

RĂPIT

SOLUȚIE

A SE CITI DOAR DUPĂ AVENTURĂ!

Cum ți s-a putut întâmpla asta? Încuiat într-o pivniță de un nebun... ei bine, trebuie totuși să profitați la maxim! Urmând pașii următori puteți evada din pivniță. Deschideți cele trei încuietori cu cheile corecte și evadați din subsol!

Partea 1: Deschideți cele trei încuietori cu cheile corecte și evadați din subsol!

Vă recăpătați cunoștința după ce acest nebun v-a răpit. Vă treziți într-o pivniță ... de sus auziți doar monologul răpitorului. Și se pare că aveți doar 15 minute pentru a scăpa de aici ...

Cuvintele de pe perete

Pivnița răpitorului este plină de vechituri. Pe perete se pot încă citi litere vechi, desenate cu cretă, firește foarte prost. Dacă priviți cu atenție, recunoașteți cuvintele BICICLETĂ, FAMILIE, SEMN.

Dacă vă uitați la ieșirea de deasupra voastră, puteți vedea că acolo sunt montate trei lacăte, precum și o încuietoare digitală.

INDICIU 1A: COD: CHEIA 1 = EXERCİȚIU, CHEIA 2 = FAMILIE, CHEIA 3 = SEMN, CHEIA 4 = ÎNCUIETOARE DIGITALĂ. PIESELE DE PORTRET NU SE ROTESC AȘA CUM VĂ AȘTEPTAȚI.

INDICIU 1B: ÎNVĂRTIȚI PĂRȚILE PORTRETULUI ASTFEL ÎNCÂT DIN SUPRAFEȚELE MARO SĂ REZULTE O CHEIE! ÎN MIJLOC RĂMÂNE O GAURĂ.

1) Exercițiu

De asemenea, printre vechituri găsiți și o bicicletă – alături de cuvântul de pe perete, trebuie să aibă un sens. Pe bicicletă veți găsi două lucruri care indică cheia potrivită: cercul reflectorizant pe cauciuc, precum și forma amuzantă în zîg-zag de pe cadru.

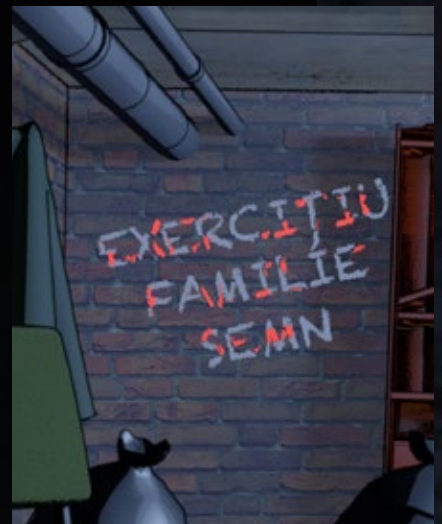
CHEIA 1: 

2) Familie

Pe perete puteți vedea o imagine cu mama răpitorului. În mașină a numit-o „mamă sucită” – acesta este un indiciu că trebuie să rotiți altfel cele patru părți ale imaginii. Linile albe de pe planul de joc vă indică faptul că poza pe care ați așezat-o la final este mai mare decât „originalul”.

Rotiți cele patru părți de portret, astfel încât să se formeze o cheie din părțile maro. La mijloc vedeți un pătrat. Această cheie este cea potrivită.

CHEIA 2: 



3) Semn

Vă amintiți de ziarul pe care l-ați văzut în mașină (Prolog)? Așa este, acolo s-a relatat despre răpitor. Sub titlul „Criminalul lasă un alt semn” se relatează de incidente. Alături este ilustrată o imagine care înfățișează o persoană. Răpitorul a lăsat un X mare pe fruntea sa. Acesta este probabil semnul pe care răpitorul îl lasă pe toate victimele sale.

CHEIA 3: X



4) Încuietoarea digitală

Răpitorul a încercuit trei numere învecinate, a căror sumă este 11. Faceți acest lucru pentru fiecare trei numere adiacente, a căror sumă dă 11. Atunci vă dați seama că un singur număr nu este încercuit. Pe baza numerelor încercuite de răpitor vă dați seama că toate aceste combinații pot fi doar într-un rând sau coloană, iar unele numere pot fi încercuite mai mult de o dată. Rămâne numărul 3 - acesta trebuie să fie butonul pe care trebuie să îl apăsați!

CHEIA 4: 3

INDICIU 2A: UNDEVA TREBUIE SĂ FIE SEMNUL ASCUNS: AMINTIȚI-VĂ DE MAȘINĂ! SEMNUL DE IMPRIMANTĂ DE PE ÎNCUIETOAREA DIGITALĂ INDICĂ FAPTUL CĂ TREBUIE SĂ SCRIEȚI DEASUPRA!

INDICIU 2B: SUMA CELOR 3 NUMERE ÎNCERCUITE ESTE 11. DACĂ ÎNCERCUIȚI TOATE COMBI- NAȚIILE DE ACEST FEL, VA RĂMÂNE DOAR UN SINGUR NUMĂR!

COD:  3



Și a fost atât de ușor să evadați din pivniță ... ați reușit?

Acum sunteți pregătiți pentru cele două aventuri Prison Island și Asylum! Distracție plăcută!

