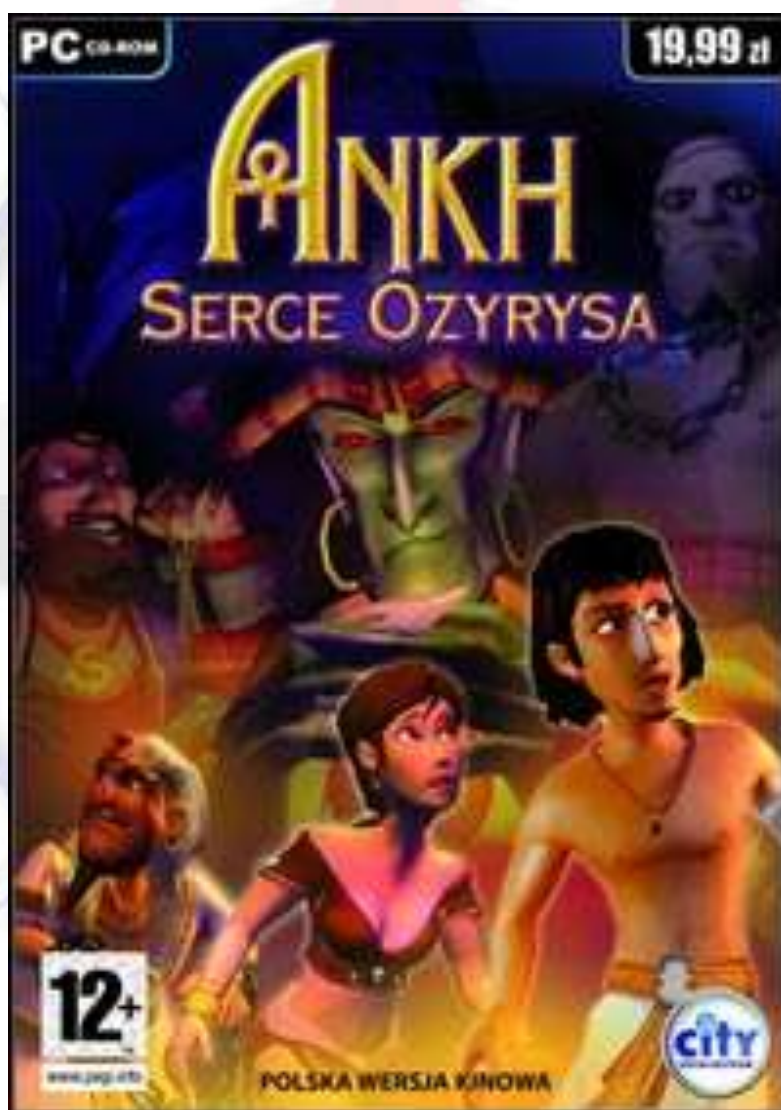


PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK

PRZYGODOMANIA

PORADNIK DO GRY
Ankh serce Ozyrysa

Autor
Urszula

Data publikacji
kwiecień 2012

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

SOLUCJA-PORADNIK

Spis treści

Rozdział I – Pościg za złodziejaskami	4
Jak pozbyć się brody?	4
Jak zdobyć przychylność gości?	5
Jak znaleźć bramę cmentarza?	7
Rozdział II – Nieproszeni goście	8
Jak znaleźć i ukraść trofeum?	8
Jak pozbyć się córki faraona?	8
Jak pozbyć się strażnika?	8
Jak zdobyć klucze, by dostać się do kuchni?	9
Jak ugotować prawidłowo posiłek?	10
Jak pozbyć się kota?	10
Jak ugotować prawidłowo posiłek?	11
Rozdział III - Kierunek pałac (znowu)	12
Jak uciec z grobowca?	12
Jak dostać się do faraona?	14
Rozdział IV- Intrygi i kłamstwa	15
Jak uciec z kamieniołomów?	15
Jak dostać się do bandy?	15
Jak odnaleźć świątynię?	18
Jak wyjść ze świątyni?	18
Jak odblokować drogę?	19
Jak zabezpieczyć serce Ozyrysa?	20
Rozdział V - Wielki mecz	21
Jak otworzyć bramę?	21
Jak znaleźć i uwolnić Mojżesza?	23

Rozdział I – Pościg za złodziejaskami

Jak pozbyć się brody?

