

# ESCAPEROOM AVONTUREN

## SHERLOCK en de diamantdief

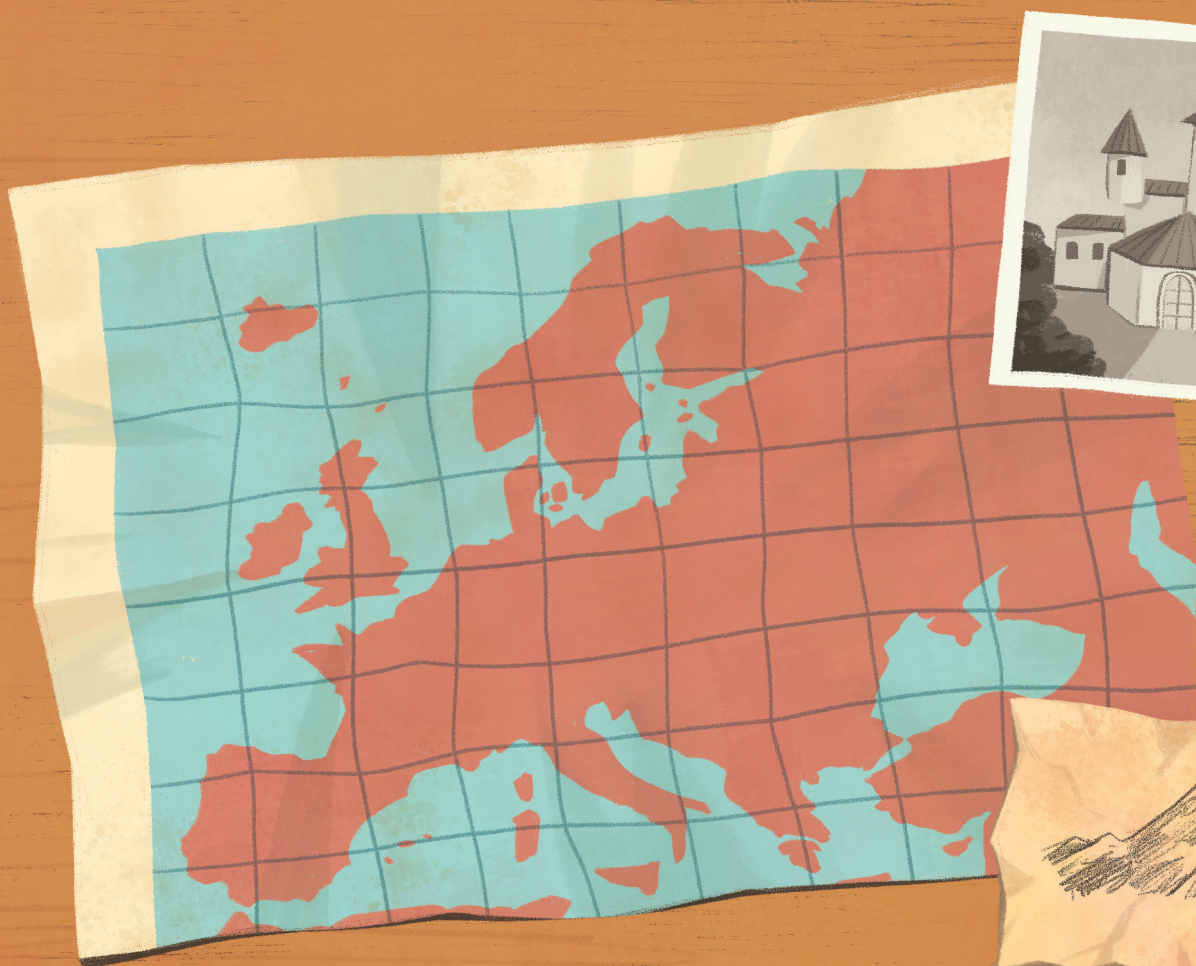


Geschreven door Alex Woolf

Met illustraties van Sian James



GOUDA, MMXXV



Copyright © MMXXIV Arcturus Holdings Limited

Eerst uitgegeven in het Engels in 2024 door Arcturus Publishing Limited

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden veeelvoudigd of openbaar worden gemaakt op welke manier dan ook zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever en de auteur. Tekst- en datamining van (delen van) deze uitgave is nadrukkelijk verboden.

Oorspronkelijke titel: *Escape Room Adventures: Sherlock's Greatest Case*

Copyright © Nederlandse vertaling MMXXV Uitgeverij MUS, Gouda

Vertaling: Anna Sonnemans

Redactie: Renée Scheeren

Zetwerk: Uitgeverij MUS

Druk- en bindwerk: Finidr, Tsjechië

ISBN 978 90 453 2994 9

NUR 200 Kinderboeken algemeen

BISAC JNF021040 JUVENILE NONFICTION / Games & Activities / Puzzles

THEMA YNVP Kinderen / tieners: algemeen: puzzelboeken

Uitgeverij MUS is een handelsnaam van BBNC uitgevers bv, Gouda

Uitgeverij MUS  
Hoge Gouwe 93  
2801 LD Gouda

[www.uitgeverijmus.nl](http://www.uitgeverijmus.nl)  
[redactie@uitgeverijmus.nl](mailto:redactie@uitgeverijmus.nl)



# Welkom bij Escaperoom avonturen!

Het jaar: 1895. De locatie: 221b Baker Street, Londen. Jij bent Sherlock Holmes, de briljantste detective ter wereld. Samen met je trouwe partner Watson sta je aan het begin van je allergrootste avontuur ooit!



