

SHERLOCK HOLMES – Il Mistero della Mummia

Dopo il filmato iniziale osserva tutte le date che si trovano nelle mummie poi esamina il leone accanto alla porta e apri il pannello. Devi inserire dall'alto in basso questi numeri:

2200

1650

1069

0332

Prendi la chiave all'interno dello scomparto che si è aperto nel sottoscala. Vai dall'altra parte della scala e prendi un sigillo con la testa di Ibis nascosta nella pianta. Usa la chiave sulla porta accanto ed entra. Girati a sx, vai in fondo, dietro alla testa di marmo nero prendi l'altra testa di Ibis, al centro della stanza vicino alla mummia apri cassetta con degli arnesi e prendine il contenuto. Dirigiti alla parte sx della stanza, girati a dx e prendi il fermaglio d'oro sotto allo sgabello. Entra nella sala a sx. In una vetrina osserva il pugnale, in fondo alla stanza dove ci sono delle foto appese prendi la foto di Elizabeth. Girati a dx, abbassa lo sguardo e raccogli una benda. Osserva i pannelli accanto alla porta chiusa di sx. Vai nella sala di prima ed entra in quella dall'altra parte non ancora visitata. In basso a dx di una pietra con dei geroglifici raccogli un sigillo. Vai dove c'è la fila con le mummie e premi sulla seconda da sx. Apri il pannello con il cacciavite e raccogli la chiave. Vai alla porta laterale a dx e prova ad usarci la chiave: usa l'oliera per sbloccarla e poi la chiave. Una volta dentro osserva lo specchio. Vai al centro della stanza, usa il martello per rompere la cassa e raccogli il tutto. Premi ancora sulla cassa per raccogliere dei pezzi di legno. In fondo alla stanza usa il fermaglio con l'armadio e raccogli la bottiglia di Whisky. Torna alla stanza con la porta con i pannelli e inserisci nelle quattro cavità i seguenti medaglioni dall'alto al basso:

Testa di uomo cane;

Testa di uomo uccello;

Corpo umano orizzontale sorretto da mani e piedi;

Due teste umane appoggiate di spalle.

Apri la porta, entra, nella scrivania esamina il giornale e le carte. A sx c'è un tavolo dal quale devi prendere i fiammiferi e osservare il documento. Alla sx del tavolo accendi la candela con i fiammiferi, osserva nella parete di fronte la porta chiusa, a dx c'è un meccanismo nel quale devi mettere i tre ingranaggi. A sx in basso apri lo sportello della stufa e metti dentro le carte, il whisky, i pezzi di legno e accendi tutto con i fiammiferi.

Ti ritrovi in una biblioteca. Girati a dx e prendi un libro blu alla base di una colonna. Sali sulla scala a chiocciola in fondo alla stanza, gira a sx e vai allo scaffale coi libri blu. Inserisci il libro appena raccolto dove il cursore lo permette e otterrai un libro verde. Con lo stesso procedimento inserisci il libro verde nello scaffale con gli altri libri verdi che si trovano in fondo dall'altra parte. Riscendi le scale, vai allo scaffale di fronte, inserisci il libro rosso e, sempre rimanendo in questo piano, cerca lo scaffale coi libri grigi e metti il libro grigio. Risali le scale e davanti c'è lo scaffale coi libri neri: metti il libro. Riscendi le scale, girati a dx e metti il libro. Inserisci poi il libro bianco sullo scaffale dei libri bianchi nella terza mensola. Risali la scala e apri la porta a sx. Osserva la statua del faraone. Entra nella porta di fronte sulla dx, dietro la tenda verde c'è una porta, guarda la serratura, prendi la lettera da sotto il tavolino alla sx della porta, osserva la sabbia nel sarcofago vuoto e il fucile sulla parete. Osserva l'armadio chiuso e i quadri in fondo alla stanza. In un angolo della stanza a sx c'è uno stipetto dal quale puoi prendere lo stoppino per le pipe. Avvicinati al camino e dai un'occhiata alla testa di leone. Ritorna verso l'entrata del salotto di fronte al mobiletto e guarda le immagini sul muro di Montcalfe in Egitto. Lascia la stanza, gira a dx, avanza, gira a dx ed entra.

