

Agatha Christie – Assassinio sull'Orient Express



Premessa: in questo gioco ricordatevi di osservare tutti gli oggetti nell'inventario e di esaurire gli argomenti con tutti. Nel libro dei documenti ci saranno le indicazioni di Poirot, dove vi indicherà le cose che dovete fare, man mano che le farete verranno sbarrate; quindi quelle non sbarrate saranno ancora da completare.

Instanbul

Avanza e parla con il cuoco che ti chiederà di scegliere una mannaia, scegli quella della mano sinistra. Avanza e chiama Poirot che si allontanerà, chiamalo ancora e lo seguirai ma due tipi ti sbarrano la strada, parla con uno dei due e ti chiederanno di trovare due tipi di piastrelle: alle ultime due risposte qualsiasi darai non ti faranno passare perché devi trovarle. Ritorna indietro fino ad arrivare a una bancarella che vende vasellame, osservalo e prendi il vaso Kutahya davanti. Ritorna dai due tipi, consegna il vaso e ti faranno passare. Avanza e chiama ancora Poirot che ti sfuggirà ancora una volta, stavolta saranno due donne a sbarrarti la strada, parla di tutto e saprai che devi trovare un ombrello scomparso. Torna indietro fin dove vedi due capre: se guardi bene l'ombrello si trova dietro la capra in alto, ma non puoi prenderlo. Ritorna indietro una volta fino ai due tipi delle mattonelle e sui sacchi a sx prendi del grano, ritorna indietro fino alle capre e dai il grano alla capra davanti all'ombrello: ora puoi prenderlo. Ritorna dalle due donne, consegna l'ombrello e ti faranno passare. Avanza e parla con la donna che ti sbarrava la strada e ti pregherà di accompagnarla alla stazione: rispondi che l'aiuterai. Avanza e parla con i due tipi scorbutici che alla fine ti lasceranno passare. Vai nel portone davanti per entrare in stazione, vai a sx finché non vedi Poirot, seguilo avanzando fino in fondo dove trovi il bigliettaio, in automatico gli darai il biglietto, avanza e scorgerai ancora Poirot che parla con il capotreno per problemi di cabine. Parlaci e poi parla con il capotreno seguendo le domande in ordine, parla ancora col capotreno e conferma che darai la tua cabina a Poirot.

Sul treno

Stai conversando con Poirot sulle tecniche di investigazioni e di tutti i personaggi presenti nel vagone ristorante: esaurisci i dialoghi e guarda il filmato. Alla prima fermata arriva il cuoco che ti dice di trovare della pancetta, scendi dal treno in automatico e vai a sx dove vedrai qualcuno salire sul treno di corsa, avanza sempre e parla con i due uomini dietro la fontana, avanza a dx e vai verso la cancellata in fondo: osserva la donna che si allontana e poi guarda il cancello tra le due colonne. Avanza sempre e vai verso le casse sul carretto a sx ma non puoi leggerle perché sono in lingua Serba, vai verso i due uomini vicini al treno e parlaci, parla poi con il capotreno chiedendogli di leggere le etichette sulle casse. Vai verso le casse, evidenziale e troverai la pancetta: il treno ripartirà. Dopo aver parlato con la tua compagna di stanza ti ritrovi nel corridoio davanti alla porta della tua cabina: ti ricordi le frasi Poirot che bisogna origliare: prova nella cabina dietro di te ma

non senti nulla, ci serve qualcosa. Avanza nel vagone successivo fino ad arrivare al bancone bar, osserva i bicchieri e prendine 5 dalla fila in basso, prendi le molle per il ghiaccio sul piano in alto, apri il cassetto e prendi: il nastro adesivo e i tovaglioli di carta. Ritorna indietro nel vagone e guarda la prima stanza a dx che è un bagno, prova a entrare ma la porta è chiusa. Ora prendi un bicchiere nell'inventario e origlia nelle prime 3 porte, nella cabina 7-8 non serve origliare: è la tua. Avanza e origlia in tutte le altre, nell'ultima il controllore ti sorprenderà: parlaci e poi si allontanerà, metti il mouse su di lui e avrai una icona scura, clicca e lo seguirai in automatico fino nel vagone bagagli, clicca nel passaggio a sx e arriverà di nuovo: parlaci ma ti pregherà di ritornare indietro. Esci e appena si sarà allontanato clicca in alto sul vagone per Calais. Entra nella tua stanza e arriverà Greta: assisti al filmato della valanga che bloccherà il treno e infortunerà Poirot.

