

VITWERKING



HANDLEIDING SPELLEIDER



INHOUDSOPGAVE

INHOUDSOPGAVE	1
1. Doel van het spel	1
1.1 Doel van de Missie.....	1
1.2 Te doorlopen stappen.....	1
2. Uitwerking per stap	2
Stap 0: Introductiefilmpje.....	2
Start: Activeren van de noodprocedure	2
Stap 1: Magneetpuzzel	3
Stap 2: Blokpuzzel.....	4
Stap 3: Verbind-de-draden-puzzel	6
Stap 4: Authenticatiecode-puzzel.....	11
Stap 5: Sterrenzoeker	12
Stap 6: Ster-analyse-software-puzzel	13
Stap 7: Doolhofpuzzel.....	14
Stap 8 / Einde: personeelspasjes-puzzel	16
Overzicht van de hints	18
Totaaloverzicht van in te vullen codes.....	20

1. DOEL VAN HET SPEL

1.1 DOEL VAN DE MISSIE

Het doel van het spel is om astronaut Laika te bevrijden. Ze is opgesloten in de ruimte, omdat de luchtsluis geblokkeerd is.

De overige astronauten moeten door middel van het uitvoeren van de noodprocedure zorgen dat de luchtsluis handmatig kan worden geopend.

1.2 TE DOORLOPEN STAPPEN

De stappen die hieronder worden beschreven komen overeen met de stappen die te zien zijn op de spelkist.

Stap 0 (het introductiefilmpje) is toegevoegd, omdat dit voorafgaand aan het spel wordt laten zien.

0. **Introductiefilmpje** bekijken zodat het doel van het spel duidelijk wordt.

Start. **Activeren van de noodprocedure** - “Handmatig openen van de luchtsluis”.

1. **Magneetpuzzel** – Handmatig aanpassen van de raketinstellingen.
 2. **Blokpuzzel** – Planeetinfo verwerken, ontcijfer alienalfabet, planeetvolgorde invullen.
 3. **Verbind-de-draden-puzzel** – Sterrenbeelden tekenen, juiste draden verbinden.
 4. **Authenticatiecode-puzzel** – Ontdek de juiste authenticatiecode.
 5. **Sterrenzoeker** – Ontdek de meest actieve sterren met de sterrenzoeker.
 6. **Ster-analyse-software-puzzel** – Bevestig gevonden afstanden op afstandssensoren.
 7. **Doolhof-puzzel** – Vul de juiste oplossing van het doolhof in op het kompas.
- Einde. **Personeelspasjes-puzzel** – Plaats de juiste pasjes gelijktijdig op de juiste naam.

2. UITWERKING PER STAP

STAP 0: INTRODUCTIEFILMPJE

Tijdens het introductiefilmpje wordt duidelijk dat het spel zich afspeelt in de ruimte. Astronaut Laika is tijdens een routineklusje aan de buitenkant van het ruimteschip vast komen te zitten, omdat de luchtsluis niet meer open gaat.

De andere bemanningsleden hebben de taak om de luchtsluis handmatig te openen en zo het leven van astronaut Laika te redden.

De spelers krijgen te zien dat ze hier maximaal 75 minuten de tijd voor hebben, omdat daarna de zuurstof van astronaut Laika op is.

START: ACTIVEREN VAN DE NOODPROCEDURE

Wanneer de spelkist aangezet wordt, krijgen de spelers te horen dat wordt geadviseerd om de noodprocedure te starten voor het handmatig openen van de luchtsluis.

Tijdens het hele spel kan de ‘rakethandleiding’ gebruikt worden om informatie op te zoeken. Spelers hoeven niet de hele handleiding te lezen, maar moeten slechts op zoek naar de informatie die ze nodig hebben.

Om de juiste noodprocedure te starten, kijk je in de inhoudsopgave en ga je op zoek naar de ‘noodprocedures’. Dit woord staat rood gedrukt in de inhoudsopgave, dus zal het meest opvallen.

De noodprocedures zijn te vinden op **bladzijde 37 en 38**.

De noodprocedure die tijdens deze missie nodig is **noodprocedure 3**.

Om de noodprocedure te starten (en door te kunnen naar de volgende stap), drukken de spelers de gevonden code in: **6381**.

Hiermee is deze stap afgerond.

STAP 1: MAGNEETPUZZEL

Zodra code 6381 in de vorige stap is ingevuld, is de noodprocedure opgestart en zal worden gezegd dat de spelers alle 'raketinstellingen' moeten wijzigen naar 'laag verbruik'.

Hiermee wordt de magneet-puzzel geactiveerd.

Als spelers weer in de inhoudsopgave zoeken, kunnen ze zien dat op **bladzijde 8** te lezen is over 'het handmatig aanpassen van de raketinstellingen'.

Spelers moeten de instellingen van de raket wijzigen op de achterkant van de speelkist. Dit kunnen ze doen door aan de draaischijven te draaien, tot ze op de juiste waarde staan.

De juiste instellingen zijn de volgende:

Snelheidsmeter: 0 kilometer per uur

Zuurstofmeter: 18,5%

Variometer: 10 meter per seconde (LET OP: zorg dat je kiest voor +10 m/s)

Stroomverbruik: 20 ampère

Oliedruk: 1 bar

Hydraulische druk: 3PSI

Motortemperatuur: 400 graden Celsius

Zodra alle draaischijven op de juiste waarde zijn ingesteld, zal te horen zijn dat de instellingen succesvol gewijzigd zijn naar 'laag verbruik'.

Ook wordt er gezegd dat spelers kunnen kijken op **bladzijde 26**, voor de uitleg van de blokpuzzel.



STAP 2: BLOKPUZZEL

Tijdens dit spel moeten spelers iets meer te weten komen over het zonnestelsel waarin wij leven. Voor dit spel hebben de spelers de volgende spullen nodig:

- Bakje met 'planeten'
- Bakje met 'blokken voor de blokpuzzel'
- Speelbord 'Blokpuzzel'

Dit spel is te voltooien door 3 stappen
succesvol te doorlopen:

Stap 1: Scan de planeten één voor één en leg de blokken met de juiste informatie op het speelbord.

