

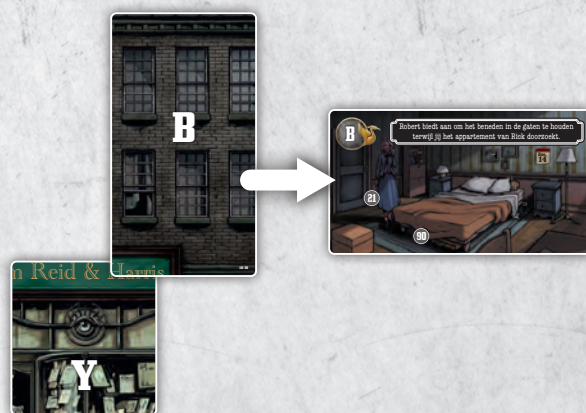
# DE MOORD IN BIRMINGHAM



- Om te beginnen pak je je pistool en je pet . Om de twee door je baas genoemde locaties te vinden (de plaats delict en het appartement van Rick), kun je de illustraties achterop de kaarten gebruiken.

### BIJ RICK THUIS

- Zo vind je het appartement van Rick: achterop kaart (draai de kaart nog niet om!) is een bord te zien waarop 'Broom Reid & Harris' staat. Rick woont op de eerste verdieping aan de rechterkant. Je moet dus een kaart zien te vinden waarop hetzelfde bord te zien is, maar welke hoger gelegen is. Pak kaart .



- Eenmaal bij Rick thuis, praat je met zijn vrouw die je op het spoor van de Ierse bende brengt. Als je onder het bed kijkt, vind je zijn koffertje waar een slot met een code op zit. Je vindt ook een manchetknoop die tussen het bed en het nachtkastje is gevallen. Pak kaart .



- De scheurkalender aan de muur geeft de datum van vandaag aan: 14 december. Rick zijn vrouw vertelt je dat gisteren zijn verjaardag was. Dit betekent dat hij op 13 december geboren is.



### DE PLAATS DELICT

- Zo vind je de plaats delict: achterop kaart zie je de weerspiegeling van een stel politieagenten en een dood lichaam in een etalage. Pak kaart .



- ▶ Pak kaart **94**. Je komt erachter dat twee leren erg blij lijken te zijn dat Rick dood is en dat ze dit gaan vieren in de pub. Als je bovendien goed naar de krant kijkt die de jongen op kaart **13** vasthoudt, zul je een verborgen cijfer ontdekken. Pak kaart **56**.



- ▶ Let goed op wat de politieagenten zeggen. Eén van hen vertelt Rick zijn leeftijd (29 jaar oud), terwijl de ander je toegang tot zijn lichaam weigert. Zoals je baas heeft verteld, heb je de politie in je zak! Laat hen **13** je bendepeet **23** zien.

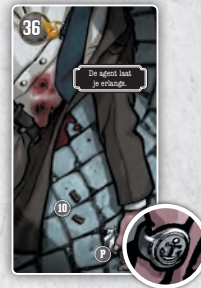
$$23 + 13 = 36$$

Pak kaart **36**.



## HET LICHAAM VAN RICK

- ▶ Naast het lichaam van Rick vind je kogelhulzen **10**, met hetzelfde kaliber als de wapens die je bende gebruikt. Je ziet ook dat hij een verfrommeld stuk papier **P** vasthoudt. Je ziet dat het anker op de zegelring van Rick dezelfde vorm heeft als de afdruk op het gezicht van zijn vrouw **21**. Hij moet diegene zijn die haar sloeg.



## DE KRANTENJONGEN

- ▶ Om de krantenjongen **56** over te halen, laat je hem de pet **23** zien:  $56 + 23 = 79$ . Pak kaart **79**.



- ▶ De jongen vertelt je dat de moordenaar een blauwe pet droeg, precies zoals de leden van je bende! Je ziet ook het jaar dat op de krant staat: 1920. Je kunt nu het koffertje van Rick openen.



## HET KOFFERTJE VAN RICK

- ▶ De code van het koffertje van Rick **90** is zijn geboortedatum. Nu je het huidige jaar (1920) en Rick zijn leeftijd (29) weet, kun je bepalen in welk jaar hij is geboren ( $1920 - 29 = 1891$ ). Omdat je eerder al de dag en maand van zijn geboortedatum hebt vastgesteld (13 december), weet je nu dat zijn volledige geboortedatum 13 december 1891 is. Open machine **90** en voer met gebruik van de schijven de code 131291 (of 121391) in en druk op OK. Pak kaart **Y**.



## DE IERSE PUB

- ▶ Zo vind je de pub: kijk achterop de kaarten om te zien naar welke pub de leren zijn gegaan. Pak kaart **59**.



- ▶ De barman vraagt je om hem te laten zien aan welke tafel de mannen die je zoekt zaten. Open machine **59** en gebruik het verfrommelde stuk papier dat je in Rick zijn hand hebt gevonden (**P**). Druk nu op de tafel in het midden van de onderste rij. Pak kaart **72**.



- ▶ De barman **72** is niet heel happig om je te helpen. Als je hem echter wat van het geld **+15** geeft dat je in het koffertje **Y** hebt gevonden, verandert hij wellicht van gedachten:  $72 + 15 = 87$ . Pak kaart **87**.



- ▶ De barman **87** vertelt je de naam van de man, Allan, en hoe je zijn woning kunt vinden. Pak kaart **67**.



## ALLAN ACHTERNA

- ▶ Iemand heeft duidelijk Allan gewaarschuwd dat je eraan komt. Je ziet hem de trap **67** op vluchten, richting de bovenste verdieping. Om hem te volgen moet je de kaart zien te vinden waar achterop de volgende verdiepingen van het gebouw staan, dat op kaart **67** is afgebeeld. Pak kaart **52**.



- ▶ Allan wil niet gevangen worden en vlucht door het raam waar de blauwe handdoek uit hangt **52**. Datzelfde raam is achterop kaart **17** te zien. Pak kaart **17**.

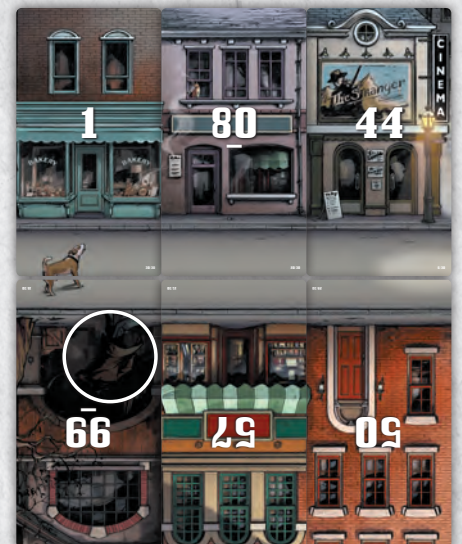
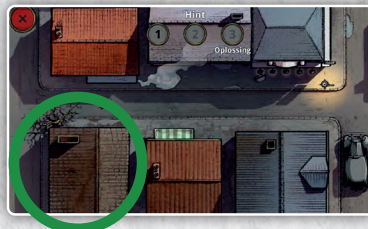


- ▶ Allan is je nu ver voor, maar je kunt hem nog steeds onderscheppen als je een taxi **70** neemt. Helaas is de taxichauffeur een blaaskaak. Je richt je pistool **5** op hem om te zorgen dat hij zijn mond houdt: **70** + **5** = **75**. Pak kaart **75** en gebruik dan de machine om Allan te achtervolgen.



## OP ZOEK NAAR ALLAN

- ▶ Machine **75** geeft aan dat je de **achterkant van de kaarten** moet gebruiken om de straat waarin Allan zich schuilhoudt, te recreëren. Sommige elementen die op je scherm staan afgebeeld zullen je bij deze taak helpen: een hond (**1**) en een lantaarnpaal (**44**). Gebruik 6 kaarten om een 'panorama' van de straat en de gebouwen te vormen. Bovenste rij: **1** met kop en lijf van de hond, **80** met de kat en rook van de bakkerij en **44** met de lantaarnpaal. Onderste rij: **99** met de poten van de hond, **57** met de etalage zoals te zien is in de weerspiegeling achter **80** en **50** met het licht van de lantaarnpaal. Op kaart **99** kun je Allan een gebouw in zien rennen. Dus moet je klikken op het bijbehorende gebouw links onderin de app. Pak kaart **99** (en zie dat Robert een manchetknoop mist op deze kaart) en pak dan kaart **44**.



- ▶ Je moet Allan **44** te pakken zien te krijgen. Gooi met het mes **+40** dat je in het koffertje van Rick gevonden hebt, om het touw door te snijden waaraan de krat **+40** boven het hoofd van Allan hangt: **+40** + **+40** = **80**. Pak kaart **80** (Robert vermoordt Allan in koelen bloede) en pak dan kaart **1**. Ga nu verslag uitbrengen bij je baas.



## DE BAAS

- ▶ Zo vind je de baas: denk eraan hoe ze haar huis beschreven heeft (kaart **K**). Ze noemde een blauwe voordeur tussen twee pilaren in. Pak kaart **43**.



- ▶ Open machine **43**. Voordat je naar de baas gaat, kun je nog een laatste persoon ondervragen. Twee van de opties zullen je niet verder helpen: de jongen en de barman; aangezien zij je al alles wat ze weten verteld hebben. Kies dus Hannah of Robert. Om de vrouw van Rick, Hannah, te ondervragen kun je de manchetknoop **39**, de ring van Rick **36** of het gezicht van Hannah **21** scannen. Je komt erachter dat Rick zijn vrouw is gaan slaan toen hij erachter kwam dat ze een affaire had. De manchetknoop is van Robert, die wel heel gretig was om rivaal-bendelid Allan te vermoorden. De kogelhulzen komen echter overeen met een wapen dat door jouw bende gebruikt wordt. Je hebt geen regelrechte bekentenis, maar wel een sterk vermoeden dat de minnaar van Hannah de dader is.



- ▶ Robert ondervragen is zelfs nog eenvoudiger aangezien je alleen de manchetknoop **39** hoeft te scannen om een bekentenis te krijgen.



- ▶ Wanneer je verslag uitbrengt bij de baas, vraagt ze je om de dader aan te wijzen. Je weet inmiddels dat Robert Rick heeft vermoord. Je moet nu beslissen of je hem wel of niet wilt verraden. Je keuze is slechts een morele kwestie die geen invloed op de eindscore heeft. Als je Allan beschuldigt, komt Robert er zonder kleerscheuren vanaf, maar ontketen je een bendeoorlog met de leren. Als je Hannah kiest, komt Robert ook weg met de moord, maar zal hij je waarschijnlijk eeuwig haten. Je kunt ook de schuld op jezelf nemen waardoor je op een vreselijke wijze aan je einde zult komen. Ten slotte kun je de krantenjongen de schuld geven, maar dit zal wel zwaar op je geweten drukken.

