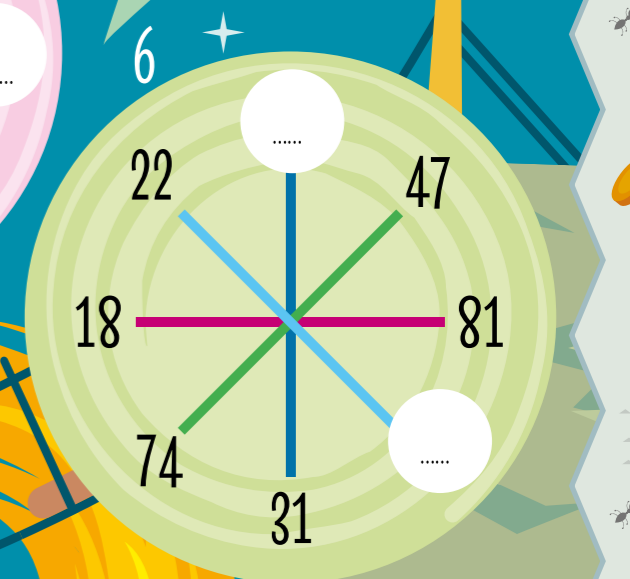
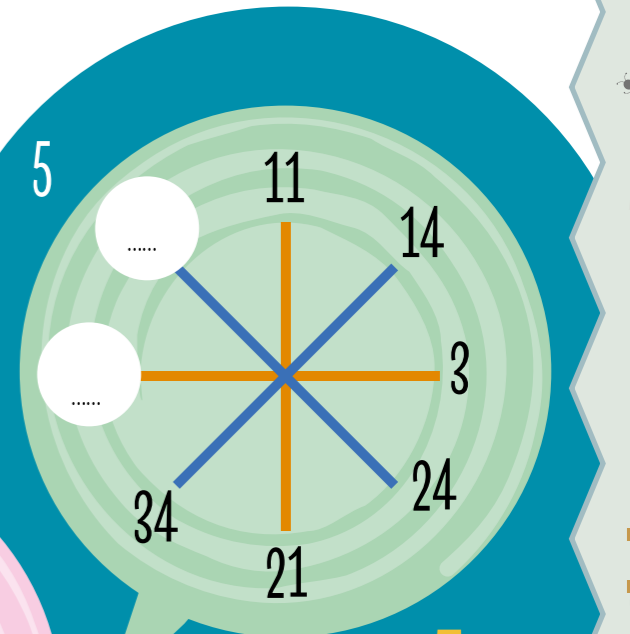
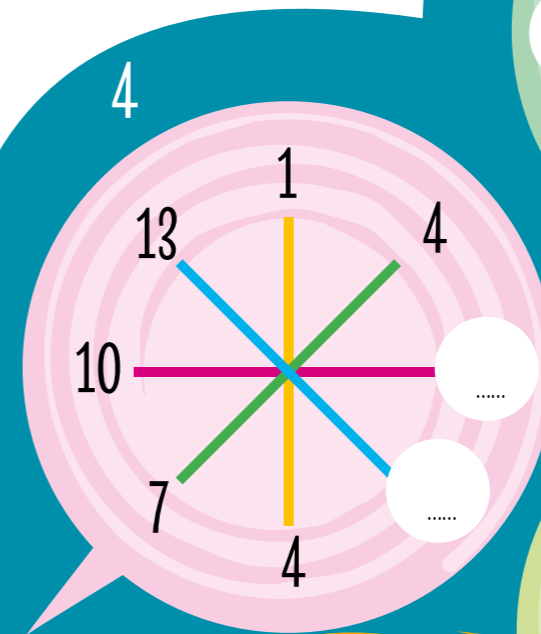
