op VwK 69 “Oude man” en komt dus overeen met nummer 2.
- Het pictogram “fiets ” verwijst naar VwK 62 “Elektrische fietsen” en komt dus overeen met nummer 62.

Je krijgt de raad om de hulpdiensten te bellen: meld het probleem; nu de oude man in veiligheid is gebracht, kan je je weg verderzetten. + Leg VwK’n 55 & 69 weg.
Naar de volgende situatie.

Omgevingskaart F

SA: de app vraagt je om OmK F te nemen en VwK’n 10, 20, 30, 32 en 62 bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (paars) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 98, 11, 6, 3.

- VwK 98 “Roddeltante” > op de dame aan het raam. Met VwK 98 bekom je het cijfer 4 van de code (lettertype wekkerradio) dat je met het pictogram van de bril op VwK 97 zal moeten combineren.
- VwK 11 “Airmess” > op de doos op de stoep
- VwK 6 “Verlaten huis” > op het huis rechts
- VwK 3 “Radio” > in de brievenbus

Stap 3

Eric, Mallory en Lulu kunnen je zeker een handje helpen (“aanvullende” voorwerpkaart):

- Geef de medische radio aan Mallory, zodat hij een nieuw voorwerp kan tevoorschijn toveren: combineer VwK 3 “Radio” met VwK 20 “Mallory” om VwK 23 “Geheime-deurentovenaar” te bekomen. + Leg VwK 23 weg.
- Je merkt 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 bekomen. + Leg VwK’n 6 & 32 weg.
- Vraag Mallory om de deur te openen: combineer VwK 23 “Geheime-deurentovenaar” met VwK 38 “Vergrendelde deur” om VwK 61 “Schuilplaats” te bekomen. Op VwK zie je achteraan in de kamer een voorwerp, maar door het gat in de vloer kan je er niet bij. Je moet een oplossing vinden. + Leg VwK’n 23 & 38 weg.
- Laat Eric de superschoenen aantrekken: combineer VwK 11 “Airmess” met VwK 10 “Eric” om VwK 21 “Bliksemsnelle Eric” te bekomen. + Leg VwK 11 weg.

Stap 4

Momenteel kan je geen andere kaarten met elkaar combineren. Maar op VwK “Schuilplaats” vind je het nummer 46 > op de sporen op de muur. Je neemt VwK 46 “Muur met sporen van voetstappen “. + Leg VwK 61 weg.

Stap 5

Laat Eric de superschoenen aantrekken om zo via de voetsporen op de muur tot bij het voorwerp achteraan in de schuilplaats te komen: combineer VwK 21 “Bliksemsnelle Eric” en VwK 46 “Muur met sporen van voetstappen” om VwK 67 “Puzzeldoos” te bekomen. + Leg VwK’n 21 & 46 weg.

Stap 6

Je ontdekt een puzzeldoos. Wie kan je helpen de puzzel op te lossen? Je weet dat Lulu erg geïnteresseerd is in mechanica. Geef Mallory de doos: combineer VwK 67 ”Puzzeldoos” met VwK 30 “Lulu” om VwK 97 “Treinticket” te bekomen. + Leg VwK 67 weg .

Stap 7

Op VwK 97 vind je de onderdelen van de codepictogram fiets - pictogram bril - 9”. Ga zoals de vorige situaties te werk om de juiste code (6249) te vormen:

- Het pictogram “fiets ” verwijst naar VwK 62 “Elektrische fietsen” en komt dus overeen met nummer 62.
- Het pictogram “bril” verwijst naar de bril van de roddeltante op VwK 98 “Roddeltante” en komt dus overeen met nummer 4.

Naar de volgende situatie. + Leg VwK’n 97 & 98 weg.

Omgevingskaart G

SA: de app vraagt je om OmK G te nemen en VwK’n 10, 20, 30 en 62 bij te houden.

Stap 1

Leg het pakje VwK’n (met afbeelding naar beneden), met een nummerstip in dezelfde achtergrondkleur (rood) als die van de omgevingskaart klaar.

Stap 2

Kijk goed naar de OmK en zoek de nummers die in de tekening verstopt zitten: 47, 19, 9, 39.

- VwK 39 “Haastige voortvluchtige” > op de rug van de voortvluchtige die op het dak van de trein loopt
- VwK 47 “Securail” > op het informatiescherm
- VwK 9 “Kind” > op de arm van het kind
- VwK 19 «IJs» > op de toonbank van de ijsverkoper

Stap 3

Er zijn verschillende mogelijkheden:

- Voer de code (lettertype wekkerradio) 7842 die je op VwK “Haastige voortvluchtige” gevonden hebt, in. De voortvluchtige gedraagt zich roekeloos in de buurt van de sporen; zou je hem wel volgen? >De app geeft een foutmelding wanneer je 7842 invoert. Zoek een andere oplossing. + Leg VwK 39 weg
- Voer de code (lettertype wekkerradio) 0832 die je op VwK “Securail” gevonden hebt, in. De applicatie vraagt je om VwK 37 “Securail agent” te nemen.
- Geef het ijsje aan het kind: combineer VwK 9 “Kind” met VwK 19 “IJsje” om VwK 28 “Wegwerpfototoestel” te bekomen. + Leg VwK’n 9 & 19 weg.

Stap 4

Je hebt nu meerdere “aanvullende” VwK’n; probeer ze met elkaar te combineren. Op het fototoestel van VwK 28 zie je hetzelfde pictogram als op het T-shirt van Lulu. Geef het fototoestel aan Lulu: combineer VwK 30 “Lulu” met VwK 28 “Fototoestel” om VwK 58 “Foto van de voortvluchtige” te bekomen. + Leg VwK 28 weg.

Stap 5

Je kan de foto van de voortvluchtige nu laten zien aan de Securail agent en hem de situatie uitleggen. Toon aan de Securail-agent de persoon naar wie men op zoek is: combineer VwK 58 “Foto van de voortvluchtige” met VwK 37 “Securail-agent” om VwK 95 “Info” te bekomen. + Leg VwK’n 37 & 58 weg.

Stap 6

Op de vest van de Securail-agent vind je de code 5371 (lettertype wekkerradio). Je voert de code in de app in en je eindigt met het bezoek aan een seinhuis van Infrabel; daarop volgt de ontknoping van het verhaal. Einde van het spel.

- Voor meer informatie over de werking van het seinhuis, zie pagina 5.

N.B. Je kan ook proberen de juiste code onmiddellijk in de app in te voeren. VwK 39 heb je dus niet meer nodig.

INFRABEL

©Infrabel _ Verantwoordelijke uitgever : Lucia Van Laer_ Marcel Broodthaersplein 2, 1060 Brussel_2024