

Eerst uitgegeven in 2022 door Welbeck  
Een imprint van Welbeck Non-Fiction Limited  
onderdeel van de Welbeck Publishing Group

Copyright tekst © 2022 James Hamer-Morton  
Copyright design © 2022 Welbeck Non-Fiction Limited  
onderdeel van de Welbeck Publishing Group

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden  
verveelvoudigd of openbaar worden gemaakt op welke manier dan  
ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Oorspronkelijke titel: Escape From The Gallery

Copyright © 2022 Nederlandse editie, BBNC uitgevers bv, Amersfoort  
Vertaling: Heleen Kleiboer  
Zetwerk: BBNC uitgevers bv

MUS is een imprint van BBNC uitgevers bv

ISBN 978 90 453 2642 9  
NUR 370 Cadeau  
BISAC GAM007000 GAMES & ACTIVITIES / Puzzles  
THEMA WDK Puzzels en quizen

[www.musboeken.nl](http://www.musboeken.nl)  
[info@bbnc.nl](mailto:info@bbnc.nl)

# MUSEUM ESCAPE



## EEN ESCAPERROOM PUZZELAVONTUUR

### JAMES HAMER-MORTON

# INHOUD

Inleiding	6
Dankwoord	9
Proloog	10
Hoofdstuk 1: Het oude Egypte	14



Hoofdstuk 2: Victoriaans Engeland	44
-----------------------------------	----



Hoofdstuk 3: Het oude Griekenland	74
-----------------------------------	----



Hoofdstuk 4: Restauratie	100
--------------------------	-----



Hoofdstuk 5: Mexico	126
---------------------	-----



Hoofdstuk 6: De Toekomst	152
Moeilijke Hints	194
Medium Hints	197
Makkelijke Hints	200
Oplossingen	206
Fotocredits	224



# INLEIDING

Dit boek is waarschijnlijk totaal anders dan elk puzzelboek dat je ooit hebt gezien ... Tenzij je een van de vorige twee Escaperoompuzzelboeken hebt gelezen.

Dit is het derde boek in de serie Escaperoompuzzels en het is een terugkeer naar het Wexell-universum waarin alle reallife en digitale ontsnappingsspellen van Deadlocked Escape Rooms zich afspelen. Dit is zelfs een direct vervolg op de allereerste *Escape Room Puzzels* (uitgegeven in 2018). Opnieuw kruip je in de huid van Adam Peterszoon terwijl hij de mysteries ontrafelt rond de activiteiten van Wexell Corporation, de mondiale gigant die nu zijn werkgever is.

Hoewel dit een gloednieuw verhaal is dat op zichzelf kan worden gelezen, is er een korte samenvatting van het plot van het vorige boek bijgevoegd aan het einde van deze inleiding, voor wie wil. Als je *Escape Room Puzzels* nog niet gelezen hebt en dat na dit boek nog wilt doen, verklapt het lezen van het plot misschien de wendingen, maar je zult nog steeds veel plezier beleven aan de puzzels. In een van de hoofdstukken zit ook een easter egg voor diegenen die *Sherlock Holmes Escaperoom Puzzels* hebben gelezen, evenals andere kleine hints voor de mensen die meer spellen van Deadlocked hebben gespeeld. De meeste puzzelboeken zijn hele overzichtelijke gevallen: gangbare structuur, duidelijk omschreven problemen en compacte (maar soms moeilijke) uitdagingen. Met andere woorden: ze zijn veilig. Dit is een heel ander verhaal. Om iets te bereiken met *Museum escape* moet je het boek sectie voor sectie benaderen.

Sommige hoofdstukken bestaan uit meer dan één sectie en elke sectie is een puzzel van in elkaar grijpende onderdelen. Voor sommige secties heb je kennis nodig die je eerder hebt opgedaan, maar de meeste staan volledig op zichzelf. Om Adam Peterszoon te helpen de beproevingen in dit boek te doorstaan, moet je vaak buiten de gebaande paden denken.

De beste manier om een sectie te benaderen is door deze eerst door te lezen, zodat Adam je kan laten zien wat hij belangrijk vindt. Je weet wanneer je aan het einde van een sectie komt, want hij maakt altijd duidelijk dat hij met een antwoord moet komen voordat hij verder kan. Lees niet verder; het antwoord wordt waarschijnlijk op de volgende pagina onthuld!

... WIST IK DAT IK VERDER KON.

Als je een sectie hebt doorgelezen, kun je terug naar het begin gaan om hem nog eens te bekijken. Deze tweede keer weet je wat je uiteindelijk nodig hebt; bijvoorbeeld een woord, of een nummer dat uit een aantal cijfers bestaat, zoals een datum of code, of iets dat van getallen naar letters vertaald kan worden met een alfanumerieke vertaling (A = 1, B = 2, enzovoort).

De puzzels die je in elk deel moet oplossen zullen opvallen, maar hoe je ze moet combineren of in welke volgorde je het best kunt beginnen is misschien niet meteen duidelijk. De tekst in dit boek zal je altijd begeleiden, maar de helpende hand van Adam is soms subtiel. Soms is het heel duidelijk en levert een puzzel een reeks getallen op, terwijl je voor een andere puzzel een reeks getallen nodig hebt om te kunnen beginnen. Over het algemeen zal alles wat je oplost leiden tot iets anders dat je kunt gebruiken, maar op sommige punten geven alle onderdelen van een sectie je informatie die je nodig hebt voor je einddoel, dat alleen te bereiken is door logisch na te denken.

Dus iedere sectie is tegelijkertijd een set van puzzels, een verzameling van hints en een nauwkeurig in elkaar grijpende legpuzzel.

Bij elk hoofdstuk horen ook drie niveaus aan hints; moeilijk, medium en makkelijk. Deze zijn beschikbaar aan het eind van het boek. De moeilijke hints zijn er om je een beetje inspiratie te geven over hoe je elke individuele puzzel aan moet pakken. Misschien is het al voldoende om te weten wat je nu moet oplossen, want de hints zijn gegeven in de volgorde waarin je ze nodig hebt en er wordt ook een hint gegeven over de volgorde van de puzzel. De medium hints kunnen je helpen als je vastzit, en de makkelijke hints zijn er als je het echt niet meer weet. Ze zullen je de weg wijzen, hoewel geen enkele puzzel in dit boek echt makkelijk is, zelfs met hints.

Neem je tijd. Verwacht niet in één keer door dit boek heen te vliegen. Neem pauzes. Kom later terug. Neem de tijd om ieder onderdeel goed te begrijpen en je zult er veel meer voldoening uit halen.

Nog een laatste opmerking. Sommige puzzels moet je fysiek te lijf om ze op te kunnen lossen. Als je een schaar en stippellijnen ziet, moet je waarschijnlijk dingen uitknippen. Als je het boek niet wilt beschadigen, kun je deze pagina's kopiëren.

Succes.

## SAMENVATTING PLOT ESCAPE ROOM PUZZELS

Adam Peterszoon komt thuis en ontdekt dat er in zijn huis is ingebroken en dat zijn buurman, Henry Fielding, is ontvoerd. Hij volgt hem naar het kantoor van Wexell Corporation, waar hij Henry helpt ontsnappen uit een bewaakte ruimte en ze een spoor volgen naar een verdachte schuur op het platteland die eigendom is van Wexell. Daar ontdekken ze een geheime schuilplaats onder de grond, en onder water, en breken ze in in een kantoor dat toegang biedt tot een enorme serverruimte die wordt bestuurd door EROS, een AI die op het punt staat om bewustzijn te bereiken. EROS stuurt de twee op reis naar een bibliotheek in Spanje, waar ze oude ruïnes ontdekken die Wexells geheim onthullen: ze hebben leren tijdreizen.

