

Eendenavonturen

Introductie

In oude vertelsels werd er gesproken over een dag waarop vijf eenden uit verschillende werelden samen zouden komen. Orakels spraken over deze dag als de dag waarop vijf watervogels uit alle paden van het leven elkaar zouden ontmoeten en marcheren over het Veld der Vederen. Zowel de mythes onder de gevleugelden als de legendes van de waterdieren spraken over deze dag, waarop vijf woorden een uitgebreid ritueel zouden uitvoeren. Eendenfolklore die teruggaat tot het begin der tijden beschrijft een dag waarop vijf dappere afgezanten van de eenden een lang verloren codewoord zullen trachten te ontwaren uit de grilligheid van het lot. Vandaag is toevallig die dag.

Het Veld der Vederen bestaat uit een grid van vijf bij vijf 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	25

De 5 eenden die bijeen zijn gekomen zijn:

- Abeni uit Anatina: Deze eend heeft ‘Het Stuk Brood’ meegenomen, een krachtig maar gevaarlijk baksel dat alle eenden bijeen kan brengen. Het zou echter niet voor het eerst zijn dat ‘Het Stuk Brood’ het lijdend voorwerp is van een ruzie of zelfs gevecht. ‘Het Stuk Brood’ houdt hij in zijn linkervleugel, in zijn rechtervleugel houdt hij een rode stift. Hij begint op vakje 1.
- Maalik uit Mergina: Deze eend heeft het natuurlijke talent om overal dingen te vinden, de meest vreemde dingen op de meest vreemde plaatsen. In zijn linkervleugel houdt hij een blauwe stift vast, in zijn rechter vleugel een klavertje vier. Hij begint op vakje 7.
- Oded uit Oxyurina: Deze eend heeft altijd pech, al heeft hij het vaak aan zichzelf te danken. Hij zoekt niet alleen het gevaar op, hij is ook nog eens vreselijk onhandig. Door een skateboard-ongeluk van twee weken geleden loopt hij op krukken. Hij heeft daardoor geen vleugels meer vrij om dingen vast te houden. Hij begint op vakje 13.
- Sanjiv uit Stictonettina: Tijdens de grote eendenjacht van 1990 is deze eend vermoord, maar zijn geest bleef waken over het Veld der Vederen. Vandaag is hij opgestaan uit de dood met de kracht om duistere wezens op te roepen. Hij houdt een voodoo-eendenpop in zijn linkervleugel en een groene stift in zijn rechter. Hij nam weer vleselijke vorm aan op vakje 19.
- Tendaji uit Tadornina: Deze eend heeft een IQ dat dat van alle eenden overstijgt, en gebruikt dit om indrukwekkend ogende gadgets te maken. Soms doen ze het ook nog. In zijn linkervleugel houdt hij een zwarte stift, in zijn rechtervleugel heeft hij een Zwitsers eendenmes met 15 functies. Hij begint op vakje 25.

Instructies

Elke eend heeft een lijst van trigger-condities en bijbehorende instructies. Aan het begin van elke beurt geldt als het goed is exact één van de condities, en die eend voert de bijbehorende instructies op. Hierna zou een andere trigger-conditie moeten gelden, de bijbehorende instructies worden dan uitgevoerd. Dit gaat net zolang door tot het ‘Ritueel van de Code’ begint, de instructies voor dit ritueel worden apart gegeven. Elke beurt eindigt als er een eend kwaakt. Op dat moment wordt er gekeken welke conditie dan geldt, en worden de volgende instructies opgevolgd. Tijdens een beurt wordt er *niet* gecontroleerd. Als een eend zijn instructies heeft uitgevoerd, worden ze daarna nooit meer uitgevoerd, ook al is de conditie nog steeds waar of wordt die dat later. Richtingen rechts, links, boven en onder gelden altijd vanuit het centrale perspectief, de kijkrichting van de eend is *niet* van invloed tenzij expliciet vermeld. ‘Naast’ betekent: in een aangrenzend vakje in dezelfde rij *of* kolom (niet beide). Een ‘rij’ is een horizontale rij van 5 vakjes, een ‘kolom’ is een verticale rij. Als de instructies spreken over ‘de grond’ wordt het vakje bedoeld waar de eend zich op dat moment bevindt. Als je iets op een aangrenzend vakje moet doen, verplaats je zelf niet, tenzij expliciet vermeld. Bewegen mag in alle richtingen, ook diagonaal, tenzij expliciet anders vermeld.

