

# ISTEN HOZOTT A VIDÁMPARKBAN

## VÉGIGJÁTSZÁS

Nem sikerült elmenekülnöd Bobó karmai közül és veled is az történt, ami a kis Annabellával? Vagy csak kíváncsi vagy mi hogy szabadultunk ki a ketrecből, majd az öltözőből és végül hogyan találtuk meg a kivezető utat a vidámparkból? Ez a végigjátszás minden kérdésre választ ad, hiszen lépésről - lépésre végigvezet a feladványok megoldásain.

### 1. RÉSZ: SZABADULJ KI A KETRECBŐL!

Az öltözőt ábrázoló játéktáblán jól látszik, hogy Bobó egy olyan kombinációs lakattal zárt be titeket a ketrecbe, aminek a kinyitásához egy négyjegyű kódra van szükség. A lakat bal oldalán lévő ábrák megmutatják, hogy a kód egyes elemeit hol kell keresned, illetve a kódhoz tartozó kulcsokat milyen sorrendben kell behelyezni a Chrono dekóderbe: labirintus, alakzatkerék, majom, lufik.

#### Labirintus

A „START” szótól indulva, keresd meg a labirintusból kivezető utat egy ceruza segítségével! Csak egyetlen út vezet ki innen, mely során az alábbi öt betűn fogsz áthaladni: K, E, R, E, K. Ha ezeket összeolvasod, akkor a „KEREK” szót kapod, ami arra utal, hogy a kódhoz tartozó 1. kulcs egy kör alakú lyuk van.

1. kulcs = ●



#### Alakzatkerék

A zöld alakzatkerék egyik oldalán egy kérdést olvashatsz: „Mi a majom neve?”, a másik oldalán pedig különböző alakzatokat és egy ER feliratot találsz. Ebből már tudhatod, hogy a Chrono dekóder segítségével kell dekódolnod a kis majom nevét, a kérdés már csak az, hogy hogyan.

A bevezető történetben is többször szerepel és a majmot ábrázoló képen is rajta van, hogy Charlie a majom neve. Ha jobban megnézed a majom kabátjának hátán lévő CHARLIE feliratot, akkor láthatod, hogy az „R” betű fölött van egy ugyanolyan csillag, mint az alakzatkeréken. Helyezd rá a Chrono dekóder oldalán lévő betűkerékre a zöld alakzatkeréket úgy, hogy a csillag pontosan az „R” betű alá kerüljön, majd nézd meg, hogy a Charlie név többi betűjéhez milyen alakzat tartozik! Láthatod, hogy a C, H, A, L, I, E betűk mindegyike alatt egy négyzet van, ami azt jelenti, hogy a kódhoz tartozó 2. kulcs egy négyzet alakú lyuk van.

2. kulcs = ■

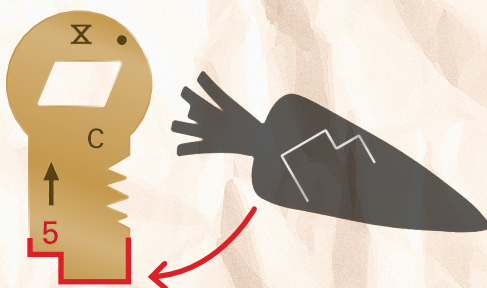
#### Majom

Charlie kabátjának a hátoldalán nem csak a neve olvasható, hanem egy „Cukrot ne!” felirat is. Ha cukrot nem kaphat, akkor vajon mit ehet, ihat ez a kis majom?

Válaszd ki, hogy a 6 db különböző élelmiszer közül melyiket kaphatja meg Charlie! A kabátja hátulján lévő felirat alapján a cukorkát és a cukros üdítőt biztosan kizárhatjuk. Az öltöző falán lévő figyelmeztető tábla elárulja, hogy diófélét és tejterméket sem kaphatnak az állatok, tehát a mogyoró és a sajt is kizárható. Ha figyelmesen olvastad el a bevezető történetet, akkor azt is tudhatod, hogy a pizza sem neki való. Kizárásos alapon nem maradt más, mint a répa, ezt rágcsálhatja Charlie, a majom.

