

Stop de bom!



Uitleg opzet spel

- Doel van het spel = ontmantelen van de bom binnen de tijd
- Dit kan je doen door middel van het invoeren van de 8-cijferige code.
- Deze cijfers kan je verdienen door de spellen succesvol te volbrengen.
- Bij 5 van de 6 spellen is een cijfer vrij te spelen voor de 8-cijferige code.
- Bij 1 van de 6 spellen is de volgorde waarin de cijfers moeten liggen vrij te spelen.

Tips

- Mochten de spelers vastlopen tijdens een spel, dan kunnen ze er voor kiezen om een hint te vragen.
- Door een hint te vragen moet er aan het einde van het spel 5 minuten (per gebruikte hint) van de eindtijd afgetrokken worden. De hints moeten dus alleen in uiterste nood gebruikt worden.
- De hints kunnen helemaal onderaan iedere spelpagina (website) gevonden worden, of helemaal achterin deze map. Na insturen van het 'hint-woord' krijgen de spelers een aanwijzing die ze kan helpen bij het voltooien van de opdracht.
- Mocht het na deze hint nog niet lukken, dan kunnen ze het volgende 'hint-woord' (wat ze kunnen lezen in het appje wat ze kregen) gebruiken om de oplossing van het spel te krijgen.
- De hints werken net als meerdere contactmomenten via de AutoResponder op Whatsapp.

Overzicht spellen

Spel:

1. Cryptic kalender	- 8 3 2
2. Klokkenspel	- 2 9 5
3. Locopuzzel	- 3 7 8
4. Een geheime reis door Nederland	- 0 7 9
5. Morsecodes	- 4 1 6
6. Cijferreeks	- 5 7 0

Het opstarten van de bom om het spel te kunnen beginnen

1. Doe de sleutel in de bom en draai hem aan. Haal de sleutel er vervolgens weer uit.
2. Druk op 'D' om te bevestigen dat je het spel 'Zoek en vernietig' wil spelen.
3. Stel als speeltijd 02:00 in (2 uur) en bevestig weer met 'D'.
4. Stel als 'bom tijd' 90 minuten in en bevestig weer met 'D'.
5. Stel als 'activeer tijd' 10 seconden in. Dit is de tijd die de spelers steeds krijgen om de code in te toetsen. Bevestig deze tijd met 'D'.
6. Kies 'A' om met geluid te spelen of 'B' om zonder geluid te spelen.
7. Kies 'B' wanneer er gevraagd wordt om de relay te activeren.
8. Kies 'A' wanneer je 'actief met code' ziet.
9. Vul de volgende code in: **11 2 9 38 15**.
10. Typ nogmaals dezelfde code in om te bevestigen.
11. Druk op een toets om het spel te beginnen.
12. Zodra de groep begint met spelen moet de bom geactiveerd worden. Dit doe je door op de oranje knop te drukken en vervolgens de hierboven ingestelde code in te typen. Zodra je deze code invoert start het spel en telt de klok af vanaf de ingestelde tijd (90 minuten).

Wat moet er voorafgaand aan het spel geregeld worden om een groep te kunnen laten spelen?

1. Zorg dat de bom, de radio, de mp3-speler en de FM-zender zijn opgeladen.

2. Zorg dat de bom ingesteld is zodat het spel snel opgestart kan worden.

3. Controleer of de inhoud van de spelkist nog compleet is:

- A4 blad 'Speluitleg'
- Cryptic kalender met 2 losse houtjes
- 3 houten borden voor klokken
- 18 klokken
- Locopuzzel
- Bakje met cijfers 1 t/m 20
- 100-letter-plankje
- 6 kistjes met cijferslot
- Bakje loco met 36 houtjes
- Whiteboard stift
- Houten plaat 'reis door Nederland'
- Rekenmachine
- Pen
- Morse alfabet
- Aantekeningenboekje
- Bom

4. Controleer of alle kistjes nog open gaan met de juiste code en of de juiste QR-codes nog in de kistjes zitten. Controleer ook of in alle kistjes een cijfer voor het ontmantelen van de bom zit (en in één kistje de volgorde voor ontmantelen).

Kistje 1: 832

Kistje 4: 079

Kistje 2: 295

Kistje 5: 416

Kistje 3: 378

Kistje 6: 570

4. Controleer of de poster met de 'wortel' erop nog steeds aan de muur hangt (naast de spelletjeskast).

5. Controleer of de volgende spullen nog steeds aangesloten zijn in het schuurtje:

- FM zender
- mp3-speler

6. Zorg dat de mp3-speler gekoppeld is aan de FM-zender en ingesteld is op frequentie 92.0. Zorg dat de mp3-speler het audiobestand afspeelt op repeat en leg hem in het schuurtje. Zorg ook dat het volume op de hardste stand staat.

7. Controleer of de QR code nog te vinden is op de volgende plek:

- onder de bar

8. Controleer of de hint voor spel 1 nog te vinden is achter de kapstok.

Spel 1

Cryptic kalender



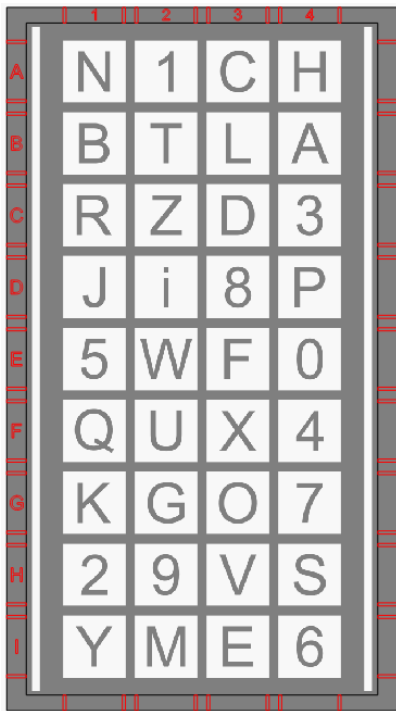
- Het doel van het spel is om een cijfer te bemachtigen voor het ontmantelen van de bom.
- Dit cijfer is te verdienen door het houten kistje met nummer 1 erop te openen. Om deze te openen moet de volgende code worden ontcijferd m.b.v. de cryptic kalender.

B4 D4 D4 B1 B3 i3 D2 D1
a p p b l e i j

A1 B4 B4 C1
n a a r

E4 i4 H1 C4 A2 F2 G4 H1 A2 H1
0 6 2 3 1 4 7 2 1 2

- De rode tekst is de uitkomst. De zwarte letter/cijfers-combinaties zijn de plekken waarop ze het houtje moeten plaatsen op de cryptic kalender.
- Zoals je kunt zien op de foto's staat de letter voor de RIJ en het cijfer voor de KOLOM waarin ze moeten kijken.



- Als ze hebben ontdekt dat ze het woord 'bleij' moeten appen naar het gevonden telefoonnummer, is het handig om erbij te zeggen dat ze echt alleen die letters/dat woord moeten typen. Dus niks ervoor of erachter zetten, want anders werkt de autoresponder niet.

INPUT	OUTPUT
Bleij	Goed gedaan! Kunnen jullie mij laten weten wat het huisnummer van restaurant Bleij is? Stuur me alsjeblieft alleen het getal.
217	Dat is correct! Goed gedaan weer! Nu wil ik graag van jullie weten welke groente er helemaal onderaan in het midden staat afgebeeld op de poster aan de muur. Bekijk deze poster zonder andere gasten te storen.

Wortel	Ah, weer goed! Hoe heet de snijtechniek waarbij een wortel wordt gesneden tot luciferdunne reepjes? Het antwoord bestaat uit één woord.
Julienne	Goed gedaan! Jullie hebben gewonnen. Om het eerste kistje open te krijgen voer je de volgende code in: 8 3 2

- Zodra ze contact hebben met de autoresponder, krijgen ze daar hun opdrachten van. Ze moeten op zoek naar:

* Het huisnummer van restaurant Bleij.

