

Londyn – rozwiązanie

A

Po przeczytaniu I części Opowieści odkryj kartę Dowodu „Start”. Podkreślone słowo na karcie naprowadza cię na „nóż”. Znajdziesz go w komórce nr 9 na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Weź teraz kartę Dowodu nr 9 i rozwiąż zagadkę A.

Przyłóż kartę Dowodu z lewej strony zdjęcia Miejsca Zbrodni, dopasowując oba napisy na ceglanej ścianie. Powstanie w ten sposób zdanie z symbolami matematycznymi: $D1D YOU M1S5 M\bar{E} + 100$. Tabliczka z nazwą ulicy (na karcie Dowodu) podpowiada, że \bar{E} należy czytać w lustrzanym odbiciu. Dzięki temu powstaje równanie, którego wynik jest rozwiązaniem zagadki: $1153 + 100$, co równa się 1253.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię z powrotem do Opowieści. Znajdź teraz „pióro” w komórce nr 12 i weź kartę Dowodu nr 12.

B

Udało ci się znaleźć „pióro” w komórce nr 12. Weź teraz kartę Dowodu nr 12.

Podkreślone słowo na karcie Dowodu nr 12 naprowadza cię na „gazetę” w komórce nr 6. Weź kartę Dowodu nr 6.

Symbol w lewym górnym rogu karty Dowodu nr 6 mówi ci, że masz dodać do siebie numery jakichś komórek. Obok odcisku dłoni widnieje cyfra 5. Odszukaj 5 odcisków dłoni na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdziesz je w komórkach 3, 14, 18, 24 i 26. Po dodaniu tych liczb otrzymasz rozwiązanie – 85.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię z powrotem do Opowieści. Znajdź teraz „szczypczyki” w komórce nr 10 i weź kartę Dowodu nr 10.

C

Udało ci się znaleźć „szczypczyki” w komórce nr 10. Weź teraz kartę Dowodu nr 10.

Karta Dowodu nr 10 mówi ci, że masz odszukać „zamek”. Znajduje się on w komórce nr 3, więc weź kartę Dowodu nr 3. Widnieją na niej trzy czarno-białe sznurki, więc musisz znaleźć trzy dodatkowe karty, by rozwiązać zagadkę C. Na obrazku na karcie nr 3 widać fragment szachownicy. Spójrz na zdjęcie Miejsca Zbrodni. Widzisz tam jakieś szachownice? Znajdziesz je w komórkach nr 1, 5 i 20.

Ułóż dodatkowe karty tak, by częściowo na siebie nachodząc, stworzyły szachownicę o liczbie pól 8×8 . Następnie postępuj zgodnie z instrukcją i znajdź drogę, która w 4 ruchach prowadzi wieżę przez 4 kwadraty z białym obramowaniem (możesz ruszać się zarówno po białych, jak i po czarnych polach). Wieża porusza się tylko w po liniach pionowych i poziomych. Jest tylko jeden sposób na przejście po planszy bez zwracania. Rozwiązanie to: 2-6-1-9.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 9. akapitu na karcie Dowodu „Start”. Znajdź teraz „talerz” w komórce nr 15 i weź kartę Dowodu nr 15.

D

Udało ci się znaleźć „talerz” w komórce nr 15. Weź teraz kartę Dowodu nr 15.

Karta Dowodu nr 15 mówi ci, że masz odszukać „list”. Na karcie widnieją trzy czarno-białe sznurki i jeśli przyjrzyysz się dobrze zdjęciu Miejsca Zbrodni, znajdziesz trzy listy – w komórkach nr 2, 22 i 25. Weź karty Dowodów o tych numerach. Teraz możesz rozwiązać zagadkę D.

Na karcie nr 22 widnieje wzór odcisku palca oznaczony pytajnikiem. Wszystkim pozostałym odciskom przypisano numer sprawy. Twoim zadaniem jest znalezienie dokładnie takiego samego odcisku palca jak na wzorcowym zdjęciu. Właściwą odpowiedzią jest numer sprawy tego odcisku: 172.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię z powrotem do Opowieści. Znajdź teraz liczbę „cztery” w komórce nr 8 (zegar właśnie wybił czwartą) i weź kartę Dowodu nr 8.

E

Udało ci się znaleźć zegar z liczbą „cztery” w komórce nr 8. Weź teraz kartę Dowodu nr 8.

Karta Dowodu nr 8 mówi ci, że masz odszukać „szczura”. Czai się on w komórce nr 30. Weź kartę Dowodu nr 30.

Dopasuj niewyraźne znaki na brzegach **karty** do równie niewyraźnych oznaczeń na dolnej krawędzi **zdjęcia Miejsca Zbrodni**. Powstaną w ten sposób cyfry: „7” powiązane jest z pierścionkiem, „3” – z monetą, a „9” – z korkiem.

