

Geocache Description:

Floravontuur heeft haar speelveld verlegd naar het hart van Zoetermeer. Als jij zin hebt in een verrassende en uitdagende stadscache, dan kun je nu gaan voor:



Jouw taak is het vervullen van vijf missies. Als je ze alle vijf met goed resultaat uitvoert, kun je je naam in het logboek schrijven als bewijs dat jij één van de beste cachers bent van Nederland en daar voorbij.

De eerste vier missies doe je om missie 5 uit te kunnen voeren.

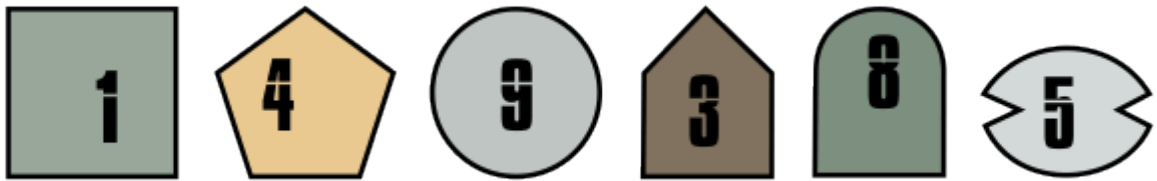
Benodigde vaardigheden: Om de missies tot een goed einde te brengen, moet je uiteraard slim en dapper zijn. Daarnaast moet je je GPS een beetje kennen. Je moet in ieder geval iets weten over positieformaten (Nederlands grid / RD).

Missie 1 - Het oude dorp

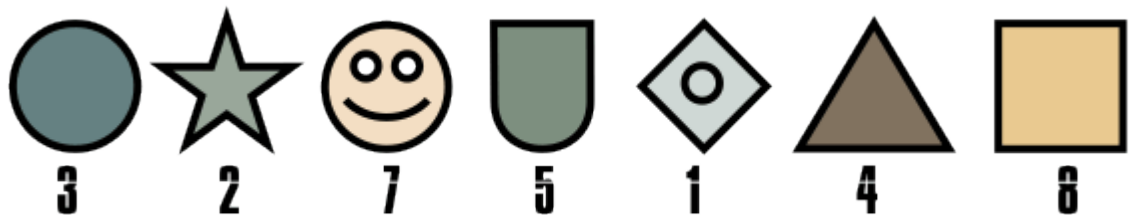
Bij missie 1 ga je op zoek naar de eerste coördinaat van de cache. Volg de aanwijzingen.

- A** Ga naar N52 03.185 E4 29.881. A is het eerste cijfer van het hoogste getal op het hoge, witte gebouw. Zoek hoger dan 10 meter.
- B** Ga vervolgens naar N52 03.294 E4 29.840. Hier vind je twee stenen met afbeeldingen van personen die onzichtbare getallen aanwijzen. B is het getal dat de man met de zweep met zijn linkerarm aanwijst. Lastig? Neem de tijd om na te denken. Controle: B + het getal dat de man met de staf met zijn rechterarm aanwijst is 12.
- C** Ga N52 03.332 E4 29.729. C is het aantal letters voor het vraagteken. Je hoeft niet van het pad af.
- D** Ga vervolgens naar N52 03.389 E4 29.763. D is de som van de leeftijden van het drietal jongelingen min 27.
- E** Ga verder naar N52 03.333 E4 29.932. Hier kun je hinkelen met z'n drieën tegelijk. 'Hinkel' nu vanaf T HUIS TE PALENSTEYN naar DE VELDWACHTER. E is de waarde van de hinkelsteen

waarop je landt na 17 hinkels. Een hinkel is hier met 1 been landen op een enkele steen of met twee benen landen op een dubbele steen. Tot en met het eerste huisje is dus 7 hinkels.



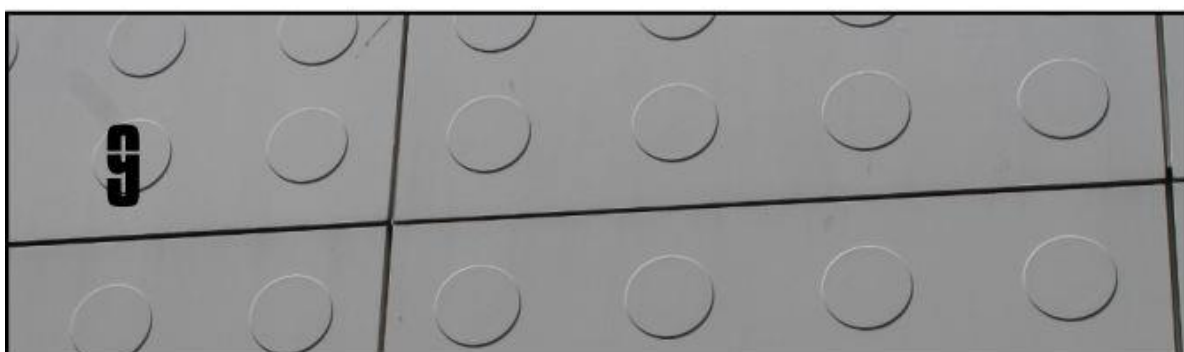
F Ga naar N52 03.408 E4 29.884. Zoek "F" (op rood). Ga nu vier gele tegels naar links, daarna twee zwarte tegels naar rechts, elf rode tegels naar links en tot slot twee zwarte tegels naar recht. F is de waarde van de afbeelding op de steen links naast die zwarte steen.



Y Ga tot slot naar N52 03.509 E4 29.812. Zoek hier de laatste aanwijzing van missie 1. Ga even rustig zitten om de resultaten te berekenen.

Missie 2 - Het stadshart

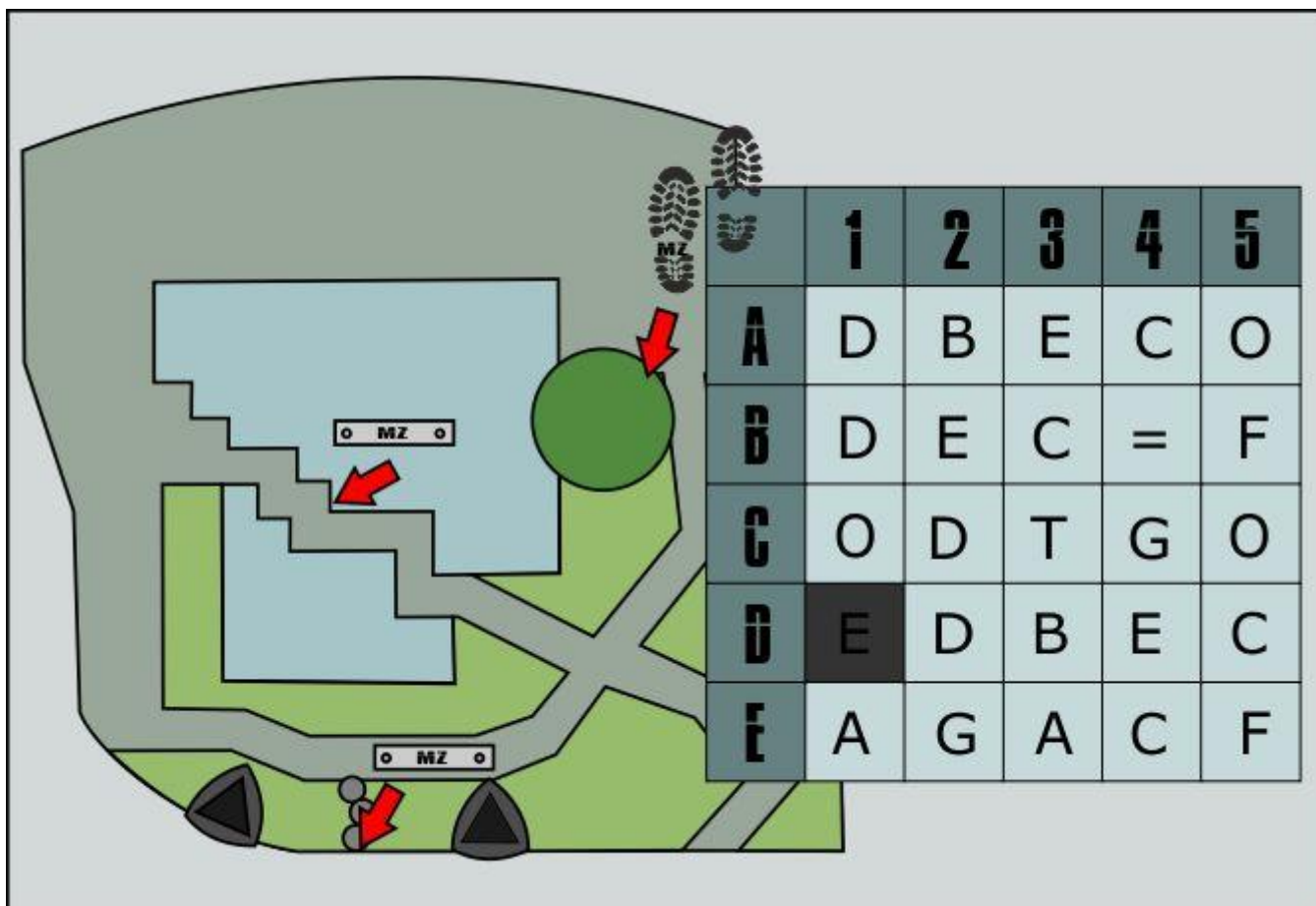
Ga naar N52 03.663 E4 29.587. Vanaf hier moet je via de hoofdroute gaan naar N52 03.688 E4 29.210. Op die route zijn zeven foto's gemaakt. Die foto's (en nog wat meer) vind je hieronder. Zet de zeven foto's in de volgorde waarin wij ze gemaakt hebben en plaats de nummers van de foto's in de tabel. De eerste onder A, de tweede onder B etc. Let op - de eerste foto is al snel.





Missie 3 - De stadstuin

Ga naar de stadstuin (ingang: N52 03.708 E4 29.364). In de tuin vind je op drie plekken objecten met de tekst MZ gevolgd door één of meer combinaties van letters en cijfers (bijv. B3 of een reeks zoals D5 E2 A4 B3). Het gaat om 2 metalen plaatjes en iets anders. De plekken waar je moet zoeken, vind je op onderstaande kaart. Elke letter+cijfer die je vindt, staat voor een cel in onderstaande matrix. Maak die cellen zwart waarvoor je een combinatie vindt. Wij hebben D1 alvast voor je doorgestreept als voorbeeld. De tekst die overblijft, heb je nodig voor missie 5.



Missie 4 - De wallen

Ga op zoek naar de laatste aanwijzingen om Missie Zoetermeer (MZ) te voltooien. Je zoekt steeds een letter en een cijfer. Die combinatie vind je steeds achter/vlakbij de code MZ. Bijv. MZ B1. Succes.

A Ga naar N52 03.535 E4 29.620. Zoek X (kijk laag) en ga vanaf "X" 47 meter en 63 centimeter in de richting van de pijl. Blijf wel op het pad anders kukel je in het water. En kijk strak naar beneden.

B Ga vervolgens naar N52 03.433 E4 29.628. Je vindt B op de magneet op het museumbord.

C Ga nu naar N52 03.343 E4 29.659. C vind je achter "rood".

D Loop door naar N52 03.286 E4 29.559. Ga onderlangs. Onder groen.

E Ga nu naar N52 03.187 E4 29.444. Zoek boven het water.

F Ga nu naar N52 03.098 E4 29.319. Zoek hier F.

X Ga tot slot naar N52 03.063 E4 29.266. Kijk bij de witte pijl voor de laatste aanwijzing.

Missie 5 - De finale

En nu kun je op zoek naar het logboek dat je mag tekenen om te bewijzen dat je een echte superspeurder bent. Gebruik de info van missies 1, 2, 3 en 4.



En als het allemaal is gelukt, dan mag je een banner plaatsen in je profiel als bewijs. De code om de kleine banner te plaatsen is:

```
<a href="http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?wp=GC2JEC2" target="_blank">  
</a>
```

En de code om de grote banner te plaatsen is:

```
<a href="http://www.geocaching.com/seek/cache_details.aspx?wp=GC2JEC2" target="_blank">  
</a>
```