

50

GEESTIGE
GEHEIMZINNIGE
PUZZELS EN
RAADSELS



SPEURNEUZEL



De zaak
van de

DUMPEL DIAMANT



HARTIGAN BROWNE

HARTIGAN BROWNES ZAKEN

Agent gezocht	9
Zaak 1: Zoek een puppy in je uppie!	21
Zaak 2: Marlies (maakt het wel heel) Bont	45
Zaak 3: Het mysterie van <i>De Vliegende Geit</i>	65
Zaak 4: Bliksem	95
Zaak 5: Gedeeltelijk aanwezig	117
Zaak 6: Vader, waar zijt gij?	133
Zaak 7: De jacht op de dader	151
Zaak 8: Een beslissende draai	171
Antwoorden	179

AGENT GEZOCHT

Mijn naam is Hartigan Browne en ik ben op zoek naar iemand die mijn detectivebureau komt versterken. Mijn intuïtie, die vrijwel altijd loepzuiver is, vertelt me dat jij intelligent bent. Dat komt mooi uit, want alleen de scherpste en meest briljante geesten mogen solliciteren.

‘Maar Hartigan, jij bent toch de beste detective ter wereld?’ hoor ik je zeggen. ‘Waarom heb je dan een assistent nodig?’ Uitstekende vraag! Het antwoord is dat er gewoon te veel lopende zaken zijn voor één persoon. De zaken gaan heel goed. Daarom zoek ik iemand als jij om de zaken die op mijn bureau terechtkomen te helpen uitpluizen.

Maar ik kan je natuurlijk niet op de wereld van het misdaadonderzoek loslaten zonder te controleren of je wel echt een scherpe en briljante geest bezit. Daarom moet je vier opdrachten uitvoeren, om te bewijzen dat je een goede detective bent.

Ik heb er alle vertrouwen in dat je me kunt overtuigen.

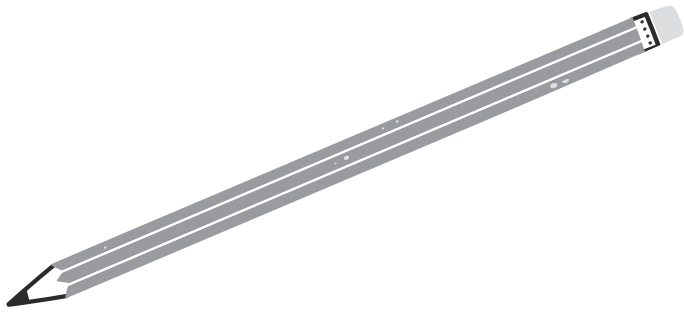




Opdracht 1.

Voor de eerste opdracht laat ik je een geheime boodschap ontcijferen. Elke vorm in de codesleutel staat voor een letter van het alfabet. Vul het antwoord in door boven elke vorm de bijbehorende letter in te vullen.





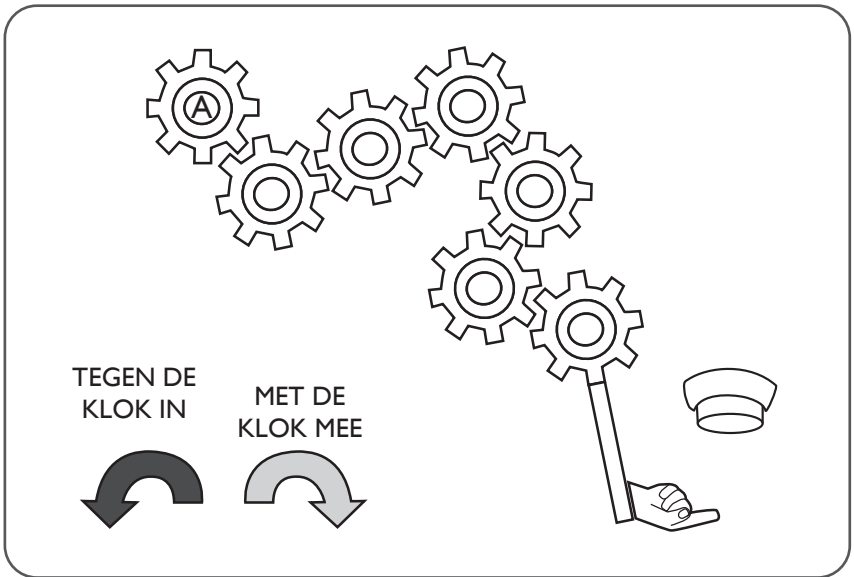
Codesleutel:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m
□	◇	△	▱	◊	▷	▽	⊗	◀	▽	▵	▷	▴
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
◁	▱	▽	▱	○	▱	⊗	⊗	⊗	▴	◁	△	⊗

Goh, wat een opluchting, er zitten geen sufferdjes tussen!

