

FAJNA  
SERIA

# SKAUT KWATERMASTER



ZABAWIA  
Game  
**Poradnik**

mobygames.com

Poradnik do gry.  
**Skaut Kwatermaster**

Autor  
**Urszula**

Data publikacji  
Styczeń 2012 r.



**Wszelkie prawa zastrzeżone.**

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

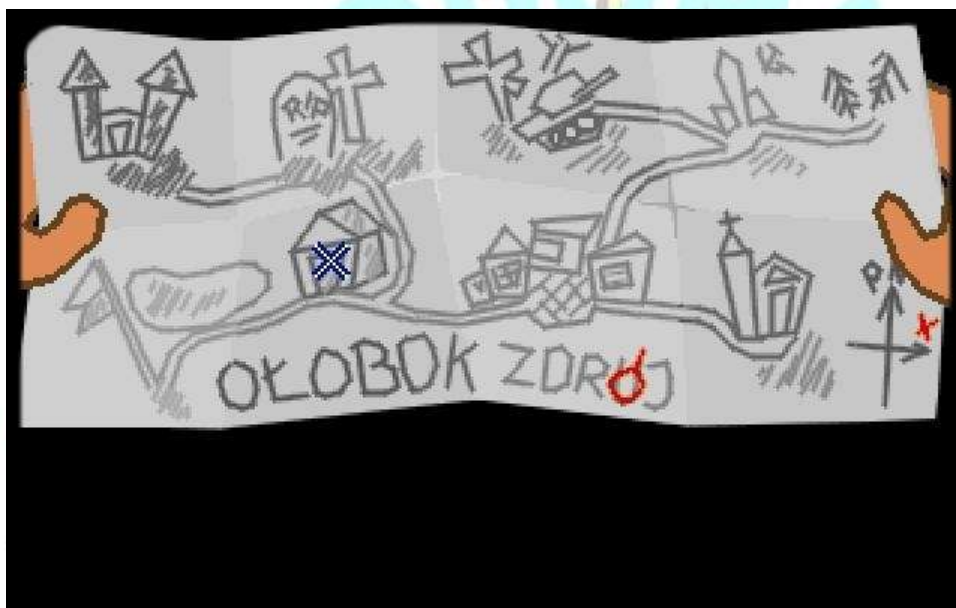
## Wstęp

Klawisz F1 wywołuje menu gry

Klawisz F2 zapisuje stan gry

Klawisz F3 wczytuje stan gry

Sterowanie odbywa się przy pomocy myszki, lewym klawiszem zaznaczamy wybór czynności, prawym klawiszem myszy zatwierdzamy czynność. Nad kieszenią ekwipunku po prawej mamy dostępną mapę ułatwiającą poruszanie się, oraz menu gry.



- Idź dwa razy w lewo, zabierz **jagody** z krzaczka.
- Przy pomocy mapy idź do PGR-u.
- Otwórz bagażnik i zabierz ze środka **śrubokręt**.





- Idź do tartaku, z pieńka weź **siekierę**.
- Idź do obozu, przed jego bramą leży **lupa**.
- Przejdź na plac apelowy, zabierz **talię kart**.
- Idź do domu sołtysa, z ziemi podnieś **śrubokręt**.
- Użyj go na **tabliczce**, połamie się. Użyj drugiego, zabranego z bagażnika. Tabliczka jest twoja.
- Idź w lewo na przystanek, zabierz rozkład **jazdy**.
- Idź do sklepu, ze środka zabierz:

1. Zdrową wodę
2. Niebieską butelkę
3. Czerwoną farbę
4. Głowę
5. Grę Skaut Kwatermaster

- Na blacie stoi maszyna do liczenia pieniędzy, użyj na niej talii kart, otrzymasz **kartę pływacką**.



- Idź do zamku. Wejdź do środka, zabierz **koło ratunkowe**, obejrzyj pod lupą leżącą obok tablicę.
- Wejdź do pomieszczenia obok tablicy.



- Po prawej stronie ekranu jest **księga**, zabierz ją.
- Załóż na świecznik **czaszke** i wejdź do pokoju maga po prawej.
- Daj **magowi** rozkład jazdy.
- Z pokoju zabierz:

1. Czerwoną butelkę
2. Wąż gumowy
3. Wodę brzożową
4. Kartę TPSA
5. Linijkę
6. Czachę.





- Opuść zamek, idź w prawą stronę ekranu.
- Z ogrodu zabierz **topatę i płachtę**.



- Idź do grobowca, wejdź do środka (bliżej prawej krawędzi ekranu) kilka razy otwórz i zamknij drzwi, aż zdobędziesz **śrubkę**.



- Opuść grobowiec i idź w prawo do **budki telefonicznej**.
- Użyj karty TPSA, zamów pizzę.
- Kieruj się nadal w prawo, aż dojdiesz do krematorium, **zabierz pizzę**.
- Przy pomocy mapy idź na przystań, potem w lewą stronę ekranu.

- Na wędkarzu użyj **karty pływackiej**.
- Gdy wpadnie do wody, rzuć mu koło ratunkowe, a **zabierz wędkę i wiadro**.



- Idź do PGR-u, napełnij niebieską butelkę cieczą z kranu, przy okazji sam wpadnie nam do ekwipunku.
- Idź do sołtysa i daj mu **grę komputerową**.



- W środku po lewej stronie ekranu otwórz urządzenie i kliknij na nim niebieską butelką. Zabierz:

1. Produkt destylacji (kwasek cytrynowy)
2. Pędzel

### 3. Deskę.

- Przejdź w prawo, idź do kościoła, z ołtarza zabierz **krzyż**, postaw go ponownie.
- Napełnij zieloną butelkę wodą - kran po lewej.
- Wyjdź z kościoła, zamknij za sobą drzwi, zabierz papirus i rapier.
- Idź do jednostki wojskowej.
- Użyj na bramie czerwonej farby oraz linijki, zyskasz **kłódkę i łańcuch**.



- Wejdź do środka, użyj wędki na granacie trzymanym przez desperata. Zabierz ze środka:

1. Kubek
2. Import z Czarnobyla
3. Maskę przeciwgazową
4. Hełm
5. Mundur
6. Polowę radiostację
7. Karabin
8. Czystą kartkę papieru.
9. Glany
10. Portret Lenina.

- Idź do czołgu, użyj na nim złamanego **śrubokręta**.
- Przejdź w lewo ekranu do latryny. Otwórz ją przy pomocy **rapiera**.
- Zabierz **nuty**. Użyj **radiostacji**.
- Przejdź w lewo do turysty.
- Porozmawiaj z turystą, następnie daj mu jagody.



- Zabierz **kociótek** z sokiem z gumijagód.
- Zabierz **skarpetę**.



- Na lewo koło namiotu jest do zabrania **palnik acetylenowy**.
- Idź do kościoła, przed bramą połącz **ser** z **odpadami radioaktywnymi**.
- Idź do lasu i na **gnieździe os** użyj **płachty**.
- Idź do sołtysa i rozmawiaj z nim.
- Użyj na nim **os**, a **potem łopaty**.
- Idź na przystanek, rzuć w niego **czachą**.
- Otwórz śmietnik, użyj **soku z gumijagód**.
- Skocz do środka. Zabierz **żarówkę**.



- Wskocz ze śmietnika i **zamknij klapę**.
- Idź w lewo do tartaku, **użyj żarówki**.
- Gdy bohater gry powie **tokarka**, użyj przycisku **weź**.
- Jesteś w środku, na szafce koło magła użyj **grzałki oraz kłódki**.
- Otrzymasz **magnes i kabel**.
- Wyjdź przed tartak i użyj na **maszynie karabinu, otrzymasz flet**.
- Idź do czołgu. Wrzuć do niego tokarkę.
- Idź do PGR-u, wejdź do środka, **zabierz plakat**.
- Automatycznie zostanie **zrobiony młotek** z papieru.
- Wracamy do bramy zamku. Użyj papierowego **młotka**.
- Zabierz **oliwiarkę**. Skieruj się w lewo.



- Do fontanny podłącz **niebieski szlauch**, a potem **sadzimy obok łańcuch**.
- Wejdź do zamku i kierując się w lewo idź do studni.
- Wlej do środka **kwasek cytrynowy**.
- Idź w prawo i tablice z alfabetem morsa podważ kijem, zabierz **gwóźdź**.
- Idź do PGR-u w środku, użyj oliwiarki, zabierz **butelkę po śmietanie**.
- Użyj odpadu radioaktywnego i **zabierz pająka**.
- Wyjdź i skieruj się w prawo do koparki.
- Użyj na niej **magnesu, gwoździa, deski oraz zdrowej wody**.
- Zabierz deskę i idź do sołtysa.
- Użyj destylarki na **zielonej butelce**.
- Idź do baru. Daj **butelkę niebieską i zieloną**.

- Pijaczki dadzą ci **pióropusz oraz łuk**.
- Idź do lasu i na kopcu mrówek **użyj papirusu**.



- Przejdź w prawo, zagraj na **flecie**.
- Użyj na krecie **sera**.
- Idź do wejścia do obozu, użyj złamanej łopaty, zabierz wykopanego **robaka**.
- Wróć do lasu, zabierz **kreta**.
- Idź w prawo do wielkiej pralki.
- Otwórz skrzynkę zasilania oraz pralkę.
- Użyj **kabla na skrzynce**.
- Mundur na pralce.
- Idź do grobowca. Użyj przed grobowcem **wiadra na krecie**.
- Wróć do lasu, pogadaj z drzewem stojącym obok mrowiska.
- Przyczep tabliczkę zabraną z domu sołtysa i nałóż **pióropusz**.
- Zabierz **deskę** po drzewie.
- Idź do turysty, **użyj łuku i kawałka drewna**. Zabierz wiszące **gacie**.





- Wróć do krematorium, użyj na nim **skarpety i pędzla**, a otrzymasz **machorkę**.
- Wróć na zamek, do studni wrzuć **pająka**.
- Idź do fontanny i **zabierz kwiatka**.
- Wróć do baru, ostatniemu pijakowi daj machorkę, w zamian otrzymasz **prochy Indianina**.
- Idź do przystanku, w miejscu gdzie stał śmietnik jest wejście do rur.
- W środku **użyj kranu, wiaderka i prochów Indianina**. Otrzymasz **krochmal**.



- Idź do tartaku, krochmal wlej do magła i użyj na nim munduru.
- Wróć do rur i przejdź na **poligon**.
- Zostaw mundur, wyjdź. Wróć, zostaw buty. Wyjdź, wróć i zostaw gacie. Wyjdź, wróć i zostaw toporek.