Adam reist door de tijd om Henry te redden, die opnieuw gevangengenomen is, en ontdekt tot zijn schok dat Henry een paar maanden in de toekomst samenwerkt met Wexell. Pas op dat moment begint het duidelijk te worden. Wexell Corporation is geen kwaadaardig bedrijf dat uit is op wereldheerschappij. Het is juist een verlichte en welwillende groep die hun vermogen om tijd te reizen wil gebruiken om de mensheid te helpen zich te ontwikkelen en vooruit te komen in de geschiedenis. En Bradley Samwell, de leider van Wexell, wil dat Adam zich bij hen aansluit ...



## DANKWOORD

De escaperoombranche is nog erg jong, en toch voelt het alsof het altijd al een deel van mijn leven is geweest. Deadlocked Rooms heeft meerdere locaties geopend, allerlei reallife escaperooms ontworpen en is wereldwijd bekend geworden met onze online games. En toch begint bijna elk project op dezelfde manier: totale angst voor hoe we het vorige project kunnen evenaren. Ik begon dit boek te schrijven vol doodsangsten over het idee dat ik niet genoeg geweldige puzzels zou kunnen verzinnen en tegelijkertijd de feedback op de vorige twee boeken mee zou kunnen nemen.

Het was de bedoeling bij die boeken om het gevoel van een echte escaperoom op te wekken, door middel van de geleidelijke ontrafeling van een reeks puzzels in ieder hoofdstuk, en tegelijkertijd het format eer aan te doen door er een spannend verhaal omheen te schrijven. Deze verhalende aanpak is iets waar Deadlocked erg gepassioneerd over is.

Het blijkt echter dat alleen achter een toetsenbord zitten niet erg bevorderlijk is voor creatief denken; althans, niet voor mij. Dus veel van dit boek is ontstaan door de momenten dat ik met mijn partner en de mede-eigenaar van Deadlocked, Charlie, in een café zat en we werkelijk bizarre ideeën aan het bedenken waren tot er iets bleef hangen. Wat je nu in je hand houdt, was zonder haar niet mogelijk geweest. Bedankt dat je altijd enthousiast bent over elk nieuw idee. Jij zorgt in alles voor magie.

Judi, mijn moeder, staat altijd achter me om mij te steunen en ik kan haar nooit genoeg bedanken voor alles dat ze voor me doet. Proberen kan echter geen kwaad. Bedankt!

Ten slotte is er nog veel meer talent dat bijgedragen heeft aan dit boek. Het zou niets zijn zonder het prachtige designwerk van Katie en Darren, en het geheel zou helemaal niet bestaan als Chris bij Welbeck, en het team daar, niet was blijven geloven in wat we aan het maken waren. Zijn enthousiasme en positiviteit hebben dit proces tot een plezier gemaakt.

Ik hoop dat je geniet van dit uitdagende, vreemde, ontsnappingspuzzelgevaarte en dat je er meer plezier dan frustratie uithaalt. Vergeet als je vastzit niet om pauze te nemen, nog eens rustig te kijken naar de inhoud van het hoofdstuk en naar de hints achter in het boek. Speel het op je eigen manier en, als je hiervan genoten hebt, kijk dan ook eens naar de rest van onze spellen (online en in reallife) via [www.deadlockedrooms.com](http://www.deadlockedrooms.com) of [www.musboeken.nl](http://www.musboeken.nl).

Bedankt voor het spelen!

## PROLOOG

Het was best een prestatie om in Londen een straat te vinden die zo leeg was, maar dit was het adres op de brief die ik in mijn bezit had. Michelle Samwell, mijn nieuwe baas, was de COO van Wexell Corporation en de vrouw van de CEO. Uit haar houding bleek dat zij de zakelijke touwtjes in handen had. Haar echtgenoot, Bradley Samwell, was op zijn beurt verantwoordelijk voor een groot deel van de wetenschappelijke voortgang die het bedrijf zijn huidige leidende positie in de wereld had opgeleverd. Het stond aan de spits van de technologische ontwikkelingen en had op zo veel mogelijk plekken ter wereld vingers in de pap.