- Czytamy **list miłosny**.
- Idziemy w górę na bazar, rozmawiamy ze **sklepikarzem, połykaczem ognia oraz ambasadorem**.
- Idziemy do domu, przed wejściem **stoi kosz na śmieci, klikamy na niego**.
- Stoczy się w dół po drodze, idziemy za nim i zabieramy **starą lalkę Nefretete**.
- Rozmawiamy z bramkarzem pilnującym wejścia, **trzeba się ogolić**.
- Przechodzimy w prawo za wielbłądem, **rozmawiamy z fryzjerem i z prawej ze stojaka zabieramy skarpetę, potrzebujemy wosku**, żeby pozbyć się zarostu.



- Idziemy dalej i rozmawiamy z **handlarzem win**.
- Schodami idziemy do góry. Przechodzimy przez plac i w dół ulicą, do **straganu obleganego przez koty**.

- Patrzymy na wiszący nad ladą hak oraz na pudełko powyżej.

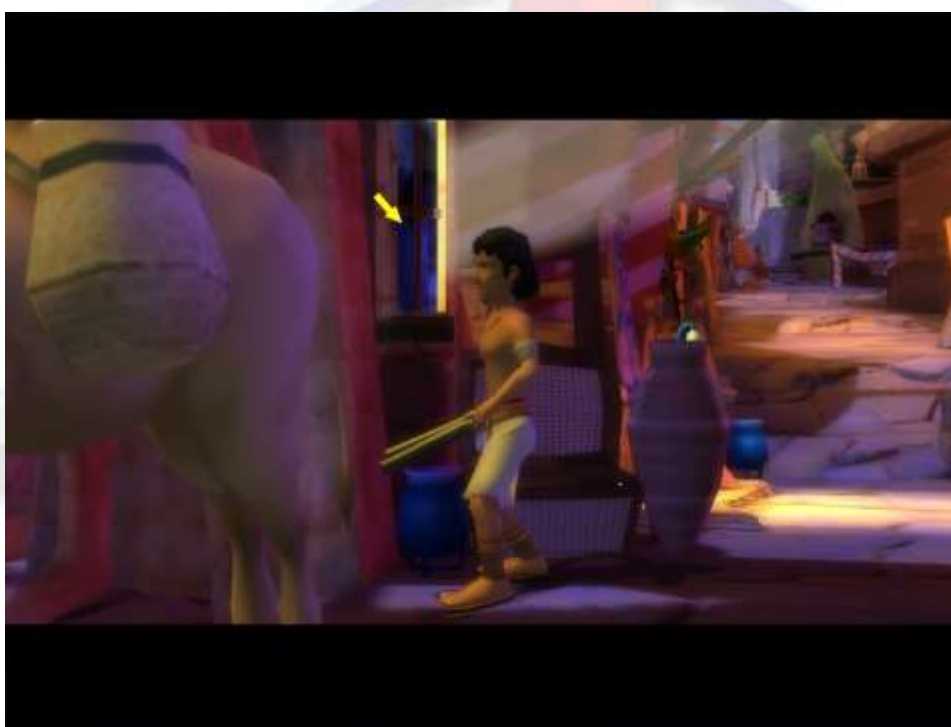


- Wracamy do uliczki z krawcem. Podchodzimy do pierwszego **straganu z kłatką papugi**.
- **Klikamy na papugę, rozmawiamy z koleżanką, a potem klikamy na kłatkę.**
- Możemy ją pożyczyć, Wracamy do straganu z kotami i **wieszamy kłatkę na haku.**
- **Spada małe pudełeczko, zabieramy je.**
- Zabieramy również **uszkodzoną kłatkę**. W ekwipunku klikamy na pudełeczko i wyjmujemy ze środka **wosk i pieczęć**.
- W ekwipunku łączymy **lalkę Nefretete z woskiem i dajemy połykaczowi ognia.**
- Wracamy do fryzjera, któremu **dajemy wosk, teraz możemy iść do baru.**

Jak zdobyć przychylność gości?

- Oddajemy Fatimie **klatkę z papugą** i próbujemy z nią rozmawiać.
- Zabieramy z lady **gęsty sok w szklaneczce**.
- Rozmawiamy z facetem po lewej, a następnie z gośćmi przy stoliku oraz z klaunem.
- Od starego kumpla **dostajemy ulotkę z kabaretu Luksoru**.

