

Byli jste chyceni v knihovně s omezeným přístupem. Teda skoro. Jen tak tak jste unikli protivnému školníkovi Filchovi, který by vám byl určitě dal nějaký ohavně strašidelný školní trest. Ale i tak nevyváznete bez úhony! Ron Weasley tam ve spěchu zapomněl svou kouzelnickou hůlku a Filch jí se vším nadšením zamkl do truhly s ostatními věcmi, které kdy mladým čarodějům a čarodějkám škodolibě zabavil. Vy v tom ale vašeho kamaráda Rona nenecháte! Filch právě odešel na obhlídku školních pozemků a vy se odhodlaně vrháte do jeho kabinetu.

Abyste hůlku získali zpátky, musíte vyřešit řadu úkolů a nástrah, kterými Filch svou truhlu se zabavenými věcmi zajistil. Háček je v tom, že Filch se může vrátit zanedlouho. Tik tak, čas běží!

---

①

Někde v místnosti je mapa podobná Pobertově plánku. Někdo ho možná znáte, někdo ne, nevadí. Jde o magický předmět, který zaznamenává pohyb jednotlivých osob pomocí cestiček stop. Plánek, který najdete je ale poničený. Jeho prostřední část chybí. Zjistěte, která z částí, které máte k dispozici, je ta správná.

Z druhé strany karty, která obsahuje chybějící část, najdete obrázkovou šifru, kterou je nutné přetvořit v číselný kód, který otevře truhlu s dalším úkolem. Mějte oči otevřené, v místnosti je něco, co vám s vytvořením číselného kódu pomůže.

---

②

Výborně, dostali jste se přes první nástrahu. Honem na další!

V truhle jste nalezli mimo jiné také pytlíček s pomůckami. Toho si zatím ale nevšímejte. Nyní se budeme věnovat kartičce se za šifrovaným slovem, kartičce s nápovědou (to je ta s tím obrázkem) a pohyblivému kolečku s písmeny. Pomocí nápovědy a kolečka s písmeny zjistěte, jaký předmět šifra skrývá, a poté ten předmět najděte v místnosti. Uvidíte, že není tím, čím se na první pohled zdá být.

③

Jde vám to skvěle! Čas ale běží. Rychle k další překážce!

V pytlíčku jsou klíče s cedulkami, kartičky s názvy kouzel a karta nadepsaná jako „Pravidla pro pokládání klíčů”. Někde v místnosti je také herní plocha, v jejímž pravém horním rohu je pěticípá hvězda. Právě na ní budete klíče pokládat podle pravidel.

Vaším prvním úkolem je zjistit, jaké pohyby hůlky se provádí u jakého kouzla. Možná je v místnosti něco, co vám pomůže. Pomocí suchých zipů na kartičkách tedy spojte názvy kouzel s pohyby hůlky, které jsou znázorněné na cedulkách klíčů. Poté začněte klíče pokládat na herní plochu podle pravidel. Pravidla, která jsou podtržena, jsou na herní ploše již znázorněna. Položte tam tedy odpovídající klíče.

Až umístíte všechny klíče, přečtěte si pravidla ještě jednou a zkontrolujte, zda všechna platí zároveň. Klíč, který potřebuje k získání dalších indicií by měl ležet na poli s hvězdou.

---

④

Zvládli jste další z Filchových nástrah. Jen tak dál!

Doufám, že jste v hodinách předmětu Starodávné runy dávali dobrý pozor. Protože po otevření této truhly jste získali kartičky se slovy v angličtině a kartičky s těmito slovy zapsanými ve starodávných runách.

Vaším úkolem je přiřadit slova v angličtině k jejich dvojníkům zapsaných ve starodávných runách. Ale pozor, jedno slovo je v nich zapsáno špatně. Najděte ho. Kartička s tímto slovem v angličtině je klíčem k další truhle. Vybarvení jednotlivých písmen také nebude náhoda.

---

⑤

Zanedlouho budete u cíle. Skvělá práce! Ale neztrácejte na obezřetnosti! Filch může vzít za kliku každou vteřinou.

V této truhle jste objevili kartičky se souřadnicemi patřící k desce od puzzlí. Některé souřadnice na kartičkách jsou zapsané červeně. Tyto souřadnice najděte na desce. Leží na nich necelé obrázky, ke kterým je potřeba najít jejich druhé poloviny. Souřadnice těchto druhých polovin najděte mezi kartičkami s černě zapsanými souřadnicemi a přiřaďte je k těm červeně zapsaným. Pozor, nestačí pouze najít druhou polovinu obrázku. Je nutné, aby daný dílek puzzlí zapadal na místo, kam byste ho potřebovali umístit.

Až budete mít k červeně zapsaným souřadnicím přiřazené ty černě zapsané, otočte kartičky. Získáte tak obrázkovou šifru. Tu vyluštěte a získaná čísla poskládejte od nejmenšího po největší. Tradá, kód k další truhle je na světě.

⑥

A máte před sebou poslední překážku. Pojďme na to!

Lísteček, který jste získali, patří k mapě, která se nachází někde v místnosti. Potřebujete se dostat z Tajemné komnaty vlevo k východu vpravo. Každá cesta je ale opatřená několika ochrannými kouzly, které je nutné před vstupem na ni prolomit. Čarování je náročné, proto chcete jít tak, abyste museli prolomit co nejméně kouzel.

Vaším úkolem je zjistit, jaká čísla by měla být na prázdných vlajkách. A právě ta budou kódem, který vás dovede do cíle. Hurá!



Skvělá práce! Dostali jste se přes všechny nástrahy, získali zpátky Ronovu hůlku a teď už pádíte z Filchova kabinetu. To bude zase na koleji veselo!