

PRIMO

De Zaak van de Verdwenen Kat

Boek 🔍



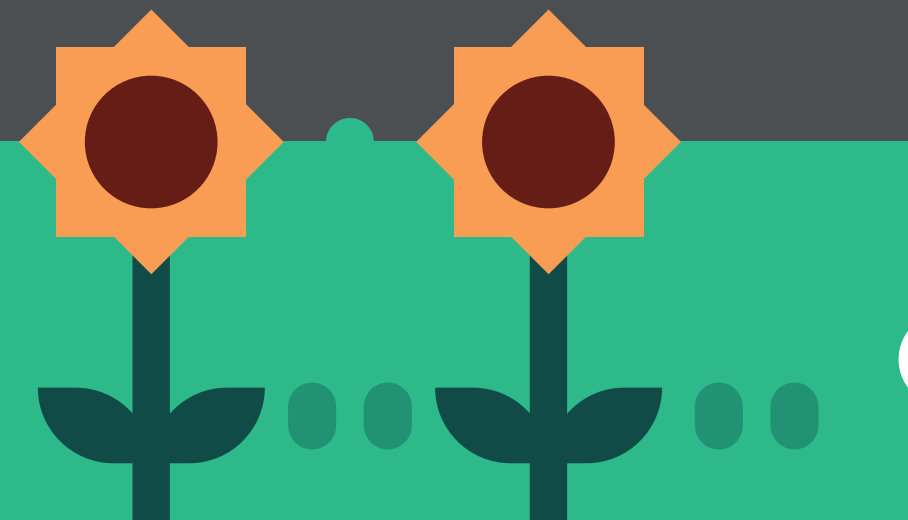
Een speciale opmerking:

De reis zal moeilijk zijn en Cubetto kan je hulp nodig hebben om enkele zeer lastige algoritmen te voltooien. Zorg ervoor dat je je eerst voorbereidt door te leren hoe je Cubetto in alle richtingen kunt verplaatsen: naar voren, naar links en naar rechts! Als je eenmaal comfortabel reist met Cubetto, bent u klaar om te beginnen.

Voor tips & hints bij de boeken & kaarten, bezoek primotoys.com/resources

Verhaal door Erin Eby

Illustraties door Momo



Opstelling:

Verzamel alle acht kaarten voor dit verhaal uit de doos. U kunt ze identificeren door te kijken naar het vergrootglasymbool in de rechterbovenhoek!

Kijk naar het nummer in het symbool en leg elke kaart in numerieke volgorde uit volgens de onderstaande opstelling.

Deze kaarten zullen de doelstellingen van elke taak zijn.

Verzamel nummers '1' t/m '8' terwijl je Cubetto door z'n avontuur navigeert!

Wat gaan we leren:

Voor dit avontuur, ga je Cubetto's volgende stappen leren voorspellen.

Veel succes!

	A	B	C	D	E	F
1			8		5	
2	1					
3			2			
4				4		3
5					6	
6		7				

Pinguin de kat is op mysterieuze wijze verdwenen! Cubetto doorzoekt het huis wanhopig, maar kan haar nergens vinden ...

De kelder...? Nee!
De bijkeuken ...? Nee!!
De keuken...? Nee!!!

Cubetto graaft dieper. Zijn blik richt hem naar een open achterdeur. Een klein bosje bloemen ligt daar op het pad.

Een eerste spoor ?? Detective Cubetto loopt weg om zijn spullen te vinden!



Zet Cubetto op het kompas naar het noorden. Hij moet zijn detectiekit vinden! Welke van de twee algoritmen zal Cubetto er naartoe brengen?

A   

B   



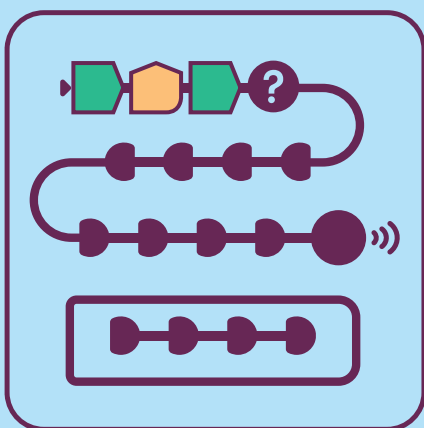
Tijd voor wat aanwijzingen!

Gerommel door zijn tas,
Cubetto vindt zijn
vergrootglas.

"Wat hebben we hier?
Pootafdrukken!! Ze moet zo
zijn gegaan!"

Cubetto staat in een flits op
zijn wielen om te zien waar het
pad hem naartoe zal leiden!

-  Cubetto moet het begin van het pootafdrukpad vinden! Kun jij Cubetto helpen de laatste stap te zetten om daar te komen? Kies het juiste blok om het vraagteken te plaatsen en het algoritme te voltooien!





Verderop in de straat arriveert Cubetto in het hoekcafé. Palla zit buiten, koffie en krant in de hand.

