UNLOCK!
MYTHIC 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.

NELLE GRINFIE DI ADE 2
L'ANIMAL-O-MATIC DEL PROFESSOR NOSIDE 8
IL GIRO DEL MONDO IN 80 MINUTI 14

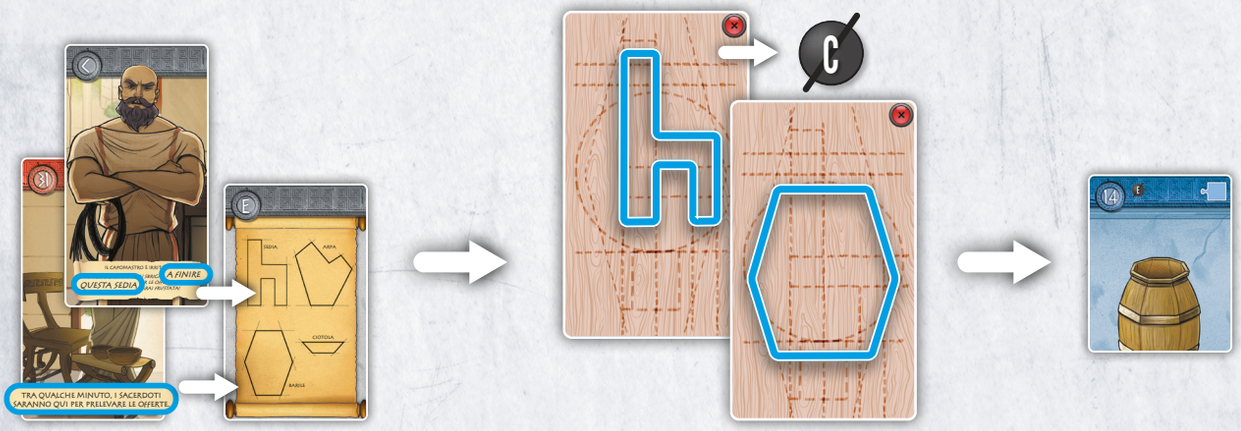
IT_SCUNL08EN_Solutions.indd 1 30/11/2020 16:07:18

NELLE GRINFIE DI ADE

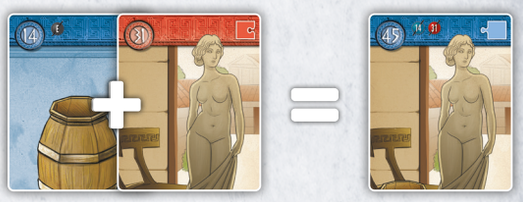
Livello di difficoltà

LA FUGA

Se volete trovare e salvare il vostro padrone Aricles, iniziate cercando un modo per scappare da qui. Perché non nascondersi nel barile, tra le offerte che saranno prelevate tra qualche minuto (31)? È una buona idea, ma finché il capomastro vi osserva (C), non sarete in grado di mettere in atto il vostro piano. Iniziate costruendo la sedia così la smetterà di tartassarvi. Entrate nel Congegno (90) e disegnate una sedia in base allo schema (E). Il capomastro se ne va: scartate la carta (C). Applicate lo stesso metodo per disegnare un barile. Prendete la carta (14).



Prima di nascondervi nel barile, assicuratevi di collocarlo tra le offerte: (14) + (31) = (45).
Prendete la carta (45).



Entrate nel barile in modo che i sacerdoti possano portarvi via dal laboratorio: (45) + (13) = (58).
Prendete la carta (58).

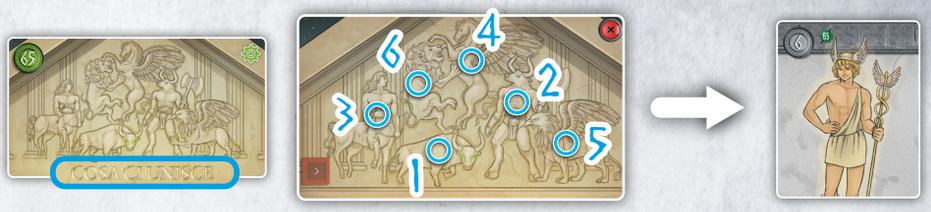
IL TEMPIO

Dopo essere scappati dal laboratorio, vi trovate al tempio dove si sta tenendo la cerimonia per Aricles. Una volta fuori dal barile, notate una strana luce che proviene dal frontone del tempio (70). Icaro infrange facilmente le regole (9), quindi anche se la carta (9) è grigia, chiedetegli di portarvi sul frontone volando: (9) + (70) = (79). Prendete la carta (79).

Gli dei sembrano esprimere la loro rabbia nei confronti di Icaro attraverso queste stelle minacciose. Chiedete all'uomo saggio di raccontarvi di più su queste stelle e costellazioni: (54) + (22) = (76).
Prendete la carta (76).

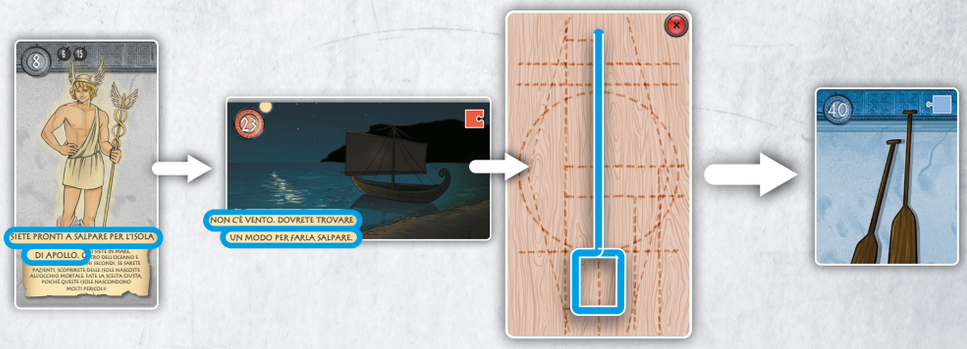
IT SCUNL08EN_Solutions.indd 2 30/11/2020 16:07:33

▶ Il messaggio sul frontone significa che queste creature mitologiche sono in qualche modo unite tra loro. Il Minotauro è un **uomo** con la testa di un toro; il centauro è un **uomo** con la parte inferiore del corpo e le zampe di un **cavallo**; Pegaso è un **cavallo alato**; il grifone ha la testa e le **ali** di un'aquila e il corpo, la coda e le zampe posteriori di un **leone**. Entrate nel Congegno 65, poi, partendo dal toro (già illuminato), premete sul Minotauro, il centauro, Pegaso, il grifone e il leone. Prendete la carta 6.



▶ Scoprite che Ade tiene prigioniero il vostro caro Aricles. Ermes, desideroso di aiutarvi, vi conferisce il potere della visione divina. Grazie a questo filtro, potete vedere elementi che di solito sono invisibili agli occhi mortali. Collocate la vostra visione divina sul vaso sacro 15, e muovete il filtro dall'alto verso il basso. Vedrete il numero 8 ruotare su se stesso. Prendete la carta 8.

▶ Ermes, con i suoi sandali alati, vi consiglia di salpare per l'isola di Apollo per chiedere l'aiuto del dio. Ma senza vento è difficile navigare. Usate le vostre abilità di falegnameria per costruire dei remi. Entrate nel Congegno 90 e disegnate un remo. Prendete la carta 40.



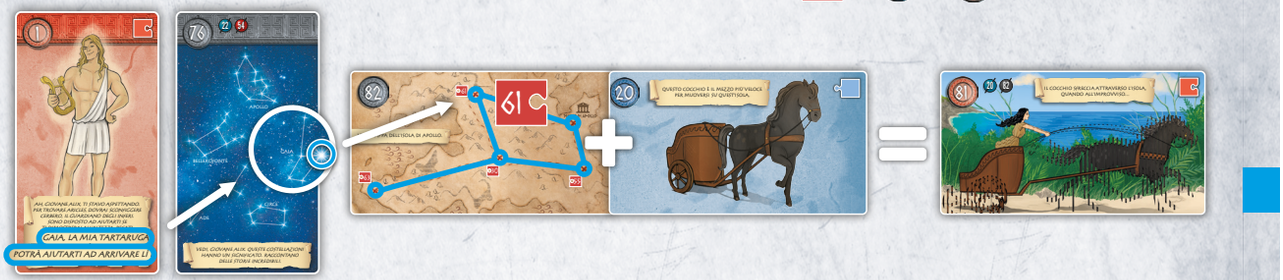
▶ Salpate usando i vostri nuovi remi appena costruiti: 23 + 40 = 63. Prendete la carta 63.

▶ Vi trovate nell'oceano e non vedete alcuna isola all'orizzonte. Fate come vi ha detto Ermes 8: posizionatevi al centro dell'oceano e attendete. A questo scopo, entrate nel Congegno 63 e tenete il vostro dito premuto per qualche secondo al centro dello schermo. Appariranno diverse isole. Per trovare quella di Apollo, ricordate cosa vi ha insegnato l'uomo saggio 76 e cercate l'isola con la stessa forma della costellazione di Apollo. Cliccate su quell'isola. Prendete la carta 1.

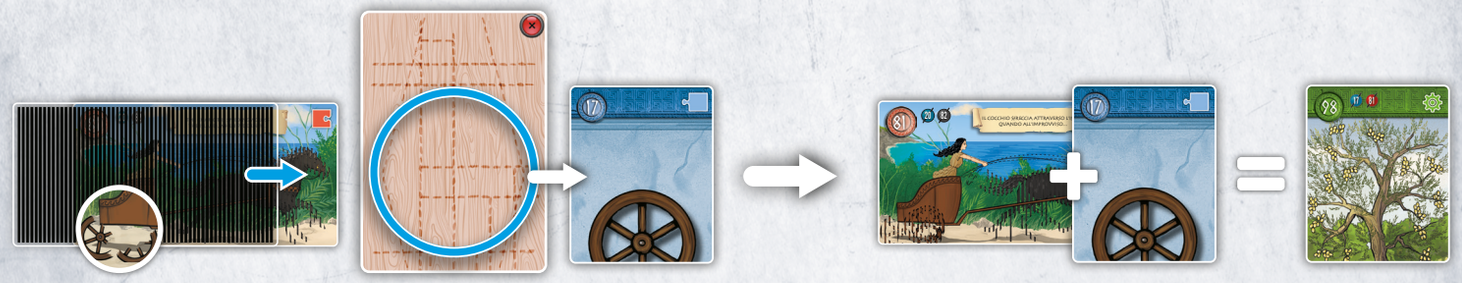
IT SCUNL08EN_Solutions.indd 3 30/11/2020 16:07:49

L'ISOLA DI APOLLO

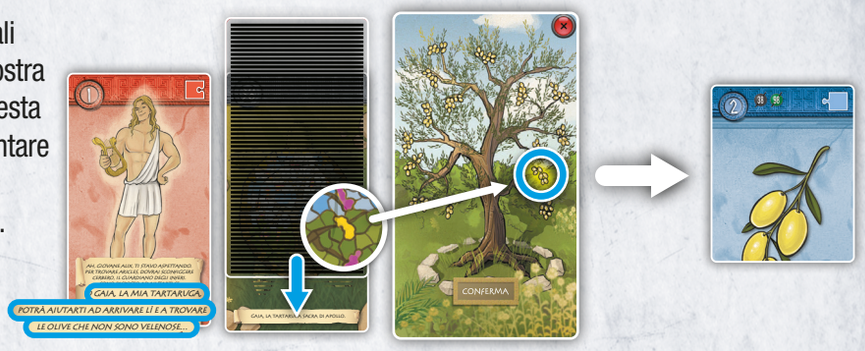
▶ Apollo vi offrirà il suo aiuto se supererete la sua sfida. Per trovare la posizione dell'albero usate Gaia, ovvero la sua costellazione. Effettivamente, i vari luoghi sulla mappa dell'isola (82) formano la costellazione di Gaia (76). Una delle stelle è più luminosa delle altre. Questa stella corrisponde alla posizione dell'albero. Usate il vostro cocchio per arrivare lì: 61 + (20) = (81). Prendete la carta (81).



▶ Vi avviate in tutta fretta verso l'olivo, ma c'è qualcosa che non va. Usate la vostra visione divina per saperne di più. Quando muovete il filtro da sinistra a destra sul cocchio (81), notate che una ruota è danneggiata. Costruitene una nuova. Entrate nel Congegno (90) e disegnate un cerchio. Prendete la carta (17). Cambiate la ruota del cocchio per raggiungere finalmente l'olivo: (81) + (17) = (98).

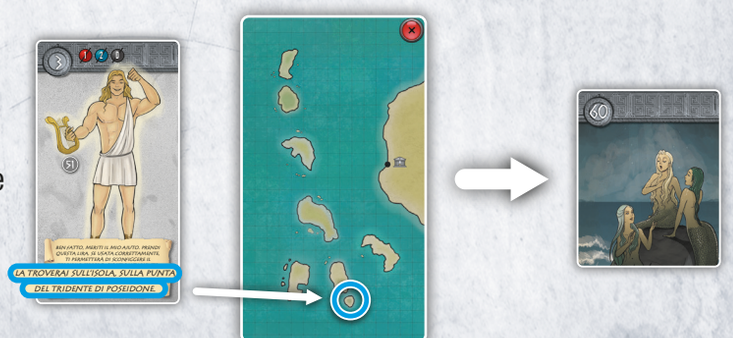


▶ Come vi ha detto Apollo (1), Gaia (38) vi rivelerà quali sono le olive velenose. A tal proposito, collocate la vostra visione divina sul guscio della tartaruga. Quando la testa e le zampe sono scoperte, vedrete tutte le olive diventare viola, tranne un grappolo.
Entrate nel Congegno (98) e selezionate queste olive.
Prendete la carta (2).



▶ Le famose olive d'oro sono ora in vostro possesso. Portatele velocemente ad Apollo per ottenere il suo aiuto: (1) + (2) = (3).
Prendete la carta (3).

▶ Apollo mantiene la sua promessa e vi dona la sua lira. Sfortunatamente non può rivelarvi la posizione degli Inferi. Tuttavia, vi dice chi può farlo: la dea dagli occhi lucenti, Atena. Si trova sulla punta del Tridente di Poseidone. Si riferisce al tridente formato dalle isole. Entrate nel Congegno (63) e cliccate sull'isola che si trova all'estremità.
Prendete la carta (60).



IT SCUNL08EN_Solutions.indd 4 30/11/2020 16:08:00

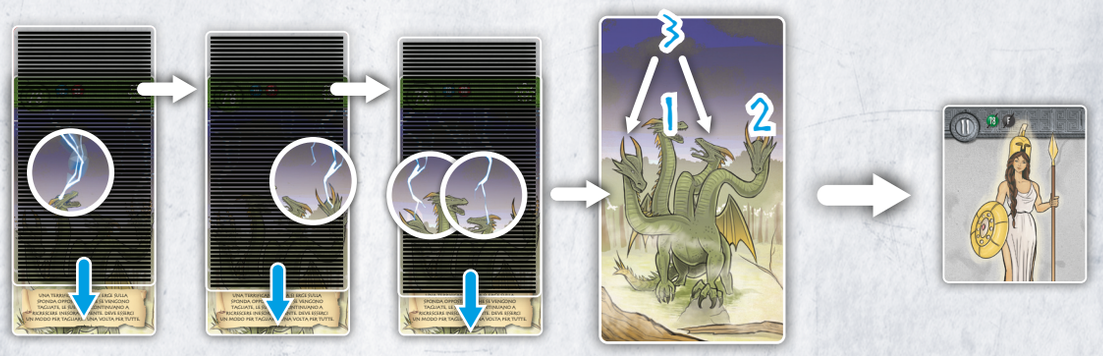
Questa strana canzone è ammaliante e finché continuate ad ascoltarla non potete salvare Aricles dalle grinfie di Ade. Come potete fermare questa canzone? Nell'applicazione, cliccate il tasto delle Impostazioni nell'angolo in alto a sinistra e fermate la musica premendo OFF.
Prendete la carta F.

