

UNLOCK! KIDS

MESEBELI KALANDOK

MEGOLDÁSOK



FONTOS!



Csak akkor nyissátok ki ezt a füzetet, ha nagyon elakadtatok, és a segítségekkel sem tudtatok rájönni a megoldásra. Ha máskor beleolvastok, előfordulhat, hogy csökken a játékelményetek.

ÚTMUTATÓ

Ha elakadtatok, lapozzatok a megfelelő kalandhoz az alábbi tartalomjegyzék segítségével, és keressétek ki azt a kártyát, amellyel kapcsolatban segítségre van szükségetek.

Tollak és rejtélyek

- ▶ Ágnes anyó eltűnése..... 2
- ▶ Ottó kacsza születésnapja..... 4

Unlock bácsi kastélya

- ▶ Unlock bácsi elveszett kincse 7
- ▶ Unlock bácsi szelleme 9

Felfordulás a parkban

- ▶ Rótszakáll titka 12
- ▶ Bajkeverő Billy nyomában..... 15

ÁGNES ANYÓ ELTŰNÉSE



Megkértek titeket, hogy segítsetek megoldani Ágnes anyó eltűnésének ügyét.

- ▶ Ez az újságból kitépett lap fontos tanácsokkal lát el benneteket. Az egyik oldalon egy gyümölcstorta receptje látható. A kaland során – amellet, hogy Ágnes anyót keresitek –, találjátok meg a hozzávalókat is!



- ▶ A farm bejárata **16** előtt álltok, ahol a gazda a kezetekbe nyom egy fotót Ágnes anyóról.

- ▶ *Ha közelebből megnézik a kártyát, két rejtett tárgyat is észrevehettek: egy üres üveget (4) és egy tojást (8).*



- ▶ A tyúkólban **33** vagytok Ágnes anyó fotóján **21** észreveszitek, hogy barna, fehér és vörös tollai vannak. Ugyanezek a színeket a tyúkól jobb alsó fészkében is megtalálhatók, így bizonyos, hogy ez Ágnes anyó fészke. Válasszátok ki a döntéslapkával **26**. Ha az így megalkotott szimbólumot kikeresitek a szimbólumok táblázatában, a **49**-es kártyát kapjátok.

- ▶ *A tyúkól egy másik fészkében egy rejtett tárgyat is találhattok – egy tojást **9**!*



- ▶ A tyúkólból kilépve az udvaron **41/42** találjátok magatokat.

Találtok egy vödört **40**, majd az istálló **10** felé veszitek az irányt.

Beteszitek a vödört a tehén tőgye alá, majd addig fejték, amíg a vödör színültig nem telik tejjel **36**.



- ▶ *Ezután egy kis tejet a vödörből **36** az üres üvegbe **4** öntötök, amivel így egy teli üveg tejet **46**, és 2 ★-ot kaptok.*



- Visszatérve az udvarra **41 42**, magatokhoz hívjátok a szájában plüsszsiráfot szorongató cicát **53**.



=



A cica szomjasnak tűnik. Adjatok neki tejet a vödörből **36**. A cica ekkor elengedi a plüsszsiráfot **38**, hogy meg tudja inni a tejet.

- Az udvar **41 42** málnásában egy rejtett számot vehettek észre. Így hát szedtek egy kis málnát.



- Továbbra is az udvaron maradván, észreveszitek, hogy a három kiscsibe három különböző irányba mutat. De a három közül csak az egyik Ágnes anyó kiscsibéje. A fészekben **49** talált tojáshéj **44** tökéletesen illeszkedik a jobb oldalon álló csibe fején lévő tojáshéjhoz, így arra indultok tovább, amerre ő mutat. Hozzácsatoltjátok a **23 24** kártyákat az udvarhoz.



- Az erdőben vagytok. A középső ösvényen meglátjátok Ágnes anyó tollait, így a döntéslapka **26** segítségével elindultok az ösvényen, majd egy barlang bejáratához értek.



