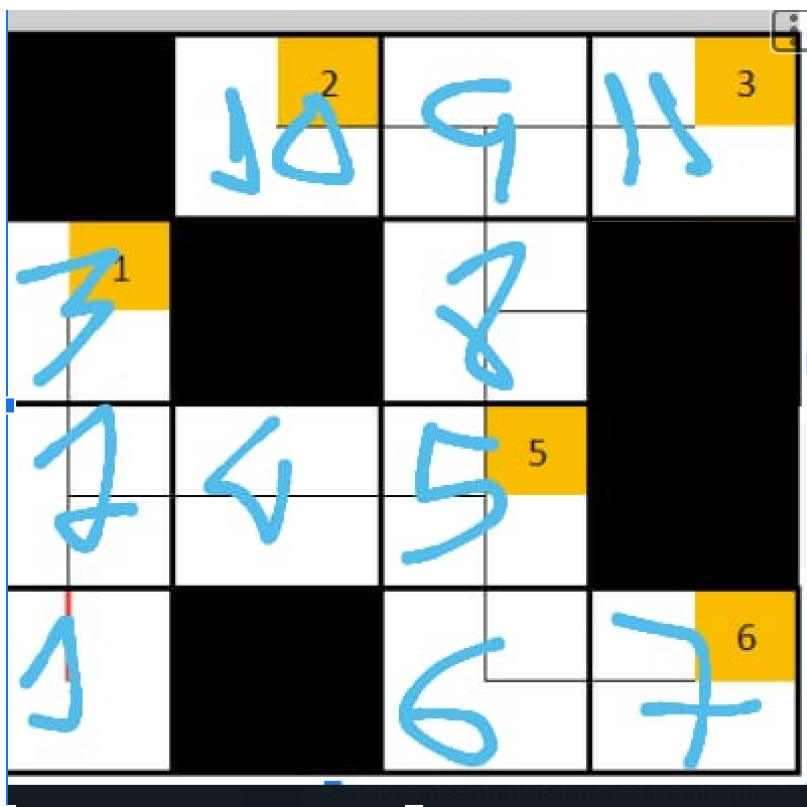
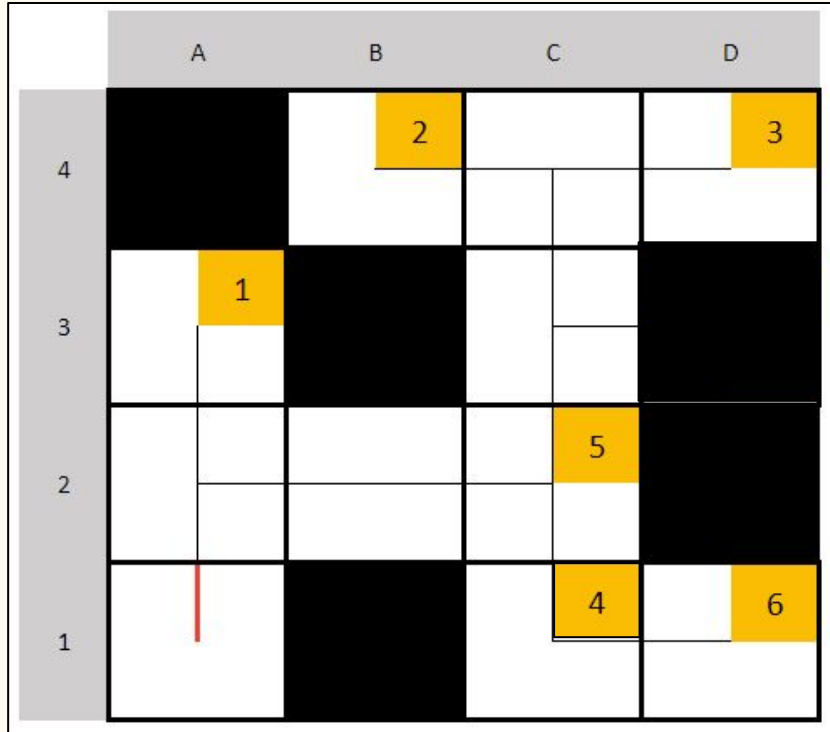


# Sala	Enigma	Gabarito
1 mirrors	mirrors.pdf	PIRATA
2 carros	carros.pdf	BASCULHO
3 N	N.pdf	PROIBIDA
4 cards	cards.pdf	AIRFRYERS
5 satan	DSEGVHNTIRCDF.html	NORMAL
6 AbandonarO	AbandonarO.pdf	OLAGO
7 Oq	Oq.pdf	TESOURO
8 xenophobia	xenophobia.pdf	CHUPACOMERDA
9 feira	feira.pdf	BEACHES
10 high	high.pdf	GPS
11 origami	origami.pdf	SHREKFOREVERAFTER



# Estrutura



Ao receber o enigma, cada CA estará entrando no Labirinto.

