

MYSTERIUM



Onderweg naar het kasteel

- De hoofdinspecteur is je komen halen en nu zijn jullie op weg naar het kasteel. Dit is het perfecte moment om de documenten die de Graaf heeft gestuurd te bekijken. Heb je de bliksemschicht in de vorm van een 4 op kaart gezien, en de ander in de vorm van een 3 op kaart ? **Pak kaart** .
- Als je machine gebruikt om naar kaart te kijken, kun je zien dat door de bliksemschichten het cijfer 10 op de poort verschijnt. **Pak kaart** .



Heb je in de achteruitkijkspiegel gekeken? Het cijfer dat je ziet is niet 08 maar 80. De geest probeert voor de eerste keer met je te communiceren. **Pak visioenkaart** .

Het kasteel

- De huishoudster geeft je een rondleiding over het terrein. Gebruik de plattegrond van het kasteel om de indeling van de kamers te bepalen:
 - De woonkamer is onderaan (aangegeven op de plattegrond);
 - De enige kamer aan de rechterkant die direct verbonden is met de woonkamer is de studeerkamer ;
 - Het zwembad ligt in het midden en de hoofdinspecteur wacht hier op je ;
 - De keuken is aan de overkant van de woonkamer, ten opzichte van het zwembad, dus bovenaan;
 - De slaapkamer is niet direct verbonden met de keuken. Het is een van de twee kamers die verbonden is met de woonkamer. Aangezien de studeerkamer aan de rechterkant is, moet de slaapkamer de linkerkamer zijn;
 - Om naar de badkamer te gaan, moet je door de serre en daarna de keuken gaan. De badkamer is niet naast de slaapkamer. Deze moet daarom rechts boven zijn;
- De laatst overgebleven ruimte is daarom linksboven. Dit is waar de serre is.
- Je bent op zoek naar de geest. Als je een stap naar achteren gaat, kun je een deel van een elektromagnetisch energieveld op alle hierboven genoemde kaarten zien. Deze delen vormen samen een 0. Pak kaart .



Eerste reeks visioenen: LOCATIE

- De geest verschijnt voor je: breng hem naar de ouija-tafel in de woonkamer en probeer met hem te communiceren: $10 + 9 = 19$.
- De geest wijst in willekeurige volgorde naar de letters E, I, L, S en W. Je begrijpt dat hij zijn naam spelt (LEWIS, zoals te zien is op kaart 19). Voer in de app de reeks L E W I S in op de ouija-tafel 36 om het eerste deel van het LOCATIE-visioen, kaart 40 , te krijgen.



- De geest lijkt allerlei vreemde hints in het kasteel te hebben achtergelaten. Leg voor nu de knikkers 11 opzij. Het is je vast opgevallen dat de auto's cijfers hebben. Ook hebben ze dezelfde kleuren als de staven op de xylofoon 88 , die ook de vorm van een auto heeft:
 - Auto nr. 1 (in de serre 30): groen;
Auto nr. 2 (visioen 80): geel;
Auto nr. 3 (poster in de slaapkamer 50): groen;
Auto nr. 4 (op de slaapkamervloer 50): oranje;
Auto nr. 5 (plank in de studeerkamer 20): roze.
- Speel in de app deze volgorde van de noten op de xylofoon 88 : groen, geel, groen, oranje, roze. Opnieuw trek je de aandacht van het spook en hij geeft je het tweede deel van het LOCATIE-visioen, kaart 43 .



- Je hebt nu beide delen van de LOCATIE-visioenen. Ga naar de hoofdinspecteur 60 en geef hem een antwoord. Selecteer de BADKAMER. Hij zal je zijn politieverlag 11 en een onleesbaar bericht 37 geven.



Tweede reeks visioenen: VOORWERPEN

- Omdat het bericht achterstevoren is geschreven, zou het handiger te lezen zijn in een spiegel. Er is een mooi exemplaar in de badkamer: $60 + 37 = 97$. Pak kaart 97 .



- “Er zijn er drie in het kasteel.” Het is je misschien al opgevallen dat er drie klokken in het kasteel zijn. Elke klok geeft een andere tijd aan: de grote wijzer geeft de cijfers van de code aan waarmee de kluis **6** kan worden geopend; en de kleine wijzer geeft de volgorde van de cijfers aan.

