

Helsinki

Énigme A

Vous avez lu la première partie de l'histoire et révélé la carte Indice marquée « Départ ». La carte vous invite à trouver une « bouche d'égout » dans l'image de la scène de crime. Elle se trouve dans la case 14, alors prenez la carte Indice 14 et résolvez l'énigme A.

La carte Indice 14 comporte quatre ficelles en noir et blanc, vous devez donc trouver quatre cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme A. Regardez l'image de la scène de crime sur le plateau et essayez de trouver quatre cases différentes où vous pouvez voir le logo HSSW. Elles se trouvent dans les cases 11, 20, 22 et 30. Prenez les cartes Indice correspondantes.

Construisez un labyrinthe à partir des cartes en faisant correspondre les tuyaux et la carte en arrière-plan. Suivez ensuite le chemin pour chaque couleur afin de lui attribuer un chiffre. Le chiffre pour le jaune est 3, le chiffre pour le rouge est 7, et le chiffre pour le bleu est 5. Le tuyau « vert » passe sous le tuyau « bleu », jusqu'à ce qu'il tourne à gauche juste avant le point de départ du bleu, donc le chiffre pour le vert est 9. Le bleu est un 5. Trouvez le bon ordre pour les chiffres dans le logo HSSW pour arriver à la bonne solution : 3795.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « mouette » dans la case 2, et prenez la carte Indice 2.

Énigme B

Vous avez suivi le code et trouvé une « mouette » dans la case 2. Prenez maintenant la carte Indice 2.

La carte Indice 2 comporte quatre ficelles en noir et blanc, vous devez donc trouver quatre cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme B. Le mot souligné sur cette carte est « promeneurs de chiens », alors cherchez quatre promeneurs de chiens dans les deux images de la scène de crime. Ils se trouvent dans les cases 8, 15, 27 et 23 (le symbole peint sur le trottoir), alors prenez les cartes Indice correspondantes.

La carte Indice 27 vous indique ce que vous devez faire - « œil » + « main ». Cela signifie que vous devez additionner les nombres que les personnages voient, et les nombres sur les objets qu'ils tiennent. Suivez les lignes de vue des statues et examinez les objets qu'elles tiennent. De cette façon, vous obtiendrez les nombres que vous devez additionner. Remarquez que les nombres sont des chiffres romains !

Carte de preuves 8 : la femme avec la branche et le panier regarde le chiffre 4 et tient le chiffre 3.

Carte Indice 15 : le garçon avec des ailes tient le chiffre 6, et la femme regarde le chiffre 9.

Carte Indice 23 : le lion regarde le chiffre 2 (près du haut du piédestal) et la femme tient les chiffres 5 et 3.

Carte Indice 27 : L'homme tient le chiffre 10, et la femme tient le chiffre 4.

Additionnez tous ces nombres pour obtenir la solution : 47.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « canette » dans la case 18, et prenez la carte Indice 18.

Énigme C

Vous avez suivi le code et trouvé une « canette » dans la case 18. Prenez maintenant la carte Indice 18.

La carte Indice 18 vous guide pour rechercher un « ingénieur chimiste » sur l'image de la scène de crime. Vous le trouverez dans la case 12, prenez donc la carte Indice 12.

Quatre des objets portent des valeurs cachées, tandis que le cinquième est le téléphone qui nous indique de trouver ces quatre nombres. Les anneaux des clés sont colorés en jaune pour indiquer le nombre **3**. Les dents du peigne sont ombrées pour montrer le nombre **5**. Le paquet de cigarettes montre une horloge avec un signe + au milieu, et les aiguilles indiquent 6 et 3, ce qui donne une valeur totale de **9**. La carte de crédit a un pavé numérique, avec le chiffre **8** en surbrillance. Le bon ordre pour les chiffres se trouve sur la carte Indice 18, où les mêmes mots sont mis en évidence. L'ordre est le suivant : clés, peigne, cigarettes, carte de crédit. Donc, la solution est 3598.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « bannière » dans la case 9, et prenez la carte Indice 9.

Énigme D

Vous avez suivi le code et trouvé une « bannière » dans la case 9. Prenez maintenant la carte Indice 9.

La carte Indice 9 vous guide dans la recherche d'un « drone » sur l'image de la scène de crime. Vous le trouverez dans la case 4, alors prenez la carte Indice 4. Le symbole dans le coin de cette carte de preuve vous indique que vous devez additionner les nombres de certaines cases.

Trouvez ces quatre éléments dans l'image du couvercle (la prise de vue du drone). Vous trouvez le chariot à hot-dogs dans la case 23 ; l'ambulance dans la case 21 ; la poubelle de recyclage dans la case 26 ; et le guetteur (le policier avec les jumelles) se tient sur le toit de l'église dans la case 25. Additionnez ces nombres pour obtenir la solution : 95.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoire. Ensuite, trouvez des « pigeons » dans la case 19, et prenez la carte Indice 19.

Énigme E

Vous avez suivi le code et trouvé des « pigeons » dans la case 19. Prenez maintenant la carte Indice 19.

La carte Indice 19 vous guide pour rechercher une « voiture radiocommandée » sur l'image de la scène de crime. Vous la trouverez dans la case 13, alors prenez la carte Indice 13.

La carte Indice 13 comporte trois ficelles en noir et blanc. Vous devez donc trouver trois cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme E.

Les ficelles sont attachées à un symbole radio. Pouvez-vous voir trois symboles radio dans l'image de la scène de crime ? Vous les trouverez dans les cases 6, 7 et 10. Ces trois cartes forment une grille avec des coordonnées jaunes sur l'axe vertical, et des coordonnées rouges sur l'axe horizontal. La carte Indice 13 vous donne des points du système entre lesquels vous pouvez vous déplacer. Dessinez des lignes entre ces points, et vous vous retrouverez avec des formes qui ressemblent aux nombres qui composent la solution : 740.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez un « drapeau » dans la case 21, et prenez la carte Indice 21.

Énigme F

Vous avez suivi le code et trouvé un « drapeau » dans la case 21. Prenez maintenant la carte Indice 21.

La carte Indice 19 vous guide dans la recherche d'un « étal de marché rouge » sur l'image de la scène de crime. Vous le trouverez dans la case 28, prenez donc la carte Indice 28.

Le prix du verre d'eau est en fait déterminé par le nombre de tranches de concombre. La première ligne vaut 6€ (1 + 2 + 3), chaque tranche coûtant 1€. Cela signifie que la deuxième ligne vaut 3 + 4 + 4, ce qui fait que le coût de la pâtisserie est de 4€. La troisième ligne est 1 + 4 + 1, ce qui fait que le coût du pain d'épice est de 1€. Sur la dernière ligne, il y a une multiplication, puis une addition : $1 \times 4 + 1$, et la solution est 5.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « pièce » dans la case 17, et prenez la carte Indice 17.

Énigme G

Vous avez suivi le code et trouvé une « pièce » dans la case 17. Prenez maintenant la carte Indice 17.

La carte Indice 17 vous guide pour rechercher une « armoire électrique » dans l'image de la scène de crime. Vous la trouverez dans la case 29, prenez donc la carte Indice 29.

La carte Indice 14 comporte une ficelle en noir et blanc, vous devez donc trouver une carte supplémentaire pour résoudre l'énigme G. Il y a un rouleau de ruban adhésif rouge sur la carte Indice. Essayez de trouver le même ruban adhésif rouge quelque part dans l'image de la scène de crime. Il se trouve dans la case 1.

Comptez maintenant les différents autocollants sur la carte Indice 14, et vérifiez l'ordre correct des chiffres sur la carte Indice 1. Il y a 9 du premier autocollant, 3 du second, et 6 du dernier, ce qui donne la solution 936.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoire. Le mot que vous devez trouver est « vingt », et il y a 20 oiseaux dans la case 3. Prenez la carte Indice 3.

Énigme H

Vous avez suivi le code et trouvé « vingt » oiseaux dans la case 3. Prenez maintenant la carte Indice 3.

La carte Indice 3 vous guide dans la recherche d'une « camionnette blanche » sur l'image de la scène de crime. Vous la trouverez dans la case 26, alors prenez la carte Indice 26.

En regardant la carte, vous pouvez voir plusieurs indices sur ce que vous devez faire. Premièrement, vous pouvez voir que vous devez trouver cinq nombres qui se trouvent au dos des cartes Indice - mais ce ne sont pas les nombres rouges dans le coin inférieur droit de chaque carte Indice. Deuxièmement, vous pouvez trouver ces cartes Indice grâce aux empreintes digitales. Maintenant, étudiez votre carte Indice. Pouvez-vous trouver cinq de ces cartes ? Vous trouverez des empreintes digitales sur les cartes Indice **4** (l'empreinte est près du bouton, sur le bord droit de la tablette) ; **12** (l'empreinte est sur l'écran du smartphone) ; **13** (l'empreinte est sur la manette) ; et **28** (l'empreinte est sur le morceau de papier jaune dans le coin inférieur

droit de la carte). La dernière empreinte digitale se trouve sur la carte Indice **26**, près du pavé numérique. Cette carte Indice vous donne l'ordre dans lequel placer ces chiffres (les colonnes noires de longueurs différentes), ce qui donne la solution 35381.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez un fourgon de « police » dans la case 24, et prenez la carte Indice 24.

Fin de la partie

Vous avez trouvé un fourgon de « police » dans la case 24, et avez pris la carte Indice 24. La carte vous indique de lire la troisième partie de l'histoire. Il est temps de faire votre choix final.

Si vous avez toutes vos cartes de réputation, elles portent la mention « NI GAZ NI BATTERIE ».

La bonne marche à suivre est la suivante : c) Tournez le robinet de la bouteille de liquide pour neutraliser l'acide. Prenez la carte Indice 19 et voyez comment l'histoire se termine.