

UNLOCK!

LEGENDARY ADVENTURES

SOLUZIONI GUIDATE



IMPORTANTE: NON LEGGERE PRIMA DI AVERE GIOCATO

CONSULTATE QUESTO DOCUMENTO SOLO SE SIETE BLOCCATI
NELL'AVVENTURA E AVETE GIÀ PROVATO CON GLI INDIZI E LE SOLUZIONI
DELL'APPLICAZIONE, OPPURE SE AVETE GIÀ COMPLETATO L'AVVENTURA.

ACTION STORY	4
ROBIN HOOD: VIVO O MORTO	10
SHERLOCK HOLMES – IL CASO DEGLI ANGELI BRUCIATI	16





Action Story

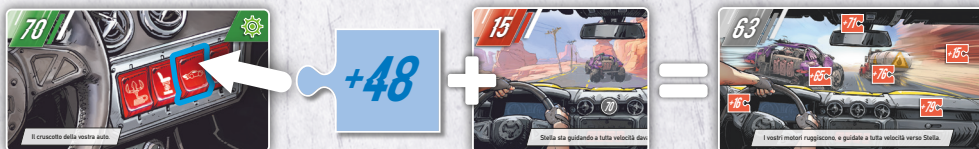
Livello Difficoltà:

INSEGUIMENTO AD ALTA VELOCITÀ

- Come farete a raggiungere Stella? C'è forse una soluzione nel vano portaoggetti? Il simbolo del lucchetto chiuso assomiglia a un 8. Per sbloccarlo, guardate il simbolo del lucchetto aperto: forma un 6. Prendete la carta **6**.



- Prima di poter sparare, dovete raggiungere Stella. Usate il pulsante del turbo nel congegno **70**: $+48 + 15 = 63$. Prendete la carta **63**.



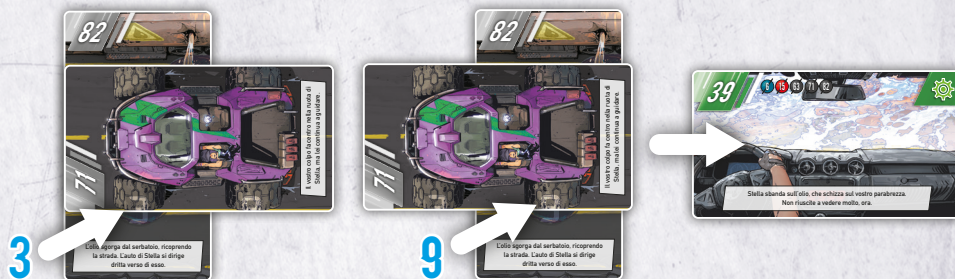
- L'auto di Stella è a portata di pistola: $+65 + 6 = 71$. Prendete la carta **71**.



- Stella continua a guidare. Sparate al serbatoio dell'olio per farle perdere il controllo dell'auto: $+76 + 6 = 82$. Prendete la carta **82**.



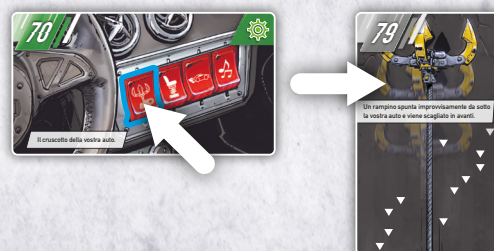
- Le ruote sul lato sinistro dell'auto di Stella hanno dei segni bianchi (**71**). Appoggiatele sopra al segno bianco lasciato dall'olio versato (**82**): si formano i numeri 3 e 9. Prendete la carta **39**.



- Non riuscite a vedere niente! Entrate nel congegno **39** e pulite il parabrezza ricoperto d'olio facendo scorrere il dito sullo schermo. Prendete la carta **24**.



- Dovete impedire a Stella di saltare nel burrone. Premete il pulsante del rampino sul vostro cruscotto (**70**). Prendete la carta **79**.



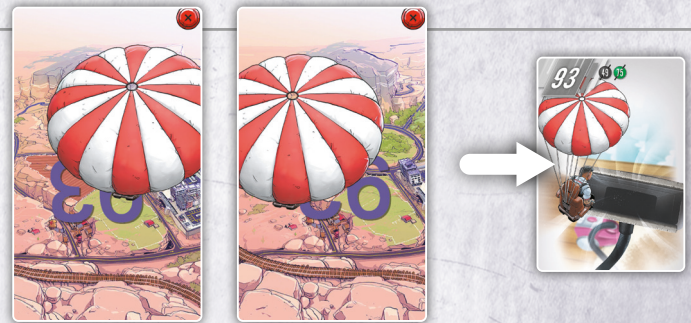
- ▶ Collocate la carta **79** sotto alla carta **41**, poi fatela scorrere verso l'esterno. Usate il cavo del rampino come punto di riferimento. Le frecce grigie puntano verso le lettere rosse. Seguendo l'ordine ottenuto dallo scorrimento della carta **79**, le frecce formano la frase: "SOMMATE DODICI": $+12 + 24 = 36$.
Prendete la carta **36**.



- ▶ Benissimo! Siete riusciti ad agganciarvi, ma ora state per cadere entrambi... Premete (velocemente) il pulsante del seggiolino eiettabile sul vostro cruscotto (**70**): $+13 + 36 = 49$.
Prendete la carta **49**.



- ▶ Entrate nel congegno **75**. Se muovete un po' il paracadute, vedrete apparire il numero 93. Prendete la carta **93**.



- ▶ Guardate lo schermo dell'applicazione. Una presa di corrente è collegata in basso a sinistra. Premete per scollegarla. Prendete la carta **83**.



UNA PICCOLA E TRANQUILLA CITTADINA

- ▶ Come potete fermare il treno? Guardate la struttura (**67**). Se rimuovete l'asse traballante, le restanti assi rosse formano un $+9$: $+9 + 19 = 28$.
Prendete la carta **28**.



- ▶ Lo sceriffo vuole indietro il suo oro in cambio della posizione di Stella. Sulla carta **19**, l'oro si trova sul terzo vagone, partendo a contare dalla locomotiva. Il modificatore da selezionare sulla carta **28** è quindi: $+5 + 55 = 60$.
Prendete la carta **60**.



- ▶ La mappa della città è ora completa. Collocate le carte **83** e **60** una accanto all'altra per creare il numero 48. Prendete la carta **48**.



- ▶ Entrate nel congegno **90** e caricate l'auto usando la manovella. Fatela girare molto velocemente, e la forma della U si trasformerà in una H. Prendete la carta **H**.



- ▶ L'auto si mette in moto. Dirigetevi verso la foresta: $+24 + 13 = 37$. Prendete la carta **37**.



LA FORESTA

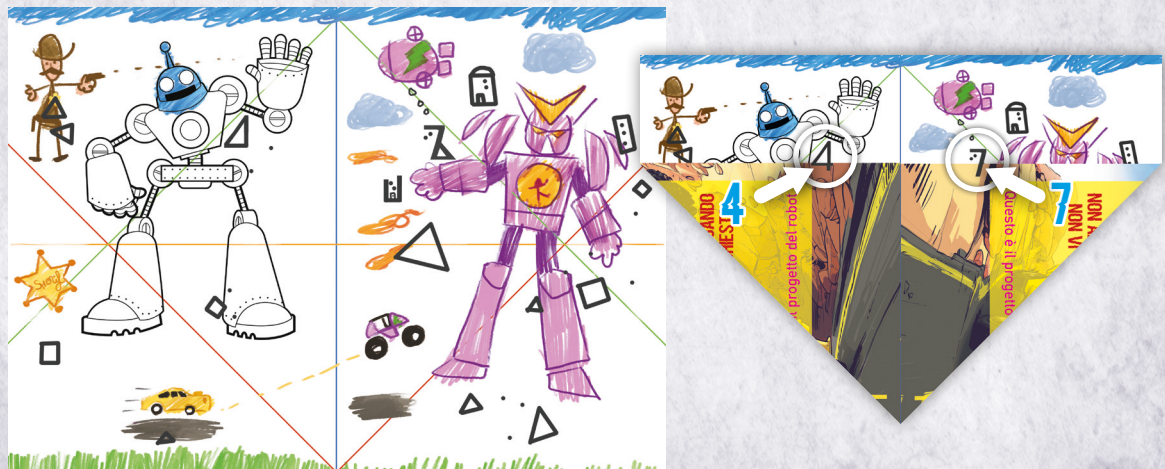
- ▶ Per sconfiggere Piccolo Orso dovete usare un sasso! È il gioco della Morra Cinese, sasso batte forbici (incredibile, vero?). Guardate il retro delle carte; c'è un sasso su uno di esse. Prendete la carta col sasso (**29**).



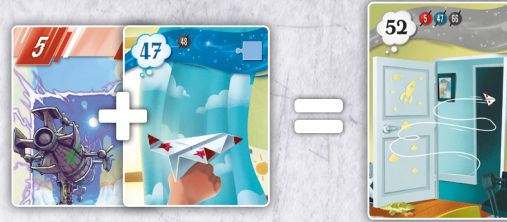
- ▶ Usate il sasso contro le forbici di Piccolo Orso: $37 + 29 = 66$. Prendete la carta **66**.



- ▶ Piegando il progetto del robot come indicato, potete ottenere un aereo, che rivela il numero 47. Ora potete raggiungere Stella! Prendete la carta **47**.



- Prendete il volo per raggiungere Stella: $5 + 47 = 52$.
Prendete la carta **52**.



- Guardate da vicino i movimenti che fa l'aereo di carta (**52**) e vedete il numero 35.
Prendete la carta **35**.



IL NUOVO MONDO

- Leggete la carta **80** attentamente. Il mostro che ha racchiuso l'acqua nel suo corpo non è altro che la bottiglia (**54**). Bisogna spegnere la TV, quindi T e V devono essere rimosse. Cancellate le lettere T e V dal marchio della bottiglia. Le lettere rimanenti formano la parola DODICI.
Prendete la carta **12**.



- Riportate lo spirito fatto di acqua nella sua terra natia: $12 + 20 = 32$.
Prendete la carta **32**.



- Asciugate l'aereo in modo che possa prendere il volo: $10 + 16 = 26$.
Prendete la carta **26**.



- Ora, inseguite il dirigibile di Stella: $32 + 26 = 58$.
Prendete la carta **58**.



- Abbasso i pirati! Fate fuoco con la vostra catapulta: $58 + 18 = 76$.
Prendete la carta **76**.



► Ora che Stella ha il suo grande robot, è arrivato il momento di attivare il vostro! Guardate attentamente ognuno degli arti del robot di Stella per capire come dovete costruire il vostro.

- Per bloccare la spada del suo braccio destro, un coperchio sul vostro braccio sinistro.
- Per contrastare il laser del suo braccio sinistro, uno specchio sul vostro braccio destro.
- Per spegnere il fuoco del suo piede destro, una bottiglia d'acqua sul vostro piede sinistro.
- Per magnetizzare il metallo del suo piede sinistro, una calamita sul vostro piede destro.

Entrate nel congegno **59**.

Premendo i pulsanti su ogni arto, le gemme corrispondenti cambiano colore. Per scoprire quali scegliere, guardate i colori delle carte che avete posizionato sul vostro robot:

Braccio destro **GRIGIO**

Braccio sinistro **BLU**

Piede destro **GRIGIO**

Piede sinistro **ROSSO**

La testa del robot è **BLU**, come nel progetto.




Siete stati grandi!
Il vostro robot ha vinto, e Stella è stata sconfitta.
Ora bisogna ripulire tutto...





Robin Hood: Vivo o Morto


Livello Difficoltà: 

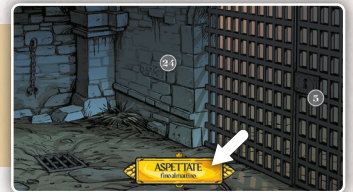
Mura della Città di Nottingham

► La vostra avventura inizia ai cancelli di Nottingham. L'accesso è riservato solo a coloro che possono pagare il pedaggio, ma non avete monete. Siete abbastanza disperati da minacciare questa guardia con la vostra ascia per fare in modo che vi lasci passare? Se questo è il caso $20 + 9 = 29$. Prendete la carta .






La guardia  non si lascia intimidire facilmente e vi minaccia di rinchiudervi nelle segrete. Avete quindi una scelta: o vi tirate indietro o persistete. Scegliete un altro approccio e vi dirigete verso la cappella .


Tuttavia, se decidete di minacciare di nuovo la guardia, passerete la notte nelle segrete: $29 + 9 = 38$. Prendete la carta . Questo causerà una perdita di tempo, niente di più. Dovete solo scontare la vostra pena.

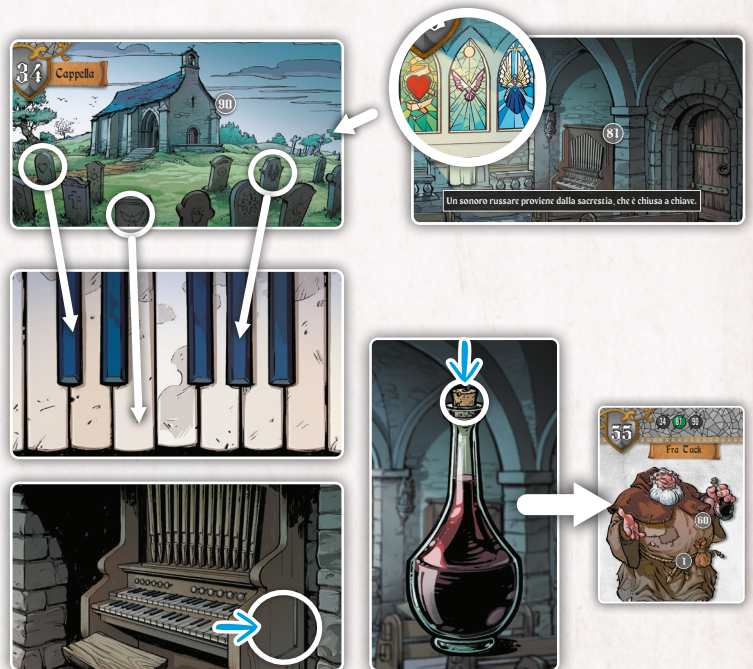


La Cappella


► All'interno della cappella, vi sentite incuriositi alla vista dello scompartimento segreto dell'organo . Ma come potete fare ad aprirlo? Guardate attentamente le lapidi  che sono disposte esattamente come i tasti dell'organo: 2 sul lato superiore sinistro, 3 sul lato superiore destro e 7 in basso.


Inoltre, prestate attenzione ai simboli sulle vetrate colorate . Questi 3 simboli sono raffigurati anche sulle lapidi. Premete (in sequenza o simultaneamente) i 3 tasti dell'organo, che sono disposti come le 3 lapidi che presentano questi simboli (cuore, uccello, angelo). Lo scompartimento si apre!

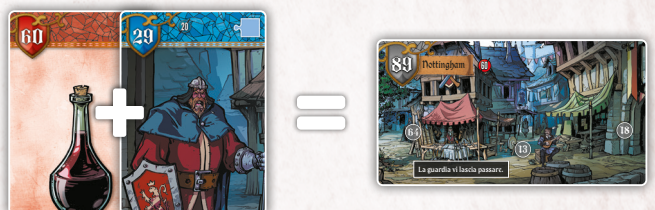
Premete lo scompartimento, e trovate una bottiglia contenente un alcolico (da consumare con moderazione, per favore!). Stappatela per svegliare Fra Tuck. Prendete la carta .



Nottingham

► La guardia accetta volentieri una bella bottiglia in cambio del vostro lasciapassare: $60 + 29 = 89$. Prendete la carta .

Se non avete ancora minacciato la guardia, fate invece questo: $60 + 20 = 80$. Prendete la carta .



- ▶ Eccovi a Nottingham. Ora dovete trovare un modo per raggiungere gli Allegrì Compagni. Osservate il liuto **13** del menestrello. Mostra la stessa freccia che è presente sulla moneta di bronzo di Fra Tuck **1**. Quest'uomo è probabilmente un amico degli Allegrì Compagni. Date a questo menestrello la vostra moneta e ascoltate la sua ballata: $1 + 13 = 14$. Prendete la carta **14**.

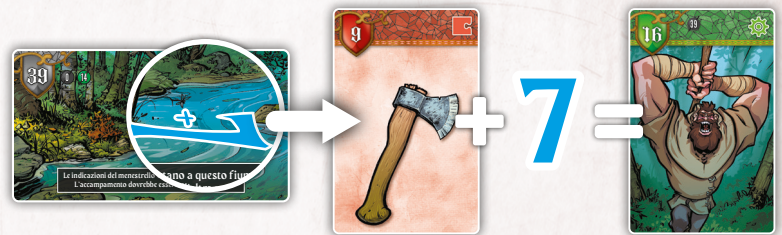


- ▶ Entrate nel congegno **14**. Ascoltate attentamente le parole cantate dalla voce melodiosa. Fate molta attenzione al passaggio seguente: **“Trovare la chiave nei miei versi potrete Gli oppressori cadranno con le prime parole”**. Il menestrello vi dice come trovare gli Allegrì Compagni nella foresta di Sherwood **40** attraverso la sua ballata. A tal fine, usate la prima parola di ogni verso: **“A Sherwood sottraete uno per trovare gli Allegrì Compagni”**. Dato che Sherwood è carta **40**, sottraendo 1 ottenete **39**. Prendete la carta **39**.



Foresta di Sherwood

- ▶ Mentre camminate per la foresta di Sherwood, vi imbattete in un corso d'acqua. Osservate il fiume **39**: l'ombra dell'albero forma un **+**. Tagliarlo per farne un ponte potrebbe essere una buona idea: $9 + 7 = 16$. Prendete la carta **16**.



- ▶ Entrate nel congegno **16**. Non lasciate che questo esperto del bastone vi colga alla sprovvista! Cercate di bloccare i suoi colpi premendo velocemente i tasti blu non appena appaiono. Non premete i tasti con un teschio. Se avete successo per 5 volte di fila, la vittoria è vostra! Tuttavia, se non riuscite a bloccarlo, continuate a provare; il vostro assalitore a un certo punto si stancherà e diventerà più lento. Prendete la carta **50**.



- ▶ Incontrate il famoso compagno d'armi di Robin: Little John. Per unirvi agli Allegrì Compagni, dovete provare il vostro valore. Come potete trovare il convoglio? C'è solo una carta “tra questo posto **50** e l'entrata di Sherwood **40**”. È la carta **43**. Prendete la carta **43**.

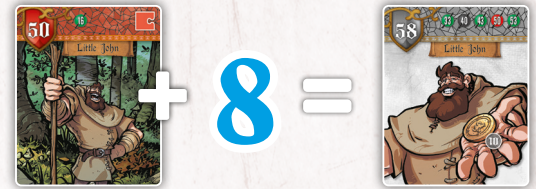


► Entrate nel congegno **33**. Qui, dovete ricordare quante più informazioni possibili sul convoglio.
 Gli Allegri Compagni vogliono prepararsi al meglio per la prossima rapina facendo domande su alcuni dettagli essenziali.

- Quanti uomini ci sono nel convoglio? 4.
- Quanti uomini sono a cavallo? 2.
- Quanti uomini indossano un'armatura? 3.
- Qual è l'arma del cocchiere? Una balestra.
- C'è qualche altro bottino oltre al carico? Sì, una borsa.
- Dov'è la borsa? Ai piedi del cocchiere.
- Come potete accedere al carico che si trova all'interno? Attraverso la botola sul tetto.
- Quanti cavalli ci sono in totale? 6.
- Come sono posizionati i cavalli? 4 cavalli stanno trainando, 1 cavallo si trova sulla destra e un altro sulla sinistra.
- Qual è il simbolo di questo squadrone?



► Ora, riferite a Little John le informazioni sul convoglio: $50 + 8 = 58$.
 Prendete la carta **58**.

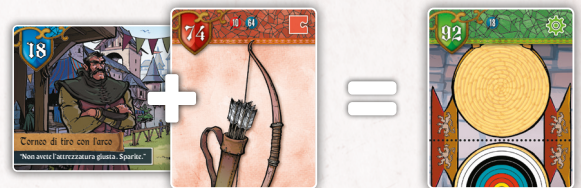


Il Torneo di Tiro con l'Arco

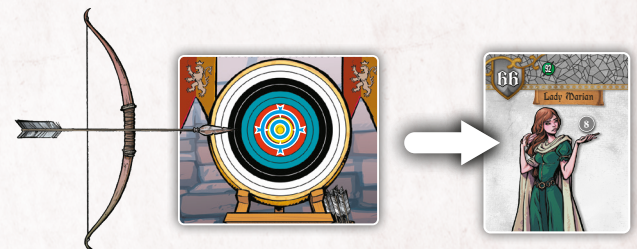
► Secondo Little John **58**, Robin si trova presumibilmente a Nottingham.
 Quest'ultimo si è recato probabilmente al torneo di tiro con l'arco **18**, ma l'unico modo per essere ammessi è possedere un arco. Quindi, comprate un arco. Date la vostra moneta d'oro al commerciante d'armi: $10 + 64 = 74$.
 Prendete la carta **74**.



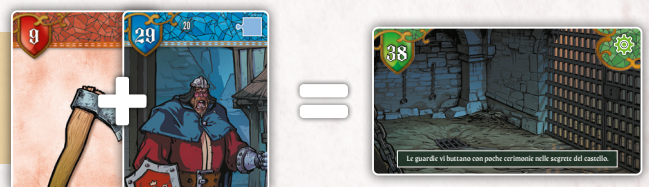
► Potete ora partecipare al torneo di tiro con l'arco: $18 + 74 = 92$.
 Prendete la carta **92**.



► Entrate nel congegno **92** e piegate la carta **92** a metà.
 Seguite le istruzioni per mirare e tirare le frecce con il vostro dispositivo.
 Mirate al centro del bersaglio per classificarvi tra gli arcieri migliori.
 Se il vostro punteggio è troppo basso, a ogni giocatore verrà chiesto di tirare un'altra freccia.
 Prendete la carta **66**.






► Robin è stato imprigionato. Marian implora il vostro aiuto. È però piuttosto difficile accedere alle segrete senza farsi notare dalla guardia. A meno che la guardia non vi porti lì... Minacciate di nuovo la guardia con la vostra ascia: $9 + 29 = 38$.
 Prendete la carta **38**.

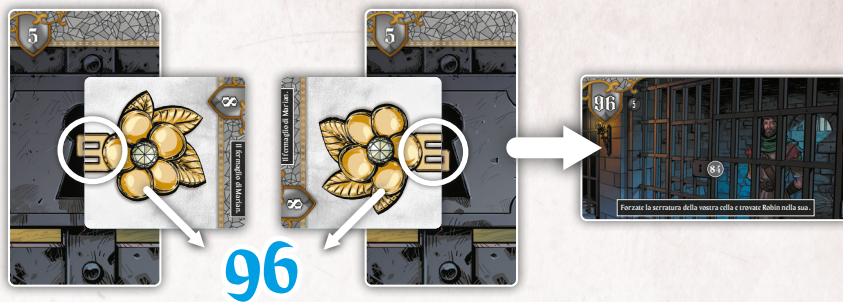



Provocatelo due volte, se non l'avete ancora fatto:

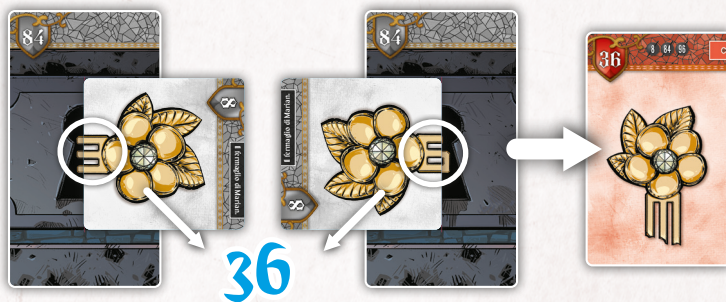
$$20 + 9 = 29 \text{ e poi } 9 + 29 = 38.$$



Le Segrete

- ▶ Come previsto, venite brutalmente portati nelle segrete. Ora, dovete trovare un modo per uscire dalla vostra cella... Per fortuna, siete riusciti a nascondere il fermaglio . Usatelo per forzare la serratura : fate scorrere il fermaglio al suo interno, in un verso e poi nell'altro. Vedrete apparire due numeri: 9 e 6. Prendete la carta .





- ▶ Ecco la cella di Robin. Ora cercate di liberarlo: forzate questa serratura usando lo stesso metodo usato in precedenza. Questa volta si formano i numeri 3 e 6. Prendete la carta .



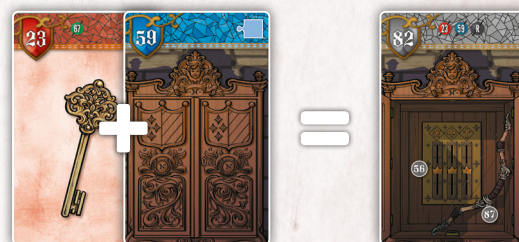
- ▶ Robin sta per essere impiccato! Dovete fare in fretta e trovare i suoi Allegri Compagni per avvertirli. L'unico modo per uscire vivi da questo posto è passando per la camera da letto dello Sceriffo per arrivare alle catacombe. Robin vi dice che la camera da letto si trova nel castello , ESATTAMENTE al centro delle segrete. Il centro della parola **SEGRETE** è la lettera R. Prendete la carta .



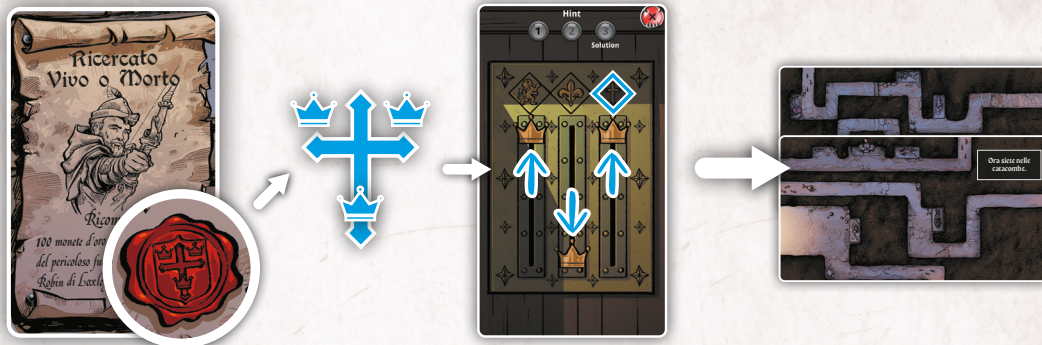
- ▶ Per accedere al passaggio segreto che porta alle catacombe, avete bisogno di una chiave. Ma come potete recuperarla senza svegliare lo Sceriffo? Lo Sceriffo sta russando profondamente, conoscete un modo per interrompere il suo russare senza rischiare di svegliarlo? Entrate nel congegno  e pizzicate il naso dello Sceriffo per cercare di farlo smettere di russare e, quindi, prendere la chiave. Prendete la carta .



- ▶ Potete ora usare la chiave per scoprire cosa si nasconde dentro questo armadio: $23 + 59 = 82$. Prendete la carta .

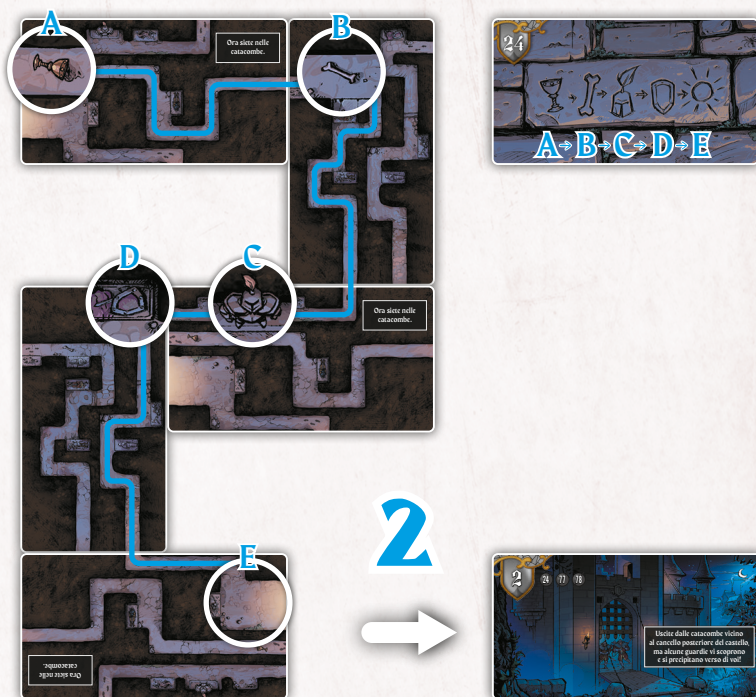


► Uno strano meccanismo salvaguarda l'ingresso alle catacombe. La soluzione si trova nell'avviso di taglia. È sigillato con lo stemma di Nottingham: 3 corone posizionate su una croce. Entrate nel congegno **56** e selezionate il tasto con il simbolo della croce, poi usate lo stemma come guida per posizionare le 3 corone: quella di destra e quella di sinistra vanno in alto, quella centrale va in basso. Prendete la carta **77** e la carta **78**.

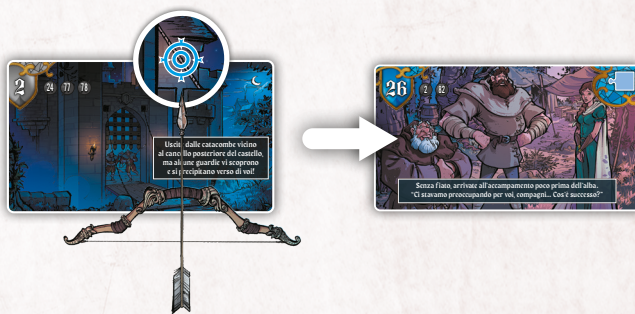


La Fuga

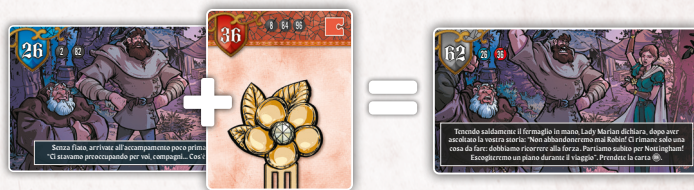
► Eccovi giunti alle catacombe, ma se non riuscirete a orientarvi in questo labirinto non salverete mai Robin! I simboli scolpiti **24** nella vostra precedente cella indicano il percorso da seguire: iniziate dal **CALICE** **77** e collocate la carta **78** nella giusta angolazione per estendere il percorso fino all'**OSSO**. Le impronte indicano la direzione del cammino da fare. Poi muovete la carta **77** per estendere il percorso fino all'**ELMO**. Fate la stessa cosa con lo **SCUDO** e infine con l'uscita (il **SOLE**) delle catacombe. Lo schema creato dal movimento delle due carte catacomba forma il numero 2. Prendete la carta **2**.



► Avete a malapena il tempo di recuperare la vostra compostezza quando venite assaliti da tantissime guardie! Potrete sbarazzarvi di loro solo con l'inganno. Entrate nel congegno **87** per usare il vostro nuovo arco e mirare precisamente a uno dei due pezzi della corda che sorreggono la saracinesca. Questa si chiude quindi di fronte alle guardie! Prendete la carta **26**.



► Una volta che vi siete uniti agli Allegri Compagni, restituite a Marian il suo fermaglio, che purtroppo si è rivelato inutile per liberare Robin dalle segrete: **26** + **36** = **62**. Prendete la carta **62**.

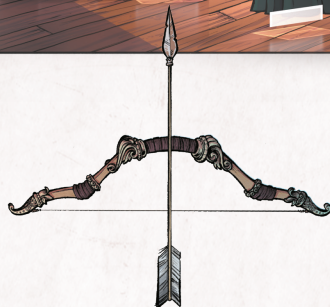


L'Impiccagione

- Per salvare Robin dal terribile destino che lo attende, iniziate collocando l'interno del retro della scatola in posizione verticale. Poi, prendete la piattaforma di legno (sul retro dell'avviso di taglia) e appoggiatela dentro la scatola in modo che l'illustrazione combaci. Seguite quindi il piano **98** degli Allegri Compagni per collocare i personaggi. Da sinistra a destra: Little John, il boia, Lady Marian, lo Sceriffo, Fra Tuck e il prete. Quando tutti i personaggi sono al proprio posto, dovete tagliare la corda **71**. Trovate la posizione giusta da cui osservare la scena. Sfortunatamente, la corda è coperta dalla bella Marian. Quindi, dovete trovare qualcosa su cui la freccia possa rimbalzare. Ma a cosa dovrete mirare? Chiudete un occhio e osservate la forma luminosa sullo sfondo. È la vostra ispirazione per un tiro leggendario: l'ascia del boia. Ora, entrate nel congegno **87**, mirate all'ascia del boia con il vostro arco per far rimbalzare la freccia fino a tagliare la corda e tirate.



mirare alla corda. Dovete tentare con un colpo indiretto. Osservate la scena da vicino per un'ispirazione luminosa.



È proprio un tiro leggendario!

La vostra freccia rimbalza sull'ascia del boia, poi sul boccale di Fra Tuck, e finisce il suo percorso tagliando la corda. Robin è salvo! Approfittando della confusione che ne deriva, fuggite con gli Allegri Compagni verso il nascondiglio di Robin. In attesa del ritorno di Re Riccardo, continuerete a portare giustizia in tutta l'Inghilterra.

CONGRATULAZIONI!

SHERLOCK HOLMES

IL CASO DEGLI ANGELI BRUCIATI

▶ Livello Difficoltà: 🔒🔒🔒

221B BAKER STREET

▶ Quindi il signor Holmes ha incaricato voi di seguire questo misterioso caso? Non c'è tempo da perdere! La prima pista da seguire è il polsino **61** della Vittima #1.

Collocate la carta Lente d'Ingrandimento sopra al polsino per saperne di più. Le macchie di sangue formano il numero 63. Prendete la carta **63**.



▶ Da dove dovrete partire?

Il giornale **T** specifica che una delle vittime è stata trovata nell'angolo settentrionale di Green Park. Dirigetevi lì per investigare sull'omicidio e sulla banda. Usate il tasto **9** nell'applicazione e inserite le coordinate F2.

Prendete la carta **G**.



GREEN PARK

▶ Il guardiano del parco probabilmente ha qualche informazione riguardo l'omicidio che ha avuto luogo lì. Interrogatelo sulla Vittima #3: **28** + **11** = **39**.

Prendete la carta **39**.



JOHN KOFFLEY

▶ Tornate alla pista del polsino **63** e prendete nota del simbolo raffigurato sul gemello. Secondo la chiave **18**, è il simbolo usato per rappresentare gli ospedali. Le macchie di antisettico rafforzano l'ipotesi che la Vittima #1 sia un medico. Ma in quale ospedale dovrete andare? La polvere di gesso vi porta a credere che la vittima sia anche un docente universitario. Potreste scommettere sul fatto che la vittima sia un docente di medicina. Quindi, inserite le coordinate K7 nell'applicazione per raggiungere l'Ospedale Universitario. Prendete la carta **H**.



▶ Un'infermiera **H** vi dice che il nome della Vittima #1 è John Koffley e che era solito recarsi all'ospedale in carrozza. Inserite le coordinate O8 nell'applicazione per andare alla Rimessa Centrale delle Carrozze. Prendete la carta **36**.

Prendete la carta **36**.



▶ Una volta arrivati alla Rimessa Centrale delle Carrozze, interrogate il cocchiere sulla Vittima #1: **36** + **61** = **97**.

Prendete la carta **97**.



- ▶ Mettendo insieme le informazioni ricevute dall'infermiera **11** e dal cocchiere **97**, deducete la posizione della casa della Vittima #1. C'è solo un posto che si trova vicino a un parco, accanto a un lago e per di più a 10 minuti in carrozza dall'Ospedale Universitario. Sulla mappa, partendo dall'Ospedale Universitario (K7), seguite il percorso verso nord-est (J8), che corrisponde a una corsa in carrozza di 2 minuti, poi proseguite verso est fino a B8, che corrisponde a una corsa in carrozza di 8 minuti aggiuntivi. Siete vicini a un parco, accanto a un lago e a 10 minuti in carrozza dall'Ospedale Universitario. Inserite le coordinate B8 nell'applicazione. Prendete la carta **27**.



WELLINGTON ARCH

- ▶ I senzatetto **51** non sono propensi a parlare con voi. Potreste riuscire a sciogliere un po' le loro lingue donandogli qualche vestito: **51** + **30** = **81**. Prendete la carta **81**.



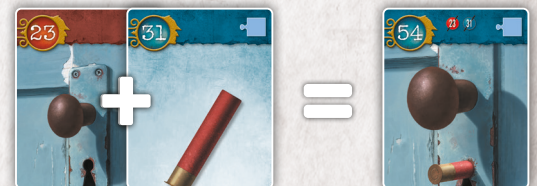
- ▶ Uno dei senzatetto **81** vi fornisce un'informazione cruciale sulla banda di borseggiatori, sospettata di essere in un qualche modo legata all'omicidio. La base della banda è a Wellington Arch. Inserite C0 nell'applicazione per recarvi là. Prendete la carta **20**.



- ▶ C'è per caso un membro della banda in mezzo a queste persone? Stando a quanto detto dal senzatetto **81**, i membri della banda si nascondono tra la gente dopo aver commesso una rapina. Confrontate gli individui presenti nel gruppo di senzatetto del mattino **51** con il gruppo di senzatetto del pomeriggio **81**. Sono tutti presenti, a eccezione di quello appoggiato all'albero. Quell'individuo è infatti a Wellington Arch. Entrate nel congegno **20** e selezionatelo per metterlo sotto sorveglianza. Prendete la carta **15**.



- ▶ Siete stati intrappolati... La porta è bloccata, ma avete tutto ciò che vi serve per far saltare la serratura. Potete usare la cartuccia di fucile come esplosivo. Prima di tutto, inseritela nella serratura: **23** + **31** = **54**. Prendete la carta **54**.



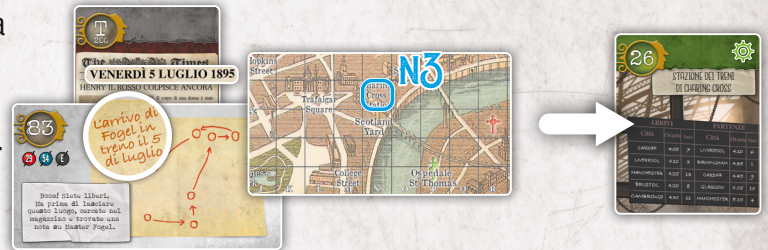
- ▶ Ora, dovete trovare qualcosa per innescare l'esplosione della cartuccia. Usate la lente d'ingrandimento per catturare i raggi del sole sul giornale **5**. Le lettere rimanenti ora compongono il numero VENTINOVE. Prendete la carta **29**.



- ▶ Date fuoco alla cartuccia per far saltare la serratura e riacquistare la vostra libertà: $29 + 54 = 83$.
Prendete la carta 83 .



- ▶ Nonostante la trappola, non ve ne andate a mani vuote. La nota che avete trovato nel magazzino 83 vi dice che Master Fogel, il capo della banda, arriverà oggi a una stazione dei treni di Londra. Affrettatevi alle coordinate N3 per cercare di prenderlo. Prendete la carta 26 .



MASTER FOGEL

- ▶ La stazione dei treni di Charing Cross è grande e molto affollata. Per avere una possibilità di catturare Fogel, dovete prima di tutto scoprire a che binario dovete andare. A tal proposito, dovete decifrare la nota 83 . Il disegno si riferisce a un viaggio tra le città sulla mappa dell'Europa M : **Barcellona, Roma, Innsbruck, Stoccolma, Tallin, Oslo**, poi **Londra**. La prima lettera di ciascuna di queste fermate vi dà il treno in arrivo: **BRISTOL**. Quindi, è sul binario 8 che potete catturare Fogel! Entrate nel congegno 26 e inserite il binario 8. Prendete la carta 50 .



- ▶ Avete catturato Master Fogel. Se uno dei membri della banda ha commesso l'omicidio, il loro capo deve per forza sapere chi è l'assassino. Ma Fogel si rifiuta di sputare il rospo. Quindi, dovete trovare un modo per farlo parlare. Iniziate perquisendolo. Scoprite il numero nascosto nella tasca della sua giacca. Prendete la carta 75 .

L'agenda di Fogel 75 menzione la ricezione del bottino a Oxford Street, oggi. Forse avete fortuna! Inserite le coordinate G5 nell'applicazione per andare a Oxford Street. Prendete la carta 56 .



- ▶ Oxford Street 56 è una strada molto lunga. Per trovare il bottino, avete bisogno dell'indirizzo esatto. A quale numero civico dovete andare? L'agenda 75 indica il numero 2, ma non trovate niente lì. Tuttavia, notate i punti sotto la data e l'indirizzo. Considerate solo i numeri (1 = 1 e 0 = 0) collocati al di sopra di essi: 51 - 20. Entrate nel congegno 56 per andare al numero 31 di Oxford Street. Prendete la carta B .



- ▶ Questa è la prova lampante che la banda stava commettendo dei furti. Ora che avete questa prova contro di lui, Master Fogel sarà ben felice di dirvi tutto ciò che sa sull'omicidio: $48 + 50 = 98$. Prendete la carta 98 .



- ▶ Fogel 98 vi fornisce informazioni cruciali sull'assassino: ora sapete che Henry il Rosso è cresciuto all'orfanotrofio su Hopkins Street. Inserite le coordinate J4 nell'applicazione per recarvi là e investigare. Prendete la carta 14.



L'ORFANOTROFIO

- ▶ Siete ora negli archivi dell'orfanotrofio 14, alla ricerca della vera identità di Henry il Rosso. Basandovi sul suo pseudonimo "Henry il Rosso", potete dedurre che il NOME dell'assassino sia Henry. Ci sono però tantissimi dossier in questi archivi. Dovete quindi procedere per eliminazione e riempire almeno 2 dei 3 campi. Non avete alcuna pista su quale sia il suo COGNOME. Per quanto riguarda le DATE? Avete scoperto da Fogel 98 che un certo Jack Young è cresciuto insieme a lui all'orfanotrofio. Iniziate inserendo il cognome **YOUNG**, poi il nome **JACK** per avere accesso al suo dossier e scoprire quando ha vissuto all'orfanotrofio: **1884-1887**.



- ▶ Henry il Rosso probabilmente è stato all'orfanotrofio nello stesso periodo. Fate quindi una ricerca inserendo il nome **HENRY** e gli anni **1884-1887**. Quattro dossier corrispondono a queste voci, ma solo una dovrebbe essere di vostro interesse. Avete notato il denominatore comune condiviso dalla Vittima #1 e dalla Vittima #3? John Koffley 61 ed Edith Chadha 55 erano entrambi operatori sanitari. Uno dei quattro bambini si è rifiutato di farsi visitare da un medico. Inoltre, quello stesso bambino è stato ricoverato per ustioni. Ci sono possibilità che questo sia collegato alla nota pubblicata nel giornale T che menziona gli "Angeli Bruciati". Continuate a investigare e andate alle coordinate B6, il vecchio indirizzo di Henry Evans in Manchester Square. Prendete la carta 17.



A CASA DI HENRY IL ROSSO

- ▶ La sua casa è vuota, ma trovate un ritaglio di un vecchio articolo di giornale, che fa luce sul mistero degli "Angeli Bruciati". Henry il Rosso si sta vendicando per la morte dei suoi genitori. Sta uccidendo i membri dello staff medico che hanno fornito assistenza al pubblico benestante a discapito dei suoi genitori, membri del CORO DEL PARADISO, lasciandoli a morire tra le FIAMME. Quindi, gli "Angeli Bruciati" non sono altro che i membri del Coro del Paradiso morti nell'incendio. Portate l'articolo di giornale a Sherlock: 7 + 46 = 53. Prendete la carta 53.



- ▶ Sul pavimento 17, i tre pezzi di carta strappati formano insieme il numero di una carta. Ricomponete il cerchio grigio per formare il numero 16. Prendete la carta 16.



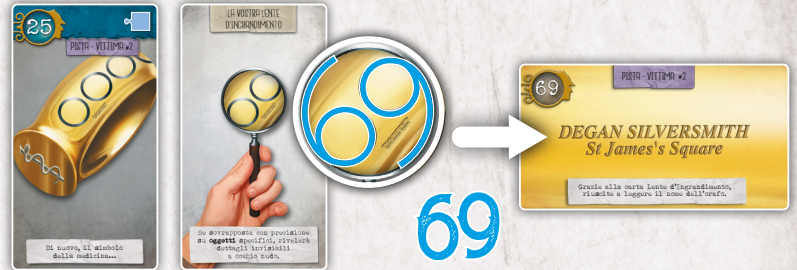
EDITH CHADHA

- ▶ Tra gli oggetti del bottino **B**, trovate la borsetta appartenuta a Edith Chadha, la Vittima #3 **11**, che contiene un quarto di una mappa **55**. La croce indica la posizione dell'appartamento di Edith Chadha in uno dei 4 quarti (**P**, **L**, **A** o **K**) della mappa di Londra: C1, C6, L1 o L6. Basandovi sulle informazioni fornite dal guardiano **39**, la vittima viveva vicino a una chiesa. L6 è l'unico luogo vicino a una chiesa (L5). Recatevi alle coordinate L6 per investigare. Prendete la carta **24**.

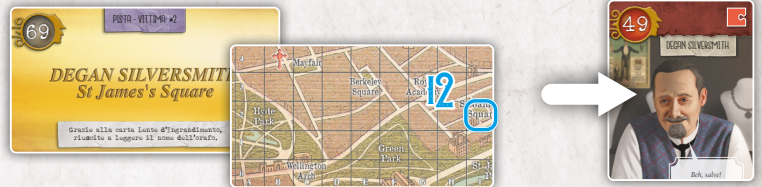


IL DOTTOR DRAY

- ▶ Trovate anche un anello **25** nella camera da letto di Henry il Rosso, che probabilmente appartiene alla Vittima #2 **40**. C'è qualcosa inciso sopra, ma è invisibile a occhio nudo. Collocate la carta Lente d'Ingrandimento sopra all'anello: il bordo esterno della lente d'ingrandimento e i cerchi d'argento formano il numero 69. Prendete la carta **69**.



- ▶ Potete ora leggere l'indirizzo dell'orafo **69** che ha inciso questo anello. Forse ha qualche informazione riguardo alla Vittima #2 **40**. Inserite le coordinate I2 nell'applicazione per andare a St James's Square. Prendete la carta **49**.



- ▶ Siete venuti fin qui nel tentativo di saperne di più sul proprietario di questo anello. Mostrare l'anello all'orafo: **49** + **25** = **74**. Prendete la carta **74**.



JOHN KOFFLEY

- ▶ Stando a quanto dice sua moglie **27**, John Koffley stava andando da Warlock Entertainers il giorno in cui è stato ucciso, ma non avete il loro indirizzo. Fate attenzione al poster situato dietro all'orafo **74**; è una pubblicità di Warlock Entertainers, e fornisce anche il suo indirizzo: College Street. Inserite le coordinate MO nell'applicazione. Prendete la carta **12**.



- ▶ Siete da Warlock Entertainers per ottenere informazioni su John Koffley, la Vittima #1. Interrogate quest'uomo su di lui: **12** + **61** = **73**. Prendete la carta **73**.

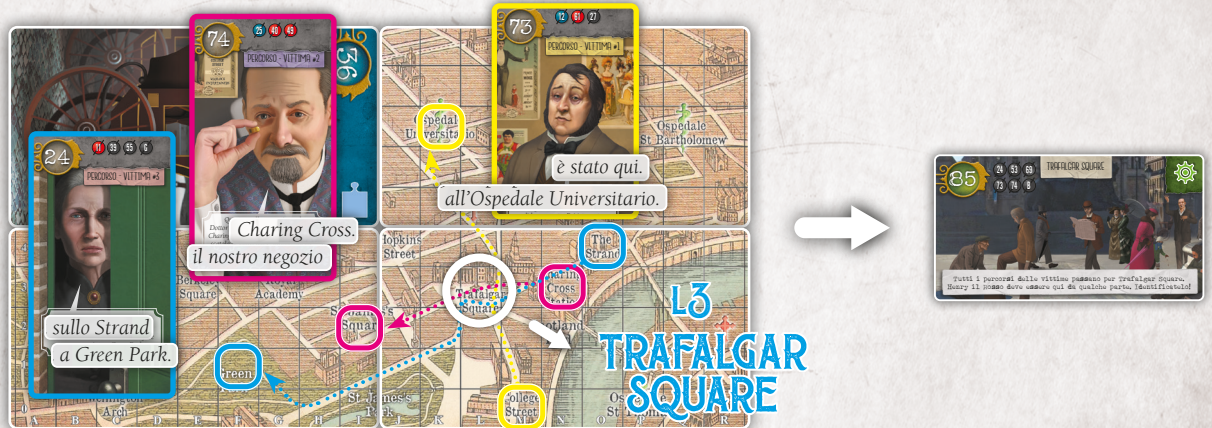


9 PERCORSI DELLE VITTIME

▶ Ora che siete a conoscenza del percorso seguito da ciascuna vittima il giorno della sua morte, dovete cercare il punto in comune tra questi 3 percorsi per cercare di scoprire dove Henry il Rosso è entrato in contatto con loro:

- Edith Chadha è entrata in contatto con Henry il Rosso da qualche parte tra **The Strand** e **Green Park** **59**.
- Il Dottor Dray è entrato in contatto con l'assassino tra **Charing Cross** e il negozio a **Saint James's Square** **74**.
- John Koffley deve aver incrociato Henry il Rosso da qualche parte tra **College Street** e l'**Ospedale Universitario** **73**.

Trasponendo questi 3 percorsi sulla mappa, potete vedere che il punto in comune tra tutti loro è **TRAFALGAR SQUARE**. Questo deve essere il luogo dove Henry il Rosso è entrato in contatto con le sue vittime. Inserite le coordinate L3 nell'applicazione per recarvi lì. Prendete la carta **85**.



TRAFALGAR SQUARE

▶ Per trascinare Henry il Rosso lontano dalla folla **85**, ricordate ciò che avete appreso su di lui: i genitori di Henry il Rosso erano cantanti (vedete la carta **46**), e lui stesso suonava il violino **17**. Ricordate anche la ballata che avete trovato nella sua camera da letto **16**. Per individuare le sue vittime, Henry il Rosso deve trovarsi regolarmente a Trafalgar Square. Se così è, Henry il Rosso deve essere il suonatore di strada che si trova accanto alla fontana. Andate e interrogate quell'individuo. Prendete la carta **2**.



PALAZZO MENTALE

▶ Prima che Henry il Rosso si voltasse e se ne andasse, siete riusciti a osservare 4 caratteristiche: la sua carnagione pallida, la sua giacca rosicchiata, i suoi pantaloni scoloriti e la piuma appesa al suo cappello. Entrate nel congegno **2** e cliccate su questi oggetti. Nessuna esposizione alla luce, frequenti avanti e indietro attraverso l'acqua e la prossimità coi ratti suggeriscono che Henry il Rosso si nasconda nelle fognature. I gabbiani attirati dal pesce di solito vivono vicino a luoghi dove sono solite attraccare le barche da pesca. Quindi, il nascondiglio deve trovarsi in fognature accessibili dalle rive del Tamigi. Individuate il piccolo ingresso del tunnel sulla riva del Tamigi. È qui che Henry il Rosso deve essere scappato. Andate alle coordinate Q4 per verificare la vostra intuizione.



Siete ora sulle rive del Tamigi, i vostri piedi sprofondano nell'acqua, vi intrufolate nel tunnel che porta alle fognature di Londra. Dopo alcuni minuti di camminata, arrivate a un vicolo cieco. Proprio lì, Henry il Rosso vi volta le spalle, guardando in basso. Sembra disposto ad accettare il suo destino. Senza ulteriori indugi, lo ammanettate e vi incamminate per consegnarlo a Scotland Yard. Quando uscite dal tunnel, vi ritrovate faccia a faccia con Sherlock Holmes, che vi dà l'idea di aver risolto il caso da tempo. Vi lancia quello che sembra essere uno sguardo di approvazione.



UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

CERCATE DI SCAPPARE
PRIMA CHE SCADA IL TEMPO!



Il gioco di carte collaborativo ispirato alle escape room:
9 scatole, 27 avventure disponibili!
Scaricate le nostre demo gratuite su:
www.asmodee.it per scoprire UNLOCK!



UNLOCK!

Con 27 avventure già disponibili, il gioco best seller è tornato con tre nuovissime avventure ispirate a una galassia molto, molto lontana...

STAR WARS

THE ESCAPE GAME



Giocate come Ribelli,
contrabbandieri
e agenti Imperiali!



UN GIOCO COLLABORATIVO ISPIRATO ALLE ESCAPE ROOM!
Esplorate luoghi, combinate oggetti e usate l'applicazione gratuita per immergervi nella galassia di *Star Wars*™.
Risolvete gli enigmi per superare con successo le tre avventure.

DURATA
60'

ETA
10+

GIOCATORI
1-6

www.spacecowboys.fr



© & TM Lucasfilm Ltd.



**IMPORTANTE:
NON LEGGERE PRIMA DI AVERE GIOCATO**



**CONSULTATE QUESTO DOCUMENTO SOLO SE SIETE BLOCCATI
NELL'AVVENTURA E AVETE GIÀ PROVATO CON GLI INDIZI E LE SOLUZIONI
DELL'APPLICAZIONE, OPPURE SE AVETE GIÀ COMPLETATO L'AVVENTURA.**

