

# „AZ ŰRÁLLOMÁS



**CSAK AKKOR OLVASD EL,  
HA MÁR VÉGIGJÁTSZOTTAD VAGY LETELT AZ IDŐD!**

## **EZT A RÉSZT CSAK AKKOR OLVASD EL, HA SIKERÜLT ELMENEKÜLNÖD!**

A vészjelző szirénák éles hangja egy pillanatra sem hagyja, hogy elfeledj mi is történt. Mindent megtettél, amit lehetett, nem tehetsz már többet. Az oxigénszint egyre csökken, mentened kell magadat és azt a néhány túlélőt, akit a mentőkabinhoz vezető utadon találtál.

Komarov nem került elő, valószínűleg halott.

A mappájában talált újságkivágások és csillagnaptár segítségével sikerült megfejtened az indítókédot is, így nincs más hátra... irány a Föld! Bekapcsoljátok az öveiteket, felkészültök az indulásra és remélték, hogy utatok vissza a Földre eseménytelen lesz.

Az indulás előtti utolsó ellenőrzés során egy kézzel írt üzenetet találsz az itiner lapjai között:

*Bárkinek, áki megtárlálja!*

*Sajnálom, de nem tehettem mást! Ennek az űrállomásnak gonosz küldetése volt. Rossz emberek, rossz célokra ákárták felhasználni önös érdekből. Mivel én rájöttem erre, ezért felre ákártak állítani. Nem hágyhattam, hogy megtegyék és elérjék a céljukát! Nem bántám meg, amit tettem!*

*Igor Komarov parancsnok*

Visszaszámlálás közben vetsz még egy utolsó pillantást a robbanás által szétszakított űrállomásra... sosem gondoltad volna, hogy Komarov képes erre, de biztos jó oka volt rá... 3, 2, 1, indulás!

Gratulálunk, el tudtátok menekülni a mentőkabinnal! Sikeres földreszállást!

## **EZT A RÉSZT CSAK AKKOR OLVASD EL, HA NEM SIKERÜLT ELMENEKÜLNÖD!**

A vészjelző szirénák éles hangja egy pillanatra sem hagyja, hogy elfeledj, milyen vészes tempóban fogy az oxigén! Bár a túlélőkkel sikerült eljutnod a mentőkabinhoz, de az indítókédot nem sikerült megtalálnod. Hiába tudod, hogy a megoldást a Komarov mappájában talált újságkivágások és csillagnaptár rejti, egyszerűen nem tudsz rájönni a helyes megoldásra. Kétségbeesésedben vaktában próbálkozol az indítókédot bevitelével, de mindhiába...

Komarov biztos tudná a kódot, de őt sehol nem találtátok, valószínűleg meghalt a robbanásban.

Már csak néhány percre elegendő az oxigén, ideje beletörödni a sorsotokba. Utolsó lélegzetvételeid közben tekinteted a Földre szegezed. A Földre... erre a csodálatos bolygóra... az otthonodra... Lenyűgöző látvány, kár, hogy nem lesz rá módod, hogy ezt az élményt megoszd másokkal.

Sajnos nem tudtátok beindítani a mentőkabint, így nem tudtátok időben elmenekülni.

# „AZ, ŰRÁΓΓOMÁS VÉGIGJÁTSZÁS

Nem sikerül időben elérned és beindítanod a mentőkabint? Vagy csak kíváncsi vagy mi hogy jutottunk be a számítógépbe és a vészhelyzeti protokollt követve miként menekültünk meg?

Ez a végigjátszás minden kérdésre választ ad, hiszen lépésről - lépésre végigvezet a feladványok megoldásain.

## 1. RÉSZ: TALÁLD MEG A KÓDOT, AMIVEL BELÉPHETSZ A SZÁMÍTÓGÉPBE!

Ahhoz, hogy hozzáférj a számítógépen lévő vészhelyzeti protokollhoz, először is meg kell találnod a belépéshez szükséges kódot!

