



Professor Noside: ANIMAL-O-MATIC

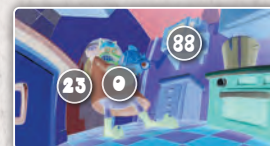
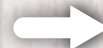
Moeilijkheids-
graad:

DE KEUKEN

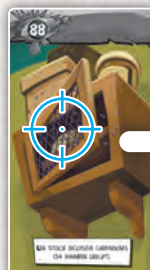
- Wacht niet te lang met het testen van je nieuwe uitvinding: de Animal-O-Matic. Scan de startkaart met je apparaat. Richt je beeld op de kat en schiet. Je kunt nu de kaart omdraaien.



- De hoofdschakelaar is overbelast en daardoor is de kamer nu pikdonker. Perfecte timing! Je zit nu in het lichaam van de kat en katten kunnen in het donker zien. Open machine **7** en scan de keuken **C** met jouw apparaat. Pak kaarten **0**, **23** en **88**.



- De enige manier om uit de keuken te komen is via het sleutelgat. Maar je moet klein genoeg zijn om hier doorheen de kunnen gaan. Druk op de knop van je Animal-O-Matic en richt op de zwerm vliegen **88**. Pak kaart **1**.
Maak gebruik van je kleine formaat om uit de keuken te ontsnappen en vlieg door het sleutelgat van de deur: **1** + **23** = **24**. Pak kaart **24**.



- Kijken door de ogen van een vlieg is een flinke uitdaging, maar als je je goed focust, zie je dat de lampen het cijfer 10 vormen. Pak kaart **10**.

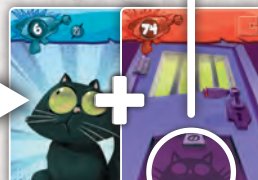


10



DE WOONKAMER

- De woonkamer overstroomt bijna. Je moet het huis zo snel mogelijk verlaten. Verplaats eerst naar het lichaam van de snurkende beer door op de knop te drukken. Pak kaart **20**. Gebruik al je kracht om de keukendeur te openen: **20** + **58** = **78**. Pak kaart **78**. Gebruik de Animal-O-Matic om nog maar eens naar het lichaam van de kat te verplaatsen. Pak kaart **6**. Ga nu via het kattenluikje naar de tuin: **6** + **74** = **80**. Pak kaart **80**.



DE TUIN

- Je bent nu in de tuin **80**, maar de atoombatterij ligt op zolder. Je zult daar dus eerst moeten zien te komen. Let op de vis in de vissenkom van de koe. Als je in het lichaam van de vis zou zitten, zou je het water kunnen trotseren.

Pak de Animal-O-Matic en schiet op de koe.

Pak kaart **18**.



Je komt erachter dat de vis opblaast als hij bang is. Pak wat kauwgom en probeer een kauwgombel te blazen: $18 + 72 = 90$. Pak kaart **90**.

- Open machine **90** en blaas de kauwgombel. Blaas hiervoor in de microfoon van je apparaat totdat de bel barst. Er zit een verborgen **+8** in de knal. Gebruik de explosie om de vis bang te maken:

$$65 + 8 = 73$$

Pak kaart **73**.



- Trek snel je Animal-O-Matic om in het lichaam van de vis te verplaatsen. Pak kaart **15**. Met dit nieuwe vissenlichaam kun je nu de trap opzwellen: $15 + 40 = 55$. Pak kaart **55**.



DE BADKAMER

- Je bent nu in de badkamer **55**. Je moet het water afsluiten, maar in dit vissenlichaam kun je niet goed bij de kraan komen. Volgens de boodschap in de fles **27** ben je niet alleen in deze kamer. Je ontdekt de muis, maar vanuit hier kun je alleen zijn weerspiegeling zien. Druk op de knop en richt op de rechterkant, boven het medicijnkastje. Pak kaart **9**.



- Je zit nu in een lichaam waarmee je bij de kraan kunt komen, die helaas aan de andere kant van de kamer is. Om hier te komen, zul je door het water moeten gaan. Maak daarom een papieren bootje: $27 + 64 = 91$. Pak kaart **91**. Ga daarna met deze prachtige boot **91** het water op door deze op het water van de badkamer **55** te zetten. Nu kun je hier $45+8$ lezen. Pak dus kaart **53**.



