

Alenka v říši Divů

ŘEŠENÍ

Čtete pouze pokud chcete znát řešení!

Zatímco si užíváte výlet s tématikou Alenky v říši divů, propadne se vám pod nohama zem a ocitnete se přímo v příběhu. Jediný způsob, jak se dostat ven, je následovat bílého králíka. Váš závod z časem právě začíná! Podářilo se vám sledovat bílého králíka a včas uniknout z říše divů? Nebo vám něco uniklo? Zde je popsáno, jak jste měli při svém úniku postupovat.

1. ČÁST: OTEVŘETE DVEŘE, KTERÉ VEDOU K BÍLÉMU KRÁLÍKOVÍ.

Jak se zdá, bílý králík vás dokáže dostat domů. Musíte tedy najít způsob, jak dveře otevřít a zjistit, kterými dveřmi se za bílým králíkem vydat.

JAK OTEVŘÍT DVEŘE?

Na plakátu Šíleného kloboučníka je napsáno, že „Jakmile dosáhnete správné velikosti, dveře se otevrou.“ Musíte tedy zjistit, jakou velikost mají trojúhelníkové dveře a jak dosáhnout dané velikosti.

Velikost dveří

Na tapetách se nachází několik nápisů, které naznačují velikost jednotlivých dveří. Naneštěstí je tapeta částečně odtržená, takže jediný nápis, který dokážete přečíst celý, je ten u dveří se čtvercem: „4 bublinky“. Nyní víte, že velikost dveří se měří v bublinkách.

Velikosti dalších dveří je možné zjistit dvěma způsoby:

A. Když spočítáte čtverce na tapetě vedle dveří se čtvercem, zjistíte, že jsou přesně čtyři čtverce vysoké. To znamená, že čtverce a bublinky představují stejnou velikost. Když pak spočítáte čtverce vedle dveří s trojúhelníkem, dostanete 8 čtverců = výška 8 bublinek.

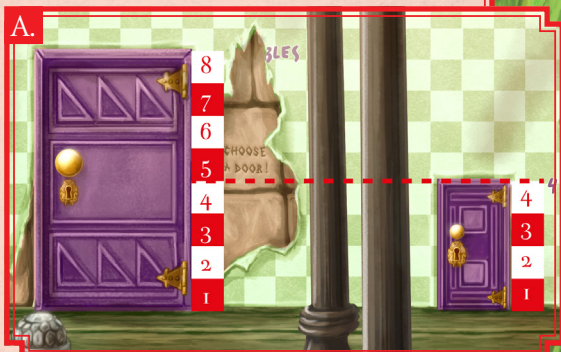
B. Když se podíváte na zadní stranu lahviček s velrybou, dočtete se na štítcích, že po vypití vás učiní 5/12 bublinek vysokými. Když přidržíte hrdlo lahvičky s velrybou vedle dveří se čtvercem, zjistíte, že jsou stejně vysoké jako 4 bublinky v lahvičce (a zároveň, že každá bublinka je stejně vysoká jako čtverec na tapetě). Když pak porovnáte bublinky v ostatních lahvičkách, zjistíte, že jsou všechny naprosto stejně velké. Pomocí bublinek určete výšku dveří s trojúhelníkem – postavte lahvičky na sebe.

Jak se stát 8 bublinek vysokým?

Podívejte se na přední i zadní štítky na lahvičkách. Dočtete se, že některé lahvičky vás učiní vysokými přesně tolik bublinek, kolik se v nich nachází, jiné sníží vaši výšku (anti bublinky) a po některých vyrostete (extra bublinky) o tolik bublinek, kolik obsahují.

Některé štítky částečně překrývají bublinky uvnitř lahviček. Ale díky tomu, že jsou všechny bublinky stejné, můžete snadno doložit, kolik bublinek se v každé lahvičce nachází.

Existuje několik způsobů, jak vypít lahvičky, abyste dosáhli výšky 8 bublinek. V dopise Šíleného kloboučníka se píše něco o pořadí lahviček, v jakém se mají vypít. Pojdme se na to tedy podívat pečlivěji...



Kombinace a pořadí lektvarů - Nešachy

V nenarozeninovém přání Šíleného kloboučníka stojí, že dokončení hry nešachů vám naznačí, v jakém pořadí je potřeba vypít lektvary. Naučte se pravidla a v duchu si projděte celou předpřipravenou hru až do konce. Projděte postupně všechny možnosti, kde s jednotlivými zvířaty začít a zjistěte, na kterém políčku trofeje skončí.

Snadno zjistíte, že klokan se na políčko s trofejí nedokáže nikdy dostat, protože jedno pole přeskakuje, takže je zvířetem, které zůstane pozadu. Velryba se dostane na pole 1, had na pole 2 a krab na pole 3. Toto je pořadí, ve kterém musíte vypít lektvary.

Nyní víte, že nejprve musíte vypít jednu lahvičku s velrybou, poté lahvičku s hadem a nakonec lahvičku s krabem. Zároveň jste už zjistili, že abyste prošli dveřmi a následovali bílého králíka, musíte být 8 bublinek vysokí. Musíte tedy nejprve vypít velrybu, která vás učiní 12 bublinek vysoké. Poté 2 hadí extra bublinky, kterými se dostanete na výšku 14 bublinek. Nakonec 6 krabích anti bublinek, které vás zmenší na výšku 8 bublinek.

Náповěda 1: Vyřešte nešachovou hru. 3 zvířata = 3 lektvary = 3 klíče
Dveře jsou posledním klíčem.

Na každé lahvičce je štítek ve tvaru klíče.
Každá lahvička, kterou vypijete, je klíč:

KLÍČ 1 = ŠTÍTEK VELRYBA | 12 BUBLINEK = ○

KLÍČ 2 = ŠTÍTEK HAD | +2 BUBLINKY = □

KLÍČ 3 = ŠTÍTEK KRAB | -6 ANTI BUBLINKY = ▢

NÁPOVĚDA 2: ANTI BUBLINKY VÁS ZMENŠÍ.
PŘEDNÍ ŠTÍTKY NA LAHVIČKÁCH JSOU TVARY KLÍČŮ.

KTERÝMI DVEŘMI SE BÍLÝ KRÁLÍK VYDAL?

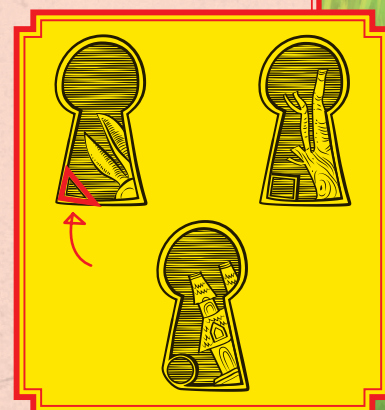
Na několika místech na zdi je napsáno, že si máte „Vybrat dveře“. V místnosti je věc, která vypadá jako něco mezi dalekohledem a balonkem, a míří na dveře. Nafouknete balonek a zvětšete si zámky na dveřích. Skrze jeden zámek jsou vidět králíčí uši. (Ve druhých dvou je vidět strom a hrad.) Toto jsou dveře, kterými se máte vydat. V rohu zámku je nakreslený trojúhelník, který ukazuje vlevo dolů. Na každých dveřích je vzor z různých tvarů - trojúhelníků, čtverců a kruhů. Tvary odkazují na klíče. Musíte se tedy vydat dveřmi s trojúhelníkovými tvary.

NÁPOVĚDA 3: NAFOUKLI JSTE BALONEK?
KOLIK BUBLINEK NA VÝŠKU MAJÍ KRÁLÍKOVY DVEŘE?

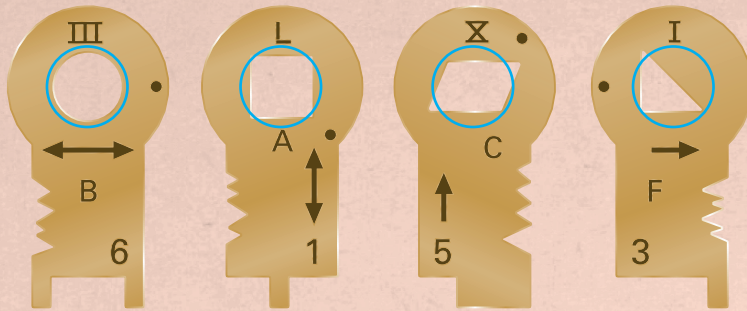
Podle plakátu Šíleného kloboučníka na zdi nejprve musíte vypít lektvary, protože poté se otevrou dveře. Dveře jsou tedy posledním klíčem.

Nicméně v tomto případě je rovněž možné si nejprve vybrat dveře a poté vypít odpovídající tři lektvary. Oba kódy jsou správné.

KLÍČ 4: ▽



KÓD 1: ○ □ ▭ ▽



2. ČÁST: NAJDĚTE ZPŮSOB, JAK OTEVŘÍT DVEŘE NA KONCI BLUDIŠTĚ.