* Welke groente onderaan in het midden op de poster aan de muur staat afgebeeld.

* Hoe de snijtechniek heet, waarbij een wortel gesneden wordt tot luciferdunne reepjes.

- Als deze opdrachten succesvol volbracht zijn, krijgen ze hiervoor de code: **8 3 2**, om het eerste kistje mee te openen.

Spel 2

Race tegen de klok



- Het doel van het spel is om een cijfer te verdienen dat helpt bij het ontmantelen van de bom.
 - Dit cijfer is te verdienen door het houten kistje met nummer 2 erop te openen.
 - Hiervoor zijn 3 cijfers nodig, die weer te verdienen zijn door het klokkenspel goed op te lossen.
 - Het is belangrijk dat de ingestelde klok op de juiste plek op het bord gelegd wordt. De aanwijzing die in de kolom hieronder op plek drie staat, daarvan moet de klok dus op plek 3 op het bord gelegd worden (en niet op plek 1 omdat hij als eerste ontdekt is...).
 - De spelers krijgen de volgende 18 zinnen. Ze moeten door goed te lezen en te vergelijken ontdekken hoe laat elke gebeurtenis is voorgevallen.
- Dit spel gaat over de eigenaar van Restaurant Bleij en beschrijft het verloop van de afgelopen nacht en dag. Deze dag begint om middernacht: 00 : 00 en eindigt bijna 24 uur later.

1	15 : 15	Drie uur na het bekijken van de camerabeelden konden de criminelen worden opgepakt. Het bleek dat ze een aantal keren herkenbaar in beeld waren geweest. Het waren bekenden van de politie.
2	14 : 30	Drie kwartier voordat de criminelen werden opgepakt hoorde ik van de politie dat de politie een vermoeden had wie de daders konden zijn.
3	03 : 00	Drie uur na middernacht ging er een autoalarm af in de straat.

4	08:30	Om 8.30 uur, een kwartier voordat ik het nieuws keek werd ik wakker en sleurde ik mijzelf uit bed, na een gebroken nacht.
5	23:45	Drie uur na het vinden van de juiste specialisten, arriveerden ze op de plaats delict. Laten we hopen dat het ze lukt om deze bom onschadelijk te maken.
6	20:45	Tweeëneenhalf uur nadat de EOD haar conclusie trok, werd eindelijk een team van specialisten gevonden die wellicht een kans zag om dit type bom te ontmantelen.
7	02:30	Precies een half uur voordat het autoalarm afging, was ik nog even wakker om naar de wc te gaan.
8	12:15	Een half uur na het bericht over de bom in mijn restaurant bekeek ik de camerabeelden en zag ik dat de gestolen auto inderdaad was gebruikt om de bom bij het restaurant te krijgen.
9	03:15	Een kwartier na het autoalarm hoorde ik ook de sirenes van politieauto's.
10	20:30	Een kwartier voordat de juiste specialisten voor het ontmantelen van de bom gevonden werden, had de politie het bijna opgegeven. Het leek of er geen geschikte personen gevonden konden worden om dit klusje te klaren.
11	23:30	Een kwartier voordat de specialisten arriveerden begon de politie toch maar alvast met het ontruimen van de meest nabije gebouwen. Veiligheid voor alles, werd er gezegd.
12	11:45	Twee uur en drie kwartier later dan het telefoontje van de politie over de sporen van inbraak, was mijn hele restaurant afgezet met lint en kreeg ik het bericht dat er een bom in mijn restaurant geplaatst was.
13	18:15	Drie uur nadat de EOD arriveerde, trokken ze de conclusie dat deze bom niet zomaar een bom was. Hij moet op een speciale manier ontmanteld worden. Dit moet gedaan worden door mensen die gespecialiseerd zijn in dit type bom.
14	00:15	Drie uur voordat de sirenes van de politieauto's te horen waren, hoorde ik al een groepje mannen fluisteren op straat. Ik wilde toen net gaan slapen.
15	15:15	De Explosieven Opruimingsdienst (EOD) arriveerde exact gelijktijdig met het moment waarop de criminelen werden opgepakt.
16	08:45	Drie uur nadat er bij mij aangebeld werd, zag ik op het nieuws dat de mensen die de auto gestolen hadden, niet de minste criminelen waren. Het schijnt dat deze criminelen de auto gebruikt hebben om een bom te verplaatsen.
17	05:45	Om 5.45 uur werd er bij mij aangebeld met de vraag of ik toevallig iets gemerkt had van de autodiefstal in de straat.
18	09:00	Exact een half uur nadat ik uit mijn bed kwam, werd ik gebeld door de politie, met het bericht dat er sporen van inbraak te zien waren bij mijn restaurant.

- Als alle 18 klokken op de juiste tijd gezet zijn en op de juiste plek op de borden geplaatst zijn, ontstaat er door goed te kijken naar de stand van de wijzers een 3-cijferige code: **295**



- Dit is de code om het houten kistje met nummer 2 erop te kunnen openen. Daaruit is een cijfer te pakken voor het ontmantelen van de bom.

- Handig voor de spelleider is te weten in welke volgorde de tijden van de klokken kunnen worden ontdekt. Mochten spelers vastlopen zou je er voor kunnen kiezen om ze een klein beetje terug op de juiste weg te helpen.

- De volgorde waarin de spelers de tijden kunnen ontdekken is:

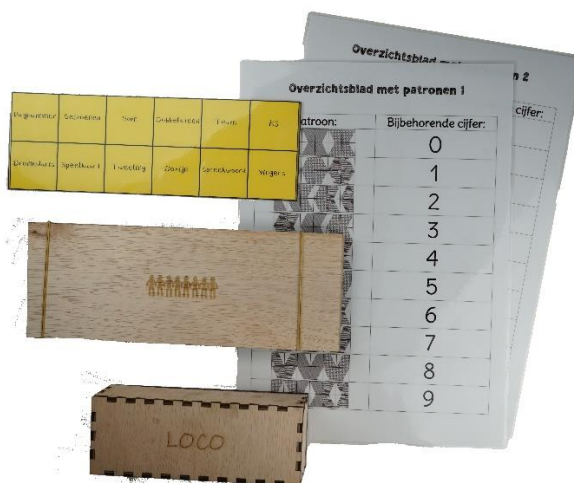
3 - 7 - 9 - 14

17 - 16

4 - 18 - 12 - 8 - 1 - 2 - 15 - 13 - 6 - 10 - 5 - 11

Spel 3

Locopuzzel



Hieronder is de stap voor stap uitleg te lezen die de spelers krijgen. Daarna volgt de uitwerking voor spelleaders.

Stap 1:

Pak de volgende spullen uit de kist:

- Loco-plankje met 3 kaarten en cijfers 1 t/m 12.
- Bakje met 'loco' erop (bevat plaatjes).
- 2x A3 blad 'overzichtsblad met patronen'.

Stap 2:

Haal de cijfers 1 t/m 12 uit het loco-plankje. Stop vervolgens kaart 1 in het plankje.

Stap 3:

Sorteer de houtjes met plaatjes uit het loco-bakje op 3 stapeltjes:

1. Houtjes zonder gat of kruis.
2. Houtjes met een gat.
3. Houtjes met een kruis.

Stap 4: [Opdracht 1](#)

Pak de houtjes zonder gat of kruis en bedenk welk nummer ze representeren.

Sorteer de houtjes op volgorde van 1 tot en met 12.

Je kunt deze plaatjes gewoon op tafel leggen. De cijfers komen namelijk straks in het loco-plankje!