Sei nella cabina con Greta che ti chiederà dell'urlo appena sentito: rispondi di sì, esci dalla cabina e vedrai il controllore. Osserva la scena.

Esci di nuovo dalla cabina e osserva il filmato.

Dopo l'ennesimo rumore esci di nuovo dalla cabina e vedrai qualcuno con un kimono rosso, valle dietro ma la porta del vagone ristorante è chiusa, torna indietro e parla di tutto con il controllore seduto in fondo, terminato il dialogo entra nella tua cabina. Guarda il filmato.

Sei nella cabina di Poirot, parlaci e ti chiederà di condurre le indagini: accetta.

Sei nella cabina del delitto, osserva il cadavere e guarda nel taschino del pigiama dove trovi un orologio, guarda sotto il cuscino alla sx del cadavere e prendi la pistola. Esci dalla schermata e prendi il fazzoletto in terra e osservalo nell'inventario dove vedrai la lettera "S".

Osserva il comodino e prendi: la dentiera, il bicchiere (che dovrai osservare nell'inventario), la statuetta e dal posacenere prendi: cerino piatto, cerino tondo e un pezzo di carta bruciata con dei capelli. Guarda fuori dalla finestra e sul davanzale l'icona diventerà un occhio: c'è qualcosa che dovrai guardare più tardi. Esci dalla schermata e osserva le orme sulla neve, guarda la valigia in alto e prendi dei sonniferi, voltati e da terra prendi il curapipe. Prendi il cappello davanti a te e osservalo nell'inventario dove troverai una targhetta, poi guarda nella giacca a sx dove troverai una scatola di fiammiferi. Ora parla di tutto col medico e per ultimo digli che vai da Poirot per metterlo al corrente di tutto.

Sei da Poirot, parla di tutto e se hai fatto tutto ti trovi nel corridoio.

Nei vagoni in alto allo schermo scegli il vagone ristorante e avanza fino al tavolo del buffet, prendi la lampada a spirito e poi vai nel vagone di Calais. Vai nella prima porta a dx: il bagno, osserva tutto e esci.

Cabina 1-2 chiusa.

Cabina 3-4 chiusa

Cabina 5-6, entra e apri la cappelliera in alto a dx e poi apri le due valigie dove prenderai una scatola in legno e un fazzoletto con le iniziali: "CMH". Osservali nell'inventario e poi guarda la cappelliera in basso a dx. Voltati e vai nel bagno a sx, abbassa lo sguardo e apri lo sportello del lavandino ma non c'è nulla. Esci a dx e poi ritorna nel corridoio.

Cabina 7-8 avanza e sulla sx in alto osserva la prima valigia ma è chiusa, in basso a sx apri la cappelliera e prendi la retina.

