

Horror Escape op locatie ANTWOORDEN!
LET OP, LEES DE ANTWOORDEN PAS NADAT HET SPEL GESPEELD IS!

1. Let the game begin!

Deze opdracht is een ingesproken bericht van John Kramer.

Hallo deelnemers. Jullie vragen je waarschijnlijk af waar jullie zijn. Ik zal jullie zeggen waar jullie waarschijnlijk zijn. Jullie zijn waarschijnlijk in de kamer waarin een van jullie zal sterven... de manier waarop is een uitdagende Jigsaw puzzle! Wie van jullie zal met mij het echte spel spelen met bloed, pijn, opoffering en wanhoop? Daar zullen jullie nog wel achter komen. De eerste stap die hiervoor gezet moet worden is jullie namen op de juiste posters zetten... live or die? It's your choice...

1.1 Who's at death row

Op de afbeelding zien jullie iets kenmerkend van *naam per spel verschillend*. Welke poster zal dit zijn?



Poster 2 > omdat poster 2 zijn lievelingseten rattenbotten zijn.

1.2 Who's at death row

Op de afbeelding zien jullie *naam per spel verschillend*. Bij welke poster hoort hij/zij?



Poster 3 > omdat poster 2 getrouwd is en poster 4 bij de volgende vraag afvalt.

1.3 Who's at death row

Op de afbeelding zien jullie iets kenmerkend van *naam per spel verschillend*. Welke poster zal dit zijn?



Poster 4 > omdat poster 4 alleen zijn vrachtwagenrijbewijs heeft.

1.4 Who's at death row

Op de afbeelding zien jullie iets kenmerkend van *naam per spel verschillend*. Welke poster zal dit zijn?



Poster 5 > omdat poster 5 en 1 het meeste verdienen en poster 1 bij de volgende vraag afvalt.

1.5 Who's at death row

Op de afbeelding zien jullie iets kenmerkend van *naam per spel verschillend*. Welke poster zal dit zijn?



Poster 1 > omdat poster 1 als sport zwemmen heeft, enige watersport.

2. Who gets the torture?

Ingesproken bericht van John:

Hallo deelnemers. Ik hoop voor jullie dat jullie de juiste namen op de posters hebben gezet. Jullie zijn ook vast nieuwsgierig geworden wie het echte spel met mij gaat spelen met bloed, pijn, opoffering en wanhoop. Zelf kan ik niet wachten... live or die? It's your choice...

2.1 Who gets the torture?

Verbind de plaatsnamen die jullie kunnen vinden. Welke vorm op het speelbord kan je ook maken met behulp van het touw met de plaatsnamen? Welke plaats valt hierbuiten en valt dus af?

Naam poster 3 > op het speelbord staat een rondje, een rechthoek en een driehoek dit zijn de vormen en als je een driehoek van de geboorteplaatsnamen maakt, dan valt Enschede daarbuiten.

2.2 Who gets the torture?

Maak de som kloppend op het speelbord door twee lucifers te verplaatsen en weer ergens anders in de som terug te leggen. Als de som kloppend is dan staat één van deze cijfers op een poster (binnen het witte vierkant) die af valt.

Naam poster 2 > van de som kan je maken: $6-2=4$ of $9-8=1$ alleen poster 2 heeft een loon van 49.000 euro en daar staat dus een van deze getallen binnen het witte vierkant.

2.3 Who gets the torture?

Los de volgende reeks met cijfers op -1, wat staat hier? Degene met dit woord op zijn poster valt af.
12-16-6-10-6-15-16-8-6-15

Naam poster 5 > de cijfers staan voor een letter uit het alfabet. Alleen dan min 1, dus B=1, C=2, D=3 enz. dan kom je op het woord koeienogen uit en dat staat op poster 5.

2.4 Who gets the Torture?



Los bovenstaande raadsel op. Degene die dit op zijn poster heeft staan valt af.

Naam poster 1 > dit is af te lezen bij de letters rechtsboven op de speelkaart. Kijk goed waar een opening zit en in welk vakje de letter staat. De puntjes staan voor de 1^e, 2^e of 3^e letter in het hokje. Hier komt zwemmen uit en dat staat op poster 1.