Stap 5:

Zodra de houtjes gesorteerd zijn, kunnen de houtjes met de cijfers in het locoplankje

gelegd worden (op de gele kaart).
Bijvoorbeeld: 'Nummer 1 hoort bij dromedaris'.

Stap 6:

Zodra jullie alle cijfers op de juiste plek hebben gelegd, mag de deksel op het loco-plankje en kan deze omgedraaid worden. **Draai het locoplankje om, net alsof je een bladzijde van een boek omslaat.** Als je de deksel van het loco-plankje haalt, zie je als het goed is 3 dezelfde patronen.

Als dit niet het geval is, hebben jullie de houtjes op een verkeerde manier gesorteerd. Als wel 3 dezelfde patronen zijn ontstaan, kan het bijbehorende cijfer worden gezocht op de 'overzichtsbladen met patronen'. Het gevonden cijfer is een cijfer om straks het kistje te openen.

Stap 7: Opdracht 2

De houtjes zonder gat kunnen weer terug in het 'bakje met loco erop'.

Sorteer nu de houtjes met een rondje erin op alfabet.

Zodra dit gelukt is, kunnen de houtjes met een cijfer weer neergelegd worden in het loco-plankje. Deze keer moeten ze neergelegd worden op de gele kaart waar een 2 op staat! Zoals je ziet moet bij elk dier het bijbehorende 'jong' gezocht worden.

Zodra de cijfers op de juiste plaats liggen kan het plankje weer omgedraaid worden en kan aan de hand van het patroon weer een cijfer voor het kistje worden ontdekt.

Stap 8: Opdracht 3

De houtjes met een rondje kunnen weer terug in 'het bakje met loco erop'.

Sorteer nu de houtjes met een kruis erin van klein naar groot.

Zodra dit gelukt is, kunnen de houtjes met een cijfer weer neergelegd worden in het loco-plankje. Deze keer moeten ze neergelegd worden op de gele kaart waar een 3 op staat! Zoals je ziet moet bij elk voorwerp nog wel even de juiste functie gezocht worden.

Zodra de cijfers op de juiste plaats liggen kan het plankje weer omgedraaid worden en kan aan de hand van het patroon weer een cijfer voor het kistje worden ontdekt.

Stap 9:

Als het goed is hebben jullie nu 3 cijfers ontdekt. Hiermee zouden jullie kistje 3 moeten kunnen openen.

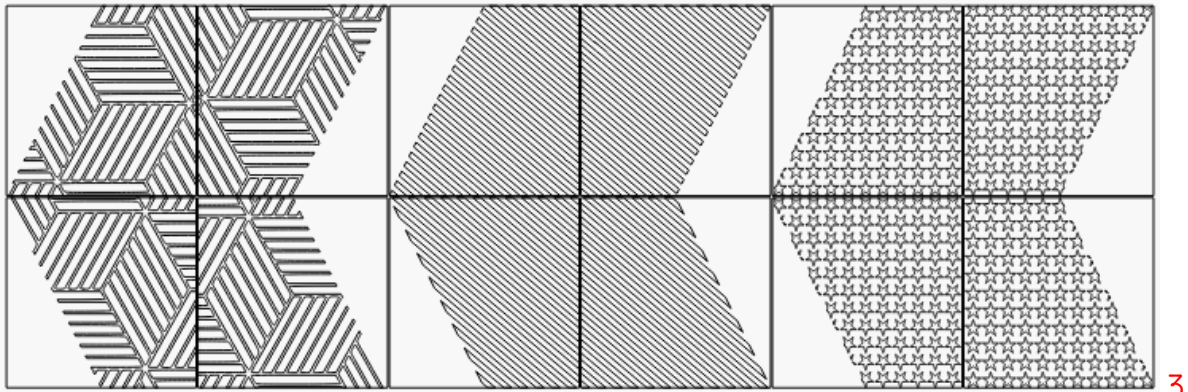
Uitwerking voor spelleaders:

Ronde 1:

De juiste volgorde voor de houtjes zonder gat/kruis is:

Dromedaris – Tweeling – K3 – Seizoenen – Vingers – Dobbelsteen – Speelkaart – Som – Spreekwoord – Rugnummer- Team – Dozijn

Wanneer je de cijfers in deze volgorde in het plankje legt en deze omdraait, zal het volgende patroon + bijbehorend cijfer ontstaan.

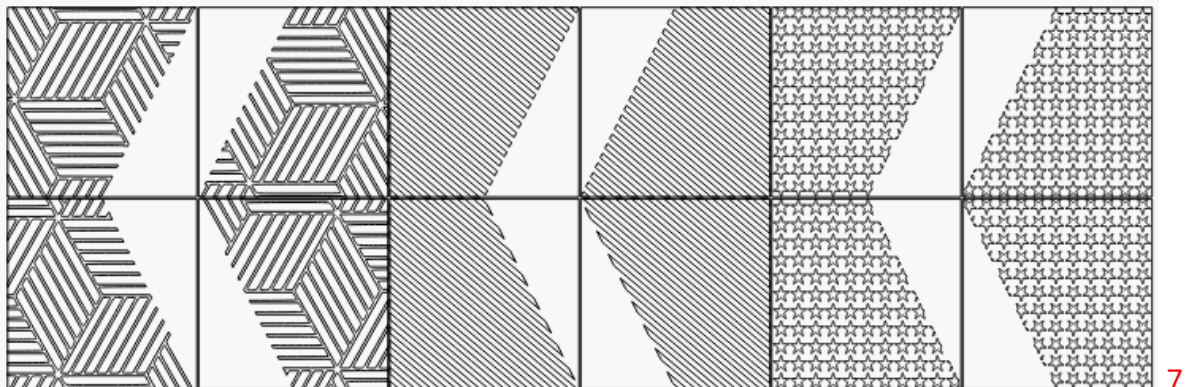


Ronde 2:

De juiste volgorde voor de houtjes met een rondje/gat is:

Eend – Ezel – Geit- Hond – Kip – Koe – Konijn – Muis – Paard – Poes – Schaap - Varken

Wanneer je de cijfers in deze volgorde in het plankje legt en deze omdraait, zal het volgende patroon + bijbehorende cijfer ontstaan.

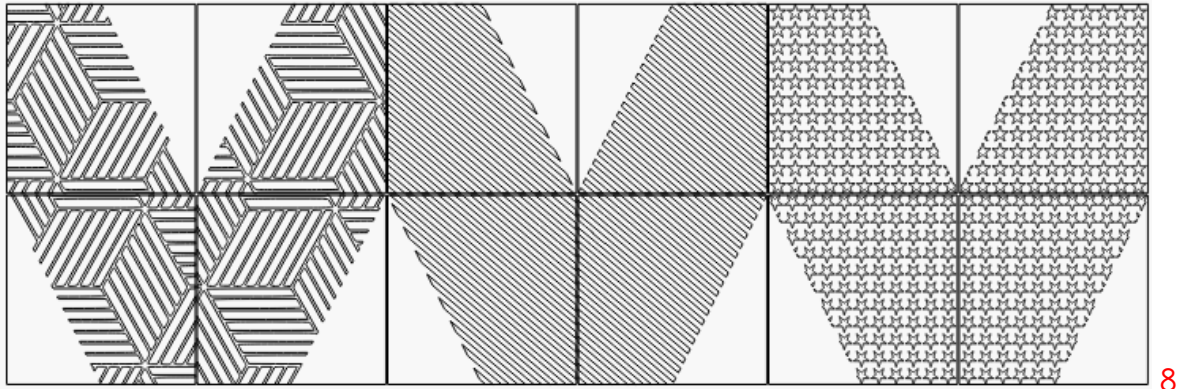


Ronde 3:

De juiste volgorde voor de houtjes met een kruis is:

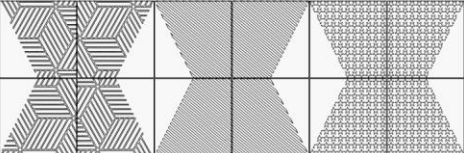
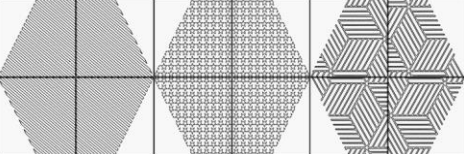
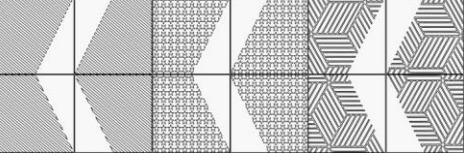
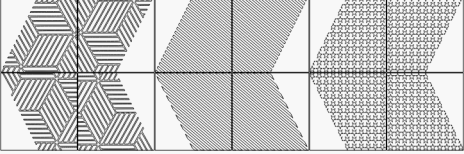
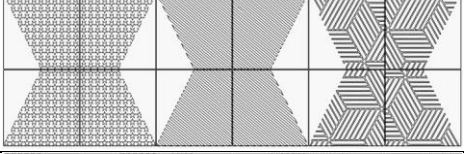
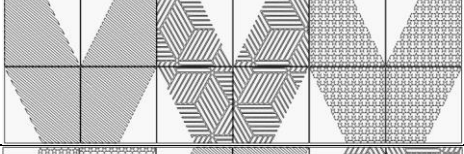
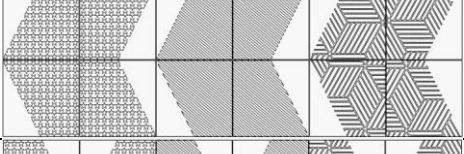
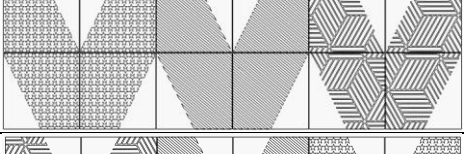
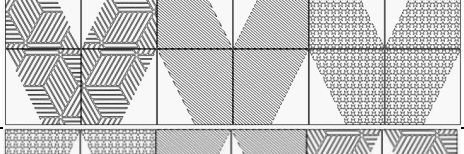
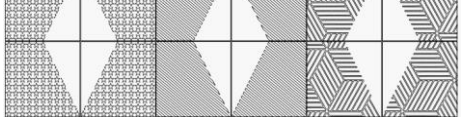
Paperclip – Sleutel – Mok – Telefoon – Boek – Laptop – Rugzak – Gitaar – Fiets – Koelkast – Auto – Tractor

Wanneer je de cijfers in deze volgorde in het plankje legt en deze omdraait, zal het volgende patroon + bijbehorende cijfer ontstaan.

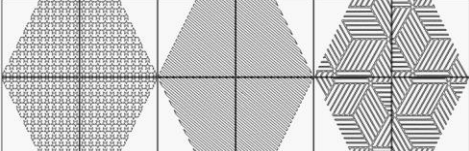
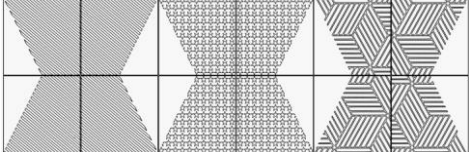
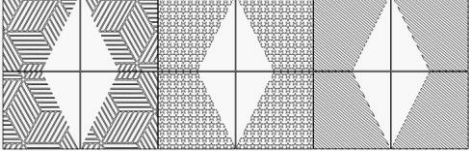
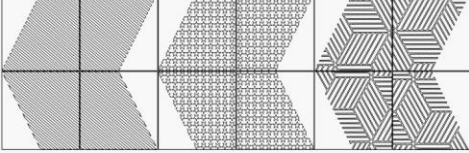
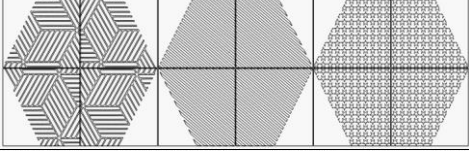
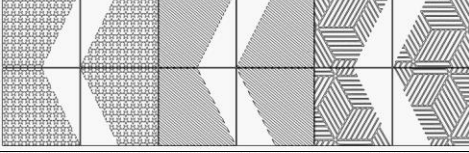
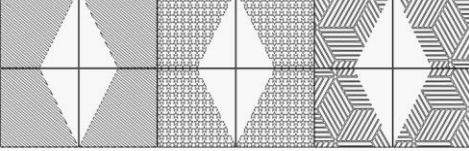
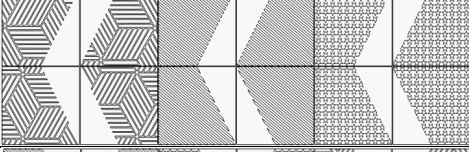
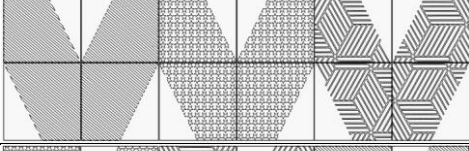



De juiste code om kistje 3 mee te openen is dus: 3 7 8

Overzichtsblad met patronen 1

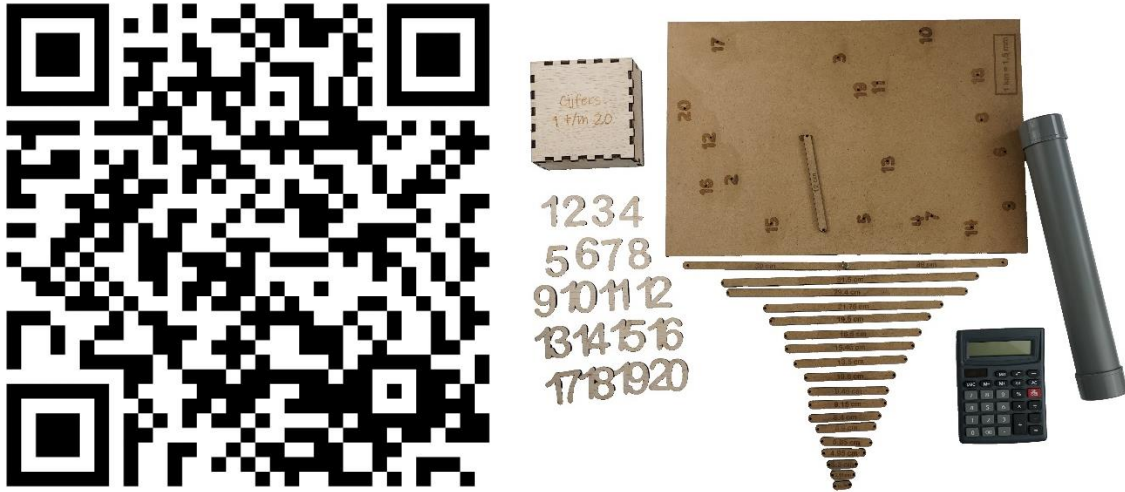
Patroon:	Bijbehorende cijfer:
	0
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9

Overzichtsblad met patronen 2

Patroon:	Bijbehorende cijfer:
	0
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9

Spel 4

Een geheime reis door Nederland



- Het doel van het spel is om de juiste cijfervolgorde te appen naar het whatsapp nummer waar het team in het begin van het spel al eerder contact mee heeft gehad.
 - Wanneer ze de juiste volgorde appen, ontvangen ze hiervoor de code om kistje 4 te openen.
 - Deze volgorde staat voor de reis door Nederland, die afgelegd is om alle onderdelen van de bom te verzamelen.
 - Ze mogen gebruik maken van de rekenmachine.
 - Het startpunt van de reis is houten cijfer 1. In de uitleg van het spel krijgen ze ook de tweede locatie (locatie 12) cadeau. De rest van de volgorde moet het team zelf ontdekken.
 - Elk cijfer wat ontdekt is mag aangelegd worden in de volgorde.
 - Als het team alle cijfers achter elkaar heeft gelegd mogen ze de oplossing appen via whatsapp.
- De spelers krijgen het volgende verhaal:

Een geheime reis door Nederland

Omdat een bom maken natuurlijk in het diepste geheim moet gebeuren zijn alle onderdelen die nodig zijn voor het ontwikkelen op diverse plekken in Nederland gekocht. Dit om totaal onder de radar te blijven en niet op te vallen. Aan jullie de taak om te reconstrueren op welk locatie-nummer ieder onderdeel voor de bom gekocht is.

