

Agatha Christie



CAPITOLO 1: 10 piccoli marinai andarono fuori a cena. Uno soffocò, che pena e 9 ne restar.

Finito di parlare con il maggiordomo vai al molo e nel mentre esaminate l'erba e prosegui fino alla barca. Guardala e osserva anche il mare. Torna e prima di andare a casa passa per il sentiero vicino alle rocce e incontrerai Martson. Parlaci. Torna all'entrata di casa e parla con Roger (maggiordomo). Prendi il bastone a sinistra nel portaombrelli, vai a sinistra e avanti nella stanza vicino. Vai a sinistra e guarda il tavolo di liquori: prendi i tre bicchieri a sinistra e lo shaker. Vai a sinistra e guarda la radio nell'angolo. Cammina fra le due poltrone, guarda il camino e prendi i fiammiferi, guarda la scritta nel quadro sopra il camino. Torna e vai in basso. Sei nella sala da biliardo. Prova ad aprire la porta in alto e prova a parlare con i due signori. Guarda le freccette al muro a sinistra e prova ad aprire la porta doppia. Esci a sinistra. Vai in basso, a destra, entra e ti trovi in sala da pranzo. Vai a sinistra, guarda i 10 piccoli marinai sulla tavola, il quadro sopra il mobile e apri il primo cassetto del mobile per prendere la torcia. Entra nella porta vicino. Sei in cucina. Prendi il cesto sul tavolo a sinistra, vai a destra, guarda frigo, vai a sinistra e guarda il macchinario a sinistra. Entra nella porta in alto a destra. Prenda in alto la polpetta, in mezzo la forma di formaggio e dal sacco per terra il mestolo: usa quest'ultimo due volte sulla farina per prendere le pile. Unisci nell'inventario le pile con la torcia e usa sugli ingranaggi successivamente anche la forma di formaggio per ottenere un panno e il formaggio. Esci, vai a destra, passa nella porta in alto, vai avanti, entra nella porta a sinistra e vai in basso. Da mobile a sinistra prendi il documento, dal tavolo prendi il set di aghi e il documento, apri l'inventario e osserva i documenti con la lente (d'ora in poi dovrai fare così con tutti i documenti che troverai). Esci e vai a destra. Apri la porta, guarda il quadro e rientra dalla porta. Vai in basso e sali le scale. Vai in basso e parla con Ethel e offri di aiutarla a raccogliere le lenzuola. Prosegui e apri la porta. Prova ad aprire la prima porta a sinistra, prova con la seconda porta e entra. Vai a destra, in basso e guarda la valigetta sul mobile. Prendi il documento sul comodino a sinistra. Esci, apri la prima porta in alto. Guarda la sveglia ferma, vai in basso e prendi documento su mobile a destra. Prova a prendere l'agenda sul comodino. Esci, vai a sinistra, bussa alla prima porta che vedi e dopo la conversazione spia dalla serratura. Bussa alla porta a sinistra. Vai a sinistra e bussa alle altre due porte. Vai a origliare alla porta della sala da pranzo. Esci dalla cucina e vai dove Ethel stava sistemando le lenzuola. Prendi un lenzuolo e vai avanti. Ora puoi controllare tutte le camere. Apri la prima porta a sinistra, prova a prendere il posacenere sul mobile a destra, un po' più sotto prendi la borsa. Apri l'inventario e usa la borsa sugli ingranaggi. Vai in basso, prendi il pomello della pipa a sinistra, guarda la statua a

elefante, prendi la lettera sul comodino. Esci, non andare nelle due stanze successive, ma in quella dopo a sinistra dove siete stati interrotti l'ultima volta. Vai a prendere l'agendina nel comodino. Esci e vai alla prossima stanza. Guarda la sveglia, vai in basso e prendo il documento a sinistra. Esci e vai alla stanza accanto. Guarda la foto sulla scrivania, prendi il documento sul mobile a destra. Vai al letto e guarda l'orologio, il beauty sul comodino e prendi il ritaglio di giornale. Esci sul balcone, vai a sinistra, prendi il telescopio nell'angolo e il tripiede. Guarda l'uccello di pietra e torna nella stanza. Vai in bagno, guarda il tavolo vicino al lavandino e osserva gli oggetti: Prendi il foglietto. E sci dal bagno e dalla stanza. Vai a sinistra e entra nella stanza. Vai in basso, prendi il documento a sinistra, prendi la bibbia e guarda il beauty a destra. Esci e vai nell'altra stanza. Vai in basso, prendi il documento a destra. Torna e vai a destra, guarda la foto. Esci, vai nell'ultima stanza, prendi il foglio a destra. Vai in basso, guarda la valigetta, prendi il documento a sinistra e guarda il comodino a destra. Guarda il leone e apri il cassetto per prendere il foglio. Unisci nell'inventario il foglio con i codici, più il foglietto appena preso, più la bibbia. Usa il foglio codificato sulla lente. Esci, vai al biliardo. Entra nella porta (non quella doppia, ma l'altra), guarda gli scaffali a sinistra e prendi il libro in basso nello scaffale e usalo con la lente. Guarda la mappa al muro e esaminala bene. Guarda il leggio e il mappamondo. Vai in basso e guarda la scrivania. Prendi la lampada e usala nell'inventario con gli ingranaggi. Apri il primo cassetto a destra per prendere il timbro e il tampone. Apri il cassetto più in basso per prendere la mappa e il foglietto. Apri il cassetto centrale e prendi il nastro adesivo. Vai a sinistra. Guarda il quadro, prendi il diario sul tavolo e il libro sulla sedia a destra. Guarda gli scaffali e prendi 3 libri che li puoi trovare grazie alle zone interattive. Dovete mettere i libri al loro posto facendo combaciare il libro rosso con gli altri rossi, quello marrone con gli altri marroni e quello verde con gli altri verdi. Entra nel passaggio, prendi il foglio sulla sedia. Guarda la radio, la scritta sul muro. Apri lo sportello della radio, prendi il tubo 305gt e apri la cassaforte con queste combinazioni: clicca la freccia di sinistra fino ad arrivare a 28, clicca la freccia di destra fino a 11 e clicca la freccia di sinistra fino a 49. Tira la maniglia. Entra, prendi da terra il canotto e guarda la parete. Apri i cassetti di fronte per trovare un orecchino, un microfono, un biglietto e un documento. Torna e unisci la lampada con il cavo della radio più il microfono. Vai all'entrata di casa, vai a destra e origlia alla porta. Vai alla stanza del dottore, prendi la borsa e portagliela nella stanza di Roger (quella dietro la cucina). Vai al salotto, parla con tutti. Vai al grammofofono e prendi il disco. Apri l'inventario e usa il disco sulla lente. Rimetti il disco sul grammofofono, abbassa la punta e usa la levetta. Apri il cassetto e prendi i due tubi. Vai dagli ospiti e parla di nuovo, anche più di una volta.

CAPITOLO 2: 9 piccoli marinai in piedi fino a tardi. Uno per sempre va in letargo e 8 ne restar.

Vai alla radio e prova a mettere i due tubi del grammofofono accendendo con il pulsante al centro. Riprendi i tubi e vai nel tavolo dei liquori per prendere il bicchiere. Vai in biblioteca e entra nel passaggio. Apri la radio e metti i tubi 807-H e 305GT. Prova a parlare cliccando sul microfono. Riprendi i tubi e ora puoi passare in tutte le stanze per controllare se gli ospiti stanno dormendo (utilizzerai la torcia in automatico e se alcune stanze sono chiuse puoi passare dai bagni comunicanti oppure dal balcone). Finito il giro ti troverai automaticamente in sala da pranzo. Fai domande a tutti.

CAPITOLO 3: 8 piccoli marinai su un'isola a villeggiar. Uno decise di non ritornar e 7 ne restar.

Vai al biliardo e parla con tutti. Vai in cucina e parla con Rogers. Esci di casa. Parla con la signorina Brent e vai in basso per due volte poi gira a sinistra fino ad incontrare Lombard. Parla. Apri l'inventario e usa il progetto sulla lente e leggilo negli appunti. Prosegui e gira a sinistra per andare alla riva del mare. Parla con il generale e vai via proseguendo a destra e all'incrocio ancora a destra verso la scogliera e parla con Vera. Torna, all'incrocio vai a destra e prosegui fino all'alveare. Prendi il cesto sulla sinistra, prosegui fino al bivio e vai a destra. Osserva il mulino e torna. Vai avanti fino al frutteto, prova a prendere la mela dall'albero, prosegui e vai a destra.

