



A BORDO DELLA BARCA

- Decidete di riposarvi un po' nella vostra cabina. Entrate nel congegno **1**. Quando riaprite gli occhi, trovate la cabina in completo disordine. Cliccate su ognuno degli oggetti fluttuanti e osservate cosa è cambiato: il simbolo sull'oblò e l'immagine del quadro. Quando non restano più oggetti, cliccate sul quadro della sirena che tiene in mano un riccio di mare. Cliccate sul riccio di mare per svegliarvi.



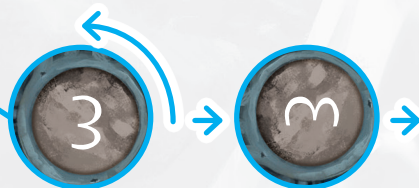
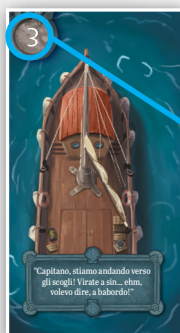
- Una volta risvegliati da questo strano sogno, recuperate gli oggetti dalla cabina e raggiungete il vostro equipaggio sul ponte della barca. Guardate il retro delle carte e prendete quella che mostra il ponte di una barca.

Prendete la carta **3**.



- Arrivati sul ponte, vedete che la barca si sta dirigendo verso alcuni scogli pericolosi; dovrete girare il timone a babordo. Ruotate la barca di 90° a sinistra, in modo che il 3 diventi una M.

Prendete la carta **M**.



- La corrente è più forte di quanto vi aspettavate e vi state avvicinando pericolosamente agli scogli. Per governare la barca nel modo corretto, girate il timone a tribordo, l'opposto di babordo richiesto in precedenza (**3**), il che significa che dovete girarlo verso destra. Ruotate la carta **M** di 90° a destra, in modo che la M diventi un 3.

Entrate nel congegno **3**.



- Per condurre la vostra barca attraverso gli scogli senza correre rischi, consultate la carta **62**: la disposizione degli scogli corrisponde a quella degli oggetti sul tavolo. Riempite gli spazi vuoti fra un oggetto e l'altro con la sabbia che fuoriesce dalla clessidra rotta **14** per delineare il percorso che dovete seguire.

$$14 + 62 = 76$$

Prendete la carta **76**.



- Utilizzando il congegno **3**, manovrate la vostra barca seguendo lo stesso percorso che avete creato con la sabbia **76**.

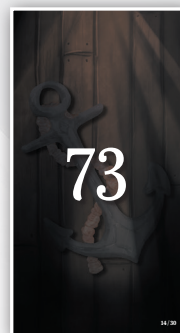


- Ora che siete giunti nella vostra zona di pesca, dovete prima montare la gru **98** sulla vostra barca **3**. Poi, dovete ruotare la gru verso il lato destro della barca finché non viene rivelato il numero 97.

Prendete la carta **97**.



- Purtroppo la vostra rete rimane incastrata in qualcosa e il conseguente scossone della barca vi fa finire in mare. Tutto diventa buio, quindi ora dovete prendere la carta con il retro più scuro. Prendete la carta **73**.



- Vi risvegliate sott'acqua e scoprite che una creatura è rimasta impigliata nella vostra rete da pesca **7**. Utilizzando il vostro kit da barba **30**, tagliate la rete per liberarla.

$$7 + 30 = 37$$

Prendete la carta **37**.



- La creatura fugge in fretta, lasciandosi dietro solo una scia di bolle. Questa scia forma il numero 25. Prendete la carta **25**.



- Arrivate davanti a diverse caverne. Per stabilire in quale entrare, esaminate le estremità del vostro ramo luminescente **39** e notate che, se lo ribaltate, le punte corrispondono alle entrate delle caverne. Una delle estremità ha una punta diversa dalle altre e vi indica la caverna giusta in cui entrare **+21**.

$$39 + 21 = 60$$

Prendete la carta **60**.



- Incontrate di nuovo la creatura e la trovate in serio pericolo. La caverna è così buia che il numero e il colore della carta **60** sono oscurati. Nell'angolo in alto a destra si intravede un pezzo di puzzle, il cui unico angolo visibile è orientato in modo da farvi capire che la carta **60** è rossa. Dovete combinarla con il ramo luminescente **39** per allontanare i mostri.

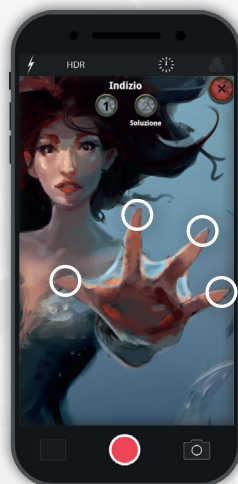
$$60 + 39 = 99$$

Prendete la carta **99**.



LA RICERCA DELLA SIRENA

- Cercate di comunicare con la Sirena. Per farlo, entrate nel congegno **99** e posizionate 4 dita sul dispositivo in modo che tocchino le sue.
- La Sirena, Shâ-nah, vi dice che è alla ricerca del Cuore dell'Oceano e vi chiede aiuto.



- Shâ-nah vi dice anche che il Santuario che state cercando è situato in fondo al mare. Perciò, vi serve la carta con il valore più basso, ossia la carta **0**. Prendete la carta **0**.



- Ora siete all'interno del Santuario, che è immerso nell'oscurità più totale **42**. Utilizzate lo specchio contenuto nel vostro kit da barba **30** per deviare la luce sui cristalli.

$$42 + 30 = 72$$

Prendete la carta **72**.



IL CUORE DELL'OCEANO

- Arrivando nelle profondità del Santuario, scoprite che il Cuore dell'Oceano è sparito. Shâ-nah vi dice che tutto è perduto e che il suo popolo è condannato. Tuttavia, questo evento è molto simile a quello del vostro sogno **1** e vedete anche lo stesso riccio di mare. Entrate nel congegno **10** e cliccate sul riccio di mare per svegliarvi dal sogno, di nuovo al sicuro sulla vostra barca.



- Ora comprendete l'essenza di questi sogni. Dovete restituire il Cuore dell'Oceano! Grazie a ciò che avete visto nel Santuario **72**, sapete che la pietra è rotonda e include una stella a otto punte. Ricordate di aver visto un oggetto simile nella vostra cabina. Ritornate nella cabina entrando nel congegno **1**, poi cliccate sulla pietra rotonda a sinistra del dipinto. È il Cuore dell'Oceano. Congratulazioni!



In preda al panico, afferrate la pietra che avevate trovato impigliata nelle reti durante una recente battuta di pesca. Correte verso la balaustra e la gettate in mare. Per un breve istante, galleggia sulla superficie dell'acqua prima di affondare lentamente negli abissi...

Anni dopo, mentre vi godete la vostra meritata pensione, raccontate la storia di ciò che avete visto quel giorno a chiunque sia disposto ad ascoltare: una mano con quattro dita che emerge dall'acqua per salutarvi, seguita da una magnifica coda verde smeraldo che scompare tra le onde...

