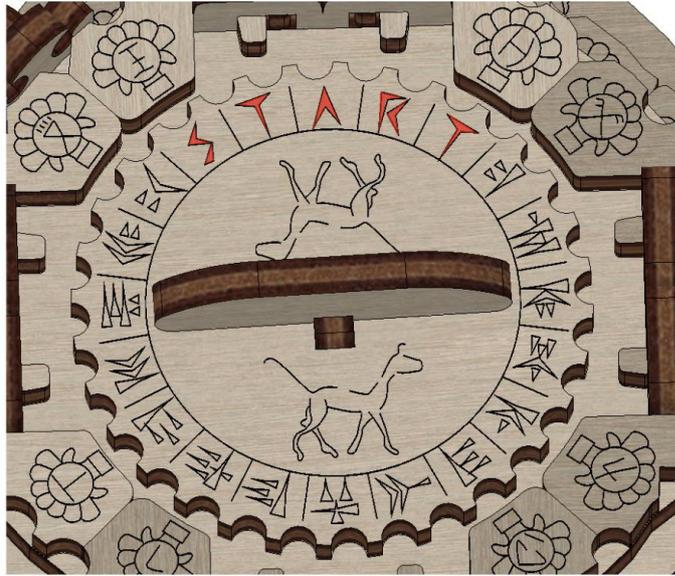


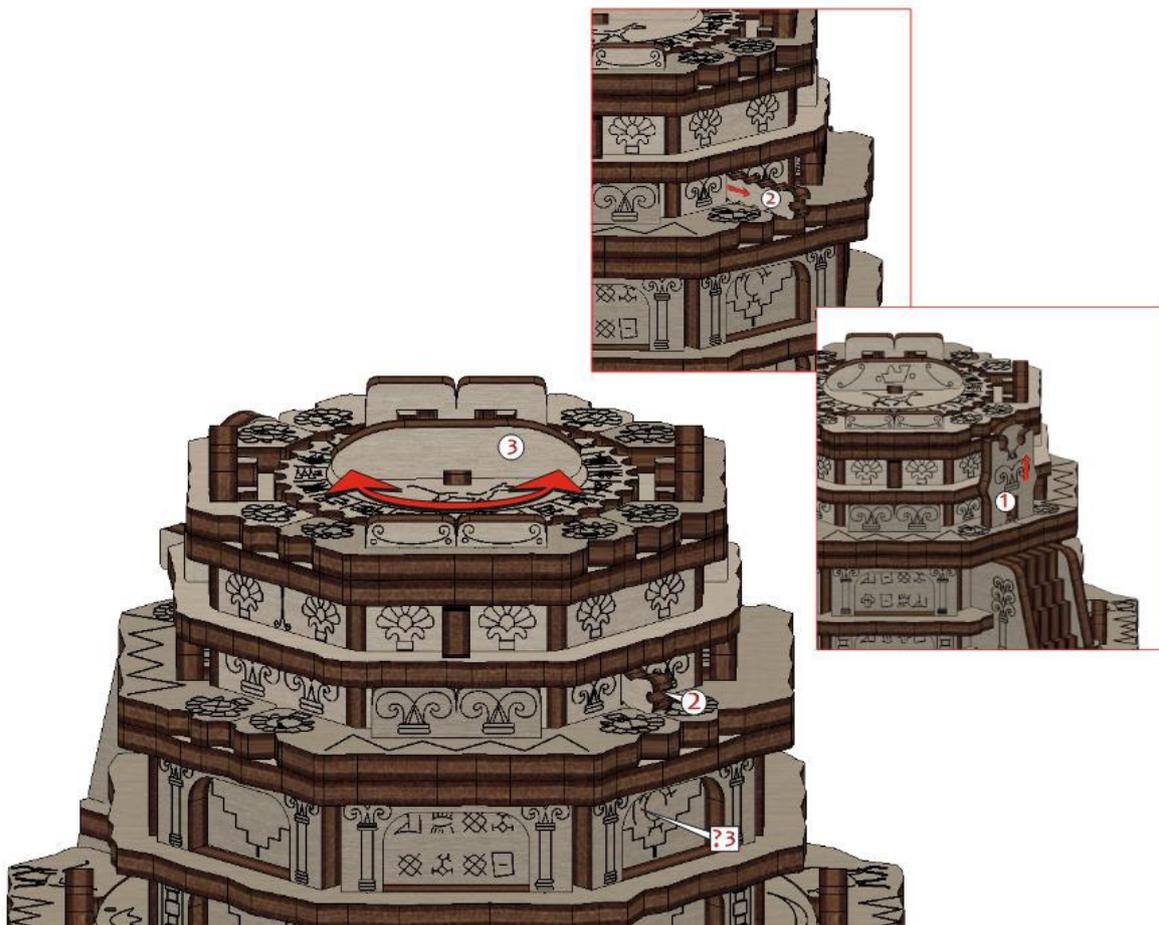
QUEST TOWER



En la parte superior de la torre, hay una inscripción que dice "start" señalando hacia el primer acertijo.

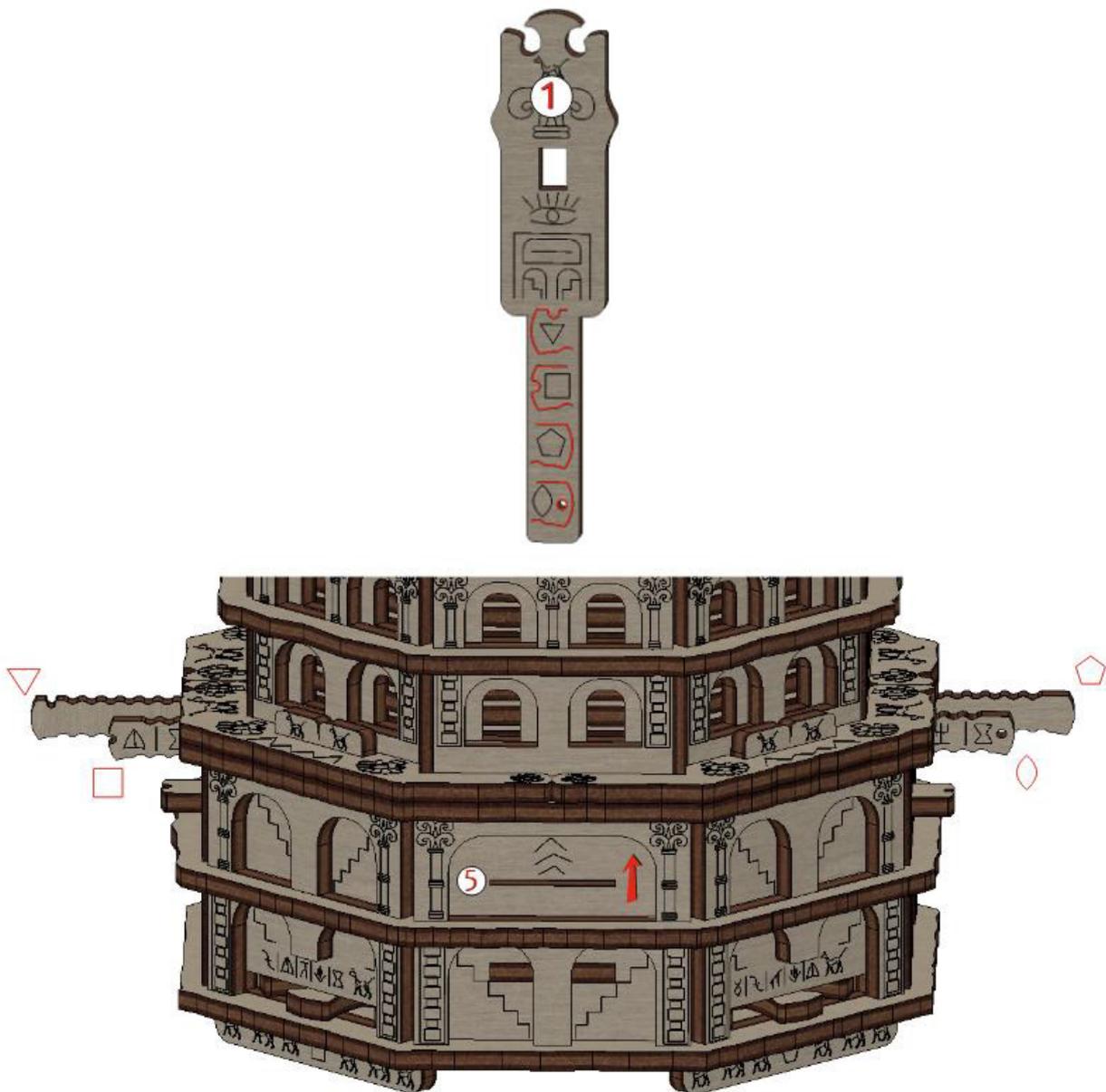


En una de las caras, debajo de la llave n.º 2, hay un diagrama de laberinto - ?3. Después de completar el laberinto, la llave n.º 2 se mueve a la posición extrema, desbloqueando la llave n.º 1. La llave n.º 1 se puede tirar hacia arriba.

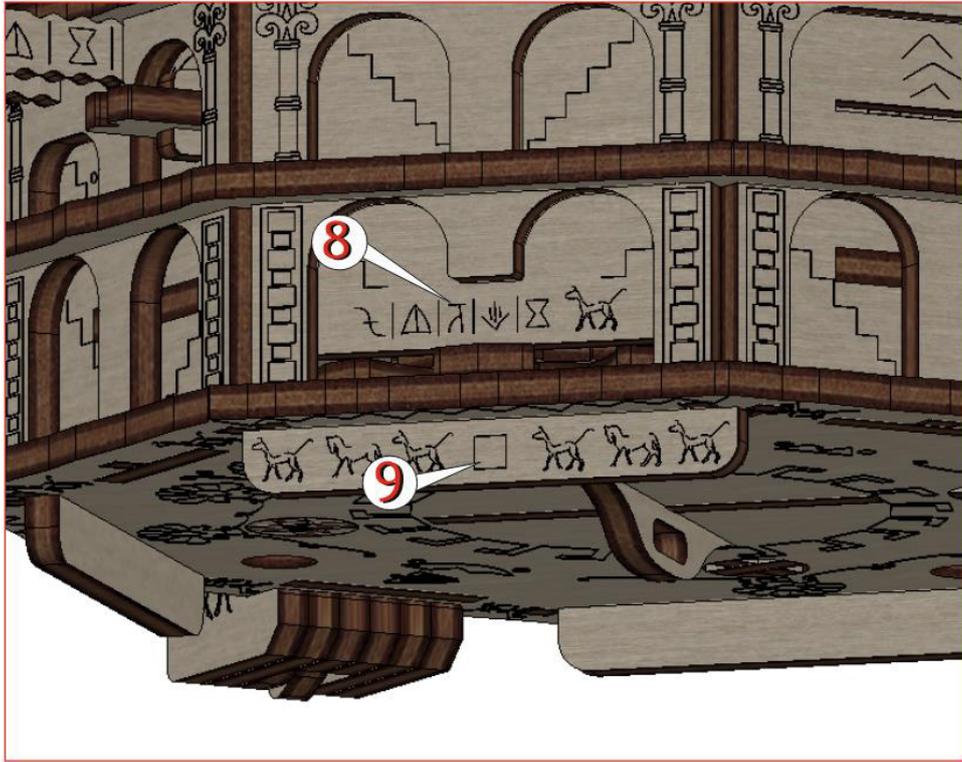


La llave tiene pistas:

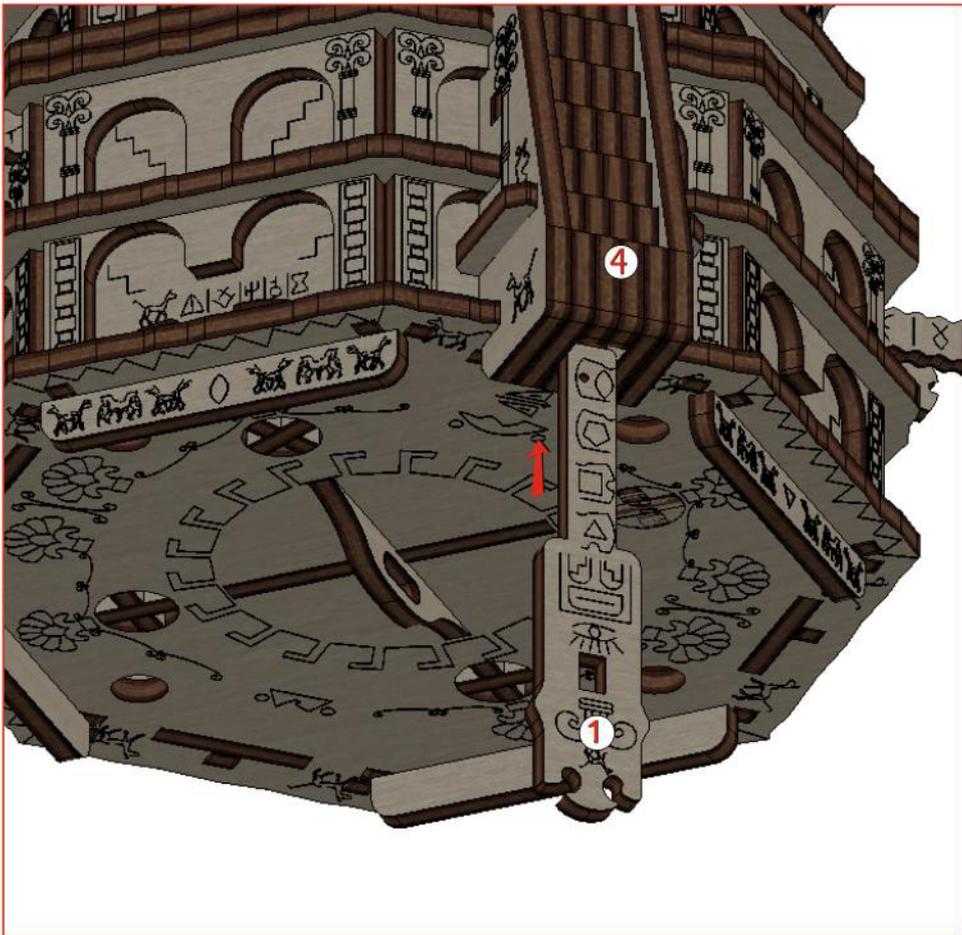
- ▶ El ojo indica que estamos mirando la puerta (5) que debe abrirse.
- ▶ En relación con la puerta, determine qué forma corresponde a cada llave según sus perfiles (triángulo, cuadrado, pentágono, óvalo).



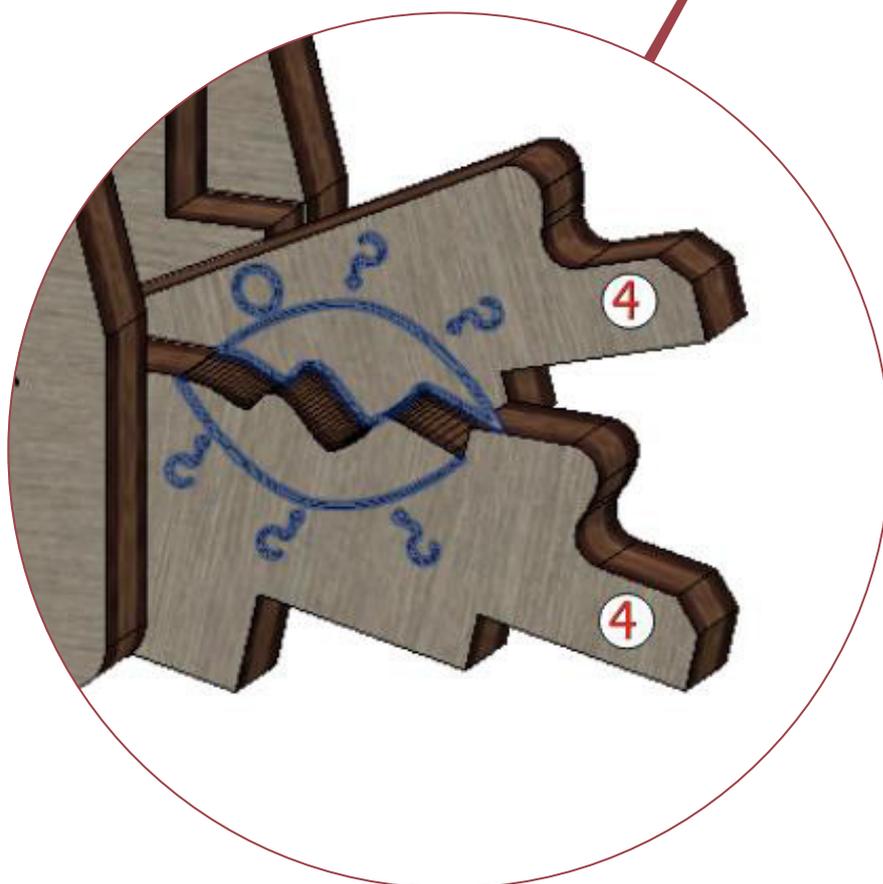
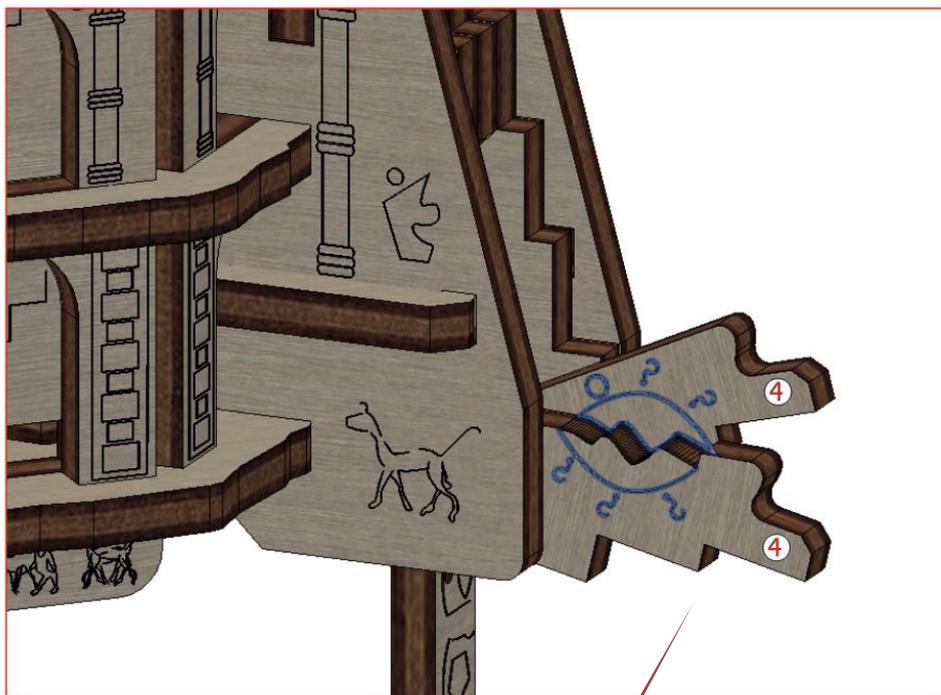
En el nivel inferior, hay 4 paredes con figuras (9) relacionadas con los deslizadores laterales, y un conjunto de símbolos (8) relacionados con cada figura. El perro en la fila de los símbolos indica la dirección de conteo, siguiendo el movimiento del perro.



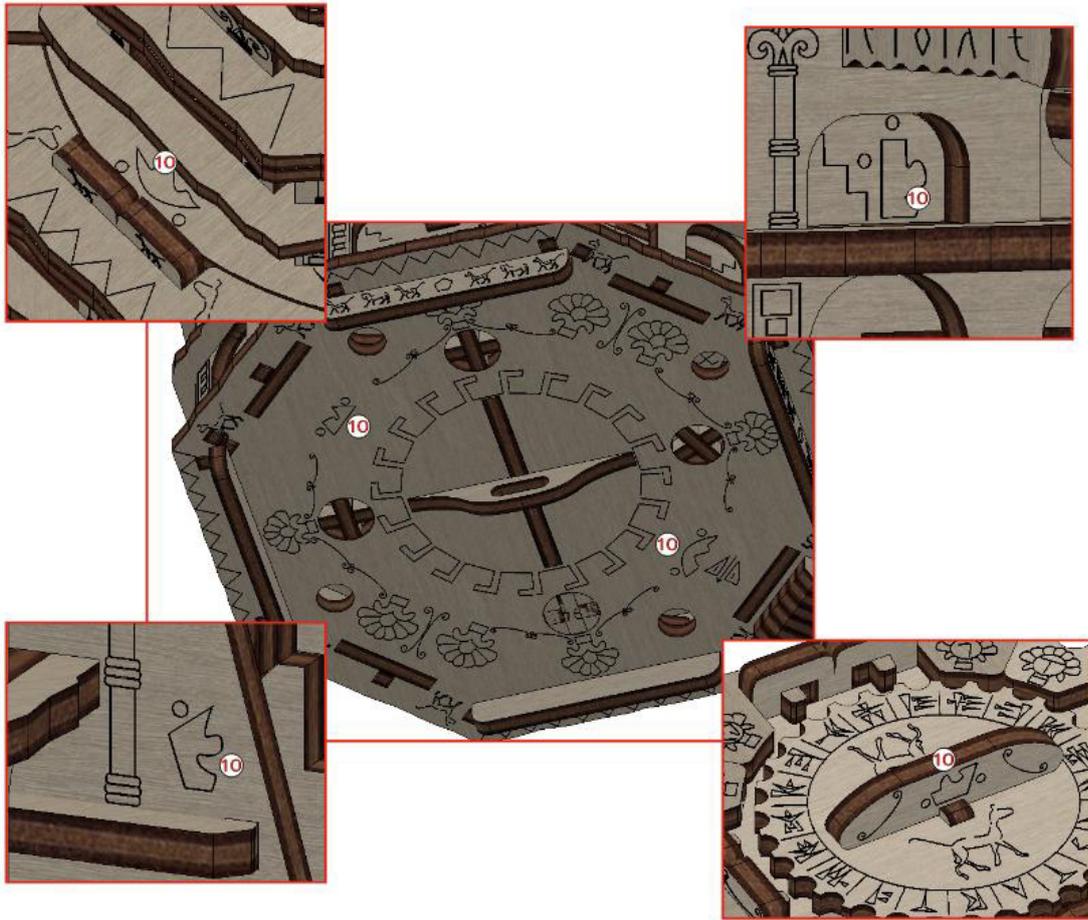
En la parte inferior de las escaleras, hay una pista que indica cómo encontrar el número necesario para contar los símbolos (8).



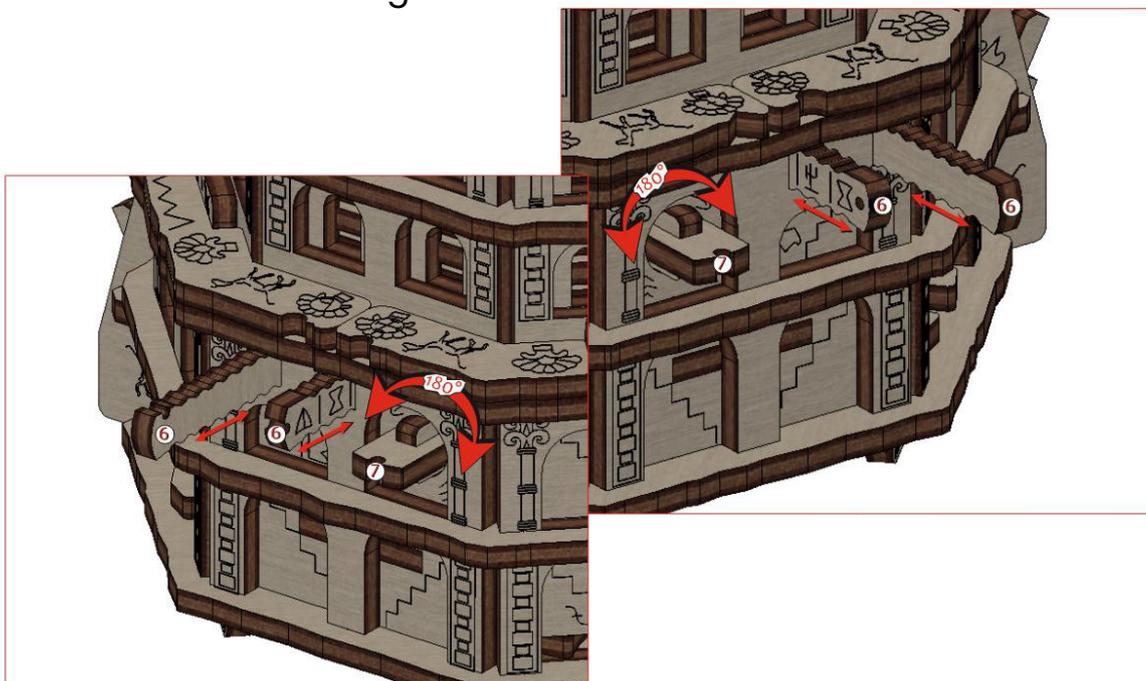
Los escalones de las escaleras forman una forma ovalada, y los signos de interrogación indican la necesidad de encontrar el número de puntos alrededor de la forma.



Fragmentos de figuras están dispersos por toda la torre. Al recogerlos, podemos determinar el número correspondiente de puntos para cada figura.

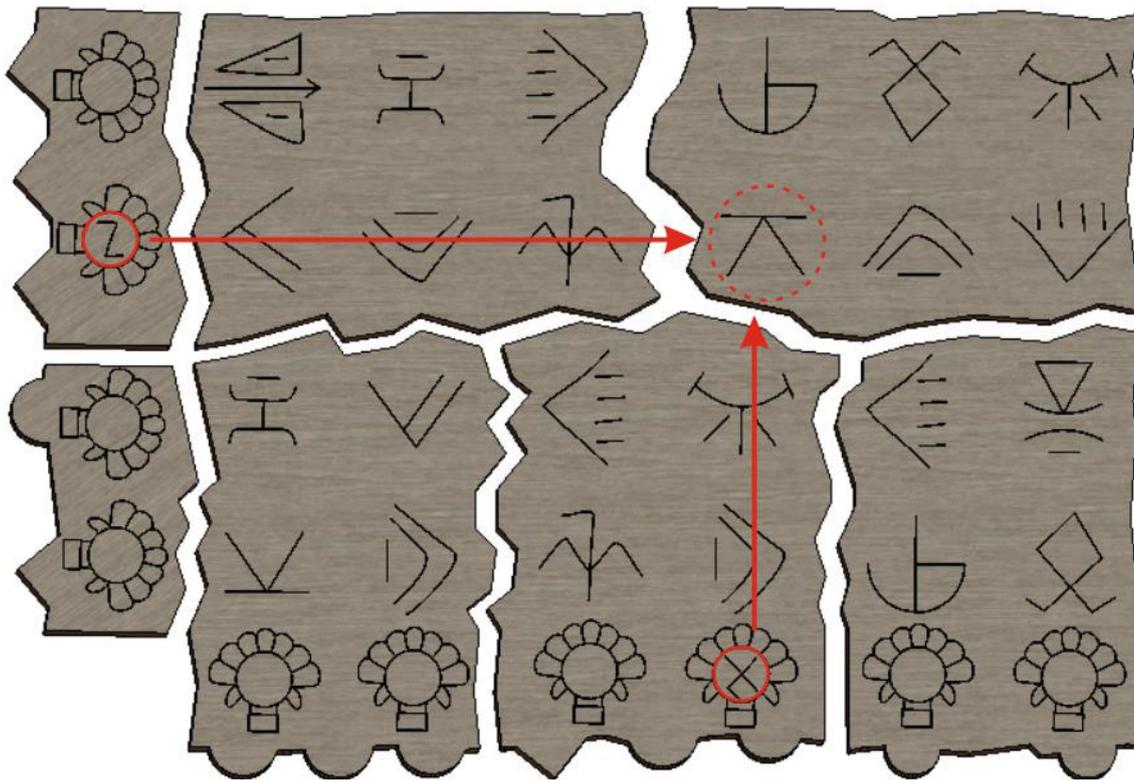


Una vez que sabemos qué símbolo corresponde a cada figura, los colocamos en los deslizadores y giramos la manivela 180 grados, como se muestra en la imagen.

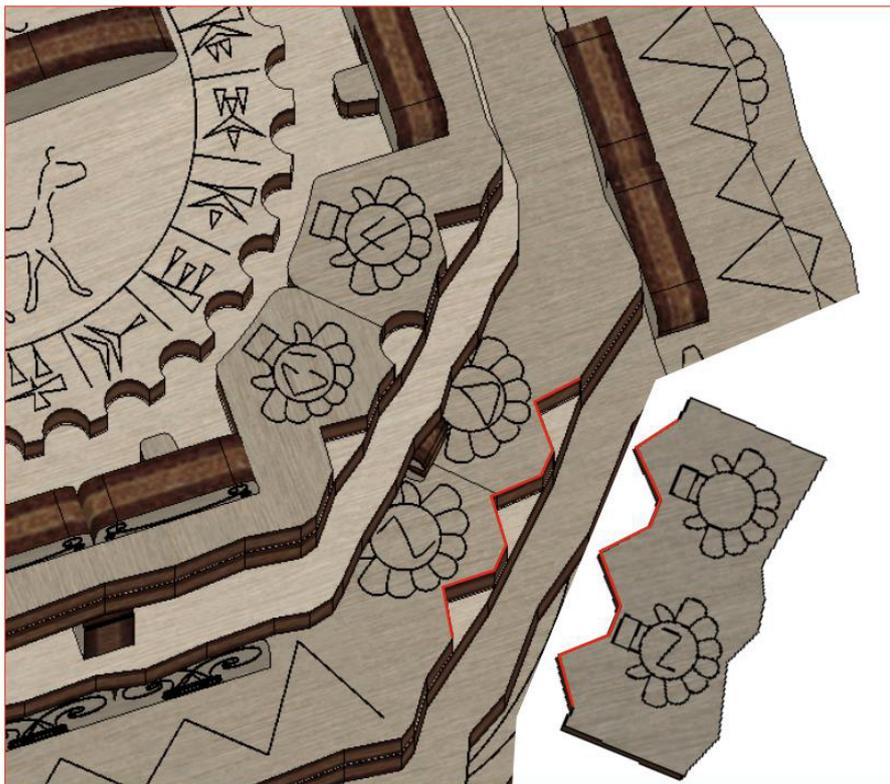


Después de eso, podemos abrir la puerta (5) y recuperar el rompecabezas.

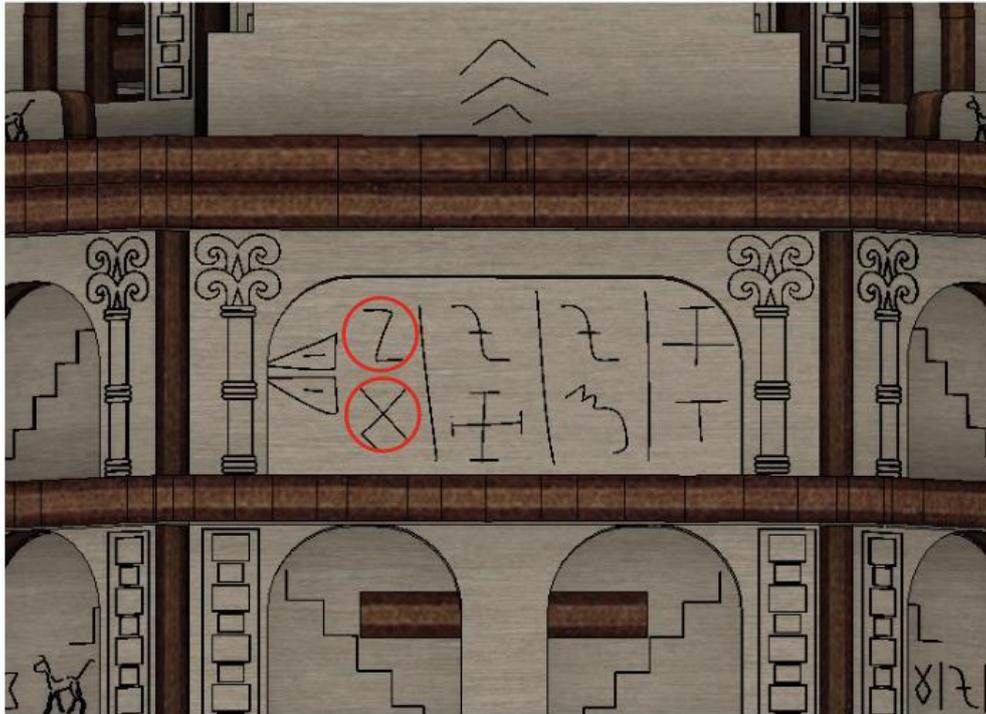
El rompecabezas es necesario para encontrar los símbolos de las ruedas inferiores. Para hacer esto, ensamble el rompecabezas.



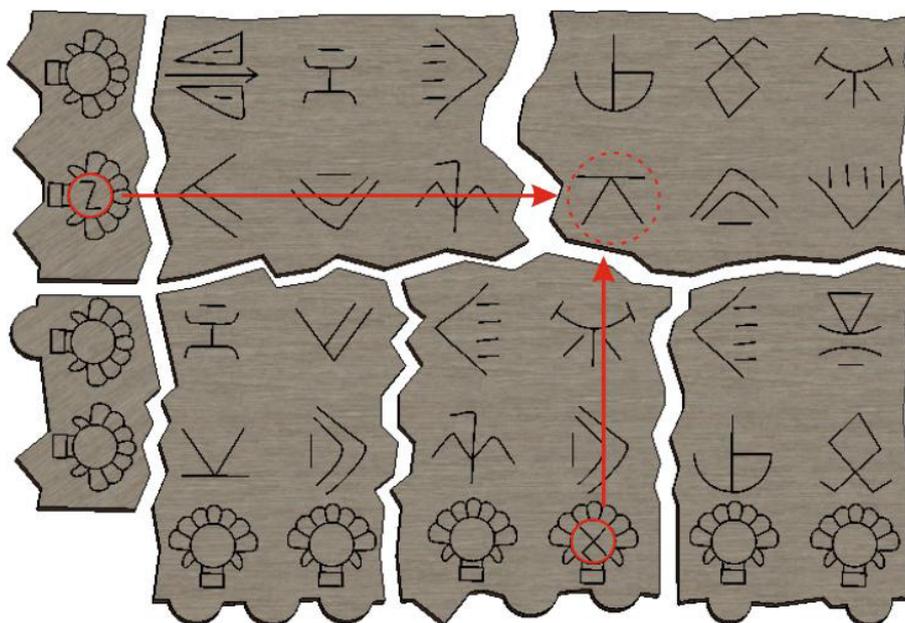
Alrededor del perímetro del rompecabezas, en la parte izquierda e inferior, hay figuras con espacios vacíos.  Debemos determinar qué símbolos deben estar presentes en estas figuras. Para ello, colocamos fragmentos de rompecabezas con recortes correspondientes en la torre.



Para simplificar la tarea, algunas figuras en el rompecabezas tienen símbolos presentes. Una vez que encontramos los símbolos correspondientes, utilizando las coordenadas en la pared interna del compartimiento donde se encontraban los rompecabezas.



