

SOLUZIONE BLUE TOAD MURDER FILES: THE MYSTERIES OF LITTLE RIDDLE

Episodio 1

Little Riddle's Deadly Dilemma

Ad ogni episodio hai la possibilità di scegliere il 1° e 2° giocatore su quattro personaggi.

Seleziona Stazione del Treno (Train Station)

1 giocatore: The Bleu Toad Agency

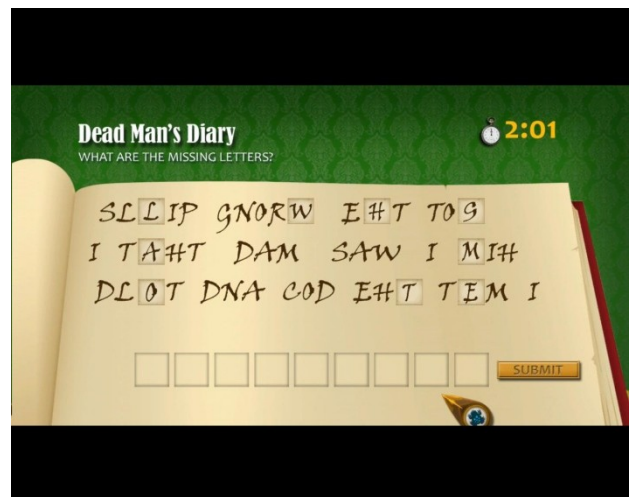
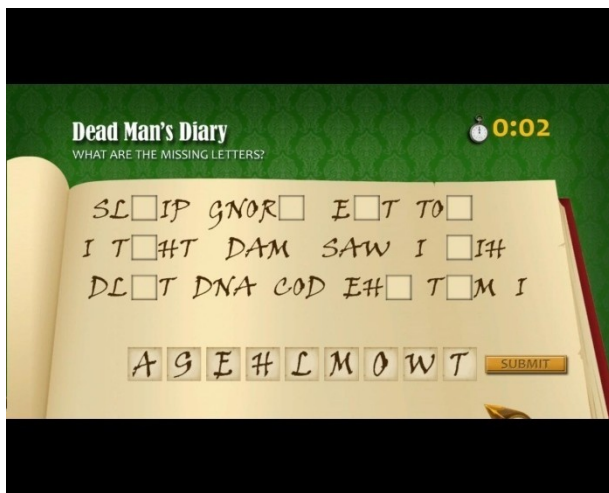
dopo il dialogo tra il capostazione e la vecchia signora, ti trovi ad affrontare il primo quiz: devi dare un nome ai quattro personaggi che compaiono sul giornale scegliendoli a dx del giornale stesso.



Seleziona Municipio (Town Hall)

2° giocatore: Dead Man's Diary

Mentre parli con il Sindaco, questo viene assassinato con un colpo di pistola. A terra cade anche il suo diario. Il quiz consiste nel ricomporre le parole usando le lettere mancanti all'interno del diario (le frasi si leggono dal basso verso l'alto e da destra verso sinistra).



Quattro sono i sospettati dell'omicidio: Il mugnaio, la proprietaria della gioielleria, il dottore e il capostazione

Osserva " il caso " e rispondi alle domande:

1 domanda : rispondi GREEN

2 domanda: rispondi TEA ROOM

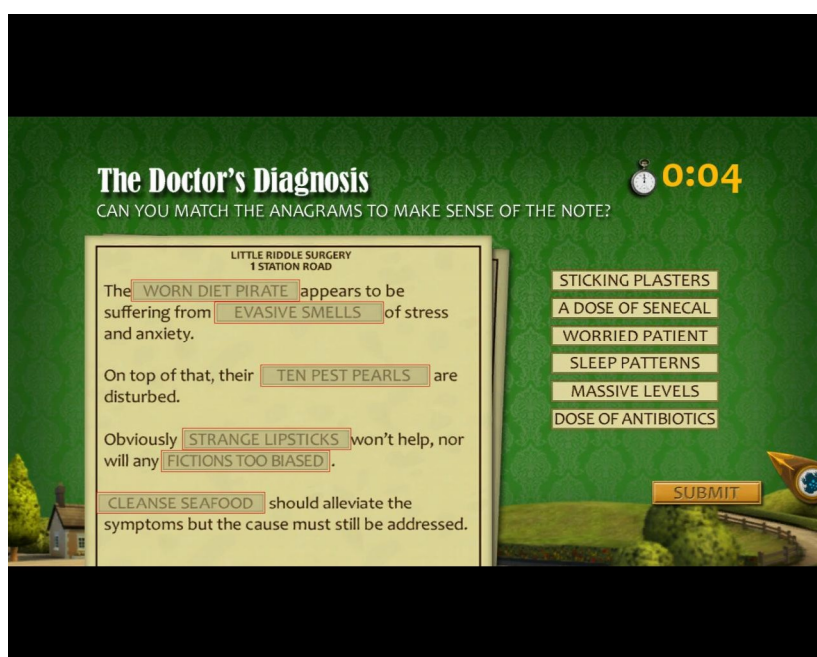
3 domanda: rispondi MOTHER

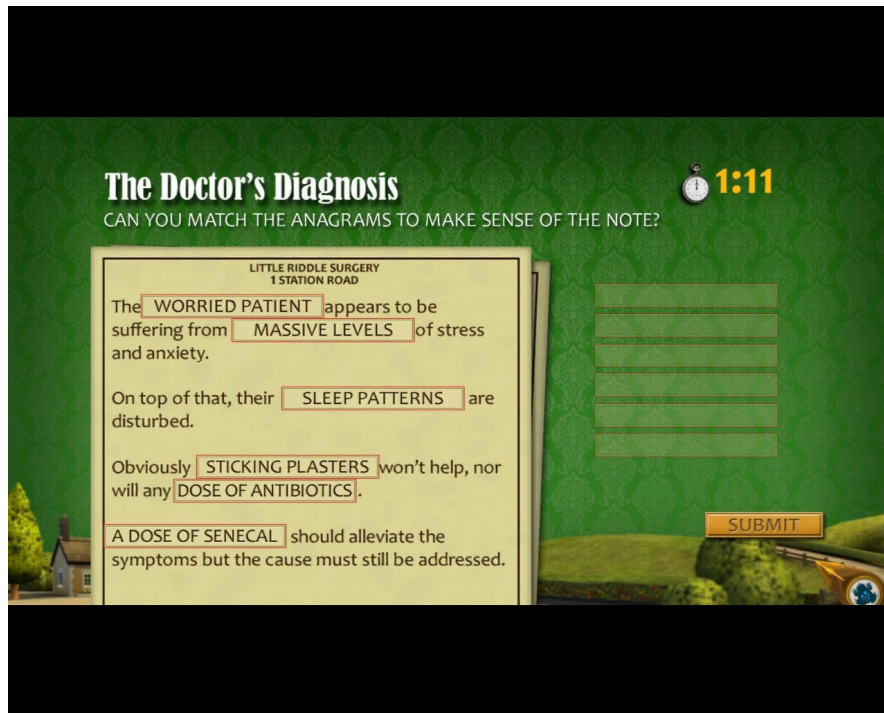
4 domanda: rispondi THE INSPECTOR

Seleziona Doctor's Surgery

1° giocatore: The Doctor's Diagnosis

Devi selezionare le risposte a dx e posizionarle a sx nella diagnosi del medico (a sx, le parole sono l'anagramma di quelle a dx).



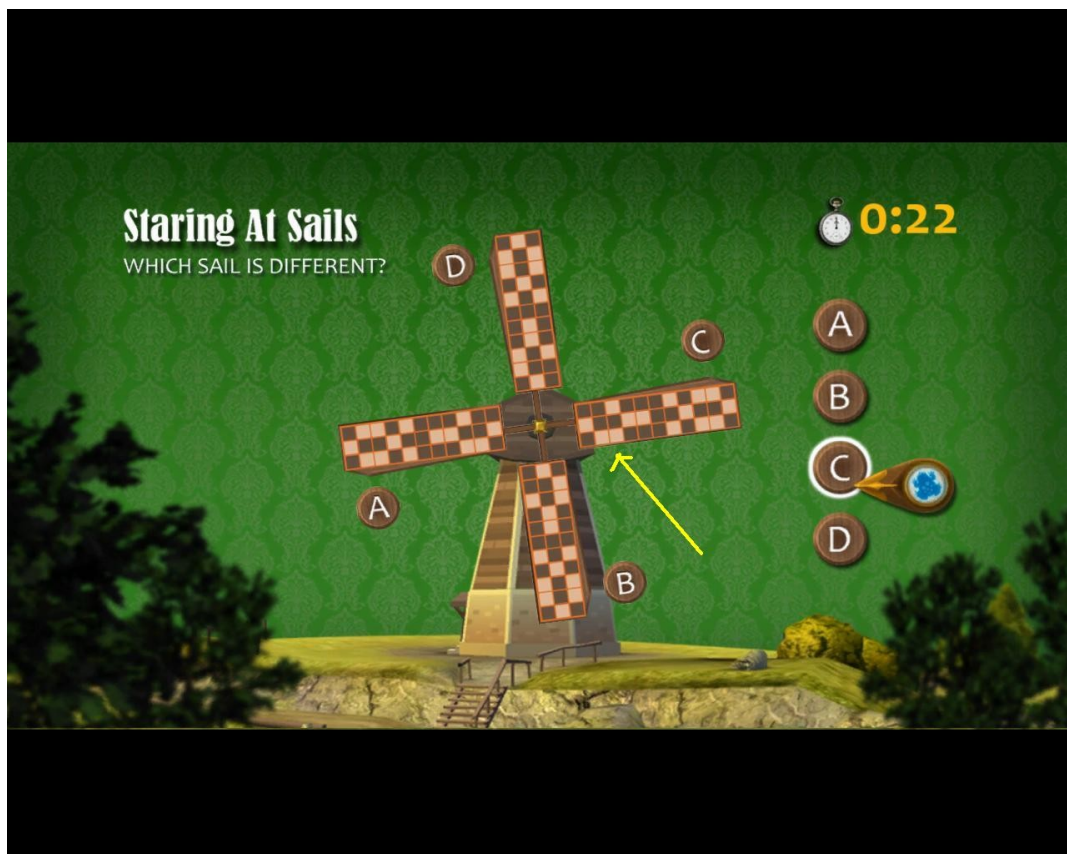


Seleziona Windmill (mulino a vento)

2° giocatore: Staring at Sails

Dopo aver parlato con il mugnaio, devi individuare quale delle quattro pale del mulino a vento è diversa dalle altre.

La risposta è C (i due quadrati nelle altre pale rimangono sulla dx della pala stessa)

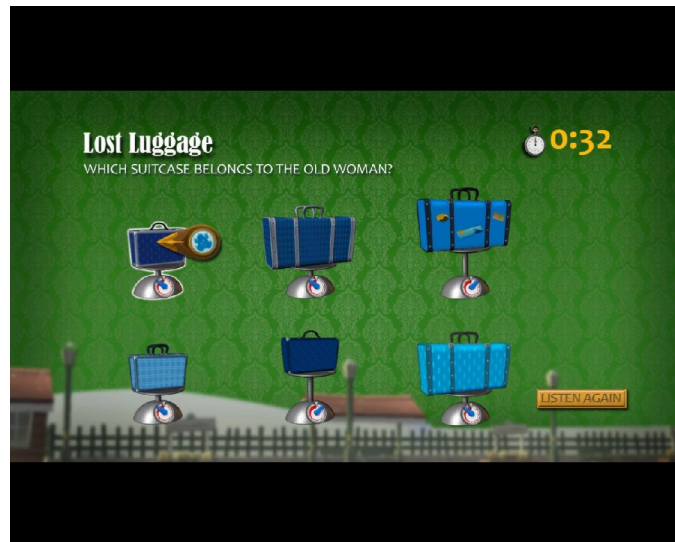


Seleziona Stazione del Treno

1° giocatore: lost Luggage

Devi individuare qual è il bagaglio dell'anziana signora

(il primo in alto a sx)



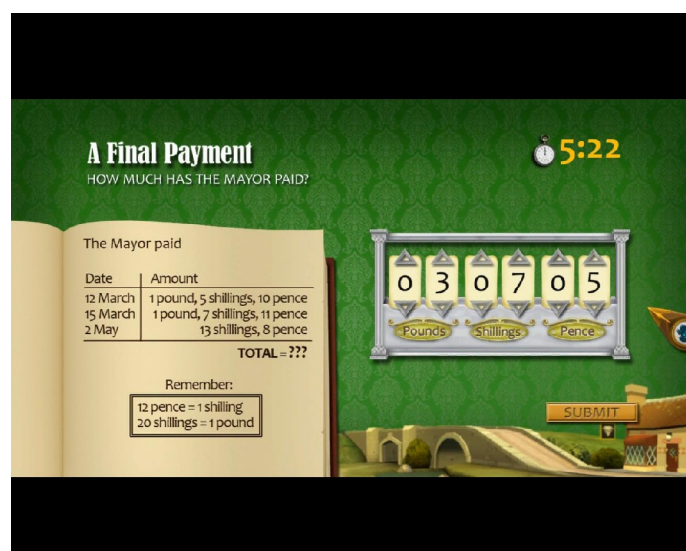
Seleziona Jewellery Shop

2° giocatore: A Final Payment

Devi individuare qual è la somma pagata dal Sindaco. Facendo riferimento ai soldi scritti a sx, scrivi a dx l'esatta cifra

2 pound + 1 dato dall'insieme degli scellini (20 scellini=1 pound. In tutto abbiamo 25 scellini, quindi 1 pound + 5 scellini di rimanenza.)

5 scellini + 2 (12 pence= 1 scellino. In tutto abbiamo 29 pence, quindi 2 (12+12 = 24)scellini e avanzano 5 pence. Totale: 3 pound, 7 scellini e 5 pence



Osserva di nuovo il caso e rispondi alle domande così:

1 domanda = 4 risposta

2 domanda = 1 risposta

3 domanda = 2 risposta

4 domanda = 3 risposta

Seleziona Municipio

Dopo il dialogo ti ritrovi al Little Riddle Hotel

1° giocatore: Room For The Night

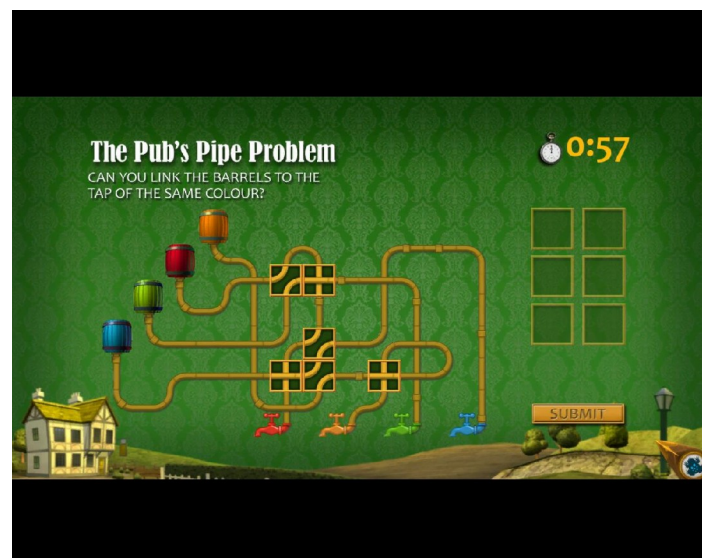
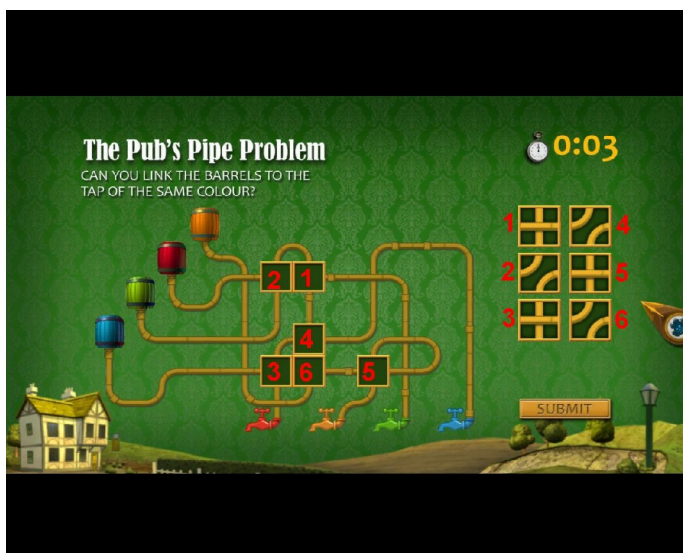
Devi individuare, ascoltando il proprietario dell'hotel, quante persone sono presenti in hotel, considerando quelle che sono arrivate e quelle che se ne sono andate.

Risposta: 11

Seleziona Pub

2° giocatore: The Pub's Pipe Problem

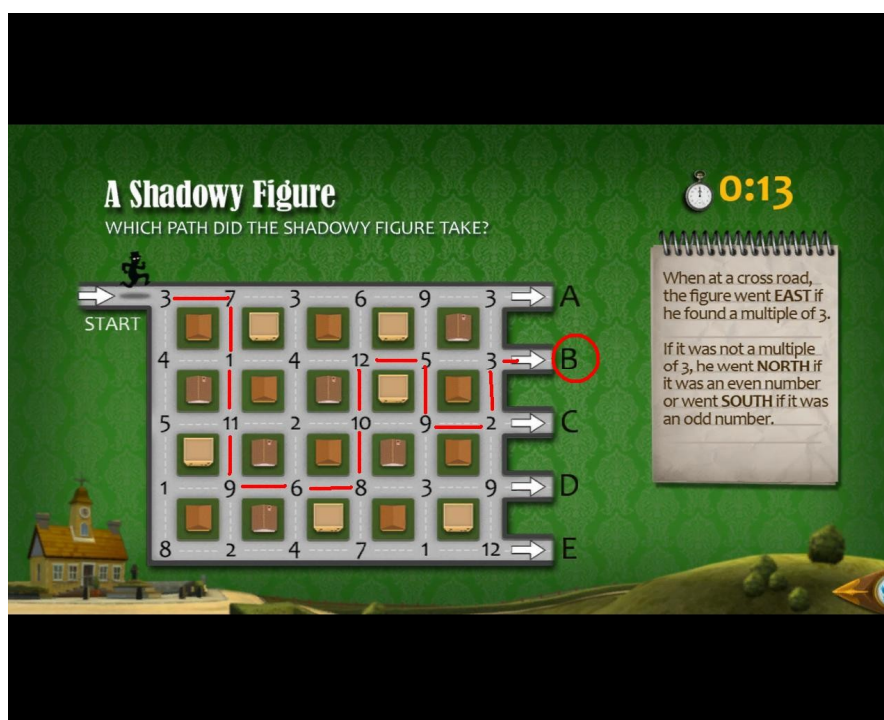
Devi posizionare i quadrati a dx con gli intrecci di tubi sulla sx per collegare i barili colorati con i rispettivi rubinetti.



Seleziona Municipio

1°Giocatore : A Shadowy Figure

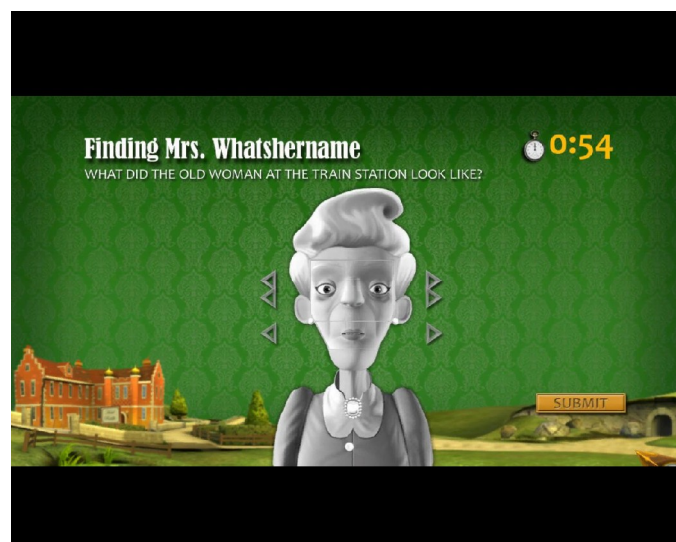
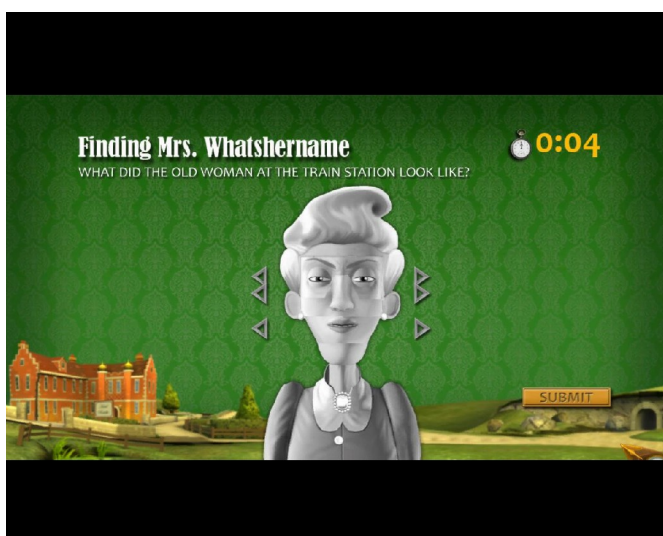
Devi individuare il percorso adottato dall'ombra furtiva. A dx c'è la spiegazione dei movimenti dell'individuo. Ad ogni incrocio se incontra un 3 o un suo multiplo l'ombra va verso EST, se incontra un numero pari va verso NORD, se incontra un numero dispari va verso SUD. Il percorso è B.



Seleziona Hotel

2° giocatore: Finding Mrs. Whatsername

Devi posizionare, attraverso le frecce, le vari parti del viso per dare il giusto volto all'anziana signora.



Rispondi alle domande del " caso "

1 domanda = 2 risposta

2 domanda = 2 risposta

3 domanda = 4 risposta

4 domanda = 4 risposta

Seleziona Municipio

1° giocatore: The Mayor's Last Day

In base a quello che dice la segretaria del Sindaco, in base al rumore dei passi e delle porte, devi individuare il percorso esatto. Sulla sinistra dell'immagine la spiegazione dei vari "rumori". Partendo da sx e andando verso dx devi selezionare:

Scale con il tappeto

Porta di legno marrone leggera

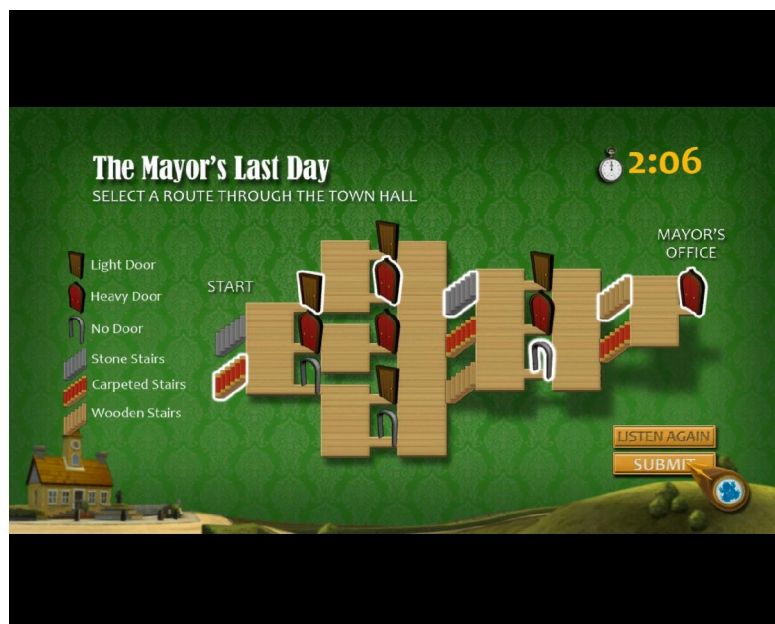
Porta rossa pesante

Scale di pietra

Arco senza porta

Scale di legno

Ufficio del sindaco



Mrs Gossip

2° giocatore: As The Doctor Ordered

Facendo riferimento alle informazioni scritte as x del quiz, la vecchia signora deve scegliere la bottiglia della medicina

Bottiglia B

Seleziona Hotel

Dopo la descrizione dei quattro sospettati, devi individuare l'assassino del sindaco

Il Mugnaio.

Episodio 2

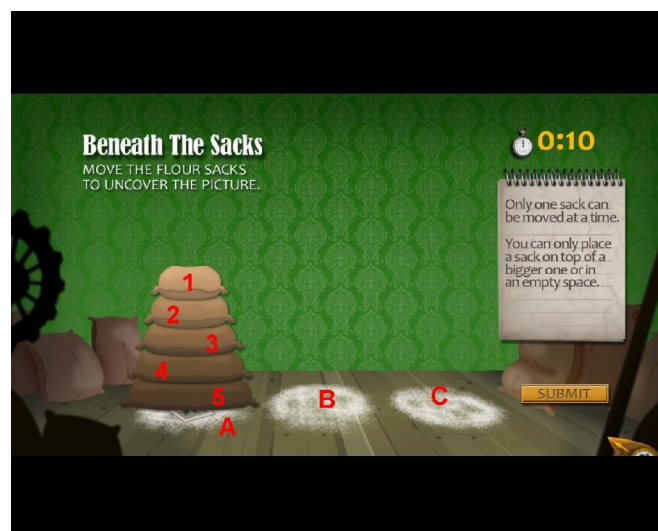
The Mystery Of Riddle Manor

Dopo la confessione da parte del Mugnaio di essere l'assassino del Sindaco, il mugnaio stesso viene assassinato con un colpo di pistola. Parla con l'Ispettore Bragg e poi seleziona

Windimill (mulino)

1° giocatore: Beneath The Sacks

A sx una pila di sacchi di farina dal basso verso l'alto , dal più grande al più piccolo. Un sacco grande non può stare sopra uno più piccolo. Ci sono tre basi per appoggiare i sacchi. Sotto la pila di sacchi c'è una fotografia che devi prendere.



1-B

2-C

1-C

3-B

1-A

2-B

1-B

4-C

1-A

2-C

1-C

3-A

1-A

2-B

1-B

3-C

1-A

2-C

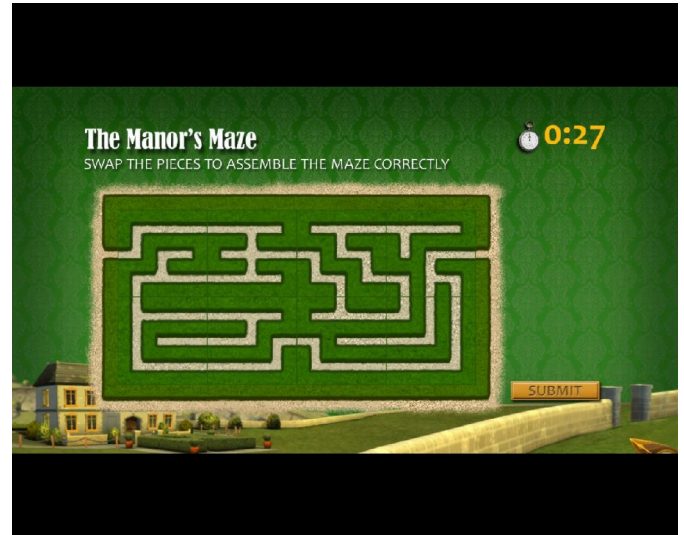
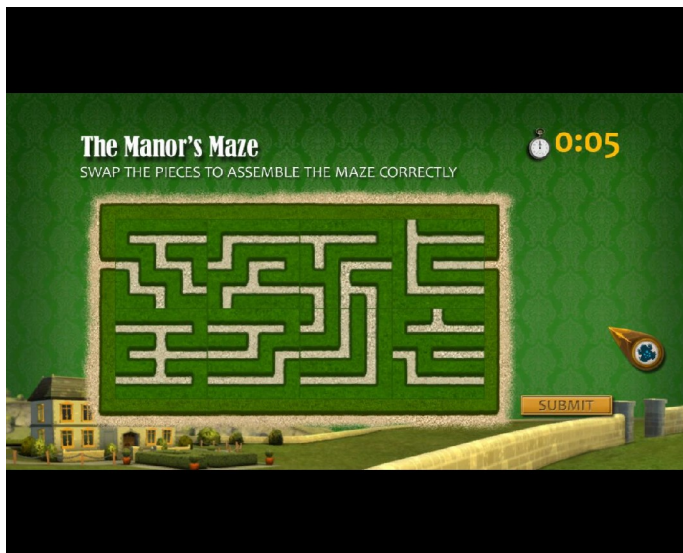
1-C

5-B

Seleziona Manor

2° giocatore: The Manor's Maze

Devi ricomporre i pezzi del labirinto per dare un ordine corretto



Osserva il “caso” e rispondi alle domande:

1 domanda = 2 risposta

2 domanda = 4 risposta

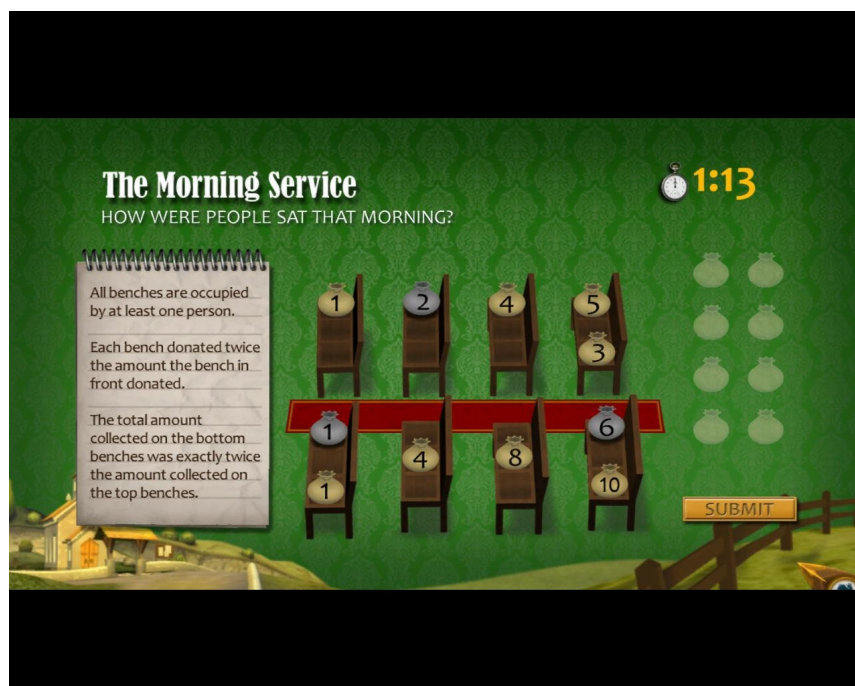
3 domanda = 1 risposta

4 domanda = 4 risposta

Seleziona Church

1° giocatore: The Morning Service

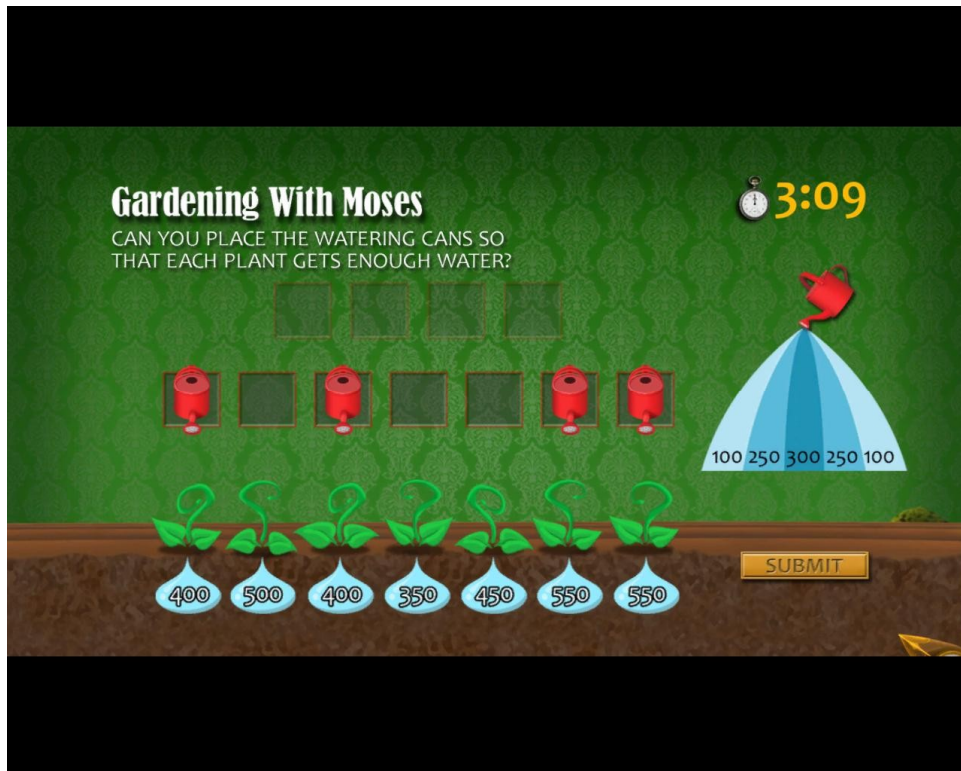
A seconda delle informazioni scritte bisogna mettere i sacchi numerati sulle otto panche.



Seleziona Moses Shacks

2° giocatore: Gardening With Moses

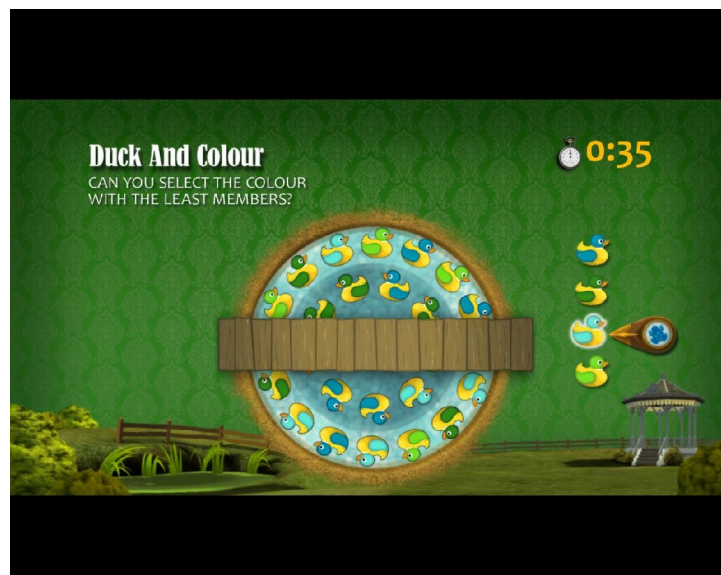
Parla con il giardiniere Moses, devi posizionare gli annaffiatori affinché ogni pianta riceva la stessa quantità di acqua.



Seleziona Village Pond

1° giocatore: Duck And Colour

Dopo il dialogo con il Colonnello devi individuare il colore dell'anatra che è presente in numero inferiore rispetto le altre.



Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande

1 domanda = 1 risposta

2 domanda = 2 risposta

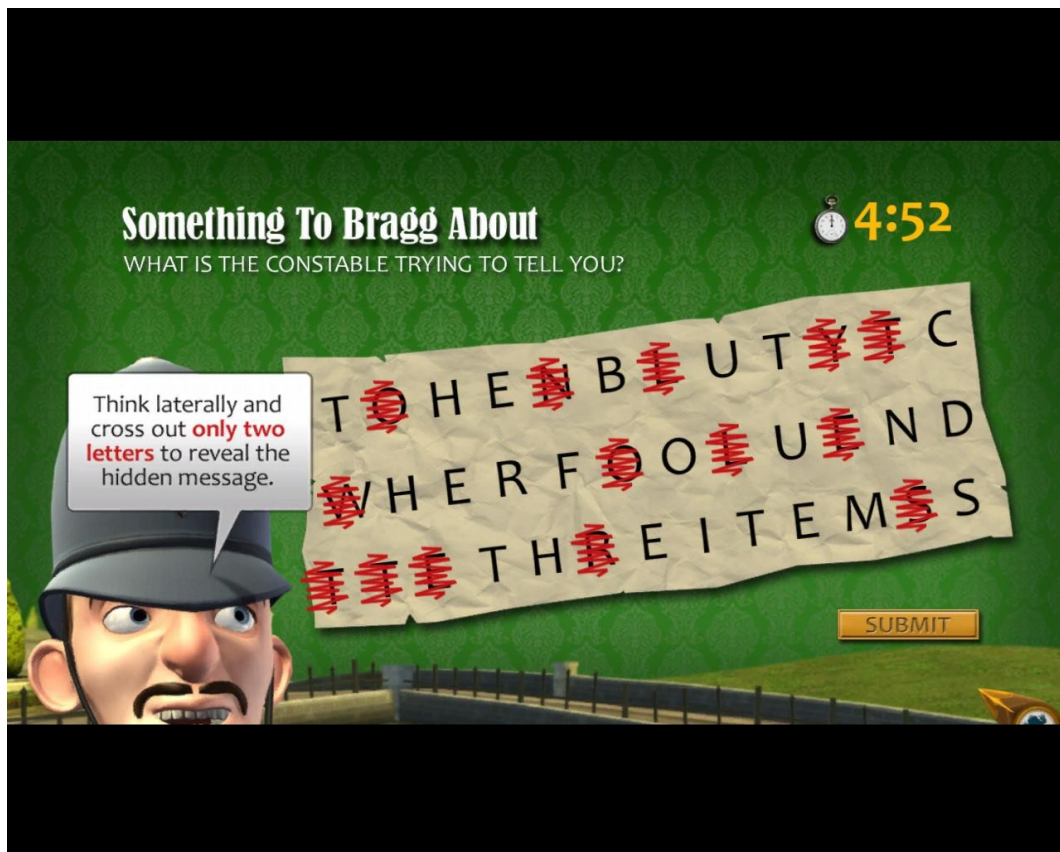
3 domanda = 3 risposta

4 domanda = 4 risposta

Seleziona Police Station

2° giocatore: Something To Bragg About

Osserva quello che dice il poliziotto nell’immagine del quiz e cancella, a destra, le lettere che compongono la frase in rosso ONLY TWO LETTERS



Seleziona Butchers (macelleria)

1° giocatore: The Meat Of the Matter

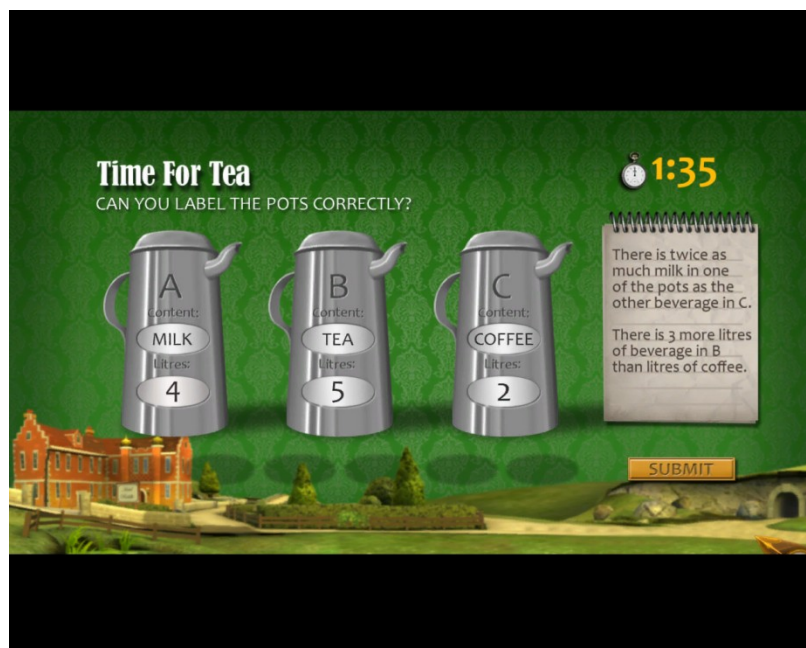
Leggi il quesito e posiziona nei quattro piatti i vari pezzi di carne



Seleziona Hotel

2°giocatore: Time For Tea

A seconda delle informazioni lette, devi mettere in ogni caraffa il giusto liquido e la giusta quantità.



Seleziona Post Office

1° giocatore: Lost In The Post

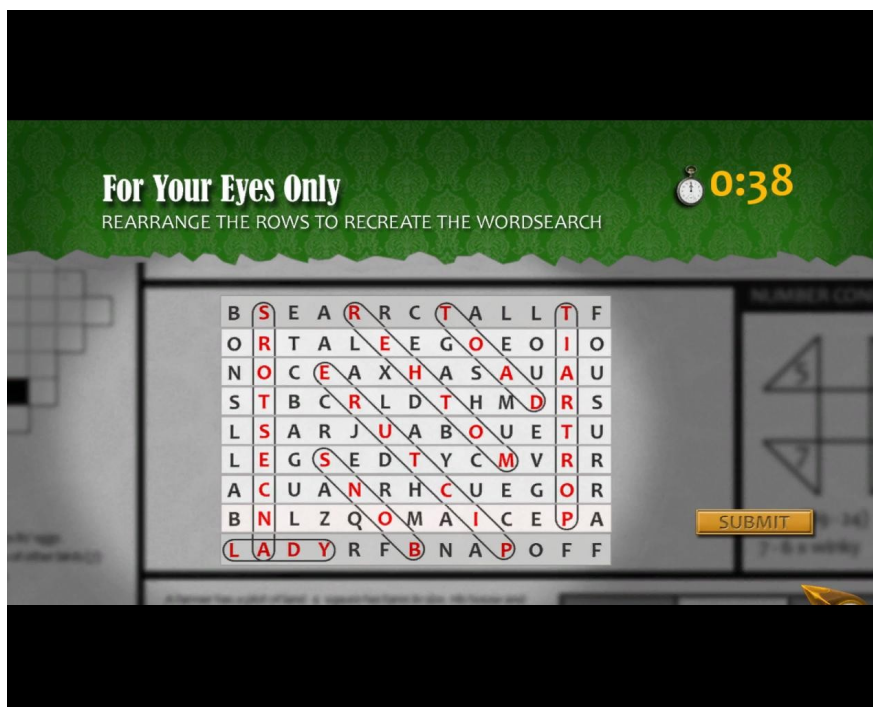
Devi ricostruire i pacco da spedire utilizzando i vari pezzi



Seleziona Village Pond

2° giocatore: For Your Eyes Only

Devi ricostruire tutte le frasi in rosso in modo corretto



Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 4 risposta

2 domanda = 1 risposta

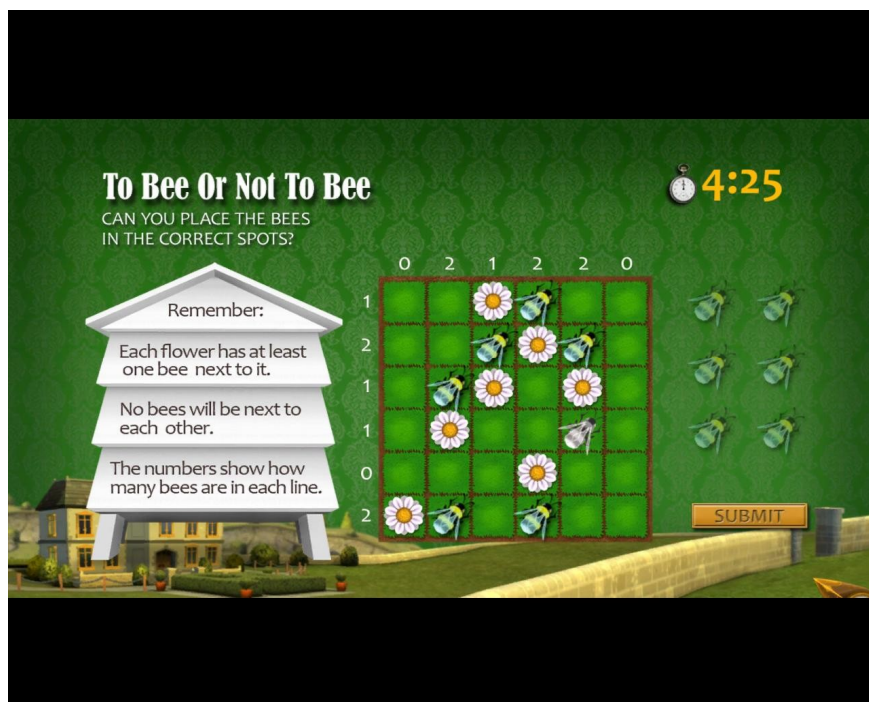
3 domanda = 3 risposta

4 domanda = 2 risposta

Seleziona Manor

1° giocatore: To Bee Or not To Bee

Leggi le regole e posiziona le api accanto ai fiori



Seleziona Mrs. Gossip

2° giocatore: Mister Fluffykins

Devi scoprire quale dei 10 orsetti è Mister Fluffykins

Il numero 6

Seleziona Police Station

Parla con l'ispettore Bragg. Ci sono quattro sospettati per l'omicidio del Mugnaio

Il Vicario

Moses

Il Colonnello

Il Macellaio

L'assassino è Moses

Episodio 3

The Mystery Of The Concealing Flame

Seleziona Town Hall (Municipio)

1° giocatore: A Blazing Trail

Devi capire, a seconda di quello che c'è scritto, quanti secchi sono serviti per spegnere l'incendio al Municipio.

200 secchi

Seleziona Hotel

2° giocatore: Introducing Watson

Ricomponi l'immagine così:



Osserva il " caso " e rispondi alle domande:

1 domanda = 2 risposta

2 domanda = 3 risposta

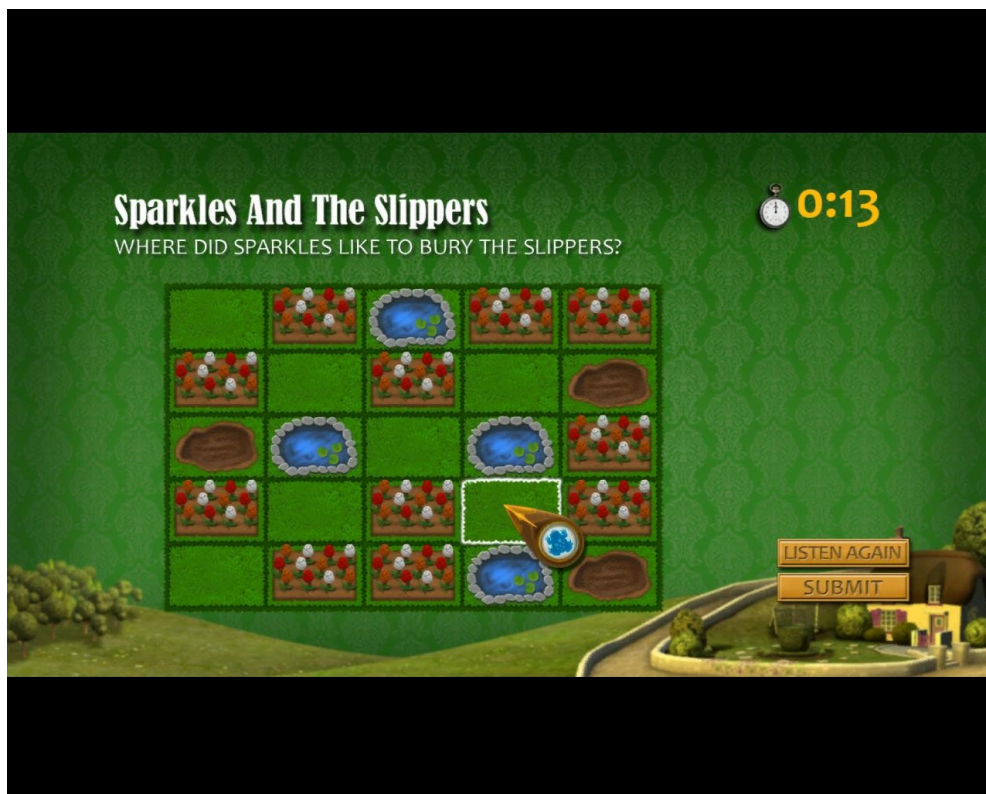
3 domanda = 2 risposta

4 domanda = 2 risposta

Seleziona Doctor's Surgery

1° giocatore: Sparkles And The Slippers

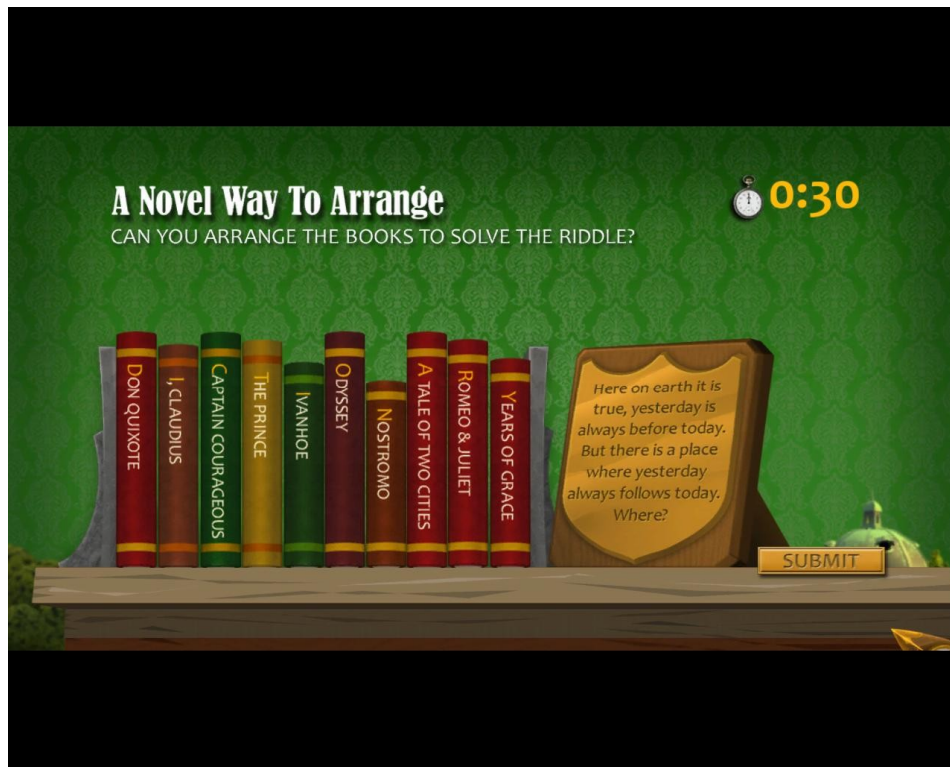
Ascolta quello che dice l'anziana signora per scoprire dove il cane ha nascosto le pantofole in giardino



Seleziona Library

2° giocatore: A Novel Way To Arrange

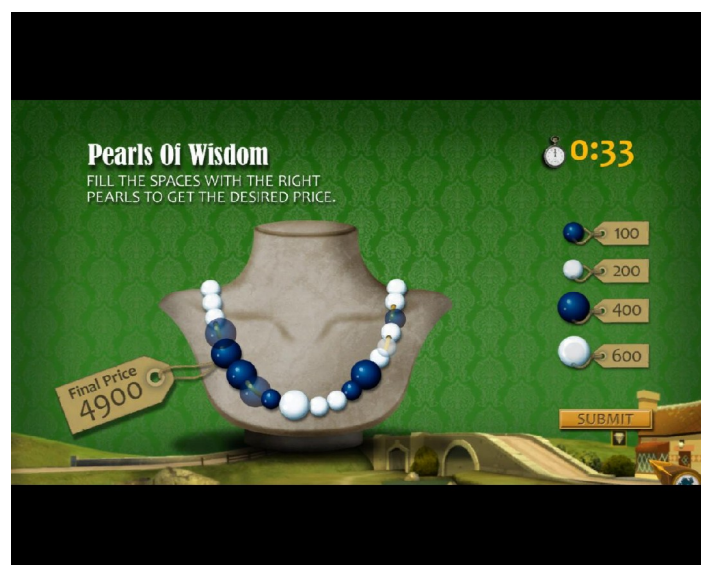
Devi, in base alle informazioni date dall'indovinello, posizionare i libri perché formino la parola corretta con le loro iniziali dei titoli. L'indovinello chiede dove Today viene prima di Yesterday. La risposta è DICTIONARY (infatti nel dizionario la T viene prima della Y)



Seleziona Jewellery Shop

1° giocatore: Pearls Of Wisdom

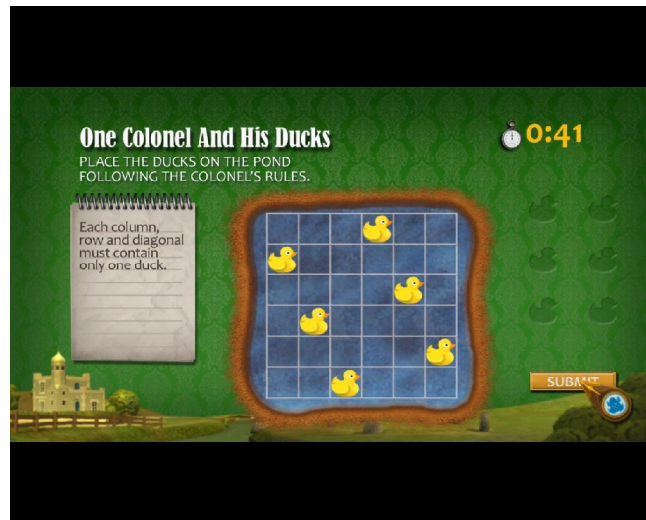
Devi sommare il valore delle perle che si trovano sulla collana (38000). Nella collana sono da aggiungere quattro perle tra quelle che hai a dx di diverso valore. Il prezzo finale della collana è di 49000. Quindi devi aggiungere quattro perle il cui valore complessivo dia 11000 (49000-38000). Metti due perle blu da 400 + una perla bianca da 200 + una perla blu da 100.



Seleziona Colonel's House

2° giocatore: One Colonel And His Ducks

Devi posizionare le anatre nel laghetto in modo che non ce ne siano due nella stessa verticale, orizzontale e diagonale



Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 1 risposta

2 domanda = 3 risposta

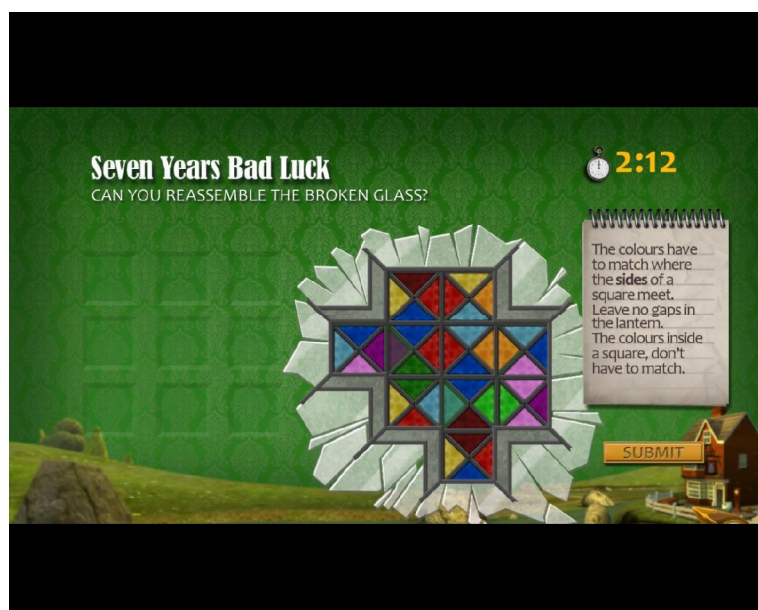
3 domanda = 4 risposta

4 domanda = 3 risposta

Seleziona Antique Shop

1 giocatore: Seven Years Bad Luck

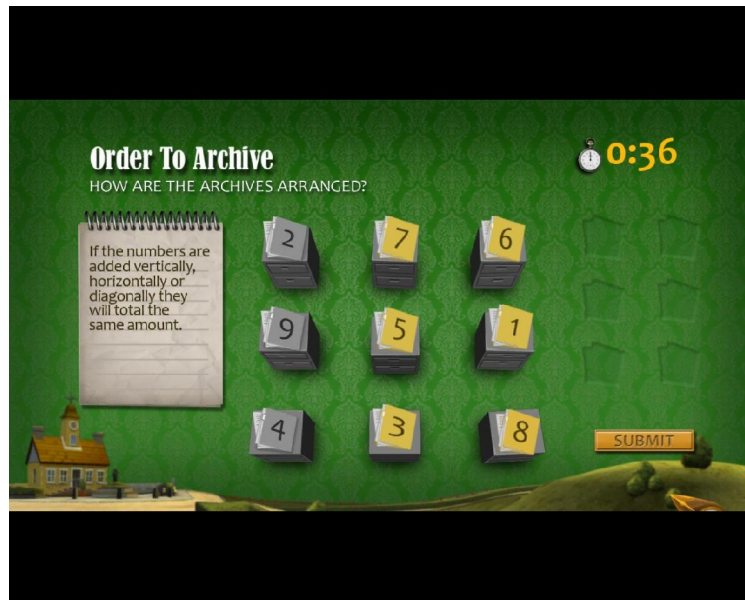
Devi ricostruire lo specchio colorato utilizzando i pezzi a seconda dei loro colori



Seleziona Town Hall

2° giocatore: Order To archive

Devi mettere le pratiche con sopra i numeri sopra gli schedari affinché la loro somma in orizzontale, verticale e in diagonale, dia sempre 15.



Seleziona Mrs Bothersome

1° giocatore: The Secret Of Shortbread

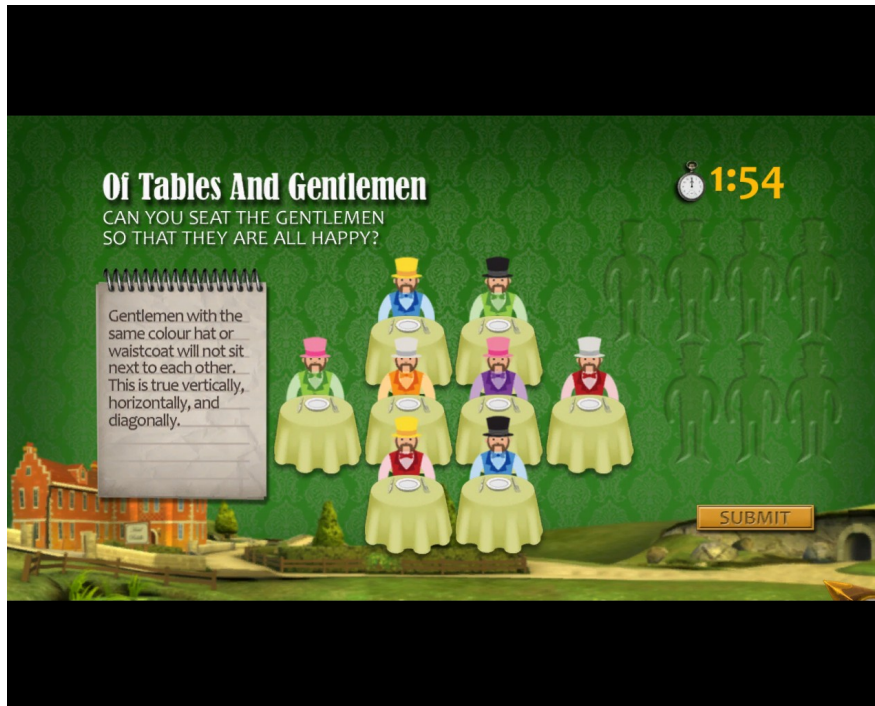
Devi ricostruire la parola LOVERS con I pezzi dei biscotti



Seleziona Hotel

2° giocatore: Of Tables And Gentlemen

Devi posizionare ai tavoli gli orsetti. Ma quelli che hanno il cappello e il gilet dello stesso colore non possono stare accanto l'uno con l'altro sia in orizzontale , in verticale e in diagonale.

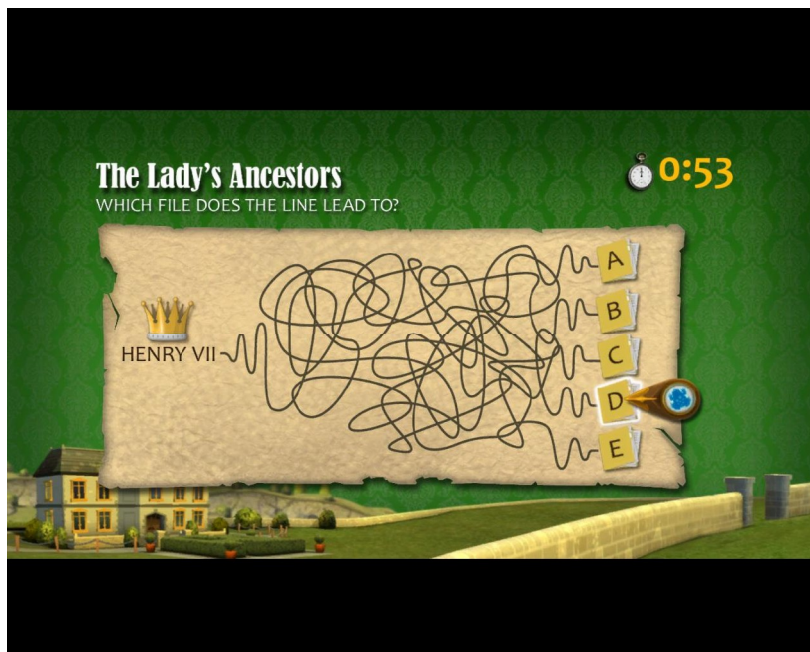


Seleziona Manor

1° giocatore: The Lady's Ancestors

A sx una corona, a dx delle lettere da ognuna delle quali esce un filo formando un groviglio. Solo un filo si unisce alla corona, quale?

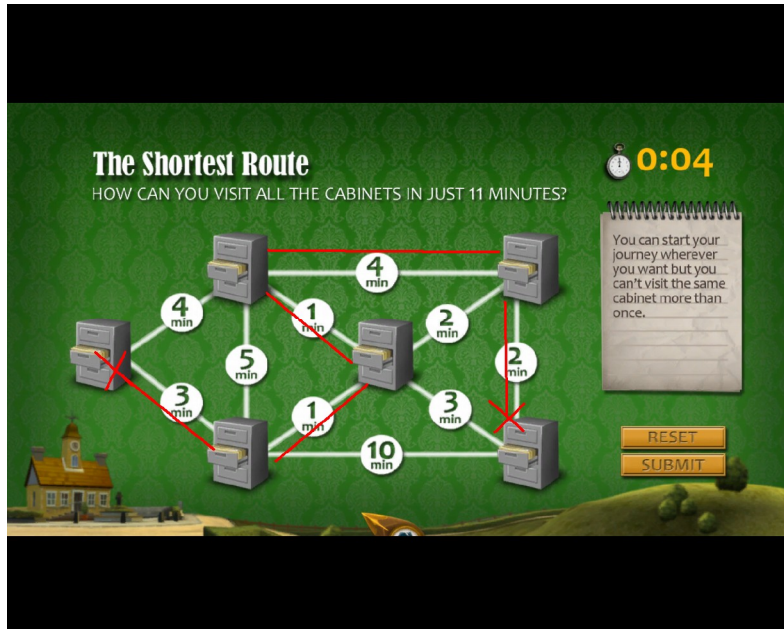
La lettera D



Seleziona Town Hall

2° giocatore: The Shortest Route

Devi controllare tutti gli schedari in 11 minuti. Essi hanno dei tempi di percorso per andare uno dall'altro. Non devi passare sullo stesso schedario più di una volta



Seleziona Police Station

L'Ispettore Bragg ti indica i quattro sospettati per l'incendio al Municipio:

Il Colonnello

La Bibliotecaria

Il Dottore

La proprietaria della Gioielleria

La piromane è la Bibliotecaria.

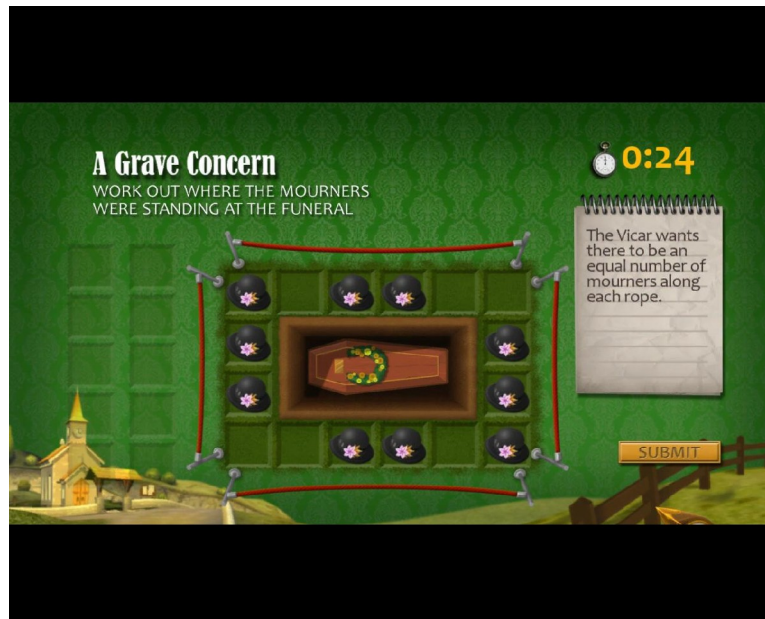
Episodio 4

Death From Above

Seleziona Graveyard

1° giocatore: A Grave Concern

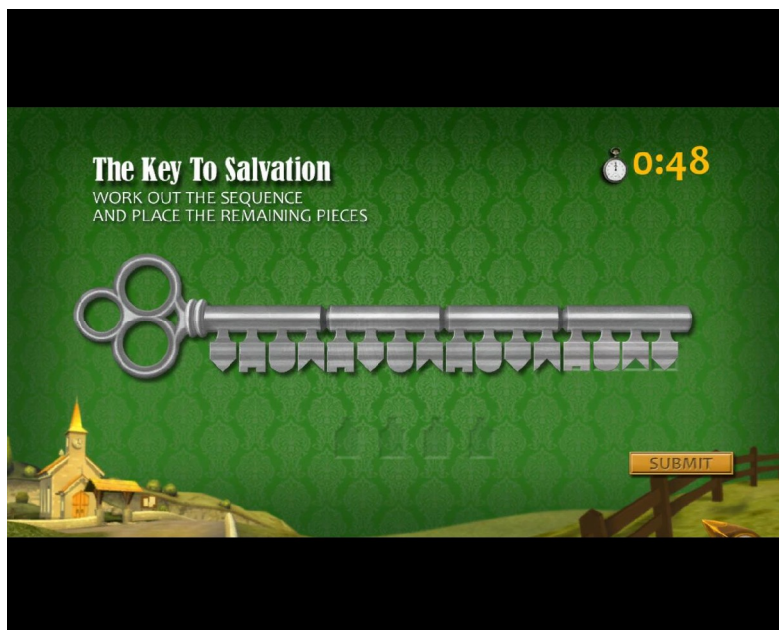
Devi posizionare I cappelli accanto alla bara affinché siano in eguale misura lungo i quattro cordoni rossi.



Seleziona Church

2° giocatore: The Key To Salvation

Devi mettere la combinazione giusta nell'ultimo tratto della chiave

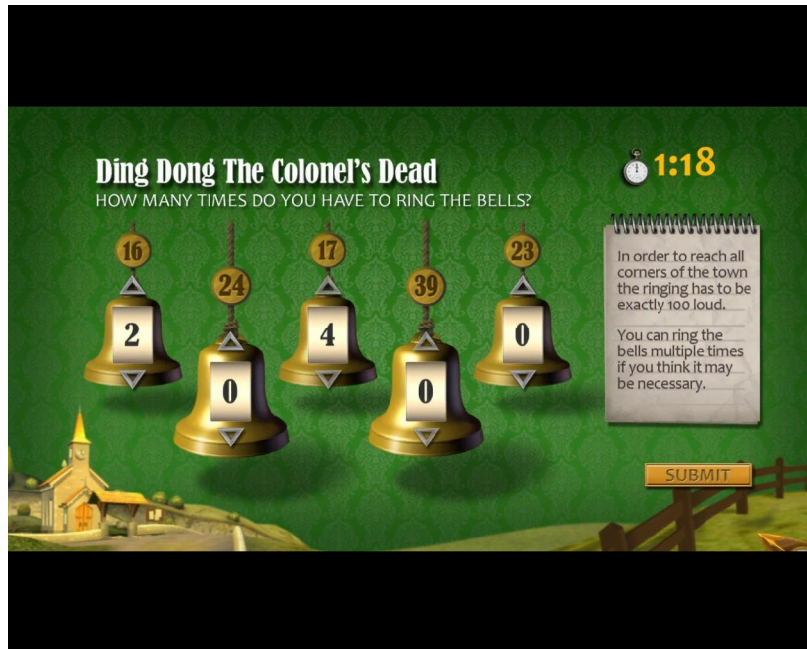


Seleziona Belltower

1° giocatore: Ding Dong The Colonel's Dead

Affinchè tutta la città senta il suono delle campane, esse devono raggiungere un'altezza di 100. Ogni campana ha una sua altezza di suono per ogni rintocco. Devi

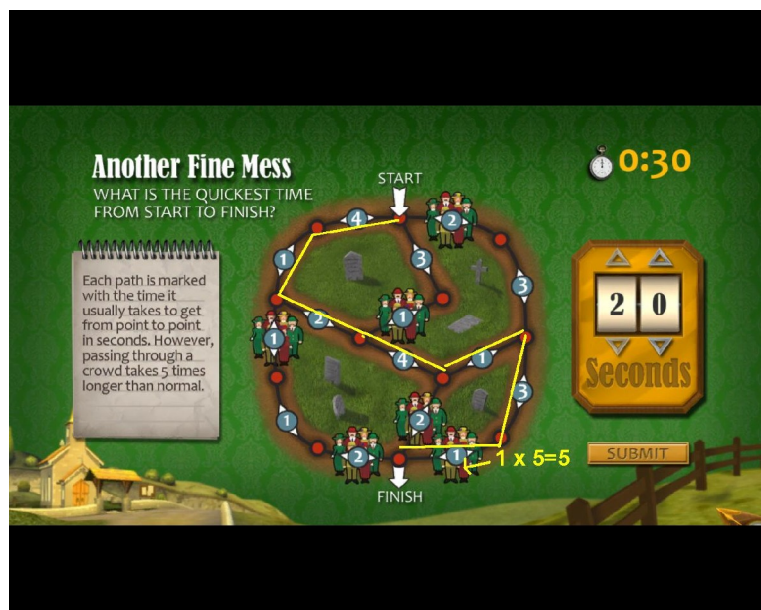
calcolare quanti rintocchi e quali campane devono suonare. (fai $100:2=50$.
 Sommando due volte 17 e una volta 16 ottieni 50, il tutto x 2, quindi 17=4 volte, 16=2 volte e avrai 100.



Seleziona Church

2° giocatore: Another fine Mess

Devi scegliere il percorso che ti fa impiegare minor tempo per arrivare a destinazione. Considerando il tempo dei percorsi e il tempo che devi moltiplicare per 5 trovando un gruppo di persone. Il percorso più corto è di 20 secondi

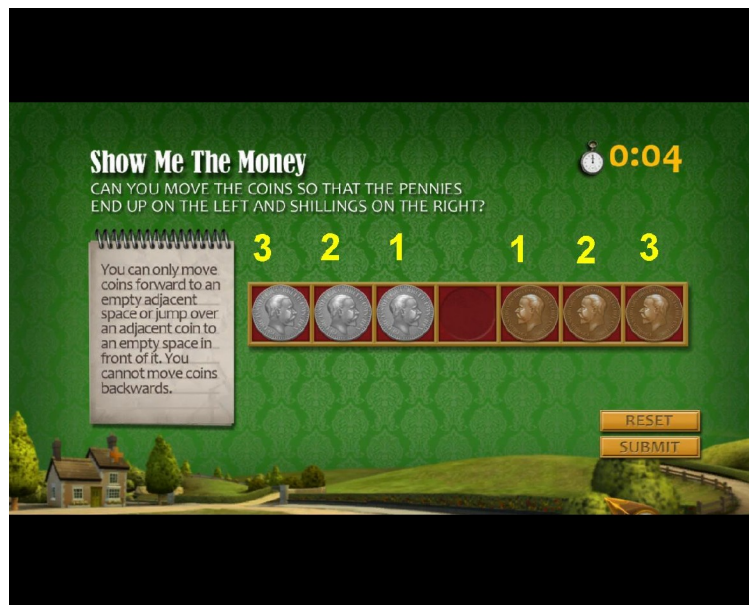


Seleziona Doctor's Surgery

1° giocatore: Show Me the Money

Devi spostare le tre monete grigie a destra e le tre monete marroni a sinistra

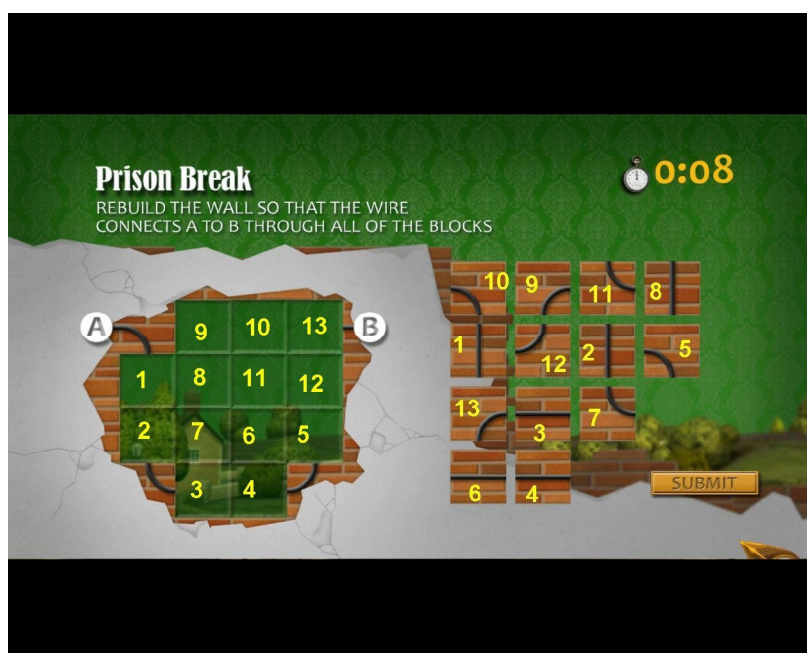
1 grigia a dx, 1 marrone a sx, 2 marrone a sx, 1 grigia a dx, 2 grigia a dx, 3 grigia a dx,
1 marrone a sx, 2 marrone a sx, 3 marrone a sx, 1 grigia a dx, 2 grigia a dx, 3 grigia a
dx, 2 marrone sx, 3 marrone a sx, 3 grigia a dx.



Seleziona Police Station

2° giocatore: Prison Break

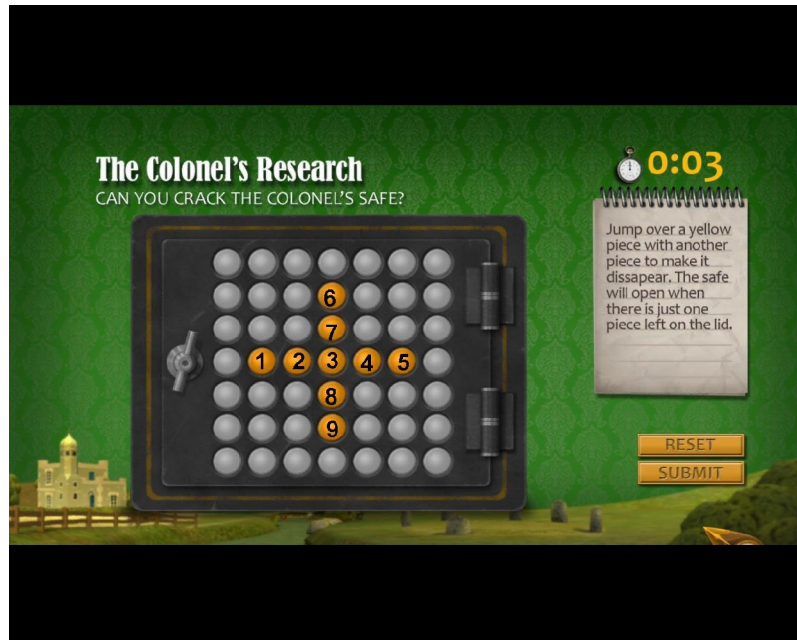
Devi ricostruire il percorso che ha fatto Moses per scappare dalla prigione



Seleziona Colonel's House

1° giocatore: The Colonel's Research

Il puzzle consiste nel rimanere con una sola sfera gialla al centro, considerando che ogni sfera gialla può oltrepassare solo una alla volta ammesso che lo spazio dove va a fermarsi sia vuoto.



La 4 a dx (fa sparire la 5), la 2 a dx (fa sparire la 3) la 9 in alto (fa sparire la 8), la 9 a dx (fa sparire la 2), la 4 a sx (fa sparire la 9), la 6 in basso (fa sparire la 7), la 4 a sx (fa sparire la 6), la 1 a dx (fa sparire la 4), APRI.

Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 3 risposta

2 domanda = 2 risposta

3 domanda = 1 risposta

4 domanda = 4 risposta

Seleziona Church

2° giocatore: The Church Coffers

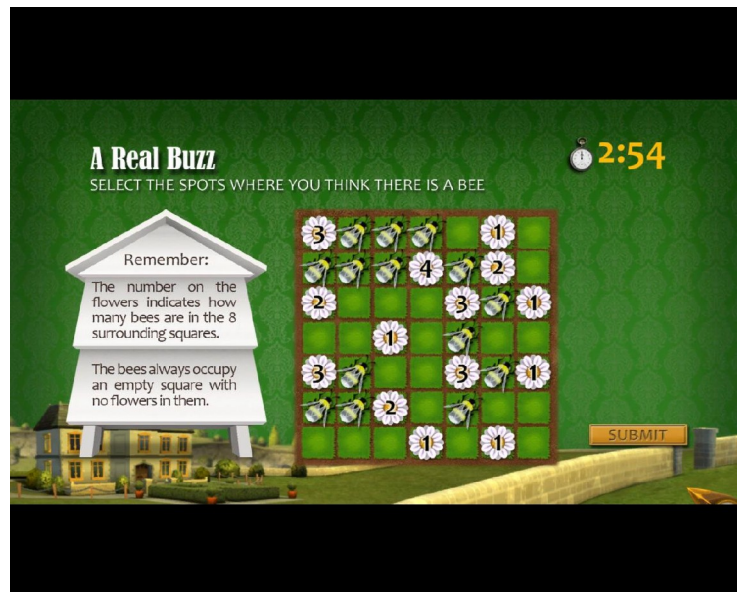
A seconda delle informazioni date dal quiz devi scoprire quante monete hanno dato signori e signore alla chiesa

60

Seleziona Manor

1° giocatore: A Real Buzz

Devi posizionare meno api possibili ma che tocchino in numero esatto tutti i fiori



Seleziona Mrs Gossip

2° giocatore: Mrs Gossip Mix Up

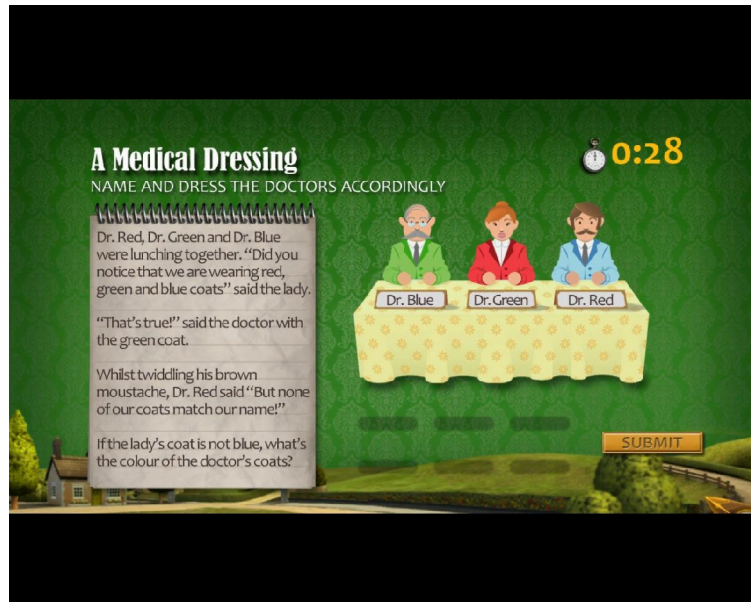
A dx hai delle parole che, anagrammandole, danno il giusto nome agli arredi a sx.



Seleziona Doctor's Surgery

1° giocatore: A Medical Dressing

In base alla descrizione a sx individuare il nome e i colori dei cappotti che indossano i tre medici a dx.



Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 4 risposta

2 domanda = 3 risposta

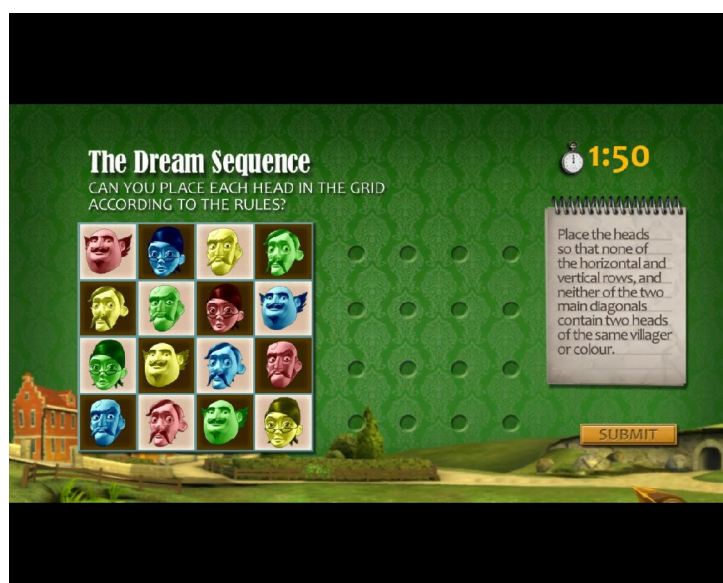
3 domanda = 3 risposta

4 domanda = 4 risposta

Seleziona Hotel

2° giocatore: The Dream Sequence

Devi posizionare i visi colorati nella scacchiera a sx. Nelle linee orizzontali, verticali e le due maggiori diagonali, non devono esserci gli stessi visi e gli stessi colori



Seleziona Police Station

L'ispettore Bragg propone quattro sospetti per l'omicidio del Colonnello:

Il Dottore, Mrs Gossip, Lady Snobish e Moses

Scegli il Dottore

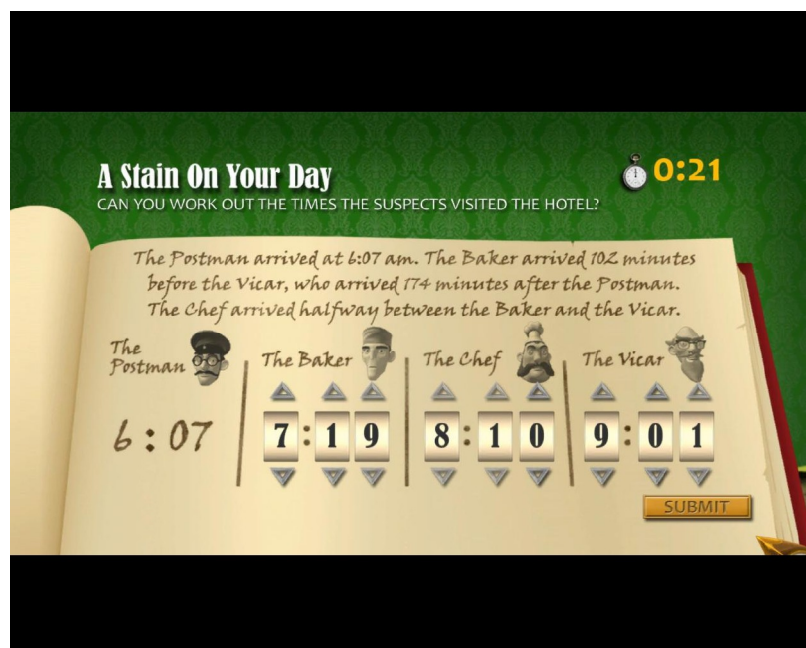
Episodio 5

The Riddles Of The Past

Seleziona Hotel

1° giocatore: A Stain On You Day

A seconda delle indicazioni date, scrivere l'esatto orario in cui i vari personaggi si sono presentati in Hotel



Osserva il " caso " e rispondi alle domande:

1 domanda = 4 risposta

2 domanda = 1 risposta

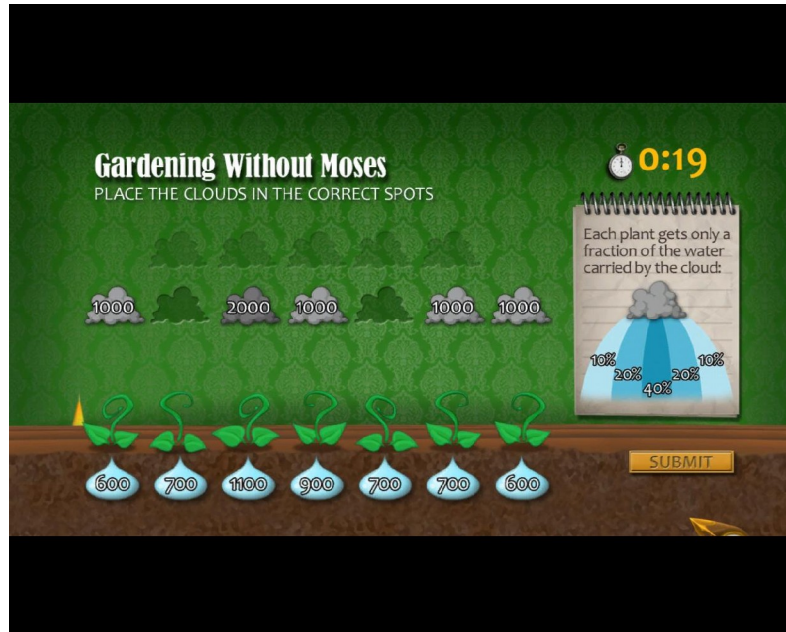
3 domanda = 1 risposta

4 domanda = 2 risposta

Seleziona Church

2 giocatore: Gardening Without Moses

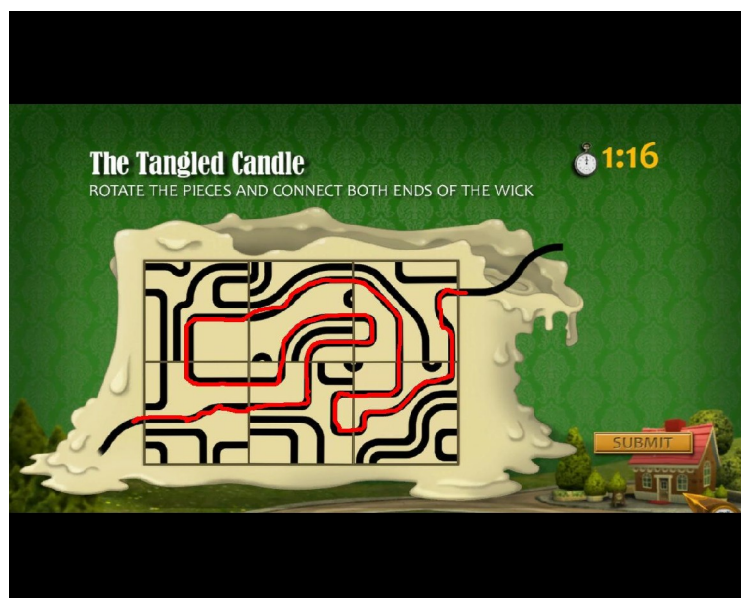
Leggendo le indicazioni, posizionare le nuvole cariche di pioggia sopra le piantine sottostanti



Seleziona Bakery

1° giocatore: Tangled Candle

Devi individuare nel groviglio di fili il percorso esatto dall'estremità destra a quella sinistra della candela che si è sciolta.



Seleziona Hotel

2° giocatore: Chef Surprise

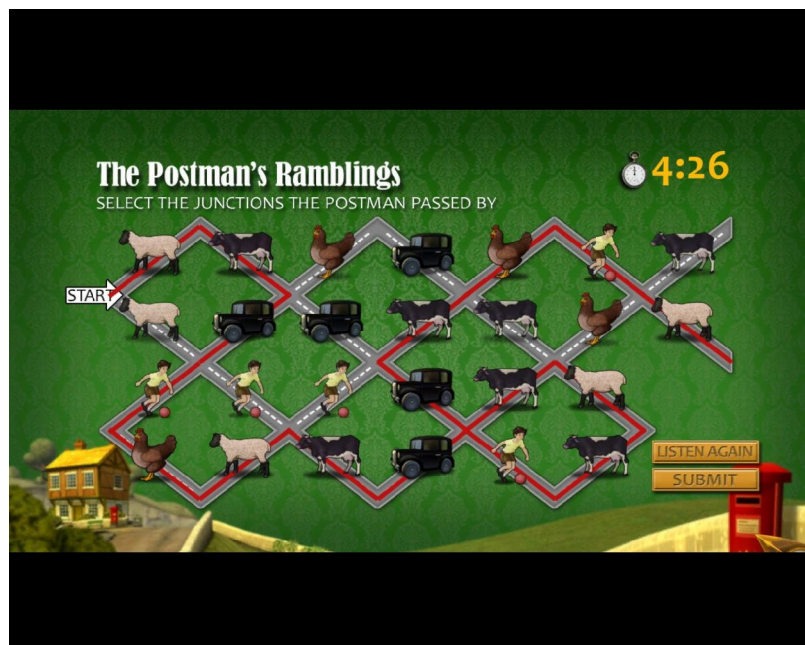
A destra, dei nomi che anagrammandoli, indicano il nome degli alimenti a sinistra.



Seleziona Post Office

1° giocatore: A Postman's Ramblings

Devi tracciare il percorso che ha fatto il postino tra auto, bambini che giocano, pecore, mucche e galline in base al rumore e ai versi che ascolti.



Seleziona Manor

2° giocatore: Drinks With Her Lady

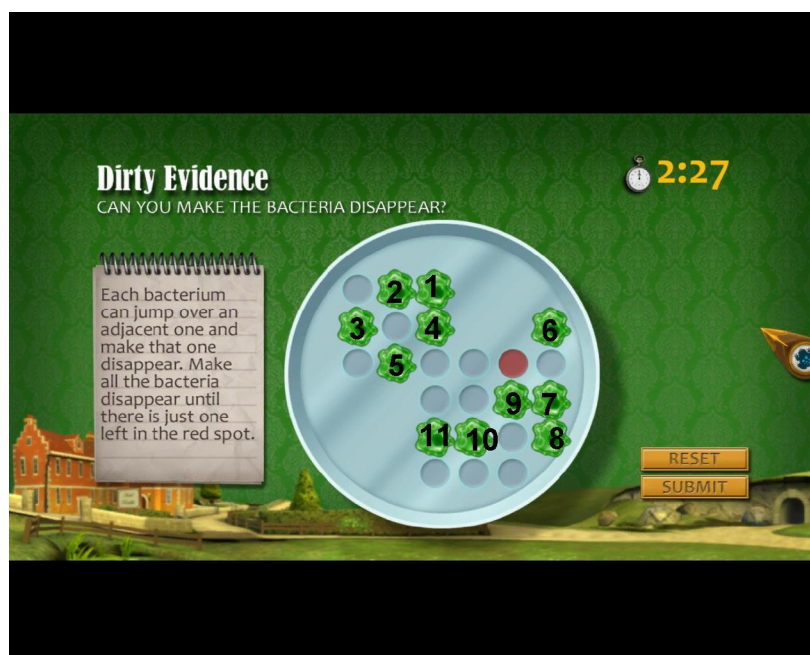
Devi calcolare quanti millilitri di vino sono stati versati nel bicchiere considerando la quantità e l'inclinazione in centimetri della caraffa

250 ml

Seleziona Hotel

1° giocatore: Dirty Evidence

Devi fare sparire tutti i germi e farne rimanere solo uno sulla base rossa dell'immagine. Ogni germe può "mangiare" quello adiacente a patto che trovi uno spazio vuoto accanto ad esso (i movimenti possono essere solo in orizzontale o verticale).



1 a sx e mangia il 2

1 in basso e mangia il 3

1 a dx e mangia il 5

4 in basso e mangia 1

8 in alto e mangia il 7

6 in basso e mangia 8

6 a sx e mangia il 9

4 a dx e mangia il 6

11 a dx e mangia il 10

11 in alto e mangia il 4

Osserva il “ caso “e rispondi alle domande:

1 domanda = 1 risposta

2 domanda = 2 risposta

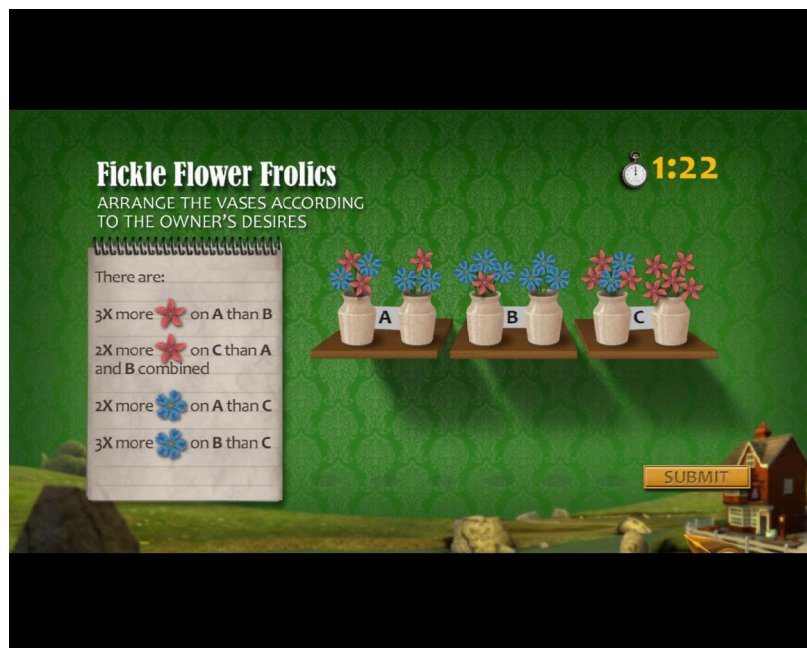
3 domanda = 2 risposta

4 domanda = 3 risposta

Seleziona Antique Shop

2° giocatore: Fickle Flower Frolics

In base alle indicazioni scritte, devi posizionare i vasi con i fiori rosa e blu negli spazi



Seleziona Colonel's House

1° giocatore: The Colonel's Conundrum

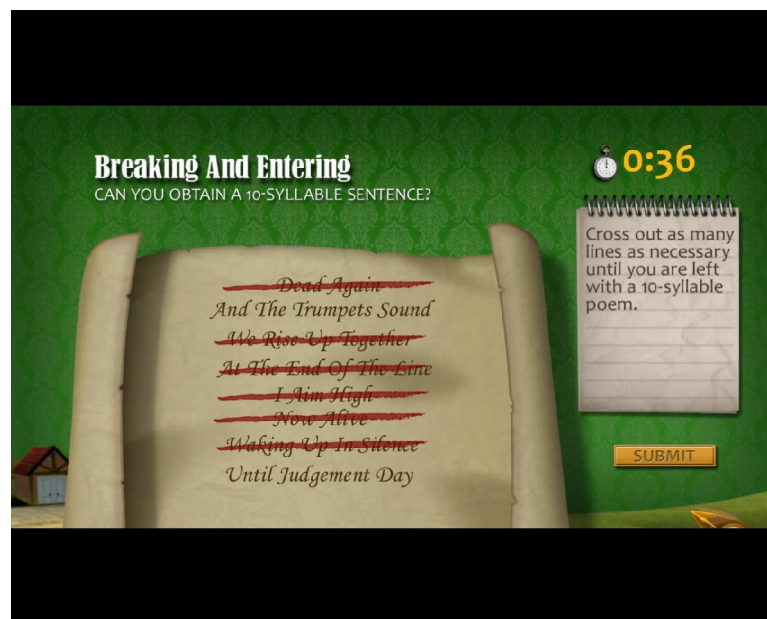
Ricostruisci la frase con le lettere



Seleziona Doctor's House

2° giocatore: Breaking And Entering

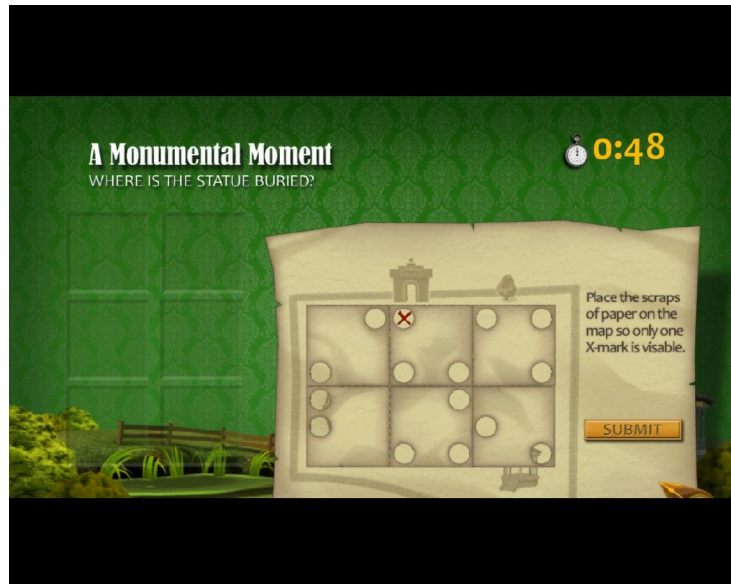
Nel biglietto ci sono delle frasi formate da sillabe che si combinano con delle altre, le devi cancellare. Le uniche due frasi che non lo possono fare sono queste:



Seleziona Village Green

1° giocatore: A Monumental Moment

Devi posizionare le tessere che si trovano a sx sulla mappa a dx affinché rimanga visibile solo una X.



Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 3 risposta

2 domanda = 2 risposta

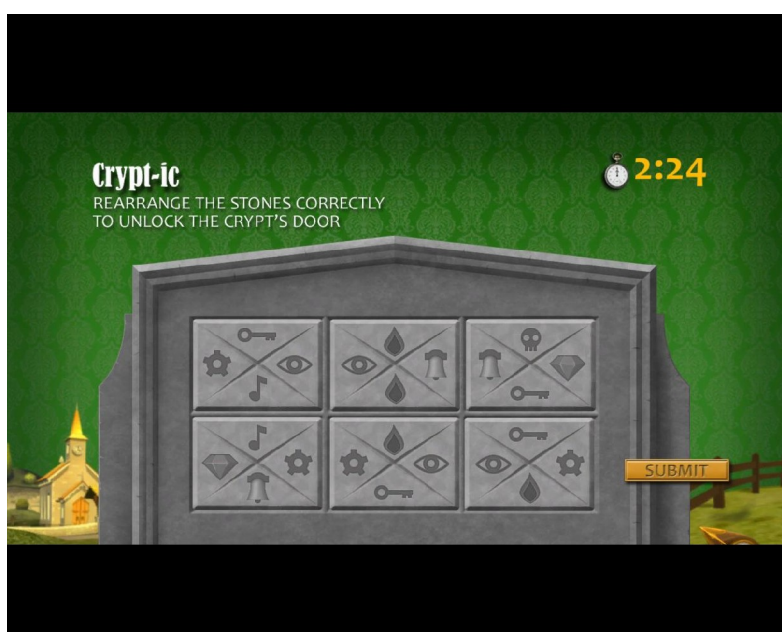
3 domanda = 4 risposta

4 domanda = 4 risposta

Seleziona Graveyard

2° giocatore: Crypt-ic

Devi posizionare i vari tasselli della cripta in modo che le figure combaciano in tutti i lati



Quattro sono i sospettati per l'omicidio del Colonnello, il Postino, il Panettiere, il Vicario e lo Chef.

IL Vicario

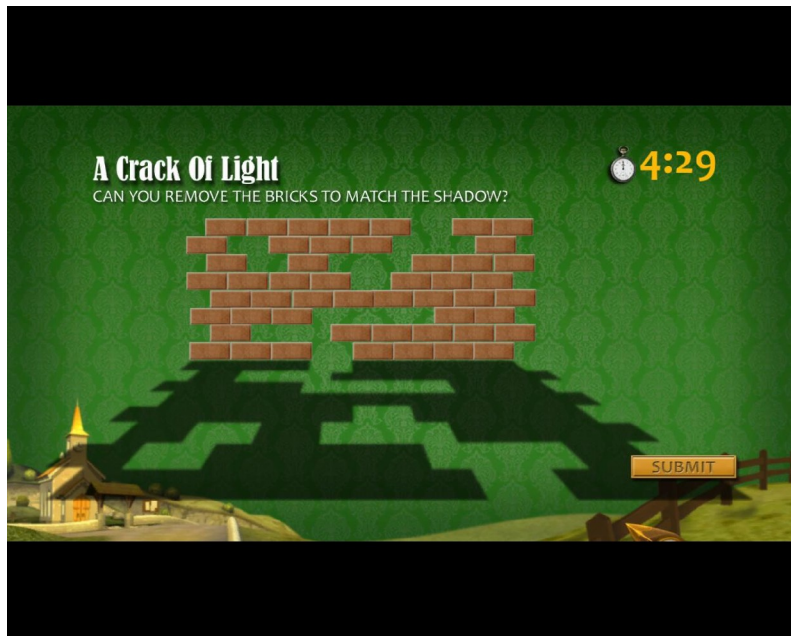
Episodio 6

Flight Of The Felonious Fugitive

Seleziona Crypt

1° giocatore: A Crack Of Light

Devi rimuovere i mattoni dal muro per ricreare i vuoti che ci sono nell'ombra proiettata



Seleziona Underground Passage

2° giocatore: No Easy Access

Devi scegliere uno dei tre meccanismi il quale fa girare tutti gli ingranaggi in modo corretto:

3/3



Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 2 risposta

2 domanda = 3 risposta

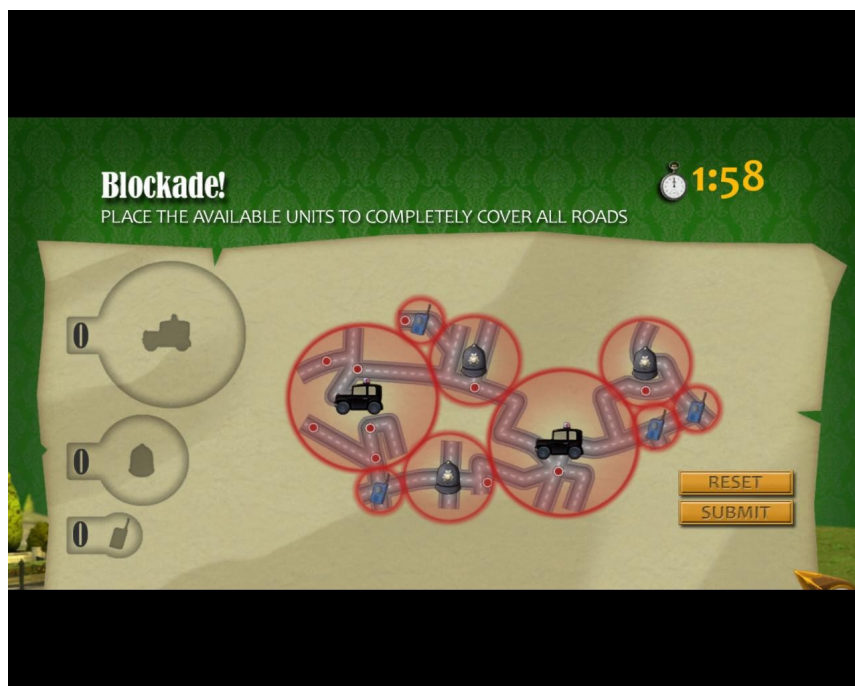
3 domanda = 4 risposta

4 domanda = 2 risposta

Seleziona Police Station

1° giocatore: Blockade

Posizionare tutti gli oggetti sulla mappa in modo che le strade siano tutte sotto controllo.



Seleziona Manor

2° giocatore: Foot Notes

Devi individuare quante impronte ci sono sul tappeto

35 impronte

Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 3 risposta

2 domanda = 4 risposta

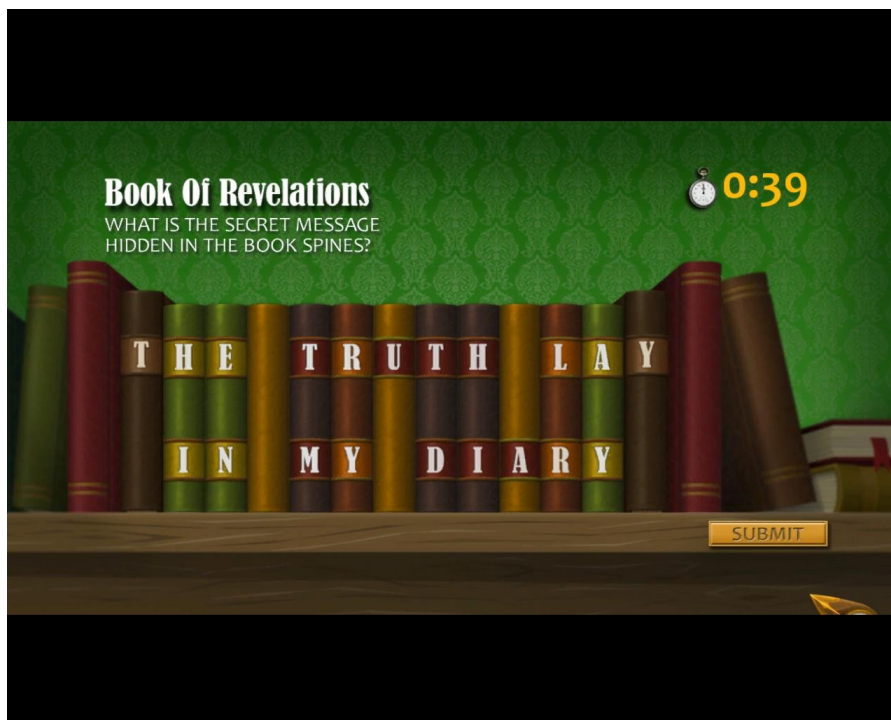
3 domanda = 1 risposta

4 domanda = 2 risposta

Seleziona Library

1° giocatore: Book Of Revelations

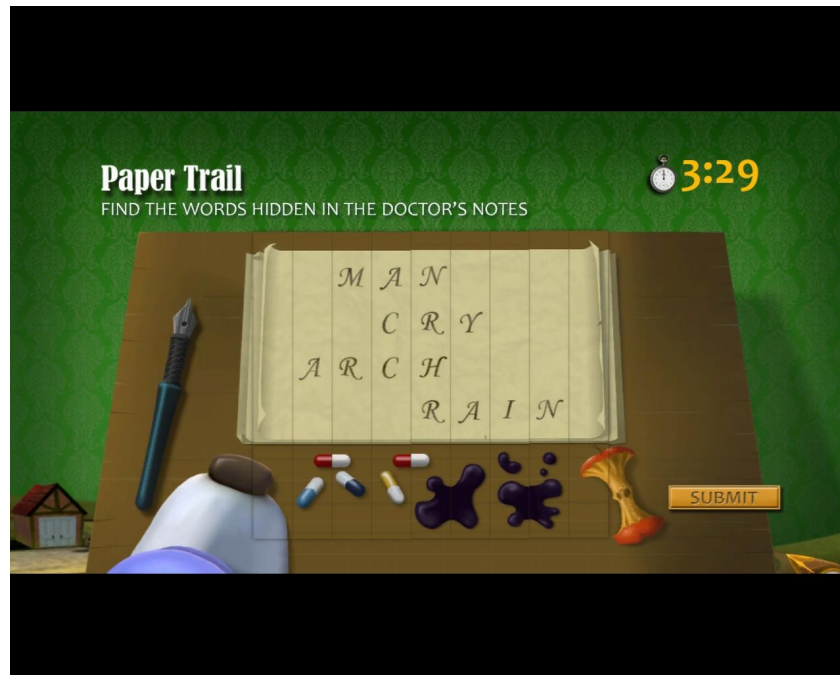
Devi scoprire il messaggio segreto attraverso le iniziali sulla copertina dei libri e posizionarli nel modo corretto



Seleziona Doctor's House

2° giocatore: Paper Trail

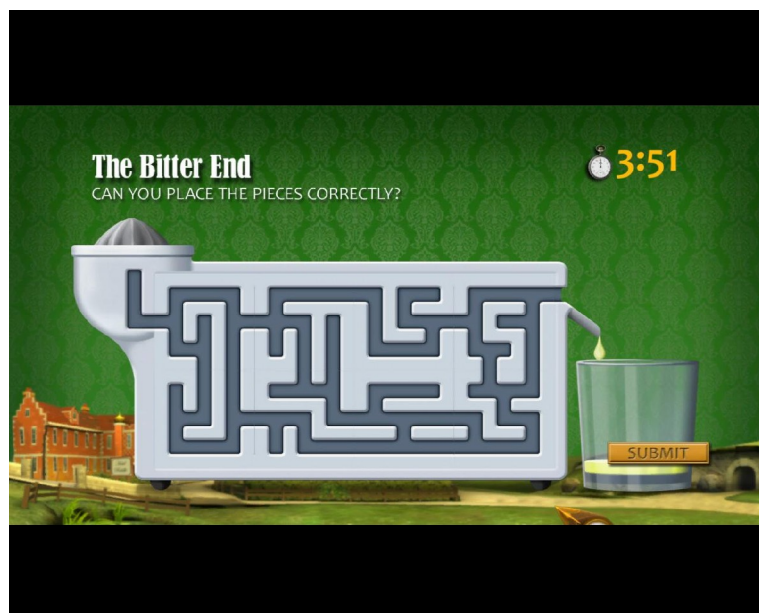
Ricostruisci la frase scritta dal dottore



Seleziona Hotel

1° giocatore: The Bitter End

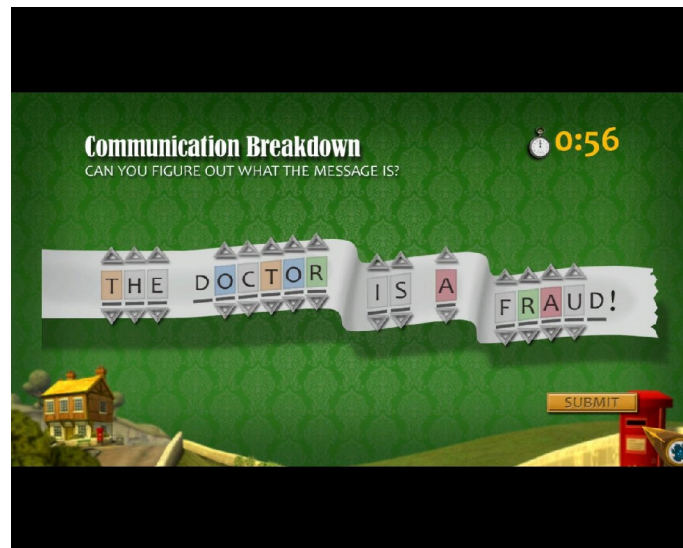
Devi collegare tutti i pezzi della macchina per spremere gli agrumi



Seleziona Post Office

2° giocatore: Communication Break Down

Devi scoprire quali lettere si celano Sotto la frase da ricostruire



Osserva il “ caso “ e rispondi alle domande:

1 domanda = 1 risposta

2 domanda = 4 risposta

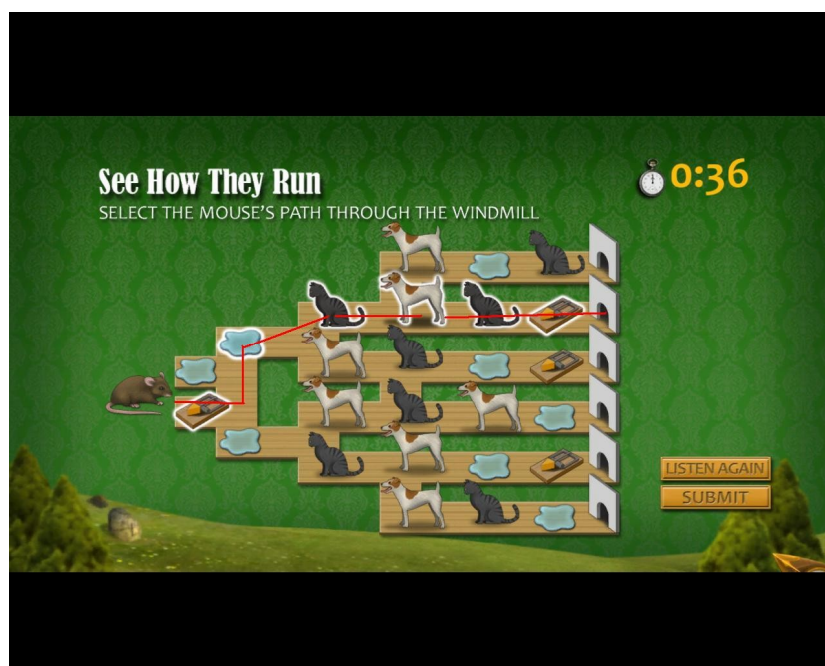
3 domanda = 3 risposta

4 domanda = 3 risposta

Seleziona Windmill

1° giocatore: See How They Run

In base a quello che descrive la segretaria del Sindaco, indicare il percorso del topo per arrivare alla sua tana



Seleziona Train Station

2° giocatore: Time For Tables

Seguendo le indicazioni devi dire quale città corrisponde alla 5° fermata del treno:

1 fermata Burgess Bridge

2 fermata Windy Dale

3 fermata Lake Side

4 fermata Green Hollow

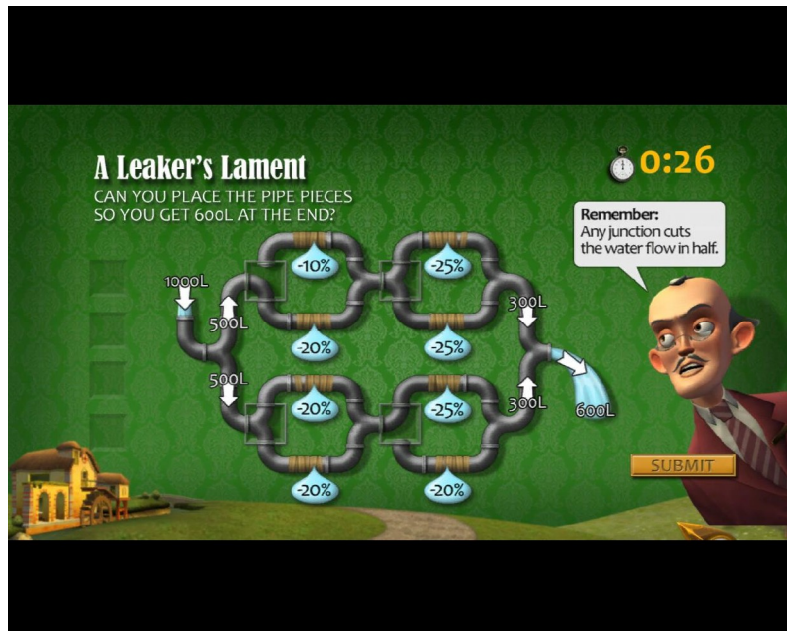
5 fermata Hill Valley

6 fermata Little Riddle

Seleziona Watermill

1° giocatore: A Leaker's Lament

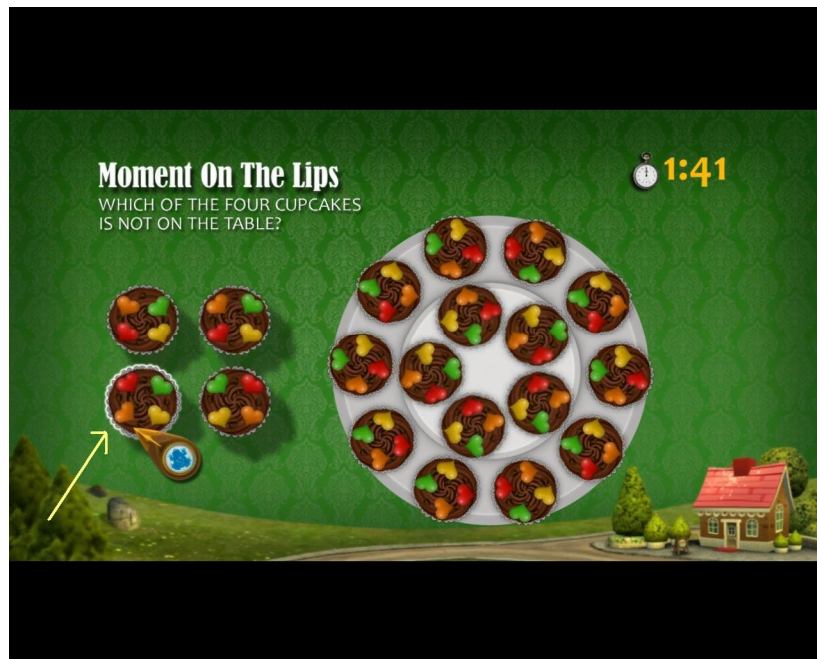
Leggendo bene le indicazioni, devi posizionare i raccordi al tubo dell'acqua



Seleziona Bakery

2° giocatore: Momento On The Lips

Uno dei quattro pasticcini a sx non compare tra quelli a dx



Seleziona Police Station

L'Ispettore Bragg ti presenta i quattro sospetti:

L'Albergatore, La segretaria, Il Panettiere, Il Capostazione.

IL PANETTIERE.

Osserva il finale , anche dopo la parola THE END (?)

Soluzione di Loretta