

**Goed gedaan, jullie hebben
puzzelreeks 1 opgelost.**

**Lever deze brief als eerste in bij de
organisatie om bonuspunten te
verdienen voor deze reeks.**

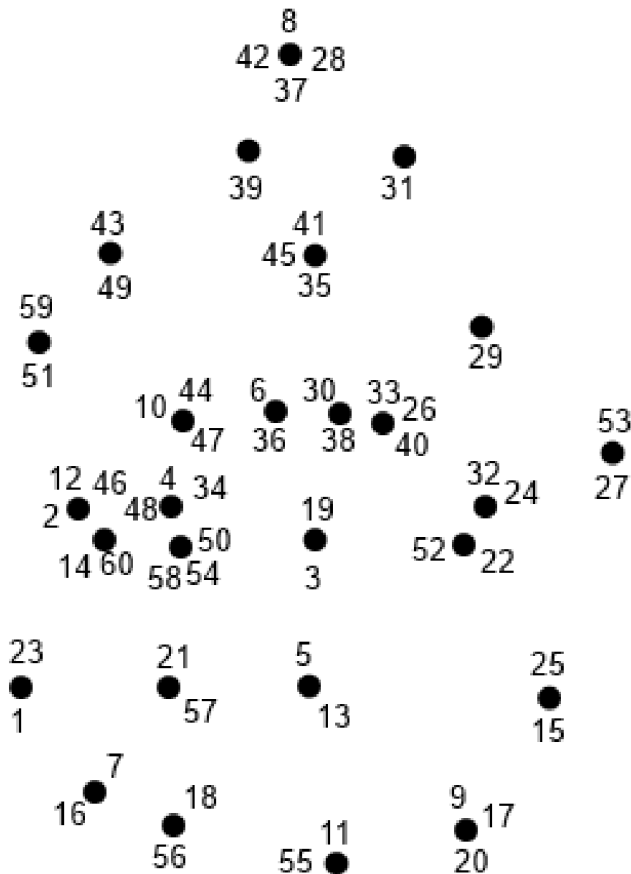
**Goed gedaan, jullie hebben
puzzelreeks 2 opgelost.**

**Lever deze brief als eerste in bij de
organisatie om bonuspunten te
verdienen voor deze reeks.**

Puzzle: Elementair

FePArN BArTiPPAr BeHCa NeB FeP KSiBMg AlPNBMgFNeNa OBCa VPPArBe
KOBArMgPLiNa FSiTiScMgCa FSi OBCa PSiMgFSiB CPArAlScMgFBAr

Bonuspuzzel: Even verbinden



Kijk bij de noordkant van het gebouw dat uit deze puzzel komt.

Lekker gewerkt.

Ga naar de organisatieruimte en spreek de volgende wijze woorden om bonuspunten te verdienen:

“Wie de nestor niet eert is de bonus niet waard.”

Het feutenfeest

Introductie

In oude vertelsels werd er gesproken over een dag waarop vier studenten samen op de UT zouden gaan studeren. Orakels spraken over deze dag als de dag waarop zij uit alle paden van het leven elkaar zouden ontmoeten en marcheren over het UT-terrein. Om hun jaar te halen voerden zij de 'Propedeuse-uitreiking' uit. Dit ritueel is van uiterst belang om het geheime codewoord te ontrafelen.

Het veld bestaat uit een grid van zes bij vier vakjes, als volgt genummerd:

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24

De 4 studenten die bij elkaar gekomen zijn:

- Noviet: deze student heeft een 'frikandelbroodje' meegenomen in houdt deze in zijn linkerhand. Dat wordt lekker smullen. In zijn rechterhand houdt hij een rode stift. Hij begint op vakje 1.
- Feut: deze student heeft altijd energie over. In zijn linkerhand houdt hij een blauwe stift vast, in zijn rechterhand een 'blik monster'. Hij begint op vakje 8.
- Sjaars: deze student heeft teveel gezopen en is brak. Daar is mijn één remedie voor: doorpakken. In zijn linker is een 'halve liter klok' te vinden, in zijn andere hand een groene stift. Hij begint op vakje 17.
- Nullo: deze student houdt van vreten. Hij is dan ook een beetje aangekomen, al tijdens de introductie. In zijn rechterhand heeft hij een 'bokkepootje', in de linker een zwarte stift. Hij begint op vakje 24.

Instructies

Elke student heeft een lijst van trigger-condities en bijbehorende instructies. Aan het begin van elke beurt geldt als het goed is *exact* één van de nog niet eerder uitgevoerde condities, en de student voert de bijbehorende instructies uit. Hierna zou een andere trigger-conditie moeten gelden, de bijbehorende instructies worden dan uitgevoerd. Dit gaat net zolang door tot de 'Propedeuse-uitreiking' begint, de instructies voor dit ritueel worden apart gegeven. De 'Propedeuse-uitreiking' begint zodra alle triggers één keer uitgevoerd zijn.

Elke beurt eindigt bij 'Dixi'. Op dat moment wordt er gekeken welke conditie dan geldt, en worden de volgende instructies opgevolgd. *Tijdens* dat een beurt bezig is worden triggercondities niet gecontroleerd. Als een student zijn instructies heeft uitgevoerd, worden ze daarna nooit meer uitgevoerd, ook al is de conditie nog steeds waar of wordt die dat later.

Studenten kunnen niet buiten het veld bewegen, en kunnen nooit hetzelfde vakje bezetten. Ook bewegingen mogen *nooit* gaan over een vakje waarop al een andere student staat.

Richtingen rechts, links, boven en onder gelden altijd van uit het grid-perspectief als eerder aangegeven: de kijkrichting van de student is *niet* van invloed tenzij expliciet vermeld. 'Naast'/'aangrenzend' betekent: in een aangrenzend vakje in dezelfde rij *of* kolom (dus niet diagonaal). Een 'rij' is een horizontale rij van 6 vakjes, een 'kolom' is een verticale rij van 4 vakjes.

Als de instructies spreken over 'grond' wordt daarmee bedoeld het vakje waar de student zich op dat moment bevindt. Als hij iets op een aangrenzend vakje moet doen, verplaatst hij zichzelf niet, tenzij expliciet vermeld.

Voor sommige instructies zal een letter genoteerd moeten worden op de grond, gebruik hiervoor de post-it notes.

Het collegejaar begint.

Triggers Noviet

Je hebt in beide handen een stift.

Zet tijdens deze beurt in elk vakje dat je langskomt waar nog geen letter geschreven staat een D. De eerste met je linkerhand, de tweede met je rechterhand, dan weer met je linkerhand, afwisselend door. Beweeg één stap diagonaal omlaag naar links, beweeg zover mogelijk naar links, beweeg zover mogelijk naar beneden, beweeg zoveel mogelijk naar rechts. Ook het laatste vakje telt als langsgesproken vakje. Dixi.

In de vorige beurt is er een object uit je rechterhand gestolen.

Houd de dief! Snel sprint je diagonaal richting degene die je object heeft gestolen, en stopt als je diagonaal niet meer verder kan lopen. Onderweg kom je een object tegen. Stop het object dat je in je linkerhand hebt in je rechter, en pak het object dat je tegen kwam met je linkerhand. Beweeg twee stappen naar rechts. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken dan een Z. Als je een stift in je rechterhand hebt, teken dan een Q. Dixi.

Een student staat op hetzelfde vakje als waar een object ligt.

Als er een object ligt in het vakje diagonaal links onder je, verplaats dat object dan één vakje omhoog. Leg het object in je rechterhand in het vakje diagonaal links onder je. Als er een object ligt in het vakje diagonaal rechts onder je, pak deze dan op in je rechterhand. Als je een blauwe stift in je linkerhand hebt, teken dan een K op de grond. Als je een blauwe stift in je rechterhand hebt, teken dan een U op de grond. Beweeg zover mogelijk naar links. Als je een groene stift in je linkerhand hebt, teken dan een H op de grond. Als je een groene stift in je rechterhand hebt, teken dan een U op de grond. Dixi.

Triggers Feut

Je staat op dezelfde rij als sjaars.

Als er twee objecten op het speelveld liggen, ga hier dan precies tussenin staan. Als er één object op het speelveld ligt, ga dan op de positie van dit object staan. Beweeg twee vakjes naar links, beweeg zoveel mogelijk naar boven. Als je een rode stift in je rechter hand hebt, teken hier dan een V. Als je een blauwe stift in je rechter hand hebt, teken hier dan een C. Als je een rode stift in je linkerhand hebt, teken hier dan een R. Dixi.

Er ligt iets eetbaars op het speelveld.

Dat lust jij wel! Tijdens deze beurt duw je iedereen die je in aangrenzende vakjes tegenkomt één vakje van je af omdat je zo gulzig bent. Beweeg één vakje naar rechts, twee vakjes naar links en zoveel mogelijk vakjes naar boven. Teken een P op de grond als je een stift in een van je handen hebt. Gooi het object in je rechter hand één vakje naar rechts. Beweeg één vakje richting het dichtstbijzijnde eten dat op de grond ligt. Als je op een vakje met eten staat, en je een stift in je linkerhand hebt, teken daar dan een V op de grond. Als je op een vakje met eten staat, eet het dan op. Dixi.

In de vorige beurt is er een student in het vakje onder je komen te staan.

Je schrikt van de plotselinge verschijning van een student naast je. Je laat je object in je linkerhand vallen op de plek waar je staat, en rent zo ver mogelijk naar boven. Als je hier een andere student links van je staat, steel je het object in zijn rechterhand en houd je dat vast in je linkerhand. Vervolgens loop je twee stappen naar rechts, en zover mogelijk naar beneden. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken er dan een G mee. Als je een stift in je rechterhand hebt, teken er dan een Y mee. Dixi.

Triggers Sjaars

In het vakje boven jou is een letter getekend.

Er staan nog veel te weinig letters op het veld. Gooi het object in je rechterhand zover mogelijk naar rechts op dezelfde rij. Als je een stift in je handen hebt, teken dan een T op de grond. Beweeg twee stappen diagonaal rechts naar boven. Als er een zwarte letter op het vakje staat waar je nu staat, beweeg je twee vakjes naar links. Zo niet, dan beweeg je twee vakjes naar rechts. Dixi.

Er staat een letter in elk vakje in de kolom waar je in staat.

Als je naast een andere student staat, pak dan het object in zijn linkerhand en stop deze in jouw rechterhand. Loop zo ver mogelijk naar rechts. Loop zo ver mogelijk naar beneden. Als je naast een andere student staat, wissel dan het object in zijn linkerhand met het object in jouw rechterhand, en pak zijn object in jouw rechterhand. Als je een stift vast hebt, zet dan een T op de grond. Wissel het object in zijn rechterhand met het object in jouw rechterhand, pak zijn object in jouw linkerhand. Loop 1 vakje omhoog. Als je een stift vast hebt, teken dan een W op de grond. Dixi.

Het collegejaar begint.

Tijd om de UT te verkennen. Beweeg zoveel mogelijk naar boven. Beweeg nu zoveel mogelijk naar rechts. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken er dan een D mee op de grond. Als je een stift in je rechterhand hebt, gebruik deze dan om een A te tekenen. Beweeg nu zo ver mogelijk naar beneden, en vervolgens vier vakjes naar links. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken een E op de grond. Als je een stift in je rechterhand hebt, teken er dan een C mee. Dixi.

Triggers Nullo

In dezelfde kolom als jij staat exact één andere student.

Tijdens deze beurt teken je op elk vakje zonder letter dat je tegenkomt een letter. Als je een zwarte stift hebt zet je in het eerste vakje een M, in de tweede een N, in de derde een O, enzovoorts. Als je een groene stift hebt zet je in het eerste vakje een B, in de tweede een C, in de derde een D, enzovoorts. Beweeg zoveel mogelijk naar beneden, beweeg zoveel mogelijk naar rechts, beweeg zoveel mogelijk naar beneden, beweeg 2 vakjes naar rechts. Dixi.

In een vakje direct diagonaal van je is een blauwe letter getekend.

Je hebt het gevoel dat je langzaam ingesloten wordt. Beweeg naar boven, maar stop in het vakje voor de eerste letter die je tegenkomt. Gooi het object in je rechterhand 3 vakjes naar rechts. Beweeg 1 stap diagonaal naar linksboven. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken er dan een B mee. Beweeg zoveel mogelijk naar links. Als je een stift in een van beide handen hebt, teken er dan een E mee. Dixi.

Er liggen exact twee objecten op het veld.

Je krijgt een beetje een droge keel van al dat puzzelen. Loop rechtstreeks naar het vakje met het drankje op de grond. Daar aangekomen zie je echter dat de student die aangrenzend aan dit vakje staat een veel lekkerder drankje heeft. Steel het uit zijn handen en trek een ad. Lukte dat binnen 7 seconden, zet dan een Q op de grond. Lukte dat niet, zet hier dan een X. Dixi.

Propedeuse-uitreiking

Alle studenten stoppen waar ze mee bezig zijn, en vormen gezamenlijk het verloren codewoord. Geen letter in een vakje wordt geïnterpreteerd als spatie.

1. De enige blauwe letter in de eerste kolom.
2. De meest rechter letter in de rij waar twee studenten in staan.
3. De rode letter in de kolom waar twee objecten in liggen.
4. De tweede zwarte letter in de tweede kolom.
5. De derde zwarte letter in de eerste rij.
6. De letter in het vakje links van feut.
7. De letter in het vakje van feut.
8. De laatste letter in de rij waarin etenswaren liggen.
9. De letter in het vakje van het frikandelbroodje.
10. De groene letter in de onderste rij.
11. De groene letter in de vierde kolom.
12. De groene letter in de tweede kolom.
13. De blauwe letter in de rij waar sjaars in staat.

Cosa Pandora

Uitleg puzzels

Uit elke puzzel komt een uitkomst in de vorm van Nederlandse tekst. Deze kan je invoeren op <http://sanderbakkum.nl/cosapandora/>, als de tekst herkend wordt als oplossing van een puzzel zul je hier te zien krijgen waar je daarna heen moet om de volgende puzzel op te halen.

Puzzels hangen enigszins verborgen. Zoek dus even rond voordat je tot de conclusie komt dat de puzzel er niet hangt. Ze zijn te herkennen aan dat het enveloppen in doorzichtige mapjes zijn.

Zorg ervoor dat je een telefoon of zaklamp mee hebt om puzzels mee te zoeken als je op pad gaat.

Het is belangrijk dat je alle informatie op een puzzel gebruikt, de titel van de puzzel kan dus ook heel belangrijk zijn om verder te komen!

Voor elke puzzel die je succesvol oplost krijg je 10 punten. Er zijn 2 puzzelreeksen (verschillende reeksen beginnen na de eerste puzzel), voor het als eerst oplossen van een puzzelreeks krijg je nog eens 10 punten. Er zijn bonuspuzzels, die zijn geen onderdeel van een bepaalde reeks.

Uitleg kills

Buiten kan je gekillt worden door het andere team. Elk team krijgt hiervoor 2 zwaarden en 2 blaaspijpen. Voor blaaspijpen moet je pijltjes vouwen van tijdschriften. Je mag zwaarden alleen afweren met andere zwaarden. Geraakt worden op je blaaspijp door een zwaard is bijvoorbeeld dus af.

Je kan niet gekillt worden 10 meter rond het huis. Wees hier een beetje schappelijk in en ga niet teveel rond het huis campen. Op andere plekken campen mag wel. We hebben geen zin in discussies of iets nou 12 of 8 meter van het huis af is gebeurd. Je mag geen mensen killen vanuit een veilige zone.

Als je gekillt bent mag je wel buiten blijven en puzzels ophalen, maar niet meer killen/gekilt worden, tot je thuis bent geweest. Als je dood bent ben je dood voor *deze keer* dat je buiten bent. Als je naar binnen en weer naar buiten gaat kan je dus weer killen en gekillt worden. Voor de duidelijkheid: als je gekillt wordt mag je dus nog wel doorgaan om een puzzel op te halen.

Voor elke kill krijg je 8 punten. Als je iemand hebt gekillt, stuur dan even een appje in de appgroep.

Uitleg gebied

Het speelgebied is rond het woongebied van de Campus. Je hoeft dus niet voorbij de Cubicus/Spiegel te kijken voor puzzels. Buiten het speelgebied is geen killvrije zone.

Uitleg gebruik huis

Team 1 maakt gebruik van verdieping 1 en 2, team 2 maakt gebruik van verdieping 3 en 4. Vind een mooie kamer/combinatie van kamers om te gaan zitten puzzelen.

Team 1 gebruikt de voordeur (dus via het gangetje) om naar buiten te gaan. Team 3 en 4 gaat via de brandtrap naar buiten. De organisatie is te vinden in de woonkamer en beantwoordt alleen vragen via de telefoon. Kom niet op de verdiepingen van het andere team. Team 1 mag wel roken op de brandtrap.

Handige dingen om te hebben: pen en papier, laptops, bier. Elk team krijgt ook een mooie goodybag mee, deze zul je nodig hebben voor sommige puzzels, en bevat ook de eerste puzzel.

Uitleg hints

Je kan hints aanvragen bij de organisatie. Bel Ronnie of Stok daarvoor, of kom naar de deur van de woonkamer. Hints kosten 5 punten. We zorgen ervoor dat je daadwerkelijk door kan puzzelen als je een hint krijgt.

Het kan voordelig zijn om hints aan te vragen om eerder een tijdbonus te halen.

Puzzel: Tripverslag (deel 1)

Op een avond kwam Ronnie bij Stok langs. Hij zocht nog inspiratie voor een puzzel voor de puzzelavond van het Flatweekend. Er waren al wat dingetjes geprobeerd, maar hij kwam er niet meer uit.

"Stok, ik ben radeloos. We hebben nog maar een paar dagen over en ik weet het niet meer. Misschien kunnen we nog wel een sudoku doen ofzo? ..."

