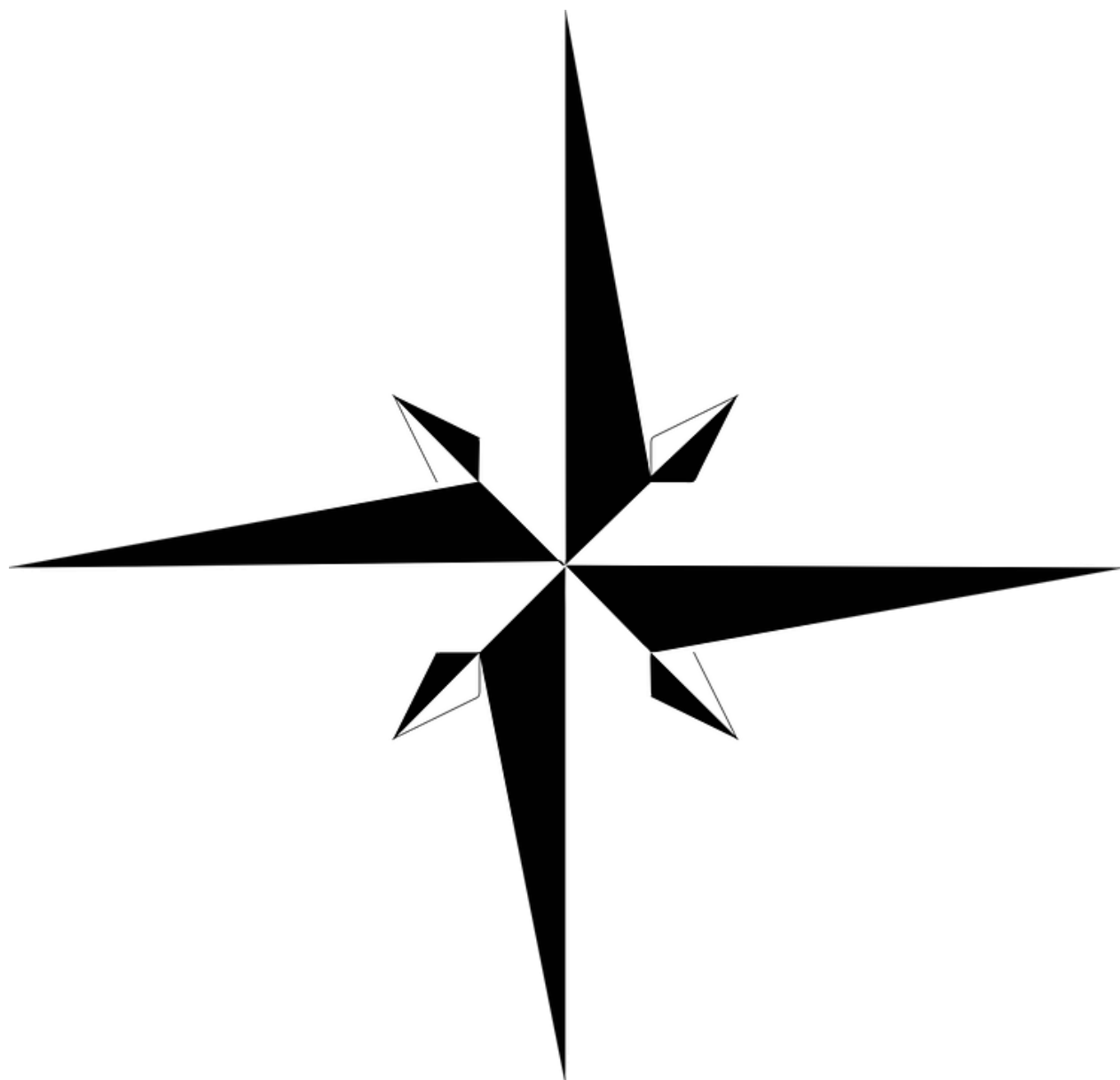




Skarb Królowej



**Zagadka**



**Tekst lub obrazek**

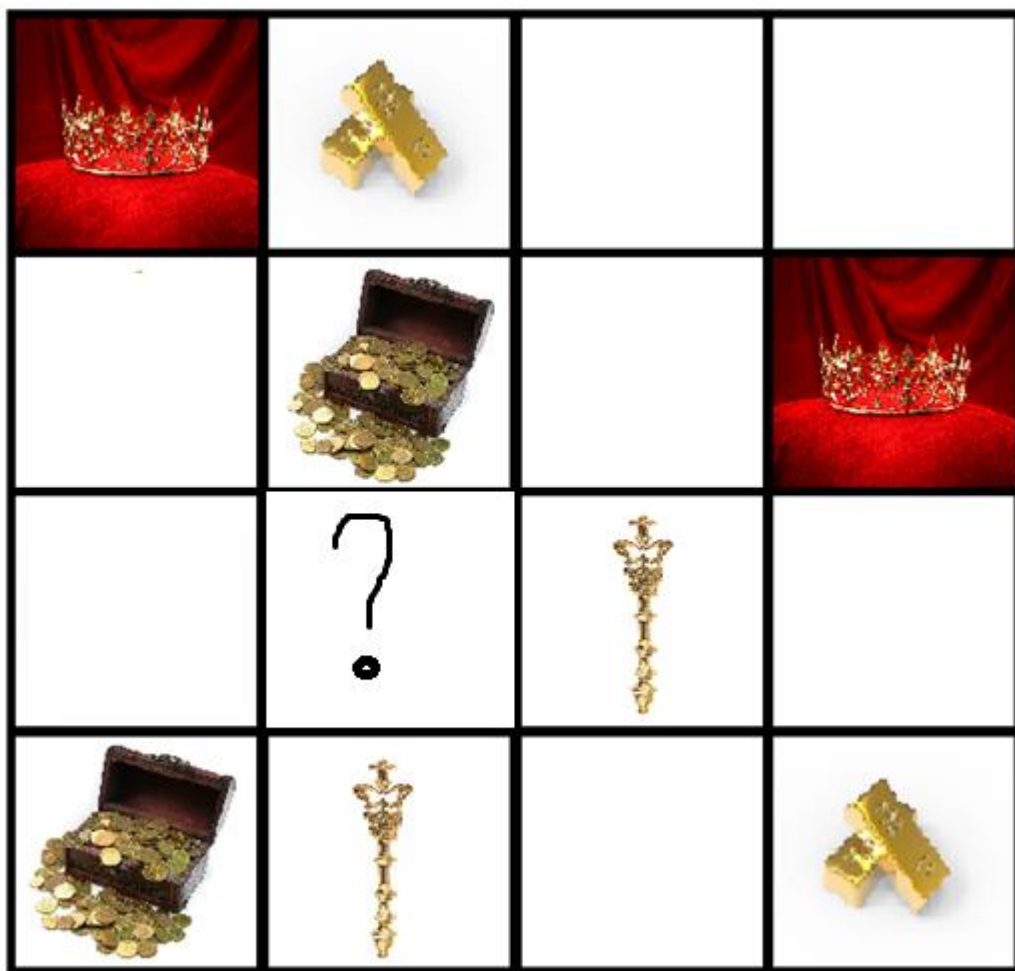


**Przedmiot**

# Zagadka 1

Budzisz się w skarbcu królowej i nic nie pamiętasz. Przez okno widzisz cień, prawdopodobnie należący do złodzieja. Na podłodze widzisz drogocenne przedmioty które leżą w nieładzie. Podnosisz się i wolnym krokiem do nich podchodzisz. Ułożone w dobrej kolejności wyłączają alarm który cały czas wyje, a twoje bębrenki żądają urlopu. Dźwięk wydaje ci się znajomy. Ale przestajesz o tym myśleć i zaczynasz układać przedmioty.