- De klok in de keuken **40** is het eerste cijfer (kleine wijzer op 1) en wijst naar 4 (grote wijzer op 4);
- De klok in de slaapkamer **50** is het tweede cijfer (kleine wijzer op 2) en wijst naar 2 (grote wijzer op 2);
- De laatste klok staat in de studeerkamer **20** (kleine wijzer op 3) en wijst naar 1 (grote wijzer op 1). De code voor de kluis is 421.

Pak kaart **22.**



- Door de medaille (+ **3**) terug te leggen op de juiste plek (de muur in de studeerkamer), komt de geest naar je toe:

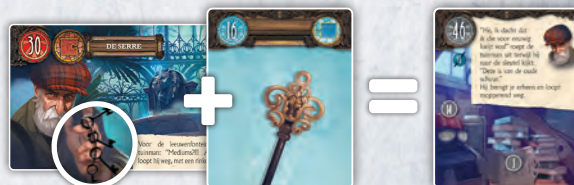
20 + 3 = 23. Pak kaart **23.**

- Lees de informatie voor machine **23** zo grondig mogelijk. Eén van de spelers heeft de juiste informatie om erachter te komen wat het cijfer van de VOLGENDE visioenkaart is. Deze speler kan alleen met ja of nee antwoorden. De VOLGENDE visioenkaart is **24**.



- De tuinman in de serre is de sleutelmeester van het kasteel en kan je ongetwijfeld vertellen waar deze sleutel van is: **30 + 16 = 46**.

Pak kaart **46.**



- Zodra de schuur open is, vind je het derde deel van de VOORWERPEN **1**. Leg deze tussen **8** en **11**. Als je de pendel **53** boven deze kaarten slingert, kun je het cijfer 47 zien.

Pak kaart **47.**



- Je hebt nu beide WAPEN-visioenkaarten. Je kunt nu met de hoofdinspecteur **11** praten. Selecteer de slaappillen. De hoofdinspecteur geeft je nog een deel van zijn verslag. **Pak kaart **11**.**



**BLOEMEN /
PLANTEN**

+

**DUISTER /
NACHT**



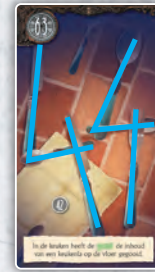
SLAAPPILLEN

- ▶ Enkele seconden later hoor je een oorverdovend geluid uit de keuken komen.

Pak kaart 63.

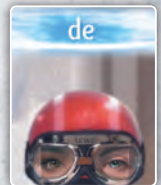
- ▶ De geest heeft een boodschap voor je achtergelaten in de keuken: het bestek dat over de vloer verspreid ligt (63) vormt het cijfer 44.

Pak kaart 44.



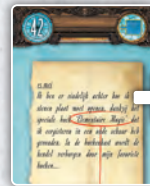
- ▶ In de schuur vind je een helm (14) die onder het stof zit. Veeg de bril schoon in de app: de geest geeft je nog een visioen.

Pak kaart 17.



- ▶ De boodschap noemt tweemaal boeken. De favoriete boeken van Lewis staan in de boekenkast. Met deze nieuwe informatie ga je onmiddellijk naar de woonkamer: (10) + (42) = (52).

Pak kaart 52.



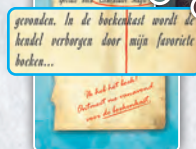
+



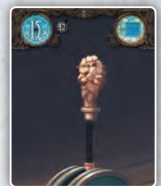
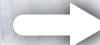
=



- ▶ Lewis schreef "wordt de hendel verborgen door mijn favoriete boeken". Uit je onderzoek kun je afleiden dat auto's zijn favoriete onderwerp zijn. Neem de eerste letter van elke boektitel die met auto's te maken heeft: *Verzekeren van uw bolide; Inzicht in de verbrandingsmotor; Jaguar tot Ferrari; Formidabele accessoires voor droomwagens; Technische geheimen van uw voertuig; Ideeën voor dagtripjes met een automobiel; Ethanol, de octaanverhoger voor racewagens; Nieuwe auto-elektronica*. Zo kom je uit op VIJFTIEN. Duw de boeken opzij om bij de hendel te komen. **Pak kaart 15.**



VIJFTIEN



- ▶ De leeuwenkop van de hendel geeft aan dat het iets bij de leeuwenfontein in de serre activeert: (30) + (15) = (45).

