



Missielogboek

Hoe speel je Sherlock Holmes: Jong talent van Baker Street?

Welkom bij **Sherlock Holmes: Jong talent van Baker Street**, waarin jullie keuzes het avontuur zullen vormgeven! Je gaat spoedig beginnen aan 4 missies in de wijk Westminster in Londen. De onderstaande tips zorgen ervoor dat je maximaal plezier aan je onderzoek beleeft.

Notities maken

De eerste tip is de belangrijkste! Pak een vel papier of zelfs een notitieblok om notities op te schrijven. Je moet op te lossen raadsels, verborgen aanwijzingen, locaties waar je (geweest) bent en andere zaken waarvan je denkt dat ze nuttig zijn, noteren. Soms wordt je gedwongen om uit je geheugen te putten, dus let op! Een goede detective vergeet nooit notities te maken!

Communicatie en beslissingen

Communicatie is van het grootste belang. Zorg ervoor dat je alle aspecten van de zaak met elkaar bespreekt! Soms is het belangrijk om even de tijd te nemen om dingen door te spreken. Daarnaast wordt over elke beslissing gestemd, waarbij de meerderheid wint. Bij een gelijke stand neemt Wiggins, de leider van het team, de beslissing. Speelt niemand Wiggins, kies dan aan het begin van het spel een andere leider.

Voor maximale spelbeleving

Het spel werkt het beste als iedereen zich in zijn of haar rol inleeft. Iedere speler leest de zinnen van zijn eigen karakter voor en voor de algemene dialogen en aanwijzingen kunnen de spelers een vaste voorlezer aanwijzen. Ze kunnen er in plaats daarvan ook voor kiezen om een vaste voorlezer aan te wijzen voor alle plaatjes als de groep bij elkaar is.

Aantal spelers en gevolgen

Je kunt **Sherlock Holmes: Jong talent van Baker Street** met 1-4 spelers spelen. Ongeacht het aantal spelers heeft iedere speler altijd maar 1 karakter. Vereist een plaatje een vaardigheid van een karakter voor een bepaalde karakterspecifieke actie (zie verderop) en is dat karakter niet in het spel, wanhoop dan niet! Er is altijd een ander alternatief, zodat elk karakter of elke combinatie van karakters elke missie kan volbrengen.

Karakterspecifieke acties

Tijdens het avontuur ziet iedere speler bepaalde elementen (meestal met een getal aangegeven) die alleen hij/zij ziet. Wiggins, die een scherp observatievermogen heeft, kan bijvoorbeeld een verdachte persoon in een plaatje zien. In dat geval kan hij naar het door het getal aangegeven plaatje gaan om dat te onderzoeken. Zodra hij de actie heeft afgerond, voegt hij zich weer bij de groep of geeft hij, als hij daartoe opdracht krijgt, instructies aan de rest van het team naar welk plaatje ze moeten gaan. Zorg er dus voor om goed te communiceren!

Als een karakterspecifieke actie een belangrijke scène is die een hele pagina beslaat, kan hij/zij pas weer met zijn/haar teamgenoten communiceren, nadat hij/zij de actie heeft afgerond. Het team mag niet verdergaan totdat de speler klaar is en heeft verteld wat ze daarna moeten doen.

De missies

Neem aan het begin van elk spel je boek, begin bij **1** en laat je leiden. Je zult vrijwel direct voor een raadsel staan...

Plattegrond van Westminster

Iedere speler mag de plattegrond op de achterkant van dit missielogboek op elk moment bekijken. Als de groep daar de voorkeur aan geeft, kunnen de spelers iemand aanwijzen die navigeert. Het oranje vierkant geeft het kantoor van Holmes en Watson op 221b Baker Street aan (plaatje **221**).

In elke missie moet je een met een bepaalde kleur aangegeven bestemming op de plattegrond bereiken: **blauw in missie 1**, **paars in missie 2** en **geel in missie 3**. Terwijl je door de straten gaat, gebruik je het uitzicht op het huidige plaatje van je avontuur in combinatie met de plattegrond als gids om te bepalen welke kant je op wilt. Let goed op de stand van het kompas in je huidige plaatje en onthoud: de rode wijzer van het kompas wijst altijd naar het noorden! Je zou op de blauw gekleurde straten moeten blijven, want dat zijn de beschikbare wegen en je wilt echt niet verdwalen! Naast de plattegrond zijn er verschillende andere dingen die je helpen om de weg te vinden, zoals wegwijzers, vormen op rioolroosters, en natuurlijk het eerder genoemde kompas.