Het volledige speelbord zou er zo uit moeten komen te zien:

Mercury, Venus, Earth, Mars Data:

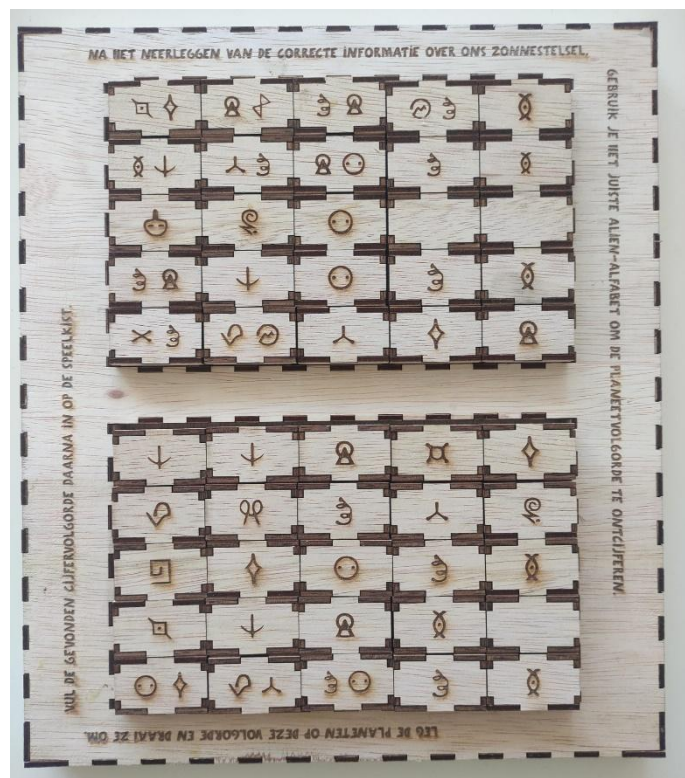
	ZON	MERCURIUS	VENUS	AARDE	MARS
DIAMETER		1,4 MILJOEN KILOMETER	12.104 KILOMETER	12.756 KILOMETER	6793 KILOMETER
GEMIDDELDSE TEMPERATUUR		5500 TOT 15 MILJOEN GRADEN	426 GRADEN	961 GRADEN	94 GRADEN
AFTAND TOT DE ZON		6 KILOMETER	58 MILJOEN KILOMETER	184 MILJOEN KILOMETER	150 MILJOEN KILOMETER
ROTATIE TIJD		25 DAGEN	88 DAGEN	225 DAGEN	365 DAGEN
HOEVEELSTE VANAF DE ZON?		PLEK 0	PLEK 1	PLEK 2	PLEK 3

Jupiter, Saturn, Uranus, Neptune, Pluto Data:

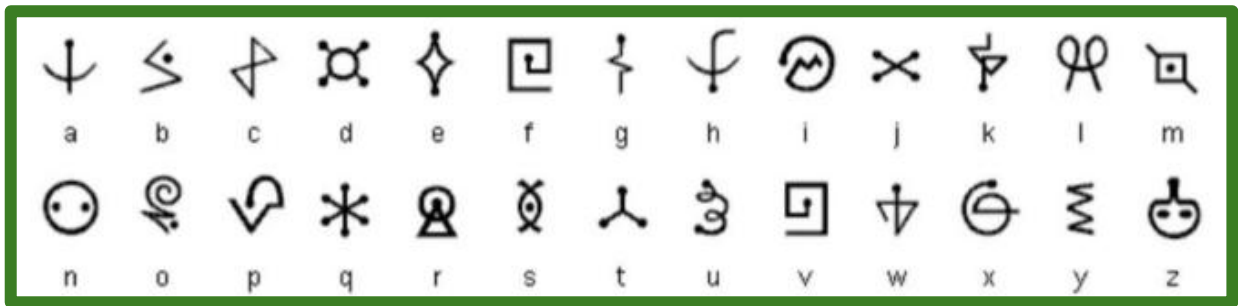
	JUPITER	SATURNUS	URANUS	NEPTUNUS	PLUTO
DIAMETER	142.984 KILOMETER	120.536 KILOMETER	50.806 KILOMETER	49.526 KILOMETER	2370 KILOMETER
GEMIDDELDSE TEMPERATUUR	-121 GRADEN	-133 GRADEN	-205 GRADEN	-220 GRADEN	-230 GRADEN
AFTAND TOT DE ZON	780 MILJOEN KILOMETER	1432 MILJOEN KILOMETER	286 MILJAARD KILOMETER	45 MILJAARD KILOMETER	5,9 MILJAARD KILOMETER
ROTATIE TIJD	1032 DAGEN	10.757 DAGEN	30.647 DAGEN	60.190 DAGEN	90.593 DAGEN
HOEVEELSTE VANAF DE ZON?	PLEK 5	PLEK 6	PLEK 7	PLEK 8	PLEK 9

Stap 2: Als alle blokken op de juiste plek zijn neergelegd, kan het speelbord dichtgedaan worden en vervolgens worden omgedraaid. Met behulp van het juiste ‘alien-alfabet’ van **bladzijde 33 en 34**, kan deze taal worden ontcijferd.

Het omgedraaide bord ziet er als volgt uit:



De aliantaal die spelers nodig hebben voor het ontcijferen is het **Neptunees alfabet**.



Na het ontcijferen van het alfabet vinden de spelers de volgende volgorde:

Mercurius, Saturnus, Zon, Uranus, Jupiter, Aarde, Pluto, Venus, Mars, Neptunus

Stap 3: Door de planeten in de gevonden volgorde te leggen ontstaat de volgende cijferreeks:



Deze cijferreeks kan worden ingevuld op de knoppen op de speelkist waar 'Planeetvolgorde' bij staat.



Na het invullen van de bovenstaande volgorde zal dit spel compleet zijn.