Hasło :

# Zagadka 2

Alarm przestaje wyc. Ale teraz musisz się stąd wydostać!  
Na ścianie jak manuskrypt. Gdy go rozszyfrujesz  
wydostaniesz się stąd.



Θωΰωιβ ετ Φωυωϊπ τ ελπΰρωιτς Θβυτπι.  
K o a c p m ze i r w n y z.

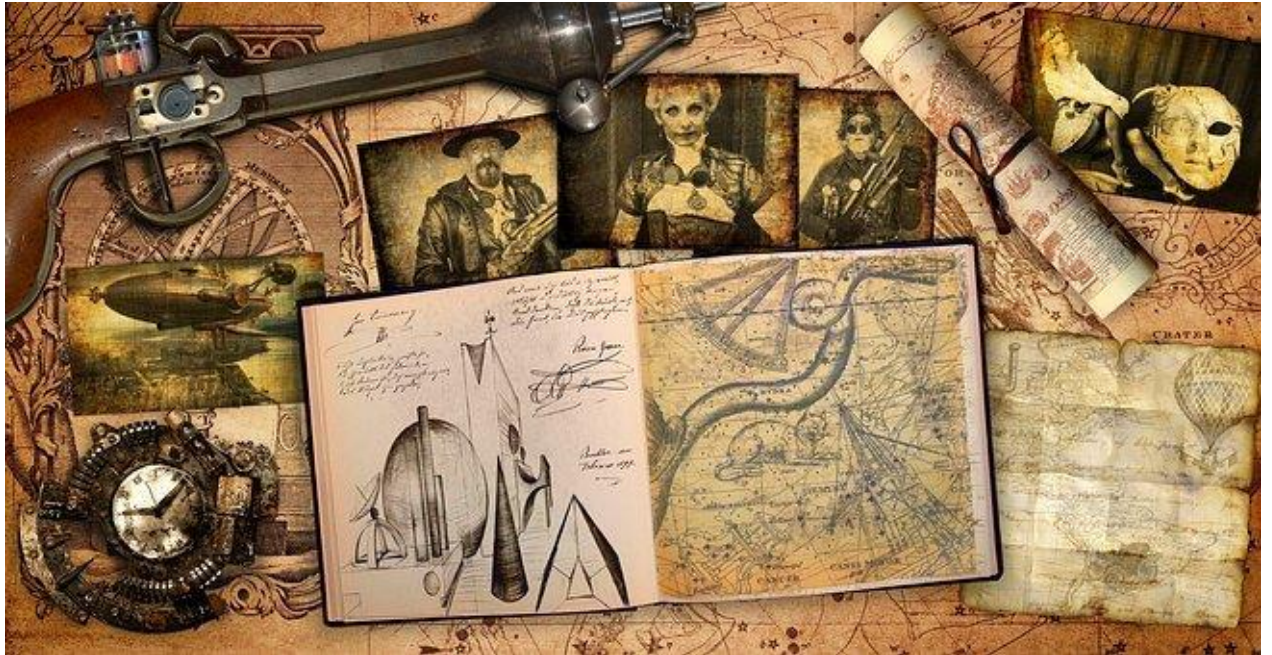
Hasło :



# Przedmiot 1

Świetnie! Udało ci się opuścić pomieszczenie wciskając czerwony kamień na koronie królewskiej narysowanej na ścianie! Mechanizm trzeszczy i otwierają się drzwi za tobą. Rozglądasz się czy ktoś tu jest, ale nikogo niema. Po środku stoi wielki tron. Zgadujesz że to sala tronowa. Obok jest biblioteka. Na stole leżą plany. Chyba o rodzinie królowej, zabierasz je i uciekasz szukać kryjówki, ponieważ usłyszałeś na korytarzu kroki.





