

# UNLOCK!

## HEROIC ADVENTURES

Sherlock Holmes  
sur le fil  
**SOLUTION DÉTAILLÉE**

Difficulté :

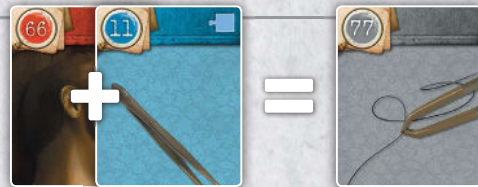
**ATTENTION :  
NE LISEZ PAS CETTE PAGE AVANT  
D'AVOIR JOUÉ !**

### LA MORGUE

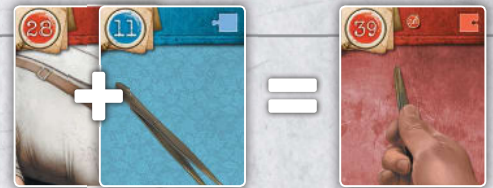
▶ Ouvrez le dossier, prenez les quatre cartes dont les numéros sont visibles, ainsi que la carte **B** (sous la loupe) et la carte **18** (sur le bras).



▶ Avant de vous disperser, commencez par inspecter tous les éléments à votre disposition. Démêlez ce qui se trouve dans les cheveux de la victime :  $66 + 11 = 77$ . Prenez la carte **77**.



▶ Saisissez l'un des poils coincés sur la chemise :  $28 + 11 = 39$ . Prenez la carte **39**.



▶ Puis regardez-le à la loupe :  $39 + 8 = 47$ . Prenez la carte **47**.



▶ Sur la lettre présente dans le dossier, Sherlock Holmes vous demande d'acheter un plan chez « Smith & Sons ». Cherchez ce nom dans l'annuaire de Londres (**85**). Vous obtenez ainsi la carte **88**.



▶ Comptez les pièces présentes sur les cartes **9**, **85** et **B**. Vous pouvez voir, en lisant ce qui est écrit sur les pièces, s'il s'agit de groats, de shillings, de pennies ou de farthings. Si vos calculs sont bons, vous obtiendrez 1 shilling, 1 groat, 2 pennies et 3 farthings. Entrez le code 1123 dans l'application. Vous obtenez ainsi la carte **N**.



Groat Shilling Penny Farthing



# À LA RECHERCHE DES SUSPECTS



▶ La carte 17 indique que Mr Hall habite au 22 Blake St. Prenez la carte 22.



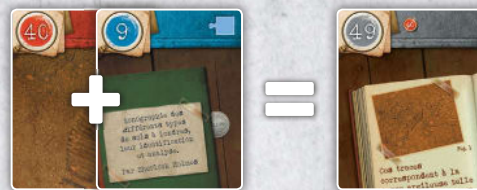
▶ Il y a des numéros cachés sur la carte 22 : 40 dans l'empreinte de pas et 14 sur le portail. Prenez les cartes 40 et 14.



▶ Une dame vous observe à la fenêtre voisine. Vous êtes au numéro 22, le 0 de gauche vous suggère qu'il s'agit du numéro 20, cette dame habite donc au 24 ! Prenez la carte 24.



▶ Regardez dans la « Monographie des différents types de sols » (9) s'il y a des informations concernant les résidus d'argile de la carte 40.  $9 + 40 = 49$ . Prenez la carte 49.



▶ Cherchez le jardin botanique dans l'annuaire de Londres (85). Vous obtenez ainsi la carte 97.



▶ Interrogez l'homme dans la cabine portant le nombre 10. Prenez la carte 10.



▶ Vous avez trois informations qui vous permettront d'identifier le suspect :

- C'est un homme avec des vêtements d'ouvrier et des bottines (24).
- Il est passé chez Hall peu avant midi (24). Il ne pouvait donc pas se trouver à midi à la foire.
- Il y a des tulipes blanches devant chez Hall (22). Il en porte probablement sur la photo.
- Le seul homme qui avait des vêtements d'ouvrier et des bottines, qui portait des tulipes et qui était présent à la foire avant midi est entouré ci-contre.



Sélectionnez-le dans la machine 10. Vous obtenez ainsi la carte Z.

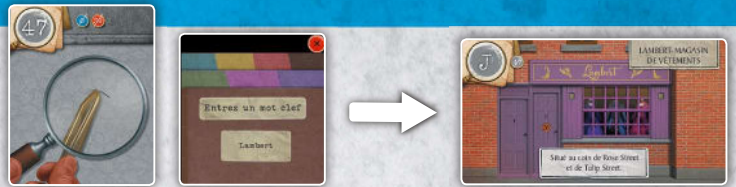


▶ Il s'agit du suspect numéro 3, ajoutez-le à votre dossier.



## À LA RECHERCHE DES SUSPECTS (SUITE)

- Sur la carte (47), vous apprenez que les poils trouvés sur le corps proviennent d'un manteau de chez Lambert. Cherchez ce nom dans l'annuaire de Londres (85). Vous obtenez ainsi la carte (J).



- Le magasin se trouve au numéro 26. Prenez la carte (26).



- Accédez à la machine (26) : il y a 4 suspectes et vous avez tous les indices par les départager.
  - Elle a de longs cheveux noirs (77).
  - Elle porte du rouge à lèvres (66).
  - Elle est grande (24).
 La seule suspecte respectant ces critères est la numéro 3. Vous obtenez ainsi la carte (V).



- Voilà donc votre deuxième suspect, ajoutez-le au dossier.



- La voisine de Mr Hall (24) a pris le thé avec le facteur, peut-être pourrait-il vous en apprendre plus ? Il y a le cachet du « post office » sur la lettre (17). Cherchez-le dans l'annuaire de Londres (85). Vous obtenez ainsi la carte (Q).



- Le bureau de poste est au numéro 35. Prenez la carte (35).



- Il est temps d'en apprendre plus sur cette fiole (37) ! Cherchez Lamford dans l'annuaire de Londres (85). Vous obtenez ainsi la carte (93).



- Le cabinet est au numéro 6. Prenez la carte (6).

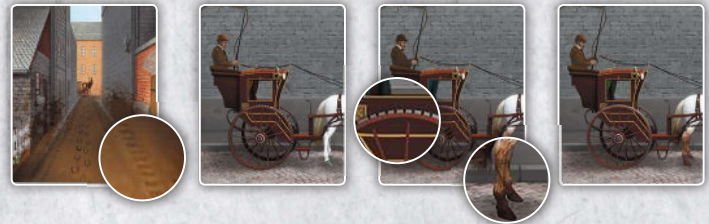


## À LA RECHERCHE DES SUSPECTS (SUITE)

- ▶ Accédez à la machine **6**. Vous avez déjà révélé les cartes avec les calèches visibles. Il s'agit des cartes **97**, **35** et **14**. Regardez aux dos de ces cartes, en bas à droite, les numéros inscrits dans un cercle gris. Prenez donc les cartes **25**, **33** et **29**.



- ▶ Pour savoir quelle calèche s'est rendue au 22 Blake Street, regardez à quoi ressemble la rue **14**. Elle est très boueuse, ça ne peut donc pas être la calèche **25**, car le cheval a les pattes blanches. Vous pouvez aussi apercevoir des marques de roues crantées, ce n'est donc pas la calèche **29** dont les roues sont lisses. Entrez le numéro **33** dans la machine **6**. Vous obtenez ainsi la carte **K**.



- ▶ C'était le suspect numéro 1. Ajoutez-le au dossier.

- ▶ Vous voilà avec les trois suspects ! Sur le dossier, on vous demande de retracer leurs déplacements sur le plan. Munissez-vous donc de la carte **K** et lisez bien ce que vous dit chacune des trois cartes.



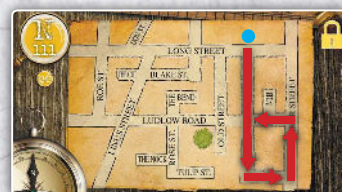
- ▶ Numéro 1 : cherchez tout d'abord l'église St Peter dans l'annuaire de Londres (**85**). Vous obtenez ainsi la carte **16**. Il vit tout au sud de Linus Street (●), passe par l'église située au croisement de Linus Street et de Long Street (●) et va travailler au cabinet situé au croisement de Long Street et de Roe Street (●). Ce chemin forme un 7 sur le plan !



- ▶ Numéro 2 : elle habite tout au nord de Linus Street (●), passe au bureau de poste au coin de Linus Street et de Ludlow Road (●), puis va au magasin Lambert au coin de Rose Street et de Tulip Street (●). Elle fait ensuite des allers-retours sur Old Street. Ce chemin forme un 41 sur le plan !



- ▶ Numéro 3 : il vit au nord de Hollow Road (●) et entretient les jardins de Fly Street, puis du sud de Baker Street et enfin de Fall street. Ce chemin forme un 6 sur le plan !



- ▶ Vous avez obtenu les nombres 7, 41 et 6. Entrez le code 7416 dans l'application. Vous obtenez ainsi la carte **S**.



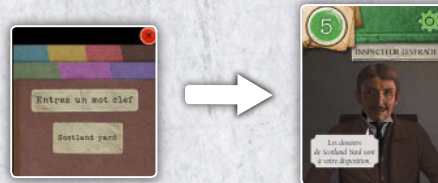
# L'INTERROGATOIRE



- Vous apprendrez plusieurs choses en additionnant vos cartes bleues avec les différents personnages. Vous devriez obtenir 6 cartes au total.



- Allez voir Lestrade à Scotland Yard. Cherchez Scotland Yard dans l'annuaire de Londres (85). Vous obtenez ainsi la carte 5.



- Allez dans la machine 5 : Bill Tallow vous a dit que Mr Hall était lié à de dangereux criminels. Cherchez alors les symboles de gangs, car ce tatouage cache quelque chose. Vous obtenez ainsi la carte 12.



- Cherchez le tatouage dans le dossier des symboles.  $18 + 12 = 30$ . Prenez la carte 30.



- Si vous faites le lien entre la mort d'Elizabeth Lally et le gang des Vipères, vous apprendrez qu'elle s'est fait assassiner par ces derniers.  $68 + 30 = 98$ . Prenez la carte 98.



- Vous avez maintenant tous les éléments pour résoudre cette enquête. Prenez la carte H.



- Alignez chronologiquement les événements qui ont conduit au meurtre – cartes 98 (assassinat d'Elizabeth Lally), 30 (condamnation du gang des Vipères), U (Dr Peterson indisponible) et 70 (le Dr Lally tue l'assassin de sa femme) – avant la scène de crime et vous verrez apparaître 4 chiffres en rouge : 1, 1, 5 et 2. Entrez le code 1152 dans l'application.



L'affaire est classée, bravo !

Retrouvez-nous sur <https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR/> et @SpaceCowboys1