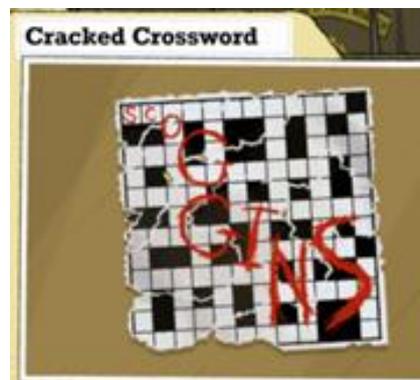




Nelson Tethers: Puzzle Agent Puzzle Agent: The Mystery of Scoggins

Crucigrama roto



Debemos completar el crucigrama roto. Después de completarlo nos aparecerá un lugar: **SCOGGINS**. Damos a enviar y pasamos a la siguiente fase.

Direcciones y rodeos

Después de llegar a Scoggins, (Minnesota) hablar con el hombre que está sentado. Se presentará a sí mismo como Bjorn, y nos dirá como llegar al Hotel.

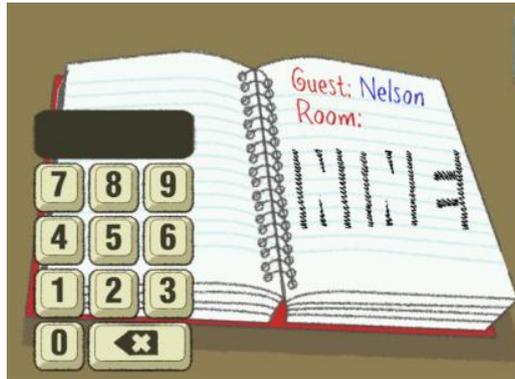


Solución utilizando "patrón" N.

En este mapa de rompecabezas, usted necesita colocar dos troncos en la posición correcta. El camino más fácil es una trayectoria en forma de N, creado por la colocación de un tronco por encima y por debajo de las luces de tráfico. Una trayectoria en forma de S también es posible, pero es más complicada.

Después de resolver este rompecabezas, hay que fijarse en la valla, y luego entrar en el hotel.

Habitación confusa



El número de la habitación está escrito en clave. Nos fijamos en los espacios entre las letras marcadas en negro y aparece la palabra **NINE** (9).

Debate de guardias

Salimos del Hotel y en el Mapa seleccionamos La Fábrica. Con el mapa, usted puede dirigirse a la fábrica. Agotar todos los diálogos con el sheriff. Debemos resolver el puzzle que se nos presenta. De esta manera sabremos a qué hora se produjo la explosión. Hay cuatro estados:



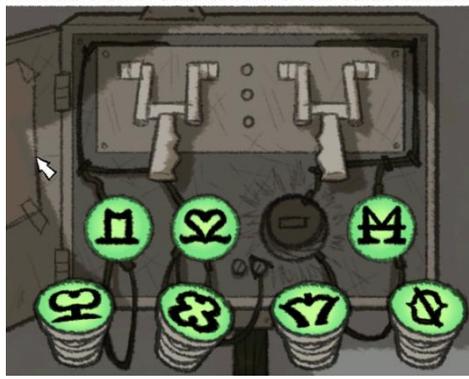
La declaración de Iggy implica (pero no indica explícitamente) que fue relevado por otro guardia. Como tal, ella comienza a las 6 a.m. Pop no puede ser el primer turno, porque la suya era demasiado corta, y no el tercero ya que la expresión de Bernie indica que fue en ese cambio en su lugar. Por lo tanto, es de 9 p.m.-12 a.m. Desde Al no hacía 8 horas, se pone 12 a.m.-06 a.m. Esto deja a Bernie a 13:00-21:00, y la explosión sucede a las 8 en punto.

Después de completar el rompecabezas, vas a aprender un poco más sobre el accidente en la fábrica. Se trata de Issac Davner, que había desaparecido después de la explosión. El alguacil le pida una reunión con usted en Moose Diner.

Descubre el fusible

Cuando llegue al Diner Moose, tendrá que ayudar al reparador con la señal.

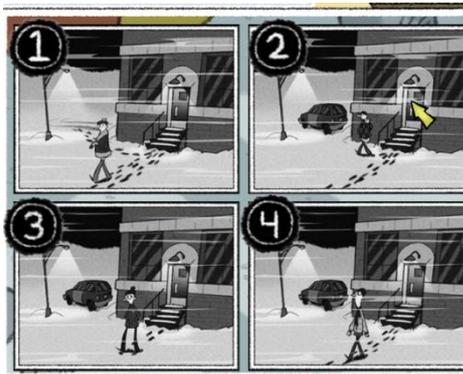
Hay cuatro fusibles, uno de los cuales se ha fundido. Estos fusibles siguen un patrón. Si tapanos la parte izquierda de cada círculo veremos que en la derecha aparece un número. En la parte de arriba vemos 1 2 y 4. Así que el que falta es el 3. En la fila de abajo el 3 sería el segundo empezando desde la izquierda



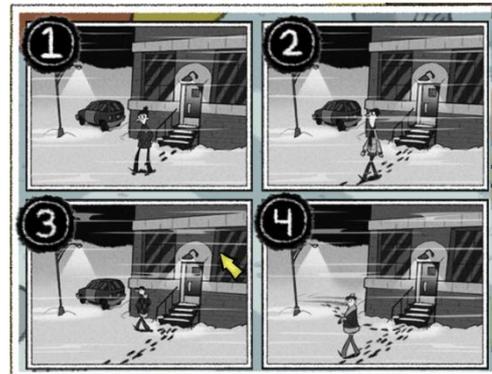
							
1	2	3	4	5	6	7	8

Seguridad arruinada

Al contactar con el sheriff en el comedor, nos muestra las fotografías de seguridad. Sin embargo, se equivocaron al ordenarlas. Para volver a ponerlas en orden, mirar las huellas.

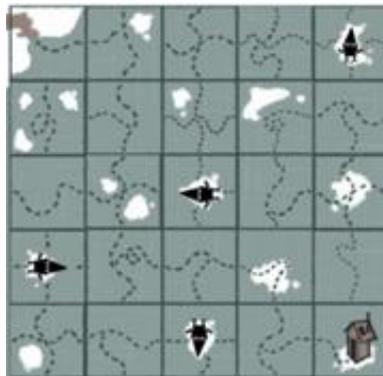


Fotografías de seguridad



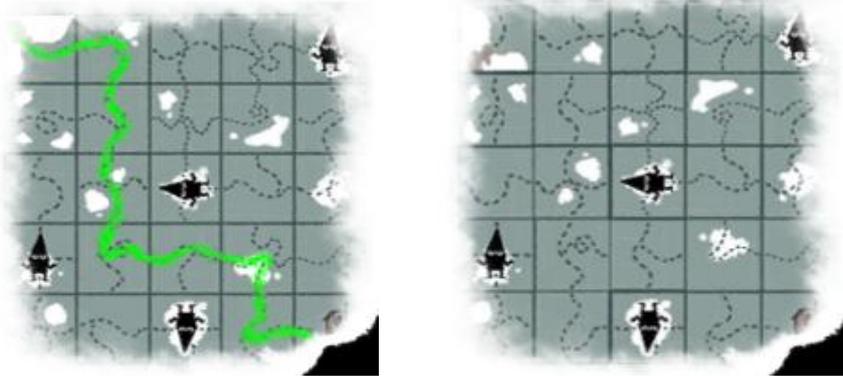
Secuencia real

Mapa amenazante



El camino a través del bosque. Encontramos a Mike Lobb congelado. Estaba trabajando en la búsqueda de un camino por el bosque antes de que él muriera.

Para resolver el mapa, haga clic en los segmentos de la red para rotarlos. Tendremos que hacer un camino desde el punto de partida de la cabina en la parte inferior derecha, mientras nos aseguramos de no toparnos con ningún gnomo en el mapa.



Completando este rompecabezas se le concederá un engranaje. Cuando llegue al lago, podemos hablar con el señor Scruffman. Afirma que tiene una coartada pues estaba en el Hotel. Nos dirigiremos a él para confirmarlo.

Fauces de locura

ASIGNACIÓN
 El cerebro de Bo está confuso, todas las entradas acaban en el Pozo de Perplejidad. Organiza las flechas para dirigir su flujo de pensamiento a la Luz de Lucidez.

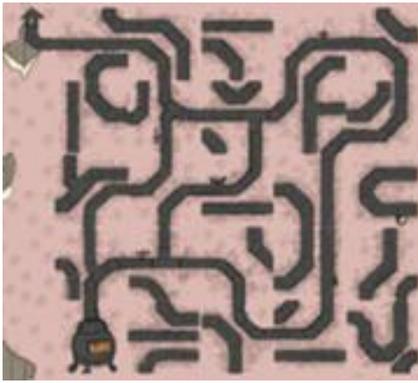


El camino a través del cerebro.

Al entrar en el hotel, que debe arreglar una tubería. Sin embargo, la tubería es robada por un gnomo. Nos dirigimos al callejón. Hablamos con Bo. Tendremos que colocar cinco flechas a lo largo del camino. En fin, son la derecha, izquierda, izquierda, derecha, izquierda. Después de resolver el rompecabezas, recogeremos el tubo y una pieza más del engranaje.



Cuestión de tubos



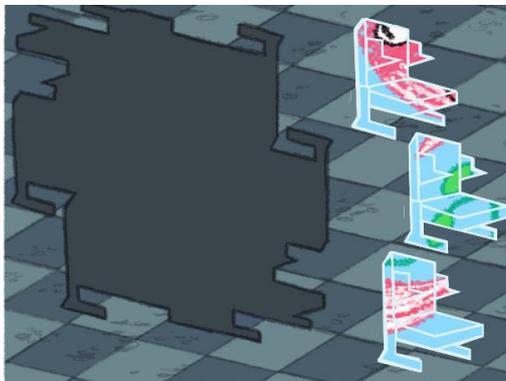
Un tubo de la estufa fija.

