

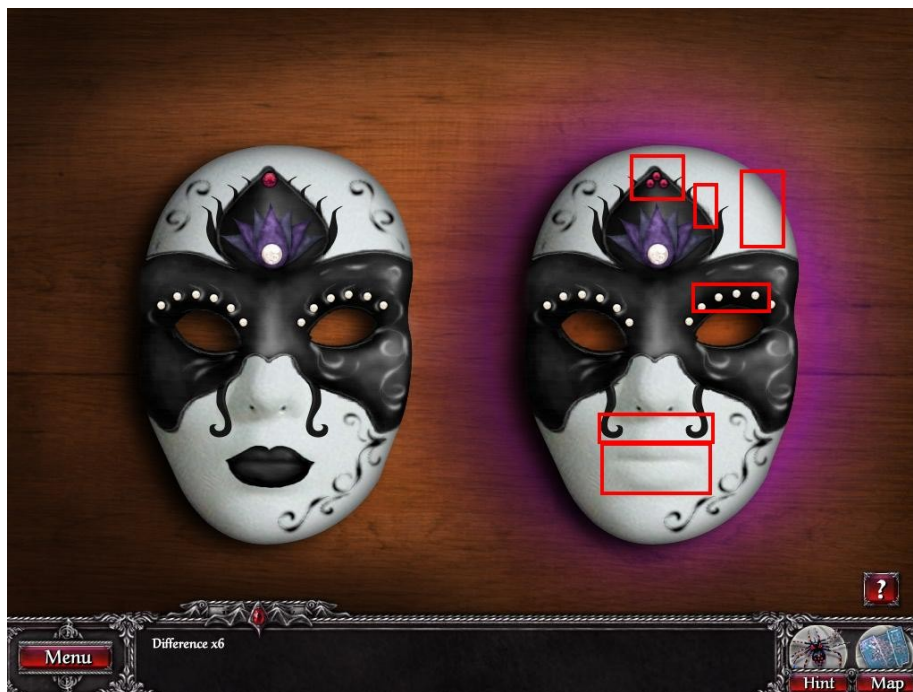
# SOLUZIONE BLOOD AND RUBY

## CAPITOLO 1

Parla con il poliziotto sulle scale, prendi da terra a sx il coltello insanguinato e consegnaglielo così potrai passare. Guarda il giornale ai piedi della fontana, prova a parlare con i soggetti in alto a dx ma spariranno. Vai verso la guardia e parlaci. Torna indietro e vai a sx nell'albergo. Prendi la mappa sul bancone poi guarda il registro prenotazione. Clicca sul box dietro al bancone: devi cliccare sui quadrati scuri e trovare le coppie. Sali le scale a sx e trova gli oggetti in lista (se non ne trovi qualcuno puoi sempre chiedere un aiuto sull'icona in basso a dx). Esci dall'albergo ed entra nel vicolo a sx, osserva il poster sul muro poi entra nell'antiquariato. Dai i fogli al proprietario e trova gli oggetti in lista. Esci. Torna in piazza ed osserva il cancelletto tra il museo e la biblioteca a dx: usa le chiavi poi entra. Trova gli oggetti in lista. Dai al tizio sulla sx la sciarpa verde. Clicca sull'icona della mappa e dirigitisi al vicolo. Entra nella porta semiaperta a dx e dai la ricetta alla maga. Clicca sullo scaffale a sx e trova gli oggetti in lista. Entra con gli ingredienti nella tenda a dx poi fai così:

- Metti il ragno nel calderone;
- Pesta i frutti rossi e mettili nel calderone;
- Pesta la roccia e mettila nel calderone;
- Metti le foglie nel calderone;
- Taglia le radici e mettile nel calderone;
- Infine metti anche l'olio di aglio.

Esci. Vai al canale. Prendi il biglietto sul tavolo a sx poi guarda poco più in alto: vedrai due maschere sulle quali dovrai trovare le differenze indicate in foto sotto.



Prendi il biglietto e dallo al gondoliere. Nella nuova locazione osserva il punto il punto illuminato e trova gli oggetti in lista sia qui che nella scena dopo. Arriveranno i due vampiri e con loro comportati così:

- Usaci l'olio di aglio;
- Usa l'accetta sull'albero dove si sono spostati;

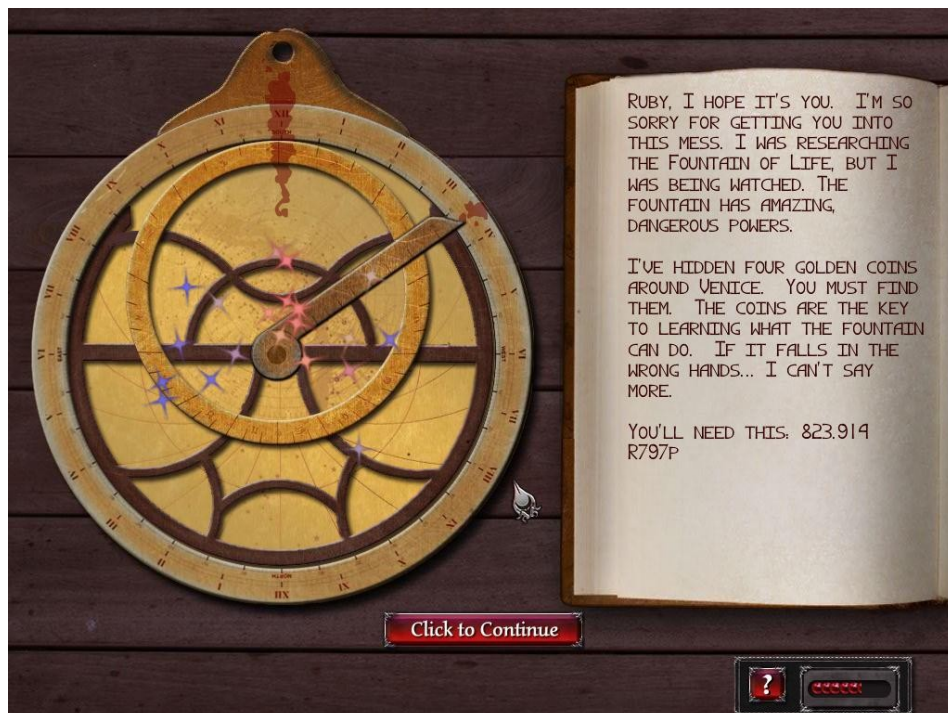
- Usa le forbici sulle foglie a dx;
- Il martello sulla fontana appena scoperta;
- La pala sulla tomba alla sx del vampiro rimasto;
- Infine usa il mattone sulla lanterna a sx.

## CAPITOLO 2

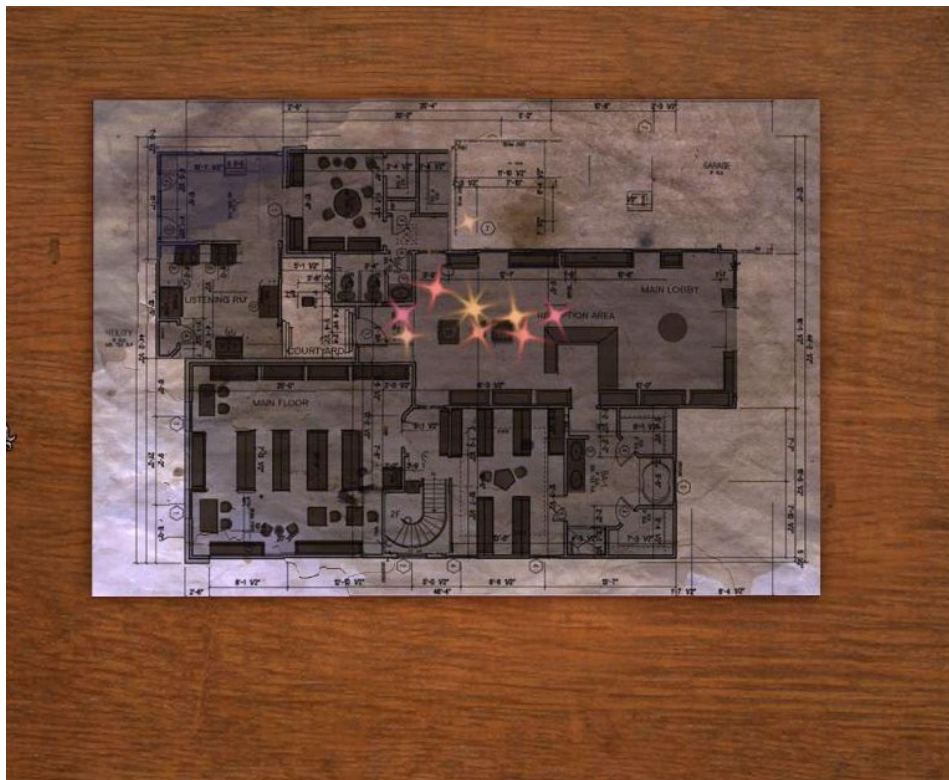
Parla con Stratton a sx. Vai all'hotel, osserva il baule ai piedi del letto ed usaci la chiave: qui devi cliccare sulle 3 figure in modo da cambiare l'immagine e trovare la combinazione giusta. Ecco come l'immagine deve comparire:



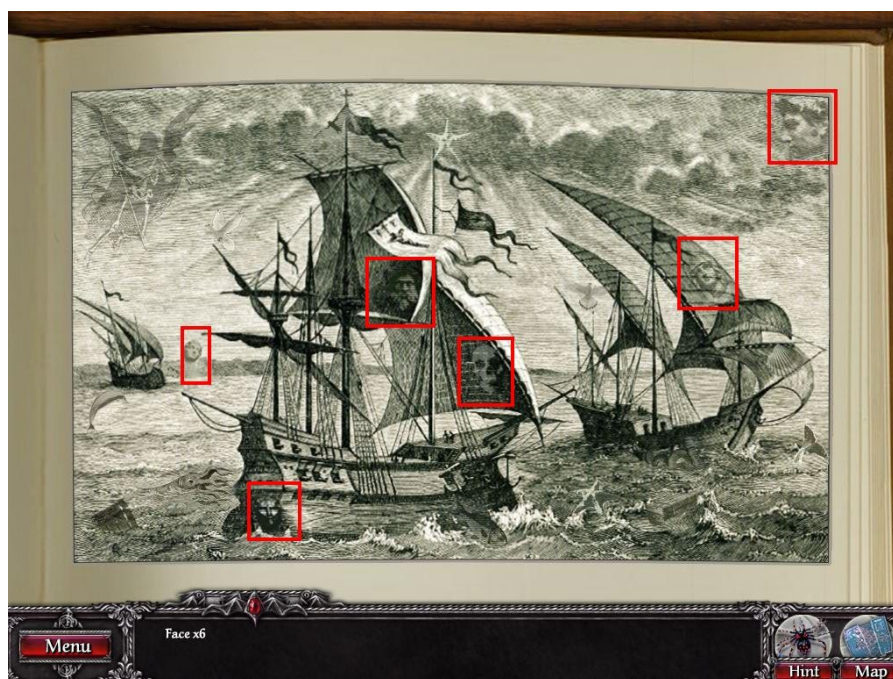
Una volta ricomposta gira la chiave, osserva il baule e trova gli oggetti in lista. Mentre stai cercando gli oggetti ti capiterà di cliccare sull'oggetto dorato: è un altro enigma. Quello che devi fare è posizionare la sbarra ed i cerchi nella giusta posizione per ricomporre il messaggio sulla dx. Basta far combaciare le chiazze di sangue. Ecco come deve risultare alla fine.



Vai al vicolo. Parla con il signore poi osserva la bancarella e trova gli oggetti in lista. Vai alla biblioteca in piazza, osserva la mappa sul tavolo a sx ed aggiungi il pezzo mancante che hai in inventario poi ricomponila come foto sotto.



Usa il codice in inventario sulla mappa poi entra nella stanza che si illumina in alto a dx. osserva il libro a sx e sul libro a dx trova le facce indicate nella foto sottostante.



Prendi la moneta e vai al canale. Vai avanti ed usa la foto in inventario sulla Cassa D poi cliccaci sopra e trova gli oggetti in lista. Torna al canale e clicca in alto a dx per trovare gli oggetti in lista. Ora torna in biblioteca nella stanzetta e clicca sul tavolo al centro in basso: vedrai una moneta d'oro e 4 fori di fianco. Quello che devi fare è inserire le monete d'oro che hai in inventario nella giusta posizione. Se non riesci puoi guardare la foto sotto.



Prendi gli oggetti dal cassetto. Esci. Osserva il manifesto sopra il museo poi entra facendo vedere il pass alla guardia. Osserva a sx e trova gli oggetti in lista. Guarda la fontana e metti l'emblema del leone al suo posto. Esci, osserva il tetto del museo poi trova le 10 maschere e i 5 pipistrelli come foto sotto.



Vai al vicolo, entra nell'antiquariato e trova gli oggetti in lista. Usa gli oggetti indicati come foto sotto.



Prendi dal proprietario morto un amuleto.

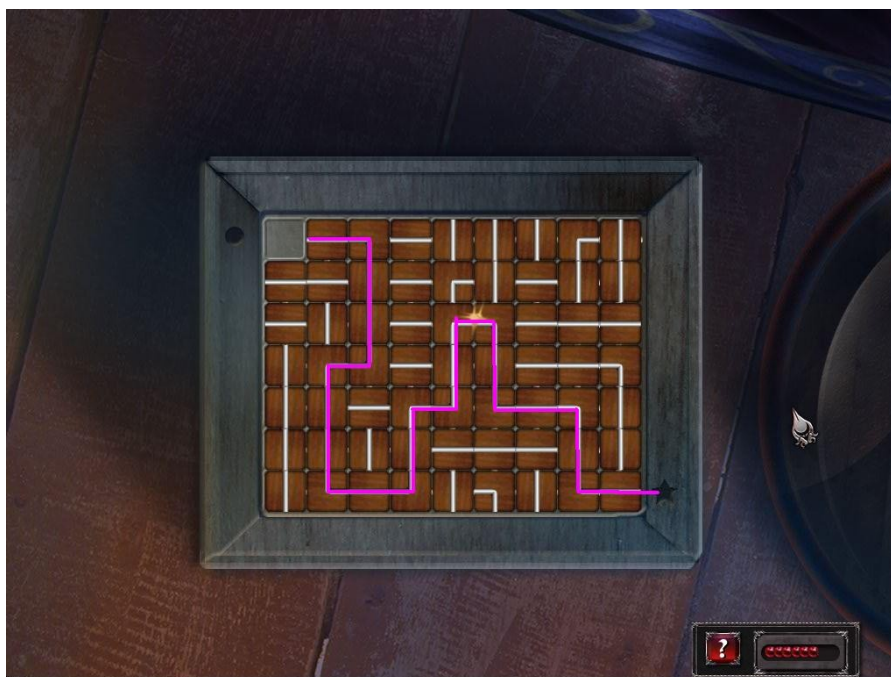
### CAPITOLO 3

Vai dalla maga e parlaci. Dalle l'amuleto e poi cliccaci sopra. Devi il cliccare sulle gemme in base all'ordine in cui s'illuminano. Parla con Stretton e vai avanti verso il veliero. Guarda la rampa che sale sulla nave. Devi muovere la rosa fino al punto X. Non ci sono mosse precise, non devi farti vedere dalle guardie. Una volta fatto riclicca sulla rampa e trova gli oggetti in lista. Quando li hai trovati tutti clicca sulla mappa in alto a dx.

Clicca su tutte le ancore ma non devi passare due volte sulla stessa. Segui questo percorso:



Dai la nota a Stretton e vai due volte in basso verso la piazza. Parla con la maga ed entra nella carrozza per trovare gli oggetti. Quando li hai trovati tutti clicca sulla scatola in basso. Devi cliccare sui quadrati per formare il passaggio per il ragno e farlo arrivare alla stella. Prova in questo modo:



Esci dalla carrozza e vai a dx verso la biblioteca. Clicca sul pavimento e togli i segmenti che coprono l'immagine. Esci dalla biblioteca. Usa la corda sul secchio del pozzo e prendi un emblema dal secchio. Vai in alto a sx e usa il martello sulla cassa a sx per prendere un emblema. Entra nell'edificio e trova gli oggetti in lista. Esci e torna alla piazza. Vai in alto a dx dietro la carrozza ed entra a sx nella cucina per trovare gli oggetti. Torna nella carrozza e clicca sul calderone a sx.

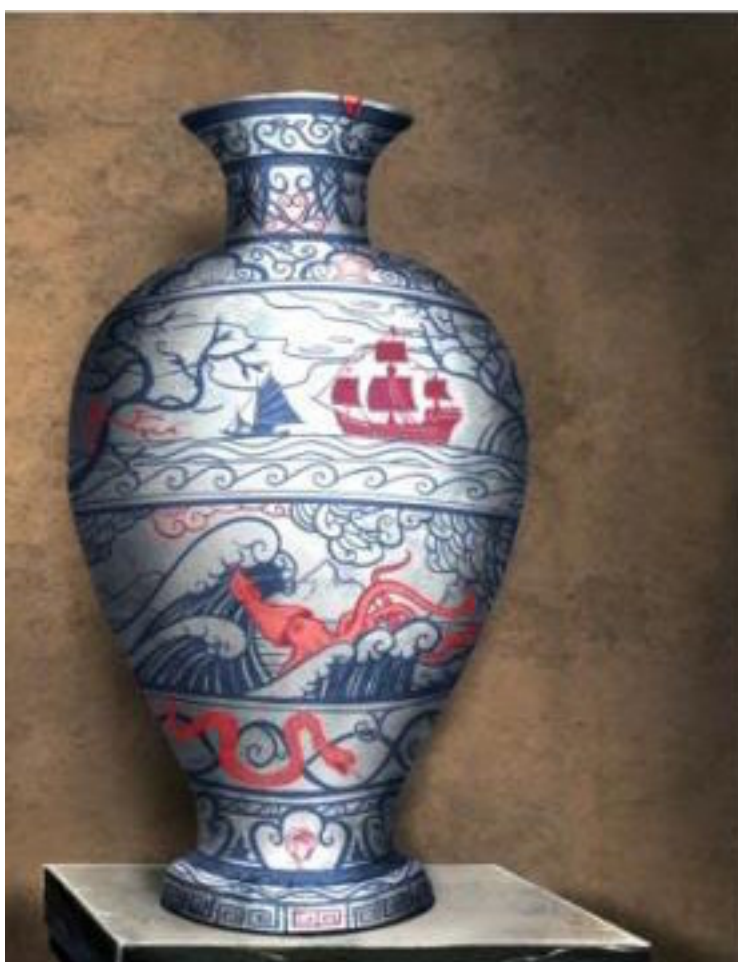
Metti una volta i petali blu, una volta il liquido verde e una volta i peli di gatto. Si può fare anche in altri modi, forse questo è il più rapido. Esci dal carro e vai in alto sotto l'arco. Usa la mannaia sulla carrucola con la corda in alto. Usa l'emblema dell'albero sulla statuetta in basso a dx, l'emblema dorato

sul sarcofago in basso al centro, l'emblema verde sulla maschera a sx e l'emblema in ceramica sul vaso in basso.. Su ognuno usaci la bacchetta che hai in inventario.

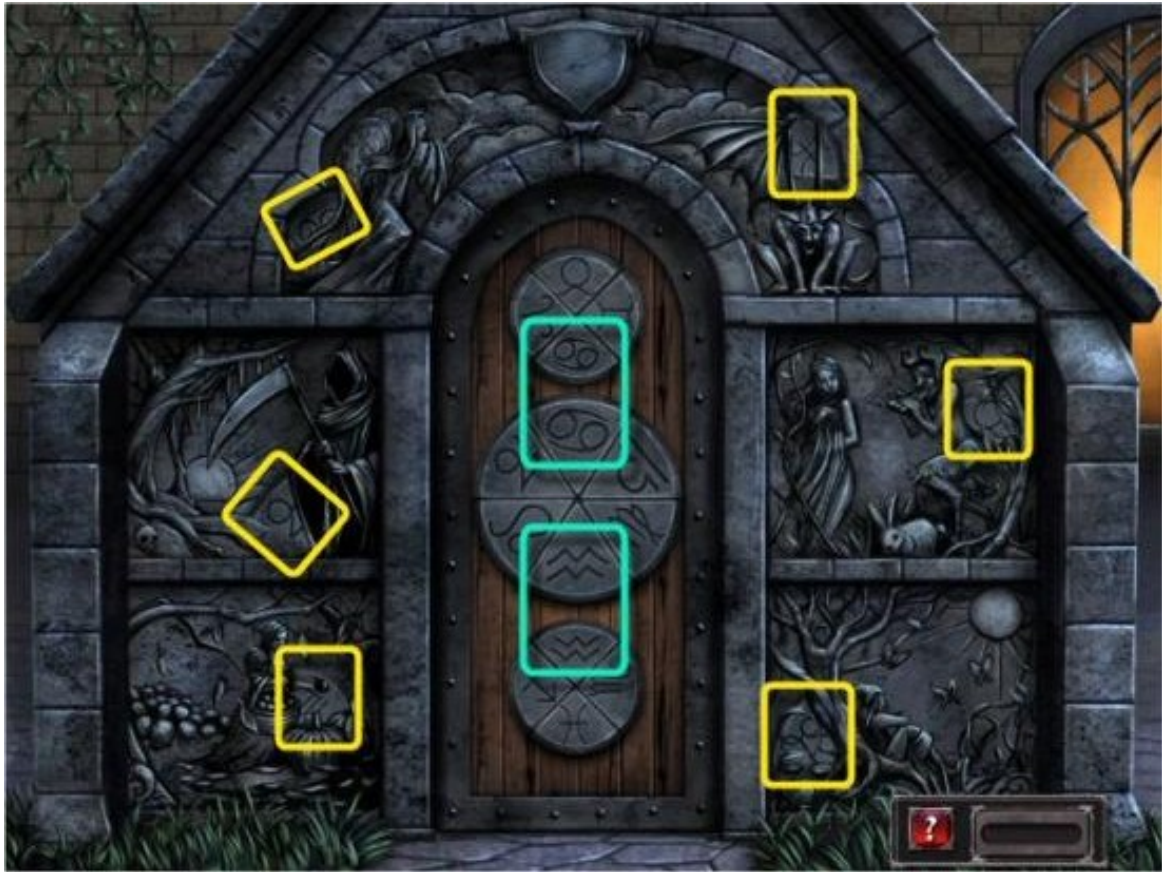
Torna alla nave e dai la pozione a Stretton. Clicca sulla bara a dx e trova gli oggetti in lista dopo il filmato. Una volta trovati chiudi la porta e usaci la sbarra di legno. Usa il martello sulla bara e la rete sulla pistola in alto a sx. Usa la spada con la spada sempre in alto a sx e il brandy e la lanterna sulla porta. Usa la polvere sul cannone poi la palla e la corda.

