

FÄNGELSEHÅLAN

0

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

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

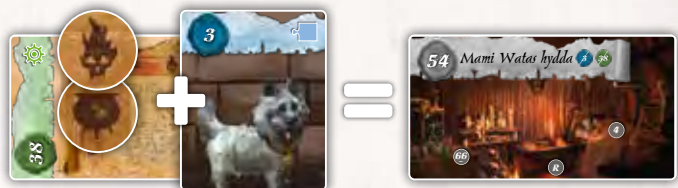
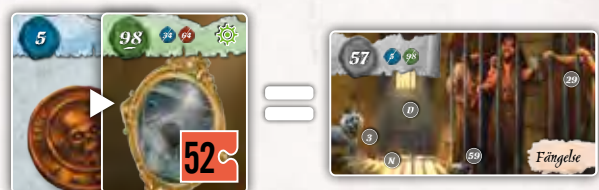
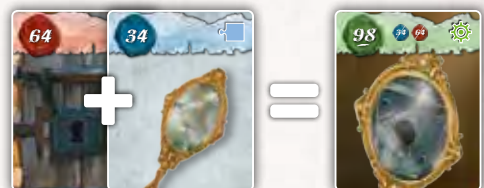
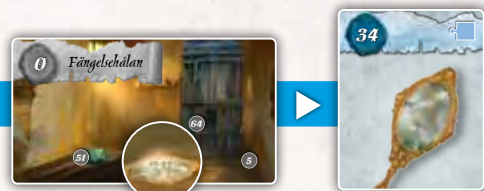
- ▶ I appen (maskin ) använd myntet () som en skruvmejsel för att ta bort de två matchande skruvarna (inte de med krysshuvud). Ni får en "52".

$52 + 5 = 57$. Gå till fängelsekort .

Lyssna på fången (kort ) och läs tidningen ().
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 .

Därefter, via appen, väljer ni nästa ställe på öns karta () :
Mami Watas symbol från tidningen finns också på kartan. Tryck vid skärningspunkten mellan grytan och huvudet för att få "51".

Följ guiden () och ta kort : $51 + 3 = 54$.



I MAMI WATAS HYDDA

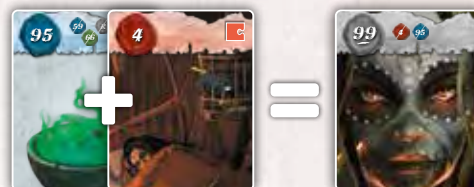
54

- ▶ Kort  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 (). Välj vaknasalvan för att väcka häxan: 2 ben + 8 ben + 4 ben. Knappa in dessa nummer i appen (kort ) och håll koll på färgerna: 2 orangea, 8 lila och 4 rosa. Ni får bonus "36".

Sedan lägger ni ihop  till  och får kort .

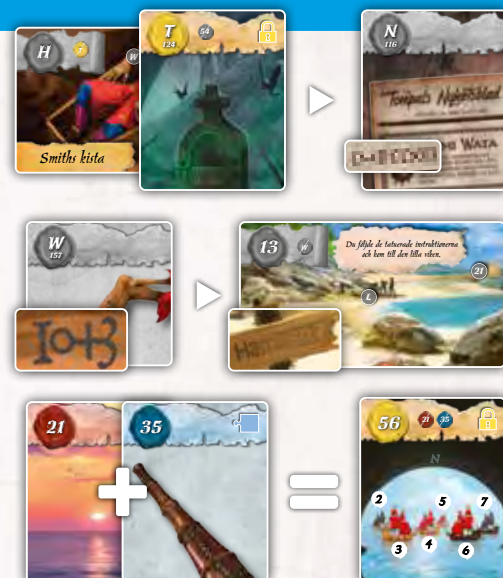


Till sist, lägg **95** till **4**. Mami Wata vaknar: **95** + **4** = **99**.
Ta kort **99**.



UTE PÅ ÖNS VÄGAR

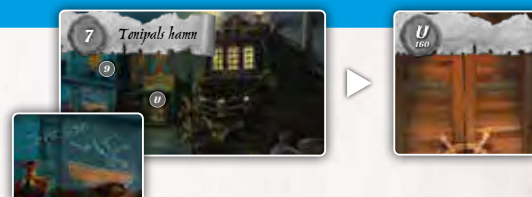
- Lägg märke till att den första bokstaven på de graverade orden på gravstenen (**T**) är en romersk siffra. Ta tidningen (**N**), där ser ni att M betyder 1000, D: 500 och C: 100. Knappa in koden **1603** (MDCIII) i appen och gravstenen svänger runt.
Ta kort **H**.
- Titta noggrant på tatueringarna 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

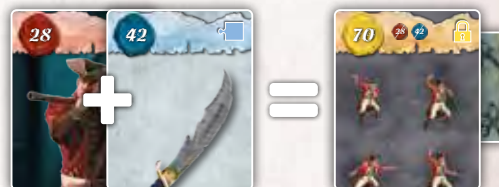
- Tjuvlyssna vid tavernadörren (**U**). Då får ni reda på att seglen på Johnsons skepp är röda. På vänstra sidan av kort **7** finns det graffitti som visar skattjägarna med ett ljusbrunt skrov. Håll dessa två ledtrådar i minnet.



- 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**.

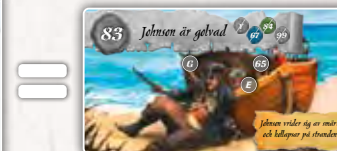


PÅ HAMNMÄSTARENS KONTOR

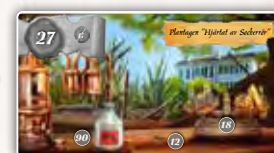
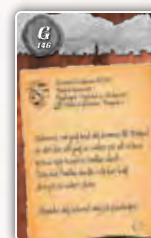
- Hamnmästarens loggbok (J), visar att Johnsons skepp har minst 2 kanoner redo att skjuta. Kanonjäreerna (L) säger att Salty Peril kommer in från öster (från den högra sidan). Det enda skeppet med röda segel och ljusbrunt skrov på kort 56 som seglar till vänster och är utrustat med minst 2 kanoner redo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



- Nu stoppar ni piraten med hjälp av voodoodoo (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"

- 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

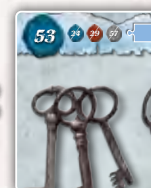
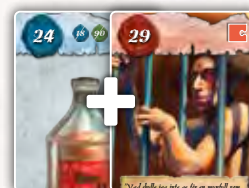
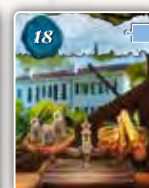
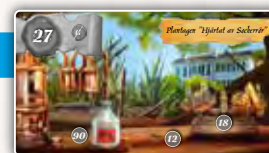
Ni får "+15". Lägg sedan 15 till 9 (halva 18).

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.



- 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 "sjutiofem". 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): $12 + 65 = 77$.

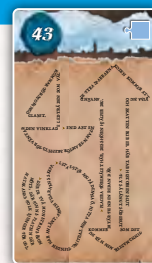
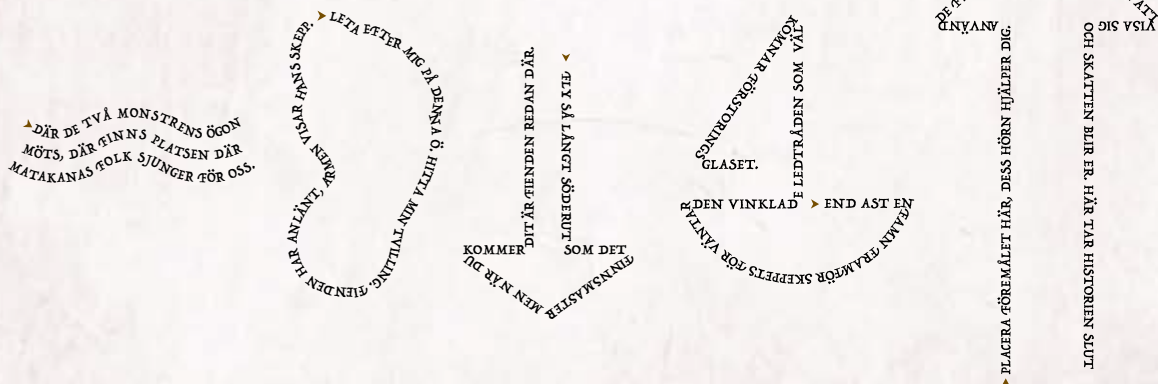
Ta kort 77.

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?

