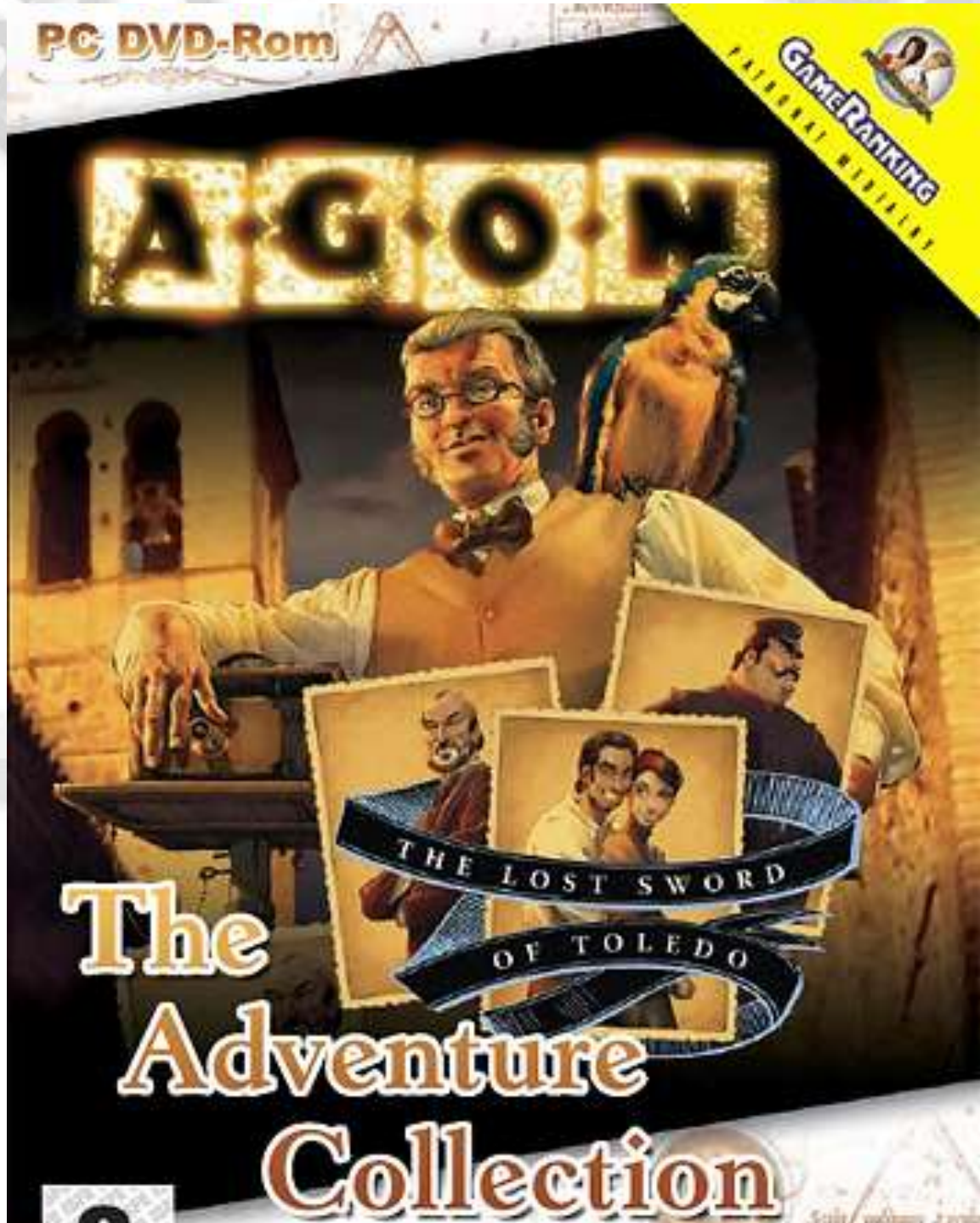


PC DVD-Rom

GameRanking

A·G·O·N



The Adventure Collection

THE LOST SWORD
OF TOLEDO

3+
www.peg.info

GRA W POLSKIEJ
WERSJI JĘZYKOWEJ

ELEXICON
SOFTWARE

PORADNIK DO GRY
Agon lost sword of Toledo

Autor
Urszula

Data publikacji
luty 2012

PrzygodoMania.pl

**Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

Spis treści

Zaczynamy – Rynek miasta Toledo	3
Dom malarza.....	4
Rynek miasta	5
Dom Isabel	6
Dom malarza.....	6
Posterunek policji.....	6
Rynek miasta	6
Sklep handlarza.....	7
Rynek miasta	7
Posterunek policji.....	7
Dom malarza.....	7
Rynek miasta	8
Posterunek policji.....	9
Dom Isabel	9
Kościół	9
Sklep handlarza.....	9
Dom Isabel	10
Dom malarza.....	10
Dom malarza - ciemnia.....	10
Dom Isabel	11
Sklep handlarza.....	12
Dom malarza - ciemnia.....	12
Dom malarza - piwnica.....	13
Kościół	16
Dom malarza - piwnica.....	17
Dom Isabel	17
Dom Isabel - piwnica.....	17
Dom malarza - piwnica.....	18
Rynek miasta	19
Dom Isabel - piwnica - kuźnia	19
Dom malarza - piwnica.....	20
Pułapka	20

Zaczynamy – Rynek miasta Toledo

- Podchodzimy do handlarza wyrobami z gliny, pytając o drogę do malarza.
- Idziemy we wskazanym kierunku, przy pomocy mapy dostajemy się na Diez Palencia.



Dom malarza

- Wchodzimy do środka i mamy spotkanie z córką malarza.
- Czeką nas teraz długa rozmowa wyjaśniająca, jakie jest nasze zadanie i co ważnego się wydarzyło.
- Dostajemy **klucz od pokoju malarza**, idziemy zbadać pomieszczenie.
- Wpierw podchodzimy do biurka, czytamy **list leżący na czerwonym pudełku**.
- Oglądamy je, ma ciekawe zapieczęcie. Na razie odkładamy je na półkę.
- Oglądamy **książkę leżącą na blacie** są tam zapisane utwory muzyczne.