# Zagadka 3

To królowa! Zbliża się coraz bardziej a ty stoisz po środku biblioteki z planami w ręce. Serio, kiedy ktoś by zrobił ci zdjęcie, to co by sobie pomyślała policja? Że to uciekinier! Wprawdzie nie pamiętasz kim jesteś i jaki masz zawód ale i tak! Dostrzegasz kątem oka drzwi i pędzisz do nich (po cichu). Dobiegasz do końca, ale drzwi są zamknięte na kłódkę. Szperasz po kieszeniach i znajdujesz wytrych. Może kiedyś był do zadań specjalnych? Otwierasz drzwi tak szybko, jakbyś był zawodowcem! W środku jest małe pomieszczenie. Wchodzisz i zamykasz drzwi za sobą. Na ścianie są trzy przyciski a na nich dziwne znaki. Gdzieś już je widziałeś. Przypomnij sobie gdzie i kliknij odpowiedni przycisk.



ı†πππ

ΦŸβρβW

ḡḡḡḡḡ



# Zagadka 4

Klikasz środkowy guzik. Czekasz chwilę. Mechanizm otwiera pod tobą zapadnie. Spadasz. Zamykasz oczy. A gdy je otwierasz widzisz schody w górę. Idziesz, biegniesz. Na górze czujesz przeciąg. Wchodzisz na samą górę i rozglądasz się po pomieszczeniu. Wygląda jak wieża strażnicza! I faktycznie, przez okna w ścianach jest widok na całe miasto. Nie pamiętasz jak się nazywa, ale chyba na L. Coś przekłuwa twoją uwagę. Co ci wpadło w oko?





Hasło :

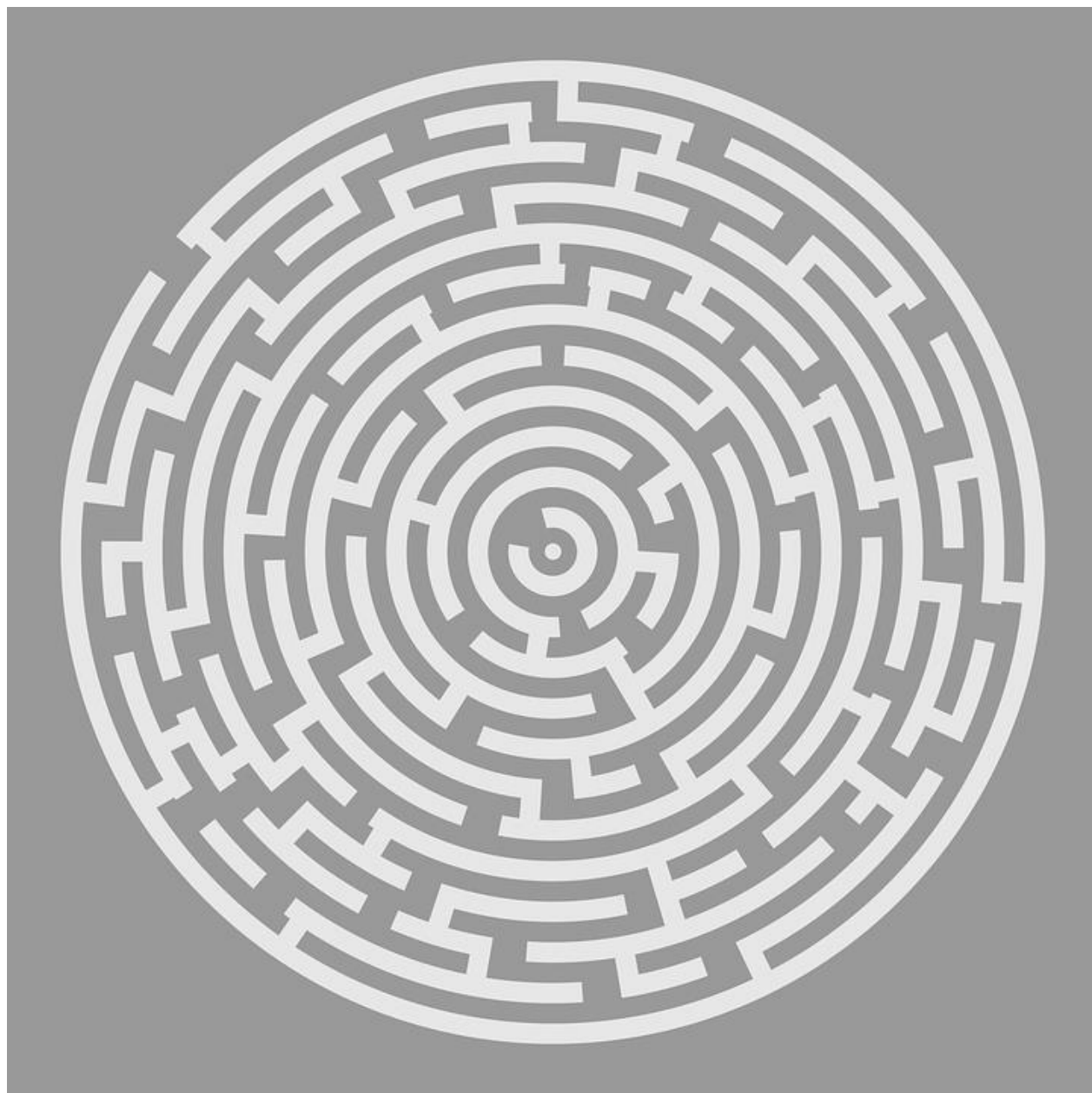


# Zagadka 5

Zauważasz złodzieja wspinającego się na most. Krzyczysz – Hej! Proszę pana! – Złodziej stoi zdezorientowany i próbuje zlać się z tłem. Stoi i czekasz co zrobi. Niedaleko widzisz policjanta i krzyczysz że złodziej coś ukradł. Policjant pędzi po złodzieja. Gdy zapiął mu kajdanki na rękach pogratulował ci obywatelskiej postawy.



By wrócić do wieży przejdź labirynt!



# Zagadka 6

Zauważyłeś na jego mundurze flagę. Pytasz się jaki to kraj.

- Proszę pana, nawet dziecko wie że to flaga Wielkiej Brytanii! – Powiedział policjant ze śmiechem.

- Proszę wybaczyć, mam ciężką sklerozę i nic nie pamiętam! – Rozżaliłem się mu – Nie pamiętam nawet jak mam na imię! – Policjant pokręcił głową i odszedł. Zostałeś sam na wieży. Widzisz wajchę. Obok napisane jest on/off. Gdy pociągniesz na on jakiś mechanizm się włączy. Co się stanie gdy pociągniesz za wajchę?





Hasło :



# Zagadka 7

Doszedłeś do wniosku że włączanie alarmu jest niepotrzebne. Rozejrzyj się. Każda ciekawa rzecz ma swój numer. Wybierz mądrze, bo drugiej okazji nie będzie. Okno – zagadka numer 8, drzwi – zagadka numer 9, gruz - numer 10. Ten pokój nie wygląda jakby ktoś tu mieszkał, a raczej mieszka. Jeżeli chcesz sprawdzić cały pokój – proszę masz zdjęcie.

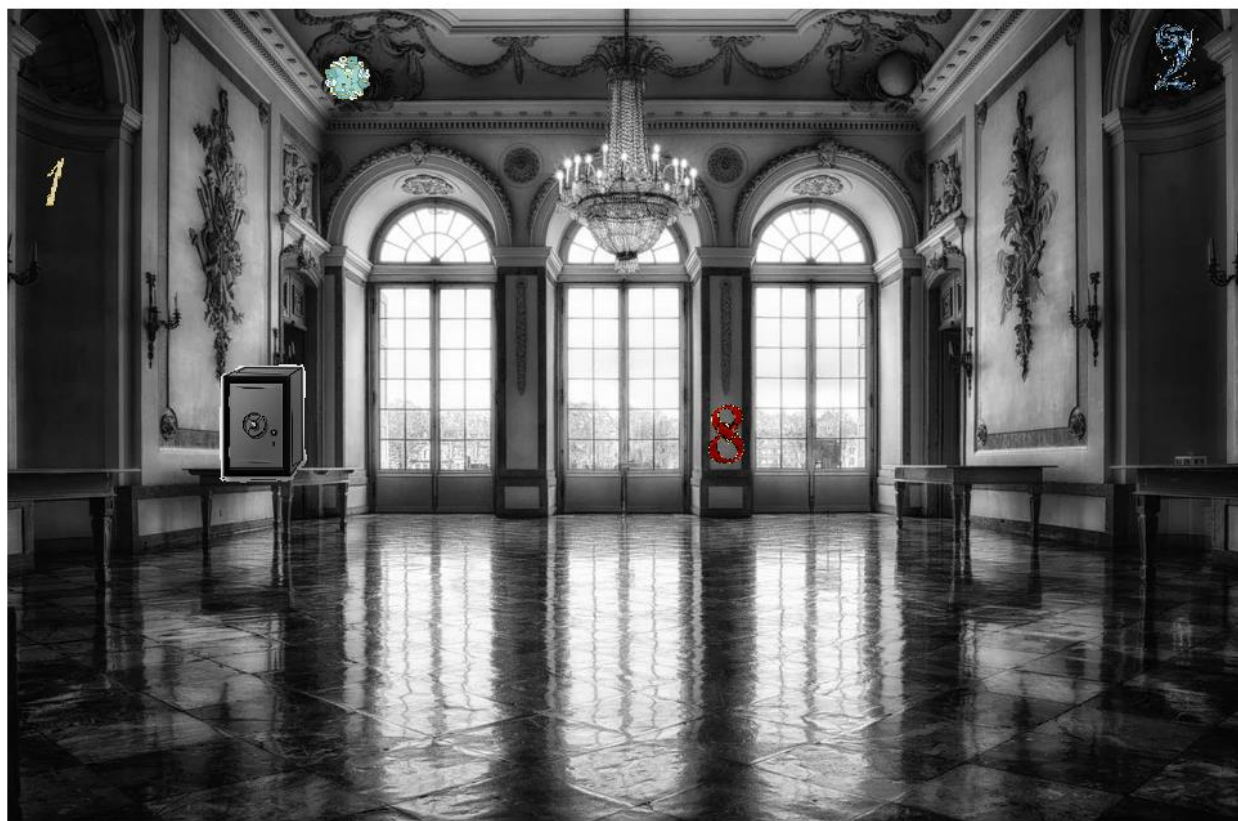




# Zagadka 8

Czujesz zimny wiatr na szyi gdy stanąłeś przy oknie. Jest tam taras. Na tarasie leży wielka skrzynia, z ceratą w kwiatki. Z daleka wyglądało to faktycznie jak kwiatki, ale z bliska jak coś czego nie można opisać. W środku znajduje się tunel. Dziwisz się. Tunel? W skrzyni? No nic. Wchodzisz do środka i zjeżdżasz na sam dół. Na dole próbujesz wyhamować by się rozejrzeć czy w pomieszczeniu ktoś jest. Lecz okazuje się że nie wylądowałeś w pomieszczeniu tylko w szafie! Ubrania zamortyzowały upadek. Otwierasz drzwi od szafy i wyglądasz zza nich. W pokoju jest jasno jak nie wiem. Znowu masz uczucie, jakbyś już tu był. Jest sejf. Jaki kod trzeba wpisać by się udało go otworzyć? Jeżeli masz rozwiązanie idź do zagadki numer 11.





Hasło :