Opdracht 2.

Nu moet je bepalen of radertje A met de klok mee of tegen de klok in moet worden gedraaid om het allerlaatste radertje op de knop van de printer te laten drukken. Om het antwoord te vinden, kun je met een potlood tekenen welke richting de radertjes op zullen draaien. Onthoud daarbij dat de richting van het ene radertje van invloed is op de richting van het daaropvolgende! Omcirkel de juiste richting.



Print nu je identiteitskaart als detective agent in opleiding en vul je naam in, zodat je lopende zaken kunt onderzoeken.



HINT:



Detective

NAAM: _____

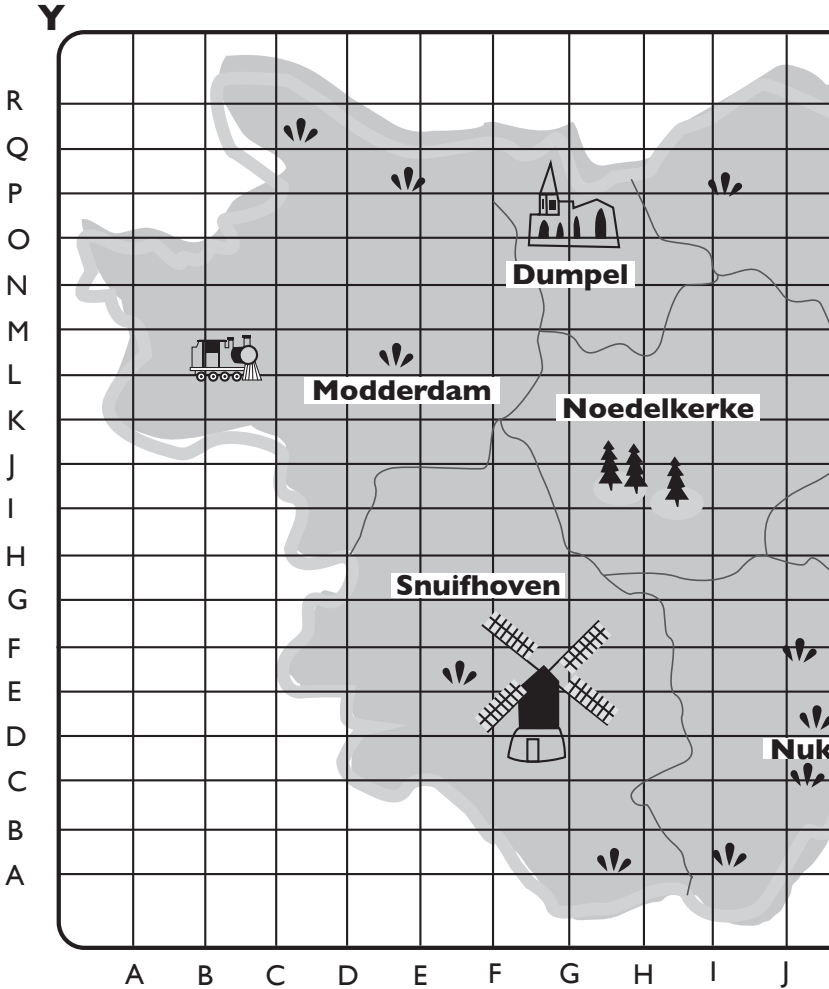


PRINTER

Goed zo! Je hebt een helder hoofd op die schouders van je. Ik zet je op een zaak! De plaats waar jouw allereerste zaak speelt, moet je wel zelf vinden.

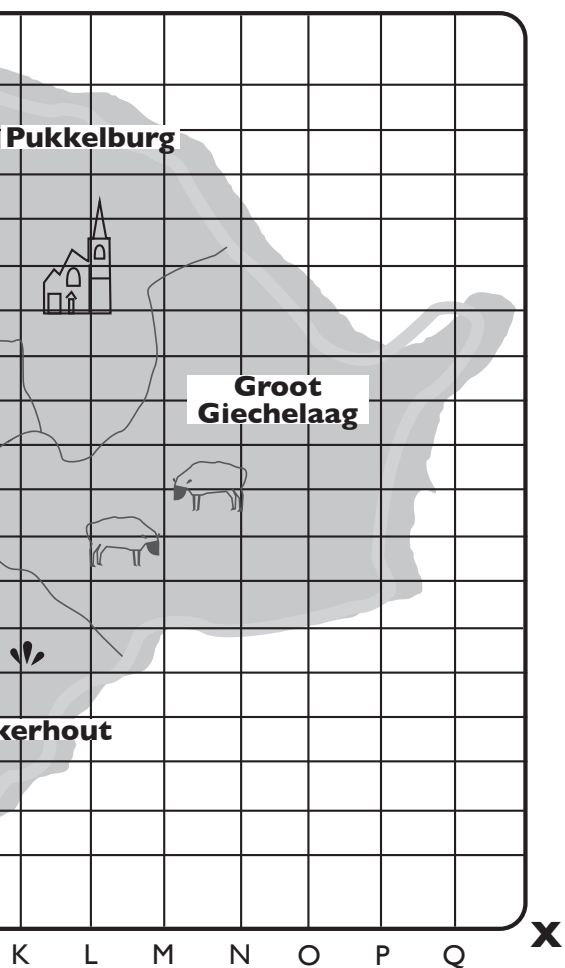
Opdracht 3.

