

FETITA

SOLUȚIE

Citește doar când ești pregătit pentru soluție!

Trebuie să-l înfrunți din nou pe Legist pentru că tatăl tău a fost răpit de Criminalul Imitator și vrei să afli unde este. Cu ajutorul Legistului vei descoperi, pas cu pas, unde este tatăl tău, cine este Imitatorul și care este motivul crimelor. Ai reușit să îți salvezi tatăl? Sau ți-a scăpat ceva? Vezi mai jos ce trebuia să faci ca să evadezi.



PARTEA 1 - CAMERA DE INTERVIU

În sfârșit, ești aici. Stând față în față cu Legistul, omul pe care nu voiai să îl mai vezi vreodată.

PASUL 1: CARE DINTRE VICTIME AU FOST UCISE DE LEGIST ȘI CARE DE IMITATOR?

Legistul spune că a comis crimele în numele unicei sale iubiri adevărate. Dar cine este aceasta? Pe braț are un tatuaj în formă de inimă cu cuvântul "MAMA" în interior. Deci mama lui este unica sa iubire adevărată. Dacă te uiți în dosarul poliției, vei vedea că numele mamei medicului legist este "Patricia". Legistul a încercat să îi spună numele pe litere folosind trupurile victimelor sale. Totuși, a trebuit să se oprească după "Patri-" deoarece Imitatorul a ucis pe cineva în aceeași manieră, dar a lăsat trupul în poziția greșită. Acest lucru era în contradicție cu planul Legistului. Trupurile care indicau literele P, A, T, R și I sunt, prin urmare, victimele Legistului; celelalte patru sunt victime ale Imitatorului.

INDICIUL 1: PASUL 1) DIN DRAGOSTE PENTRU CINE ȘI-A OMORĂT LEGISTUL VICTIMELE?

INDICIUL 1 SUPLEMENTAR: LEGISTUL A FORMAT DIN CORPURILE VICTIMELOR SALE, LIERELE CARE FORMAU NUMELE MAMEI SALE. CORPURILE VICTIMELOR IMITATORULUI FORMEAZĂ LITERE CE NU FAC PARTE DIN NUMELE MAMEI

PASUL 2: ÎN CE ORDINE ȘI-A UCIS LEGISTUL VICTIMELE?

Ordinea în care Legistul și-a ucis victimele corespunde cu ordinea literelor din numele "PATRI-", adică: Max R., Thomas M., Ingrid M., Christian B., Jessica V.

INDICIUL 2: CARE ESTE ORDINEA CELOR 5 VICTIME ALE LEGISTULUI? FACEȚI O LISTĂ.

INDICIUL 2 SUPLEMENTAR: MARCAȚI PE HARTĂ LOCURILE UNDE AU FOST GĂSITE VICTIMELE LEGISTULUI.

PASUL 3: CE GREȘELI A FĂCUT IMITATORUL CU VICTIMELE SALE?

Cea mai tânără victimă: Trupul lui Karl P. (26) a fost găsit la coordonatele 4C. Acesta este un loc izolat în mijlocul pădurii. Dosarul poliției indică faptul că Legistul își lăsa întotdeauna victimele la marginea pădurii, unde ar fi putut fi găsite rapid. Așadar, locația victimei este greșită. Numărul corespunzător de pași: 6

A doua cea mai tânără victimă: La locația lui Victor M. (28) a fost găsită o urmă de sânge. Cu toate acestea, dosarul poliției indică faptul că Legistul mai întâi elimina sângele din trupurile victimelor sale. Deci una dintre descoperiri nu are sens. Numărul corespunzător de pași: 4



A treia cea mai tânără victimă: Alex S. (32) are aceeași vârstă ca și Ingrid M. (32), care a fost ucisă de Legist. Dar dosarul poliției indică faptul că, de dragul diversității, Legistul nu ucide niciodată mai mult de o persoană de o anumită vârstă. Deci vârsta victimei e greșită. Numărul corespunzător de pași: 3
 Cea mai în vârstă victimă: Mary B. (48) a fost găsită zăcând în forma literei F în oglindă, pe când victimele Legistului ar fi zăcând întotdeauna în forma literelor corecte. Așadar poziția victimei este greșită. Numărul corespunzător de pași: 2



INDICIUL 3: PASUL 2) CE GREȘELI A FĂCUT IMITATORUL CU CELE 4 VICTIME ALE SALE? FĂ O LISTĂ ÎN ORDINEA VÂRSTEI.

INDICIUL 3 SUPPLEMENTAR: GREȘELILE IMITATORULUI: UNUL DINTRE INDICII NU SE POTRIVEȘTE CU PROCEDEUL CRIMEI. UNA DINTRE IPOSTAZE ESTE GREȘITĂ PENTRU CĂ ESTE IMAGINEA ÎN OGLINDĂ A UNEI LITERE. UNA DINTRE LOCAȚII ESTE ÎN MIJLOCUL PĂDURII. O VÂRSTA APARE DE DOUĂ ORI.

PASUL 4: POTECA CĂTRE ASCUNZĂTOAREA SECRETĂ

Completează rezultatele pașilor 2 și 3 din instrucțiunile Legistului:

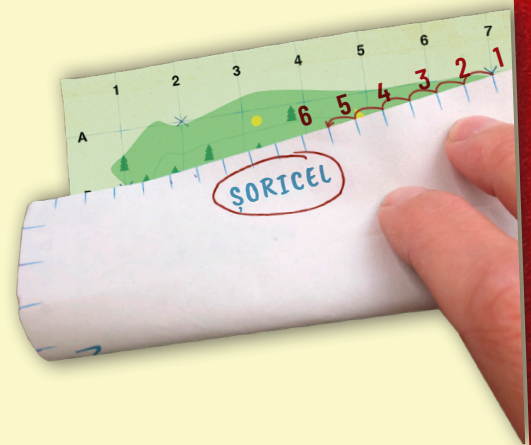
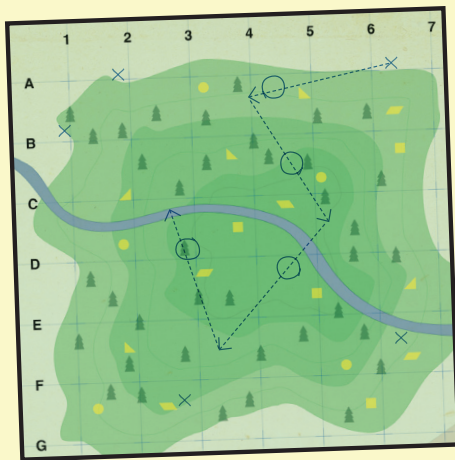
1. Începi la locul unde a fost găsit Max R. (7A)
2. Mergi 6 pași de șoricel către locul unde a fost găsit Thomas M. (1B)
3. Mergi 4 pași de iepure către locul unde a fost găsit Ingrid M. (7F)
4. Mergi 3 pași de vulpe către locul unde a fost găsit Christian B. (3G)
5. Mergi 2 pași de cal către locul unde a fost găsită Jessica V. (2A)

Trasează această rută pe hartă cum este indicat în imaginea din dreapta.

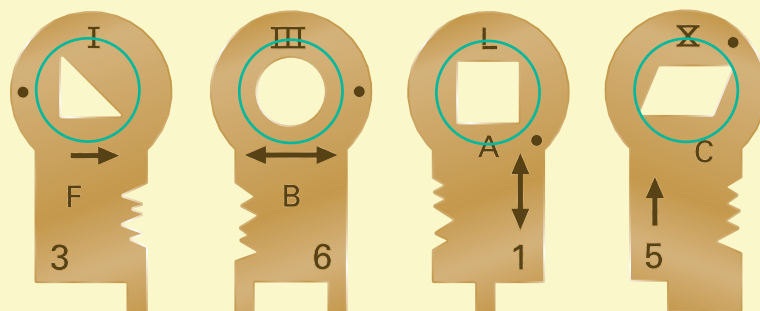
Poteca trece prin 4 simboluri, fiecare în forma uneia dintre chei:

INDICIUL 4: PASUL 3) AFLAȚI NUMĂRUL CORECT DE PAȘI DE ANIMAL, GĂSIND GREȘELILE IMITATORULUI. ACUM FOLOSEȘTE MĂSURĂTORILE DE PE SPATELE HĂRȚII ȘI DESENEAZĂ CALEA ÎNCEPÂND DE LA PRIMA VICTIMĂ A UCIGAȘULUI, PÂNĂ LA ULTIMA. FIECARE SECȚIUNE DE PE SPATELE HĂRȚII REPREZINTĂ UN PAS.

INDICIUL 4 SUPPLEMENTAR: CARE 4 SIMBOLURI SUNT TĂIATE DE-A LUNGUL TRASEULUI CĂTRE ASCUNZĂTOARE?



PARTEA 1 A CODULUI:



PARTEA 2 - BUNCĂRUL

Alergi după fată în buncăr.

Ea vrea să se joace cu tine și te va duce la tatăl tău doar dacă vei câștiga toate cele 4 jocuri ale ei...

JOCUL 1: SPÂNZURĂTOAREA

Citești în text că fata se uită prin cameră înainte să traseze liniile. Așadar, cuvântul la care se gândește este ceva din cameră. Liniile indică un cuvânt de 8 litere, iar literele tăiate arată că acest cuvânt nu conține literele O, T, Z, D, P sau S. Există un singur cuvânt din cameră care se încadrează: LUMÂNARE. Lumânarea are numărul 3 pe ea.

CHEIA 1 = 3



JOCUL 2: EU-SPIONEZ

Fata te roagă să cauți ceva în cele 2 culori preferate ale ei, dar care sunt acestea? Știi că fata a fost una dintre victimele Legistului, pe nume Jessica V. Pe polaroidul ei în partea 1 se spune că 2 obiecte au fost găsite lângă corpul ei: un pantof roșu cu verde și un rucsac verde. De asemenea ea poartă o rochie roșie și joacă jocul Patru pe un Rând cu piesele roșii. Așadar culorile preferate ale fetei sunt roșu și verde. Canistra este singurul obiect care este și verde și roșu. Este un număr 5 pe canistră.

KEY 2 = 5



JOCUL 3: PATRU PE UN RÂND

Trasează mutările ei (roșu) și propriile tale mutări (albastru) pe jocul Patru pe un Rând:

Rândul 1: Ea pune 2 piese în coloana 3. Pentru a o opri să introducă o a treia piesă în coloana 3 când îi vine rândul (oprindu-te astfel din a obține 4 pe un rând), trebuie să-ți pui prima piesă în coloana 3.

Rândul 2: Ea își pune piesele în coloanele 3 și 5. Următoarea sa mișcare va fi să își pună piesele pe coloanele 2 și 4. Astfel va obține 4 pe un rând. Deci trebuie să blochezi fie coloana 2, fie coloana 4 cu piesa ta. Așadar rămâne o singură opțiune viabilă care să îți permită să obții 4 pe un rând (să treci pe diagonală în sus și la dreapta din partea de jos a coloanei 1). Dacă îți pui piesa în coloana 2, împiedici fata să obțină 4 pe un rând cu piesa sa. Deci trebuie să-ți pui a doua piesă în coloana 4.

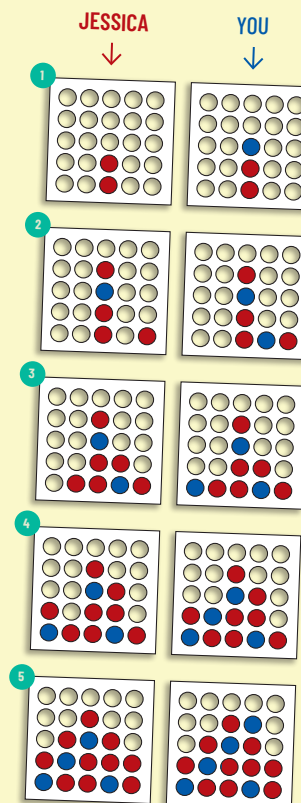
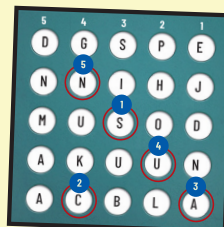
Rândul 3: Ea își pune piesele în coloanele 2 și 4. Următoarea sa mișcare va fi să pună o piesă în coloanele 1 și 4. Ai nevoie de spațiul din coloana 1 pentru șirul tău de 4 pe un rând. Deci trebuie să-ți pui a treia piesă în coloana 1.

Rândul 4: Ea își pune piesele în coloanele 1 și 4. Următoarea sa mișcare va fi să pună o piesă în coloanele 2 și 5. Piesa din coloana 5 nu este o problemă. Cea din coloana 2 este, deoarece o va ajuta să obțină 4 pe un rând și să îți blocheze ție șirul de 4 pe un rând. Deci trebuie să-ți pui a patra piesă în coloana 2.

Rândul 5: Ea își pune piesele în coloanele 2 și 5. Dacă îți pui a cincea piesă în coloana 4 vei obține 4 pe un rând și vei câștiga jocul!

Acum întoarce fișa completată și ține-o la lumină. Citește literele din spațiile acoperite de piesele tale în ordinea în care le-ai pus: S-C-A-U-N. Scaunul are un număr pe el: 4.

CHEIA 3 = 4



INDICIUL 5: RĂSPUNSURILE LA JOCURILE 1 ȘI 2 SUNT OBIECTE DIN BUNCĂR. PATRU PE UN RÂND SE JOACĂ SIMILAR CU X ȘI O, DOAR CĂ ȚINEȚI CONT DE FAPTUL CĂ JOCUL STĂ ÎN PICIOARE, ȘI PIESELE CAD PE COLOANĂ, ÎN CEL MAI DE JOS LOC LIBER. TREBUIE SĂ AVEȚI PATRU PIESE ÎN LINIE, SAU ÎN DIAGONALĂ PENTRU A CÂȘTIGA.

INDICIUL 5 SUPLIMENTAR: GĂSEȘTE OBIECTELE CORECTE ÎN BUNCĂR. CHEIA ESTE UN NUMĂR. PUNEȚI A TREIA PIESĂ ÎN COLOANA 1, ȘI A PATRA PIESĂ ÎN COLOANA 2.

INDICIUL 6: DUPĂ CEA DE-A DOUA MIȘCARE A EI, AVEȚI DOAR 1 ȘANSĂ SĂ OBȚINEȚI 4 PE UN RÂND. PE DIAGONALĂ.

JOCUL 4: JOCUL DE ȘOTRON BUM BUM


Analizează jocul de șotron pe care îl face fata pe cântecul "Rătuștele mele". De fiecare dată când aterizează pe un pătrat, ea cântă o silabă și apoi sare pe următorul pătrat. Dacă tonul următoarei silabe este mai înalt decât cel al prezentei, ea sare pe diagonală înainte și sus. Dacă tonul următoarei silabe este mai jos decât cel al prezentei, ea sare pe diagonală înainte și jos. Dacă tonul următoarei silabe este similar cu cel al prezentei, ea sare drept înainte.

Acum descoperă traseul prin câmpul minat. Conform instrucțiunilor de pe peretele coridorului, vei face asta cântând "numărul lunii".

Soldații care au trăit în buncăr au schimbat configurația minelor de pe hol în fiecare lună și, de asemenea, cântecul care indica ruta sigură pe coridor.

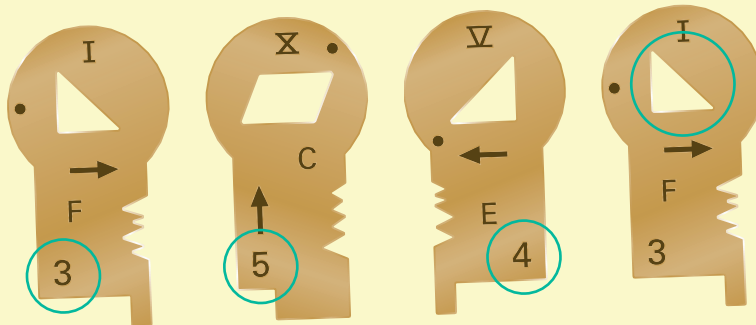
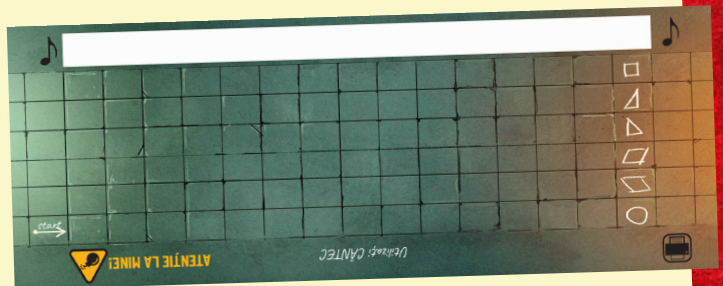
În buncăr găsești un calendar pe care este notat: n.l. = "CÂNTEC: OH, BRAD FRUMOS". Abrevierea se referă la "numărul lunii".

Scrie cântecul "Oh, brad frumos", silabă cu silabă și apoi trasează calea care urmează regulile fetei.

Notă: există diferență între versuri, dar tonurile sunt la fel. Astfel, vei ajunge la: 

CHEIA: 

PARTEA 2 A CODULUI: 3 5 4 



PARTEA 3 - SALA DE OPERAȚII

Ai câștigat cele patru jocuri și urmezi fata în sala de operații. Ești șocat să-ți vezi tatăl zăcând pe masa de operații, conectat la un dispozitiv care pompează sângele afară din corp. TREBUIE să acționezi imediat!

PASUL 1: AFLĂ DE CE FATA NU POATE TRECE ÎN LUMEA DE APOI

În partea 1 îl poți vedea pe Legist ținând o păpușă. A luat-o de la fata.

În articolul din ziar, citești că tatăl fetei a făcut păpușa chiar înainte să moară. Așadar păpușa are valoare sentimentală. Articolul spune, de asemenea, că fata nu poate să doarmă fără ea. **Se pare că nu-și poate găsi liniștea eternă fără păpușa ei.**

INDICIUL 7: CARE ESTE CEL MAI IMPORTANT LUCRU PENTRU FATĂ?

PASUL 2: GĂSEȘTE MATERIALELE DE CARE AI NEVOIE PENTRU A RECREA PĂPUȘA.

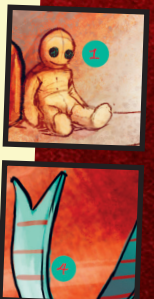
Nu ai timp să te întorci la pușcărie să iei păpușa pentru a o returna fetei, așa că singura cale de a ridica blestemul este să recrezi păpușa aici folosind materialele din buncăr. Uită-te bine la păpușa din partea 1 și apoi aruncă o privire prin camerele din partea 2 și 3. Vei găsi tot ce ai nevoie.

Păpușa cheală: În partea 3 găsești o păpușă cheală cu numărul 1 pe ea.

Funda: În partea 3 vezi zburând prin cameră, o fundă ce ar putea fi folosită ca fundițe în părul păpușii.

Aceasta are numărul 4 pe ea.

Rochia: În partea 2 vezi o cuvertură cu același imprimeu ca rochia păpușii. O poți folosi pentru a face o nouă rochie.



Cuvertura are numărul 1 pe ea.

Părul: În partea 2 există un mop sprijinit de perete. Firele din capul de mop pot fi folosite drept păr pentru păpușă.

Există numărul 3 pe mop.



PASUL 3: ASAMBLEAZĂ PĂPUȘA ÎN ORDINE CORECTĂ

Articolul din ziar conține cele mai importante indicii legate de ordinea în care trebuie să asamblezi păpușa:

... Jessica este a cinci
... prezent încă în libertate
... Atât de veselă, atât de frumoasă,
... Atât de tânără! Nu pot să înțeleg cum
... face un lucru atât de groaznic!
... zămbitoare cu o păpușă în mână.
... Veronica își
... Arată o
... "Lottie".
... "Uite ... acolo este ea cu păpușa ei preferată, "Lottie".
... început era doar o păpușă obișnuită și nu voia să aibă de
... face cu ea, dar apoi tatăl ei a făcut ceva frumos din ea chiar
... înaintea murii. A terminat-o îmbrăcând-o pe Lottie
... ceva roșu. Din acel moment au fost inseparabile și
... fost atât de atașată de Lottie încât nu putea do
... plică Veronica cu un zâmbet trist.

"La început era o păpușă obișnuită... dar apoi, tatăl său a făcut ceva deosebit din ea". **Începi cu păpușa cheală. Deci aceasta este cheia 1.**

"La final a îmbrăcat-o pe Lottie în ceva roșu."

El a îmbrăcat păpușa în ceva roșu abia la final. Din moment ce rochia este singurul lucru roșu și singurul lucru cu care o poți îmbrăca, înseamnă ca este ultimul pas. **Deci rochia roșie este cheia 4.**

Astfel rămâne părul și funda pentru cheile 2 și 3. Înainte să pui funda în părul lui Lottie, trebuie, mai întâi, să faci părul din mop. Acest lucru înseamnă că **părul este al doilea (= cheia 2) și funda a treia (= cheia 3).**

Așadar, păpușa cheală (cu numărul 1), apoi părul din mop (cu numărul 3), apoi funda (cu numărul 4) și ultima dată, rochia roșie (cu numărul 1).

INDICIUL 7 SUPLEMENTAR: CITIȚI CE ESTE IMPORTANT PENTRU FATĂ ÎN ZIAR.

INDICIUL 8: AȚI MAI VĂZUT ÎNAINTE PĂPUȘA FETEI...

INDICIUL 8 SUPLEMENTAR: RECREAȚI PĂPUȘA DIN PARTEA 1 CU DIVERSE OBIECTE PE CARE LE GĂSIȚI ÎN PĂRȚILE 2 ȘI 3. ACEASTA ESTE DE ASEMENEA, ORDINEA CHEILOR. A DOUA CHEIE - SUNT "FIRELE DE PĂR" DIN MOP. ROCHIA E ULTIMA.

PARTEA 3 A CODULUI: 1 3 4 1