Ehhez első lépésként fejtsd meg a képeslap hátulján lévő üzenetet, illetve a Hold-térkép hátulján lévő szöveget az űrkabin belsejét ábrázoló képen lévő billentyűzet segítségével! Ha jól dekódolsz, akkor a következő megfontásokat kapod:

**A KÓD: MELYIK HOLD? 90. OLDAL, 10. ÁBRA,  
TIZENEGYEDIK ÁBRA**

(A címzés ez esetben irreleváns, az űrkabin képén lévő sárga kis cetlin olvasható Москва = Moszkva felirat pedig csak egy kis csalafintaság a részünkről, hogy egy kis fejtörést okozzunk neked!)

A könyv ábráit megnézve már gyaníthatod, hogy a megfejtés a Holddal és a holdfázisokkal van kapcsolatban. De vajon hogyan?

**Nézd meg a képeslapot** még egyszer alaposan, de most összpontosíts a képes felére! Moszkva egyik legszebb épülete, a Boldog Vazul székesegyház, bár vitathatatlanul gyönyörű látványt nyújt, de ne hagyd, hogy elterelje a figyelmed! **Koncentrálj a tiszta égbolton lévő Holdra!**

Ha összehasonlítod a képeslapon lévő Holdat a 10. ábrán lévő holdfázisokkal, akkor láthatod, hogy a Hold éppen az 1. negyedben jár.

Most **helyezd rá a Holdat a Hold-térképre** úgy, hogy egy **első negyedben járó Hold látszódjon!**

A Hold-térkép tájolásához használd a 11. ábra színeit! Ha jól csináltad, akkor **négy „hegyet” fogsz látni.**

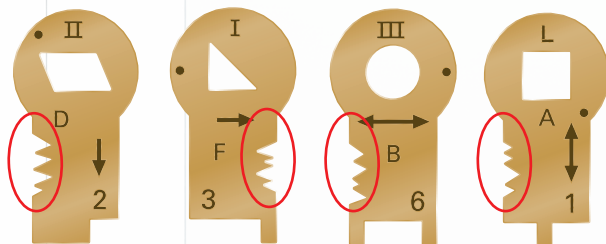
**Minden „hegy” egy-egy kulcs recés élének felel meg.** Ha a megfelelő kulcsokat fentről lefelé haladva behelyezed a Chrono dekóderbe, akkor megkapod az 1. kódot és tovább léphetsz a 2. részhez.



**55 perc – 1. tipp: A Hold-térkép helyes tájolásához használd a 11. ábra színeit!**

**50 perc – 2. tipp: Felhőtlen az ég Moszkva felett. Ez tökéletes a Hold megfigyeléséhez!**

**1. kód:**



## 2. RÉSZ: TALÁLD MEG A MENTŐKABINHOZ VEZETŐ UTAT!

Sikeresen beléptél a számítógépbe, így végre hozzáférsz a vészhelyzeti protokollhoz. Ha most lépésről lépésre követed az ebben szereplő utasításokat, akkor eljutsz a mentőkabinhoz és ezzel esélyt kapsz a megmenekülésre.

**1. lépés: A lámpák ellenőrzése és bekapcsolása**

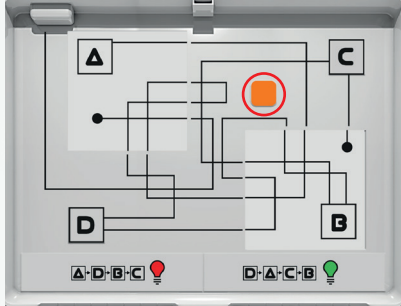
Ha a játéktáblán alaposan átvizsgálod az őrállomást, akkor láthatod, hogy **három helyen nem világít a lámpa**: egy narancssárga, egy kék és egy zöld folyosón. Most, hogy feltérképezted a hibákat, kapcsold vissza mindhárom lámpát a hozzájuk tartozó vezérlőpanelek segítségével, hogy ismét zölden vagy pirosan világítsanak!

### VÉSZHELYZETI PROTOKOLL

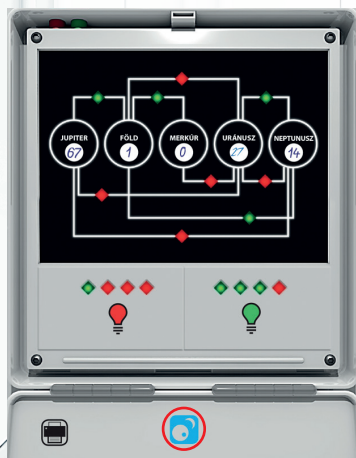
1. Ellenőrizd le, hogy az összekötő folyosókon működik-e minden lámpa! Amelyik nem működik, azt kapcsold vissza a megfelelő vezérlőpanel segítségével!
2. Az összekötő folyosókon lévő lámpák zölden vagy pirosan világítanak. A világítás színe azt jelzi, hogy az adott folyosón átmehetsz-e.
3. A menekülési terven jelöld be, hogy a lámpák milyen színűen világítanak!
4. Keresd meg a mentőkabinhoz vezető utat!

**FIGYELEM!** A túlélők után kutatva **minden helyiségbe kell menned!** Miután elhagytál egy-egy helyiséget utána hermetikusan le kell zárnod azt és oda többet már nem léphetsz be!

**FONTOS!**



**A narancssárga folyosón lévő lámpa** bekapcsolásához használd a narancssárga négyzetel jelölt vezérlőpanelt! A fekete pontokkal felfelé helyezd rá a két nyomtatott áramköri lapot a megadott helyekre úgy, hogy mind a négy betű össze legyen kötve egymással! Mivel ez csak egyféleképpen lehetséges, ezért a helyes megoldás A – D – B – C, ami a vezérlőpanel alján lévő feliratnak megfelelően piros lámpának felel meg. Tehát a narancssárga folyosón lévő lámpa visszakapcsolás után **pirosan világít**.

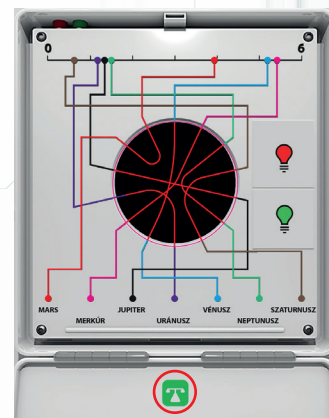


**A kék folyosón lévő lámpa** bekapcsolásához a kék ikonnal jelölt vezérlőpanelt kell használnod. Ezt a „bolygó holddal” szimbólummal ellátott ikont nem csak a vezérlőpanelen, hanem a játéktáblán is megtalálod, ahol az egyes bolygók holdjainak számát jelöli. A kapcsolat természetesen nem véletlen. Ahhoz, hogy be tud kapcsolni a lámpát, be kell írnod az adott bolygók holdjainak számát a vezérlőpanelen lévő példának (Uránusz – 27) megfelelően: Jupiter – 67, Föld – 1, Merkúr – 0, Neptunusz – 14. Ezt követően a legkisebb számtól indulva haladj végig számsorrendben a vezetékeken! Ha jól csinálod, akkor azt az eredményt kapod, hogy a vezérlőpanel alján lévő két lehetőség közül a jobb oldali a helyes, vagyis a kék folyosón lévő lámpa visszakapcsolás után **zölden világít**.

**A zöld folyosón lévő lámpa** bekapcsolásához a zöld ikonnal jelölt vezérlőpanelt kell használnod. Ha összehasonlítod ezt az ikont a játéktáblán lévő ikonokkal, akkor hamar egyértelművé válik, hogy a feladat megoldásához a bolygók sűrűségére vonatkozó adatokra lesz szükséged.

Sűrűségük alapján a vezérlőpanelen lévő bolygók sorrendje a következő:

Szturnusz (0,69), Uránusz (1,27), Jupiter (1,33), Neptunusz (1,64), Mars (3,93), Vénusz (5,24), Merkúr (5,43). Most helyezd rá a zöld-piros kábelfonatot a vezérlőpanelre úgy, hogy minden bolygó a neki megfelelő sűrűséggel legyen összekötve! A feladatnak csak egy helyes megoldása van, amihez a piros vezetékeket kell használni! Ez tehát azt jelenti, hogy a zöld folyosón lévő lámpa visszakapcsolás után **pirosan világít**.



**45 perc – 3. tipp: Három lámpa nem világít. Kapcsold vissza őket a hozzájuk tartozó vezérlőpanelek segítségével!**

**40 perc – 4. tipp: Narancssárga: A nyomtatott áramköri lapokat úgy kell ráhelyezni a vezérlőpanelre, hogy a fekete pontok láthatóak legyenek!**

**30 perc – 5. tipp: Kék: Holdak száma!  
Zöld: Sűrűség!**

## 2. lépés: A mentőkabinhoz vezető út megtalálása és a túlélők felkutatása

Most, hogy minden lámpa újra világít, keresd meg a mentőkabinhoz vezető utat! Ehhez először is **jelöld be a menekülési terven, hogy melyik lámpa milyen színűen világít**: zöld = z, piros = p

Ez azért lényeges, mert a **mentőkabinhoz vezető utad során csak olyan folyosókon haladhatsz át, ahol zölden világít a lámpa!**

**FONTOS!** A vészhelyzeti protokollban leírtakat minden körülmények között be kell tartanod! Vagyis:

„A túlélők után kutatva, **minden helyiségbe be kell menned! Miután elhagytál egy-egy helyiséget utána hermetikusan le kell zárnod azt, és oda többet már nem léphetsz be!**”

Csak így kerülhetsz közelebb a kód megfejtéséhez.

A szabályok betartása mellett csak egy megoldása van a feladatnak, amit akár próbálgatással is megtalálhatsz. Egy kis segítség: Kicsit könnyebb megtalálni a helyes utat, ha a mentőkabintól indulva visszafelé haladsz, egészen a kiindulási pontig („ITT VAGY!”). Ha így oldod meg a feladatot, akkor a végén ne felejtse el megfordítani a helyiségek sorrendjét, mert különben a következő lépésnél rossz megoldást fogsz kapni!

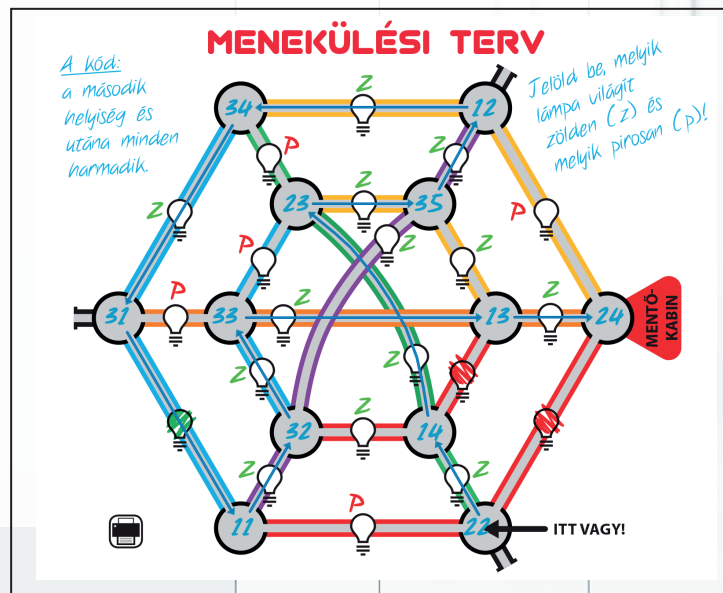
A mentőkabinhoz vezető helyes utat egyszerűbb lesz megtalálnod, ha a helyiségek számát beírod a menekülési tervbe a játéktábla alapján.

