

# CASA DE LĂNGĂ LAC

## SOLUȚIE!

Citiți doar când sunteți pregătiți pentru soluție!

Amabilul - dacă nu, chiar puțin ciudatul - lucrător de la benzinărie v-a oferit un loc de cazare peste noapte, așa că vă îndreptați către Casa de lângă lac. Când ajungeți acolo, descoperiți treptat secretul teribil al familiei Novac. Ați reușit să scăpați? Sau ați omis ceva? Citiți mai jos pentru a afla ce trebuia să faceți pentru a scăpa.



### PARTEA I - DEFECTAREA VEHICULULUI

Ce noroc să existe o benzinărie în apropierea locului unde vi s-a stricat mașina. Din păcate, mașina este atât de grav avariată încât nu poate fi reparată până la ora închiderii. Amabilul lucrător de la benzinărie vă oferă o cină alături de familia sa și vă invită să rămâneți la ei peste noapte în îndepărtata Casă de lângă lac

**Urmați instrucțiunile lucrătorului de la benzinărie pentru a ajunge la Casa de lângă lac și ciocăniți la ușă folosind codul pe care l-ați găsit pe drum.**

#### Instrucțiunile lucrătorului la benzinărie

Când citiți instrucțiunile lucrătorului la benzinărie, observați că anumite părți din text sunt subliniate. Acestea se referă la puzzle-urile pe care trebuie să le rezolvați și indică, de asemenea, ordinea cheilor:

#### 1) Aruncați "o privire" atentă

Dacă vă uitați cu atenție la text, veți observa că toate majusculele au culori diferite. Aliniați toate majusculele și veți obține 3 litere P, 3 litere A, 3 litere T, 3 litere R și 3 litere U. Aceste litere compun cuvântul: PATRU. Aceasta este prima cheie.

**INDICIUL 1 SUPLIMENTAR: PRIMA CHEIE ESTE ASCUNSĂ ÎN INSTRUCȚIUNILE LUI SIMON. PENTRU A DOUA CHEIE NU UITA SĂ TE UIȚI PE SPATELE HĂRȚII DUPĂ CE O ASAMBLEZI ȘI O PRINZI CU AGRAFA.**

**INDICIUL 2 SUPLIMENTAR: ALINIAȚI TOATE MAJUSCULELE DIN INSTRUCȚIUNILE LUI SIMON PENTRU A GĂSI UN NUMĂR.**

CHEIA I: 4

#### 2) Asamblați harta din 3 părți

Există o linie punctată de pliere și un simbol sub formă de imprimantă pe 2 dintre cele 3 secțiuni ale hărții. Împăturiiți cele 2 secțiuni peste linia de pliere și apoi asamblați cele 3 secțiuni astfel încât agrafa imprimată pe partea frontală să fie completă. Acum veți vedea 4 litere albastre: "S" "A" "S" "E". Aceasta este a doua cheie. Prindeți agrafa peste agrafa imprimată pentru a fixa harta și întoarceți-o.

**INDICIUL 1: PLIAȚI 2 DINTRE SECȚIUNILE HĂRȚII PESTE LINIA PUNCTATĂ DE PLIERE.**

**INDICIUL 2: PLIAȚI CELE DOUĂ PĂRȚI ALE HĂRȚII, APOI AȘEZAȚI UNA PESTE ALTA CELE TREI PĂRȚI ÎN AȘA FEL ÎNCÂT DESENUL AGRAFEI DE HĂRTIE SĂ FIE PERFECT. DUPĂ ACEEA, FOLOSIȚI AGRAFA PENTRU A PĂSTRA CELE 3 PĂRȚI ÎMPREUNĂ.**

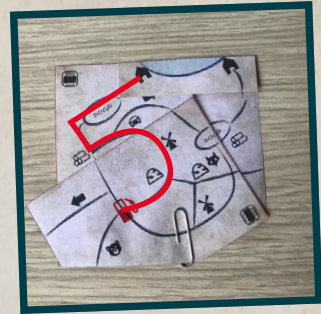


**INDICIUL 2 SUPLIMENTAR: GĂSIȚI UN CUVÂNT DIN 4 LITERE PE HARTĂ, DUPĂ CE AȚI ASAMBLAT CORECT CELE TREI PĂRȚI. DUPĂ CE AȚI GĂSIT CUVÂNTUL, ÎNTOARCEȚI HARTA PE VERSO.**

**CHEIA 2: 6**

### 3) Fredonați cântecul în același timp pentru a reține drumul

În instrucțiunile lucrătorului de la benzinărie scrie că ambii jucători trebuie să cânte cele două seturi diferite de versuri pe muzica din "Răzuștele mele" în același timp pentru a descoperi în ce direcție trebuie să o ia. Țineți nota sus și începeți să fredonați cele două versiuni diferite în același timp! În fiecare propoziție există un cuvânt pe care amândoi îl cântați în același timp: paie, stâng, moara, mașina, stânga, lemn, dreapta, căței. Acestea sunt cuvintele pe care vi le amintiți amândoi din cântecul pe care l-ați învățat de la lucrătorul de la benzinărie. Simbolurile de pe harta pliată indică ruta de la stația de alimentare până la casă: mergeți către paie, luați-o la stânga, treceți pe lângă moara și mașina, luați-o la stânga, mergeți până ajungeți la lemn, luați-o la dreapta și treceți pe lângă căței. Instrucțiunile lucrătorului la pompă spun că trebuie să luați aminte de drumul pe care mergeți. Calea pe care ați parcurs-o are forma numărului 5.



**INDICIUL 3 SUPLIMENTAR: JUCĂTORUL 1 ȘI JUCĂTORUL 2 CÂNTĂ TEXTELE CÂNTECULUI ÎMPREUNĂ. CUVINTELE COMUNE VĂ VOR ARĂTA CALEA. ÎNCEPE DE LA BENZINĂRIE.**

**CHEIA 3: 5**

### 4) O trecere sigură pe lângă câini

Lucrătorul la pompă vă spune care dintre câini este periculos și care este inofensiv și cât de lungi sunt lanțurile lor.

#### Găsiți câinii periculoși:

- Jake (maro): are litera "A" în numele său.
- Killer și Toby (negru): pot ajunge la un câine alb și la un copac.
- Sylvester, Duke și Lynch (alb): nu pot ajunge la un copac.
- Devil (negru): poate ajunge atât la os, cât și la cușcă.

#### Cealți câini sunt inofensivi:

- Rocky, Murphy și Rex (maro): nu au litera "A" în numele lor.
- Blacky (negru): poate ajunge la un câine alb, dar nu la un copac.
- King (alb): poate ajunge la un copac.

#### Desenați cercuri în jurul câinilor periculoși, astfel încât să găsiți un traseu sigur pe lângă ei:

Din moment ce au litera "Y" în numele lor, Toby, Sylvester și Lynch au un lanț de 4 metri; ceilalți câini periculoși au un lanț de 3 metri. Poți vedea agrafa imprimată pe partea din față și pe spatele hărții grădinii. Astfel poți observa că mica buclă a agrafei reprezintă 3 metri la scara hărții, în timp ce bucla cea mare reprezintă 4 metri. Folosește agrafa pentru a desena cercuri cu diametrul corect în jurul câinilor, cu centrul în locul unde lanțul este prins de stâlp (indicat de un punct). Un exemplu este oferit pentru Lynch. Puneți vârful creionului sau pixului prin agrafă și pe stâlp și vârful unui al creion sau pix pe bucla mică sau mare a agrafei. Rotiți agrafa în jurul stâlpului. Cea mai scurtă rută sigură pe care puteți merge către Casa de lângă lac trecând pe lângă stâlpi are forma numărului 3. Aceasta este a patra cheie.

