

DANS LA TÊTE DE SHERLOCK HOLMES



► Pour commencer, prenez les cartes **12**, **30**, **33** et **S**



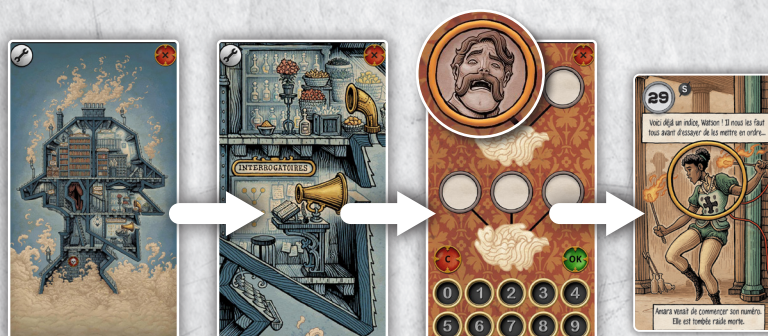
► Watson vous indique que la mort a été occasionnée par un empoisonnement (**12**). L'une des bouteilles (**33**) utilisées par Amara en est probablement la cause. Il est donc temps, comme vous le demande la carte **S**, d'utiliser la tête de Sherlock.



► Dans la tête, 2 éléments sont utiles à ce stade :

- La zone « Interrogatoires », où vous pouvez déjà recueillir le témoignage de Watson, qui vous donne votre premier indice. Pour cela, appuyez sur le mégaphone.

Prenez la carte **29**.



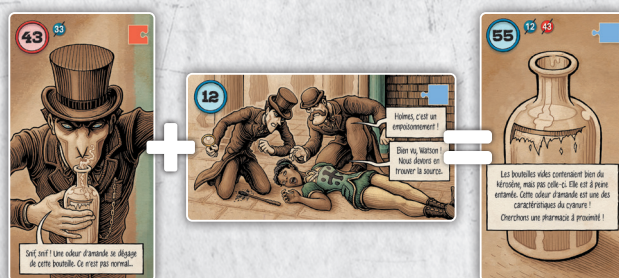
- La zone « Olfaction », qui vous permet d'identifier une odeur caractéristique dans l'une des bouteilles. Appuyez sur le cornet : $+10 + 33 = 43$.

Prenez la carte **43**.



- Associez cette odeur d'amande aux affirmations de Watson et vous obtiendrez votre réponse : $43 + 12 = 55$. La bouteille contient du cyanure !

Prenez la carte **55**.



- Votre nouvel objectif est de trouver une pharmacie à proximité. La tête de Sherlock contient une zone « Cartographie », qui vous permettra de la trouver à Covent Garden. Appuyez sur la bibliothèque : $+30 + 55 = 85$.

Prenez la carte **85** puis les cartes **16**, **25** et **45**.

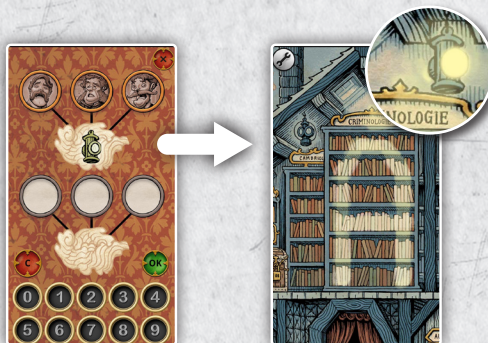


- Cette nouvelle portion de la rue vous donne un nouvel indice (**25**), ainsi que deux nouveaux témoins à interroger : Holmwood (**16**) et Plumb (**45**).



