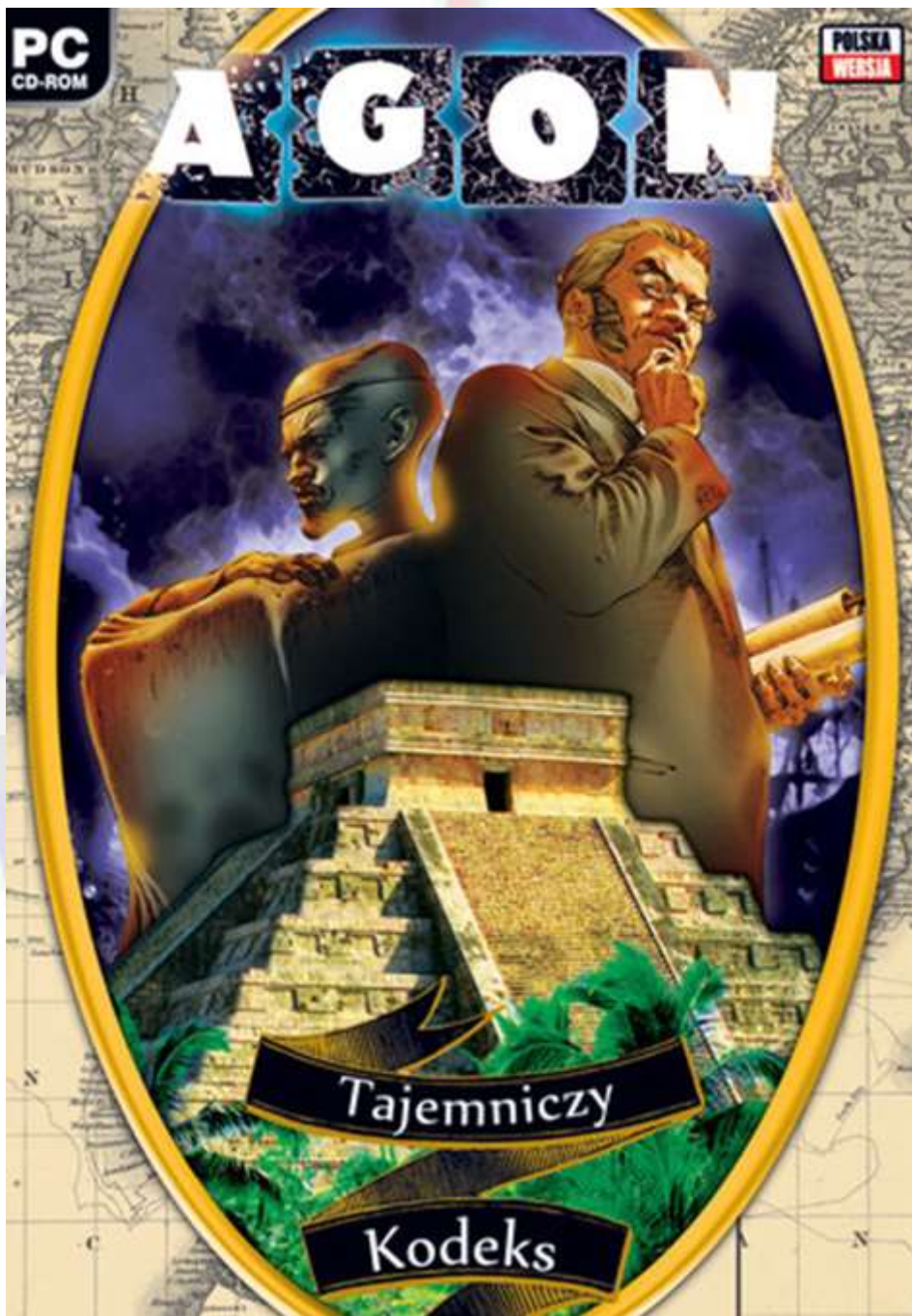


PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
Agon tajemniczy kodeks

Autor
Urszula

Data publikacji
luty 2012

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone
Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