Er speelt een geluidsbestand af, waarin de volgende stap geïntroduceerd wordt.

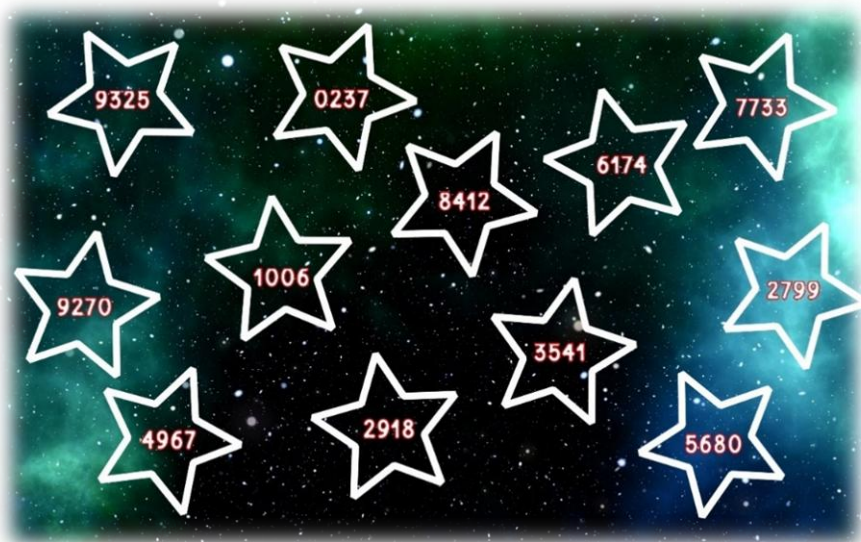
STAP 3: VERBIND-DE-DRADEN-PUZZEL

Deze stap gaat over sterrenbeelden. Na succesvol voltooien van stap 2 krijg je te horen dat je op **bladzijde 29** moet kijken naar de uitleg van de volgende stap. Spelers krijgen de opdracht om de juiste ster met het juiste sterrenbeeld te verbinden.

De sterren zijn te vinden op de kist en zijn er van nummer 1 t/m nummer 6.
Ze zien er als volgt uit:



Op bladzijde 29 van de handleiding is de volgende afbeelding te zien:



De spelers kunnen deze codes één voor één invullen om te kijken of de code 'nuttig' voor ze is. Zes van deze codes heb je niet nodig. De andere zes codes leveren een 'route' op, op het lcd display.

De codes die spelers niet nodig hebben zijn:

2918, 3541, 9325, 8412, 5680, 0237

Zodra deze codes ingevuld worden horen de spelers:

'Helaas, dit sterrenbeeld hebben jullie niet nodig, probeer een andere code'.

Dan zijn er nog zes codes die de spelers wel nodig hebben. In de tabel hieronder kun je zien welke codes dat zijn en de tekst (met route) die daardoor op het LCD scherm zal verschijnen.

In de uitleg van het spel staat dat de route van een juist sterrenbeeld getekend moet worden op **bladzijde 30** van de handleiding. Hiervoor kan de whiteboard marker gebruikt worden en vervolgens het sponsje om het weer uit te vegen.

