

Ghid descoperire cod pentru cartea Pirații

Pentru a descoperi indiciile necesare pentru deschiderea cufărului va trebui să îl alegi pe unul dintre cei 3 căpitani care te va ghida prin diversele povești cuprinse în carte.

Atingând cufărul de pe ultimele două pagini, vei afla dacă ai ales căpitanul potrivit. Numai unul dintre căpitani te va ajuta să treci deschizi cufărul și să descoperi codul care îți va permite să decriptezi cel de al doilea fișier .bnl pe care va trebui să îl descarci de pe site-ul www.raspundelistetel.ro

Dacă ai făcut alegerea corectă (este important să alegeți sabia căpitanului dorit de pe cele 2 pagini Taverna), cufărul vă va oferi indicii suplimentare pe ultimele două pagini din Peșteră.

Dacă cititorul alege căpitanul greșit, cufărul va emite replicile căpitanului greșit și nu vei putea descoperi indiciile de care ai nevoie pentru a deschide cufărul.

Căpitanul corect este Barbă Neagră. Dacă cititorul alege acest căpitan, cufărul de la sfârșit va da instrucțiuni pentru rezolvarea finală a puzzle-ului - **puzzle-ul constă în descoperirea a 3 cuvinte**, pe care le veți folosi apoi pentru a deschide un **alt fișier BNL**, care va trebui să fie descărcat în creion (acest fișier este protejat cu parolă, iar parola va permite deblocarea fișierului). Parola este formată din cele trei cuvinte aflate. **Acestea trebuie introduse fără spațiu și fără litere mari.**

Parola este formată din 3 cuvinte

Primul cuvânt - în peșteră, cititorul trebuie să atingă simbolurile de pe perete, în ordinea acelor de ceasornic, să le scrie și să obțină primul cuvânt prin alăturarea primei litere a fiecăruia dintre cuvintele descoperite. – primul cuvânt este **apa**

Al doilea cuvânt - este numele reginei mândre care a dat numele constelației despre care vorbește Șamanul și apoi sirena verde pe pagina următoare - introduceți numele acestei regine așa cum îl auziți, folosind o literă dublă – al doilea cuvânt este **cassiopeia**

Al treilea cuvânt - cufărul vă va „spune” acest cuvânt dacă ați ales căpitanul corect – al treilea cuvânt este **aventura**

Cititorul trebuie apoi să meargă la <https://www.raspundelistetel.ro/ro/pirati> și să aleagă de la secțiunea Fișiere pentru creion, **fișierul numit Comoară pirat**, să îl descarce în calculator, să introducă parola formată din cele trei cuvinte descoperite iar apoi să descarce în creionul electronic noul fișier .bnl.

Descărcând acest nou fișier, cititorului i se permite să parcurgă încă o dată cartea, de data aceasta aflând alte informații, din perspectiva papagalului Rico (un personaj care a fost trecut cu vederea până acum).

De asemenea, pe fiecare pagină dublă a cărții veți întâlni ghicitori atingând diferite obiecte.

Pagina 1 - naufragiu (stânga)

Pagina 2- pergament

Pagina 3- Calamar

Pagina 4- unul dintre butoaie

Pagina 5 - Cayman

Pagina 6 – epava din partea stângă

Pagina 7 - fluture albastru

Pagina 8 - cel mai mare păianjen

Fiecare ghicitoare în versuri „se învâрте” în jurul unui element, **soluția fiecărei ghicitori este una dintre cele trei părți ale parolei/codului, care apoi acționează ca o „cheie” pentru a debloca comoara** - sau noul fișier audio, care îi permite cititorului să mai parcurgă încă o dată cartea dintr-o perspectivă complet nouă, aflând astfel o mulțime de alte informații distractive și interesante despre personajele poveștii.

Dacă nu reușiți să descifrați ghicitorile, **puteți obține a doua parte a parolei (al doilea cuvânt), ascultând cu atenție șamanul sau sirena verde.**

Totuși, **cel mai important este să alegeți căpitanul potrivit** – pentru că **doar 1 din cei trei căpitani vă va arăta calea corectă**. Cu toate acestea, pentru a reuși să descifrați parola este necesar să parcurgeți cu atenție toate paginile cărții.