

KAJKO I KOKOSZ

W grze sterujesz dwoma bohaterami: Kajkiem i Kokoszem. Dowodzenie nimi zmieniasz prawym przyciskiem myszki, lewym natomiast wykonujesz wszystkie czynności. Niektóre z nich może wykonać tylko Kajko, a inne wyłącznie Kokosz. Jeśli więc nie możesz czegoś zrobić jednym z nich, to nie poddawaj się, tylko zrób to drugim.

Miromiłowo

Wędrowkę rozpoczynasz przed chatą Kajka i Kokosza. Wejdź do środka. Weź srebrny nóż ze stołu. Kokoszem zabierz topór, który jest wbity w drewnianą ścianę. Użyj go na miotle. Weź pęk gałęzi pozostały po niej i połóż na palenisku. Nad kominkiem znajduje się łeb tura. Weź kij od miotły i użyj go na lewym rogu tura. Następnie, korzystając z tego samego narzędzia, weź złotą obręcz znajdującą się w nozdrzach tura. Wszystkie zebrane rzeczy oczywiście schowaj do kieszeni (kursor przesunij do góry ekranu). Teraz możesz wyjść na zewnątrz.

Weź różę znajdującą się przed chatą. Przejdź do następnego ekranu (do studni) i idź dalej (do dworu Mirmiła). Lubawie znajdującej się przed chatą daj różę. Kiedy kobieta pójdzie włożyć kwiatka do wody, zabierz antałek miodu stojący na oknie, rękawicę oraz – przepraszam za wyrażenie - gacie. Następnie możesz wrócić do ekranu z chatą Kajka i Kokosza. Przy słonecznikach znajduje się Kwiat Siły, który należy zerwać.

Uwaga! Żeby można było kontynuować grę, trzeba koniecznie Kwiat Siły zerwać przy pomocy srebrnego noża. W przeciwnym razie nie będzie on miał czarodziejskiej mocy.

Wejdź do chaty. Wrzuć do kociołka rękawicę oraz Kwiat Siły. Otrzymasz Rękawicę Siły, którą oczywiście musisz zabrać.

Wróć do chaty, gdzie była Lubawa i idź dalej (do bramy). Weź miecz i użyj lewego rogu tura na Kokoszu, a następnie, po przebudzeniu się strażnika, szybko daj mu antałek z miodem. Brama stanie otworem.

Idź przez otwarte wrota. Napotkanych zbójcerzy przepędzisz Rękawicą Siły. Idź dalej (do drogowskazów). Spotkasz Ofermę w dosyć niezręcznej sytuacji. Daj mu gacie Lubawy. Weź krzesiwo leżące pod drogowskazem oraz błękitkę rosnący na krzakach. Idź w prawo, miń Dziada Borowego, potem wodospadzik, aż dojdiesz do zapłakanej rusałki. Użyj Rękawicy Siły na dużym kamieniu, dzięki czemu ponownie wytrysnie źródło. Weź krople z ujęcia (na ekranie będzie to wyglądało jakbyś brał całe źródło) i podlej kielik rośliny, najpierw z jednej, a następnie z drugiej strony ekranu. Wyrosną dwa kwiatki: dzbanecznik i gumiak. Zerwij oba i udaj się o dwa ekrany w prawą stronę. Znajdziesz się przed chatką cioci Jagi. Daj jej błękitka. Dzbanecznik napełnij wodą z jeziora i także daj go cioci. Zamieni ona zwykłą wodę w Wodę Żywą. Weź także zaklęcie, które dała Jaga. Cofnij się o jeden ekran i weź dwa orzechy laskowe. Znajdują się one po prawej stronie ekranu, pod leszczyną.

Wróć teraz do drogowskazów i idź w górę, gdzie prowadzi strzałka z napisem PIWO. Daj woźnicy złotą obręcz i wsiadaj na wóz. Żeby to uczynić, należy stanąć z tyłu wozu, aż pojawi się napis "Na wóz...". Zostaniesz przeniesiony do Krainy Borostworów.

Kraina Borostworów

Kajkiem użyj miecza na chaszczach i przejdź w głąb lasu. Usłyszysz wołanie o pomoc. Kokoszem zerwij powój oplatający drzewo i użyj go na dziurze, skąd wydobywa się wołanie. Uratujesz z opresji Cywilonka, który z zamian za pomoc wyczaruje kwiat paproci. Zerwij dwa płatki kwiatu paproci, raz Kajkiem, raz Kokoszem i zjedz je. Nastąpi metamorfoza, bohaterowie będą rozumieli mowę leśnych zwierząt. Kokoszem weź gniazdo os i idź w prawo.

Tam zobaczysz kolejną ofiarę Bugiego - Wawaja, który został wkręcony w drzewo. Kokoszem użyj na nim Rękawicy Siły. W zamian otrzymasz Korzeń-sen. Następnie pojawi się Zgryz. Daj mu dzbanecznik z Żywą Wodą. Tym razem, za okazaną pomoc otrzymasz Gwizdek-gryzdek. Kolejnym borostworem będzie Dźgol, któremu także pomożesz, ponownie używając Rękawicy Siły.

