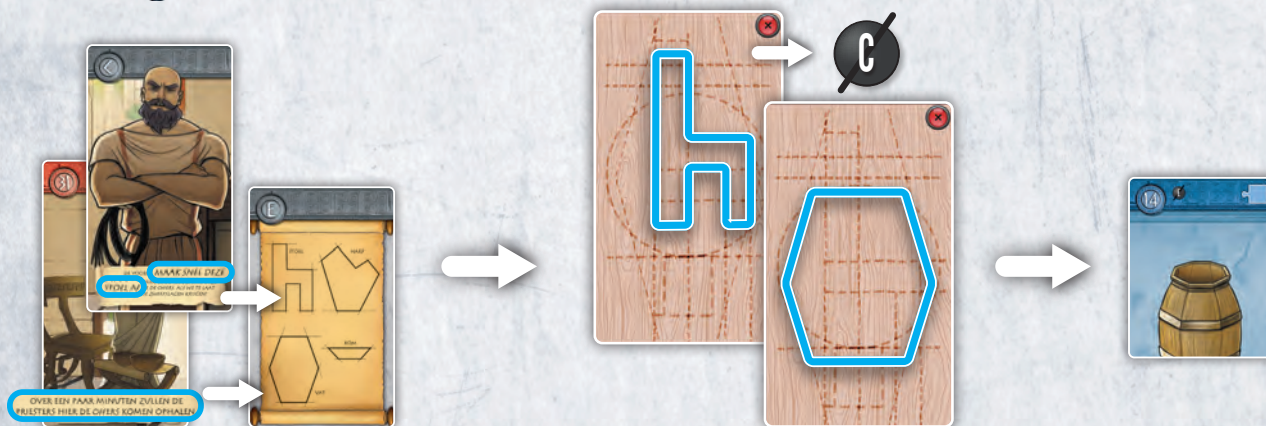


IN DE GREEP VAN HADES

Moeilijkheids-
graad:   

DE ONTSNAPPING

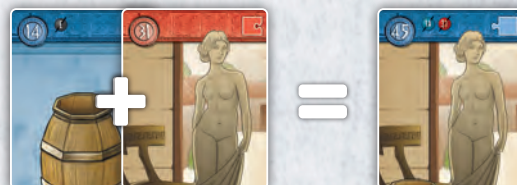
- Om je meester Aricles te kunnen terugvinden en redden, zul je eerst een manier moeten vinden om hier te ontsnappen. Je zou je kunnen verstoppen in het vat, tussen de offers die over een paar minuten zullen worden opgehaald ? Goed idee, maar zolang de voorman je in de gaten houdt , kun je dit plan niet uitvoeren. Maak eerst de stoel zodat hij je met rust laat. Open machine  en teken een stoel volgens het patroon . De voorman gaat weg: leg kaart  af. Gebruik dezelfde methode om een vat te tekenen. Pak card .



- Zorg dat het vat tussen de andere offers staat voordat je erin kruipt:

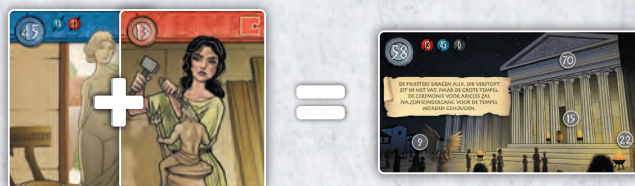
$$\text{14} + \text{31} = \text{45}.$$

Pak kaart .



- Verstop je in het vat zodat de priesters je uit deze werkplaats zullen wegdragen: $\text{45} + \text{13} = \text{58}.$

Pak kaart .

