

Crime Scene: London 1892

Komplettlösung

Texträtsel

Bildrätsel

Zielwort

Lies das erste Kapitel im Storybuch.

Decke anschließend die Indizkarte „Start“ auf und lies auch diesen Text. Auf dieser Karte findest du das Zielwort: Messer

Im Szenenbild findest du das Messer im Feld mit der Nummer **9**.

Decke folglich die Indizkarte 9 auf, es ist das

Rätsel A

Um das Rätsel lösen zu können, musst du die Indizkarte offen links an die richtige Stelle des Szenenbilds anlegen, sodass die Ziegelsteine der Wand zusammenpassen. Jetzt musst du die **versteckten Zahlen** im Text finden, der mit Blut an die Wand geschrieben ist. In Kombination mit dem Szenenbild ergibt das den folgenden Satz: „D1D YOU M1S5 ME + 100“

Der Hinweis auf dem Straßenschild bedeutet, dass das „E“ verkehrt, also als eine „3“, gelesen werden muss. Das ergibt die Lösung: $1153+100 = 1253$

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „A“ an, der dich zum richtigen Zielwort im Storybuch führt.

7-2-4 => Schreibfeder.

Im Szenenbild findest du die Schreibfeder im Feld mit der Nummer **12**.

Decke die Indizkarte „12“ auf und lies den Text. Auf dieser Karte findest du das Zielwort: Zeitungen

Im Szenenbild findest du eine Zeitung im Feld mit der Nummer **6**.

Decke folglich die Indizkarte „6“ auf, es ist das

Rätsel B

Hier musst du bestimmte Feldnummern des Szenenbildes zusammenzählen. Der Hinweis im Bildrätsel sagt dir, dass du 5 Handabdrücke im Szenenbild suchen musst. Diese findest du auf den Feldern mit den Nummern $3+14+18+24+26$.

Das ergibt die Lösung: **85**

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „B“ an, der dich zum richtigen Zielwort im Storybuch führt.

5-6-3 => Pinzette.

Im Szenenbild findest du die Pinzette im Feld mit der Nummer **10**.

Decke die Indizkarte „10“ auf und lies den Text. Auf dieser Karte findest du das Zielwort: Burg

Im Szenenbild findest du eine Burg im Feld mit der Nummer **3**.

Decke folglich die Indizkarte „3“ auf, es ist das

Rätsel C

Die schwarz-weiß-gestreiften Schnüre zeigen auf ein Schachbrett und geben dir gleichzeitig den Hinweis, dass du 3 weitere Indizkarten finden musst. Finde daher die 3 Schachbretter im Szenenbild, sie befinden sich auf den Feldern mit den Nummern: **1, 5, 20**.

Decke die Indizkarten 1, 5 und 20 auf und schiebe die Karten so zusammen, dass sie ein realistisches Schachbrett (mit 8x8 Feldern) ergeben.

Die Lösung sind 4 Zahlen, die auf dem Schachbrett abgebildet sind. Um die richtigen zu finden, musst du mit dem Turm vier Züge machen. Der Turm darf nur in gerade Linien ziehen. Nach jeder Zahl zieht er in eine andere Richtung weiter. Nach dem vierten Zug muss der Turm das Schachbrett über ein „=“ verlassen.

Das ergibt die Lösung: **2619**

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „C“ an, der dich zum richtigen Zielwort auf der Indizkarte „Start“ führt.

9-3-4 => **Teller**.

Im Szenenbild findest du den Teller im Feld mit der Nummer **15**.

Decke die **Indizkarte „15“** auf und lies den Text. Auf dieser Karte findest du das Zielwort: **Brief**

Darüber hinaus geben dir die schwarz-weiß-gestreiften Schnüre den Hinweis, dass du das Zielwort 3x im Szenenbild finden musst. Die Briefe findest du auf den Feldern mit den Nummern **2, 22, 25**.

Decke folglich die Indizkarten 2, 22 und 25 auf, es ist das

Rätsel D

Hier musst du die Fingerabdrücke miteinander vergleichen und jenen ausfindig machen, der eine Kopie des Fingerabdrucks mit dem „?“ ist.

Das ergibt die Lösung: **172**

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „D“ an, der dich zum richtigen Zielwort im Storybuch führt.

3-3-7 => **vier**.

Im Szenenbild findest du eine Uhr, die vier Uhr anzeigt, im Feld mit der Nummer **8**.

Decke die **Indizkarte „8“** auf und lies den Text. Auf dieser Karte findest du das Zielwort: **Ratte**

Im Szenenbild findest du eine Ratte im Feld mit der Nummer **30**.

Decke folglich die Indizkarte „30“ auf, es ist das

Rätsel E

An den Rändern der Indizkarte sind drei abgeschnittene Zahlen zu erkennen. Um sie vervollständigen zu können, musst du die Karte dreimal und in der richtigen Reihenfolge an die Schneeflecken des Szenenbildes anlegen. Das ergibt die Zahlen 7, 3 und 9. Darüber hinaus liegt **neben jeder Zahl ein Gegenstand**: Neben der 7 liegt ein Ring, neben der 3 eine Münze und neben der 9 ein Korken.

Die Karte mit den Himmelsrichtungen gibt einen Hinweis darauf, dass du dir die **Stadtkarte** in der Fallakte ansehen musst. Folge der roten Linie Richtung Norden und du wirst die Symbole „Pfund“, „Ring“ und „Fass“ finden, die die richtige Reihenfolge Münze (3), Ring (7) und Korken (9) vorgeben.

Das ergibt die Lösung: **379**

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „E“ an, der dich zum richtigen Zielwort auf der Indizkarte 10 führt.

11-14-4 => **Flamme**.

Im Szenenbild findest du die Flamme im Feld mit der Nummer **16**.

Decke die **Indizkarte „16“** auf und lies den Text. Nachdem du das zweite Kapitel im Storybuch gelesen hast, findest du das Zielwort auf der Indizkarte: **Hunde**

Im Szenenbild findest du einen Hund im Feld mit der Nummer **13**.

Decke folglich die Indizkarte „13“ auf, es ist das

Rätsel F

Die schwarz-weiß-gestreiften Schnüre zeigen auf drei verschiedene tierische Fußspuren und geben dir gleichzeitig den Hinweis, dass du 3 weitere Indizkarten finden musst. Finde daher die 3 Tiere im Szenenbild, die den Spuren entsprechen. Sie befinden sich auf den Feldern mit den Nummern: **4, 7, 23**. Decke die Indizkarten 4, 7 und 23 auf und lege sie so nebeneinander aus, dass das Rohr richtig zusammengesetzt ist.

Auf der ersten Karte sind zwei Zahlen versteckt: eine 3 in der Leiter und eine 4 auf der Wand unterhalb des Rohres.

Auf der zweiten Karte ist eine Zahl versteckt: eine 8 im Blätterwerk.

Auf der dritten Karte sind zwei Zahlen versteckt: eine 5 auf der Wand und eine 3 als Teil der Papiertapete.

Diese Zahlen musst du addieren, das ergibt die Lösung: $3+4+8+5+3=23$

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „F“ an, der dich zum richtigen Zielwort im Storybuch führt.

$14-5-4 \Rightarrow$ **Schuhabdrücke**.

Im Szenenbild findest du die Schuhabdrücke im Feld mit der Nummer **27**.

Decke die **Indizkarte „27“** auf und lies den Text. Auf dieser Karte findest du das Zielwort: frisches Brot.

Darüber hinaus geben dir die schwarz-weiß-gestreiften Schnüre den Hinweis, dass du das Zielwort 2x im Szenenbild finden musst. Die Brote findest du auf den Feldern mit den Nummern **14** und **29**.

Decke folglich die Indizkarten 14 und 29 auf, es ist das

Rätsel G

Hier musst du die Hinweise der Schilder richtigen deuten und die Zahlen der einzelnen Backöfen herausfinden. Jeder Backofen hat vier verschiedene Elemente: Eine geometrische Form, eine Anzahl Brotlaibe, eine Anzahl Gitterstäbe und eine unterschiedliche lange Bäckerschaukel.

Die Formel des ersten Schildes lautet: „Anzahl Gitterstäbe“ **plus** „Anzahl der Seiten der geometrischen Form“ **minus** „Anzahl der Brote“, die im jeweiligen Backofen liegen.

Die Länge der Bäckerschaukeln geben Aufschluss über die Reihenfolge der Zahlen, beginnend mit der längsten Schaukel für die erste Zahl, usw.

Das ergibt die Lösung: **4853**

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „G“ an, der dich zum richtigen Zielwort im Storybuch führt.

$2-7-1 \Rightarrow$ **Revolver**.

Im Szenenbild findest du den Revolver im Feld mit der Nummer **28**.

Decke die **Indizkarte „28“** auf und lies den Text. Auf dieser Karte findest du das Zielwort: Hallbury

Darüber hinaus geben dir die schwarz-weiß-gestreiften Schnüre den Hinweis, dass du das Zielwort 4x im Szenenbild finden musst. Die Schriftzüge „Hallbury“ findest du auf den Feldern mit den Nummern **11, 18, 21** und **24**.

Decke folglich die Indizkarten 11, 18, 21 und 24 auf, es ist das

Rätsel H

Such die abgebildeten Gebäude der Indizkarten auf der Stadtkarte, die in der Fallakte abgebildet ist.

Neben den entsprechenden Symbolen auf der Stadtkarte findest du eine dazugehörige Zahl.

Die vier Gebäude sind: Kirche (9), Bahnhof (3), Fabrik (1) und Kirchturm (2).

Den Hinweis für die richtige Reihenfolge findest du auf der Indizkarte mit dem Zugwaggon, auf diesem steht: „From East to West“.

Beginnend vom östlichen Rand der Stadtkarte musst du nun die Gebäude in Richtung Westen reihen.

Das ergibt die Lösung: **2931**

Sieh dir den Code auf der Dokumentkarte „H“ an, der dich zum richtigen Zielwort im Storybuch führt.

20-9-10 => **Schloss**.

Im Szenenbild findest du das Schloss im Feld mit der Nummer **17**.

Decke die **Indizkarte „17“** auf und lies den Text. Lies anschließend das **dritte Kapitel** im Storybuch.

Der finale Hinweis deiner Reputationskarten lautet:

REDE WEITER!

Die richtige Entscheidung ist folglich: „a) Du hältst Hallbury hin, bis Hilfe eintrifft.“

Auf Indizkarte 19 erfährst du, wie die Geschichte endet.