

Mr. Brein

# MISDAAD PUZZELBOEK

met meer dan  
**90 ZAKEN** om te kraken

Gareth Moore

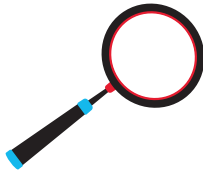


# INLEIDING



Welkom in Mr. Brein Misdaadpuzzelboek, waarin je puzzels moet oplossen als misdadiger óf als rechercheur.

Bij elke puzzel staat een van deze icoontjes bovenaan de eerste bladzijde:



Als je het vergrootglas ziet, ben je bij deze puzzel de rechercheur. Als je de vingerafdruk ziet, ben je echter een misdadiger die probeert weg te komen met een snode daad.

Veel van de puzzels zijn één of twee bladzijden lang, maar sommige zijn wat langer. Als je een bladzijde in het boek openslaat die niet met een titel en nummer begint, sla je een of twee bladzijden terug naar het begin van de puzzel.

Elke puzzel maakt aan het eind duidelijk wat je moet proberen uit te vogelen op basis van de informatie die is gegeven. Soms is het benodigde antwoord echter in een code geschreven – in die gevallen moet je vaak zoeken naar aanwijzingen om je te helpen ontcijferen wat er aan de hand is. Die staan soms in aantekeningen die zijn gevonden. In andere gevallen staan ze gewoon in de tekst of zelfs in de titel. Als je vastzit, probeer dan heel letterlijk te denken aan wat je gevraagd wordt te doen.

In een klein aantal puzzels moet je ook een bestaande code uit de echte wereld gebruiken om informatie te begrijpen – voor deze puzzels staan alle codes die je nodig hebt in het ‘codeboek’ helemaal achterin het boek, meteen na de oplossingen.

Misschien moet je er meteen maar even naar kijken, zodat je weet welke codes ergens anders in het boek kunnen opduiken.

De puzzels staan niet op volgorde van moeilijkheid; je kunt dus overal in het boek beginnen. Met uitzondering van de puzzels 26 tot en met 29 zit er ook geen doorlopend verhaal in en maakt het dus niet uit of je voorin of achterin begint. Of ergens daartussen. Ik stel dus voor dat je erdoorheen bladert tot iets je aandacht trekt, en daar begint.

Ik moet waarschijnlijk ook vermelden dat alle situaties in het boek helemaal fictief zijn en dat elke overeenkomst met bestaande of historische personen of gebeurtenissen puur toeval is. Er zijn misschien slechteriken in de echte wereld, maar in dit boek zijn ze helemaal verzonnen en alleen voor de lol bedoeld.

Volledige oplossingen staan achterin het boek. Bij elke puzzel waarbij je een geheime code moet ontcijferen, staat er meestal een volledige uitleg bij het antwoord – als je dus vastzit, kun je iemand in de buurt vragen om de oplossing te lezen en je een hint te geven. Als er niemand in de buurt is, kun je snel even zelf kijken. Dat is beter dan voor altijd blijven vastzitten.

Het belangrijkste van alles: vergeet niet dat het de bedoeling is dat je er plezier aan beleeft. Als je een puzzel dus niet leuk vindt, begin je gewoon aan een andere. Het zijn er bijna honderd, dus het duurt wel even voordat je ze allemaal hebt opgelost!

**Veel succes!**



Dr. Gareth Moore





# 1. SNELLE FREQUENTIE

De timing luistert heel nauw en je hebt precies vijftien minuten om de diefstal te plegen die je het afgelopen halfjaar hebt gepland.

Het is jouw taak om de politieradio's af te luisteren, maar op het laatste moment hebben ze de frequentie veranderd waarop ze uitzenden en je hebt bijna geen tijd meer om de juiste frequentie te vinden.

Je hebt een apparaat dat de luchtgolven scant en zes verschillende kernfrequenties controleert:

3      7      8      9      10      12

Daarna genereert het de lijst hieronder, waarin de mogelijke combinaties staan van de frequenties die de politie zou kunnen gebruiken. Elke combinatie is de optelsom van twee of meer van de kernfrequenties.

Je weet echter dat de correcte frequentie de frequentie is die kan worden gevormd door slechts één combinatie van twee of meer van de zes kernfrequenties. 21 kan dus bijvoorbeeld niet het goede antwoord zijn, omdat dat kan worden gevormd door  $3+8+10$  én  $9+12$ .

Welke combinatie is de juiste frequentie?

18      22      26      30      34



## TELEFOONCODE

Je moet dringend een telefoon kraken die in beslag is genomen, om te ontdekken met wie je verdachte heeft gesproken en om te voorkomen dat zijn criminele vriendjes zich uit de voeten maken.

Om deze telefoon te kraken heb je precies vier cijfers nodig. Het zou je veel tijd kosten om alle 10.000 combinaties te proberen, maar gelukkig heb je een paar aantekeningen gevonden in het huis van de verdachte die je helpen.

**Wat is de code?**

De 4 cijfers lopen van links naar rechts op.

Naburige cijfers verschillen nooit een even getal.

De som van de cijfers is 22.

Er zit geen nul in.

De code is het hoogste getal dat bij deze regels past.





## 3. JOKKEBROK?

Een van je collega's is undercover geweest in een bende die identiteitsfraude pleegt. Dankzij haar heb je twee bendeleden, Holly en Harriët, kunnen oppakken.

Je collega, van wie je veilig kunt aannemen dat ze de waarheid spreekt, heeft jou verteld dat iedere zin die elk bendelid zegt *altijd* waar of *altijd* gelogen is.

Helaas werd je collega gevangengenomen door een ander bendelid voordat ze jou kon vertellen of Holly en Harriët allebei de waarheid spreken, allebei liegen of dat de een liegt en de ander niet. Kun jij deze aantekeningen uit eerdere verhoren gebruiken om dat te achterhalen, terwijl andere politieagenten je collega gaan bevrijden?

**Holly** was helemaal niet blij toen ze werd opgepakt en zei dat ze niets te maken heeft met de aanklachten waarvoor ze is opgepakt. Ze houdt vol dat zij de waarheid spreekt, maar dat Harriët liegt.

**Harriët** ontkende met klem dat ze betrokken was bij identiteitsfraude. Ze zegt dat ze altijd volstrekt eerlijk is en dat zij én Holly nooit liegen.



## 4. ARTISTIEK DOEN

Je hebt de toelatingstests doorstaan om lid te worden van een criminele bende en de baas begint je te vertrouwen. Hij vertelt je dat ze de laatste maanden een grote diefstal hebben voorbereid. Jij zit in het team om te helpen.