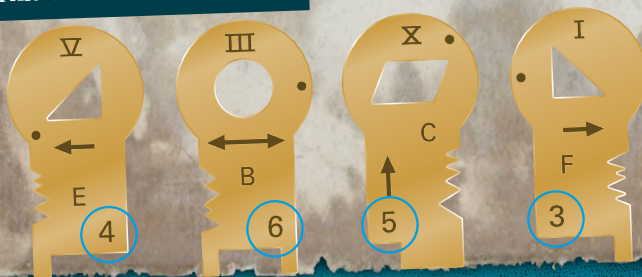


**INDICIUL 3: CARE CĂINI SUNT PERICULOȘI? FOLOȘIȚI AGRAFA PENTRU A MĂSURA LUNGIMEA LANȚURILOR DE LA STĂLPI. TRASEUL SIGUR ARE FORMA UNUI NUMĂR.**

**INDICIUL 3 SUPLIMENTAR: GRĂDINA: CĂINELE BLACKY ESTE INOFENSIV, TOBY ESTE PERICULOS.**

**CHEIA 4: 3**

**PARTEA IA CODULUI: 4653**



Ajungeți la casa de lângă lac și ciocăniți la ușa veche folosind codul pe care l-ați găsit. Ciocăniți de 4 ori rapid, apoi de 6 ori, de 5 ori și, în final, de 3 ori rapid. Ușa se deschide...

## PARTEA 2 – CINA

... în uşă stă un bătrân care vă primeşte cu căldură. Aţi ajuns la timp pentru cină şi vă aşezaţi direct la masă. Mâncarea arată puţin cam ciudat, dar are un gust delicios. Deodată, totul se întunecă şi adormiţi profund. Apoi vă treziţi...

### Ordinea cheilor

Ordinea puzzle-urilor este indicată în descriere. Aceasta este şi ordinea cheilor.

**Mai întâi treziţi jucătorul adormit (1), aflaţi despre ce a fost vorba în conversaţie (2), desfaceţi cureaua de la gleznă (3) şi găsiţi ultima cifră a lacătului de pe trapă (4).**

### 1) Treziţi jucătorul adormit

Afişul de pe perete arată diferite doze de injecţie. Vă spune cât din fiecare lichid colorat trebuie să injectaţi pentru un anumit efect. Vreţi "să vă treziţi" partenerul, aşadar trebuie să diminuezi combinaţia dozei. Deoarece afişul este rupt, lipsesc câteva numere importante. Completaţi numerele lipsă, cercetând coloanele de sus în jos şi găsind un şablon pentru fiecare coloană. Pentru seringă roşie, există un şablon alternativ de 3 şi 2. Aşadar numărul care lipseşte jos trebuie să fie 3. Coloana verde conţine doar 4, aşadar numărul lipsă este un 4. Pentru galben, numărul care lipseşte este un 0. Pentru albastru este un 3.

Deci, vă injectaţi partenerul după cum urmează: 3 unităţi de lichid roşu, 4 unităţi de lichid verde şi 3 unităţi de lichid albastru. Un 0 înseamnă că lichidul de această culoare nu trebuie administrat. Vedeţi nişte seringi prin cameră umplute cu lichid galben, roşu şi albastru. Pe fiecare seringă există 6 linii care indică numărul de unităţi. **Nu există nicio seringă umplută cu lichid verde**, așa că va trebui să îl produceţi amestecând două culori. Dacă nu ştiţi cum să amestecaţi culori, puteţi afla de pe afiş. Pentru a obţine 4 unităţi de verde, aveţi nevoie de 2 unităţi de galben şi 2 unităţi de albastru. Cealaltă opţiune este 1 galben şi 3 albastre, dar aveţi nevoie de seringă albastră cu 3 unităţi pentru lichidul albastru. Şi odată ce aţi folosit o seringă, nu o mai puteţi refolosi.