Most fordítsd meg a répát és azonosítsd be, hogy melyik kulcsnak a tolla egyezik meg a répa hátoldalán lévő körvonallal! Ez alapján a kódhoz tartozó 3. kulcs egy 5-ös szám van.

3. kulcs =



## Lufik

A ketrecen van egy olyan számkombinációs lakat, amihez egy lufis címke van rögzítve. A lufis címkének a hátoldalán, mely külön is a rendelkezésedre áll, van egy egyenlet, aminek a megoldásához először is meg kell fejtened, hogy milyen szám tartozik a narancssárga mezőhöz!

Azt már a ketrecen lévő lakat alapján tudod, hogy a lila mezőbe egy 4-es, a zöld mezőbe pedig egy 5-ös számot kell írni.

A narancssárga mezőbe tartozó szám megfejtésének nyilván köze van az öltözőben lévő 1 db piros, 2 db sárga és 3 db kék lufihoz méghozzá úgy, hogy a lakaton lévő színeket – lila, narancssárga, zöld – ezeknek a színeknek a különböző kombinációjából lehet kikeverni: a lilát pirosból és kékből, a zöldet sárgából és kékből, a narancssárgát pedig pirosból és sárgából.

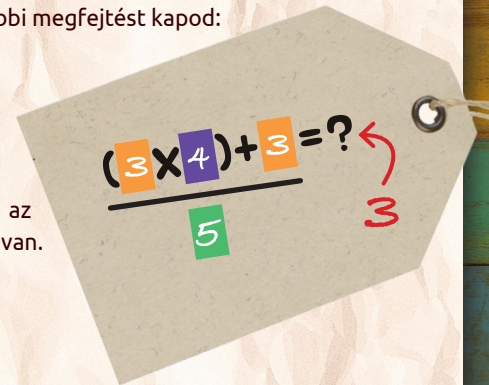
Ha most behelyettesíted a piros, sárga és kék lufik színét a darabszámukkal, akkor az alábbi megfejtést kapod:

$$\text{Lila} = \text{piros} + \text{kék} = 1 + 3 = 4$$

$$\text{Zöld} = \text{sárga} + \text{kék} = 2 + 3 = 5$$

$$\text{Narancssárga} = \text{piros} + \text{sárga} = 1 + 2 = 3$$

Most írd be a címke hátoldalán lévő képletbe a megfelelő számokat, majd oldd meg az egyenletet! A helyes megoldás a három, tehát a kódhoz tartozó 4. kulcson egy 3-as szám van.

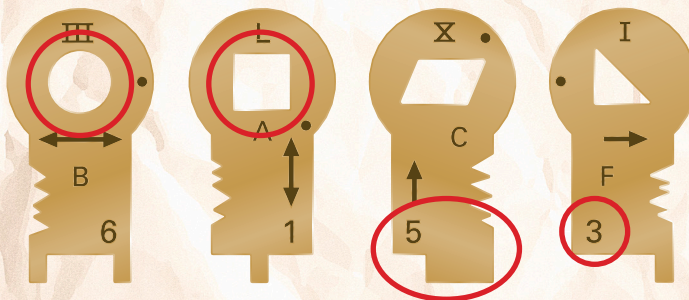


### 4. kulcs = 3

55 perc – 1. tipp: Találd ki, hogy a 6 db különböző élelmiszer közül melyiket eheti meg a majom!  
A megoldásban a falon lévő figyelmeztetés is segít.

50 perc – 2. tipp: Számold meg a lufikat, keverd össze a színüket és fejtsd meg, milyen szám kerül a narancssárga mezőbe!  
A majom kabátján lévő csillag megmutatja, hogyan helyezd rá az alakzatkereket a Chrono dekóderre.

### 1. KÓD:



### 2. RÉSZ: JUSS KI BOBÓ ÖLTÖZŐJÉBŐL!

Bár a ketrecből sikerült kiszabadulni, ezzel még közel sem menekültél meg, mivel az öltöző ajtaja is zárva van. A helyzetedet nehezíti, hogy egy olyan elektromos zár van az ajtón, amit csak a megfelelő kóddal lehet kinyitni. Ahhoz, hogy ezt megfejtsd, először is ki kell színezned a kulcskártya megfelelő mezőit, majd ha ez megvan, akkor az elektromos ajtózárra alá kell helyezned azt. Ha jól csinálod, akkor az elektromos ajtózáron egy négyjegyű kód fog kirajzolódni.

