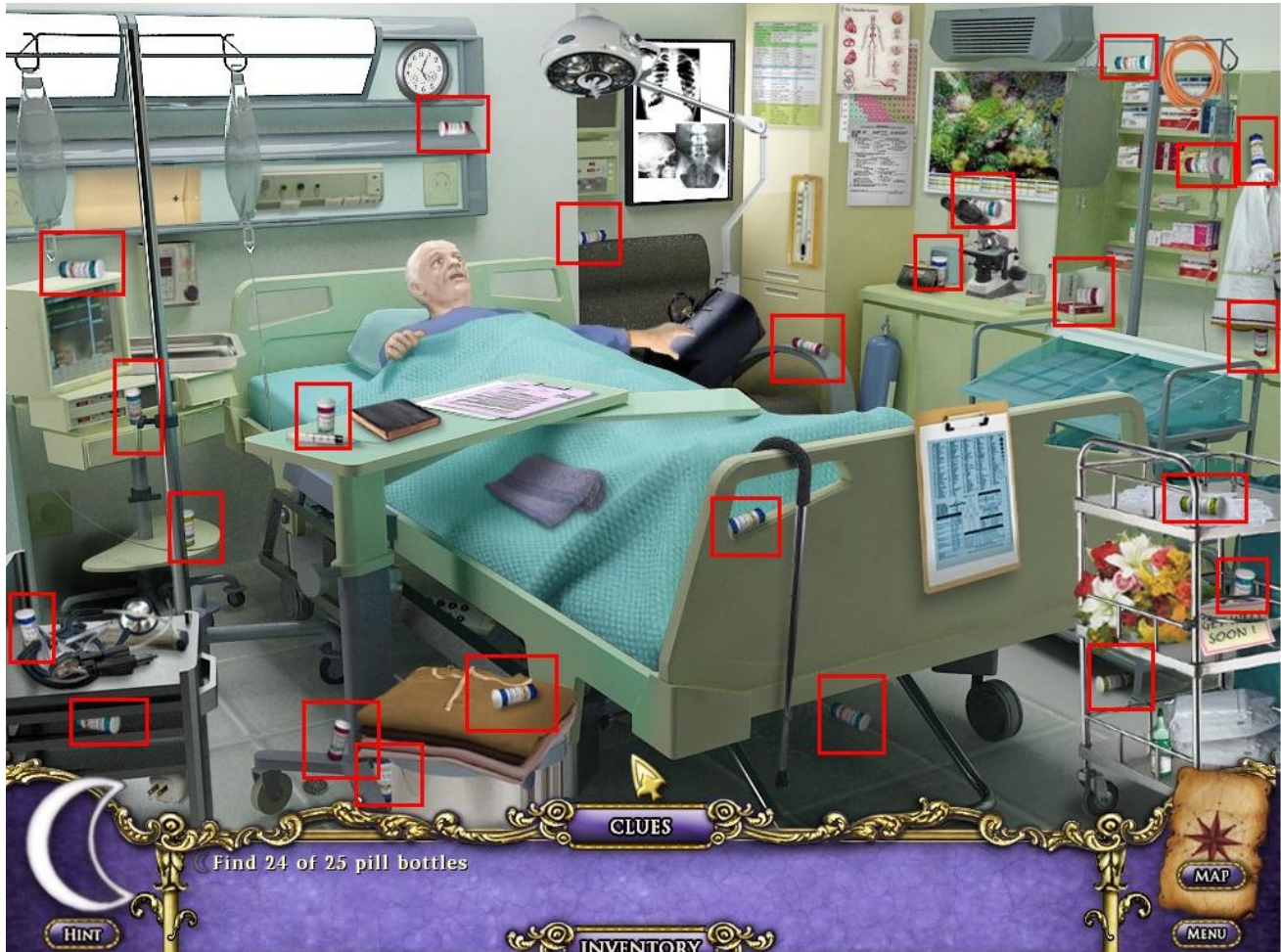


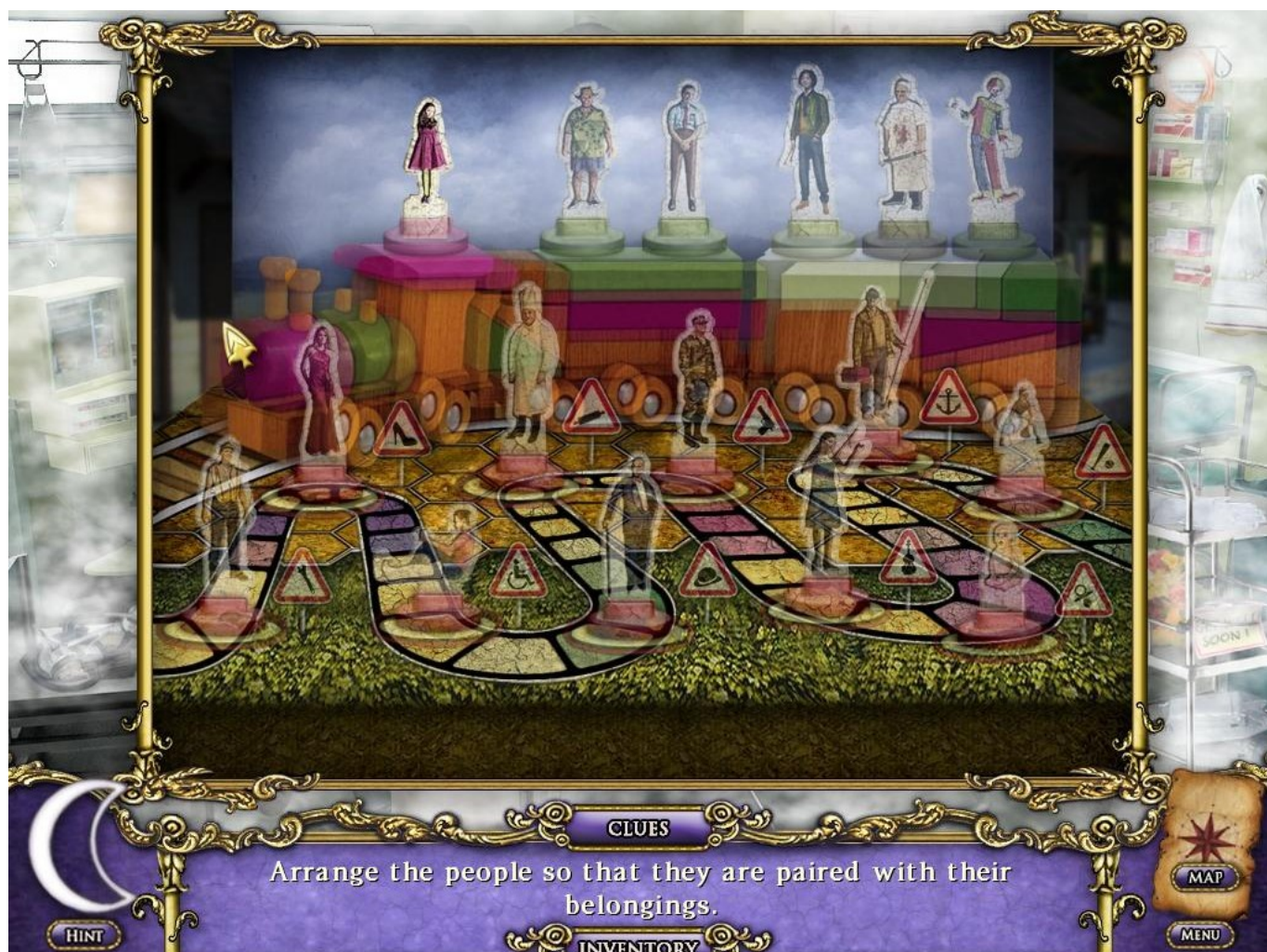
SOLUZIONE GHOST WHISPERER 2 –

FORGOTTEN TOYS

Prendi l'accendino dal tavolo, osserva la foto in basso a sx e le lettere sul tavolo. Guarda il libro in basso a dx poi usa l'accendino sulla lampada in alto poi selezionala. Osserva a sx la parte illuminata e trova gli oggetti in lista. Clicca sulle scale e in inventario prendi i chiodi per usarli sul tappeto. Dalle scale prendi una moneta dorata e da terra sulla sx prendi la boccetta di pastiglie. Dirigiti tramite la mappa in ospedale e recupera le 24 boccette sparse nella stanza.



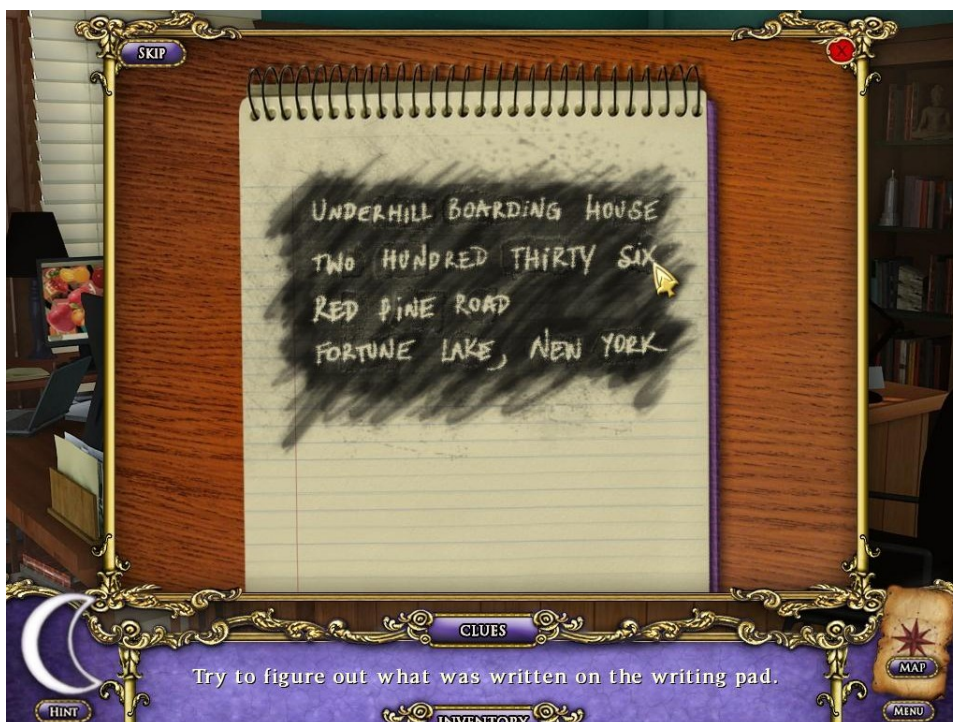
Ora clicca sulle boccette in inventario per metterle nel dispenser a dx: quello che devi fare adesso è il famoso gioco delle coppie. Una volta fatto prendi da sotto il letto a dx il telecomando ed usalo sul letto poi prendi da sotto il tavolino a sx un gettone, da sotto il carrellino a dx prendi la fiala verde e da dietro la testiera del letto guarda il braccio di bambola. Altro minigioco: devi mettere i personaggi vicino al loro segnale di appartenenza come da foto sotto.