- Nad biurkiem oglądamy **obraz przedstawiający budynek i jego numer**.
- Z szuflady ze stolika obok wyjmujemy **klucz do pozytywki**.
- Za biurkiem pod ścianą oglądamy **szkice**.
- Drzwi do kolejnego pomieszczenia są zamknięte.
- Oglądamy oba regały z książkami, a potem podchodzimy do pozytywki.
- Wkładamy **klucz i nakręcamy ją**.
- W trakcie, gdy baletnica się kręci **klikamy na nią**.



- Z jej spódnicy wypada **jedna z falbanek, to lisy zabieramy go i czytamy.**
- Wychodzimy na zewnątrz i pokazujemy to córce malarza.
- Nie bardzo umie nam pomóc. Trzeba wyjść na miasto poszukać informacji.
- Zanim opuścimy dom zabieramy **babeczkę z obrzeża fontanny.**

Rynek miasta

- Idziemy do miasta porozmawiać z **gitarzystą.**
- Prosimy o zagrania najpopularniejszych melodii, nie ma wśród niej tej, którą słyszeliśmy w pozytywce.
- Wracamy do domu zabieramy **kolejne babeczki** i wracamy do gitarzysty i ponownie prosimy o odegranie melodii.
- W końcu się udaje, utwór z pozytywki to **El Nenufar.**
- Wracamy do domu i musimy sprawdzić w książce, dane na temat tego utworu.
- Utwór napisany jest **przez Lozano, op28.**
- Podchodzimy do biurka i sprawdzamy jeszcze pozostałe informacje, wiemy, że dedykowana była **LOZANOVI**
- Podchodzimy do pozytywki na pokrętkach ustawiamy słowo **LOZANOVI, zaczynając od**

lewego górnego rogu.

- Klikamy na **zameczek koło klucza po prawej.**
- Ze środka zabieramy **medalion oraz list.**
- Opuszczamy dom i idziemy do domu matki uwięzionego chłopaka.

Dom Isabel

- Rozmawiamy z kobietą na wszystkie tematy.
- Oglądamy **obraz po lewej przedstawiający kolejny dom numer 8.**
- Wracamy do domu.