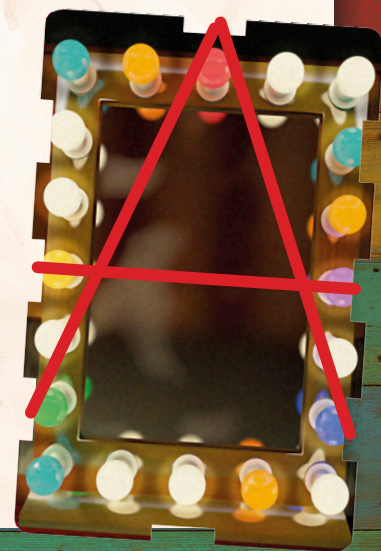
A kulcskártya mezői közül összesen hetet kell kiszínezned ahhoz, hogy megkapd a megfelelő kódot. Hogy melyik ez a 7 mező, annak megfejtéséhez minden információt megtalálasz az öltözőben, ha elég alaposan körbenézel.

### Tükör színes égőkkel

Ha jól megnézed az öltöző falán lévő színes égőket, akkor észreveheted, hogy egy meghatározott sorminta alapján követik egymást: piros – zöld – rózsaszín – sárga – lila – piros, majd egy hiányzó égő után újból piros – zöld – rózsaszín – sárga – lila – piros.

Ugyanilyen színű égőket a tükör körül is felfedezhetsz. Most fogd meg a madzagot és tekerd körbe vele a tükröt úgy, hogy a madzaggal követed a falon lévő égők sormintáját!

Ha jól csinálod, akkor a madzaggal egy „A” betű fog kirajzolódni, ami azt jelenti, hogy a kulcskártyán az „A” betűt tartalmazó mezőt ki kell színezned!



A bohóc boldog,  
fülig ér a szája,  
csupa móka  
a munkája!

### Lábtörlő

Észrevetted, hogy van valami furcsa a lábtörlőn lévő feliratban? Ha nem, akkor most nézd meg jobban! Láthatod, hogy négy betű dőlten van írva benne. Ha ezeket a megfelelő sorrendben összeolvasod, akkor a „kamu” szót kapod, tehát a KAMU szót tartalmazó mezőt ki kell színezned a kulcskártyán!

### Ruhaállvány

Bobó bohóc jelmezei szépen, rendezetten sorakoznak egymás után a ruhaállványon, egy jelmez azonban hiányzik a sorból. Minden ruhához tartozik egy számmal ellátott biléta: 26, 16, 06, 68, 88, ??, 98. Találd ki, hogy a hiányzó jelmezhez tartozó bilétán milyen szám van!

Ehhez fordítsd el 180 fokkal a játéktáblát úgy, hogy az ajtó a hozzád közelebbi oldalon legyen! Most nézd meg így a számokat: 86, ??, 88, 89, 90, 91, 92! Így már ugye egyértelmű, hogy a hiányzó jelmezhez tartozó bilétán a 87-es szám van?

Színezd ki a kulcskártyán a 87-es számot tartalmazó mezőt!



### Kártyaszimbólumok

Ha tényleg alaposan szétnéztél az öltözőben, akkor biztos felfedezted, hogy négy különböző, kártyaszimbólumokat tartalmazó egyenletet is elrejtettünk itt.

Ezek mindegyike egy-egy összeadásnak felel meg az alábbiak szerint:

$$\text{káró} + \text{kör} + \text{kör} + \text{treff} = 12$$

$$\text{káró} + \text{káró} + \text{káró} + \text{treff} = 10$$

$$\text{treff} + \text{treff} + \text{pikk} + \text{pikk} = 18$$

$$\text{pikk} + \text{pikk} + \text{pikk} + \text{káró} = 17$$

Először is fejtsd meg, hogy milyen számmal kell behelyettesíteni az egyes kártyaszimbólumokat ahhoz, hogy a megfelelő végeredményeket kapd! Akár próbálgatással is kitalálható, hogy a káró = 2, a kör = 3, a treff = 4, a pikk = 5. Ennek alapján most oldd meg a borítékban talált, kártyaszimbólumokat tartalmazó kis kártyán lévő egyenletet!