Het ritueel begint als de zon opkomt.

Instructies voor Abeni

TRIGGER: Er ligt een groen object in een vakje naast je.

INSTRUCTIES: Je voelt een plotselinge jaloezie en een drang naar 'Het Stuk Brood'. Gooi het object in je linkervleugel zover mogelijk weg in je huidige kolom, en het object in je rechtervleugel zover mogelijk weg in je huidige rij. Grijp 'Het Stuk Brood' (van een eend die diagonaal van je staat) en houd deze in je linkervleugel. Grijp ook het andere object van die eend en leg het neer in het vakje boven je, gewoon om te laten zien wie er de baas is. Verplaats één vakje zo ver mogelijk van hem weg zodat hij 'Het Stuk Brood' niet terug kan pakken. Kwaak.

TRIGGER: Je hebt een zwarte stift vast.

INSTRUCTIES: Je wilt jezelf artistiek uiten. Als je de stift in je linkervleugel hebt, teken je een R op de grond. Als je hem in je rechtervleugel hebt, teken je een H. Beweeg nu drie vakjes naar rechts, tenzij je daarbij over een andere eend heen zou moeten. In dat geval ga je twee vakjes naar beneden. Als je de stift in je linkervleugel hebt, teken je een E op de grond, anders een C. Duw de eend in dit vakje naar links. Leg de zwarte stift op de grond. Kwaak.

TRIGGER: De zon komt op.

INSTRUCTIES: Tijd om het veld te verkennen. Beweeg zover als je kunt naar beneden (zonder het Veld te verlaten of op een vakje te komen met een andere eend). Beweeg je nu zover mogelijk (zelfde voorwaarden) naar rechts. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er dan een D mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, gebruik het om er een A mee te tekenen. Beweeg nu zover mogelijk (zelfde voorwaarden) naar boven en vervolgens zover mogelijk (jup, zelfde voorwaarden) naar links. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een E mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er dan een C mee. Kwaak.

TRIGGER: In de rij waar je op staat, staat een trol, en er staan geen andere eenden.

INSTRUCTIES: Probeer de trol te raken! Pak het object dat op de grond ligt en gooi het twee vakjes in de richting van de trol. Als dat ver genoeg is om hem te raken, verplaats een vakje naar rechts en teken een T op de grond. Als je niet ver genoeg gegooid hebt, beweeg je een vakje naar beneden teken je daar een I op de grond. Beweeg nu drie vakjes (bochten mogen, maar diagonaal lopen mag niet) langs het kortste pad naar 'Het Stuk Brood' waarbij je niet over een andere eend heen hoeft. Kwaak.

TRIGGER: Er staat een trol op het Veld der Vederen.

INSTRUCTIES: Verstop je! Verplaats naar het enige aangrenzende vakje met twee identieke objecten aan weerszijden van dat vakje. Stel 'Het Stuk Brood' veilig door het te verstoppen in de linkervleugel van de eend naast je. Pak daarvoor in de plaats het object dat hij in zijn linkervleugel had en houd dat op de plek waar jij 'Het Stuk Brood' hield. Als je nu een stift in je linkervleugel hebt, gebruik deze dan om er een J mee te tekenen op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er dan een I mee. Kwaak.

TRIGGER: Je hoorde gedonder tijdens de afgelopen beurt.

INSTRUCTIES: Dit moet een teken zijn! In blinde paniek, verstop je 'Het Stuk Brood' op de grond, en grijp je het object uit de linkervleugel van een eend naast je en stopt het in je vrije vleugel. Beweeg naar het enige lege vakje op het Veld dat aan alle kanten (zelfs diagonaal) omgeven is door lege vakjes. (leeg betekent dat er geen eend of fysiek object op staat/licht). Teken een M op de grond en beweeg één vakje in de richting van het scherpste object op het Veld. Misschien kun je jezelf daarmee verdedigen. Als je een stift in je linkervleugel vasthoudt, teken er een K mee op de grond, als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een U mee. Kwaak.

TRIGGER: Elk vakje op het Veld der Vederen bevat een letter, een object, een eend of een ander beest.