Ahora debería ser capaz de solucionar el tubo de la estufa. Gire las piezas hasta que haya un camino hacia la chimenea y no hay cabos sueltos dentro de ese tubo. Después de reparar la tubería, tendremos que volver a la cafetería.

Cambiando sillas

ASIGNACIÓN

Hay algo pintado con spray en la pila de sillas de Escher. Ordénalas para descubrir la imagen secreta.



Posición inicial

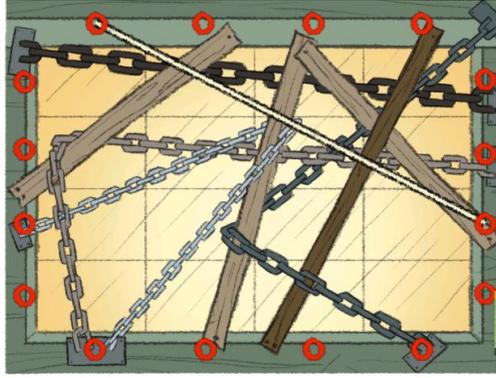


Solución

En el comedor aparecen unas sillas pintadas en la esquina. Debemos colocar las sillas de tal manera que aparecerá una imagen. La figura que aparece se asemeja a una encontrada en el albergue.

Observa ventanas

Dirígete a la casa de campo y tratar de mirar a través de la ventana. Se le presentará con un rompecabezas para cortar todas las barricadas en una sola línea.



Cuando intenta mirar a escondidas, el sheriff se acerca por detrás y le acompaña de vuelta al hotel.

Yendo tras Glori

Pasando por todos los pasos

Al regresar al hotel, vas a encontrarte con Glori escondida. Usted tendrá que crear una ruta que viaja a través de los siete pasos y llegar al destino.

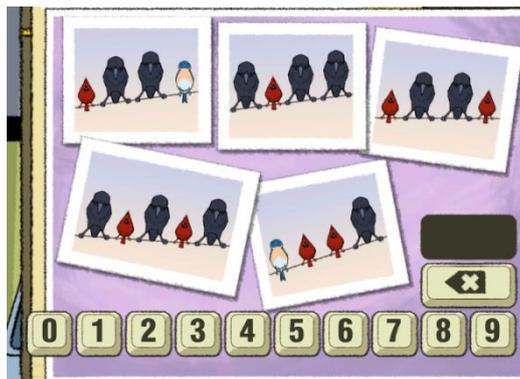


Liado en el espacio

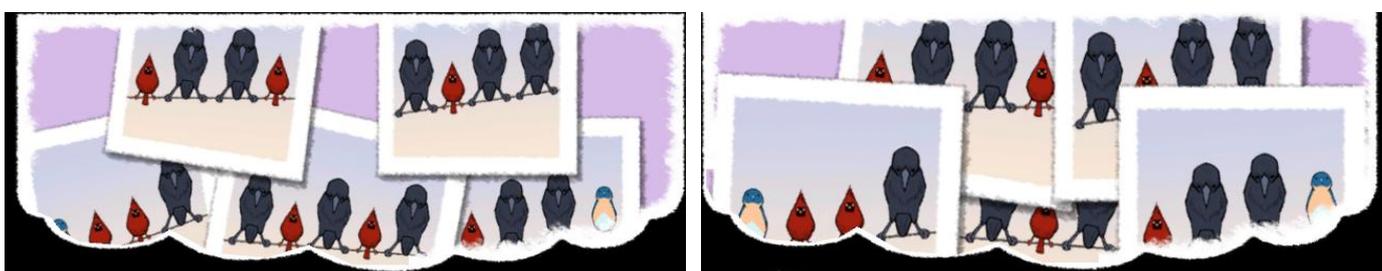
Después de despertar en una nave espacial, debe arreglar la maquinaria.



Reunión de cuervos



Quando las imágenes están bien superpuestas, hay un pájaro azul a cada lado de la línea.

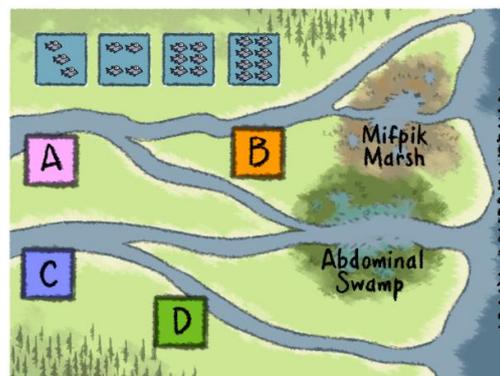
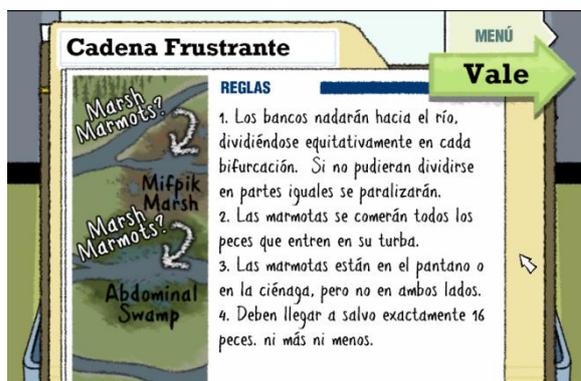


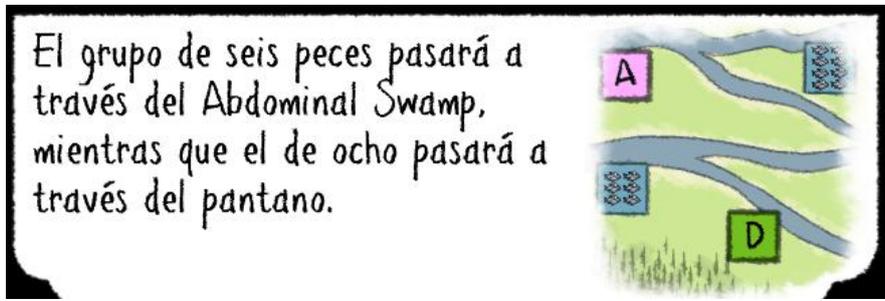
La primera de ellas implica cuervos en una línea. Comenzando con los pájaros azules al final de la línea, tratar de encontrar un patrón donde las fotos se superponen, y el paquete de ellos como sea posible.

Si se hace correctamente:

Quando las imágenes están solapadas, sólo se ven cinco cuervos.

Cadena frustrante



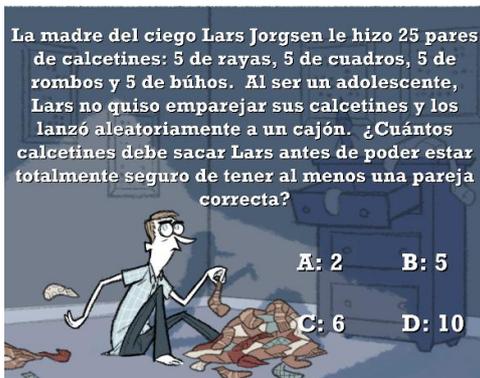


Debemos determinar cómo los peces deben dirigirse hacia el agua. Es necesario que exactamente 16 de los 21 peces que lleguen al río.

Los peces comienzan a partir de cuatro puntos, y se dividirán por la mitad cada vez que llegan a una bifurcación.



Escoger calcetines



Seis es correcto.

Si hay 5 patrones distintos de calcetín, Lars necesitará sacar 6 calcetines para asegurarse de que al menos uno encaja. Incluso si sacara un patrón distinto cada vez en los primeros cinco intentos, el sexto tendría que encajar con el patrón de uno de los calcetines que ya ha sacado!

Con cinco calcetines, existe la posibilidad de sacar uno de cada tipo. En el sexto calcetín, está garantizado para que coincida con uno de los cinco anteriores.

Moto de Nieve rota



Problema de rastreo

ASIGNACIÓN

Coloca troncos para ayudar a Nelson a recoger las piezas del engranaje roto y descubrir al gnomo.



El camino a través de todas las piezas.

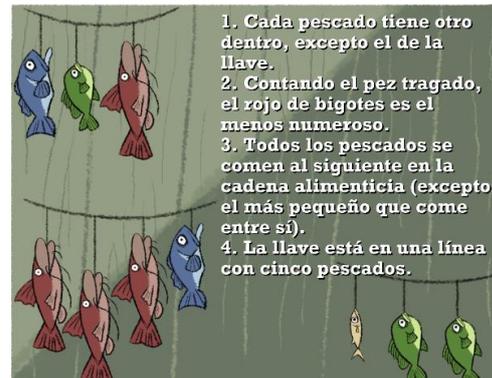
La solución se muestra en la imagen.

Una vez terminado, hará un seguimiento de la marcha hacia las cabinas de hielo. Dirígete allí y recoge el engranaje.

Pez desesperado

ASIGNACIÓN

La llave del tragaluz está dentro de uno de estos pescados muertos. ¿Pero en cuál? Encuéntrala rápido... ¡la choza se está hundiendo!

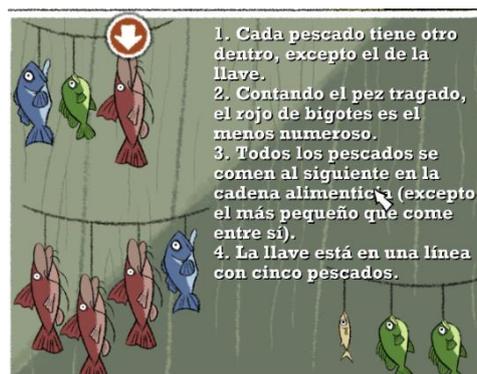


Hay 19 pescados en la imagen: 10 visibles y 9 más (más una llave) dentro. Si el rojo es el menos numeroso, debe haber exactamente 5 del resto de especies representadas.

Considerando que hay cinco de cada tipo salvo del rojo, y considerando que cada tipo come al pez más pequeño: ¿todos los verdes comieron? ¿Todos los azules? ¿Todos los rojos?