- Ga aan boord je boot en vaar naar de kraan: $9 + 53 = 62$. Pak kaart 62 .
Open machine 62 en draai de kraan dicht. Je moet hiervoor je apparaat met de klok mee draaien. Pak kaart 5 .



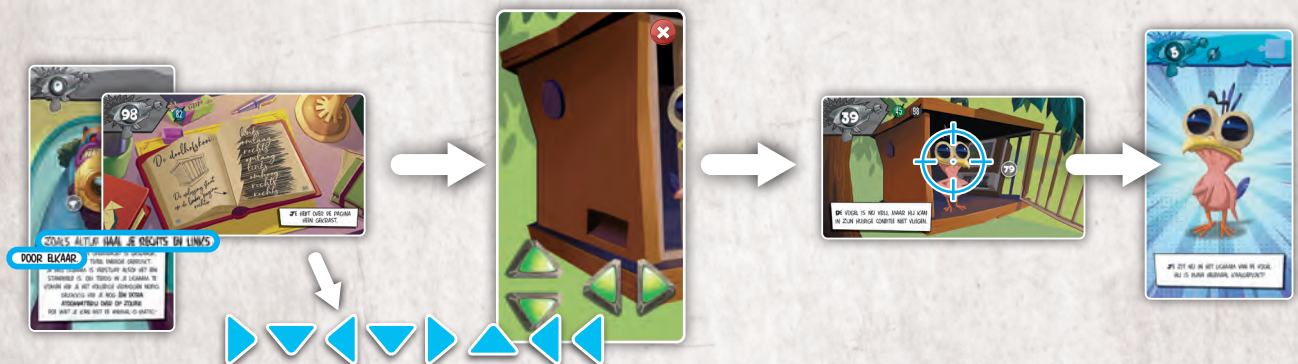
- Het water spoelt weg. Je bent al dichterbij de batterij. Slijp nu je potlood met je muizentanden: $9 + 4 = 13$. Pak kaart 13 .



- Je kunt nu de oplossing van de doolhofskooi terugvinden. Als je goed naar de rechterpagina kijkt, zie je een geschreven afdruk. Je kunt nu met het potlood over het papier heen krassen om de oplossing te laten verschijnen. Let echter goed op dat het cijfer 82 naar pagina 82 verwijst. Maar pagina 85 is de pagina waar je overheen wilt krassen: $85 + 13 = 98$. Pak kaart 98 .



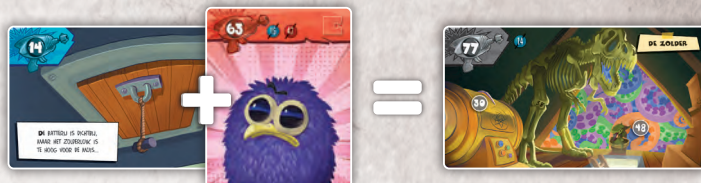
- Dit is de oplossing van de doolhofskooi 98 . Maar bedenk hoe je hier bent gekomen: zoals gewoonlijk haal je rechts en links door elkaar 0 . Om deze fout te corrigeren moet je alle knoppen links ($\blacktriangleleft$) en rechts ($\blacktriangleright$) in de oplossing omdraaien. Open machine 46 en voer de volgende reeks in: rechts/omlaag/links/omlaag/rechts/omhoog/links/links. Pak kaart 39 . Richt 0 op de vogel, om naar zijn lichaam te verplaatsen. Pak kaart 5 .



- Je zit nu in het lichaam van de vogel. Maar zonder veren zul je niet kunnen vliegen. Los deze situatie op door je eerst met honing in te smeren: $5 + 11 = 16$. Pak kaart 16 . En rol daarna door de veren van het kussen: $16 + 47 = 63$. Pak kaart 63 .



- ▶ Maak een van je grootste dromen waar door weg te vliegen! Vergeet niet naar het zolderluik te vliegen: $14 + 63 = 77$. Pak kaart **77**.



DE ZOLDER

- ▶ Open machine **79**. Het cassettebandje lijkt het einde te hebben bereikt, maar de terugspoelknop is kapot. Verwijder het bandje door op te drukken. Pak kaart **57**. Gebruik het potlood om het bandje handmatig terug te spoelen: $57 + 13 = 70$. Pak kaart **70**.