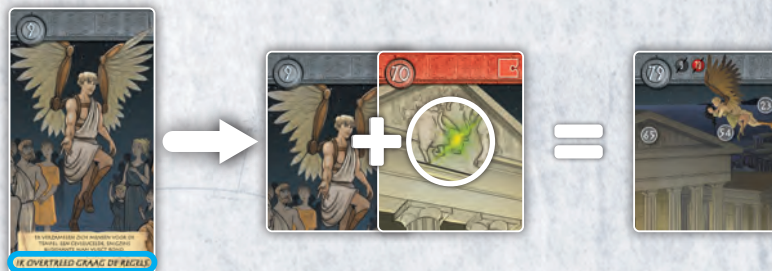


DE TEMPEL

- Nadat je uit de werkplaats bent ontsnapt, kom je terecht bij de tempel waar de ceremonie voor Aricles wordt gehouden. Als je uit het vat kruipt, zie je een vreemd licht op het fronton van de tempel . Icarus overtreedt graag de regels . Kaart  is grijs, maar je kunt hem vragen om je vliegend naar het fronton te brengen:

$$\text{9} + \text{70} = \text{79}.$$

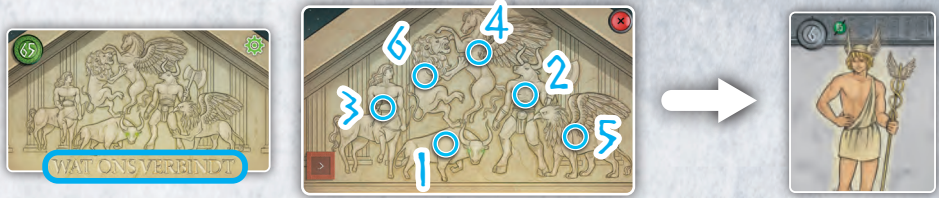
Pak kaart .



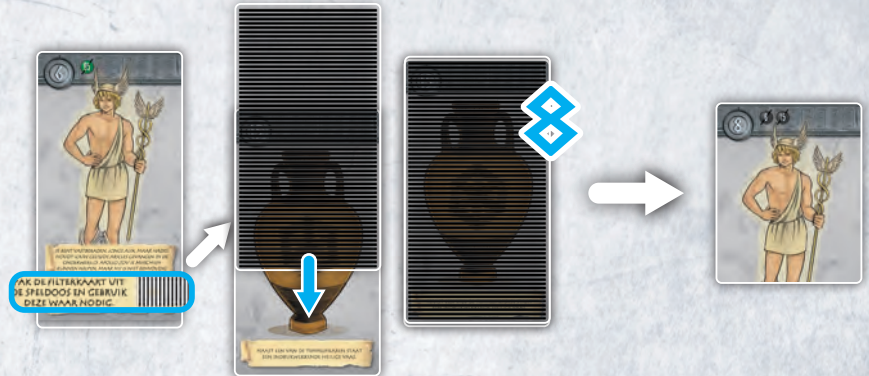
- De goden lijken hun woede over Icarus via deze dreigende sterren uit te drukken. Vraag de wijze man om je meer over deze sterren en sterrenbeelden te vertellen: $\text{54} + \text{22} = \text{76}.$ Pak kaart .



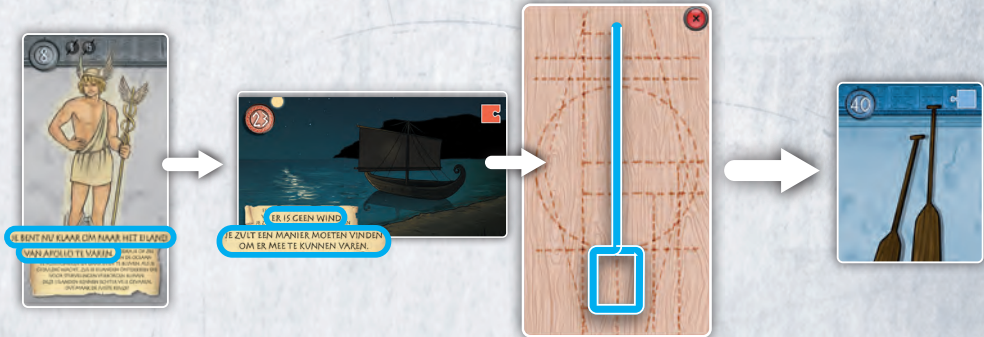
- ▶ De boodschap op het fronton maakt duidelijk dat deze mythologische wezens met elkaar verbonden zijn. De Minotaurus is een **man** met de kop van een stier; de Centaurus is een **man** met een onderlichaam en benen van een **paard**; Pegasus is een **gevleugeld paard**; de Griffioen heeft de kop en **vleugels** van een adelaar en het lichaam, staart en achterpoten van een **leeuw**. Open machine **65** en druk dan, beginnend bij de stier (al opgelicht), op de Minotaurus, de Centaurus, Pegasus, de Griffioen en de leeuw. Pak kaart **6**.



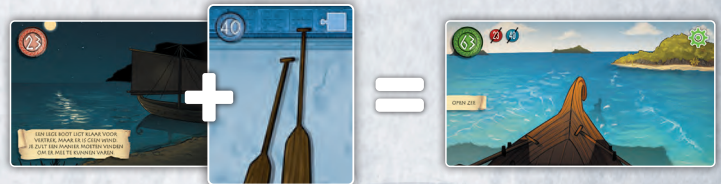
- ▶ Je komt er achter dat Hades je geliefde Aricles vasthoudt. Hermes wil je helpen en geeft je de kracht van goddelijke visie. Dankzij deze filter kun je elementen zien die normaal gesproken onzichtbaar zijn voor stervelingen. Leg je goddelijke visie over de vaas **15** en schuif de filter van boven naar beneden. Je ziet dat het cijfer 8 rond zijn eigen as draait. Pak kaart **8**.



- ▶ Hermes (met zijn gevleugelde sandalen) adviseert je om naar het eiland van Apollo te varen en de allermooiste god om hulp te vragen. Maar zonder wind is het lastig varen. Gebruik je vakmanschap om peddels te maken. Open machine **90** en teken een peddel. Pak kaart **40**.



- ▶ Vaar weg met behulp van de peddels die je net gemaakt hebt: $23 + 40 = 63$. Pak kaart **63**.



- ▶ Je bent op de oceaan en ziet geen eilanden aan de horizon. Doe wat Hermes je verteld heeft **8**: positioneer jezelf in het midden van de woeste zee en wacht. Open hiervoor machine **63** en houd met je vinger een aantal seconden het midden van het scherm ingedrukt. Er zullen nu verschillende eilanden verschijnen. Denk aan wat de wijze man je heeft geleerd **76** om het eiland van Apollo te vinden. Je zult dan een eiland ontdekken dat dezelfde vorm heeft als het sterrenbeeld van Apollo. Klik op dit eiland. Pak kaart **76**.



HET EILAND VAN APOLLO

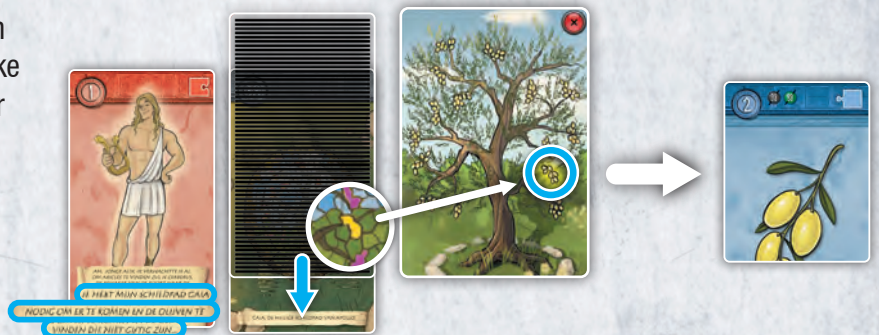
- ▶ Apollo wil je helpen als je zijn uitdaging accepteert. Om de locatie van de boom te vinden, moet je Gaia – oftewel haar sterrenbeeld – gebruiken. Zoals je ziet vormen de verschillende locaties op de kaart van het eiland 82 de sterren van Gaia 76. Eén van deze sterren schijnt feller dan de anderen. Dit komt overeen met de locatie van de boom. Gebruik je strijdswagen om er te komen: 61 + 20 = 81. Pak kaart 81.



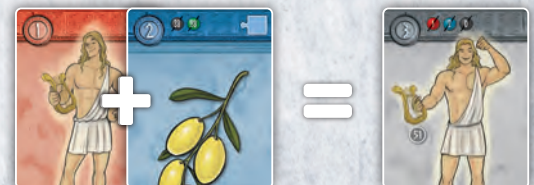
- ▶ Je gaat snel naar de olijfbom, maar er is iets mis. Gebruik je goddelijke visie om meer te ontdekken. Als je de filter van links naar rechts over de strijdswagen 81 schuift, zie je dat één van de wielen beschadigd is. Maak een nieuw wiel. Open machine 90 en teken een cirkel. Pak kaart 17. Verwissel het wiel van de strijdswagen en ga eindelijk naar de olijfbom: 81 + 17 = 98.



- ▶ Zoals Apollo je heeft verteld 1 zal Gaia 88 je laten zien welke olijven giftig zijn. Leg hiervoor je goddelijke visie over het schild van de schildpad heen. Wanneer kop en poten uitsteken, zie je dat alle olijven paars worden, op één tros na. Open machine 98 en selecteer deze olijven. Pak kaart 2.



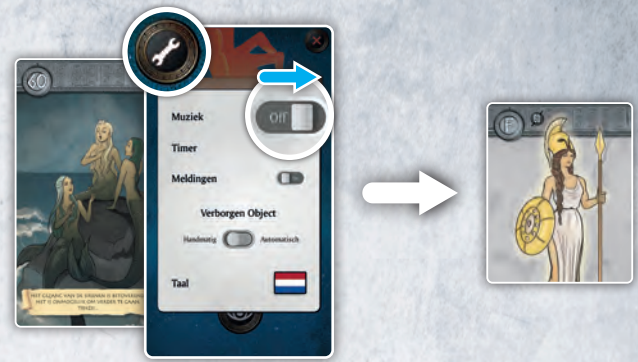
- ▶ De befaamde gouden olijven zijn nu in je bezit. Breng ze snel naar Apollo zodat hij je kan helpen: 1 + 2 = 3. Pak kaart 3.



- ▶ Apollo houdt zich aan zijn belofte en geeft je zijn lier. Helaas kan hij je niet de locatie van de Onderwereld geven, maar hij vertelt je wie dat wel kan: de godin met de schitterende ogen, Athene. Ze is te vinden op de punt van de drietand van Poseidon. Dit verwijst naar de drietand die eilanden samen vormt. Open machine 63 en klik op het eiland dat aan het uiteinde ligt. Pak kaart 60.



- Dit vreemde gezang is betoverend, en zolang je het hoort kun je Aricles niet uit de greep van Hades redden. Hoe kun je dit gezang stoppen? Klik in de app op de Instellingen knop  links bovenin en zet de muziek uit door deze op OFF te zetten. Pak kaart .



HET EILAND VAN ATHENE

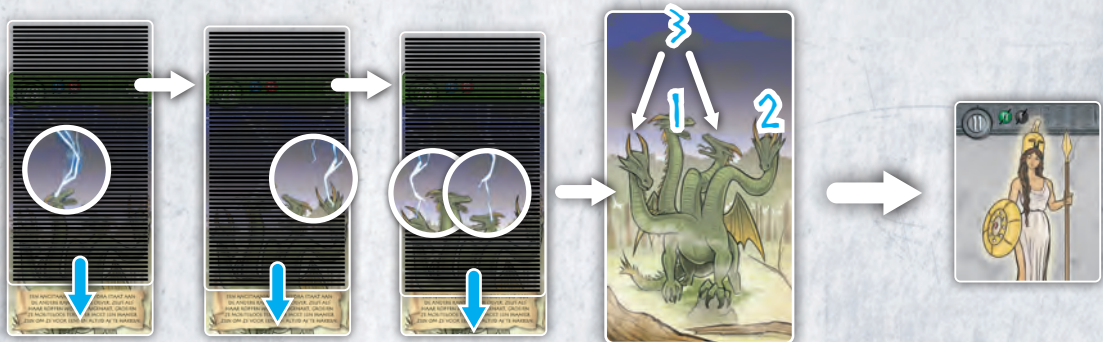
- Athene geeft je pas de locatie van de Onderwereld als je haar helpt om van de wezens die Hades heeft gestuurd af te komen. Start met de tweekoppige oger. Je merkt dat de hoofden  en  niet goed met elkaar kunnen opschieten. Zet ze tegen elkaar op om een afleiding te creëren en je reis voort te kunnen zetten: $\text{34} + \text{34} = \text{68}$. Pak kaart .



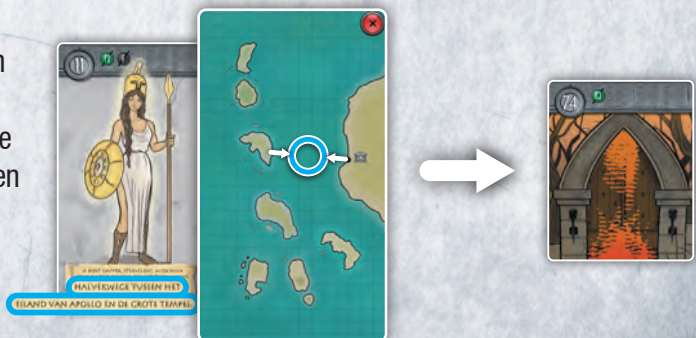
- Een sterke stroming blokkeert je weg. Hoe kom je aan de andere kant? Je hebt een plank nodig om overheen te lopen. Open machine  en teken een lange rechthoek. Pak kaart . Leg de plank nu over het beekje heen en loop er overheen: $\text{10} + \text{68} = \text{78}$. Pak kaart .



- Wat een verschrikkelijke Hydra! Maar Zeus, de wolkenverzamelaar, lijkt aan jouw kant te staan. Zijn bliksemschichten geven de volgorde aan waarin je de koppen moet afhakken. Bekijk de Hydra  met de goddelijke visie door de filter van boven naar beneden te schuiven. Je ziet nu in welke volgorde de bliksemschichten de koppen raken: 2^e kop, 4^e kop, **tegelijkertijd** 1^e en 3^e kop, 2^e kop, 4^e kop, enz. Open machine  en hak de koppen in deze volgorde af, startend met een willekeurige kop. Pak kaart .



- Zoals afgesproken vertelt Athene je waar het koninkrijk van Hades ligt. De ingang naar de Onderwereld bevindt zich tussen het eiland van Apollo, waar je al geweest bent, en de Grote Tempel, waar je bootreis begon. Open machine  en klik op het water tussen deze twee punten. Pak kaart .



- Aricles wordt achter deze poort vastgehouden, ergens in de Onderwereld. Maar hoe kom je binnen? Gebruik je goddelijke visie om de toegang te tonen. Schuif de filter over de poort (74). Je ziet een brandende schedel. Je kent dit symbool; het is de strafpunt knop in de app. Wees niet bang, beste speler, en druk op deze knop om het koninkrijk der doden de betreden. Pak kaart (66).



- Het is gelukt! Je bent in het koninkrijk van Hades, langs de Styx. Er is nu geen weg meer terug. Je ontmoet Charon, de veerman van de Onderwereld. Hij reikt zijn hand uit omdat hij een offer van je verwacht voordat hij je op zijn boot toelaat. Geef hem de munt die je eerder gevonden hebt: $47 + 49 = 96$. Pak kaart (96).



- De Styx is de rivier die je naar de troon van Hades zal leiden. Maar kijk uit dat je niet verdwaalt. Volg de route van Charon zoals deze beschreven staat (96). Reorganiseer de delen van de Styx als volgt: eerst het hutje (S), dan de brug (X), dan de dode boom (T) en uiteindelijk onder die boom het skelet (Y). De nieuwe rivier vormt nu 5x7. Pak kaart (35).



- Zo eenvoudig is het nog niet om Hades te bereiken. Eerst zul je van Cerberus af moeten komen. Apollo (51) heeft je zijn lier gegeven zodat je Cerberus kunt verslaan, maar hoe moet je deze bespelen? De noten op de lier (51) veranderen op basis van de richting waarin je ze speelt. Kijk ook naar de versieringen op de armen: de ene is oranje en de ander is paars. De oranje versiering geeft aan dat je de snaren naar de rechterkant moet spelen en de paarse versiering geeft aan dat de snaren naar de linkerkant gespeeld moeten worden. Let nu goed op de ogen van Cerberus: deze zijn gelijk aan de versieringen op de lier: paars/oranje/oranje/oranje/paars/oranje. Open machine (51) en speel links, rechts, rechts, rechts, links, rechts. Pak kaart (33).