L'ISOLA DI ATENA

Per ottenere la posizione degli Inferi, dovete prima aiutare Atena a liberarsi delle creature mandate da Ade. Iniziate con questo orco a due teste. Notate che le teste 34 e 34 non vanno d'accordo tra loro. Aizzatele l'una contro l'altra per creare un diversivo e continuare il vostro viaggio: 34 + 34 = 68. Prendete la carta 68.

Un potente torrente vi sbarra il cammino. Come potete raggiungere l'altra sponda? Avrete bisogno di un'asse per attraversarlo. Entrate nel Congegno 90 e disegnate un lungo rettangolo.
Prendete la carta 10.
Ora, collocate l'asse sopra alle rapide e attraversatele camminandoci sopra: 10 + 68 = 78.
Prendete la carta 78.

Che terribile Idra! Però Zeus, il radunatore di nuvole, sembra essere dalla vostra parte. I suoi fulmini indicano l'ordine nel quale dovete tagliare le teste. Osservate l'Idra 78 con la visione divina, muovete il filtro dall'alto verso il basso. Potete vedere la sequenza di fulmini che colpisce le teste: 2° testa, 4° testa, **contemporaneamente** 1° e 3° testa, 2° testa, 4° testa, ecc. Entrate nel Congegno 78 e tagliate le teste secondo la sequenza indicata. Iniziate con una testa qualsiasi. Prendete la carta 11.



Come promesso, Atena vi svela dove si trova l'entrata per il regno di Ade. L'ingresso agli Inferi è collocato tra l'isola di Apollo, che avete già visitato, e il Grande Tempio dal quale siete partiti la prima volta. Entrate nel Congegno 63 e cliccate sull'acqua tra questi due luoghi.
Prendete la carta 74.

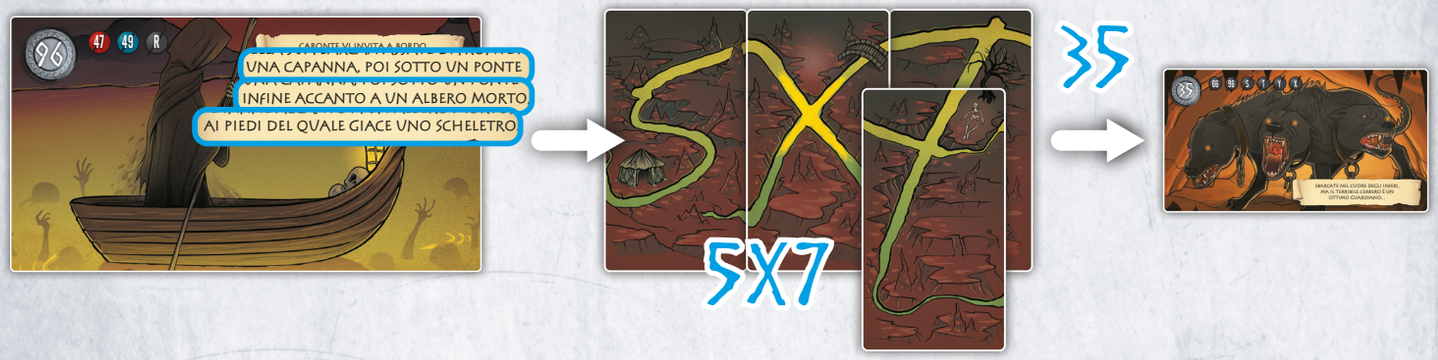
IT SCUNL08EN_Solutions.indd 5 30/11/2020 16:08:09

GLI INFERI

▶ Aricles è prigioniero dietro questo portone, da qualche parte negli Inferi. Ma come si può entrare? Usate la vostra visione divina per rivelare il suo accesso. Muovete il filtro sul portone 74. Vedete un teschio in fiamme. Conoscete questo simbolo, è quello del tasto Penalità dell'applicazione. Non abbiate paura, cari giocatori, premetelo per entrare nel regno dei morti.
Prendete la carta 66.

▶ Ce l'avete fatta! Siete nel regno di Ade, sulla riva del fiume del regno dei morti, e ora è troppo tardi per tornare indietro. Incontrate Caronte, il traghettatore di anime degli Inferi. La sua mano tesa implica che si aspetta un'offerta prima di lasciarvi salire sulla sua barca. Dategli la moneta che avete raccolto prima: 47 + 49 = 96.
Prendete la carta 96.

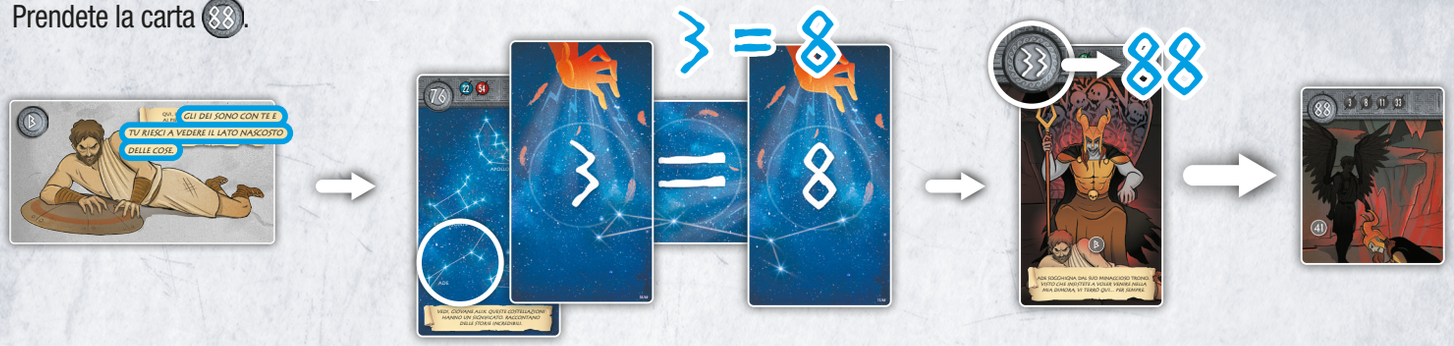
▶ Questo è il fiume che vi guiderà al trono di Ade. Tuttavia, non dovete perdervi. Seguite alla lettera la rotta di Caronte 96. Organizzate le parti del fiume come segue: come prima cosa, collocate la capanna S, poi il ponte X, poi l'albero morto T e, infine, lo scheletro ai piedi di quell'albero Y. Il fiume forma quindi 5 x 7.
Prendete la carta 35.



▶ Nessuno può avvicinarsi ad Ade così facilmente. Come prima cosa, dovete liberarvi di Cerbero. Apollo 3 vi ha dato la sua lira per aiutarvi a sconfiggere Cerbero, ma come si suona? Le note sulla lira 51 cambiano a seconda della direzione in cui le suonate. Inoltre, guardate le decorazioni sui bracci della lira: una è arancione e l'altra è viola. La decorazione arancione indica che dovete suonare le corde verso destra, e quella viola verso sinistra. Ora prendete nota dei colori degli occhi di Cerbero, sono gli stessi delle decorazioni della lira: viola/arancione/arancione/arancione/viola/arancione. Entrate nel Congegno 51 e suonate sinistra, destra, destra, destra, sinistra, destra.
Prendete la carta 33.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 6 30/11/2020 16:08:15

Per salvare Aricles, dovete sconfiggere Ade. Ma essendo mortali non potete competere da soli contro il dio degli Inferi. Aricles (B) vi fornisce la chiave per trionfare. Gli dei che vi hanno aiutato lungo tutta questa avventura continueranno ad aiutarvi. Prendete le carte di Apollo (3), Atena (11) ed Ermes (8), poi guardate il loro lato nascosto (il retro delle carte).
Ricreate la costellazione di Ade (76). Ottenete 3 = 8. Quindi, per sconfiggere Ade (33), il 33 diventa 88.
Prendete la carta (88).



Ade è sconfitto. Per quanto riguarda Aricles e Icaro, sono sani e salvi, ma siete bloccati negli Inferi. Quindi, Icaro decide di aiutarvi e vi offre le sue ali. Usatele per scappare dal mondo delle tenebre e conquistare, finalmente, la vostra libertà. Entrate nel Congegno (41), poi prendete in mano il vostro dispositivo e muovetelo dall'alto verso il basso, simulando il battito delle ali.

Alix vola verso la luce, salvando i due uomini dagli Inferi. Di ritorno al tempio, una festa sontuosa viene organizzata in onore dell'eroina. La gente ricorderà per anni la sua meravigliosa avventura e racconterà le sfide che ha superato.

IT_SCUNL08EN_Solutions.indd 7 30/11/2020 16:08:19

L'ANIMAL-O-MATIC del Professor Noside

Livello di difficoltà:

LA CUCINA

- Non aspettate a testare la vostra nuova invenzione: l'Animal-O-Matic. Scansionate la carta Introduzione con il vostro dispositivo. Allineate il vostro mirino con il gatto e sparate. Potete girare la carta.

- L'interruttore salta e fa piombare la stanza nell'oscurità. Tempismo perfetto! Ora siete all'interno del corpo del vostro gatto, Liederkranz, e i gatti vedono al buio. Entrate nel Congegno 7 e scansionate la cucina C con il vostro dispositivo.
Prendete le carte 0, 23, e 88.

- La vostra unica via d'uscita dalla cucina è attraverso il buco della serratura. Ma dovete essere abbastanza piccoli per passare attraverso di esso. Premete il tasto del vostro Animal-O-Matic e mirate allo sciame di mosche 88. Prendete la carta 1. Approfittate delle vostre dimensioni ridotte per scappare dalla cucina, volando attraverso il buco della serratura: 1 + 23 = 24.
Prendete la carta 24.

- La vostra visuale da mosca è abbastanza snervante, ma come tutte le mosche siete attratti dalla luce. Quando vi concentrate, vedete che le lampadine formano il numero 10.
Prendete la carta 10.

IL SALOTTO

- Il salotto sta per essere allagato. Dovete lasciare la casa il prima possibile. Come prima cosa, trasferitevi dentro il corpo dell'orso che russa premendo il tasto . Prendete la carta 20. Usate tutta la vostra forza per aprire la porta della cucina: 20 + 58 = 78.
Prendete la carta 78.
Usate l'Animal-O-Matic per trasferirvi ancora una volta dentro Liederkranz. Prendete la carta 6. Ora andate nel cortile attraverso la gattaiola: 6 + 74 = 80.
Prendete la carta 80.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 8 30/11/2020 16:08:37

IL CORTILE

▶ Vi trovate nel cortile 80, ma la batteria atomica è in soffitta. Quindi dovete trovare un modo per arrivare là. Vi accorgete del pesce nella boccia di vetro sulla testa della mucca. Se foste nel corpo del pesce, potreste affrontare l'acqua. Afferrate l'Animal-O-Matic e sparate alla mucca.
Prendete la carta 18.

Venite a sapere che il pesce, Maurice, si gonfia quando è spaventato. Prendete qualche gomma da masticare per iniziare a gonfiare un palloncino: 18 + 72 = 90. Prendete la carta 90.

▶ Entrate nel Congegno 90 e gonfiate il palloncino. A tale scopo, soffiate nel microfono del vostro dispositivo fino a quando il palloncino scoppia. C'è un +8 nascosto nel BOOM. Usate questa esplosione per spaventare Maurice: 65 + 8 = 73.
Prendete la carta 73.

▶ Sbrigatevi ed estraete il vostro Animal-O-Matic per trasferirvi nel corpo di Maurice.
Prendete la carta 15.
Con questo nuovo corpo da pesce, potete nuotare su per le scale: 15 + 40 = 55.
Prendete la carta 55.

IL BAGNO

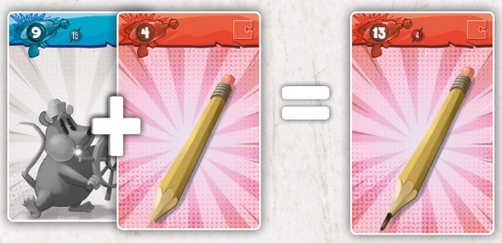
▶ Ora vi trovate nel bagno 55. Dovete chiudere l'acqua, ma con queste sembianze da pesce è abbastanza difficile raggiungere la valvola. Secondo il messaggio che avete trovato nella bottiglia 27, non siete soli in questa stanza. Scorgete James, il topo. Ma da qui riuscite a vedere solo il suo riflesso. Premete il tasto e sparate sulla destra, sopra all'armadietto delle medicine.
Prendete la carta 9.

▶ Ora vi trovate in un corpo in grado di raggiungere la valvola, che sfortunatamente si trova all'altro lato della stanza. Per raggiungerla, dovete attraversare l'acqua. Quindi, costruite una barchetta di carta: 27 + 64 = 91. Prendete la carta 91.
Poi, fate galleggiare questa magnifica barchetta 91 posizionandola sull'acqua del bagno 55. Così facendo, riuscite a leggere 45 + 8. Quindi, prendete la carta 53.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 9 30/11/2020 16:08:52

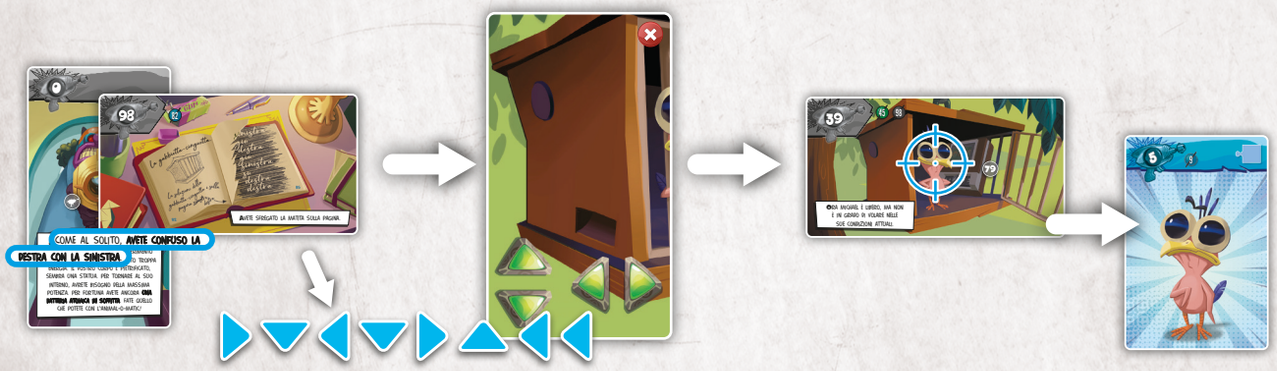
▶ Salite a bordo della vostra barchetta per navigare verso la valvola: 9 + 53 = 62. Prendete la carta 62. Entrate nel Congegno 62 e chiudete la valvola. Per fare ciò, ruotate il vostro dispositivo in senso orario. Prendete la carta 5.

▶ L'acqua viene portata via. Vi state avvicinando alla batteria. Ora affilate la punta della matita con i vostri denti da roditore: 9 + 4 = 13. Prendete la carta 13.



▶ Ora potete recuperare la soluzione della gabbietta-cinguetta. Quando date un'occhiata più da vicino alla pagina di destra, vedete la traccia di una scritta. Ora potete sfregare la matita sul foglio per rivelare la soluzione. Tuttavia, notate che il numero 82 è un riferimento alla pagina **82**. Ma è la pagina **85** sulla quale volete sfregare la matita: **85** + 13 = 98. Prendete la carta 98.

▶ Ecco la soluzione alla gabbietta-cinguetta 98. Ricordatevi però come siete arrivati qui: come al solito, avete confuso la destra con la sinistra 0. Per correggere l'errore, invertite la sinistra (◀) e la destra (▶) della soluzione. Entrate nel Congegno 45 e inserite la sequenza seguente: destra/giù/sinistra/giù/destra/su/sinistra/sinistra. Prendete la carta 39. Mirate verso Michael, l'uccellino, per trasferirvi nel suo corpo. Prendete la carta 5.



▶ Siete dentro al corpo di Michael. Ma senza piume non sarete mai in grado di volare. Per risolvere la situazione, prima cospargetevi di miele: 5 + 11 = 16. Prendete la carta 16. Poi, avvolgetevi nelle piume del cuscino: 16 + 47 = 63. Prendete la carta 63.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 10 30/11/2020 16:09:04

▶ Realizzate il vostro più grande sogno volando via! Non perdete l'opportunità di volare fino alla botola della soffitta: 14 + 63 = 77.
Prendete la carta 77.

LA SOFFITTA

▶ Entrate nel Congegno 79. Il registratore a cassette sembra aver raggiunto la fine, ma il bottone di riavvolgimento è rotto. Estraete la cassetta premendo ⏏.
Prendete la carta 57.
Per riavvolgere manualmente il nastro, usate la matita: 57 + 13 = 70.
Prendete la carta 70.

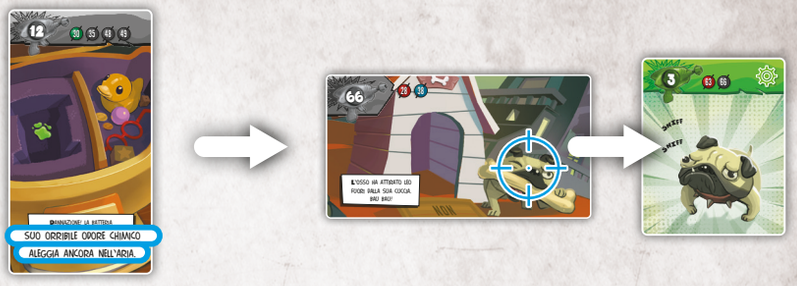
▶ Per inserire di nuovo la cassetta, seguite le istruzioni: entrate nel Congegno 79 e tenete premuti i tasti ⬭ e ▶, poi premete il tasto ⏏ 3 volte. Una volta che la cassetta è al suo posto, premete ▶ per riprodurre l'audio. Questo sommesso canto di mosche farà impazzire Josy, la pianta famelica 48. Poi, volate sopra di lei usando il vostro dispositivo (la fotocamera del vostro dispositivo deve essere posizionata sopra la carta 48).
Prendete la carta 35.

▶ Ricreate la trama della carta da parati tentacolare 48 e 49, e sovrapponete correttamente la nuova sagoma di Josy 35 sul suo vaso. Ognuna delle 4 lingue indica un colore sulla carta da parati sullo sfondo. È la combinazione della cassaforte a prova di radioattività 30.
Entrate nel Congegno 30 e cambiate il colore dei tasti. Dall'alto verso il basso: ● ● ● ●.
Prendete la carta 12.

▶ Date un'occhiata più da vicino allo scheletro del T-rex 77, il numero 38 è nascosto su di esso. Prendete la carta 38. Usate l'osso per attirare Leo fuori dalla sua cuccia: 28 + 38 = 66. Prendete la carta 66.

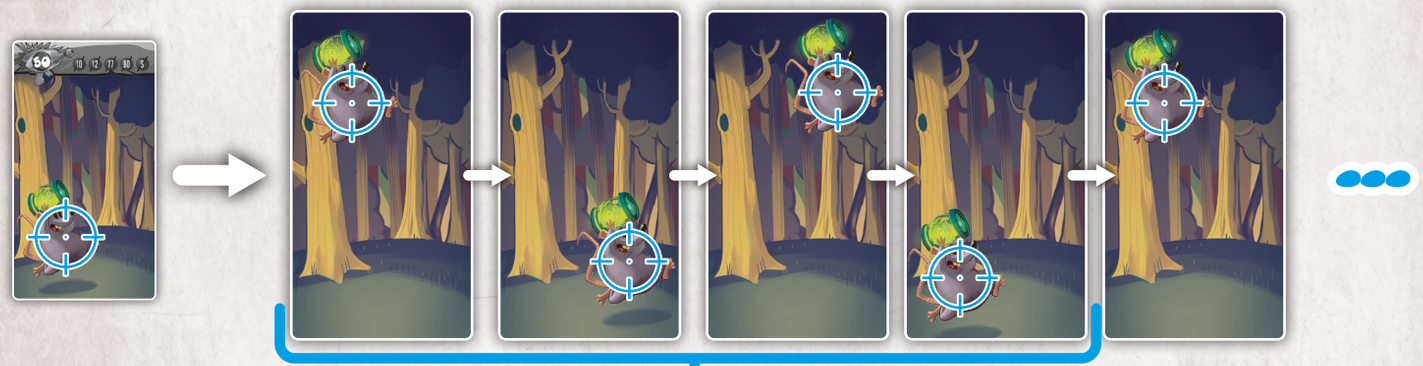
IT SCUNL08EN_Solutions.indd 11 30/11/2020 16:09:20

La batteria non si trova più nella cassaforte a prova di radioattività 12, ma con un buon senso dell'olfatto potreste probabilmente seguire la sua traccia e trovarla. Quindi, avete bisogno di Leo. Prendete il vostro Animal-O-Matic e sparate a Leo 66. Prendete la carta 3.



Entrate nel Congegno 3 e annusate l'odore che proviene dalla chiazza di liquido atomico 12 collocando la fotocamera del vostro dispositivo sopra di essa. Seguite l'odore muovendo la fotocamera nella soffitta 77. L'odore fuoriesce dalla botola e si sposta nel bagno 55, poi si muove verso il salotto 10, per raggiungere infine il cortile 80. Muovete la fotocamera del vostro dispositivo sopra queste carte, in quest'ordine, per ottenere la carta 50.

LA BATTERIA ATOMICA



Il recupero della batteria atomica richiede solo uno sparo ben piazzato dell'Animal-O-Matic. Ma James è un briccone e schiva ogni vostro sparo 50.
Sembra essere sempre un passo avanti a voi… Fate attenzione alle sue mosse. Ripete le stesse 4 mosse una dopo l'altra, quindi anticipate la sua prossima mossa sparando nel punto dove si troverà:
- Se James è nella mossa 1, sparate alla 2;
- Se James è nella mossa 2, sparate alla 3;
- Se James è nella mossa 3, sparate alla 4;
- Se James è nella mossa 4, sparate alla 1.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 12 30/11/2020 16:09:38

▶ L'Animal-O-Matic si carica lentamente. Potete attendere che si ricarichi oppure dare retta al simbolo luminoso che vi richiede di inserire il caricabatterie nel vostro dispositivo. Questo caricherà immediatamente il vostro Animal-O-Matic.

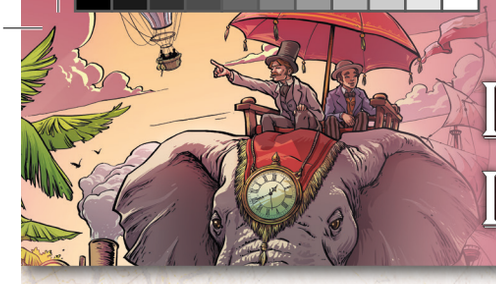
Attendere mentre si ricarica (1 minuto e 30 secondi)

Inserire il caricabatterie nel vostro dispositivo (ricarica istantanea)

▶ Una volta che l'arma è carica, procedete con il trasferimento finale . Mirate al corpo del Professore , e sparate!

WOOSH!
Un lampo gigantesco fuoriesce dall'Animal-O-Matic e all'improvviso vi ritrovate nel corpo del Professore. Mentre riacquistate il vostro fine intelletto, vi congratulate con voi stessi, e pensate di farvi un bel meritato bagno.

IT_SCUNL08EN_Solutions.indd 13 30/11/2020 16:09:47



IL GIRO DEL MONDO IN 80 MINUTI

Livello di difficoltà:

▶ Siete nel bel mezzo della giungla indiana, nei panni di Passepartout. Avete sbattuto la testa quando siete caduti e ora ci vedete doppio. Quindi, i numeri 99 e 33 sono in realtà 9 e 3.
Prendete le carte 9 e 3.

▶ La banana 3 è la combinazione di una carta blu e una carta rossa. Il risultato di questa combinazione è 3. L'unico modo per ottenere 3 quando si combinano una carta blu e una carta rossa è sommando 2 + 1.
Quindi, per sbucciare la banana, prendete le carte 2 e 1.

▶ Gli uomini che vi stanno inseguendo si trovano su un terreno molto ripido. Tirate la buccia di banana per farli cadere: 9 + 2 = 11.
Prendete la carta 11.

▶ Fuggite dagli uomini armati. La vostra caduta vi ha provocato una perdita di memoria. Come siete arrivati qui? Prendete il Diario di Viaggio per cercare il punto d'inizio della vostra avventura. Leggete il Giorno 1 del vostro viaggio. Il numero 4 è nascosto tra le righe di questo testo.
Prendete la carta 4.

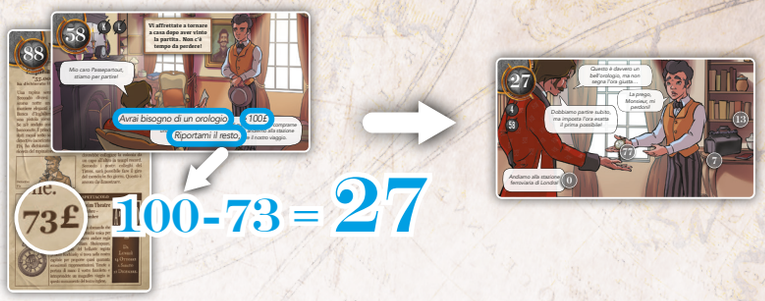
LONDRA

▶ La lettera D sembra essere scritta sul bordo del mazzo di carte. Quando tagliate il mazzo, la metà inferiore (la parte inferiore della D) va collocata sopra alla metà superiore (la parte superiore della D).
Una volta invertite, le due parti del mazzo formano una nuova lettera: K.
Prendete la carta K.

▶ Per contare i punteggi di questa partita di whist K, dovete prima scoprire chi è il vincitore della 13° mano. Voi avete il Re di Picche (K). Ognuno degli altri giocatori tradisce la sua mano parlando: Flanagan ha un Jack e Jack ha una Regina.
Quindi, Fallentin è quello con l'Asso e vince quest'ultima mano.
Ora contate i punteggi L: la Squadra 1 ha 5 punti e la Squadra 2 ha 8 punti.
Prendete la carta 58.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 14 30/11/2020 16:10:10

▶ Mr Fogg (58) è pignolo per quanto riguarda la puntualità e vi consegna 100£ per comprare un orologio. Individuate la pubblicità dell'orologio in vendita sul giornale (88). Costa 73£. Come richiesto da Fogg, gli portate indietro il resto, ovvero 27£.
Prendete la carta (27).



▶ Grazie al vostro Diario di Viaggio, sapete che Suez è la vostra prossima destinazione. Guardate l'orario dei treni sul tabellone informativo (0). Il treno per Suez parte alle 20:45. Entrate nel Congegno (77) e approfittate di questa opportunità per impostare il vostro orologio (27) sulle 20:40.
Prendete la carta (8).

SUEZ

▶ Per ottenere la prova che siete stati a Suez, andate al consolato. Presentate il vostro passaporto al Console e fatevelo timbrare: (8) + (13) = (21).
Prendete la carta (21).

▶ Su quale data deve essere impostato il timbro? Avete lasciato Londra (Giorno 1) il 2 ottobre 1872, secondo il giornale (88). Grazie al vostro Diario di Viaggio, sapete che siete arrivati a Suez nel giorno 8, ovvero 7 giorni dopo la vostra partenza. Di conseguenza, la data della vostra visita al consolato è il 9 ottobre 1872. Entrate nel Congegno (21) e impostate il timbro su quella data.
Prendete la carta (62).

▶ Come prima cosa, premete il tasto dedicato per venire a sapere che il Detective Fix vi sta spiando e potrebbe potenzialmente mandare a monte la vostra scommessa. Forse vi siete accorti che vi stava spiando al consolato (21).
Premete il tasto e inserite il numero (21).

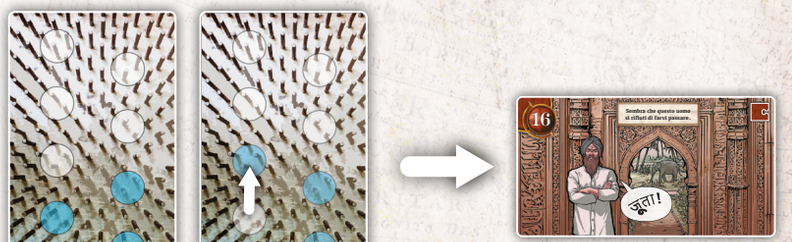
IT SCUNL08EN_Solutions.indd 15 30/11/2020 16:10:28

▶ Scorgete le due bandiere appese agli alberi della nave ormeggiata 62. Secondo il codice marittimo riportato nel vostro Diario di Viaggio, corrispondono ai numeri 1 e 4. Prendete la carta 14.

BOMBAY

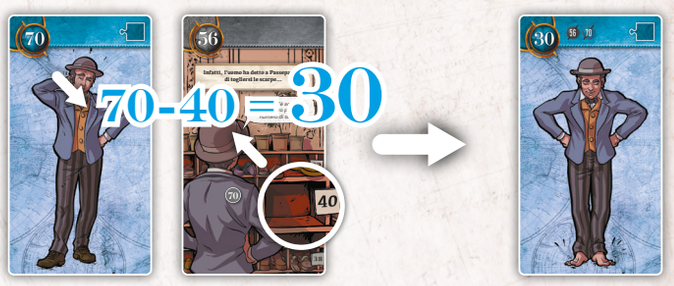
▶ Ora siete a Bombay, in India. Ma non siete i soli ad aver raggiunto le colonie britanniche. Individuate Fix nella folla e premete il tasto per inserire il numero 14.

▶ Dovete attraversare questo letto di chiodi per ottenere l'aiuto del fachiro. Per evitare di farvi male, dovete dividere il vostro peso su questo letto. Entrate nel Congegno 14 e per prima cosa toccate i 4 punti d'appoggio. Solo allora potete muovere un punto d'appoggio (dito) alla volta fino a raggiungere il lato opposto del letto di chiodi.
Prendete la carta 16.



▶ Nonostante la barriera linguistica, c'è qualcosa che vi suona familiare nelle istruzioni di quest'uomo. Il numero 56 è nascosto in questo testo in sanscrito.
Prendete la carta 56.

▶ Senza dubbio, l'uomo all'entrata del tempio ha detto a Passepartout di togliersi le scarpe. C'è solo uno spazio rimasto libero e corrisponde al numero di scarpe di Passepartout 70. Quindi, il suo numero è 40. Per togliere le scarpe, sottraete 40 da Passepartout: 70 - 40 = 30.
Prendete la carta 30.



▶ Ora che siete scalzi, dovrebbe esservi permesso di entrare nel tempio sacro senza alcun problema: 16 + 30 = 46.
Prendete la carta 46.

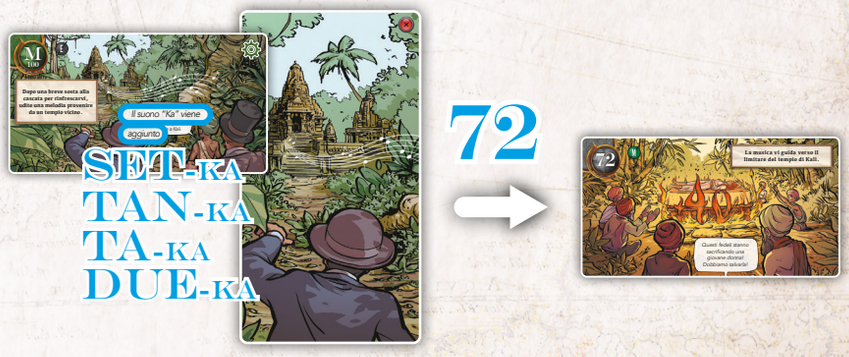
▶ Questo uomo si rifiuta di portarvi dall'altra parte della giungla, a Calcutta. Ma voi avete delle risorse considerevoli. Per convincerlo, cercate di corromperlo: 7 + 46 = 53.
Prendete la carta 53.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 16 30/11/2020 16:10:42

LA GIUNGLA

▶ Attraversate la giungla sul dorso di un elefante. Però l'animale fa un po' come gli pare e non segue la strada 18. Quindi, il numero 25 formato dal tracciato della strada è inutile. Quale strada avete seguito, allora? Le fotografie nel vostro Diario di Viaggio sono la prova del vostro itinerario. Quando trasponete ogni fotografia su questa mappa, si forma la lettera M.
Prendete la carta M.

▶ Mentre vi dissetate alle cascate Brahma, udite in lontananza un curioso mantra. La guida vi dice che il suono "Ka" viene aggiunto per onorare Kali.
Entrate nel Congegno 100/M per seguire il mantra fino al tempio.
Riconoscete il suono SET-TAN-TA-DUE.
Prendete la carta 72.



▶ Per salvare la giovane donna dalle fiamme, dovete spegnere il fuoco e, quindi, portare qui dell'acqua.
Individuate il +36 nascosto tra le acque nella fotografia delle cascate Brahma. Eravate là poco fa. Tornate indietro con l'elefante e fategli riempire la proboscide di acqua:
18 + 36 = 54. Prendete la carta 54.

▶ Ora, fate versare all'elefante l'acqua sul fuoco. A tale scopo, guardate attentamente le fiamme 72, formano un +40.
Spegnete il fuoco: 54 + 40 = 94.
Prendete la carta 94.

▶ Mentre la guida vi spiega il suo piano per scappare dai fedeli, notate che Passepartout sta per inciampare su una roccia. Probabilmente è il motivo per cui il nostro eroe ha perso la memoria. Questa dannata roccia nasconde il numero 37.
Ora che avete recuperato la vostra memoria, siete pronti a proseguire l'avventura. Ma non fatevi distrarre, individuate l'immobile Fix che si nasconde nella vegetazione.
Premete il tasto e inserite il numero 37.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 17 30/11/2020 16:10:59

▶ Ora dovete trovare la vostra guida arrampicandovi su un albero per vedere il suo segnale. A tale scopo, ricreate il panorama di alberi collocando la carta 10 sopra la carta 11. Il tronco ora forma la lettera Y. Prendete la carta Y per arrampicarvi sull'albero e collocatela sopra alla carta 10 per ultimare il panorama. Tutto quello che dovete fare è trovare il punto di partenza del segnale. Il sole calante mostra l'Ovest. Con la bussola, determinate che il segnale di fumo si trova a Nord-Ovest. Entrate nel Congegno 48 e orientate la vostra bussola verso Nord-Ovest, poi premete OK. Prendete la carta 42.

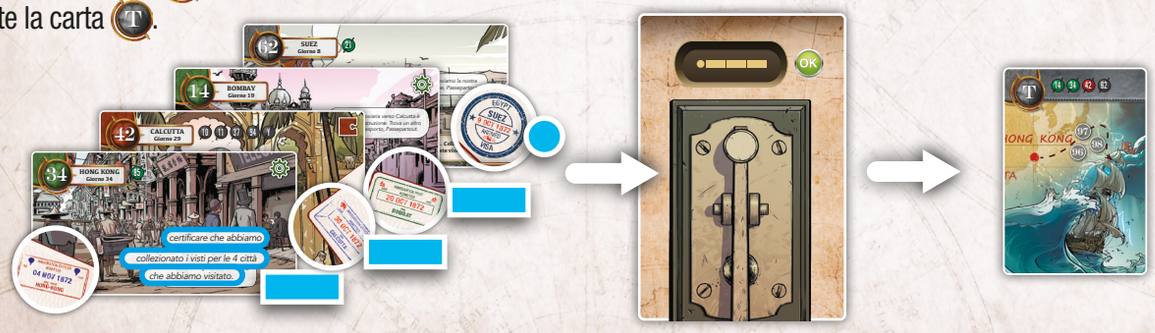
CALCUTTA

▶ Finalmente, siete fuori dalla giungla. Ora potete lasciare l'India e continuare la vostra avventura, ma solo se trovate le chiavi per questo povero servitore. Quando date un'occhiata più da vicino, notate alcune scimmie. Forse hanno qualcosa a che fare con la scomparsa delle chiavi? Date alle scimmie la banana per scoprirlo: 42 + 1 = 43. Prendete la carta 43. Ecco le chiavi! Finalmente… Datele velocemente al servitore e fatevi aprire il cancello: 42 + 43 = 85. Prendete la carta 85.

▶ Se volete che la mongolfiera 85 prenda il volo, dovete rimuovere le zavorre di 70 libbre (30 + 40): 85 - 70 = 15. Entrate nel Congegno 15 (al posto dell'85) nell'applicazione. Prendete la carta 34 dove individuate Fix, quindi premete il tasto dedicato e inserite il numero 34.

HONG KONG

▶ Sono passati 34 giorni da quando avete lasciato Londra e ora vi trovate a Hong Kong. È arrivato il momento di informare i vostri colleghi del Reform Club dei vostri progressi. Il telegramma da inviare è composto dalle 4 tappe del vostro viaggio, più nello specifico dai visti. Seguendo l'ordine del vostro viaggio: Suez 62 (●), Bombay 14 (▬), Calcutta 42 (▬) e Hong Kong 34 (▬). Entrate nel Congegno 34 e inserite ● ▬ ▬ ▬ nel telegrafo. Prendete la carta T.



IT SCUNL08EN_Solutions.indd 18 30/11/2020 16:11:22

▶ Questo maledetto Detective vi sta spiando persino su questa nave. Premete il tasto per inserire il numero 97.