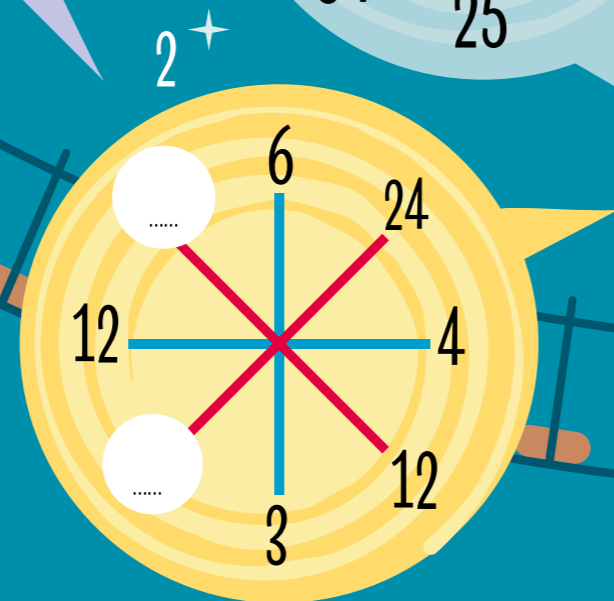
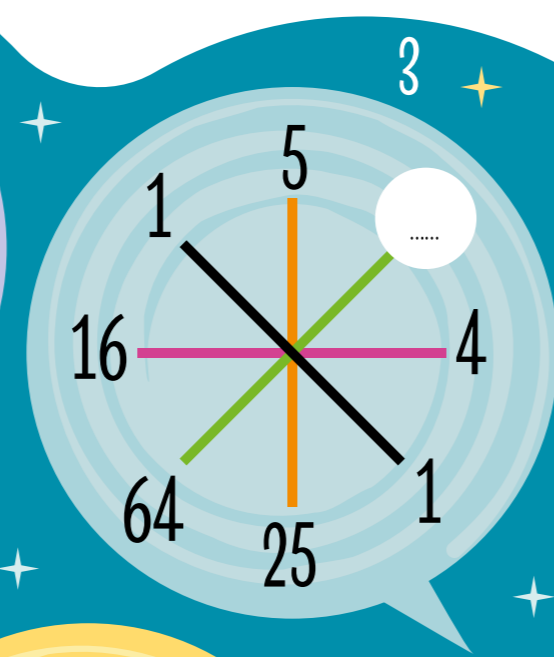
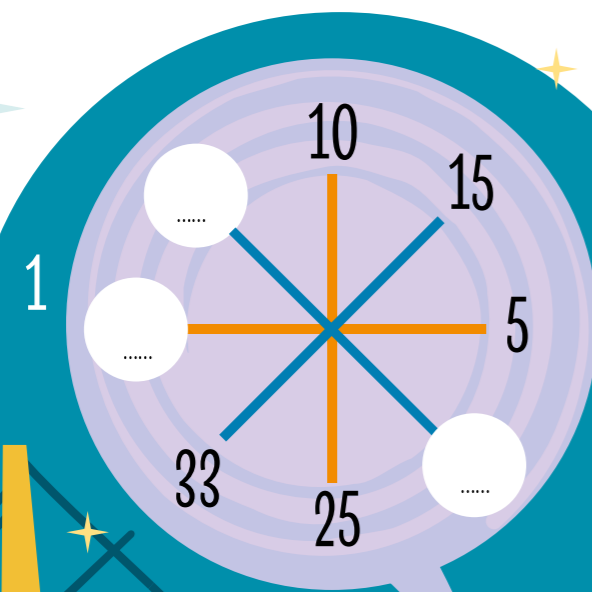


ZWEVENDE SFEREN

Het witte licht van de toverspreuk verlicht de kamer en het vuur trekt zich terug in de schaduw. Gandolf rent achter de tegenstander aan en staat ineens op een nauwe hangbrug. Een enorme vlam vliegt naar hem toe vanaf de andere kant van de brug. De getallentovenaar gooit er zwevende sferen naartoe om zichzelf te beschermen. Maar ze ontploffen alleen in koud licht en blussen de vlammen als de sommen af zijn.

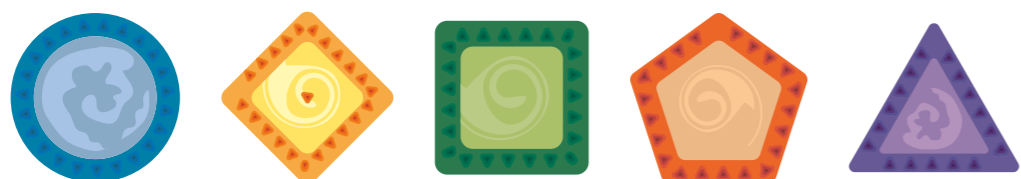
Wat zijn de ontbrekende getallen? Elke sfeer heeft zijn eigen regel: lees de regels op de pagina hiernaast en maak de zwevende lichtsferen af.

- 1) Het getal op de blauwe lijn is de som van de twee getallen op de oranje lijnen links en rechts van de blauwe lijn.
- 2) Het getal op de rode lijn is de som van de twee getallen op de blauwe lijnen links en rechts van de rode lijn wanneer je ze vermenigvuldigt.
- 3) Als je de getallen 1,5, ... en 4 met zichzelf vermenigvuldigt, is het antwoord het getal aan de andere kant van de lijn.
- 4) Begin vanaf 13 en ga tegen de klok in. Het verschil tussen de getallen aan het eind van elke lijn is 3.
- 5) Het getal op de blauwe lijn is de som van de twee getallen op de oranje lijn links en rechts van de blauwe lijn.
- 6) Het getal aan het eind van elke lijn is omgedraaid.



'VUUR ZAL JE NIET HELPEN!'

Hij stopt zijn hand in zijn zak en trekt er de bedeltjes uit die hij nodig heeft. Maar hij moet ze **in de juiste volgorde leggen om ze te activeren!** Vul de lege vakken in met de amuletten die je tussen de stickers vindt. **Hetzelfde amulet kan niet nog een keer worden gebruikt op dezelfde rij of in dezelfde kolom.** Wanneer je klaar bent, blijft er één bedeltje over. Plak deze op de hanger aan de rechterkant om de magie te activeren!



Gandolf rent weg.

Er trekt een **enorme muur van vuur** op voor zijn neus. Hij ziet dat er twee ogen door het vuur naar hem staren. Is het een illusie of wacht er iemand op hem?



Vogel de **coördinaten** uit van elk wit vakje om daar achter te komen. Ze komen overeen met de letter van de **kolom** en het nummer van de **rij** waarin het vakje zich bevindt. Schrijf ze op in het vakje (zoals in voorbeeld 1A). Haal daarna de **stickers** met de juiste coördinaten achter uit het boek. Plak ze op de vakjes.

3				
2				
1	1A			
	A	B	C	D

DE VUURDRAAK

De magie blokkeert de tongen van het vuur die als gekken over de brug likken. Gandolf is geïsoleerd en wordt beschermd door een dunne magische barrière. Er komt een enorme vuurdraak uit de vlammen tevoorschijn. De stenen smelten onder zijn voeten. De grond schudt door het brullen van de draak. Het waren de ogen van de draak die Gandolf aanstaarden! De draak opent zijn bek om... onzin uit te kramen!

Corrigeer de draak. Haal de woorden en getallen in elke ballon weg die niks met de andere te maken hebben.

Demoon Hippogrief
Hersenschim Geit

53 14 28 7

$$10 = 2 \times 5$$

$$12 = 3 \times 4$$

$$9 = 3 \times 3$$

$$28 = 5 \times 3 \times 2$$

Dwerg Kimli koopt koolrapen.
Gandolf de getallentovenaar kookt groenten.
Dwerg Badandra koopt wortels.
Dwerg Frorin koopt tomaten.

Vlam Vuur
Vuurzee Hout

12 13 4
16 32 8