INSTRUCTIES: Het Ritueel van de Code begint.

Instructies voor Maalik

TRIGGER: Je hebt in beide vleugels een stift vast.

INSTRUCTIES: Maak een geld-vortex. Teken een C in het meest linkervakje en het meest rechtervakje van je rij, met de stift in je rechtervleugel. Teken een S in het bovenste en het onderste vakje van je kolom, met de stift uit je linkervleugel. Ga in het vakje staan direct boven het enige wezen in het Veld dat geen eend is, hier vind je drie munten van 20 cent. Stop er hier twee van in je zak en geef er één aan de eend die links van je staat. Laat de stift uit je linkervleugel vallen en kwaak.

TRIGGER: Er bevinden zich negen hoofden op het Veld der Vederen.

INSTRUCTIES: Doe de 'Lucky Number Dance', want negen is je geluksgetal! Numerologie is veel stoerder dan klavertjes vier: Leg één blaadje van het klavertje op alle vakjes met een nummer dat deelbaar is door negen. Ga op het vakje met het hoogste getal hiervan staan, alwaar je een muntje van 10 cent vindt. Zie je wel, het werkt echt! Stop het dubbeltje

in je zak. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken je een A op de grond, als je een stift in je rechtervleugel hebt, een X. Stap nog één vakje naar beneden en kwaak.

TRIGGER: Een andere eend in jouw kolom heeft 'Het Stuk Brood' en een stift vast.

INSTRUCTIES: Goh, had jij ook maar een stift. . . Hé, wat is dat op de grond? Een stift! Hij heeft dezelfde kleur als een object dat je in je rechtervleugel hebt. Leg dat object neer en pak de stift ervoor in de plaats, en gebruik het om een D op de grond te tekenen. Ga nu naar het vakje met het hetzelfde nummer als het aantal centen dat je op dit moment in totaal bij je hebt. Als je een stift in je linkervleugel hebt, zet er dan een N mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken daar dan een I mee. Leg de munt die je in je vleugel hebt op het vakje direct onder je en kwaak.

TRIGGER: Een levenloos object materialiseert twee vakjes van je vandaan.

INSTRUCTIES: Dat moet maar eens geïnspecteerd worden. Beweeg naar het vakje met het genoemde object, je vindt een muntje in zijn oor! De grootste euromunt van verkoperd staal. Stop de munt die je vasthebt in je zak en pak de nieuwe munt vast in de vleugel die daarmee vrijkomt. Als je een stift vasthebt in je linkervleugel, teken er dan een E mee op de grond, als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken je er een R mee. Kwaak.

TRIGGER: Er staat geen enkele eend tussen jou en de kwade schildpad.

INSTRUCTIES: Geen paniek! Beweeg een vakje in de richting van de kwade schildpad en teken een Z op de grond als je een stift in je linkervleugel hebt. Net als je verder wilt gaan wordt je afgeleid door iets dat je boven je ziet. Je beweegt een vakje naar boven en pakt het object met je linkervleugel. In hetzelfde vakje vind je een munt van 50 cent, maar omdat je gelooft in eerlijk delen, geef je die aan de eend die rechts van je staat (deze stopt de munt in zijn vrije vleugel). Teken een Q op de grond als je een stift in je rechterhand hebt en kwaak.

TRIGGER: Er staat een andere eend in dezelfde rij en nog een andere eend in dezelfde kolom als jij.

INSTRUCTIES: Wat een toeval, wat een geluk! Teken een I op de grond. Beweeg één vakje, niet in de richting van een van beide eenden of een eng monster. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een Z mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een U mee. Blijf staan in de richting waar je heen ging, draai je negentig graden in de richting van de vleugel waarin je je klavertje vasthebt en beweeg één vakje in die richting. Hier vind je een cent! Laat het item dat geen klaver is uit je vleugel vallen en pak de cent op met de vleugel die daarbij vrijkomt. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een J mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een E mee. Kwaak.

TRIGGER: Je hebt één euro aan muntjes verzameld.

INSTRUCTIES: Het Ritueel van de Code begint.

Instructies voor Oded

TRIGGER: Je bent allebei je krukken verloren.