Vergeet niet om het nummer van plaatjes met rioolroosters en andere plaatjes die bij kruispunten horen te noteren om in toekomstige missies sneller te kunnen reizen.

Raadsels en gecodeerde berichten

Hier zul je er meer dan een paar van tegenkomen. Schrijf het nummer van het plaatje op, of neem er een foto van als het iets is waar je later in het avontuur naar wilt verwijzen. Een zandlopersymbool zal aangeven dat de tijd van een raadsel of deel van het boek wordt bijgehouden en/of dat je een tijdbonus (+) of -straf (-) bij zo'n uitdaging hebt ontvangen. Je hebt een klok of een stopwatch (niet meegeleverd) nodig om bij te houden hoeveel tijd je overhebt. Alle oplossingen van de raadsels staan aan het einde van dit boek, dus als je er eentje wilt controleren, lees dan uitsluitend het betreffende stuk!

De oplossing van het mysterie in **missie 3** vind je ook aan het einde van dit boek.

Laatste tips

- Let scherp op verborgen elementen. Het gebruik van een betrouwbaar vergrootglas kan het plezier zelfs vergroten!
- Speel niet vals. Bedrog van de trouwste bondgenoten van Holmes helpt slechts Moriarty, als die nog ergens in de duisternis rondsluipt...

Je bent klaar om te gaan (of zoals Ike zou zeggen, om te vechten...!) Dus kies je karakter en start bij plaatje **1** van je boek(en)...

Missie 1 - Het telegram

Moeilijkheidsgraad: ★

Missietype: Spoorwerk

JE MISSIE
BESTAAT UIT
2 DELEN

DECODEER EERST
HET BERICHT DAT JE
HEBT GEKREGEN EN
STUUR HET DAN VIA DE
CENTRALE TELEGRAAF
NAAR SCOTLAND YARD.

ONTVANG EN
DECODEER
DAARNA HUN
ANTWOORD.

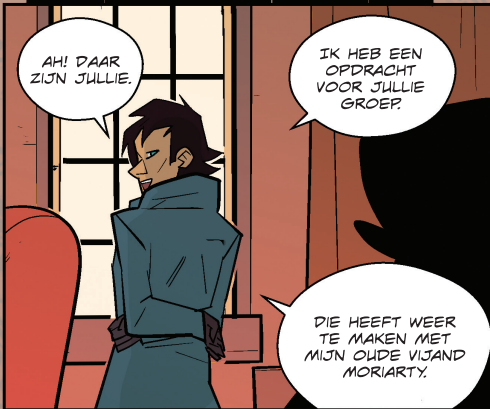
·- /	a	-- /	m	---· /	y
-··· /	b	·- /	n	---· /	z
---· /	c	--- /	o	-----	0
-· /	d	·--- /	p	·-----	1
· /	e	---· /	q	··---	2
··- /	f	·- /	r	··---	3
-·- /	g	·· /	s	··-	4
··· /	h	- /	t	····	5
·· /	i	··- /	u	····	6
·--- /	j	··- /	v	····	7
-·- /	k	·-· /	w	····	8
·--- /	l	---· /	x	····	9

Zoek om te beginnen de Centrale Telegraaf op je plattegrond en bepaal je route, ervan uitgaande dat het je lukt om de deur uit te gaan, natuurlijk...

Missie 2 - Het landhuis

Moelijkheidsgraad: ★★

Missietype: Raadsels/Ontsnapping



Zoek om te beginnen het landhuis op je plattegrond en bepaal de beste route er naartoe. Je start op [221b Baker Street](#) of op een kruispunt waar je eerder bent geweest en dat je hebt genoteerd.

Missie 3 - De profetie



Moeilijkheidsgraad: ★★★

Missietype: Onderzoek



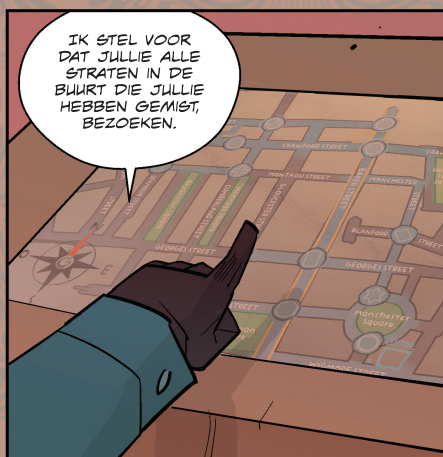
Jullie missie is om uit te vinden wie de grimoire heeft gestolen en, indien mogelijk, te bepalen waar deze zich bevindt. Je start op **101**. Als je de antwoorden denkt te weten, ga dan naar **261**.

Missie 4 - De geheime code

X X X ?

Moelijkheidsgraad: ★

Missietype: Bonus



Vind de getallen op alle rioolroosters in het gebied en tel die bij elkaar op.

Deze uitdaging laat zich perfect met de andere combineren! Een advies: kies deze missie als laatste, zodat je tijdens de andere missies al alle hoeken en gaten van de buurt kunt ontdekken.

Let op: uitsluitend de getallen op rioolroosters zijn van toepassing!

Ga naar onze website 999games.nl en zoek naar de oplossing!



*Overzicht
oplossingen*

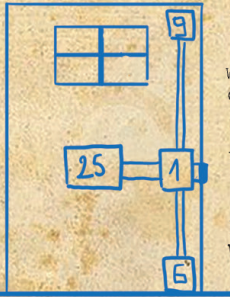
Op deze en de volgende bladzijden vind je de oplossingen van zowel de raadsels als de mysteries die je op je avontuur bent tegengekomen of nog zult tegenkomen.

Verschillende paden leiden naar andere raadsels. Heb je ze allemaal gezien?

Wil je de avonturen opnieuw spelen om gemiste raadsels en uitdagingen te vinden, zorg er dan voor dat je alleen de oplossingen leest van dingen die je al hebt opgelost.

Overzicht oplossingen - Missie 1

195. De uitgang



Met behulp van Ike in 152 en Vicky in 83, of dankzij het scherpe oog van Wiggins in 83 ontdekken we dat we eerst naar het middelste cijfer moeten kijken, daarna naar dat bovenaan en tot slot naar dat onderaan.

Dat geeft ons code 196, die we bij het getal (25) op het slot moeten optellen.

2. Bericht van Holmes

-/·-/·-/-/·-/·-/-/·-/-/ TATOEGAGE
 ···-/·-/·-/-/ -·-/···/ VAN MES
 -·-/-·-/-/ OP
 ···-/·-/-/·-/-/·-/-/·-/-/·-/-/·-/-/ RECHTERHAND

229. Het doolhof

Vicky kan in 229 in de straatlantaarn klimmen om haar vrienden te leiden. Myrtle kan in 152 op de plattegrond kijken.



172. De gedekte kaarten

Het aantal stippen op een beker komt overeen met het aantal letters waaruit de naam van de bijbehorende kaart bestaat. De kleur van de stippen corresponderen met de kleur van de bijbehorende kaart.



Dus de eerste te vinden kaart:
 5 rode stippen = ruiten ZEVEN.
 De tweede: 4 zwarte stippen = schoppen TWEE.
 Dit geeft het getal 72.

120 en 92. Het antwoord

···-/·-/-/·-/-/·-/-/ laten we
 ·-/·-/-/ ···-/·-/-/·-/-/ een val
 -·-/-/·-/-/·-/-/·-/-/ zetten in
 ···-/·-/-/·-/-/·-/-/ 109

Overzicht oplossingen - Missie 2

182. De koerier

Neem 1 stuks fruit uit de doos "APPELS & PEREN". Neem je er een appel uit, dan weet je dat dit de kist met uitsluitend appels is. Omdat alle etiketten verkeerd zijn, weet je dan dat de linkerdoos uitsluitend peren bevat en de rechterdoos gemengd is. Neem je een peer uit de doos "APPELS & PEREN", dan weet je dat deze de perenkist is. De doos links is dan gemengd en de doos rechts bevat dan uitsluitend appels.

Landhuis: het linkerpad (solo)

13. Ik ben niet menselijk. Ik heb 2 pijpen, maar ik rook niet. Wat ben ik?

Broek

239. Hoe warmer ik ben, hoe verser ik ben. Wat ben ik?

Brood

78. Ik was zwart, ik werd rood en ik eindigde wit. Wat ben ik?

Houtskool

246. 1 1 2 3 5 8 13 21

Dit is een rij van Fibonacci. Elk getal is de som van de 2 voorgaande getallen.

255.

13	11	18
19	14	9
10	17	15

Dit is een magisch vierkant:
De som van elke rij, kolom en diagonaal is 42.

154. Er zijn 30 vierkanten, waaronder 16 van 1 bij 1, 9 van 2 bij 2, 4 van 3 bij 3 en 1 van 4 bij 4.

161.

Tel de klanken om de volgorde van de cijfers te bepalen en zet de noten op die manier om. Je krijgt AECD, ofwel 0136.

LA (1°), 2. MI (2°), 3. DO (3°), 4. RE (4°)

Landhuis: het rechterpad

110 en 3'

Tel in 110 het aantal voorwerpen die met de tekeningen op de muren in 3 overeenkomen. Communiqueer dat aantal aan je teamgenoten zonder te praten, maar met bijvoorbeeld kloppen.

Er zijn 7 stoelen, 5 tafels, 2 lampen, 4 hoeden en 3 lijsten.

De som in 39 geeft $527 - 325 = 202$.

De code die naar het team gecommuniceerd moet worden, is dus 202.

222 en 114.

Het algemene idee: vind je weg van de gekleurde pijl naar de uitgang van dezelfde kleur. Je vrienden in de andere kamer vertellen je welke velden verboden zijn. Tel de getallen op de velden die je passeert bij elkaar op om een totaal te krijgen. Doe dit voor beide pijlen en tel de 2 gevonden totalen bij elkaar op.

Dit geeft in blauw $6 + 7 + 11 + 5 + 4 + 7 + 4 = 44$

In rood $8 + 5 + 12 + 13 + 15 + 9 = 62$

De code luidt dus: $44 + 62 = 106$

95 en 128.

De hoeveelheden uit het kookboek (170) moeten in 95 worden gewogen en gemeten.

Zet de waarden om met behulp van de tabel (244).

60,96 cm brood, of 2 voet.

12 pinten melk (geen omzetting).

2 gallons water (geen omzetting).

708,5 g rozijnen, of 25 ounce.

1360,77 g meel, of 3 pond.

10.16 cm drop, of 4 inch.

De temperatuur van de ketel

is 248°F, of 120°C.

Als we alle waarden bij elkaar optellen, vinden we code 168.

212 en 124.

Onthoud eenvoudigweg dat kamer 212

links was en kamer 124 rechts.

Dit geeft je code 136.

Overzicht oplossingen - Missie 3

85 en 22. De kluiscode

Het geheim is verborgen in het gedicht dat in 74 in Gloria Hiltons huis te vinden is. De hoofdletters vormen:

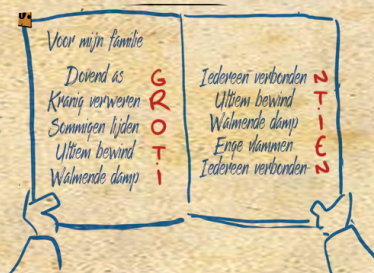
HONDERDTWAALF IS DE KLUISCODE.

Haast je, **O**nderdrukt,
 Nooit traag, **D**an gelukt,
 Enge vlammen, **R**azend vuur,
 Dovend as, **T**anende schuur,
 Warmende damp, **A**dem zonder lucht,
 Arme huizen, **L**elijke klucht,
 Flinkte zonden, **I**edereen verbonden,
 Sommigen lijden, **D**ieren floeren,
 Engelen zegenen, **K**ranig verweren,
 Lot voor altijd, **U**ltiem bewind,
 Immer wees, **S**lecht wint,
 Chaos overheerst, **O**veral puin,
 Duivelse grijns, **E**en vernietigde tuin.

130. De boodschap van de grimoire

Je ziet dat in deze twee documenten bepaalde zinsdelen worden herhaald. Het gedicht en zijn 26 zinsdelen vormen een alfabet.

Haast je, **O**nderdrukt,
 Nooit traag, **D**an gelukt,
 Enge vlammen, **R**azend vuur,
 Dovend as, **T**anende schuur,
 Warmende damp, **A**dem zonder lucht,
 Arme huizen, **L**elijke klucht,
 Flinkte zonden, **I**edereen verbonden,
 Sommigen lijden, **D**ieren floeren,
 Engelen zegenen, **K**ranig verweren,
 Lot voor altijd, **U**ltiem bewind,
 Immer wees, **S**lecht wint,
 Chaos overheerst, **O**veral puin,
 Duivelse grijns, **E**en vernietigde tuin.



"GROT IN TIEN"

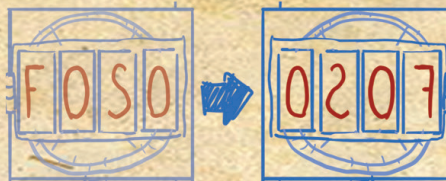
174 en 200. De vergrendelde deur

Dit is een raadsel waarbij je moet samenwerken. Voeg je alle tekens samen, dan zie je het onderstaande:



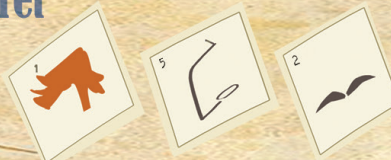
of

Je kunt ook eenvoudigweg de code spiegelen om het antwoord te krijgen".



31 (Wiggins). Het onthouden portret

De juiste combinatie is 152.



Overzicht oplossingen - Missie 3



IK HEB TIJD
GEVONDEN OM
DEZE ZAAK TE
BEKIJKEN.

DIT ZIJN MIJN
CONCLUSIES, DIE JIJ
WELLICHT OOK HEBT
GETROKKEN.

Zachariah Hills had een boek geschreven dat hem rijk heeft gemaakt, getiteld "Profetieën", waar iedereen een paar jaar geleden om vocht. Sindsdien is het succes van het boek verminderd.

Hij had twee dochters, Lisbeth, de oudste, en Gloria. Ze hebben een afgunstige relatie. Na hun vaders dood rees de vraag wat er met de erfenis moest gebeuren. Maar Zachariah Hills, die instituties niet vertrouwde, verborg zijn fortuin.

Een week geleden werd een lijst met een door hem geschreven gedicht door Gloria uit het landhuis (17) gestolen. We vinden het inderdaad in haar huis (74) en stofstrepen geven aan dat de lijsten eromheen recent zijn verplaatst (218).

Anthony Grimm is de notaris die de zaken van de familie regelt. Tijdens een bezoek aan Gloria's huis merkte hij het lijstje op en begreep diens eerste geheim: de code van de kluis (zie de oplossing op de vorige bladzijde). We weten dat hij deze code kent, omdat deze dezelfde is als die van zijn eigen kluis. We zagen een horloge, dat hij gebruikt heeft om de tijd bij te houden terwijl hij zijn diefstal oefende (22).

Dit was Grimms plan. Hij denkt dat er een geheim verborgen is in het laatste hoofdstuk van de grimoire. Tijdens een afspraak in het kantoor van Lisbeth Hills, nam hij de kans waar toen hij alleen was. Hij opende de kluis en stal het boek. Maar omdat het veel te groot is om ongezien te stelen, verstopte Grimm het. Hij ontdekte op de plattegrond van het landhuis (30) een oud voedselliftsysteem, dat de keuken, het kantoor en de slaapkamer met elkaar verbond. Hij verborg het boek erin. Later die avond stuurde hij een handlanger om het voorwerp op te halen. Maar omdat het systeem verroest was en vastzat (64), moest hij vertrekken om smeermiddel te zoeken. Het is mogelijk dat je deze handlanger in Anthony Grimms huis bent tegengekomen (260). We weten dat hij daar niet heeft ingebroken, omdat hij een sigaar heeft laten vallen en we hetzelfde sigaarmerk (88) in de asbak van het kantoor vinden (en de notaris rookt geen sigaren).

Grimm wilde de grimoire gebruiken om het geheime bericht dat Zachariah in het laatste hoofdstuk (130) naar zijn dochters had gestuurd te ontcijferen. Het gedicht moest opnieuw worden gebruikt om de locatie van de schat van Zachariah Hills (207) te openbaren.

Het is zeer eenvoudig, beste talenten van Baker Street. De daders zijn:

ANTHONY GRIMM EN DE ONBEKENDE INBREKER.