In te voeren code:	Tekst die op het LCD scherm verschijnt:																																																																																																		
1006	<table><tr><td>T</td><td>E</td><td>K</td><td>E</td><td>N</td><td></td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td><td>E</td><td></td><td>R</td><td>O</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>:</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Y</td><td>2</td><td>2</td><td>,</td><td>W</td><td>2</td><td>4</td><td>,</td><td>S</td><td>2</td><td>2</td><td>,</td><td>R</td><td>2</td><td>0</td><td>,</td><td>G</td><td>1</td><td>9</td><td>,</td></tr><tr><td>B</td><td>1</td><td>3</td><td>,</td><td>H</td><td>1</td><td>5</td><td>,</td><td>T</td><td>1</td><td>3</td><td>,</td><td>U</td><td>1</td><td>7</td><td>,</td><td>R</td><td>2</td><td>0</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:				Y	2	2	,	W	2	4	,	S	2	2	,	R	2	0	,	G	1	9	,	B	1	3	,	H	1	5	,	T	1	3	,	U	1	7	,	R	2	0																																							
	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:																																																																																		
	Y	2	2	,	W	2	4	,	S	2	2	,	R	2	0	,	G	1	9	,																																																																															
	B	1	3	,	H	1	5	,	T	1	3	,	U	1	7	,	R	2	0																																																																																
7733	<table><tr><td>T</td><td>E</td><td>K</td><td>E</td><td>N</td><td></td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td><td>E</td><td></td><td>R</td><td>O</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>:</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>B</td><td>1</td><td>6</td><td>,</td><td>D</td><td>1</td><td>7</td><td>,</td><td>F</td><td>1</td><td>6</td><td>,</td><td>D</td><td>1</td><td>3</td><td>,</td><td>G</td><td>1</td><td>2</td><td>,</td></tr><tr><td>N</td><td>1</td><td>2</td><td>,</td><td>M</td><td>1</td><td>8</td><td>,</td><td>N</td><td>2</td><td>0</td><td>,</td><td>Q</td><td>2</td><td>3</td><td>,</td><td>S</td><td>2</td><td>4</td><td>,</td></tr><tr><td>X</td><td>2</td><td>6</td><td>,</td><td>V</td><td>2</td><td>8</td><td>,</td><td>X</td><td>2</td><td>6</td><td>,</td><td>W</td><td>2</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:				B	1	6	,	D	1	7	,	F	1	6	,	D	1	3	,	G	1	2	,	N	1	2	,	M	1	8	,	N	2	0	,	Q	2	3	,	S	2	4	,	X	2	6	,	V	2	8	,	X	2	6	,	W	2	2																							
	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:																																																																																		
	B	1	6	,	D	1	7	,	F	1	6	,	D	1	3	,	G	1	2	,																																																																															
	N	1	2	,	M	1	8	,	N	2	0	,	Q	2	3	,	S	2	4	,																																																																															
	X	2	6	,	V	2	8	,	X	2	6	,	W	2	2																																																																																				
4967	<table><tr><td>T</td><td>E</td><td>K</td><td>E</td><td>N</td><td></td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td><td>E</td><td></td><td>R</td><td>O</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>:</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>W</td><td>2</td><td>7</td><td>,</td><td>U</td><td>2</td><td>4</td><td>,</td><td>L</td><td>2</td><td>0</td><td>,</td><td>G</td><td>2</td><td>1</td><td>,</td><td>E</td><td>2</td><td>1</td><td>,</td></tr><tr><td>A</td><td>2</td><td>1</td><td>,</td><td>F</td><td>1</td><td>5</td><td>,</td><td>H</td><td>1</td><td>4</td><td>,</td><td>M</td><td>1</td><td>0</td><td>,</td><td>P</td><td>1</td><td>3</td><td>,</td></tr><tr><td>U</td><td>2</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:				W	2	7	,	U	2	4	,	L	2	0	,	G	2	1	,	E	2	1	,	A	2	1	,	F	1	5	,	H	1	4	,	M	1	0	,	P	1	3	,	U	2	4																																			
	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:																																																																																		
	W	2	7	,	U	2	4	,	L	2	0	,	G	2	1	,	E	2	1	,																																																																															
	A	2	1	,	F	1	5	,	H	1	4	,	M	1	0	,	P	1	3	,																																																																															
	U	2	4																																																																																																
6174	<table><tr><td>T</td><td>E</td><td>K</td><td>E</td><td>N</td><td></td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td><td>E</td><td></td><td>R</td><td>O</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>:</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>N</td><td>9</td><td></td><td>,</td><td>P</td><td>1</td><td>3</td><td>,</td><td>J</td><td>1</td><td>6</td><td>,</td><td>H</td><td>1</td><td>7</td><td>,</td><td>C</td><td>2</td><td>0</td><td>,</td></tr><tr><td>B</td><td>2</td><td>3</td><td>,</td><td>E</td><td>2</td><td>7</td><td>,</td><td>H</td><td>2</td><td>6</td><td>,</td><td>L</td><td>2</td><td>2</td><td>,</td><td>T</td><td>1</td><td>9</td><td>,</td></tr><tr><td>Y</td><td>1</td><td>8</td><td>,</td><td>T</td><td>1</td><td>9</td><td>,</td><td>R</td><td>1</td><td>5</td><td>,</td><td>P</td><td>1</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:				N	9		,	P	1	3	,	J	1	6	,	H	1	7	,	C	2	0	,	B	2	3	,	E	2	7	,	H	2	6	,	L	2	2	,	T	1	9	,	Y	1	8	,	T	1	9	,	R	1	5	,	P	1	3																							
	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:																																																																																		
	N	9		,	P	1	3	,	J	1	6	,	H	1	7	,	C	2	0	,																																																																															
	B	2	3	,	E	2	7	,	H	2	6	,	L	2	2	,	T	1	9	,																																																																															
	Y	1	8	,	T	1	9	,	R	1	5	,	P	1	3																																																																																				
2799	<table><tr><td>T</td><td>E</td><td>K</td><td>E</td><td>N</td><td></td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td><td>E</td><td></td><td>R</td><td>O</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>:</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>C</td><td>1</td><td>2</td><td>,</td><td>E</td><td>1</td><td>6</td><td>,</td><td>D</td><td>1</td><td>8</td><td>,</td><td>B</td><td>2</td><td>0</td><td>,</td><td>J</td><td>2</td><td>4</td><td>,</td></tr><tr><td>K</td><td>2</td><td>2</td><td>,</td><td>N</td><td>2</td><td>3</td><td>,</td><td>S</td><td>1</td><td>9</td><td>,</td><td>Y</td><td>1</td><td>8</td><td>,</td><td>S</td><td>1</td><td>9</td><td>,</td></tr><tr><td>N</td><td>2</td><td>3</td><td>,</td><td>L</td><td>1</td><td>8</td><td>,</td><td>L</td><td>1</td><td>5</td><td>,</td><td>M</td><td>1</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:				C	1	2	,	E	1	6	,	D	1	8	,	B	2	0	,	J	2	4	,	K	2	2	,	N	2	3	,	S	1	9	,	Y	1	8	,	S	1	9	,	N	2	3	,	L	1	8	,	L	1	5	,	M	1	4																							
	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:																																																																																		
	C	1	2	,	E	1	6	,	D	1	8	,	B	2	0	,	J	2	4	,																																																																															
	K	2	2	,	N	2	3	,	S	1	9	,	Y	1	8	,	S	1	9	,																																																																															
	N	2	3	,	L	1	8	,	L	1	5	,	M	1	4																																																																																				
9270	<table><tr><td>T</td><td>E</td><td>K</td><td>E</td><td>N</td><td></td><td>D</td><td>E</td><td>Z</td><td>E</td><td></td><td>R</td><td>O</td><td>U</td><td>T</td><td>E</td><td>:</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>B</td><td>4</td><td></td><td>,</td><td>F</td><td>8</td><td></td><td>,</td><td>G</td><td>2</td><td>3</td><td>,</td><td>M</td><td>3</td><td>2</td><td>,</td><td>X</td><td>2</td><td>3</td><td>,</td></tr><tr><td>T</td><td>1</td><td>1</td><td>,</td><td>X</td><td>2</td><td>3</td><td>,</td><td>G</td><td>2</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:				B	4		,	F	8		,	G	2	3	,	M	3	2	,	X	2	3	,	T	1	1	,	X	2	3	,	G	2	3																																															
	T	E	K	E	N		D	E	Z	E		R	O	U	T	E	:																																																																																		
	B	4		,	F	8		,	G	2	3	,	M	3	2	,	X	2	3	,																																																																															
	T	1	1	,	X	2	3	,	G	2	3																																																																																								

Als de spelers een route getekend hebben, kunnen ze kijken met welk patroon/sterrenbeeld dit overeenkomt op **bladzijde 27 en 28**. Daar zijn deze afbeeldingen te vinden:

Steenbok / Capricorn

22 december tot 19 januari

**Waterman / Aquarius**

20 januari tot 18 februari

**Vissen / Pisces**

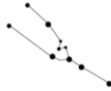
19 februari tot 20 maart

**Ram / Aries**

21 maart tot 19 april

**Stier / Taurus**

20 april tot 20 mei

**Tweelingen / Gemini**

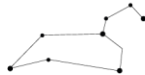
21 mei tot 20 juni

**Kreeft / Cancer**

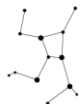
21 juni tot 22 juli

**Leeuw / Leo**

23 juli tot 22 augustus

**Maagd / Virgo**

23 augustus tot 22 september

**Weegschaal / Libra**

23 september tot 22 oktober

**Schorpioen / Scorpio**

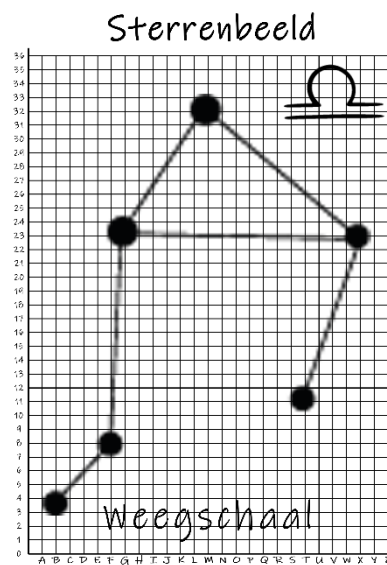
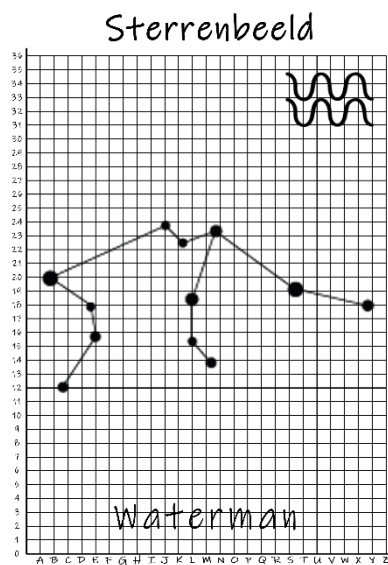
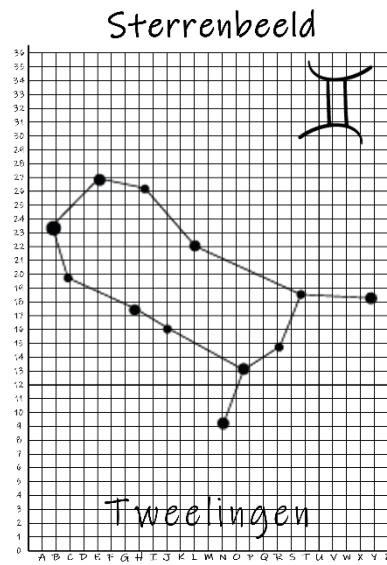
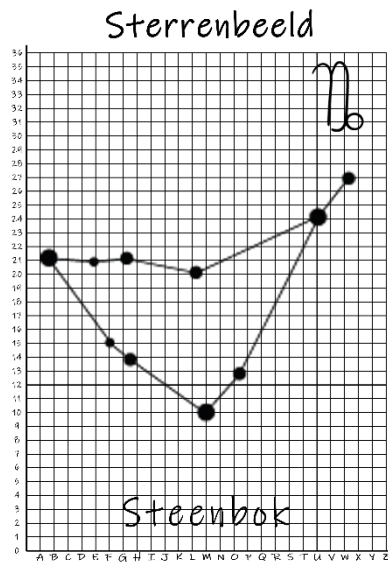
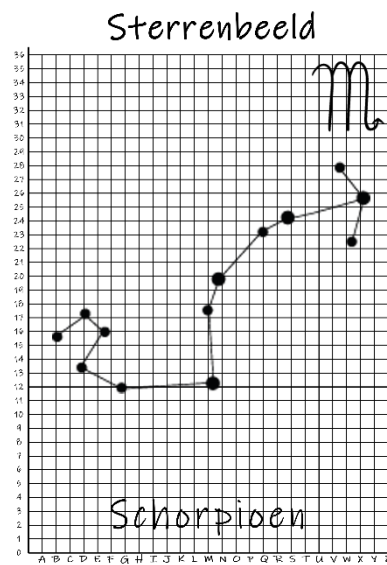
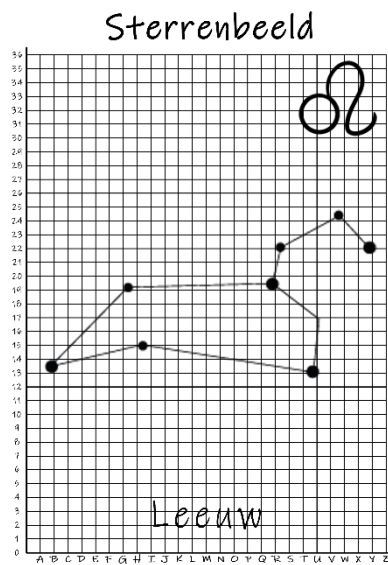
23 oktober tot 21 november

**Boogschutter / Sagittarius**

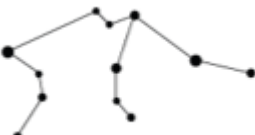
22 november tot 21 december



De tekeningen die spelers moeten maken zullen er (ongeveer) als volgt uitzien:



Hieronder een overzicht van de combinaties die spelers moeten maken. Aan de hand van deze combinaties kunnen de draden verbonden worden om de puzzel succesvol te voltooien.