- ▶ Om het bandje terug te plaatsen, moet je simpelweg de instructies volgen: Open machine **79** en houd tegelijk de knoppen en ingedrukt en druk dan 3 keer op . Zodra het bandje op z'n plek zit, kun je op drukken om de audio te starten. Van dit zachte muggengezoem zal de uitgehongerde plant **48** helemaal gek worden. Vlieg naar de plant toe met behulp van je apparaat (de camera van je apparaat moet op kaart **48** gericht zijn). Pak kaart **35**.



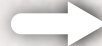
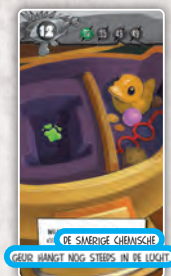
- ▶ Recreëer het langgerekte behang (**48** en **49**) en zet de nieuwe vorm van de plant **35** op de juiste manier op de pot. Alle 4 de tongen wijzen naar een kleur op het behang op de achtergrond. Dit is de combinatie van de radioactief-veilige kluis **30**. Open machine **30** en voer de kleuren van de knoppen in. Van boven naar beneden: . Pak kaart **12**.



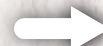
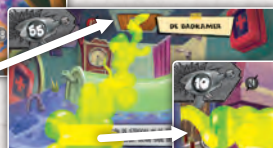
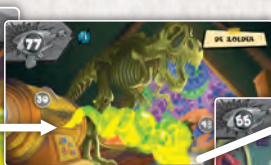
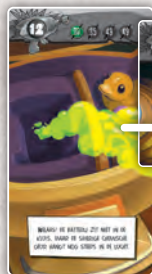
- ▶ Kijk goed naar het skelet van de T-Rex **77**; hier zit cijfer 38 verborgen. Pak kaart **38**. Gebruik het bot om de hond uit zijn hok te lokken: $28 + 38 = 66$. Pak kaart **66**.



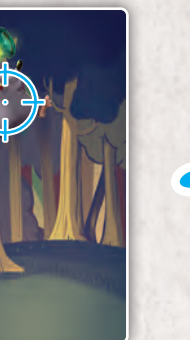
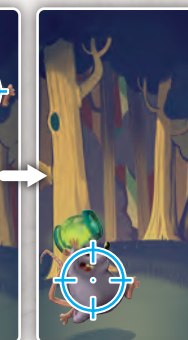
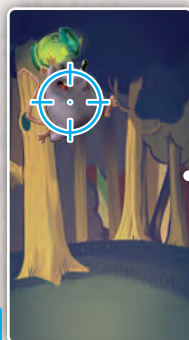
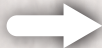
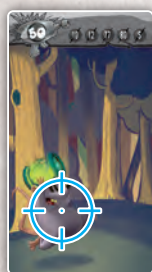
- De batterij zit niet meer in de radioactief-veilige kluis **12**. Maar met een goede neus zou je waarschijnlijk het spoor kunnen volgen om de batterij op te sporen. Je hebt dus de hond nodig. Pak je  Animal-O-Matic en schiet op de hond **66**. Pak kaart **3**.



- Open machine **3** en ruik aan de geur die van de vloeibare atoomvlek **12** afkomt door de camera van je apparaat er boven te plaatsen. Volg de geur door de camera naar de zolder **77** te verplaatsen. De geur lekt door het luik en leidt naar de badkamer **5**, verplaatst dan naar de woonkamer **10** en eindigt in de tuin **80**. Beweeg de camera van je apparaat in deze volgorde boven de kaarten om kaart **50** te verkrijgen.



DE ATOOMBATTERIJ



- Om de batterij terug te krijgen, is er slechts één goed schot nodig met de  Animal-O-Matic. De muis laat zich niet zomaar vangen en ontwijkt alle schoten **50**. Hij lijkt je steeds één stap voor te zijn... Let goed op zijn bewegingen. Hij herhaalt steeds opnieuw dezelfde 4 bewegingen achter elkaar. Wees zijn volgende beweging voor door op de plek te schieten waar hij daarna zal zijn:
- Is de muis bij **1**, schiet dan op **2**;
 - Is de muis bij **2**, schiet dan op **3**;
 - Is de muis bij **3**, schiet dan op **4**;
 - Is de muis bij **4**, schiet dan op **1**.