- Dajemy ją klaunowi. Niestety brakuje na niej pieczątki, **moczemy stempel w szklance z sokiem, a potem klikamy na ulotkę.**
- Ponownie dajemy ją klaunowi i mamy pierwszego zadowolonego klienta.
- Trzeba sprawić, by i pozostali byli równie zadowoleni.
- Wychodzimy z baru i idziemy jeszcze raz na bazar porozmawiać z „**toto-wróżką**”.
- **Dostajemy kupon**, który dajemy w barze grubemu jegomościowi.
- Podchodzimy do kominka i **zabieramy miotełkę i szczypce.**
- Wychodzimy na zewnątrz i **wybijamy szczypcami szybę**, zrobi się odpowiedni przewiew w barze.



- Wracamy. **Zabieramy szkło wbite w skrzynkę.**
- Podchodzimy do całej załogi karawany (siedzą za szafą grającą), rozmawiamy z nimi.
- Wychodzimy na zewnątrz. Zabieramy **odchody wielbłąda** i biegniemy na plac do ambasadora.
- Do jego fajki wodnej **doświadczamy trochę odchodów wielbłądzich.**
- **Zabieramy fajkę i dajemy ją w barze ludziom z karawany.**
- Dostajemy **monetę i wrzucamy do szafy grającej**, muzyka się nie podoba, **wkładamy szkło i zmieniamy nagranie.**
- Lecimy do handlarza **winem i prosimy o drinka.**
- **Próbujemy w barze dać drinka grubemu jegomościowi**, ale barmanka nie pozwala.

- Opuszczamy bar i przy jej stoisku (gdzie była klatka z papugą) **klikamy na dzwonek**
- Wracamy do baru, **wręczamy drinka.**
- Podchodzimy do ludzi z karawany, **zabieramy podkładkę i kładziemy ją pod nogę stolika klauna.**
- Podchodzimy do barmanki i ponownie rozmawiamy.
- Dostaniemy **szklankę, z której pili złodzieje oraz instrukcje, jak dojść na cmentarz.**

Jak znaleźć bramę cmentarza?

- Idziemy w zaułek prowadzący do pałacu faraona, ale jest zbyt ciemno, więc wracamy przed bar.
- **Szczypcami rozbijamy lampion, świetliki łapiemy do szklanki.**



- **Używamy szklanki** na przejściu prowadzącym na cmentarz.
- Animacja.

Rozdział II – Nieproszeni goście

Jak znaleźć i ukraść trofeum?

- Zabieramy **doniczkę z suchą rośliną**, klikamy na nią w ekwipunku.
- Zabieramy **winorośl**.
- **Winoroślą** klikamy na wyrwę w murze i **prosimy o pomoc, schodzimy w dół**.
- **Kierujemy się w prawo. Z drzewa zrywamy [b]niedojrzały owoc**.

Jak pozbyć się córki faraona?

- Podchodzimy do pochodni, **zapalamy suchą gałąź**.
- Następnie zapaloną gałązką klikamy na **odchody nietoperza**.
- Wracamy. Klikamy na chłopaków, ale nas nie słyszą.
- Rzucamy w nich **niedojrzałym owocem** i wracamy do góry.
- Idziemy na taras, zabieramy **butelkę z czyścikiem**, a potem dalej kierując się w lewo **butelkę szampana**.
- Wracamy i rzucamy **butelką w pomnik**, w wyniku czego odpada głowa córki faraona.

Jak pozbyć się strażnika?

- Podchodzimy do **głowy słonia**. **Udajemy głos sumienia** i każemy strażnikowi, aby przestał oszukiwać kolegę.
- Wracamy po kolejnego **szampana** i **używamy go na oknie koło pomnika na samej górze na zapadce**.



- Do komnaty wleci nietoperz i strażnik ruszy na pomoc.
- Schodzimy po schodach w i wchodzimy w przejście, którego pilnował strażnik.
- Drzwi od kuchni zamknięte, idziemy za **trzecią zasłonę - w prawo.**
- Znajdujemy śpiącą Olę.
- Spod ściany zabieramy **10 przykazań kuchennych oraz łopatkę leżącą koło łóżka.**
- Musimy jakoś zabrać **pęk kluczy.**

Jak zdobyć klucze, by dostać się do kuchni?

