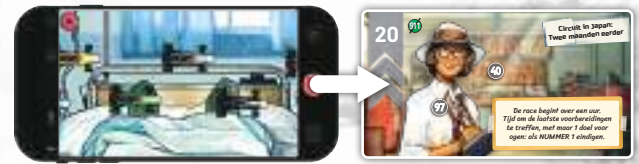


HEAT

Moeilijkheidsgraad:

IN HET ZIEKENHUIS

- Open machine : Je wordt wakker in een ziekenhuiskamer en bent volledig in de war. Naarmate je zicht weer iets beter wordt, zie je allemaal auto's voorbij schieten. Klik op de auto's om je geheugen op te frissen en je te herinneren hoe je hier terecht bent gekomen. Ontdek het verhaal achter het ongeluk door de afgelopen twee races opnieuw te beleven. Pak kaart .

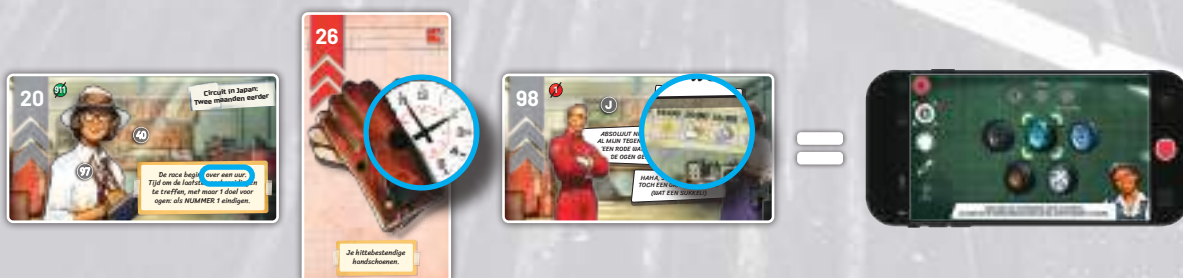


RACE IN JAPAN

- Pak kaart (de garage) en kaart (de journalist). Pak daarnaast ook kaart (zoals aangegeven door de tekst NUMMER 1 op kaart), waar Koen van Helden op staat. Combineer kaart met kaart om je het interview van de journalist met Koen van Helden te herinneren. Kijk tijdens het interview goed om je heen () om zowel de weersvoorspelling als een briefje van Lisa () te vinden, dat onder de werkbank is gevallen. Lisa wil afspreken bij de bocht aan de linkerkant van de tribunes. Raadpleeg de plattegrond van het circuit (); de bocht in kwestie heeft het cijfer . Pak kaart om Lisa, je monteur, te ontmoeten zodat ze de laatste aanpassingen aan je auto kan maken.



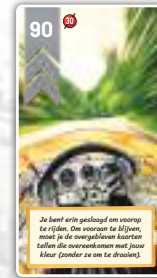
- Eerst moet je nieuwe banden kiezen. Op je horloge () kun je zien dat het bijna 14:00 is en kaart geeft aan dat de race over een uur zal beginnen. De weersvoorspelling geeft aan dat het om 15:00 bewolkt zal zijn. Daarom moet je banden kiezen die geschikt zijn voor bewolkt weer.



- Kies de juiste toerenteller; oftewel een toerenteller die de bochten weergeeft die overeenkomen met het circuit dat je gaat racen. Het Japanse circuit heeft 5 bochten, wat overeenkomt met de witte toerenteller. Nu je de juiste uitrusting hebt, kun je naar de startlijn gaan!



- Pak de kaart waarop de auto met de startlichten achterop staat. Het licht op de voorkant van kaart **30** gaat bijna groen worden. Merk op dat er een tandwielsymbool in het groene licht staat, waarmee wordt aangegeven dat deze kaart als een machine fungeert. Open machine **30** en gebruik deze om vooraan de race te komen, en houd ondertussen rekening met de snelheidslimieten op kaart **90** terwijl je de tegenstanders inhaalt. Pak kaart **90**.



- Tel vervolgens de overgebleven gele kaarten in je stapel (zonder ze om te draaien). Omdat er 12 van deze kaarten zijn, pak je kaart **12**. Als je de eindstreep nadert, raken de schroeven van je stuur los. Gebruik je geluksmuntje van 10 cent (**13**) als een tijdelijke schroevendraaier om de schroeven weer vast te draaien. Pak kaart **25**.



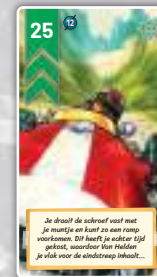
12



+



=



RACE IN DE VS

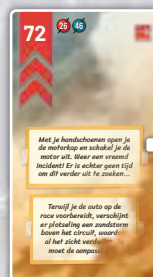
- Nu je je de eerste race weer kunt herinneren, komt de volgende race die in de VS plaatsvond ook naar boven. Pak kaart **46**. Om de motorkap te openen, die nu gloeiend heet is door de oververhitte motor, gebruik je de hittebestendige handschoenen (**26**). Pak kaart **72**. Je herinnert je dan dat er een zandstorm over het circuit raasde. Combineer je racebril (**19**) met de zandstorm (**72**). Pak kaart **91**.



+



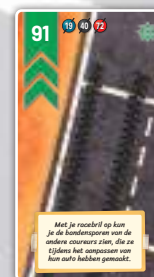
=



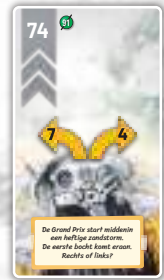
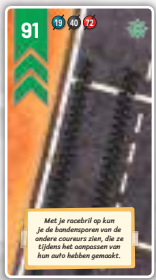
+



=



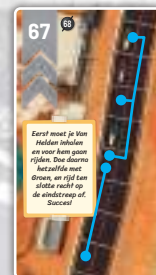
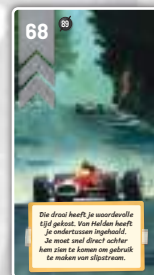
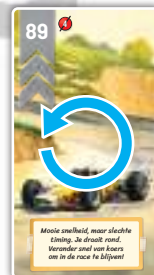
- ▶ Je moet weer een aantal aanpassingen aan je auto maken. Kijk om de juiste banden te selecteren goed naar de bandensporen op kaart 91. Deze komen overeen met de 'mist' banden. Om de juiste toerenteller te kiezen, volg je dezelfde stappen als voor het eerste circuit, en kies je de rode toerenteller. Ten slotte raadt Lisa andere pedalen en schokdempers aan dan die in de eerste race gebruikt zijn. Daarna begint de race. Pak kaart 74.



- ▶ Om door de zandstorm te navigeren, moet je goed naar de plattegrond van het circuit (U) kijken. Het circuit volgt de wijzers van de klok; sla dus rechts af. Pak kaart 4 en merk de rode achterzijde op. Je moet bepalen naar welke versnelling je moet schakelen. Kijk opnieuw naar de plattegrond van het circuit en merk op dat het einde van de lange rechte weg kan worden bereikt met de 2^{de} versnelling. Daarom moet je de blauwe +85 kiezen en deze combineren met kaart 4. $4 + 85 = 89$. Pak kaart 89.



- ▶ Kaart 89 geeft aan dat je auto aan het ronddraaien is. Om dit te corrigeren, moet je kaart 89 omdraaien om er kaart 68 van te maken. Je zit nu achter Koen van Helden en rijdt in zijn slipstream. De instructies zeggen dat je 'direct achter hem' moet zien te komen, wat betekent dat je de kaart precies voor moet nemen — pak kaart 67. Je bent nu klaar om voorop te gaan rijden. Volg de instructies op kaart 67, waardoor er een cijfer op het circuit zal vormen. Pak kaart 31.



- ▶ Van Helden rijdt direct achter je en je kunt hem in je achteruitkijkspiegel zien. Pak daarom niet kaart 18, maar in plaats daarvan kaart 81 (omdat je het cijfer in spiegelbeeld ziet). Jullie auto's rijden nu gevaarlijk dicht naast elkaar. Merk op dat als de wielen elkaar raken, er een cijfer wordt gevormd. Pak kaart 88.



OP ONDERZOEK UIT IN ITALIË

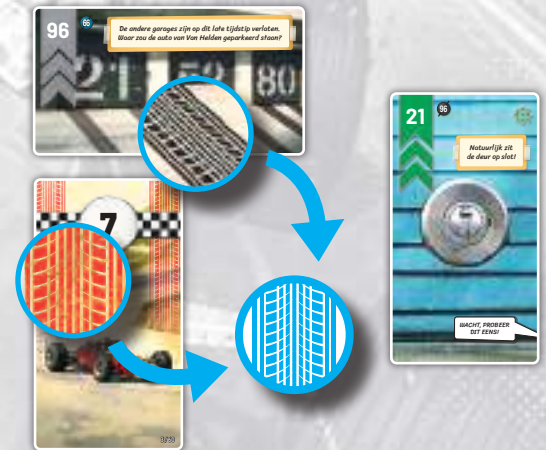
- Je bent weer terug in het ziekenhuis. Je begrijpt eindelijk hoe je hier gekomen bent. Lisa vertelt je nu dat je voor de laatste race naar Italië kan vertrekken. Lisa wil de twee sabotage-incidenten onderzoeken. Hiervoor moet je twee kaarten van de aflegstapel pakken: je stuur uit de race in Japan (12) en de oververhitte motor van de race in de VS (46). Combineer deze twee kaarten met kaart 8 (dat een puzzelstuk met twee gaten heeft) en pak kaart 66.

Je moet nu de garages onderzoeken. Merk op de plattegrond van het circuit (H) op dat er een rood cijfer in het weilandgebied staat. Combineer dat cijfer met kaart 66 om kaart 96 te pakken.



- Eenmaal aangekomen, moet je zien te bepalen in welke garage de auto van Van Helden geparkeerd is. Bekijk om dit te doen de bandensporen. De bandensporen van Van Helden zijn te vinden op de achterzijden van alle kaarten met een rode auto erop. Ze zijn ook voor de eerste garagedeur te zien.

Pak kaart 21.



- Nu moet je het slot forceren. Beweeg voorzichtig de twee spellen totdat ze klikken. De deur gaat open en je pakt kaart -40. Laat de journalist (97) de illegale brandstof (-40) zien en neem dan kaart 57 om het artikel over Van Helden te lezen, dat op bladzijde 6 staat.

Pak kaart 6.



- Op kaart 6 kom je een woedende Van Helden tegen. Hij daagt je uit voor een kansspel en eist dat je kop of munt kiest. Omdat je niet op de parkeerplaats met Van Helden wilt vechten, draai je je geluksmuntje om zodat deze op de muntzijde landt. Kaart 13 toont de kopzijde, maar je weet dat het een munt van 10 cent is. Dit betekent dat de waarde van de muntzijde 10 is. Voeg dit aan de uitdaging van Van Helden (6) toe en pak kaart 16. (6+10).



DE LAATSTE RACE

- Nu de situatie met Van Helden afgehandeld is, moet je je gaan voorbereiden op de laatste race. Haal eerst de versnellingsbak (14) uit elkaar. Elk schroefje moet in een specifieke volgorde verwijderd worden en het patroon van elke schroefkop geeft een rekenkundige bewerking aan die je moet uitvoeren. Verwijder eerst de schroef waarmee het groene gedeelte bevestigd is (vermenigvuldig met de rode 10: $14 \times 10 = 140$). Verwijder vervolgens de schroef van het zwarte deel (trek er 10 af: $140 - 10 = 130$). Verwijder dan de schroef van het witte gedeelte (tel er 20 bij op: $130 + 20 = 150$) en verwijder ten slotte de laatste schroef (deel door 3: $150 / 3 = 50$).

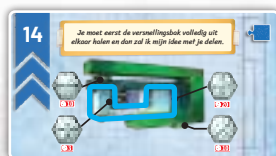
Pak kaart 50.



140



130



150



50

=



- Door de aanwijzingen van Lisa voor de bliksemsnelle start op deze kaart te volgen, vorm je het cijfer 41 op de versnellingspook. Pak kaart 41. Je bent nu klaar om de laatste aanpassingen voor de race te maken.

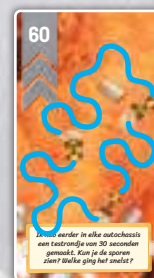


41

=



- Zoek om de juiste banden te vinden op kaart 16 naar de banden die nog steeds in een goede staat zijn (met een rode cirkel) erop. Volg dezelfde stappen als voor de toerenteller in de vorige races; kies de gele toerenteller. Kies voor de pedalen en schokdempers andere soorten dan die je voor de eerste twee races gebruikt hebt. Bekijk ten slotte kaart 60 voor het chassis. De auto met de beste carrosserie is diegene die binnen de gegeven tijd de grootste afstand kan afleggen. Kies daarom de auto met een spoiler.



- Je bent nu klaar om mee te doen aan de laatste race. De situatie is vergelijkbaar met de eerste race, maar bevat een aantal extra uitdagingen. Je moet de olievlekken zien te ontwijken, pitstops maken om je banden op de regen voor te bereiden, door water rijden om je banden af te koelen, naar de pitstraat teruggaan om bij te tanken, in de slipstream van een andere coureur rijden en ten slotte voorkomen dat Van Helden opnieuw een comeback maakt. Zodra je al deze taken voltooid hebt, kun je over de eindstreep rijden om de race te winnen en het kampioenschap te vieren!



Gefeliciteerd!

Je hebt zojuist de Grand Prix gewonnen en de kampioenstitel opgeëist; het ultieme doel van elke coureur en een droom die eindelijk is uitgekomen! Terwijl je geniet van deze welverdiende overwinning, onder daverend applaus en een joelende menigte, hoor je Van Helden gefrustreerd mompelen. Hij beweert dat er een verdwaald muntje in de versnellingspook van zijn auto moet zijn gekomen waardoor zijn prestaties op het circuit beïnvloed zijn. Zijn geklaag wordt echter volledig overstemd door de juichende menigte en niemand lijkt hem te horen. Alle aandacht is op jou gevestigd; de enige echte kampioen van vandaag!