- Om het begin makkelijk te maken zal ik jullie vertellen dat de buzzer (ja... dat irritante piepje wat je steeds hoort) gekocht is op locatie 1.
- Vanaf daar werd er **80 kilometer** afgelegd om een aan/uit-schakelaar te kopen die werkt met een sleutel.
- Toen was het **196 kilometer** reizen om een 12-volts oplaadpunt te kopen voor de stroomtoevoer.
- Vervolgens werd er een kort tripje gemaakt van **12 kilometer** om een batterij-percentagemeter te kopen. Deze gebruik je om te zien hoeveel stroom de batterij nog heeft.
- Natuurlijk moest er een LCD-schermpje komen, waarop allerlei informatie af te lezen is. Om deze te kopen moest er **56 kilometer** gereisd worden.
- Om de bom te ontmantelen moeten jullie straks een code intoetsen op de keypad. De keypad werd gekocht op **110 kilometer** afstand van het vorige punt.
- Ook zie je op de bom steeds lampjes knipperen. De oranje lampjes werden eerst gekocht. Hiervoor moest er **63 kilometer** afgelegd worden.
- Ook de blauwe lampjes werden aangeschaft. Omdat het verdacht was om dat op dezelfde plek te kopen, kocht ik deze in een dorpje wat **22 kilometer** verderop ligt.
- Vervolgens moest ik een wat langere reis maken, namelijk **72 kilometer**. Hier kocht ik een grote oranje knop, die je straks nodig hebt om een code te kunnen invullen.
- In deze winkel besepte ik me dat er ook een blauwe knop moest komen, maar die was nergens meer te krijgen. Hiervoor moest ik helemaal naar de andere kant van het land reizen. Alleen dit winkeltje had nog een blauwe knop! Dit tripje was maar liefst **210 kilometer**!
- Omdat niet alle onderdelen voor een bom zomaar te koop zijn, heb ik er een aantal zelf moeten maken. Hiervoor kocht ik een 3d-printer. Deze kocht ik op **61 kilometer** afstand van het vorige punt.
- Zo'n bom wordt op een bepaalde manier geprogrammeerd. Hij wordt aangestuurd door een mini-computertje, genaamd 'Arduino'. Deze kocht ik in een klein dorpje wat **39 kilometer** verderop ligt dan het vorige punt.
- De dynamietstaven die je om de bom heen ziet zijn gemaakt van PVC-buizen gevuld met buskruit. Deze spullen kocht ik op een afstand van **130 kilometer** van de vorige locatie.
- Omdat alle bommen natuurlijk knalrood zijn, kocht ik bijpassende verf in een

bouwmarkt die 90 kilometer verderop lag.

- De batterij die dit alles aanstuurt is een speciaal geval. Hij moet zowel stroom kunnen leveren als opgeladen worden op hetzelfde moment. Deze 12-volt batterij kocht ik in een gespecialiseerde winkel die zich bevond op 145 kilometer van de plek waar ik de batterij kocht.

- Omdat niet alle onderdelen die nodig zijn om de bom te maken kunnen werken op 12-volt, moest er een omvormertje komen, die zorgt dat de stroom gedeeltelijk omgezet wordt naar 5-volt. Deze omvormer kocht ik op een afstand van 17 kilometer vanaf het vorige punt.

- Nog een klein stukje verderop kocht ik PVC-lijm, zodat ik mijn 3d-geprinte doppen op de PVC buizen kon lijmen. Wel zo handig, omdat anders natuurlijk het buskruit eruit valt. Deze supersterke PVC-lijm kocht ik in een winkeltje dat 33 kilometer verderop lag.

- Toen ik alles in elkaar aan het zetten was, bleek dat je de helderheid van het LCD-scherm moet instellen met een Potential-meter. Hiermee kan je bepalen hoe licht of hoe donker het scherm is. Deze meter moest ik dus ook nog kopen. Ik vond dit onderdeel in een winkeltje op een afstand van 103 kilometer afstand vanaf het laatste punt.

- Natuurlijk moesten alle onderdelen met elkaar verbonden worden. Hiervoor was echt mega veel draad nodig. Dit draad kocht ik in een winkel die allerlei verschillende soorten kleuren en diktes had. Deze winkel bevond zich wel heel ver weg, maar het was het waard. Ik moest 260 kilometer reizen om al het draad te kopen wat ik nodig had voor mijn project.

- Als laatste had ik 'soldeer' nodig. Dit spul wordt vloeibaar als je het met een soldeerbout verhit en kan gebruikt worden om verschillende draden aan elkaar te maken. Je kan hiermee bijvoorbeeld een draadje aan het LCD scherm vastmaken. Het soldeer, speciaal geschikt voor kleine oppervlaktes zoals printplaatjes, kocht ik op een afstand van 46 kilometer vanaf het vorige punt.

- Dit punt is tevens het eindpunt van mijn reis geweest. Hier heb ik de bommen in elkaar gezet.