Sterrenbeeld nummer:	Getekende route:	= Sterrenbeeld	Te verbinden met symbool:
1		Leeuw	
2		Schorpioen	
3		Steenbok	
4		Tweelingen	
5		Waterman	
6		Weegschaal	

Na het maken van deze combinaties is het spel van stap 3 opgelost en zal stap 4 worden geactiveerd.

STAP 4: AUTHENTICATIECODE-PUZZEL

In deze stap van de noodprocedure moeten spelers een authenticatiecode invoeren om door te gaan. Door in de inhoudsopgave te zoeken naar de 'Authenticatiecode puzzel', kun je ontdekken dat de uitleg hiervan op **bladzijde 11** te lezen is.

Er staat dat uit veiligheidsoverwegingen de authenticatiecode iedere 10 minuten opnieuw wordt ingesteld. Spelers moeten door middel van 'trial and error' ontdekken wat de huidige code is.



Met behulp van de vier ronde knoppen kunnen spelers cijfers instellen op het display. Door op de rechthoekige knop te drukken kunnen ze laten checken of de code correct is.

- Als de ledlampjes GEEL knipperen, betekent het dat er een cijfer juist is, maar nog niet op de goede plek staat.
- Als de ledlampjes GROEN zijn, betekent het dat er een cijfer op de juiste plek staat.

De LED-ring is opgedeeld in 4 'kwarten'. Op deze manier krijgen spelers feedback over hoeveel cijfers er al op de juiste plek staan.

Oplossen?

De puzzel is echt zo ingesteld dat er iedere keer dat dit spel geactiveerd wordt een willekeurige code wordt gebruikt. Ook als spelleider moet je dus uitvinden wat de juiste code is.

Zodra spelers de juiste code hebben gevonden, zal de volgende stap van de noodprocedure worden geactiveerd.



De LED-ring geeft aan of een cijfer juist is.

STAP 5: STERRENZOEKER

Tijdens deze stap van de noodprocedure krijgen spelers de opdracht om de 'meest actieve sterren' te vinden, die ze zijn tegengekomen vanaf hun startlocatie.

Deze sterren zijn overal te vinden op de speelkist.

Ze hebben op **bladzijde 22** kunnen zien dat ze daarvoor de sterrenzoeker nodig hebben. Ook is er in de uitleg een icoontje te zien van een raket met daaronder 'start'. Dit icoontje kunnen de spelers ook op de kist vinden.

Spelers moeten tijdens dit spel de sterrenzoeker bewegen vanaf de startlocatie. Ze volgen hiervoor het stippelijntje. Onderweg zullen ze een aantal sterren tegenkomen.

Bij de meest actieve sterren zal de sterrenzoeker oplichten, zoals hieronder te zien is:



Linksonder op deze foto zie je ster nummer 1. Zo zien de sterren eruit die spelers op de route tegenkomen.

De sterrenzoeker ligt nu op ster nummer 4. Zoals je kunt zien is dat een 'actieve ster'. Dit nummer moeten de spelers dus onthouden.

Door de route over de kist te volgen komen de spelers vier actieve sterren tegen. De volgorde waarin ze die tegenkomen moeten ze opschrijven of onthouden en vervolgens invoeren op de keypad.

De juiste volgorde van de meest actieve sterren is: **4 3 8 1**

Na het invullen van deze code is stap 5 van de noodprocedure compleet en zal stap 6 worden geactiveerd.

STAP 6: STER-ANALYSE-SOFTWARE-PUZZEL

Door gebruik van de sterrenzoeker hebben de spelers de meest actieve sterren gevonden. Hiervan is sterrenstof meegenomen, wat weer nodig is voor de 'ster-analyse-software'.

Zodra de code in stap 5 is ingevoerd zullen de spelers horen dat deze software nu geactiveerd is. Ook horen ze informatie over de sterren die op dit moment het dichtst bij het ruimteschip in de buurt zijn:

De rode ster bevindt zich op: 10.000 kilometer

De gele ster bevindt zich op: 34.000 kilometer

De blauwe ster bevindt zich op: 22.000 kilometer.

De spelers moeten deze afstanden handmatig bevestigen om door te kunnen naar stap 7 van de noodprocedure.

Nadat ze dit gehoord hebben zullen er 3 afstandssensoren worden geactiveerd in de kist. De afstand die op ieder scherm te zien is, is de afstand die de sensor meet tot het eerste obstakel.

De spelers moeten met behulp van de gekleurde sterren (of gewoon met hun hand) zorgen dat alle drie de afstandssensoren op hetzelfde moment op de juiste afstand staan, zoals hieronder te zien is:



Wanneer dit gelukt is, zal stap 6 (tijdelijk) voltooid zijn en krijgen de spelers informatie over stap 7.

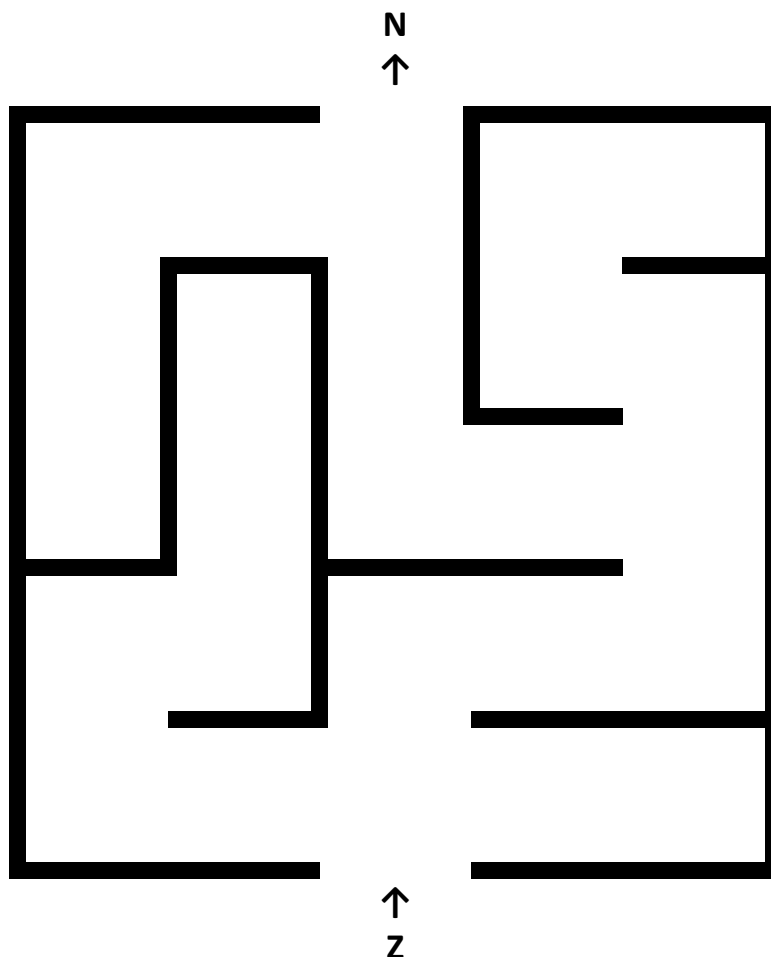
STAP 7: DOOLHOFPUZZEL

Zodra het gelukt is om deze afstanden gelijktijdig op de display te krijgen, zal te horen zijn dat de 'navigatie' zichtbaar is en dat deze op het kompas moet worden ingevoerd.

De navigatiedata is te zien bovenop de kist en zal iedere keer slechts 10 seconden zichtbaar zijn als de afstanden gelijktijdig worden getoond. De navigatiedata is een doolhof en ziet er als volgt uit:

Door de afstandssensoren correct te bevestigen zullen de UV-lampjes aan gaan, waardoor het doolhof zichtbaar wordt.

Om het doolhof wat beter te kunnen zien zie je hieronder een tekening ervan:



Zoals je kunt zien ga je het doolhof in aan de onderkant, bij de Z en ga je het doolhof uit aan de bovenkant, bij de N.

Die route die je hiervoor moet lopen bestaat uit 10 stapjes.

N(oord), N(oord), O(ost), O(ost), N(oord), W(est), W(est), N(oord), N(oord), N(oord).



Zodra de spelers deze route invullen op het kompas, zal de koers bevestigd worden.

Het spel gaat nu verder naar stap 8 van de noodprocedure.

STAP 8 / EINDE: PERSONEELSPASJES-PUZZEL

Als allerlaatste stap voor het openen van de luchtsluis moeten de spelers door middel van hun 'personeelspasjes' bevestigen dat ze de luchtsluis ECHT willen openen.

In de inhoudsopgave van de rakethandleiding kun je lezen dat de uitleg voor de 'personeelspasjes-puzzel' te vinden is op **bladzijde 12**.

Op de personeelspasjes staan de iconen van de sterrenbeelden afgebeeld. De spelers moeten ontdekken welk icoon bij welk bemanningslid hoort.

Dat kunnen ze doen door te zoeken naar de verjaardag van ieder bemanningslid. Dit is te vinden in het bemanningsoverzicht op **bladzijde 3, 4 en 5**.

Aan de hand van de verjaardag kunnen ze het bijbehorende sterrenbeeld zoeken op **bladzijde 27 en 28**. Op deze bladzijdes zijn ze eerder in het spel al geweest voor de 'verbind-de-draden-puzzel'.

Wanneer je het juiste pasje bij de juiste persoon gevonden hebt, ziet dat er zo uit:

Naam:	Jarig op:	= Sterrenbeeld	Bijbehorend icoon op personeelspasje:
Wubbo	28 maart	Ram	
Valentina	5 juni	Tweelingen	
André	10 september	Maagd	
Laika	25 oktober	Schorpioen	

Op de kist zijn iconen te zien met daaronder de naam van ieder bemanningslid. De spelers moeten het juiste personeelspasje gelijktijdig op het juiste bemanningslid houden, om deze stap succesvol te volbrengen.

De iconen zien er zo uit:



Zodra het gelukt is om de pasjes juist te plaatsen zal er een geluid klinken van het openen van de luchtsluis. De tijd stopt op dit moment en je krijgt te horen dat het leven van astronaut Laika gered is. Vervolgens klinkt een vrolijk muziekje en is de kist 'geblokkeerd', zodat spelers niets meer kunnen invoeren. Je hebt dan als spelleider genoeg tijd om de eindtijden te noteren en bepaalt zelf wanneer je de kist uitzet.

OVERZICHT VAN DE HINTS

Voor ieder spel wat de spelers tegenkomen tijdens het spelen van de escaperoom staat een uitleg beschreven in de rakethandleiding.

Om duidelijk te maken wat er allemaal bij de uitleg van dat spel hoort, staat er een groen kader om de uitleg.

Binnen dit kader zie je:

- In een aantal gevallen een groene pijl voor de herhaling van de opdracht, met daarnaast de code in een groen rondje.
- De uitleg van het spel.
- De eventuele benodigdheden uit de opberkist, in een lichtgroen vierkant.
- Een blauw vierkant met een code erin, zodat spelers een hint kunnen kopen. Dit kost 5 minuten straftijd.
- Een blauw vierkant met een code erin om het huidige spel op te geven. Dit kost 10 minuten straftijd.



