

# DE 8 SPELREGELS VAN GEÏLLUSTREERDE MISDAAD

In dit boek vind je verschillende plaatsen delict van onopgeloste misdrijven die je met minutieuze precisie en speurzinnigheid moet onderzoeken tot je de waarheid hebt achterhaald en de dader kunt aanwijzen. Dit zijn de acht spelregels van *Geïllustreerde misdaad*:

## 1. DOEL

Een vermeende zelfmoord in een hotelkamer, een in zijn eigen zwembad verzonken scheepsmagnaat, een butler die in zijn rug is gestoken en een actrice die in haar kleedkamer opgehangen wordt aangetroffen ... Elke zaak is anders, maar als detective is je doel altijd hetzelfde: uitzoeken wat er is gebeurd en de dader vinden.

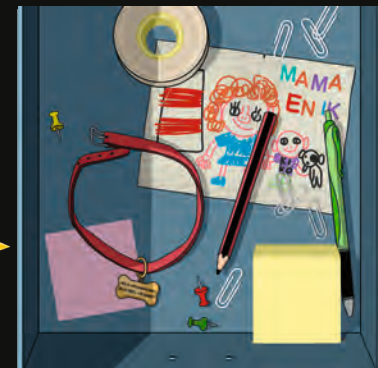
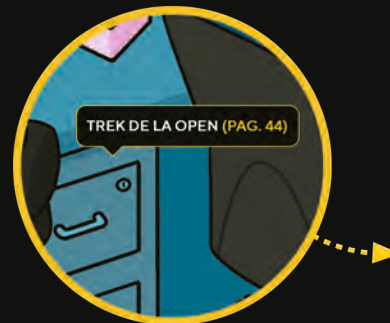


## 2. VOLGORDE

De zaken staan los van elkaar dus je kunt starten met de zaak die je het meest aanspreekt. Kies simpelweg de plaats delict die je het meest intrigeert en ga op onderzoek uit. En als je eenmaal met een zaak bent begonnen, hoef je geen specifieke volgorde aan te houden in het onderzoek. Voel je vrij om de misdaadlocatie rustig te observeren en te analyseren.

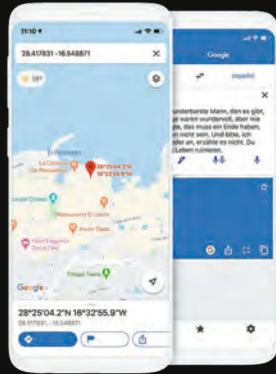
## 3. LABELS

Op elke plaats delict zijn er labels die de objecten aangeven die op andere pagina's van het boek meer in detail staan afgebeeld: een lade, een schilderij, een krant enzovoort. Deze voorwerpen geven je aanwijzingen om het mysterie op te kunnen lossen.



## 4. HULPMIDDELEN

Als goede detective moet je alle mogelijke hulpmiddelen gebruiken, inclusief je mobiele telefoon en internet. Maak gebruik van zoekmachines, vertaalmachines, landkaarten en alles waarvan je maar denkt dat het kan helpen bij het speurwerk.



## 5. NOTITIES

Bij elke zaak vind je codes, letters, cijfers of namen die je moet opschrijven om aanwijzingen met elkaar te verbinden en mysteries te ontrafelen. Daarom moet je altijd pen en papier of een andere manier om aantekeningen te maken bij de hand houden.

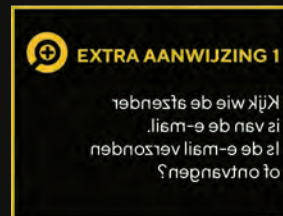


## 6. GEZELSHAP

Omdat geen enkele Sherlock zonder een Watson kan, raden we je aan om samen met iemand aan de slag te gaan. Als je de uitdaging samen met een vriend of familielid aangaat, vind je vast veel meer clous en wordt het speurwerk nog leuker.

## 7. EXTRA AANWIJZINGEN

Of je nu alleen speelt of samen, de mogelijkheid bestaat altijd dat je vastloopt in je onderzoek. Daarom krijg je op elke plaats delict drie extra aanwijzingen om de zaak op te lossen. Je kunt ze met behulp van een spiegel lezen. Je moet je wel realiseren dat de zaken eigenlijk bedoeld zijn om zonder deze aanwijzingen te worden opgelost, maar we snappen dat zelfs de beste detectives soms een beetje hulp kunnen gebruiken. Lees ze niet allemaal tegelijk, doe dat één voor één. Want misschien is één hint al genoeg om de clou te ontdekken en het mysterie op te lossen. Of misschien heb je er twee nodig. Of alle drie. Jij bepaalt hoeveel extra aanwijzingen je nodig hebt om een zaak te kraken.