Ik kon het nog steeds nauwelijks geloven.

Mijn oude leven als journalist was opzijgezet toen ik op een mysterieuze internationale zoektocht rond de wereld werd gestuurd door mijn buurman, Henry Fielding. Toen ik Wexell onderzocht, vanuit de veronderstelling dat het bedrijf snode plannen had om de wereld te overheersen, ontdekte ik hun ware geheim: tijdreizen.

Ik twijfelde nog steeds of wat ik al gezien had wel waar kon zijn. Het was nog niet lang geleden dat het concept tijdreizen aan mij onthuld werd, en mijn hersenen suisden nog van de mogelijke manieren waarop ze dit alles in scène gezet zouden kunnen hebben. Het moest wel nep zijn, maar aan de andere kant, hoe dan? Hoe dan ook kon ik de baan niet weigeren toen die mij werd aangeboden en dit was mijn eerste werkdag, of nou ja, nacht.



 Henry Fielding



 Adam Peterszoon

## PROLOOG

**Wexell**

*Where We Excel*

Michelle Samwell  
Wexell Corporation

Beste meneer Peterszoon,

Gefeliciteerd met uw nieuwe positie en laat mij u bedanken dat u het papierwerk, zowel de geheimhoudingsovereenkomst als het contract, zo snel ondertekend hebt. Uw enthousiasme voor dit project zal net zo goed van pas komen als uw **katachtige** reflexen. We kunnen de technologie natuurlijk niet bewaren op ons hoofdkantoor, want alleen al de stroom die dat kost zou vragen oproepen die we op dit moment niet willen beantwoorden.

Ik tel af tot ik u aanstaande maandag om 20:00 uur voor het eerst echt zal ontmoeten op een adres dat ik u op die dag per sms zal toesturen. Dit is het laatste moment dat u terug kunt krabbelen, want als u eenmaal gevangen zit in ons **spinnenweb** is er helaas geen manier om te ontsnappen. Vrees echter niet, want zowel Wexell Corporation als mijn eigen temperament hebben meer weg van een **teddybeer**, dat verzeker ik u.

Zodra u het adres bereikt hebt, gaat u naar de metalen deur in het midden van de muurschildering. Maar u kunt niet als een **kip** zonder kop naar binnen, u zult eerst wat denkwerk moeten verrichten.

Hartelijke groet,

**Michelle Samwell**

Chief Operating Officer

Wexell Corporation  
e-mail: [info@wexell.co.uk](mailto:info@wexell.co.uk)



Ik had de brief ontvangen op de dag nadat ik had toegestemd om voor Wexell te werken en nu was het zover: maandag, 20:00 uur.

Voor mij zag ik de deur in kwestie, met daarnaast een muurschildering, precies zoals aangegeven.

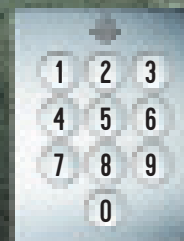
Ik stond even stil om hem te bestuderen. Er waren een aantal dieren op afgebeeld. Ik liep snel naar de deur, maar stopte toen ik zag dat er een toetsenpaneel op hing.

Zou ik de code moeten weten? Helaas had ik uitgebreid ervaring met de codes en toetsenpanelen van Wexell en het leek erop dat dit een viercijferige code was. Ik ging ervan uit dat het iets met de muurschildering te maken had. Wat voor hulp had ik nog meer?

Stonden er hints over wat ik nu moest doen in de brief? Ik keek ernaar en glimlachte. Het ging om een eenvoudig patroon. Dit moest wel kloppen, ook al was het een nogal voor de hand liggende code.

Zodra ik de viercijferige code had bedacht, en wist in welke volgorde ik die moest invoeren,

**WIST IK DAT IK  
VERDER KON.**



**VOOR MOEILIJKE HINTS GA NAAR PAGINA.....194**  
**VOOR MEDIUM HINTS GA NAAR PAGINA .....197**  
**VOOR MAKKELIJKE HINTS GA NAAR PAGINA..200**  
**VOOR DE OPLOSSINGEN GA NAAR PAGINA....206**



HOOFDSTUK 1

# MET OUDE EGYPTE



De deur kraakte toen ik hem een klein stukje opende en door de kier kon ik alleen wit zien. Ik duwde hem zachtjes helemaal open en was verbaasd om de ongerepte eentonigheid van een gigantische ruimte te zien. De oogverblindende soberheid was duidelijk bedoeld om de aandacht zo min mogelijk af te leiden van wat er nog meer te zien was. Was dit een kunstmuseum?

Ik kon verschillende afdelingen zien in de wijde, open ruimte voor mij. Zes afdelingen, dacht ik, het tegenovergestelde van de afschrikwekkende steeg waar ik zojuist doorheen gelopen was. Waar ik ook keek, hingen schilderijen aan de muur en stonden sokkels met gesloten vitrines, die in het niet vielen bij het formaat van de ruimte.

Net toen ik over de schok heen begon te komen, liep Michelle Samwell, mijn directe leidinggevende, binnen in een onberispelijk pak.

*'Meneer Peterszoon.'*

*'Mevrouw Samwell,'* zei ik met een ongemakkelijke buiging. Was dat te formeel?

*'Noem me maar Michelle,'* glimlachte ze. Duidelijk wel dus. *'Wat vind je van wat je ziet?'*

*'Ik weet niet zeker wat het is dat ik zie.'*

*'Zullen we dan een korte rondleiding doen?'* stelde ze voor, terwijl ze achteruit stapte en mij gebaarde te volgen. *'Je staat nu in wat we bij Wexell Corporation **'Het geheime museum'** noemen. Artefacten van over de hele wereld, sommige rechtmatig geleend, andere nauwkeurig gekopieerd, zijn verdeeld over zes tijdperken en ingedeeld in hun eigen afdelingen.'*

Ik keek vol verbazing rond. Een privéverzameling van deze voorwerpen is ongetwijfeld een fortuin waard. De middelen van Wexell maakten dit iets minder verrassend, maar het was nog steeds ontzettend veel.

*'We hebben nog veel te bespreken over hoe en waarom we deze artikelen verzameld hebben, maar dat komt later. Beschouw dit ... wondermuseum ... voor nu maar als je speeltuin.'* Michelle sprak nauwkeurig en bedachtzaam. Haar pauzes maakten duidelijk dat elk woord weloverwogen was.

*'Ik hoorde dat je onze eigen technologie al eens hebt ervaren?'*

*'De technologie?'* stamelde ik, nog steeds onzeker of wat ik dacht dat ik een paar weken geleden had meegemaakt wel klopte.

*'De tijdmachine,'* verklaarde Michelle.

Dus, dat was dat dus. Mijn ervaring met Wexell was beperkt, maar ik kon niet ontkennen wat ik met mijn eigen ogen had gezien. Ze hadden op een of andere manier een methode uitgevonden om door ruimte en tijd te reizen, mogelijk gemaakt door iets te visualiseren waarmee je een connectie had. Ik vond het nog steeds bizar, maar Michelle leek erin te geloven.





*'Ik vertrouw erop dat je nu begrijpt waarom je hier bent?'* vroeg Michelle.

Mijn gedachten duizelden van alle mogelijkheden. Dit museum stond vol met overblijfselen uit verschillende tijden.

*'De kunst! Kunst kan een connectie zijn met een specifieke tijd en plaats zonder dat je het zelf persoonlijk ervaren hebt.'*

*'Precies,'* zei Michelle. *'Het is een fysieke connectie met iets of iemand anders. En wat overleeft er van millennia geleden?'*

*'De kunst ... natuurlijk. Dat is hoe we een tijd of plek kunnen leren kennen zoals de artiest het ervaren heeft. Dus ik ben hier om ... wat? Al deze plekken te bezoeken?'*

*'Dat is juist.'*

*'Waarom juist deze plaatsen?'*

*'Dat komt later wel. Laten we eens kijken of je het wel aan de praat kunt krijgen.'*

**Het?'**

Michelle reikte me een klein apparaatje aan, een oortje, zoals ik correct aannam, dat genesteld lag in de droom van een technofiel: een glanzend wit doosje met een zachte binnenkant van rood fluweel.

*'Pak dit aan. Het creëert een veld om je heen dat net zo werkt als onze andere tijdapparaten. Zo subtiel dat je de aanwezigheid niet hoeft te verklaren, maar krachtig genoeg om de terugreis te maken. Ik kan geen contact met je maken terwijl je weg bent, dus je zult er alleen voor staan.'*

*'Waarom ik? Als jij meer van dit alles weet, waarom ga jij dan niet?'*

Michelle glimlachte terwijl ik het oortje uit de fluwelen doos pakte. *'De geschiedenis is ... niet altijd gunstig geweest voor mensen als ik.'*

*'Ik snap het. Dus hoe werkt dit?'*

*'We gaan een deel van het museum binnen en verkennen de kunstwerken daar. Jij moet de verbanden vinden tussen de voorwerpen daar, wat je iets geeft om je op te concentreren, misschien een woord, of een beeld. Ik noem het graag een **'token'**.'*

*'Een token? En dat brengt me naar waar deze kunst ontstaan is?'*

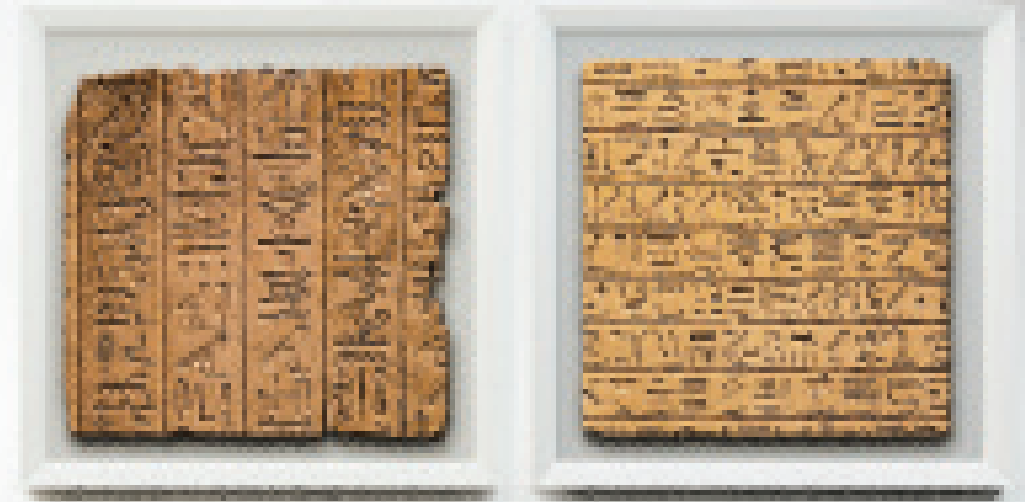
*'Exact.'*

*'En wat moet ik doen als ik daar ben?'* vroeg ik.

*'Ik ben bang dat ik je dat niet kan vertellen.'*

*'Omdat ...'*

*'Omdat we dat niet weten,'* gaf Michelle toe. *'Jij bent de eerste persoon die iets als dit gaat proberen. En er zijn*



*connecties tussen al deze tijdperken die nog onduidelijk zijn. Het enige dat we weten is dat je nog een connectie nodig hebt om terug te komen. Nog een token.'*

Ik haalde diep adem. Ik realiseerde me dat als deze token, wat dat ook kan zijn, de enige manier is om terug te keren, ik daar vast zou zitten als het me niet lukt. Ik keek naar het oortje en stopte het voorzichtig in mijn rechteroor.