- A barlang bejáratától jobbra találtok egy kis számocát **13**, szedtek is hát gyorsan belőle.



- A barlangba belépve rájöttek, hogy ez Erik, a róka otthona. Az éjjeli szekrényen álló kép alapján rájöttek, hogy Erik elvesztette a plüsszsiráfját, így elrabolta Ágnes anyót, hogy egy altatódallal segítsen neki elaludni. Felébresztitek a rókát, és visszaadjátok neki a plüssjátékát, aki cserébe szabadon engedi Ágnes anyót.



OTTÓ KACSA SZÜLETÉSNAPJA

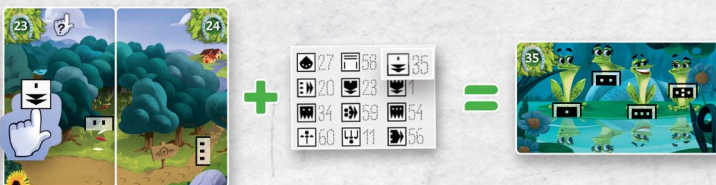
Nagy nap a mai. Ottó kacsának születésnapja lesz! Az lesz a feladatotok, hogy átadjátok a meghívókat Ottó barátainak, és összegyűjtsétek őket az udvaron.

- ▶ Ottó kacsá vendéglistáján három barátja szerepel: Samu, a béka, Bejgli, a cica és Ignác, a kisegér.



- ▶ Az első meghívó a **25**-ös kártyán látható. Megfogjátok a Samunak címzett borítékot **32**, és elindultok a borítékon megadott címre **23 24**.

Egy erdőbe érkeztek. A bal oldali ösvény nedvesnek tűnik, a végén pedig egy kis tavacska látható. Az úton békák lábnyomait látjátok. Ezt az ösvényt válasszátok ki a döntéslapkával **26**. Miután az így létrejött szimbólumot kikeresitek a szimbólumok táblázatában, megkapjátok a **35**-ös kártyát. Megérkeztek a tavacskához.



- ▶ *Samu tavacsckájánál körülnézve észrevesztek egy elrejtett virágot **19**. Ez szép ajándék lesz majd Ottó kacsának.*

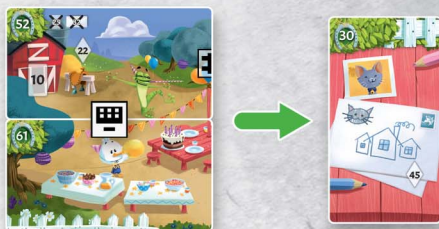


- ▶ Vajon a négy béka közül melyik lehet Samu? A **25**-ös kártyán lévő arcképen észreveszitek, hogy az arca jobb oldalán van egy anyajegy.

A tónál Samu arca csak a tükröképén látszik teljesen. De jól nézzétek meg! A tóban tükröződő arcok fordítva vannak. Samu tükröképén úgy látszik, mintha az arca bal oldalán lenne az anyajegy.



- Odaadjátok Samunak a meghívót, aki követ benneteket az udvarra **52**. Ott csatlakozik Ottó kacsához **61**, aki a buli előkészületeivel foglalkozik. A két kártyát összeillesztve egy szimbólumot hoztok létre, amivel megkapjátok a **30**-as kártyát, ami a második meghívót **45** tartalmazza.



- Az udvaron **52** egy nyeret **22** és az istálló bejáratát **10** találjátok.

Beléptek az istállóba **10**, és a nyeret **22** a ló hátára teszték. Most, hogy felnyergeltétek a lovat, bárhová elvisz benneteket.



- Elveszitek a **30**-as kártyán lévő, Bejglinek címzett borítékot, és meglátjátok, hogy a cím helyén egy kisváros rajza látható. Az erdőből a távolban láttatok is egy városkát. Először visszatértek a **23 24**-es kártyákhoz, majd felpattantok a felnyergelt lóra **39**, és a jobb oldali ösvényt választjátok. Az ösvény a városkába vezet **50 51**.