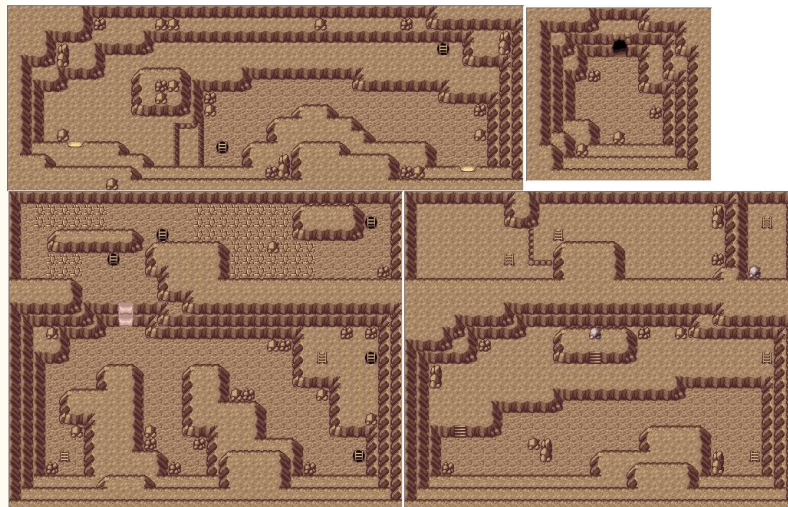
Cada quadrado contornado representa uma sala, as linhas representam possíveis caminhos a serem seguidos em cada sala.

Ao chegar em uma sala com a Tag Laranja, o mesmo será redirecionado de volta para a sala inicial.

# Temática - Caverna Pokemon



BLANK



GRANITE CAVE

BY AXMARRONE

GIVE CREDIT/DON'T STEAL!

# Enigma - Satanic

O enigma consiste de uma mensagem de erro, onde o CA deve clicar no link presente no site, ao clicar o no link ele será redirecionado para um site aparentemente idêntico, porém no final da página haverá outro link que redireciona o CA para outro site onde há 6 textos em base 3 codificados em  $0 = 6$ ,  $1 = \text{Six}$  e  $2 = \text{VI}$ . Após traduzir os textos e agrupar os textos em 6 números e traduzir para letras (base 3 para texto) o CA chegará em um texto onde todas as linhas inicial e terminam com as mesmas letras. Pegando essas letras e invertendo a ordem da palavra (mensagem satanica = cd da xuxa ao contrário kkkk) aparecerá a resposta “normal”.

# Enigma - Mirrors

O enigma é visual e te ensina as regras, vc deve ligar as letras/símbolos iguais utilizando espelhos. Após fazer isso nas 4 tabelas e sobrepor uma sobre a outra, aparecerá a palavra PIRATA.

# Enigma - Poliglota

O enigma consiste em separar os textos caracter por caracter (desconsiderando espaços) no grid dado, cada cor indica um número. O CA deve pegar as letras de cada cor encontrar qual é o número dessa cor (cada grid está em uma lingua) e depois colocar em ordem crescente os números. Após isso basta pegar a letra da posição do número no grid, exemplo no 1o texto para o número 15 pegar a letra n. Após realizar isso com os 3 grids nessa ordem, vc vai ter o gaba “CHUPACOMERDA”

# Enigma - High

O enigma consiste de 3 conjuntos de imagens. posicionando elas no maps da USP e ligando as imagens diferentes (boné-chinelo-boné-chinelo) vc vai formar as letras “GPS”

# Enigma - Abandonar Navio

O enigma te fornece um grid e 5 frases que fazem alusões a navios que afundaram em diferentes oceanos. O CA precisa encontrar o ponto em comum que é afundar em oceanos e preencher o grid com os oceanos que os navios afundaram. Após isso só ler a coluna comum entre as 5 palavras que forma “OLAGO”

# Enigma - Cards

Para o enigma é importante notar que existem apenas 2 naipes de cartas, paus e copas. 2 naipes = 26 cartas alfabeto = 26 letras. Seguindo a ordem do truco é importante começar a partir das cartas de paus (Ás de paus = A, 2 de paus = B, 3 de paus = C... Rei de paus = M, Ás de copas = N, 2 de copas = O...). Após isso trocar todas as cartas por letras e perceber que como no truco devemos pegar de 3 em 3 cartas (também há uma divisão na imagem), notar que todos os trios de cartas se repetem ao menos 1 vez, exceto os trios “AIR”, “FRY” e “ERS”, que juntando dá o gaba “AIRFRYERS”.

