

London

Énigme A

Vous avez lu la première partie de l'histoire et révélé la carte Indice marquée « Départ ».

La carte Indice vous invite à trouver un « couteau » dans la case 9. Prenez la carte Indice 9 pour accéder à l'énigme A.

Placez la carte Indice contre le côté gauche de l'image de la scène de crime en faisant correspondre le motif de pierre sur le mur. Cela forme une phrase contenant des symboles mathématiques : D1D YOU M1S5 ME + 100. La plaque de rue pour Osborne Street (sur la carte Indice) nous indique de lire le E en miroir, donc nous obtenons 1153 + 100, ce qui donne 1253.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « plume » dans la case 12, et prenez la carte Indice 12.

Énigme B

Le code vous a conduit à trouver une « plume » dans l'image de la scène de crime. Vous la trouvez dans la case 12. Prenez maintenant la carte Indice 12.

Le mot souligné sur la carte Indice 12 vous guide pour trouver un « journal » dans la case 6. Prenez la carte Indice 6 pour résoudre l'énigme B.

Le symbole dans le coin de cette carte de preuve vous indique que vous devez additionner les nombres de certaines cases. À côté de l'empreinte de main, vous pouvez voir le chiffre 5. Maintenant, essayez de trouver 5 empreintes de main dans l'image de la scène de crime. Vous les trouverez dans les cases 3, 14, 18, 24 et 26. Lorsque vous additionnez ces nombres, vous obtenez la solution : 85.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez des « tenailles » dans la case 10, et prenez la carte Indice 10.

Énigme C

Le code vous a permis de trouver le mot « tenailles » dans le livre d'histoires. En regardant l'image de la scène de crime, vous pouvez trouver des tenailles dans la case 10, prenez donc la carte Indice 10.

La carte Indice 10 vous guide dans la recherche d'un « château » sur l'image de la scène de crime. Il se trouve dans la case 3, alors prenez la carte Indice 3. Vous verrez qu'elle comporte trois ficelles en noir et blanc - vous avez donc besoin de trois cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme C. Vous pouvez voir un morceau d'échiquier sur l'image, alors jetez un coup d'œil à l'image de la scène de crime. Y a-t-il des échiquiers ? Ils se trouvent dans les cases 1, 5 et 20.

Disposez les trois cartes d'échiquier partiellement les unes sur les autres, pour former un échiquier complet de 8x8. Suivez ensuite l'instruction consistant à visiter 4 cases blanches encadrées (soit noires, soit blanches) avec quatre déplacements de la « tour ». La tour se déplace uniquement en ligne droite. Il n'y a qu'une seule façon de le faire sans faire d'aller-retour. Solution : 2-6-1-9.

Suivez le cryptogramme. Ensuite, trouvez une « assiette » dans la case 15, et prenez la carte Indice

15.

Énigme D

Le code vous a permis de trouver le mot « assiette » dans le paragraphe 9. En regardant l'image de la scène de crime, vous pouvez trouver des tenailles dans la case 15, prenez donc la carte Indice 15.

La carte Indice 15 vous aide à trouver une « lettre » sur l'image de la scène de crime. La carte comporte des ficelles en noir et blanc, et si vous regardez attentivement, vous pouvez trouver trois lettres (dans les cases 2, 22 et 25). Prenez les trois cartes Indice. Vous pouvez maintenant résoudre l'énigme D.

L'empreinte digitale principale est marquée d'un « ? » Toutes les autres empreintes digitales portent un numéro de cas. La tâche consiste à trouver l'empreinte digitale qui est exactement la même que l'empreinte principale. La réponse correcte est le numéro de cas de cette empreinte : 172.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez « quatre » dans la case 8 (l'horloge a sonné 4 heures), et prenez la carte Indice 8.

Énigme E

Le code vous a conduit à trouver le mot sur l'horloge indiquant « quatre » sur l'image de la scène de crime. Vous le trouvez dans la case 8. Prenez maintenant la carte Indice 8.

La carte Indice 15 vous guide pour trouver un « rat » sur l'image de la scène de crime. Il se cache dans la case 30.

Faites correspondre les marques légères sur les bords de la **carte** avec les marques légères similaires sur le bord inférieur de **l'image de la scène de crime**. En faisant cela, vous créez trois nombres. Le « 7 » est associé à la bague, le « 3 » à la pièce et le « 9 » au bouchon.

Pouvez-vous voir la rose des vents avec une flèche pointant vers le nord sur la carte des preuves ? Cela signifie que vous devez regarder la carte à l'intérieur du couvercle de la boîte de jeu. En suivant la ligne rouge au nord de la rose des vents, vous trouvez « £ », un anneau et un tonneau. Cela vous donne l'ordre des chiffres que vous avez formés, ce qui donne la bonne solution 379.

Suivez le cryptogramme. Ensuite, trouvez une « flamme » dans la case 16 (ce n'est pas une vraie flamme, mais plutôt une sculpture qui en représente une), et prenez la carte Indice 16.

Énigme F

Le code vous a conduit à trouver une « flamme » sur l'image de la scène de crime. Vous la trouvez dans la case 16. Prenez maintenant la carte Indice 16.

La carte Indice 16 vous guide pour trouver un « chien » sur l'image de la scène de crime. Il se cache dans la case 13.

Les trois ficelles en noir et blanc vous indiquent que vous avez besoin de trois cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme F. La carte Indice présente des traces d'animaux dans la neige - peut-être devez-vous trouver d'autres animaux sur l'image de la scène de crime ? Il y a un pigeon dans la case 4, un lézard dans

la case 7 et un serpent dans la case 23. Prenez les cartes Indice correspondantes.

Alignez les trois cartes supplémentaires en faisant correspondre les morceaux du tuyau. Des chiffres sont cachés dans le mur, derrière l'échelle, sous le tuyau, sur la vigne et sur les briques et le plâtre - deux sur la carte de gauche, un sur celle du milieu et deux sur celle de droite. Trouvez-les et additionnez-les. Les chiffres, de gauche à droite, sont 3-4-8-5-3, et la solution est 23.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez les « empreintes de pas » de la case 27, et prenez la carte Indice 27.

Énigme G

Le code vous a conduit à trouver des « empreintes de pas » sur l'image de la scène de crime. Vous les trouvez dans la case 27. Prenez maintenant la carte Indice 27.

La carte Indice 27 vous guide pour trouver le « pain » sur l'image de la scène de crime. Cependant, il y a deux ficelles en noir et blanc sur la carte. Regardez attentivement. Vous trouverez une miche de pain dans la case 14, et une baguette dans la case 29. Prenez les cartes Indice correspondantes.

Regardez les signes pour savoir ce que vous devez faire. Pour obtenir une valeur numérique pour chaque four, procédez comme suit : comptez le nombre de barres verticales sous le four, ajoutez le nombre de lignes utilisées pour dessiner la forme géométrique dans le four, et enfin soustrayez le nombre de pains dans le four. L'autre signe dit de commencer par la palette la plus haute et de passer ensuite aux plus courtes. La palette la plus haute est : $4 + 3 - 3 = 4$, la deuxième est **8** (déjà donnée), la troisième est $4 + 1$ (lignes utilisées pour un cercle) - $0 = 5$, et la quatrième est $2 + 4 - 3 = 3$. La solution est 4853.

Suivez le code jusqu'au livre d'histoire. Ensuite, trouvez dans la case 28 un « pistolet » et prenez la carte Indice 28.

Énigme H

Le code vous a conduit à trouver un « pistolet » dans l'image de la scène de crime. Vous le trouvez dans la case 28. Prenez maintenant la carte Indice 28.

La carte Indice 27 vous guide pour trouver le nom « Hallbury » sur l'image de la scène de crime, et les ficelles en noir et blanc sur la carte vous indiquent que vous le trouverez dans quatre cases - 11, 18, 21 et 24. Prenez les cartes Indice correspondantes pour résoudre l'énigme H.

Utilisez la carte dans le couvercle de la boîte de jeu pour attribuer un numéro à chacune des quatre cartes supplémentaires. Les bâtiments sont : une église (9), un dépôt de train (3), une usine (1) et un clocher (2). L'ordre des numéros vient de l'indication sur le côté du train : « d'est en ouest », ce qui donne la solution 2931.

Suivez le cryptogramme. Ensuite, trouvez un « cadenas » dans la case 17, et prenez la carte Indice 17.

Fin de la partie

Vous avez trouvé un « cadenas » dans la case 17 et pris la carte Indice 17. 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 sont écrites en toutes lettres : « FAITES LE PARLER ».

Le bon plan d'action est a) Jouer le jeu avec Hallbury jusqu'à ce que l'aide arrive. Prenez la carte Indice 19 et voyez comment l'histoire se termine.