

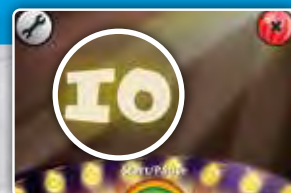


▶ Svårighetsgrad: 🔒 🔒 🔒

ENTRÉN

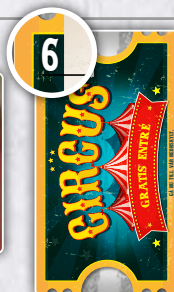
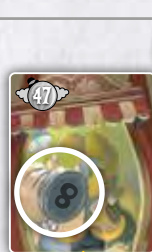
- ▶ Titta noggrant på neonskylten i appen. Vissa bokstäver som tänds och släcks oregelbundet bildar siffran 10.

Ta kort .



- ▶ I kvinnans skägg ser ni nummer 8 och bredvid "Stämpla här" rutan nummer 6. Den stämplade biljetten visar nummer 68.

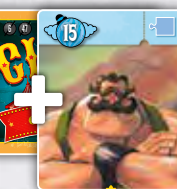
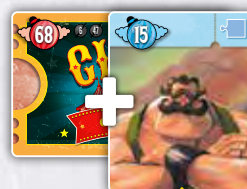
Ta kort .



- ▶ Var inte blyga utan ge er biljett till den starkaste mannen i världen:

 +  = .

Ta kort .



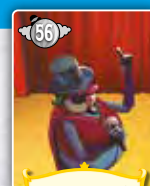
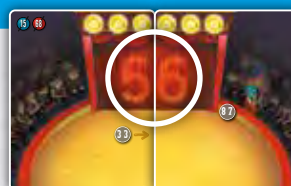
=



SHOWEN

- ▶ Om ni sätter ihop cirkusringen bildas nummer 56 i den röda ridån.

Ta kort .



- ▶ Z kommer in i ringen.

Ta kort .

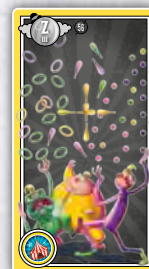


▶

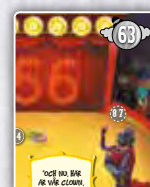


- ▶ Varje artist jonglerar sina prylar. Den gröna jonglerar ringarna, den gula klubborna och den rosa och lila bollarna. Titta på prylarna av samma typ: de gröna ringarna bildar 2, de gula klubborna bildar + och de rosa och lila bollarna bildar 61. $2 + 61 = 63$.

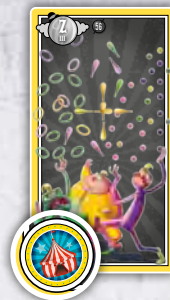
Ta kort .



▶



- ▶ På kortet finns cirkussymbolen i en cirkel i nedre vänstra hörnet. Sätt in kortet i programmet.



- ▶ Placera kort 63 ovanpå cirkusringen så ser ni att nummer 34 och 62 bildas. Ta kort 34 och 62.



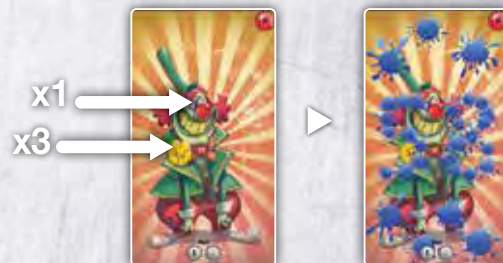
- ▶ När ni knappar in i maskin 62 märker ni att clownen är ledsen eftersom han glömde sin röda näsa.



- ▶ Gå in i maskin 72, gå till hans cirkusvagn och leta efter clownens näsa. Detta fungerar bara om ni först träffade clownen (maskin 62).



