



SOLUȚIA

Ați putea fugi din cușca lui Bobo și să scăpați din parcul de distracții? Făcând acești pași, scăparea era posibilă:

1. ELIBERATI-VĂ DIN CUSCĂ!

Bobo a prevăzut cușca cu un lacăt, care are patru poziții. Imaginile de pe partea stângă a lacătului vă indică ordinea în care trebuie să introduceți simbolurile: labirint, roată, maimuță, baloane.

Labirint:

Rezolvați labirintul urmându-i traseul cu un creion. Singura modalitate de a scoate nasturele din labirint este prin cele patru litere C, E, R, C, deci simbolul pe care îl căutați este un cerc.

1. kulcs = ●



Roata:

Suprapuneți roata pe Chrono Decoder acolo unde este vizibilă roata cu litere. Steaua de pe roată poate fi văzută deasupra literei "R", de la "CHARLIE" pe sacoul maimuței. Așezați astfel roata pe decodorul chrono, încât steaua să se găsească sub "R". Indiciul de pe spate "Care este numele maimuței?" te pune pe calea cea bună. Uită-te la ce caractere corespund literelor cuvântului Charlie. Veți observa în curând: literele "C", "H", "A", "L", "I" și "E" arată un pătrat pretutindeni, nicăieri altundeva. Deci, răspunsul potrivit pentru roată este un pătrat.

2. kulcs = ■

Maimuța:

Se dă zahăr la maimuță? Bineînțeles că nu, ar fi nesănătos. Trebuie să aflați care dintre cele șase alimente poate fi mâncat de maimuță. Pe sacou scrie că maimuța nu primește zahăr, deci se exclud bomboana și cola. Pe o notiță de pe perete scrie că animalele nu trebuie să mănânce nuci sau produse lactate, se exclud astfel brânza și nuca. Bobo i-a spus lui Charlie, când a părăsit încăperea, că pizza nu era pentru el. Deci trebuie să fie morcovul. Codul cu limba cheii (desenată pe partea din spate a morcovului) este cel corect.

3. kulcs =



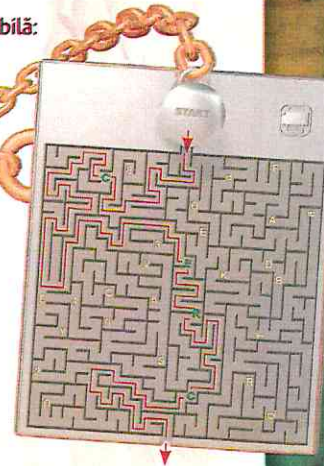
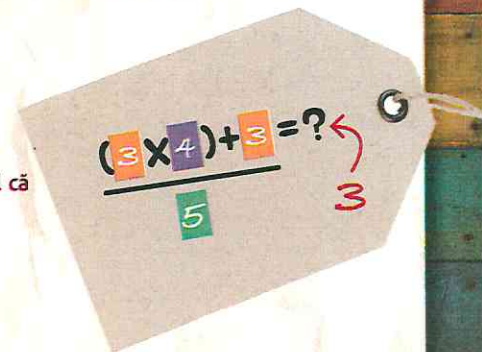
Baloane:

Pe cușcă se găsește un lacăt, de care este atașat o etichetă cu un balon. Câmpul portocaliu este gol, cel violet este de 4, verde este 5. Observați rapid: cele trei culori de pe lacăt sunt culorile care pot fi combinate din roșu, galben și albastru. Privind acum la baloanele din colțuri (3 albastru, 2 galben, 1 roșu), rezultatul este rapid:

Violet = roșu + albastru = 1+3 = 4
Verde = galben + albastru = 2+3 = 5
Portocaliu = roșu + galben = 1+2 = 3

Deci portocaliu = 3. Dacă includeți acest lucru în calcul, veți obține rezultatul 3, astfel că pentru ultima poziție răspunsul potrivit este 3.

4. kulcs = 3



55 min. - INDICIUL 1

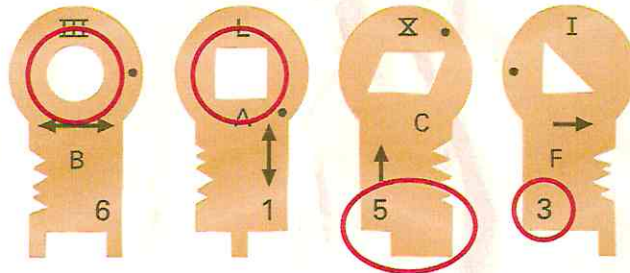
Cu avertizarea de pe perete puteți descoperi ce aliment din cele șase poate mânca maimuța.

50 min. - INDICIUL 2

Numără baloanele, din care poți obține culoarea portocalie.

Steaua de pe maimuță vă dă de gol așa cum roata verde cu simboluri pusă pe Chrono Decoder se presupune că vă orientează.

CODUL 1:



2. SCĂPAȚI DIN GARDEROBĂ!

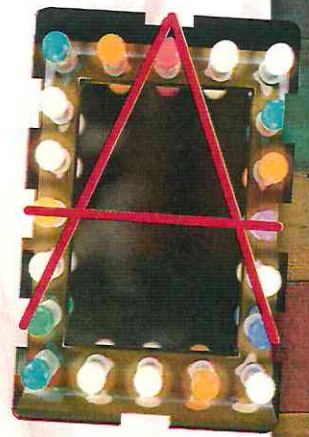
Din păcate, ieșirea din cabinetul lui Bobo este blocată cu un lacăt electric. El este astfel conceput încât nimeni

să nu poată ieși prea repede.

Ați găsit o cartelă de cod și o încuietoare. Trebuie să completați câteva câmpuri pe cartela de cod și apoi să o țineți sub încuietoarea ușii. Dacă ați făcut-o corect, o să recunoașteți un cod din patru cifre! În total, trebuie să completați 7 câmpuri, combinând diferite obiecte:

Oglinda din garderobă:

Oglinda pe care o găsiți are decupaje amuzante pe margine. Luminile laterale arată exact ca cele de pe pereții dressingului. Luați un șnur și poziționați-l în jurul oglinzii astfel încât să urmați ordinea: roșu, verde, portocaliu, galben, albastru și înapoi la roșu. Dacă vă uitați atent, veți recunoaște litera A. Completați câmpul cu litera A



**Clipe minunate
la care cu un clown
vesel alături!**

este ceva în neregulă la el. Dacă vă uitați atent la el, puteți vedea că 4 litere sunt scrise cu caractere ați câmpul cu cuvântul "minciună".

Cuierul:

În garderobă lipsește unul dintre costumele lui Bobo și numărul corespunzător. 26, 16, 06, 68, 88, ??, 98

Ce s-ar potrivi în locul semnelor de întrebare?

Soluția este de a schimba perspectiva și a privi dulapul din cealaltă parte.

Numerele care apar sunt acum 86, 88, 89, 90, 91, 92.

Și, bineînțeles, lipsește 87. Completați câmpul cu numărul "87"



Simbolurile de pe cartelă:

În cameră se găsesc în diverse locuri următoarele formule: caro + cupă + cupă + treflă = 12

caro + caro + caro + treflă = 10

treflă + treflă + pică + pică = 18

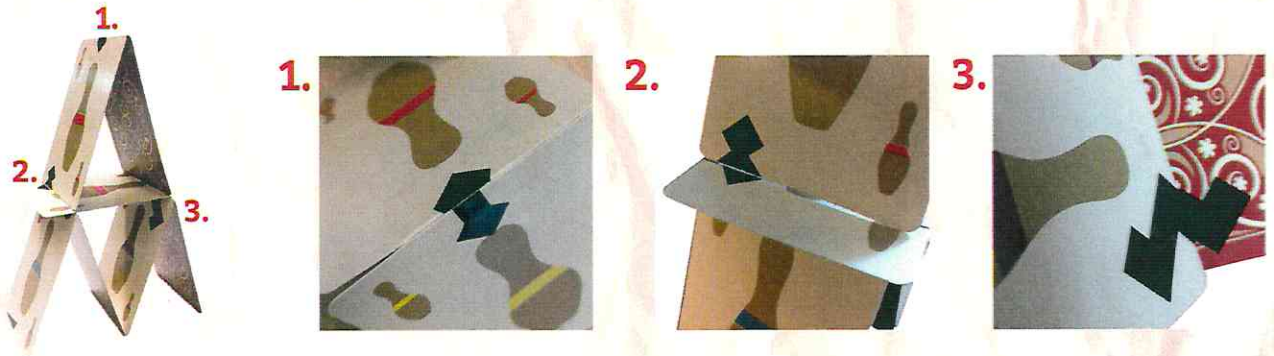
pică + pică + pică + caro = 17

Fie prin calcul, fie prin încercări se poate constata rapid că avem caro = 2, cupă = 3, treflă = 4, pică = 5. Se caută valoarea pentru combinația cupă + cupă + cupă + treflă + treflă + pică, care este 23. Completați câmpul cu numărul „23”

Măciucile:

Aveți mâini tremurânde? Trebuie să construiți casa din cărți de joc, conform modelului pe care îl puteți vedea pe masă. Ordinea și orientarea corectă a măciucilor pot fi recunoscute pe posterul jonglerului de pe perete. Apoi, examinați construcția din toate părțile. Recunoașteți 3 forme diferite (uitați-vă bine din toate părțile, de asemenea și de jos!). Desenați aceste trei forme pe cartela de cod.

Acum ar trebui să vedeți 7 câmpuri completate pe cartela de cod. Țineți-o sub încuietoarea ușii. Dacă ați completat corect, veți recunoaște un număr: 2512.



45 min. - INDICIU 3

Desenați pe cartonașul cu coduri șapte câmpuri și așezați-le sub închizătoarea ușii. Priviți totul în cameră cu atenție, pentru a găsi cele șapte câmpuri cu direcții!

40 min. - INDICIU 4

Întindeți șnurul în jurul adânciturilor cartonașului de joc pentru a vedea o literă. Lămpile de pe perete vă vor arăta ordinea corectă.

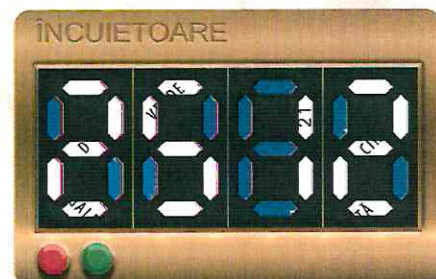
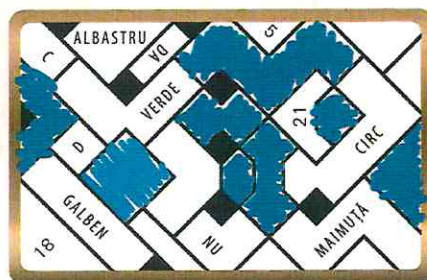
30 min. - INDICIU 5

Ce este greșit la ștergătorul de picioare de la intrare? Ce reprezintă romb, inimă, pică și treflă? Priviți cuierele din toate părțile!

20 min. - INDICIU 6

Construiți un castel din cărți de joc ca pe afiș, și găsiți astfel trei dintre cele șapte forme corecte!

CODUL 2: 2512



3. SCĂPAȚI DIN PARCUL DE DISTRACTII!

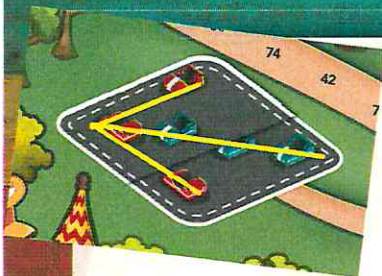
Ați lăsat garderoba în urmă, dar cum puteți ieși? Pereții au o înălțime de câțiva metri și numai dacă ați văzut toate atracțiile puteți scăpa.

Mai întâi, citiți informațiile pentru vizitatorii parcului. Trebuie să vizitați cele patru atracții, să începeți de la cușca maimuței și de acolo urmați mereu direcția. Nu pașiți niciodată pe iarbă, mergeți numai pe căile de acces și nu vizitați niciun număr de două ori. Iar la sfârșit puteți scăpa cu ajutorul codului.

Cușca maimuței:

Ei, cine scutură cușca? Așezați cartela pe maimuță și o mișcați-o încet spre stânga și spre dreapta. Veți constata că maimuța indică spre stânga. Aceasta este prima direcție corectă, mergeți spre stânga, spre parcare





Parcarea:

Priviți mașinile parcate. Puteți recunoaște imediat că acum există o săgeată îndreptată spre stânga. Deci, mergeți de aici spre stânga la roata mare.

Roata mare:

Priviți cu atenție literele de la gondole. Dacă începeți în partea dreaptă jos la "D", veți primi cuvintele "du-te la dreapta". La Bingo!



B I N G O									
65	78	58	02	87	59	93	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			49	
80		50	85	03	51			37	
46	21		81	22	55	32		57	82
60	38	09	53	27	35	17	41	91	04
29	52	69	19	79	39	89	33	21	67

Bingo:

Ultima oprire! Pe cardul de Bingo, marcați toate numerele pe lângă care ați trecut pe drumul de la cușca de maimuță la autoscooter, apoi la roata mare și, în final, la Bingo. Aceasta are ca rezultat o săgeată dublă spre stânga și spre dreapta.

Ai găsit toate cele patru săgeți. Maimuța de la Freakshow vă ajută: "Cele patru săgeți sunt cheia pentru a părăsi parcul!"

În mod clar: Folosiți instrucțiunile de pe chei pentru a părăsi parcul.

10 min. - INDICIU 7

Găsiți cele patru direcții corecte. Utilizați săgețile de pe chei.

5 min. - INDICIU 8

Urmați calea de la cușca maimuței până la autoscooter, apoi la roata mare și în cele din urmă la Bingo. Numerele din drumul tău te vor ajuta cu Bingo.

CODUL 3:

