

**MENEKÜLÉS**  
**A**  
**MÚZEUMBÓL**

A fordítás alapja:  
James Hamer-Morton: *Escape From the Gallery*  
Published in 2022 by Welbeck  
An imprint of Welbeck Non-Fiction Limited,  
part of Welbeck Publishing Group  
20 Mortimer Street, London W1T 3JW

Szöveg © 2022 James Hamer-Morton  
Dizájn © 2022 Welbeck Non-Fiction Limited,  
part of Welbeck Publishing Group

Fordította © Nagy Györgyi Eszter, 2021  
Szerkesztette: Kugler Judit

HVG Könyvek, Budapest, 2022  
Kiadóvezető: Budaházy Árpád  
Felelős szerkesztő: Rapajka Gabriella  
[www.hvgkonyvek.hu](http://www.hvgkonyvek.hu)

ISBN 978-963-565-160-3

Minden jog fenntartva. Jelen könyvet vagy annak részleteit tilos reprodukálni,  
adatrendszerben tárolni, bármely formában vagy eszközzel – elektronikus,  
fényképeszeti úton vagy más módon – a kiadó engedélye nélkül közölni.

Kiadja a HVG Kiadó Zrt., az 1795-ben alapított  
Magyar Könyvkiadók és Könyvterjesztők Egyesülésének tagja.

Felelős kiadó: Szauer Péter

Nyomdai előkészítés: Tekeres Tímea  
Nyomás: Dubai

# MENEKÜLÉS A MÚZEUMBÓL

# TARTALOM

Bevezetés ..... 6

Köszönetnyilvánítás ..... 9

Előszó ..... 10

1. Az ókori Egyiptom ..... 14



2. A viktoriánus Anglia ..... 44



3. Az ókori Görögország ..... 74





4. A Stuart-restauráció ..... **100**



5. Mexikó ..... **126**



6. A jövő ..... **152**

Kis segítségek ..... **194**

Közepes segítségek ..... **197**

Nagy segítségek ..... **200**

Megoldások ..... **206**

A képek forrása ..... **224**

# BEVEZETÉS

Ez a könyv bizonyára más, mint azok a rejtvenykönyvek, amelyekkel eddig találkoztál – hacsak nem olvastad az előző két *Szabadulósobás fejtörők* egyikét.

A sorozat harmadik könyve visszatér az elsőtől már jól ismert világba: ezúttal is Adam Parkinson bőrébe bújva eredhetsz a Wexell Corporation globális nagyvállalat tevékenységét övező rejtélyek nyomába.

Ez a vadonatúj történet természetesen önmagában is élvezhető, de ha kíváncsi vagy rá, a Bevezetés végén megtalálod az előző könyv cselekményének rövid összefoglalóját. Ha még nem olvastad a *Szabadulósobás fejtörőket*, és e könyv befejezése után szeretnél játszani vele, a rejtvenyek a történet ismeretében éppolyan szórakoztatóak maradnak. Az egyik helyszin pedig igazi meglepetést rejt a *Sherlock Holmes – Szabadulósobás fejtörők* ismerői számára.

A rejtvenykönyvek általában sorba rendezett esetekből állnak, szabályos struktúrával, egyértelműen megfogalmazott problémákkal, kompakt kihívásokkal – még ha nehezekkel is. Más szóval biztonságosak. Ez a könyv viszont egészen más. Ha előre akarsz jutni a *Menekülés a múzeumból – Szabadulósobás fejtörők* című könyvben, szakaszonként kell megoldanod a feladványokat.

Néhány fejezet több szakaszból épül fel, és mindegyik egy összefüggő elemekből álló, külön feladvány. Bizonyos szakaszokat korábban megszerzett információk alapján fejthetsz meg, míg mások teljesen függetlenül működnek. Ahhoz, hogy segíteni tudj Adam Parkinsonnak a könyv próbatételei során, kreatívan kell gondolkodnod.

Először mindig érdemes végigolvasnod a teljes szakaszt, hogy kiderüljön, mit tart fontosnak Adam a szóban forgó problémával kapcsolatban. Észre fogod venni, amikor a szakasz végére érsz, mert nyilvánvalóvá teszi, hogy továbblépés előtt választ kell találni valamire. Ilyenkor ne olvass tovább, mert a következő oldal felfedheti a megoldást!