Guarda le capre e torna a casa. Parla con Lombard, vai dalla signorina Brent e dalle il set di aghi. Scendi dalle scale, vai a sinistra, vai in basso e parla.

**CAPITOLO 4: 7 piccoli marinai tagliarono la legna una mattina.
Uno finì a fettine e 6 ne restar.**

Interroga tutti gli ospiti e vai in cucina a parlare con Rogers. Parla con la signorina Brent, vai al biliardo, entra nella doppia porta e parla con Vera e Philip. Guarda dietro di loro e interagisci con la tela, guarda la scritta. Guarda i vari poster ed esamina il proiettore vicino alla porta. Prendi la pellicola sulla macchina, Apri i cassetti e prendi le pellicole. In inventario usa i contenitori di film sugli ingranaggi. Apri lo sportello laterale, metti la lampada e accendi il proiettore. Vai alla tela e esamina la scritta. Abbassa la tela e torna al proiettore. Guarda la pellicola senza il titolo e guarda lo stesso filmato che prima stavano guardando Vera e Philip. Esci, Sali le scale entra nella camera di vera e vai in bagno. Evidenzia il lavandino e prendi in mezzo al mobile alla sinistra dello specchio il cannello di una pipa. Apri l'inventario ed uniscilo al fomello. Vai alla porta della sala da pranzo, parla con Rogers e sali le scale. Recati alla stanza del dottore e parlaci. Vai alla camera del generale e parla con il giudice. Esci. Vai nella stanza dei camerieri, entra nel bagno e parla con Blore. Ora è notte e puoi controllare tutte le stanze. Dopo il filmato vai avanti, prendi la stradina e vai avanti fino alla legnaia.

**CAPITOLO 5: 6 piccoli marinai con le arnie si misero a giocare,
uno lo punse e 5 ne restar.**

Vai al biliardo e parla con il giudice. Sali le scale e bussa alla stanza del dottore. Esci di casa. Parla con la signorina Brent. Torna alla legnaia e entra. Prendi il badile appoggiato alla parete a sinistra, la lanterna sul tavolo e il foglietto. Vai in basso, prendi il secchio a destra e la scala. Dai un'occhiata al generatore, esci e prosegui verso destra per tre volte. Usa il secchio sulla pompa, prendi il tubo di gomma e torna davanti casa. Vai in basso e percorri il sentiero fino ad arrivare alla scogliera e incontrerete Vera e Philip. Parla con la ragazza e torna al sentiero fino al frutteto. Usa la scala sull'albero a destra e prendi le mele. Vai a casa, sali le scale e guarda dalla serratura del dottore. Recati dove c'è l'alveare. Vai a sinistra e in terra a sinistra raccogli la bottiglia. Torna all'alveare. In inventario unisci la lanterna con il tubo di gomma e il tutto con il tabacco. Accendi con i fiammiferi. Guarda l'alveare e mettili sopra la lanterna. Ora puoi prendere il telo del miele e usarlo in inventario con lo shaker e poi con un bicchiere. Vai al frutteto. Vai a sinistra poi a destra (non la via in basso), guarda i girasoli e vai avanti fino ad incontrare una capra. Versa l'acque che hai nel secchio nella vasca a destra. Prosegui. Entra nella prima casa e prendi la bombola a sinistra. Entra nella seconda casa e prendi i finimenti in pelle a destra. Esci e torna in casa. Vai al passaggio segreto in biblioteca e recati dove avevi preso il gommone. Guarda i cassetti sul muro a sinistra: devi cambiare la posizione alle lettere cliccandoci sopra e formando la seguente frase:



Entra, clicca l'interruttore a sinistra e prosegui. Vai a destra, avanti e guarda il mare. Torna indietro una volta e osserva lo scafandro a sinistra e prendi l'elica. Vai all'altra passerella (quella davanti il passaggio), percorrila, esamina i barili a destra e prendi i remi. Entra nella porta. Guarda la lampadina, vai avanti, prendi la pinza a terra, apri l'inventario e usala con il cesto. Guarda le assi sulla parete davanti. Usa la pala sul mucchietto di terra a destra. Usa la pompa con il gommone e unisci i remi. Vai in basso, guarda le travi a sinistra, vai avanti e prova a salire. Torna dove c'è lo scafandro, vai avanti e usa il gommone sull'acqua. Ti trovi sulla riva della spiaggia. Vai in alto, guarda la tomba a sinistra della casa e prendi il foglio. Entra nella casa, apri la cassa e prendi le reti. Esci, vai a destra verso le porte di legno e aprile. Vai a casa nella sala da biliardo. Prendi sul tavolino a sinistra la bussola e aprila. Vai in biblioteca, recati alla scrivania e usa la chiave per aprire il cassetto a sinistra. Vai in cucina, metti nello spremiagrumi il panno che avvolgeva il formaggio, le mele fermentate, l'elica sopra e il bicchiere sotto. Interagisci con il macchinario e avrai del sidro. Fai lo stesso procedimento usando le mele fresche. Vai nel sentiero dove c'erano le capre e dove non potevi passare perché c'erano i rovi che te lo impedivano. Usa sopra i rovi il succo di mele. Vai avanti, in basso e a destra prendi la lenza. Vai all'entrata di casa e consegna la lenza alla signorina Brent e chiedile se è tutto pronto. Fatti un mini giro per la casa e torna da lei per richiedere se è tutto pronto. Dall'inventario unisci la lenza, la rete, il tripiede e i finimenti in pelle. Vai alla scogliera e usa il paracadute sul mare. Dopo il filmato recati all'alveare.

**CAPITOLO 6: 5 piccoli marinai giocavano a vostro onore.
Uno attese in vano la sentenza e 4 ne restar.**

Parla con Vera, con il giudice e con il dottore. Sali e vai nella stanza di Philip. Prova a parlare con lui e Blore. Vai in camera di Vera (quella accanto a quella di Philip), esci dal balcone, vai a sinistra e parla. Vai al biliardo. Sali. Vai in sala da pranzo. Bevi l'unguento cliccandolo sul tuo personaggio. Recati al capanno della legnaia, guarda il generatore in particolare il tappo in alto: usaci la tanica di gas e clicca sull'interruttore a destra.

CAPITOLO 7: 4 piccoli marinai uscirono in alto mar.

Uno un granchio se lo prese e 3 ne restar.

Parla con tutti. Dopo il filmato Sali le scale e vai alla stanza del giudice (quella di fronte le scale a destra). Guarda il letto. Bussa alle porte di Vera e Philip. Vai alla stanza di Blore a destra, esci dal balcone, vai a destra e entra nella stanza di Philip. Clicca su qualche oggetto, esci e bussa alla porta di Vera. Vai alla scogliera, Guarda il falò e torna in casa. Sali, vai davanti la camera di Vera e parla con tutti.

CAPITOLO 8: 3 piccoli marinai lo zoo vollero visitar.

Uno un orso lo abbrancò e due ne restar.

Vai alla sala del cinema. Vai davanti lo schermo e guarda la panchina a destra e il corpo del giudice. Vai alla biblioteca, esci dalla finestra alla destra della scrivania e guarda il corpo di Blore. Prendi da terra l'orologio a orso. Recati verso il falò,ma invece di salire scendi alla spiaggia, gira a destra e osserva il corpo del dottore.

CAPITOLO 9: 2 piccoli marinai sedevan sotto il sole.

Uno il caldo lo sciolse e uno ne restò.

Vai alla radio nel salotto, aprila e metti i due tubi, il filo di rame e accendila. Ora recati al falò e assisti al filmato.

CAPITOLO 10: un piccolo marinaio rimasto tutto solo.

Sconsolato s'impiccò e nessuno ne restò.

Sali le scale e dopo il filmato apri velocemente l'inventario e lancia l'orologio ad orso all'assassino. Goditi il filmato finale.

Conclusione originale

Potete terminare il gioco nella versione originale del libro.

Vai nella sala da pranzo, prendi il piccolo marinaio nel centro della tavola, vai nella sala del cinema davanti lo schermo, abbassa la tela e vai al proiettore. Esamina i cassette e metti il marinaio nella fessura vicino l'angolo. Apri il cassetto sotto, prendi la pellicola e mettila nel proiettore per poi accenderlo e vedere la conclusione reale.

Soluzione di Stella