

Lazio – rozwiązania

A

Po przeczytaniu I części Opowieści odkryj kartę Dowodu „Start”. Podkreślone słowo na karcie naprowadza cię na „bochen”. Znajdziesz go w komórce nr 10 na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Weź teraz kartę Dowodu nr 10 i rozwiąż zagadkę A.

Symbol w rogu karty Dowodu nr 10 mówi ci, że masz dodać do siebie numery jakichś komórek. Na karcie widnieje pięć produktów spożywczych. Czy uda ci się je znaleźć na zdjęciu Miejsca Zbrodni? Orzech włoski znajduje się w komórce nr 4, jabłko w komórce nr 15, cytryna w komórce nr 14, ser w komórce nr 23, a niepokrojone arbuzy widoczne są w komórce nr 24.

Po dodaniu numerów tych komórek otrzymasz rozwiązanie – 80.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 6. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „siano” w komórce nr 3 i weź kartę Dowodu nr 3.

B

Udało ci się znaleźć „siano” w komórce nr 3. Weź teraz kartę Dowodu nr 3.

Karta Dowodu nr 3 mówi ci, że masz odszukać „kocioł”. Znajduje się on w komórce nr 9, więc weź kartę Dowodu nr 9. Widnieją na niej dwa sznurki z czarno-białymi koralikami, więc musisz znaleźć dwie dodatkowe karty, by rozwiązać zagadkę B. Sznurki znajdują się obok oczu oraz obok gołębic. W Opowieści zasugerowano, że oczy mogły należeć do kota. Kota znajdziesz w komórce nr 23 na zdjęciu Miejsca Zbrodni, a gołębicę – w komórce nr 6. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Ułóż dwie dodatkowe karty, dopasowując widniejące na ich krótszych bokach linie, a trzecią kartę Dowodu (tę z kociołkiem) umieść pod nimi, również dopasowując linie. Widzisz teraz, że przecinające się linie tworzą nowe trójkąty, a w każdym trójkącie znajdują się kamienie. Znak na boku kotła wskazuje, że szukasz trzech cyfr i że masz zacząć od góry. Policz kamienie w górnym trójkącie, następnie w środkowym, a na koniec w dolnym. Złóż wszystkie cyfry razem, by znaleźć rozwiązanie – 324.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 11. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „sznur” w komórce nr 27 i weź kartę Dowodu nr 27.

C

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

Karta Dowodu nr 27 mówi ci, że masz odszukać „konia” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajduje się on w komórce nr 29, więc weź kartę Dowodu nr 29, by rozwiązać zagadkę C.

W rogu karty, obok garści śrub, znajduje się sznurek z czarno-białymi koralikami, więc potrzebujesz dodatkowej karty. Śruby znajdziesz w komórce nr 13 na zdjęciu Miejsca Zbrodni, więc weź kartę Dowodu o tym numerze. Każde koło od wozu reprezentuje tarczę zegara, a czarna strzałka na środku to wskazówka godzinowa. Symbol na boku wozu z karty Dowodu nr 29 wskazuje, jak znaleźć godzinę 12 (dwie śruby) i godzinę 6 (jedna biała śruba). Teraz możesz już określić godzinę wskazywaną przez strzałkę na każdym z kół. Na pionowych deskach wozów znajdują się rzymskie numery podające kolejność.

- II – 5 Godzinę 12 znajdziesz tam, gdzie powinny być dwie śrubki, ale jednej brakuje, a godzinę 6 – naprzeciwko 12. Strzałka wskazuje o jedną godzinę do tyłu od godziny 6.
- III – 3 Biała śruba oznacza godzinę 6, a strzałka wskazuje na trzecią godzinę wstecz, czyli 3.
- IV – 8 Wskazana przez strzałkę godzina znajduje się o 2 godziny do przodu od godziny 6.

Złóż wszystkie cyfry razem, by otrzymać rozwiązanie – 9538.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 6. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „rózę” w komórce nr 17 i weź kartę Dowodu nr 17.

D

Udało ci się znaleźć „rózę” w komórce nr 17. Weź teraz kartę Dowodu nr 17.

Karta Dowodu nr 17 mówi ci, że masz odszukać „białobrodego” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. W komórce nr 4 wisi portret mężczyzny o białej brodzie, więc weź kartę Dowodu nr 4, by rozwiązać zagadkę D.

Na karcie widnieje jeden sznurek z czarno-białymi koralikami. Znajduje się on tuż obok kielicha. Oznacza to, że potrzebujesz dodatkowej karty, którą znajdziesz po odszukaniu kielicha na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajduje się on w komórce nr 16. Na dodatkowej karcie widnieje tabela z różnymi kształtami, kolorami i cyframi. Na karcie Dowodu nr 4 widnieje witraż, ale brakuje w nim kolorów. Taki sam witraż, lecz kolorowy, znajdziesz wewnątrz pokrywy pudełka. Posługując się instrukcjami z karty Dowodu nr 4 i kolorowym witrażem, odczytaj wyniki z tabeli na karcie Dowodu nr 16.

Zacznij od góry witrażu i odlicz cztery kolorowe trójkąty (nie wliczając czerwonego trójkąta na szczycie okna) w stronę świecy, czyli przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. W ten sposób dojdiesz do niebieskiego trójkąta między dwoma symbolami kwadratu. Sprawdź, jaką wartość przypisano niebieskiemu kwadratowi w tabeli na karcie nr 16 – jest to 4. Następnie, licząc od niebieskiego trójkąta, odlicz 8 trójkątów w przeciwnym kierunku, czyli zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dojdiesz w ten sposób do żółtego trójkąta pomiędzy dwiema gwiazdami. Żółtej gwiazdzie przypisano wartość 2. Trzecią liczbę znajdziesz, odliczając 10 trójkątów w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Jest to czerwony trójkąt między dwoma ośmiobokami. Wartość przypisana czerwonemu ośmiobokowi to 0. Czwartą liczbę znajdziesz, odliczając 14 trójkątów zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Dojdiesz do zielonego trójkąta między dwoma pięciobokami. Zielonemu pięciobokowi przypisano wartość 3. Ostatnia liczba znajduje się 16 trójkątów w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i oznaczona jest żółtym trójkątem pomiędzy dwoma okręgami. Żółtemu okręgowi przypisano wartość 4.

Złóż wszystkie cyfry razem, by otrzymać rozwiązanie – 42034.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 10. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „666” w komórce nr 21 i weź kartę Dowodu nr 21.

E

Udało ci się znaleźć „666” w komórce nr 21. Weź teraz kartę Dowodu nr 21.

Na karcie dowodu nr 21 widnieje tekst oraz cztery sznurki z czarno-białymi koralikami. Oznacza to, że do rozwiązania zagadki E potrzebne ci będą cztery dodatkowe karty. W tekście podkreślono słowo „gwiazda”,

więc musisz odszukać cztery gwiazdy na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdziesz je w komórkach 1, 11, 18 oraz 19. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Ułóż cztery dodatkowe karty tak, by częściowo na siebie zachodziły. Zacznij od wsunięcia dolnej części karty z „N” pod górną część karty z „S” i dopasuj do siebie dwie części spadającej gwiazdy, wspomagając się położeniem żółtej i zielonej gwiazdy. Następnie wsuń prawą krawędź karty z „W” pod lewe krawędzie kart z „N” i „S”. Ponownie wyrównaj dwie części spadającej gwiazdy, wspomagając się położeniem zielonej i żółtej gwiazdy, a także krańca stołu. Na koniec wsuń kartę z „E” pomiędzy kartę z „N” i kartę z „S”, z ich lewej strony. Posłuż się położeniem różowej gwiazdy, spadającej gwiazdy, chmur i stołu, by właściwie ją ułożyć.

Teraz użyj kierunków zapisanych na karcie z „S” (N, W, E, S), by policzyć gwiazdy widoczne na kartach. Świeca wskazuje właściwą kolejność. Najpierw policz zielone gwiazdy na karcie z „S”. Jest ich 7. Potem policz różowe gwiazdy z karty z „E” – 4, następnie żółte gwiazdy z karty z „N” – 6, a na koniec niebieskie gwiazdy z karty z „W” – 5. Złóż wszystkie cyfry razem, by otrzymać rozwiązanie – 7465.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 11. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „śląd kopyta” w komórce nr 28 i weź kartę Dowodu nr 28.

F

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

Na karcie Dowodu nr 28 widnieją trzy sznurki z czarno-białymi koralikami. Znajdują się one obok klucza, więc musisz odszukać trzy klucze na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdują się one w komórkach 2, 25 oraz 30. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Ułóż trzy karty tak, by powstał prosty korytarz, po bokach którego znajdują się kamienne bloki. Idziesz wzdłuż tego korytarza i patrzysz na cienie na ścianie. Ślady w czarnym kwadracie mówią ci, w którą stronę patrzysz. Na karcie Dowodu nr 2 znajdziesz wartość liczbową odpowiadającą każdemu widzianemu przez ciebie cieniowi.

Kwadrat #1: Spójrz w lewo. Cień rzucany przez kamienny blok po lewej stronie ma wartość 7.

Kwadrat #2: Pomiń ten kwadrat, ponieważ ślady nie obracają się w żadną ze stron.

Kwadrat #3: Ślady obracają się w prawo, więc zwróć uwagę na cień. Ma on wartość 3.

Kwadrat #4: Ten kwadrat znajduje się niżej niż pozostałe, we wgłębieniu w podłodze, więc cień kamiennego bloku po lewej będzie dłuższy. Właściwym cieniem jest wąski cień o wartości 1.

Kwadrat #5: Obróć się w prawo. Właściwy cień ma wartość 2.

Kwadrat #6: Ślad odwrócony jest o 45°, więc patrzysz na ostatni kamienny blok po lewej stronie. Właściwy cień ma wartość 0.

Kwadrat #7: Ślad odwraca się w stronę ostatniego kamiennego bloku po prawej, ale ponieważ czarny kwadrat jest od niego odsunięty, cień będzie dłuższy. Właściwy cień ma wartość 5.

Złóż wszystkie cyfry razem, by otrzymać rozwiązanie – 731205.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 18. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „pióro” w komórce nr 26 i weź kartę Dowodu nr 26.

G

Udało ci się znaleźć „pióro” w komórce nr 26. Weź teraz kartę Dowodu nr 26.

Karta Dowodu nr 26 mówi ci, że masz odszukać „pajęczynę” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajduje się ona w komórce nr 20, więc weź kartę Dowodu nr 20, by rozwiązać zagadkę G.

Znów będzie ci potrzebna pokrywa pudełka. Umieść w niej kartę Dowodu nr 20 tak, by dopasować ją do dziury w piwnicy. Kolorowe linie z karty wskazują na różne kształty. Postępuj zgodnie z tabelą z karty Dowodu nr 16, która używana była przy zagadce D, i odczytaj wartości liczbowe dla poszczególnych kombinacji kolorów i kształtów.

Pomarańczowa linia wskazuje na kwadrat, więc sprawdź wartość przypisaną pomarańczowemu kwadratowi. Jest to 3. Następnie sprawdź wartość dla fioletowego pięcioboku – 7 oraz czerwonego okręgu – 8. Na koniec odszukaj wartość dla żółtej gwiazdy – 2.

Złóż wszystkie cyfry razem, by otrzymać rozwiązanie – 3782.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 14. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „ścierkę” w komórce nr 12 i weź kartę Dowodu nr 12.

H

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

Karta Dowodu nr 12 mówi ci, że masz odszukać „kryształy” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdują się one w komórce nr 22, więc weź kartę Dowodu nr 22, by rozwiązać zagadkę H.

Na karcie Dowodu nr 22 ukryto cztery cyfry. Zapisano je inkaustem trochę innego, bardziej czerwonego koloru niż reszta strony. Każda z cyfr zajmuje mniej więcej jedną ćwiartkę karty i obejmuje kilka linii tekstu. Cyfry należy odczytywać od lewej do prawej, zaczynając od lewego górnego rogu. Druga z liczb odwrócona jest do góry nogami. Rozwiązanie to 4375.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 18. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „kałamarz” w komórce nr 7 i weź kartę Dowodu nr 7.

I

Udało ci się znaleźć „kałamarz” w komórce nr 7. Weź teraz kartę Dowodu nr 7.

Karta Dowodu nr 7 mówi ci, że masz odszukać „zęby” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdują się one w komórce nr 15, więc weź kartę Dowodu nr 15, by rozwiązać zagadkę I.

Na karcie Dowodu nr 15 widać stopy czarnego proszku na białym tle. Możesz zauważyć, że obszary po obu stronach drewnianej belki są swoim lustrzanym odbiciem, a także że nie wszystkie stopy czarnego proszku są doskonale odbite po drugiej stronie. Musisz znaleźć wartości liczbowe dla tych różnic. W tym celu weź Kartotekę Sprawy i znajdź w niej ramkę, do której możesz dopasować niewielkie linie z boku karty. Upewnij się, że linie do siebie pasują, a metalowy ornament jest w tym samym miejscu, co na ramce.

Po umieszczeniu karty w ramce zobaczysz, że karta podzielona jest na ponumerowane kolumny, a każdy ze stosów proszku znajduje się w jednej z nich. Ramka podpowiada, że trzeba przyrzeć się kolumnie nr 9 (trzeciej od lewej). Dzięki temu zorientujesz się, że w tej kolumnie proszek nie jest właściwie odbity – skrajne stosy proszku są różnej wielkości. Teraz musisz znaleźć pozostałe kolumny, w których proszek nie jest odbity poprawnie. Następną kolumną jest kolumna nr 2 (piąta od lewej), potem kolumna nr 8 (siódma od lewej), a ostatnią kolumną jest kolumna nr 7 (ostatnia od lewej, gdzie mniejszy stos proszku po jednej ze stron jest bardziej odsunięty od większego stosu).

Złóż wszystkie cyfry razem, by otrzymać rozwiązanie – 9287.

Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 20. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „piwnicę” w komórce nr 24 i weź kartę Dowodu nr 24.

Zakończenie

Udało ci się znaleźć „piwnicę” w komórce 24. Weź teraz kartę Dowodu nr 24. 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 „WYCIĄGNIJ BIBLIĘ”.

Po rozpatrzeniu dostępnych opcji jedyną, która jakkolwiek wiąże się z Biblią, jest opcja b) „Miej Boga w sercu i modlitwę na ustach”. Weź kartę Dowodu nr 8 i przeczytaj, jak kończy się twoja historia.