Girati a sx, guarda verso il basso e raccogli la falsa nota. Alza lo sguardo e osserva verso sx il pannello chiuso. Sulla dx e osserva il camino e il quadro sopra. Vai nei pressi dello scrittoio e osserva il cannocchiale

poi la finestra. Gira verso la scrivania e leggi la lettera di Edward. Nota la lavagna cancellata a sx della porta, Esci ed entra nella porta a sx. Raccogli dal lavandino la saponetta, esamina la vasca da bagno, svuota la vasca e osserva la sabbia. Lascia il bagno e torna in salotto. Usa la falsa nota sotto la porta che era nasconda dalla tenda, il sapone sulla serratura poi il tubo dell'aspirapolvere. Prendi la chiave e apri la porta per entrare. Cammina sulla sx, esamina il cappello coloniale sulla panca a sx, il puzzle sul comodino e il cassetto chiuso. Vai ad aprire l'armadio, clicca sulla giacca, vai avanti, esci dalla porta a sx, voltati verso dx vicino alla porta dello studio. Tra la pedana e il pavimento quasi nascosta sotto il tappeto prendi la forchetta, torna nello studio dove c'è il quadro sopra il caminetto, usa la forchetta nella piccola in basso e prendi il libro e il bastone. Torna in salotto, usa il bastone sulla testa di leone sopra il caminetto, prendi il pacchetto e aprilo in inventario. Torna nella camera da letto, dirigiti verso il puzzle e inserisci i pezzi mancanti (questo enigma è molto semplice perché basta scegliere un pezzo e si inserirà in automatico). Apri il cassetto e osserva i due documenti. Vai verso il centro della stanza e alza lo sguardo fino al ventilatore. Nota il piccolo pulsante bianco poi vai vicino al tavolo dove c'è il cappello. Osserva il pannello con il disegno egizio e in base ai disegni trovati prima clicca sull'occhio, sulla donna con l'ankh, sul leopardo e sull'uomo con il bastone. Usa lo scettro sul piccolo tasto bianco sul ventilatore poi vai nell'angolo della porta per raccogliere lo scarabeo d'oro. Lascia la stanza dalla porta doppia, vai verso dx, avanti poi a sx per tornare allo studio. Avvicinati alla scrivania, apri il pannello subito di fronte a te, usa lo scarabeo e clicca sulla manopola due volte. Osserva le due note. Osserva il meccanismo sulla dx della porta e apparirà un puzzle da risolvere. Una volta risolto Prendi la chiave e dirigiti al salotto. Apri l'armadio a sx del camino con la chiave, prendi il falso scettro poi recati alla falsa statua in fondo al corridoio e usa i due scettri.