## CAPITOLO 4

Esci. Vai al museo e parla con Stratton. Clicca a dx e trova le differenze come indicato sotto.



Ora guarda a sx e trova gli oggetti in lista. Esci. Entra in albergo, sali e trova gli oggetti in lista. Prima di uscire osserva il messaggio sullo specchio a dx. Rientra nel museo, vai alla porta in fondo a sx ed inserisci il codice **1046** poi entra e trova gli oggetti in lista. Esci. Vai al molo, clicca sulla Cassa D e trova gli oggetti in lista. Sali sulla barca e trova gli oggetti in lista. Esci e torna al museo nella stanza appena scoperta ed usa sulla cassa a sx il piede di porco per prendere la reliquia. Entra in biblioteca poi nella stanzetta e sotto l'armadio di vetro a sx metti il turchese. Ora trova i libri scritti nella barra sotto. Torna alla piazza e parla con Stratton. Vai al museo e parla con la maga. Esci. Vai al negozio della maga, clicca sulla sx e trova gli oggetti in lista. Guarda i cassetti in alto a dx e cliccandoci sopra trova le coppie. Clicca sulla tenda a dx. Devi misurare i tre oggetti in modo che siano di pari peso con la campana: quindi usa 3 palline d'oro e una conchiglia (ma anche qui ci sono più soluzioni). Vai al museo. Metti le reliquie al centro del cerchio poi usaci la pozione. Esci. Vai al canale e dai il biglietto al gondoliere. Prendi l'ascia appoggiata alla lapide di fronte, prendi dell'acqua a dx con la bottiglia vuota poi clicca sul punto illuminato e trova gli oggetti in lista. Clicca sulla chiesetta: devi recuperare dai lati i pezzi di puzzle mancanti poi ruotare i tre cerchi in modo che i simboli combacino. Fai come foto sotto.



Entra nella chiesa. Usa l'accendino per trovare le 4 torce da accendere. Usa l'ascia sulla porta a dx poi guarda in fondo alla stanza e trova gli oggetti in lista. Ora puoi entrare a dx. Parla a dx con Marcus. Usa la bottiglia con l'acqua santa sulla vampira poi da terra prendi il paletto e usalo ancora sulla vampira. Guarda la fontana e riponi gli emblemi al loro posto. Usa il calice sulla fontana poi dallo a Marcus. Clicca sulla finestra con il mosaico, metti il rubino poi trova le lettere indicate in lista. Prendi la chiave da terra vicino Marcus e usala su di lui.

**FINE!!!**

**SOLUZIONE DI STAR**