2.5 Who gets the torture?

Vul het codewoord in: **Naam die bij poster 4 hoort!**

Opdracht na het geven van het codewoord.

Fragment John:

Hallo deelnemers. Hahaha ik hoop dat je al een beetje begint met zweten... ik zou het wel weten hahaha. De rest mag heerlijk genieten van mijn spel, maar daarbij heb ik ook iemand nodig. Het een en ander moet voorbereid worden en er moet iemand mij bepaalde spullen overhandigen tijdens het spel. De enige die ik hierin vertrouw is **gerommel**... Bel me als je mijn nummer hebt gevonden. Live or die? It's your choice...

3.1 Secret trust

Los de volgende getallenreeks op. Dit zijn het eerste en tweede getal van het telefoonnummer.

2-132-4-127-16-117-96-102-768-..

Antwoord: 82

Het ene rijtje is *2 *4 *6 *8 en de ander is -5 -10 -15 -20

3.2 Secret trust

De afstand tot jouw hart is slechts 4 slagen lang... Rond indien nodig jullie antwoord naar boven af en vul het antwoord hieronder in. Dit zijn het derde en vierde getal van het telefoonnummer.

Antwoord: 14 > dit is de lengte van de hartslag horizontaal gemeten op het speelbord.

Per printer kan de marge nog wel eens verschillen waar de hartslag precies begint, dus vandaar afronden naar boven.

3.3 Secret trust

We zijn nu opzoek naar een digitale tijd. Leg 2 lucifers op de kleurenklok.

De grote wijzer wijst naar een kleur die dezelfde naam heeft als dit lied met onder andere deze tekst:

En alle beelden op TV

Van bloed en oorlog om ons heen

Werken daar ook niet echt aan mee

De kleine wijzer wijst naar een kleur die dezelfde naam heeft als de artiest van dit lied met onder andere deze tekst:

I will never fall for your lies again oh whoa oh

You shot me right in de face wit' a shotgun

Wat zijn de eerste 2 cijfers van de digitale tijd?

Antwoord is 20, rood en geel geven een tijd aan van 8 uur, dat is dus 20.00 uur.

Rood van Marco Borsato en Shotgun van Yellow Claw

3.4 Secret trust

Los de volgende rekensom op door de leeftijd op te zoeken waarop deze Nederlandse criminelen zijn overleden. Dit zijn het zevende en achte getal van het telefoonnummer.

De stotteraar + van der Bijl + Schele Johnny – De Snor – Spic = ?

Martin Kok + Thomas van der Bijl + John Mieremet - Jan Femer – Sam Klepper= 48

Antwoord is 49+50+45-56-40=48

3.5 Call me if you dare

Vraag waarbij de het nummer moeten invullen als antwoord.

Wat is het telefoonnummer van John? Vul het volledige telefoonnummer in en begin met 06, gebruik geen streepjes of spaties.

Hebben jullie niet alle antwoorden? Maak dan gebruik van een hint.

Antwoord: 0682142048

Dan opnemen dat dit de voicemail van John is.

Hallo. Alleen jou vertrouw ik, echt alleen jou. Waarom? Je schiet altijd in de roos en stelt me daarom nooit teleur. Ik wil dat jij het spelletje dat ik ga spelen alvast goed voorbereid. Bind de stinkerd vast aan de stoel en wikkel het vlamvattende wc-papier volledig eromheen. Als je dit doet kan ik je meer informatie geven...

4.1 Trust for secret info

Opdracht die eronder zit is een foto opdracht

Voer de opdracht uit die John zojuist heeft verteld aan de telefoon. Wanneer jullie hier een foto van maken wordt deze automatisch verzonden naar John en zullen jullie de code ontvangen om de volgende vraag te openen.

De code om de volgende vraag te openen is: **2004**

4.2 Trust for secret info

Vul het codewoord in: 2004

Stuur een email naar John, waarin je vraagt wat je nog meer voor hem kan doen.

Email John: jigsaw0042@gmail.com

Wacht op zijn reactie. Let op: check hiervoor ook je spam inbox.

Automatisch antwoord:

Jullie buurvrouw hier!

