

Moskwa – rozwiązania

A

Po przeczytaniu I części Opowieści odkryj kartę Dowodu „Start”. Podkreślone słowo na karcie naprowadza cię na „podkładkę na notatki”. Znajdziesz ją w komórce nr 6 na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Weź teraz kartę Dowodu nr 6 i rozwiąż zagadkę A.

Musisz odszukać na zdjęciu Miejsca Zbrodni cztery przedmioty, których zarys widzisz na obrazku na karcie Dowodu. Dodaj do siebie numery komórek, w których znajdują się przedmioty. Apteczkę znajdziesz w komórce nr 12, klusze w komórce nr 8, łom w komórce nr 27, gaśnicę w komórce nr 14, a łańcuch w komórce nr 10. Poprawna odpowiedź to 71.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 7. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „portfel” w komórce nr 19 i weź kartę Dowodu nr 19.

B

Podkreślone słowo w 13. akapicie na karcie Dowodu nr 19 naprowadza cię na „magnetofon kasetowy” w komórce nr 20. Weź kartę Dowodu nr 20.

Na karcie widnieje czarno-biały sznurek, więc potrzebujesz dodatkowej karty Dowodu. Czego brakuje w magnetofonie kasetowym? Kasety! Znajdziesz ją w komórce nr 17, więc weź kartę Dowodu nr 17. Na tej karcie widnieją dwa kolejne czarno-białe sznurki. Zapewne są jakoś związane z hasłem „Regan’s Ray Gun”. Na zdjęciu Miejsca Zbrodni znajdziesz dwa plakaty z tym hasłem i Ronaldem Reganem – w komórkach nr 11 i 14. Weź karty Dowodów o tych numerach i sprawdź, czy sznurki do siebie pasują. Pasują.

Spójrz teraz na karty Dowodu nr 11 i 14. Na karcie nr 14 podane są wartości liczbowe dla nuty każdego typu. Dodaj do siebie nurty z karty nr 11 – osobno z górnego i z dolnego rzędu. Wynik dla górnego rzędu to 18, a dla dolnego – 12. Rozwiązanie zagadki to 1812.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 3. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „szelki” w komórce nr 21 i weź kartę Dowodu nr 21.

C

Podkreślone słowo w 14. akapicie na karcie Dowodu nr 21 naprowadza cię na „polaroidowe zdjęcia” w komórce nr 10. Weź kartę Dowodu nr 10.

Na karcie widnieje czarno-biały sznurek, więc potrzebujesz dodatkowej karty, by rozwiązać tę zagadkę. Czy na zdjęciu Miejsca Zbrodni widzisz więcej polaroidowych zdjęć? Kilka leży na stole, w komórce nr 24, więc weź kartę Dowodu nr 24.

Przyjrzyj się uważnie zdjęciom na karcie nr 10 – na każdym z nich ukryta jest cyfra. Teraz spójrz na kartę nr 24. Sylaby z imion Enya i Egor są też zawarte w czterech imionach na karcie nr 10 (EN-YA i EG-OR). „ENYA” i „EGOR” podają kolejność, w jakiej powinny się znaleźć poukrywane cyfry, czyli EN-YA-EG-OR.

EN = Elen = 4

YA = Yari = 5

EG = Oleg = 1

OR = Orel = 7

Rozwiązanie zagadki to 4517.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię z powrotem do 12. akapitu na karcie Dowodu „Start”. Znajdź teraz „baterię” w komórce nr 29 i weź kartę Dowodu nr 29.

D

Szyfr naprowadza cię na „baterię” w akapicie 12. na karcie Dowodu nr 29. Znajdziesz ją w komórce nr 29. Weź kartę Dowodu nr 29.

Karta Dowodu nr 29 mówi ci, że masz znaleźć „paszport wewnętrzny”. Jest on zatknięty za neonową gitarą w komórce nr 7. Weź kartę Dowodu nr 7. Widnie na niej szereg podłużnych oznaczeń. Zwróć uwagę na cztery górne linie w dolnej połowie karty. Jeśli spojrzysz na nie pod innym kątem, zobaczysz, że tworzą cztery cyfry: 2-3-5-2. Rozwiązanie zagadki to 2352.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 2. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „korkociąg” w komórce nr 30 i weź kartę Dowodu nr 30.

E

Podkreślone słowo w 16. akapicie na karcie Dowodu nr 30 naprowadza cię na „bar” w komórce nr 13. Weź kartę Dowodu nr 13.

Po odwróceniu karty nr 13 widzisz na niej pięć czarno-białych sznurków – oznacza to, że musisz znaleźć pięć dodatkowych kart, by rozwiązać zagadkę E. Znajdź na zdjęciu Miejsca Zbrodni butelki z tęczowymi paskami na etykiecie. Są one ukryte w komórkach nr 1, 3, 5, 18 i 27. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Ułóż dodatkowe karty w rzędzie. Na karcie dowodu nr 13 widać, że czerwone wino widoczne jest na dnie butelki, a zielone szkło – nad etykietą. Na pięciu dodatkowych kartach ukryte są cztery cyfry. Każda z cyfr rozciąga się na dwie karty. Butelki, których etykieta z jednej strony jest w pełni zapełniona przez linie, powinny znajdować się na końcach rzędu – jedna na początku, a druga na końcu. Pozostałe trzy karty należy dopasować między nimi. Po dopasowaniu kart i zmrużeniu oczu zobaczysz cyfry. Rozwiązanie to 2349.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 16. akapitu na karcie Dowodu nr 30. Znajdź teraz „piłkę” w komórce nr 28 i weź kartę Dowodu nr 28.

F

Podkreślone słowo na karcie Dowodu nr 28 naprowadza cię na „kartę do gry” w komórce nr 25. Weź kartę Dowodu nr 25.

Symbol w lewym górnym rogu karty Dowodu nr 25 mówi ci, że masz dodać do siebie numery jakichś komórek. Ilustracja na karcie do gry przypomina żetony do pokera. Czy na zdjęciu Miejsca Zbrodni widzisz jakieś żetony pokerowe? Znajdziesz je w komórkach nr 2, 23, 25 i 26. Po dodaniu tych liczb otrzymasz rozwiązanie – 76.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 17. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „zegar” w komórce nr 9 i weź kartę Dowodu nr 9.

G

Podkreślone słowo w paragrafie 17 naprowadza cię na „zegar” w komórce nr 9. Weź kartę Dowodu nr 9.

Na karcie widnieją dwa czarno-białe sznurki, więc potrzebujesz dwóch dodatkowych kart. Rozpoczynają się one przy obrazku kasety VHS. Czy na zdjęciu Miejsca Zbrodni widzisz kasety VHS? Znajdziesz je w komórkach nr 4 i 22. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Przy każdym z czterech czasów podanych na zegarze świeci się jedna czerwona i jedna zielona strzałka. Poprowadź linie wychodzące z tych strzałek na zdjęciu Miejsca Zbrodni i zobacz, gdzie na ścianie się one przetną w każdym z podanych czasów. Odczytaj znalezione cyfry w kolejności chronologicznej. Zaczynij od strzałek świecących się o 10:05. Górna zielona strzałka i górna czerwona strzałka przecinają się pod zegarem na cyfrze 2. Następnie sprawdź punkt przecięcia dolnej zielonej strzałki i trzeciej od góry czerwonej strzałki o 10:07. Przecinają się one na rzymskiej cyfrze 4 na tej samej kolumnie. Teraz sprawdź strzałki o 10:15 – trzecia od góry zielona i druga od góry czerwona strzałka przecinają się na cyfrze 6 na tej samej kolumnie. Na koniec sprawdź punkt przecięcia drugiej od góry zielonej strzałki i dolnej czerwonej strzałki o 10:17. Przecinają się one na cyfrze 3 wiszącej na siatce. Te cztery cyfry tworzą rozwiązanie: 2463.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 20. akapitu na karcie Dowodu nr 28. Przeczytaj II część Opowieści, po czym znajdź „mikrofon” w komórce nr 15 i weź kartę Dowodu nr 15.

H

Szyfr naprowadził cię na „mikrofon” w komórce nr 15. Weź kartę Dowodu nr 15 i znajdź podkreślone słowo na zdjęciu Miejsca Zbrodni.

Karta Dowodu nr 15 mówi ci, że masz odszukać „zapałkę” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdziesz ją w komórce nr 23, więc weź kartę nr 23. Na karcie widnieje rękaw paczki zapałek z nakreślonym wzorem. W leżącej obok paczce widzisz kółka z cyframi i krzyżykami. By znaleźć rozwiązanie, musisz przejść przez paczkę zapałek zgodnie z podanym wzorem. Kluczem jest zauważenie kółka startowego, które ma przerwana linię. Znajdziesz podobnie przerwana linię na jednym z kółek w paczce zapałek. Przerwane kółko startowe podpowiada też, że najpierw musisz poruszać się w lewo po przekątnej. Rozwiązanie to 1-0-4-6.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 20. akapitu na karcie Dowodu nr 28. Znajdź teraz „flagę” w komórce nr 16 i weź kartę Dowodu nr 16.

I

Szyfr naprowadził cię na „flagę” w komórce nr 16. Weź kartę Dowodu nr 16 i znajdź podkreślone słowo na zdjęciu Miejsca Zbrodni.

Karta Dowodu nr 16 mówi ci, że masz poszukać „klawiatury” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajduje się ona w komórce nr 12. Weź kartę Dowodu nr 12.

Na karcie Dowodu nr 12 widzisz klawiaturę numeryczną. Spójrz na swoją Tablicę Dowodów. Na różnych kartach Dowodów i na zdjęciu Miejsca Zbrodni znajdziesz fragmenty 7 symboli (które są fragmentami cyfr). Trzy z nich znajdują się na kartach (jeden na karcie z zagadką A; drugi na magnetofonie na karcie z zagadką B; trzeci na karcie z zagadką E). Cztery symbole ukryte są na zdjęciu Miejsca Zbrodni (jeden na karteczce w komórce nr 9; drugi na ścianie ubikacji w komórce nr 11; trzeci na przewróconym stołku barowym w

komórce nr 21; czwarty blisko podłogi w komórce nr 30). Każdy z symboli informuje, z której części cyfry należy skorzystać. Po dopasowaniu ich do siebie za pomocą figur geometrycznych otrzymasz czterocyfrowe rozwiązanie: 2-2-4-8.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 9. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „strzykawkę” w komórce nr 26 i weź kartę Dowodu nr 26.

Zakończenie

Udało ci się znaleźć „strzykawkę” w komórce 26. Weź teraz kartę Dowodu nr 26. Każę 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 „ODSKOCZ NA BOK”.

Właściwym wyborem jest opcja a) Zejdź z linii strzału Jewgienija. Weź kartę Dowodu nr 2 i sprawdź, jak kończy się twoja historia.