▶ Siete stati sorpresi da una violenta tempesta e vi siete persi nel bel mezzo dell'Oceano Pacifico. Per determinare la vostra posizione, dovete per prima cosa mettere gli eventi in ordine cronologico. Guardando l'albero della barca e le riserve di riso, deducete che l'ordine è 97, 98, e poi 96. Ora, girate queste 3 carte per ricreare il vostro itinerario. Partite da Hong Kong e collocate queste 3 carte nello stesso ordine di prima, una dopo l'altra, assicurandovi di orientarle grazie all'ago della bussola che punta verso il Nord. Quindi, il percorso della vostra navigazione prende forma e vi porta alla lettera C. Prendete la carta C.

▶ Un faro vi sta aiutando 200/C a evitare gli scogli. Fate molta attenzione al ritmo della sua luce: si accende e si spegne 3 volte consecutivamente, poi due volte. Prendete la carta 32.

SAN FRANCISCO

▶ Siete pronti a iniziare la vostra traversata dell'America in treno. Andate alla stazione dei treni di San Francisco per comprare i vostri biglietti 64. Come prima cosa, costringete Fix a uscire allo scoperto inserendo il numero 64 nell'applicazione. Poi, realizzate che è impossibile pagare i biglietti con le sterline, avete bisogno di dollari. Andate a cambiare i vostri soldi U.
Individuate la riga **$ ⟵ £** e girate il tabellone per leggerlo nel verso giusto. Ora, leggete **7 ⟶ 5**.
Quindi, pagate il bigliettaio della stazione dei treni di San Francisco 64 aggiungendo 5 ($) e non 7 (£): 64 + 5 = 69.
Prendete la carta 69.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 19 30/11/2020 16:11:34

▶ Prima che possiate riposare sul treno, guardate attraverso il finestrino per individuare l'instancabile Fix. Premete il tasto per inserire il numero 69. Poi, entrate nel Congegno 69 per mettere in moto il treno. Una volta che ha preso velocità, guardate le luci: quelle all'interno del treno combinate a quelle sul binario formano la lettera F. Prendete la carta F.

NEW YORK

▶ Era destino che accadesse! Fix ha deciso di passare all'azione! Dovete affrettarvi a trovarlo e costringerlo ad abolire il suo decreto. A questo punto, dovreste avere identificato Fix almeno 5 volte (tra le 7 possibili): 21, 14, 37, 34, 97, 64 e 69. Poi, entrate nel Congegno 300/F per costringerlo a venire fuori allo scoperto. È sulla sinistra, cliccatelo. Prendete la carta 90.

▶ Questa è l'ultima traversata. L'Inghilterra si trova dall'altra parte dell'Oceano Atlantico. Mentre vi avvicinate alla vostra meta, il destino vi gioca un brutto tiro: non c'è più neanche un pezzo di carbone rimasto. Cercate di convincere il capitano della nave ad aiutarvi e gli raccontate la vostra storia, ma non crede a una parola di quello che dite. Mostrategli il passaporto per avvalorare la vostra storia: 66 + 13 = 79. Prendete la carta 79.

▶ Il capitano vi autorizza a bruciare tutto ciò che si può bruciare sulla nave per sostituire il carbone mancante. Individuate tutte le parti fatte di legno sul progetto 79. La poppa, entrambi gli alberi e lo scafo superiore rappresentano 29 tonnellate (4 + 7 + 11) delle 90 tonnellate totali. Una volta che tutto il legno è stato bruciato, rimane solo 90 - 29 = 61. Prendete la carta 61.

IT_SCUNL08EN_Solutions.indd 20 30/11/2020 16:11:44

L'ARRIVO

Per fare il giro del mondo, la vostra nave deve collegare New York a Londra, il vostro punto di partenza. A tale scopo, piegate entrambi i lati del vostro Diario di Viaggio verso l'esterno per collegare entrambe le estremità della mappa. Poi, collocate la nave (61) nel posto giusto per rivelare il numero 81.
Prendete la carta (81).
Avete fatto il giro del mondo, ma se si deve credere al vostro orologio, oggi è domenica 22 dicembre, ovvero 81 giorni da quando avete lasciato Londra. Guardate il cartellone del teatro (81): stasera, l'*Amleto* andrà in scena per l'ultima volta. Eppure, stando al giornale (88) era in programma per sabato 21 dicembre. È possibile che abbiate fatto il giro del mondo in 80 giorni? Entrate nel Congegno (77) e mandate il vostro orologio indietro di 24 ore per scoprirlo…

"Infatti, andando verso est, Phileas Fogg andava incontro al sole e, per conseguenza, le giornate diminuivano per lui di tante volte quattro minuti per quanti gradi egli percorreva in quella direzione. Ora, sulla circonferenza terrestre, si contano trecentosessanta gradi, e questi trecentosessanta gradi, moltiplicati per quattro minuti, danno precisamente ventiquattro ore: ossia quella giornata inconsciamente guadagnata. In altri termini, mentre Phileas Fogg, procedendo verso est, vedeva il sole passare ottanta volte sul meridiano, i suoi colleghi rimasti a Londra lo vedevano passare soltanto settantanove volte. Perciò quel giorno stesso, che era il sabato e non la domenica, come credeva Phileas Fogg, essi lo attendevano nel salone del Reform Club."

Jules Verne

Congratulazioni!

IT_SCUNL08EN_Solutions.indd 21 30/11/2020 16:11:50

UNLOCK!
ESCAPE ADVENTURES

CERCATE DI SCAPPARE PRIMA CHE SCADA IL TEMPO!

Il **gioco di carte collaborativo** ispirato alle **escape room:**
8 scatole, 24 avventure disponibili!
Scaricate le nostre **demo gratuite** su:
www.asmodee.it per scoprire **UNLOCK!**

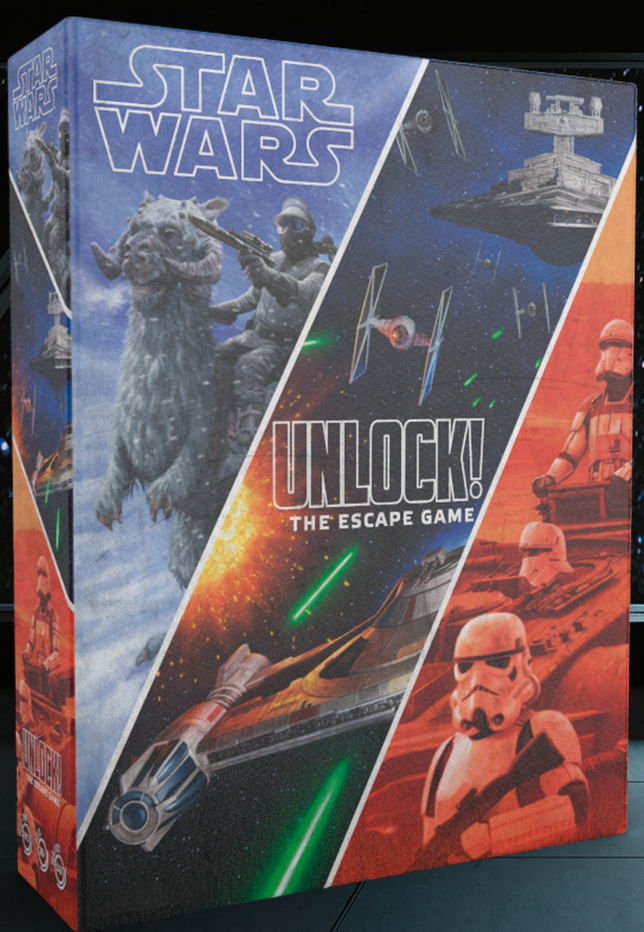
IT SCUNL08EN_Solutions.indd 22 30/11/2020 16:11:57

UNLOCK!

Con 24 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!

© & TM Lucasfilm Ltd.

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' | ETÀ 10+ | GIOCATORI 1-6

www.spacecowboys.fr

SPACE Cowboys

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.

IT SCUNL08EN_Solutions.indd 24 30/11/2020 16:12:10