INSTRUCTIES: Rechte lijnen lopen gaat nu wel erg moeilijk, Je krabbelt één vakje naar links, één vakje naar boven, naar links, naar boven, enzovoorts totdat je iets zachts vindt om te knuffelen. Op weg kom je langs twee niet-scherpe objecten. Pak de eerste die je tegenkomt in je linkervleugel, de tweede in je rechtervleugel. Stop even met knuffelen, en als je een stift in je linkervleugel hebt, teken je er een F mee, als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken je er een O mee. Ga weer door met knuffelen en kwaak.

TRIGGER: Er verschijnt iets engs in een vakje naast je.

INSTRUCTIES: Rennen! Beweeg in een rechte lijn, zover je kunt van het enge ding af. Vervolgens ga je naar het enige vrije vakje dat geen letter bevat in je nieuwe rij. Ga in de foetushouding liggen en kwaak.

TRIGGER: Een andere eend noemt je naam hardop.

INSTRUCTIES: Je kunt die eend maar beter te vriend houden, voordat hij je iets aan wil doen. Pak de bovenste munt dat op het Veld ligt en stop het in je zak. Geef het object in je rechtervleugel aan de eend in het vakje ernaast. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een A mee op de grond, en als je een stift in je rechtervleugel hebt, een S. Geef de munt aan de eend die je naam zei, die pakt het in zijn vrije vleugel. Loop vervolgens naar het vakje met hetzelfde nummer als op de munt staat. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een S mee op de grond, als je een stift in je rechtervleugel hebt, een A. Kwaak.

TRIGGER: Je bent één van je krukken verloren.

INSTRUCTIES: In een terechte woedeaanval grijp je alle objecten van naastliggende vakjes met je vrije vleugel. Er zijn nog twee objecten drie vakjes van je vandaan (in een rechte lijn; horizontaal, verticaal of diagonaal). Schop tegen het object waar je tegen kunt schoppen zonder dat je voet gaat bloeden, schop het drie vakjes naar links. Loop dan naar

het andere object en denk erover om ook hier tegenaan te schoppen, maar bedenk je op tijd. Kwaak.

TRIGGER: Je bent naar een ander vakje gegooid.

INSTRUCTIES: Roep eerst heel hard auw! Pak het minst geavanceerde object van dit vakje in je linkervleugel. Probeer het andere object in je rechtervleugel te pakken, maar je bent zo onhandig dat je het stuk laat vallen. Beweeg één vakje naar rechts en één vakje naar beneden. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een I mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, een H. Kwaak.

TRIGGER: Je beide krukken liggen in een kolom zonder eenden (inclusief jezelf), of andere objecten.

INSTRUCTIES: Haal ze op. Beweeg naar de dichtsbijzijnde kruk via het kortste pad (geen diagonale stappen) zonder over vakjes te lopen waar een andere eend op staat. Doe dit totdat je langs een wezen (niet eend) loopt die je heel langzaam slaat. Je valt en tekent een O op de grond. Als je gedesoriënteerd weer opstaat, loop je één vakje in de verkeerde richting en tekent daar een W op de grond. Kwaak.

TRIGGER: Alle andere eenden staan in een vakje direct naast je.

INSTRUCTIES: Het Ritueel van de Code begint.

Instructies voor Sanjiv

TRIGGER: Iemand tekent een rode letter in een vakje naast je.

INSTRUCTIES: Tijd om de Balrog op te roepen. Beweeg twee vakjes omhoog en plaats je voodoo-eendenpop in het vakje rechts van je. Pak je stift in je andere hand en teken een D in het vakje boven je. De Balrog verschijnt in het vakje direct links van je. Beweeg naar het vakje met het nummer van je huidige vakje ondersteboven. Kwaak.

TRIGGER: Er zijn twee wezens op het Veld (behalve eenden)

INSTRUCTIES: Daar kun je er net zo goed drie van maken. Doe een gek dansje dat je hebt geleerd van een eend-sjamaan en er verschijnt een kwade schildpad drie vakjes onder het vakje met een voodoo-eendenpop die niet diagonaal grenst aan een andere voodoo-eendenpop. Verplaats één vakje naar beneden. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een O mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt teken je er een N mee. Als je eten vasthebt, leg je dat links van je neer, om de vele beesten van jou af te leiden. Kwaak.

TRIGGER: Er staan drie wezens die jij hebt opgeroepen op het Veld.

