

Pistas para '¡Naguara!'

Si tienes dificultades con nuestro juego, busca en la sala en la que te encuentras actualmente y lee las cuatro sugerencias debajo de cada imagen.

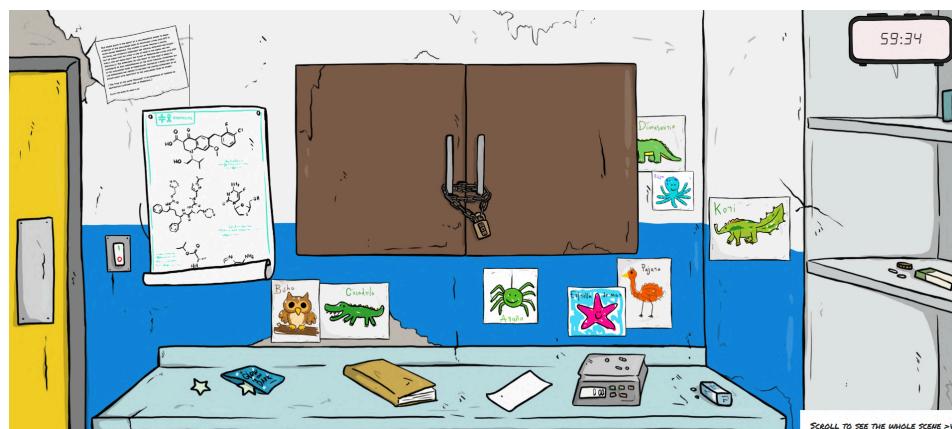
Comience con la sugerencia superior y, si todavía está atascado, continúe hacia abajo para obtener más información. (Las respuestas al progreso se enumeran en la página final... pero recuerda, ¡hacer trampa no es divertido!)



1. Parece que necesitas ingresar las tres palabras correctas en el tablero del menú detrás de la mujer.
2. Todos los cuadros de la pared tienen marcos que coinciden con los carteles de la comida. ¿Quizás los tres ingredientes que faltan te indiquen tres pinturas?
3. Cada cuadro te da una palabra al hacer clic en ellos. Los marcos de pintura son amarillos, azules y rojos al igual que las rayas del menú.
4. Si puedes encontrar los tres ingredientes que faltan en el menú y que coinciden con la orden que quiere la mujer, entonces podrás encontrar las pinturas que coinciden con esos tres ingredientes. ¡Esto le dará tres palabras para las tres franjas de colores en el menú!



1. Primero deberás abrir ese diario, por lo que necesitamos una forma de encontrar tres dígitos. Ese espejo se ve interesante, recuerda, los espejos reflejan todo al revés...
2. Hay una "lista de tareas pendientes", ¿puedes hacer coincidir los edificios en el espejo con la lista de tareas pendientes mediante un proceso de eliminación? ¡Eso podría darte tres números!
3. Una vez que el diario esté abierto, necesitará encontrar cuatro conjuntos de números para sumarlos y crear un código de 4 dígitos para la puerta. Hay libros y papeles por todas partes.
4. La carta de la farmacéutica dice que tiene un salario promedio, ¿indica su salario en algún lugar? Los libros de historia pueden tener información sobre el resto de las cosas del diario.



1. Para progresar necesitamos entrar en ese armario cerrado. Espera, ¿la nota de bienvenida no tenía una palabra escrita con crayón infantil?
2. Hay estrellas brillantes detrás del gráfico en la pared, si lo enrollamos y apagamos la luz podrían ayudarnos a abrir el armario. Las letras brillantes debían corresponder con los dibujos, y la palabra en la nota de bienvenida decía “piernas”, así que...
3. Hay muchos frascos, ¿podemos hacer coincidir los frascos con el medicamento que nuestro tío necesita?
4. Hay tres lugares para medicamentos, si podemos poner el símbolo correcto que coincide con las notas médicas y la cantidad indicada en la balanza, ¡podremos continuar!



1. Todas las cosas sobre la mesa son de tu bolsillo, ¿puedes relacionar uno de los artículos con el oficial de policía?
2. Ese tatuaje se ve interesante, hay dos cosas sobre la mesa que coinciden con esto, pero solo una de ellas coincide directamente con una de las declaraciones sobre cómo conoce a nuestro tío.
3. Ese poema es raro, mira cada palabra que está subrayada, son 6 palabras en total. ¿Puedes encontrar algo en la mesa para cada una de esas palabras y generar un número de seis dígitos?
4. Bueno, eres su sobrino, por lo que "Sobrino" probablemente se referiría a tu documento de identidad. Y "Rojo" y "Azul" podrían significar esos boletos. 'Santo' sería algo religioso, pero también debe tener un número adjunto. En cuanto a las violetas, esos dulces parecen interesantes.

SOLUCIONES

Palabras del menú:

Tierra

Mar

Sangre

Código del diario:

213

Código de puerta:

3667

Código del armario:

424

Balanza:

estrella amarilla 300

cuadrado rojo 300

Hexágono rojo 50

Declaración correcta:

jugando futbol

Número de teléfono:

745186

