

Actie Verhaal

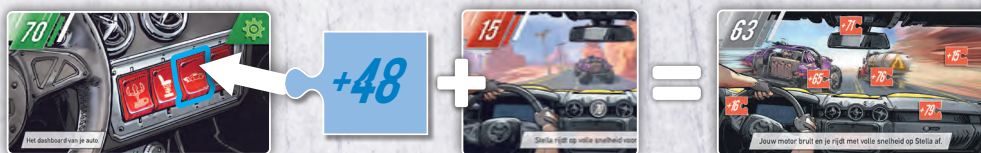
Moeilijkheids-
graad:   

ACHTERVOLGING MET HOGE SNELHEID

- Hoe kom je dichterbij Stella? Misschien zit er een oplossing in het dashboardkastje? Het symbool van het gesloten slot lijkt op een 8. Om deze te openen kijk je naar het symbool van het geopende slot: dit symbool vormt een 6. Pak kaart **6**.



- Voordat je kunt schieten, moet je eerst dichterbij haar in de buurt komen. Gebruik de turboknop van machine **70**: $+48 + 15 = 63$. Pak kaart **63**.



- De auto van Stella is nu binnen schietafstand: $+65 + 6 = 71$. Pak kaart **71**.



- Stella blijft rijden. Schiet op de tankwagen om haar controle over de auto te laten verliezen: $+76 + 6 = 82$. Pak kaart **82**.



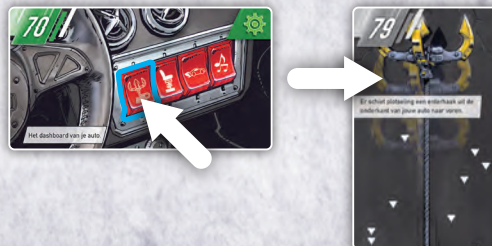
- Op de linkerwielen van de auto van Stella staan witte markeringen (**71**). Leg ze over de witte vlekken heen die het olieklek heeft achtergelaten (**82**): dit vormt de cijfers 3 en 9. Pak kaart **39**.



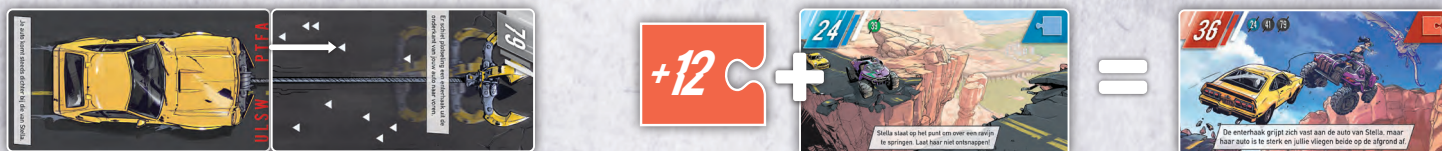
- Je kunt niets zien! Open machine **39** en maak de met olie bedekte voorruit schoon door met je vinger te vegen. Pak kaart **24**.



- Je moet voorkomen dat Stella over het ravijn springt. Druk op de enterhaakknop op je dashboard (**70**). Pak kaart **79**.



- Leg kaart **79** onder kaart **41** en schuif de kaart er dan steeds verder onder vandaan. Gebruik de kabel van de enterhaak als referentiepunt. De witte pijlen wijzen naar de rode letters. Door de volgorde te volgen die wordt getoond met het schuiven van kaart **79**, vormen de pijlen de zin: 'PLUS TWAALF': **24** + **12** = **36**.
Pak kaart **36**.



- Geweldig! Je hebt beet, maar nu vallen jullie beiden de afgrond in...
Druk (snel) op de schietstoelknop op je dashboard (**70**): **+13** + **36** = **49**.
Pak kaart **49**.



- Open machine **75**.
Als je de parachute iets beweegt, zul je cijfer 93 zien verschijnen.
Pak kaart **93**.



- Kijk naar het scherm in de app. Linksonder zie je een stopcontact met een stekker erin.
Druk erop om de stekker eruit te trekken.
Pak kaart **83**.



EEN RUSTIG KLEIN STADJE

- Hoe stop je de trein? Kijk naar het bouwset (**67**). Als je het wankelende latje weghaalt, vormen de resterende rode latjes een **+9**:
+9 + **19** = **28**.
Pak kaart **28**.



- De sheriff wil zijn goud terug in ruil voor de locatie van Stella. Op kaart **19** ligt het goud in de derde wagon vanaf de locomotief.
De wijziging die je moet kiezen van kaart **28** is daarom: **+5** + **+5** + **55** = **60**.
Pak kaart **60**.



- De plattegrond van de stad is nu compleet. Leg kaarten **83** en **60** naast elkaar om samen het cijfer 48 te vormen.
Pak kaart **48**.