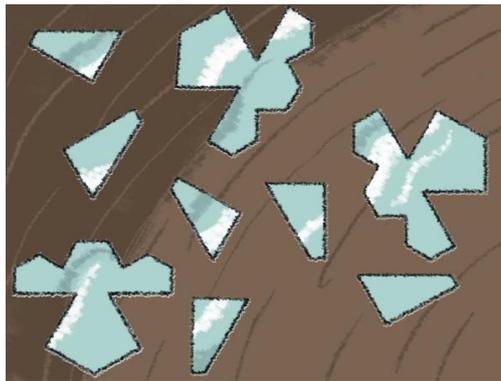
Uno de los rojos se ha tragado la llave... ¿pero cuál?

La llave está en una línea con cinco peces. Esto indica que hay otros dos peces visibles en esa línea. Esto deja la única opción, el pez rojo en la línea superior izquierda.



Ahora ya podemos volver al albergue.

Aprendiz de cerrajero



El engranaje montado.

Este puzzle es un punto sin retorno. Sin embargo, cualquier rompecabezas no descubierto pueden ser completados después de los créditos.

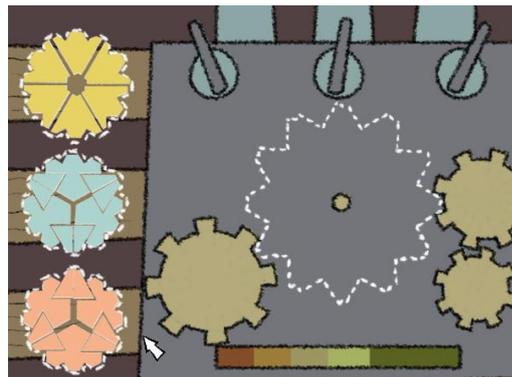
Solución: Las piezas grandes van en el centro, y los más pequeños en el medio.

Al completar el puzzle, debemos ir a la fábrica.

Maestro cerrajero

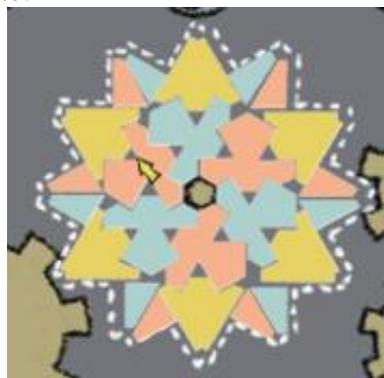
ASIGNACIÓN

Los tres engranajes de Nelson están desmontados... pero las piezas pueden ensamblarse en un engranaje mayor. ¿Puedes conseguir resolver este puzzle?



El engranaje de re-ensamblados

En este rompecabezas, debemos obtener un engranaje con las piezas de los tres de colores (amarillo, azul y naranja). La solución final es la siguiente:

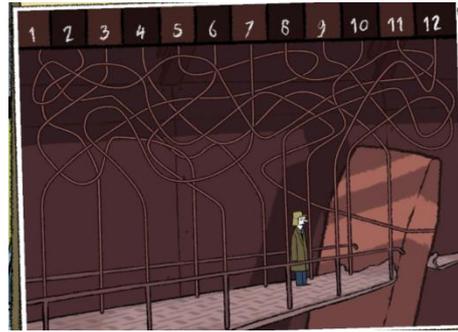


Barrera oculta

Siga el cable que sostiene la goma de borrar gigante.

ASIGNACIÓN

El camino de Nelson está bloqueado por una goma gigante. Corta el soporte para tirar el obstáculo, pero no tires a Nelson por error!



Si has seguido correctamente, debe ser cable 8.

Enciende la caldera

ASIGNACIÓN

Si puedes calentar lo suficiente la caldera, puede explotar dejando escombros. Coloca los objetos en la apertura, pero no dejes que se solapen.



Embalaje de los objetos en el horno

En este rompecabezas, las piezas se separan. Sin embargo, aún pueden ser empacados.

Este rompecabezas opcional se obtiene de Bo desde el Hotel.

Gnomos Gnegativos



Un gnomo de cerámica ha desaparecido del expositor. Identifica en el negativo el que falta.
Este rompecabezas opcional se obtiene de Valda del Hotel, mediante el examen de los gnomos en el expositor.

El negativo del rojo es el verde y viceversa. Ya que solo quedan dos gnomos con el gorro verde en el expositor, el gnomo perdido debe tener el gorro rojo en el negativo.

La imagen en el negativo puede ser una imagen invertida de la original, dependiendo de cómo estés mirando la película. ¿Puedes deducir si el negativo está invertido?

Los dos gnomos de gorro verde del expositor miran a distintas direcciones, pero sus cuerpos son idénticos. Dos de los gnomos de gorro rojo del negativo tienen cuerpos idénticos... pero el tercero es diferente.

La respuesta es el gnomo de la derecha en el estante superior.

Torneo de pulsos

El Torneo de Pulsos de Mujeres de Annable ha acabado... ¡y el juez se lo ha perdido! Lee las cuatro afirmaciones y ayúdala a determinar la vencedora.

Este rompecabezas opcional se encuentra en un callejón detrás del Hotel. Hay cuatro declaraciones de los concursantes:



Los dos que indican que fueron derrotados pueden ser excluidos, dejando concursantes 3 y 4. Para resolverlo, tenga en cuenta que el "apretón de Grizzly" era a la vez una táctica de ganar y perder, lo que indica que fue en dos rondas, pero perdió en la segunda. Esto deja concursante 4



Dos participantes fueron eliminadas en la primera ronda. ¿Puedes descubrir cuáles?

Flo ganó la primera ronda, pero perdió el torneo. ¿Qué vencedora no es Flo?

Organizando platos

Glori está distraída con el puzle de la comida que debe servir.
Organiza la comida del plato de tal forma que nada se solape para atraer su atención.



Alimento en una placa

Se obtiene a partir de la Glori Diner.

Con este rompecabezas, las piezas se unen cuando están junto a otra pieza. Mientras que no será un ajuste exacto, que cabe en el plato.

Comidas y platos

ASIGNACIÓN

Cuando estas tres parejas entraron en el comedor, Glori pensó que sabría lo que cada uno pediría. Pero se equivocó, y ahora ha olvidado lo que pidieron. Esto es lo que recuerda:



- REGLAS**
1. Nadie pidió comida que se pareciera a su pareja.
 2. Una mujer pidió comida que se parecía al come-pescado que se sienta a su lado.
 3. Solo un cliente se parece a su comida.
 4. El plato de cerdo debería estar al lado del banana split.



Posición inicial



Solución

A partir de la regla # 1 y # 2, busque la señora que está al lado de otro hombre que no sea su cónyuge. Esta sería la dama en la parte posterior. Dele anillos de cebolla y pescado al hombre de la derecha.

A continuación, siga la regla # 3 y # 4. Con la regla n° 3, el pescado ya está en uso. La hamburguesa de Buffalo no se puede dar el gran hombre de la izquierda, ya que no deja suficiente espacio para los dos elementos adyacentes. Además, el jamón no se puede colocar a la derecha porque el banana split no encaja. Esto deja al hombre en la parte posterior con la fractura de plátano, y el gran hombre con el jamón.

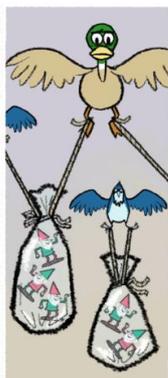
Siga la regla # 1 en el paso final. Desde el gran hombre de la izquierda se asemeja a un búfalo, su cónyuge no puede tener la hamburguesa. Dale el pollo, y coloque la hamburguesa con la otra persona.

Las placas de izquierda a derecha: pollo, jamón, Banana split, anillos de cebolla, pescado, y Buffalo Burger.

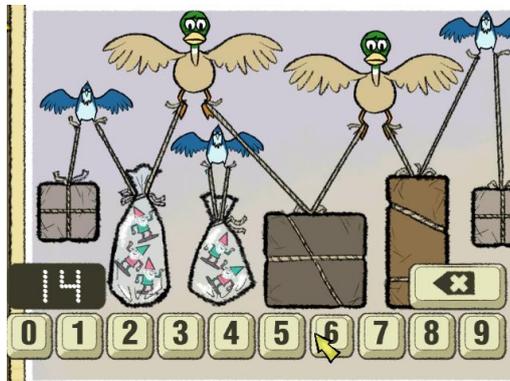
Correo aéreo

ASIGNACIÓN

Solitario Steve entrena pájaros mensajeros. El envío de hoy acaba de salir, pero Steve olvidó anotar la cantidad. ¿Puedes determinar el número de gnomos?

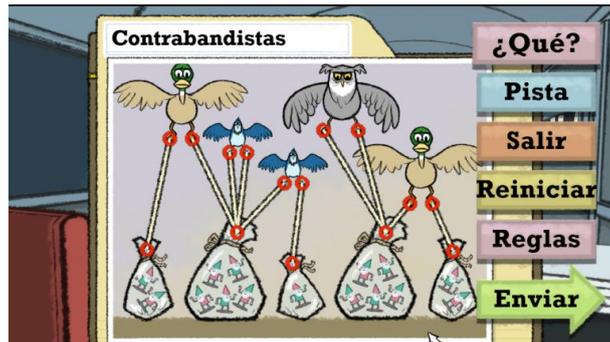


- REGLAS**
1. Cada tipo de pájaro tiene un límite de peso.
 2. Todos los pájaros están completos.
 3. Los pájaros pueden ayudarse, llevando lo que puedan.
 4. La carga debe estar equilibrada entre ambas patas.



En base a esto, se puede determinar que el resultado es 14.

Contrabandistas



Distribución del peso

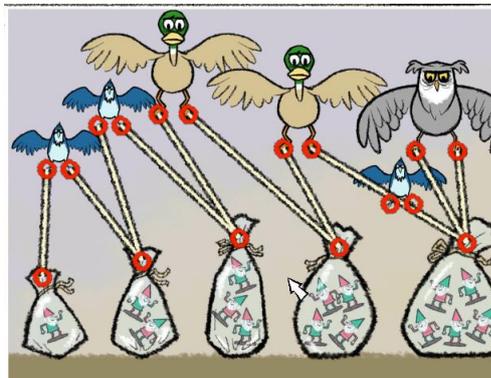
En este rompecabezas, necesita configurar las cargas entre las distintas aves. Este puzzle está disponible sólo después de la fijación de la tubería en el Hotel.

