

## **Excalibur – rozwiązania**

### **A**

**Po przeczytaniu I części Opowieści odkryj kartę Dowodu „Start”. Podkreślone słowo na karcie naprowadza cię na „Ziemię”. Znajdziesz ją w komórce nr 17 na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Weź teraz kartę Dowodu nr 17 i rozwiąż zagadkę A.**

Na karcie Dowodu nr 17, obok satelity, widnieje czarne złącze z liczbą 1, co oznacza, że musisz znaleźć jedną dodatkową kartę. Na zdjęciu Miejsca Zbrodni satelita znajduje się w komórce nr 10, więc weź kartę Dowodu nr 10. Umieść ją na karcie nr 17, dopasowując krzyżyki widniejące na Ziemi. Strzałka sugeruje, że należy obrócić wierzchnią kartę. Zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez kolorowe strzałki z dolnej karty najpierw obróć wierzchnią kartę tak, by wyrównać czerwone linie. Teraz czerwona strzałka wskazuje na satelitę 30. Następnie obróć kartę, wyrównując żółte linie, by zobaczyć, że żółta strzałka wskazuje satelitę 4. Na koniec obróć kartę tak, by wyrównać niebieskie linie. Niebieska strzałka wskaże satelitę 9. Złóż wszystkie liczby razem, by znaleźć rozwiązanie – 3049.

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 6. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „statek” w komórce nr 1 i weź kartę Dowodu nr 1.**

### **B**

**Udało ci się znaleźć „statek” w komórce nr 1. Weź teraz kartę Dowodu nr 1.**

Karta Dowodu nr 1 mówi ci, że masz odszukać „41” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Liczbę znajdziesz w komórce nr 20, więc weź kartę Dowodu nr 20, by rozwiązać zagadkę B.

Symbol w rogu karty Dowodu nr 20 mówi ci, że masz dodać do siebie numery jakichś komórek. Przedmioty z listy znajdziesz na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Śrubokręt i miecz odnajdziesz w komórce nr 12, pocztówkę – w komórce nr 21, a piłka-układanka znajduje się w komórce nr 24. Dodaj numery komórek, by otrzymać rozwiązanie:  $12 + 12 + 21 + 24 = 69$ .

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 5. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „głośnik” w komórce nr 11 i weź kartę Dowodu nr 11.**

### **C**

**Udało ci się znaleźć „głośnik” w komórce nr 11. Weź teraz kartę Dowodu nr 11.**

Karta Dowodu nr 11 mówi ci, że masz odszukać „sto procent” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Symbol przedstawiający 100% znajdziesz w komórce nr 31, więc weź kartę Dowodu nr 31, by rozwiązać zagadkę C.

Na karcie Dowodu nr 31 widnieje czarne złącze z liczbą 3. Potrzebujesz więc trzech dodatkowych kart, by rozwiązać tę zagadkę. Odszukaj na zdjęciu Miejsca Zbrodni trzy żółte światła. Znajdują się one w komórkach 2, 14 oraz 22, więc weź karty o tych numerach.

Na środku każdej z kart znajduje się wskazówka do rozwiązania zagadki. Dwie z kart informują cię, by ułożyć z nich siatkę  $2 \times 2$ , a jedna z nich mówi, by dopasować pomarańczowe słupki na brzegach kart. Pierwsza z kart (karta Dowodu nr 31) powinna znaleźć się w prawym górnym rogu, karta z pomarańczową wskazówką – w lewym górnym rogu, karta z czarnymi numerami powinna znajdować się w lewym dolnym rogu, a karta z pytajnikami – w prawym dolnym rogu.

Dopasowane pomarańczowe słupki tworzą czterocyfrowy kod binarny, gdzie niewypełniony słupek to 0, a wypełniony – 1. Karta z czarnymi numerami wskazuje, gdzie trzeba zacząć i w jakiej kolejności odczytywać kody. Na zewnętrznych krawędziach kart widnieje szyfr, dzięki któremu zamienisz kody binarne na liczby dziesiętne. Kody binarne we właściwej kolejności to: 1001, 1000, 0100 oraz 0011. Właściwym rozwiązaniem jest 9843.

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 13. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „flagę” w komórce nr 12 i weź kartę Dowodu nr 12.**

**D**

**Udało ci się znaleźć „flagę” w komórce nr 12. Weź teraz kartę Dowodu nr 12.**

Karta Dowodu nr 12 mówi ci, że masz odszukać „płytkę elektroniczną” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdziesz ją w komórce nr 28, więc weź kartę Dowodu nr 28, by rozwiązać zagadkę D.

Wygląd karty nr 28 powinien nasunąć ci na myśl Kartotekę Sprawy z gry. Wyjmij ją.

Otwórz Kartotekę. W środku znajdziesz cztery symbole, które znajdują się też na karcie Dowodu nr 28. Sprawdź kolejność symboli na karcie (A, B, C, D), po czym po kolei umieść ją w polach w Kartotece. Pamiętaj, żeby za każdym razem dopasować żółte złącze z karty do złącza na danym polu! Zacznij od koła (A) i umieść kartę na polu z kołem, dopasowując żółte złącza. Teraz podążaj za linią zaczynającą się przy symbolu koła. Powinna doprowadzić cię do cyfry 3. Przenieś teraz kartę na pole z trójkątem (B) i podążaj za linią prowadzącą od symbolu trójkąta. Dotrzesz do cyfry 5. Następnie przenieś kartę na pole z kwadratem (C). Tutaj linia prowadzi na okładkę Kartoteki. Gdy dotrzesz do jej końca, znajdziesz cyfrę 6. Na koniec przenieś kartę na pole z sześciobokiem (D). W tym przypadku linia prowadzi w dwóch kierunkach, a między nimi znajduje się znak +. Po dodaniu obu cyfr z końców linii (6 oraz 1) otrzymasz 7. Złóż wszystkie cyfry razem, by znaleźć rozwiązanie – 3567.

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 9. akapitu w Opowieści i naprowadza cię na „lekarza”. Na zdjęciu Miejsca Zbrodni, w komórce nr 30, znajdziesz apteczkę pierwszej pomocy. Weź kartę Dowodu nr 30.**

**E**

**Udało ci się znaleźć powiazaną z „lekarzem” apteczkę w komórce nr 30. Weź teraz kartę Dowodu nr 30.**

Karta Dowodu nr 30 mówi ci, że masz odszukać „właz” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdziesz go w komórce nr 26, więc weź kartę Dowodu nr 26, by rozwiązać zagadkę E.

Wygląd karty Dowodu nr 26 przywodzi na myśl grafikę z wnętrza pokrywy pudełka – będzie ci ona potrzebna. Na karcie, obok dziury w ścianie, widnieje czarne złącze z liczbą 2. Oznacza to, że musisz znaleźć dwie dodatkowe karty, by rozwiązać tę zagadkę. Wskazówką jest dziura w ścianie obok złącza. Dwie podobne dziury znajdziesz na zdjęciu Miejsca Zbrodni w komórkach 6 i 15. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Postaw pudełko na jego dłuższym boku. Dwa czarne przewody pod tablicą rozdzielczą TARK-a pasują do przewodów z karty Dowodu nr 26. Umieść kartę płasko w wewnętrznej ścianie pudełka, dopasowując czarne przewody do siebie, a kontur karty do przerywanej linii w pokrywie pudełka. Strzałka na karcie wskazuje z lewej na prawą, więc zacznij od lewego rogu. Znajduje się w nim pomarańczowe złącze. Jego

odpowiednik znajdziesz na karcie nr 15. Czas na zwrot akcji! Trzymaj kartę nr 15 pionowo, tak żeby pomarańczowe złącze na karcie znajdowało się poziomo przy dnie pokrywy, w jednym z dolnych rogów. Przesuwaj kartę tak, aby jej bok dotykał dna pokrywy, aż pomarańczowe złącza się spotkają. Trzymaj kartę równoległe do krótszego boku pudełka. Zobacz, w którym miejscu żółty łącznik styka się z dnem pokrywy. Podążaj wzdłuż niebieskiego przewodu, aż dotrzesz do liczby 31. Następnie obróć kartę tak, by tym razem różowe złącze dotykało dna pokrywy i przysuń ją do różowego złącza na ścianie pokrywy. Żółty łącznik prowadzi niebieskim przewodem do liczby 3. Teraz użyj karty Dowodu nr 6. Zacznij od pierwszego z lewej srebrnego złącza z karty Dowodu nr 26, by dotrzeć do liczby 22. Drugie srebrne złącze z karty nr 26 doprowadzi cię do liczby 40. Na koniec obróć kartę i przyłącz żółte złącze na przeciwległej ścianie pokrywy. Żółty łącznik zaprowadzi cię do liczby 19. Prawidłowe rozwiązanie to: 31-3-22-40-19.

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 1. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „mikrofon” w komórce nr 4 i weź kartę Dowodu nr 4.**

**F**

**Udało ci się znaleźć „mikrofon” w komórce nr 4. Weź teraz kartę Dowodu nr 4.**

Karta Dowodu nr 30 mówi ci, że masz odszukać „skafander” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. W komórce nr 8 znajdziesz hełm, który jest częścią skafandra, więc weź kartę Dowodu nr 8, by rozwiązać zagadkę F.

Na karcie Dowodu nr 8, obok konsoli, widnieje czarne złącze z liczbą 1, więc musisz znaleźć jedną dodatkową kartę, by rozwiązać tę zagadkę. Taka sama konsola widnieje w komórce nr 7 na zdjęciu Miejsca Zbrodni, więc weź kartę Dowodu nr 7.

Połącz obie karty, by utworzyć labirynt. Twoim zdaniem jest przejście z jednego końca labiryntu na drugi, zapisując spotkane po drodze liczby i znaki. Jeśli zaczniesz od góry, twoim pierwszym znakiem będzie znak równości, może więc lepiej zacząć od dołu labiryntu. Idź tylko naprzód, tak żeby nie zapuszczać się w ślepe zaułki. Idąc właściwą ścieżką przez labirynt, znajdziesz następujące równanie:  $4 + 2 + 5 + 6 + 13 =$ . Po dodaniu wszystkich znalezionych liczb otrzymasz rozwiązanie – 30.

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 15. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „długopis” w komórce nr 27 i weź kartę Dowodu nr 27.**

**G**

**Udało ci się znaleźć „długopis” w komórce nr 27. Weź teraz kartę Dowodu nr 27.**

Karta Dowodu nr 27 mówi ci, że masz odszukać „gaśnicę” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdziesz ją w komórce nr 19, więc weź kartę Dowodu nr 19, by rozwiązać zagadkę G.

Na karcie Dowodu nr 19 znajdziesz plan stacji kosmicznej. Karta informuje cię, że trzy czerwone kropki powinny zostać do siebie dodane. Jeśli spojrzysz na lokalizację czerwonych kropek na planie i odnajdziesz te same miejsca na zdjęciu Miejsca Zbrodni, znajdziesz przy nich numery. Dodaj te numery do siebie (nie numery komórek, w których się znajdują), by znaleźć rozwiązanie:  $21 + 2 + 3 = 26$ .

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 19. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „nóż” w komórce nr 16 i weź kartę Dowodu nr 16.**

## H

**Udało ci się znaleźć „nóż” w komórce nr 16. Weź teraz kartę Dowodu nr 16.**

Na karcie Dowodu nr 16 podkreślono słowo „kamera”. Widnieje na niej również czarne złącze z liczbą 3. Oznacza to, że musisz odszukać trzy kamery na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Znajdują się one w komórkach 9, 13 oraz 29. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Wszystkie trzy karty przedstawiają to samo miejsce na stacji kosmicznej, ale z różnych perspektyw. Możesz też zauważyć, że zdjęcia różnią się między sobą szczegółami. Policz, ile jest między nimi różnic. Różnice między zdjęciami to:

- Żółta racja żywnościowa (brak)
- Czerwone i zielone racje żywnościowe (kolor)
- Niewielka okrągła dioda obok drzwi (kolor)
- Hełm (brak)
- Nóż (brak)
- Unosząca się z tyłu żółta torba (brak)
- Czerwony prostokąt na podłodze (o jeden za dużo)
- Czwarte światło od góry (wyłączone)
- Żółte światło na środku siatki (wyłączone)

Rozwiązanie: 9

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 22. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz coś „rosyjskiego”. W komórce nr 5 widnieje napis po rosyjsku, więc weź kartę Dowodu nr 5.**

## I

**Udało ci się znaleźć coś „rosyjskiego” w komórce nr 5. Weź teraz kartę Dowodu nr 5.**

Karta Dowodu nr 27 mówi ci, że masz odszukać „robota” na zdjęciu Miejsca Zbrodni. Jest on wyraźnie widoczny w komórce nr 25, więc weź kartę Dowodu nr 25, by rozwiązać zagadkę I.

Na karcie Dowodu nr 25, obok strzałek nawigacyjnych, widnieje czarne złącze z liczbą 2. Podobne strzałki znajdziesz na zdjęciu Miejsca Zbrodni w komórkach 18 oraz 21. Weź karty Dowodów o tych numerach.

Na karcie Dowodu nr 18 widoczna jest piłka oraz punkt X. Twoim zadaniem jest przetransportowanie piłki do punktu X, posługując się strzałkami. Najpierw jednak musisz ułożyć tor. Ułóż karty tak, by wszystkie czerwone strzałki wskazywały w górę. Umieść kartę nr 25 (ze strzałkami nawigacyjnymi) pionowo w lewym górnym rogu, a obok niej, w prawym górnym rogu, umieść kartę nr 18, tak żeby górne krawędzie kart były w jednej linii. Następnie połóż kartę nr 21 poniżej obu kart, tak żeby fioletowe kąty mogły „złapać” piłkę, gdy będzie poruszać się z karty nr 18 najpierw w lewo, a potem w dół.

Teraz musisz zaprogramować ruch piłki. Najpierw przesuń ją w LEWO (3), potem w DÓŁ (2), potem znów w LEWO (3), następnie do GÓRY (1) i w końcu w PRAWO (4), by dotarła do punktu X. Prawidłowe rozwiązanie to 32314.

**Szyfr z karty Akt Sprawy prowadzi cię do 8. akapitu w Opowieści. Znajdź teraz „zero”. W komórce nr 3 znajduje się symbol rozładowanej baterii z „0%”, więc weź kartę Dowodu nr 3.**

## **ZAKOŃCZENIE**

**Udało ci się znaleźć „zero” w komórce 3. Weź teraz kartę Dowodu nr 3. Każe ci ona przeczytać część III Opowieści. Czas na dokonanie ostatecznego wyboru.**

Jeśli udało ci się zachować wszystkie karty Reputacji, po właściwym ich ułożeniu pojawi się odpowiedź „ZAUF AJ ZAŁODZE”.

Właściwą opcją jest więc opcja b) „Leć za Jewgienijem i Hansenem”. Weź kartę Dowodu nr 24 i przeczytaj, jak kończy się twoja historia.