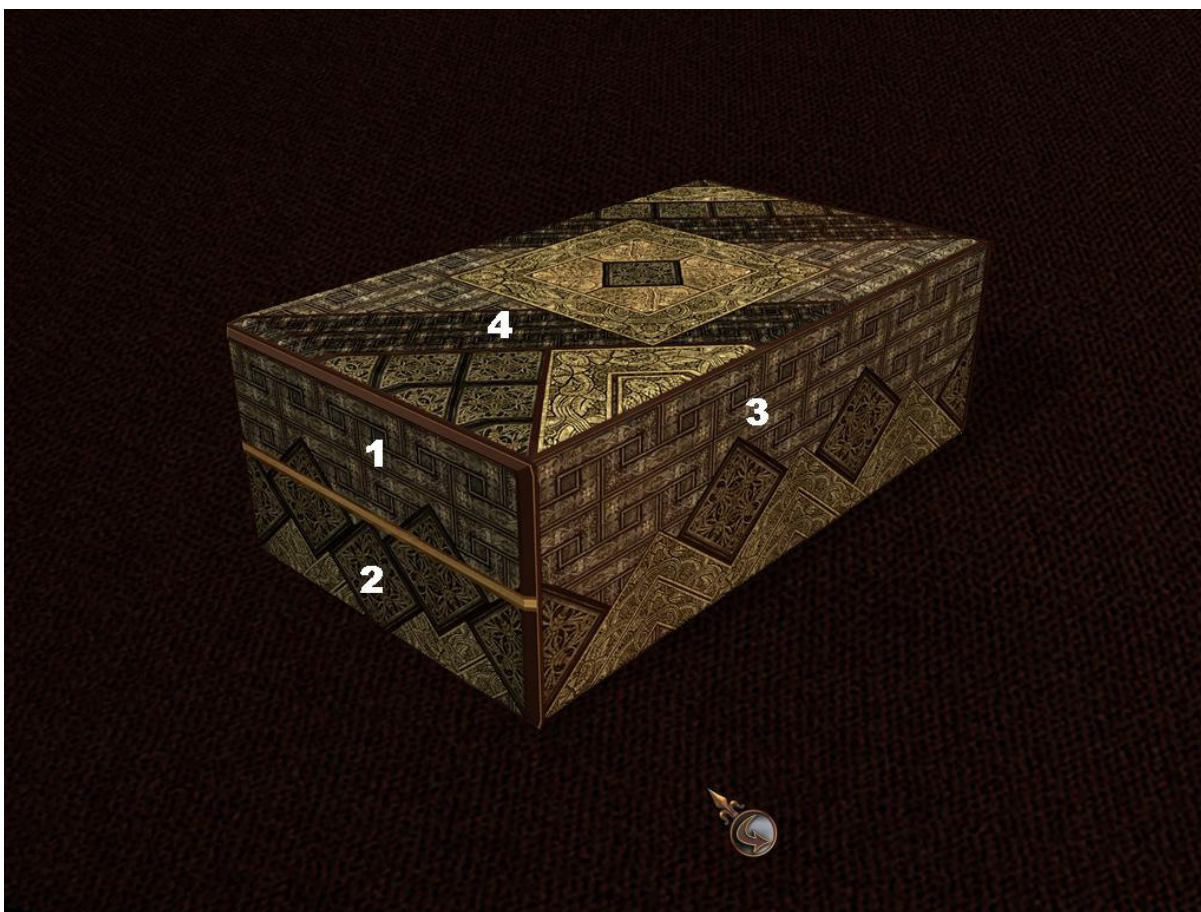
Cabina 11, da terra raccogli il bottone, apri la valigia in alto e prendi la lettera e poi apri la cappelliera a fianco. Guarda la porta del bagno e soprattutto la maniglia: anche qui qualcosa di interessante, esci nel corridoio.

Cabina 12 chiusa.

Cabina 13 chiusa.

Cabina 14, entra e sulla dx dalla cappelliera prendi il retino, guarda le valige in alto e prendi una scatola con un enigma.

Bisogna spostare i lati della scatola secondo una certa combinazione, sotto c'è il disegno con la soluzione.



I pannelli sono numerati con: 1-2-3-4, quando clicchi su di uno appariranno delle frecce che sono riferite alle istruzioni sotto.

- Pannello 1 premi freccia a dx
- Pannello 2 premi freccia a sx
- Pannello 3 premi freccia sù
- Pannello 1 premi freccia a sx (posizione di origine)
- Pannello 2 premi freccia a dx (posizione di origine)
- Pannello 3 premi freccia sù
- Pannello 1 premi freccia a sx
- Pannello 2 premi freccia a dx
- Pannello 2 premi freccia giù
- Pannello 4 premi freccia a sx

Dallo scomparto troverai un medaglione con la foto di una ragazza.

Cabina 15, è chiusa, allora ritorna nella 14 e entra nella 15 dalla porta comunicante a sx, guarda la valigia in alto e prendi un pacchetto di curapipe.

Esci e vai alla cabina 16, avanza e apri la valigetta sul divano e prendi il nastro per macchina da scrivere, apri la valigia in alto e prendi il sacchetto di pelle.

Vai nella cabina di Poirot e sul comodino prendi il piegabaffi, parla di tutto con lui, se hai fatto tutto si aprirà un piano per poter leggere la carta bruciata.