Dom malarza

- Rozmawiamy z dziewczyną zabieramy od niej **list** i idziemy do pokoju.
- Czytamy list, i podchodzimy do pozytywki obejrzyć ją jeszcze raz.
- Tym razem trzeba ustawić datę.
- Wracamy do dziewczyny pytamy o **datę urodzenia, oraz o zamknięte drzwi.**

Posterunek policji

- Udajemy się na posterunek policji i rozmawiamy na wszystkie tematy z oficerem.
- Dowiadujemy się gdzie mieszka Garcia

Rynek miasta

- Podchodzimy do budynku, a następnie do **bramy ogrodu za plecami.**
- Rozmawiamy z Hugiem do wyczerpania wszystkich tematów.
- Jeśli uda nam się sprzedać, znaczek, lokaj załatwi nam pozwolenie rozmawiania z więźniem.

Sklep handlarza

- Rozmawiamy z handlarzem na wszystkie tematy, pokazujemy znaczek.
- Ustawiamy cenę, na **1700, aby sprzedać go za 1600.**
- Wracamy do lokaja.

Rynek miasta

- Wchodzimy do ogrodu **dajemy pieniądze lokajowi.**
- W zamian otrzymamy potrzebne nam **pozwolenie oraz książkę.**
- Wracamy na posterunek policji.

Posterunek policji

- Wracamy do policjanta pokazujemy **pozwolenie.**
- Przechodzimy w głąb pomieszczenia, rozmawiamy z więźniem.
- Potrzebujemy **papier i pióro.**
- Wracamy do posterunkowego, rozmawiamy z nim na wszystkie tematy, okazuje się, że lubi **dobre cygara.**
- Policjant jest skłonny dać nam papier, jeśli damy mu cygaro.

Dom malarza

- Udajemy się do mieszkania. Rozmawiamy z dziewczyną na wszystkie tematy.
- Wiemy, że wielebny chce się z nami spotkać.
- Prosimy o **medalion** i wchodzimy do pokoju.
- Na biurku klikamy na **czerwone pudełko.** Jeśli wcześniej się nim nie bawiliśmy, klikamy na pokrętko **6 i 7** licząc od przedniej strony pudełka.



• Jeśli zaś się bawiliśmy to pokręćło:

• 1 porusza - 1, 2, 5, 7,.

• 2 porusza - 2, 1, 3, 8,

• 3 porusza - 3,5, 6, 7,

• 4 porusza - 4, 1, 6, 8,

• 5 porusza - 5, 2, 3, 6

• 6 porusza - 6, 2, 5, 8,

• 7 porusza - 7, 1, 3, 4

• 8 porusza - 8, 1, 4, 7

• Teraz trzeba samemu się pobawić i otworzyć pudełko, to znaczy wszystkie pokręćła mają być skierowane strzałką na prawo.

Rynek miasta

• Jeśli mimo wszystko się z tym nie uporamy, udajemy się do ogrodnika Hugo i **prosimy o cygaro.**

• Gdy się oddali, czytamy pozostawiony **list na ławce i kierujemy się do bramki.**

- Hugo nadejdzie i wręczy nam cygaro.

Posterunek policji

- Wracamy na posterunek policji, wręczamy **cygaro**.
- Możemy podejść do biurka i zabrać **kartkę z ołówkiem**.
- Oglądamy również **dwie kartki z numerami domów oraz kolejne obrazki**.
- Opuszczamy posterunek policji i udajemy się do domu Francisko.

Dom Isabel

- Rozmawiamy z Isabelą, a następnie wręczamy jej **list od syna**.
- Teraz możemy wejść na piętro do jego pokoju.
- Na biurku leży **księga** z kolejnymi zdjęciami domów ich numerami oraz znanymi już nam monogramami.
- Oglądamy **trzykołowy rowerek na półce koło drzwi, lustro oraz wędkę, na szafce nocnej kalendarz**.
- Opuszczamy mieszkanie i udajemy się do kościoła.

Kościół

- Rozmawiamy z księdzem na wszystkie tematy.
- Następnie podchodzimy do **drzwi po prawej** oglądamy je oraz **dziwny zamek**.
- Ponownie wracamy do księdza i zagadujemy go na temat drzwi.
- Opuszczamy kościół i idziemy do **handlarza antykami**.

Sklep handlarza

- Pokazujemy handlarzowi **medalion, tym sami zostajemy dopuszczeni do oglądania jego kolekcji na piętrze**.

- Oglądamy **miecz** umieszczony z tyłu za fotelem
- Próbujemy **odsłonić żaluzje**, ale niestety z tym jest problem.
- Rozmawiamy ze sklepikarzem i wstrzymujemy się z decyzją.
- Wracamy do pokoju Francieska, aby obejrzeć kalendarz.

Dom Isabel

- Na stoliku koło łóżka leży książka, na końcu, której jest **kalendarz stulecia**.
- Na jego podstawie możemy sprawdzić, w jakim dniu tygodnia powstało bractwo.
- **Kalendarz na posterunku policji jest otwarty na 30.03.1903**
- **Wiemy, że bractwo powstało 14 lat wcześniej.**
- **Musimy, więc ustalić, jaki dzień przypadł na 30.03.1889.**
- **Wiemy z kalendarza, że była to sobota.**
- **Wracamy do mieszkania malarza.**

Dom malarza

- Podchodzimy do szkatułki i ustawiamy na pokrętkach datę
- **1889 marzec 30 sobota.**
- Klikamy na zameczek i wyjmujemy ze środka **instrukcje, jak wywołać zdjęcie oraz klucz do jakiejś kłódki.**
- Wychodzimy z domu rozmawiamy z córką malarza na temat jego zainteresowania znanym malarzem i jego dziełami.
- Udajemy się do kościoła porozmawiać z księdzem.
- Otrzymujemy **biblię i wracamy do domu.**
- Rozmawiamy z dziewczyną dostajemy klucz od pracowni.
- Idziemy zbadać pomieszczenie.

Dom malarza - ciemnia

- Z półki po prawej zabieramy **zapałki i zapalamy lampę, po lewej u góry.**

- Podchodzimy do **wiszących zdjęć**, na jednym z nich kolejny dom z numerem 11.
- Ze stołu **zabieramy zdjęcie, aparat fotograficzny, obiektyw oraz pustą kasetę**.
- Negatyw znajduje się w szafce nad stołem, jego również zabieramy.
- Trzeba jeszcze poczytać, jak się obchodzić z aparatem, instrukcja jest na ścianie.
- Zabieramy jeszcze **lampę**.
- Potem patrzymy na ziemię, odsuwamy dywan i widzimy zejście do piwnicy zabezpieczone kłódką, zostawiamy to na razie.
- Zanim opuścimy ciemnie musimy przygotować aparat do zrobienia zdjęcia,
- **Musimy połączyć kasetę z kliszą w ekwipunku, dlatego trzeba wyłączyć źródło światła.**
- Opuzczamy pocieszenie i czas udać się do domu Franciska.

Dom Isabel

- W jego pokoju na **parapecie ustawiamy aparat**.
- **Przy pomocy wędki zahaczamy żaluzje w budynku naprzeciw.**
- U góry na oknie montujemy **trzy kołowy rowerek i przeciągamy przez przednie kółko naszą żyłkę z wędki, następnie haczyk zaczepiamy na obiektywie**.



- Wpierw jednak stawiamy **lustro koło aparatu po prawej, montujemy obiektyw i sprawdzamy ostrość, po jej ustawieniu dopiero montujemy haczyk od wędki**
- **Montujemy kasetę, teraz możemy udać się do handlarza.**

Sklep handlarza

- Ponownie prosimy o pokazanie miecza, ale tym razem podnosimy **żaluzje**.
- Mamy zrobione zdjęcie skradzionego miecza.
- Wracamy po **klisze i udajemy się do domu, aby wywołać zdjęcie.**
- Rozmawiamy z dziewczyną i idziemy do ciemni.

Dom malarza - ciemnia

- **Koło zlewu zabieramy pojemniki o pojemności 10 uncji oraz 1 uncja.**
- **Również potrzebujemy łyżki do odmierzania gramów. Jest takowa o pojemności 1 grama.**
- **Teraz musimy zrobić odpowiednie roztwory, aby móc wywołać zdjęcie.**
- **Wpierw napełniamy zlew ten po lewej 40 uncjami wody z kranu + 10 uncji developing solution**
- **Drugi zlew środkowy napełniamy 40 uncjami wody z kranu + 10 uncji Na₂S₂O₃**
- **Trzeci zlew po prawej 50 uncji wody + 5 uncji Na₂CO₃.**
- **Wyłączamy światło, wyjmujemy negatyw z ramki i kolejno zaczynając od lewego zlewu wkładamy nasze zdjęcie na 30 s, do środkowego również na 30s, do prawego na 60s.**
- **Kliszę mamy już przygotowaną, teraz trzeba naświetlić papier.**
- **Umieszczamy kliszę w przegródce by wyschła.**
- **Podchodzimy do stołu i z szafki nad nim wyjmujemy potrzebny nam papier.**
- **Opróżniamy zlewy i przygotowujemy jeszcze jedną mieszaninę, w postaci 40 uncji wody destylowanej + AgNO₃.**
- **Do tejże mikstury wkładamy na 10s papier, i wieszamy do wysuszenia na klamerkach.**
- **W ekwipunku łączymy papier z ramką i negatywem.**
- **Gotowe opuszczamy pomieszczenie i idziemy kolejny raz porozmawiać z dziewczyną.**

- A zdjęcie kładziemy na brzegu baseniku.