## 8. DEDUCTIEF DENKEN

Zoals een echte rechercheur zou doen op zo'n groot bord op het politiebureau: denk na, maak aantekeningen, knoop losse eindjes aan elkaar, ontcijfer, pluis uit ... Alleen door logisch na te denken, op te letten en al je deductieve vaardigheden te gebruiken, vind je de verbanden tussen de verschillende aanwijzingen of eventuele tegenstrijdigheden in de getuigenissen van de verdachten. Succes, rechercheur!

# INHOUDSOPGAVE

Alle plaatsen delict staan los van elkaar en daarom kun je ze in elke gewenste volgorde te lijf gaan. Met welk mysterie ga je beginnen?



**MISDRIJF 1**  
HET SCHOT  
IN HOTELKAMER 104 ..... 12



**MISDRIJF 2**  
MOORD IN LANDHUIS  
MONTEMAYOR ..... 28



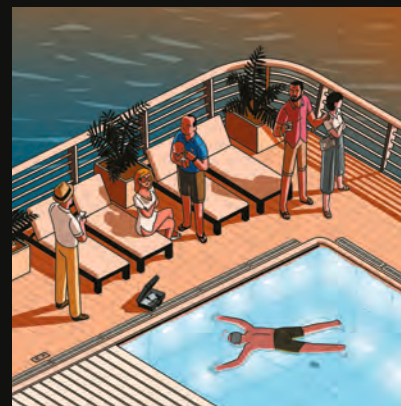
**MISDRIJF 3**  
VERGIFTIGING OP  
HET POLITIEBUREAU ..... 42



**MISDRIJF 4**  
OPGEHANGEN IN  
HAAR KLEEDKAMER ..... 58



**MISDRIJF 5**  
MISDAAD  
IN EGYPTE ..... 76



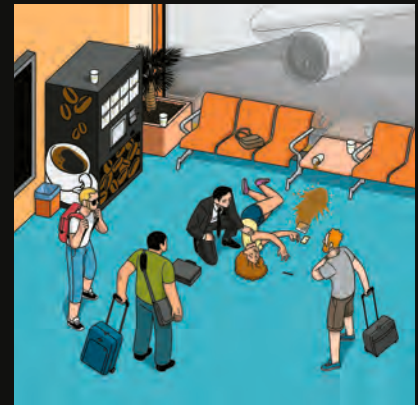
**MISDRIJF 6**  
DOOD  
OP VOLLE ZEE ..... 92



**MISDRIJF 7**  
EEN BIZARRE ZELFMOORD  
OP KANTOOR ..... 110



**MISDRIJF 8**  
DIEPGEVROREN  
IN DE KELDER ..... 128



**MISDRIJF 9**  
EEN LIJK OP  
HET VLEGVELD ..... 144



**MISDRIJF 10**  
TRAGEDIE IN  
DE PRAKTIJKRUIMTE ..... 162



**MISDRIJF 11**  
MOORD OP  
DE MUZIEKJUF ..... 176



**MISDRIJF 12**  
BRAND  
IN DE KEUKEN ..... 190

Misdrijf 1

# **HET SCHOT IN HOTELKAMER 104**

## MOORD OF ZELFMOORD?

Je bent opgeroepen om een plaats delict te onderzoeken. Hoewel alles op zelfmoord wijst, weet jij als gepokte en gemazelde rechercheur dat de dingen niet altijd zijn zoals ze lijken ...

**Kijk goed naar alle aanwijzingen en probeer het verhaal achter deze dood te reconstrueren. Dan zul je ontdekken of het slachtoffer echt zelfmoord heeft gepleegd of toch door iemand is vermoord. Maar door wie? En waarom?**

KIJK IN DE KAST (P. 15)

