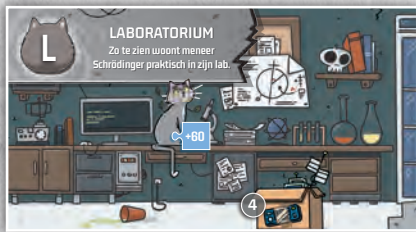


SCHRÖDINGERS KAT



OP DE KAT PASSEN

► Katten (+60) zijn gek op dozen (4). Waarom zet je hem er niet in, zodat hij zich kan vermaken? $+60 + 4 = 64$
Pak kaart 64.

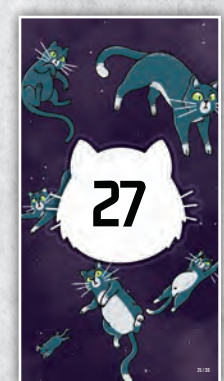
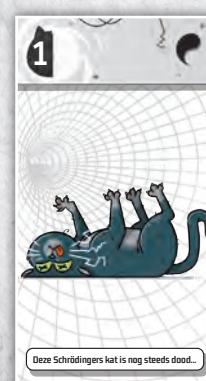
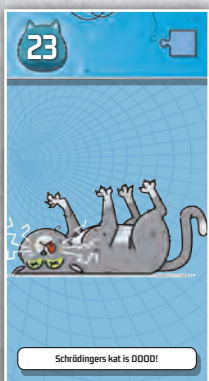


+60



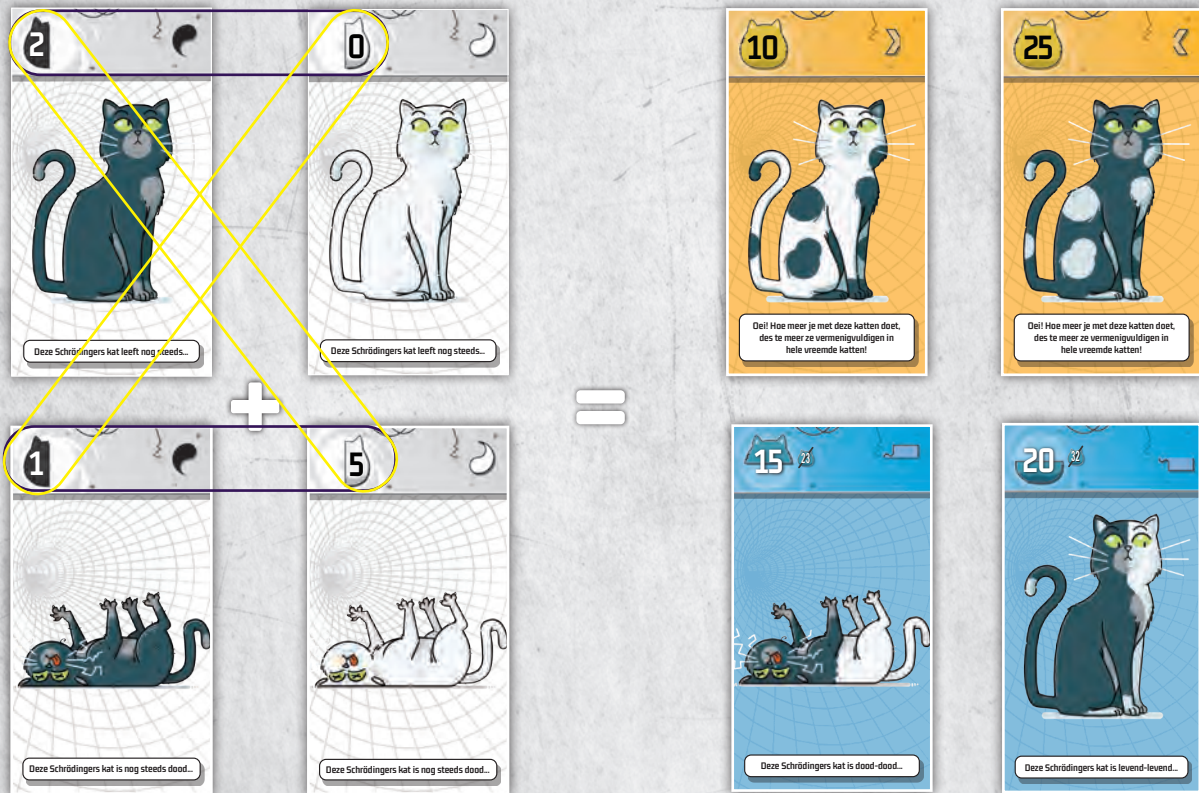
TWEE KATTEN... EEN DODE EN EEN LEVENDE

► Wat is dit?! Er komen twee katten uit de doos; de ene leeft en de ander is dood. Je zult dit uit moeten zoeken voordat Schrödinger terugkomt. Zet de levende kat (32) terug in de doos (4) en leg daarna de dode kat (23) in de doos (4). Pak kaarten 36 en 27. Vergeet niet om beide exemplaren van deze kaarten te pakken, zoals is aangegeven in de aantekeningen van meneer Schrödinger (N): "Als meerdere objecten hetzelfde cijfer hebben, pak ze dan allemaal!"




ZWART & WIT

- Nog meer katten! Dit keer zijn ze zwart en wit. Als je goed naar de symbolen in de rechter bovenhoek en naar de halve kattenkoppen met cijfers erin kijkt, zie je dat je een zwarte kat kunt combineren met een witte kat. Tussen de levende en dode katten zijn er vier combinaties mogelijk.



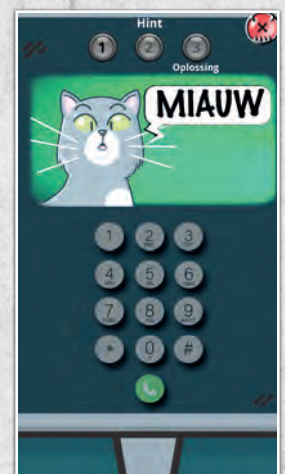
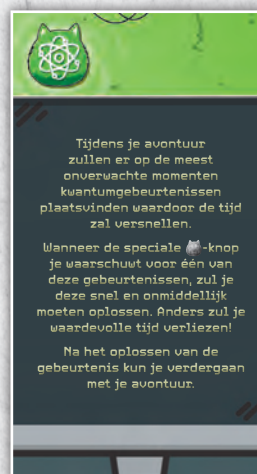
KWANTUMGEBEURTENIS A

- Een aantal minuten nadat je de kwantumgebeurteniskaart gelezen hebt, zal de speciale -knop van je apparaat je waarschuwen voor een kwantumgebeurtenis. Tijdens een kwantumgebeurtenis zal de tijd versnellen. Als het je niet lukt om de gebeurtenis snel op te lossen, gaat het avontuur verder, maar heb je wel waardevolle tijd verloren.

Als je dit keer op de knop drukt, zul je zien dat Schrödingers kat je belt op je apparaat. Je moet zijn MIAUW beantwoorden door MIAUW op het scherm van je apparaat in te toetsen.

Voer code 64289 in en druk op de groene knop.

Zodra deze kwantumgebeurtenis voorbij is, kun je verdergaan met het avontuur.



KATTEN VERMENIGVULDIGEN

- Er zijn een aantal gevlekte katten bijgekomen. Op elke kaart staat in de rechter bovenhoek de helft van een symbool. Gecombineerd vormen ze een "x", het vermenigvuldigingssymbool. Vermenigvuldig de cijfers op deze twee katten:

10 x 25 . Pak kaart 250.



KATTENHELFTEN

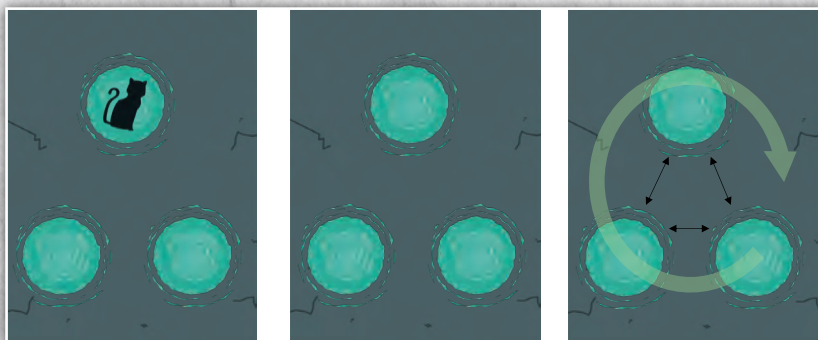
- De levende zwarte en witte katten worden gecombineerd tot een levende-levende kat; de twee dode katten worden een dode-dode kat. Wat een puinhoop! De kattenkoppen in de linker bovenhoeken zijn gehalveerd, net als de blauwe puzzelstukken in de rechter bovenhoeken. Je moet ze beide tegelijkertijd in de doos (4) zetten: $15 + 20 + 4 = 39$.

Pak kaart 39.



DE VERDWENEN KAT

- Open machine 39 om de kat te vinden die verdwenen is in een van de portals. Net als bij balletje-balletje moet je de portal selecteren waarin hij zich schuilhoudt. Zodra je de kat gevonden hebt, zal de machine je opdragen om kaart M te pakken.



