

MISSION BRIEFING:

De situatie is kritiek!

Jij en je vrienden zijn gevangengenomen...

En jullie hebben nog maar heel weinig tijd voordat de cipiers terugkeren!

Los samen de raadsels op om jezelf te bevrijden!

INHOUD:

1 riem met afteltimer, 1 sleutelkooi, 2 staafjes, 1 Quizmaster,
45 Quizmaster-kaarten, 2 sleutels, instructies

DOEL VAN HET SPEL:

Los alle raadsels op om het aftellen te stoppen voordat je tijd op is.

VOORBEREIDING:

AFTELTIMER:

Stel de grijze cijferwieljes op de afteltimer in op de gewenste tijd. Hoe minder tijd, des te moeilijker de opgave. De afteltimer kan worden ingesteld van 1 tot 999 seconden. Als je het spel voor de eerste keer speelt, raden we je aan om de timer op 180 seconden in te stellen. Dat betekent dat je één minuut hebt voor elke opgave. Maak de riem van de afteltimer vast om de borst van één van de spelers. Zorg ervoor dat het zwarte klepje is gesloten (afb. 1).

SLEUTELKOOI:

Zet de sleutelkooi in elkaar door elke zijde van de kooi in de ronde bodemplaat aan te brengen. Plaats de vierkante afdekplaat op de sleutelkooi, breng de draaipijl op de kooi aan en laat die op zijn plek vastklikken. Leg een sleutel in de kooi (afb. 2).

QUIZMASTER:

Druk op de zwarte knop aan de rechter achterzijde van de Quizmaster en trek de lade naar buiten. Plaats een sleutel in de lade en verschuif de zwarte knop linksonder om de lade weer in te laten schuiven (afb. 3).

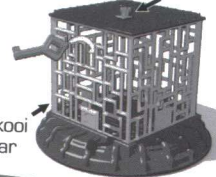
Stel de kooi en de Quizmaster (met de kaarten) ergens in de kamer op. Je bent nu klaar om met het spel te beginnen!

Tijd aanpassen



Sluit het klepje

Klik de pijl vast



Zet de kooi in elkaar



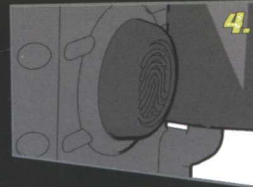
Druk op de knop



Trek aan het sleutelschurkje

HET SPEL SPELEN:

Druk op de ronde knop met de vingerafdruk aan de rechterzijde van de afteltimer om met het spel te beginnen (afb. 4).

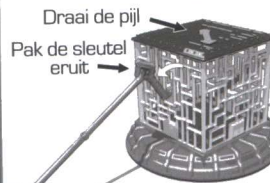


UITDAGING 1

Haal de sleutel uit de kooi

Draai de pijl om te bepalen aan welke kant de sleutel uit de kooi moet worden gehaald. Zoals aangegeven heeft elke kant van de kooi weer een ander moeilijkheidsniveau.

Alleen de staafjes mogen worden gebruikt om de sleutel naar buiten te werken (afb. 5). De kooi moet op een vlakke ondergrond staan en mag niet worden vastgehouden.



UITDAGING 2

Los de opgaven van de Quizmaster op

Activeer de Quizmaster met de sleutel die je uit de kooi hebt gehaald. Plaats de sleutel in het sleutelgat en draai die een kwartslag (afb. 6).

Je moet drie raadsels (kaarten) oplossen om de tweede sleutel te bemachtigen.

Kies een kaart en voer het kaartnummer in de Quizmaster in met behulp van de cijferwieljes.

Als je denkt dat je het juiste antwoord hebt gevonden (A, B, C of D), voer je het in de Quizmaster in en druk je op de knop met de vingerafdruk aan de linkerkant. Als het antwoord juist is, zal de lade voor een derde uitschuiven. Kies een nieuwe kaart en herhaal dit proces.

Als je drie keer achtereen het juiste antwoord hebt ingevoerd, komt de sleutel vrij.

Maar als je ook maar één fout maakt, zal de lade weer worden ingetrokken, zodat je helemaal opnieuw moet beginnen.

De kaarten zijn verdeeld in 3 moeilijkheidsniveaus (groen = beginner/geel = matig/rood = gevorderd).



HET SPEL WINNEN:

Plaats de laatste sleutel (uit de Quizmaster) in de afteltimer en draai deze om de zwarte afdekplaat te openen. Daaronder bevindt zich de ontsnappingsknop. Als je daarop drukt, wordt de afteltimer stopgezet en wordt de riem geopend.

OPMERKINGEN:

- Elke sleutel kan slechts één keer worden gebruikt.
- De raadsels moeten in de volgende volgorde worden opgelost: KOOI > QUIZMASTER > AFTELTIMER
- De staafjes kunnen aan elke kant van de kooi worden aangebracht.
- Je kunt ervoor kiezen om de kaarten per moeilijkheidsniveau te verdelen in drie stapeltjes of de kaarten door elkaar heen te gooien.
- Aan de achterzijde van de afteltimer bevindt zich een verborgen schakelaar waarmee je de riem indien nodig los kunt maken.

DE BATTERIJEN INSTALLEREN

Schroef het batterijcompartiment aan de achterzijde van de afteltimer los. Breng twee AAA-batterijen aan en sluit het compartiment.