

SHERLOCK

LOS JIJ DE MOORD OP?

SHERLOCK

LOS JIJ DE MOORD OP?

De stad is in rep en roer als de politie het verminkte, levenloze lichaam van een jonge vrouw uit het water takelt. Wie heeft deze brute moord op zijn geweten? De omwonenden verkeren in shock, de dader is spoorloos verdwenen en het rechercheteam tast in het duister. Hoog tijd om een detective met een onberispelijke reputatie in de arm te nemen... Jou dus!

Speur door de stad naar aanwijzingen over het moordwapen. Win het vertrouwen van getuigen, want die hebben vaak waardevolle informatie over het uiterlijk van de dader. En, last but not least, leg je al je ingevingen direct vast op de gevoelige plaat – of je loopt het risico dat een andere detective met de eer gaat strijken. Ben je erachter waar de moord is gepleegd? Even een fotootje! Weet je ook hoe? Foto!

PAS GOED OP HET VERKEER!




LIZ EVENTS
UITJES SPECIALIST

LIZ EVENTS | ESCAPE ROOM SCHAGEN
GROTEWALLERWEG 3-04, 1742 NM SCHAGEN
WWW.LIZEVENTS.NL | INFO@LIZEVENTS.NL

Doel van het spel

Het doel van Sherlock is om de voornaam en achternaam van de moordenaar te achterhalen plus het moordwapen waarmee de moord is gepleegd. Dit doe je door het verzamelen van aanwijzingen.

Speelveld ontdekken

Aan het begin van het spel is het speelveld nog onzichtbaar. Door rond te lopen beweeg je je spelkarakter  en ontdek je de stad en worden de gebieden om je heen zichtbaar. Voor elk ontdekt gebied krijg je **1 punt**. Om je spelkarakter is een actiecirkel getekend. Als een voorwerp of persoon zich binnen deze cirkel bevindt kan je hiermee interacteren.

Speciale locaties op de kaart



Forensisch bewijsmateriaal. Hier krijg je aanwijzingen over het moordwapen.



Hints die de moordenaar zelf heeft achtergelaten. Hier krijg je aanwijzingen over de achternaam van de moordenaar, deze bestaat uit 8 letters.



Getuigen. Zij hebben een glimp van de moordenaar opgevangen en kunnen je helpen het gezicht van de moordenaar te achterhalen en zo zijn voornaam te vinden. De getuigen zijn echter doodsbang en moeten omgekocht worden om te getuigen.




Geld. Dit heb je nodig om getuigen om te kopen.



Foto opdrachten. Op bepaalde plekken zijn foto opdrachten beschikbaar die je moet uitvoeren om het onderzoeksteam te helpen. Je verdient punten met elke opdracht.

Bespioneren van andere teams

Je kan je tegenstanders een aantal keren tijdens het spel bespioneren om informatie die zij verzameld hebben te weten komen. In het speelscherm staat een  symbool. Hierachter staat hoeveel keer je nog kan bespioneren. Om iemand te bespioneren moet je deze persoon in je actiecirkel krijgen en daarna op deze persoon klikken.

Verdenkingen doorgeven



Als je er zeker van bent dat je een van de drie onderdelen van de moordzaak weet, kan je deze doorgeven op het politiebureau. Loop hier naar toe, klik op het gebouw en geef het juiste onderdeel door. Voor een juiste beschuldiging krijg je **50 punten**. Je hoeft niet alles in 1x door te geven. Je kunt het ook per onderdeel doen.

Je krijgt pas na afloop van het spel te horen of je beschuldiging juist was. Als je een beschuldiging hebt gedaan kan je deze later nog herzien. Wanneer je de eerste bent die een juiste beschuldiging heeft gedaan krijg je na afloop van het spel **bonuspunten**.

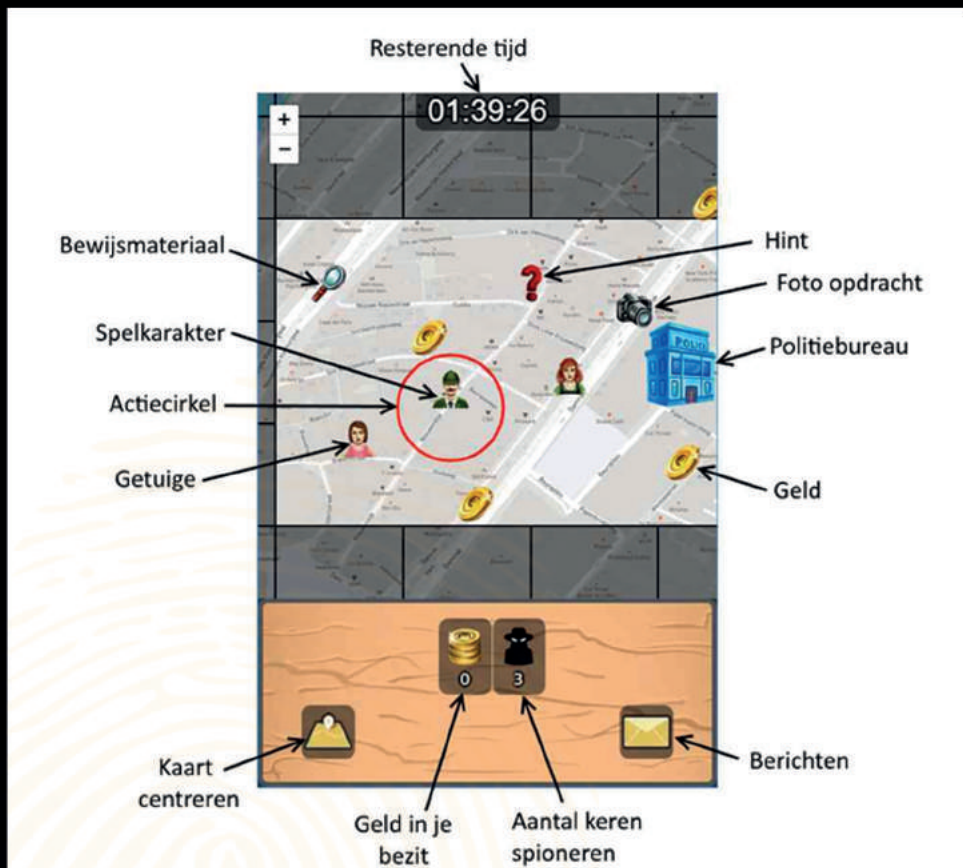
10 minuten voor het eind

10 minuten voor het einde van de speeltijd wordt er boven in beeld een icoontje van het politiebureau zichtbaar. Vanaf dat moment kun je je beschuldigen ook doorgeven door op dit icoontje te klikken. Je hoeft vanaf 10 minuten voor het einde dus niet meer naar een politiebureau te lopen om dit te doen.

Let op!

Zorg er in ieder geval voor dat je de beschuldigingen doet voordat de speeltijd verstreken is, anders krijg je hier geen punten voor!

SPEELSCHERM



VERD ACHTEN



Adam



Boaz



Bram



Daan



Dean



Finn



Gijs



Hugo



Jens



Lars



Levi



Liam



Luca



Luuk



Mats



Mees



Noah



Ryan



Siem



Sven



Teun



Ties



Tijn



Tygo

MOORDWAPENS

			
Touw	Stiletto	Sjaal	Priem
			
Ketting	Vaas	Magnum .45	Jachtgeweer
			
Engelse sleutel	Pistool	Knipmes	Honkbal knuppel

ACHTERNAAM

— — — — —