

ALICJA W KRAINIE CZARÓW

Podejdź do stołu i wypij eliksir. Wiesz już, że aby zmienić rozmiar, trzeba skosztować magicznego pożywienia. Aby wrócić do poprzedniego rozmiaru, zjedz ciasteczko.

Teraz wejdź w pierwsze drzwi od lewej strony. Okazuje się, że Dodo ma problem! Musi poukładać dziewięć kamyków w osiem rzędów po trzy kamyki. Ułóż osiem z nich w kwadrat, a dziewiąty wstaw w środek. Brawo! W nagrodę za dobre rozwiązanie otrzymujesz Sylogizm.

Zanim podejdziesz do Myszy, podnieś leżący po lewej stronie przedmiot. Teraz podejź do Myszy. Koło niej leży zielony listek. Zabierz go. Teraz przejeźdź myszką po ogonie Myszy. Gdy będziesz to robił, Mysz opowie Ci historię o kocie Cheshire. Uważaj, aby nie zejść myszką z ogona! Wówczas Mysz przestanie opowiadać i zadanie nie zostanie wykonane! Gdy już wysłuchasz historii, wróć do pierwszej komnaty. Aby to uczynić, klikaj na rysunki w kółkach.

Wejdź w czwarte drzwi od lewej strony. Koło kota leży ciasteczko. Zjedz je. Teraz podejź do półki i zabierz z niej rodzynki. Z kolejnej półki zabierz cukier i napij się eliksiru. Gdy wrócisz do poprzedniego rozmiaru, czekać będzie na Ciebie kolejne zadanie! Księżna proponuje Ci zabawę w odgadywanie przysłów. Jeśli dobrze połączysz ich fragmenty, zdobędziesz zaproszenie na partyjkę krykieta do Damy Kier.

Oto jak łączyć fragmenty:

1. As Krzyż: „Nie czyń drugiemu...” + Kot: „...co Tobie nie miłe.”
2. Kot: „Pieniądze...” + Czwórka Karo: „...szczęścia nie dają.”
3. Czwórka Karo: ”Co z oczu...” + Kot: „...to z serca.”

Gratulacje! Zdobyłeś zaproszenie. Wskocz teraz do obrazka.

Zgodnie z obietnicą Myszy, spotykacie się nad rzeczką. Trzeba teraz przewieźć wszystkich na drugą stronę. Kłopot polega na tym, że nie możesz

zostawić na drugim brzegu dwóch nieprzyjaznych sobie postaci. Kot może zjeść Mysz, Mysz zaś może zjeść cukier. Jak zatem rozwiązać zagadkę? Postępuj zgodnie ze wskazówkami.

Najpierw przewieź Mysz. Wróc na pierwszy brzeg i weź cukier. Wyładuj cukier, ale Mysz zabierz z powrotem na pierwszy brzeg. Teraz czas na kota. Gdy ten znajdzie się już na drugim brzegu, wróc po Mysz.

Udało się! Wykonawszy to zadanie, udajesz się na herbatkę do Kapeluśnika i Królika. Tam czeka Cię kolejne zadanie. Kapeluśnik zada Ci 2 pytania. Odpowiedzi znajdują się pod filiżankami, które stoją na stole. A oto prawidłowe odpowiedzi:

1. Dlaczego kruki są podobne do biurka?

Odpowiedź: Ponieważ Edgar Poe napisał o nich obu.

2. Ile jabłek, o których marzysz, znalazłoby się na ścianie?

Odpowiedź: Jeśli śniesz o dziesięciu, to może będzie dziesięć.

Brawo! Ale to nie koniec kłopotów! Ponieważ już bardzo długo zegarek Kapeluśnika nie odmierza czasu, musisz go naprawić! Nakładaj poszczególne części w takiej kolejności: 1, 2, 7, 3, 5, 4, 6. Brawo!

Teraz zjedz ciastko, które leży na stole i przejdź przez niebieskie drzwi. Gdy znajdziesz się w pierwszej komnacie, wypij eliksir i podejź do szkatułki. Otwórz ją, a na babeczce poukładaj rodzyunki. Przechylaj ją tak, aby rodzyunki powpadały w dziurki. Gdy już to uczynisz, podnieś leżący koło stołu wachlarz. Z rozsypanych części ułóż obrazek. Brawo!

Uwaga! Toniesz! Uff... Na szczęście nic Ci się nie stało. Kolejne zadanie polega na dotarciu do przyjaciół. Droga wiedzie przez cztery ślimacze domki. Przejdź z górnego do prawego i zmierzaj do jego środka. Gdy domek się obróci, przejdź do dolnego i skieruj się do środka. Wyjdź z domku i idź po drażetki. Schowaj je w schowku. Przejdź do środka górnego domku, a gdy ten zmieni położenie, idź w stronę lewego. Wejdź w jego środek, a zacnie wiać

upragniony przez Twoich przyjaciół wiatr. Brawo! Teraz daj drażetki towarzyszom.

Gdy wrócisz do pierwszej komnaty, ponownie wejdź w czwarte drzwi. Teraz przestąp próg drzwi kuchennych. Znajdują się one za kucharką.

Oto gotujemy zupę! Wybierz najpierw przepis. Aby nie martwić się o składniki, wybierz przepis na zupę goździkową. Potrzebne składniki znajdziesz na najwyższej półce. No, to zaczynamy.