- Open machine **90** en wind het autootje op met behulp van het mechanisme. Als je heel snel draait verandert de U-vorm in een H.
Pak kaart **H**.



- De auto start. Rijd in de richting van het bos: $+24 + 13 = 37$.
Pak kaart **37**.

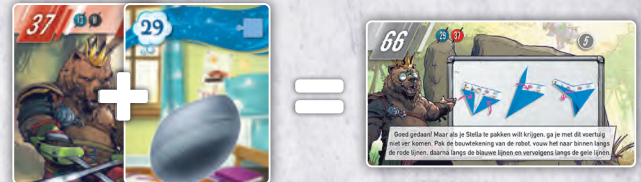


HET BOS

- Om Kleine Beer met zijn schaar te verslaan, heb je een steen nodig! In het spel steen–papier–schaar wint steen het van de schaar (best knap, toch?).
Lijk op de achterzijde van de kaarten; op één van de kaarten staat een steen.
Pak de steenkaart (**29**).



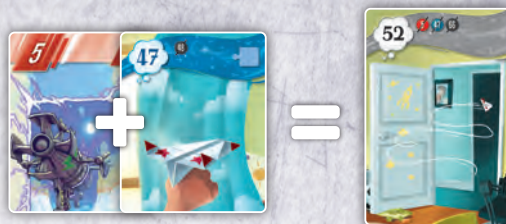
- Gebruik de steen tegen de schaar van Kleine Beer: $37 + 29 = 66$.
Pak kaart **66**.



- Door de bouwtekening van de robot volgens de instructie te vouwen kun je er een vliegtuig van maken en verschijnt het cijfer 47.
Je kunt nu Stella achterna gaan!
Pak kaart **47**.



- Stijg op om Stella achterna te gaan: $5 + 47 = 52$.
Pak kaart **52**.



- Kijk goed naar de bewegingen van het papieren vliegtuig (**52**):
je ziet het cijfer 35.
Pak kaart **35**.



DE NIEUWE WERELD

- Lees kaart **80** heel goed. Het monster dat water in zijn lichaam heeft opgeslagen is niets minder dan het flesje water (**54**).
Es en ei – oftewel S en Y – moeten verwijderd worden.
Verwijder dus de letters S en Y van het label van het flesje.
De overgebleven letters vormen het woord TWAALF.
Pak kaart **12**.



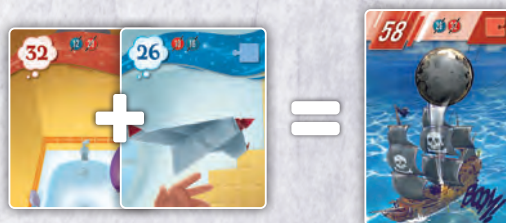
- Breng de watergeest terug naar zijn thuishaven: $12 + 20 = 32$.
Pak kaart **32**.



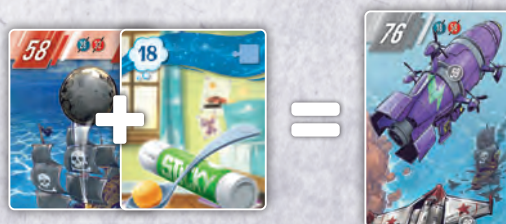
- Droog het vliegtuig zodat het op kan stijgen: $10 + 16 = 26$.
Pak kaart **26**.



- Ga nu achter het luchtschip van Stella aan!: $32 + 26 = 58$.
Pak kaart **58**.



- Weg met de piraten! Schiet met je katapult: $58 + 18 = 76$.
Pak kaart **76**.



► Nu Stella haar grote robot heeft, is het tijd om die van jou te activeren! Kijk goed naar de armen en benen van de robot van Stella om erachter te komen hoe je die van jou moet bouwen.

- Een schild aan jouw linkerarm om het zwaard van de rechterarm tegen te houden;
- Een spiegel aan jouw rechterarm om de laser van de linkerarm tegen te gaan;
- Een fles water aan jouw linkervoet om het vuur van de rechtervoet te doven;
- Een magneet aan jouw rechtervoet om het metaal aan de linkervoet te magnetiseren.

Open machine **59**.

Als je op de knoppen van de armen en benen drukt, veranderen ze van kleur. Om erachter te komen welke kleuren je moet kiezen, kijk je naar de kleuren van de kaarten die je op je robot hebt gelegd:

Rechterarm **GRIJS**

Linkerarm **BLAUW**

Rechtervoet **GRIJS**

Linkervoet **ROOD**

En het hoofd van de robot is **BLAUW**, zoals je kunt zien op de bouwtekening.



Goed gedaan!

Jouw robot is onoverwinnelijk en Stella is verslagen.
Ga nu alle rommel maar netjes opruimen...



