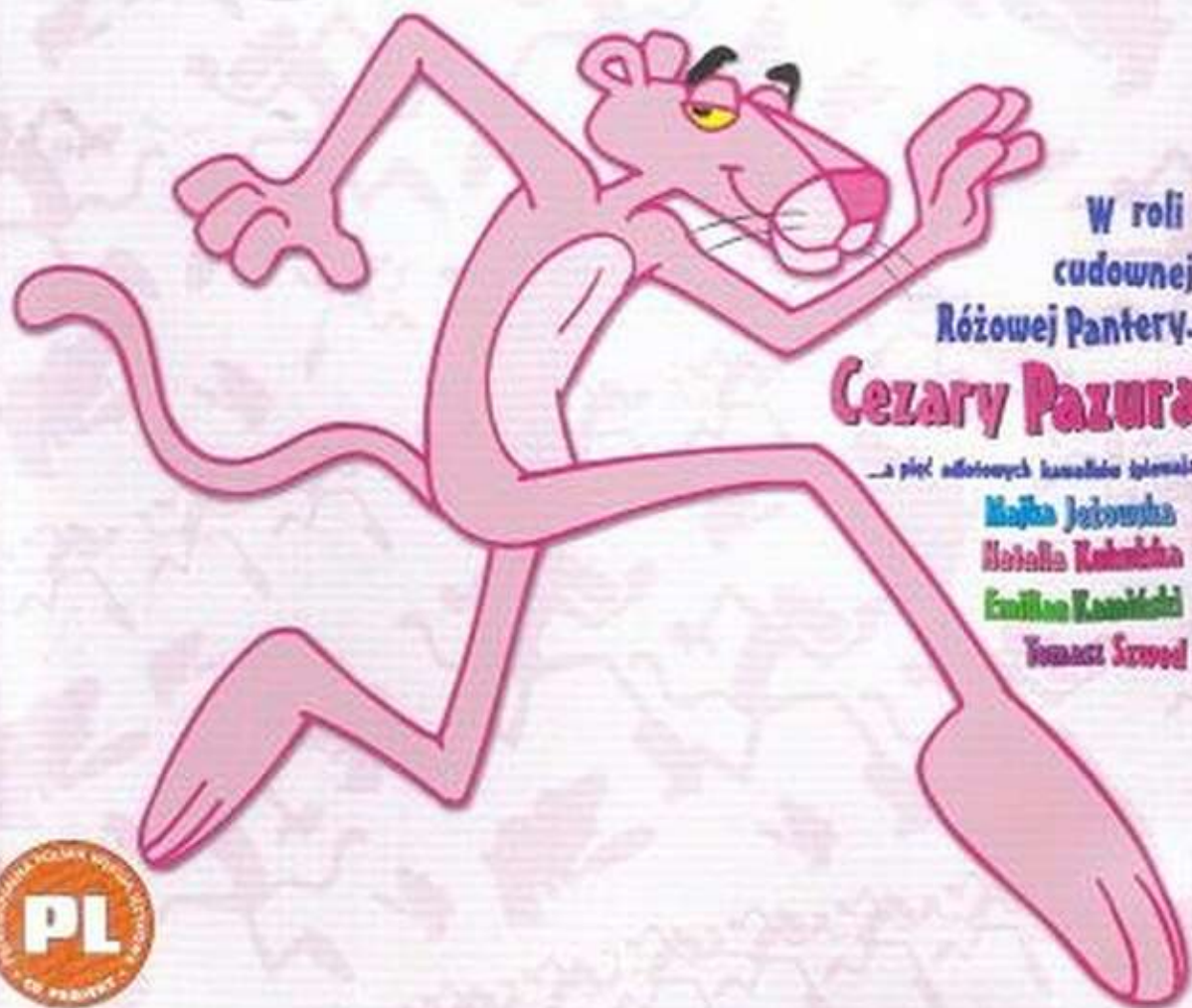


Szykuje się naprawdę
niezła jazda. Mówię Wam!

Hokus Pokus Różowa Pantera™



W roli
cudownej
Różowej Pantery...

Cezary Pazura

...a pięć słotowych kawałków zlewała:

Małgorzata Jędrzejewska

Halina Krahulka

Emilia Kawińska

Yonasz Szwed



Poradnik do gry.

Hokus Pokus Różowa Pantera

Autor

Urszula

Data publikacji

Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!

Wstęp

Zaczynasz przygodę w domu bogatych Zęboli. Małoletni czarodziej niechętnie rzucił czar na koleżankę zamieniając ją w potwora. Nasza różowa Pantera wkracza w tym momencie do domu jako akwizytor. Czar rąbnął w koleżankę i nieco oszołomił naszego Różowego przyjaciela. Nie jest to jednak tylko talent naszego młodego bohatera, dołożył swych starań zły czarownik Wiaderny.

Dom Zęboli

- Podejdź do pana w białym garniturku, który pilnuje wejścia do toalety.
- Żeby wejść do środka, potrzebne są pieniądze.
- Idź schodami po prawej na dół.
- Przejdź za niebieską kurtynę po lewej.



- Kliknij na obraz po prawej dostaniesz miedziaki.
- Wróć na górę.
- Daj facetowi w białym ubranku miedziaki.
- Wejdź do środka i kliknij na szafkę po lewej.
- Skorzystaj z toalety.
- Idź na dół i wejdź za kurtynę po prawej.
- Podejdź do gospodarza stojącego przy kominku.
- Po animacji zabierz spinę, która mu wypadła.



- Wróć na górę i podejź do drzwi na końcu korytarza za łazienką.
- Użyj spinki na drzwiach i wejź do środka.
- Porozmawiaj z chłopcem.
- Animacja.
- Kliknij na okno.
- Kliknij na drzewo.
- W domu Wiadernego kliknij na księgę.
- Animacja.
- Wybierz miejsce, do którego chcesz się udać.
- W lewym górnym ekranie jest Syberia.

Syberia

- Podnieś bukłak upuszczony przez białego renifera.



- Porozmawiaj ze smutnym klaunem.
- Daj klaunowi kleszczyki zabrane z domu Zęboli.
- Animacja.
- Zagłęb się do przerębli, zobaczysz mamuta.
- Kliknij na białego renifera.
- Przejdź w lewo.
- Zabierz paznokieć obcinany przez babkę.



- Potrzebujesz soli, udaj się nad morze martwe.

Morze martwe

- Zabierz bryłę soli i wróć na Syberię.

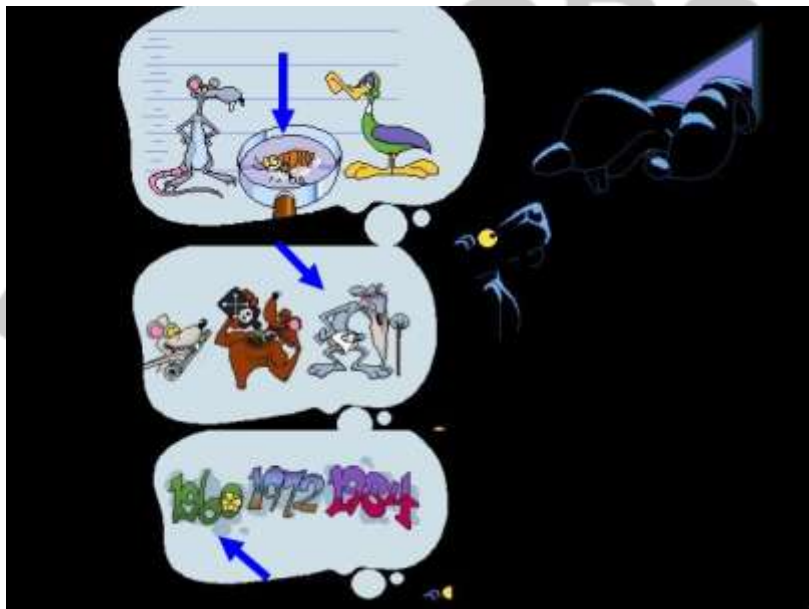


Syberia

- Daj babie bryłę soli.
- Zabierz kawałek meteorytu.
- Wejdź do namiotu po lewej i porozmawiaj z chłopcem.
- Wyjdź i zabierz antenę.
- Wskocz na kupkę śniegu za namiotem.
- Wejdź do namiotu i zabierz garnek z gorącą wodą.
- Wylej wodę na śnieg za namiotem.
- Zabierz odcisk pantery.
- Wejdź do namiotu podgrzej mleko.
- Podejdź do misia.
- Kliknij na misia podgrzany mlekem w bukłaku.
- Zamocuj na dachu domku misia odcisk pantery.
- Na odcisku pantery, zamontuj antenę.
- Wróć do namiotu i zabierz dwie kasety.
- Wróć nad rzekę.
- Mamuta częściowo wyrzuciło na zewnątrz, kliknij na mamuta.
- Koło klauna odsłoniła się droga, kliknij na klauna.
- Kliknij pazurem na sople nad wejściem.
- Wejdź do szczurzej nory.

Szczurza nora

- Odpowiedz na zagadki i wejdź do środka.



- 1 choroby roznosi pchła
- 2 szczura nie czeka starość
- 3 rok szczura to 1960r.

- Porozmawiaj ze szczurami.
- Podejdź do barmana.
- Na zadaną zagadkę odpowiedz szczur, a wygrasz kanapkę.
- Zabierz pineskę po lewej.



- Przypomnij kanapkę do deski i stań na jej drugi koniec.
- Dostaniesz się do króla szczurów.
- Daj królowi kasetę z gimnastyką.
- Wyjdź z nory szczura.
- Mamut jeszcze się nie wydostał.
- Wróć nad morze martwe.

Morze martwe

- Wejdź do jaskini.
- Użyj na ścianie meteorytu.
- Idź w głąb jaskini.
- Porozmawiaj z dziewczynką.
- Wyjdź na zewnątrz i zabierz ze stolika szczypczyki.
- Wróć do jaskini i daj szczypczyki dziewczynce.
- Zabierz okulary.
- Wyjdź z jaskini i okulary daj turyście.
- Wróć do jaskini i zabierz szczypczyki.
- Wyjdź na zewnątrz.
- Użyj szczypczyków na kamieniu leżącym na brzegu, po prawej.



- Kliknij na strusia, dostaniesz jajo.
- Wróć na Syberię.

Syberia

- Użyj jaj strusia na trąbie mamuta.
- Przejdź po większych krach na drugą stronę.
- Kliknij na mamuta.
- Wróć przy pomocy czarnej dziury do domu Zęboli.

Dom Zęboli

- Kliknij robaczkiem na chłopczyka, a potem mamutem.
- Animacja.
- Wyjdź z pokoju i zejdź na dół.
- Przejdź za niebieską kotarę po prawej stronie.
- Zabierz ze sterty ubrań, pasek.



- Wróć na górę i daj chłopcu pasek.
- Animacja.
- Idź na dół za niebieską kotarę (tej po lewej).
- Zabierz ze stołu półmisek oraz z wnęki ciastka.
- Wróć na górę, daj półmisek chłopcu.
- Po animacji użyj dziury i przenieś się do Indonezji.

Indonezja

- Wskocz do wody.
- Porozmawiaj z biednym rekinem.
- Zabierz skorupiaki przyczeplone do dna łodzi.
- Wyjdź na pokład.
- Wrzuć do kotła skorupiaki, ugotujesz pyszną zupę.
- Zabierz płetwy rekina oraz worek.



- Wskocz do wody.
- Daj rekinowi płetwy.
- Kliknij na rafę (po prawej), gdy wypłynie murena daj jej ciastko, a zabierz zęba.
- Do worka zabierz węża wodnego.
- Wróć na łódź, a potem idź na prawo (strzałka).
- Na wysepce natkniesz się na dziką świnie, porozmawiaj z nią.



- Kliknij na znak jaszczurki.
- Kliknij wężem na jaszczurkę.
- Wróć na brzeg i pływaj na drugą wyspę.
- Przejdź w głąb wyspy.



- Kliknij na orangutana, drzewo i dzwoneczki w dole ekranu.
- Porozmawiaj z tubylcami, którzy się zjawiają.
- Najmniejszemu daj kanapkę.
- Musisz się udać do Kenii.

Kenia

- Porozmawiaj z turystami i idź do dzungli.
- Przejdź w lewo.



- Zabierz dziób tukana i kliknij na owoc nad głową.
- Wróć do Indonezji.

Indonezja

- Użyj dziobu tukana na drzewie.



- Tukanowi siedzącemu na drzewie daj owoc, zdobędziesz ptaka.
- Zęba mureny daj tubylcowi od tatuaży, a zdobędziesz kółko.

Kenia

- Idź do Kenii i kółko daj turystom siedzącym w balonie, dostaniesz szampana.

Dom Zęboli

- Szampana zanieś Filipowi w domu Zęboli, a dostaniesz wątróbkę.
- Wróć na górę i kliknij tukanem na chłopca.
- Przy pomocy czarnej dziury idź do Kenii.

Kenia

- Idź do wioski tubylców 2x w lewo.
- Daj wojownikowi wątróbkę, a dostaniesz pieśń czerwonej głowy.
- Wróć do domu.

Dom Zęboli

- Kliknij pieśnią na chłopca.
- Animacja.
- Zejdź na dół i przejdź za kotarę po lewej.
- Po animacji zabierz aparat fotograficzny.
- Kliknij 2x na torebkę leżącą na stole.
- Wróć na górę i zabierz sałatkę.
- Użyj czarnej dziury i przenieś się na Olimp.

Olimp

- Daj Afrodycie perfumy.
- Zabierz trójzab i użyj go na głowie Zeusa.

- Animacja.
- Kliknij na Pegaza.
- Grubszej Gorgonie daj sałatkę, chudszej lusterko.
- Użyj aparatu na Meduzie i wróć do Zeusa.
- Użyj fotki na Zeusie.
- Odpowiedz na trzy zadane pytania w ten sposób:



1 Włosy z węży

2. Dary - drzewo i źródło

3. Zeus

- Użyj czarnej dziury i wróć do Zęboli.
- Siądź sobie wygodnie i oglądaj zakończenie tej gry.

Koniec