Het dorp waar ik je wil inzetten staat op onderstaande kaart.



HINT: Je denkt misschien dat er een rare typefout in de omschrijving staat, maar dat is een aanwijzing voor de coördinaten die je nodig hebt.

Maak **GOed** gebruik van de coördinaten om te bepalen waar je naartoe moet, met behulp van de (horizontale) **x**-as en de (verticale) **y**-as op de kaart. Kom je er niet uit? Bedenk dan dat bij het zoeken naar een locatie met behulp van coördinaten de **x**-as altijd het eerst komt, en dan pas de **y**-as. Omcirkel je bestemming als je die hebt gevonden.



Haha! Verdraaid, het is je gelukt! Natuurlijk stond er best een grote aanwijzing op de voorkant van dit boek, dus zou het me hebben verbaasd als je het niet had gevonden. Maar inderdaad, je gaat naar Dumpel, een 'lieflijk' plaatsje in het graafschap Dartelduinen. Dumpel wordt momenteel geteisterd door een misdaadgolf, variërend van gestolen puppy's en chantage tot... (tromgeroffel) ... poging tot moord! Dit ooit zo slaperige dorpje is nu een broeinest van geboefte, en jouw diensten zijn nodig om te ontdekken wie er achter deze snode vergrijpen zitten.

Je hebt mijn aantekeningen over de zaak nodig om te weten wat er speelt. Een bekwame detective is altijd goed voorbereid en goed geïnformeerd (en, in mijn geval, ook goed verzorgd, al is dat een voorkeur en geen noodzaak – maar haal gerust een kam door je haren voordat je vertrekt).

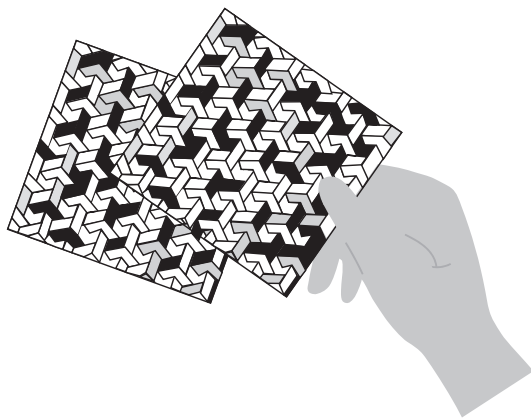




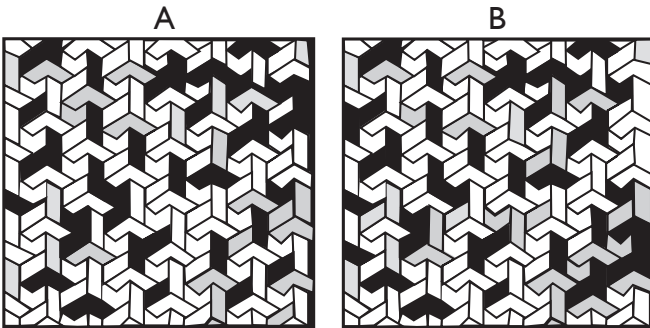
Opdracht 4.

Om mijn aantekeningen te kunnen lezen, moet je mijn koffertje open zien te krijgen.

Het koffertje is afgesloten met een heel bijzondere sleutelkaart. Je moet het juiste patroon in de sleuf aan de onderkant steken om het slot te openen. Wat kies je: patroon A of patroon B? Je kunt vaststellen welke sleutelkaart de juiste is door een fragment van het patroon op de voorkant van het koffertje te vergelijken met een fragment van patroon A of patroon B. Als je het verkeerde patroon kiest, zal dit boek exploderen.*



* Dat is een leugen. Ik sta er niet om bekend dat ik kinderen opblaas. Als detective moet je altijd gespist zijn op leugens.



Het antwoord is patroon: _____



HINT: Het patroon op het koffertje kan 180 gra-
den gedraaid staan.