Nyní víte, že východ je na druhé straně bludiště. Abyste otevřeli dveře na konci bludiště, musíte podle „Odbojového hnutí“ za pomoci „techniky Šíleného kloboučníka“ najít „kouzelné slovo“, a „knoflíkem ho přeložit“. Technikou Šíleného kloboučníka je zjevně šít, takže nejprve musíte vyřešit kapesníkový rébus.

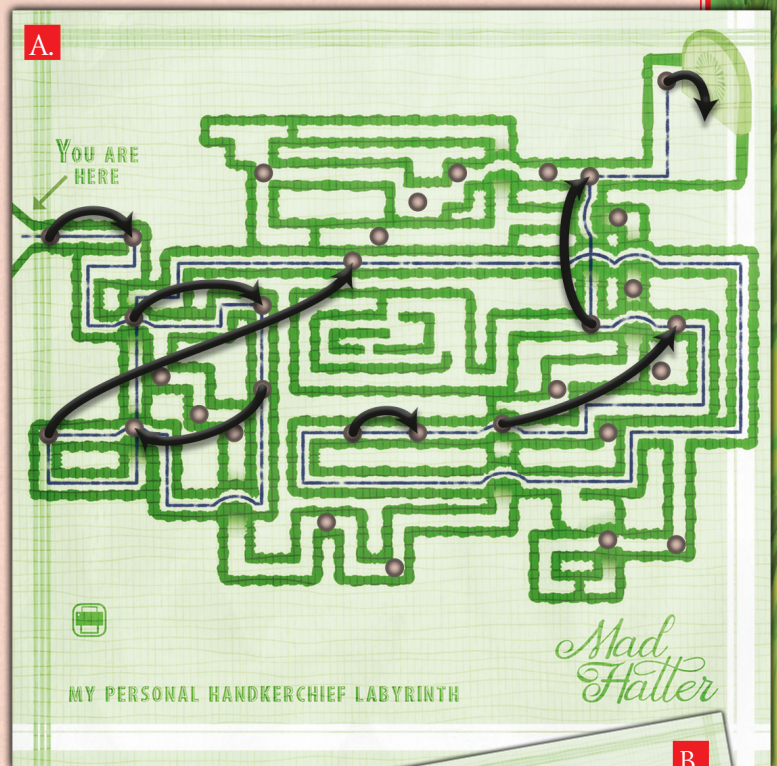
NAJDĚTE KOUZELNÉ SLOVO DÍKY ŠITÍ

Nakreslete cestu bludištěm od „startu“ k jedinému východu. Začněte šít tkaničkou ze zadní strany a „Správnocestovým stehem“ šijte skrze otvory. Jednoduše sledujte cestu a střídavě prostrčte tkaničku dovnitř a ven otvory, na které po cestě narazíte. **A.**

Otočte kapesník a přečtete si kouzelné slovo: ALICE. **B.**

PŘELOŽTE KNOFLÍKEM KOUZELNÉ SLOVO

Na knoflíku je uveden symbol tiskárny. Než budete moci kouzelné slovo pomocí knoflíku přeložit, doplňte chybějící části.



Na rubu pamfletu jsou písmena, (římské) číslice a čmáranice. Na knoflíku najdete stejné čmáranice - oddělují řetězce číslic a písmen. Za pomoci logické dedukce zjistíte, kde na knoflíku se jednotlivé řetězce nacházejí, a vyplňte všechna písmena a (římské) číslice.

R V D _ X 2 _ 3 _ 5 _ B V I I A _ U 1 6 I 4 I 0 _ 6 **C.**



NÁPOVĚDA 4: POMŮŽE, KDYŽ SI DO BLUDIŠTĚ NEJPRVE ZAKRESLÍTE CESTU.
DOPLNĚTE NA KNOFLÍK CHYBĚJÍCÍ ŘETĚZCE.

Logo ER značí, že máte knoflík umístit na kolo s písmeny na Chrono dekodéru. Přepsané části pamfletu vám říkají, že se máte postarat o „zarovnění s r“. Dále byla na pamfletu všechna „H“ nahrazena „R“. To znamená, že byste měli natočit knoflík tak, aby „R“ bylo pod „H“ na kole.

NÁPOVĚDA 5: ZAROVNEJTE H S R. VYŠILI JSTE JEJÍ JMÉNO?

Přečtěte písmena pod písmeny magického slova „Alice“ (v pořadí, v jakém jsou ve jméně):

KLÍČ 1 = „A“ JE ZAROVNÁNO S ŘÍMSKOU ČÍSLICÍ I

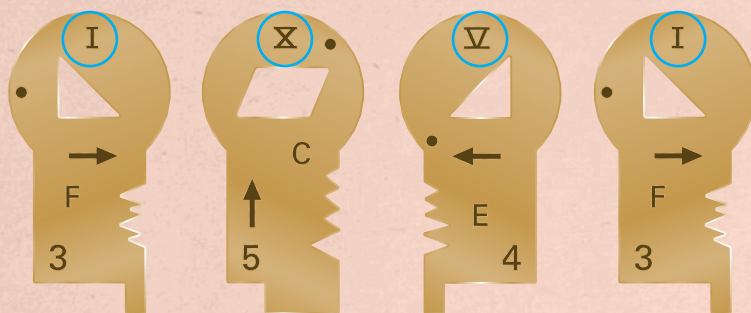
KLÍČ 2 = „L“ S ŘÍMSKOU ČÍSLICÍ X

KLÍČ 3 = „E“ S ŘÍMSKOU ČÍSLICÍ V

KLÍČ 4 = „C“ S ŘÍMSKOU ČÍSLICÍ I

„E“ žádný symbol nemá. Z tohoto důvodu je na rubu pamfletu uvedeno, že máte „vynechat její konec“.

KÓD 2: I X V I



3. ČÁST: NAJDĚTE POŘADÍ SKOKŮ A VRAŤTE SE DOMŮ.


Už jste skoro doma! Poslední, co je třeba udělat, je zjistit, kam skočit při skákání panáka. Každé střetnutí vám napoví jednu pozici.

Pořadí klíčů

U skákacího panáka je napsáno, že není možné se vracet. Musíte tedy začít šipkou, poté pokračovat klikatou čarou, dále tečkou a posledním klíčem bude číslo.

1) TYDLIDUM A TYDLIDÝN

Přečtěte si rozhovor. Dozvíte se, že se máte zaměřit na „rozdíly“. Rozdíly najdete v jejich knoflíčích. Označte si je na Tydlidumovi (se symbolem tiskárny) a dostanete šipku ukazující DOLEVA I DOPRAVA. Řešením je šipka, takže se jedná o první klíč.

KLÍČ 1: 

NÁPOVĚDA 6: OZNAČTE ROZDÍLNÉ KNOFLÍKY A NAJDĚTE ŠIPKU.



2) MODRÝ HOUSEŇÁK

Poskládejte správně dohromady 7 kartiček kouře s nesmyslnou básní. Začněte s kouřem na hrací desce. Tvar kouřového mraku naznačuje tvar „horského“ hřebene na klíči: Řešením je klikatá čára, takže se jedná o druhý klíč.

KLÍČ 2: 



3) ŠKLÍBA

Šklíba vám řekl, že k nalezení jeho „pravé tváře“ se dvěma ušima, dvěma očima, šesti vousky a jedním čenichem máte použít zrcadlo. Při správném umístění zrcadla najdete pozici, kdy jsou všechny tyto podmínky splněny. Kocour vám dále řekl, že ho najdete na „druhé straně“. A že „pravá“ tvář vám napoví, kam skočit. Tato „pravá tvář“ má ostře ohnuté vousky. Na druhé straně listu je několik hůře viditelných kočičích tváří (přesněji řečeno očí a vousků). Oči u ostře ohnutých vousků hledí vpravo dolů. Odkazují na klíč s tečkou vpravo dole. Řešením je tečka, takže se jedná o třetí klíč.



KLÍČ 3:

NÁPOVĚDA 7: VŠIMLI JSTE SI KOČIČÍCH OČÍ NA ZADNÍ STRANĚ? PÁTRÁTE PO KLÍČÍCH NA SKOČDOMLI.

4) VALDA CVALDA

Valda vám řekl, abyste na zdi našli nejdelší slovo. Hledaným nejdelším slovem je doslova a do písmene slovo „nejdelší“. Spojte písmena, jak je naznačeno na příkladu na zdi. Otočte lístek o 90° (je patrné, že se Valdovo poslední slovo rovněž stáčí o 90°) a spatříte, že jste napsali číslici 5. Řešením je číslo, takže se jedná o poslední klíč.



KLÍČ 4: 5

NÁPOVĚDA 8: KOUŘ SE KLIKATÍ. SPOJTE PÍSMENA NEJDELŠÍHO SLOVA. LINIE UTVOŘÍ ČÍSLICI.

KÓD 3:

