





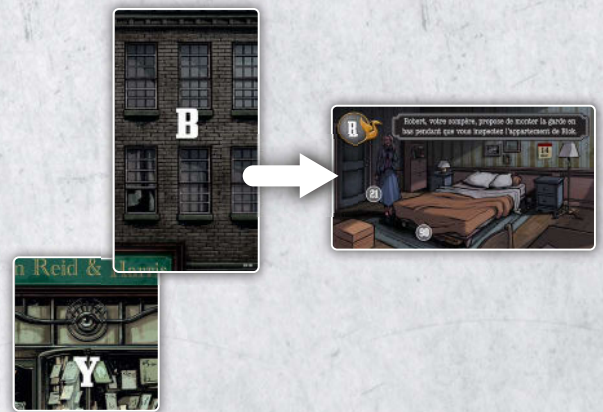
MEURTRE À BIRMINGHAM






- ▶ Pour commencer, prenez votre pistolet  et votre béret . Pour trouver les deux endroits cités par le boss (la scène de crime et la maison de Rick), reportez-vous aux illustrations au dos des cartes.

CHEZ RICK

- ▶ Pour trouver la maison de Rick, il faut remarquer qu'un dos de carte indique « Broom Reid & Harris » (il s'agit de la carte , mais ne la retournez pas). Rick habite au 1^{er} étage à droite, il faut donc trouver la carte qui reprend l'enseigne, mais à l'étage. Prenez la carte .





- ▶ Chez Rick, vous pouvez vous entretenir avec sa femme , qui vous met sur la piste du gang des Irlandais. Vous trouvez aussi sa vallette  sous le lit. Elle est fermée par un code. Remarquez également le bouton de manchette tombé entre le lit et la table de chevet. Prenez la carte .



- ▶ Notez également la date inscrite au mur. Nous sommes le 14 décembre et la femme de Rick précise que l'anniversaire de Rick était la veille. Il est donc né un 13 décembre.



LA SCÈNE DE CRIME

- ▶ Pour trouver la scène du crime, remarquez le dos de carte où l'on distingue le reflet de policiers et du corps dans une vitrine . Prenez la carte .



- ▶ Prenez la carte **94**, qui vous apprend que deux Irlandais semblent heureux de la mort de Rick et vont se rendre au pub. Sur le journal du gamin figure un numéro caché. Prenez la carte **56**.



- ▶ Notez enfin ce que disent les policiers. L'un indique l'âge de Rick (29 ans) et le second vous interdit d'accéder au corps. Puisque le boss vous a indiqué que la police est dans votre poche, montrez le béret **23** de votre gang à l'agent **13**: $23 + 13 = 36$.



LE CORPS DE RICK

- ▶ Près du corps de Rick, vous trouvez des douilles **10** dont le calibre est le même que celui employé par votre gang et une note **P**. Notez également la chevalière de Rick, qui figure une ancre dont la marque apparaît sur le visage de sa femme **21**. C'est donc lui qui l'a battue.



LE VENDEUR DE JOURNAUX

- ▶ Le vendeur de journaux **56** peut être persuadé de parler si vous lui montrez le béret **23**: $56 + 23 = 79$. Prenez la carte **79**.



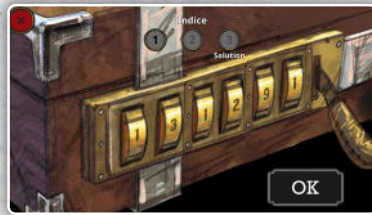
- ▶ Sur cette carte, vous apprenez que l'assassin ressemblait à un membre de votre gang, mais vous notez surtout l'année sur le journal. Vous pouvez maintenant ouvrir la mallette de Rick.



LA MALLETTE DE RICK

- ▶ Le code de la mallette **90** de Rick est sa date de naissance. Maintenant que vous connaissez l'année en cours (1920) et l'âge de Rick (29 ans), vous pouvez déterminer l'année de naissance de ce dernier (1920-29=1891). Comme vous connaissez également le jour et le mois en cours (14 décembre), le code de la mallette est 13/12/91. Ouvrez la machine **90**, saisissez le code 131291 au moyen des molettes et appuyez sur OK.

Prenez la carte **Y**.



LE PUB IRLANDAIS

- ▶ Puisque les Irlandais ont parlé d'aller au pub, cherchez un pub au dos des cartes.

Prenez la carte **59**.



- ▶ Le barman vous demande de lui indiquer une table. Ouvrez la machine **59**. Reportez-vous au papier trouvé sur Rick **P** et appuyez sur la 2^e table en bas en partant de la porte d'entrée.

Prenez la carte **72**.



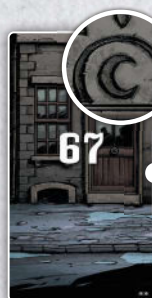
- ▶ Le barman **72** refuse de coopérer, mais se montre nettement plus loquace si vous lui remettez une partie de l'argent **+15** trouvé dans la mallette **Y**: $72 + +15 = 87$.

Prenez la carte **87**.



- ▶ Le barman **87** vous indique alors l'adresse d'Allan, que vous avez vu près du corps de Rick.

Prenez la carte **67**.



À LA POURSUITE D'ALLAN

- De toute évidence, Allan a été prévenu de votre arrivée et vous le trouvez qui s'enfuit par les escaliers **67**, en direction du 1^{er} étage. Pour le suivre, trouvez la carte dont le dos se place au-dessus du dos de la carte **67**. Prenez la carte **52**.



- Mais Allan ne semble pas décidé à se laisser rattraper. Remarquez la serviette bleue pendue à la fenêtre **52** par laquelle il s'échappe et retrouvez-la au dos de la carte **17**. Prenez la carte **17**.



- Allan est loin, mais un taxi **70** peut vous permettre de le rattraper. Le chauffeur est malheureusement très bavard. Pour le faire taire, mettez-lui votre pistolet **5** sous le nez : $70 + 5 = 75$. Prenez la carte **75**. C'est la machine qui vous permettra de retrouver Allan.



EN QUÊTE D'ALLAN

- La machine **75** vous demande d'utiliser le dos des cartes pour reconstituer la rue où se cache Allan. Sur l'image du téléphone, vous pouvez remarquer certains éléments vous facilitant la tâche. Un chien (dos **1**) et un lampadaire (dos **44**). Complétez le « panorama » avec des bâtiments pour former la rue avec 6 cartes : **1** chien, **80** chat et fumée de la boulangerie, et **44** lampadaire en haut ; **99** pattes du chien, **57** reflet dans la vitrine du dos **80**, et **50** halo du lampadaire en bas. En examinant la carte **99**, on voit Rick s'enfuir dans la pénombre. Il faut donc cliquer sur la zone en bas à gauche dans l'application. Prenez la carte **99** (notez sur cette carte qu'il manque un bouton de manchette à Robert) puis la carte **44**.



- Il ne vous reste plus qu'à capturer Allan **44** en jetant le couteau **+40** trouvé dans la mallette de Rick sur la corde au bout de laquelle est suspendue une caisse **+40** au-dessus de sa tête : $+40 + +40 = 80$. Prenez la carte **80** (Robert abat Allan de sang-froid), puis la carte **1**. Il est maintenant temps de vous rendre chez le boss pour débriefer.