# Enigma - N

Cada coluna do enigma faz referência a algum número (13 Reasons, 50 tons, 9 caudas, 7 anões), porém temos um número de imagens que não bate com o tema.

Basta pegar o módulo da diferença numérica Ex: temos 38 tons de cinza -  
 $50-32=18$

Em seguida transformar em letra  $18 = R$

Irá formar a palavra Proibida

# Enigma - Feira

No enigma temos 2 colunas de personagens, na esquerda temos personagens com poderes e na direita personagens sem poderes (todos facilmente encontrados fazendo busca por imagem no google). É necessário encontrar a dupla de cada personagem com poder, exemplo um poder de um dos personagens é a string string no mi e há um personagem que em sua fala diz a palavra “string”. Após formar todas as duplas deve-se colocar em ordem alfabética por poder, após isso notar que as duplas em suas falas tem 1 palavra em comum e que nessa palavra sempre há uma letra que se repete, exemplo do personagem da string, ele e sua dupla dizem a palavra “boss” e na palavra boss a letra “s” se repete. Isso acontece com todas as duplas, mas com palavras e letras que se repetem diferentes. pegar todas na ordem que forma “BEACHES”

# Enigma - Carros

O enigma explica as regras do jogo na primeira “linha”. O CA deve encontrar o impostor de cada linha, por exemplo na segunda linha todos os carros tem nomes de elementos químicos (cobalt, carros da linha titanium e o mercury) menos o impostor que é o montana. após encontrar o impostar ele deve pegar a letra do nome do impostor na posição que ele aparece por exemplo o montana aparece na 2a opção e da O

# Enigma - Tesouros

O enigma mostra um mapa da USP com a posição dos tesouros dos caças passados.  
O nome do enigma é “Oq” para indicar que o gaba é os tesouros.

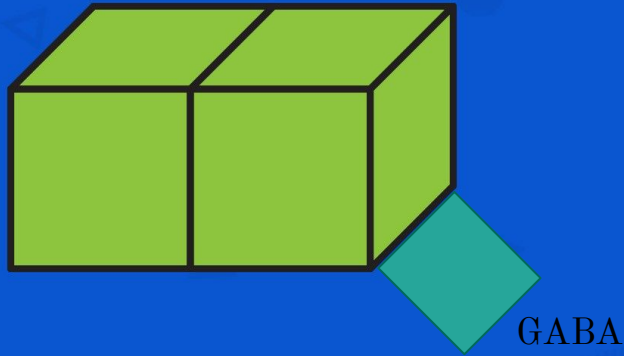
Resposta: TESOUROS

# Enigma - Origami

O enigma é um pdf de um papel que deve ser recortado e ter suas peças montadas. Essas peças montadas só se encaixam de uma única forma específica, após fazer isso o texto formado será “title of shrek last movie” que indica o gaba “shrekforeverafter”.

# Enigma Master

	A	B	C	D
4	■	■	■ 2	■ 3
3	■	■ 1	■	■ 4
2	■	■	■ 5	■
1	■	■	■	■ 6



De volta ao slide 2, quando terminar de matar todos os enigmas, o CA deve perceber através da concordância das portas, que as salas se referem à um cubo duplo que deve ser dobrado, e apenas uma das salas fica para fora, onde encontramos o gaba.

# Gabas



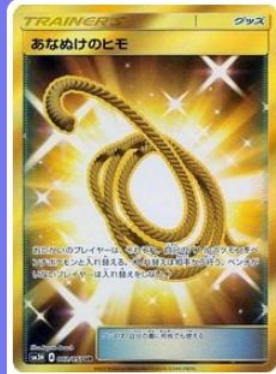
Plasma Storm print  
Illus. Ryo Ueda



Primal Clash print  
Illus. Toyste Beach



Burning Shadows Regular print  
Illus. Toyste Beach



Burning Shadows Secret print  
Illus. Toyste Beach



GG End print  
Illus. Toyste Beach



Battle Styles print  
Illus. sadaji

