

PRZYGODOMANIA



SOLUCJA-PORADNIK

**PORADNIK DO GRY**

# **Powrót na tajemniczą wyspę**

**Autor**

**Emma**

**Data publikacji**

**grudzień 2012**

**PrzygodoMania.pl**

**Wszelkie prawa zastrzeżone**

**Kopiowanie i rozpowszechnianie bez zgody jest zabronione!**

## Spis treści

WSTĘP.....	3
PLAŻA:.....	4
WYSPA:.....	6
RATOWANIE CHOREJ MAŁPKI:.....	7
RAZEM Z MAŁPKĄ:.....	9
GRANITOWY DOM:.....	12
WALKA Z ROBOTAMI:.....	14
NAUTILUS:.....	17
WSZYSTKIE MOŻLIWE ODPOWIEDZI NA PYTANIA ROBOTA:.....	23

### **WSTĘP**

Gra ma nieliniową fabułę, a przynajmniej nie do końca. Ciekawostką jest interaktywny inwentarz. Można próbować naprawę wielu kombinacji, czasami całkiem nieoczekiwanych. Niektóre zagadki można rozwiązać na różne sposoby, podobnie jak łączyć i wykorzystywać zrobione przedmioty. Dołącząca dla mnie była sama wizyta w Nautilusie, bo jeszcze dobrze się nie rozejrzałam, a już nastąpił koniec gry i to uważam za największy minus tej podróży. Ja sama przeszłam gierkę 2 x, kombinując różne rozwiązania, **uzbierałam 314pkt** (na tyle pkt napisana jest ta solucja), ale wiem, że można uzyskać ich znacznie więcej.

## **PLAŻA:**

Animacja – no ładnie, gierka zaczyna się od żarcia. Mina jest słaba i musi coś zjeść. Rozejrzyj się dokładnie po okolicy. Obróć się tyłem do morza i podejdź do skały na wprost. Jakiś gościu na górze cię obserwuje, czyżby kanibal? Po odrzuceniu ptaków zabierz jaja z gniazda i leżący na piasku, pod gniazdami zardzewiały klucz. Skręć w lewo, podejdź do wgłębienia w ścianie skalnej, tej z sadzą i weź leżący na kamieniu piaskowiec i krzemień. Skieruj się teraz w stronę wody, do szczątków łodzi. Piaskowcem uderz w metalową część, zabierz metal i drewno. Odwróć się, podnieś mokry wodorost, a następnie podejdź do sadzawki z jedną rybką, ciekawe czym ona się żywi. Ze ściany i palika ściągnij 4 ostrygi. Udaj się na drugą część plaży, przechodząc pod skalnym przejściem. Ooo..., żółwik właśnie zakopał jaja, będzie żarełko. Ale nim dojdiesz do tamtych jajek, obróć się w lewo, tu też są ślady pobytu żółwia. Odkop piasek, tu oprócz jajek żółwik zostawił jeszcze skrzyneczkę.



Otwórz ją zardzewiałym kluczem i weź z niej srebrne monety oraz zepsuty teleskop. Odwróć się w prawo i zabierz porost. Idź teraz do miejsca, gdzie żółw zakopywał jajka i je odkop. Usłyszysz spadające kokosy, wejdź pod palmy, obok zielonego orzecha 2 kraby zrobiły sobie

wyżerkę. Możesz je zabrać tylko wtedy, gdy są odwrócone tyłem lub gdy jedzą. Zabierz też jeżozwierzę, który nie jest w najlepszej formie. Odwróć się i podnieś orzech kokosowy. Kiedy będziesz wracał tuż po nogi spadnie ci kolejny orzech, zabierz go. Wróć do zagłębienia skalnego z wygaszonym ogniskiem, skreśl w górę, czas trochę pomajsterkować. Możesz krzemieniem obrobić zardzewiały metal – otrzymasz zapalniczkę lub zrobić to samo piaskowcem, będziesz bogatszy o ostrze do noża. Gdy je połączysz z kawałkiem drewna otrzymasz nóż.

**krzemień + zardzewiały metal = zapalniczka**

**piaskowiec + zardzewiały metal = ostrze noża**

**ostrze noża + kawałek drewna = nóż**

Nim właśnie odetnij ciernie roślin z obu stron oraz zabierz robaczki z ziemi ( pod jedną z roślin ). Możesz spróbować iść na górę, ale ze względu na słabe siły Myny przejście dalej nie będzie możliwe. Przetnij jednak nożem cienkie pnącze. Odwróć się w lewo i zerwij hubę, a pod hubą jest rozwidlona gałązka – zabierz ją. Korzystając z noża, wyciągnij soczewki z teleskopu. By móc rozpaścić ognisko możesz połączyć liść palmy, hubę, soczewki lub rozpaścić ognisko za pomocą zrobionej zapalniczki i huby. Do ogniska możesz włożyć ciernie akacji, ulegną wygięciu, dzięki temu możesz zrobić wędkę, połącz ze sobą:

**nóż + zepsuty teleskop = soczewki**

**liść palmy + huba + soczewki = ognisko** - poprośuj sobie różnych innych sposobów rozpalenia ogniska

**rozwidlony patyk + cienkie pnącze + ciernie akacji + robaki = wędka**

Usmaż rybę, kraby, jajka, nad ogniem otwórz też ostrygi. Nożem obierz zielone kokosy, wypij mleko, zjedz miąższ. Z brązowego orzecha dodatkowo uzyskasz włókno. No w końcu Mina się najadła.

## **WYSPA:**

Skieruj się drogą ku górze, kiedy tam dotrzesz podnieś liść młodej palmy. Gdy dojdiesz do pierwszego rozwidlenia zetnij nożem ketmię rosnącą z lewej strony. Idź w głąb alejki, z której unosi się dym, ale to tylko gorące źródło. Spójrz w drugą stronę: zwróć uwagę na pająka, węża i nacięcie w drzewie. Zdemontuj wędkę, rozwidlonym patykiem unieszkodliw węża, a nożem popraw nacięcie w drzewie - otrzymasz kauczuk, który z kolei w połączeniu z rozwidlonym patykiem da procę.

### **rozwidlony patyk + kauczuk = proca**

Nożem zetnij leczniczą roślinę. Skręć teraz w drózkę bliższą węzowi, dotrzesz do zerwanego mostu. Chwilowo nic na to nie poradzisz, ale spójrz na ziemię, obok naćpanej (???) myszy rośnie narkotyczna roślina – zetnij ją nożem. Idź teraz wzdłuż ścieżki ze słupami. Przy rozwidleniu idź dalej wzdłuż słupów z liną. Masz teraz dwie drogi, pędź do wiatraka, podnieś formę na cegły, po obróceniu się jest pnącze do zabrania, ale jeszcze nie teraz. Podnieś 3 szyszki leżące pod drzewem przy zniszczonych schodach. Wróć do rozwidlenia i przejdź przez rozwalony płotek, aż dojdiesz do wiszącego stracha na wróble. Ściągnij z niego ubranie.



Z ziemi podnieś 2 pomarańcze i 2 cytryny. Odwróć się i nożem zetnij pszenicę. Uuuuuu niedobre małpki, skręć w przeciwny od małp kierunek, po dojściu do wody zabierz glinę, duży kawałek bambusa, nożem zetnij korę z drzewa, młode pędy bambusa, miąższ czarnego bzu i średni kawałek bambusa. Wróć do małp i tu masz dwa rozwiązania, możesz uniknąć walki, ale nie zdobędziesz punktów, gdy ci na nich zależy – powalcz, czyli strzelaj do nich z procy (nie jest trudne). Jednak jeżeli chcesz uniknąć bijatyki, zejdź na plażę, do formy na cegły włóż glinę, wypal naczynia i po powrocie dorób brakujące schody przy młynie – wiatraku. W przypadku gdy walczyłeś, po wygranej wal przed siebie do rozwalonego pieca z miechem. Podnieś polana leżące obok pieca i zajrzyj do ruin z lewej i też biegnij na plażę, by wypalić cegły. A co tam znalazłeś w ruinach ? – biedną małpkę.

### ***RATOWANIE CHOREJ MAŁPKI:***

Gdy będziesz na plaży zwróć uwagę na krążące ptaki, one zwiastują padlinę – tym razem czeka na nas zdechła foka, zabierz ją i nożem wytnij skórę, ścięgną i 2 kawałki foczego tłuszczu. Wracaj na górę i skręć przy czerwonym drzewie.



Zejdź na dół i podejdź do wody z prawej strony. Napij się, wymyj i wypierz kawałki szmatek z

ubrania stracha. Zwróć uwagę na ścianę z cegieł z prawej strony, ale to za chwilę. Wróć do małpki schodami (jak nie masz ich naprawionych – to połóż na nich wypalone cegły), zajrzyj do młyna, chwilowo jest zepsuty. Po wyjściu podnieś kilof, którym Mina dostała po głowie. Zabierz też leżący obok młyna metalowy widelec, winogrona, mocny materiał, drewniany widelec oraz przeczytaj wskazówkę z pudełka.



Nie pogardzimy też miedzianymi monetami. Idź teraz prosto do małpki, obwiąż jej głowę czystą tkaniną, trzeba skombinować jej coś do picia. Skocz więc po nową porcję gliny, wylep naczynia





i wypal. Żeby wykonać to ostatnie zadanie, trzeba rozpalić drugie ognisko. Przecież nie będziesz co chwila latać na plażę. Najpierw wypełnij ceglami ubytek w piecu, dziurawą skórę w miechu zastąp foczą skórą. Gdy już masz naczynia leć po kolejną porcję wody. Połącz obrobione ostrze noża z krzemieniem, polanem i napaloną tkaniną. Możesz spróbować też innych sposobów, by rozpalić ognisko. Małpce możesz dać do picia samą wodę lub ugotować dla niej wywary np. z korą lub jakąś rośliną leczniczą. Będąc przy ognisku możesz też wypalić wodorosty, z których uzyskasz sodę. Cienką liną połącz słomę i ofiaruj posłanie zwierzątku. Daj jej też pomarańcze, szyszki i pocięty kokos. Zresztą kombinacji może być, jak zwykle wiele.

### ***RAZEM Z MAŁPKĄ:***

Od teraz małpka towarzyszyć ci będzie do końca twojego pobytu na wyspie. Skieruj się do czerwonego drzewa, natnij go nożem i umieść uzyskany syrop w naczyniu. Idź do młyna, małpa przytrzymująca skrzydło wiatraka jest za wysoko, ale od czego masz Jep'a. Wyślij ją wraz z prezentem do zołzy na górze. Tym razem dałam jej pomarańczkę, ale poprzednim razem wykonany przez Minę alkohol. Wejź do młyna. Poślij na górę Jep'a, aby nasmarowała foczym tłuszczem koła zębate. Wyjź na zewnątrz, nałóż mocny materiał na ramię wiatraka, wejź do środka i wrzuć do pojemnika pszenicę. Zrób ciasto:

**mąka + woda + jajko + syrop klonowy + cytryna = ciasto**

**Ciasto wypiecz w piecu.**

Na tym etapie gry można pokusić się o trochę majsterki, mnie udało się połączyć szmatkę z cytryną, bambusem i miedzianymi monetami lub jajko z wodą i winogronami (to być może druga wersja ciasta), ale żadnej z tych rzeczy nie mogłam w tej chwili ukończyć. Pamiętaj, że w przypadku braku wody zawsze możesz ją dobrać. Przy okazji, będąc przy wodopoju stuknij kilofem w ścianę zaklejoną ceglami.



Cofnij się do terenu pod młynem i każ małpce obciąć długie pnącza, przy pomocy Jep'a uzyskasz dwie drabinki linowe.



Znów trochę majsterki:

**jeżozwierz + nóż = kolce**

**nóż i liść + palmy = niekompletny łuk**

**niekompletny łuk + włókno ketmii = łuk**

**narkotyczna roślina + jeżozwierz = przyprawiona przynęta**

**tłuszcz + soda = myło i 2 porcje gliceryny.**

Wróć ścieżką ze słupami do rozwalonego mostu, daj drabinkę linową małpce i każ jej naprawić most – górą, czyli puść ją na słup. Na atakującą małpkę jest pewnie kilka sposobów – możesz dać jej ciasto. Rozejrzyj się po okolicy, zabierz węgiel, połamaną klatkę, siarkę, a nieco dalej potas i siarczan żelaza. Wróć się i idź w stronę ścieżki z dymem. Po drodze napraw klatkę

**połamana klatka + wiklina = naprawiona klatka**

Unieruchom węża drewnianym widelcem i umieść go w klatce (klikając klatką na niego). Wróć na

plażę, podejź do ptaków wysiadujących jaja, puść tam Jep'a – zdobędziesz 2 pióra

**kolce + pióra + wiklina = strzały**

**luk + strzały = kompletny luk**

odwróć się nieco na lewo, daj małpce drabinkę linową i puść ją na górę. Odnalazłeś:

### ***GRANITOWY DOM:***

Zaraz po wejściu odwróć się, przeczytaj sobie napis nad wejściem i zabierz ptasie jajo, a potem z drugiej strony strój nurka, tajemniczy klucz i muzyczną partyturę. Skręć w prawo i weź deski, żelazne opiłki, śrubokręt, młotek, gwoździe i zwój drutu. Odwróć się w prawo i zabierz ze skrzyni koszule i knoty. Rozejrzyj się po tym pomieszczeniu, obejrzyj szkic granitowego domu. Wejź głębiej, otwórz szufladę armaty, włóż tam kulę, ale chwilowo brakuje ci prochu. Weź beczkę ze stwardniałym prochem. Z prawej strony pomieszczenia zabierz slajdy, przeczytaj fragment notatnika i podpowiedz jak skonstruować baterię – rzeczy te schowane są pod płytą na blacie. Zabierz też pręty i rurkę oraz odczytaj mapkę ze ściany. Przejdź do kolejnego pomieszczenia, weź węgiel drzewny, łańcuch, obejrzyj kolejną mapkę, ponieś hubę, kocioł, zbiornik i węzownicę. Te trzy ostatnie rzeczy połącz ze sobą.

**kocioł + zbiornik + węzownica = aparat destylacyjny**

**Połącz też:**

**metalowy widelec + łańcuch = odgromnik**

**huba + soczewka + węgiel = ogień**

Rozpal więc ogień pod destylatorem i przepuść przez urządzenie siarczan żelaza ---> kwas siarkowy i syrop klonowy → alkohol. Nad ogniem ugotuj wodę

**wrząca woda + gliceryna = niekompletna świeczka**

**niekompletna świeczka + knot = gotowa świeczka**

**cytryna + bambus + ubranie + miedziane monety + srebrne monety = bateria.**

Omiń chwilowo korytarz, ale postaw przy nim świeczkę, by móc obejrzeć kolejny zaułek jaskini. Przy źródelku możesz nabrać wodę, przeczytaj też napis na ścianie. Z półki zabierz zepsutą lampę, kwas siarkowy, projektor i siarkę. Połącz

**baterię + lampę, lampę + projektor, projektor + soczewkę + slajdy.**

Projektor postaw na taborecie i obejrzyj zdjęcia. Zejdź po schodach na dół, zbierz ze ściany saletrę i spójrz na dół. Podnieś hełm i zbiornik powietrzny, zajrzyj do wody... wróć do ciała kapitana, skleć trumnę wykorzystując:

**deski + młotek + gwoździe = trumna**

Kliknij trumną na ciało kapitana, połącz trumnę z liną i opuść ją na dół używając dźwigni. Zorganizuj pogrzeb, zwróć uwagę, że zaczął działać telefon, zapoznaj się z newsami i GPS'em. Hmm... Ktoś cię woła ??? Na paliku w stawie przyczepiona jest wielka ostryga, zabierz ją. Połącz:

**saletrę + węgiel drzewny + siarkę = proch**

Wróć do jaskini, załaduj prochem armatę i zamknij szufladę, tak na „zaś”. Zejdź jeszcze raz na dół, weź kolejną porcję saletry.

**saletra + kwas siarkowy = kwas azotowy**

Przepuść kwas przez destylator, nad ogniem możesz otworzyć gigantyczną ostrygę. Wejdź do tunelu, zaraz po wejściu rozejrzyj się, podnieś strzelbę, a po odwróceniu się jeszcze jedną zepsutą lampę. Naładuj lampę baterią. Po wyjściu z tunelu, przeczytaj newsa z komórki. Idź w stronę młyna po drodze odbierz telefon od mamy. Zmiel w młynie stwardniały proch.

**proch + strzelba + metalowe opilki = broń**

**zwój drutu + koszulka + bambus = latawiec.**

Wróć się do granitowego domu i zejdź do podziemnego zbiornika wodnego, strzel z broni do wody, a następnie celuj w rekina. Może się nie udać za pierwszym razem, ale pozbycie się go jest wykonalne.

**strój nurka + helm + zbiornik powietrzny + lampa = kompletny strój nurka**

Po dotarciu do Nautilusa kliknij na czerwony przycisk – ooo.... Kłopoty. Wycofaj się na górę i skorzystaj z armaty.

### ***WALKA Z ROBOTAMI:***

Podpalając w odpowiednim momencie lont zapalniczką (krzemień + nóż) celuj w robota, aby go unicestwić. Gdy ci się to uda, zejdź na plażę, podnieś wyrzuconą drabinkę linową i zabierz silnik. Podejdź do stawu, w drugiej części plaży lata kolejny robot, strzelaj do niego z broni. Zabierz po nim klucz i silnik. Zdemontuj śrubokrętem kryształ z klucza i umieść go w swoim pustym kluczu. Możesz też puścić małpkę, by zerwała orzech kokosowy.



Podejdz do lezacego nieopodal ogniska kolejnego robota, ten chyba sie zalatwil, ale zaby miec pewnośc trzeba go calkowicie wyeliminowac. Zajrzyj do panelu i rozwiadz zagadke z literami i cyframi.

**Podpisz cyframi kolejne litery w napisie NAUTILUS** i juz bedzie wiadomo jaki wpisac kod. Np.

**N --- 1**

**A --- 2**

**U --- 3**

**T --- 4**

**I --- 5**

**L --- 6**

**U --- 7**

**S --- 8**

Jeżeli kod literowy składa się np. z podanych liter:

**H S N U**

To wpisujesz KOD:

**0 8 1 3**

0 wpisujemy w przypadku, gdy podana w kodzie litera nie występuje w wyrazie NAUTILUS.



Podnieś też leżącą przy nim metalową tabliczkę i klucz, z którego wyciągnij śrubokrętem kolejny kryształ i umieść go w swoim kluczu. Do jaskini nie ma chwilowo wejścia, bo Jep boi się agresywnej małpy. A droga ku górze jest nieźle zabezpieczona. Skorzystaj z odgromnika i można iść. Pamiętam, że poprzednio rozwaliałam mechanizm jakąś wybuchową mieszanką. Po dotarciu na górę, omiń pierwszego robota. Drugiego załatwisz puszczając małpkę z latawcem na słup. Potem znajdź kolejnego robota od tyłu (od strony młyna) i rozwal go. Następnego, tego przy czerwonym klonie rozwal korzystając ze strzelby. Pamiętaj, żeby za każdym zabierać klucze i silniki. Weź jeszcze 1 porcję gliny i połącz kolejne przedmioty:



**kwas azotowy + potas + glina + pręty z rurką = bateria Becquerela.**

Zabierz jeszcze jedną porcję gliny ! Idź o zbiornika wodnego przy wejściu do tunelu, możesz wziąć porcję wody i wykopać Jep'a. Wchodząc do korytarza natkniesz się na natrętną małpę, wystrasz ją węzem.

### ***NAUTILUS:***

Podpłyn do Nautilusa i wykończ ostatniego robota. Rozwiąż zagadkę z panelem umieszczając uprzednio w otworze swój klucz z nowymi kryształami.



Musisz zsumować ze sobą datę **1860 + podany kod, np. 1860 + 4024 = 5884**



Po zejściu na dół natrafiasz na kratę. Wyślij małpkę do dźwigni wykorzystując do tego jeden z silników. Najpierw oczywiście dajesz go Jep'owi.



Podejdź do jakby opuszczonych drzwi i podnieś je za pomocą dwóch silników, następnie przesunij belkę i skieruj się w stronę układanki.



**Trzeba ułożyć litere "N"**



Możesz sobie tę układankę odpuścić i zejść od razu schodami w dół, ale za układankę dostajesz dodatkowe punkty. Podobnie jest, gdy już rozwiążesz zagadkę - możesz wskoczyć do dziury, ale ominie cię układanka na drzwiach po zejściu schodami. Jest bardzo prosta, na górze trzeba wpisać

znany kod **1860**, a na dole litery, które występują w nazwie **NAUTILUS**. Litery i cyfry wpisujemy naprzemiennie.



Po wejściu rozejrzyj się naprawdę dokładnie, gdyż zgromadzone w różnych miejscach przedmioty posłużą za chwilę za rozwiązanie zagadek. Podejdz do okazów za szkłem, przesun belkę, brakuje czegoś w pojemniku z czerwoną tkaniną. Zajrzyj pod sofę, wyciągnij dużą perłę



I włóż ją do pudełka.



Po obejrzeniu przyrządów do nawigacji podejdź do sejfu –kasy pancernej? Ułóż kolejną literę, tym razem w kole.



Obejrzyj zawartość kasy pancernej, pociągnij za 2 dźwignie a otworzysz metalowe przykrywy

okien i klawę pianina. Tu czeka nas kolejna zagadka, ale tylko dla ochotników, którzy chcą uzyskać więcej punktów, można ją ominąć.



Te najpierw możesz sobie wygrać ( dodatkowo ).

**12, 13, 11, 9, 13;**

**12, 13, 11, 2, 13;**

Ale do rozwiązania zagadki wystarczy zagrać tylko te dźwięki, które podałam poniżej !

**12, 13, 11, 1, 13**

**5, 7, 3, 5, 1, 2**

Oglądnij i przeczytaj dokumenty na środku pomieszczenia mapkę z wyspy Lincolna, list od Verne'a, jego książkę oraz notatnik kapitana Nemo. Następnie kliknij na robota, by mógł potwierdzić twoją tożsamość podda cię **testowi 7 pytań**. By nie przechodzić za każdym razem 7 pytań, można robić sejwy. Odpowiedziami będą zgromadzone przedmioty, na które trzeba będzie kliknąć.

Alternatywna zagadka:

**WSZYSTKIE MOŻLIWE ODPOWIEDZI NA PYTANIA  
ROBOTA:**

**(Będzie ich 7)**

1. Posiada nos w kształcie miecza...

**miecznik**

2. Modrzew, akacja, cedr, złotokap (...)  
najnowsza, jak sądzę.

**wyślij małpkę do broni za robotem**

**Maczuga aborygenów – 19 wiek**

3. Gdy czas i odległość zostanie (...)  
nam ujawniona.

**chronometr**

4. Unosząc się w swojej muszli (...)  
musi być was dwóch.

**Argonaut lub Nautilus**

5. Kościaste sztylety (...)  
powód takiego bólu.

## **zęby rekina**

6. Jaka korespondencja (...)

to ostatnia przejażdżka kapitana.

## **18-wieczna szkatułka z listami Perouse'a**

7. Na etui koloru czerwonego wina (...)

ona jest królową ze wszystkich pereł.

## **czarna perła**

8. Pod powierzchnią oceanu (...)

aby przekroczyć drzwi stajni.

## **konik morski**

9. Ta muszla z morza (...)

aby przeskoczyć drzwi stajni.

## **Jantyn: 3 – cia muszla od prawej, bo zwinięta w drugą stronę.**

10. Gdy jego zawartość okaże się (...)

lub poczuj gniew matury.

## **szkło burzowe**

11. Wszystkie jej skrzące się siostry (...)

chowając się ponownie poza zasięg wzroku.

## **rozgwiadza**

12. Gdzie znajdują się wszyscy moi (...)

pomszczony przez rękę przeznaczenia.



## azteckie berło (przy wazach)

13. Powstając z wody (...)  
ma 4 skrzydła do latania.

## ważka

14. Kapitanie, wskaż mi (...)  
choć zawsze pije.

## gąbka

15. Ogólnie rzecz biorąc, (...)  
cenniejsze niż ich waga w złocie.

## zdjęcie rodzinne z kasy pancерnej

16. Ten cudowny przyrząd (...)  
powrócić do domu i pozostać suchym.

## sekstans

17. Jego srebrzysta powierzchnia (...)  
od wiatrów tak okropnych.

## barometr

18. Ratujące życie zwierzę (...)  
uratowało komuś życie.

## delfin

19. Ozdabiając oceany (...)  
idealne sanktuarium.

## **koral - polip**

20. Znalazona ponownie (...)  
na dnie Pacyfiku.

## **waza chińska**

21. Ma 5 zębów, aby się paść (...)  
zostawi cię, czującego ból.

## **jeżowiec**

22. Cieszący się szacunkiem mistrz (...)  
uważanego o stuleci za zaginione.

## **Poetyka Arystotelesa**

Po udzieleniu odpowiedzi obejrzyj zakończenie.



**KONIEC**