Halcones calientes



REGLAS

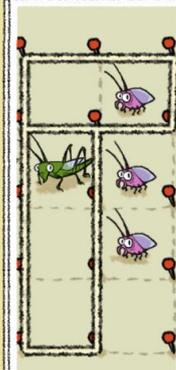
1. Un pato puede llevar 2 gnomos por pata, un búho 1.5, y un arrendajo 1.
2. Los pájaros pueden ayudarse, llevando cada uno lo que pueda.
3. La carga debe estar equilibrada entre las dos patas.
4. Las líneas no pueden cruzarse, o la carga se enredará.



En esta versión del rompecabezas, una de las aves no se usa.

Bichos en cajas

La famosa colección de insectos de Darrel ha escapado. Enciérralos de nuevo dibujando líneas entre los puntos, teniendo en cuenta estas reglas:

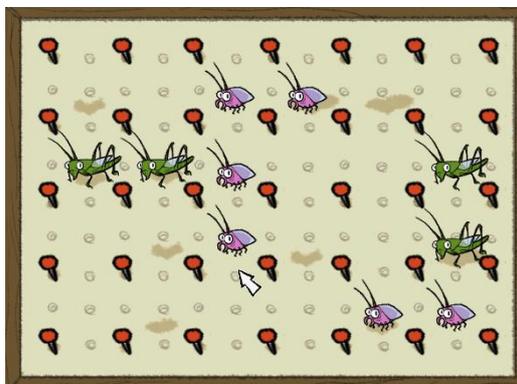


REGLAS

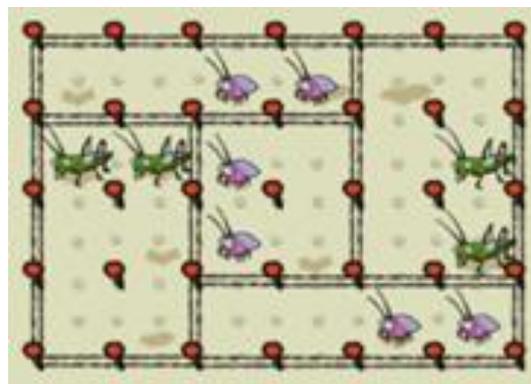
1. Encierra a los bichos en el menor número de cajas.
2. Cada caja puede ser de cualquier tamaño, pero debe tener 4 lados.
3. Todos los bichos de una caja deben ser iguales.
4. Cada saltamontes necesita tres cuadros de territorio (incluyendo en el que está).
5. Cada escarabajo necesita dos (incluyendo en el que está).

Este rompecabezas se obtiene por Daryl y Darrel del Diner. Están situados junto a la entrada.

Para resolver el rompecabezas, tienes que encerrar a los bichos dentro de cajas, utilizando el menor número de cajas posibles.



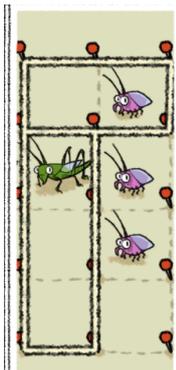
Posición inicial



Solución

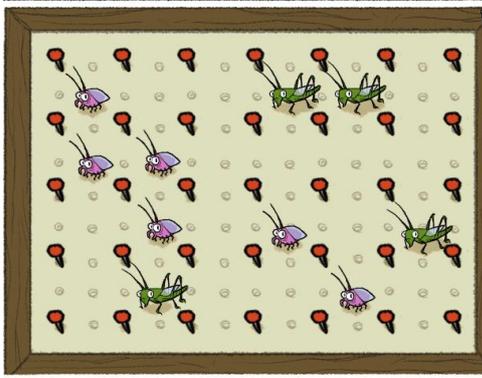
Más bichos en cajas

Los bichos de Darrel vuelven a estar sueltos. Conecta los puntos para encerrarlos con estas reglas:

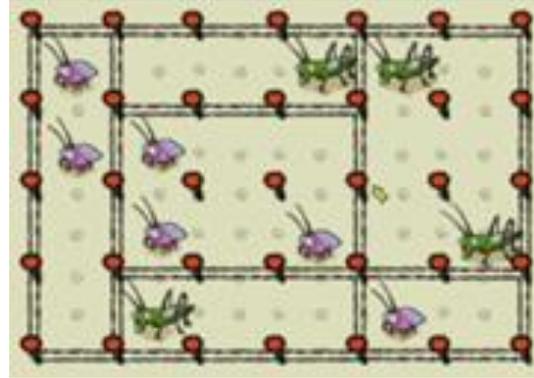


REGLAS

1. Encierra a los bichos en el menor número de cajas.
2. Cada caja puede ser de cualquier tamaño, pero debe tener 4 lados.
3. Todos los bichos de una caja deben ser iguales.
4. Cada saltamontes necesita tres cuadros de territorio (incluyendo en el que está).
5. Cada escarabajo necesita dos (incluyendo en el que está).



Posición inicial



Solución

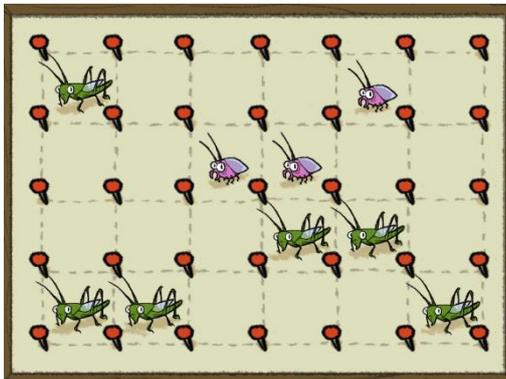
Este puzzle está disponible sólo después de la fijación de la tubería en el Hotel.

Superbichos en cajas

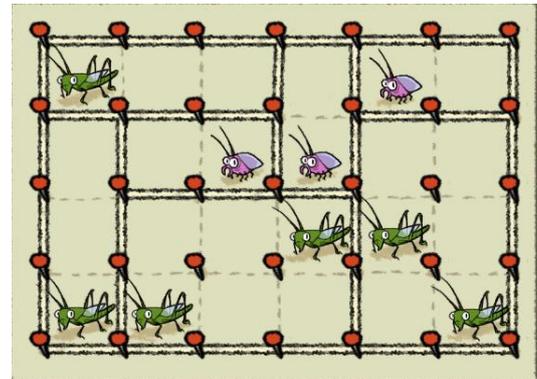
Otra vez más, los bichos de Darrel están sueltos. Conecta los puntos para encerrarlos, teniendo en cuenta estas reglas:

REGLAS

1. Encierra a los bichos en el menor número de cajas.
2. Cada caja puede ser de cualquier tamaño, pero debe tener 4 lados.
3. Todos los bichos de una caja deben ser iguales.
4. Cada saltamontes necesita tres cuadros de territorio (incluyendo en el que está).
5. Cada escarabajo necesita dos (incluyendo en el que está).



Posición inicial

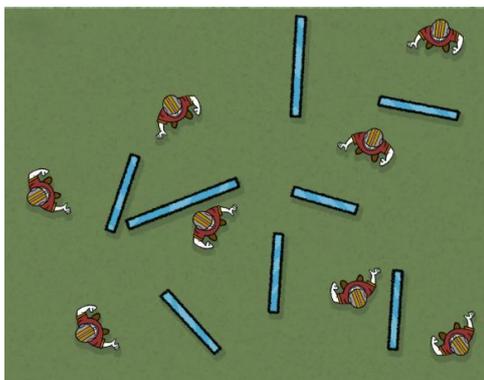


Solución

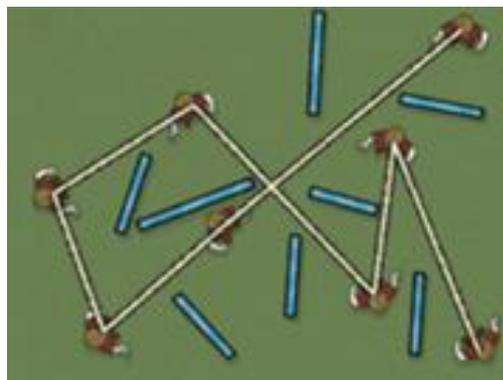
Fallo de novato

ASIGNACIÓN

Los Roedores han conseguido trabajo en la tienda de ventanas de Hank, pero no pueden dejar de practicar. Ayúdales a completar los pases sin romper los cristales.



Posición inicial



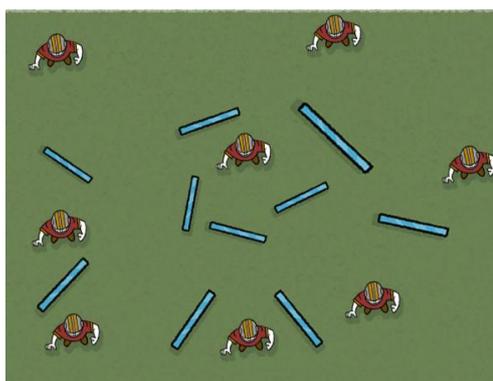
Solución

Se obtiene este rompecabezas al lado del Hotel.

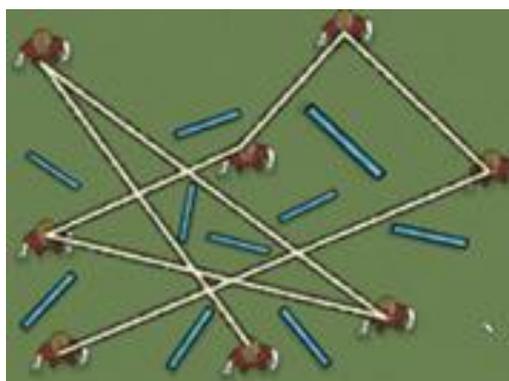
Corta tus pérdidas

ASIGNACIÓN

Los Roedores siguen trabajando duro en la tienda de Hank. Ayúdales a completar un pase sin romper ningún cristal.



Posición inicial



Solución