

UNLOCK!

LEGENDARISCHE AVONTUREN

STAP-VOOR-STAP
OPLOSSINGEN



**BELANGRIJK:
NIET LEZEN VOORDAT JE START MET SPELEN.**

**RAADPLEEG DEZE OPLOSSINGEN ALLEEN ALS JE VASTLOOPT
EN DE HINTS EN OPLOSSINGEN UIT DE APP AL HEBT GEPROBEERD,
OF ALS HET AVONTUUR HELEMAAL VOLTOOID IS.**

ACTIEVERHAAL	4
ROBIN HOOD: DOOD OF LEVEND	10
SHERLOCK HOLMES - DE ZAAK VAN DE VERSCHROEIDE ENGELEN	16





Actie Verhaal

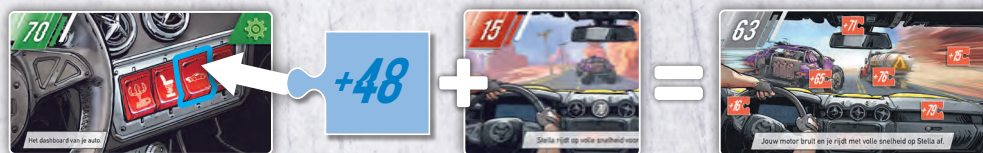
Moeilijkheidsgraad:   

ACHTERVOLGING MET HOGE SNELHEID

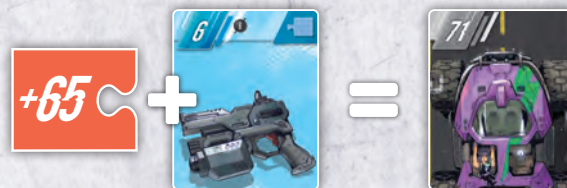
▶ Hoe kom je dichterbij Stella? Misschien zit er een oplossing in het dashboardkastje? Het symbool van het gesloten slot lijkt op een 8. Om deze te openen kijk je naar het symbool van het geopende slot: dit symbool vormt een 6. Pak kaart **6**.



▶ Voordat je kunt schieten, moet je eerst dichterbij haar in de buurt komen. Gebruik de turboknop van machine **70**: $+48 + 15 = 63$. Pak kaart **63**.



▶ De auto van Stella is nu binnen schietafstand: $+65 + 6 = 71$. Pak kaart **71**.



▶ Stella blijft rijden. Schiet op de tankwagen om haar controle over de auto te laten verliezen: $+76 + 6 = 82$. Pak kaart **82**.



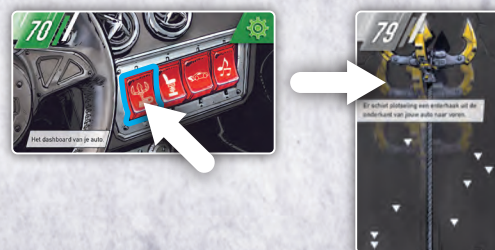
▶ Op de linkerwielen van de auto van Stella staan witte markeringen (**71**). Leg ze over de witte vlekken heen die het olieklek heeft achtergelaten (**82**): dit vormt de cijfers 3 en 9. Pak kaart **39**.



▶ Je kunt niets zien! Open machine **39** en maak de met olie bedekte voorruit schoon door met je vinger te vegen. Pak kaart **24**.



▶ Je moet voorkomen dat Stella over het ravijn springt. Druk op de enterhaakknop op je dashboard (**70**). Pak kaart **79**.



- ▶ Leg kaart **79** onder kaart **41** en schuif de kaart er dan steeds verder onder vandaan. Gebruik de kabel van de enterhaak als referentiepunt. De witte pijlen wijzen naar de rode letters. Door de volgorde te volgen die wordt getoond met het schuiven van kaart **79**, vormen de pijlen de zin: 'PLUS TWAALF': **24** + **12** = **36**. Pak kaart **36**.



- ▶ Geweldig! Je hebt beet, maar nu vallen jullie beiden de afgrond in... Druk (snel) op de schietstoelknop op je dashboard (**70**): **+13** + **36** = **49**. Pak kaart **49**.



- ▶ Open machine **75**. Als je de parachute iets beweegt, zul je cijfer 93 zien verschijnen. Pak kaart **93**.



- ▶ Kijk naar het scherm in de app. Linksonder zie je een stopcontact met een stekker erin. Druk erop om de stekker eruit te trekken. Pak kaart **83**.



EEN RUSTIG KLEIN STADJE

- ▶ Hoe stop je de trein? Kijk naar het bouwsel (**67**). Als je het wankele latje weghaalt, vormen de resterende rode latjes een **+9**: **+9** + **19** = **28**. Pak kaart **28**.



- ▶ De sheriff wil zijn goud terug in ruil voor de locatie van Stella. Op kaart **19** ligt het goud in de derde wagon vanaf de locomotief. De wijziging die je moet kiezen van kaart **28** is daarom: **+5** + **+5** + **55** = **60**. Pak kaart **60**.



- ▶ De plattegrond van de stad is nu compleet. Leg kaarten **83** en **60** naast elkaar om samen het cijfer 48 te vormen. Pak kaart **48**.



- ▶ Open machine **90** en wind het autootje op met behulp van het mechanisme. Als je heel snel draait verandert de U-vorm in een H. Pak kaart **H**.



- ▶ De auto start. Rijd in de richting van het bos: $+24 + 13 = 37$. Pak kaart **37**.

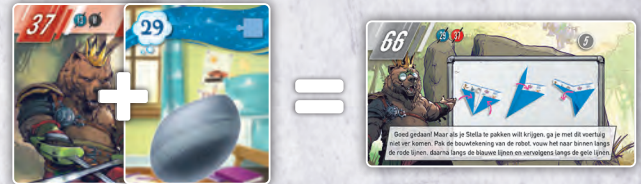


HET BOS

- ▶ Om Kleine Beer met zijn schaar te verslaan, heb je een steen nodig! In het spel steen–papier–schaar wint steen het van de schaar (best knap, toch?). Lijk op de achterzijde van de kaarten; op één van de kaarten staat een steen. Pak de steenkaart (**29**).



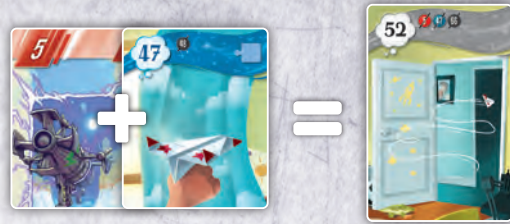
- ▶ Gebruik de steen tegen de schaar van Kleine Beer: $37 + 29 = 66$. Pak kaart **66**.



- ▶ Door de bouwtekening van de robot volgens de instructie te vouwen kun je er een vliegtuig van maken en verschijnt het cijfer 47. Je kunt nu Stella achterna gaan! Pak kaart **47**.



- ▶ Stijg op om Stella achterna te gaan: $5 + 47 = 52$.
Pak kaart **52**.



- ▶ Kijk goed naar de bewegingen van het papieren vliegtuig (**52**):
je ziet het cijfer 35.
Pak kaart **35**.



DE NIEUWE WERELD

- ▶ Lees kaart **80** heel goed. Het monster dat water in zijn lichaam heeft opgeslagen is niets minder dan het flesje water (**54**). Es en ei – oftewel S en Y – moeten verwijderd worden. Verwijder dus de letters S en Y van het label van het flesje. De overgebleven letters vormen het woord TWAALF. Pak kaart **12**.



- ▶ Breng de watergeest terug naar zijn thuishaven: $12 + 20 = 32$.
Pak kaart **32**.



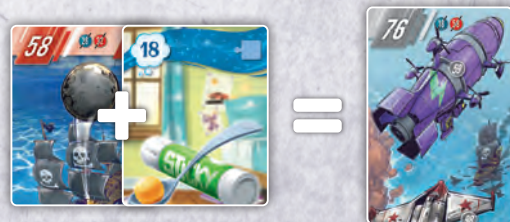
- ▶ Droog het vliegtuig zodat het op kan stijgen: $10 + 16 = 26$.
Pak kaart **26**.



- ▶ Ga nu achter het luchtschip van Stella aan!: $32 + 26 = 58$.
Pak kaart **58**.



- ▶ Weg met de piraten! Schiet met je katapult: $58 + 18 = 76$.
Pak kaart **76**.



▶ Nu Stella haar grote robot heeft, is het tijd om die van jou te activeren! Kijk goed naar de armen en benen van de robot van Stella om erachter te komen hoe je die van jou moet bouwen.

- Een schild aan jouw linkerarm om het zwaard van de rechterarm tegen te houden;
- Een spiegel aan jouw rechterarm om de laser van de linkerarm tegen te gaan;
- Een fles water aan jouw linkervoet om het vuur van de rechervoet te doven;
- Een magneet aan jouw rechervoet om het metaal aan de linkervoet te magnetiseren.

Open machine **59**.

Als je op de knoppen van de armen en benen drukt, veranderen ze van kleur. Om erachter te komen welke kleuren je moet kiezen, kijk je naar de kleuren van de kaarten die je op je robot hebt gelegd:

Rechterarm **GRIJS**

Linkerarm **BLAUW**

Rechervoet **GRIJS**

Linkervoet **ROOD**

En het hoofd van de robot is **BLAUW**, zoals je kunt zien op de bouwtekening.



Goed gedaan!

**Jouw robot is onoverwinnelijk en Stella is verslagen.
Ga nu alle rommel maar netjes opruimen...**



Stadsmuur van Nottingham

▶ Jouw avontuur begint bij de poort van Nottingham. Er wordt alleen toegang verleend aan bezoekers die de tol kunnen betalen, maar je hebt geen munten. Ben je wanhopig genoeg om deze wachter te bedreigen met je bijl zodat hij je door laat gaan? Zo ja: + = . Pak kaart .



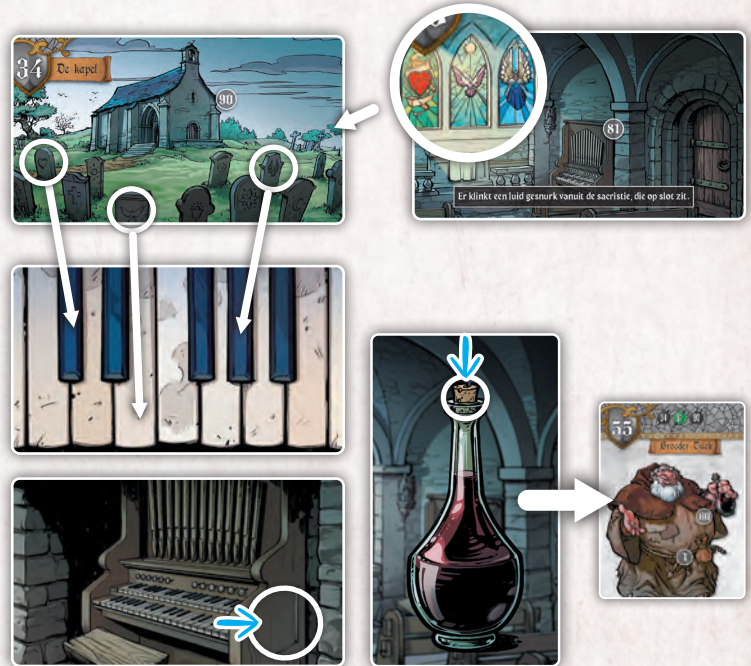
De wachter laat zich niet zomaar intimideren en dreigt om je in de kerker te gooien. Je hebt nu een keuze: je terugtrekken of doorzetten. Kies een andere aanpak en ga naar de kapel .

Als je echter wel besluit om de wachter nog eens te bedreigen, zul je een nacht in de kerker moeten doorbrengen: + = . Pak kaart . Dit zal je tijd kosten, meer niet. Je moet simpelweg je straf uitzitten.



De kapel

▶ In de kapel voel je je geroepen om naar het geheime vakje van het orgel te kijken. Maar hoe kun je deze openen? Kijk goed naar de grafstenen die op exact dezelfde manier verdeeld zijn als de toetsen van het orgel: 2 aan de linker bovenkant, 3 aan de rechter bovenkant en 7 onderaan.

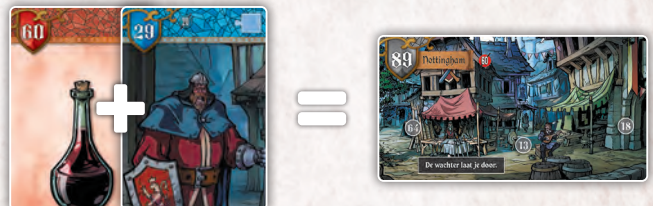


Let ook goed op de symbolen die zijn weergegeven op de glas-in-loodramen . Deze 3 symbolen staan ook op de grafstenen. Druk (achter elkaar of tegelijkertijd) op de 3 toetsen van het orgel die gelijk staan aan de 3 grafstenen waar deze symbolen (hart, vogel, engel) op staan. Het geheime vakje gaat open!

Als je op het vakje drukt, vind je een fles drank (drink met mate!). Ontkurk de fles om Broeder Tuck wakker te maken. Pak kaart .

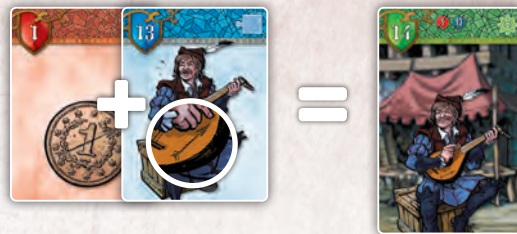
Nottingham

▶ De wachter accepteert graag een goede fles drank in ruil voor toegang: + = . Pak kaart .



