

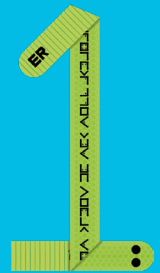
Luna de smarald ajunge în cel mai înalt punct al ei și nu a mai rămas mult timp. Vei putea rezolva legenda și învinge pe Jumanji? Sau poate ți-a scăpat ceva? Iată ce trebuia să faci pentru a rupe blestemul lui Jumanji.

NIVEL 4: URME DE ANIMAL

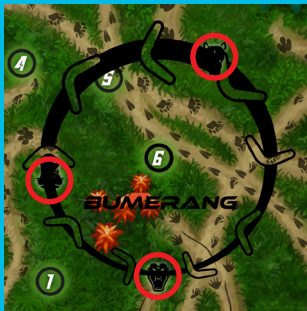
După ceva timp, Jesse și-a revenit destul încât să vorbească. Află cum poate fi ridicat blestemul lui Jumanji, iar Jesse îți înmânează un smarald verde. Te afunzi în junglă, când deodată o maimuțică îți sare pe rucsac și fuge cu ceva verde în mâini. Atunci îți dai seama că maimuța cea obraznică ți-a furat piatra prețioasă! Încerci să fugi după ea, dar dai peste cinci animale periculoase. Pe biletul lui Alan poți vedea ce poți face pentru a-ți găsi drumul prin junglă. Aceasta este ordinea celor patru chei ale Decodorului Chrono.

1) Șarpele

Tradu simbolurile de pe șarpe cu codul rozacrucienilor pe partea dreaptă a Decodorului Chrono. Vei găsi: „De câte ori strigi Jumanji?”. Apoi, împătorește șarpele de-a lungul liniilor de îndoire în ordinea numerelor. Șarpele împăturit are forma numărului 1.



Cheia 1: 1



2) Găsește care din cele șase poziții poți elimina cele mai multe animale cu o singură aruncătură de bumerang.

Există șase locații marcate cu un cerc negru pe harta urmelor de pași. Din aceste locuri poți arunca bumerangul pentru a lovi cât mai multe animale sălbatice posibil. Poziționează bumerangul cu micul cerc negru pe cercurile negre de pe hartă. Verifică în care locație linia neagră a bumerangului atinge cele mai multe animale. După ce ai încercat toate cele șase locații, vei vedea că dintr-o singură poziție poți lovi trei animale deodată. Aceasta este locația numărul 6.

Cheia 2: 6

INDICIUL 1: PUNE BUMERANGUL CU CERCUL PE CERURILE NEGRE. DE PE CARE NUMĂR POTI

LOVI 3 ANIMALE?

3) Găsește locația unde maimuța a ascuns piatra prețioasă. Aceasta trebuie să fie una din locațiile ei preferate

Urmele de pași ale maimuței încep din mijlocul pădurii chiar deasupra hipopotamului. Mergi pe urma pașilor pe fața și spatele hârtiei. Vei vedea că maimuța se întâlnește cu traseul urmat de un jaguar și continuă să meargă exact pe urmele acestuia (1).

Apoi maimuța trece peste traseul unui elefant și continuă pe urmele lui (2). Acum urmărește pașii elefantului și ai maimuței până la peșteră (3).

Acolo, pașii maimuței se opresc. Aceasta înseamnă că maimuța a ascuns piatra prețioasă în peșteră. Acolo vei vedea un paralelogram. Aceasta este cheia de care ai nevoie.

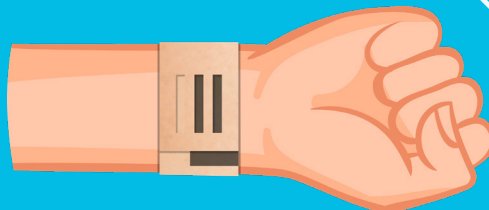


Cheia 3: ▽

INDICIUL 2: GĂSEȘTE URMELE MAIMUȚEI ȘI URMERZĂ-LE PE AMBELE PĂRȚI ALE HÂRTIEI PÂNĂ CÂND AI AJUNS LA ASCUNZĂTOARE. UNELE URME SE POT SUPRAPUNE.

4) Verifică tatuajul de pe mâna ta pentru a vedea câte vieți ți-au mai rămas

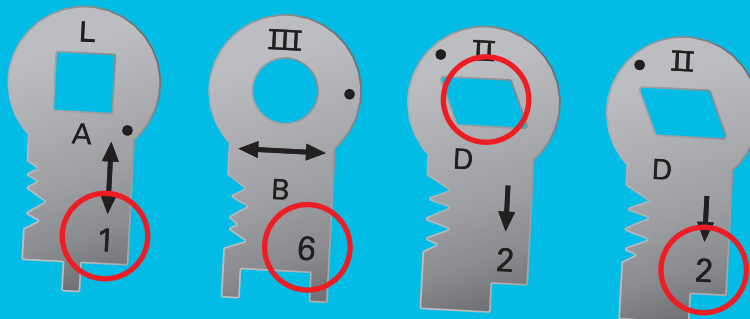
Înfășoară banda de hârtie în jurul încheieturii ca pe o brățară. Vei vedea că două din trei găuri s-au înnegrit. Imaginea mâinii este un indiciu în plus că aceste benzi negre ale tatuajului sunt viețile care ți-au mai rămas.