KATTEN EN KLEUREN

- Er zijn zojuist een rode en een blauwe kat uit de portal gekomen. Het is, op zijn zachtst gezegd, indrukwekkend hoeveel katten meneer Schrödinger heeft. Bekijk deze kaarten goed: er staan geen cijfers in de linker bovenhoek, alleen kleuren. Er staat een paarse kattenkop achterop één van je kaarten: **rood + blauw = paars**. Pak de kaart met de paarse kattenkop.



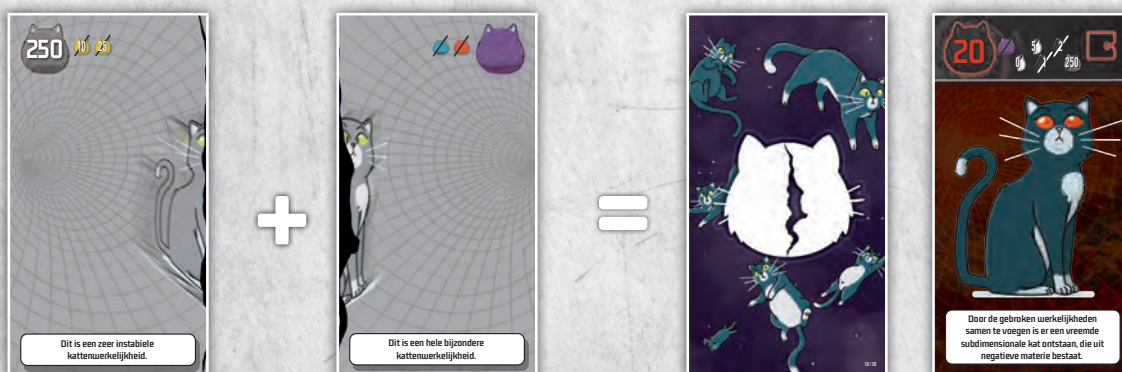
KWANTUMGEBEURTENIS B

- Tijd voor een nieuwe kwantumgebeurtenis! De speciale knop geeft aan dat je kaart **61** moet pakken waarvoor je de kat in elkaar moet zetten. Delen van de kat staan verspreid over het scherm van je apparaat (kop, lichaam, poten en staart). Door je apparaat in een bepaalde hoek te draaien kun je de delen op elkaar aan laten sluiten. Als je goed kijkt zullen de delen samen een kat beginnen te vormen. Zodra de kat compleet is, kun je verdergaan met het avontuur.



DE GEBROKEN KAT

- Nu heb je kat **250** en kat **20**. Beide bevatten een deel van een gecombineerde afbeelding. Door de 2 kaarten naast elkaar te leggen, kun je een barst door de kat zien lopen. Achterop een van je kaarten staat een gebroken kattenkop. Pak deze kaart om een subdimensionale kat van negatieve materie te onthullen.



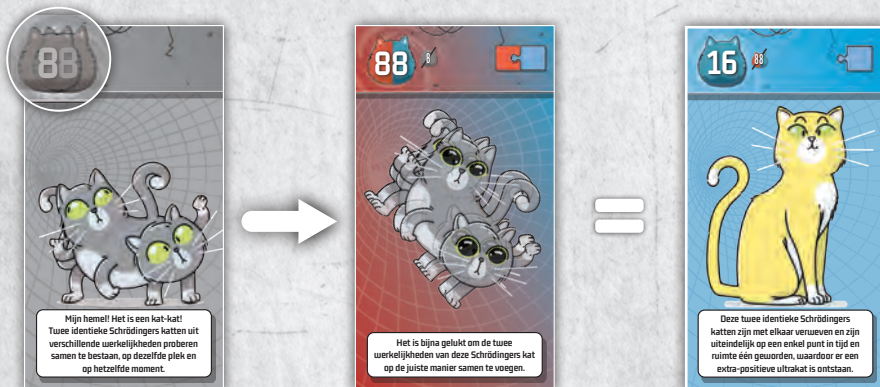
KATTEN SAMENVOEGEN

- ▶ Deze twee katten (8) zijn nog bezig met samenvoegen. Help hen de transformatie af te ronden. Let erop dat de acht in de linker bovenhoek gedupliceerd is om 88 te vormen.

Pak kaart 88.

Op kaart 88 zul je zien dat het cijfer bestaat uit rood en blauw, net als de puzzelstukken in de rechterbovenhoek. Volg het standaard Unlock!-proces voor puzzelstukken: tel ze bij elkaar op! $8 + 8 = 16$.

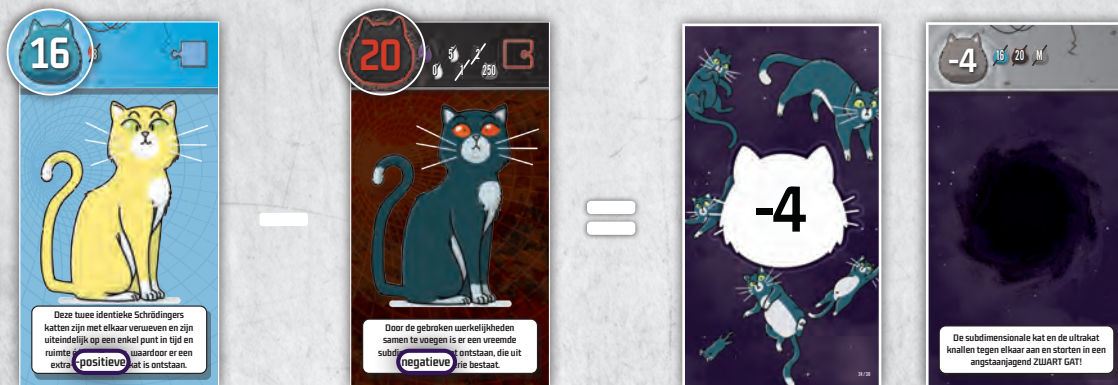
Pak kaart 16.



POSITIEF EN NEGATIEF ZIJN OVERAL!

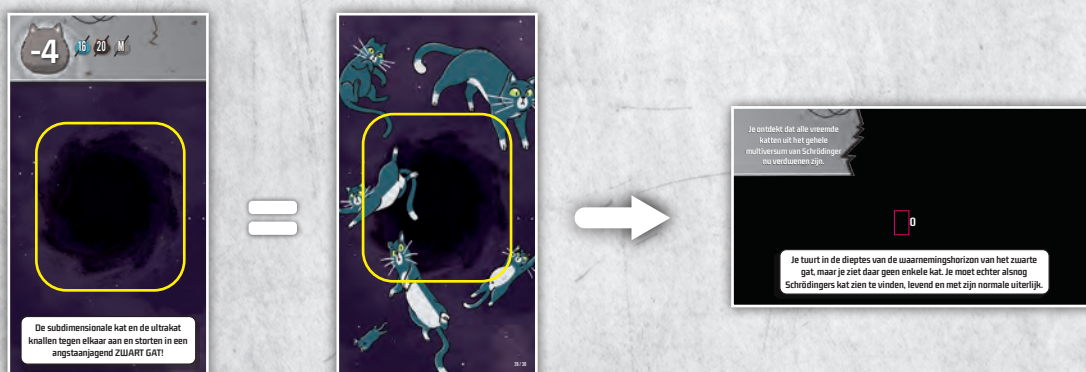
- ▶ De katten hebben zich samengevoegd tot één extra-positieve kat. Je hebt ook een kat die uit negatieve materie bestaat. Je moet deze katten combineren. De waarde van de kat van negatieve materie is -20, dus het resultaat zal een negatief cijfer zijn.

Pak kaart -4.



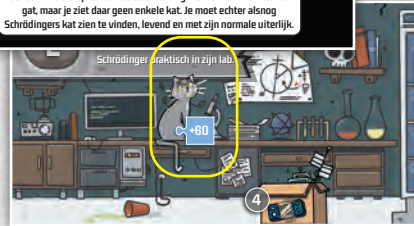
PAS OP! EEN ZWART GAT!

- ▶ Het zwarte gat op kaart -4 staat achterop een van je kaarten. Pak de ZWARTE GAT-kaart.



DOOR HET ZWARTE GAT KIJKEN

- ▶ Je kunt een stukje van de kaart naast de nul verwijderen waardoor er een pongsgaatje in de kaart ontstaat. Op de aantekeningen van meneer Schrödinger staat dat je een zwart gat kunt gebruiken om hulp uit het verleden te krijgen. Dat is precies wat je moet doen! Leg de ZWARTE GAT-kaart bovenop de startkaart **L** om de originele Schrödingers kat uit het verleden terug te vinden. Door de "60" in het gaatje naast de "0" te plaatsen zal het cijfer 600 vormen. Pak kaart 600.



IS HET ECHT ZIJN KAT?

- ▶ Ondanks dat je zijn kat uit het verleden hebt gehaald, weet je niet zeker of je hem wel uit de juiste werkelijkheid hebt gehaald. Zelfs meneer Schrödinger twijfelt. Na het openen van machine **69** zie je een bericht waarin je wordt opgedragen om alle kaarten af te leggen. Je moet volledig vertrouwen op je herinnering om de juiste kleuren van de kat te bepalen zodat meneer Schrödinger hem zal herkennen.



- ▶ De juiste kleuren van Schrödingers kat zijn: een donkergrijze basiskleur, lichtgrijze kleuraccenten, groene ogen en roze oren.



Dat is hem inderdaad!

Meneer Schrödinger herkent zijn kat. Alles is uiteindelijk goed gekomen! Maar je bent wel flink geschrokken van dit avontuur en weet niet of je ooit weer zal aanbieden om op zijn huisdier te passen.

GEFELICITEERD!