Raz jeszcze udaj się nad leśny strumyk i napełnij dzbanecznik wodą. Idź dwa ekrany w prawo. Na suchej gałęzi powieś gniazdo os. Kijem od miotły strąć hubę wiszącą na drzewie. Weź z dziupli miód. Połóż hubkę na ognisko i użyj krzesiwa. Weź płonące polano i tak zapaloną pochodnią podpal komin Fajfiego - ślimaka z domkiem na grzbiecie. Da Ci w zamian nasionko płączowaju. Użyj Korzeń-sen na ognisku i idź w prawo.

Spotkasz tu Bugiego - przyczynę udreki wszystkich borostworów. Daj fruującemu Dźgolowi zapalony Korzeń-sen, a on spowoduje, że Bugi zaśnie. Następnie koniecznie zabierz Korzeń-sen upuszczony przez Dźgola. Rzuć ziarnko płączowaju na Bugiego i polej wodą z dzbaneczniaka. Zabierz piórko z głowy Bugiego i ponownie napełnij dzbanecznik wodą w wiadomym miejscu. Następnie miń przywiązanego płączowojem Bugiego i idź nad brzeg jeziora. Odłam i zabierz suchą gałąź, używając Rękawicy Siły. Użyj Gwizdka-gryzdka na Kajku, który przywoła Zgryza. Ten zębami zetnie pień, dzięki czemu będziesz miał coś w rodzaju tratwy. Teraz wejdź na kłodę i używając suchej gałęzi na Kajku i Kokoszu dopłyniesz do drugiego brzegu, na Wyspę Pani Przyrody.

Wyspa Pani Przyrody

Będąc już na brzegu, połóż plaster miodu na polance, a następnie użyj na nim Korzeń-sen. Miód z Korzeń-snem daj niedźwiedziowi zagrządzającemu Ci drogę. Zwierzę zaśnie, dzięki czemu będziesz mógł swobodnie przejść. Zerwij groszek zielony i użyj go na kłodzie, dzięki czemu nie odpłynie. Następnie

możesz iść w głąb lasu. Użyj dzbanecznika z wodą na drzewie Pani Przyrody. Powie ona, że wodę w studni można odtruć, wrzucając doń dwa listki z jej drzewa. Niestety, nie można ich zerwać, muszą spaść same. Daj wiewiórcie dwa orzechy, a ta straci owe dwa listki.

Idź dalej w prawo. Kokoszem sięgnij do jamy znajdującej się między stertą kamieni. Znajdź wewnątrz maź użyj z wodą jeziora, dzięki czemu otrzymasz Maść Latania. Wróć do kłody, użyj na niej owej maści wraz z zaklęciem. Polecisz do Mirmiłowa.

Mirmiłowo

Wylądujesz na polanie, gdzie były orzechy. Idź w lewo do małego wodospadu. Weź z ziemi czarny kamyk leżący obok wilczych jagód. Idź do śpiącego Dziada Borowego i użyj na nim piórko zabrane z głowy Bugiego. Da Ci przepis na sporządzenie Ziarna Przemiany. Będą to cztery składniki, które za każdym razem mogą być inne. Musisz je po prostu poszukać na jednej z planszy w lesie lub na polanie. Są one na pewno, wystarczy dobrze przeszukać kursorem myszki cały ekran. Ten fragment gry zawsze nastroczał najwięcej trudności.

Po zebraniu wymaganych składników idź przed chatkę cioci Jagi. Kij od miotły powieś na paliku. Weź kociołek i powieś go na kiju na palikach, czyli tak, by był na środku paleniska. Płonącym polanem rozpal palenisko. Nabierz wody do dzbanecznika. Wrzuć wszystkie potrzebne składniki do kociołka i zalej wodą. Powstanie błękitne ziarno. Ponownie napełnij wodą dzbanecznik. Zasadź ziarno w norze kreta, przy wodospadzie i podlej wodą. Wyrosną dwa Owoce Przemiany, które musisz zerwać. Teraz spokojnie możesz wrócić do grodu.

Przy drogowskazach ponownie spotkasz Ofermę. Daj mu srebrny nóż, a zdradzi Ci tajemnicę Hegemona. Przed bramą spotkasz bandę zbójczy. Zjedz Owoce Przemiany, dzięki czemu zamienisz się w niedźwiedzie i przepędzisz intruzów.

Wejdz przez brame. Uzyj topora na stercie ziemi. Zobaczysz podkop.
Wrzuc listek od Pani Przyrody do podkopu zbójcerzy i sprawa bedzie
załatwiona. Idz do studni, gdzie oczekuja Cie juz mieszkańcy Mirmiłowa.
Wrzuc jeszcze listek do studni i w ten sposob zakonczysz gre.