A helyes útvonal:

22 – 14 – 23 – 35 – 12 – 34 – 31 – 11 – 32 – 33 – 13 – 24

A menekülési terv bal felső sarkában egy a kódra való utalást olvashatsz: „a második helyiség és utána minden harmadik.”

Ennek megfelelően **a kódhoz a következő számokra lesz szükséged: 14, 12, 11, 13**



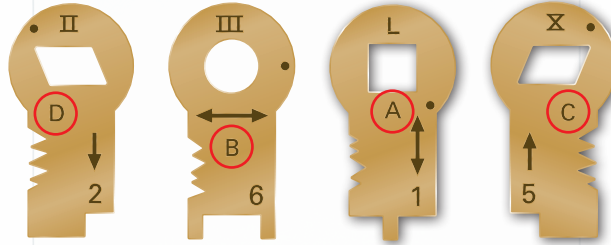


Tekintettel arra, hogy a kulcsokon nincsenek kétjegyű számok, ezért ez a számsor így még nem lehet a kód. Ha megnézed a játéktáblát, akkor láthatod, hogy van rajta egy nagy „ER” szimbólum, ami azt jelenti, hogy a kód megfejtéséhez szükséged lesz a Chrono dekóderre.

A titkosító kulcsok közül egyedül a Polübiosz-négyzet alkalmas arra, hogy a számokat használható kóddá alakítsd át. Ha átváltod a számokat betűkké, akkor megkapod a helyes kódot, ami: DBAC

**20 perc – 6. tipp: Minden helyiségbe csak egyszer léphetsz be!  
Figyelj a játéktábla nagy „ER” szimbólumára!**

## 2. kód: DBAC



## 3. RÉSZ: TALÁLD MEG A MENTŐKABIN INDÍTÓKÓDJÁT!

Bár eljutottál a mentőkabinhoz, az indítókódot nem ismered. Komarov biztos tudja, de őt sehol nem találod, azt sem tudod, hogy él-e még. Nem számíthatsz másra, csak magadra. Elkezdesz kutakodni a mentőkabin melletti lakóegységben... feltűrsz mindent, míg végül Komarov szállásán találsz egy a nevével ellátott mappát. Noha mindig is tiszteletben tartottad mások személyes dolgait, ez most vészhelyzet; hátha van benne valami, ami segít rájönni az indítókódra.

Kinyitod a mappát, amiben hat újságkivágást, egy képeslapot, egy csillagnaptárt és egy furcsa táblázatot találsz. Ezek vezetnének el a helyes kódhoz? Igen!

### Az újságkivágások és a képeslap

Nézd meg jól az újságkivágásokat és a képeslapot! Mindegyik egy-egy nevezetes, mindenki által ismert eseményhez kapcsolódik az elmúlt, alig több mint 100 évből. **Helyezd ezeket kronológiai sorrendbe!**

1. Az orosz forradalom az I. világháború (1914-1918) második felében robbant ki és **1917. november 7-én** a bolsevik hatalomátvétellel ért véget!  
(Azért, hogy könnyebb legyen időben elhelyezni, mikor is volt ez az esemény, az újságkivágás hátulján segítségként találsz egy utalást arra, hogy ez az I. világháborúhoz kapcsolható.)
2. A háború végéről szóló hír nyilván a II. világháborúra vonatkozik. A német kapituláció **1945. május 8-án** volt.
3. **1961. április 12-én** Jurij Gagarin szovjet asztronauta volt az első ember, aki kijutott a világuűrbe.  
(Ha nem tudod pontosan elhelyezni, hogy ez mikor is történt, akkor az 1. részben lévő billentyűzet segítségével kódold ki az újság cirill betűs szövegét!)
4. A képeslapon a moszkvai nyári olimpiai játékok logója látható, ami **1980. július 19.** és augusztus 3. között került megrendezésre.
5. A World Trade Center elleni terrortámadás **2001. szeptember 11-én** rázza meg a világot.
6. A brit hercegi pár, Katalin és Vilmos első gyermeke, György herceg **2013. július 22-én** született meg.
7. A brexit **2016. június 24-én** volt, ekkor jelentették be, hogy a június 23-i népszavazáson a britek úgy döntöttek, hogy kilépnek az Európai Unióból.





Most, hogy időrendi sorrendbe raktad mind a hét eseményt, már csak azt kell eldöntened, hogy Komarov vajon melyik négyet választaná, ha egy négyjegyű kódot akarna elrejteni! Természetesen azokat, amik **orosz vonatkozásúak**, vagyis a kronológiai sorrendből az **első négyet**.

Ennek a **négy újságkivágásnak, illetve képeslapnak a dátumából a hónapokra lesz szükséged a kódhoz**, szigorúan megtartván az események időrendi sorrendjét, vagyis: **november – május – április – július**.

### A csillagnaptár és a táblázat

Bár a **hónapok** képezik a kód alapját, ilyen formában nem lehet ezeket összeegyeztetni a kulcsokkal, ezért **át kell őket alakítani a csillagnaptár és a táblázat segítségével**.

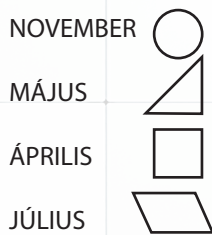
Először is a csillagnaptár fekete részét helyezd rá a fehér részére úgy, hogy a fehér részből csak a novemberi rész látszódjon!

Ezt követően nézd meg a táblázatot és értelmezd, hogy mit látsz rajta! Ha jól figyelsz, akkor láthatod, hogy ugyanolyan színű pöttyök vannak a táblázatban, mint a csillagnaptár fehér részén, valamint az is kikövetkeztethető, hogy **a számok azt jelölik, hány nap lehet egy hónapban**.

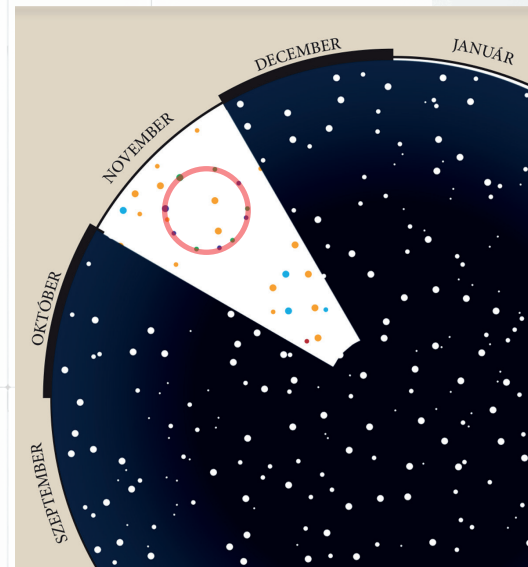
Most térj vissza a csillagnaptárhoz. November 30 napból áll, ami a táblázat alapján azt jelenti, hogy csak a lila és a zöld pöttyökre kell figyelned. Ha **rákoncentrálssz** ezekre **a színekre** a csillagnaptáron, akkor egy **alakzat körvonala rajzolódik ki**. Ez az alakzat november esetében egy kör, tehát a kódhoz tartozó 1. kulcson egy kör alakú lyuk van.

(Segítségképpen találsz egy példát a csillagnaptár hátoldalán.)

Csináld végig ezt a másik három hónappal is, és akkor megkapod a 3. kódot, ami:



	●	●	●	●	●
28	X	X	X	✓	✓
30	X	✓	✓	X	X
31	X	✓	X	✓	X



**10 perc – 7. tipp: Tedd kronológiai sorrendbe az eseményeket!**

**5 perc – 8. tipp: Komarovot csak az orosz hírek érdekelték.  
A táblázatban mit jelölnek a számok (28, 30, 31)?**

**3. kód:** ○ △ □ ▱