Tijdens dit avontuur zul je het moeten opnemen tegen de beruchte meestercrimineel James Moriarty door een reeks puzzels op te lossen.

Moriarty heeft de beroemde Musgrave-diamant gestolen uit het Baskerville Museum. Hij weet dat jij achter hem aan zit en hij zal alles op alles zetten om aan jou te ontsnappen.



Het is aan Watson en jou om te achterhalen waar Moriarty is, de diamant terug te vinden en deze veilig en wel terug te brengen naar het museum.

# Zo lees je dit boek

In tegenstelling tot veel andere boeken, lees je dit boek niet van voor naar achter. Om het mysterie op te lossen, moet jij jouw eigen route door het boek vinden. Bij elke puzzel staan drie of vier mogelijke antwoorden. Als je denkt de juiste oplossing te weten, blader je naar het nummer dat in de tekst wordt genoemd om te controleren of je het goed hebt. Gebruik je ogen, verstand en creativiteit om aanwijzingen te vinden en de mysteries op te lossen. De illustraties staan boordevol tips en hints, dus wees op je hoede en blijf scherp!

## Moeilijkheidsgraad

Kies je moeilijkheidsgraad en race tegen de klok om het mysterie op te lossen!



### STARTENDE SPEURNEUS:

Je hebt twee en een half uur om alle puzzels op te lossen. Je hebt ook vijf levens, wat betekent dat je vier keer een antwoord fout mag hebben.



### DOORGEWINTERDE DETECTIVE:

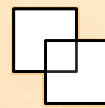
Je hebt twee uur om alle puzzels op te lossen en je hebt vier levens. Als je meer dan drie antwoorden fout hebt, moet je opnieuw beginnen!



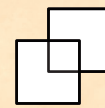
### GENIAAL MEESTERBREIN:

Je hebt anderhalf uur om alle puzzels op te lossen en je hebt drie levens. Je kan het je niet veroorloven om veel fouten te maken!

## Geheime symbolen



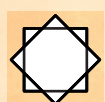
Veilig te betreden



Gevaarlijke mensen



Doodlopend eind



Waakhond



Als je dit symbool ziet, bestudeer dan de persoon of het object waar het naar wijst extra nauwkeurig. Je moet je later details kunnen herinneren.



Dit stop-de-tijd-symbool geeft je vijf minuten langer de tijd om puzzels op te lossen, mocht je het nodig hebben!

Houd je ogen open voor deze symbolen. Ze zijn achtergelaten door je jonge bondgenoten, de Baker Street Bende.

Gebruik dit wiel om geheimschrift te ontcijferen. Vind de letters in je gecodeerde boodschap op het buitenste wiel. Kijk dan op het binnenste wiel welke letter daarbij hoort.



**11** Je herinnert je dat hij kolonel Moran heet. Je kijkt toe hoe hij een briefje schrijft en dat in een boek stopt. Hij kijkt naar het boek en grinnikt. 'Vier letters komen elk precies twee keer voor in deze titel en een andere letter komt drie keer voor.' Dan zet hij het boek terug in de kast en verlaat de kamer. Je haast je naar de boekenkast. Gebruik Morans aanwijzing om het boek te vinden. Op welke plank staat het?



Denk je dat het op de bovenste plank staat? Ga naar 119.

Denk je dat het op de tweede plank staat? Ga naar 71.

Denk je dat het op de derde plank staat? Ga naar 180.

Denk je dat het op de onderste plank staat? Ga naar 57.

**12** Je hebt de verkeerde Napoleon gekozen. Je verliest een leven en marcheert terug naar 5.

**13** Dat is niet het symbool van de tegel. Je raakt een leven kwijt en gaat terug naar 75.

**14** Dat is niet de bijbehorende handschoen. Je verliest een leven en gaat terug naar 1.

# 36

Fieuw! Je hebt de bom ontmanteld en de trein komt veilig in Rome aan. Nu moet je Moriarty's schuilplaats eerder zien te bereiken dan Christa Belle. Moriarty's uitvalsbasis bevindt zich op de hoek van Via dei Serpenti en Via Irene Adler. Wat is de snelste route?

A: Wacht op de tram: 6 minuten en 54 seconden; tramrit: 7 minuten en 45 seconden; lopen: 2 minuten en 21 seconden.

B: Loop naar je bestemming: 16 minuten en 50 seconden.

C: Wacht op de paardenbus: 3 minuten en 11 seconden; rit met de paardenbus: 9 minuten en 49 seconden; lopen: 3 minuten en 55 seconden.



**37** Dat is de verkeerde vingerafdruk. Je raakt een leven kwijt en moet terug naar 54.

**38** Dat is niet wat er in de geheime boodschap staat. Je verliest een leven en moet terug naar 100.

Is je antwoord A? Ga naar 184.  
Is je antwoord B? Ga naar 51.  
Is je antwoord C? Ga naar 137.

**39** Misschien moet je nog even werken aan je puzzelvaardigheid. Dat is niet de juiste manier om de tegel weer in elkaar te zetten. Je raakt een leven kwijt en moet terug naar 141.