Samenvatting voor spelleiders

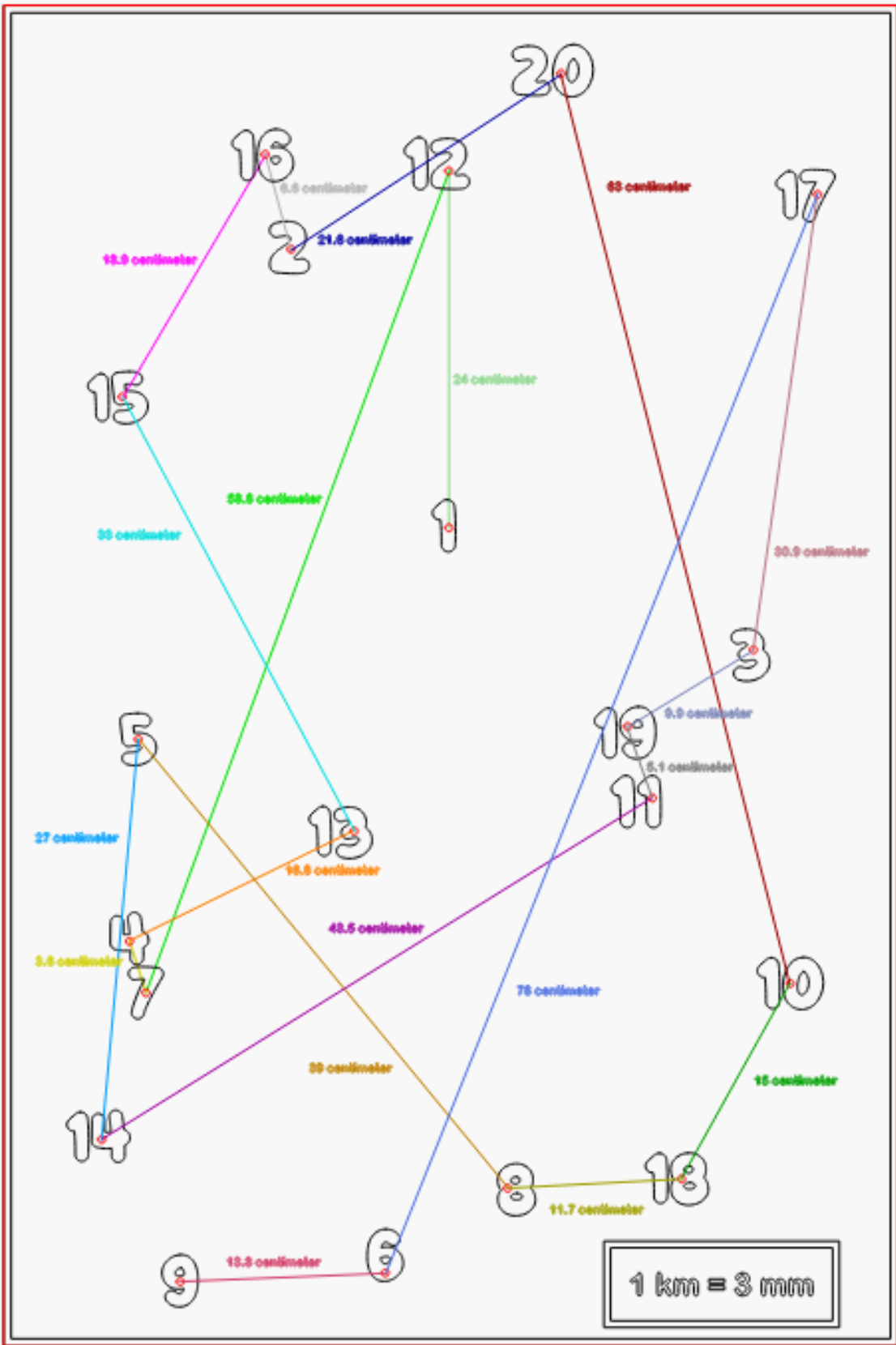
Van punt	Naar punt	Hoeveel km verderop is het volgende punt?	=	Hoeveel millimeter of centimeter is dat op schaal?
SCHAAL: 1 km = 1,5 mm				
1	12	80 km	=	12 centimeter
12	7	196 km	=	29.4 centimeter
7	4	12 km	=	1.8 centimeter
4	13	56 km	=	8.4 centimeter
13	15	110 km	=	16.5 centimeter
15	16	63 km	=	9.45 centimeter
16	2	22 km	=	3.3 centimeter
2	20	72 km	=	10.8 centimeter
20	10	210 km	=	31.5 centimeter
10	18	61 km	=	9.15 centimeter
18	8	39 km	=	5.85 centimeter
8	5	130 km	=	19.5 centimeter
5	14	90 km	=	13.5 centimeter
14	11	145 km	=	21.75 centimeter
11	19	17 km	=	2.55 centimeter
19	3	33 km	=	4.95 centimeter
3	17	103 km	=	15.45 centimeter
17	6	260 km	=	39 centimeter
6	9	46 km	=	6.9 centimeter
9	-		=	eindpunt

Juiste volgorde = **1, 12, 7, 4, 13, 15, 16, 2, 20, 10, 18, 8, 5, 14, 11, 19, 3, 17, 6, 9**

Als het team alle cijfers aan elkaar appt naar het whatsappnummer waar ze eerder contact mee hadden: (1 12 7 4 13 15 16 2 20 10 18 8 5 14 11 19 3 17 6 9), ontvangen ze hiervoor de code om het kistje te openen.

Deze code is: **079**

Hoe ziet de plattegrond eruit?



Spel 5

Morse



- Het doel van het spel is om een cijfer te verdienen dat helpt bij het ontmantelen van de bom.
 - Dit cijfer is te verdienen door 5 morsecodes te ontcijferen.
 - Deze 5 morsecodes kunnen ingevuld worden op het A4-blaadje wat gevonden wordt in de kist van het spel.
 - Zoals op het blaadje te zien is, staan er puntjes achter of voor ieder woord.
 - Op alle puntjes moet hetzelfde woord ingevuld worden. De groep moet erachter komen welk woord dat is.
 - Het gevonden codewoord moeten ze appen naar het telefoonnummer waar ze eerder contact mee hadden.
 - Als het woord correct is, ontvangen ze hiervoor de code om kistje 5 te kunnen openen.
 - Ze kunnen de morsecode noteren en analyseren door aantekeningen te maken.
 - Verder gebruiken ze het morse-alfabet-plankje om te zoeken om welke letters het gaat. Op de achterkant van dit plankje is te zien hoe je de genoemde kleuren (blauw, rood en groen) kunt omzetten naar een streep of een punt.
- De eerste morse-code die ze moeten ontcijferen is:
Rood, Blauw, Rood, Blauw, Groen, Blauw, Groen, Rood, Rood, Groen, Blauw, Groen,
Rood, Blauw, Groen, Rood, Groen = **cement**
- De tweede morse-code die ze moeten ontcijferen is:
Blauw, Rood, Groen, Blauw, Rood, Groen, Blauw, Rood, Blauw, Groen = **aar**

- De derde morse-code die ze moeten ontcijferen is:

Rood, Blauw, Blauw, Groen, Blauw, Rood, Blauw, Groen, Blauw, Rood, Groen, Blauw,
Rood, Groen, Blauw, Blauw, Groen = draai

- De vierde morse-code die ze moeten ontcijferen is:

Blauw, Rood, Rood, Blauw, Groen, Blauw, Rood, Groen, Blauw, Rood, Groen, Blauw,
Rood, Blauw, Groen, Rood, Blauw, Blauw, Groen = paard

- De vijfde morse-code die ze moeten ontcijferen is:

Rood, Rood, Blauw, Groen, Blauw, Groen, Blauw, Blauw, Blauw, Blauw, Groen,
Blauw, Rood, Groen, Rood, Blauw, Rood, Groen, Rood, Groen = gehakt

Morse invullijst

— — — — — • • • • •

• • • • • — — —

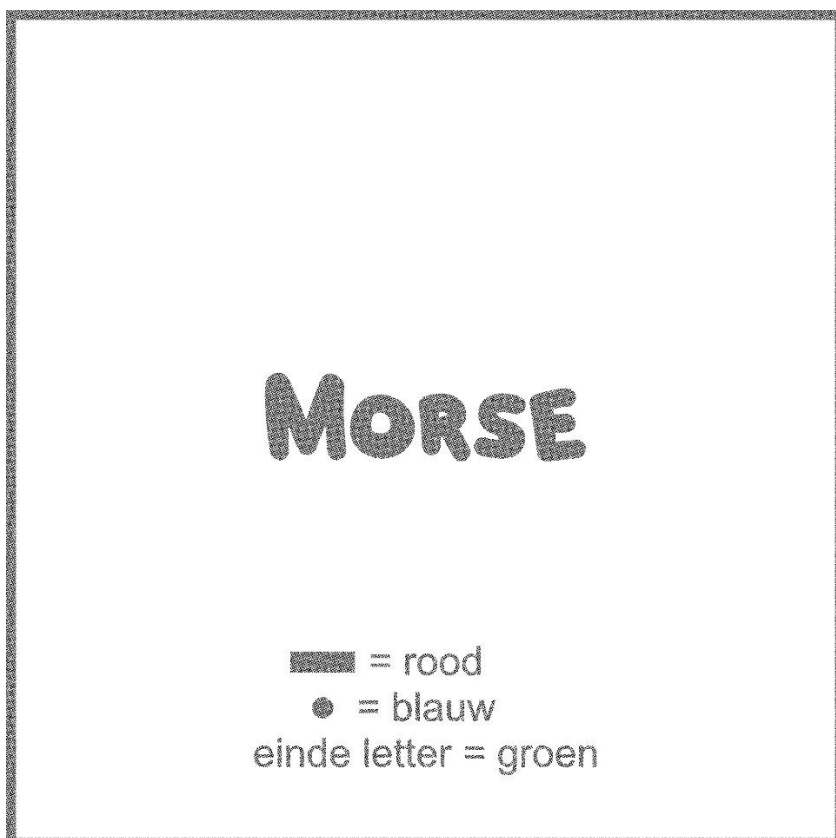
— — — — — • • • • •

• • • • • — — — — —

— — — — — • • • • •

A	● █	N	█ ●
B	█ ● ● ●	O	█ █ █
C	█ ● █ ●	P	● █ █ ●
D	█ ● ●	Q	█ █ ● █
E	●	R	● █ ●
F	● ● █ ●	S	● ● ●
G	█ █ ●	T	█
H	● ● ● ●	U	● ● █
I	● ●	V	● ● ● █
J	● █ █ █ █	W	● █ █
K	█ ● █	X	█ ● ● █
L	● █ ● ●	Y	█ ● █ █
M	█ █	Z	█ █ ● ●

