aquamarine games®

IQ Laboratory

Nous sommes ravis de vous présenter notre collection de boîtes à secrets qui, nous en sommes sûrs, vous plaira beaucoup. Nous avons créé une histoire dont le personnage principal est M. Biorg (vous) et pour découvrir la fin, vous devrez résoudre toute la trilogie. Vous pouvez voir le début de l'histoire dans le code QR imprimé sur la boîte. Chaque bâtiment a un niveau de difficulté différent. Si vous avez des difficultés à lire le code QR, veuillez contacter : customerservice@aquamarinegames.es

The Madhouse

L'objectif est d'ouvrir les compartiments de The Madhouse par une série de mouvements de certaines de ses pièces et d'aider les occupants à sortir.

et d'aider les occupants à sortir.

Dans notre laboratoire d'ingéniosité, nous recommandons de ne pas regarder l'aide dans les solutions.

Aidez-moi professeur aquamarine !

Madhouse est une boîte intéressante avec cinq cellules à l'intérieur. Quatre cellules peuvent être libérées, ce qui aide les habitants à sortir. Il y a trois compartiments à l'intérieur de la boîte qu'il faut ouvrir. Attention, le niveau de difficulté est très élevé. Voici quelques indications pour le manuel :

1. Le curseur 1,2,3,4 se réfère à la barre marquée I,II,III,IV et peut être déplacé. Placez la boîte comme indiqué sur l'image. Veillez à placer les curseurs dans la bonne position afin de pouvoir les déplacer, ou bien

Ajustez-le jusqu'à ce que l'autre curseur puisse passer.

2. Dans l'image suivante, les signes « +,- » indiquent la direction dans laquelle les curseurs doivent être poussés.

3. le mot « fin » signifie que vous devez pousser la barre dans la direction demandée jusqu'à ce que le curseur ne puisse plus bouger.

4. il existe des signes tels que Ne les ignorez pas, ces signaux indiquent que vous devez pousser le curseur jusqu'à la position du signal.

5. La solution comprend l'ouverture et la fermeture de la boîte.

6. Lorsque la solution indique « -fin » ou « +fin ». Cela signifie que vous devez pousser le curseur qui ne peut plus être déplacé.

Enfin, j'espère que vous passerez un bon moment avec cette boîte d'évasion spéciale.

Comment ouvrir la maison de fous ?

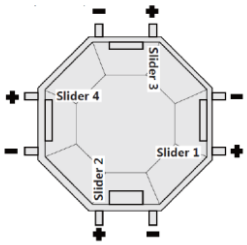
L'ordre d'ouverture de toutes les salles est le suivant :

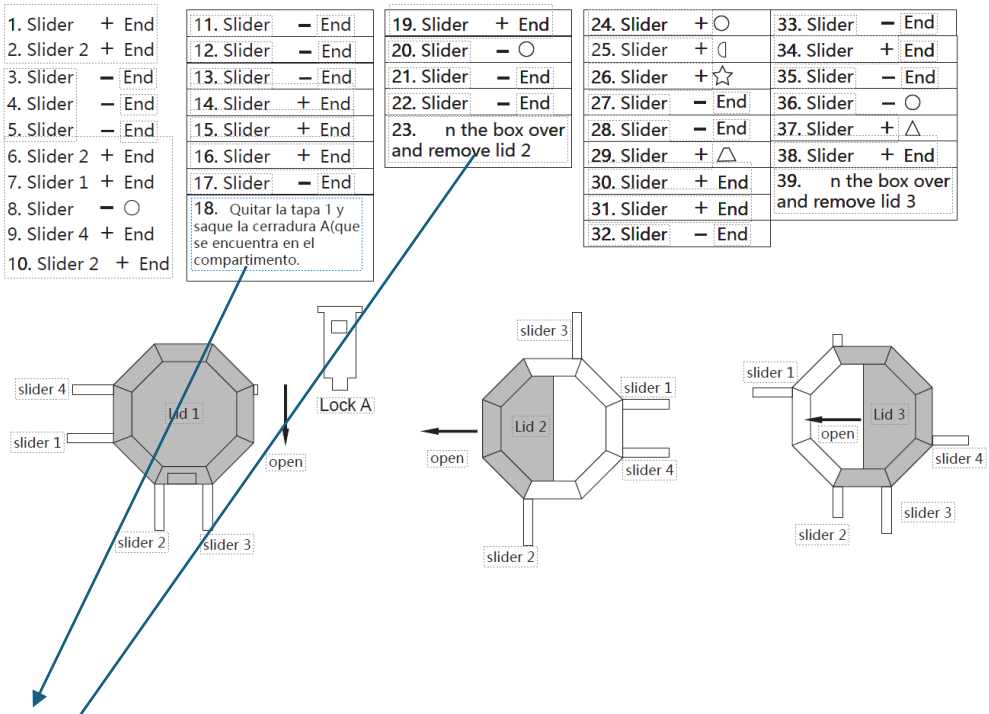
Le grand couvercle appelé Couvercle 1

vous devez d'abord le déplacer,

Ensuite, il faut ouvrir le plus petit, le couvercle 2.

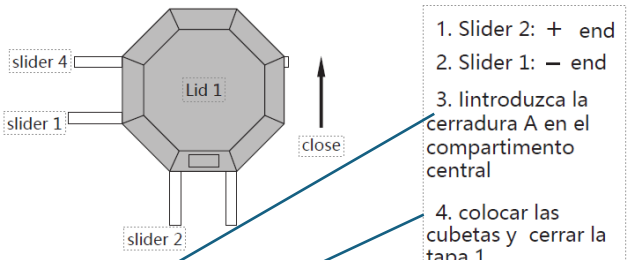
Enfin, ouvrez le couvercle 3.





(18. Enlever le couvercle 1 et retirer le verrou A(situé dans le compartiment).

(23. / 39. Retournez la boîte et retirez le couvercle 2/3)



(3. Insérer le verrou A dans le compartiment central).

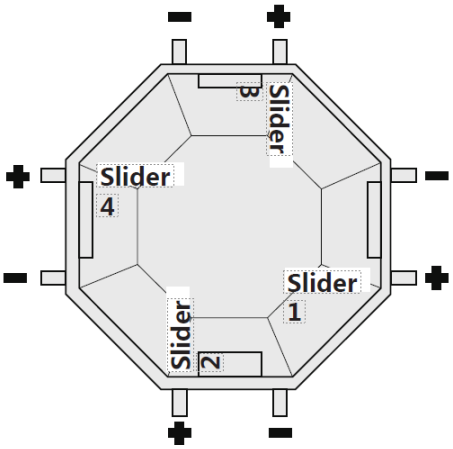
(4. Insérer les cuvettes et fermer le couvercle 1.)

ES

¿Como cerrar la Madhouse?
El orden de cierre de la cara es inverso al de apertura, empezando por la Tapa 3, luego la Tapa 2, después la Tapa 1, y finalmente ajustando los deslizadores a las posiciones iniciales.

PT

Como fechar o Madhouse?
A ordem de fecho da face é a inversa da ordem de abertura, começando pela Tampa 3, depois Tampa 2, depois Tampa 1 e, finalmente, ajustando a Tampa 1 e, finalmente, ajustando os selectores para as posições iniciais.



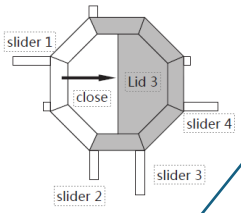
Comment fermer la maison des fous ?

L'ordre de fermeture de la face est l'inverse de l'ordre d'ouverture

à l'ordre d'ouverture, en commençant par

le couvercle 3, puis le couvercle 2, puis le couvercle 1, et enfin en ajustant les curseurs sur les positions initiales.

On commence par le couvercle 3, puis le couvercle 2, puis le couvercle 1, et enfin en ajustant les curseurs aux positions initiales.



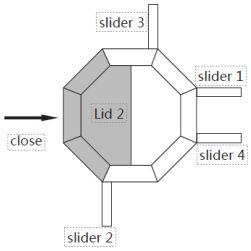
ES

Coloque la célula en el compartimento y cierre la tapa 3 siguiendo la flecha.

PT

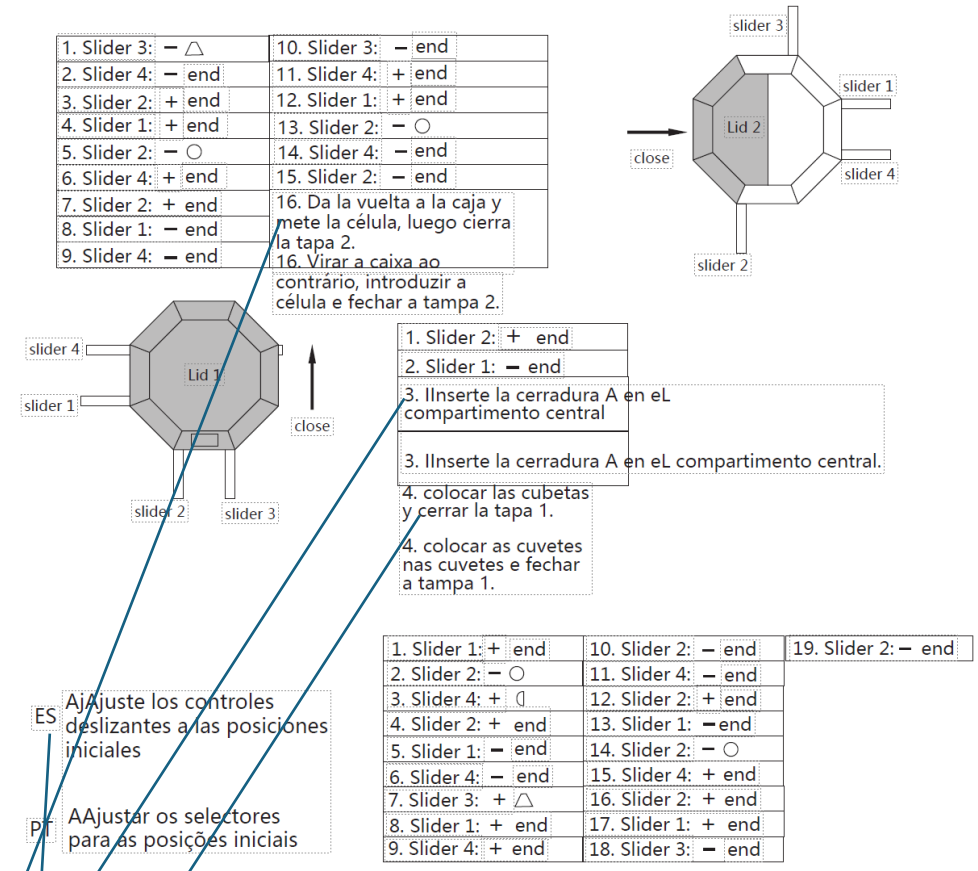
Colocar a célula no compartimento e fechar a tampa 3 de acordo com a seta.

1. Slider 3: − △	10. Slider 3: − end
2. Slider 4: − end	11. Slider 4: + end
3. Slider 2: + end	12. Slider 1: + end
4. Slider 1: + end	13. Slider 2: − ○
5. Slider 2: − ○	14. Slider 4: − end
6. Slider 4: + end	15. Slider 2: − end
7. Slider 2: + end	16. Da la vuelta a la caja y mete la célula, luego cierra la tapa 2
8. Slider 1: − end	
9. Slider 4: − end	



Placer la cellule dans le compartiment et fermer le couvercle 3 en suivant la flèche.

(16. Retournez la boîte et insérez la cellule, puis refermez le couvercle 2)



16. Retourner la boîte et insérer la cellule, puis fermer le couvercle 2

3. Insérer la serrure A dans le compartiment central.

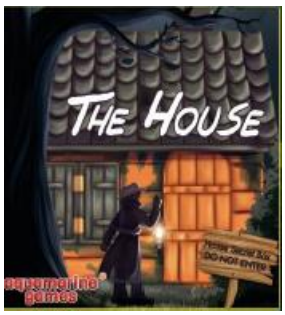
compartiment central

4. placer les cuvettes dans les cuvettes et fermer le couvercle 1.

Ajustez les curseurs aux positions initiales

La Trilogie

Moyen* **Maître*** **Extrême***



(Non inclus dans ce pack)

(Non inclus dans ce pack)

FABRIQUÉ PAR : COMPUDID S.L. ART. N: CP092

C/Angelita Camarero 5C

28035 Madrid-Spain

Tel: 34 913162613 customerservice@aquamarinegames.es

Atention!:Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites pièces.

Distribué en France par la SARL L'Atelier Mikado 2 Rue Canton 34090 Montpellier / www.atelier-mikado.com