Cheia 4: 2

INDICIUL 3: CÂTE VIEȚI ȚI-AU MAI RĂMAS? UNA, DOUĂ SAU TREI?
RĂSPUNSUL ÎȚI OFERĂ A PATRA CHEIE.

Cod 1: 1, 6, , 2



NIVEL 5: BAZARUL

După experiența cu animalele sălbatice, te afli la prima ta oprire în siguranță: bazarul. Intri în bazar pentru a te aproviziona. În timp ce vorbești despre întâlnirea ta cu Jesse, câțiva oameni cu înfățișare răutăcioasă vin spre tine și încep să-ți vorbească urât și să te amenințe. Se pare că Jesse s-a îndatorat unor oameni foarte răi. Din fericire, există o mulțime de căi de a face bani în bazar!

Completează puzzle-ul pentru a găsi biletul cu posibilele căi de a câștiga bani în bazar. Aceasta este ordinea codului:

1) Câștigă concursul de privit fix.

Pe puzzle-ul vei vedea un om cu un ochi uitându-se fix la tine în bazar. Are un tatuaj cu patru pătrate care formează un pătrat și mai mare deasupra căruia vei vedea textul „Nu te uita fix”. Aranjează patru din cele cinci piese cu ochi pentru a se potrivi cu cele patru perechi de ochi. Așa cum tatuajul spune, o piesă nu este folosită pentru concursul de privit fix. Întoarce piesa cu ochi și găsește soluția.



Cheia 1: 4

INDICIUL 4: AȘERZĂ 4 CĂRȚI OCHI ÎNTRA-UN PĂTRAT. ASIGURĂ-TE CĂ LEGI OCHII DREPTI DE OCHII STÂNGI AI ACELEIAȘI CREATURI. CARTEA RĂMASĂ ESTE SOLUȚIA. „1” AA TREBUIE SĂ FIE ÎN PARTEA DIN STÂNGA JOS.



2) Găsește și du maimuța în bazar.

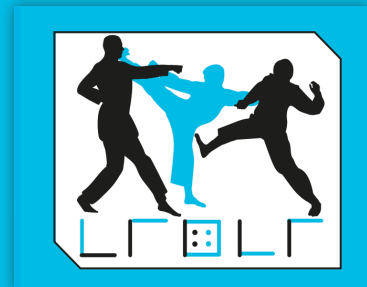
Găsește cele cinci teancuri de bani ascunse în bazar. Întoarce aceste piese de puzzle și găsește câte o literă pe fiecare. Amestecă literele pentru a găsi cuvântul „TREI”.

Cheia 2: 3

INDICIUL 5: SCORTE DIN PUZZLE PIESELE DE PUZZLE CU BANI. ÎNTOARCE-LE ȘI FORMEAZĂ UN CUVÂNT DE 4 LITERE. CUVÂNTUL ESTE UN NUMĂR.

3) Câștigă lupta.

Pe foaia transparentă vei vedea doi indivizi neplăcuți încercând să te atace. Totuși, tu ești expert în mișcărilor de luptă. Află cu care mișcare eviți atacurile ambilor indivizi și simultan îi doboară pe amândoi. Poți face asta amplasând foaia transparentă deasupra mișcărilor de luptă. Când găsești mișcarea corectă, tradu simbolurile combinate cu codul rozacrucian în partea dreaptă a Decodorului Chrono: CINCI.



Cheia 3: 5

4) Nu uita să-ți verifici bancnotele. Câte din ele sunt false?

Uită-te la cele patru bancnote. Cea care a fost împăturită este bancnota reală, așa cum spune în puzzle. Compară celelalte bancnote cu aceasta și vei vedea că două din ele nu sunt exact la fel cu cea reală. Una are o maimuță fără dinte pe partea din față și o frunză în plus în partea pe revers. Cealaltă are spații libere în jurul numărului 15 din stânga pe partea din față și îi lipsește o linie a triunghiului din colțul din dreapta jos pe revers. Deci există două bancnote false.

Față

Revers



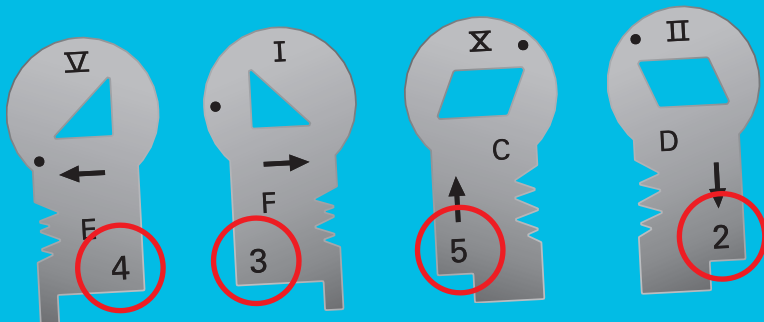
Bancnota adevărată



Cheia 4: 2

INDICIUL 6: GĂSEȘTE DIFERENȚELE DINTRE BANCNOTE, COMPARÂNDU-LE CU CEA PLIATĂ, DESPRE CARE ȘTII CĂ E REALĂ. E SUFICIENT SĂ COMPARI O SINGURĂ PARTE.

Cod 2: 4, 3, 5, 2



NIVEL 6: LUNA DE SMARALD

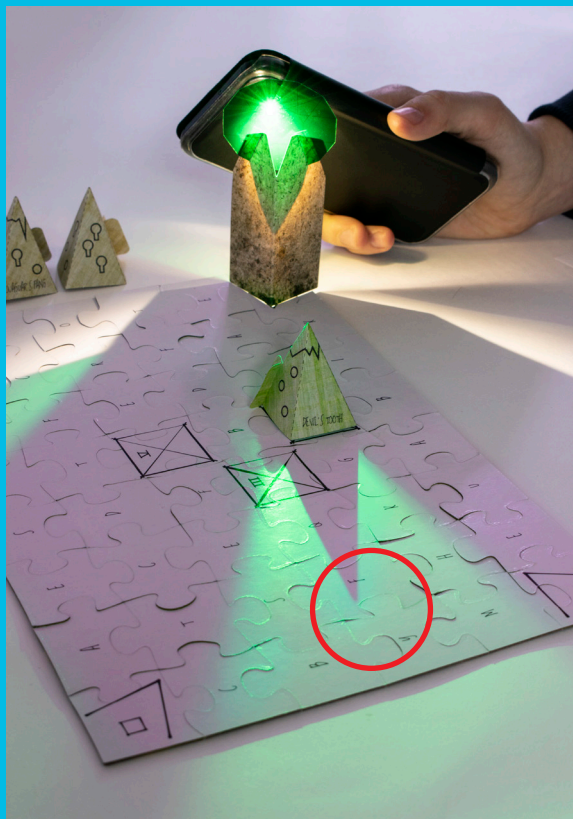
Ai plătit datoriile lui Jesse în bazar și îți continui călătoria prin junglă. Intri într-o zonă accidentată cu trei munți mari în centru. Îți deschizi geanta și scoți indiciile pe care Alan îți le-a lăsat în cabană. Urmărește instrucțiunile de pe spatele desenului cu luna, întoarce puzzle-ul terminat și folosește schița de pe spatele lui.

1) Găsește poziția Dintelui Diavolului în momentul evenimentului.

Împătorește cei trei munți pe liniile punctate și închide cu aripile. Amplasează fiecare munte pe locul pătrat corect de pe spatele puzzle-ului. Folosește desenul ultimei luni de smarald pentru a amplasa munții pe poziția corectă. Îți dai seama că persoana care a desenat harta trebuie să fi stat în stânga hărții, deoarece unul din munți a fost desenat mai în față ca ceilalți. Poți recunoaște munții din desen după detaliile lor. Amplasează modelele munților în așa fel încât detaliile să se potrivească desenului. Dintele Diavolului poate fi văzut la dreapta desenului și deci va fi localizat pe pătratul marcat cu numeralul roman X.

Cheia 1: X

INDICIUL 7: ÎMPĂTUREȘTE CEI TREI MUNȚI ȘI FOLOSEȘTE DESENUL ULTIMEI LUNI DE SMARALD PENTRU A-I POZIȚIONA PE POZIȚIILE CORECTE PE SPATELE PUZZLE-ULUI. COLȚUL JAGUARULUI SE PUNE PE V.



2) Găsește poziția lunii la momentul evenimentului.

Folosește desenul ultimei luni de smarald și găsește locația lunii. Știm că persoana care a desenat schița stătea în stânga hărții. Pe desen, luna este în colțul din stânga sus. Aceasta corespunde cu poziția lunii din colțul din dreapta jos a hărții, fiind indicată de forma unui paralelogram. Amplasează piatra prețioasă în suportul său din acel loc de pe puzzle.

Cheia 2: ▽

3) Găsește poziția plăcii de piatră.

Folosește lanterna telefonului tău și luminează direct prin centrul pietrei verzi. Vei vedea că umbra muntelui Dintele Diavolului indică litera „F”.

Cheia 3: F

4) Amplasează piatra în gaura cu culoarea corectă a plăcii de piatră

Tradu simbolurile cu ajutorul codului rozacrucian din partea dreaptă a Decodorului Chrono și completează propoziția: „Când luna strălucește verde, pune piatra în culoarea umbrei Dintelui Diavolului”. Folosește lanterna pentru a lumina prin centrul pietrei verzi și vei vedea că umbra devine roz. Gaura roz este marcată cu litera „E”.

Cheia 4: E

INDICIUL 8: CĂTRE CARE LITERĂ ARATĂ UMBRA DINTELUI DIAVOLULUI (CHEIA 3)? CE CULOARE ARE ACEASTĂ UMBRA (CHEIA 4)?

Cod 3: X, ▽, F, E