"Goedemorgen, mevrouw Palla. Heb je Pinguin vandaag gezien? "

"Ik zag een kat in haast naar het zuiden! Dichtbij de eendenvijver. Misschien was zij het? "Mevrouw Palla trekt haar snor in de richting van het park.



Cubetto zoemt naar de eendenvijver. Maar wacht - hij kan zich de weg niet herinneren! Kun jij helpen bij het kiezen van het algoritme waardoor hij weer op het goede spoor komt?






Cubetto bereikt, met de hulp van zijn vertrouwde kompas, een breed grasveld. De vijver!

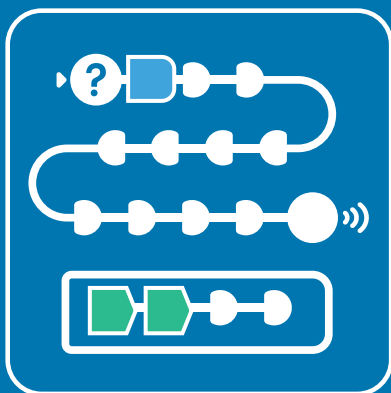
Boven op de heuvel, iemand schopt een bal in het water.

PLONS!! KWAAK!!

Het is Cubetto's maatje Tonno, uit het moerasavontuur!

Een getuige! Tijd voor Cubetto om zijn detectivevaardigheden te gebruiken ...

-  Cubetto draait naar het westen in de richting van Tonno en begint de heuvel op te rennen. Kun je de lege plek invullen om Cubetto naar Tonno te leiden?





Cubetto maakt aantekeningen terwijl Tonno aan zijn dag herinnert.

"Ik weet het niet zeker, maar ik zag een zwarte figuur die kant op gaan en verdwijnen in de zonnebloemvelden. Nog maar een paar minuten geleden!" Tonno wijst in de verte.

Pinguin kan nu niet ver zijn! De achtervolging is in volle gang en Cubetto komt dichterbij.



Cubetto gaat naar de zonnebloemvelden. Pinguin moet nu in de buurt zijn! Welk algoritme zal Cubetto op de juiste manier leiden?

A      

B      

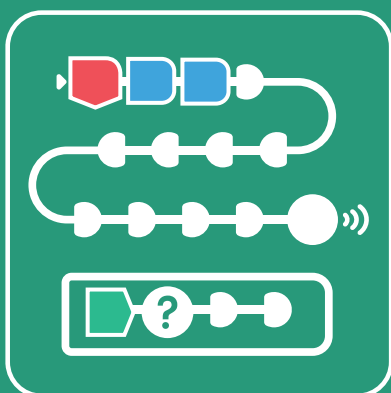


In het volle zonnebloemveld vervolgt Cubetto zijn zoektocht. Hij zoekt hoog en laag.

Maar ze is nergens te vinden! Er moet nog een aanwijzing zijn.

Aan de rand van het veld klampt een zwarte vacht zich vast aan een haveloze vogelverschrikker. "Dit moet van haar zijn!" Hij zoomt in op het pad.

 Cubetto duikt het pad op om de vacht dichterbij te inspecteren! Welk tweede blok kan je in de functielijn plaatsen om Cubetto daar te krijgen?





Vage pootafdrukken leiden Cubetto terug naar de buurt. Na honderd stappen wordt het pad koud.

Cubetto verliest de hoop. Heeft hij het telkens mis gehad?

Plotseling ruikt Cubetto een bekende geur in die door de wind wordt meegevoerd.

"CHEESECAKE!!" Pinguin's favoriete eten! Zou het dan toch?



Cubetto volgt de geur van de cheesecake. Is dit de laatste aanwijzing? Welke van deze algoritmen zal hem naar deze lekkere traktatie leiden?



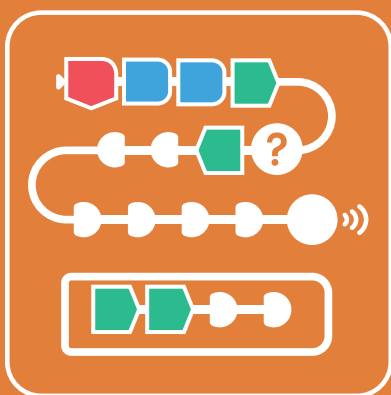


Cubetto volgt de geur naar een klein, huiselijk huisje. KLOP KLOP! Mr Turtle gooit de deur open.

"Wat een verrassing, Cubetto! Je bent mijn tweede bezoeker al!"

Pinguin komt eraan, kruimels in haar snorharen. Cubetto lacht. Misschien wordt hij een echte detective als hij ouder is!

? Eindelijk! Je bent weer samen! Laten we naar Mr Turtle gaan om hem te bedanken dat hij zo goed voor Pinguin heeft gezorgd toen we weg waren. Het laatste algoritme! Het kan lastig zijn!







Made with love by Primo Toys
Designed in London, printed in China
© Solid Labs LTD
ALL RIGHTS RESERVED
Primo Toys is a trademark of Solid Labs LTD

primotoys.com