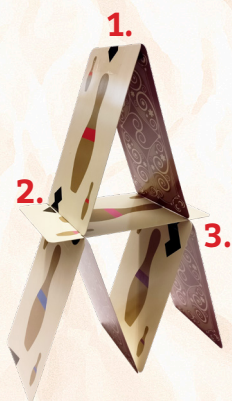
$$\text{kör} + \text{kör} + \text{treff} + \text{treff} + \text{treff} + \text{pikk} = 3 + 3 + 4 + 4 + 4 + 5 = 23$$

Ez tehát az jelenti, hogy a kulcskártyán ki kell színezned a 23-as számot tartalmazó mezőt!

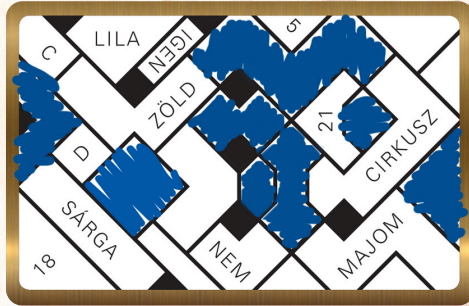


### Kártyalapok

Reméljük, biztos kezded van, mert most kártyavárat kell építened, méghozzá a 7 db buzogányos kártyalapból! Természetesen nem akármilyen kártyavárat, hanem pont olyat, amilyen a fotel melletti kisasztalon van. A buzogányok színsorrendjét és helyes irányát a zsonglőr falon lévő plakátjáról nézheted le. Miután felépítetted a kártyavárat nézd meg alaposan minden irányból: alulról, felülről, oldalról. Ha mindent jól csináltál és elég figyelmes is vagy, akkor 3 olyan alakzatot fogsz látni, ami a kulcskártyán is megtalálható. Keresd meg és színezd ki a három alakzatnak megfelelő formájú mezőt a kulcskártyán!



Most, hogy megtaláltad és kiszínezted mind a 7 mezőt a kulcskártyán, helyezd azt az elektromos ajtózár alá! Ha mindent jól csináltál, és a megfelelő mezőket színezted ki, akkor az elektromos ajtózáron a következő négyjegyű kód rajzolódik ki: 2512



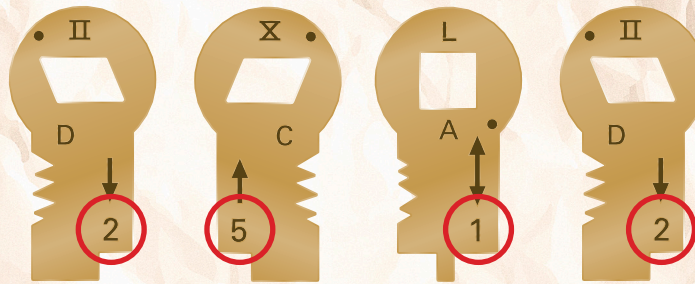
45 perc – 3. tipp: Színezd ki 7 mezőt a kulcskártyán, majd helyezd azt az elektromos ajtózár alá! A helyes mezők kiválasztásához minden információt megtalálsz az öltözőben.

40 perc – 4. tipp: A falon lévő égők sorrendjét követve, tekerd körbe a tükröt a madzaggal úgy, hogy egy betű rajzolódjon ki!

30 perc – 5. tipp: Mi olyan furcsa a lábtörlőn?  
Miket jelöl a káró, a kör, a pikk és a treff?  
Nézd meg a ruhaállványt minden oldalról!

20 perc – 6. tipp: A zsonglőr plakátja alapján építs egy kártyavárat, majd keress rajta három olyan alakzatot, amit a kulcskártyán kiszínezhetsz!

## 2. KÓD: 2512



## 3. RÉSZ: TALÁLD MEG A VIDÁMPARKBÓL KIVEZETŐ UTAT!

A ketrec után, Bobó öltözőjéből is sikerült kiszabadulnod, de ha nem akarsz a kis Annabella sorsára jutni, akkor a vidámparkot is gyorsan el kell hagynod!

Mivel a vidámparkot több méter magas fal veszi körül, ezért csak valamelyik kijáraton távozhatsz. Ehhez viszont meg kell látogatnod a vidámpark négy legfontosabb látványosságát! Ahhoz, hogy megtaláld a helyes irányt, kövesd a menet közben kapod útbaigazításokat!

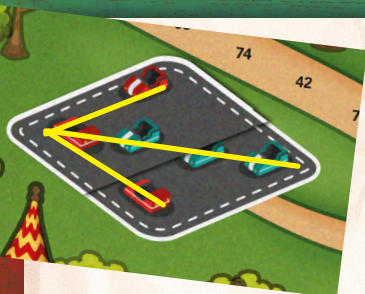
Első lépésként olvasd el figyelmesen a látogatói információkat! Az ebben lévő instrukciókat követve indulj el a Rémségek Cirkuszától és elsőként látogasd meg a majomketrecet!

Mielőtt elindulnál, olvasd el a cirkusz mellett álldogáló Charlie jó tanácsát, amiből fontos információhoz juthatsz a kódhoz tartozó kulcsokról: A PARKBÓL VALÓ KIJUTÁS KULCSA A NÉGY IRÁNY!

### Majomketrec

Vigyázz, mert a figyelmeztető tábla szerint ez a majom rángatja a ketrecet! Fogd meg a ketrec kártyáját, helyezd rá a majomra és óvatosan kezd el mozgatni jobbra – balra! Ha jól csinálod, akkor látni fogod ahogy a majom a karjával balra mutat. Tehát ez azt jelenti, hogy balra kell tovább menned, balra pedig az első látványosság a dodzsem.





### Dodzsem

Ha a megfelelő módon helyezed rá a dodzsempálya-részletet a játéktáblán lévő dodzsempályára, akkor az autók egy balra mutató nyilat fognak formázni. Ezek szerint ismét balra kell tovább menned az úton. A szabályok betartása mellett (fűre lépni tilos) a következő látványosság amit meg kell látogatnod az óriáskerék.

### Óriáskerék

Ha jól megnézed az óriáskerék gondoláit, akkor láthatod, hogy különböző betűk vannak rajta. Ha ezeket összeolvasod, akkor a következő útbaigazítást kapod: MENJEN JOBBRA! Az úton tovább haladva jobbra a bingósátor van.



**B I N G Ó**

65	78	58	02	87	59	83	44	25	64
13	26	75	43	90	15	95	73	07	47
23	84	06	66	77	24	93	63		
45		71	11	62	86	42	49		
81	61	60	82	86	82	31	58		
80	72	58	50	85	03	51	84	37	
46	21	81	22	55	32	88	57	82	
60	38	09	53	27	35	17	41	91	04
29	52	69	19	79	39	89	33	21	67

### Bingósátor

Ez a negyedik és egyben utolsó látványosság, amit meg kell látogatnod! Színezd ki a bingószelvényen az összes olyan számot, amin a Rémségek Cirkuszától a bingósátorig tartó utad során áthaladtál! Ha jól csinálod, akkor egy kétirányú, jobbra – balra mutató nyíl képe fog kirajzolódni.

Most, hogy már a vidámpark mind a 4 fő attrakcióját meglátogattad, emlékezz vissza Charlie jó tanácsára: A PARKBÓL VALÓ KIJUTÁS KULCSA A NÉGY IRÁNY!

Így ugye már egyértelmű, hogy a 3. kódhoz arra a négy kulcsra lesz szükség, amiken a nyilak iránya megegyezik a megadott útirányokkal, még hozzá olyan sorrendben, amilyen sorrendben a látványosságokat meglátogattad: balra mutató nyíl – balra mutató nyíl – jobbra mutató nyíl – kettős nyíl (4436).

10 perc – 7. tipp: Találd meg a 4 helyes irányt!  
A kódhoz használd a kulcsokon lévő nyilakat!

5 perc – 8. tipp: Haladj végig az úton a Rémségek Cirkuszától indulva, a majomketrec, a dodzsem és az óriáskerék érintésével egészen a bingósátorig!

### 3. KÓD:

