



INLEIDING

Je bent een van de beste privédetectives, alleen bekend onder de initialen P.D. Hoewel je ware identiteit in nevelen gehuld is, zijn je vaardigheden en reputatie overal bekend. Het maakt niet uit wat voor probleem, misdaad of klant je voor je hebt, jij lost elke zaak op.

Je heldert al vele jaren mysteries op en je hebt al heel wat boeven achter de tralies laten verdwijnen, maar nu sta je voor je grootste uitdaging ooit. Er gaat een golf van misdaden door de stad en je hebt het gevoel dat er een verband tussen sommige van deze misdaden is.

In dit boek vind je de details van tien breinbrekende zaken die zelfs de politie niet kan oplossen. Het is aan jou om erin te duiken, aanwijzingen te vinden, codes te kraken en verdachten op te sporen.

Voor het beste resultaat kun je de zaken het beste op volgorde aanpakken. Op die manier ontdek je misschien wat extra informatie die van pas komt bij je volgende onderzoek.

Als je er echt niet uit komt, vind je alle oplossingen achter in dit boek. Daar vind je ook een paar lege bladzijden om belangrijke dingen te noteren.

Veel succes!



ZAAK 1



HET MYSTERIE IN HET MUSEUM

PANIEK IN HET MUSEUM

Je hebt een paniekerig telefoontje gekregen van de directeur van het Koninklijk Museum voor Heel Dure Kunstvoorwerpen. Het meest waardevolle kunstwerk is gestolen! De foto hieronder is gemaakt vlak voordat het museum gisteravond sloot en de foto rechts is vanochtend genomen. Kun jij zien welk voorwerp ontbreekt?

Er zijn nog vijf andere verschillen tussen de twee foto's. Zet je speurneus aan het werk en kijk of je ze allemaal kunt vinden.



POLITIEPORTRETTE

De bewaker vertelt dat hij gisteravond laat iemand bij de ingang van het museum heeft zien rondhangen. Misschien is dit de informatie die je nodig hebt om de zaak te kraken! Bestudeer deze foto's van bekende criminelen uit de buurt en kijk of een van hen aan de omschrijving voldoet.

De verdachte:

- had een hoed op
- droeg geen bril
- had een inktvlek op diens shirt
- had lang haar



VERDACHTE 1



VERDACHTE 2



VERDACHTE 3



VERDACHTE 4



VERDACHTE 5



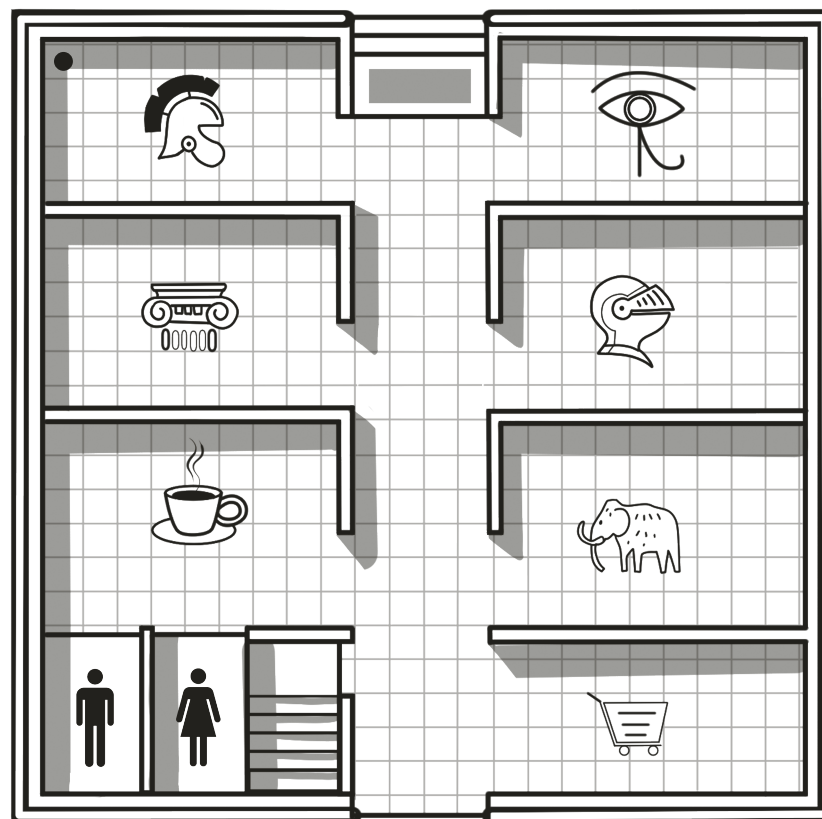
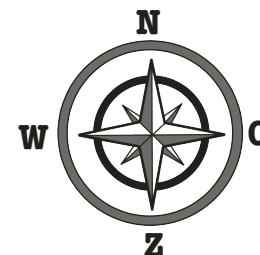
VERDACHTE 6

PLAN VAN AANPAK

Nu je weet naar wie je op zoek bent en wat er gestolen is, is het tijd om de achtervolging in te zetten. Gebruik de aanwijzingen en de plattegrond hieronder om te ontdekken welke kant de verdachte op is gegaan.

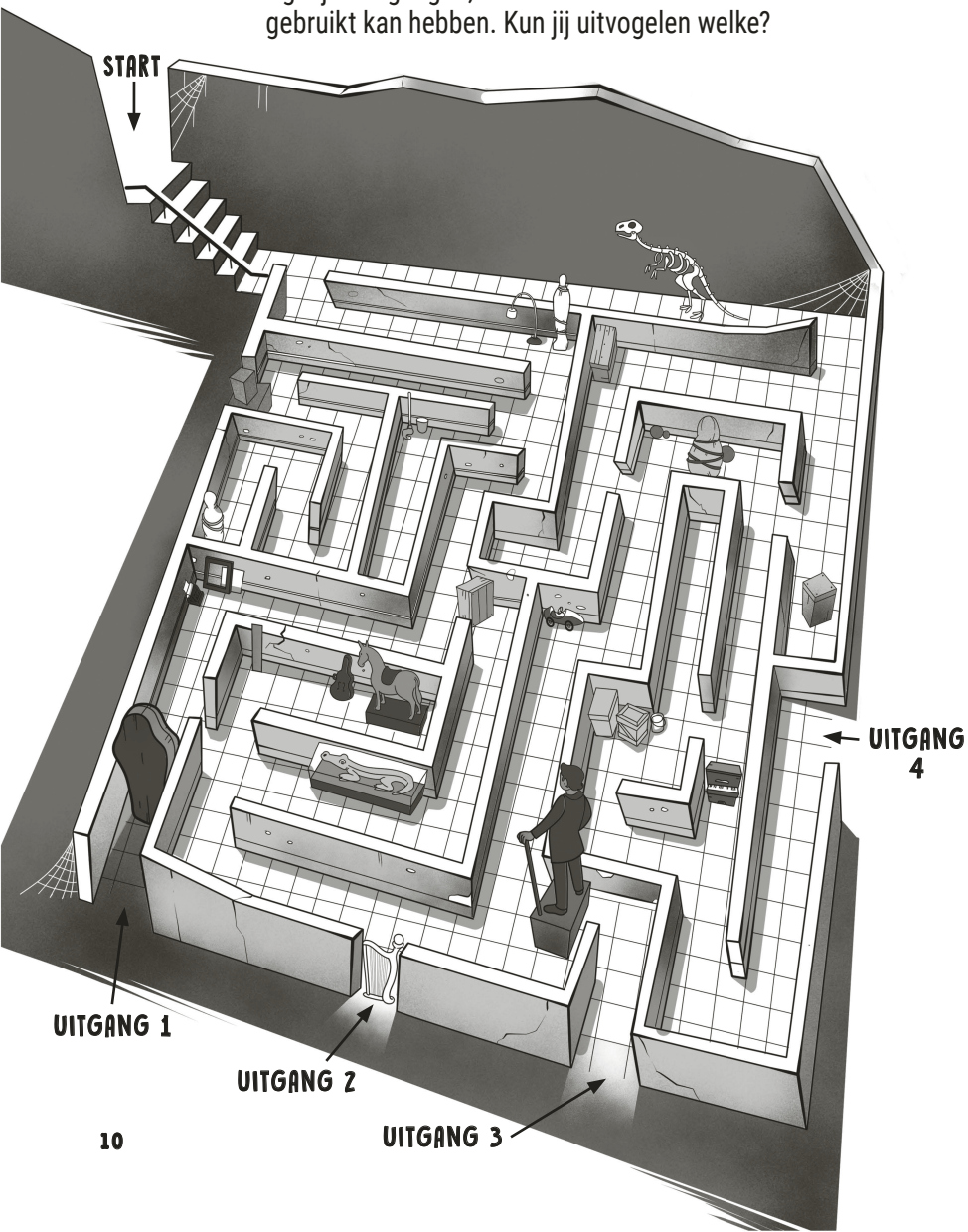
AANWIJZINGEN

1. Begin in de Romeinse zaal linksboven (bij de stip) en ga drie vakjes naar het zuiden.
 2. Ga elf vakjes naar het oosten.
 3. Haast je nu vijftien vakjes naar het zuiden.
 4. En tot slot vier vakjes naar het westen.
- Waar kom je uit?



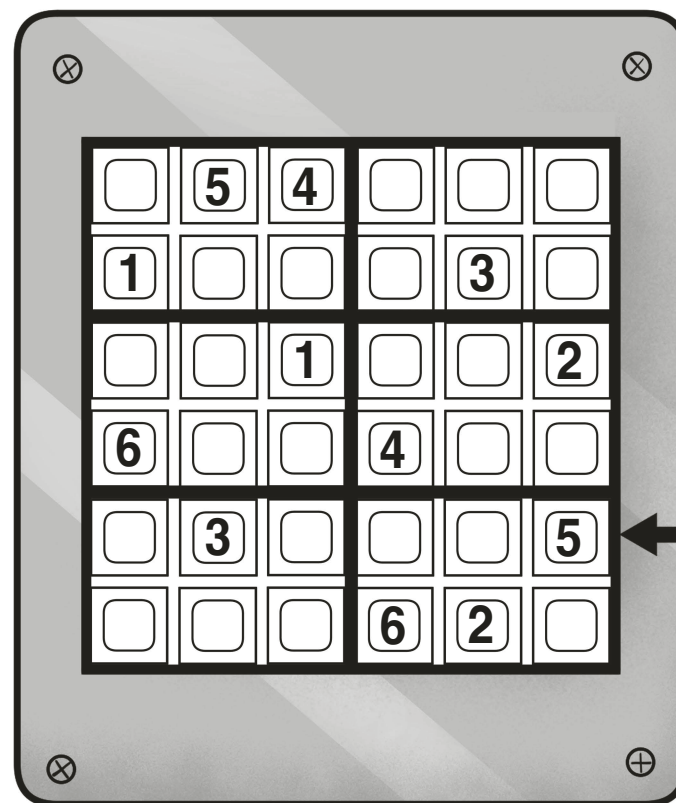
ONDER DE GROND

De inbreker is naar de kelder en door het netwerk van ondergrondse tunnels van het museum gevlucht. Er zijn vier mogelijke uitgangen, maar slechts één die de inbreker gebruikt kan hebben. Kun jij uitvogelen welke?



KRAAK DE CODE

Je hebt de juiste uitgang gevonden, maar hij zit op slot! Op het bedieningspaneel aan de muur staat een pijl naast de vijfde rij van boven. De cijfers in die rij vormen de code om de deur te openen. Los de sudoku op om de code te kraken.



HOE WERKT HET?

Zet de cijfers 1 tot en met 6 in het rooster. Pas op: geen enkel cijfer mag meer dan één keer in een rij, kolom of zwart omrand vak voorkomen.