

Nu numai că te afli într-o junglă ciudată, dar se pare și că prietenul tău Jesse a fost mușcat de un șarpe veninos. Vei reuși să-i aduci antidotul la timp? Poate ai ratat ceva? Iată ce trebuia să faci pentru a-l vindeca pe Jesse.

NIVEL 1: CABANA SECRETĂ

Uitându-te împrejur, vei găsi un bilet înfipt într-un copac. Era scris de Alan Parrish. Conform biletului, Jesse a fost mușcat de un șarpe cu câteva minute în urmă și are nevoie de antidot cât mai repede. Alan dezvăluie că ține antidotul în cabana sa secretă din pădure și că a lăsat indicii pentru a ne ajuta să o găsim.

Aceste indicii sunt exact în ordinea celor patru chei de la rezolvarea primului nivel..

1) Localizează-te pe hartă folosind binocul

Vei vedea priveliștea unui râu prin binoclu. Cercetează toate cele șase perspective ale hărții și vezi din care poți observa un râu. Acesta este perspectiva L.

Cheia 1: L

2) Găsește litera ascunsă în scrisoarea lui Alan.

Citește toate literele roșii dintr-o secvență: „împătorește scrisoarea număr la număr, apoi taie”. Când împătorești scrisoarea corect, numărul 1 la numărul 1 și așa mai departe, vezi două linii roșii de tăiere A. Taie cele două linii roșii cu foarfecele B și despătorește scrisoarea C. Vei găsi forma literei „E”. Acesta este primul indiciu al lui Alan pentru a găsi cabana pe hartă.



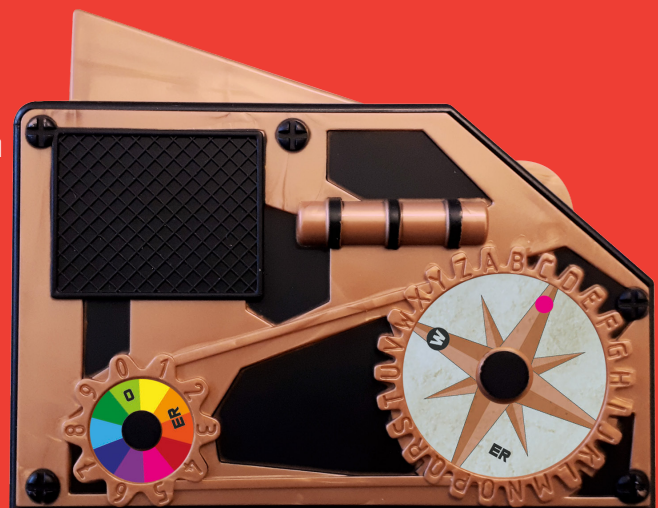
Cheia 2: E

3) Găsește un număr cu cele trei componente ale busolei.

la cele trei componente ale busolei. Poți găsi calea de ieșire și indicii pe dosul celor două piese mai mari: „Soarele întotdeauna răsare în est...” și „... apune în vest.”. Pune compasul cu E (est) la E-ul de la roata mare de pe partea dreaptă a Decodorului Chrono. Pune al doilea compas cu W (vest) deasupra primului pe W-ul Decodorului Chrono. Poți vedea culoarea roz prin gaura mică. Pune cea mai mică componentă a busolei în roata mică din dreapta Decodorului Chrono cu O la O și verifică ce număr îi corespunde culorii roz. Dacă vei combina acest număr cu litera găsită în scrisoare, vei obține coordonatele cabanei.

Cheia 3: 5

INDICIUL 2: PUNE TOATE CELE 3 PĂRȚI ALE COMPASULUI PE DECODORUL CHRONO. PUNE-LE LITERĂ CU LITERĂ ÎN ORDINEA URMĂTOARE: E PE E, V LA V, ASTA GENEREAZĂ O CULOARE. APOI CEA MAI MICĂ O LA O ÎȚI DĂ NUMĂRUL DE CARE AI NEVOIE.



4) Găsește direcția la ultima răscruce înainte de a găsi cabana.

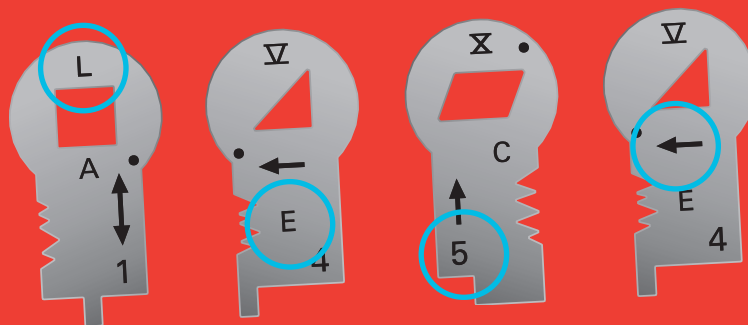
Găsește fiecare cuvânt din listă și încercuiește literele așa cum se arată cu stiloul roșu. Dacă citești toate literele din pătratele deschise de la stânga la dreapta și de sus în jos vei obține: „colorează aceste pătrate goale”. Dacă vei colora toate pătratele deschise, vei vedea o săgeată la stânga. Aceasta este direcția finală de la răscruce pentru a ajunge la cabană.



Cheia 4: ←

INDICIUL 1 : URMĂREȘTE NOTIȚA LĂSATĂ DE ALAN PE HĂRTĂ. ACEASTA ESTE ORDINER CODULUI. CITEȘTE LITERELE RĂMASE DIN CĂUTĂTORUL DE CUVINTE.

Cod 1: L, E, 5, ←



NIVEL 2: ANTIDOTUL

Odată ce ai ajuns la cabană, începe să cauți antidotul pentru mușcătura veninoasă a lui Jesse. Indiciile din jurnal te vor ajuta să găsești sticla corectă. Alan menționează și că ai nevoie de un ultim lucru pentru a prepara antidotul: veninul unui șarpe. În jurnal poți găsi și ordinea cheilor.

1) și 2) Găsește poziunea de care ai nevoie.

Pentru a găsi poziunea de care ai nevoie, va trebui să împătorești animalele origami. Dacă le împătorești corect, indiciile se vor vedea pe spate. Aceste indicii te vor ajuta să determini care poziune își va fi utilă.

Pasul 1: Împătorește toate cele trei animale urmărind instrucțiunile lor. Mai întâi, împătorește de-a lungul liniei 1, apoi și așa mai departe. Toate liniile mari punctate trebuie împăturate în exterior, iar cele mici punctate în interior. Nimic alb nu ar trebui să fie vizibil pe partea din față a animalelor. Vei găsi animalele care îți oferă indiciile despre antidotul corect: „nu pătrat”, „are dop”, „nu roșu” pe spatele lor

Pasul 2: Găsește sticla corectă din listă cu antidot, prin eliminarea celor roșii, celor fără dop și a celor pătrate. Singura care a mai rămas este sticla galbenă rotundă cu dop și mâner.



Pasul 3: Citește numele antidotului din listă: „Aromă de epifit”. Vei observa că denumirea chimică conține două litere subliniate pentru cod: e și f.



Cheia 1: E
Cheia 2: F

INDICIUL 3: ÎMPĂTUREȘTE CELE 3 ANIMALE PE LINIILE DE PLIERE ÎN ORDINER NUMERELOR. NU SE VEDE NIMIC ALB PE PARTEA FRONTALĂ.

3) Găsește poziunea în cabană.

Poți găsi sticlele împrăștiate prin cabană. Acolo vei căuta antidotul „Aromă de epifit” într-o sticlă rotundă și galbenă cu dop și mâner. Vei observa că sticla se află pe Covor. Litera subliniată este soluția și cea de-a treia cheie.

Cheia 3: C

INDICIUL 4: POZIUNILE ȘI LOCAȚIILE AU SUBLINIAT LITERE CE SE REERĂ LA LITERE DE PE CHEI.

4) Găsește un șarpe și adaugă veninul său la poțiune.

În pagina sa de jurnal, Alan descrie observațiile sale în legătura cu jungla din apropierea cabanei. Aceste observații conțin indicii despre ce ochi aparțin șarpelui. Vei vedea patru forme diferite: rotundă, pătrată, triunghiulară și paralelogramă. Mărimea ochilor stabilește dacă animalul este adult sau pui.

Maimuțe: O maimuță are doar un ochi. Vei găsi un ochi rotund separat în partea dreaptă a cabanei. Deci ochii rotunzi aparțin maimuțelor.

Jaguari: Jaguarii au cei mai mulți pui. Cei mici au ochii mai mici. Dacă numeri toți ochii mici în funcție de formă, forma triunghiulară are cei mai mulți ochi mici. Deci ochii triunghiulari aparțin jaguarilor.

Elefanții: Unul dintre elefanți este alungat din turmă. Ochii pătrați din colțul din stânga sus sunt cel mai departe de restul ochilor pătrați. Deci ochii pătrați trebuie să fie ai elefanților.

Șerpii: Ei au ochii sub formă de paralelogram, deoarece aceștia sunt opțiunea care a mai rămas.

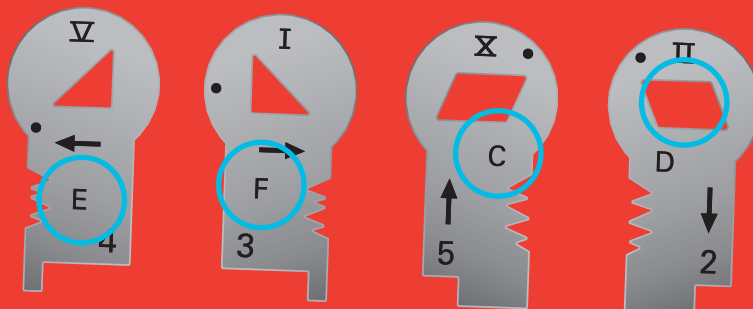


Forma ochilor șarpelui conține două paralelograme diferite așezate în direcții opuse. Totuși, tu ai nevoie doar de una din aceste forme. În ultima propoziție a scrisorii se spune că „trebuie să te uiți în ochiul stâng ce strălucește cel mai tare”. Aceasta se referă la cheia corectă ca fiind paralelogramul din stânga.

Cheia 4:

INDICIUL 5: GĂSEȘTE OCHIUL SEPARAT (MAIMUȚA), NUMĂRĂ CEI MAI MULȚI OCHI MICI PER FORMĂ (JAGUAR), VERIFICĂ CEA MAI MARE DISTANȚĂ DINTRE ACEEAȘI FORMĂ DE OCHI (ELEFANTUL). ȘERPILII SUNT FORMELE CARE AU MAI RĂMAS.

Cod 2: E, F, C,



NIVEL 3: TUNELURILE

Jurnalul lui Alan descrie tunelele ca fiind cel mai grozav loc din apropiere. Aceasta ar putea fi locul unde Jesse a mers pentru a încetini efectul otrăvii șarpelui. Croiește-ți drum prin tunele pentru a-l vindeca pe Jesse cât mai curând posibil.

Găsește-ți calea prin tunele.

Amplasează camerele și coridoarele în poziția corectă folosind culorile coridoarelor și ușile camerelor. Există doar o soluție la această problemă. Începe mai întâi cu camera 1 cu scara (intrarea), apoi încearcă să conectezi cele două uși mov ale camerelor 1 și 3 cu coridorul mov. Apoi folosește coridoarele albastre pentru a conecta camera 2 la camera 1 și 3. Acum poți vedea coridoarele roșii care se potrivesc exact la ușile roșii ale camerei 1 și 2. Conectează camera 4 cu coridoarele verde și portocaliu pentru a finaliza tunelele.



INDICIUL 6 : CITEȘTE CU ATENȚIE JURNALUL ȘI TRASEAZĂ MAI ÎNTÂI HARTA TUNELOR. ÎNCEPE PRIN A CONECTA UȘILE MOV CU CORIDORUL MOV.

INDICIUL 7:PORTOCALIU, MOV, ROȘU, ALBASTRU, VERDE.

Camera 1- cu scara.

Coborându-te în tunele cu scara, începe să-l cauți pe Jesse intrând în prima cameră. Pentru a ști ce ușă trebuie să deschizi, urmează exact instrucțiunile din spatele camerei folosindu-ți mâinile: „mâna stângă prinde nasul, mâna dreaptă trece prin ea, ce animal ești?”. Răspunsul corect este un elefant. Uităndu-te prin cameră, vei vedea ușa roșie cu un elefant pe ea. Pe aceasta se află o încuietoare care are formă de cerc.

Cheia 1: ●



Camera 2- cu placa capcană.

Urmând coridorul roșu intri în a doua cameră. În spatele camerei vei vedea o imagine incompletă. Începe să desenezi o linie între puncte în ordinea numerelor. După ce ai terminat desenul, poți vedea că o placă a fost spartă după un model anume. Iată cum arată această placă. Găsește aceeași placă în cameră. Pe placa capcană vei găsi forma unui triunghi. Aceasta este ce-a de-a doua cheie de care ai nevoie.

Cheia 2: ▲

Camera 3 - cu tangram.


Coridorul albastru te conduce la cea de-a treia cameră. În spatele camerei vei găsi forma unui jaguar. Recreează exact aceeași margine cu piesele de tangram folosind liniile lemnului pentru a poziționa piesele. Textul „Am nevoie doar de 7 piese!” arată că există o piesă pe care nu trebuie să o folosești în tangram. Aceasta este o piesă pătrată. Deci, pătratul este forma celei de-a treia cheie.

Cheia 3: ■



Camera 4- urmează tortele.

Rezolvă rebusul și găsește această propoziție : „Obligatoriu să ardă toate tortele”.

OB+  **+IU** Obligatoriu: Ob+a(-a)ligator+iu = Obligatoriu

-A  **SA** **TOATE** să ardă toate

+ELE  tortele: tort+ele = tortele

Păstrează toate camerele și coridoarele tunelului conectate corect și răsucește camerele din nou. Acum vei vedea câte o torță în fiecare cameră. Unește cele patru torțe pentru a găsi o formă.

Cheia 4: 



INDICIUL 8: CAPCANA: CONECTERĂ NUMERELE PENTRU A GĂSI TIPARUL DE SPARGERE A TITLULUI. SOLUȚIA ESTE O FORMĂ.

REBUS: LASĂ PĂRȚILE TUNELULUI LA LOC ȘI CONECTERĂ TORȚELE PENTRU A GĂSI FORMA PARALELOGRAMULUI.

Cod 3: ●, ▲, ■, ▼