Als je de wachter nog niet hebt bedreigd, doe dan het volgende: + = . Pak kaart .

- ▶ Je bent in Nottingham. Je moet een manier zien te vinden om in contact te komen met de Vrolijke Volgelingen van Robin. Kijk goed naar de luit van de minstrel . Hierop staat dezelfde pijl als op de bronzen munt van Broeder . Deze man is waarschijnlijk een vriend van de Vrolijke Volgelingen. Geef de munt aan de minstrel en luister naar zijn ballade: $1 + 13 = 14$. Pak kaart .



- ▶ Open machine in de app. Luister goed naar de woorden die de melodieuze stem zingt. Let vooral goed op de volgende tekst: **“Vind in mijn verzen de sleutel tot vrijheid”** De minstrel vertelt je via zijn ballade hoe je de Vrolijke Volgelingen in het Sherwood bos kunt vinden. Gebruik hiervoor het eerste woord van elke regel: **“In Sherwood Verwijder Eén - Vind De Vrolijke Volgelingen.”** Sherwood is kaart . Door 1 te verwijderen, kom je uit op . Pak kaart .



In alle ernst, mijn beste kameraad **Sherwood** komt in opstand tegen het verraad **Verwijder** de rijkdom, geef aan de armen **Eén** mooi gebaar om hen te erbarmen. **Vind** in mijn verzen de sleutel tot vrijheid **De** eerste woorden zijn er aan gewijd **Vrolijke** tirannen te verslaan in dit land, **Volgelingen**, houd uw verstand!



$$40 - 1 = 39$$

Sherwood bos

- ▶ Terwijl je door het Sherwood bos loopt, kom je bij een rivier. Kijk goed naar deze rivier : de schaduw van de boom vormt een +7. Het is een goed idee om de boom omver te zagen om een brug te maken: $9 + 7 = 16$. Pak kaart .



- ▶ Open machine in de app. Laat je niet van je stuk brengen door deze professionele stokvechter! Probeer zijn klappen te ontwijken door snel op de blauwe knoppen te drukken zodra ze verschijnen. Druk niet op de knoppen met een doodshoofd. Als het je lukt om dit 5 keer achter elkaar te doen, heb je gewonnen! Als het je echter niet lukt om hem te ontwijken, kun je het blijven proberen totdat je tegenstander uiteindelijk moe en langzamer zal worden. Pak kaart .



- ▶ Je maakt kennis met de beroemde wapenbroeder van Robin: Kleine Jan. Om aan je sluiten bij de Vrolijke Volgelingen moet je jezelf bewijzen. Hoe vind je het konvooi? Er is slechts één kaart “tussen hier en de ingang van Sherwood . Dit is kaart . Pak kaart .

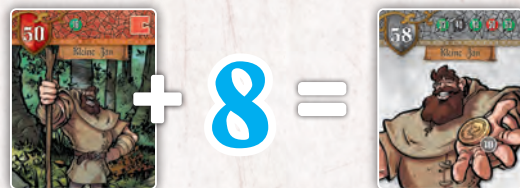


▶ Open machine **33** in de app. Hier moet je zoveel mogelijk informatie onthouden over het konvooi. De Vrolijke Volgelingen willen zich zo goed mogelijk kunnen voorbereiden op de volgende overval door je vragen te stellen over een paar essentiële details.

- Hoeveel mannen zitten er in het konvooi? 4.
- Hoeveel mannen rijden er paard? 2.
- Hoeveel mannen dragen een harnas? 3.
- Wat voor wapen heeft de koetsier? Een kruisboog.
- Is er naast de vracht nog meer buit? Ja, een buidel.
- Waar is deze buidel? Bij de voeten van de koetsier.
- Hoe kun je bij de vracht komen? Via het luik in het dak.
- Hoeveel paarden zijn er in totaal? 6.
- Hoe zijn de 6 paarden verdeeld? 4 paarden trekken, 1 paard loopt rechts en een ander links.
- Wat is het symbool van dit squadron?

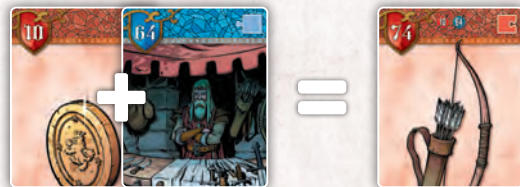


▶ Breng nu verslag uit aan Kleine Jan over het konvooi: **50** + **8** = **58**.
Pak kaart **58**.

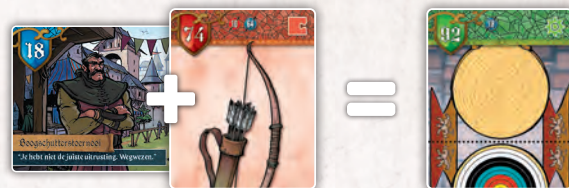


Het boogschutterstoernooi

▶ Volgens Kleine Jan **58** is Robin waarschijnlijk in Nottingham. Laatstgenoemde is waarschijnlijk naar het boogschutterstoernooi **18** gegaan, maar daar word je alleen toegelaten met een boog. Koop daarom een boog. Geef je gouden munt aan de wapenhandelaar: **10** + **64** = **74**.
Pak kaart **74**.



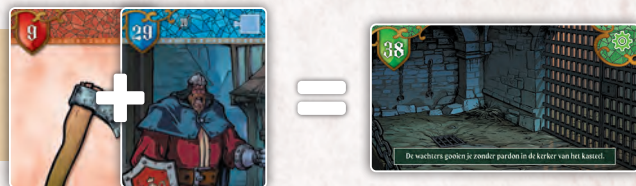
▶ Je kunt nu meedoen aan het boogschutterstoernooi: **18** + **74** = **92**.
Pak kaart **92**.



▶ Open machine **92** in de app en vouw kaart **92** dubbel. Volg de instructies om met jouw apparaat te richten en pijlen te schieten. Richt op het midden van het doel om bij de beste schutters te horen. Als jouw score te laag is, wordt elke speler gevraagd nog een pijl te schieten.
Pak kaart **66**.






▶ Robin is gevangen genomen. Marianne smeekt om je hulp, maar het is nog lastig om in de kerkers te komen zonder dat de wachter je ziet. Tenzij de soldaten je ernaartoe brengen... Bedrieg de wachter nog eens met je bijl: **9** + **29** = **38**.
Pak kaart **38**.

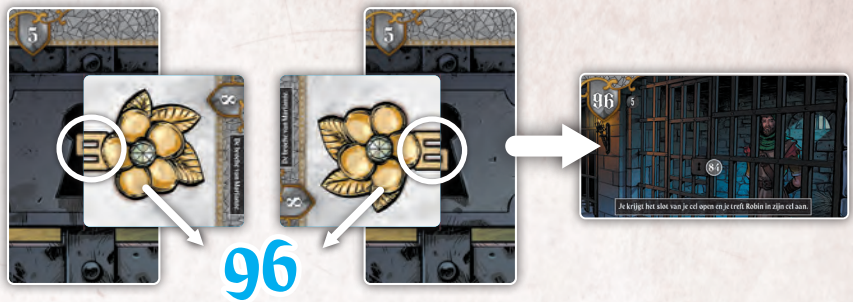




Daag hem twee keer uit als je dit nog niet eerder hebt gedaan:

20 + **9** = **29** en dan **9** + **29** = **38**.


De kerker

- ▶ Zoals verwacht word je op brute wijze naar de kerkers gebracht. Nu moet je een manier vinden om uit je cel te ontsnappen... Gelukkig heb je de broche  kunnen verstoppert. Gebruik de broche om het slot  open te maken: schuif de broche in het slot, eerst aan de ene kant en dan aan de andere kant. Je ziet twee cijfers verschijnen: 9 en 6. Pak kaart .





- ▶ Dit is de cel van Robin. Probeer hem te bevrijden; open zijn slot  op dezelfde manier als je net hebt gedaan. Ditmaal verschijnen de cijfers 3 en 6. Pak kaart .




- ▶ Robin gaat opgehangen worden! Je moet snel zijn Vrolijke Volgelingen vinden om hen te waarschuwen. De enige manier om deze plek levend te verlaten is door via de slaapkamer van de sheriff naar de catacomben te gaan. Robin vertelt je dat de slaapkamer in het kasteel te vinden is , PRECIES aan het einde van de gang. Het einde van het woord **GANG** is de letter G. Pak kaart .



- ▶ Om toegang te krijgen tot de geheime doorgang die naar de ctacomben leidt, heb je een sleutel nodig. Maar hoe kun je deze te pakken krijgen zonder de sheriff wakker te maken? De sheriff slaapt onrustig, maar jij weet vast wel hoe je een onrustige snurker moet kalmeren, toch? Open machine  in de app en fluit in de microfoon van jouw apparaat om te proberen de sheriff in slaap te sussen en zo de sleutel te pakken. Als dat niet werkt, kan het zijn dat de app geen toegang heeft tot de microfoon of dat je niet zo best kan fluiten. Pak kaart .

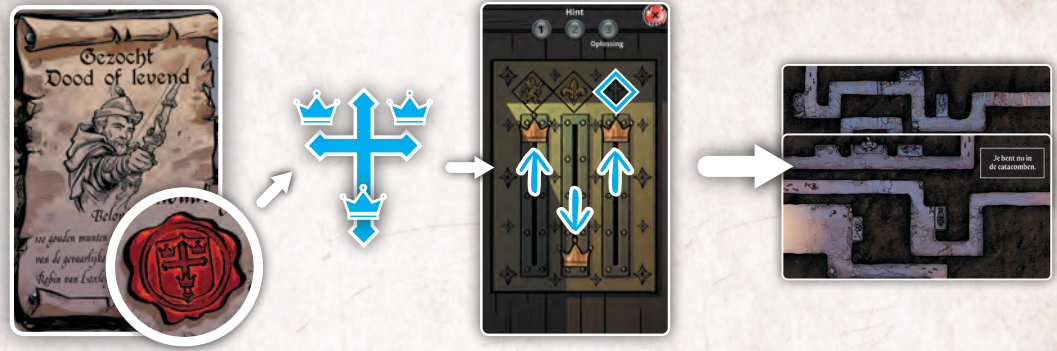


- ▶ Je kunt nu de sleutel gebruiken om te ontdekken wat er in de kledingkast verborgen zit: $23 + 59 = 82$. Pak kaart .



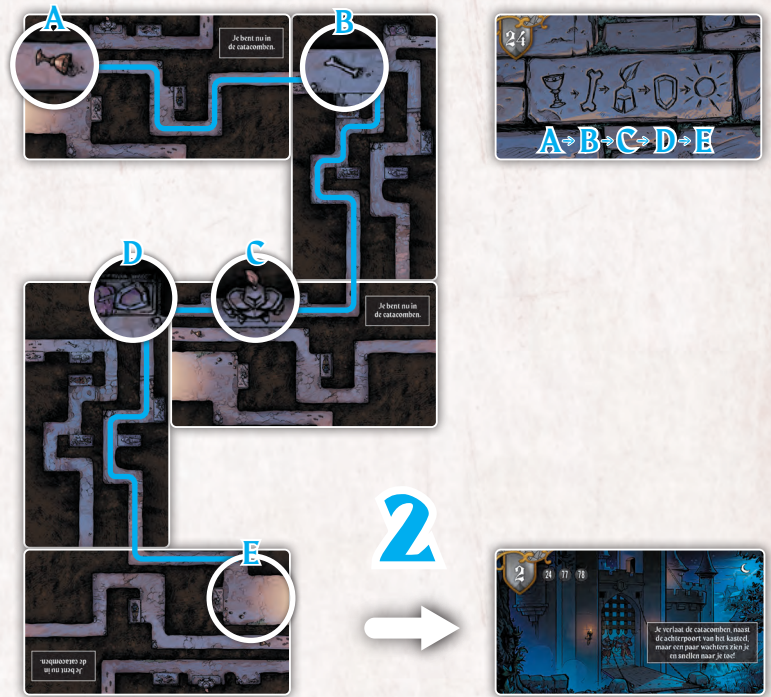
- ▶ De ingang van de catacomben wordt beveiligd met een vreemd mechanisme. De oplossing is te vinden op de Gezocht-poster. Deze is verzegeld met het wapen van Nottingham: 3 kronen bovenop een kruis.

Open machine **56** in de app en selecteer de knop met het kruissymbool, gebruik dan het wapen als aanwijzing om de 3 kronen te positioneren: de linker en rechter naar boven en de middelste naar beneden. Pak kaarten **77** en **78**.



De ontsnapping

- ▶ Dit zijn de catacomben, maar als je niet goed de weg kan vinden in dit doolhof zul je Robin nooit kunnen redden! De ingekraste symbolen **24** uit je voormalige cel geven de te volgen route aan: start vanaf de **KELK** **77** en leg kaart **78** in een rechte hoek om het pad te vervolgen naar het **BOT**. De voetafdrukken geven de juiste richting aan. Verplaatst dan kaart **77** om het pad te vervolgen naar de **HELM** en doe hetzelfde voor het **SCHILD** en uiteindelijk de uitgang (**ZON**) van de catacomben. Het patroon dat gevormd wordt door de verplaatsing van de twee catacombenkaarten vormt het cijfer 2. Pak kaart **2**.



- ▶ Je hebt nauwelijks tijd om bij te komen, aangezien je een groot aantal wachters tegen het lijf loopt! De enige manier om van ze af te komen is door een trucje te gebruiken. Open machine **87** in de app en gebruik je nieuwe boog om gericht te schieten op één van de twee stukken touw die het valhek omhoog houden. Het zal dan voor de wachters dicht vallen! Pak kaart **26**.



- ▶ Zodra je de Vrolijke Volgelingen hebt gevonden geef je Marianne de broche terug, waarmee je helaas Robin niet uit de kerkers van Nottingham kon bevrijden: **26** + **36** = **62**. Pak kaart **62**.



- Om Robin te redden van zijn vreselijke lot moet je eerst de onderkant van de speldoos rechtop zetten. Pak dan het houten platform (achterop de Gezocht–poster) en leg deze plat in de doos zodat de afbeeldingen aansluiten. Volg dan het plan van de Vrolijke Volgelingen **98** voor de plaatsing van de karakters. Van links naar rechts: Kleine Jan, de beul, Vrouwe Marianne, de sheriff, Broeder Tuck en de priester. Zodra iedereen op de juiste plek staat moet je het touw **71** doorsnijden. Zoek de juiste positie om de scène te bekijken. Helaas is het touw verborgen achter de mooie Marianne. Je zult dus iets moeten vinden om de pijl op af te laten ketsen. Maar waar moet je op schieten? Sluit één oog en bekijk de verlichtende vorm op de achtergrond. Dit is jouw inspiratie voor een legendarisch schot: de bijl van de beul. Richt nu op de bijl van de beul met jouw boog **87** om de pijl af te laten ketsen en het touw door te snijden. Open machine **87** in de app en schiet op de bijl van de beul.



touw richten. Je zult het met een indirect schot moeten proberen. Kijk goed naar de scène voor verlichtende inspiratie.




Het is inderdaad een legendarisch schot! Jouw pijl kets eerst af op de bijl van de beul en gaat dan via de bierpul van Broeder Tuck richting het touw en snijdt deze in een keer door. Robin is gered! Je maakt gebruik van de verwarring die ontstaat en vlucht samen met de Vrolijke Volgelingen naar de schuilplaats van Robin. Terwijl je wacht op de terugkomst van Koning Richard, zullen jullie er alles aan doen om het recht te laten zegevieren in heel England.



GEFELICITEERD!

SHERLOCK HOLMES




DE ZAAK VAN DE VERSCHROEIDE ENGELEN

Moeilijkheidsgraad: 

221B BAKER STREET





- Dus jullie zijn diegenen die Dhr. Holmes de leiding heeft gegeven over deze mysterieuze zaak? Er is geen tijd te verliezen! Het eerste aanknopingspunt is de mouw van slachtoffer #1 . Leg het vergrootglas eroverheen om meer uit te vinden. De bloedvlekken vormen het cijfer 63. Pak kaart .

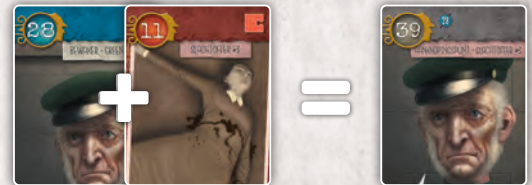


- Waar moet je starten? De krant  beschrijft dat één van de slachtoffers is gevonden in de noordelijke hoek van Green Park. Ga daarheen en onderzoek de moord en de bende. Gebruik de  knop in de app en voer coördinaten F2 in. Pak kaart .






GREEN PARK



- De bewaker van Green Park heeft waarschijnlijk wel informatie voor je over de moord die daar heeft plaatsgevonden. Ondervraag hem over slachtoffer #3:  +  = . Pak kaart .







JOHN KOFFLEY

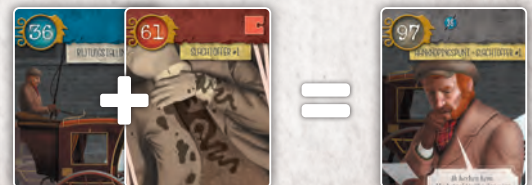
- Ga verder met het aanknopingspunt over de mouw  en let goed op het symbool dat op de manchetknoop staat. Volgens de sleutel , wordt dit symbool gebruikt om ziekenhuizen aan te geven. De vlekken van het ontsmettingsmiddel bevestigen de hypothese dat slachtoffer #1 een arts is. Maar naar welk ziekenhuis moet je gaan? Door het krijtstof vermoed je dat het slachtoffer ook een professor was, waarschijnlijk een professor geneeskunde. Voer daarom coördinaten K7 in de app in om naar University Hospital te gaan. Pak kaart .



- Een verpleegster  vertelt je dat de naam van slachtoffer #1 John Koffley is en dat hij altijd per rijtuig naar het ziekenhuis kwam. Voer coördinaten O8 in de app in om naar de centrale rijtuigstalling te gaan. Pak kaart .



- Enmaal aangekomen bij de rijtuigstalling, ondervraag je de koetsier over slachtoffer #1:  +  = . Pak kaart .

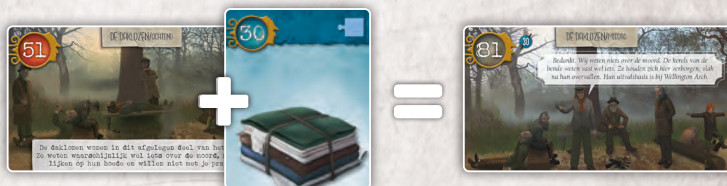


- ▶ Door de informatie die je van de verpleegster **81** hebt gekregen met de informatie van de koetsier **97** te combineren kom je achter de locatie van het huis van slachtoffer #1. Er is slechts één plaats die dicht bij een park en naast een meer is en ook 10 minuten rijden is van University Hospital. Volg op de plattegrond vanaf University Hospital (K7), de noordwestelijke route (J8), oftewel een ritje van 2 minuten per rijtuig. Ga dan verder richting het westen naar B8, oftewel een extra ritje van 8 minuten. Je bent dan dicht bij een park, naast een meer en 10 minuten verwijderd van University Hospital. Voer B8 in de app in. Pak kaart **27**.

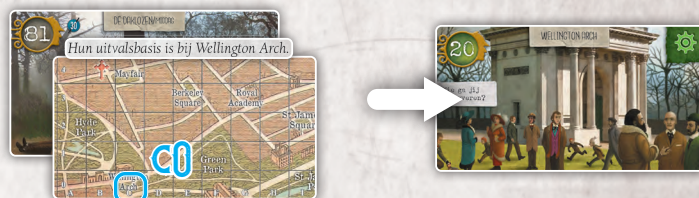


WELLINGTON ARCH

- ▶ De daklozen **51** willen niet met jou praten. Je kunt hen misschien ontdoien door ze wat kleding te geven: $51 + 30 = 81$. Pak kaart **81**.



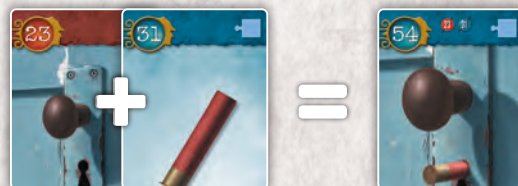
- ▶ Een van de daklozen **81** geeft jou cruciale informatie over de zakkenrollersbende, die ervan wordt verdacht iets met de moord te maken te hebben. Hun uitvalsbasis is bij Wellington Arch. Voer C0 in de app in om daar te komen. Pak kaart **20**.



- ▶ Is er een bendelid onder deze mensen? Volgens de daklozen **81** verstoppen de bendeleden zich onder hen na hun overvallen. Je bent misschien zelfs al een van hen tegengekomen. Vergelijk alle dakloze personen uit de ochtendgroep **51** met de middag-groep **81**. Iedereen is aanwezig behalve diegene die tegen de boom aanleunt. Deze persoon is inderdaad bij Wellington Arch. Selecteer hem in machine **20** om hem onder observatie te stellen. Pak kaart **20**.



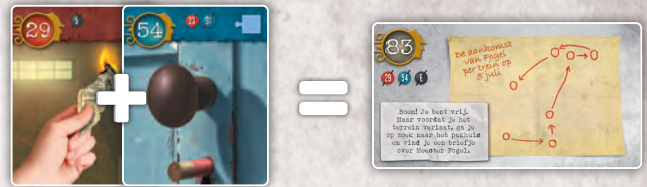
- ▶ Je bent in de val gelokt... De deur zit op slot, maar je hebt alles dat nodig is om het slot op te blazen. Je zou het patroon van het geweer als een explosief kunnen gebruiken. Steek het eerst in het sleutelgat: $23 + 31 = 54$. Pak kaart **54**.



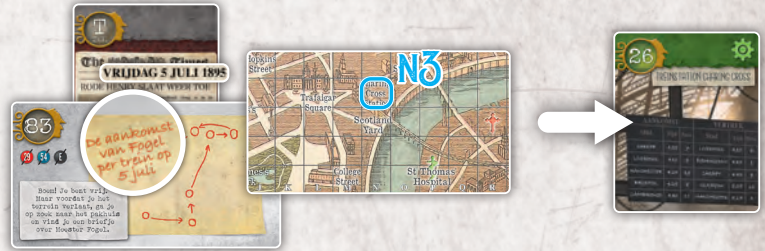
- ▶ Nu moet je iets vinden om de patroon-explosie aan te steken. Gebruik het vergrootglas om de zonnestralen op de kranten **5** te richten. De overgebleven letters spellen nu het cijfer NEGENENTWINTIG. Pak kaart **29**.



- ▶ Steek het patroon aan om het slot op te blazen en je vrijheid te herwinnen: $29 + 54 = 83$. Pak kaart 83 .



- ▶ Ondanks de valstrik ga je niet met lege handen naar huis. Het briefje dat je hebt gevonden in het pakhuis 83 vertelt je dat Meester Fogel, de bendeleider, vandaag zal aankomen op een treinstation in Londen. Ga snel naar N3 en probeer hem aan te houden. Pak kaart 26 .



MEESTER FOGEL

- ▶ Het treinstation Charing Cross is groot en erg druk. Om Fogel te kunnen aanhouden, zul je er eerst achter moeten komen op welk perron je moet zijn. Hiervoor moet je het briefje 83 ontcijferen. De tekening verwijst naar een reis tussen de steden op de kaart van Europa M : **Barcelona, Rome, Innsbruck, Stockholm, Tallinn, Oslo en Londen.**

De 1^e letters van al deze tussenstops vormen de inkomende trein: **BRISTOL**.

Je kunt Fogel dus op perron 8 aanhouden!

Open machine 26 in de app en voer perron 8 in.

Pak kaart 50 .



- ▶ Je hebt Meester Fogel aangehouden. Als een van de bendeleden de moord heeft gepleegd, moet hun leider weten wie de moordenaar is. Maar Fogel weigert iets los te laten. Je zult dus iets moeten vinden om hem aan het praten te krijgen. Begin met hem te fouilleren. Ontdek het verborgen cijfer op de zak van zijn jas. Pak kaart 75 .

Het dagboek van Fogel 75 vermeldt het bonnetje van de buit bij Oxford Street van vandaag. Voer G5 in de app en in ga naar Oxford Street.

Pak kaart 56 .



- ▶ Oxford Street 56 is een erg lange straat. Om de buit te vinden heb je het exacte adres nodig. Bij welk straatnummer moet je zijn? Het dagboek 75 geeft #2 aan, maar je vindt daar niets. Het valt je echter op dat er puntjes onder de datum en het adres staan. Gebruik alleen de cijfers (1=1 en 0=0) die erboven staan: $51 - 20$.

Open machine 56 , vul 31 in om naar 31 Oxford Street te gaan.

Pak kaart B .



- ▶ Dit is onmiskenbaar bewijs dat de bende overvallen pleegt. Nu je bewijs tegen hem hebt, is Meester Fogel meer dan bereid om je alles te vertellen dat hij weet over de moordenaar: $48 + 50 = 98$. Pak kaart 98 .



- ▶ Fogel 98 geeft je cruciale informatie over de moordenaar: nu weet je dat Rode Henry in het weeshuis aan Hopkins Street opgegroeid is. Voer de coördinaten J4 in de app in om daar heen te gaan en onderzoek te doen. Pak kaart 14.



HET WEESHUIS

- ▶ Je bent nu bij het archief van het weeshuis 14, op zoek naar de ware identiteit van Rode Henry. Op basis van zijn alias Rode Henry kun je afleiden dat de VOORNAAM van de moordenaar Henry is. Maar er zijn veel dossiers in dit archief. Je zult dus een eliminatieproces moeten toepassen en tenminste 2 van de 3 velden invullen. Je hebt geen aanwijzingen over zijn ACHTERNAAM. Wat weet je over de DATA Je weet van FOGEL 98 dat ene Jack Young met hem in het weeshuis is opgegroeid. Start met het invoeren van de achternaam **YOUNG** en de voornaam **JACK** om zijn dossier te openen en erachter te komen wanneer ze hier samen woonden: **1884-1887**.



- ▶ Rode Henry zat waarschijnlijk dezelfde periode in het weeshuis. Zoek daarom met de voornaam **HENRY** en de jaren **1884-1887**. Vier dossiers komen overeen met deze zoekopdracht, maar slechts 1 dossier is van belang. Is het je opgevallen dat slachtoffers #1 en #3 een gemene deler hebben? John Koffley 61 en Edith Chadha 55 werkten beide in de zorg. Een van de 4 kinderen weigerde onderzocht te worden door een dokter. Bovendien is datzelfde kind in het ziekenhuis opgenomen met brandwonden. Dit kan wel eens te maken hebben met het briefje dat in de krant T stond waarin de "Verschroeiide Engelen" werden genoemd. Ga door met onderzoeken en ga naar B6, het vorige adres van Henry Evans in Manchester Square. Pak kaart 17.



BIJ RODE HENRY THUIS

- ▶ Zijn huis is leeg, maar je vindt een oud krantenknipsel waarin het mysterie van de "Verschroeiide Engelen" wordt uitgelegd. Rode Henry neemt wraak op de dood van zijn ouders. Hij is alle hulpverleners aan het vermoorden die destijds de rijke toeschouwers verzorgd hebben ten koste van zijn ouders, leden van het HEMELSE KOOR, die in de VLAMMEN zijn omgekomen. De "Verschroeiide Engelen" zijn dus de leden van het Hemelse Koor die in de brand zijn omgekomen. Breng het krantenartikel naar Sherlock: 7 + 46 = 53. Pak kaart 53.



- ▶ De 3 stukken gescheurd papier op de grond 17 vormen samen een kaartnummer. Stel de grijze cirkel samen om het cijfer 16 te vormen. Pak kaart 16.



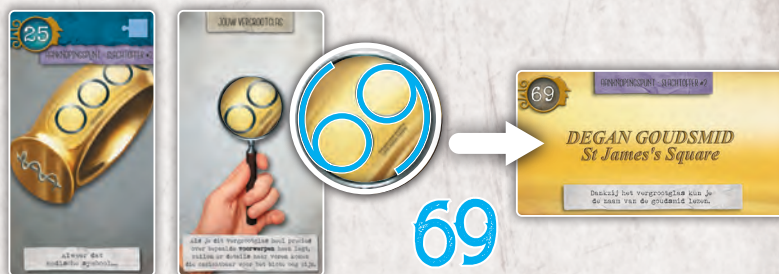
EDITH CHADHA

- Tussen de voorwerpen van de buit **B** vind je de handtas van Edith Chadha, slachtoffer #3 **11**. Hierin zit een deel van een plattegrond **55**. Het kruis geeft de locatie aan van het appartement van Edith Chadha op één van de 4 delen (**P**, **L**, **A** of **N**) van de kaart van Londen: C1, C6, L1 of L6. Maar volgens de informatie van de bewaker **59** woonde het slachtoffer dicht bij een kerk. L6 is de enige locatie naast een kerk (L5). Ga naar L6 om onderzoek te doen. Pak kaart **24**.

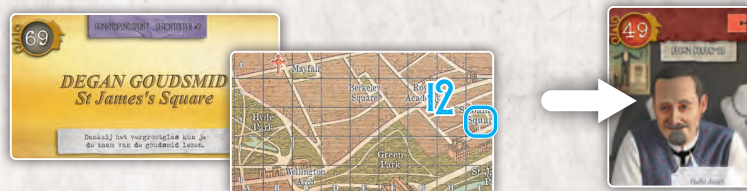


DHR DRAY

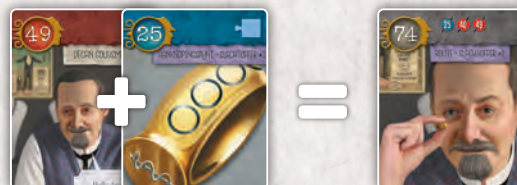
- Je vindt ook een ring **25** in de slaapkamer van Rode Henry, die waarschijnlijk van slachtoffer #2 **40** is. Er staat iets ingegraveerd, maar het is onzichtbaar voor het blote oog. Leg het vergrootglas over de ring: de buitenste rand van het vergrootglas en de zilveren cirkels vormen het cijfer 69. Pak kaart **69**.



- Je kunt nu het adres van de goudsmid **69** lezen die deze ring gemaakt heeft. Misschien heeft hij informatie over slachtoffer #2 **40**. Voer coördinaten I2 in de app in om naar St James's Square te gaan. Pak kaart **49**.



- Je bent hier helemaal naartoe gekomen in een poging meer te weten te komen over de eigenaar van deze ring. Laat de goudsmid de ring zien: $49 + 25 = 74$. Pak kaart **74**.

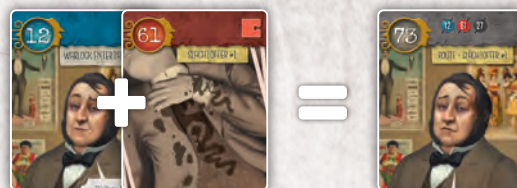


JOHN KOFFLEY

- Volgens zijn vrouw **27** was John Koffley op weg naar Warlock Entertainers op de dag dat hij werd vermoord, maar ze heeft geen adres. Let goed op de poster achter de goudsmid **74**; het is een advertentie voor Warlock Entertainers waar zelfs het adres op staat: College Street. Voer MO in de app in. Pak kaart **12**.



- Je bent bij Warlock Entertainers om informatie over John Koffley, slachtoffer #1, te vinden. Ondervraag deze man over hem: $12 + 61 = 73$. Pak kaart **73**.



DE ROUTES VAN DE SLACHTOFFERS

▶ Nu je weet welke route alle slachtoffers op hun fatale dag hebben afgelegd, moet je zoeken naar de gedeelde locatie van deze 3 routes om erachter te komen waar Rode Henry met hen in contact is gekomen:

- Edith Chadha kwam ergens tussen **The Strand** en **Green Park** met Rode Henry in contact **24**.
- Dhr. Dray kwam ergens tussen **Charing Cross** en de winkel bij **Saint James's Square** in contact met de moordenaar **74**.
- John Koffley moet Rode Henry ergens tussen **College Street** en **University Hospital** zijn tegengekomen **75**.

Door deze 3 routes op de plattegrond te volgen kun je zien dat de gedeelde locatie van al deze routes **TRAFALGAR SQUARE** is. Dit moet de locatie zijn waar Rode Henry met al zijn slachtoffers in contact is gekomen. Voer L3 in de app in om erheen te gaan. Pak kaart **85**.



TRAFALGAR SQUARE

▶ Om Rode Henry in deze menigte **85** te vinden, moet je terugdenken aan alles wat je over hem te weten bent gekomen: de ouders van Rode Henry waren zangers (zie kaart **46**) en hij speelt zelf ook muziek, namelijk viool **17**. Denk ook aan de ballade die je in zijn slaapkamer hebt gevonden **16**.

Om zijn slachtoffers te vinden, zal Rode Henry waarschijnlijk vaak te vinden zijn bij Trafalgar Square. In dat geval moet Rode Henry de straatzanger zijn, naast de fontein. Ga naar deze persoon toe om hem te ondervragen. Pak kaart **2**.



HET RIOOL

▶ Voordat Rode Henry zicht omdraait en wegloopt, vallen je 4 kenmerken aan hem op: zijn bleke huid, zijn jasje met gaten, zijn vale broek en de veer die aan zijn hoed hangt. Open machine **2** en klik op deze elementen. Weinig blootstelling aan zonlicht, vaak in en uit het water en in de buurt van ratten: aanwijzingen dat Rode Henry zich in het riool schuilhoudt. Meeuwen die op vis afkomen leven meestal dicht bij de plekken waar vissersboten kunnen aanmeren. De schuilplaats moet dus een riool zijn dat via de oever van de Thames te bereiken is. Lokaliseer de kleine ingang naar de tunnel aan de waterkant van de Thames. Dit is waar Rode Henry naartoe moet zijn gevlucht. Ga naar Q4 om jouw conclusie te toetsen.



Je bent nu aan de oever van de Thames. Met je voeten in het water sluip je de tunnel in die naar het riool van Londen leidt. Na een paar minuten loopt de tunnel dood.

Daar draait Rode Henry zijn rug naar jou toe en kijkt naar beneden.

Hij lijkt zijn lot te accepteren. Zonder enige moeite sla je hem in de handboeien en neem je hem mee om te overhandigen aan Scotland Yard.

Zodra je de tunnel verlaat, sta je oog in oog met Sherlock Holmes die de zaak al lang geleden opgelost lijkt te hebben. Hij geeft je een goedkeurende blik.

UNLOCK!

ESCAPE ROOM SPELLEN

PROBEER BINNEN DE
TIJD TE ONTSNAPPEN!



Het coöperatieve kaartspel geïnspireerd door **escape rooms**:
9 edities, 27 beschikbare avonturen!
Meer info over **UNLOCK!** is hier te vinden:
www.spacecowboys.fr/unlock-english



UNLOCK!

Nu ook beschikbaar: 3 gloednieuwe en spannende avonturen
in een sterrenstelsel hier ver, ver vandaan ...

STAR WARS

ESCAPE GAME



Kruip in de huid van
rebellen, smokkelaars en
agenten van het Keizerrijk!



EEN COÖPERATIEF KAARTSPEL
GEÏNSPIREERD DOOR ESCAPE ROOMS!

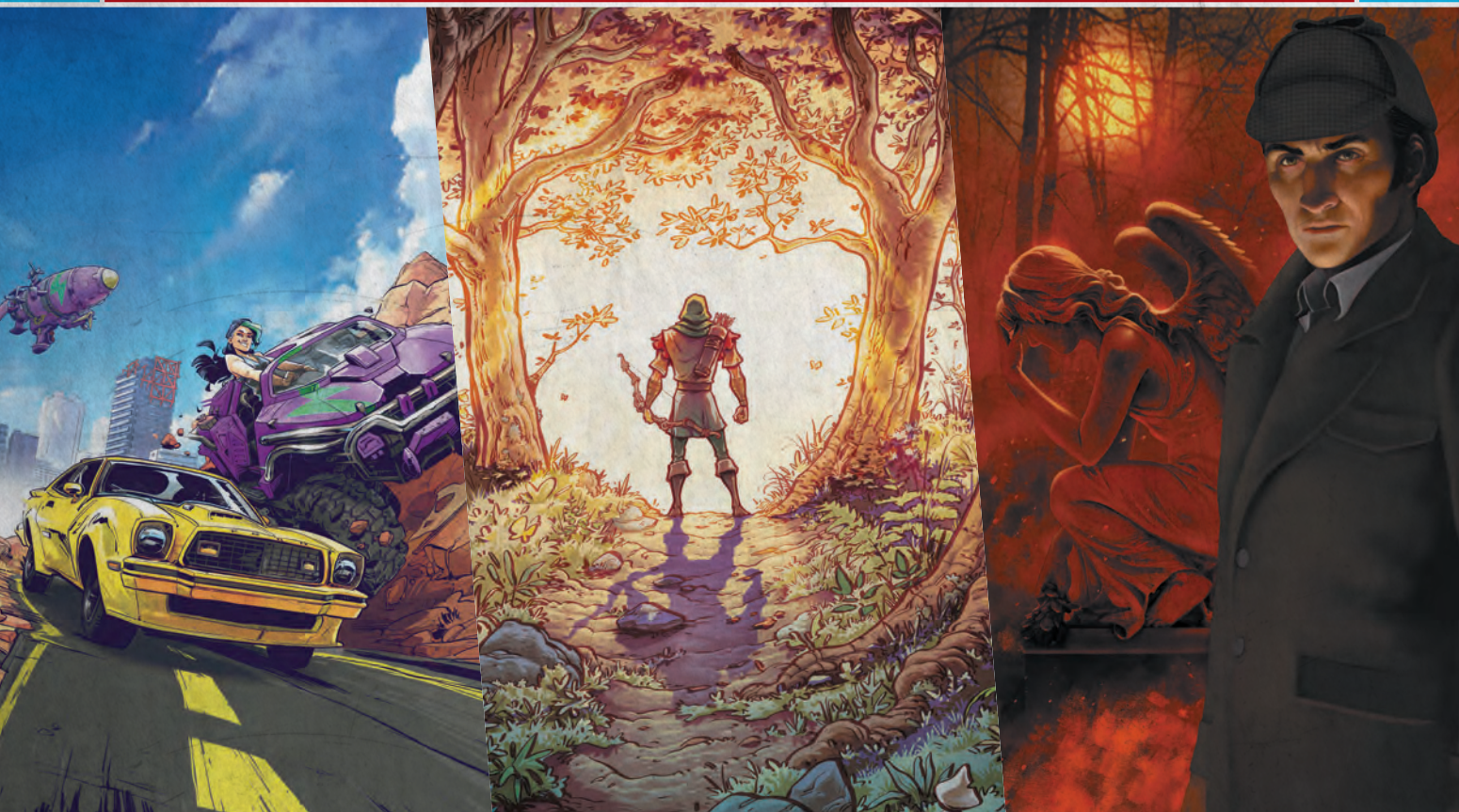
Doorzoek locaties, combineer voorwerpen en gebruik
de gratis app om het sterrenstelsel van *Star Wars*™ te
betreden. Los de raadsels op en trotseer de 3 avonturen.



www.spacecowboys.fr



**BELANGRIJK:
NIET LEZEN VOORDAT JE START MET SPELEN.**



**LEES DEZE OPLOSSINGEN ALLEEN ALS JE VASTLOOPT IN HET AVONTUUR
EN DE HINTS EN OPLOSSINGEN UIT DE APP AL HEBT GEPROBEERD,
OF ALS HET AVONTUUR HELEMAAL VOLTOOID IS.**