Împreună, marcasele triunghiulare de pe partea verde a seringii formează o cheie:

3 unităţi de roşu = ▲ un triunghi mare  
2 unităţi de galben = ▲ un triunghi mic  
2 unităţi de albastru = ▲ un triunghi mic  
3 unităţi de albastru = ▲ un triunghi mic } 4 unităţi de verde

Ordinea în care administraţi seringile este indicată pe afiş de la stânga la dreapta. Deci prima dată roşu, apoi verde şi apoi albastru. Galben şi albastru au acelaşi marcaj, aşadar nu contează în ce ordine le folosiţi pentru a produce verde. ▲▲▲▲

**INDICIUL 4: "TREZEŞTE-TE": FINALIZAŢI COLOANA ROŞIE, VERDE, GALBENĂ ŞI ALBASTRĂ DE PE AFIŞ. APOI ALEGEŢI CELE 4 SERINGI DE CARE AVEŢI NEVOIE CU CULOAREA POTRIVITĂ ŞI CANTITATEA POTRIVITĂ DE LICHID. FIECARE LINIE REPREZINTĂ 1 DOZĂ.**

**INDICIUL 4 SUPLIMENTAR: AVEŢI NEVOIE DE 2 DOZE ALBASTRE ŞI 2 DOZE GALBENE PENTRU A REALIZA 4 DOZE VERZI.**

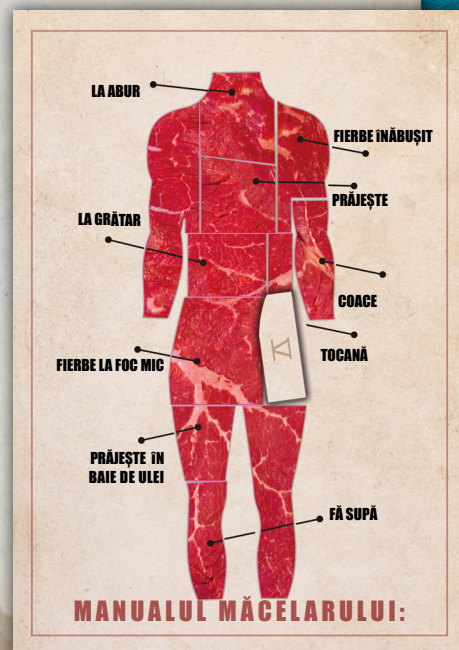
**CELE 4 TRIUNGHURI ALE SERINGILOR DE CARE AVEŢI NEVOIE UNA DUPĂ ALTA REPREZINTĂ ZIGZAGUL UNEI CHEI.**

CHEIA I: ▲▲▲▲

### 2) Ce înseamnă fragmentul de conversaţie?

Textul descrie cum auziţi fără intenţie un fragment din conversaţie: cuvintele vită, carne şi tocană sunt importante. Desprindeţi toate părţile din vită şi reasamblaţi piesele pe "afişul cu carne" (manualul măcelarului) într-o manieră diferită astfel încât toate liniile negre şi structura cărnii să se potrivească. Începeţi cu gâtul, mijlocul şi osul coapsei care sunt deja prezente pe afiş. Toate piesele se completează perfect şi formează o silueta umană. Pe afiş, "tocăniţă" se referă la fesierii siluetei umane. Aceasta este bucata de carne despre care vorbeau! Întoarceţi piesa pentru a găsi numeralul roman: V.

**INDICIUL 5: ASAMBLAŢI TOATE PIESELE DE VITĂ DIN MANUALUL MĂCELARULUI ÎNTR-O NOUĂ FORMĂ ŞI ALINIAŢI-LE PRECIS CU LINIILE NEGRE ŞI STRUCTURA CĂRNII.**



**INDICIUL 5 SUPLIMENTAR: CHEIA ESTE PE SPATELE BUCĂȚII DE CARNE UMANĂ DIN CARE SE POATE FACE TOCANĂ.**

**CHEIA 2: ▽**

### 3) Desfaceți cureaua de la gleznă

Vedeți un picior cu o curea prinsă la gleznă și un lacăt sub masă. Pe masă vedeți simbolul unei curele de gleznă desfăcută. Urmați toate săgețile (puteți folosi marginile hârtiei drept riglă). Acestea vă vor conduce la un cerc. Acesta este cheia pentru lacătul de la glezna partenerului de joc.



**INDICIUL 6: URMAȚI SĂGEȚILE DE PE MASĂ PÂNĂ AJUNGEȚI LA UN SIMBOL.**

**INDICIUL 6 SUPLIMENTAR: URMAȚI LINIILE DINTR-O PARTE ÎN ALTA A MESEI. PUTEȚI UTILIZA MARGINEA UNEI FOI DE HÂRTIE SAU O RIGLĂ.**

**CHEIA 3: ●**

### 4) Deschideți trapa de la subsol

Vedeți o trapă cu un lacăt cu 4 cifre din care 1 cifră lipsește. De lacăt atârână o agrafă. Acest lucru indică faptul că aveți nevoie de agrafă pentru a găsi numerele de pe lacăt și pentru a deschide trapa.



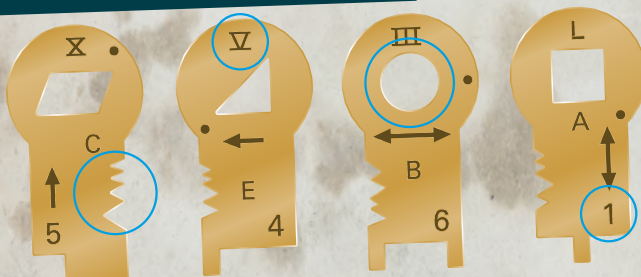
Pentru a deschide trapa, așezați agrafa pe imaginile scrijelite de pe trapă, folosind punctele pentru a o centra. Imaginile scrijelite, împreună cu agrafa, formează un număr. Astfel, găsiți patru cifre pe trapă: 1, 7, 8, 9. Numerele 8, 7 și 9 sunt deja completate pe lacăt. Prin urmare, numărul lipsă este 1.

**INDICIUL 6: FOLOȘIȚI AGRAFA PENTRU HÂRTIE PENTRU A GĂSI CELE 4 CIFRE ALE LACĂTULUI DE LA TRAPA DE PE PODEA.**

**INDICIUL 6 SUPLIMENTAR: AȘEZAȚI AGRAFA PENTRU HÂRTIE PE TRAPA DE PE PODEA PESTE PUNCTE PENTRU A COMPLETA 4 NUMERE. SOLUȚIA ESTE SINGURUL NUMĂR CARE NU ESTE PE LACĂT.**

**CHEIA 4: 1**

**PARTEA 2A CODULUI: ^m ▽ ● 1**



Lacătul se deschide ușor cu un clic și ridicați trapa. Coborâți cu grijă treptele înguste ale subsolului.

## PARTEA 3 – ABATORUL

Înainte de toate, notați timpul indicat pe Decodorul Chrono pe o foaie de hârtie.  
Veți avea nevoie de asta mai târziu.  
Înainte să treceți de jumătate dintre trepte, trapa se trânteste. Sunteți prinși în capcană!



16:32

### Ordinea cheilor

Descrierea vă spune care sunt cei 4 pași pe care trebuie să îi faceți pentru a scăpa.  
Ordinea pașilor indică ordinea cheilor:

**Verificați timpul pe care l-ați notat de pe Decodorul Chrono și ELIBERAȚI-L PE MAX. apoi finalizați supa adăugând CANTITATEA corectă din INGREDIENTUL potrivit. În sfârșit, deschideți TRAPA PENTRU ELIMINAREA DEȘEURILOR pentru a evada.**

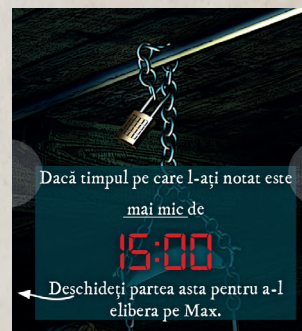
### 1) Deschideți lacătul și eliberați-l pe Max

În funcție de timpul pe care l-ați notat la începutul părții 3, fie ați ajuns la timp pentru a-l salva pe Max SAU Max și-a tras ultima suflare înainte de a-l fi coborât de pe cârligele pentru carne.

Verificați timpul pe care l-ați notat și deschideți partea laterală corectă a instrucțiunilor sigilate pentru lacăt, după cum este descris mai jos:

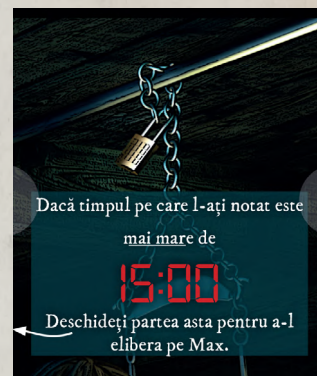
#### - Aveți mai puțin de 15:00 minute rămase?

Deschideți partea laterală a instrucțiunilor pentru lacăt și citiți textul. Acesta vă spune că puteți deschide lacătul cu numărul 3.  
Acesta este și cheia.  
Imediat ce deschideți lacătul, Max încetează să mai respire. Este prea târziu și nu aveți de ales decât să îl lăsați acolo.



#### - Aveți mai mult de 15:00 minute rămase?

Deschideți partea laterală a instrucțiunilor indicate pentru lacăt. Soluționați puzzle-ul lacătului pentru a găsi cele 4 litere care vor descuia lacătul. Puzzle-ul lacătului: fiecare rând conține un număr (indicat aici cu roșu). Pe acest rând, numărați literele /numerele de la stânga la dreapta și notați-le. Pe primul rând vedeți un 2; al doilea caracter = T. Pe al doilea rând este un 1; primul caracter = R. Pe al treilea rând este un 3; al treilea caracter este E. Pe al patrulea rând este un 3; al treilea caracter este un I. Împreună formează cuvântul TREL.



Soluția este deci cheia cu numărul 3

CHEIA 1: 3

### 2) și 3) Finalizați supa

Apoi auziți o voce distorsionată la interfon. Dacă nu trimiteți supa corectă sus rapid cu liftul pentru alimente, mama va cobori și veți sfârși probabil în supă. Așadar, înainte de a evada, trebuie să preparați supa corectă.

Mama cere rețeta de la 22 11 17 24. La prima vedere, asta pare o dată, dar dacă vă uitați în cartea cu rețete, veți descoperi că pare să aibă legătură cu ingredientele. Toate numerele sunt subliniate în perechi. Și în partea de sus a cărții de bucate veți vedea o notă pe care mai este subliniat ceva: "CANTITATEINGREDIENT". Deci fiecare set de două numere reprezintă o cantitate și un tip de ingredient. Fiecare primă cifră se referă la cantitate și fiecare a doua cifră la o anumită parte a corpului. Folosește rețetele din carte pentru a afla ce număr (de la 0 până la 9) reprezintă o anumită parte a corpului.

De exemplu: în rețeta compusă din 20 12 17 33, vezi 2 limbi, 1 ochi, 1 picior și 3 nasuri. Numărul 20 reprezintă 2x ingredientul cu numărul 0. Limba trebuie să fie ingredientul cu numărul 0, deoarece există doar 1 ingredient din care există 2 bucăți. Conform aceleiași logici, nasul trebuie să fie ingredientul 3. Astfel rămâne ochiul și piciorul, iar acestea sunt, prin urmare, 1 sau 7. Studiați mai multe rețete în același mod, până când descoperiți toate părțile

corpului:

0 = limbă, 1 = ureche, 2 = ochi, 3 = nas, 4 = creier, 5 = mână, 6 = braț, 7 = picior, 8 = pulpă, 9 = torace.

Vedeți ce cantitate din care ingrediente sunt necesare în rețeta mamei 22 11 17 24. Aveți nevoie de: 2 ochi, 1 ureche, 1 picior și 2 creiere. Așadar, trebuie să adăugați 2 ochi supei. Ochiul este ingredientul numărul 2. Astfel, soluția este 2 2.

**INDICIUL 7: REȚETA: FIECARE SET DE 2 CIFRE SPUNE CEVA DESPRE "CANTITATEA" ȘI „TIPUL” INGREDIENTELOR. FIECARE INGREDIENT CORESPUNDE UNUI NUMĂR DE LA 0 LA 9. SOLUȚIA ESTE COMPUSĂ DIN 2 CHEI.**

**INDICIUL 7 SUPLEMENTAR: SOLUȚIA LACĂTULUI (MAI MULT DE 15 MINUTE PE CEAS): FIECARE LINIE CONȚINE O CIFRĂ. NUMĂRĂ, DE LA STÂNGA LA DREAPTA, CONFORM CIFREI, A CÂTA LITERĂ ESTE CORECTĂ PE LINIA RESPECTIVĂ.**

**REȚETĂ: PRIMA CIFRĂ ESTE CANTITATEA, A DOUA CIFRĂ ESTE INGREDIENTUL.**

43 = 4 NASURI.

CHEIA 2: 2

CHEIA 3: 2

#### 4) Evadați prin trapa de eliminare a deșeurilor

Urmați instrucțiunile de pe trapa de eliminare a deșeurilor:

##### Pasul 1: Creați cu precizie mâna stângă a lui Simon

Îl puteți vedea pe Simon, lucrătorul la benzinărie, în partea 1. Numele lui este pe șapcă. Priviți-i mâna stângă, concentrându-vă pe degete sau pe secțiunile care lipsesc din degete: vârful degetului mare, tot degetul arătător și 2 secțiuni din degetul mijlociu. Folosiți cele două mâini tăiate congelate pentru a crea o replică exactă a mâinii lui. Mâna stângă are o secțiune în plus pe degetul mijlociu: rupeți această secțiune (A). Apoi folosiți secțiunile de degete de pe mâna dreaptă pentru a completa mâna stângă: secțiunea de jos a degetului mare (B), secțiunea din mijloc a degetului arătător (C), 2 secțiuni din degetul mic (D) și tot degetul inelar (E). Nu aveți nevoie de vârful degetului mare (F). Poziționați secțiunile astfel încât să creați un mâna stângă corectă.

##### Pasul 2: Cheia este mâna dreaptă rămasă

Forma mâinii drepte cu trunchiurile rămase (secțiunile degetului arătător și degetului mic) este cheia.

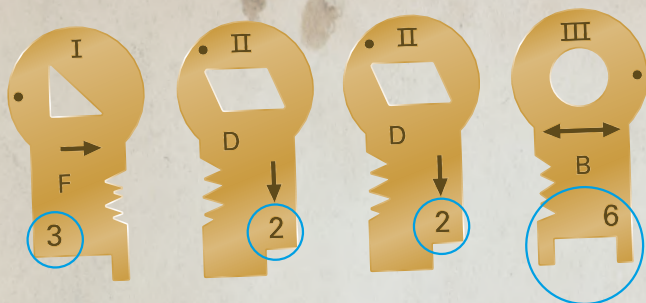
**INDICIUL 8 : REALIZAȚI O COPIE EXACTĂ A MĂINII STÂNGI A LUI SIMON (PARTEA 1). PENTRU A FACE ASTA, RUPETI SECȚIUNILE DE DEGETE CARE NU SUNT NECESARE ȘI ÎNLOCUIȚI SECȚIUNILE DE DEGETE CARE LIPSESC RUPÂNDU-LE DE LA MÂNA DREAPTĂ.**

**INDICIUL 8 SUPLEMENTAR: FORMA MĂINII DREPTE RĂMASE ESTE FORMA PĂRȚII INFERIOARE A ULTIMEI CHEI.**

CHEIA 4: 



PARTEA 3 A CODULUI: 322



Vă furișați, cu dificultate, prin mica trapă murdară de eliminare a deșeurilor și vă coborâți ușor picioarele în apa noroioasă. Încă puțin mai departe... și apoi vă dați drumul. Un „pleoscăit” se aude tare cu ecou pe lacul tăcut și întunecat. Apa rece vă taie respirația. Vă târâți în sus, dar lucrurile alunecoase din jur vă creează panică. Cu greu, ieșiți la suprafața și faceți eforturi să nu țipați. Cât se poate vedea cu ochiul liber, în lac par să plutească părți putrede de corp uman. Mirosul este copleșitor. Aproape că vă scufundați din nou.

În acel moment, observați o mică barcă cu vâsle la mică distanță. Înotați până la ea și vă ajutați prietenul/prietenii să urce în barcă. Vâsliți rapid în întuneric... departe de acest coșmar.

