



Robin Hood: Dood of levend

Moeilijkheids-
graad: 

Stadsmuur van Nottingham

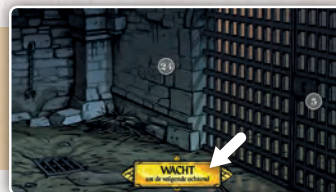
- ▶ Jouw avontuur begint bij de poort van Nottingham.

Er wordt alleen toegang verleend aan bezoekers die de tol kunnen betalen, maar je hebt geen munten. Ben je wanhopig genoeg om deze wachter te bedreigen met je bijl zodat hij je door laat gaan? Zo ja: $20 + 9 = 29$. Pak kaart 29 .



De wachter 29 laat zich niet zomaar intimideren en dreigt om je in de kerker te gooien. Je hebt nu een keuze: je terugtrekken of doorzetten. Kies een andere aanpak en ga naar de kapel 34 .

Als je echter wel besluit om de wachter nog eens te bedreigen, zul je een nacht in de kerker moeten doorbrengen: $29 + 9 = 38$. Pak kaart 38 . Dit zal je tijd kosten, meer niet. Je moet simpelweg je straf uitzitten.



De kapel

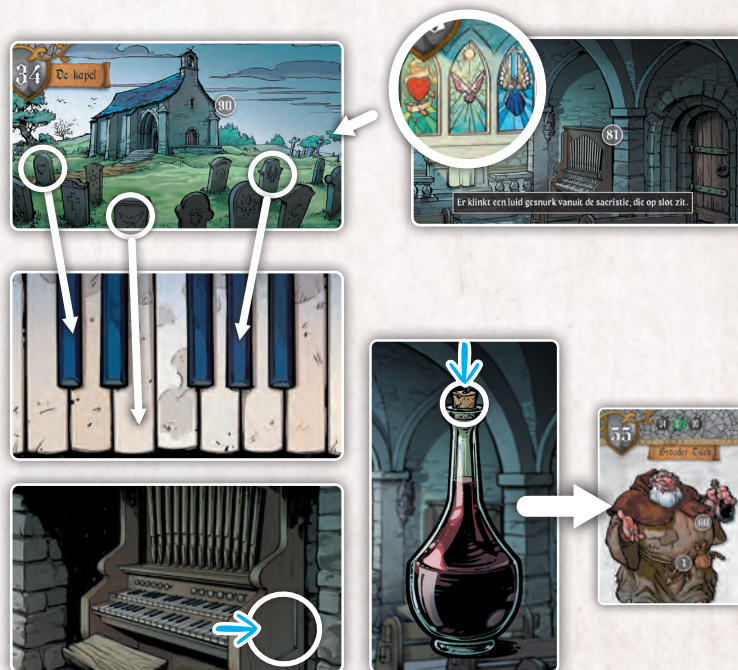
- ▶ In de kapel voel je je geroepen om naar het geheime vakje van het orgel 81 te kijken. Maar hoe kun je deze openen? Kijk goed naar de grafstenen 34 die op exact dezelfde manier verdeeld zijn als de toetsen van het orgel: 2 aan de linker bovenkant, 3 aan de rechter bovenkant en 7 onderaan.

Let ook goed op de symbolen die zijn weergegeven op de glas-in-loodramen 90 .

Deze 3 symbolen staan ook op de grafstenen.

Druk (achter elkaar of tegelijkertijd) op de 3 toetsen van het orgel die gelijk staan aan de 3 grafstenen waar deze symbolen (hart, vogel, engel) op staan. Het geheime vakje gaat open!

Als je op het vakje drukt, vind je een fles drank (drink met mate!). Ontkurk de fles om Broeder Tuck wakker te maken. Pak kaart 55 .



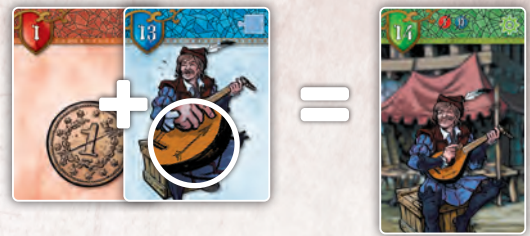
Nottingham

- ▶ De wachter accepteert graag een goede fles drank in ruil voor toegang: $60 + 29 = 89$. Pak kaart 89 .

Als je de wachter nog niet hebt bedreigd, doe dan het volgende: $60 + 20 = 80$. Pak kaart 80 .



- Je bent in Nottingham. Je moet een manier zien te vinden om in contact te komen met de Vrolijke Volgelingen van Robin. Kijk goed naar de luit van de minstrel . Hierop staat dezelfde pijl als op de bronzen munt van Broeder . Deze man is waarschijnlijk een vriend van de Vrolijke Volgelingen. Geef de munt aan de minstrel en luister naar zijn ballade: + = . Pak kaart .



- Open machine in de app. Luister goed naar de woorden die de melodieuze stem zingt. Let vooral goed op de volgende tekst:
“Vind in mijn verzen de sleutel tot vrijheid”
 De minstrel vertelt je via zijn ballade hoe je de Vrolijke Volgelingen in het Sherwood bos kunt vinden. Gebruik hiervoor het eerste woord van elke regel:
“In Sherwood Verwijder Eén - Vind De Vrolijke Volgelingen.”
 Sherwood is kaart . Door 1 te verwijderen, kom je uit op . Pak kaart .



In alle ernst, mijn beste kameraad **Sherwood** komt in opstand tegen het verraad **Verwijder** de rijkdom, geef aan de armen **Eén** mooi gebaar om hen te erbarmen. **Vind** in mijn verzen de sleutel tot vrijheid **De** eerste woorden zijn er aan gewijd **Vrolijke** tirannen te verslaan in dit land, **Volgelingen**, houd uw verstand!

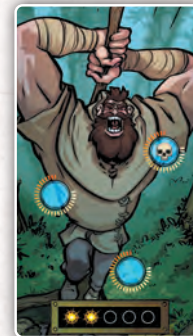


Sherwood bos

- Terwijl je door het Sherwood bos loopt, kom je bij een rivier. Kijk goed naar deze rivier : de schaduw van de boom vormt een +7. Het is een goed idee om de boom omver te zagen om een brug te maken: +7 = . Pak kaart .



- Open machine in de app. Laat je niet van je stuk brengen door deze professionele stokvechter! Probeer zijn klappen te ontwijken door snel op de blauwe knoppen te drukken zodra ze verschijnen. Druk niet op de knoppen met een doodshoofd. Als het je lukt om dit 5 keer achter elkaar te doen, heb je gewonnen! Als het je echter niet lukt om hem te ontwijken, kun je het blijven proberen totdat je tegenstander uiteindelijk moe en langzamer zal worden. Pak kaart .



- Je maakt kennis met de beroemde wapenbroeder van Robin: Kleine Jan. Om aan je sluiten bij de Vrolijke Volgelingen moet je jezelf bewijzen. Hoe vind je het konvoi? Er is slechts één kaart “tussen hier en de ingang van Sherwood .
- Dit is kaart .
- Pak kaart .

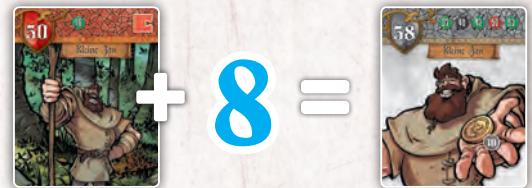


- Open machine  in de app. Hier moet je zoveel mogelijk informatie onthouden over het konvooi. De Vrolijke Volgelingen willen zich zo goed mogelijk kunnen voorbereiden op de volgende overval door je vragen te stellen over een paar essentiële details.

- Hoeveel mannen zitten er in het konvooi? 4.
- Hoeveel mannen rijden er paard? 2.
- Hoeveel mannen dragen een harnas? 3.
- Wat voor wapen heeft de koetsier? Een kruisboog.
- Is er naast de vracht nog meer buit? Ja, een buidel.
- Waar is deze buidel? Bij de voeten van de koetsier.
- Hoe kun je bij de vracht komen? Via het luik in het dak.
- Hoeveel paarden zijn er in totaal? 6.
- Hoe zijn de 6 paarden verdeeld? 4 paarden trekken, 1 paard loopt rechts en een ander links.
- Wat is het symbool van dit squadron? 



- Breng nu verslag uit aan Kleine Jan over het konvooi:  + 8 = .
- Pak kaart .

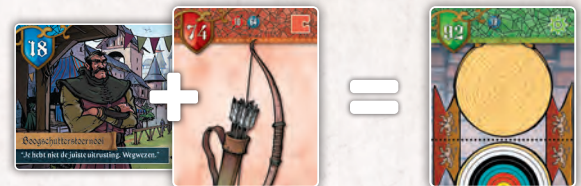


Het boogschutterstoernooi

- Volgens Kleine Jan  is Robin waarschijnlijk in Nottingham. Laatstgenoemde is waarschijnlijk naar het boogschutterstoernooi  gegaan, maar daar word je alleen toegelaten met een boog. Koop daarom een boog. Geef je gouden munt aan de wapenhandelaar:  +  = .
- Pak kaart .



- Je kunt nu meedoen aan het boogschutterstoernooi:  +  = .
- Pak kaart .



- Open machine  in de app en vouw kaart  dubbel. Volg de instructies om met jouw apparaat te richten en pijlen te schieten. Richt op het midden van het doel om bij de beste schutters te horen. Als jouw score te laag is, wordt elke speler gevraagd nog een pijl te schieten.
- Pak kaart .



- Robin is gevangen genomen. Marianne smeekt om je hulp, maar het is nog lastig om in de kerkers te komen zonder dat de wachter je ziet. Tenzij de soldaten je ernaartoe brengen... Bedreig de wachter nog eens met je bijl:  +  = .
- Pak kaart .

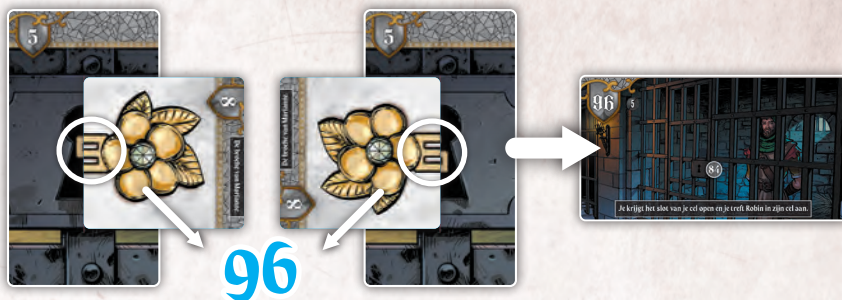
Daag hem twee keer uit als je dit nog niet eerder hebt gedaan:

 +  =  en dan  +  = .

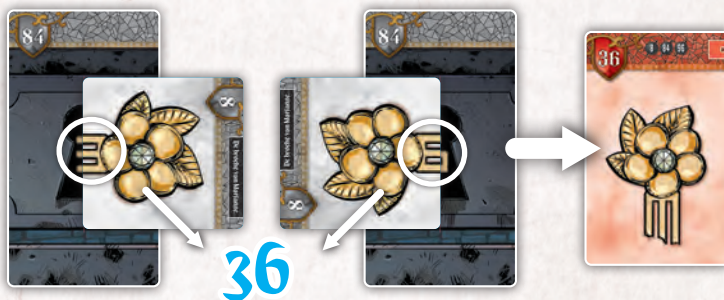


De kerker

- ▶ Zoals verwacht word je op brute wijze naar de kerkers gebracht. Nu moet je een manier vinden om uit je cel te ontsnappen... Gelukkig heb je de broche kunnen verstoppen. Gebruik de broche om het slot **5** open te maken: schuif de broche in het slot, eerst aan de ene kant en dan aan de andere kant. Je ziet twee cijfers verschijnen: 9 en 6. Pak kaart **96**.



- ▶ Dit is de cel van Robin. Probeer hem te bevrijden; open zijn slot **84** op dezelfde manier als je net hebt gedaan. Ditmaal verschijnen de cijfers 3 en 6. Pak kaart **36**.



- ▶ Robin gaat opgehangen worden! Je moet snel zijn Vrolijke Volgelingen vinden om hen te waarschuwen. De enige manier om deze plek levend te verlaten is door via de slaapkamer van de sheriff naar de catacomben te gaan. Robin vertelt je dat de slaapkamer in het kasteel te vinden is **11**, PRECIES aan het einde van de gang. Het einde van het woord **GANG** is de letter G. Pak kaart **6**.



- ▶ Om toegang te krijgen tot de geheime doorgang die naar de ctacomben leidt, heb je een sleutel nodig. Maar hoe kun je deze te pakken krijgen zonder de sheriff wakker te maken? De sheriff slaapt onrustig, maar jij weet vast wel hoe je een onrustige snurker moet kalmeren, toch? Open machine **67** in de app en fluit in de microfoon van jouw apparaat om te proberen de sheriff in slaap te sussen en zo de sleutel te pakken. Als dat niet werkt, kan het zijn dat de app geen toegang heeft tot de microfoon of dat je niet zo best kan fluiten. Pak kaart **23**.

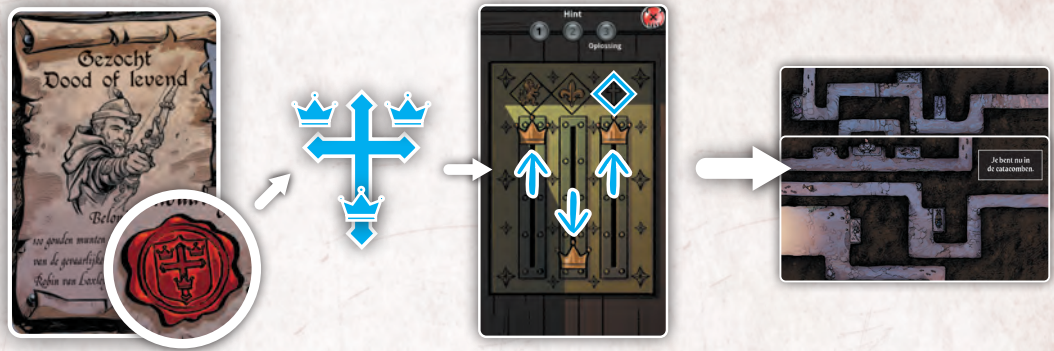


- ▶ Je kunt nu de sleutel gebruiken om te ontdekken wat er in de kledingkast verborgen zit: **23** + **59** = **82**. Pak kaart **82**.



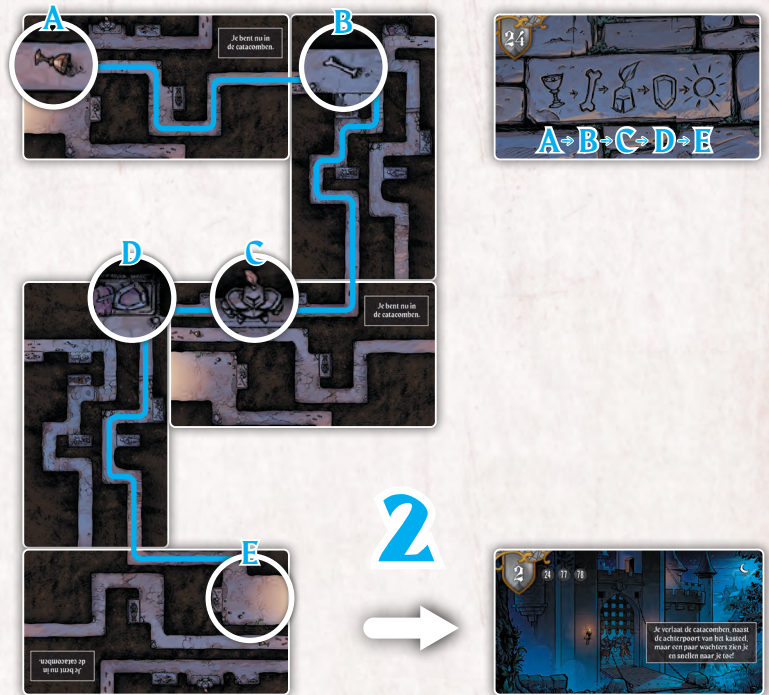
- De ingang van de catacomben wordt beveiligd met een vreemd mechanisme. De oplossing is te vinden op de Gezocht-poster. Deze is verzegeld met het wapen van Nottingham: 3 kronen bovenop een kruis.