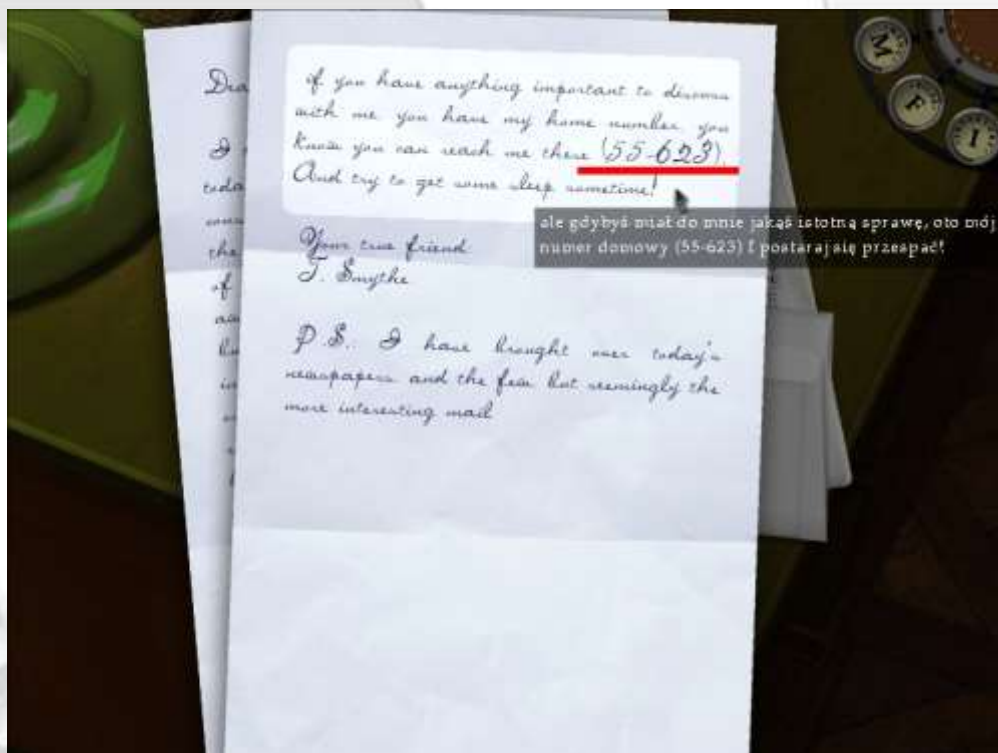
SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

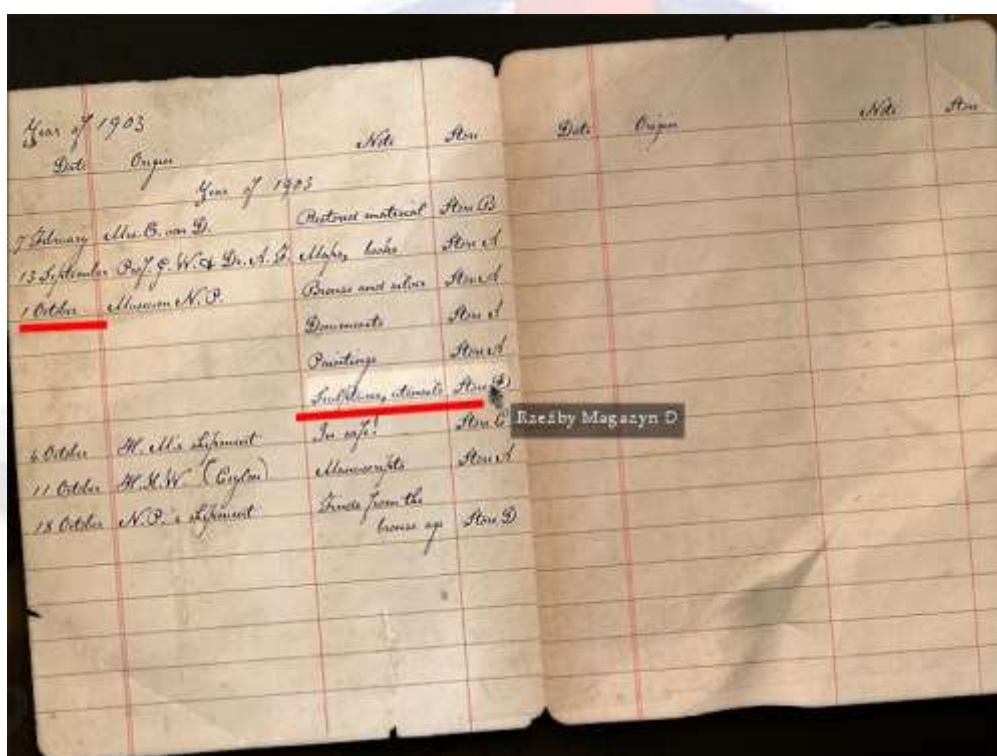
Londyn – Muzeum	3
Laponia	9
Madagaskar	15

Londyn – Muzeum

- Oglądamy gazetę, list na biurku oraz manuskrypt.
- Notujemy sobie telefon zapisany w liście: 55-623.



