



Handleiding Sherlock Holmes (I)

1. Download op je Android of iOS smartphone of tablet -met 4G/5G en minimaal 100 MB data- de QuestVault app: Bij 4 tot 6 deelnemers mogen dit totaal 2 smartphones of tablets zijn, er wordt dus in 2 groepjes van 2 of 3 deelnemers gespeeld. Bij 7 tot 15 personen wordt in groepjes van 3 tot 5 deelnemers gespeeld (3 smartphones of tablets).

2. Start de app, voer de benodigde code in elke gedownloade app in (deze is voor elke telefoon/tablet gelijk) en klik daarna op Continue. Voer vervolgens bij elke App een teamnaam in. Klik vervolgens op Login en tot slot onderaan op de Play (Start-)knop om te starten. Let op: nu begint de tijd te lopen en iedereen gaat tegelijk van start!

3. Het spel duurt 100 minuten. Na afloop ontvang je automatisch de uitslag op het, aan het begin van het spel ingevoerde e-mailadres.



Er is een moord gepleegd en de politie zit met de handen in het haar. De bewoners van deze anders zo rustige omgeving zijn ten einde raad. Omdat ze de moord niet kan oplossen heeft de politie freelance onderzoekers ingehuurd om te helpen, voordat er nog meer moorden worden gepleegd. Goed dat je er bent dus! Aan jou de taak om te achterhalen wat de voor- en achternaam is van de moordenaar en wat het moordwapen is geweest. Dit doe je door het verzamelen van aanwijzingen.

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 een punt.

Om je spelkarakter is een actiecirkel getekend. Als een voorwerp of persoon zich binnen deze cirkel bevindt kun je hiermee interacteren. Letters van de achternaam (als antwoord op open vragen) kun je in je telefoon noteren. Met de overige gevonden aanwijzingen kun je bovenin de app op het knopje drukken om verdachten en wapens weg te klikken. Hierdoor blijft van elk 1 over.

Op de kaart zijn speciale locaties gemarkeerd:



Forensisch bewijsmateriaal. Hiermee krijg je aanwijzingen over het moordwapen.



Hints die de moordenaar zelf heeft achtergelaten. Hiermee krijg je aanwijzingen over de achternaam van de moordenaar. De achternaam 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 hiermee zijn voornaam te vinden. De getuigen zijn echter doodsbang en moeten omgekocht worden om te getuigen. Verzamel hiervoor geld.



Geld waarmee je getuigen kunt omkopen.



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



Handleiding Sherlock Holmes (II)

Je kunt je tegenstanders een aantal keren tijdens het spel bespioneren om zo de informatie die zij verzameld hebben te achterhalen. Bovenin het scherm staat een  symbool. Hierachter staat hoeveel keer je nog kunt bespioneren.

Om iemand te bespioneren moet je deze persoon in je actiecirkel krijgen en daarna op deze persoon klikken

Als je er zeker van bent dat je een van de drie onderdelen van de moord 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 krijgt pas na afloop van het spel te horen of je beschuldiging juist was. Als je een beschuldiging hebt gedaan, kun 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 einde van de speeltijd wordt er boven in beeld een icoontje van het politiebureau zichtbaar. Je kunt hier dan op klikken om je beschuldigingen door te geven. Zorg er in ieder geval voor dat je de beschuldigingen doet voordat de speeltijd verstreken is, anders krijg je hier geen punten voor!