Pak kaart 45.



+

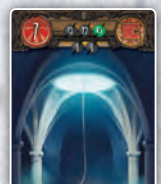


=



- ▶ De leeuwenfontein schuift opzij en er verschijnt een verzegelde stenen plaat (45) met een aantal ingegraveerde Elementaire symbolen. Je hebt helaas niet het boek "Elementaire Magie", dat gestolen is (zie kaart 42), maar de geest kent de combinatie en heeft deze al aan je gegeven in de vorm van de knikkers (11). Rangschik de symbolen zoals de knikkers gepositioneerd zijn.

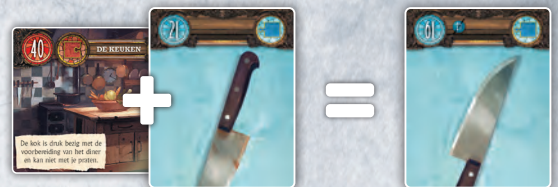
Pak kaart 7.



► Om het botte mes te kunnen gebruiken moet je deze eerst slijpen.

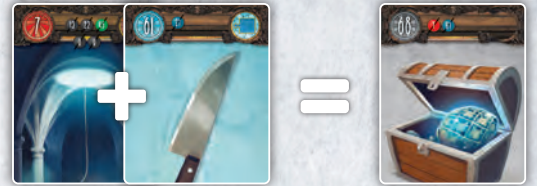
Ga naar de kok; hij zal je kunnen helpen: $40 + 21 = 61$.

Pak kaart 61.



► Snij het touw door met het geslepen mes:

$7 + 61 = 68$. **Pak kaart 68.**



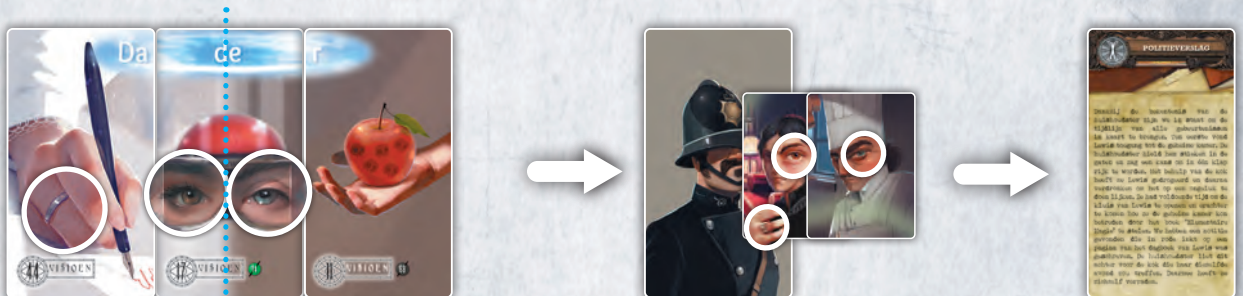
► Je hebt een schat gevonden: een Fabergé-ei! Zodra je het aanraakt,

krijg je een derde visioen. **Pak kaart 11.**



► Je hebt nu alle drie de DADER-visioenkaarten. Deel snel je conclusies met de hoofdinspecteur . Je had misschien al uit de boodschap op kaart begrepen dat twee mensen de misdaad hebben begaan (iemand anders dan Lewis schreef een bericht in rood, gericht aan een derde partij). Met behulp van de visioenen kun je hen identificeren: de huishoudster (bruine ogen, ring, rood handschrift) en de kok (blauwe ogen, eten, boodschap gevonden in een keukenla). Selecteer beide daders en bevestig daarna.

Pak kaart .



**RING /
ROOD +
HANDSCHRIFT**

**BRUIN
OOG /
VROUW**

**BLAUW
OOG /
MAN +
ETEN /
VERGIF**

**HUISHOUDSTER
KOK**

Nu je weet dat er twee daders waren, kun je kaart S omdraaien en deze letter aan DADER toevoegen.

Dankzij jullie gave als mediums en jullie briljante begrip van de visioenen van gene zijde konden jullie de hoofdinspecteur helpen om de daders op te pakken. De geest van Lewis kan nu vredig rusten.

GOED GEDAAN!

