Kamer 1 de Werkkamer voorbereiden!

Deze kamer wordt ingericht als werkkamer van Sherlock Holmes.

Zet een tafel neer met stoelen er omheen, dit dient als bureau.

Leg op het bureau het bericht in morse.

De morsecode hang je op het prikbord.

Ergens in de ruimte is een (kapstok)haakje, (maak zo nodig een haakje)

Hang Sherlocks Dearstalker aan het haakje.

Tussen de oorflappen wordt het codewiel gestopt. (je kan er voor kiezen om deze kant er klaar er tussen te doen of niet. (Zo niet, dan zullen de spelers de codewiel zelf in elkaar moeten zetten = extra)

De kaartjes behorende bij het codewiel worden verspreid door de ruimte opgehangen. Hoog, laag, links, rechts, in een hoekje etc. Maak het niet te makkelijk!

Stop de Dossiers in mapjes.

Leg de dossiers 1,2,3,4,5,7 en 8 op het bureau.

Dossier 6 stop je in de kist met de 4 8-hoeken en de postcode-zoeker-plaat.

(Maken van de postcode-zoeker-plaat. Leg op de plaat het blad met de vier 8-hoeken neer voor je ze uitknipt. Geef een klein tikje met een hamer op een spijkertje in het midden van elke 8-hoek, zodat je weet waar de spijkers op de plaat moeten komen. Haal het vel weg en sla de spijkers een stukje in de plaat. Maak verbindingsstrepen tussen de spijkers, links/rechts en boven/onder. De plaat is klaar.) Doe de plaat in de kist.

Knip de 8 hoeken uit en doe ze in de kist.

Knip de 8 kaartjes met de semafoorvlaggen los en stop ze in de kist.

Het semafoor alfabet hang je op het prikbord.

De kist maak je kriskras vast met een lange ketting en diverse sloten. Doe het kettinkje van het slot waarmee je de kist echt open krijgt aan het eind van de ketting, zo dat deze er niet af gaat.

Maak met andere sloten de ketting op diverse punten vast en verspreid de sleutels door de ruimte. Ook diverse sleutels die niet bij de sloten horen.

Hang op het prikbord de vier kaarten van diverse steden.

Hang op het prikbord het blad met de klokken.

Zet in de buurt van het prikbord een gemakkelijke stoel neer. Hang een spiegel zo op dat je vanuit de gemakkelijke stoel het vel met de klokken kan zien.

Spelverloop:

Het is de bedoeling dat de spelers eerst het bericht in morsecodes oplossen.

(Tekst na vertalen morse: Vind het codewiel en ontcijfer de codes op de wanden)

Het codewiel is verstopt bij de Dearstalker van Sherlock Holmes. Deze moet eventueel nog in elkaar gezet worden.

De bij behorende codes worden door de ruimte verzameld en vertaald

(Na ontcijferen staat er: Zoek dossier zes)

Deze zit namelijk in de kist die in de ruimte staat. Hieraan zit een slot met een lange ketting om de kist aan het eind zit een sleutel. De sleutel kan je echter niet bij het slot krijgen omdat er meerdere sloten de ketting bij elkaar houden waardoor je de sleutel niet bij het slot kan houden. In de ruimte zijn diverse sleutels te vinden. Maak de sloten open. De spelers zullen merken dat niet alle sleutels passen.

In de kist vind men het dossier.

Wanneer de kist open is ontdek je het ontbrekende dossier, kaartjes met semafoorvlaggen, 4 8-hoeken met getallen/letters er op en een plaat met spijkers waar de 8-hoeken met getallen/letters oppassen!

In het dossier zit een verdekte aanwijzing in de tekst. (Draai de 8-hoeken op het bord en vind e postcode) semafoor”geheimschrift” verwijst ook naar “postcode”.

Hang op het prikbord de vier kaarten van diverse steden. Onder deze kaarten staan de postcode’s van de steden. Met draaien aan de 8-hoeken kunnen ze checken welke van de 4 postcodes gevormd kan worden. De zijden boven/onder en links/rechts vormen de letters en cijfers van de postcode.

Dan weten ze waar de Holmes en Watson zijn. (Cornwall)

De volgende vraag in het dossier is: Zoek uit hoe laat deze persoon naar de locatie is gebracht die je net ontdekt hebt!

In de ruimte staat een gemakkelijke stoel. Daar in de buurt is een spiegel bevestigd. Zodanig dat wanneer je in de spiegel kijkt je de diverse klokken kan zien hangen! Welke klok geeft de tijd aan die je net gevonden hebt!

Door op de gemakkelijke stoel te gaan zitten kan je in de spiegel een tijd lezen die tussen de klokken staat.

Met de plaats en tijdstip kan je de kamer verlaten!