

7 WONDERS™

► Moeilijkheidsgraad: 

HET BESTUUR

- Het bestuur van Efeze heeft je alle benodigde grondstoffen gegeven om je reis te beginnen. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart .

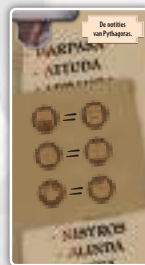
Pak kaart .



- Pythagoras stelt voor om met alle architecten op weg naar Halicarnassus af te spreken. Volg de notities van Pythagoras () waarin wordt aangegeven in welke volgorde je de steden moet bezoeken. Ondanks dat de notities slechts deels zichtbaar zijn, kun je eruit afleiden dat de eerste letters van alle steden samen 'Halicarnassus' spellen.

Verbind de steden Harpasa, Attuda, Labranda, Idyina, Caunos, Astyra, Razilli, Nisyros, Alinda, Sina, Samos, Ula en vervolgens Smyrna; deze route vormt het cijfer 26.

Pak kaart .



HALICARNASSUS

- Je bent aangekomen bij het mausoleum van Halicarnassus. Steek kaart  in het daarvoor bestemde vakje van de plattegrond. Nu de grondstofproductie in de hoek compleet is, mag je de 4 afgebeelde grondstoffen nemen. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart .

Pak kaart .



- Je besluit om het mausoleum te bezoeken. Reizigers gaan hierheen om zich te herinneren wat ze verloren zijn of afgelegd hebben, zodat ze nieuwe grondstoffen kunnen kopen. De enige kaart die je tot nu toe afgelegd hebt, is kaart . De enige kaart die dezelfde grondstoffen als kaart  op de achterzijde heeft staan, is kaart .

Pak kaart .



- Op basis van het advies van de architecten van Halicarnassus (C), reis je 31 zeemijlen met je schip (12).

$$31 + 12 = 43$$

Pak kaart 43.



GRIEKENLAND

- Je stapt de tempel binnen en staat oog in oog met het beeld van Zeus in Olympia (68). Steek kaart 68 in het daarvoor bestemde vakje van de plattegrond. Nu de grondstofproductie compleet is, mag je de 4 afgebeelde grondstoffen nemen. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart 27.

Pak kaart 27.



- Volgens de voorspelling van de priesteres (78), ligt Rhodos even ver tussen zowel Halicarnassus (26) als Olympia (68).

$$(26 + 68) / 2 = 47$$

De kaart met een cijfer dat precies halverwege 26 en 68 ligt is 47.

Pak kaart 47.



- Om het verschil in de militaire macht tussen Rhodos en Olympia te berekenen, moet je zien dat de poort van Rhodos (47) 8 militaire symbolen heeft terwijl de tempel van Olympia (68) slechts 2 militaire symbolen heeft. $8 - 2 = 6$

Pas dezelfde berekening toe door de 3 militaire symbolen te gebruiken die in Halicarnassus te zien zijn. $8 - 3 = 5$

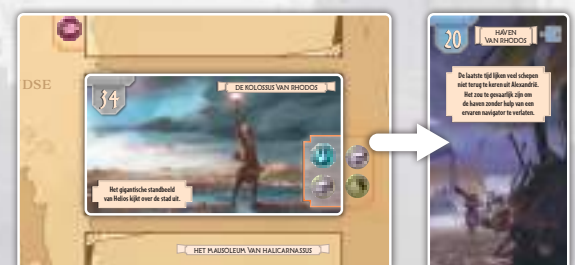
Combineer deze twee cijfers om 65 te krijgen.

Pak kaart 65.



- Je bewondert het gigantische beeld van Helios (34). Steek kaart 34 in het daarvoor bestemde vakje van de plattegrond. Nu deze grondstofproductie compleet is, mag je de 4 afgebeelde grondstoffen nemen. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart 20.

Pak kaart 20.



- ▶ Je vindt een navigator, maar ze is ervan overtuigd dat de Wonderen in Olympia en Rhodos niets met elkaar gemeen hebben (33). Ze vergist zich echter; beide Wonderen delen de grondstoffen van glas en steen. Om dit aan haar te bewijzen pak je de kaart waarop de volgende grondstoffen op de achterzijde staan afgebeeld: 2 glas en 2 steen.

Pak kaart 31.



- ▶ Nu je een navigator (31) hebt om je te helpen, kun je op weg naar Alexandrië gaan. Volgens haar moet je als je schip (12) de haven (20) uitvaart ook de sterkte van de golven meetellen. Er zijn 9 golven op de plattegrond te zien. Deze moet je toevoegen aan de waarde van de twee samengevoegde kaarten.

$$12 + 20 + 9 = 41.$$

Pak kaart 41.



- ▶ Als je Alexandrië nadert, begint het licht van de beroemde vuurtoren te dimmen (41), waardoor het lastig is om de kleur van de kaart te zien. Je kunt echter een rood puzzelstuk op de achterzijde zien. Dit vertelt je dat kaart 41 een rode kaart is (41). Gebruik de vuurschaal die je in Rhodos hebt gekregen (3) om door de duisternis te navigeren.

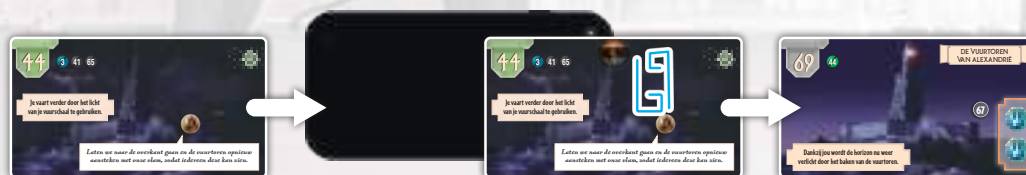
$$41 + 3 = 44.$$

Pak kaart 44.



- ▶ Nu je veilig door de duisternis kunt varen, ga je snel naar de vuurtoren om deze opnieuw aan te steken. Om het licht bovenin de toren te repareren, moet je machine 44 openen en het licht van je apparaat op de achterzijde van de kaart richten zodat deze door de bovenkant van de vuurtoren schijnt. Je zult dan het cijfer 69 zien oplichten.

Pak kaart 69.



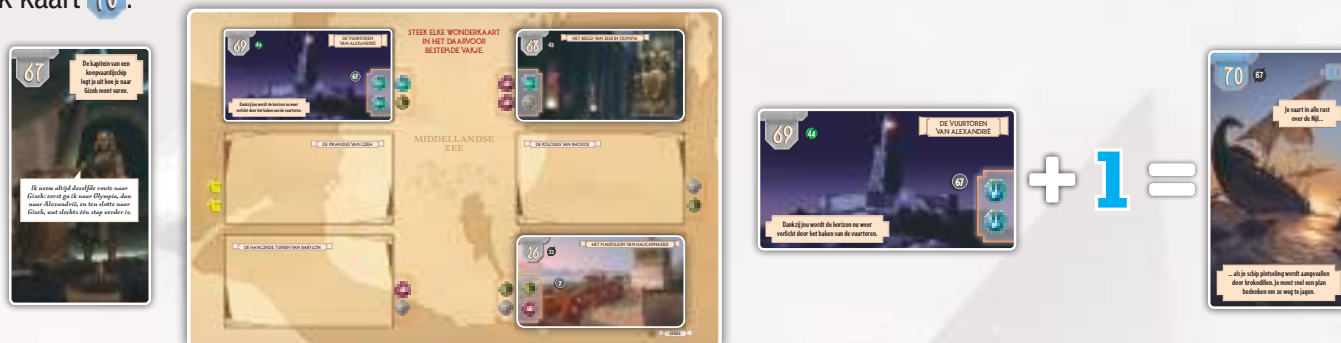
- ▶ De inwoners van Alexandrië zijn dankbaar dat je het baken van de vuurtoren hebt gerepareerd. Steek kaart 69 in het daarvoor bestemde vakje van de plattegrond. Nu deze grondstofproductie compleet is, mag je de 4 afgebeelde grondstoffen nemen. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart 55.

Pak kaart 55.



- Een verkoper vertelt je hoe je naar Gizeh moet gaan (67). Hij vaart altijd eerst naar Olympia (68), daarna naar Alexandrië (69) en ten slotte naar Gizeh, wat hij omschrijft als 'één stap verder'. Dit betekent dat je bij de vorige locatie (Alexandrië) 1 moet optellen. $69 + 1 = 70$.

Pak kaart 70.



- Terwijl je over de Nijl vaart, wordt je schip aangevallen door krokodillen (70). Volgens de notities van je navigator (73), moet je bij een aanval de posities van de twee delen van je bemanning omdraaien (12). Draai om dit te doen de getallen van het cijfer van het schip om; dit geeft het cijfer 21.

$$70 + 21 = 91$$

Pak kaart 91.



- Als je aanmeert in Gizeh (91), kom je een geitenherder met zijn kudde tegen (+67). Je besluit hem je geit (7) te geven, omdat je ervan overtuigd bent dat hij er goed voor zal zorgen.

$$91 + 67 = 158$$

Pak kaart 74.



- De dankbare geitenherder (74) geeft je aanwijzingen naar een markt. Volgens hem ligt deze markt achter de punten van de drie piramides. Open machine 11 en positioneer de drie piramides zodat alle punten op één lijn komen.

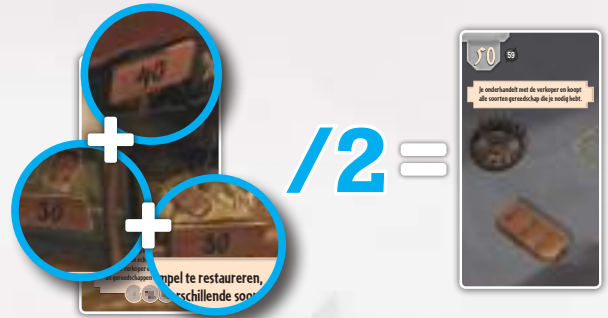
Pak kaarten 17 en 95.



- Op de markt zie je een verkoper die wetenschappelijk gereedschap verkoopt (59). De aangegeven prijzen zijn echter voor het totaal van een set van 2 stuks gereedschap. Om de prijs van exact 1 van elke soort gereedschap te berekenen, moet je alle prijzen bij elkaar optellen. Dit geeft de totale kosten om 2 van elke soort te kopen. Deel dit bedrag door 2 om de kosten voor 1 van elke soort gereedschap te vinden.

$$(40 + 30 + 30) / 2 = 50.$$

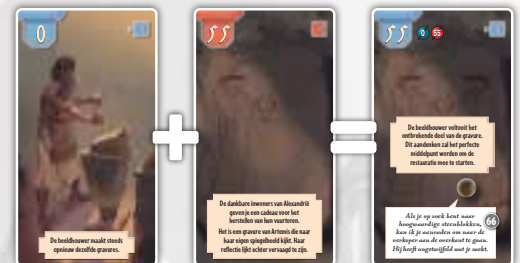
Pak kaart 50.



- Op de markt kom je ook een beeldhouwer tegen die gespecialiseerd is in het dupliceren van objecten (0). Je overhandigt hem je gravure (55) en geeft hem de opdracht om het bestaande deel na te maken om de gravure weer compleet te maken.

$$0 + 55 = 55.$$

Pak kaart 55.



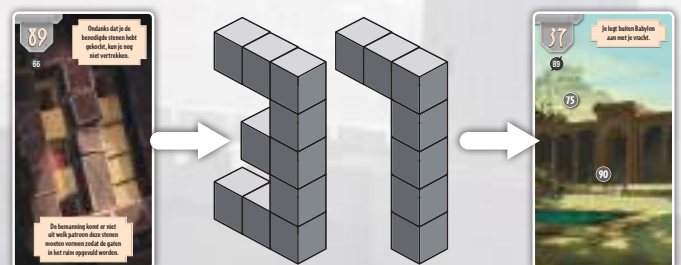
- Zodra de gravure compleet is, ga je naar de verkoper (66) die stenen verkoopt voor één muntstuk per lading. Door de piramides van Gizeh (11) in de juiste plek van de plattegrond te steken, krijg je 4 muntstukken. Je kunt deze munten omruilen voor stenen door de kaart met 4 stenen op de achterzijde te pakken.

Pak kaart 89.



- Laad de stenen die je gekocht hebt op je schip (89). Om ze op de juiste manier in te delen, moet je het ruim driedimensionaal voorstellen. Door de gaten met stenen te vullen, wordt het cijfer 37 gevormd.

Pak kaart 37.



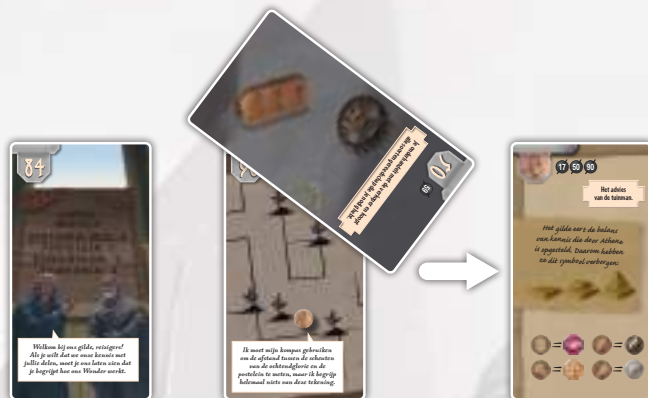
- ▶ Je bewondert de hangende tuinen van Babylon (75). Steek kaart 75 in het daarvoor bestemde vakje van de plattegrond. Nu deze grondstofproductie compleet is, mag je de 4 afgebeelde grondstoffen nemen. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart 84.

Pak kaart 84.



- ▶ Om de tuinman uit Babylon te helpen (90), raadpleeg je de notities van het Architectengilde (84) om de ochtendglorie en postelein te herkennen. Volgens de notities heeft elke ochtendglorie 2 wortels (elk weergegeven door een enkele lijn die eruit komt), terwijl postelein 1 wortel heeft. Positioneer je kompas (50) zodanig om twee planten te verbinden die aan deze criteria voldoen. De lijn die nu ontstaat vormt het cijfer 8.

Pak kaart 8.



- ▶ Je analyseert ook het irrigatiesysteem dat binnen de hangende tuinen van Babylon te vinden is (75). Open machine 75 en pas de kranen aan om alle struiken water te geven. Omdat er beperkt water beschikbaar is, moet je er zeker van zijn dat elke struik slechts eenmaal gewaterd wordt en dat er geen water naar andere delen van de tuin overloopt.



- ▶ Zodra je het irrigatiesysteem begrijpt (75), zullen er vreemde symbolen verschijnen die tussen de struiken verborgen zitten. Door de vaardigheden van je bemanningsleden (8, 14, 78, 53) te gebruiken, kun je deze symbolen naar grondstoffen vertalen. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart 48.

Pak kaart 48.



- ▶ Het gilde is onder de indruk van je vaardigheden. Een van de gildeleden stelt voor dat je marmerblokken kiest waarvan het gewicht een perfecte vierkant is. Zoek in de stapel naar alle kaarten waarvan het cijfer een perfecte vierkant is, oftewel alle kwadraatgetallen.

Pak kaarten 1, 4, 9, 16, 25, 36, 49, 64, 81.



DE RESTAURATIELOCATIE

- Terwijl je op weg bent met je schip, nu volgeladen met marmerblokken, loop je midden op zee schade op. Om de grondstoffen te vinden die je nodig hebt voor de reparaties, moet je het schip (12) in het midden van de Middellandse zee op de plattegrond plaatsen. Let goed op de grondstoffen die in elk van de vier hoeken van de kaart staan weergegeven. Deze grondstoffen staan op de achterzijde van kaart 39.

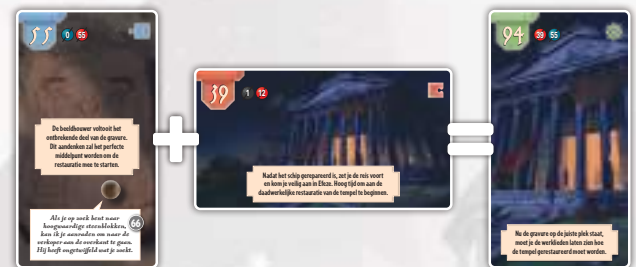
Pak kaart 39.



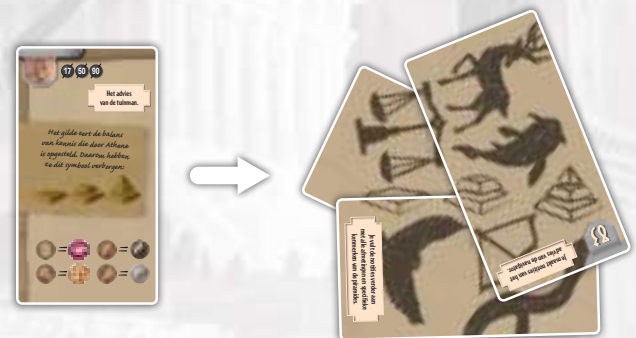
- Zodra je terug bent in Efeze is het tijd om aan het echte restauratiewerk te beginnen. Plaats om dit te doen eerst het middelpunt (55) in de tempel (39).

$$55 + 39 = 94$$

Pak kaart 94.



- Je combineert al je notities (31, 83, 95) met behulp van de documenten die de tuinman uit Babylon je heeft gegeven (8). Overlap je notities om het verborgen symbool na te bootsen.



- Het restauratiewerk van de tempel is begonnen. Je moet de werklieden aansturen terwijl ze alle zuilen installeren. Open machine 94 en plaats de zuilen in de doos zodat ze het sterrenbeeld van elke god boven hun respectievelijke standbeelden vormen. Om het sterrenbeeld van elke god te vinden, moet je hun symbolen zoeken en deze matchen met het sterrenbeeld dat in je notities weergegeven staat (31, 83, 95). Het symbool voor Poseidon is terug te vinden in de notities van de navigator (53). Stel kaarten 49 en 81 samen om het sterrenbeeld van de Vis boven het beeld van Poseidon te vormen.

Het symbool voor Zeus is te zien op het voetstuk van zijn beeld in Olympia (68). Stel de kaarten 9 en 25 samen om het sterrenbeeld van de Vogel boven het beeld van Zeus te vormen.

Het symbool voor Helios is te zien op de Kolossus van Rhodos, het enorme beeld van Helios (34). Stel kaarten 16 en 64 samen om het sterrenbeeld van de Boog boven het beeld van Helios te vormen.

Het symbool voor Athene kan worden geïdentificeerd door de notities van de tuinman uit Babylon te gebruiken (8). Stel kaarten 4 en 36 samen om het sterrenbeeld van de Weegschaal boven het beeld van Athene te vormen.

Identificeer binnen de app de twee symbolen voor elke god op wiens zuilen een lauwerkrans afgebeeld staat: ζ en σ voor Athene, $\bigcirc$ en $\vee$ voor Helios, δ en ϵ voor Poseidon, en ρ en σ voor Zeus.

Zodra de zuilen gepositioneerd zijn en de symbolen gespecificeerd zijn, moet je de plattegrond omdraaien (zonder de kaarten te verwijderen) en deze bovenop de zuilen plaatsen om het dak van de tempel te vormen.

Nadat je het dak geplaatst hebt, moet je deze scannen en de zichtbare sterren met elkaar verbinden om het sterrenbeeld van het Hert te vormen, welke te zien is in je notities op kaart .





De tempel van Artemis is gerestaureerd!

De godin heeft het bouwwerk haar zegen gegeven en biedt de tempel weer haar volledige bescherming. Het kan nu met recht weer tot een van de 7 Wereldwonderen worden gerekend.