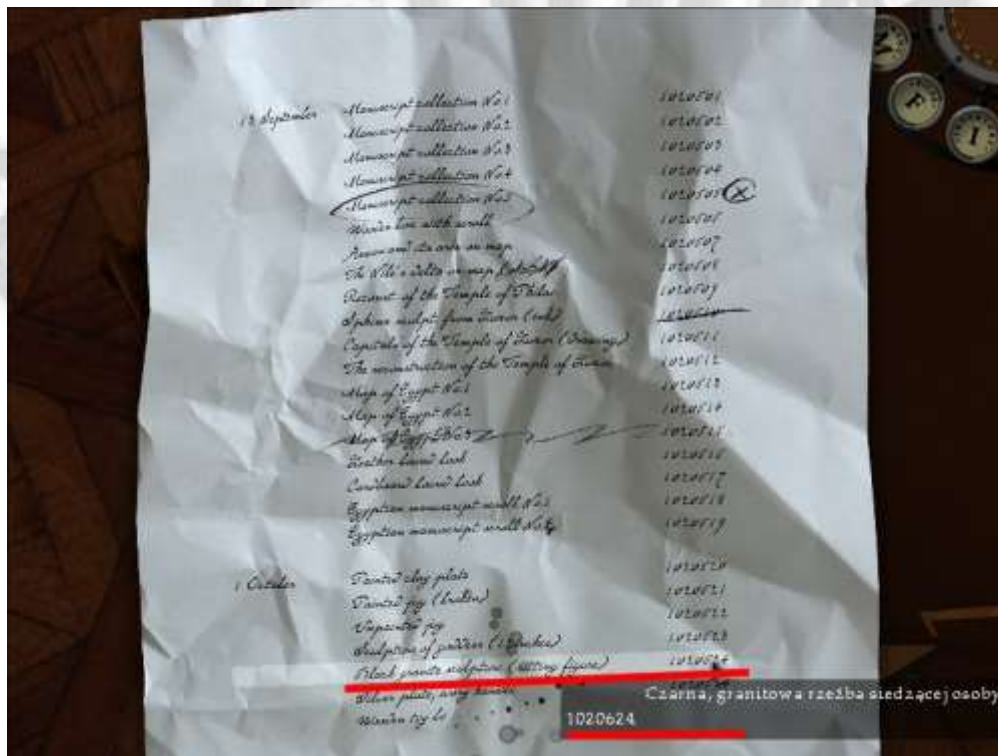
- Oglądamy mapę oraz wszystkie aktywne książki na regałach.
- Opuszczamy pomieszczenie. Kierujemy się w prawo.
- Idziemy aż do drzwi dwuskrzydłowych, opuszczamy korytarz przez drzwi z kluczem po lewej stronie i wychodzimy na klatkę schodową.
- Schodzimy na sam dół, do piwnicy.
- Rozmawiamy ze strażnikiem, prosimy o możliwość przeglądnięcia magazynów.
- Zgody nie dostajemy, ale możemy przejrzeć **spis leżący na biurku**.
- Oglądamy go dokładnie, **szczególnie zwracamy uwagę na ostatnią stronę z ręcznymi zapiskami**.



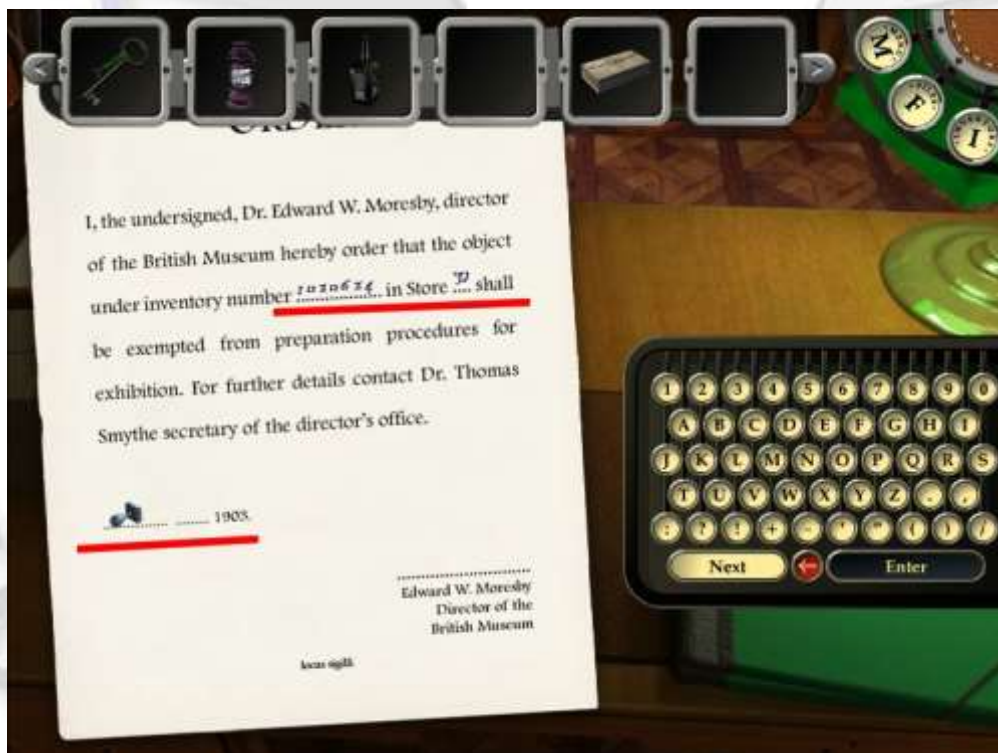
- Ponownie rozmawiamy ze strażnikiem i **dostajemy klucz do biura**.
- Oglądamy magazyny za plecami, po drodze **zabieramy lampę**.
- Wracamy do góry, idziemy do końca korytarza i otwieramy drzwi kluczem.
- Podchodzimy do szafki pod oknem i ze środka zabieramy **butelkę z alkoholem**.



- Z szuflady regału na wprost biurka wyjmujemy **dokumenty - to historia muzeum.**
- Oglądamy leżący na biurku **gotowy formularz**, nie mamy danych, aby go uzupełnić.
- Wchodzimy do kolejnego pomieszczenia.
- Oglądamy ponownie książki na regałach.
- Z gzymsu kominka zabieramy **zapalki.**
- Podchodzimy do biurka, zabieramy **pieczętkę.**
- Oglądamy wizytówkę.
- Następnie dzwoniemy do przyjaciela pod numer telefonu z listu **(55-623).**
- Po rozmowie zaglądamy do **kosza** obok biurka i **wyjmujemy zgnieciony papier.**
- Szukamy na liście **numeru katalogowego czarnej rzeźby**, o której wspominał w rozmowie Smythe.



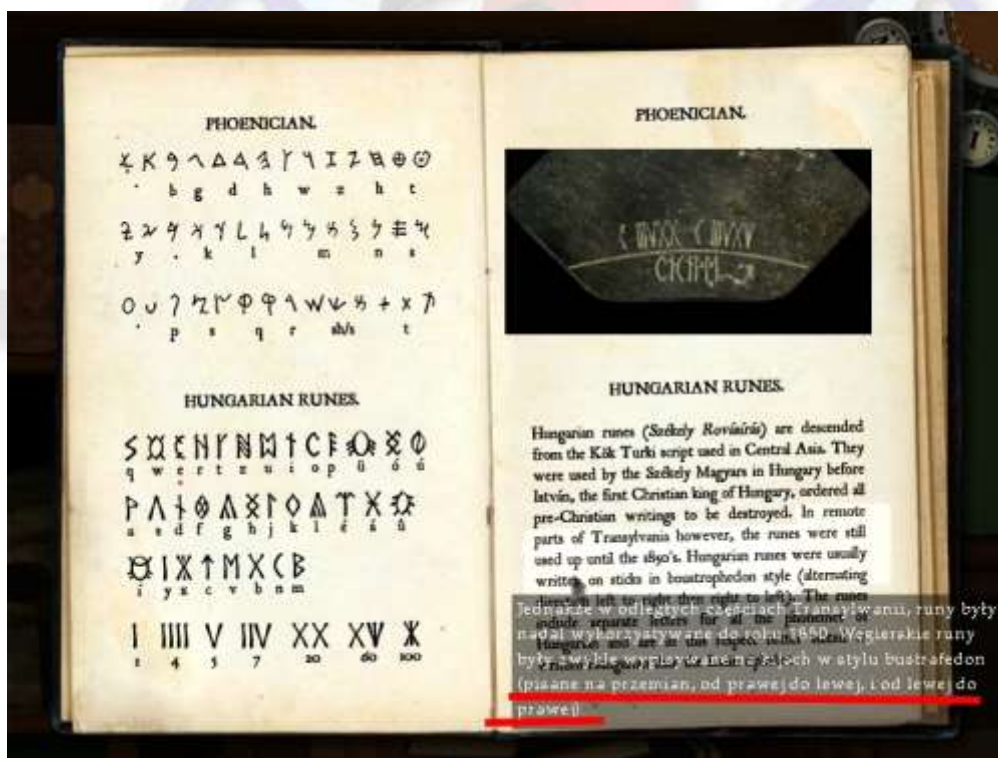
- Wracamy na dół i dajemy strażnikowi **butelkę alkoholu**. Oglądamy jeszcze raz zeszyt na biurku, **sprawdzamy w którym magazynie została umieszczona rzeźba**.
- Wracamy do pomieszczenia sekretarza. Na formularzu wpisujemy numer katalogowy oraz w jakim znajduje się magazynie, czyli: **1020624.D**



- Następnie klikamy na formularz pieczętą, gotowe.
- Możemy teraz zejść ponownie na dół.
- Strażnik się nam upił, podchodzimy do szafki z kluczami.
- Trzeba je teraz powiesić w szafce w odpowiednim miejscu, aby móc zabrać **klucz do magazynu „D”**.
- Pomoże nam troszkę notka z ostatniej strony zeszytu leżącego na biurku.
- Klucze należy ułożyć w następujący sposób:
 1. Klucz pierwszy od prawej - pierwszy gwóźdź na dole licząc od lewej.
 2. Kolejny od prawej - drugi gwóźdź u góry licząc od lewej.
 3. Kolejny od prawej - drugi gwóźdź u góry licząc od lewej.
 4. Kolejny od prawej - czwarty gwóźdź na dole licząc od lewej.
 5. Kolejny od prawej - trzeci gwóźdź na dole licząc od lewej.
 6. Ostatni klucz - czwarty gwóźdź na górze od lewej.



- **Zabieramy klucz.** Wchodzimy do magazynu oznaczonego literką „D”.
- W środku zapalamy lampę. Idziemy do końca, aż za ostatni regał.
- Przechodzimy wzdłuż niego, aż do końca, na tyłach w kącie **stoi rzeźba**.
- Klikamy na nią i **oglądamy płytkę**.
- Zabieramy płytkę i wracamy do własnego gabinetu.
- Podchodzimy do regału z książkami. **Koło kartonowego pudła leży zielona książka**, przeglądamy ją i szukamy naszych run, takich samych, jak na kamieniu.
- Przyglądamy się **runom węgierskim** i czytamy wpierw kartkę po prawej. Według instrukcji runy były pisane przemiennie, **wpierw od lewej do prawej, a potem od prawej do lewej**.
- Przyglądamy się dobrze runom na kamieniu, a potem musimy rozszyfrować, co jest napisane. **Znaki nad kreską czytamy od lewej do prawej, a pod kreską odwrotnie**.



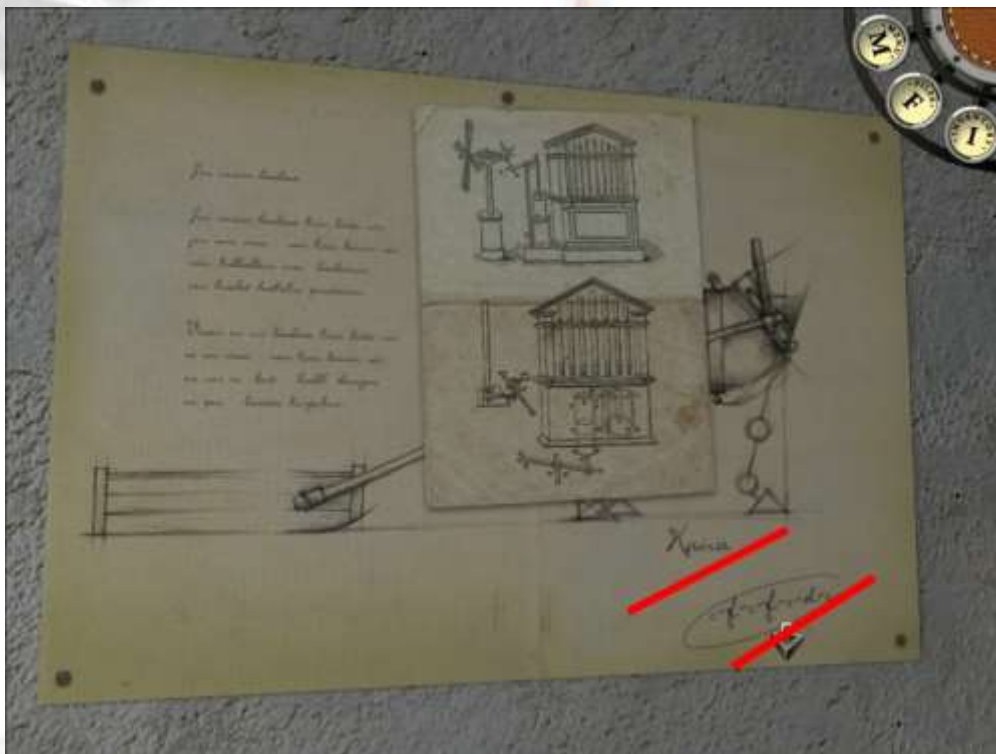


- Klikamy na kamień i na maszynie wpisujemy: **E28, N68 pod spodem VAINIO.**
- Podchodzimy do mapy i teraz trzeba **odszukać punkt o współrzędnych E28 – N68.**
- Mamy - to Laponia. Idziemy do gabinetu szefa i ponownie dzwoniemy do Smythe'a.
- Czas wyruszyć w podróż.

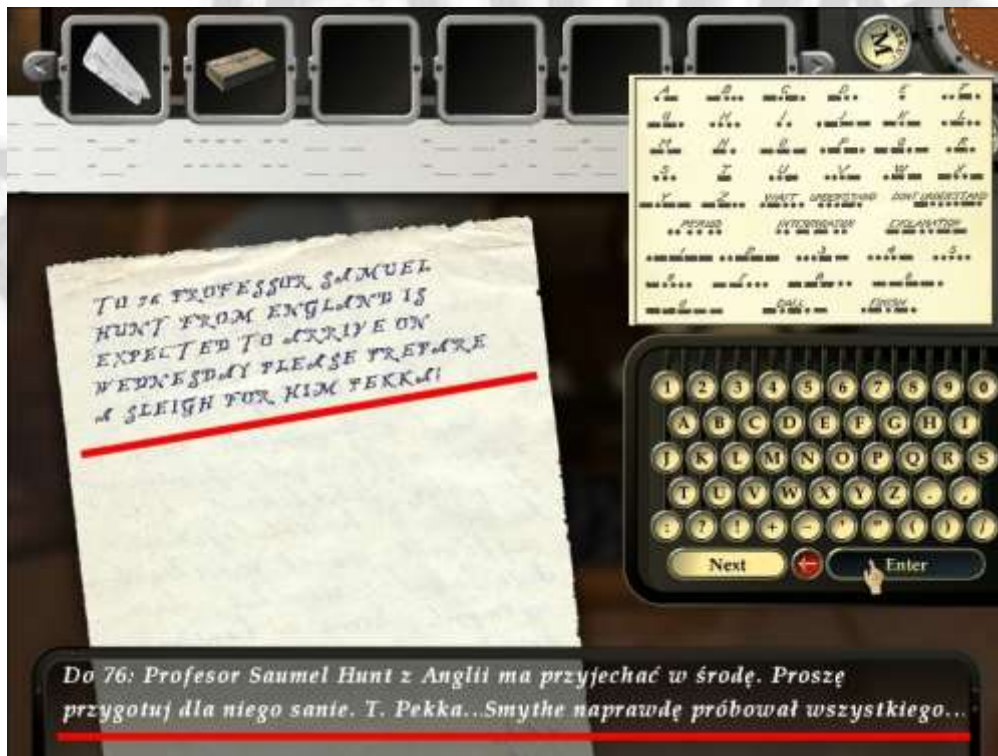
Laponia

- Czytamy wszystkie dokumenty leżące na biurku.
- Jesteśmy na stacji. Podchodzimy do drzwi i klikamy na nie dwukrotnie, aby się dostać do środka.
- Podchodzimy do mężczyzny, niestety śpi po przedawkowaniu alkoholu.
- Przeglądamy książki na półce nad głową śpiącego. Szczególnie przydatna może być ta dotycząca **nauki alfabetu Morse'a.**
- Po lewej kolejna półka z książkami, za jedną z nich ukryte są **zapałki**, które zabieramy.

- Przechodzimy do biurka i przeglądamy wszystko, co jest aktywne.
- Obok biurka stoi szafka, ale nie mamy do niej klucza.
- Oglądamy **schematy na ścianie oraz mapę.**



- Wiadomo już, jaką nazwę nosi wioska, do której mamy się udać, znamy także imię konia dróżnika.
- Klikamy na telegraf, trzeba za pomocą książki odkodować ostatnią wiadomość.
- **76 Professor Samuel Hunt from England is expected to arrive on wednesday please prepare a sleigh for him pekka**



- Podchodzimy do kominka z lewej strony i **podnosimy kawałek drewna**.
- Otwieramy piecyk, **wrzucamy gazetę i drewno i podpalamy zapalkami**.
- Wychodzimy na zewnątrz, kierujemy się do baniaka na wodę.
- Wspinamy się po dwóch drabinach i z boku baniaka **przy ziemi odkręcamy kurek**.



- Wracamy do domku i **przy piecyku u góry również odkręcamy zawór (rączka).**
- Naszemu dróżnikowi zrobi się ciepło i obróci się na bok.
- Z tylnej kieszeni **zabieramy kluczyk do szafki** stojącej koło biurka.
- Czas zbadać jej zawartość.
- Zabieramy **lekarstwo, list oraz schemat otwarcia tylnych drzwi.**
- Na wprost drzwi wiszą na ścianie talerze. Potrzebujemy taboretu, który ustawiamy pod **talerzem po lewej.**
- **Kręcimy nim do końca w lewo, a potem jeden raz w prawo.**
- Wychodzimy na zewnątrz i oglądamy drzwi.



- Na ścianie budynku jest dziwne **koło. Klikamy na nie, aby się odwróciło maksymalnie w lewo, a potem cztery razy w prawo.**
- Ponownie wracamy do drzwi i widzimy, że dziurka od klucza jest odsłonięta, ale brakuje nam klucza.
- Kierujemy się w prawo. **Klikamy na dzwonek na ścianie budynku, zabieramy klucz.**
- Wracamy do drzwi i kluczem klikamy na zamek.
- Możemy wejść do środka.

- Po lewej przy ścianie stoją **organy parowe**, ale nie działają, bo potrzebują pary.
- Na wysokości oczu biegnie **gruba rura**. Na jej końcu po prawej jest **zawór**, odkręcamy go i patrzemy, jak z **dziury w rurze wydobywa się para**.
- Pod rurą na stoliku leży **taśma izolacyjna**, zabieramy ją.
- **Zakręcamy zawór, a na dziurze klikamy taśmą izolacyjną i ponownie odkręcamy zawór.**
- Podchodzimy do organów i zgodnie z tym, co było zapisane na jednym ze schematów na ścianie, odgrywamy na organach dźwięki przywołujące: **cfcfcdc**.
- Pod drzwiami komórki stoi koń z sankami.
- Oglądamy **drogowskaz**. Wracamy do komórki i odgrywamy kierunek, w którym koń ma pojechać, **czyli cfc**.
- Idziemy prosto, a potem w lewo.
- Podchodzimy do budynku z **czarnym kołem na drzwiach**, to gospoda.
- Zanim wejdziemy, zrywamy **sopel lodu**.
- Wchodzimy do środka, próbujemy porozmawiać z barmanem i z dziewczyną.
- Nic z tego. Idziemy w **prawo, zabieramy z półki koła pieca kubek**.
- Stawiamy go na piecu, do środka **wkładamy kawałek lodu**.
- Po rozpuszczeniu **wlewamy lekarstwo z butelki** i wlewamy psu do miski.
- Dziewczyna wychodzi z gospody, my za nią.
- Po rozmowie **zabieramy list** i przechodzimy na drugą stronę drogi zbadać kolejne budynki.



- Na jednym z nich jest monogram: **2.6.4.3.5.1.W.K.**
- Wracamy do miejsca, gdzie rozmawialiśmy z dziewczyną.
- **Otwieramy furtkę** w płocie i siadamy do sań zaprzężonych w renifera.
- Zanim wsiądziemy do sań, zabieramy jeszcze **olejarkę** leżącą w śniegu.
- Ruszamy w drogę, która raptem się kończy z powodu zerwanego mostu.
- Dalej musimy iść pieszo.
- Przechodzimy przez most, a potem **kierujemy się lewo.**
- Dochodzimy do pagórka, na szczycie którego stoi urządzenie - oglądamy je.
- **Wprowadzamy liczby na przedzie, które widzieliśmy na domu we wsi.**
- Czegoś nam jednak brakuje... Mijamy pagórek, tak by mieć go po prawej i podchodzimy do kamieni, **zabieramy koło.**



- Wracamy do urządzenia po lewej, **montujemy koło, potem je oliwimy.**
- Z przodu otworzy się szuflada z kolejnym kawałkiem manuskryptu.
- Zabieramy go i tym razem pagórek mijamy tak, by mieć go po lewej.
- Dochodzimy do **kładki z łodzią**, przy kładce kierujemy się w prawo.
- Idziemy cały czas do przodu, aż dojdziemy do chatki.
- Wchodzimy do środka, podajemy mężczyźnie siedzącemu przy ogniu **list.**
- Po chwili musimy rozegrać grę, wyświetlą się nam jej zasady.
- Musimy jeden raz wygrać. Jeśli sprawi nam to trudność, w opcjach gry ustawiamy sobie stopień trudności na łatwy.
- Naszym zdaniem jest doprowadzić króla do jednego z narożnych pól.
- Po wygraniu otrzymamy kamień i możemy ruszyć w dalszą podróż.
- Po przeczytaniu wszystkich listów na biurku możemy ruszać.

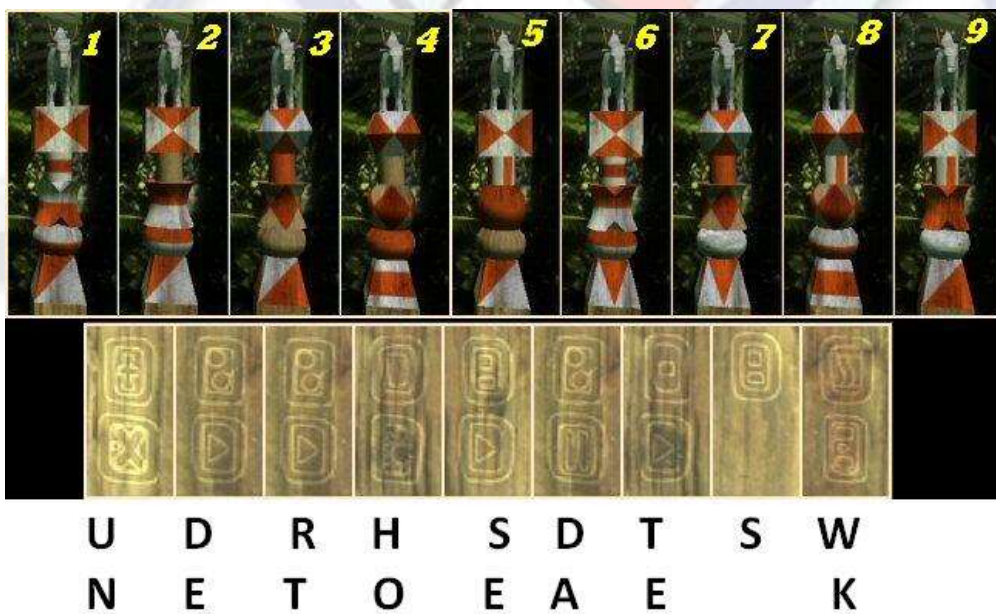
Madagaskar

- Idziemy w lewo, a potem ścieżką w głąb wyspy.
- Podchodzimy do człowieka pilnującego wejścia za palisadę.
- Nie wejdziemy do środka, zagadujemy go ponownie.
- Zabieramy **kilka jagód leżących na pieńku**, a potem kierujemy się w lewo.
- Idziemy prosto i natrafiamy na **lemura**, dajemy mu jagody, a on odchodzi w głąb lasu.
- Teraz trzeba się poruszać **za jego głosem**.
- W końcu dojdziemy do miejsca, gdzie mamy wygasłe palenisko.
- Oglądamy wszystko. Po prawej na pniaku leżą **szmaty**, zabieramy je.
- Następnie kierujemy się do kaktusów.
- Po drodze mijamy **beczkę z wodą**.
- Na drodze kierujemy się w lewo, dochodzimy do polany.
- Oglądamy **dziadka do orzechów oraz zabieramy pocięte deski**.
- **Deski owijamy szmatami** i idziemy w lewo.
- Dochodzimy do drzewa, w którym brakuje pierwszych stopni.
- **Klikamy owiniętymi deskami na drzewo**, mamy dwa schodki.
- Wchodzimy po nich na drzewo.
- Po dwóch krokach znów nam brakuje deski, **odwracamy się i zabieramy jedną z tych, które dopiero co montowaliśmy na drzewie**.
- Idziemy dalej i wchodzimy za czerwoną zasłonę do pomieszczenia.
- Na stoliku po lewej stoi miska z ryżem, ale na razie nic z tym nie zrobimy.
- Idziemy do przodu i klikamy na stół obok złamanego wiośla.
- Podnosimy **kawałek papieru z wierszem i totemem oraz zapałki** leżące za pudełkiem z heblem.



- Dalej oglądamy pomieszczenie, kierując się do drabiny.
- Na lewo od drabiny **mamy kolejne dwie kartki, jedną na ziemi, a drugą w beczce.**
- Zabieramy również **kawałek drewna**, który może służyć za stopień w drzewie.
- Wspinamy się po drabinie.
- Podchodzimy do człowieka, **dajemy mu wino**, ale on jest głodny - trzeba mu szybko przyrządzić jedzenie.
- Koło niego stoi misa, znajdziemy tam **kolejną kartkę.**
- Obracamy się i z półki zabieramy: **brązowe jagody, lampę i patelnię.**
- Za workiem z grzybami **znajdujemy kolejną kartkę.**
- Schodzimy na dół. **Patelnią klikamy na miskę z ryżem** i idziemy do paleniska, do **garnka wrzucamy ryż, a potem nalewamy dwie miarki wody.**
- Koło samych kaktusów jest **chrust**, idziemy go zabrać.
- Wrzucamy go na palenisko, podpalamy zapałkami i po chwili można zabrać jedzenie, klikając na garnek patelnię.
- Po nakarmieniu pirata i wyczerpaniu z nim wszystkich tematów rozmowy wchodzimy po kolejnej drabinie do góry.
- **Tutaj mamy kolejne kartki do zabrania, jedną na ziemi, a kolejne przybite gwoździem do drzewa nad hamakiem.**

- Pod hamakiem leży słownik, okazuje się, że tytuły wierszy z totemami to liczby 1-10.
- Iray - 1, Roa - 2, Telo - 3, Efatra - 4, Dimy - 5, Enina - 6, Fito - 7, Valo - 8, Sivy - 9, Folo - 10
- Schodzimy na dół, **podchodzimy do dziadka na orzechy i wkładamy brązowe jagody, ciągniemy za rączkę i mamy czerwone jagody.**
- Kierujemy się ścieżką, którą przyszlismy.
- **Dajemy lemurowi jagody.** Trzeba poszukać wiecznego spoczynku kapitana.
- **Tym razem idziemy za głosem lemura, ale tędy, gdzie go słysząc najślabiej.**
- **Musimy dojść do polany z grobem i totemami.**
- Musimy teraz je ustawić zgodnie z wierszami i zgodnie z tym, co widzieliśmy w słowniku.
- Po ułożeniu totemów podchodzimy do nagrobka od tyłu i musimy przetłumaczyć znaki wyryte na tyłach nagrobka: **UNDER THOSE DATES WK**
- Tłumaczenie mamy po zapisaniu symboli na totemach.



- Teraz podchodzimy do nagrobka od przodu i na dacie używamy noża, ze środka wyjmujemy trzecią część manuskryptu (kodeks).
- Przeglądamy również księgę.
- Musimy wrócić do domku.
- Na pierwszym poziomie oglądamy obraz statku, na którym mamy wypisane litery **ABE**.
- Wchodzimy na samą górę i podchodzimy do teleskopu.
- Zgodnie z tym, co widzieliśmy na burcie oraz instrukcją z książki, ustawiamy teraz teleskop:



I - 10 - 10 - zaglądamy przez teleskop - on the beach

II - 20 - 10 - the skull rock

III - 20 - 20 - at ebb of tide.

- Klikamy na książkę i musimy wpisać to, co widzieliśmy w teleskopie, odpowiadając na pytania.
- Schodzimy z drzewa i idziemy do lasu, by udać się na plażę.
- Na plaży kierujemy się w lewo. Zobaczymy z oddali **skałę czaszki**.
- Trzeba się tam udać. Zabieramy po drodze **dwa zwoje wodorostów, klikamy 2x**.
- Idziemy do jaskini, mając skały cały czas po prawej.
- Po wejściu do środka jest odpływ. Zaglądamy do góry, gdzie jest wejście dostępne w momencie przyływu.
- **Podnosimy dwa kije bambusowe, a następnie wychodzimy na zewnątrz i zbieramy pozostałe.**
- Wracamy do jaskini, klikamy na dwa bambusy pozostawione na skałę, a następnie klikamy wodorostami, spychamy tratwę na wodę i po chwili jesteśmy na wysokości wejścia w głąb jaskini.

- Idziemy tak długo, aż po lewej trafimy na skrzynię.
- Wyciągamy wszystkie kamienie ze środka, a potem **zabieramy grę**.
- Idziemy dalej w głąb jaskini, ale dalsze przejście jest niemożliwe, po lewej w skałę **wklinował się kilof**, nie możemy go zabrać.
- **Wracamy do skrzyni, klikamy na nią, odsłania się przejście do kolejnego tunelu.**
- Idziemy nim do końca, aż dojdziemy do studni.
- **Zabieramy drabinę**, opieramy o cembrowinę i wspinamy się po niej do góry.
- Na rancie leży **trzonek od kilofa**.
- Schodzimy na dół i wracamy po kilof. Łączymy trzonek z kilofem i wracamy do studni.
- Wspinamy się po drabinie i kilofem wybijamy pierwszą cegłę po prawej.
- **Musimy sobie ułożyć wejście do góry, po prawej ustawiamy cegły z jednym paskiem, po lewej z dwoma, po środku po prawej 2, 3, 3, 2, po lewej 3, 4, 4, 4.**



- Wchodzimy na górę - zostajemy ogłuszeni.
- Rozmawiamy z wodzem. Dajemy mu grę i znów trzeba wygrać, aby zobaczyć zakończenie gry.

Koniec

