



## UITLEG

1. Check zoveel mogelijk **bug hotspots** in voor aanwijzingen om het **Code Tabel** te vullen
2. Noteer de aanwijzingen in de **Code Tabel** (1e cijfer = kolom, 2e cijfer = rij)
3. Begin met decoderen van de **Geheime Boodschap** (zie kader onder vierkant). Elk getal staat voor een letter, zoek het kruispunt van de twee cijfers op (1e cijfer = kolom, 2e cijfer = rij)
4. Los de **Geheime Boodschap** op en stuur de oplossing van de vraag naar **Agent X**

*Hint nodig voor oplossen Geheime Boodschap?  
Stuur het woord **HULPHOND** naar de spelcomputer.  
Let op dit kan pas nadat 10 hotspots zijn gevonden!*

## CODE TABEL

	1	2	3	4	5
6					
7					
8					
9					
0					

LET OP! In Decodeer Vierkant geldt U=V en V=U

LET OP! Na het insturen van antwoord gecodeerde boodschap volgt een nieuwe opdracht!



## GEHEIME BOODSCHAP

49 26 47 58 46 27 59 10 58

47 10 40 28 46 36 28 28 40

59 10 26 U 39 18 36 10 39

58 58 49 18 48 28 26 26 10

39 16 28 18 19 10 39 49 26 ?