- ▶ Gå tillbaka till maskin 62 och titta på hans änglaliknande ansikte. Han är så glad att ni hittat hans näsa. I programmet kan ni läsa att hans specialitet är att trycka på hans blomma 3 gånger och en gång på näsan. Prova detta i appen! Fläckarna bildar nummer 58. Ta kort 58.



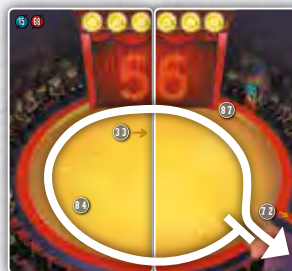
- ▶ På kort 62 finns cirkussymbolen i en cirkel på nedre vänstra hörnet. Sätt in kortet i programmet.



- ▶ Lagg kort 58 ovanpå cirkusringen så ser ni att nummer 42 bildas.
Ta kort 42.



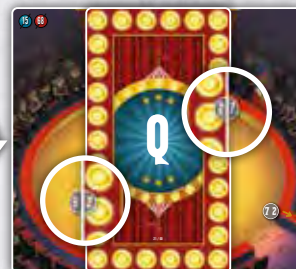
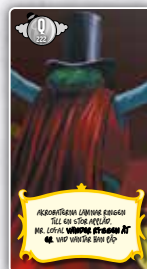
- ▶ Kom ihåg att kasta kort 58.
I programmet kan ni läsa att ni ska hålla aporna på spåret.
På kort 42 kan ni läsa följande: "De akrobatiska aporna kommer in i ringen, gör ett fullt varv och försvinner sedan ut samma väg som de kom in." Om ni ritar vägen de färdas bildas bokstaven Q.
Ta kort Q.



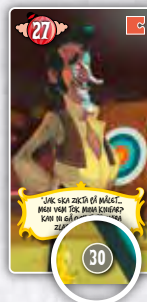
- ▶ På kort 42 finns cirkussymbolen i en cirkel på nedre vänstra hörnet. Sätt in kortet i programmet.



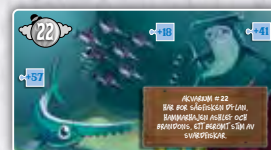
- ▶ Kort Q berättar att Mr. Loyal vänder ryggen åt er.
Vänd på kortet och lägg det ovanpå cirkusringen.
Nu ser ni att nummer 82 och 27 bildas.
Ta kort 82 och 27.



- ▶ Plocka upp bananskalet bakom knivkastaren.
Ta kort 30.



- ▶ I programmet kan ni se att knivkastaren håller en fisk. Gå till akvariet i maskin 72.
Ta kort 82.



-

-

-
- 64
- BRANDPENS AR BLET'S ÅRJA HIO.
FORMULADEN SCHNACKACK.
GLÖB STJA.

-

-

- På kort  finns cirkussymbolen i en cirkel nere till vänster. Sätt in kortet i programmet.

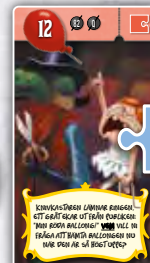


- Någon behöver hämta en högtflygande ballong. Det är ett uppdrag för trapetsartisten.

Använd maskin  för att möta henne i hennes cirkusvagn.

$$\text{12} + 47 = \text{59}$$

Ta kort .



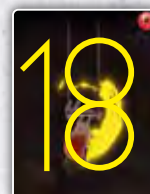
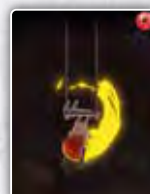
+57

=

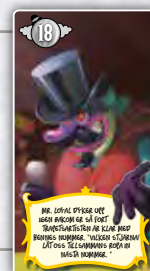


- Gå in i maskin . Om ni noggrant följer flammornas rörelse kommer ni att se nummer 18 bildas.

Ta kort .



▶

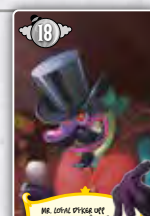


- På kort  finns cirkussymbolen i en cirkel nere till vänster. Sätt in kortet i programmet.