← voorkant

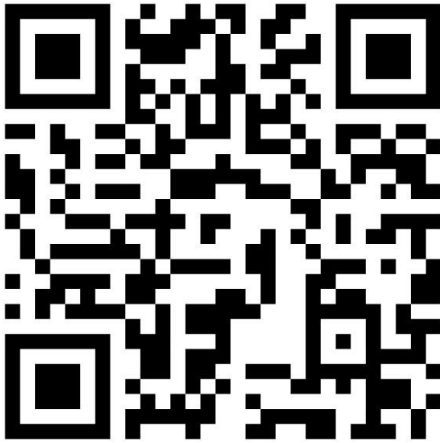


← achterkant

Het woord wat de groep moet invullen op de puntjes was steeds het woord 'MOLEN'.
 Als de groep dit woord appt, krijgen ze de volgende code terug om het kistje van spel
 5 open te maken: **4 1 6**

Spel 6

Cijferreeks



- Het doel van het spel is om de volgorde waarin de cijfers geplaatst moeten worden te bemachtigen. Deze volgorde moet ingetoetst worden op de bom om hem te stoppen.
- Deze volgorde is te verdienen door een cijferreeks te vinden en op te lossen.
- Deze cijferreeks is te horen door met het radiootje de juiste frequentie op te zoeken bij de schuur naast de Tipi-tent.

- In kistje 5 zat de QR-code met de speluitleg (zie hierboven).
- Zodra de groep de QR-code scant met de telefoon van de spel leider, komen ze op een webpagina waarop ze kunnen lezen wat de bedoeling is.
- Op de webpagina staat: Radiofrequentie 92.0. Te ontvangen bij het schuurtje.
- Als ze de radio uit de kist aanzetten op de juiste frequentie en richting het schuurtje naast de tipi-tent gaan, zouden ze het juiste signaal moeten kunnen ontvangen.
- Het geluid wat ze horen is een opsomming van nummers.
- Deze reeks moeten de spelers opschrijven en dan kunnen ze die vervolgens omzetten naar tekst door goed te kijken naar de houten letterkaart. De houten letterkaart ziet er als volgt uit:

I A L N F	V J B O X	C Z M R U	K D L F V
Q K O P I	U S A R W	N H I K D	G O I P B
B T G M R	D Q C Y L	E T O F S	N M E S W
J E V H W	Z I P M E	V G Q A W	U J X H C
U X S D Y	T N H G K	X L J B P	Y T Q R A

De cijferreeks is als volgt:

V	O	L	G	E	N	D	E	Q	R		
20 ^e	53 ^e	3 ^e	36 ^e	62 ^e	87 ^e	17 ^e	51 ^e	73 ^e	99 ^e		
V	I	N	D		J	E	O	N	D	E	R
6 ^e	67 ^e	4 ^e	17 ^e		61 ^e	58 ^e	9 ^e	87 ^e	84 ^e	58 ^e	14 ^e
D	E		B	A	R						
17 ^e	51 ^e		8 ^e	2 ^e	99 ^e						

Hieronder is de QR-code te zien die de spelers kunnen vinden onder de bar.



Als de groep deze QR-code vindt en scant, komen ze op:

www.groeps-activiteit.nl/sdb-qr-bar/

Deze pagina laat de tekst zien:

Het is jullie gelukt!

De code om kistje 6 te openen is: **570**

Lukt het jullie om de bom te stoppen?

Ontmantel de bom

- Zodra het team alle 6 de onderdelen succesvol heeft weten te volbrengen, bezitten ze alle cijfers die nodig zijn om de bom te ontmantelen.
- Ook hebben ze uit het laatste kistje (6) een uitleg gekregen waarop staat in welke volgorde de cijfers moeten zijn.

De cijfers die ze hebben verdiend zijn de volgende:

38 15 11 9 2

De volgorde die in de uitleg uit kistje 6 beschreven staat is:

- 1: Dubbele cijfers
- 2: Laagste cijfer
- 3: Blauwe cijfer
- 4: Hoogste cijfer
- 5: Gemiddelde

Als ze de cijfers op deze manier rangschikken krijgen ze de volgende code:

11 2 9 38 15

Als ze op de oranje knop van de bom drukken en vervolgens deze code intoetsen, dan is de bom ontmanteld en winnen ze het spel!

Tips

- Mochten de spelers vastlopen tijdens een spel, dan kunnen ze er voor kiezen om een hint te vragen, in ruil voor 5 minuten straftijd..
- De eerste hint die ze krijgen is om de spelers hopelijk weer wat verder op weg te helpen.
- Mocht het dan nog steeds niet lukken, dan geeft hint 2 de code van het kistje, zodat je altijd verder kan naar het volgende spel.
- De eerste hint is te vinden onderaan de spelpagina van ieder spel. Op spel één na, is dat telkens een woord wat ze moeten appen naar de autoresponder-app.
- Het woord wat ze moeten appen om de tweede hint te ontvangen is te lezen in hint 1!

Spel 1: Cryptic Kalender

(enige spel met maar 1 hint, omdat spelers nog niet beschikken over het telefoonnummer van de autoresponder)

Hint nummer:	Wat staat er?	Input:	Output:
1	Zoek de hint achter de kapstok in het halletje bij de hoofdingang en volg de instructies op.	Kapstok	Bedankt voor jullie bericht. Dit bericht levert jullie helaas wel 5 minuten straftijd op! De oplossing van de cryptic kalender had moeten zijn: A P P B L E I J N A A R 0 6 2 3 1 4 7 2 1 2 Na het aanvragen van deze hint hebben jullie in ieder geval het juiste telefoonnummer tot jullie beschikking. App dus: 'Bleij' naar dit nummer om verder te kunnen met het spel. Veel succes.

Spel 2: Race tegen de klok

Hint nummer:	Input:	Output:
1	RBklokkenspel	Bedankt voor jullie bericht. Deze hint levert jullie 5 minuten straftijd op. Ik hoop dat jullie na deze hint weer een stapje verder kunnen komen. De volgorde waarin je de tijden kunt ontdekken is: 3 7 9 14 17 16 4 18 12 8 1 2 15 13 6 10 5 11 Mocht het na het zien van deze volgorde nog steeds niet lukken, dan kunnen jullie er voor kiezen om dit spel op te geven. Let op: dit levert jullie dan opnieuw 5 minuten straftijd op!

