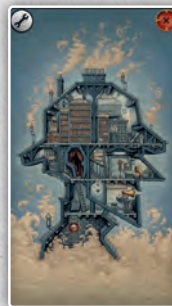




► Nehmt zu Beginn die Karten **12**, **30**, **33** und **S**.

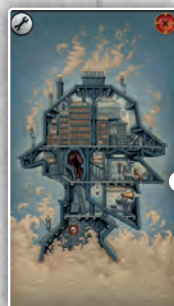


► Watson stellt fest, dass Amara vergiftet wurde (**12**). Eine der Flaschen, die Amara für ihren Auftritt verwendet hat (**33**), könnte die Giftquelle sein. Sherlock sollte in seinem Kopf nachforschen (**S**).



► In der App seht ihr Sherlocks Kopf, der aus verschiedenen Zimmern besteht. Momentan sind zwei Zimmer für euch von besonderem Interesse:

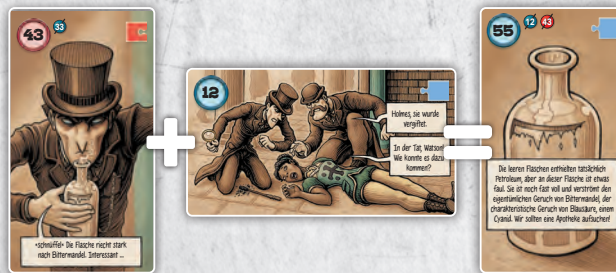
- Das Befragungszimmer, wo ihr Watson befragen könnt und euren ersten Hinweis erhaltet. Nehmt Karte **29**.



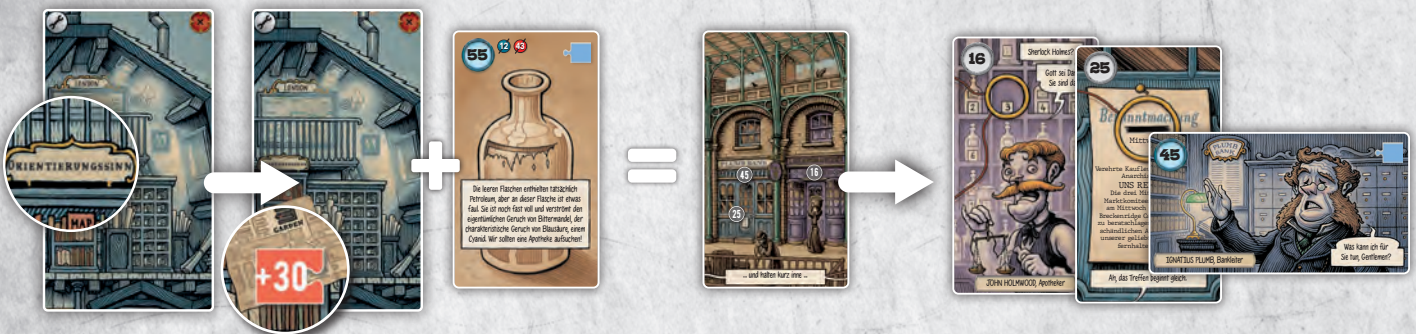
- Das Geruchszimmer (+10), wo ihr einen charakteristischen Geruch an den Flaschen (33) wahrnehmen könnt: 33 + 10 = 43.
Nehmt Karte 43.



- Kombiniert den seltsamen Geruch (43) mit Watsons Untersuchung (12): 43 + 12 = 55.
Eine der Flaschen muss das Gift enthalten haben!
Nehmt Karte 55.



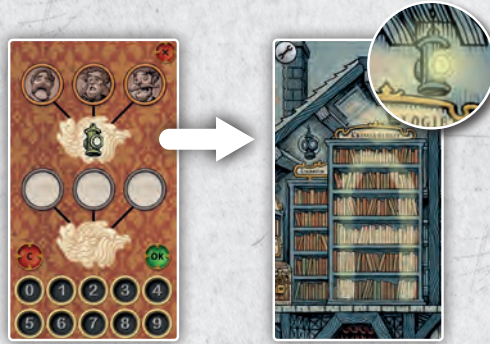
- Jetzt solltet ihr eine Apotheke aufsuchen. Begeht euch in das Orientierungszimmer (+30) und findet die nahegelegene Apotheke: 30 + 55 = 85.
Nehmt Karte 85, und dann die Karten 16, 25 und 45.



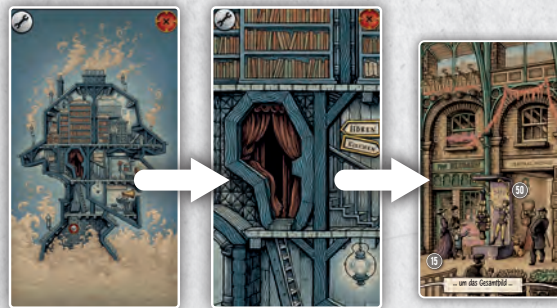
- Der neue Straßenabschnitt beschert euch einen neuen Hinweis (25) und zwei neue Zeugen (45 und 16), die ihr befragen könnt:



- Nachdem ihr die Zeugenaussagen der beiden neuen Zeugen gelesen habt, erscheint eine Lampe – die gleiche Lampe wie über dem Bücherregal in Sherlocks Kopf. Haltet die Lampe über dem Regal gedrückt und auf dem Regal erscheint der Buchstabe A.
Nehmt Karte **A**.



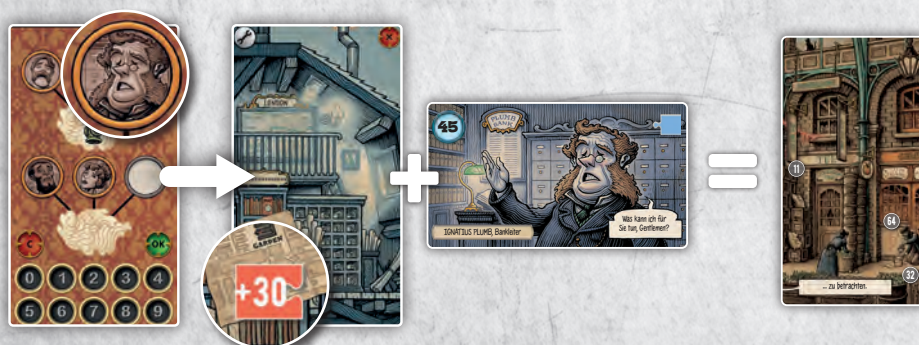
- Ihr solltet die Markthalle nach weiteren Zeugen absuchen. Am Tatort (**30**) hört ihr euch nach dem besagten Hund um. Begeht euch ins Hörzimmer und bewegt euer Gerät um euch herum, bis ihr ein Hundebellen hört.
Nehmt Karte **D**, und dann die Karten **15** und **50**.



- Ihr findet zwei weitere Zeugen, Sefu and Cleo (**50**), und einen neuen Hinweis (**15**). Ihr könnt die beiden Zeugen befragen.



- Plumb, der Leiter der Bank (**45**), verweist auf den letzten Abschnitt der Markthalle. Dank eures Orientierungssinns (**+30**) findet ihr ihn schnell: $+30 + 45 = 75$.
Nehmt Karte **75**, und dann die Karten **11**, **32** und **64**.



- Ihr findet den letzten Zeugen (64), einen neuen Hinweis (11) und ein Etikett (32), das, zusammen mit der Flasche (55), einen weiteren Hinweis liefert: $32 + 55 = 87$.
Nehmt Karte 87.



- Ihr befragt den Zeugen (64) und eine weitere Lampe erscheint. Haltet die entsprechende Lampe über dem Bücherregal in Sherlocks Kopf gedrückt und es erscheint der Buchstabe B.
Nehmt Karte B.



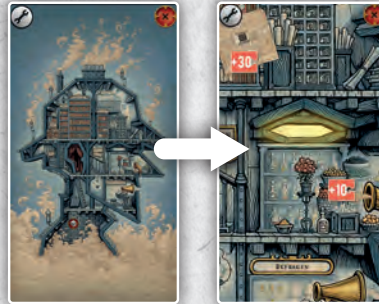
- Mit den Karten A, B und der Spielschachtel könnt ihr Zahlen bilden. Schiebt zuerst Karte A in die Schachtel und dann Karte B, bis eine Zahl erscheint.
Nehmt Karte 31.



- Jetzt wird es sportlich! Sherlock (31) klettert auf den Balkon (+68) auf der Startkarte:
 $+68 + 31 = 99$.
Nehmt Karte 99.



- Karte **99** ist ein weiterer Hinweis, aber hier müsst ihr genauer hinschauen. Drückt auf das Auge in Sherlocks Kopf und schaut euch die Karte durch die Kamera eures Geräts an.



- Noch während ihr die Karte betrachtet, wird Sherlock Schwarz vor Augen und Sterne kreisen über seinem Kopf. Er wurde ausgeknockt! Ihr schüttelt ihn, damit er aufwacht. Schüttelt euer Gerät, bis alles verschwunden ist.

Nehmt Karte **71**.



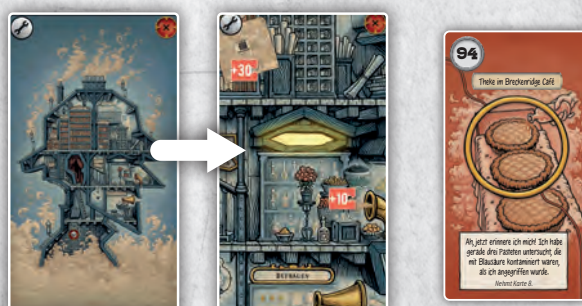
- Watson (**71**) hält Sherlock Riechsalz unter die Nase. Kombiniert mit seinem Geruchssinn (**+10**) wacht Sherlock langsam auf: **+10** + **71** = **81**.

Nehmt Karte **81**.



- Sherlock muss sich sammeln. Um sich an den letzten Hinweis zu erinnern, muss er sich den letzten Ort noch einmal genau anschauen. Drückt erneut das Auge in Sherlocks Kopf und schaut euch noch einmal Karte **99** durch die Kamera eures Geräts an. Dieses Mal findet ihr den Hinweis!

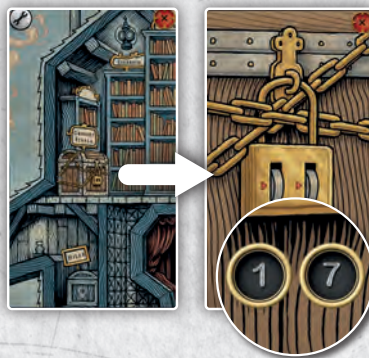
Nehmt Karte **94** und dann Karte **8**.



- Jetzt ist es an der Zeit, die Hinweise in chronologische Reihenfolge zu bringen. Wie war der Tathergang? Ihr beginnt, wie vorgegeben, mit der Bekanntmachung (25). Dann folgte der Einbruch in die Apotheke (16). Von dort muss der Täter oder die Täterin über das Schild des Teeladens (11) auf den Balkon geklettert sein, wobei eine Blumenampel hinuntergeschmissen wurde (15). Es folgte der Einbruch im Café (99), wo die Pasteten vergiftet wurden (94). Am Ende des Tathergangs steht Amara während ihres Auftritts (29), die einen Schluck aus der Gifflasche (87) nahm.
- Legt ihr alle Karten mit den roten Schnüren passend aneinander, ergibt sich eine Rechnung: $8 - 3 - 1 + 8 + 5 = 17$.



- Wählt GROSSES FINALE in Sherlocks Kopf und gebt das Ergebnis der Rechnung (17) ein.



- Beantwortet die drei Fragen zum Tathergang, die ihr dank der Zeugenaussagen und der Hinweise mit Links beantworten könnt. Nach jeder Frage wird euch Sherlock Details offenbaren. Habt ihr die letzte Frage beantwortet, habt ihr den Fall erfolgreich gelöst. Gut gemacht, Spürnasen!