Prendi l'adattatore in basso a sx poi recati al tuo negozio. Clicca sul portatile sul tavolo, sull'orsacchiotto, prendi l'ovatta a sx ed usala sull'orso. Clicca di nuovo sul pupazzo poi prendi i cavi. Usa l'adattatore sul computer, clicca sulla mappa (in basso a dx) e vai alla stazione. Clicca sul secchiello in basso e usaci la fiala verde. Usa la lampadina in inventario sul colore poi sul semaforo. Clicca a dx sulla parte illuminata e trova gli oggetti in lista. Osserva il distributore ed usa il gettone poi da terra prendi un pezzo di treno e dal semaforo in alto prendi i fiammiferi. Vai in negozio ed usa il mouse sul computer poi cliccaci sopra: ora dalle inserzioni clicca sulla bambina, sul cappello del signore, sul palloncino, sull'inserzione a dx, il simbolo del dollaro; sul desktop invece clicca sull'icona del sole, la stella e la nota musicale in basso. Prendi la colla sul tavolo a dx in basso e torna in ospedale. Guarda l'acqua che cola a sx, il monitor poi usa la colla sul cavo della flebo. Guarda Mr. Topper, usa la spugna sulla pozza d'acqua poi i cavi sul monitor e prendi così le chiavi da terra. Prendi la foto dell'elefante sul pannello luminoso sul muro e la cartella medica ai piedi del letto. Prendi la grucciona sul letto. Vai ora alla serra ed in fondo clicca sulla parte illuminata per trovare gli oggetti in lista. Prendi le cesoie a sx, guarda il cespuglio a sx, usa la foto dell'elefante sul cavalletto da pittore poi usa le cesoie sul cespuglio e da sotto prendi il dado poi riclicca sullo stesso punto. Prendi le cesoie in basso a dx. Vai alla prossima location ed osserva il punto illuminato per trovare gli oggetti in lista. Guarda le rotaie in terra rotte ed usaci quelle che hai in inventario e poi le cesoie. Usa il manico sul telecomandino e cliccaci sopra. Clicca sul trenino e gira i dadi per trovare la giusta combinazione come da foto sotto.



Dal trenino prendi il blocco note e una gamba di bambola. A sx prendi la gruccia. Vai all'ufficio di Eli. Osserva la parte illuminata per trovare gli oggetti in lista. Usa il blocco note sulla scrivania e tramite la mappa recati nella camera da letto. Guarda la foto sul comodino, i giochi ai piedi del letto e usa i fiammiferi in inventario sulla candela. Osserva la parte illuminata in fondo per trovare gli oggetti in lista. Usa le bacchette sulla candela poi prendi la chiave in terra a sx e torna in ufficio. Usa la bacchetta sul foglio e leggi: quello che devi fare è ricomporre la frase aggiungendo negli spazi vuoti le lettere scritte nella parte sotto.

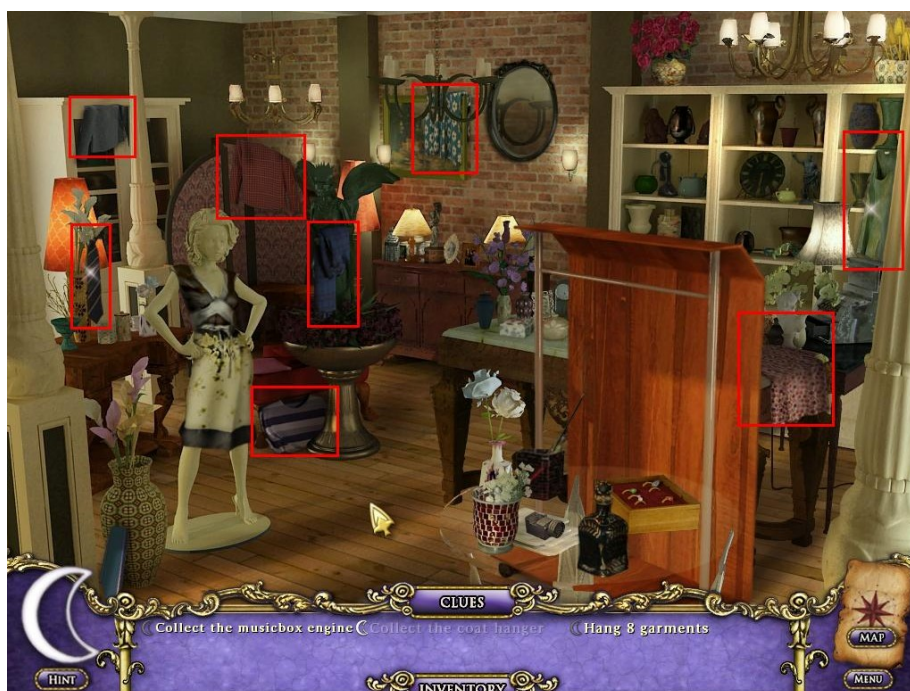


Prendi la gruccia e vai in centro città. Guarda la parte illuminata in fondo per trovare gli oggetti in lista. Osserva la cassetta degli attrezzi sotto al gazebo e usa le chiavi di Jim in inventario su di essa per prendere la chiave inglese. Guarda la parte dell'albero in basso a sx ed usaci le cesoie: da terra prendi il martello. Prendi il fusibile dall'orologio a dx. Recati alla stazione. Guarda la parte illuminata e trova gli

oggetti in lista. Usa l'ascia sull'albero di sx poi la corda sui rami. Infine usa la chiave in inventario sugli armadietti; anche qui c'è una combinazione da cercare.



Dall'armadietto prendi la tessera e da terra in fondo verso dx la colla. Vai alla serra, clicca sull'interruttore a dx in alto ma non funziona. Seleziona il ventilatore in alto ma non va: mettilci la corda e fissala con la chiave inglese poi clicca sull'interruttore e la nebbia andrà via. Osserva la parte illuminata a dx e trova gli oggetti in lista. Prendi le pillole in basso a sx e dalle a Mr. Topper. Prendi la candela sotto al tavolino e dopo il dialogo vai al tuo negozio. Prendi la gruccia in fondo e un'altra in alto a dx poi usale tutte e 8 per appendere i vestiti segnati sotto dalla foto.



Prendi dal tavolino in vetro il pezzo di radio poi clicca sul computer e trova, sia sulle inserzioni che sul desktop, gli oggetti in lista. Prendi il pezzo di elica in basso a sx a terra e recati alla camera da letto. Guarda la parte illuminata per trovare gli oggetti in lista. Osserva le mensole sopra il letto e usa la colla poi l'elica sull'aeroplanino e da dietro prendi la parte di bambola. Ora usa le 5 parti di bambola sul

corpo sulla poltrona a sx poi sempre da lì prendi la testa di bambola. Prendi la lampada UV in alto a dx. Recati alla prossima location. Osserva l'orologio a dx ed usaci la lancetta. Guarda la botola della soffitta e inserisci i pezzi di gioco che hai in inventario nei buchi con le rispettive forme. Osserva la parte illuminata e trova gli oggetti in lista. Prendi il baraccino della bambola dall'orologio a dx, prendi la manovella su uno dei quadri appesi poi recati tramite la mappa in soffitta. Osserva la parte illuminata a sx per trovare gli oggetti in lista, guarda il cavallo a dondolo per terra poi la sedia a dx e su di essa usaci il martello. Da terra prendi l'asse e usala sul cavallo a dondolo poi guardalo.

Ora in questa scena ci sono vari enigmi da completare ma molto semplici:

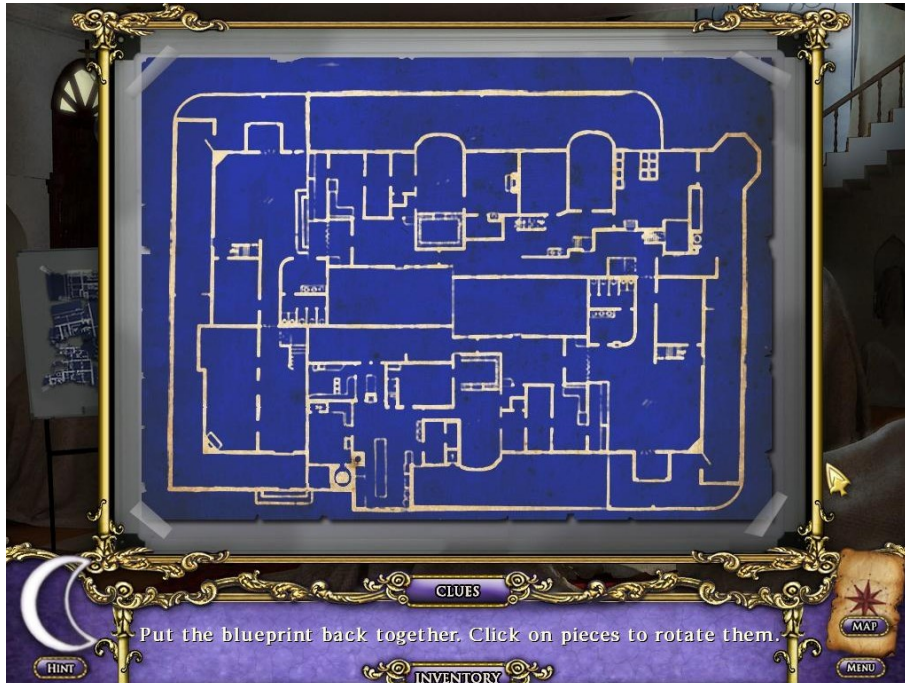
- **Ricomponi le foto nel centro del muro trascinando le parti spezzate a terra;**
- **Gli orologi sulla dx corrispondono alle foto che hanno di fianco, quindi clicca sulle lancette in modo che l'orario sia lo stesso di quello mostrato sull'orologio della foto di appartenenza;**
- **Usciranno dagli orologi degli animali, quindi metti in ordine gli animali sul muro a sx in base agli orologi;**
- **Usa la chiave che esce dalla bocca del leone sulla finestra in alto a dx;**
- **Usa la sciarpa in terra con la finestra in basso a sx;**
- **Usa lo scalpello sulla finestra in basso a dx;**
- **Unisci il bastone che trovi sulla finestra in alto con il piccone appena trovato ed usa il tutto sull'ultima finestra.**

Si aprirà un passaggio segreto. Verso l'alto di fianco all'armadio sulla dx c'è un portacandela: usaci quella che hai in inventario. Prendi il fusibile sulla valigia. Recati nella stanza della ragazza, guarda la parte illuminata a dx per trovare gli oggetti in lista, osserva la cassa a sx ed usaci le cesoie. Usa anche la manovella e usa le parti della bambola sul corpo: ora devi assemblare i pezzi e la bambola dovrà risultare come foto sotto.

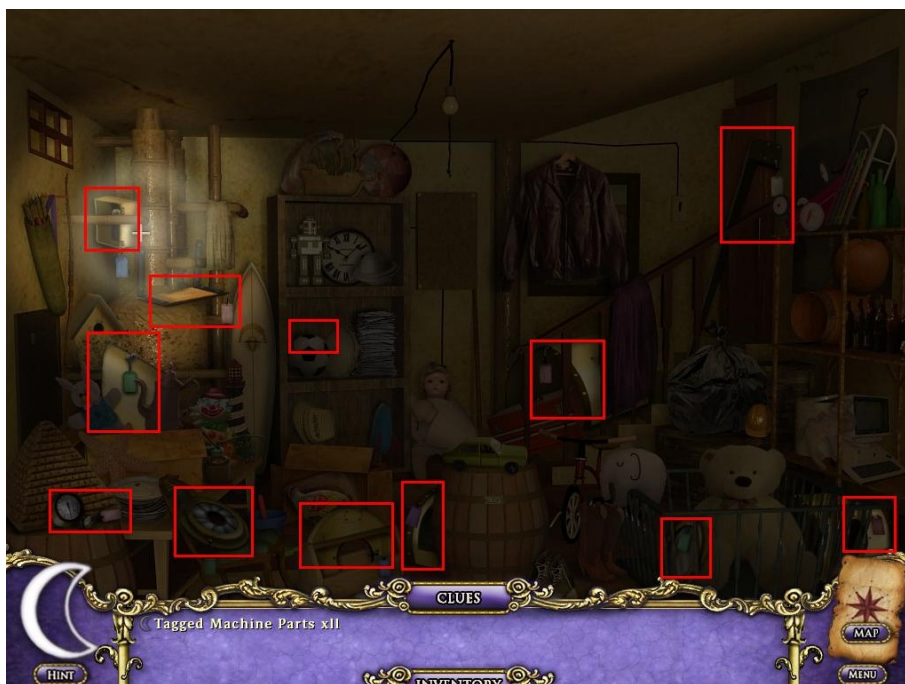


Prendi lo smeraldo sul tavolino e vai alla serra. Clicca sul telefono a sx, poi sul cespuglio a dx: usa la lampada a raggi UV poi la corda. Clicca sul cespuglio poi prendi le violette. Osserva la parte illuminata a dx e trova gli oggetti in lista. Usa la batteria sul telefono e prendi il fusibile in basso a sx. Vai alla stanza di Topper e usa la maniglia sull'armadio; guardaci dentro e prendi il carillon. Guardalo poi sul

letto e mettilci lo smeraldo e poi il motore. Clicca sul soffitto la stella più a dx poi prendi il fusibile a terra a dx. Vai nella camera della ragazzina ed osserva la parte illuminata per trovare gli oggetti in lista. Osserva il telo vicino al letto poi usaci il coltello e clicca sul quadro. Ora inserisci nei buchi di appartenenza il sole, la luna, la stella e le violette. Scoprirai il passaggio segreto. Prendi la chiave rossa dal letto e vai all'archivio per trovare gli oggetti in lista. Torna all'entrata della casa ed osserva la parte illuminata in fondo per trovare gli oggetti in lista. Metti la scatola che hai in inventario sul tavolo e il nastro adesivo poi clicca sulla lavagna a sx. quello che devi fare è ricomporre la mappa cliccando ogni quadratino per farlo girare.



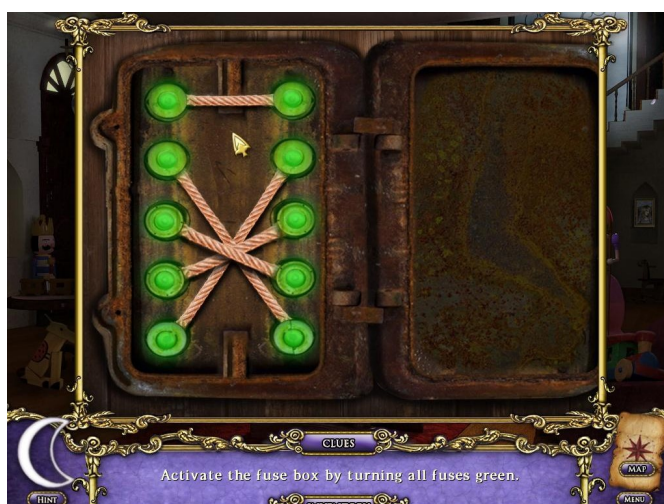
Prendi la chiave in basso a sx. Recati in cantina e quello che devi fare qui è trovare 12 pezzi di macchinario, come indicati da foto sotto.



Una volta fatto prendi l'oliatore a sx e vai in ufficio. Clicca sulla scrivania e posiziona i pezzi ed i bulloni poi seleziona il tutto. Ora assembli i pezzi per formare il macchinario come da foto sotto.



Prendi la chiave blu sull'ultima mensola in alto e vai in negozio. Usa il computer e trova gli oggetti in lista. Prendi la chiave teschio sul tavolino e vai in soffitta. Osserva la parte illuminata a sx e trova gli oggetti in lista. Usa poi sulla cassa in centro (con il lucchetto verde) la chiave verde e guarda la foto; poco di fianco a dx alza il telo e usa sulla cassa la chiave blu ed osserva la foto; alza tutto a dx il telo ed usa la chiave rossa per guardare una foto; in centro verso sx alza il telo ed usa la chiave a forma di teschio per prenderne un'altra ed infine a sx usa la chiave gialla. Guarda le stampelle a dx e ti comparirà lo stesso enigma dell'inizio con i personaggi da posizionare sui simboli di appartenenza. Una volta fatto prendi la foto di Tina a sx in basso e recati all'entrata. Togli tutti i teli dai mobili, soprammobili e scala poi osserva la parte di muro alla dx della scala e metti la foto di Tina. Osserva la porta alla sx della scala e usa la chiave in inventario, l'oliatore, l'off ed i fusibili. Ora devi posizzionarli nel modo corretto come foto sotto.



Goditi il filmato finale!!!!

Soluzione di Star