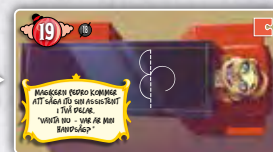


- Numret som kommer efter 18, (kortets) nummer, är 19!

Ta kort .



▶

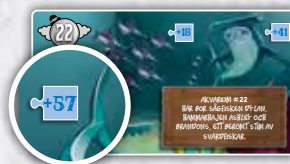


LÄT OSS TILLSAMMAN RÖRA IN NÄSTA NUMMER.

- Dylan, sågfisken på kort  borde kunna assistera magikern:

$$\text{19} + 57 = \text{76}$$

Ta kort .



▶



+57

=

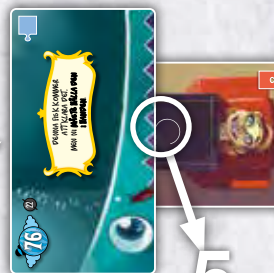


- Håll i kort  och ställ det i rätt vinkel. Om ni placerar sågen precis i mitten på kort  kommer ni att se nummer 8 bildas på ena sidan och nummer 5 på andra sidan.

Ta kort .



▶



8

5

- På kort  finns cirkussymbolen i en cirkel nere till vänster. Sätt in kortet i programmet (och glöm inte att ta kort ).



- Det är finns så klart en kanin i magikerns hat (). Gå till trädgårdslandet i maskin  och ta en morot. Ta kort .



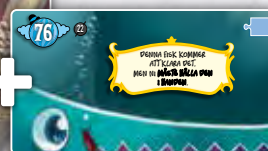
- Ge moroten till kaninen:  +  = . Ta kort .



- När ni är i tanken använder ni sågfisken för att befria Grace:

$$\text{13} + \text{76} = \text{89}$$

Ta kort .



- Lägg kort  ovanpå cirkusringen så får ni se nummer 66 bildas. Ta kort .



- Mr. Loyals ögon är väldigt uttrycksfyllda! Ni kan se nummer . Ta kort .



- Om ni på ett längre avstånd tittar på kort  och flyttar det åt höger borde ni kunna se nummer 32.
Ta kort .



- Använd ringarna för att neutralisera alligatoren:

$$\text{43} + \text{34} = \text{77}$$

Ta kort .



- Använd svart färg och hjälp tigern få tillbaka sina ränder:

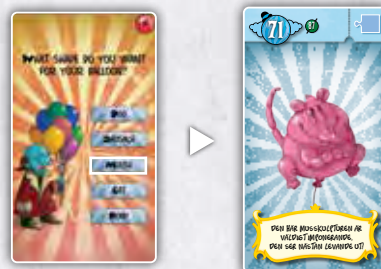
$$\text{14} + \text{67} = \text{81}$$

Ta kort .



- Gå in i maskin  och fråga efter en musformad ballong.

Ta kort .



- Skräm elefanten med er musformade ballong:

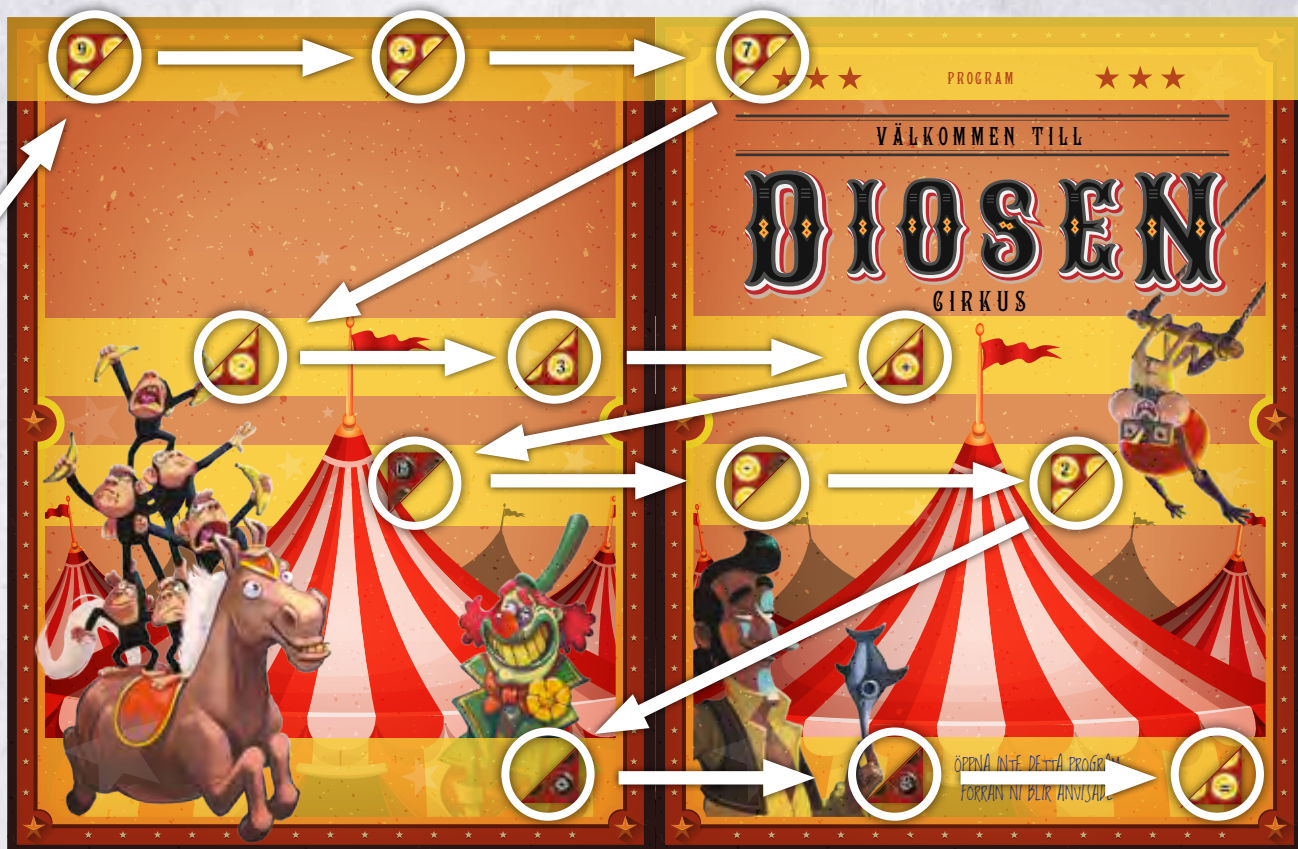
$$\text{17} + \text{71} = \text{88}$$

Ta kort .



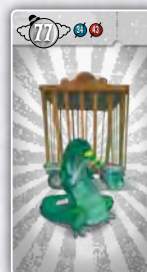
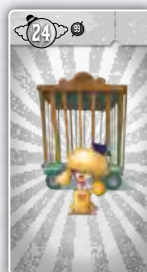
- Titta på baksidan av ert program så ser ni att skårorna är numrerade. Börja med 3 + från pudeln, fortsatt sedan som följer:
 $3 + 9 + 7 - 3 + 6 - 2 + 4 = 24$!

Ta kort .



- Gå in i maskin  och lås in djuren i storleksordning eller i kortnummerordning, från det minsta till det största (enligt tigerns ränder):
 24, 77, 81, 88.

Ta kort .



- Använd programmet och följ instruktionen för att bygga ihop cirkusen. Sett från ovan och genom att enbart titta på de tända lamporna kan ni läsa ut koden 1697. Knappa in 1697 i maskin . Ni klarade det! Ni räddade cirkusen! Men den onde Noside är fortfarande på fri fot...