"Wat een kutidee, " kapte de Nestor Ronnie kundig af. " Zo'n Japanse weeaboo puzzel vindt niemand leuk. Laten we even een biertje drinken en er over sparren."

En zo geschiedde het, de woonkamer was gelukkig leeg dus er kon bier gedronken worden en over de puzzels overlegd worden zonder een huisgenoot daarmee te storen.

"Gelukkig maar, " zeiden de mannen, die absoluut niet op gezelligheid zaten te wachten.

Er werd een krat Hertog Jan uit de koelkast getrokken en op het Cosa tafeltje gezet. Stok dronk 16 biertjes, en Ronnie de helft. Zo was het kratje bier alweer op, maar de mannen zijn niet op nieuwe ideeën gekomen. Maar het bier was best lekker. Tijdens het bier drinken zijn er ook behoorlijk wat peuken gerookt. De voorraad was groot, klik en breng werd ingeschakeld en Marf zijn kastje werd geplunderd. Voor elk biertje dat Ronnie dronk, rookte hij 3 peuken. Voor elk biertje dat stok dronk, rookte hij 1 peuk. Flo van de bovenburen kwam ook af en toe langs voor een peukje, zodat het totaal aantal gerookte peuken eindigde op 49.

"Wees niet getreurd Ronnie, zoals een Bonzaiboom tijd nodig heeft om te bloeien, zo heeft een goede puzzel ook aandacht en zorg nodig." Zei Stok met een dubbele tong. " Ik ken nog wel een oude vriend van me, die heeft nog wel wat om onze inspiratie te doen ontwaken. " Ronnie kende deze oude kameraad ook nog wel en samen gingen ze naar Campuslaan 29 om deze man weer te ontmoeten. Deze moest hard lachen om het verzoek van de twee puzzelmakers, maar trok toen een joint van 2 meter 4 uit zijn broekzak. " Ongelofelijk dat dat ding in jouw broek past boema, hoe doe je dat toch? " Waarop Boema antwoorde met een best wel voorspelbare, maar ook goede grap.

Boema was nog wel in voor een gesprek, en begon toen te vertellen over wat voor wikipedia pagina's hij die dag nog had gelezen. " Vet, interresant Boema " zeiden Stok en Ronnie. "Vertel ons alsjeblieft meer! ". Boema had geen verdere motivatie meer nodig en begon te vertellen.

" De Octopus heet eigenlijk een octopoda. Gek he? Dat wist je toch niet? Het is namelijk afgeleid uit het Grieks. En octapoda betekent in het Grieks ook echt acht poot. Dat is best vet, want een octopus heeft ook echt acht poten. Wajo. " "Wajo. " " Oh nee dat is eigenlijk niet zo, want een octopus is dus eigenlijk een geslacht binnen de orde van de octopoda, en dus is een octopus een octopus, en een octapoda, ja dat is meer een overkoepelende soort soort." " soort soort, oke oke. " " In Spanje geldt de octopus dus als een soort van delicatessen he, maar het vlees is dus eigenlijk te taai om te eten. Weet je wat ze dan doen? " " Er iets anders dan octopus in de paella gooien ofzo? " " Ja meestal wel, maar je kan zo'n octopus dus ook tientallen keren achter elkaar op de grond smijten, dat geeft ook een gewenst effect." " Vet."

De mannen waren zichtbaar erg onder de indruk van alle opgedane nieuwe kennis.

" En zo ook op deze manier is de Bonsaiboom helemaal geen boom. Bonsai is dus eigenlijk meer een paraplu term voor een heleboel verschillende miniatuurbomen waar je dus voor kan zorgen." "En kan je het dan ook in de paella gooien?" Boema schrok. "Wat gooien jullie daar in de cosa allemaal in het

eten? Eten jullie ook zand ofzo?" " Nou, soms wel." " Oke, leip. Maar in ieder geval dus he. Er zijn dus verschillende soorten bomen die onder de Bonsai categorie vallen. Bijvoorbeeld de Pinus thunbergii, en de Cotoneaster. Dat zijn geen Griekse, maar Latijnse namen." "Goh." " Jaa, en je hebt ook nog de Blauwe atlasceder, die heeft in het Latijn de Cedrus Atlantica."

"Je weet maar nooit wanneer dit soort informatie van pas kan komen jongens, straks doe je mee met een pubquiz of word je geïnterviewed. Je weet maar nooit." "Of je zit in een puzzeltocht? " Ja, ook dan kan die info goed van pas komen, je weet maar nooit."