		App hiervoor: 'RBstopdeklok'
2	RBstopdeklok	<p>Wat zonde dat het niet gelukt is. Deze hint levert opnieuw 5 minuten straf tijd op.</p> <p>Als alle klokken op de juiste tijd waren gezet, dan had je kunnen zien dat de wijzers drie getallen weergeven.</p> <p>2 9 5</p> <p>Deze code kunnen jullie gebruiken om het tweede kistje mee te openen!</p> <p>Veel succes met het volgende spel.</p>

Spel 3: Locopuzzel

Hint nummer:	Input:	Output:
1	RBLocospel	<p>Bedankt voor jullie bericht. Deze hint levert jullie 5 minuten straf tijd op.</p> <p>Ik hoop dat jullie na deze hint weer een stapje verder kunnen komen.</p> <p>De juiste volgorde waarin de plaatjes neergelegd moeten worden is:</p> <p>Voor de plaatjes zonder rondje/kruis: Dromedaris - tweeling- K3 - seizoenen - vingers - dobbelsteen - speelkaart - som - spreekwoord - rugnummer - team - dozijn</p> <p>Voor de plaatjes met een rondje: Eend - ezel - geit - hond - kip - koe - konijn - muis - schaap - paard - poes - varken</p> <p>Voor de plaatjes met een kruis: Paperclip - sleutel - mok - telefoon - boek - laptop - rugzak - gitaar - fiets - koelkast - auto - tractor</p> <p>Als deze volgorde op de juiste manier ligt, kan je de cijfers aan de hand hiervan op de juiste plaats leggen. Je kijkt dan welk plaatje als eerste in je volgorde ligt: cijfer nummer 1 leg je dan op het overeenkomende woord op het gele blad.</p> <p>Cijfer nummer 1 leg je dus bij: Opdracht 1: dromedaris Opdracht 2: pulletje Opdracht 3: papier bij elkaar houden</p> <p>Komen jullie er na deze hint nog niet uit, app dan: 'RBikwordloco'</p> <p>Veel succes!</p>
2	RBikwordloco	<p>Wat zonde dat het niet gelukt is. Deze hint levert opnieuw 5 minuten straf tijd op.</p> <p>Als jullie alle plaatjes op de juiste plekken hadden gelegd had je 3 patronen gevonden.</p> <p>Deze patronen komen overeen met de volgende drie cijfers van de overzichtskaart:</p> <p>3 7 8</p> <p>Dit is de code die jullie kunnen gebruiken om het 3e kistje te openen.</p> <p>Veel succes bij het volgende spel!</p>

Spel 4: Een geheime reis door Nederland

Hint nummer:	Input:	Output:
1	RBreishulp	<p>Bedankt voor jullie bericht. Deze hint levert jullie 5 minuten straftijd op.</p> <p>Ik hoop dat jullie na deze hint weer een stapje verder kunnen komen.</p> <p>Om te checken of jullie op de goede weg zijn/waren, krijgen jullie de helft van de volgorde te zien. Hopelijk lukt de rest van de reeks dan zelfstandig.</p> <p>De afgelegde volgorde is: 1 12 7 4 13 15 16 2 20 10.....</p> <p>De wijzers die hiervoor uit het spel kunnen zijn: 12cm, 29.4cm, 1.8cm, 8.4cm, 16.5cm, 9.45cm, 3.3cm, 10.8cm, 31.5cm en 9.15cm.</p> <p>Waren jullie op de goede weg en kunnen jullie na deze hint de reis afmaken?</p> <p>Mocht het toch nog niet lukken, app dan: 'RBklaarmetreizen'</p>
2	RBklaarmetreizen	<p>Wat zonde dat het niet gelukt is. Deze hint levert opnieuw 5 minuten straftijd op.</p> <p>Als jullie de juiste route hadden afgelegd, waren jullie tot de volgende volgorde gekomen:</p> <p>1 12 7 4 13 15 16 2 20 10 18 8 5 14 11 19 3 17 6 9</p> <p>Als jullie deze reeks op deze manier hadden geappt, had je de volgende code terug gekregen:</p> <p>0 7 9</p> <p>Gebruik deze code om het vierde kistje mee te openen.</p> <p>Succes bij het volgende spel!</p>

Spel 5: Morse

Hint nummer:	Input:	Output:
1	RBmorse	<p>Bedankt voor jullie bericht. Deze hint levert jullie 5 minuten straftijd op.</p> <p>Ik hoop dat jullie na deze hint weer een stapje verder kunnen komen.</p> <p>Als je de kleuren uit de geluidsfragmenten juist had ontcijferd met behulp van de informatie achterop de houten morse kaart, had je de volgende woorden ontdekt:</p> <p>Cement Aar Draai Paard Gehakt</p> <p>Deze woorden kan je invullen op de liggende streepjes op de morse invulijst.</p>

		<p>Kunnen jullie nu ontdekken welk woord er op de puntjes hoort te staan? Op alle puntjes hoort hetzelfde woord!</p> <p>Lukt het jullie na deze hint nog steeds niet? App dan: 'RBstopmorse'</p>
2	RBstopmorse	<p>Wat zonde dat het niet gelukt is. Deze hint levert opnieuw 5 minuten straftijd op.</p> <p>Het woord wat op alle puntjes ingevuld had kunnen worden is: MOLEN</p> <p>Als je dit woord had geappt, dan had je de volgende code terug gekregen:</p> <p>4 1 6</p> <p>Dit is de code waarmee jullie kistje 5 kunnen openen .</p> <p>Succes bij het laatste spel, hopelijk zijn jullie nog op tijd om de bom te ontmantelen.</p>

Spel 6: Cijferreeks

Hint nummer:	Input:	Output:
1	RBcijferreeks	<p>Bedankt voor jullie bericht. Deze hint levert jullie 5 minuten straftijd op.</p> <p>Ik hoop dat jullie na deze hint weer een stapje verder kunnen komen.</p> <p>Mocht het niet gelukt zijn om met de radio de juiste frequentie te vinden, dan krijgen jullie bij deze alsnog de cijferreeks die je had kunnen horen:</p> <p>20 53 3 36 62 87 17 51 73 99 6 67 4 17 61 58 9 87 84 58 14 17 51 8 2 99</p> <p>Als je deze cijfers opzoekt op het leesplankje , dan zou er een zin moeten ontstaan. Let op: tel op het letterplankje van links naar rechts.</p> <p>Mocht het na deze tip nog steeds niet gelukt zijn, app dan: 'RBklaarmetcijfers'</p>
2	RBklaarmetcijfers	<p>Wat zonde dat het niet gelukt is. Deze hint levert opnieuw 5 minuten straftijd op.</p> <p>Als je de cijfers juist had omgezet tot letters was de volgende zin ontstaan:</p> <p>VOLGENDE QR VIND JE ONDER DE BAR</p> <p>Deze QR code kunnen jullie nu alsnog scannen.</p> <p>Succes met het ontmantelen van de bom.</p>

Contactmomenten met de autoresponder

- Tijdens het spel moeten de spelers verschillende keren iets versturen naar de autoresponder-telefoon.
- De woorden die hints opleveren waren op de vorige pagina's al te lezen.
- De overige contactmomenten lees je hieronder:

Contactmoment tijdens spel nummer	Input:	Output:
1	Bleij	Goed gedaan! Kunnen jullie mij laten weten wat het huisnummer van restaurant Bleij is? Stuur me alsjeblieft alleen het getal!
1	217	Dat is correct! Goed gedaan weer. Nu wil ik graag weten welke groente er helemaal onderaan in het midden staat afgebeeld op de poster aan de muur. Bekijk deze poster zonder andere gasten te storen.
1	Wortel	Ah, weer goed! Hoe heet de snijtechniek waarbij een wortel wordt gesneden tot luciferdunne reepjes? Het antwoord bestaat uit één woord.
1	Julienne	Goed gedaan! Jullie hebben gewonnen. Om het eerste kistje open te spelen, voer je de volgende code in: 8 3 2
4	1 12 7 4 13 15 16 2 20 10 18 8 5 14 11 19 3 17 6 9	Goed gedaan. Dit is de juiste volgorde! Open kistje 4 met de volgende code: 0 7 9
5	Molen	Heel goed, dat woord zocht ik! Gebruik de volgende code om kistje nummer 5 open te maken: 4 1 6