*'Er is nog iets,'* begon Michelle aarzelend, terwijl ze onheilspellend dichterbij kwam. *'Je oortje werkt natuurlijk op batterijen en maakt gebruik van de nieuwste geavanceerde technologie. Maar het zal constant aan staan en stroom verbruiken terwijl het 'luistert' naar je token. Als je op elke locatie de token niet vindt binnen ongeveer zestig minuten, kun je niet meer terugkeren.'*

*'Nooit meer?'*

Michelle knikte plechtig. Een aarzeling leek haar te overvallen, alsof ze zich afvroeg of ze niet te veel had gezegd. Ik vroeg me af of ze niet te weinig had gezegd. Wat hield ze achter?

*'Goed, waar ga ik eerst heen?'* vroeg ik.

## HET OUDE EGYPTE

DEZE KANT OP





IVTUT



Michelle glimlachte en begeleidde me naar een hoek van het museum vlak bij de deur. *'Hoe is je oud-Egyptisch?'* grapte ze. Ik hoopte in ieder geval dat ze een grapje maakte.

Er stond een grote sarcofaag in het midden van de tentoonstelling met een plaquette op de muur erachter, waar de naam 'Ivtut' op stond, vermoedelijk de naam van de mummie die erin zat. Hoewel de sarcofaag prachtig en imposant was, was er iets aan de onderste helft dat me bijzonder intrigeerde. Het leek erop dat de oude Egyptenaren bepaalde delen duizenden jaren geleden wit geschilderd hadden, maar waarom zouden ze de tijd nemen om zo'n prachtig object te maken, om er vervolgens overheen te schilderen?

Nadat ik de sarcofaag in me had opgenomen, keek ik naar de muren erachter. Er waren een aantal panelen met hiërogliefen; prachtig, maar voor mij natuurlijk onleesbaar. Er zou iemand met de kennis van de Steen van Rosetta nodig zijn om ze te begrijpen, en daar had ik gewoonweg geen toegang toe. Hoe dan ook, de gravures waren werkelijk sensationeel om te zien en ik verlangde ernaar ze te kunnen lezen.

Er was wel iets ongewoons dat me opviel: een kaart van Egypte, vol met pictogrammen die heel anders waren dan een normale kaart uit die tijd zou hebben. In sommige opzichten leek het origineel en het was geschilderd op wat voor mijn ongeschoolde oog op papyrus leek, maar het ontwerp leek totaal niet op de rest van de collectie. Ik vroeg me af of het wel echt kon zijn.

*'Of het echt is?'* zei Michelle, die mijn blik volgde en mijn gedachten leek te lezen. *'Voor zover we weten wel, maar ...'* zei ze terwijl ze haar schouders ophaalde. Ik knikte, zij waren net zo verbijsterd als ik was.

Ik richtte mijn aandacht op het volgende voorwerp, dat ook aan de muur hing. Het is iets dat leek op een amulet van een scarabee, heilig voor de oude Egyptenaren. Op de rug zat nog meer verf, zowel zwart als wit, waardoor de kever werd opgedeeld in zes segmenten, met iets dat leek op pijlen die tussen vier van die segmenten wezen. Nu wist ik het zeker; de pijlen waren duidelijk niet van Egyptische oorsprong en ze waren daar voor mij getekend.

Het laatste voorwerp in dit deel van het museum was nog een dier dat in die tijd vereerd werd: een zwarte stenen kat. En ook hier waren symbolen op de zijkant te zien, met een grote X in het midden. Wat betekende dit allemaal?

Michelle wierp een trotse blik op de inhoud van de ruimte en keerde zich naar mij toe. *'Het is nogal wat, of niet?'*

*'Dat zeker!'*

*'Dus nu is het van belang dat je je focust op een specifieke plaats en tijd. Zodra je de puzzel van deze kunstwerken oplost, krijg je een jaartal, waarvan we kunnen aannemen dat dat voor Christus is, en een plaatsnaam. Wanneer je die hebt, moet je ze in je hoofd blijven herhalen.'*