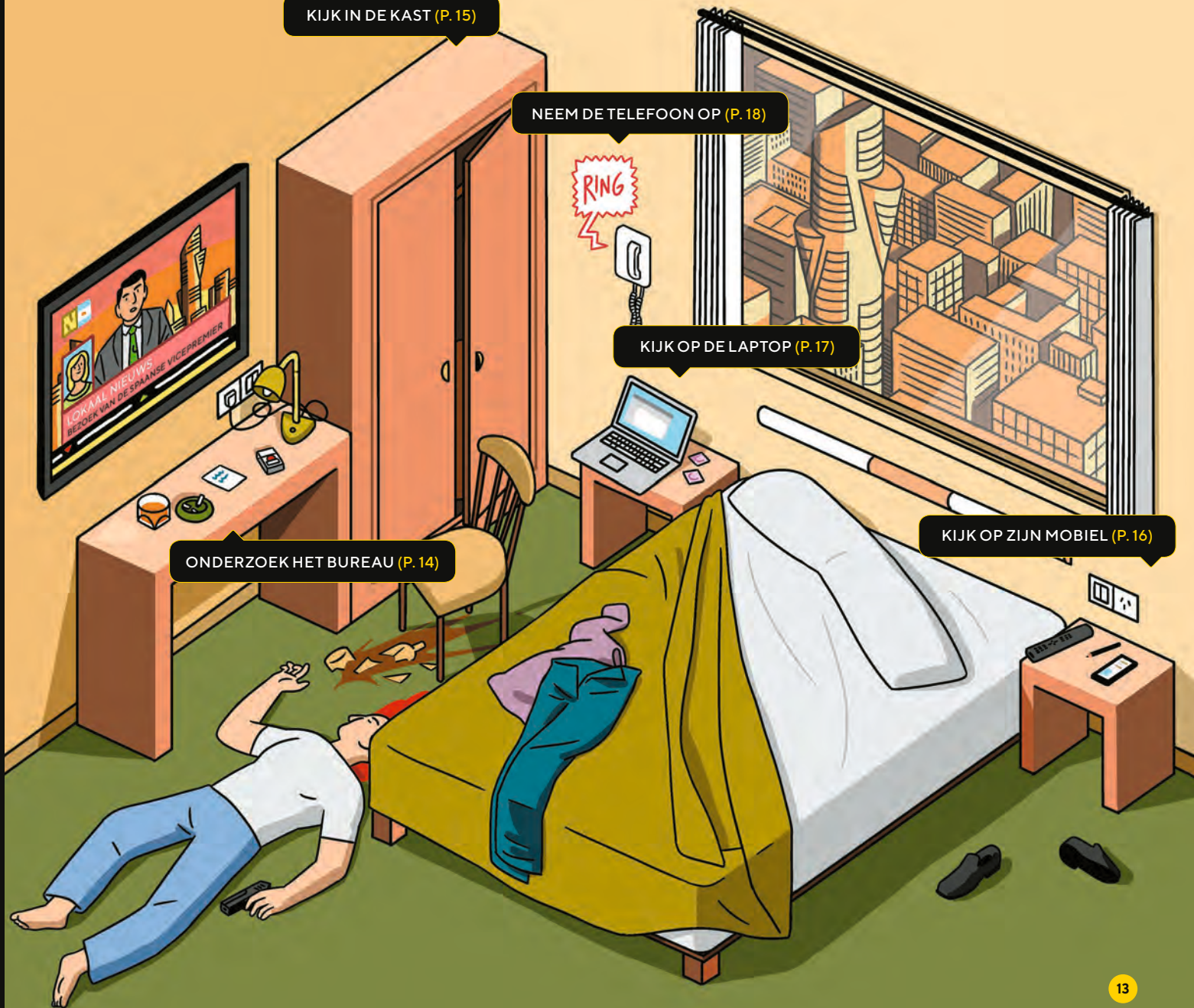
NEEM DE TELEFOON OP (P. 18)

RING

KIJK OP DE LAPTOP (P. 17)

KIJK OP ZIJN MOBIEL (P. 16)

ONDERZOEK HET BUREAU (P. 14)



Misdrijf 3

# VERGIFTIGD OP HET POLITIEBUREAU

## WIE VERMOORDDE AGENT ABAD?

Je wordt geconfronteerd met een bijzonder mysterieuze misdaad die heeft plaatsgevonden op een onwaarschijnlijke plek: het politiebureau. Een van de inspecteurs is vergiftigd en jouw hulp wordt ingeroepen om deze moordzaak op te lossen.

**Onderzoek de plaats delict, analyseer alle aanwijzingen en vind harde bewijzen om op te helderen wie de agent heeft vergiftigd en hoe en waarom dat gebeurd is.**

# EXTRA AANWIJZINGEN

Je hebt deze aanwijzingen niet nodig om de zaak op te lossen. Maar als je de indruk hebt dat je op een dood spoor zit, kunnen ze helpen om de impasse te doorbreken. Maar lees ze niet allemaal tegelijk. Doe dat één voor één. Misschien heb je aan een al genoeg om de clou te ontdekken en het mysterie op te lossen. Succes!



## EXTRA AANWIJZING 1

Dankzij zijn smartwatch weet je hoeveel de arts weegt. En door de notities op de kalender weet je ook zijn bloeddruk. Aan de hand van de poster in de kamer weet je dat er voor een harttransplantatie bepaalde vereisten gelden die juist te maken hebben met gewicht en bloeddruk. Met wie was de arts compatibel?



## EXTRA AANWIJZING 2

Kijk goed naar alle foto's van de personen die bij de zaak betrokken zijn en probeer een verband tussen hen te ontdekken. Let op details en niet alleen op hun gezichten (achtergrond, hoeken, kleding enzovoort).