

UNLOCK!

SHORT ADVENTURES

SOLUZIONI GUIDATE

 LIVELLO

NELLA MENTE DI
SHERLOCK HOLMES



► Per iniziare, prendete le carte **12**, **30**, **33** e **S**.



► Watson vi dice che la morte di Amara è stata provocata da avvelenamento (**12**). Una delle bottiglie (**33**) utilizzate da Amara potrebbe essere stata la causa. È il momento di utilizzare la mente di Sherlock, come indicato sulla carta **S**.



► A questo punto, prestate attenzione a due sezioni della mente di Sherlock:

- La sezione "Interrogatori", dove potete ottenere la dichiarazione di Watson e quindi il vostro primo indizio.

Prendete la carta **29**.



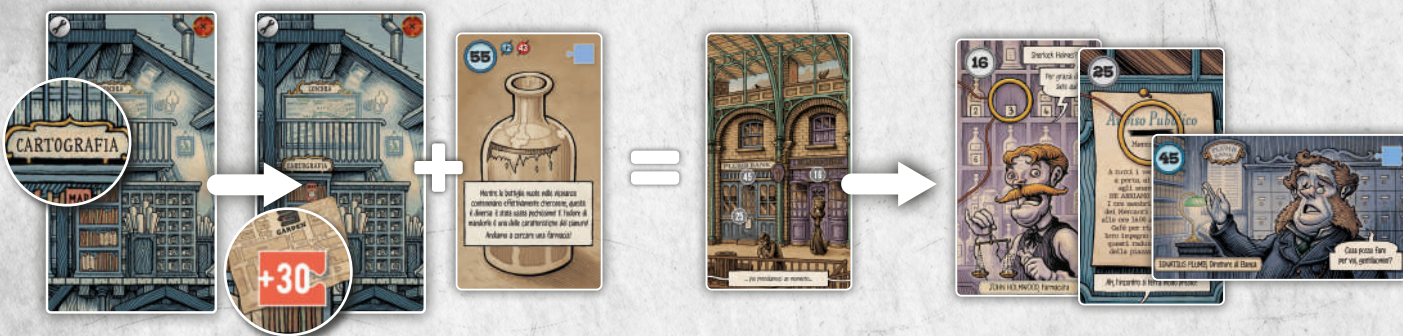
• La sezione “Olfatto”, dove potete identificare il caratteristico odore da una delle bottiglie. Prendete la carta **43**.



► Combinare l'odore di mandorle con la dichiarazione di Watson e ottenete la vostra risposta: **43** + **12** = **55**. La bottiglia contiene cianuro! Prendete la carta **55**.



► Il vostro prossimo obiettivo consiste nel trovare una farmacia nelle vicinanze. La mente di Sherlock contiene una sezione “Cartografia” che vi permetterà di trovarla vicino a Covent Garden: **+30** + **55** = **85**. Prendete la carta **85**, poi le carte **16**, **25** e **45**.

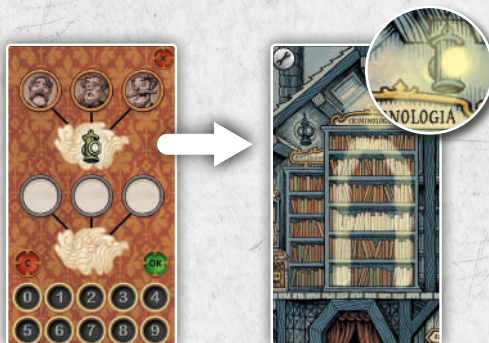


► Questa nuova porzione di strada vi fornisce un nuovo indizio (**25**), così come due nuovi testimoni da interrogare: Holmwood (**16**) e Plumb (**45**).



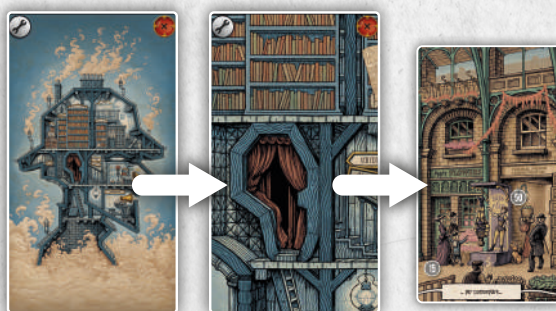
- Una volta completati questi due interrogatori, nell'applicazione apparirà una lampada al di sotto dei primi 3 testimoni. Premete la lampada identica che si trova appena sopra la libreria di Criminologia all'interno della mente di Sherlock. Illuminerà la biblioteca in un modo molto particolare.

Prendete la carta **A**.

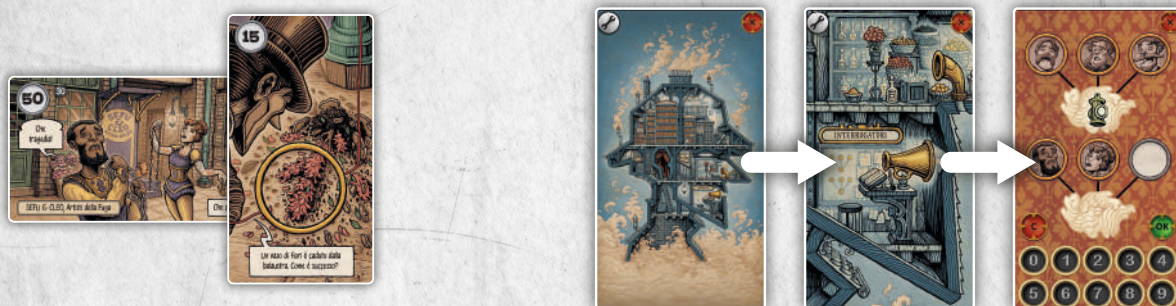


- Successivamente, dovete continuare a muovervi lungo Covent Garden per trovare altri testimoni. La carta **30** vi permette di avanzare alla porzione di strada successiva. Utilizzando la sezione "Udito" all'interno della mente di Sherlock, potete ascoltare i suoni intorno a voi. Spostando il vostro dispositivo, potete sentire un cane che abbaia.

Prendete la carta **D**, poi le carte **15** e **50**.

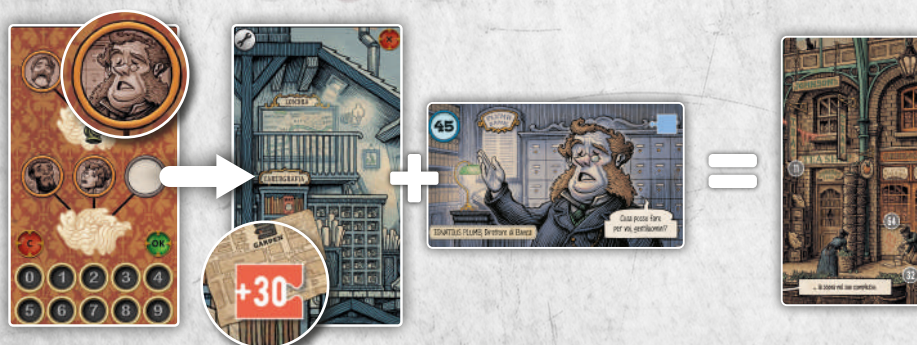


- Incontrate altri due testimoni, Sefu e Cleo (**50**), e un nuovo indizio (**15**). Potete interrogare questi due nuovi testimoni.



- Plumb, il direttore di banca (**45**), vi indica la direzione dell'ultima porzione di strada. Grazie alla vostra conoscenza di Covent Garden (**+30**), siete in grado di localizzarla: **+30** + **45** = **75**.

Prendete la carta **75**, poi le carte **11**, **32** e **64**.



