

## GS #75 - Asterix en Obelix: Op zoek naar Idefix

### WP 00 (Start)

Obelix gaat linksom op zoek naar Idefix en Asterix gaat rechtsom. Met de fiets zijn beide wegen ongeveer even lang. Asterix legt 25 km af (met 451 hoogtemeters) en Obelix bijna 22 km (met 422 hoogtemeters). Voor beide routes is ongeveer 1,5 uur nodig. Maar voor het zoeken naar de waarden, het berekenen en doorgeven van de coördinaten op elk WP is in totaal nog eens ongeveer 1,5 uur nodig ! Ook zullen jullie niet steeds evenveel tijd nodig hebben, zodat de een soms op de ander zal moeten wachten. Bijvoorbeeld tussen WP 10 en WP 11 legt de een 2,4 km af en de ander maar 1,1 km. De beta-testers ontmoeten elkaar zo na ongeveer 3 uur bij WP 15. Daarna gaan jullie nog enkele kilometers samen fietsen. De laatste honderden meters moeten jullie te voet afleggen. De doos ligt (hemelsbreed) ongeveer 7,5 km van het startpunt af. Als jullie dan ook nog de bonuscache gaan zoeken, die min of meer op de terugweg naar de Lousberg (Aken) ligt, dan hebben jullie in totaal zo'n 40 km afgelegd. Dit is dus geen cache voor haastige cachers. Neem de tijd, geniet van het landschap en neem een boek mee voor als je onderweg op je medespeler moet wachten. Misschien een stripboek van Goscinny/Uderzo ? Of nog beter : onderneem deze tocht niet met z'n tweeën maar minstens met z'n vieren. Dan heeft iedereen niet alleen gezelschap bij het begin en het einde maar ook onderweg.

Als jullie een mobiele telefoon gebruiken kun je niet alleen de respectievelijke waarden doorgeven maar ook een foto van de situatie ter plaatse. Op die manier kunnen jullie allebei de berekeningen uitvoeren en controleren.

Hoe gaat het in zijn werk ?

Elke medespeler bepaalt op elk WP de waarden voor vijf variabelen : **(m)**, **(n)**, **(o)**, **(p)** en **(q)**. Deze waarden zijn nodig om de coördinaten te bepalen die je doorgeeft aan je partner voor het volgende WP. Van die partner krijg je de coördinaten voor jouw volgend WP. De coördinaten hebben altijd de vorm **A(sterix)/O(belix) - nummer van het WP - N 50 4 (resp. 5) a.bcd E 006 0 e.fgh**. Dus nogmaals : de ene speler bepaalt op WP X de coördinaten van WP (X+1) voor de andere speler. De formules om **(m)** t/m **(q)** om te zetten in de waarden **(a)** t/m **(h)** staan in de volgende link ([Excel-Tabelle](#)). De kleurige markeringen zijn wellicht van voordeel zodat jullie niet in de war raken. Als hulp en controle staat ook de som van **(m)** t/m **(q)** steeds vermeld ! Je dient deze Excel-tabel vooraf te printen en mee te nemen. Je kunt echter ook een digitale versie ([digitalisierte Version](#)) onderweg invullen met de waarden van **(m)** t/m **(q)** ; zo hoeven jullie niet zelf te rekenen.

Voor de berekening van de cachelocatie hebben jullie per WP nog een getal **A** resp. **O** nodig. Dit is de waarde van de in de tekst rood gemarkeerde variabele (dus één van de variabelen **(m)** t/m **(q)**). De som van alle **A's** is **x** en de som van alle **O's** is **y**. In de Excel-tabel zijn deze ook rood gemarkeerd.

En nu aan de slag !

Nog een beetje toelichting bij sommige WP's :

WP 01 (A) : drie jaartallen, van laag naar hoog.

Kapitalen zijn Hoofdletters.

WP 02 (A) : drie jaartallen, van laag naar hoog.

WP 03 (O) : Als jullie sterk zijn is m de eerste letter, n de vijfde en o de achtste; verstandige mensen kiezen voor p als vijfde, terwijl het echter ook eerlijk zou zijn als q de achtste is.

WP 04 (O) : Een "einstellige Quersumme" is de som van een reeks cijfers doorgeteld tot één cijfer.

WP 06 (A) : Bereken RP A 01 en sla bij dit referentiepunt naar rechts af.

WP 06 (O) : Let op: Alleen van de groen-witte pictogrammen links gebruik maken.

Verder bij RP O 01: hier naar rechts afslaan richting bos.

WP 14 (O) : Een "Zeile" is een regel.

WP 15 (A èn O) : Hier komen Asterix en Obelix weer samen. Ze zijn blij dat ze weer bij elkaar zijn, maar ook bedroefd omdat geen van beiden Idefix heeft gezien. Maar in het dorp waar ze nu zijn treffen ze gezellige mensen aan. Een sympatiek volk dat hier leeft. Twee van deze inwoners hebben een tip. Ze zijn net terug van het werken op het veld en hebben beide op een ongewone plek een halfverstopte knook ontdekt, en wel hier :

**RP Idefix 01:**

**N 50 4 x\*y + (p)(q)(o)(o) E 005 5 x\*x + (p)(p)(m-q)(o)**

**RP Idefix 02:**

**N 50 4 x\*y + (n-p)(o)(m-p) E 005 5 x\*x + (p)(n-m+q)(o)(p+q)**

waarin **(m)** t/m **(q)** de waarden van **WP Asterix/Obelix 15** zijn. De waarden tussen de haken niet met elkaar vermenigvuldigen. Dus bijvoorbeeld (1)(2)(3)(4) is 1234 en niet  $24=1 \times 2 \times 3 \times 4$ .

Is dit een aanwijzing dat Idefix hier kortgeleden voorbij is gekomen ? Asterix en Obelix willen het proberen. Het is immers hun laatste kans. Als je ze wilt helpen verraad ik jullie dat de gallische hond bij

**N 50 4 s.tuv**

**E 005 5 w.xyz**

te vinden is.

De waarden voor de variabelen **(s)** t/m **(z)** vinden jullie bij de referentiepunten RP Idefix 01 en RP Idefix 02.

Met de checker kun je beide RP's en de cachelocatie controleren.

*Heel hartelijk dank aan **XY-opgelost** voor de hulp bij de Nederlandse vertaling!*