Lees goed, ik ben hier samen in een ruimte met John Kramer! Ik weet niet hoe ik hier kom en ik weet ook niet hoe John hier tussen de haken is komen te hangen, maar ik hoorde een berichtje binnen komen op zijn telefoon. John is op dit moment bewusteloos. Er staat hier een kastje die aftelt. Er branden 2 lichtjes. Rood en groen. Om de groene te activeren moeten jullie een code invoeren. Er staat dat de deur dan opent voor mij en de kamer vergiftigd wordt. Help me door de juiste code in te voeren!

In John zijn telefoon heb ik ook de code voor jullie gevonden om de volgende opdracht te openen. Dat is: 1590.

Schiet op!

Gr. Jullie buurvrouw

5. Hurry or die

Vul de code in: **1590**

Zorg dat jullie de juiste code doorgeven zodat het lichtje op groen springt. Alleen dan kunnen jullie voor altijd en eeuwig afrekenen met John Kramer!
Beantwoord de volgende vragen op volgorde met de titel 'Hurry or die'.

5.1 Hurry or die

Link naar video: <https://www.youtube.com/watch?v=whCmstfXmRE&feature=youtu.be>

Bekijk de video en zoek de woorden die in de juiste kleur zijn geschreven.

Als jullie het antwoord weten, klik dan op foto maken en kijk met de ogen naar de kleurenklok dat jullie antwoord is. Past dit precies? Dat zien jullie een letter in de mond staan. Dit is het eerste getal van de activeringscode, vul dit tevens in als jullie antwoord van deze opdracht.

Antwoord: 6

De woorden die in de juiste kleur zijn geschreven zijn zwart en roze. Als je een foto maakt komt er automatisch een masker van jigsaw in het scherm en als je de ogen op het zwarte en roze rondje houdt dan komt er een 6 in de mond van het masker.

5.2 Hurry or die

Pak de twee blaadjes waar jullie bij beide de 4 rechthoeken heel precies moeten uitknippen. Wat voor antwoord komt er uit deze som? Dit is het tweede getal van de activeringscode, vul dit tevens in als jullie antwoord van deze opdracht.

Antwoord is $10-4=6$ als je de briefjes op de letters neerlegt op de speelkaart. De een geeft de letters T-I-E-N en de ander V-I-E-R.

5.3 Hurry or die

Jullie moeten achter een letter zien te komen met behulp van de X spots op de grond. 4 teamleden gaan ieder op een kruis staan en zorg dat jullie allen met het gezicht naar het midden staan.

- Teamlid 1 en 3 moeten beide 1 arm gestrekt voor zich uit houden en naar elkaar toe wijzen.
- Teamlid 2 en 4 moeten ook beide 1 arm gestrekt voor zich uit houden en naar elkaar toe wijzen.

Welke letter wordt hier met de armen gevormd?

Leg de uitgeknipte draaicirkel op de kleurenklok, waardoor de kleuren verdwijnen en alleen de romeinse cijfers te zien zijn. De beginpositie van de cirkel is de 1 bij de XII. Jullie moet de cirkel een aantal keer draaien. Hoeveel keer? Dat is jullie antwoord op bovenstaande opdracht. Welk cijfer komt dan uiteindelijk bij de V te staan? Dit is jullie antwoord op deze vraag en het derde getal van de activeringscode.

Het antwoord is 7. Er komt een X uit en dat staat voor 10, als je het rondje met alle cijfers 10 stapjes draait dan komt er bij de V een 7 te staan.

5.4 Hurry or die

Vouw de vouwlijnen naar binnen, zodat jullie de vouwlijn niet meer zien en knip de laatste lijn uit het blad. Welk cijfer komt hieruit? Dit is het vierde getal van de activeringscode, vul dit tevens in als jullie antwoord van deze opdracht.

Antwoord is 3. Als de vouwregels goed gevolgd zijn, dus alles is naar binnen gevouwen en je knipt de lijn bij nummer 3 uit en je vouwt daarna het papier open dan komt er een 3 uit.

6. Activate or die?

Vul de code in: **6673**

Gefeliciteerd! Het is jullie gelukt om voor altijd en eeuwig af te rekenen met John Kramer! John zijn lichaam is vergiftigd. Hij zal geen martelingspelletjes meer kunnen uitvoeren en jullie zijn nu allemaal veilig.

Maak een laatste groepsfoto van jullie gehele team!



SPEELEMMENT