UNLOCK!
NORDICS ADVENTURES

STEG-FÖR-STEG LÖSNINGAR

VIKTIGT! LÄS INTE DESSA SIDOR FÖRRÄN NI BLER OMBEDDA ATT GÖRA DET.

TITTA ENDAST I DETTA HÄFTE OM NI FORTFARANDE SITTER FAST EFTER ATT HA SETT ALLA LEDTRÅDAR OCH LÖSNINGAR SOM APPEN GETT ER ELLER EFTER NI HAR KLARAT AV ÄVENTYRET.

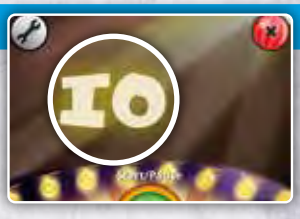
NOSIDES HISTORIA 4
DRAKENS SJU TESTER 12
TONIPALS SKATT 18

DIOSEN

NOSIDES SHOW

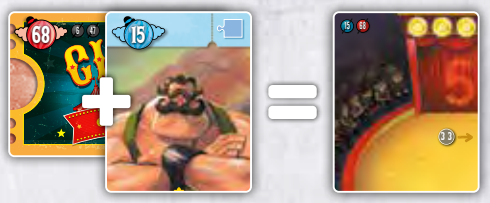
Svårighetsgrad:

ENTRÉN



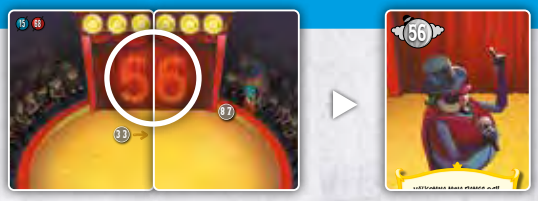
- Titta noggrant på neonskylten i appen. Vissa bokstäver som tänds och släcks oregelbundet bildar siffran 10.
  Ta kort 10.

- I kvinnans skägg ser ni nummer 8 och bredvid ”Stämpla här” rutan nummer 6. Den stämplade biljetten visar nummer 68.
  Ta kort 68.



- Var inte blyga utan ge er biljett till den starkaste mannen i världen:
  68 + 15 = 83.
  Ta kort 83.

SHOWEN

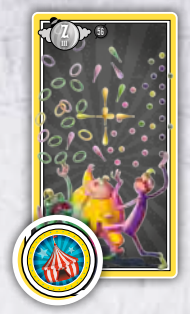


- Om ni sätter ihop cirkusringen bildas nummer 56 i den röda ridån.
  Ta kort 56.

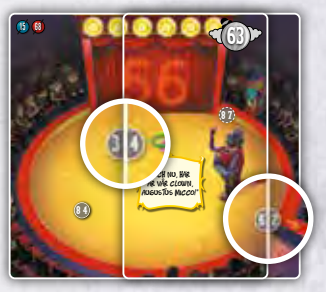
- Z kommer in i ringen.
  Ta kort Z.

- Varje artist jonglerar sina prylar. Den gröna jonglerar ringarna, den gula klubborna och den rosa och lila bollarna. Titta på prylarna av samma typ: de gröna ringarna bildar 2, de gula klubborna bildar + och de rosa och lila bollarna bildar 61. 2 + 61 = 63.
  Ta kort 63.

- På kortet finns cirkussymbolen i en cirkel i nedre vänstra hörnet. Sätt in kortet i programmet.



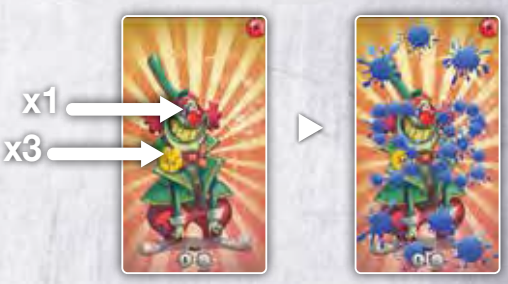
- Placera kort 63 ovanpå cirkusringen så ser ni att nummer 34 och 62 bildas. Ta kort 34 och 62.



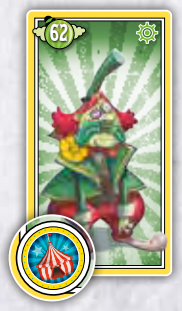
- När ni knappar in i maskin 62 märker ni att clownen är ledsen eftersom han glömde sin röda näsa.

- Gå in i maskin 72, gå till hans cirkusvagn och leta efter clownens näsa. Detta fungerar bara om ni först träffade clownen (maskin 62).

- Gå tillbaka till maskin 62 och titta på hans änglaliknande ansikte. Han är så glad att ni hittat hans näsa. I programmet kan ni läsa att hans specialitet är att trycka på hans blomma 3 gånger och en gång på näsan. Pröva detta i appen! Fläckarna bildar nummer 58. Ta kort 58.

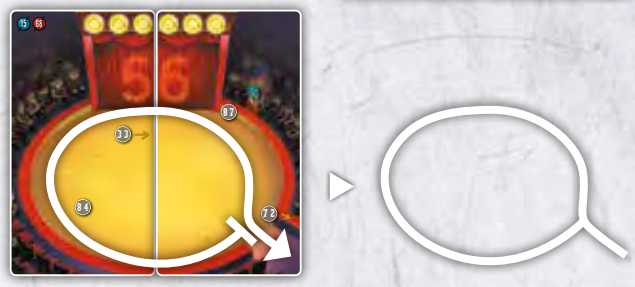


- På kort 62 finns cirkussymbolen i en cirkel på nedre vänstra hörnet. Sätt in kortet i programmet.



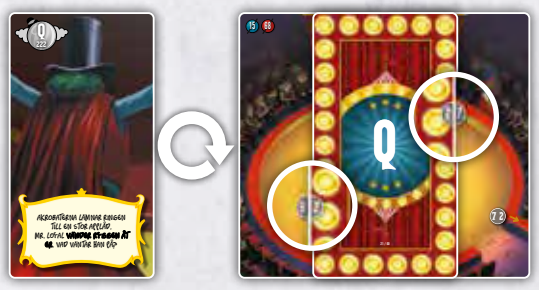
▶ Lägg kort 58 ovanpå cirkusringen så ser ni att nummer 42 bildas.
Ta kort 42.

▶ Kom ihåg att kasta kort 58.
I programmet kan ni läsa att ni ska hålla aporna på spåret.
På kort 42 kan ni läsa följande: ”De akrobatiska aporna kommer in i ringen, gör ett fullt varv och försvinner sedan ut samma väg som de kom in.” Om ni ritar vägen de färdas bildas bokstaven Q.
Ta kort Q.



▶ På kort 42 finns cirkussymbolen i en cirkel på nedre vänstra hörnet. Sätt in kortet i programmet.

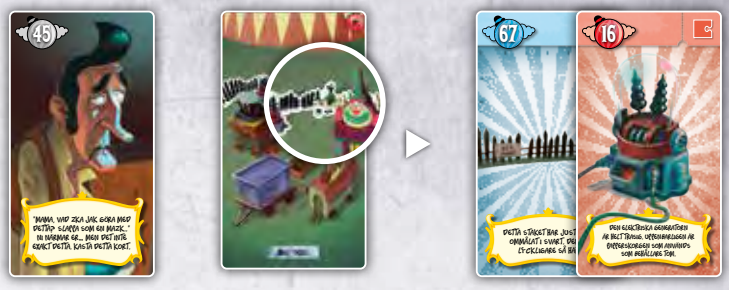
▶ Kort Q berättar att Mr. Loyal vänder ryggen åt er.
Vänd på kortet och lägg det ovanpå cirkusringen.
Nu ser ni att nummer 82 och 27 bildas.
Ta kort 82 och 27.



▶ Plocka upp bananskalet bakom knivkastaren.
Ta kort 30.

▶ I programmet kan ni se att knivkastaren håller en fisk. Gå till akvariet i maskin 72.
Ta kort 82.

- Om ni ger svärdfisken till knivkastaren (27 +18 = 45) kommer han att säga att den är för slapp. Ni bör ta en titt på generatorn i maskin 72.
  Ta kort 67 och 16.



- Det verkar som om generatorn drivs av skräp. Kasta in ert bananskal i den:
  16 + 30 = 46.
  Ta kort 46

- Svärdfiskarna blir stela om de får vara en stund i frysen.
  46 +18 = 64.
  Ta kort 64.

- Ge svärdfiskarna till knivkastaren: 27 + 64 = 91.
  Ta kort 91.

- Men hur många poäng fick knivkastaren? Titta på kort 82: 5 poäng för bullseye och 1 poäng för den vita ringen. Så han fick 2 poäng för den mörkgröna ringen, 3 för cyanringen och 4 för den röda ringen.
  Om ni tittar på kort 91 och använder samma metodik får ni ihop: 1 + 1 + 3 + 5 + 2 = 12.
  Ta kort 12.
  Kom ihåg att kasta kort 82 och Q !

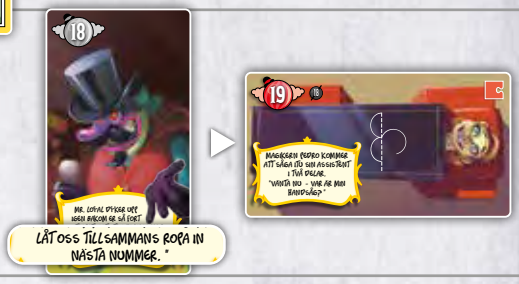
- På kort 91 finns cirkussymbolen i en cirkel nere till vänster. Sätt in kortet i programmet.

- Någon behöver hämta en högtflygande ballong. Det är ett uppdrag för trapetsartisten. Använd maskin 72 för att möta henne i hennes cirkusvagn.
  12 +47 = 59.
  Ta kort 59.

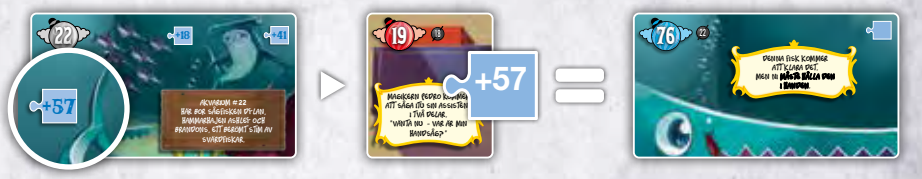
- Gå in i maskin 59. Om ni noggrant följer flammornas rörelse kommer ni att se nummer 18 bildas.
  Ta kort 18.

- På kort 59 finns cirkussymbolen i en cirkel nere till vänster. Sätt in kortet i programmet.

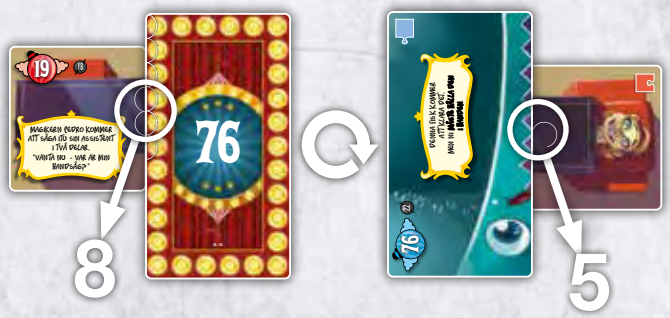
- Numret som kommer efter 18, (kortets) nummer, är 19!
  Ta kort 19.



- Dylan, sågfisken på kort 22 borde kunna assistera magikern:
  19 +57 = 76.
  Ta kort 76.



- Håll i kort 76 och ställ det i rätt vinkel. Om ni placerar sågen precis i mitten på kort 19 kommer ni att se nummer 8 bildas på ena sidan och nummer 5 på andra sidan.
  Ta kort 85.

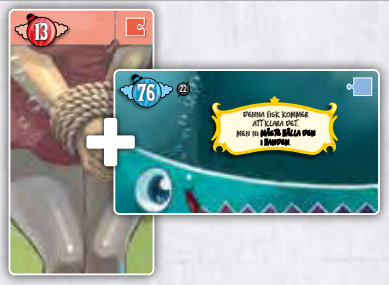


- På kort 85 finns cirkussymbolen i en cirkel nere till vänster.
  Sätt in kortet i programmet (och glöm inte att ta kort 75).

- Det är finns så klart en kanin i magikerns hat (39).
  Gå till trädgårdslandet i maskin 72 och ta en morot.
  Ta kort 31.

- Ge moroten till kaninen: 39 + 31 = 70.
  Ta kort 70.

- När ni är i tanken använder ni sågfisken för att befria Grace:
  13 + 76 = 89.
  Ta kort 66.



- Lägg kort 89 ovanpå cirkusringen så får ni se nummer 66 bildas.
  Ta kort 66.

- Mr. Loyals ögon är väldigt uttrycksfyllda! Ni kan se nummer 36.
  Ta kort 36.

- Om ni på ett längre avstånd tittar på kort 32 och flyttar det åt höger borde ni kunna se nummer 32.
  Ta kort 32.

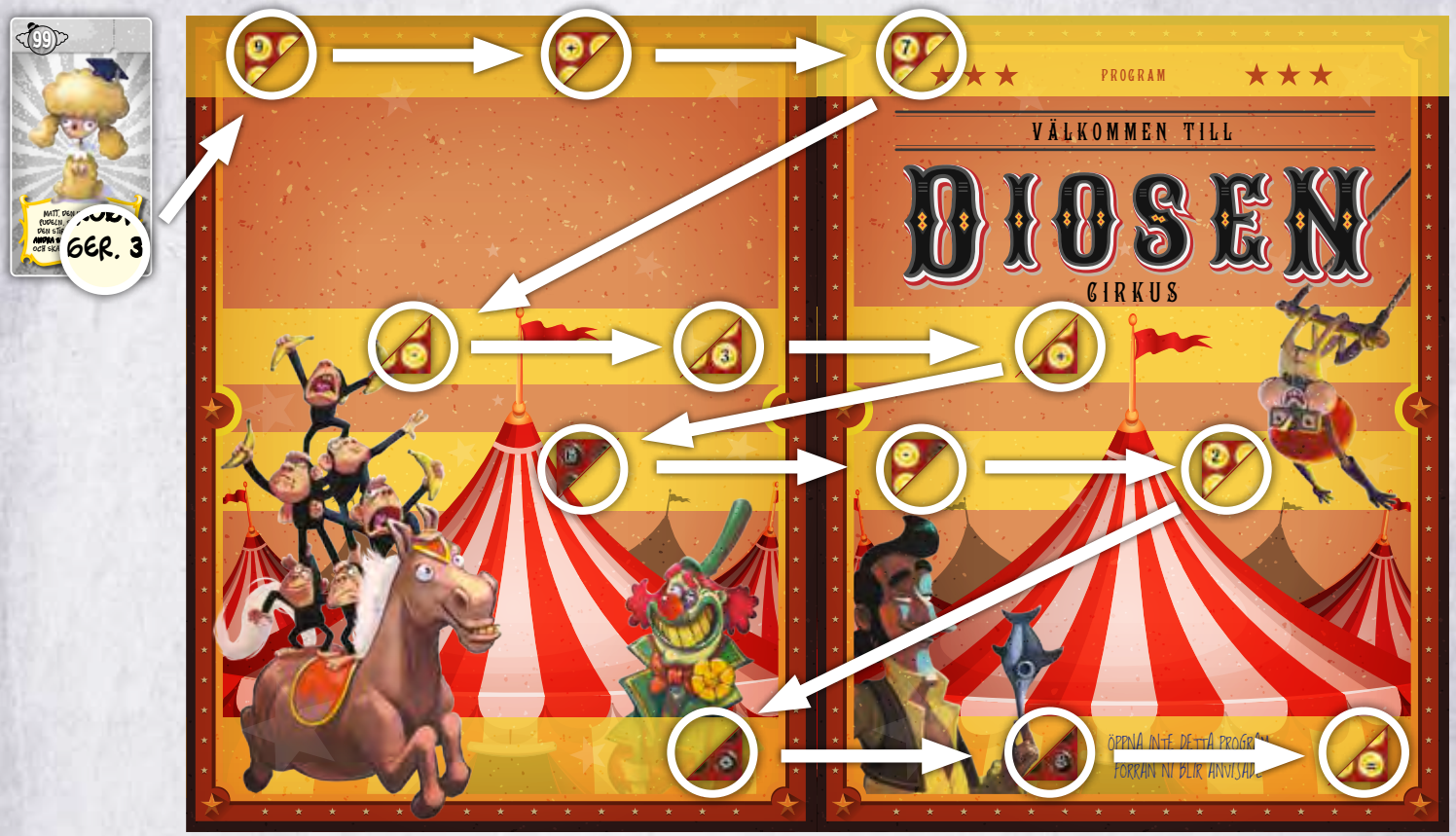
- Använd ringarna för att neutralisera alligatorn:
  43 + 34 = 77.
  Ta kort 77.

- Använd svart färg och hjälp tigern få tillbaka sina ränder:
  14 + 67 = 81.
  Ta kort 81.

- Gå in i maskin 87 och fråga efter en musformad ballong.
  Ta kort 71.

- Skräm elefanten med er musformade ballong:
  17 + 71 = 88.
  Ta kort 88.

▶ Titta på baksidan av ert program så ser ni att skårorna är numrerade. Börja med 3 + från pudeln, fortsätt sedan som följer:
3 + 9 + 7 – 3 + 6 – 2 + 4 = 24 !
Ta kort 24.



▶ Gå in i maskin 81
och lås in djuren i storleksordning eller i kortnummerordning, från det minsta till det största (enligt tigerns ränder):
24, 77, 81, 88.
Ta kort 52.

▶ Använd programmet och följ instruktionen för att bygga ihop cirkusen. Sett från ovan och genom att enbart titta på de tända lamporna kan ni läsa ut koden 1697. Knappa in 1697 i maskin 52.
Ni klarade det! Ni räddade cirkusen! Men den onde Noside är fortfarande på fri fot…

DRAKENS SJU TESTER

Svårighetsgrad: 🔒🔒🔒

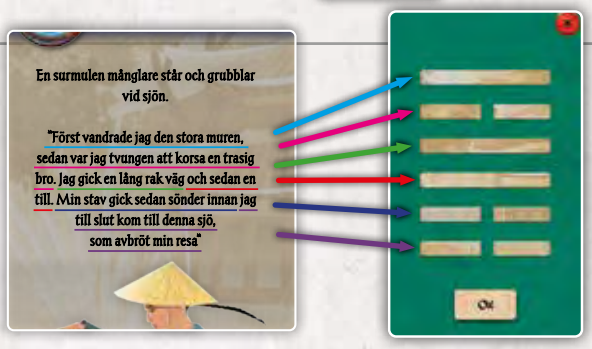
DE 7 TESTERNA

- Mäster Lis meddelande låter er räkna antalet spikar i dörren. Det finns 17 synliga spikar och 10 gömda under pappret och rutan med text. Det finns därför totalt 27 spikar. Ta kort 27.

- Ta de kort vars nummer syns på tekannan 21, 45, ja 74.

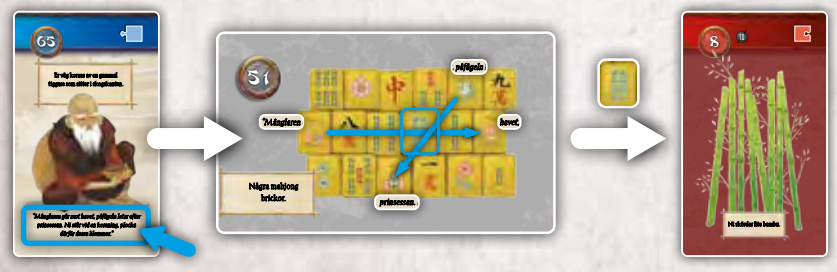
- Lägg solfjädern som det visas till höger. På baksidan av korten har ni bildat en kompassros. Norr visas med ett ”N” och öst med ett ”?”. Ordet ”Öst” börjar med bokstaven ”Ö”, ta kort Ö.

- Denna struktur representerar ett Yi Kungen orakel Använd appens specifika knapp för att återskapa den: lång, lång, lång, dubbel, lång, lång. Ta kort 10 och 12.

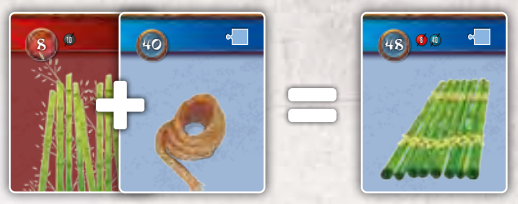


- Månglarens ord är ett Yi Kungen orakel! Använd appens specifika knapp för att återskapa den: lång, dubbel, lång, lång, dubbel, dubbel. Ta kort 40.

- Tiggaren refererar till mahjongbrickor: i korsningen finns en 8-blommors bricka. Ta kort 8.

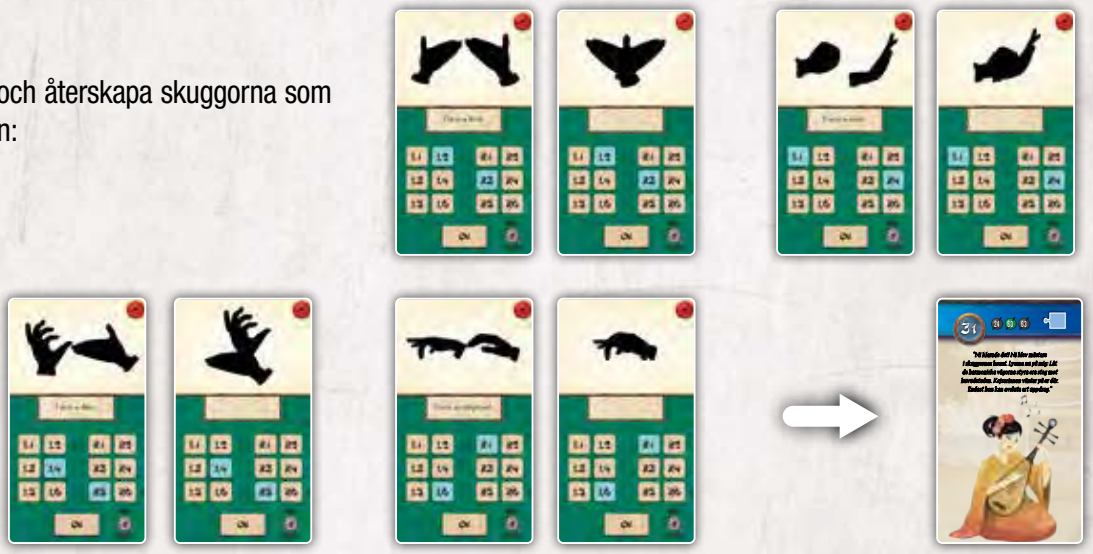


- Gör en flotte med bambu och rep:
  8 + 40 = 48.
  Ta kort 48.

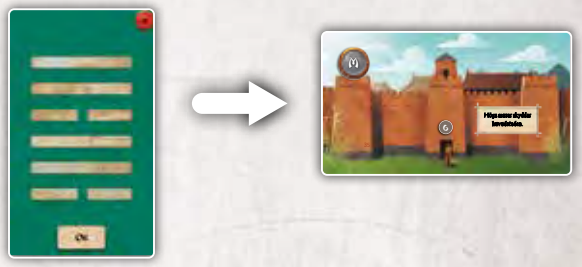


- Korsa floden med flotten: 12 + 48 = 60.
  Ta kort 60.

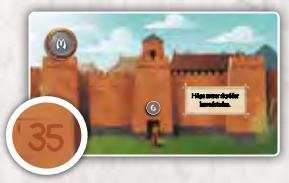
- Gå in i maskin 60 och återskapa skuggorna som visas på andra sidan:
  Ta kort 31.



- Lyssna noggrant på musiken, den är ett Yi Kungen orakel.
  Använd appens specifika knapp för att återskapa den:
  lång, lång, dubbel, lång, lång, dubbel.
  Ta kort M.

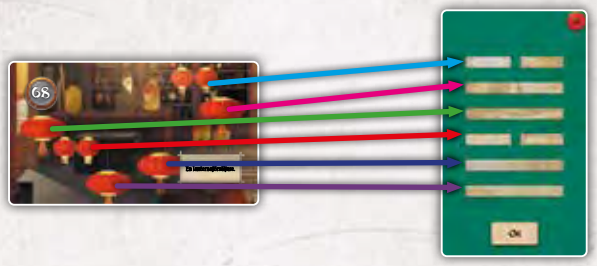


- Nummer 35 finns gömt på vänstra sidan av stadens mur (M).
  Ta kort 35.



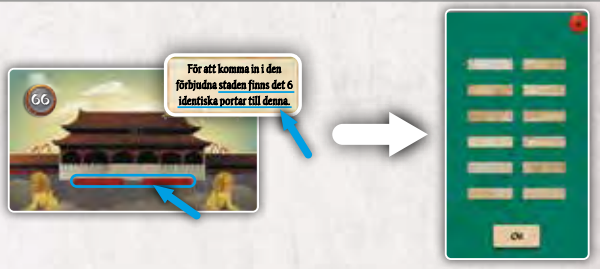
- Gå in i maskin 35. Där finns 6 brickor som måste tryckas på i ordning, och 8-blommers symbolen (mahjongbricka). Blommorna gav er tillgång till bambu så leta efter mahjongbrickor med bambu och tryck på motsvarande brickor, med början på brickan med 1 bambu upp till brickan med 6 bambu.
  Ta kort 29.

▶ Lanternorna på kortet 68 är ett Yi Kungens orakel. Använd appens specifika knapp för att återskapa den: dubbel, lång, lång, dubbel, lång, lång.
Ta kort 66.



▶ Om ni återskapar samma drake som på kort 59 kommer siffrorna 8 och 7 att bildas.
Ta kort 87.

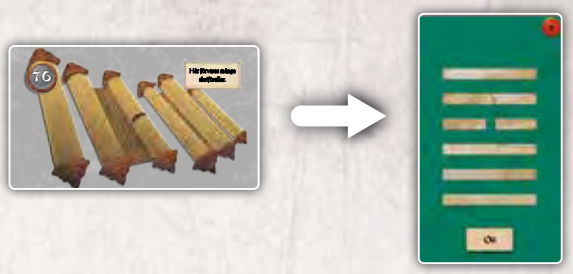
▶ Kort 66 är ett Yi kungens orakel. Det finns 6 identiska kort till denna så dubbel. Använd appens specifika knapp för att återskapa den: dubbel, dubbel, dubbel, dubbel, dubbel, dubbel.
Ta kort 98.



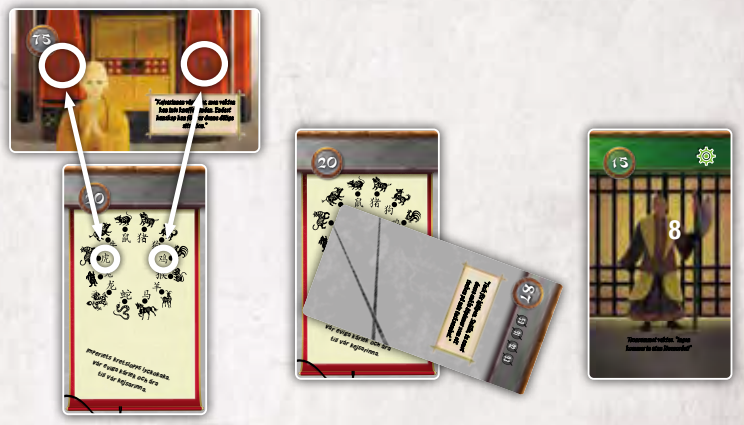
▶ För maskin 98 finns lösningen i koordination, kommunikation, och att lyssna på varandra.
Ta kort C.

B4 Meny	L7 Meny	P9 Meny	A4 Meny	Y2 Meny	S8 Meny
B: Fläsk	L: Kyckling	P: Biff	A: Fläsk	Y: Räkor	S: Biff
LÄMNA NUMMER Lägre än 6: Med nudlar 6 eller mer: Med ris	UDDA NUMMER Högre än 5: Med grönsaker 5 eller lägre: Med soppa	UDDA NUMMER Högre än 5: Med grönsaker 5 eller lägre: Med soppa	LÄMNA NUMMER Lägre än 6: Med nudlar 6 eller mer: Med ris	LÄMNA NUMMER Lägre än 6: Med nudlar 6 eller mer: Med ris	LÄMNA NUMMER Lägre än 6: Med nudlar 6 eller mer: Med ris
Röd: Byt nudlar mot ris	Blå: Lägg till ingefära	Gul: Lägg till soppa	Grön: Kombinera blå och svart Blå: Lägg till ingefära Svart: Byt kött mot grönsaker	Lila: Kombinera röd och gul Gul: Lägg till soppa Röd: Byt nudlar mot ris	Gul: Lägg till soppa
Fläsk + Ris	Kyckling + Grönsaker + Ingefära	Biff + Grönsaker + Soppa	Grönsaker + Nudlar + Ingefära	Räkor + Ris + Soppa	Biff + Ris + Soppa

- Skriftrullarna (76) är ett Yi Kungen orakel. Den svarta linjen på den mittersta rullen betyder att den är dubbel. Använd appens specifika knapp för att återskapa den: lång, lång, dubbel, lång, lång, lång.
  Ta kort 20.



- Tiger- och tuppsymbolorna på kort 20 finns ingraverade på pelarna på kort 75. Om ni placerar spetsarna på ätpinnarna (87) på dessa två symboler ger den andra ändan av ätpinnarna er lösenordet: ”evig ära”. Gå in i maskin 15 och säg högt ”Evig ära”. Maskinen har röstigenkänning.
  Ta kort 22.



- Symbolerna på väggen betyder något, men bara om du tar den nedre vänstra fjärdedelen (toppen på väggen ger dig en ledtråd).
  Så ni kan läsa: 24 + 47 .. 24 + 47 = 71.
  Ta kort 71.

- Gå in i maskin 88. Här är antalet fjärilar, blommor och fiskar irrelevant. Vad som betyder något är deras positioner: fjärilarna bildar nummer 3, blommorna nummer 8 och fiskarna nummer 6. Så, tryck 3 gånger på fjärilssymbolen, 8 gånger på blomsymbolen och 6 gånger på fisksymbolen.
  Ta kort 99.

▶ Placera korten som kejsarinnan refererar till som det visas på andra sidan.
Alla är Yi Kung orakel:

En riktning, kort 8;

En resa, kort 26;

En våg, kort 31;

En upplysning, kort 68;

Det förbjudna, kort 66;

Och kunskap, kort 76.

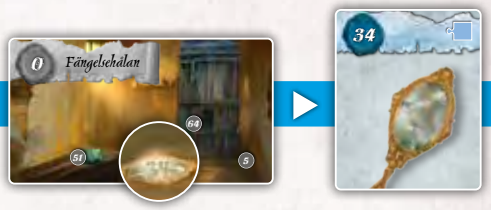
De 6 korten bildar ett nytt orakel! Korten vars illustration är horisontella är långa linjer och de andra är dubbla linjer. Använd appens specifika knapp för att återskapa oraklet: lång, dubbel, dubbel, lång, lång, lång.
Ta kort 30.

▶ Det som återstår att ta reda på är vem som ska få myntet.
Tiggaren ser ut att vara mest i nöd: 30 + 63 = 95.
Ta kort 95.

▶ Gå in i maskin 95 men ta det lugnt med svaret. Var inte rädda! Ni kan inte göra fel. Men bland dessa egenskaper är det onekligen uthållighet ni verkligen har visat genom hela det här äventyret. Så fortsätt och tryck på knappen “uthållighet”.

Grattis till er alla! Ni har visat er värdiga att bli Mästare Lis lärjungar. Fortsätt i denna anda!

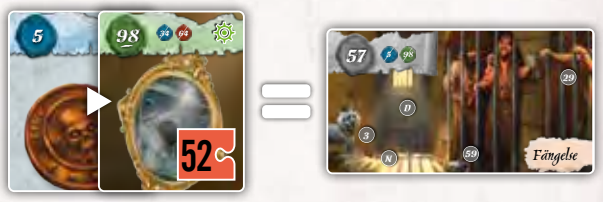
FÄNGELSEHÅLAN 0



- Börja med att plocka upp spegeln från golvet: ta kort 34.

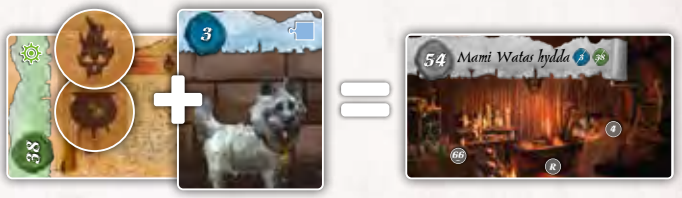
- Räck ut armarna genom gallret (64) och använd spegeln för att se låset: 64 + 34 = 98.
  Ta kort 98.

- I appen (maskin 98) använd myntet (5) som en skruvmejsel för att ta bort de två matchande skruvarna (inte de med krysshuvud).
  Ni får en "+52 ".
  52 + 5 = 57. Gå till fängelsekort 57.



Lyssna på fången (kort 29) och läs tidningen (N).
Koden som fångvaktaren byter och memorerar varje dag är helt enkelt datumet som trycks på tidningens första sida. Lås upp celldörren med koden **1025** för "Oktober 25" (dagen innan var den 24:e). Ta kort 38.

Därefter, via appen, väljer ni nästa ställe på öns karta (38) : Mami Watas symbol från tidningen finns också på kartan. Tryck vid skärningspunkten mellan grytan och huvudet för att få "+51 ".
Följ guiden (3) och ta kort 54: 51 + 3 = 54.

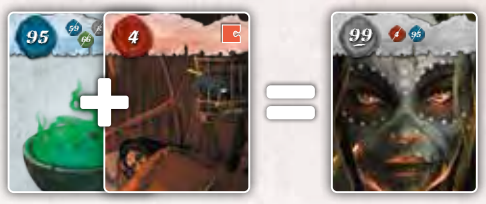


I MAMI WATAS HYDDA 54

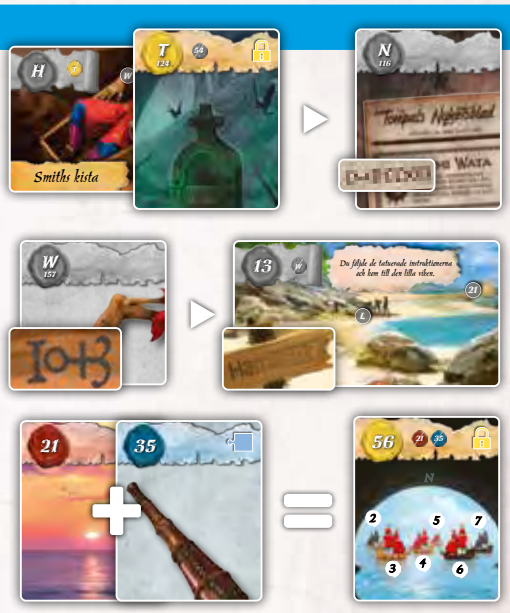
- Kort 4 uppmuntrar er att skriva in kod 4444 i appen. "Bena ut detta!" skriker fågeln. Det är en ledtråd för att räkna antalet ben i receptboken (R). Välj vaknasalvan för att väcka häxan: 2 ben + 8 ben + 4 ben. Knappa in dessa nummer i appen (kort 66) och håll koll på färgerna: 2 orangea, 8 lila och 4 rosa. Ni får bonus "+36 ".

Sedan lägger ni ihop 36 till 59 och får kort 95.

Till sist, lägg 95 till 4. Mami Wata vaknar: 95 + 4 = 99.
Ta kort 99.