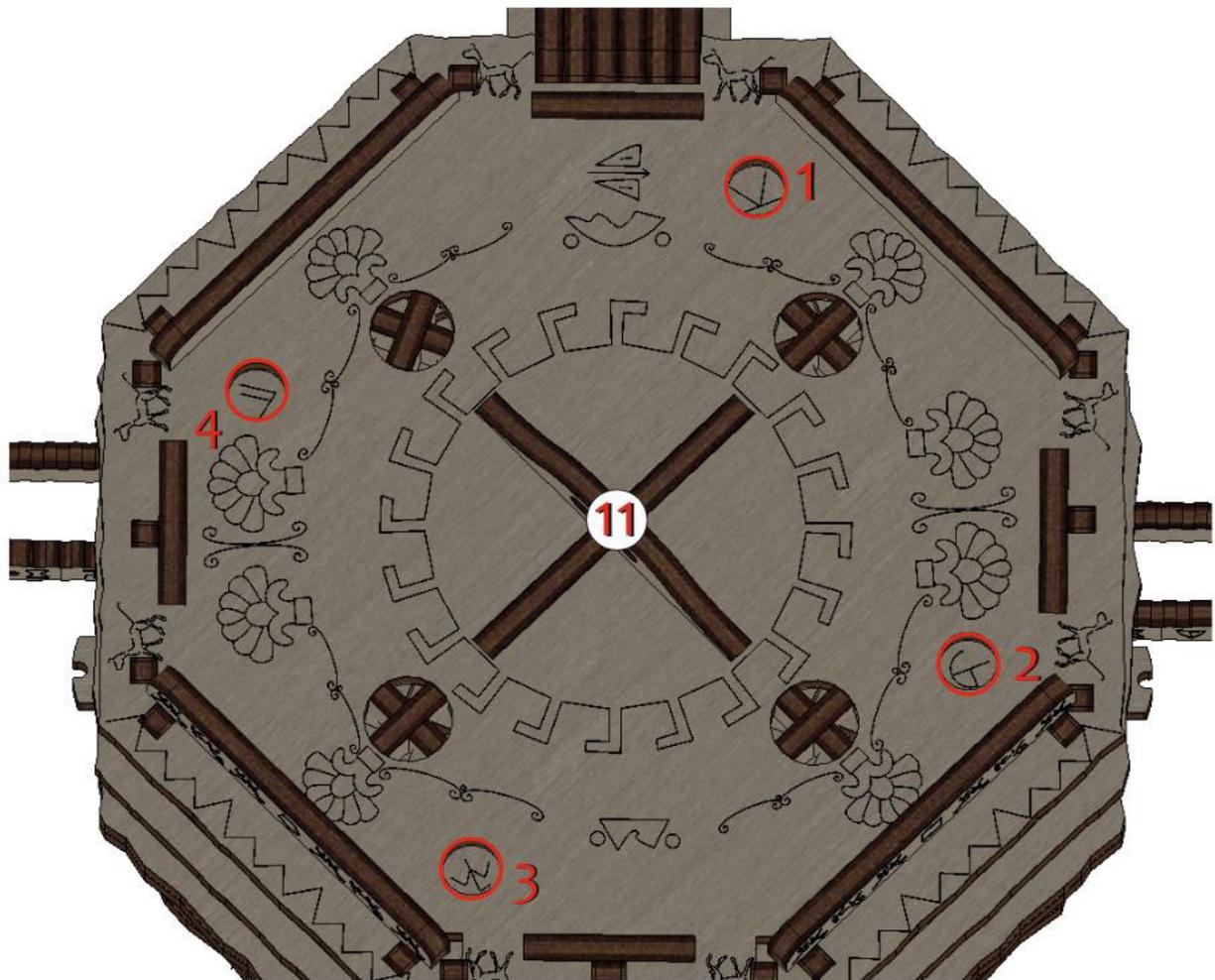
Encontramos los símbolos en las intersecciones de filas y columnas.



Después de obtener los símbolos necesarios (4 en total), los ingresamos en las ruedas inferiores:

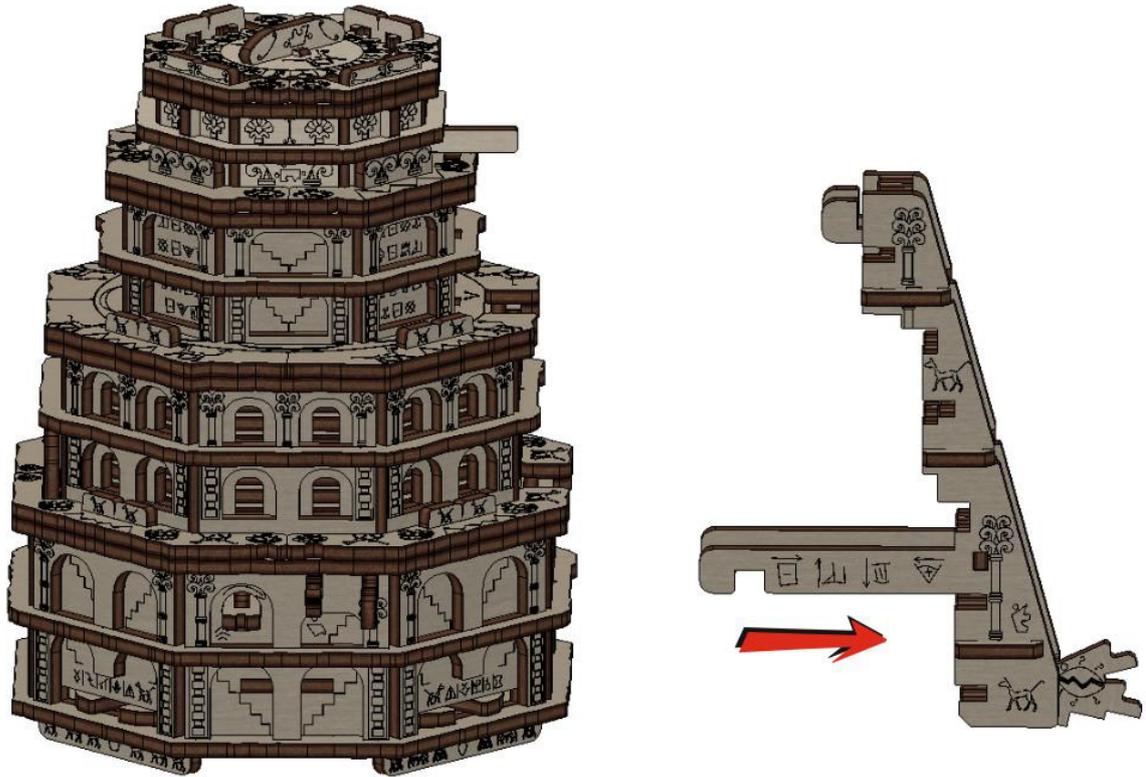


La flecha del símbolo dado indica el primer símbolo para iniciar la entrada en el sentido de las agujas del reloj.

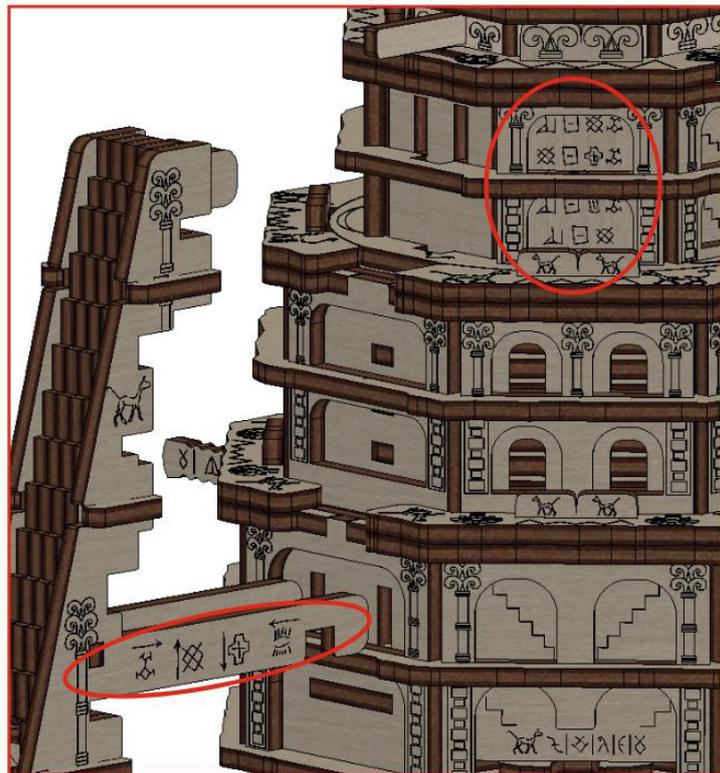


Cuando todos los símbolos están colocados, retiramos la llave 11 aproximadamente 10 mm. ¡No sale completamente! Desbloquea la parte inferior de las escaleras.

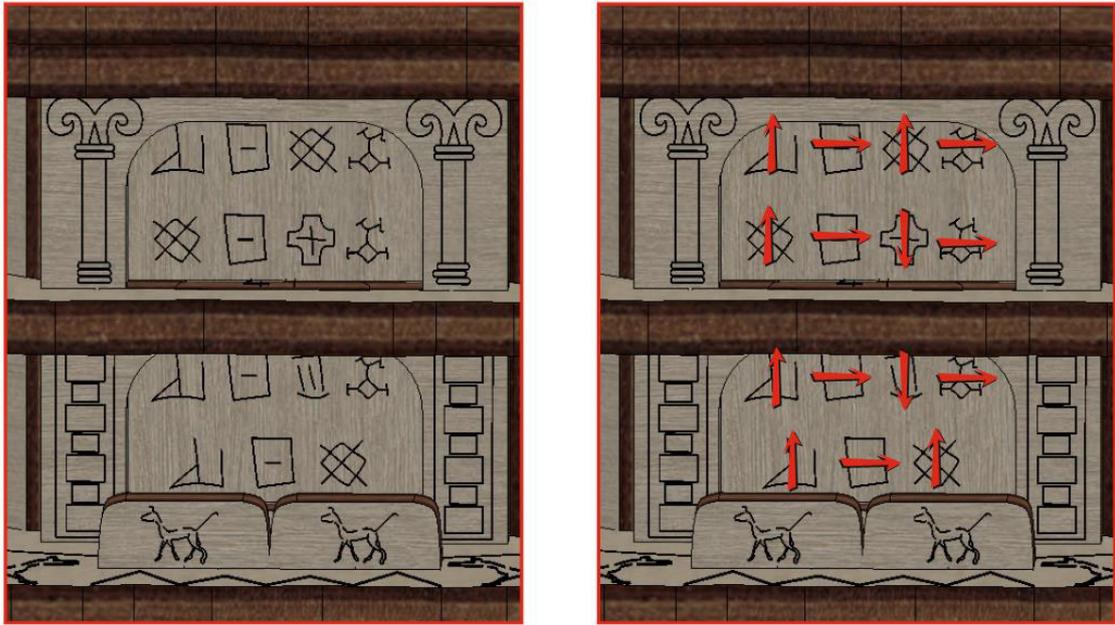
Ahora podemos quitar las escaleras.



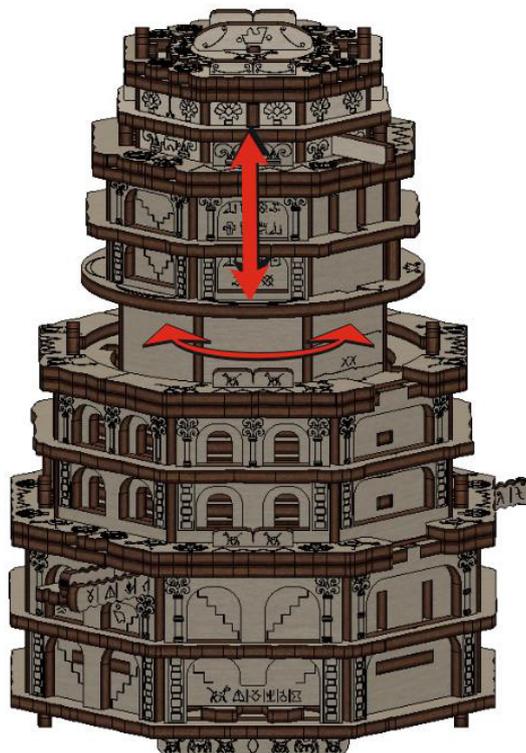
En las escaleras, hay símbolos necesarios para descifrar los símbolos en las caras del tercer nivel.

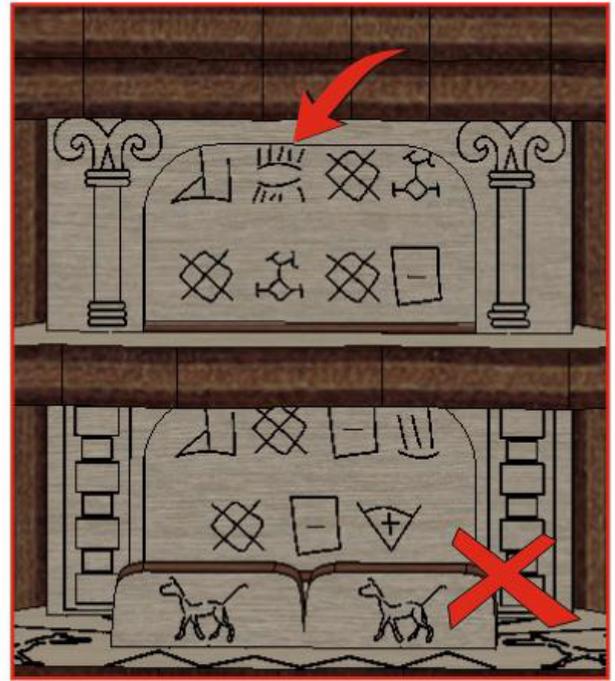
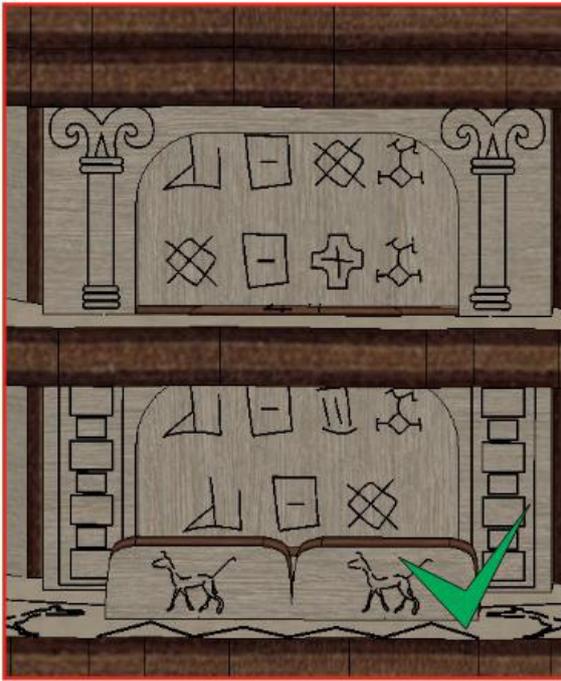


Los símbolos en las 4 caras del tercer nivel representan la ruta del laberinto. Lea las flechas como en la lectura normal de un texto, de izquierda a derecha, de arriba abajo.

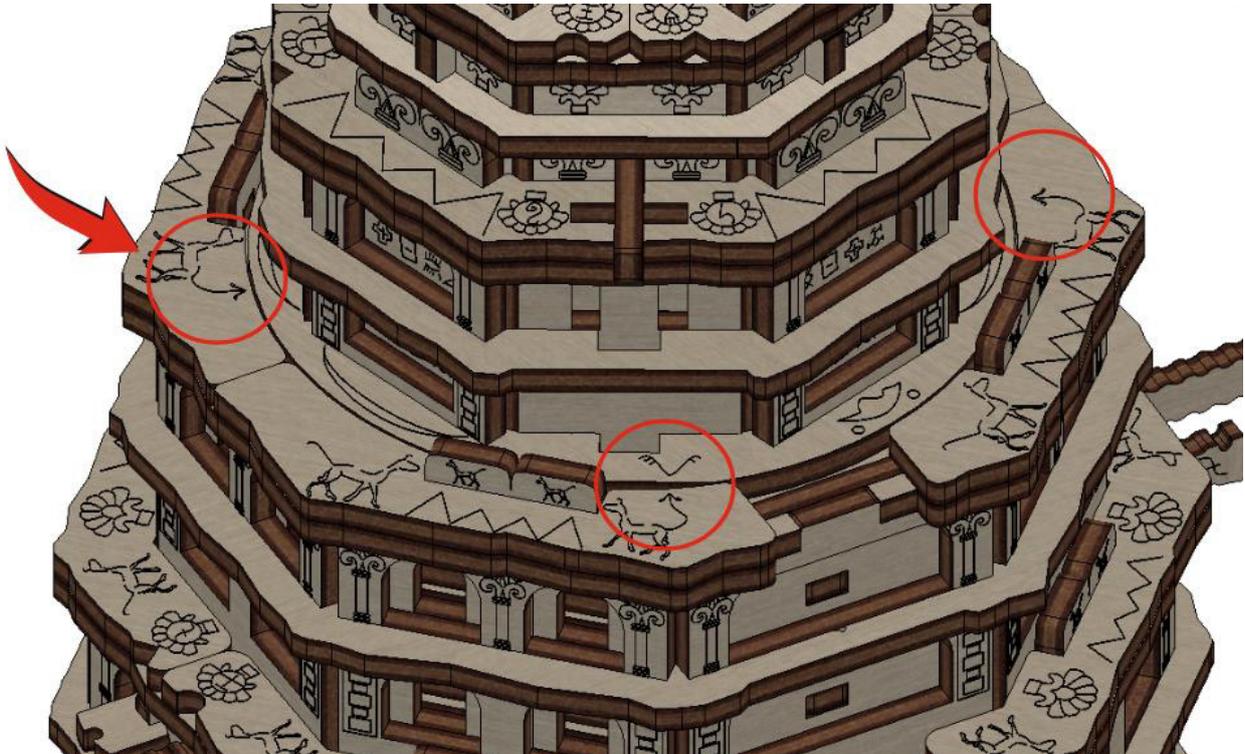


Utilizando las flechas que indican la dirección del movimiento en el laberinto, tiramos de la parte superior desde abajo:

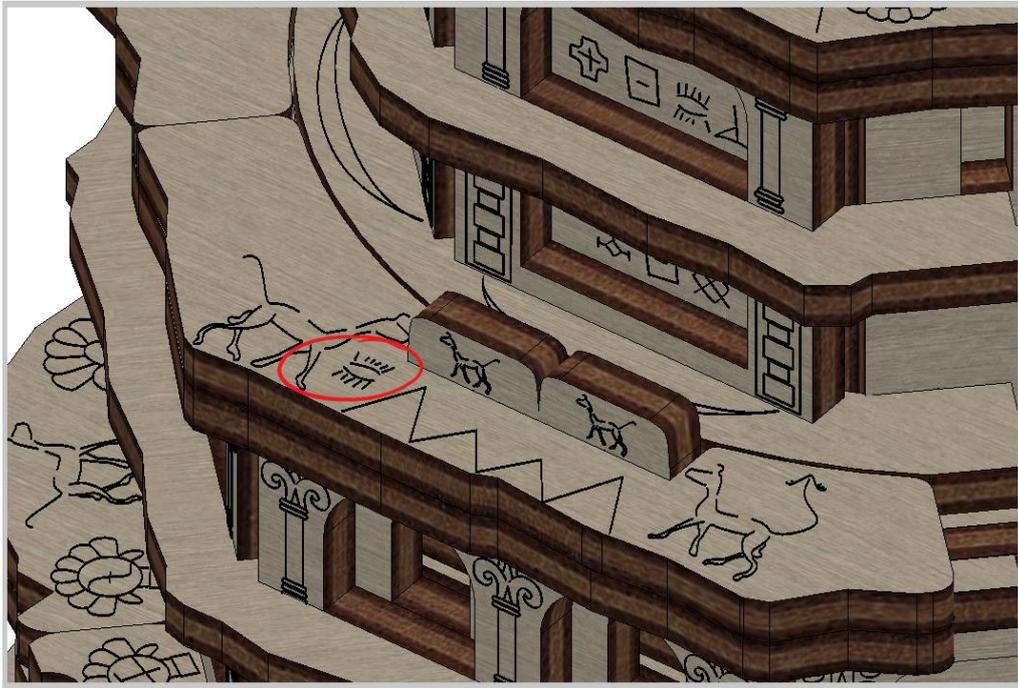




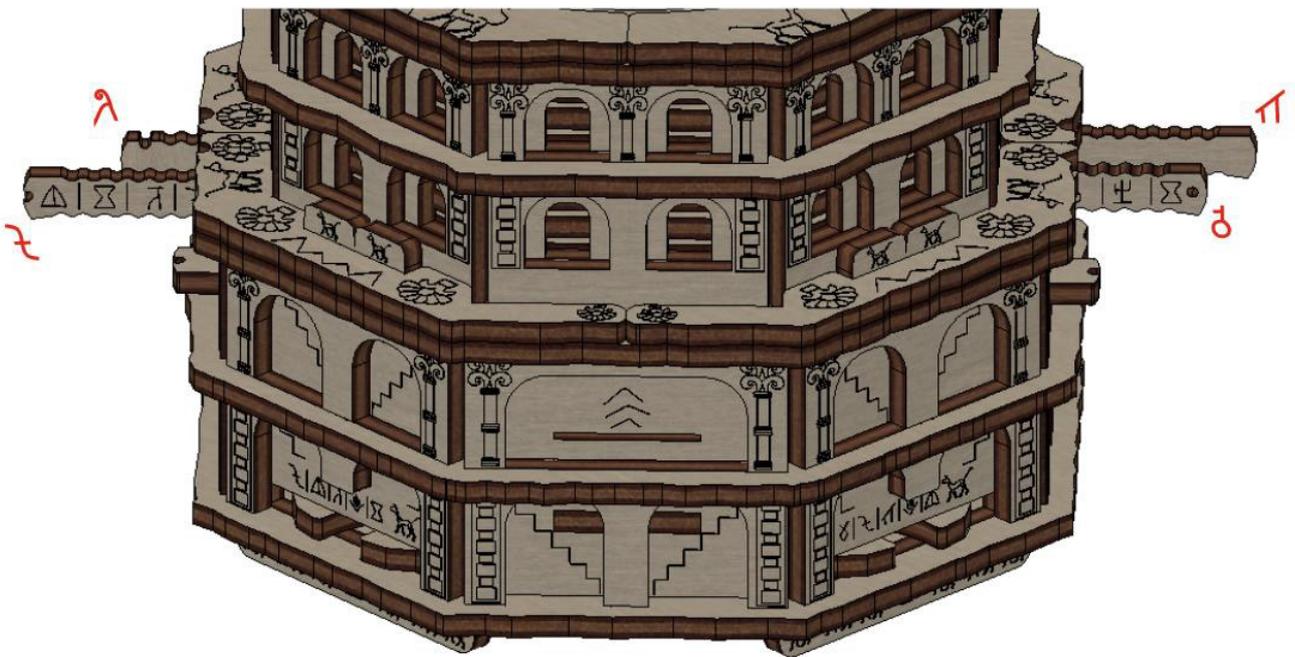
Tres de cada cuatro conjuntos de símbolos tienen un símbolo de ojo, lo que indica que estos conjuntos son incorrectos y no nos permitirán pasar el laberinto.



Para resolver el último rompecabezas del laberinto, hay indicadores que muestran las ubicaciones de las entradas del laberinto. Necesitamos alinear la flecha en el elemento giratorio con una de las flechas en la cola del perro.



Los callejones sin salida en los laberintos se indican por la presencia de un símbolo de ojo en las placas con el perro y la flecha.



Símbolos correctos para los deslizadores laterales.