"Okeee he later Boems, " zei Stok. " Challas! " - Boema

Eenmaal teruggekeerd bij de cosa werd de jonko aangestoken, ongeloofelijk dat hij het nog deed. Opgejaagd door de stress van de komende puzzeltocht begonnen de mannen omstebeurt flink aan de pretstaaf te lurken. De mannen dachten terug aan Boema's kennis en besloten voor elke genoemde soort bonsai boom het aantal poten dat een octopus heeft in centimeters van de joint te roken, om vervolgens de rest te bewaren.

"Stok, ik kan geen kut meer. " zei een Ronnie die met zijn rode spleetogen meer op een garnaal dan een mens leek. " Zullen we anders ff een pizzaatje bellen? " " Oke, luister, als die jonko die we net deels rookt hebben nu langer is dan jij bent, dan bestellen we een pizza. En dan gaan we naar de Tennisvelden, dan vreten we die pizza onder de trap. " "En zo niet? " "Dan moeten we ergens anders heen. Maar ik heb in ieder geval behoefte aan wat frisse lucht. Wat dacht je van boven op de matenweg?"

"Ja is goed " - Zei Ronnie. " 'k heb honger. "

**Helaas, dat is niet de juiste oplossing van de puzzel.
Geniet van de ice.**

Puzzel: Tripverslag (deel 2)

Nadat de pizza op deze wilde maar ook koude avond naar binnen was gewerkt boven op de matenweg, besloten de stronken puzzelbouwers weer verder op pad te gaan. Ze liepen richting de witbreuksweg van het dak van de patio's af en keerden naar rechts. Toen stonden ze voor een keuze, gingen ze naar huis of gingen ze door op avontuur?

Er werd even getwijfeld en toen is er besloten dat voordat het avontuur verder kon gaan er eerst een kratje pils gehaald moest worden. Zo hadden ze beide een dropping meegemaakt die wel echt alleen leuk was omdat er flink gezopen werd. En zo geschiedde het, Ronnie werd gefeut om een kratje pils te halen en Stok stak zijn peukje op, op het driepunt wat het begin zou worden van het tweede deel van het grootse avontuur. Sjokkend als een stoned ezeltje kwam Ronnie met een kratje gerstenat terug.

" Aight Ronnie, thanks. " zei Stok op een hoffelijke wijze, zoals alleen een Nestor dat zou kunnen doen. " We kunnen er weer tegenaan. Zullen we afspreken dat jij het krat vasthoudt en dat ik dan de route bepaal die we gaan lopen? " Op zo'n schappelijk voorstel kon Ronnie natuurlijk geen nee zeggen en ze trokken op pad, langs vlinders en honkbalvelden, en liepen rechtdoor tot ze bij het buitenbad kwamen.

" Wist je dat, Ronnie, er geruchten gaan dat het spookt op de campus? " Vroeg Stok aan zijn jonge trawant, die wel eens geruchten daarover had gehoord, op late avonden, wanneer Sjef al uren in bed lag. " Daar achter die tralies, daar schijnt een oude geest te wonen. Laten we hem Maarten Koolenbrander noemen. 's nachts ontwaakt hij om de campus leefbaar te houden, zo dooft hij blusjes, zet hij stiekem versterkers zachter, en plakt hij stiekem banden van eerstejaars meisjes zodat ze toch naar huis kunnen. " "Wat een kk lijer!!!" Schreeuwde Ronnie fanatiek. " Hoe durft zelfs een geest nog te sfeer op mijn campuslaan te verneuken voor iedereen!! "

"SSSSSHT !!" Zei Stok, " ik denk dat ik net wat hoorde..."

Normaal gesproken zou je zeggen dat de boys niet al te bang zouden zijn voor zulke legendes, maar de boys waren absoluut niet meer in staat dingen in een nuchter daglicht te bekijken. De zaklampen gingen aan en ze keken naar binnen tussen de tralies. Ronnie merkte dat de biertjes in het krat uit het niets begonnen te rinkelen en liet uit schrik het krat vallen. Een snelle telling leverde op dat er maar liefst 14 flesjes waren gesneuveld, de rest was eerlijk verdeeld, opgedronken op de heenreis, en daarna in de bosjes getyft.

"Wie waakt mij? " Vroeg een nog onbekend figuur vanuit de bunker waar Maarten Colenbrander zou zijn begraven tijdens de legendarische intro van 1949. " Hoe durven studenten na 22:00 s' avonds nog hun rukbunkers te verlaten in de poging nog wat te beleven? Mijn naam is Maarten Colenbrander, ze noemen mij ook wel de plaaggeest van de Campus. Waar er plezier is, daar ben ik, en waar het kut is, nou, daar ben ik dan net geweest. Ik verwachtte jullie komst al, Sandor Bakkes en Ronald Groenewoud. " "Ooooooh shit, 't is 'm gewoon echt, wtf man die vent is al 71 jaar dood. Dat kan helemaal niet G. " - Zei Ronnie geschrokken. " Wat ga je nu doen dan? Ik geloof niet eens in geesten, ofzo. " Maarten: "Owkee, dat moet je lekker zelf weten, maar ik ga jullie een deal geven. Als jullie goed kiezen, zal ik jullie huis nooit meer lastig vallen met mijn streken en poetsen, en zal de versterker vanaf nu pas om bij klokslag twaalf uur naar een acceptabel niveau gedraaid worden. Als jullie echter een verkeerde keuze maken, dan zal er nooit meer pils geschonken worden in de Cosa Nostra, als je dat maar weet! En, je zal dan waarschijnlijk een fles ice moeten adten. "

"Okee wat moeten we doen dan? " Vroegen Stok en Ronnie in koor.

"Mijn geest is wat verstrooid. Maar ik heb wat instructies voor jullie verderop achtergelaten. Jullie zien er niet al te sportief uit, maar jullie weten vast waar de hardloopbaan is. Die is namelijk kaulo dichtbij." "Okee, en dan? " " Ten oosten van de hardloopbaan is een parkeerplaats. Aan de kant van de hardloopbaan staat er een schuur, waar de potten as van alle oud charlie en acasa medewerkers achter slot en grendel wordt bewaard. Bij deze schuur zul je verdere instructies vinden die je kunnen helpen bij het maken van de juiste keuze. Kom dan terug bij mij voor nadere instructies."

De mannen gingen verder op pad, zonder pils, maar met goede moed. Dat er wat te gebeuren stond konden ze voelen. Dit zou het begin worden van een inspirerende avond.

Puzzel: Tripverslag (deel 3)

Eenmaal aangekomen bij het mausoleum van de saaiheid werden Stok en Ronnie aangenaam verrast door twee vochtige versnaperingen, die ze keurig in 7 seconden naar binnen werkten. " Best verfrissend! " Aldus Ronnie, " Kankerlekker! " Aldus Stok.

Opgefrist en opgeleven konden ze er weer tegenaan, ze konden nu met de geest van de veste onderhandelen. En zo keerden ze weer terug naar waar Maarten zich huisvestte, en zij spraken hem toe door de tralies: " Ewa pik, we hebben je ice gehad, wat moeten we nu doen?"

"Hahahaha jullie zijn pauper hard gepranked, wie had gedacht dat ik dat nog in mijn leven mee zou maken? In ieder geval, goed dat jullie nu toch wel kunnen luisteren. Dat had jullie in het verleden een hoop gedoe kunnen besparen. Ik wil graag een voorstel maken." "Wattan? "

"Maar laat ik eerst wat over mezelf vertellen. In mijn zinvolle en belangrijke bestaan was het mijn ultieme missie zoveel mogelijk vertier te ontzeggen. Dit deed ik niet zo zeer omdat dit anderen niet gunde, maar in de hoop dat zij niet dezelfde fout zouden maken als ik. Zie, toen ik student was, batste ik alle pekies en zoop elke nacht tot 6 uur s' ochtends. Het liefst deed ik dat met een flinke pot drum n bass op de achtergrond, en dan zette ik de versterker zo hard dat mijn burens niet meer konden slapen." Stok en Ronnie keken elkaar geschrokken aan. " Maar wat kan daar nou mogelijk mis mee zijn? " Vroeg de jongste van het stel, die de afgelopen 6,5 jaar van zijn studietijd op de pekies na niet anders had gedaan. " Na zo'n 15 jaar zo leven, ja dat kon vroeger nog toen je gewoon een basisbeurs kreeg, kwam ik dus bij acasa terecht."

Het leek wel een magisch moment, alsof iedereen precies wist waar Maarten het net over had en wat hij daarmee bedoelde. Alsof hij net een belangrijke levensles had gedeeld waar iedereen bijzonder veel aan zou hebben. Alsof er een engeltje op je linkerschouder verschijnt die je precies vertelt wat je nu moet doen en denken. Alsof Socrates zelf je instrueert over de belangrijke normen en waarden en hoe wij daarnaar moeten streven en leven. Totdat de jongens Maarten keihard begonnen uit te lachen. "Dat gaat ons nooit overkomen hoor." - Zei Ronnie al lachend.

"Ach ja. Zo zag ik het zelf destijds ook niet in. Maar anyways, ik wil dus een aantal dingen van jullie vragen waar jullie me mee kunnen helpen. Laten we bij het begin beginnen." "Het begin lijkt me een mooi beginpunt Maarten" - Zei Ronnie op een niet bijzonder sarcastische toon.

"Als er iets is wat ik best nog wel weer een keertje zou willen doen, dan is het wel weer eens buiten van die lekkere muziek draaien. Als jullie mij kunnen wijzen op een plek tegenover de Coop ofzo waar ik dat zou kunnen doen, dan zou ik dat erg op prijs stellen. Het lijkt er misschien niet op dat ik jullie volg ofzo, maar ik ben dus een geest. Dus ik ben onzichtbaar en ik kan vliegen. Bedenk je maar dat ik er altijd voor jullie ben op de Campus."

"Kunnen we verder nog iets voor je doen Maarten? " - de boys, Maarten: "Nee."

Puzzel: Tripverslag (deel 4)

"Jooooooooooooooooo fakking dikke set hier ouwel! ", sprak Maarten enthousiast. " Laten we hem ff proberen op wat dikke drum n bass of wat dikke jaren 40 trap house. "

En zo geschiedde het, Maarten speelde de dikste platen en stronken Ronnie en Stok gingen helemaal tekeer op Maarten's wacke beats. Na een uurtje of 2 waren ze wel een beetje erop uitgekeken en besloten ze Alex' bierservice maar een belletje te doen. Alex had nog wel een kratje pils liggen voor een scherpe prijs en het krat bier zou binnen 37 minuten geleverd worden. Tot iedereens grote genoeg kwam het krat 13 minuten eerder. Wat een feest.

Na de bezorger een ruime fooi van 5 bierdopjes en een paar peuken te hebben gegeven overhandigde hij een raar briefje aan Ronnie. Het briefje zag er ongeveer zo uit:



Wat voor locatie zou dat zijn? Vroeg het drietal zich af. De bezorger zuchtte en vroeg of ze zelf al hadden bedacht dat je een papiertje ook kon omdraaien. De achterkant stond boordevol informatie, hier hadden ze nog eens wat aan!

free rave! but only as long as the popos don't find out!

There are A weeks in a year in Belgium.

R.I.P. Maarten Coolenbrander. 1900 - B

Let C be the cubic root of 129554216. Then D equals A if and only if Stok has had at least 20 beers this evening. Otherwise, D equals the number of beers Ronnie had this evening.

F equals twice the atomic weight of intelligent calcium.

$G = 10$

$H =$ The number of the beast - 5

7				1		5	4	
9		4		5		8	3	
		3	9		4	E		
8	2			4	5			
			8		2	1		7
	7	5	1			2		
2	9	6		7				
5	1					7	6	3
		7		6	1		2	

"Nou jongens, zo'n rave lijkt mij wel wat. Laten we uitzoeken of het wat is!"

Puzzel: Tripverslag (deel 5)

"Uitstekend dat jullie zo ver zijn gekomen! ", sprak de geest enthousiast. Ik kan niet wachten om mij weer eens ouderwets los te laten gaan op de dansvloer! " Ik wist wel dat ik wat aan jullie zou hebben! " Het had dan wel wat tijd en moeite gekost, maar nu was de locatie van de Rave bekend geworden, en kon het gefuif losbarsten.

"Fijn dat we je zo kunnen helpen. " Zeiden de inmiddels flink vermoeide Stok en Ronnie. " Laat het pils tegen de plinten klotsen en de sjaarsen de pisbak volkotsen. Hoezee! Hoezee! Hoezee!"

De puzzelmeesters die nu de puzzelaars waren geworden vonden een vage instructie van de raveteefen en feestbouwers. In hun voorzichtigheid was zelfs dit nog een beetje vaag gehouden, maar voor mensen van het caliber dat gewenst was op deze rave, moest dit geen probleem gaan zijn.

De locatie van de Rave is als volgt: Je loopt vanaf de Cosa richting Utwente gebouw nummer 49. Dan loop je iets verder door (voorbij de pinautomaat) en dan kom je bij gebouw nummer 48. Dit gebouw ga je dan ook in, en je loopt door alsof je een broodje subway gaat halen of op je favoriete babbelkont gaat stemmen. De toiletten bevinden zich aan de oostzijde van deze ruimte, daar ga je dan ook heen, en dan loop je de trap op. Je bevindt je nu op een bekende locatie. Nu ga je naar buiten. Check je bij de Rave!