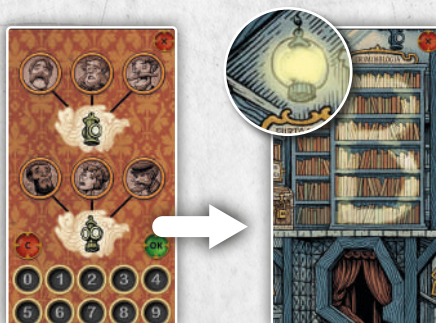
- Con questa carta trovate l'ultimo testimone da interrogare ((64)), un nuovo indizio ((11)) e un'etichetta ((32)) che, combinata con la bottiglia ((55)), vi fornisce un ulteriore indizio: 32 + 55 = 87.

Prendete la carta 87.



- Una volta interrogato il testimone ((64)) apparirà una nuova lampada. Premete la lampada appena sopra la libreria "Furto con scasso" all'interno della mente di Sherlock.

Prendete la carta B.



- Utilizzate le carte (A), (B) e la scatola del gioco per comporre un numero. Per prima cosa, inserite la carta (A) nella scatola, poi fate scivolare la carta (B) finché non appare un numero.

Prendete la carta 31.



- Ora Sherlock deve salire alle "porzioni superiori" di Covent Garden: +68 + 31 = 99.

Prendete la carta 99.



- Questa carta fornisce un nuovo indizio che richiede uno sguardo più approfondito. Per farlo, utilizzate la vista di Sherlock premendo sul suo occhio nell'applicazione. In questo modo si attiverà la fotocamera del dispositivo, che dovrà essere puntata sulla carta **99**.



- Mentre state per esaminare l'indizio più da vicino, succede qualcosa: siete svenuti! Lo schermo del dispositivo diventa nero e presto delle candele iniziano a girare sullo schermo. Scuotete il dispositivo finché non scompaiono.

Prendete la carta **71**.



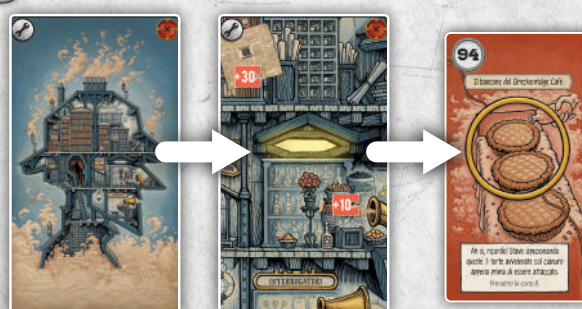
- Watson spera di farvi riprendere i sensi mettendo sotto il vostro naso dei sali. Utilizzate il vostro senso dell'olfatto: **+10** + **71** = **81**.

Prendete la carta **81**.



- Sherlock è disorientato. L'indizio finale è a portata di mano, ma prima deve ricordare cosa gli è successo prima di perdere conoscenza. Per farlo utilizzate ancora l'occhio sulla carta **99**. Questa volta otterrete un risultato diverso.

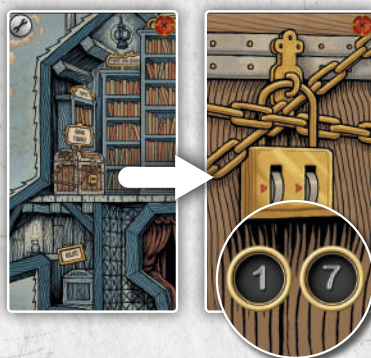
Prendete la carta **94** e poi la carta **8**.



► La carta **94** indica che è giunto il momento di concludere. Ricomponete il filo rosso disponendo gli indizi nell'ordine cronologico della storia fino a quel momento. Noterete che gli anelli sono posizionati intorno ai numeri, così come i segni + e -. Facendo i conti, ottenete: $8-3-1+8+5 = 17$.



► Col risultato ottenuto, ritornate alla mente di Sherlock e sbloccate il forziere del “Gran Finale”. Inserite il numero 17.



► Rispondete alle domande utilizzando le dichiarazioni che avete ottenuto durante gli interrogatori e le carte che avete in gioco. Dopo ogni domanda, Sherlock interverrà per fornire chiarimenti. Dopo aver risposto all'ultima domanda, il mistero verrà risolto: avete raggiunto la fine dell'avventura!