Hieronder een overzicht van de 'te kopen' hints en de informatie die dat vervolgens oplevert:

Code:	Hint hoort bij stap:	Geluid afgespeeld:	Informatie op LCD display:
2550	Stap 1	Jullie vinden de juiste raketinstellingen op bladzijde 8.	Juiste instellingen op bladzijde: 8
1840	Stap 2	Na succesvol oplossen van de blokpuzzel en het ontcijferen van de alientaal had je kunnen ontdekken dat de planeten in de volgende volgorde hadden moeten liggen: Mercurius, Saturnus, Zon, Uranus, Jupiter, Aarde, Pluto, Venus, Mars, Neptunus. Leg de planeten alsnog in deze volgorde en draai ze daarna om. De cijfers die je dan ziet, is de volgorde waarop je de knoppen op de speelkist moet indrukken.	Volgorde = Mercurius, Saturnus, Zon, Uranus, Jupiter, Aarde, Pluto, Venus, Mars, Neptunus

3259	Stap 3	Op het LCD scherm staat welke koppels jullie hadden moeten ontdekken. Lukt het jullie om ze aan te sluiten?	1 = Leeuw 2 = Schorpioen 3 = Steenbok 4 = Tweeling 5 = Waterman 6 = Weegschaal
7349	Stap 4	De opdracht is om 4 cijfers op de juiste plek te zetten. Voer ze in met de knoppen en druk vervolgens op check. De led-ring geeft aan of er cijfers op de juiste plek staan. Bij groen staat er een getal op de juiste plek. Bij geel is er een getal ingevoerd die wel in de code hoort, maar nog niet op de juiste plek staat. Lukt het nu wel om de juiste authenticatiecode te achterhalen?	Voer 4 cijfers in & druk daarna op check. Groen = juiste plek. Geel = hoort in code
2233	Stap 5	Pak de sterrenzoeker uit het bakje met daarop 'Sterrenzoeker'. Zoek op de bovenkant van de spelkist naar de startplaats van jullie raket. Volg met de sterrenzoeker de stippellijn totdat je de ster ziet oplichten. De nummers van de actieve sterren moet je onthouden en vervolgens invoeren op de keypad. Succes!	Plaats de zoeker bij start en volg de stippellijn. Welke sterren lichten op?
0539	Stap 6	Het is de bedoeling dat de drie afstandssensoren die jullie op de kist vinden op hetzelfde moment op de juiste afstand worden ingesteld. Deze waarden vinden jullie op het LCD scherm. Gebruik hiervoor de gele, de blauwe en de rode ster die jullie vinden in de opbergkist. Zodra het instellen gelukt is zal de UV-lamp bovenop de kist 10 seconden actief zijn. Hierdoor zal een doolhof zichtbaar worden. De oplossing van dit doolhof vul je in door rustig op de knoppen van het kompas op de spelkist te drukken.	1. Afstandssensoren 2. Doolhof zichtbaar 3. Typ de oplossing in op het kompas
0123	Stap 6		
5757	Stap 7	Op ieder personeelspasje staat een sterrenbeeld. Je kunt op bladzijde 3, 4 en 5 van de handleiding informatie vinden over de verjaardag van iedere astronaut. Zoek vervolgens het bijbehorende sterrenbeeld op bladzijde 27 en 28 om te weten te komen welk pasje bij welke persoon hoort. Leg de pasjes daarna gelijktijdig op de namen van de spelkist.	Verjaardag: blz 3, 4 Sterrenbeeld: blz 27 en 28.

TOTAALOVERZICHT VAN IN TE VULLEN CODES

Overkoepelend:

Code:	Wat doet deze code?
8888	Deze code is alleen voor de spelleider. Hiermee kan je spelers zo nodig 2 minuten extra speeltijd geven op de klok.
Onbekende code	Twee minuten straf tijd
0010	Zet het volume op 10
0015	Zet het volume op 15
0020	Zet het volume op 20
0025	Zet het volume op 25
0030	Zet het volume op 30

Start:

Code:	Wat doet deze code?
2371	Verkeerde noodprocedure gestart, probeer een andere.
2580	Verkeerde noodprocedure gestart, probeer een andere.
5963	Verkeerde noodprocedure gestart, probeer een andere.
1937	Verkeerde noodprocedure gestart, probeer een andere.
6381	Noodprocedure 'Handmatig openen luchtsluis gestart'.

Stap 1:

Code:	Wat doet deze code?
2550	Hint voor de magneetpuzzel
2830	Opgeven stap 1

Stap 2:

Code:	Wat doet deze code?
9236	Uitleg blokkenpuzzel
1840	Hint voor de blokkenpuzzel
2030	Opgeven stap 2

Stap 3:

Code:	Wat doet deze code?
1599	Uitleg verbind-de-draden
2918	Dit sterrenbeeld heb je NIET nodig
3541	Dit sterrenbeeld heb je NIET nodig
9325	Dit sterrenbeeld heb je NIET nodig
8412	Dit sterrenbeeld heb je NIET nodig
5680	Dit sterrenbeeld heb je NIET nodig
0237	Dit sterrenbeeld heb je NIET nodig
1006	Sterrenbeeld nummer 1 – Leeuw
7733	Sterrenbeeld nummer 2 – Schorpioen
4967	Sterrenbeeld nummer 3 – Steenbok
6174	Sterrenbeeld nummer 4 – Tweelingen
2799	Sterrenbeeld nummer 5 – Waterman

9270	Sterrenbeeld nummer 6 – Weegschaal
3259	Hint voor de verbind-de-draden-puzzel
8019	Opgeven van de verbind-de-draden-puzzel

Stap 4:

Code:	Wat doet deze code?
3883	Speluitleg Authenticatiecode-puzzel
7349	Hint voor authenticatiecode-puzzel
6209	Opgeven authenticatiecode-puzzel

Stap 5:

Code:	Wat doet deze code?
9152	Speluitleg sterrenzoeker-puzzel
2233	Hint sterrenzoeker-puzzel
9109	Opgeven sterrenzoeker-puzzel
4381	Dit zijn de meest actieve sterren. Na invoeren van deze code kun je door naar stap 6.

Stap 6:

Code:	Wat doet deze code?
8409	Speluitleg steranalyse-software
0539	Hint afstandssensoren + doolhof puzzel
8297	Opgeven afstandssensoren
7904	Speluitleg kompaspuzzel
0123	Hint kompaspuzzel
8521	Opgeven kompaspuzzel

Stap 7:

Code:	Wat doet deze code?
5556	Uitleg personeelspasjes-puzzel
5757	Hint personeelspasjes-puzzel
9870	Opgeven personeelspasjes-puzzel (KAN NIET)



GROEPSACTIVITEITEN ZAANSTREEK