INSTRUCTIES: Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een S mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, een I. Loop drie vakjes naar boven en geef het object in een naastgelegen vakje aan het wezen dat in een ander naastgelegen vakje staat. Dat wezen begint te gloeien en verandert de meest linker eend in een **hoopje as**. Verplaats naar het vakje waar je het object van gepakt hebt. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een K mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, een T. Kwaak.

TRIGGER: Iemand heeft je geld gegeven tijdens de afgelopen beurt.

INSTRUCTIES: Hoe durft hij je om te kopen! Bereid je voor om hem in een salamander te veranderen. Doe één stap (vakje) van hem vandaan... maar daar struikel je over een object dat daar ligt. Je valt op het vakje dat daar rechtsboven ligt. In je woede verander je de originele eigenaar van dat object in een salamander. Als je een stift in je linkerhand hebt, teken je er een K mee op de grond, als je een stift in je rechterhand hebt teken je een T. Je staat nu naast een vakje met een object erin, er is één leeg vakje naast twee van die objecten. Verplaats naar dat vakje en kwaak.

TRIGGER: Een wezen dat je hebt opgeroepen staat naast geen enkele eend.

INSTRUCTIES: Hmm, dan maar iets met meer charisma oproepen. Het betreffende wezen verdwijnt even gemakkelijk als het gekomen is. Verplaats het object dat je vast hebt naar je andere vleugel en verplaats naar het dichtsbijzijnde vakje waar een object ligt. Pak dat object op in je vrije vleugel. Donkere onweerswolken komen ineens samen en terwijl honderden bliksemschichten de horizon vullen, gepaard met intense donderklappen, verschijnt er op het vakje waar je deze beurt begon... een enorme teddybeer. Als je een stift vasthebt in je linkervleugel, teken er een V mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een N mee. Kwaak.

TRIGGER: Iemand is intiem bezig met een van je opgeroepen wezens.

INSTRUCTIES: Hier moet je een stokje voor steken, want zo is het allemaal niet bedoeld! Verplaats je in je eigen kolom naar de rij waar je wezen staat en flapper met je vleugels. Het wezen gooit de initieme eend één vakje naar beneden, die daarbij al zijn objecten achterlaat. De eend die daar al stond schrikt zo dat ook hij al zijn objecten laat vallen terwijl hij één vakje naar beneden vliegt. Lach als een bezeten maniak en laat het wezen verdwijnen van het Veld. Als je een stift vasthebt in je linkervleugel, teken er een M mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een O mee. Kwaak.

TRIGGER: Alle eenden staan in diagonale lijn, maar niet dezelfde lijn als aan het begin van het ritueel.

INSTRUCTIES: Het Ritueel van de Code begint.

Instructies voor Tendaji

TRIGGER: Er staat een eend recht boven je, en een eend recht onder je.

INSTRUCTIES: Je bent geïnspireerd om onderzoek te gaan doen. Begin met lopen naar links en stop als er iets met ogen in het vakje boven je staat. Gebruik het object in je rechtervleugel op dat ding. Als je een stift in je linkervleugel hebt, gebruik het om een G te tekenen op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, gebruik die dan om een H te tekenen. Loop verder naar links, en stop weer als er iets met ogen in het vakje boven je staat. Teken dat ding op een stuk papier en stop de tekening in je zak. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een O mee op de grond, als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een U mee. Kwaak.

TRIGGER: Er liggen vier klaverblaadjes op verschillende vakjes.

INSTRUCTIES: Je vindt een combinatie-straal uit. Pak het object op de grond op met je vrije vleugel, en transformeer het in een straalgeweer. Als je deze straal op iets mikt, dan wordt het gecombineerd met het object dat er direct links van. De combinatie ontstaat op de plek waar je mikt. Verplaats één vakje naar rechts. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een Y mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een R mee. Loop één vakje naar beneden en schiet met je straalgeweer op het enige object in je huidige rij. Kwaak.

TRIGGER: Één van je uitvindingen is gebroken.

INSTRUCTIES: Vindt een uitvinding-reparatie-set uit. Pak de stift op de grond op in je rechtervleugel en loop naar het vakje waar je uitvinding is gebroken. Teken een L op de grond. In je poging om een uitvinding-reparatie-set uit te vinden, heb je per ongeluk een inderdimensionaal portal uitgevonden, waar een Trol uit komt gestapt, die op jouw vakje gaat staan. Je gebroken uitvinding wordt naar een andere dimensie gezogen en het portal verdwijnt. Verstandig als je bent, beweeg je zo ver mogelijk weg van de trol, je blijft wel in dezelfde rij. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een T mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een N mee. Kwaak.