Open machine **56** in de app en selecteer de knop met het kruissymbool, gebruik dan het wapen als aanwijzing om de 3 kronen te positioneren: de linker en rechter naar boven en de middelste naar beneden. Pak kaarten **77** en **78**.



De ontsnapping

- Dit zijn de catacomben, maar als je niet goed de weg kan vinden in dit doolhof zul je Robin nooit kunnen redden! De ingekraste symbolen **24** uit je voormalige cel geven de te volgen route aan: start vanaf de **KELK** **77** en leg kaart **78** in een rechte hoek om het pad te vervolgen naar het **BOT**. De voetafdrukken geven de juiste richting aan. Verplaatst dan kaart **77** om het pad te vervolgen naar de **HELM** en doe hetzelfde voor het **SCHILD** en uiteindelijk de uitgang (**ZON**) van de catacomben. Het patroon dat gevormd wordt door de verplaatsing van de twee catacombenkaarten vormt het cijfer 2. Pak kaart **2**.



- Je hebt nauwelijks tijd om bij te komen, aangezien je een groot aantal wachters tegen het lijf loopt! De enige manier om van ze af te komen is door een trucje te gebruiken. Open machine **87** in de app en gebruik je nieuwe boog om gericht te schieten op één van de twee stukken touw die het valhek omhoog houden. Het zal dan voor de wachters dicht vallen! Pak kaart **26**.



- Zodra je de Vrolijke Volgelingen hebt gevonden geef je Marianne de broche terug, waarmee je helaas Robin niet uit de kerkers van Nottingham kon bevrijden: **26** + **36** = **62**. Pak kaart **62**.



- Om Robin te redden van zijn vreselijke lot moet je eerst de onderkant van de speldoos rechtop zetten. Pak dan het houten platform (achterop de Gezocht-poster) en leg deze plat in de doos zodat de afbeeldingen aansluiten. Volg dan het plan van de Vrolijke Volgelingen  voor de plaatsing van de karakters. Van links naar rechts: Kleine Jan, de beul, Vrouwe Marianne, de sheriff, Broeder Tuck en de priester. Zodra iedereen op de juiste plek staat moet je het touw  doorsnijden. Zoek de juiste positie om de scène te bekijken. Helaas is het touw verborgen achter de mooie Marianne. Je zult dus iets moeten vinden om de pijl op af te laten ketsen. Maar waar moet je op schieten? Sluit één oog en bekijk de verlichtende vorm op de achtergrond. Dit is jouw inspiratie voor een legendarisch schot: de bijl van de beul. Richt nu op de bijl van de beul met jouw boog  om de pijl af te laten ketsen en het touw door te snijden. Open machine  in de app en schiet op de bijl van de beul.



touw richten. Je zult het met een indirect schot moeten proberen. Kijk goed naar de scène voor verlichtende inspiratie.



Het is inderdaad een legendarisch schot!
Jouw pijl ketst eerst af op de bijl van de beul en gaat dan via de bierpul van Broeder Tuck richting het touw en snijdt deze in een keer door. Robin is gered! Je maakt gebruik van de verwarring die ontstaat en vlucht samen met de Vrolijke Volgelingen naar de schuilplaats van Robin. Terwijl je wacht op de terugkomst van Koning Richard, zullen jullie er alles aan doen om het recht te laten zegevieren in heel Engeland.

GEFELICITEERD!