Czy widzisz na karcie Dowodu różę wiatrów i strzałkę wskazującą na północ? Oznacza ona, że musisz zerknąć na mapę znajdującą się wewnątrz pokrywy pudełka. Podążając za czerwoną przerywaną linią wychodzącą od róży wiatrów, znajdziesz symbol „E”, pierścionek i beczkę. Wskazują one właściwą kolejność cyfr tworzących rozwiązanie – 379.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 11. akapitu na karcie Dowodu nr 10. Znajdź teraz „płomień” w komórce nr 16 (chodzi nie o żywy płomień tylko o kształt płomienia wyryty na rynnie) i weź kartę Dowodu nr 16.

F

Udało ci się znaleźć „płomień” w komórce nr 16. Weź teraz kartę Dowodu nr 16.

Przeczytaj II część Opowieści, a następnie kartę Dowodu nr 16. Mówi ci ona, że masz odszukać „psa”. Ukrywa się on w komórce nr 13. Weź kartę nr 13.

Widniejące na karcie trzy czarno-białe sznurki wskazują, że potrzebujesz trzech dodatkowych kart, by rozwiązać zagadkę F. Na karcie widzisz też więcej odbitych w śniegu tropów różnych zwierząt – może musisz poszukać innych zwierząt na zdjęciu Miejsca Zbrodni? W komórce nr 4 znajdziesz gołębia, w komórce nr 7 – jaszczurkę, a w komórce nr 23 – węża. Weź karty Dowodów o numerach odpowiadających numerom tych komórek.

Ułóż dodatkowe trzy karty w taki sposób, żeby połączyć widniejące na nich fragmenty rur. Na kartach ukryte są cyfry – w drabinie, pod rurą, w winoroślach, na ceglach i na tynku. Dwie z nich znajdziesz na karcie po lewej, jedną na środkowej karcie, a dwie pozostałe widnieją na karcie po prawej. Idąc od lewej do prawej, znajdziesz: 3-4-8-5-3. Dodaj wszystkie cyfry, by otrzymać rozwiązanie – 23.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię z powrotem do Opowieści. Znajdź teraz „ślady” w komórce nr 27 i weź kartę Dowodu nr 27.

G

Udało ci się znaleźć „ślady” w komórce nr 27. Weź teraz kartę Dowodu nr 27.

Karta Dowodu nr 27 mówi ci, że masz odszukać „chleb”, ale na karcie dodatkowo widnieją dwa czarno-białe sznurki. Przyjrzyj się uważnie zdjęciu Miejsca Zbrodni. W komórce nr 14 znajdziesz bochenek chleba, a w komórce nr 29 – bagietkę. Weź karty Dowodów o tych numerach.

By zrozumieć, co masz zrobić, przyjrzyj się oznaczeniom. Żeby otrzymać wartość liczbową dla każdego pieca, policz, ile jest pionowych prętów pod piecem, potem dodaj do tego liczbę linii potrzebnych do narysowania geometrycznego kształtu widniejącego na piecu, a na koniec odejmij liczbę bochnów w dany piecu. Drugie oznaczenie mówi, żeby zacząć od najdłuższej łopatki, a następnie przechodzić do coraz krótszych. Dla najdłuższej łopatki wynik to: $4 + 3 - 3 = 4$; dla drugiej wynik został już podany – 8; dla trzeciej łopatki względem długości: $4 + 1$ (liczba linii potrzebnych do narysowania koła) – 0 = 5; a dla czwartej łopatki: $2 + 4 - 3 = 3$. Rozwiązanie zagadki to 4853.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię z powrotem do Opowieści. Znajdź teraz „pistolet” w komórce nr 28 i weź kartę Dowodu nr 28.

H

Udało ci się znaleźć „pistolet” w komórce nr 28. Weź teraz kartę Dowodu nr 28.

Karta Dowodu nr 28 mówi ci, że masz znaleźć nazwisko „Hallbury”, a cztery czarno-białe sznurki podpowiadają, że znajdziesz je w czterech komórkach na zdjęciu Miejsca Zbrodni – 11, 18, 21 i 24. Weź karty Dowodów o tych numerach, by rozwiązać zagadkę H.

Posługując się mapą z wnętrza pokrywy pudełka, przyporządkuj każdemu budynkowi z karty numer: kościół – 9, zajezdnia kolejowa – 3, fabryka – 1, wieża zegarowa – 2. Na pociągu znajdziesz wskazówkę, naprowadzającą na właściwą kolejność: „East to West” („Ze wschodu na zachód”). Rozwiązanie zagadki to 2931.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 20. akapitu na karcie Dowodu nr 27. Znajdź teraz „kłodkę” w komórce nr 17 i weź kartę Dowodu nr 17.

Zakończenie

Udało ci się znaleźć „kłodkę” w komórce 17. Weź teraz kartę Dowodu nr 17. Każe ci ona przeczytać część III Opowieści. Czas na dokonanie ostatecznego wyboru.

Jeśli udało ci się zachować wszystkie karty Reputacji, po właściwym ich ułożeniu pojawi się podpowiedź „NIECH GADA DALEJ”.

Właściwym wyborem jest opcja a) Graj na czas i ciągnij rozmowę z Hallbyrym, póki nie przybędzie pomoc. Weź kartę Dowodu nr 19 i sprawdź, jak kończy się twoja historia.