Przełóż dźwignię urządzenia, znajdującego się po lewej stronie. Teraz przesuwającymi się na górze szczypcami chwyć jajko (kliknij na nie, gdy szczypce znajdą się nad składnikiem). Wrzuć je do maszyny po lewej stronie. Gdy ubite jajko znajdzie się w jednej z sześciu misek, zaczekaj, aż pojawi się ona nad kotłem. Aby wrzucić składnik do garnka, kliknij na miseczce lewym przyciskiem myszy. Przełóż teraz dźwignię maszynki po lewej stronie i chwyć szczypcami ślimaka. Gdy znajdzie się w misce, poczekaj, aż znajdzie się bliżej drugich szczypiec. Chwyć nimi ślimaka i wrzuć go do maszynki do mielenia. Gotowy składnik wrzuć do kotła. Podobnie uczyn z goździkiem. Wrzuć go jednak do maszynki, która znajduje się zupełnie po prawej stronie. Pokrzywę wystarczy wrzucić do pierwszej maszynki. Sól i pieprz znajdują się pomiędzy krążącymi miseczkami. Kliknij na sól, a znajdzie się ona w misce. Podobnie zrób z pieprzem. Pamiętaj też o ogniu. Użyj miecha, aby podtrzymać wysoką temperaturę.

Za dobrze przyrządzoną zupę otrzymasz przepis na ciasto z truskawkami. Wracamy do pierwszej komnaty. Przed nami podróż przez środkowe drzwi.

Wejdź do domku i wypij eliksir. Ale urosłaś! To niedobrze, bo spowodowałaś wybuch ognia! Klikaj szybko na płomieniach, aby je likwidować. Teraz zjedz ciasteczko i podejdź do szafki. Podnieś leżący obok niej list i usuń z niego chrząszcze. Gdy dotrzesz do niebieskiego, zabierz go ze sobą.

Otwórz teraz dolną szufladę. Z kolejnej planszy zabierz: liść nagietka, dynię i marchewkę. Teraz kliknij strzałkę.

Oto kolejne zadanie. Klikaj na kapelusikach grzybów, aby utrzymać je w powietrzu. Gdy pojawią się nóżki, ułóż na nich kapelusiki. Chwyć nóżkę i przesuń ją pod spadający kapelusik.

Zjedz teraz pomarańczowego grzybka. Kolorowe jajka wsuń do odpowiednich kolorów gniazd. (czyli, na przykład, czerwone jajko do czerwonego gniazda). Za dobre rozwiązanie zadania, otrzymasz motylka.

Zjedz teraz niebieskiego grzybka. Musisz dostać się na daszek największego grzyba. Przeskakuj nad mrówkami i uważaj na spadające niebieskie grzybki. Jeśli Cię dotkną – staniesz się mała! Pomarańczowe grzybki pomogą Ci wrócić do poprzedniego rozmiaru. Wskocz teraz na grzybka po lewej stronie, a z niego, po ruchomych kwiatkach przeskocz na grzybka po prawej. Teraz hop na górę i gotowe! Ze szczytu zabierz kokon i wróć do poczwarki. Gdy poprosi Cię ona o wymienienie dwóch stadiów jej rozwoju, daj jej kokon i motylka. W nagrodę za dobre rozwiązania otrzymasz fioletowy grzybek.

Wróć teraz do pierwszej komnaty. Przed Tobą ostatnie drzwi i ostatnia przygoda. Zjedz fioletowego grzybka, a będziesz mogła się przez nie przedostać. Za nimi znajduje się królestwo Damy Kier.

Wybierz najpierw schody po lewej stronie. Oto i pierwsze zadanie. Pomóż ogrodnikom w malowaniu róż. Wszystkie muszą mieć czerwony kolor. Podnieś też leżącą truskawkę. Przyda się podczas procesu Waleta Kier.

Teraz czas na partyjkę krykieta. Odbędziesz ją w towarzystwie Damy Kier. Wręcz jej zdobyte wcześniej zaproszenie. Uderzaj flamingiem w jeża tak, aby przetoczył się on pod leżącymi kartami. Gdy Ci się uda, dana karta stanie na nogach. Zadanie zostanie zaliczone, jeśli uda Ci się przetoczyć jeża pod wszystkimi pięcioma kartami. Nagrodą jest czysta kartka. Umieść ją w schowku.

Czas zatem na schody po prawej stronie. Ułóż most z kart! Kolory kart muszą być układane na przemian. Zaczynij od lewej strony. Lot kart steruj myszką.

Pomóż Ogrodnikowi, Damie Kier i Królikowi odnaleźć ich ulubione przedmioty. Korona, trąbka i róża muszą wrócić do swoich właścicieli. Brawo!

Nadszedł czas na ostateczny proces Waleta Kier. Został on niesłusznie oskarżony o kradzież ciastek. Ty jesteś jego jedyną nadzieją na uniewinnienie.

Gdy zostanie Ci zadane pytanie: „Z czego wykonywane są ciastka?”, zaznacz talerze (od prawej) 1, 3, 4, 5. Ze schowka wyciągnij drażetki i truskawkę. Przesuń je do odpowiednich obrazków.

Ponieważ król żąda kolejnych dowodów, w pojawiające się ramki wstawiaj kolejno: przepis na ciasto z truskawkami, czystą kartę i Sylogizm.

Uff... Udało Ci się udowodnić niewinność Waleta Kier!

Czy to był sen...?