- A városba érve szedtek egy kis málnát **2**, majd találtok egy üveg tejet **46**, aminek biztos örülni fognak a szülinapi bulin.



- Az úton két cica **53 57** játszadozik. De vajon melyikük Ottó barátja? Közelebb léptek a cicákhoz, és összehasonlítottátok őket a meghívón **30** látható képpel. Bejglinek nyakörve van, egy kis csengettyűvel. Tehát az **57**-es kártyán lévő cica Bejgli. Odaadjátok neki a meghívót.

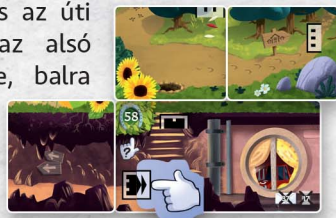
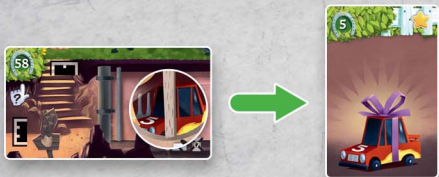
- A Bejgli szájában lévő plüssállaton észrevesztetek egy rejtett számot **7**. Ez nagyszerű ajándék lesz Ottónak!



-

-

- Hála az útjelző tábláknak, látjátok merre kell menni Ottó bulijába. Ha itt felmásháztok a föld alól, Samu béka tavacsájához jutnátok, de nektek más az úti célotok, így az alsó táblát követve, balra indultok.



-
- A collage of various game levels from the 'Siberiani' series. The levels are arranged in a grid-like fashion, showing different environments such as farms, forests, and towns. Each level is numbered in a green circle in the top left corner. The levels shown include:
- Level 52: A farm with a red barn and a cow.
 - Level 11: A forest with a large tree and a small house.
 - Level 23: A forest with a large tree and a small house.
 - Level 24: A forest with a large tree and a small house.
 - Level 50: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 51: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 53: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 54: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 55: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 56: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 57: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 58: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 59: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 60: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 61: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 62: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 63: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 64: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 65: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 66: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 67: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 68: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 69: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 70: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 71: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 72: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 73: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 74: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 75: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 76: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 77: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 78: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 79: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 80: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 81: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 82: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 83: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 84: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 85: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 86: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 87: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 88: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 89: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 90: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 91: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 92: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 93: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 94: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 95: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 96: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 97: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 98: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 99: A town with a yellow house and a blue door.
 - Level 100: A town with a yellow house and a blue door.



UNLOCK BÁCSI ELVESZETT KINCSE



Egy képeslapon talált nyom birtokában útra keltek, hogy egy rejtélyes szigeten felkutassátok Unlock bácsi elveszett kincsét.

- Egy kulcscsomóval **14** a kezetekben, elérték a partot **48/49**.

- *A parti homokban egy rejtett tárgyat, egy aranyérmét **17** vesztek észre.*



- Felderítitek a környéket, és egy kis ösvényt **45** találtok, ami egy kunyhóhoz vezet **12**.

Észreveszitek, hogy a kulcscsomótokon **14** az egyik kulcs formája megegyezik az ajtó **12** üvegének a mintájával.

A megfelelő kulcsot a kulcslyukhoz illesztve egy egész szimbólum jön létre. Kikeresitek a szimbólumot a szimbólumok táblázatából, amivel hozzájuttok a **25**-ös kártyához.



- A kunyhóban **25** egy fejszét **40**, egy másik kulcscsomót **29** és egy elemlámpát **37** találtok.



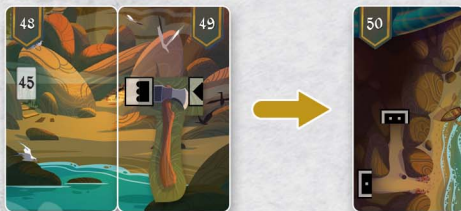
- *A polcon egy könyvet **11** is találtok.*



- Visszatérve a kunyhó elé **45**, a fejsze **40** éles oldalát használva, felhasogatjátok a farönköket **44**.



- Ezután a partról **48** **49** látott falhoz mentek, hogy a fejsze **40** tompa oldalával átüssétek. A két szimbólumot összeillesztve ez sikerül is. A fal mögött egy barlangrendszer bejáratát **50** találjátok.



- Beléptek a barlangrendszerbe **50**, majd felkapcsoljátok az elemlámpákat **37**, hogy felderítsétek, merre vezetnek a folyosók. Ne aggódjatok, egyik járatban sem vár rátok csapda, fedezzétek fel nyugodtan a járatokat! A járatokban a **15**-ös, **51**-es és **41**-es kártyákat találjátok. A **15**-ös járat végén egy törött létrát **2** találtok.



- A barlangrendszerben a **21**-es szám rajzolódik ki. Megtaláltátok a kastély alaprajzát!



- A korábban felhasogatott fát **44** felhasználva megjavítjátok a létrát **2**. Az ép létra **13** egyenesen a kastélyba vezet **38**.



- A kastély folyosóján **38** egy zárt ajtóhoz értek. Az ajtó üvegének a mintája segít abban, hogy melyik kulcs **29** nyitja. A megfelelő kulccsal kinyitjátok az ajtót, ami egy sötét szobába vezet **47**.



- A sötét szobában **47** egy tűzhelyet találtok. Az elemlámpát **37** a falra irányítva, különféle szimbólumokra lesztetek figyelmesek **35**.





- A tűzhely mögötti falba különös szimbólumokat véstek **35**. A lámpa fényénél egy titkos átjárót **55** vesztek észre, ahová azonnal be is léptek.

Az átjáró egy festményekkel teli szobába vezet **22**.

- Az egyik festményen egy rejtett számot **6** is találtok.



- Vajon melyik festmény **22** rejt Unlock bácsi elveszett kincsét? A tűzhely fölötti vésetek **35** a festményeket jelölik. Ha közelebből szügyre veszitek a véseteket, láthatjátok a festmények formáját, illetve a festményeken lévő arcokat is. A festmények kártyáját **22** az oldalára fordítva teljesen egyezik az elrendezés a vésett falon **35** láthatóval. A bal felső véseten egy X látható, ott lesz a kincs! Ezután már be tudjátok azonosítani, hogy azt a festményt kell választatnotok, amelyik a **33**-as kártyához vezet.



★ GRATULÁLUNK! MEGTALÁLTÁTK UNLOCK BÁCSI ELVESZETT KINCSEIT! ★

UNLOCK BÁCSI SZELLEME



Egy képeslapon talált nyom birtokában útra keltek, hogy megkeressék és lefényképezzék Unlock bácsi szellemét.

- Hőlgballonotokkal egy domb lábánál értek földet, hogy a fényképezőgépetekkel megörökíthessetek e fantasztikus utazás néhány pillanatát.

- Miután összeillesztettétek a **26**-os és a **27**-es kártyákat, a fűben egy rejtett tárgyat, egy aranyérmét **17** vesztek észre.



- A **2627** helyszínen a fényképezőgépekkel lefotózzátok a tőletek balra ácsorgó bárányt. A fényképezőgépet a bal oldali szimbólumhoz illesztitek, és kikeresitek a szimbólumot a táblázatból, amivel hozzájuttok a **31**-es kártyához.



- Ahogy közelebből is szemügyre veszitek az imént készített fotót **31**, a fűben találtok egy sapkát **4**, amit fel is vesztek. Ki tudja, egyszer még jól jöhet...

Ahogy az ösvényen sétáltok, egy skótdudásba **34** botlotok, aki épp a hangszerén játszik.

- *Miközben a skótdudás muzsikáját hallgatójátok, egy rejtett számot **6** vesztek észre a hangjegyek közt.*

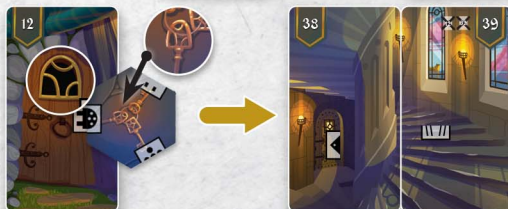
*A dudás mögött a vízben a Loch Ness-i szörnyre emlékeztető árnyékot láttok meg. Gyorsan elő is veszitek a fényképezőgépet **46**, és a kártyán lévő szimbólumhoz illesztve megörökítitek a különös lényt **42**.*



- Odaléptek a skótdudáshoz **20**, és odaadjátok neki a sapkát **4**. Hálája jeléül **32** egy kulcscsomót **29** nyom a kezetekbe.



- Az ösvényen haladva a kastély főbejáratához **12** érkeztek. Úgy tűnik, zárva van. Észreveszitek, hogy a kulcscsomón **29** az egyik kulcs formája megegyezik az ajtó üvegének a mintájával. A megfelelő kulcs használatával az ajtó kinyílik, és beléptek a kastélyba **3839**.



- Bent vagytok a kastélyban **3839**. Előveszitek a fényképezőgépet, hogy megörökítsétek a remek kilátást az ablakból **24**. Az ablakhoz lépve kiveszitek a fáklyát **19** a tartójából.



- Lementek a lépcsőn a **38**-as kártyán látható ajtóhoz, és a kulcsosmó **29** megfelelő kulcsát használva kinyitjátok az ajtót, ami egy sötét szobába vezet **47**.



- A sötét szobában **47** egy tűzhelyet találtok. Beletartjátok a fáklyát **19**, mire az meggyullad, és így jobban körül tudtok nézni a szobában **7**.



- Ahogy összeillesztitek a **7**-es, **8**-as és **10**-es kártyákat, szépen lassan fénybe borul a szoba. A nagyteremben vagytok.

- *A láda mellett egy rejtett tárgyra **11** lesztok figyelmesek. Szüvenír gyanánt magatokkal viszitek a ládán lévő könyvet.*



- Egyszer csak megjelenik előttetek Unlock bácsi szelleme. Egész eddig őt kerestétek, így gyorsan lefényképezitek **18**.



★ LE A KALAPPAL! MEGTALÁLTÁTK UNLOCK BÁCSI SZELLEMÉT! ★

RÓTSZAKÁLL TITKA



Megérkeztek az Unlock Park főbejáratához. A szórakozás mellett talán még Rótszakáll kincsére is rábukkantok.

- ▶ A vidámpark bejáratához **31** léptek, és elveszitek a vidámpark térképét **42**, majd megmutatjátok a jegyetekeket. Illesszétek a jegyen található félbevágott szimbólumot a pénztár alatt látható szimbólumhoz. Az így alkotott egész szimbólumot keressétek ki a szimbólumok táblázatából. Vegyétek el a jegyet **55**, ami „Artúr király labirintusához” szól!



- ▶ Ha az imént kapott jegy szimbólumát a térképen Artúr király labirintusához illesztitek, megkapjátok a labirintus első kártyáját **25**.



- ▶ A helyes útvonal megtalálásához nézzétek meg közelebből a labirintushoz szóló jegyet. Három szimbólumot láttok rajta. Az első egy szökőkút, így azt az útvonalat választjátok a döntéslapkával **12**, amelyik a szökőkúthoz vezet **45**.

- ▶ A szökőkút mellett egy lufiárusnál beváltható érmét **1** is találotok.



- ▶ Ugyanezen logika mentén haladjatok tovább. Másodjára válasszátok a **45**-ös kártyán lévő lovagi sisak útvonalát, majd a rózsákat követve **13** kijuttok a labirintusból **11**.



- ▶ Ha a szökőkút mellett **25** talált érmét **1** a térképen **42** a lufiárushoz illesztitek, egy kalózlufit kaptok **27**!



- A kijáratnál egy lovak fogad benneteket **11**, és átad egy belépőjegyet **37** a „Dinók földjéhez”. A jegyet **37** a térkép **42** megfelelő szimbólumához illesztve beléptek a Dinók földjére **74**.



- Egymáshoz illesztitek a hullámvasút kártyáit, majd fel is ültök a diplodocus alakú kocsira. A diplodocus nyaka túl magas az alagúthoz, ezért a döntéslapkával **12** a másik útvonalat választjátok **79**.



- A kör végén látjátok, hogy felszabadult a triceratops alakú kocs **79**. A **21**-es lapka elérhetővé vált.

- A bejáratnál találtok egy vattacukorárusnál beváltható érmét **20** is.



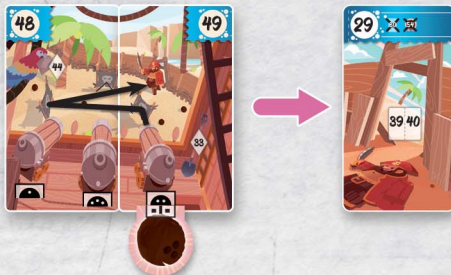
- A triceratops már elég kicsi ahhoz, hogy átférjen az alagúton, így ezúttal azt az útvonalat választjátok. A sín végére érve a triceratops titkos átjárót nyit a „Kalóz-öbölbe” **80**!



- Ha az érmét **20**, amit a hullámvasút bejáratánál **79** találtatok, a térképen **42** a vattacukorárushoz illesztitek, egy hatalmas vattacukrot kaptok **18**!



- Egy kalózhajón találjátok magatokat **4849**. Ahhoz, hogy az öbölbe betehessétek a lábatokat, először le kell döntenetek a bejáratot őrző Rótszakáll figuráját. Az ágyúcsöveket és a fekete nyilakat tanulmányozva megállapítjátok, hogy a jobb oldali ágyúval lehet ledönteni a kalózt. Fogjátok az átjárónál **80** talált kókusz **54**, töltsétek be a jobb oldali ágyúba, majd tüzeljétek **29**.



- A sziget bejáratánál **29** egy játéképbe dobható érmét **34** is találtok. Ha az érmét a térképen **42** a játéképhez illesztitek, egy plüssdinót kaptok **50**!



- Miután kiléptek a Kalóz-öböl partjára **3940**, összeállítjátok a kaland során szerzett papírdarabokat (**35**, **21** és **44**). A papírdarabokból egy nyíl rajzolódik ki, rajta az öbölben található dolgokkal. Ahogy lefeditek a nyílon látható dolgokat a kártyákon látható párjukkal, a nyíl hegye megmutatja, hogy hol kell ásnotok. Fogjátok az ásót **33**, és ássátok ki a kincset!



★ NAGYSZERŰ! MEGTALÁLTÁTK AZ ÖREG RÓTSZAKÁLL ELVESZETT KINCSEÁT! ★

BAJKEVERŐ BILLY NYOMÁBAN



Megérkeztek az Unlock Park főbejáratához. A szórakozás mellett próbáljátok meg megghiúsítani a hírhedt bandita, Bajkeverő Billy terveit is, aki nem először állítaná feje tetejére az egész vidámparkot!

- ▶ A belépőjeggyel odaléptek a bejáratához **31**. Elveszítitek a vidámpark térképét **42**, és megmutatjátok a jegyetekeket. Illesszétek a jegyen lévő félbevágott szimbólumot a pénztár alatt látható szimbólumhoz. Az így kapott szimbólumot keressétek ki a szimbólumok táblázatából. Szereztek egy jegyet **53** a „Zombi lőtérré”!



- ▶ A kaland kezdetén a **64-es** kártyát is megkapjátok, amelyen a parkban elvesztett tárgyak listáját találjátok. Keressétek meg ezeket!



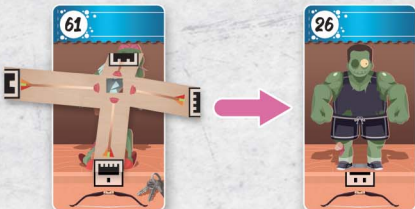
- ▶ Ha az imént kapott jegy szimbólumát a térképen a Zombi lőtérhez illesztitek, beléphettek a lőtérré **38**.



- ▶ A lőtér bejáratánál **38** kifüggesztett papíron láthatók a zombik gyenge pontjai.



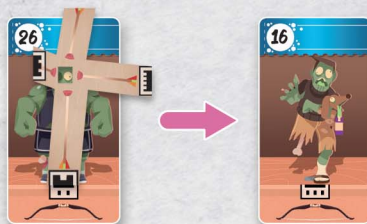
- ▶ A lőtér bejáratánál **38** kaptok egy íjat és nyílveszőket **57**, amivel meg is célozzátok az első zombi figurát **61**. A bejáratnál **38** kifüggesztett papíron látható, hogy ennek a zombinak a mellkasa a gyenge pontja. Ezért azt a nyílveszőt választjátok, amellyel – az íjhoz illesztve – a zombi mellkasát találjátok el.



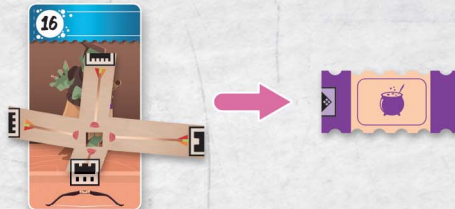
- ▶ Az első zombi kártyáján **61** egy rejtett tárgyat, egy elvesztett kulcsot **2** találtok!



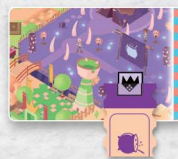
- Az első zombi hátra is esik, jöhet a következő zombi **26**! A szeme a gyenge pontja, így a nyílvesztőt **57** az íjhoz illesztve szemén lövitek.



- Ez a zombi is menten hátra esik, az utolsó zombi következik **16**. A megfelelő nyílvesztőt **57** az íjhoz illesztve lábon lövitek. Belépőjegyet kaptok „Vudu Vanda bűvőhelyére” **43**.



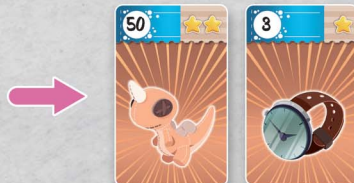
- A jegyet **43** a térképen **42** Vudu Vanda bűvőhelyéhez illesztitek, és beléptek Vanda sátrába **14/15**.



- Bajkeverő Billy összezsugorította Vudu Vandát **14/15**. Ahhoz, hogy visszanyerje eredeti méretét, ki kell választanotok a megfelelő hozzávalókat. Minden varázskönyv egy-egy receptnél van kinyitva.

► *A „Dinó felébresztése” recept ugyan nem segít Vanda visszánövésztesében, de segít visszaszerezni az elvesztett plüssdinót. Ezért fogjátok az unikornisszarvat, a fönixtollat és a sárkánytojást, és fejben összeillesztitek a hozzájuk tartozó szimbólumokat a középén álló üst szimbólumával.*

Az alsó polcon észrevesztetek egy rejtett tárgyat. Az egyik látogató elvesztett óráját **3** találtátok meg.



- Ami Vudu Vandát illeti, minden bizonnyal a „Növészto” recept lesz a megfelelő választás. Ezért fogjátok a csirkelábat, a vudubabát és a zombilábat, és fejben összeillesztitek a hozzájuk tartozó szimbólumokat a középén álló üst szimbólumával. A **32**-es kártyához juttok, ahol Vanda visszanyerte eredeti méretét! Hálája jeléül nektek adja a maradék „Növészto” főzetet **19** és egy belépőjegyet az „Elátkozott házhoz” **62**.