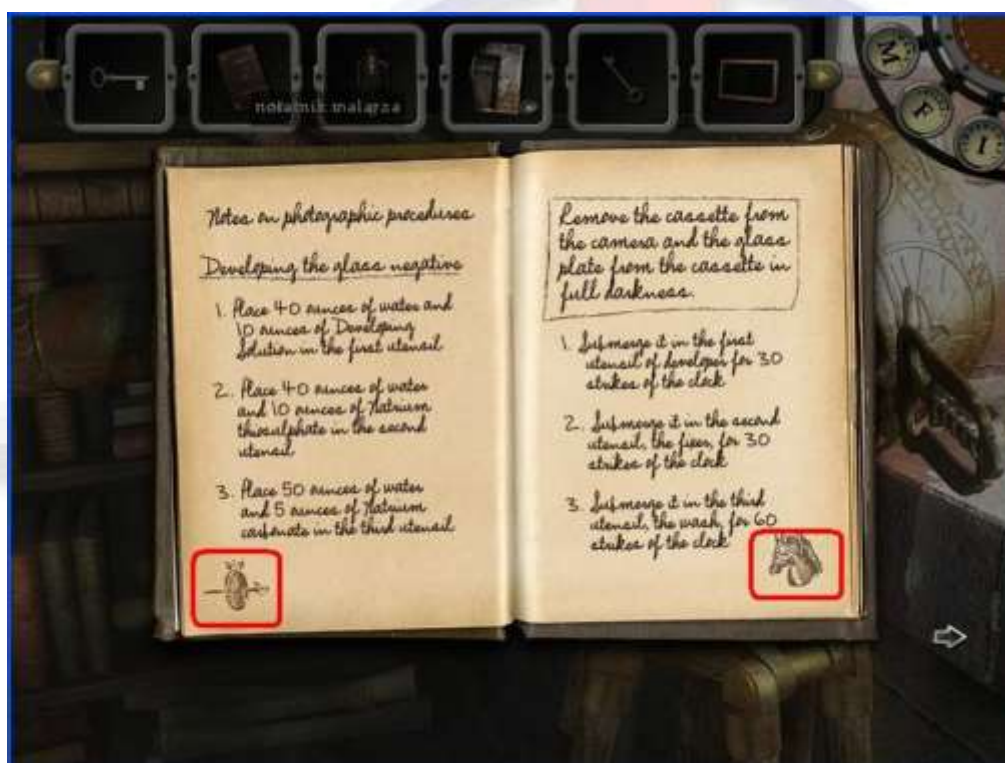


- Następnie wracamy do ciemni, aby jeszcze zdjęcie utrwalić.
- Pierwszy zlew po lewej wlewamy 60 uncji wody
- Do środkowego 40 uncji wody i 1 uncja chlorku złota i 1 gram amonu
- Do zlewu po prawej 40 uncji wody i 10 uncji węgla sodu
- Umieszczamy zdjęcie i trzymamy kolejno:
 1. lewy zlew 20s
 2. środkowy zlew 80s
 3. prawy zlew 80s.
- Opróżniamy zlewy i do pierwszego po lewej wlewamy 60 uncji wody i moczymy nasze zdjęcie przez 60s.
- Wieszamy kolejny raz zdjęcie na klamerkach by wyschło.
- Zabieramy je opuszczamy pomieszczenie i idziemy porozmawiać z dziewczyną.

[Dom malarza - piwnica](#)

- Najpierw jeszcze raz oglądamy **obrazy**, które leżą koło stołu.

- Z regału bierzemy **książkę zatytułowaną EL GRECO.**
- Sprawdzamy, jaką nazwę noszą szkice. **(Piąta pieczęć.)**
- Teraz trzeba zaglądnąć do **biblii**, jaka dostaliśmy od księdza i zaglądamy na stronę **712.** Na samym dole jest wpis.
- Trzeba poszukać na **fifth seal i odnajdujemy REV06:09.**
- Podchodzimy do szkatułki ustawiamy wpis powyżej. **Zabieramy list i kolejny klucz.**
- Czas zejść do piwnicy, lampę **napełniamy parafiną** stoi na górze, po prawej na szafie.
- Schodzimy na dół i mamy przed sobą do przejścia labirynt.
- **Pamiętamy symbole, jakie są wyrysowane na książce z instrukcją wywoływania zdjęć wyjętej z pozytywki wraz z kluczem do kłódki.**



1. Obracamy się w lewo i idziemy (3x do przodu) do krat.
2. Obracamy się w prawo i idziemy 2x do przodu. (Po prawej na ścianie pierwszy znak z książki (tarcza, korona, miecz)
3. 1x na przód (stoimy przed ścianą)
4. Idziemy w prawo (na wprost znak konia)
5. Idziemy w lewo (Doszliśmy do krat oraz wejścia do góry.) Oglądamy dziwny zamek, zabieramy zdjęcie leżące koło drabiny prowadzącej do góry. Wchodzimy po drabinie widzimy fragment ogrodu i kłatkę z papugą. Schodzimy na dół stojąc na wprost krat.

6. Idziemy w prawo (po lewej słońce ze sztyletami)
7. Idziemy 3x do przodu (po prawej na ścianie mała)
8. Idziemy w lewo (Po prawej korona)
9. Idziemy w lewo (ściana na wprost)
10. Idziemy w prawo (Przed nami znak dłoni)
11. Idziemy w lewo (Po prawej obraz przebity mieczem)
12. Idziemy 1x do przodu (ściana na wprost)
13. Idziemy w lewo (ściana na wprost)
14. Idziemy w prawo (ściana na wprost)
15. Idziemy w prawo (ściana na wprost)
16. Idziemy w lewo (ostatni znak z książki przed nami)
17. Idziemy w prawo (jesteśmy przed wejściem do piwnicy)



- Dochodzimy do piwnicy, trzeba ją przeszukać.
- Znajdujemy kolejne **kartki z numerami domów**, oglądamy napis na ścianie, **(111412310 WK)** a pod nim na ziemi zamkniętą skrzynkę.
- Z boku po lewej znajdziemy **zwój papieru** oraz **drugą część klucza wyjętego ze szkatułki**.
- **Obie części klucza składamy w ekwipunku.**

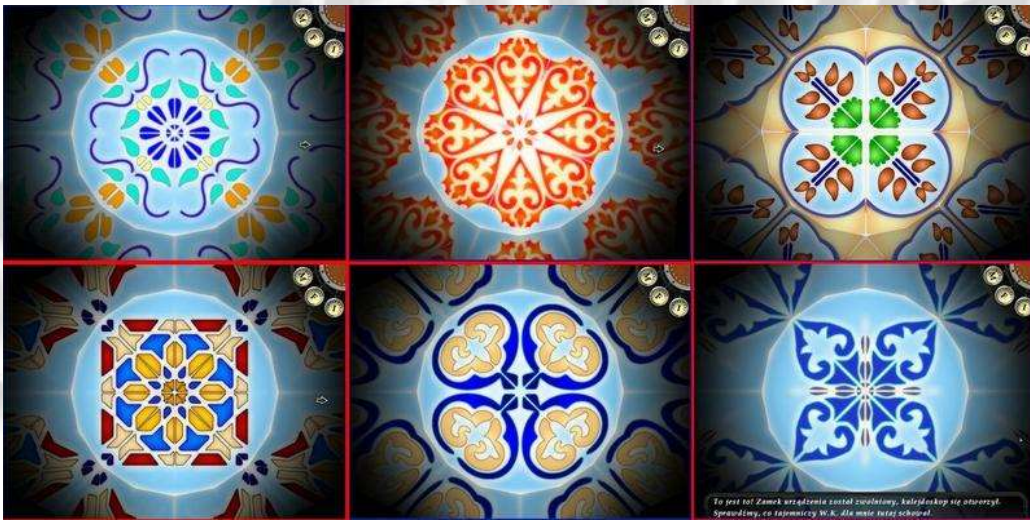
- Udajemy się do kościoła.
- Żeby użyć klucza musimy jakoś pozbyć się księdza. (Musimy spróbować kliknąć kluczem na drzwi)
- Wracamy na rynek miasta porozmawiać z gitarzystą.

Kościół

- Rozmawiamy z gitarzystą i dajemy mu pieniądze, następnie udajemy się do kościoła.
- Jesteśmy świadkiem, gdy ksiądz dostaje telefon.
- Po wyjściu księdza **otwieramy tajemnicze drzwi i wchodzimy na wieżę**
- Mijamy drabinę po prawej i ze stolika **zabieramy klucz oraz list, który czytamy**



- Oglądamy wszystkie książki, a potem podchodzimy do lunety.
- **Zaglądamy to kalejdoskop, przypominamy sobie wzory pod numerami domów oraz napis na ścianie w piwnicy.**
- Musimy ustawić, więc wzory numerów domu: **1, 11, 4, 12, 3, 10.**



- Z boku pod okulem przestawiamy rolki, zaś w środku klikamy strzałką w lewo i w prawo, by ułożyć pożądaną wzorów, po ułożeniu znów przekręcamy wałek i na kolejnym układamy wzór, robimy tak sześć razy.
- Po ustawieniu mechanizm, kalejdoskopu się otwiera i ze środka zabieramy kolejną stronę (czwartą) kodeksu.
- Wracamy do piwnicy, aby otworzyć skrzynie.

Dom malarza – piwnica

- Schodzimy na dół i otwieramy podłużne pudło z środka, którego **wyjmujemy miecz**.
- Idziemy do domu Izabeli.

Dom Isabel

- Rozmawiamy z Isabel i dostajemy **klucz od kuźni**.
- Czas wyruszyć i zbadać to miejsce.

Dom Isabel – piwnica

- Podchodzimy do stołu oglądamy **dwie formy do odlewu, zabieramy nóż**.
- Koło komina z pieńka **zabieramy resztki jakiegoś metalu**.

- Drewno koło kominka możemy wrzucić do pieca i zbadać czy miech działa.
- Idąc dalej w lewo z **haka zabieramy niedokończony klucz, rękawice oraz łom.**
- Wracamy do piwnicy, żeby spróbować wejść na dziedziniec domu, oraz spróbować sforsować kraty.

Dom malarza - piwnica

- Wchodzimy do tunelu na mapie pokazuje się nam tunel wybieramy miejsce zaznaczone, jako **wyście.**
- Za kratami coś błyszczy czerwonego, klikamy na niego łomem, mamy **pierścień.**
- Wchodzimy po szczeblach i dalszą drogę torujemy sobie za pomocą **łomu.**
- Oglądamy dziedziniec i wchodzimy do budynku.
- Idziemy za kotarę, z lady zabieramy **ziarna dla papugi.**
- Odwracamy się w kierunku kotary po prawej na ziemi **leżą rozsypane szachy, zwracamy uwagę na brak figury konia.**



- Po wyżej na rozstawionej szachownicy **zabieramy konia.**
- Wracamy do papugi i karmimy ją poszczególnymi ziarenkami, w zależności, jakie wsypujemy,

papuga nam, co innego mówi.

- Zapamiętujemy instrukcję, gdy karze nam się kierować w różne strony, gdzie nasz bohater skomentuje to, jako kroki do walka.
- Schodzimy do piwnicy, używamy konia na zamku od krat.
- Musimy wrócić do kuźni, aby zrobić odlew.
- Opuszczamy piwnicę, idziemy na rynek do handlarza gliną.

Rynek miasta

- Podchodzimy do handlarza i w zamian za pierścionek możemy zabrać tyle gliny ile chcemy.
- Na ławce po prawej leży gazeta ją również zabieramy.

Dom Isabel - piwnica - kuźnia

- Wracamy do kuźni.
- Podchodzimy do stołu, przy pomocy noża dzielimy glinę na dwie części.
- Obie części wkładamy do formy, następnie na tą lewą klikamy koniem.
- Otwieramy formę, usuwamy figurkę konia, i klikamy na formę (po lewej) nożem, aby zrobić otwór, przez który wlejemy rozgrzany metal.