Vai a sx e prendi dal tavolo i fiammiferi, la bottiglia e il bastone appoggiato sul muro adiacente. Tra i barili al centro contro al muro prendi il martello, alza il letto e osserva la botola: usa il martello sulla botola e prendi la statuetta. Vai dall'altra parte della stanza dove ci sono gli scaffali con le bottiglie e dalla parte sx raccogli in uno scaffale una bottiglia di liquore e una di gin. Osserva il ripiano ora vuoto. Negli altri scaffali devi trovare altre quattro bottiglie: Tourane, Vino di Spagna, Bordeaux e Borgogna. Tra i portabottiglie al centro della stanza prendi due stracci che si trovano tra i due lati, una bottiglia vuota e un bastone. Torna allo scaffale dove c'erano il gin e il liquore e inserisci le bottiglie in quest'ordine: Bordeaux – Borgogna - Tourane - Vino di Spagna - Liquore. Si aprirà un pannello con un altro puzzle da comporre: è un po' come il precedente solo che stavolta le caselle sono di numero minore. Una volta finito, nell'inventario combina i due stracci coi due bastoni, bagnali col gin e accendi il tutto coi fiammiferi. Vai alla parete che si trova tra lo scaffale del puzzle e le botti e osserva che nel muro c'è una specie di porta. Cliccaci su. Ora il tempo è limitato quindi salva il gioco (ricorda che appena le torce si esauriscono si muore, quindi appena si esaurisce la prima torcia riaccendi subito l'altra). All'ingresso della stanza c'è un vasetto in basso accanto all'armadio: frantumalo col martello e prendi una chiave. Abbassa lo sguardo sulla porta e prendi la sabbia. Nel tavolo a dx della stanza, raccogli una chiave all'interno di una cassetta di legno poi vai al tavolo centrale dando le spalle agli scaffali di libri e clicca due volte verso il basso per prendere la bottiglia di petrolio. Esamina tutti i documenti che trovi nella stanza poi vai alla scrivania e esamina il cassetto. Prendi la sedia davanti alla scrivania e mettila sul lato sx. Sali e prendi la chiave. Scendi dalla sedia e torna al cassetto chiuso. (ora **SALVA** perché se non seguirai bene la procedura salterai in aria) Per aprirlo esegui questi passaggi:

- la chiave con la lettera "G" sulla testa nella serratura di dx.
- La chiave simile a quella appena messa nella serratura sx.
- Premi sulle frecce esterne di tutte e due le serrature e clicca sul pulsante con la scritta "GIRA".

Raccogli una statuetta e il foglio all'interno.

Alla sx della scrivania c'è una porta: con il petrolio sblocca la serratura e con la chiave aprila. Vai avanti un paio di volte raccogli una lampada ad olio a sx tra degli scaffali. Combina la bottiglia di petrolio con la lampada. Nei quattro angoli della stanza ci sono dei piedistalli con dei vasi poggiati: in questi vasi devi inserire: la bottiglia vuota, la sabbia, i fiammiferi e la bottiglia d'acqua (ognuno di questi oggetti va solo nel

suo piedistallo, quindi se non lo accetta vuol dire che va in un altro). Accanto alla porta d'ingresso c'è un nuovo puzzle. La soluzione si trova in uno dei libri del laboratorio ed è la seguente: lettera S, poi V e infine lettera K. Da uno dei piedistalli si apre una botolina dalla quale devi prendere un'altra statuetta. Torna al laboratorio e vai alla porta alla dx della scrivania. In questa stanza puoi muoverti solo cliccando in determinate direzioni. Lo scopo è quello di toccare tutte e quattro le statue nella stanza e una volta toccate si aprirà uno scompartimento vicino alla porta d'ingresso e prenderai la quarta statuetta. Osserva che dall'altra parte della stanza c'è un'altra porta e devi leggerci sopra l'enigma altrimenti rimarrai bloccato, quindi per arrivare alla porta incomincia dalla porta d'ingresso, vai al centro della stanza, girati verso l'ingresso e clicca sulla parete tra le due statue. Girati e leggi l'enigma. Esci dalla stanza e torna al magazzino. Inserisci la lettera B nel piedistallo centrale e ritorna nella stanza con l'enigma sulla porta. Entra. A dx c'è una grossa vasca piena d'acqua, esamina la pietra nera a sx e quello che devi fare è mettere un peso di quattro litri sopra la pietra. Come prima cosa riempi il secchio piccolo e vuotalo due volte nel secchio grande per avere 5 litri nel secchio grande e 1 litro nel secchio piccolo. Vuota il secchio grande nello scarico tra la bilancia e la tinozza. Versa il secchio piccolo nel secchio grande, clicca sulle bocce per posare il secchio grande. Prendi il secchio piccolo e riempilo nella tinozza, versa il secchio piccolo nel secchio grande e infine usa il secchio grande sulla bilancia. **Ora SALVA IL GIOCO.**

Al centro della stanza appare una scacchiera, posiziona le quattro statuette raccolte sinora nei quattro angoli della scacchiera. Dopo il filmato procedi in modo molto veloce: prendi il secchio grande e imprigiona lo scorpione ai tuoi piedi. Prendi l'altro secchio e vai alla ricerca del secondo scorpione che si trova tra le macerie al centro della stanza. Raccogli l'asse di legno vicino alla porta e la borsa accanto al cadavere. All'interno prendi un'altra statuetta. Esci dalla stanza, a dx usa l'asse di legno sulle travi di ferro e salici. Raggiungi la statua e raccogli la ruota ai suoi piedi. A sx c'è una catena che devi prendere, torna indietro verso la porta e cammina verso il centro della stanza. Usa la catena sull'anello nel soffitto e raggiungi il buco che conduce a un'altra stanza. Vai avanti, girati verso il buco da cui sei entrato e nelle botti di sx muovi il cursore sino ad attivarlo verso il tappo di una delle botti. Clicca sul tappo, raccogli la polvere da sparo con la borsa di Parkey. Sopra la botte accanto a un portale di pietra prendi il pennello, raggiungi l'altra parte della stanza e raccogli una bottiglia rotta. Sul tavolo prendi la lanterna e vai al portale di pietra accanto. Usa il pennello sulla pietra in alto al centro: ora devi premere una pietra ogni tre, quindi partendo dalla prima in basso a dx verso l'ultima in basso a sx (quella col numero 3 in alto non si deve contare) premi: la prima, la quarta, la settima, la decima, la tredicesima, la sedicesima, la diciannovesima. Clicca sul muro, usa la lanterna nella candela più avanti a dx. Davanti ai gradini della scala esamina la sabbia e i capelli. Sali sulle scale, gira a dx e guarda sul primo gradino. Prendi una forcina per i capelli. Scendi e vai verso il divano. Esamina i libri e prendi il foglio sul tavolo. Raccogli il pezzo di carta per terra, vai al candelabro dall'altra parte della stanza e usa il pezzo di carta sulla candela. Sali la prima rampa di scale, di fronte c'è un quadro con due torce: tira quella di sx. Posiziona tutte le leve in basso poi metti la leva di mezzo tutta in alto, la leva di sx in mezzo e la leva di dx in mezzo. Sali le scale, gira a sx del corridoio, clicca e entra nella porta. SALVA. (ricorda che per uscire dal corridoio devi cliccare sul dipinto nel muro). Per terra ci sono delle impronte femminili da esaminare e vicino alle impronte un muro rovinato da guardare. Più avanti esamina i pezzi di vetro. Osserva anche tre quadri, cliccandoci sopra un paio di volte. Ora entra nel salotto, vai nella porta a dx con le tende, usa la bottiglia rotta sulla tenda in basso e otterrai uno straccio.

Vai verso il camino e alla sua sx raccogli la punta di lancia in basso. Se vuoi esci dalla stanza per prendere ossigeno altrimenti dirigi verso il divano e clicca sullo scudo sopra: si aprirà uno sportello e ci sarà l'enigma delle frasi dei quadri. Devi inserire le parole in questo modo (parti a scrivere sempre dal primo quadratino e lascia un quadratino come spazio tra una parola e l'altra):

- prima riga: SE INTAGLI
- seconda riga: TROVERAI
- terza riga: (niente, rimane vuota..)