**TUDTAM, HOGY  
TOVÁBBLÉPHETEK.**

Ha az adott szakasz végére értél, térj vissza az elejére, és nézd át még egyszer! Ekkor már tudni fogod, milyen információra van szükséged – egy szóra, egy számra: dátumra vagy kódra, esetleg olyan számsorra, amelyet alfanumerikus kód (az angol ábécé alapján A = 1, B = 2 stb.) segítségével betűk sorozatára fordíthatsz le.

Minden szakaszban egyértelmű lesz, melyek a feladványok, az azonban kevésbé lesz nyilvánvaló, hogyan kell kombinálnod őket, vagy melyikkel kell kezdened. A szöveg minden esetben irányt fog mutatni, ám ez az iránymutatás nem mindig egyértelmű. Néha könnyű összekötni két feladványt, például ha látod, hogy az egyik megoldása egy számsor, egy másik megfejtéséhez pedig szintén egy számsorból kell kiindulni. A feladványok lineárisan is követhetik egymást, de az is lehet, hogy apró kirakódarabokkal látnak el, amelyek csak az utolsó rejtvény megoldása során állnak össze egészszé.

Vagyis minden szakasz egy adag feladvány, egy sor nyom és egy precízen összekapcsolódó kirakós játék egyszerre.

Mindegyik fejezethez háromféle – kis, közepes és nagy – segítség tartozik, amelyek a könyv végén találhatóak. A kis segítség finoman rávezet, hogyan fogj hozzá a feladványhoz. Már a rejtvény nevéből és a tippek sorrendjéből is sok mindent megtudhatsz. A közepes segítség akkor jön jól, ha elakadtál, és iránymutatásra van szükséged. A nagy segítséget akkor vedd igénybe, ha tanácstalan vagy. Ezek jelzik, merre kell haladnod, bár a könyv egyetlen feladványa sem könnyű, még a segítségekkel sem. Nem kell sietned. Ne várd, hogy gyorsan végezni fogsz a könyvvel! Tarts szüneteket, és térj vissza rá később! Adj magadnak időt arra, hogy megfelelően átlásd az egyes részeket, és akkor sokkal nagyobb örömet okoz majd a könyv.

Még valami: bizonyos feladványok megoldásához fizikai eszközök szükségesek. Amikor ollóikont látsz egy szaggatott vonalon, ki kell vágnod valamit. Ha nem szeretnéd szétvágni az oldalakat, fénymásold le vagy nyomtasd ki őket jó minőségben az alábbi QR-kód segítségével, amely a „feláldozható” oldalak PDF-változatát tartalmazza.

Sok szerencsét!



## A SZABADULÓSZOBÁS FEJTÖRŐK CSELEKMÉNY-ÖSSZEFOGLALÓJA

Adam Parkinson hazaérve megdöbbenéssel látja, hogy betörték a lakásába, szomszédját, Henry Fieldinget pedig elrabolták. A nyomokat követve eljut a Wexell Corporation épületéhez, ahol kiszabadítja Henryt egy biztonsági irodából. Nyomozásuk során egy gyanús vidéki fészkerhez érkeznek, amely a Wexell tulajdonában van.

Egy titkos föld alatti, majd víz alatti rejtkehelyen keresztül betörnek egy irodába. Innen hozzáférnek egy hatalmas szerverszobához, amelyet az EROS nevű, igen fejlett mesterséges intelligencia irányít. A gép egy spanyolországi könyvtárba küldi őket, ahol ősi romokra bukkannak, amelyek a Wexell titkát rejtik – ez pedig nem más, mint hogy feltalálták az időutazást.

Adam maga is időutazást tesz, hogy megmentse az ismét fogságba esett Henryt. Néhány hónappal előreutazva a jövőben elképesztő dolgot fedez fel: Henry a Wexell munkatársaként dolgozik. Ekkor végre minden értelmet nyer. Kiderül, hogy a Wexell Corporation nem világalomra törő, gonosz vállalat, hanem egy felvilágosult és jó szándékú társaság, amely az időutazás lehetőségét felhasználva évszázadok óta segíti az emberiség fejlődését. Bradley Samwell, a Wexell vezetője pedig felkéri Adamet, hogy csatlakozzon hozzájuk...





# KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A szabadulósobák világa nem tekint vissza hosszú múltra, mégis úgy érzem, mintha mindig is az életem része lett volna. A Deadlocked Rooms számos helyszínen jelen van: rengeteg valódi, „élő” szobát terveztünk, és világszerte ismertté váltunk az online játékainkról. Ennek ellenére minden projekt egyformán kezdődik: félünk attól, hogyan tudunk majd az előzőhöz méltót létrehozni. E könyv munkálatainak kezdetén is rettegettem attól, hogy nem tudok elegendő izgalmas rejtvényt kitalálni, miközben természetesen örültem az előző kettőre érkezett visszajelzéseknek.

Ezekkel a könyvekkel a valódi szabadulósobák hangulatát kívántam megragadni. A fejezetek rejtvénsorozatai fokozatosan bontakoznak ki. A műfaj játékszabályait tiszteletben tartva mindvégig igyekeztem a lehető legizgalmasabb történetet megalkotni. A narratív megközelítés a Deadlocked egyik olyan jellegzetessége, amelyhez szenvedélyesen ragaszkodunk.

Kiderült azonban, hogy a magányos munka nem kedvez a kreatív gondolkodásnak – az én esetemben legalábbis biztosan nem. Így ennek a könyvnek a legnagyobb része úgy jött létre, hogy társammal és a Deadlocked társtulajdonosával különféle kocsmákban üldögéltünk nevetségesnél nevetségesebb ötletekkel dobálózva, míg végre egy-egy használhatóra nem bukkantunk. Charlie nélkül ez a könyv nem jöhetett volna létre. Köszönöm, hogy minden új ötlet lázba hoz! Varázslatossá teszel mindent.

Judi, az édesanyám legfőbb támogatóm és segítőm. Nem tudom eléggé megköszönni neki mindazt, amit értem tesz. Mindenesetre megpróbálok. Hálásan köszönöm!

De annyi tehetség rejlik még ebben a könyvben! Semmit sem érne Katie és Darren gyönyörű tervezői munkája nélkül, ahogy akkor sem, ha Chris és a Welbeck csapata nem hitt volna töretlenül abban, amit csinálunk. Lelkesedésük és mindig pozitív hozzáállásuk örömtelivé tette az alkotás folyamatát.

Remélem, hogy ez a kihívásokkal teli, különös játék igazán élvezetes lesz, és hogy több örömet okoz majd, mint frusztrációt. Ne feledd: ha elakadsz, nyugodtan tarts szünetet! Nézd át még egyszer a fejezetet, és vess egy pillantást a könyv végén található segítségekre is! Mindenkit arra biztatok, hogy játsszon a maga módján! Aki pedig élvezte, keresse meg bátran a többi feladványunkat is a [www.deadlockedrooms.com](http://www.deadlockedrooms.com) oldalon!

Köszönöm a játékot!

# ELŐSZÓ

Nehéz lett volna ennél kihaltabb utcát találni Londonban, mégis ez a cím szerepelt a zsebemben lapuló levélben. Új főnököm, Michelle Samwell a Wexell Corporation operatív vezetője, egyben a vezérigazgató felesége volt, ám a viselkedése arra engedett következtetni, hogy valójában ő irányítja a céget. Férje, Bradley Samwell a tudományos kutatásokért volt felelős, amelyeknek köszönhetően a vállalat jelenleg piacvezetőnek számított. A technológiai fejlődés élén járt, és világszerte igyekezett minél több területen érvényesíteni a befolyását.

Még mindig alig tudtam elhinni.

Korábban újságíróként dolgoztam, de egy időre felhagytam vele, amikor a szomszédom, Henry Fielding rábeszélte, hogy vegyek részt egy rejtélyes nemzetközi nyomozásban. Gyanússá vált, hogy a Wexell Corporation sötét világalmai terveket dűdelget. Utánuk nyomozva fedeztem fel, mi is a valódi titkos projektjük: az időutazás.

Továbbra is kételkedtem benne, hogy amit eddig láttam, az valóban igaz volt. Egészen rövid idő telt el az időugrás élménye óta, az agyamban pedig még mindig ott cikáztak a lehetséges magyarázatok, milyen módszerekkel hitethették el velem mindezt. Csakis valami csalás lehet... De mégis, miféle? Mindenesetre képtelen voltam visszautasítani a felajánlott állást. Itt álltam hát az első munkanapomon – pontosabban -éjszakámon.