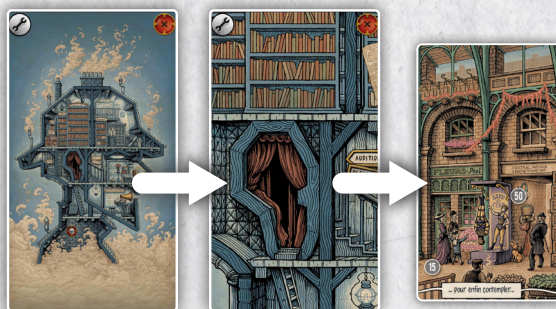
- Une fois ces deux interrogatoires menés, une lampe apparaît sous les 3 premiers témoins. Appuyez sur cette lampe, juste au-dessus de la bibliothèque consacrée à la criminologie dans la tête de Sherlock. Elle éclaire la bibliothèque d'une manière bien particulière.

Prenez la carte **A**.



- Il faut maintenant continuer à avancer à Covent Garden et trouver d'autres témoins. La carte **30** vous permet de progresser dans la rue. En utilisant la zone « Audition » de la tête de Sherlock, vous pourrez écouter les bruits alentour. En faisant tourner le téléphone autour de vous, vous finirez par entendre un chien aboyer.

Prenez la carte **D** puis les cartes **15** et **50**.

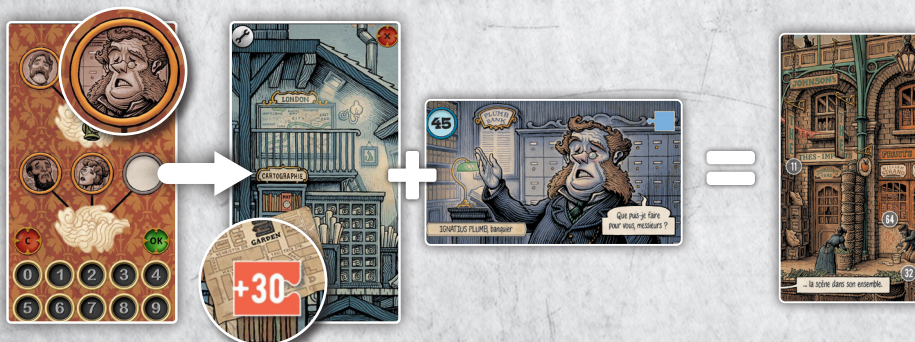


- Vous trouvez donc deux nouveaux témoins, Sefu et Cléo **50**, ainsi qu'un nouvel indice **15**. Vous pouvez interroger ces deux témoins.



- La dernière partie de la rue vous est indiquée par Plumb le banquier **45**. En utilisant votre connaissance de Covent Garden **+30**, vous pouvez localiser cette carte : **+30** + **45** = **75**.

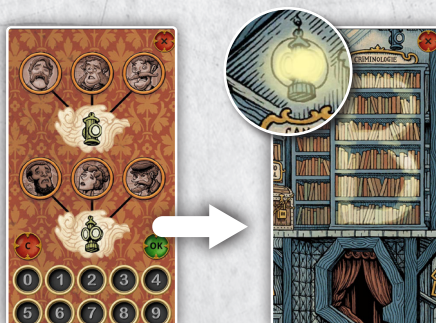
Prenez la carte **75** puis les cartes **11**, **32** et **64**.



- Grâce à cette carte, vous localisez le dernier témoin à interroger (64) ainsi qu'un nouvel indice (11) et une étiquette (32) qui, combinée à la bouteille (55), vous donne un autre indice : $32 + 55 = 87$.
Prenez la carte 87.



- Une fois le témoin 64 interrogé, une nouvelle lumière apparaît. Appuyez sur cette lampe, juste au-dessus de la bibliothèque consacrée aux cambriolages dans la tête de Sherlock.
Prenez la carte B.



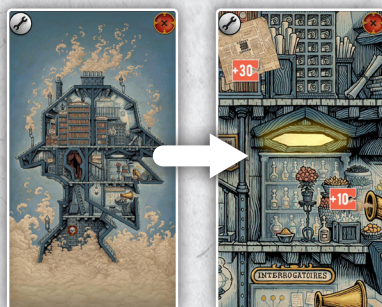
- Avec les cartes A et B et l'étui du jeu, vous allez former un numéro. Insérez d'abord la carte A dans la boîte puis faites glisser la carte B jusqu'à ce qu'un numéro apparaisse.
Prenez la carte 31.



- Sherlock doit maintenant grimper dans les « hauteurs » de Covent Garden : $+68 + 31 = 99$.
Prenez la carte 99.

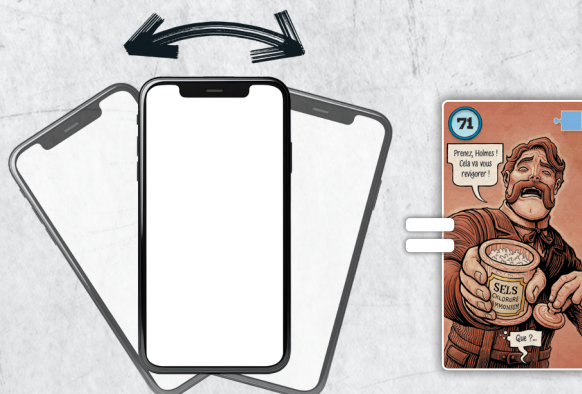


- Cette carte est un nouvel indice, que vous devez regarder de plus près. Utilisez donc la vue de Sherlock en appuyant sur son œil. Cela ouvre la caméra du téléphone, que vous devez diriger sur la carte **99**.



- Mais un événement se produit alors : vous êtes assommé ! L'écran du téléphone devient noir puis des chandelles se mettent à tourner sur l'écran. Secouez le téléphone jusqu'à les faire disparaître.

Prenez la carte **71**.



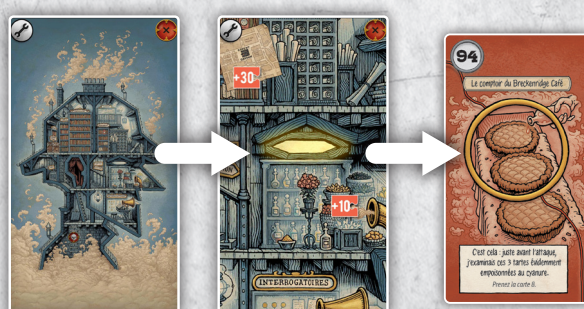
- Watson vous fait respirer des sels dans l'espoir de vous ranimer. Utilisez votre odorat : **+10** + **71** = **81**.

Prenez la carte **81**.



- Sherlock est sonné. Le dernier indice est à portée, mais il doit d'abord se rappeler les derniers événements. Pour cela, utilisez à nouveau votre œil sur la carte **99**. Cette fois le résultat est différent.

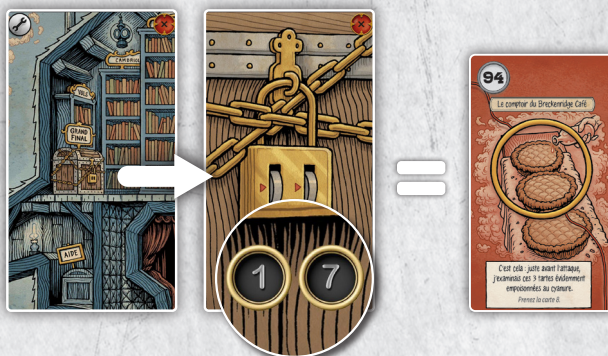
Prenez la carte **94** puis la carte **8**.



- La carte 94 vous indique qu'il est temps de conclure. Il faut maintenant assembler le fil rouge en replaçant les indices dans l'ordre de l'histoire. Vous remarquez alors que les anneaux montrent des chiffres et des opérateurs + et -. En faisant l'opération, vous obtenez : $8-3-1+8+5 = 17$.



- Il vous faut maintenant entrer une nouvelle fois dans la tête de Sherlock et déverrouiller le coffre « Grand final » en entrant le numéro 17.



- Vous devez alors répondre aux questions en vous aidant des témoignages et des cartes. Après chaque question, Sherlock interviendra pour apporter des précisions. C'est la fin de l'aventure !