TRIGGER: Je bent de enige eend in de middelste kolom.

INSTRUCTIES: Wat een schitterende kans om je superhardloopschoenen te testen! Ren naar het vakje aan de andere kant van deze kolom in 0,004 seconde en teken daar een R op de grond. Maar toch moet dat sneller kunnen! Ren in 0,002 seconde terug naar het vakje waar je vandaan kwam. Loop nu één vakje naar een nabijgelegen object dat mogelijk een toekomstige uitvinding kan bekostigen. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een H mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een K mee. Kwaak.

TRIGGER: Iemand legt een munt neer in een hoek van het Veld der Vederen.

INSTRUCTIES: Je zou een muntengraai-machine moeten uitvinden! Je maakt er één, maar de armen zijn net iets te kort. Je loopt naar het vakje dat precies tussen jou en de munt in ligt. Als je een stift in je linkervleugel hebt, gebruik het om een A op de grond te tekenen. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, gebruik het om een E te tekenen. Je zet je muntengraai-machine aan, maar het blijkt dat hij hetzelfde doet als je eerste uitvinding. Bovendien raak je de munt niet, maar de inhoud van het vakje dat twee vakjes erboven ligt. Oeps. Loop één vakje naar beneden en teken een Z op de grond. Kwaak.

TRIGGER: Er staat een eend in een vakje met een nummer dat tweemaal zo hoog is als het nummer van een ander vakje waar een eend op staat.

INSTRUCTIES: Je besluit een kloonstraal uit te vinden. Maar plotseling krijg je de volgende ingeving: A=1, B=2, C=19, D= 568, etc., je tekent een letter op de grond met een waarde die tweemaal zo hoog is als de waarde van de letter in het vakje direct links van je. Verwijder vervolgens het lemmet van je Zwitserse eendenmes en leg dat op de grond. Van de rest van je mes maak je een kloonstraal. Als je hiermee op een object schiet, verschijnt er een exact kopie van in het vakje er direct boven. Schiet de straal op het object boven je. Loop er nu recht op af, maar stop in het vakje er direct onder. Als je een stift in je linkervleugel hebt, teken er een C mee op de grond. Als je een stift in je rechtervleugel hebt, teken er een B mee. Kwaak.

TRIGGER: Één van je uitvindingen wordt tegen je gebruikt.

INSTRUCTIES: Het Ritueel van de Code begint.

Het Ritueel van de Code

Alle eenden stoppen waar ze mee bezig zijn, want de Eind-Eend Vitahbibi verschijnt plotseling op het Veld der Vederen. Langzaam en dramatisch noemt Vitahbibi de volgende letters, die samen het lang verloren codewoord vormen:

1. De enige groene letter die in dezelfde rij ligt als twee voodoo-eendenpoppen en in dezelfde kolom als beide krukken van Oded.
2. De rode letter op het vakje waarin zich ook een stift bevindt die de enige W op het veld heeft geschreven.
3. De enige zwarte letter die in een vakje staat waar een eend staat die een groene stift vastheeft.
4. De groene letter in het enige vakje dat alleen een blauwe en een groene letter bevat.
5. De enige letter die direct rechts staat van een vakje met een amfibie erin.
6. De bovenste rode letter die *precies* tussen twee verschillende dieren in staat.
7. De rode letter in het enige vakje met drie letters van verschillende kleuren.
8. De enige groene letter die zowel in dezelfde kolom als in dezelfde rij ligt als een voodoo-eendenpop.
9. De groene letter in het vakje, precies twee vakjes onder het enige vakje met twee alfabetisch opvolgende letters erin.
10. De rode letter die precies aan de andere kant van het Veld ligt als Abeni, met vakje 13 als spiegelpunt.
11. De enige letter die op een vakje staat waar los geld ligt.
12. De rode letter die in een kolom staat met meer dan één eend erin.

Hiermee komt het ritueel ten einde.

De code kan tot vrijdag 16 mei, 16:00 ingeleverd worden op de website.