

PC
CD-ROM

POLSKA
WERSJA



JEŻ MGIELKA

4/2009

DODATKOWE
PEŁNE WERSJE

CUBE PUSHER+
PHOTO HUNTER

WYDANIE
EXTRA



Poradnik do gry.
Jeź Mgiełka

PRZYGODOMANIA

Autor
Urszula

Data publikacji
Styczeń 2012 r.

PrzygodoMania.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!



Spokojny gość Jeż Mgiełka, prowadził sobie spokojne życie nie wadząc nikomu, aż tu pewnego dnia spadło na niego nieszczęście. Obudziwszy się zobaczył, że w łóżku jest sam, jakiś niegodziwiec porwał mu żonę. Biedny Pan Jeż, postanowił wyruszyć w drogę, aby odzyskać swoją żonę. Tak zaczyna się nasza przygoda z Panem Jeżem.



- Podejdź do szafki przy łóżku i z szuflady wyjmij fajerwerk.
- Troszkę dalej na stoliku leży bułka ją również zabierz i wyjdź z mieszkania.
- Na poręczy po lewej stronie drzwi zabierz sukienkę żony.
- Spróbuj porozmawiać z ptaszkiem siedzącym na drzewie.
- Użyj na ptaszku fajerwerku.

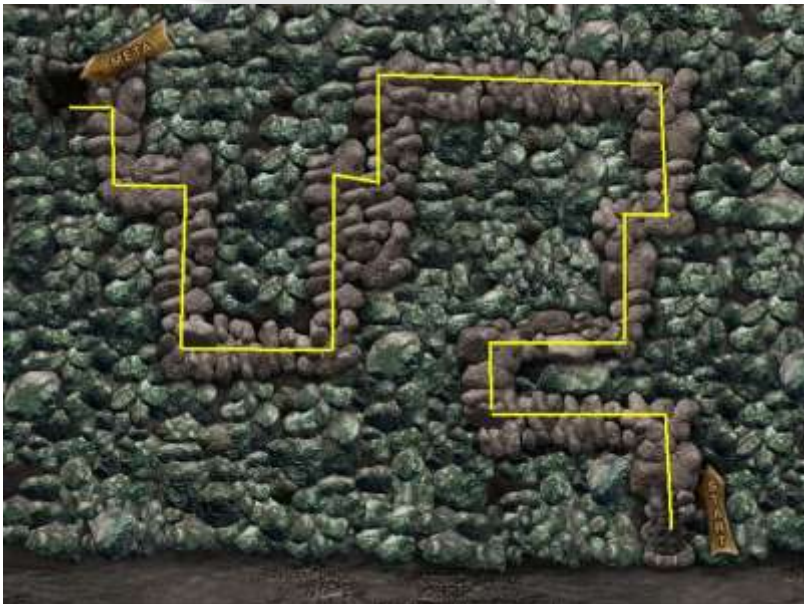


- Spłoszony ptak wypuści jedzenie z dzióbka i kieruje cię do królika.
- Zabierz ser opuszczony przez ptaszka.
- Idź dalej prosto dróżką, aż natrafisz na świnkę.
- Pod drzewem nieopodal widać ciężarek zabierz go.

- W ekwipunku połącz bułkę z serem i daj świni.



- Idź do przodu dwa kroki i spójrz na krecią norę w górze ekranu.
- Krecia norka jest za wąska.
- Włóż do sukienki ciężarki i wskocz do dziury.
- Przejdź przez kreci labirynt omijając spadające kamienie.



- Po kilku próbach Panu Jezowi udało się w końcu dojść do mety.
- Wyjdź z nory kreta i idź na prawo.

- Koło kamienia natrafisz na pilota, zabierz go.



- Zjedź po linie.
- Na dole znajdziesz laski dynamitu, które zabierz.
- Idź na prawo.
- Podejdź do lodówki i przy pomocy pilota zapal wszystkie światełka.



- Po otwarciu lodówki pozbędziesz się kreta.
- Wdrap się po linie i podejdź do drabiny.
- Użyj dynamitu na kamieniu leżącym obok drabiny.