- Następnie na formę po lewej klikamy **niedokończonym kluczem**.
- Zamykamy formę i podchodzimy do pieca.
- **Wrzucamy do środka drewno, gazetę i podpalamy zapalnikami.**
- Wstawiamy do pieca naszą **formę, aby wypaliła się glina.**
- Klikamy na miech kilka razy, aby **płomień był większy.**
- Trzeba chwilę poczekać, następnie kliknąć na naszą **formę rękawicami, zostanie przesunięta.**
- Na jej miejsce kładziemy **garnek z resztką stopionego metalu i powtarzamy czynność.**
- Gdy metal stopi się wlewamy go do naszej formy.
- **Formę zabieramy i kładziemy na kowadle koło stołu.**
- **Przy pomocy noża otwieramy ją i wyjmujemy klucz.**
- Wracamy do piwnicy w miejscu wyjścia do **ogrodu z papugą.**

Dom malarza - piwnica

- Otwieramy drzwi i zgodnie z tym, co mówiła papuga idziemy tunelem.
- Jeśli nam to nie wyjdzie idziemy jeszcze raz do papugi by powtórzyła nam drogę.
- Program sam wróci do początku, gdy pomylimy drogę, a więc do idziemy:
- **Za kratami, w lewo, do przodu, w prawo, w prawo, w lewo, w przód, w przód, w prawo, w prawo, w przód, w lewo, w lewo, w prawo, w lewo.**
- Przed nami wejście do kolejnego pomieszczenia.

Pułapka

- Zostajemy zamknięci w piwnicy i musimy się jakoś wydostać.
- Najpierw wyjmujemy **grę z worka**, który stoi w szafie.
- Potem rozglądamy się po **suficie i widzimy naszą drogę ucieczki.**
- **Na szafie stoi pudło, żeby je zdjąć musimy ustawić beczki, jedna z drugą, na tej pierwszej przy szafie postawić skrzynie stojąca z boku, a obok drugiej beczki krzesło.**
- **Klikamy na górę zabieramy sznur ze skrzyni samą skrzynię znosimy na dół.**

- Wchodzimy ponownie na szafę i **zabieramy łopatę.**
- **Łańcuch wiszący nad głową zabieramy przy pomocy łomu, dostaniemy też złamany trzonek od łopaty.**
- Schodzimy na dół.
- Wchodzimy teraz do windy, **ogłdamy udźwig windy oraz przyglądamy się po prawej, jak działa winda.**



- Po prawej montujemy **złamany trzonek (w tryby)**
- **Klikamy na hamulec, a potem na kijek, zjeżdżamy windą w dół.**
- Zabieramy **beczkę** i jedziemy do góry.
- Czynność powtarzamy z drugą beczką, zabieramy oparty o **ścianę kij do łopaty.**
- Znow jesteśmy na górze, musimy teraz zrobić platformę, aby się dostać do wjazdu.
- Obok półek musimy ustawić **dwie zamknięte beczki**, to te, które służyły nam do wejścia na szafę.
- Następnie kładziemy na nie **deskę opartą o szafę.**
- **Na deskę po lewej stawiamy beczkę obok skrzynkę, a przed beczką na dole, po prawej krzesło.**



- **Wchodzimy na górę i zaczepiamy łańcuch o kraty u góry.**
- Schodzimy na dół zabieramy beczkę do windy i zjeżdżamy na dół.
- **Napełniamy beczkę, czterema miarkami ziemi wjeżdżamy na górę.**
- Beczkę wystawiamy z windy i **zabieramy skrzynkę, by ją napełnić dwoma miarkami ziemi.**
- Przesypujemy ziemię i znów zjeżdżamy po kolejne dwie miarki ziemi nasypane do skrzynki.
- Ponownie ziemię **przesypujemy do beczki** i po raz trzeci zjeżdżamy na dół ze skrzynką by nabrać jeszcze **dwie miarki ziemi (dwie łopaty).**
- Wracamy do góry, stawiamy w **windzie beczkę na nią skrzynkę z ziemią.**
- **Zaczepiamy łańcuch o windę, łopatką klikamy na hamulec**, winda pod wpływem ciężaru opada w dół wrywając kratę.
- **Od łańcucha odpada hak, przywiązujemy go do sznurka.**
- Wchodzimy do góry i **klikamy sznurkiem z hakiem na otwór w suficie** wydostajemy się z pomieszczenia.
- Idziemy porozmawiać z Fracisko i rozegrać ostatnią grę.



- Po wygranej **dostaniemy płytę**, która zaprowadzi profesora do Pekinu i kończymy przygodę.

Koniec