- Przechodzimy w prawo do sali tronowej, strażnikowi mówimy, że jesteśmy nowym kuchcikiem.
- Zabieramy **ości oraz złote kółko.**
- Wracamy do Olgi. **Podmieniamy kółko z pękiem kluczy** i idziemy do kuchni.
- Otwieramy drzwi, musimy ugotować strażnikowi jedzenie.

Jak ugotować prawidłowo posiłek?

- Kierujemy się w prawo od lodówki z delcjami, której pilnuje polarny kot.
- Schodzimy na dół i teraz musimy dokładnie zbadać pomieszczenie i nazbierać troszkę rzeczy.
- Ze stołu zabieramy: **sól, mięso z kurczaka, paprykę, kapustę, ogórek, solone mięso oraz szynkę.**
- Z wózka obok stołu **tran, za plecami cebule, po prawej trociny i małą miseczkę.**
- Z zielnika **tymianek oraz por.**
- Z nad płyty **papryczkę chili oraz chochlę.**
- Koło zlewu **leży brudny talerz, bierzemy go.**

Jak pozbyć się kota?

- Miseczkę stojącą koło trocin **napełniamy oliwą.**
- Podchodzimy do słupa koło stołu, **oliwimy korbę** i klikamy na nią, **Zabieramy worek z malinami.**



- Przyczepiamy go do haka koło płyty grzewczej, do worka wkładamy ości z ryby.

Jak ugotować prawidłowo posiłek?

- Idziemy do lodówki, której pilnował kot i zabieramy ze środka **ozorki**.
- Zgodnie z przykazaniami zaczynamy gotować posiłek dla strażnika.
- Do garnka wrzucamy:
 1. **Trociny.**
 2. **Podchodzimy do zlewu, wlewamy do doniczki wodę i wlewamy do garnka.**
 3. **Kroimy ogórek i wrzucamy jego plasterki.**
 4. **Cebula**
 5. **Papryczka chili**
 6. **Kurczak**
 7. **Tran**
 8. **Ozorki**
 9. **Dodajemy środek czyszczący i wszystko mieszamy chochlą.**
- **Porcję nakładamy na talerz i niesiemy strażnikowi.**
- Wracamy do kuchni i klikamy na **dźwignię przy zlewie.**
- Windą zjeżdżamy w dół.



- Otwieramy **skrzynię** przy pomocy łopatkki, zabieramy ze środka tobolek.
- Klikamy na nie w ekwipunku i **mamy trofeum oraz materiał**.
- Wracamy do kuchni, **klikamy skórką od banana na faraona**.
- Trzeba ratować naszych rewolucjonistów. **Podchodzimy do trzech dźwigni między kolumnami po prawej, ciągniemy za środkową.**



- Wracamy na taras gdzie była córka faraona, **każdemu dajemy kawałek materiału** i opuszczamy pałac.

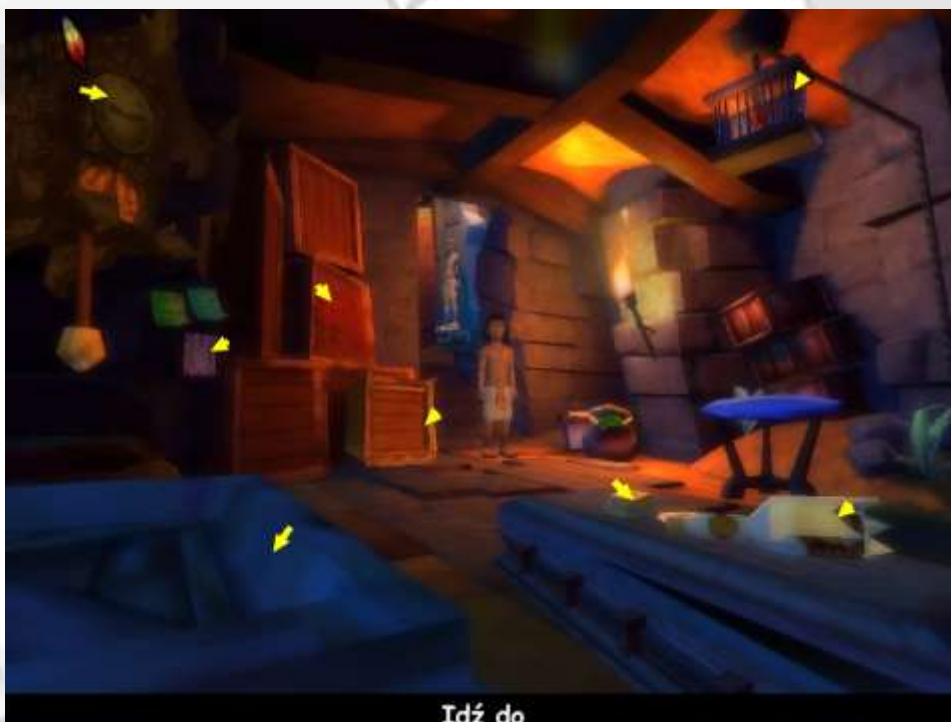
Rozdział III - Kierunek pałac (znowu)

Jak uciec z grobowca?

- Wyjmujemy **piórko papugi** z skrzynki na wiadomości i klikamy nim na stopy mumii.



- Po rozmowie dostajemy się do jej grobowca.
- Z pokrywy sarkofagu zabieramy **butelkę po rumie i karty**.



- Otwieramy skrzynkę po lewej koło wejścia, zabieramy **posąg Setha oraz samą skrzynkę**.
- Na lewo od skrzynki **wiadomość**, po prawej **blokada na wielbłądy**.

- W lewym dolnym rogu ekranu pod przykrywką **leżą kokosy**, zabieramy je.
- Stawiamy **skrzynkę na stole i butelką przecinamy linę**, na której wisi klatka z papugą.
- **Klatkę otwieramy przy pomocy karty.**
- **Kokosem klikamy na zegar**, a potem dajemy go papudze.
- Wyjmujemy ją z klatki, a potem **klikamy na nią wiadomością**.
- **Wkładamy papugę do skrzynki na wiadomości** i mamy sznurową drabinę, po której wychodzimy na zewnątrz.



Jak dostać się do faraona?

- Po rozmowie udajemy się na bazar, rozmawiamy ze **sklepikarzem oraz połykaczem ognia**.
- Idziemy pod drzwi baru, **zakładamy blokadę na wielbłąda**.
- Wchodzimy do środka, informujemy o blokadzie karawaniarzy.
- Dostaniemy za to kasę, którą wręczamy strażnikowi przed pałacem, jako dotację na koty.
- Animacja.

Rozdział IV- Intrygi i kłamstwa

Jak uciec z kamieniołomów?

- Zabieramy **plakat ze ściany z podobizną faraona oraz bandytą.**
- Otwieramy skrzynkę, zabieramy **puszkę z figami.**
- Oglądamy pułapkę na szczury i **zabieramy widelec z drewna.**
- Idziemy do góry. Rozmawiamy z niewolnikiem, a **puszkę zamieniamy na chleb z miodem i papier pakowny.**
- Miodem smarujemy **plakat faraona i łączymy z plakatem z przestępcą.**
- Plakat pokazujemy niewolnikowi, możemy iść dalej.
- **Zabieramy krzemień, przechodzimy dalej.**
- Wchodzimy wyżej po rusztowaniu, **spuszczamy linę w dół.**
- Podchodzimy do wachlowanego szefa i rozmawiamy.

Jak dostać się do bandy?

- Wracamy na dół. Przechodzimy do łazienki, zabieramy **mydło, ręcznik oraz grzebień.**
- Podchodzimy do studni i wrzucamy do **środku mydło.**
- Stajemy pod plakatem zakazującym tańczenia. **Łączymy grzebień z papierem śniadaniowym i gramy.**
- Podchodzimy do **projektu piramidy i niszczymy go.**
- Wracamy aż na płaskowyż, za plecami wachlowanego szefa przechodzimy do dalszej lokacji.
- Przy pomocy krzemienia **przecinamy linę,** a potem kierując się w dół ekranu podchodzimy do gniazda.
- **Przy pomocy widelca zabieramy jajko.**
- Wracamy do niewolnika rzeźbiącego w kamieniu i rozmawiamy z nim.
- Każemy mu troszkę **uderzyć po lewej,** bo faraon nie jest taki gruby.
- Rzeźba spada rozbijając klatkę z narzędziami.
- Schodzimy na dół, zabieramy narzędzia: **szczypce i saperkę.**



- **Koło kamienia przy rozbitej klatce leży kołek z kamienia**, który również zabieramy.
- Idziemy do biura niewolników, szczypcami klikamy na podejrzany obraz.
- Ze środka zabieramy akt własności i dajemy go handlarzowi niewolników.
- Podchodzimy do linii montażowej i używamy na niej koła.



- Możemy iść na pustynię po lewej od wielkiego kamienia. **Podchodzimy do krzaka.**
- Pod nim leży zawinięty **prezent**, klikamy na niego.
- Następnie tak rozmawiamy z krzakiem, aby go wkurzyć. Gdy się zapali **łączymy jajko z saperką i klikamy na płonący krzew.**



- Znowu stajemy koło wielkiego żółtego kamienia, patrzymy na **zieloną linię przecięcia.**



- Wracamy do rzeźbiarza w kamieniołomach.
- Dajemy mu smażone jajko, w zamian otrzymamy **magnes, dłuto i młotek**.
- Idziemy do szefa bandy. Dajemy mu **młotek, dłuto i ręcznik**.
- Oczywiście nie zgadzamy się z jego planem.
- Animacja.

Jak odnaleźć świątynię?

- Rozmawiamy jeszcze raz z szefem bandy. Mówimy mu o możliwości rozłupania skały.
- Schodzimy na dół. Patrzymy na **kamienie na taśmie produkcyjnej oraz na linę, którą spuściliśmy wcześniej w dół**.
- Jeszcze raz wracamy do szefa. Prosimy, aby zawiązał linę na głazie.
- Sami schodzimy na dół i klikamy na taśmociąg.
- Animacja.

Jak wyjść ze świątyni?

- Wchodzimy do środka. Na przedostatnim schodku leży kolejny **krzemień**, zabieramy go i łączymy z tym, co mamy w ekwipunku.
- Po prawej we wnęce jest pochodnia, **klikamy na nią połączonymi krzemieniami**.
- Idziemy dalej, a potem w prawo.
- Nad głową widać **łódź oraz wbity harpun**, zabieramy go przy pomocy magnesu.
- Idziemy dalej. Otwieramy **szafkę, klikamy na znajdujące się w środku kamienie harpunem**, zostanie troszkę naostrzony.



- Klikamy **harpunem na łaskę kapłana**.
- Po chwili ona wystrzeli blokując układ planetarny.
- Otworzy się przejście do grobowca Sety.

Jak odblokować drogę?

- Schodzimy w dół i rozmawiamy z Setem.
- Klikamy na kawałek **korzenia, powstanie dziura**.
- Idziemy do ołtarza, **zabieramy urnę z sercem Ozyrysa oraz szaty**.
- Schodzimy niżej, patrzymy gdzie wypływa woda.
- Na **dziurze używamy szmat**.
- **Klikamy na urnę w ekwipunku, zostanie wyjęte z niej serce Ozyrysa**.
- **Urnę klikamy na skorpiona**.
- Idziemy dalej w prawo, **zabieramy pudełko**, wracamy i klikamy nim na złapanym skorpionie.
- Podchodzimy do studni i rozmawiamy z nią.
- Gdy dostaniemy **orzeszki**, wracamy do dziury po wyrwanym korzeniu i wrzucamy tam orzeszki.
- Następnie idziemy do śmieci. Po drodze mamy **kolejną luźną płytkę**. Wrzucamy tam

ponownie orzeszki, a potem skorpionia.



- Po chwili mamy otwarte przejście.

Jak zabezpieczyć serce Ozyrysa?

- Rozmawiamy ze wszystkimi. Zabieramy **poduszkę**, **trofeum od Thary** oraz **chochłę z kociołka**.
- Idziemy do wodospadu i przy pomocy **chochli** **wyjmujemy z wody ostrą muszlę**.
- **Muszlą rozcinamy poduszkę. Wkładamy do niej serce, a potem do trofeum.**
- Idziemy schodami do góry i opuszczamy lokację. Animacja.

Rozdział V - Wielki mecz

Jak otworzyć bramę?

- Z wody wyjmujemy **butelkę**, klikamy na nią w ekwipunku i mamy mapę.
- Klikamy na **linę** za naszymi plecami, łączymy ją w ekwipunku z posążkiem.



- Po lewej koło krat są **luźne kamienie**, klikamy na nie, mamy **jedenaste przykazanie**.
- **Liną z posążkiem** klikamy na kratę i mamy drogę otwartą.
- Kierujemy się w prawo, mijamy wielką kratę i jesteśmy w kolejnym korytarzu, po lewej rury. Przyglądamy się **plamie po kawie**.



- W korytarzu wchodzimy do ostatnich **drzwi po prawej** i próbujemy pociągnąć za **dźwignię** przymocowaną łańcuchem.
- Wracamy do poprzedniego pomieszczenia i **pod rurę wstawiamy butelkę**.

Przełączamy się na Tarę.

- Zagadujemy córkę faraona.
- Napełniamy **filiżankę kawą** i za ekspresem wylewamy ją do kratki ściekowej.

Przełączamy się na Assila.

- Zabieramy **butelkę z kawą** i **dajemy ją więźniowi**.
- Wracamy do dźwigni i klikamy na nią.
- Z przeciwwagi **zabieramy sprężynę**. Wracamy do więzienia i idziemy do celi, gdzie zamknięty jest handlarz warzywami.
- Dajemy mu **sprężynę oraz mapę**.
- Wchodzimy do pierwszej otwartej celi i **zabieramy kajdanki**.
- Wracamy do sali z dźwignią, mijamy ją i wchodzimy do składziku.
- Klikamy na kota i mamy go po chwili w worku, który zabieramy.
- Klikamy na windę, nie jedzie.

Przełączamy się na Tarę.

- Idziemy do sali tronowej, a stamtąd do kuchni.
- Musimy umyć talerze, klikamy więc na ścierkę, a potem nią na stertę naczyń.
- Po wymyciu naczyń zakręcamy wodę.

Przełączamy się na Assila.

- Wsiadamy do windy i jedziemy do góry, na haku zaczepiamy worek z kotem.

Przełączamy się na Tarę.

- Podchodzimy do słupa i klikamy na korbę.
- Otwieramy drzwi od windy i jedziemy na dół.

Jak znaleźć i uwolnić Mojżesza?

Przełączamy się na Assila.

- Idziemy do więzienia, wchodzimy do celi sprzedawcy warzyw, na haku zaczepiamy kajdanki, do nich mocujemy 11 przykazanie i klikamy.



- Ściana rozwalona.
- Idziemy przez wyłom w murze a potem w drzwi do kanałów.
- Następnie cały czas prosto, potem w lewo do przejścia, po krokodylu na kładkę i do schodów.



- Tam stajemy na kładce przed drzwiami, gdy z niej schodzimy drzwi się znów zamykają.

Przełączamy się na Tarę.

- Idziemy za Assilem aż do drabiny prowadzącej na wieżę.
- Idziemy do góry, pokazujemy **strażnikowi kartę Vipów**.
- Przechodzimy **dotrenera** i rozmawiamy z nim, a potem schodami jeszcze wyżej.
- Na trybunach schodzimy na dół i rozmawiamy z krawcem o jego **okularach**, dostaniemy je.
- Kolejna osoba to sprzedawca melonów, próbujemy od niego **wydębić melona**.
- Schodzimy do kanałów, tam gdzie napelniana była **butelka z kawą**, a potem **do miejsca odblokowanego przez Assila**.
- Rozmawiamy z Mojżeszem.
- Potrzebujemy melona, idziemy więc do góry do sprzedawcy.

Przełączamy się na Assila.

- Wracamy do windy, a stamtąd do sali tronowej, mijamy tron i schodami podchodzimy do **misy z owocami, zabieramy je.**

Przełączamy się na Tarę.

- Gdy sprzedawca poleci z owocami do faraona, **zabieramy melona.**
- Wracamy szybko do szatni i **dajemy melona Mojżeszowi.**
- Następnie **rozmawiamy z trenerem** i zawodnik może wejść na boisko.
- Na drodze stają złodziejaszki.

Przełączamy się na Assila.

- Zabieramy pustą tacę po owocach i wracamy do sali tronowej.
- Tacę wieszamy na **oparciu tronu.**
- **Zapisujemy grę**

Przełączamy się na Tarę.

- Podchodzimy do figurki koło straganu z owocami, na którą pada światło odbite z tacy.



- **Klikamy na nią okularami.**
- Animacja.

- Jakie wybierzesz zakończenie - to już twoja sprawa graczu.

Koniec.