- Zabierz drabinę.
- Zejdź po linie na dół.
- Przejdź za lodówkę do kolejnej liny.
- Wejdź po linie i zapukaj na górze do drzwi.
- Spróbuj użyć drabiny na kominie, aby dostać się do środka.
- Poproś dzięcioła o pomoc.



- Idź na lewo, ustaw drabinę, a resztę zrobi dzięcioł.
- Spróbuj porozmawiać z zajęcem.
- Nie ma dla ciebie czasu, bo musi skleić wazę.
- Musisz pomóc mu skleić wazę.
- Na dużych żółtych strzałkach obracasz elementem i układasz puzzle.



- Po zakończonej pracy znów spróbuj porozmawiać z zajęcem.
- Żeby narysować portret pamięciowy, zajęc potrzebuje okularów.
- Zejdź przez klapę do spiżarni.
- W spiżarni jest chora myszka.
- Wyjdź na zewnątrz, zabierz strachowi na wróble szalik i zanieś go myszce.



- Myszka da ci za szalik okulary.
- Zabierz okulary i wróć do zająca.
- Twoim zadaniem jest sporządzić portret pamięciowy porywacza.
- Tym niegodziwcem okazał się być skunks.



- Zabierz od zająca ziarno dla ptaków i informacje o zaklętej lodówce.
- Po wyjściu z domku zająca idź w prawo.
- Spójrz na drzewo, na którym siedzi ptaszek.
- Troszkę dalej jest miseczka na ziarno.
- Wsyp do miski ziarno.



- Idź dalej, aż do złomowiska.
- Spróbuj na złomowisku otworzyć lodówkę.
- Przestrasz ptaka dziobiące ziarno sukienką z ciężarkiem.
- Ptak się przestraszy i dziobem walnie w lodówkę, która się otworzy.



- Wskocz do lodówki a znajdziesz się na plaży.
- Niedaleko stoi kwoka z trzema kurczętami.
- Spróbuj zabrać wiosło, na którym siedzi kwoka.

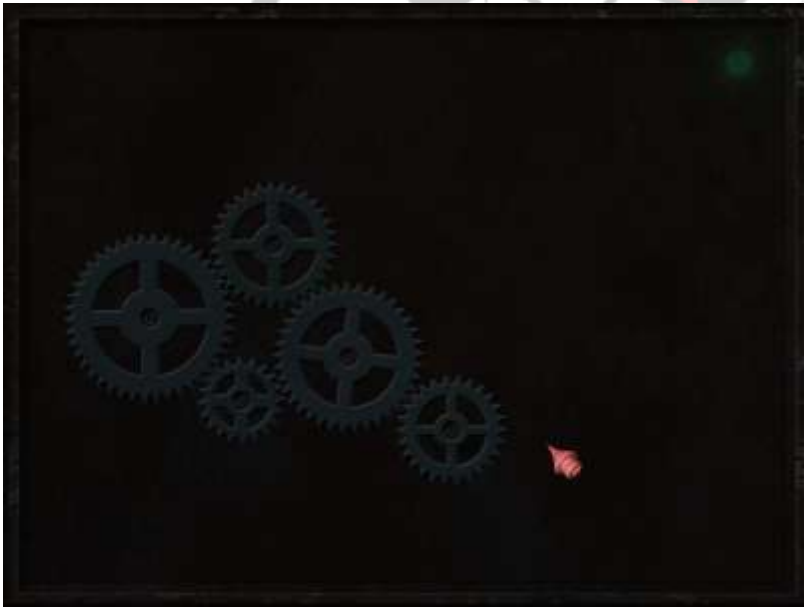
- Musisz nakarmić wszystkie kurczęta, aby zdobyć wiosło.
- Każdy z kurczaków ma otrzymać taką samą ilość ziarna.



- Po nakarmieniu kurcząt, kwoka odejdzie zostawi ci połamane wiosło.
- Podejź do drzewa przy korzeniu znajdziesz klej.
- Napraw wiosło przy pomocy kleju.
- Idź w prawo, a dojdiesz do łódki.
- Kliknij na łódkę wiosłem, a wypłyniesz na pełne morze.
- Musisz pozbyć się rekina.
- Podpłyn do biało czerwonej boi.
- Posmaruj boję klejem i wysyp ziarno, pelikan załatwi resztę.
- Sprawdź wszystko wraki statków.



- Kliknij sukienką na dziurę po korku.
- Trafieś do maszynowni, w której ktoś zepsuł wszystkie trybiki.
- Pan Jeź szybko ją naprawia, ale prądu nadal nie ma i winda nie działa.

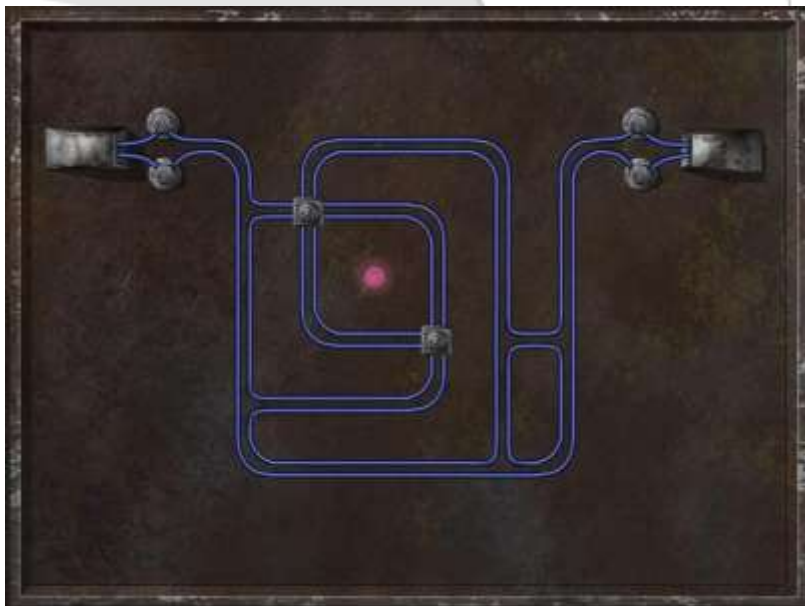


- Idź na prawo i kopnij przewrócone wiadro.
- Zabierz bezpiecznik.
- Wróć się i wejdź do szatni.
- W trzeciej szafie jest kolejny bezpiecznik, który zabierz.
- Zamontuj bezpieczniki w skrzynce po prawej stronie.
- Wejdź do kolejnego pomieszczenia.

- Podejdź na końcu pomieszczenia do skrzynki i spróbuj zabrać kluczyk.



- Zabierz skrzynkę, która stoi po środku pomieszczenia.
- Postaw skrzynkę pod kluczykiem, wdrap się na skrzynię i weź kluczyk.
- Wróć do pomieszczenia z trybikami i kluczem otwórz kłódkę.
- Zrób porządek z kablami.



- Wsiądź do windy i wyjdź na powierzchnię.
- Idź w prawo, a dojdiesz do fortecy skunksa.
- Wróć i za windą w trawie znajdziesz młot.

- Zabierz balony przywiązane do drzewa.
- Wróć do miejsca gdzie jest winda.



- Koło windy znajdziesz skrzynkę.
- Rozbij skrzynkę młotkiem.
- Zabierz sprężynę.
- Podejdź do twierdzy skunksa, a znajdziesz kolejną skrzynkę.
- Użyj na skrzynce młotka i zabierz dynamit.
- Podłóż dynamit pod bramę.
- Na podwórku w klatce siedzi zamknięta Pani Jeżowa.
- Daj Pani Jeżowej sprężynę, a wydostanie się z klatki.
- Po chwili z domy wyskakuje skunks, ale nieszczęśliwie pośliznął się na skórcie od banana, upadł na sprężynę i wpadł do klatki.



- Pan Jeź szybko przywiązał do klatki balony i tak pozbył się wstrętnego skunksa.
- Państwo Jeźowie poszli do domu i żyli długo i szczęśliwie.
- Tak się kończy przygoda z Jeżem Mgiełką.

Koniec