 Henry Fielding



 Adam Parkinson

## ELŐSZÓ



*Minden, ami kiváló*

Michelle Samwell  
Wexell Corporation

Tisztelt Mr. Parkinson!

Gratulálunk az új állásához! Külön is szeretném megköszönni, hogy ilyen gyorsan aláírta a dokumentumokat – a titoktartási nyilatkozatot és a szerződést. Munkája során **macskareflexei** legalább olyan fontosak lesznek majd, mint a projekt iránti lelkesedése. Bizonyára megérti, hogy ezt a technológiát nem üzemeltethetjük a központi irodában, hiszen csak az áramfogyasztása olyan kérdéseket vetne fel, amelyekre egyelőre nem kívánunk válaszolni.

Várom a jövő hétfőn este 8 órakor esedékes személyes találkozónkra azon a címen, amelyet aznap fog megkapni tőlem sms-ben. Ez az utolsó lehetősége, hogy meggondolja magát, mert amint **pókhálónk** foglya lesz, többé nincs menekvés.

Ha megérkezett, keresse meg a falfestmény melletti fémajtót! De ne igyon előre a **medve** bőrére! Egy kissé meg kell tornáztatnia az agyát, ha be is akar lépni rajta.

Azért ne aggódjon! A Wexell Corporation olyan gondoskodó, akár egy **tyúkanyó**: mindig **számíthat** ránk.

Tisztelettel:

**Michelle Samwell**

operatív igazgató

Wexell Corporation  
e-mail: [info@wexell.co.uk](mailto:info@wexell.co.uk)

# ELŐSZÓ



## ELŐSZÓ

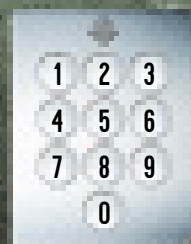
A levél a Wexell állásajánlatának elfogadása után egy nappal érkezett. Hétfő este 8 órakor ott voltam a megadott címen.

Elöttem az említett ajtó, mellette pedig a falfestmény, ahogy a levélben állt. Különböző állatok alakja rajzolódott ki rajta. Az ajtóhoz közelebb lépve egy számkódos ajtózárat pillantottam meg.

Vajon tudnom kellene a nyitókódot? Korábbi nyomozásom során rengeteg Wexell-kóddal és -zárral találkoztam, és a tapasztalat azt mutatta, hogy valószínűleg négy számjegyű kódra lesz szükségem. Azt is sejtettem, hogy mindehhez köze lehet a falfestménynek. Milyen segítségem volt még? Talán a levélben találok valamilyen utalást. Rápillantottam és elmosolyodtam. Hát, ez elég egyszerű. Túl nyilvánvalónak tűnt a megfejtés, de más ötletem nem volt.

Amint megfejtettem a négyjegyű kódot és a számok helyes sorrendjét,

**TUDTAM, HOGY  
TOVÁBBLÉPHETEK.**



<b>KIS SEGÍTSÉGEK</b> .....	194
<b>KÖZEPES SEGÍTSÉGEK</b> .....	197
<b>NAGY SEGÍTSÉGEK</b> .....	200
<b>MEGOLDÁSOK</b> .....	206

1. FEJEZET

# AZ ÓKORI EGYIPTOM







Az ajtó hangos kattanással kinyílt. A keskeny résen bepillantva minden hófehérnek látszott. Óvatosan kitártam az ajtót, és csodálkozva szemlélttem a helyiség letisztult egyhangúságát, amely egyértelműen azt a célt szolgálta, hogy semmi ne vonja el a figyelmet. Leginkább egy részlegekre osztott kiállítóteremre hasonlított.

A több – talán hat – részre tagolt tágas, üres tér a kinti, ijesztő sikátor szöges ellentéte volt. A falakon festmények lógtak, a nyitott terekben pedig üvegtrines emelvények álltak – valósággal eltörpültek a helyiség méreteihez képest.

Ahogy kezdtem kiismerni magam, Michelle Samwell, közvetlen felettesem lépett be elegáns kosztümjében.



- Mr. Parkinson!
- Ms. Samwell! – üdvözöltem kissé meghajolva. Vajon túl hivatalos voltam?
- Kérem, szólítson Michelle-nek! – mosolygott rám. – Tetszik, amit itt lát?
- Egyelőre nem tudom, mit kellene látnom...
- Szívesen körbevezetem – ajánlotta fel, és intett, hogy kövessem. – A Wexellnél „Titkos Múzeumnak” nevezzük ezt a helyet. A világ minden tájáról érkeztek ide műalkotások. Egy részük kölcsönkapott műtárgy, más részük pontos másolat. Hat különböző szekcióba rendeztük őket korszakok alapján.

Lenyűgözve néztem körül. Egy ekkora magángyűjtemény egy vagyonba kerülhetett, bár a Wexell pénzügyi forrásait ismerve ez nem volt meglepő.

– Később részletesen elmondom majd, hogyan és miért szereztük be ezeket a műtárgyakat, egyelőre azonban tekintse ezt a... csodás múzeumot... egyfajta játszótérnek! – Michelle lassan és megfontoltan beszélt. A szünetekből arra következtettem, hogy jól megválogatja a szavait.

– Úgy hallom, már kipróbálta a szabadalmazott technológiánkat.

– A technológiájukat? – dadogtam, mert még mindig nem voltam biztos benne, hogy amit pár hete átéltem, az valóban megtörtént-e.

– Az időgépet – magyarázta Michelle.

Szóval mégis igaz volt. Nem ismertem eléggé a Wexell Corporationt, de a saját szememnek hinniem kellett. Valahogyan sikerült feltalálniuk az időben és térben történő utazás módszerét, amelyhez egyszerűen csak el kellett képzelniük valamit, amihez erősen kötődünk. Továbbra is örültségnek tartottam az ötletet, de úgy tűnt, Michelle tényleg hisz benne.

– Gondolom, már rájött, miért kértem ide – folytatta.

A fejemben cikázni kezdtek a gondolatok. A múzeum tele volt különböző korokból fennmaradt tárgyakkal.

- A művészet! A műalkotások segítenek kapcsolatot teremteni egy-egy korról és helyszínnel, akkor is, ha személyesen nem jártunk ott.
- Pontosan – válaszolta. – Fizikai kapcsolatot jelentenek valakivel vagy valamivel. És vajon mi az, ami akár évezredek óta fennmaradt?
- A műtárgyak... természetesen. Megtudhatjuk belőlük, hogy az alkotójuk hogyan látta a saját korát. Szóval, az én dolgom, hogy... ellátogassak ezekre a helyekre?
- Így van.
- Miért pont ezekre?
- Később erről is szót ejtünk. Először azonban lássuk, hogy sikerül-e egyáltalán működésbe hoznia!
- Mégis mit?

Michelle felemelt egy apró eszközt. Földugónak néztem, mint kiderült, helyesen. Egy csillogó, fehér doboz vörös bársonybélésén hevert.

- Tegye csak be! Olyan mezőt hoz létre maga körül, amely ugyanúgy viselkedik, mint a többi időgépünk. Senkinek sem tűnik fel, mégis vissza tudja majd hozni. Amíg távol van, nem tudunk kapcsolatba lépni, így teljesen magára lesz utalva.
- Miért én? Ha ennyire jól ismeri, miért nem maga használja?

Miközben a kezembe vettem a földugót, Michelle elmosolyodott.



- A történelem során... nem mindig fogadták szívesen a magamfajta.
- Értem. Tehát, hogyan is működik ez az egész?
- A múzeum bizonyos gyűjteményeinek műtárgyait kell szemügyre vennie. Rá kell jönnie, mi a közös ezekben a tárgyakkban, hogy tudja, mire kell összpontosítania – ez lehet egy szó vagy egy kép. Nevezzük „jelszónak”.
- A jelszóval pedig eljutok a megfelelő korból és helyre, ahonnan az adott műtárgy származik?
- Pontosan.
- És mit kell tennem, amikor ott vagyok? – kérdeztem.
- Sajnos, ezt nem tudom megmondani.

## AZ ÓKORI EGYIPTOM



– Tessék?  
 – Mi sem tudjuk – vallotta be Michelle. – Maga az első, aki ilyesmivel próbálkozik. Ráadásul a különböző korok között olyan kapcsolatok is vannak, amelyeket mi sem értünk teljesen. Csak annyit tudunk, hogy a visszatéréshez egy újabb kapcsolatra lesz szüksége: egy másik jelszóra.

Nagyot sóhajtottam. Rádöbentem, hogy ha ez az ismeretlen jelszó az egyetlen segítségem, hogy visszatérjek, ha kudarcot vallok, ott ragadok. A földugóra pillantottam, majd óvatosan beillesztettem a jobb fülembe.

– Van még valami – tette hozzá Michelle óvatosan. – A földugó természetesen a legújabb technológia alapján készült akkumulátorral működik. Folyamatosan be lesz kapcsolva, és energiát fogyaszt, miközben maga a jelszót „keresi”. Ha tehát nem találja meg egy helyszínen nagyjából 60 perc alatt, nem fog tudni visszatérni.  
 – Soha?

Michelle komoran bólintott. Úgy tűnt, egy pillanatra elbizonytalanodik, mintha azon kapta volna magát, hogy túl sokat árult el.

Nekem viszont inkább túl kevésnek tűnt. Vajon mit titkol előlem?

– Nos, mi lesz az első úti cél? – kérdeztem.







I V T U T



Michelle rám mosolygott, majd átkísért a kiállítótér ajtó melletti sarkába.

– Jól beszéli az ókori egyiptomi nyelvet? – viccelődött. Legalábbis reméltem, hogy viccel.

Középen egy hatalmas szarkofág állt, mögötte pedig egy diszta-blán a következő felirat: „Ivtut”. Egyszerre volt lenyűgöző és tekintélyt parancsoló. Valami azonban felkeltette a figyelmemet az alsó részén. Úgy tűnt, mintha néhány helyen több ezer évvel ezelőtt fehérre festették volna. Vajon miért diszitették fel ilyen gondosan és aprólékosan, ha utána egyszerűen csak lemázolták?

Miután alaposan szemügyre vettem a szarkofágot, a mögötte lévő falra pillantottam. Hieroglifákkal teli táblák lógtak rajta – gyönyörűek, és számomra természetesen olvashatatlanok. Csak a rosette-i követ jól ismerő tudósok lettek volna képesek értelmezni őket, én pedig biztosan nem tartoztam közéjük. Mégis fantasztikus érzés volt a teleirt táblákat tanulmányozni.

Aztán egyszer csak feltűnt valami szokatlan: az Egyiptomot ábrázoló térkép különös rajzokkal volt tele. A térkép ugyan eredetinek tűnt, és laikus szemmel is jól látható volt, hogy papirusztekercsre festették, de a mintázata eltért a gyűjtemény többi darabjától. Kétkelkedni kezdtem az eredetiségében.

– Hogy eredeti-e? – kérdezte Michelle a tekintetemet követve, mintha olvasná a gondolataimat.

– A legjobb tudomásunk szerint igen, ugyanakkor... – azzal megvonta a vállát. Bólintottam. Ezek szerint ők sem biztosak benne.

A figyelmem egy kisebb műtárgyra terelődött, amely szintén a falon függött. Leginkább az ókori egyiptomiak szentként tisztelt szkarabeusz bogarát ábrázoló amulettre hasonlított. A hátán fekete festékcikók látszottak, amelyek hat mezőre osztották a bogár hátát, négy mezőt pedig fehér nyilak kötöttek össze. Abban már biztos voltam, hogy a nyilak nem az ókorban kerültek rá, és valószínűleg nekem szóltak.

Az utolsó itt található műtárgy egy másik, akkoriban szentként tisztelt állatot ábrázolt. Egy kőből faragott, fekete macska volt, amelynek az oldalára szintén különböző szimbólumok kerültek, középre pedig egy nagy X. Mégis mit jelent mindez?

Michelle büszkén pillantott körbe a kiállított tárgyakon.

– Nem semmi, ugye?

– Valóban lenyűgöző!

– Tehát egy bizonyos időpontra és helyszinre kell rájönnie. Ha sikerül megfejtenie az itt látható műtárgyak feladványát, egy évszámot kap, amely feltehetően időszámításunk előtti lesz, illetve egy hely nevét. Ha megvannak, ezeket ismétелgesse magában!

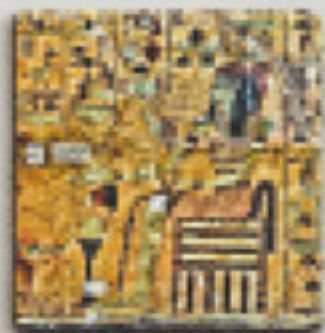
1. FEJEZET  
**AZ ÓKORI EGYIPTOM**



Ezekből a tárgyakból kell tehát kinyomoznom egy helyszínt és egy évszámot. Amint sikerült kitalálnom őket.

**TUDTAM, HOGY TOVÁBBLÉPHETEK.**





<b>KIS SEGÍTSÉGEK</b> .....	194
<b>KÖZEPES SEGÍTSÉGEK</b> .....	197
<b>NAGY SEGÍTSÉGEK</b> .....	200
<b>MEGOLDÁSOK</b> .....	206

# KIS SEGÍTSÉGEK

## ELŐSZÓ

Kedves volt a Wexell Corporationtól, hogy a levélben **kiemelték** a megoldáshoz vezető utat.

## EGYIPTOMI GYŰJTEMÉNY

### ÉVSZÁM

Meghalt a fáraó, éljen a fáraó!

### HELYSZÍN

A macska árulkodó jelkép.

## EGYIPTOMI FEJTÖRŐK

### SORREND

Gondold meg, hogy hol érdemes kezdeni!

### OBELISZKEK

Próbáld meglátni a teljes képet!

### FALISZÖNYEG

Kezdd kicsiben, aztán keverd össze, és keresd a párját!

### HIEROGLIFÁK

Találd meg a rejtett mintázatot!

### SZÁMPIRAMIS

Az alsó sor a kirakós utolsó darabja.

### A VÉGSŐ NÉV

A kulcsszó: alfanumerikus. Mire lehet a legkönnyebben lefordítani a számokat?

## VIKTORIÁNUS GYŰJTEMÉNY

### ÉVSZÁM

A tányér mutatja az irányt.

### UTCA

Vigyázz, ki ne fuss az időből, mielőtt megtalálsd a teljes utcanévét!

## VIKTORIÁNUS FEJTÖRŐK

### RENDÖRTISZT

Ha megfejted, hogy milyen nap van és mennyi az idő, megtudod az ügyeletes tiszt nevét is.

### SORREND

Az árnyékból fény derül mindenre.

### ÁRNYÉKOK

Jengát nem játszatsz velük, de nagy hasznodra lehetnek.

### EKG-GÖRBÉK

Az árnyékokhoz tartozó számok segítenek megfejteni a betegek szív működését ábrázoló görbék bizonyos részleteit.

### ELTOLHATÓ ÁGYAK

A 11-es ágyon fekvő beteget kell áthelyezni.



# KÖZEPES SEGÍTSÉGEK

## ELŐSZÓ

A falra festett négy állat máshol is szerepel.

## EGYIPTOMI GYŰJTEMÉNY

### ÉVSZÁM

Majdnem olyan egyszerű, mint az egy, két, há, de nem feltétlenül ebben a sorrendben.

### HELYSZÍN

A térképen az X jelöli a helyet.

## EGYIPTOMI FEJTÖRŐK

### SORREND

A jövőutazó adott némi segítséget.

### OBELISZKEK

Tükörsima ügy.

### FALISZÖNYEG

Az utolsó lesz a második, az első pedig első marad.

### HIEROGLIFÁK

Vajon lehetséges ezt a négy hieroglifát arab számokká változtatni?

### SZÁMPIRAMIS

Ha meglátod a rovátkákat az alsó sorban, szinte kész is vagy.

### A VÉGSO NÉV

Aki nagyon sokat segített.

## VIKTORIÁNUS GYŰJTEMÉNY

### ÉVSZÁM

Keress a Londont ábrázoló festményeket! Ezek két lehetséges sorrendbe rendezhetők, hogy Viktória királynő uralkodására eső évszámot kapjunk – de vajon melyik a helyes megoldás?

### UTCA

Írány a Strand! (Vagy legalább a vele párhuzamos, szomszédos utca.)

## VIKTORIÁNUS FEJTÖRŐK

### RENDÖRTISZT

Az üzenőablán minden fent van, amiből kideríthető a dátum, de máshol is érdemes körülnézni.

### SORREND

A következő fejtörő csak egy szivdobbanásnyira van.

### ÁRNYÉKOK

Vedd szemügyre a négy fadeszékát, és keresd meg a hiányzó darabokat!

### EKG-GÖRBÉK

A szív működést ábrázoló görbék hét oszlopában szereplő különös formák némelyike betűket, számokat és esetleg más írásjeleket alkot – de vajon melyek azok, amelyekre szükséged lesz?

### ÉLTOLHATÓ ÁGYAK

Három dologra lesz szükséged: (1) az ágyak számozásának helyes sorrendjére; (2) a szivhangos fejtörő megoldására; és (3) az alfanumerikus kód szerinti átírássra.

# NAGY SEGÍTSÉGEK

## ELŐSZÓ

A levélben szerepel mind a négy, falra festett állat, a számait szó pedig dőlt betűvel van szedve. Vajon miért?

## EGYIPTOMI GYŰJTEMÉNY

### ÉVSZÁM

Kövesd a szent szkarabeuszt a sarkofághoz!  
A rovátkákkal jelölt négy számból megkapod az évszámot.

### HELYSZÍN

Gyönyörű fekvésű főváros.

## EGYIPTOMI FEJTÖRŐK

### SORREND

Az út, amelyen haladnod kell, meg lett rajzolva számokra.

### OBELISZKEK

Nézd meg az obeliszket a jobb oldali képen! Mit látsz?

### FALISZÖNYEG

Vedd észre a keresztet a szárnyas és a hatlábú teremtmény előtt! Ez lesz a helyes sorrend.

### HIEROGLIFÁK

A hieroglifák közül csak a Szem, a Kereszt, a Madár és a Bogár fontos. Nézd meg, milyen számalakzatokat alkotnak!

### SZÁMPIRAMIS

Töltsd ki a számpiramist! A rovátkák helyére az előbb megfejtett hieroglifákhoz tartozó számokat ird!

### A VÉGSŐ NÉV

A piramis alsó sorában lévő számokat alakítsd betűkké egy alfanumerikus kód segítségével!



# MEGOLDÁSOK

## ELŐSZÓ

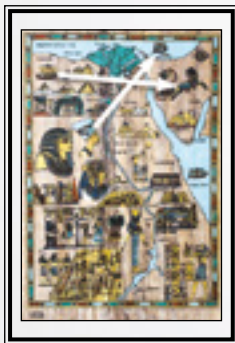
A falfestményen látható négy állat – a macska, a pók, a medve és a macska – mindegyikének a nevét kiemelték a Wexell levelében, méghozzá ebben a sorrendben. Szerepel benne a „számít” szó is dőlt betűvel, vagyis ez is lényeges.

A kód megtalálásához meg kell számolnod a falfestményen lévő állatokat: van egy macska, két pók, három medve és négy csirke, ez pedig kiadja a rendkívül kreatív kódot: 1 – 2 – 3 – 4.

## EGYIPTOMI GYŰJTEMÉNY

### ÉVSZÁM

A 23. oldalon látható szkarabeusz bogár hátán kijelölt hat mező megegyezik a 20. oldalon látható szarkofág fehér csikkokkal jelölt részeivel. A bogár hátán a pont jelöli a kiindulópontot, a nyílak pedig azt, hogy milyen sorrendben kell kiolvasni őket. Így megkapjuk római számokból a következő sorozatot: I – III – II – III, ami arab számokra átírva: 1323, azaz az évszám: Kr. e. 1323.



### HELYSZÍN

Nézd meg a 23. oldalon a macskaszobron látható képeket, és keresd meg őket a 22. oldalon lévő térképen! Kösd össze az összetartozó képeket! A helyszín a kettő metszésvonalánál található város, Kairó lesz.

## EGYIPTOMI FEJTÖRŐK

### SORREND

A Saren üzenete alatti rajzok a falon meghatározzák a feladványok sorrendjét: OBELISZKEK – FALISZÖNYEG – HIEROGLIFÁK – ROVÁTKÁK – PIRAMIS.

### OBELISZKEK

Ha a 32. oldalon látható obeliszkok „tükröződnek” a vízben, a félig kilátszó szimbólumok is teljessé válnak. *lásd* lent: < 0 > ].



### FALISZÖNYEG

A 34. oldalon látható faliszőnyegről az derül ki, hogy az obeliszkeket növekvő sorrendbe kell rendezni, azaz a legalacsonyabb kerül az első helyre, a legmagasabb pedig az utolsó helyre, így a helyes sorrendjük: 1 – 4 – 2 – 3. Ha ezt a sorrendet alkalmazod az obeliszkeken látható szimbólumok esetében is, a következő lesz az eredmény: < ] 0 > . A faliszőnyegen mindegyik szimbólum alatt egy hieroglifa látható, ez alapján ezeknek a helyes sorrendje a következő lesz: Szem – Kereszt – Madár – Bogár.