Apri l'inventario e prendi la carta bruciata, premi l'icona con gli ingranaggi e mettila nel riquadro a sx, ritorna nell'inventario, prendi il piegabaffi e premi l'icona ingranaggi, mettilo in riquadro a sx, premi l'ingranaggio centrale per avere i pezzi uniti che dovrai mettere in un riquadro a sx, prendili e

mettiti nell'inventario. Fai gli stessi passaggi con il fornello e i fiammiferi in modo da accenderlo e metterlo in inventario. Metti un retino sul tavolo e poi la carta bruciata, metti l'altro retino e poi il fornello acceso a sx e leggerai: "*Rimember Little Dasy Armstrong*". Ascolta il dialogo.

Ricerca dei passaporti e riparazione del tubo di riscaldamento

Il capotreno ti avvisa che un tubo del riscaldamento si è rotto: devi ripararlo. Avanza fino in fondo da lui e chiedigli la chiave per la carrozza bagagli, vai nella cabina N° 10 dove c'è il cadavere, guarda dalla finestra e vedrai Hardmann, clicca su di lui per seguirlo e dopo sei nel vagone Atene-Parigi. Avanza fino in fondo per iniziare a guardare le cabine partendo dalla N°1-2 che non c'è nulla.

Cabina 3-4, avanza e a dx prendi i guanti sul divano e sul comodino il passaporto.

Cabina 5-6 non c'è nulla.

Cabina 7-8, avanza e guarda il vaso di fiori sul comodino dove dovrei fare qualcosa ma non ora, guarda i maniglioni a sx e anche qui dovrai fare qualcosa. Avanza verso l'uscita e a dx vai bagno, apri lo sportello sotto il lavandino e prendi le pinze.

Cabina 9, avanza e prendi il passaporto nella valigia in alto.

Cabina 10, prendi il passaporto .

Cabina 11, chiusa.

Cabina 12, prendi i pezzi di carta in terra vicino al comodino e rimetti insieme i pezzi, sotto c'è il disegno della soluzione del puzzle.



Cabina 13, osserva il cappotto a dx e vedrai la scritta "Petite", sul comodino prendi il passaporto e dentro la valigia il biglietto da visita.

Cabina 14, alza il divano e prendi gli scarponi da neve rotti.

Cabina 15, avanza e sul divano prendi il libro del codice morse, sul comodino prendi il passaporto.

Cabina 16, osserva la radio che non funziona.

Esci dalla porta alle spalle di Matteo e avanza sempre verso dx, osserva il vapore che esce a sx e poi sali sulla locomotiva. Parla con il macchinista che per mangiare ha bisogno di denti: glieli darai in

automatico. Prendi il martello dietro di te ma il macchinista vuole qualcosa in cambio: dagli il manganello in pelle e prendi il martello, prendi un pezzo di carbone e scendi. Vai a sx finché non vedi il finestrino rotto dove c'è il cadavere, entra e poi vai nel corridoio, parla col controllore in fondo e chiedigli la chiave della carrozza Atene-Parigi. Usala sulla porta davanti e da ora avrai accesso anche a quel vagone. Vai nel vagone ristorante e poi avanza fino al vagone bagagli, usa la chiave e apri la porta, entra e vai a sx, osserva tutte le casse a sx e specialmente quella con l'etichetta, usaci il martello per togliere i chiodi, aprila e prendi delle racchette da neve nuove. Avanza e osserva la lista a sx, guarda i barili sulla dx: olio, aceto e miele. Avanza e vedrai una porta davanti al finestrino, osserva la maniglia perché dovrai poi tornarci. Ora apri l'inventario e prendi le racchette nuove, apri l'icona ingranaggio, mettile a sx insieme alle pinze ed avrai del filo di rame: rimetti le racchette in inventario.

Capanna nella neve

Ora vai nel vagone Atene-Parigi, avanza fino in fondo ed esci dalla porta per l'esterno, avanza a destra: **in queste zone usa le racchette da neve quando dice che la neve è troppo alta.** Avanzando sempre a dx incontri un lupo, fallo scappare sparando con la pistola. Avanza sempre a dx e dall'albero prendi il beccuccio di metallo, ritorna indietro fino al primo bivio, prosegui in alto per una volta, vai a sx fino in fondo e prendi un altro beccuccio di metallo sull'albero. Ritorna indietro e al bivio vai sempre avanti ignorando la strada in basso a dx, troverai un altro lupo, usa sempre la pistola per farlo scappare, avanza verso l'alto e al bivio osserva il burrone davanti: guarda sotto dove c'è un'apertura nel blocco centrale di neve: raccoglierai un coltello che devi osservare nell'inventario. Vai a dx verso la capanna, la porta non si apre perché c'è un lucchetto, osserva la finestra e una delle sbarre è allentata, usaci il martello e poi la sbarra per aprire il lucchetto. Entra e prendi l'uniforma sulla panca, osservalo nell'inventario e troverai una chiave. Avanza e sulla sedia prendi il coltello: osservandolo sempre nell'inventario. Guarda la stufa a sx e per prendere il tubo usaci le pinze. Esci e avanza fino al bivio, poi in basso, sx, in basso, dx, dx, sx per arrivare al treno. Vai verso la locomotiva e metti il tubo dove c'è l'altro rotto.

Treno

Sei nella carrozza per Calais, entra nella tua cabina e apri la valigia in alto e troverai una cartolina, parla con Greta, fatti dare il suo passaporto e poi parla di tutto.

Vai nel vagone ristorante, avanza e sul tavolo del buffet prendi: il coltello da burro e il menù, avanza e sulla sx apri la porta della cucina e il cuoco ti dirà che non ha olio e aceto, riapri la porta e parlaci ancora. Vai nel vagone bagagli e avanza fino in fondo dove hai visto in precedenza i barili, su quello dell'olio e dell'aceto, usaci i beccucci di metallo e poi due bicchieri per raccogliere i liquidi. Ritorna in cucina, parla col cuoco e in automatico gli dai i bicchieri, ma non è sufficiente e andrà lui stesso a prenderne ancora, approfittane e entra in cucina. Prendi la mannaia davanti, nel frigo prendi il succo d'arancia, apri il cassetto alla sx del frigo e prendi la polpetta per sugo, vai dalla parte opposta e prendi sulla stufa la pentola con l'impasto.

Nell'inventario osserva nei documenti le istruzioni di Poirot e vedrai che la prima cosa da fare è interrogare tutti i sospettati, quindi vai nel vagone più vicino: vagone salone, parla con tutti di tutto, fatti dare i passaporti (alcuni ce l'hanno in cabina) e rileva le impronte. Parla anche col barman di tutto, prendi le sue impronte e il suo passaporto è nella cabina. Sul bancone prendi il secchiello col ghiaccio, avanza nel salottino e parla con Foscarelli sempre di tutto.

Avanza e sei nel vagone di Calais.

Cabina 1-2, fai le stesse cose con Masterman e poi dalla valigia in alto prendi: un libro da osservare nell'inventario e un biglietto da visita.

Cabina 3-4, sulla valigetta a sx prendi due lettere minatorie, leggile, avanza e parla col segretario.

Cabina 5-6, avanza e prendi il passaporto sul mobile e poi parla con Frau.

Cabina 7-8, avanza e prendi la bibbia, osservalo con la lente e troverai dei passi, parla con la signora Ohlsson.

Cabina 11, avanza e parla con la Sig.ra Hubbard.

Cabina 12, avanza e osserva la valigia in alto: è vuota, guarda la targhetta in alto e vedrai: **HMK**.

Cabina 13, guarda nelle valigie ma non c'è nulla.

Cabina 14, prendi il passaporto sul comodino e il braccialetto: arriverà la principessa, parla di tutto.

Cabina 15, avanza e parla con il colonnello.

Cabina 16, avanza e prendi il passaporto sul comodino.

Esci e avanza per parlare con il controllore.

Ora devi controllare le cabine del vagone Atene-Parigi.

Vai e inizia dalla cabina N°1, avanza e prendi il passaporto sul comodino.

Vai alla N°11, (le altre sono vuote, entra e guarda il filmato dove riceverai una chiave, parla di tutto e poi dalla valigia prendi il passaporto e una foto da osservare nell'inventario.

Vai subito alla cabina N°13, la 12 è vuota, avanza e prendi le impronte di Constantine.

Avanza e parla con Matteo il capotreno.

Entra nella porta davanti per l'esterno, avanza e prendi le impronte dell'addetto, entra nella locomotiva e parla col macchinista.

Scendi, avanza e entra dal finestrino aperto, vai nella cabina N°16, avanza guarda sotto il bordo del piano del mobile, prendi il passaporto di Hardman e dei documenti e un biglietto da vista: tutto da leggere.

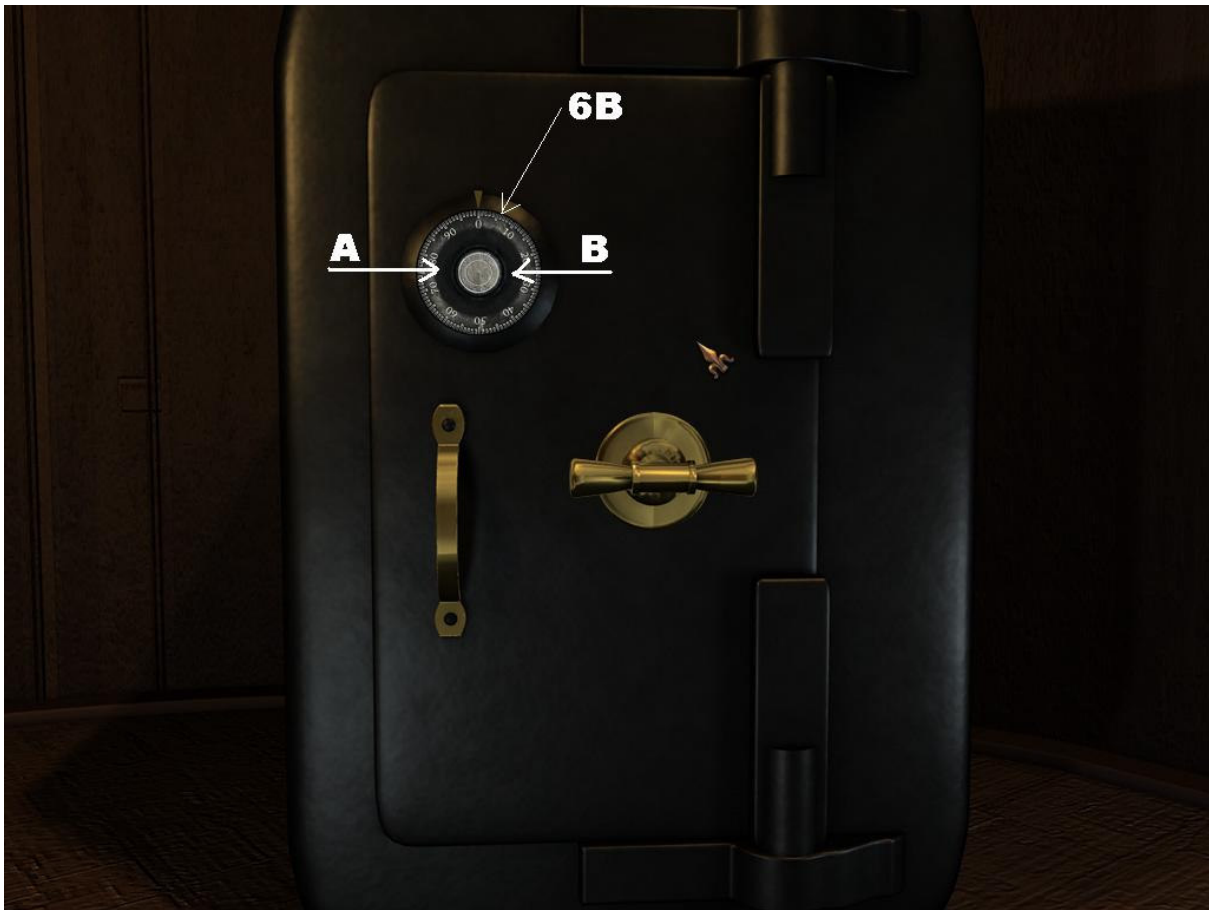
Ora vai nella carrozza bagagli e prendi le impronte del cuoco.

Se guardi nei documenti le istruzioni di Poirot dovresti vedere tutte le voci con una riga: significa che hai fatto tutto, se qualcuna ancora non è marcata significa che hai dimenticato qualcosa, quindi ricontrolla cosa non hai ancora fatto e una volta che tutte le voci saranno spuntate ritorna nel vagone bagagli per riprendere dal punto descritto sotto.

Vai da Poirot, parla dei tuoi progressi e poi fai un'analisi di tutto.

Enigma dalla cassaforte.

Vai nel vagone bagagli, avanza fino in fondo e usa la piccola chiave nella serratura, entra e vai verso la cassaforte in fondo: è a combinazione e per trovarla devi fare riferimento al cappello che hai nell'inventario: guardalo e vedrai la scritta: **Rev.13:18**, ora guarda la bibbia con la lente e poi nei tuoi documenti guarda il "passaggio della bibbia" in fondo troverai i numeri:**666**, la combinazione della cassaforte. Attenzione che deve essere inteso come: seiCENTOSESANTAsai. Ritorna alla cassaforte e segui questa procedura per aprirla:



Clicca su “A” per andare su “6B”, clicca su “B” per ritornare su “6B” facendo un giro completo, clicca su “A” per ritornare su “6B” facendo un giro completo.

Aprila e prendi il documento da leggere. Vai verso la cassa e usa la sbarra di ferro per aprirla, prendi l’uniforma e osservalo nell’inventario, osserva il letto e poi il libro: specialmente la copertina. Ritorna da Poirot e mettilo al corrente di tutto e poi parlaci.

Rilevare le impronte.

Vai nell’inventario e premi l’icona ingranaggio, nelle caselle a sx metti il carbone e il martello e poi premi l’ingranaggio centrale per avere della polvere nera che dovrai mettere in una casella a sx, nell’inventario prendi la polpetta per sugo e mettila in una casella vicino alla polvere e premi sempre l’ingranaggio centrale: ora la polpetta è piena di polvere nera e puoi iniziare a rilevare le impronte.

Impronte degli oggetti nell’inventario:

In questa operazione devi premere l’icona ingranaggio nell’inventario, a sx metti l’oggetto e a dx la pompetta, premi l’ingranaggio centrale per spruzzare la polvere, rimetti l’oggetto a sx e sulla dx il rotolo di scotch, premi l’ingranaggio centrale per rilevare le impronte. Rimetti l’oggetto nell’inventario.

Fai questa operazione su:

- Lucchetto
- Bicchiere di vetro sottile
- Coltello
- Racchette rotte.

Vai nel vagone bagagli, vai fino in fondo e entra nella stanza della cassaforte, osserva la cassa e poi il libro, usaci la polpetta e poi il rotolo di scotch per prendere l'impronta. **(AZIONE DA FARE SEMPRE PER RILEVARE LE IMPRONTE)**. Guarda la maniglia in alto alla cassa e rileva l'impronta. Esci dalla stanza e osserva la maniglia della porta rilevando le impronte.

Avanza e guarda la cassa con la targhetta, osserva la targhetta e rileva l'impronta.

Osserva la cassa in alto a sx e prendi l'impronta.

Vai al vagone di Calais:

Cabina 10, rileva le impronte sul bordo inferiore del finestrino.

Cabina 11, rileva le impronte sulla maniglia della porta a dx.

Vagone Atene-Parigi

Cabina 7-8, avanza e rileva le impronte sul vaso da fiori e sulle maniglie a sx.

Nell'inventario premi l'icona "impronte", l'ultima in basso, perché devi verificarle.

In alto avrai le impronte delle persone e in basso quella degli oggetti. Le impronte che verranno controllate sono quelle in corrispondenza delle frecce nella lente centrale, quindi posiziona l'impronta "libri" in basso e un nome sopra, clicca la lente e se sarà uguale sarai avvisato: per ogni oggetto devi scorrere un nome per volta e premere la lente centrale.

Elenco degli oggetti e relative impronte:

Cassa di Ratchett = MacQueen

Cabina di sicurezza = Michel

Piccola cassa = Foscarelli

Cassa vuota = Foscarelli

Davanzale = Foscarelli

Maniglia di porta comunicante = Greta

Vaso da fiori = Mary Debenham

Maniglia = Colonnello Arbuthnot

Lucchetto = Matteo

Vai da Poirot e mettilo al corrente della situazione e poi parlaci.

L'impronta delle orme sulla neve.

Vai alla cabina N°10, guarda fuori dalla finestra e uscirai in automatico, osserva le impronte e nell'inventario usa l'impasto nella pentola per riempirne una, raccogli il tutto con le pinze da ghiaccio. Vai nell'inventario e premi l'icona "ingranaggio", a sx metti l'impronta appena presa e il cestello nel ghiaccio per mantenerla intatta. Rimetti tutto nell'inventario.

Rientra dal finestrino e guarda nei documenti le istruzioni di Poirot: "*confrontare il calco dell'impronta con tutti i sospettati*". Quindi significa che devi andare in tutte le cabine delle due carrozze passeggeri e del personale per guardare nei mobili-scarpiera e trovare quelle che corrispondono. Le scarpe sono nella cabina: 1-2 del vagone di Calais ma devi osservarle tutte altrimenti non sarà spuntata nei documenti.

Per farlo dovrai usare il cestello con l'impronta sulle scarpe in ogni cabina.

Ritorna da Poirot, mettilo al corrente e parlaci. Guarda il filmato.

Ora bisogna parlare con tutti i passeggeri, (osserva le istruzioni Poirot, avrai una lista di cose da fare), quindi vai nel vagone ristorante e nel salottino adiacente e parla con tutti: mi raccomando di essere sicuri di esaurire tutti gli argomenti con tutti. A questo punto dovresti vedere spuntata la voce del proprietario del fazzoletto. Vai in cucina e parla col cuoco che non trova più l'impasto,

Vai nella cabina N°16 del vagone Atene-Parigi e dal finestrino vedrai un'ombra, esci nel corridoio e poi dalla porta per l'esterno: sarai rapita.

Sei nella capanna, guarda sotto il letto e prendi l'ombrello, avanza e apri la finestra, osserva fuori e usa l'ombrello per togliere il lucchetto alla porta. Esci dalla porta, raccogli il lucchetto da terra e

tutti i tuoi oggetti nella cassa a dx, ritorna al treno. Metti le racchette da neve e vai a sx , al bivio in basso, sx, al bivio in basso, dx, dx, ,sx.

Sali sul treno dalle scale che vedi davanti e vai da Poirot nel vagone di Calais, mettilo al corrente e parlaci. Apri la valigia di Poirot e prendi la lettera da leggere. Ritorna al ristorante e parla con la tua compagna di camera, vai al bancone bar e prendi la coppa da punch. Vai nella tua cabina e dalla tua valigia prendi: **IL KIMONO ROSSO**.

Ritorna da Poirot e parlaci.

Funzionamento della radio

Vai nel vagone Atene-Parigi nella cabina N°16, evidenzia la radio e nell'inventario premi l'icona ingranaggio e a sx metti: il coltello da burro e la pinza, unisci per piegare la lama e mettila a sx insieme al martello e i chiodi, unisci il tutto e metti il tasto del telegrafo ottenuto sul tavolo. Ora unisci nell'inventario: il filo di rame e le pinze per ottenere due fili da usare sul filo verde della radio, unisci il braccialetto di rame e le pinze per distenderlo e mettilo nell'inventario.

Sul tavolo posiziona la coppa da punch e riempiila di succo d'arancia, metti dentro la statuetta e poi il braccialetto che hai piegato. Accendi la radio e premi la lamella a sx per trasmettere e parlare di tutto con l'amico di Poirot: spegni la radio, alzati, risiediti, accendila e senti le risposte: manca ancora quella del colonnello. Alzati e risiediti, accendi la radio, trasmetti e avrai la risposta riguardo al colonnello.

Ora vai nei vagoni salotto e ristorante e bar per parlare con tutti.

Ritorna da Poirot e mettilo al corrente e parlaci per riunire tutti e scoprire il colpevole.

Nella sequenza finale Poirot ti farà delle domande, non preoccuparti se sbagli: avrai sempre possibilità di rispondere fino a trovare la risposta giusta.

Soluzione di Mac