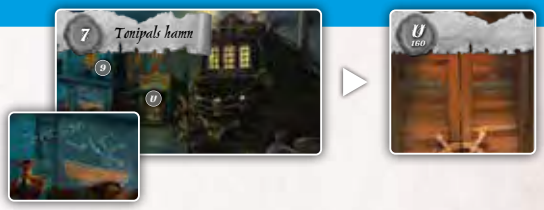


UTE PÅ ÖNS VÄGAR

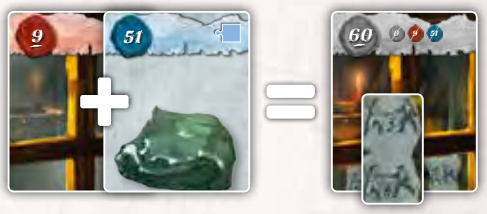


- Lägg märke till att den första bokstaven på de graverade ordern på gravstenen (T) är en romersk siffra. Ta tidningen (N), där ser ni att M betyder 1000, D: 500 och C: 100. Knappa in koden **1603** (MDCIII) i appen och gravstenen svänger runt.
  Ta kort H.
- Titta noggrant på tatueringarna på Smiths arm (W): 10 + 3.
  Ta kort 13.
  Riktningen till hamnen 13 finns på nedre vänstra sidan av kort (7).
  Ta kort 7.
- Titta sedan på horisonten med er tubkikare: 21 + 35 = 56.
  Ta kort 56.

I HAMNEN 7



- Tjuvlyssna vid tavernadörren (U). Då får ni reda på att seglen på Johnsons skepp är röda. På vänstra sidan av kort 7 finns det graffitti som visar skattjägarna med ett ljusbrunt skrov. Håll dessa två ledtrådar i minnet.

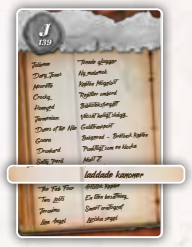


- Rengör fönstret med en bit tyg: 9 + 51 = 60.
  Ta kort 60.

- Ni kan antingen prata med vakten (28) eller slåss mot honom. I det första fallet berättar ni för honom att ni är på ett uppdrag för Johnson och Guvernör Senun (hans namn finns i tidningen N).
  I det andra fallet drar ni er sabel: 28 + 42 = 70.
  Ta kort 70.
  Följ sedan instruktionerna som finns på kort 60 för att blockera attackerna som visas på kort 70: **5643**.
  Ta kort F.

PÅ HAMNMÄSTARENS KONTOR (F)

- Hamnmästarens loggbok (J), visar att Johnsons skepp har minst 2 kanoner redo att skjuta. Kanonjärerna (L) säger att Salty Peril kommer in från öster (från den högra sidan). Det enda skeppet med röda segel och ljusbrunt skrov på kort 56 som seglar till vänster och är utrustat med minst 2 kanoner redo att skjuta är skepp nummer 4. Skriv in **6664** och ta kort Y.



- Nu stoppar ni piraten med hjälp av voodoodockan (84) och nålarna (67). Johnson är redan en enögd, enarmad och enbent man. Så stick in nålen i hans högra öga, högra hand, högra öga och hjärta (maskin 84).
  Ni får "+16". 16 + 67 = 83.
  Ta kort 83.

- Kort G ger en adress till plantagen: ta kort 27.

PÅ PLANTAGEN "HJÄRTAT AV SOCKERRÖR" (27)

- Använd destillatorn (maskin 90). för att tillverka rom.
  Läs instruktionerna för att göra 1 liter alkohol och knappa in rätt doser:
  - Mala: 2
  - Antal: 100
  - Destillera: 3

  Ni får "+15". Lägg sedan 15 till 9 (halva 18).
  Visst, kort 18 visar 12 kg sockerrör men ni använder bara 6 kg, dvs. hälften.
  Ta kort 24.

  Ge flaskan med rom (24) till Crabby Samy: 24 + 29 = 53.
  Ta kort 53.

SMITHS KISTA V

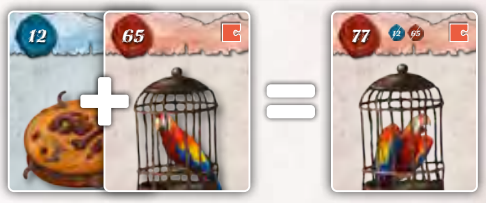
- Det är faktiskt så att nyckelknippan (53) är till för att avkoda meddelandet som finns ingraverat på kistan (V). Vänd kort 53 90° till höger och placera de små vita pilarna så att de möter varandra ovanför den första raden i meddelandet. På varje rad kommer de 3 vita märkena att peka på bokstäver som bildar ordet ”sjuttiofem”. Ta kort 75.

Speldosan (E) måste fortfarande öppnas. För att göra det använder ni kort B och 75. Stoppa in skallens ädelstenar i de matchande skåror enligt formerna på kompassrosen. Notera att där finns ett litet ”w” som betyder ”väst”.
Notera att ”3” läggs till öster i speldosan.
Så, följ ordningen som visas på hänglåset:
- Röd på 8;
- Sedan grön på 4;
- Gul på 6;
- Och blå på 2.

Knappa in kod **8462**! Ta kort 43 och Z.

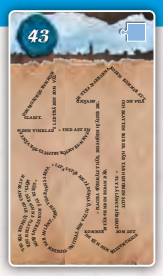
DET FORTSÄTTER… Z

- Följ instruktionerna på kort Z och bygg ett pussel på 5x5 kort med hjälp av baksidorna på korten.

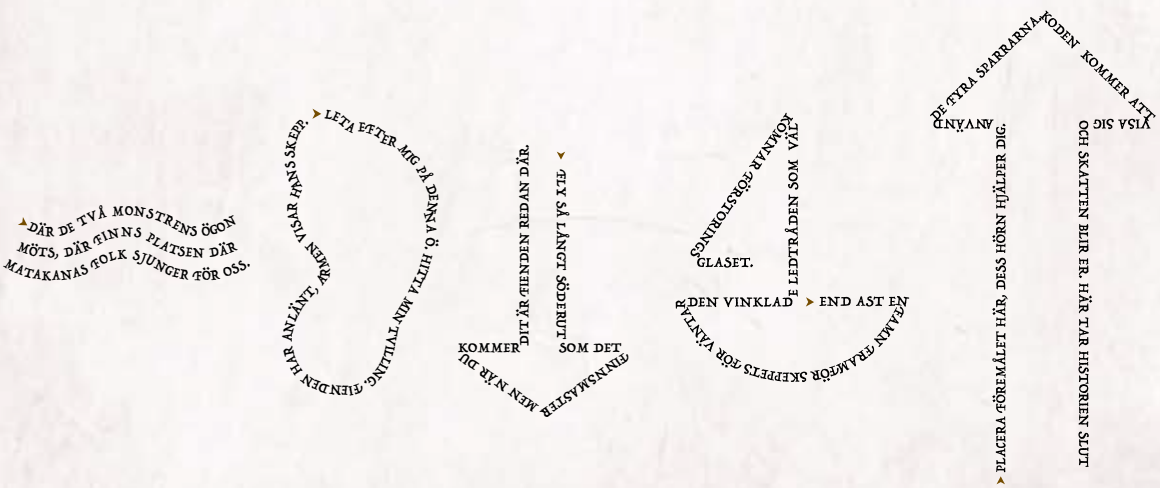


Ge en skeppsskorpa (12) till papegojan (65) : 12 + 65 = 77.
Ta kort 77.
Papegojan ändrar sitt tal och säger ”Vågorna går ner, skeppet upp”.

OCH FORTSÄTTER…



Läs kalligrammen på kort 43 i följande ordning:



▶ Vågor Går Ner Skepp Upp i denna ordning för att lista ut var förstoringsglaset (A) ska placeras på pusslet:

1a och 1a: dra en rak linje från varje monsters öga tills de möter varandra.

1b: hitta urinvånaren;

2a: hitta den andra identiska urinvånaren på kartan;

2b: hitta skeppet som urinvånaren pekar på;

3a: gå neråt två kort åt söder;

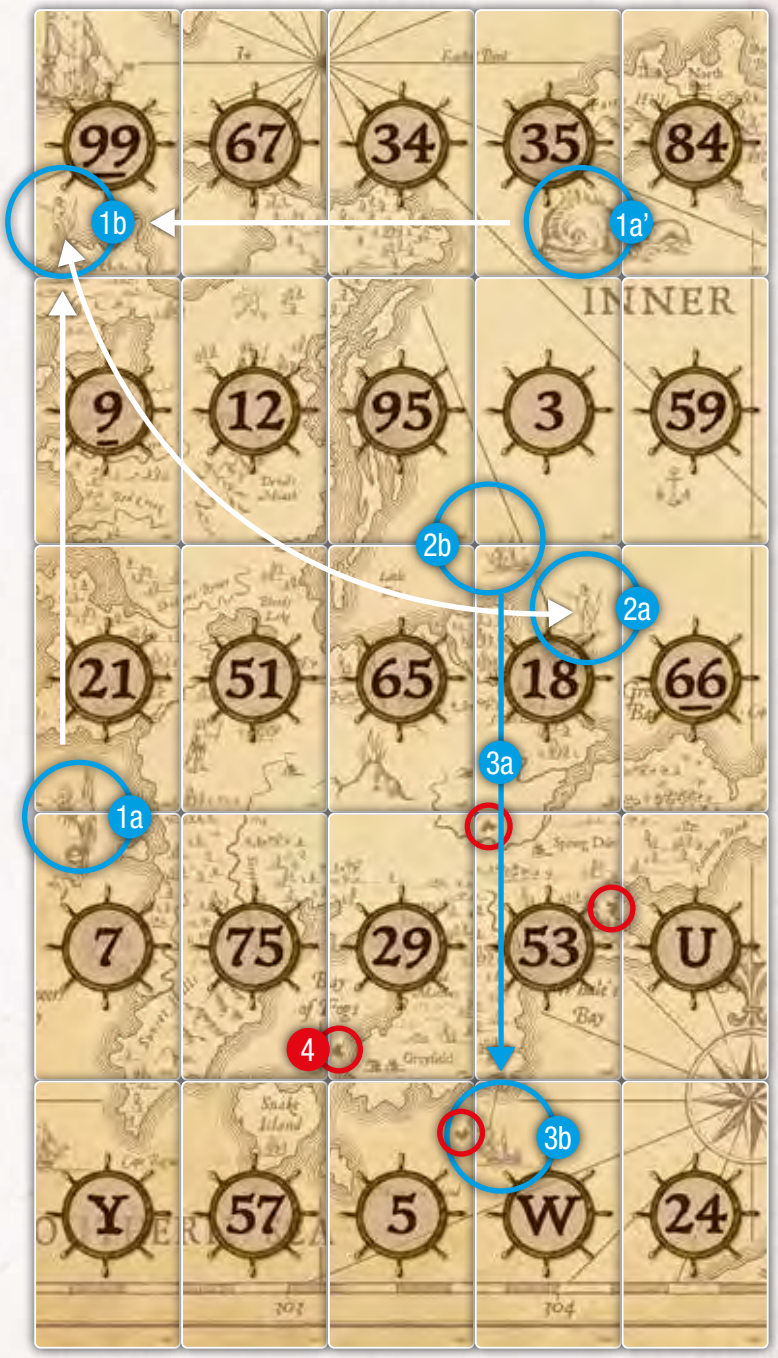
3b: hitta det andra skeppet;

4: hitta de 4 hakarna på kartan.

▶ **Och slutligen!**

Lägg förstoringsglaset (A) mellan hakarna på pusslet.
Dess handtag och pusslet avslöjar nu sista koden: **9937**.

Tonipals skatt är nu äntligen er!
Det var väl enkelt, eller hur?



VIKTIGT:
LÄS INTE DESSA SIDOR FÖRRÄN NI HAR SPELAT.

TITTA ENDAST I DETTA HÄFTE OM NI FORTFARANDE SITTER FAST EFTER ATT HA SETT ALLA LEDTRÅDAR OCH LÖSNINGAR SOM APPEN GETT ER ELLER EFTER NI HAR KLARAT AV ÄVENTYRET.