- quarta fila: SOTTO LA
- quinta fila: RELIGIONE
- sesta fila: IL LUOGO RILUCE

Una volta risolto il puzzle clicca sopra e apparirà un filmato. Esci dalla stanza SALVA e rientraci. Vai verso il punto appena visto vicino al quadro con l'albero genealogico. Clicca a dx del quadro dove c'è una macchia scura sul muro, usa la lancia sulla crepa e prendi tutto ciò che c'è all'interno. Esci e vai nello studio. Accanto al pannello dove hai fatto l'enigma del 15, c'è un orologio a pendolo. Metti sui pesi del pendolo i tre ganci che hai trovato nei quadri in questo modo: gancio argentato a dx, azzurro in mezzo, dorato a sx. Inserisci la ruota dentata al centro del pendolo e usa la chiave per caricare l'orologio. Vai a sx nella porticina che conduce al ballatoio, prendi la borsa con la polvere da sparo e posizionala sulla porta. Usa la lampada accesa sulla borsa.

Vai davanti alla porta a due ante e guarda il fucile in basso e le impronte sul fucile. Vai a sx del corridoio e prendi un libro blu. Prendi la pala a sx della macchina e prendi la brace poi premi la leva a dx del pentolone. Scendi la scala a chiocciola e alla sua base prendi la scala a pioli. Vai dalla parte opposta della stanza e sali sulla scala dove ci sono i libri rossi. Clicca sui libri dove il cursore prende forma e dallo scomparto che si rivelerà raccogli il libro degli esplosivi, la ricevuta e più a dx la pipetta. Scendi la scala ed esci dalla porta a dx. A dx prendi la candela dal candelieri, attraversa lo studio e a sx della porta di uscita osserva il puzzle sul muro. Nella stanza accanto recati davanti alla mummia con la teca rotta. Guarda giù e sposta il tappeto. Vai alla vetrina col pugnale e raccoglilo. Usalo sugli armadietti più avanti per raccogliere dei cubetti chiari. Vai nella stanza accanto. Vai avanti una volta, gira a dx e abbassati. Col coltello apri i cassetti e raccogli i cubetti chiari e quelli scuri. Accanto alla porta che conduce all'atrio prendi una bottiglia di petrolio. Al centro della stanza prendi l'ascia, entra nella prossima stanza, vai alla vetrine che si trovano a sx, usa il coltello per aprire la prima e prendi una ciotola. Nella vetrina più avanti usa il coltello per aprirla e raccogli il piatto. Vai più avanti e sullo stesso lato raccogli una lampada dal pavimento. Torna allo studio col puzzle sulla parete. Devi comporre una figura con le pietruzze chiare e quelle scure. Il trucco per risolvere questo enigma è il seguente: clicca più volte sullo sfondo grigio del riquadro in alto a dx e la figura si compone da sola pian piano. Quando rimangono solo pochissimi tasselli da aggiungere fallo manualmente con le pietruzze che hai a disposizione nei due vasetti in basso e applicale sulla figura. Girati di nuovo verso il puzzle e prendi la leva. Esci, torna alla botola scoperta in precedenza e usa la leva su di essa. Nell'inventario usa il petrolio con la lampada e accendila usandola sul lume in alto del sarcofago col vetro rotto. Accanto alla porta che conduce allo studio dove hai risolto l'enigma delle pietruzze sposta il grosso vaso e sotto raccogli un bilanciere. Vai nella stanza dove si è aperta la nuova botola e scendi giù. Girati a dx e vai fino all'angolo della stanza. Girati un poco a dx e raccogli la corda. Girati a dx e entra nella porta. Vai dall'altro lato della stanza e nel lungo tavolo appoggiato al muro raccogli la scatola di legno. Voltati ed entra nel passaggio dietro un armadio caduto per terra. **SALVA IL GIOCO.** C'è una bomba a tempo da disinnescare. Nell'inventario combina l'ascia con la corda. Metti la scatola di legno sopra la cassa a sx della caldaia e il bilanciere sulla scatola di legno. Metti la ciotola sul lato sx del bilanciere e poi la pipetta sul gancio che si trova sul muro in alto. Infine metti la candela sul lato dx del bilanciere. Usa l'ascia con la corda sul gancio al di sopra della caldaia e usa la lampada sulla candela.

Puoi assistere al filmato finale!!

Soluzione di Stella