

UNLOCK!

GAME ADVENTURES

SOLUZIONI GUIDATE



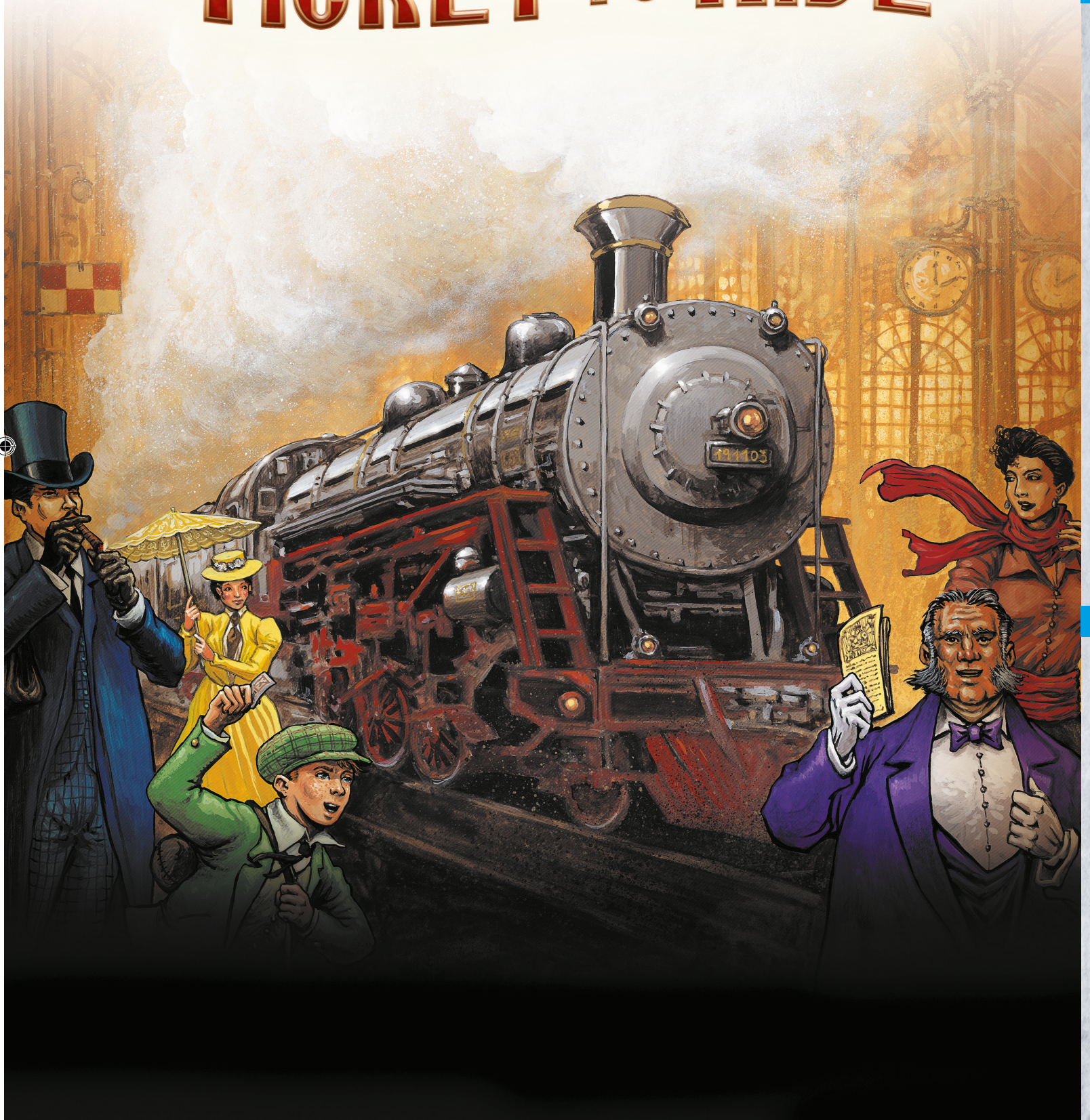
IMPORTANTE: NON LEGGERE PRIMA DI AVERE GIOCATO

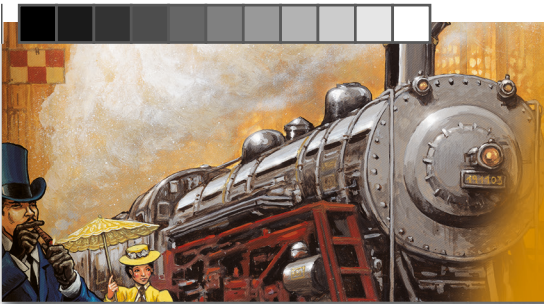
CONSULTATE QUESTO DOCUMENTO SOLO SE SIETE BLOCCATI NELL'AVVENTURA E AVETE GIÀ PROVATO CON GLI INDIZI E LE SOLUZIONI DELL'APPLICAZIONE, OPPURE SE AVETE GIÀ COMPLETATO L'AVVENTURA.

TICKET TO RIDE.....	3
MYSTERIUM.....	9
PANDEMIC.....	15



Alan R. Moon
TICKET TO RIDE®





Alan R. Moon TICKET TO RIDE

Livello Difficoltà:



NEW YORK

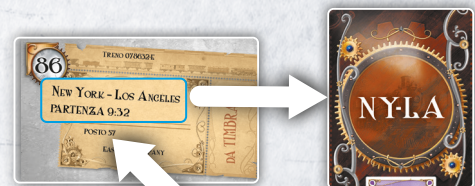
- ▶ La vostra avventura inizia in redazione. Non soffermatevi sulle sezioni inerenti ai gatti scomparsi $+41$ o al mercato immobiliare $+21$. Quello che è importante per voi, e soprattutto per il vostro caporedattore 49 è l'articolo sulla Baronessa della Ferrovia.

$$49 + +31 = 80. \text{ Prendete la carta } 80.$$



- ▶ Il caporedattore vi consegna un apparecchio all'avanguardia 9 e un biglietto del treno 86 . Il biglietto indica le città di partenza e arrivo: **New York – Los Angeles**. Il viaggio NY – LA si trova anche sul retro di una delle carte.

Prendete la carta $NY-LA$.



- ▶ Ora che avete trovato il treno, dovete cercare il vostro vagone. Sulla carta 98 , notate una serie di numeri (68, 69 e 70) corrispondenti ai vagoni. Ognuno di essi ha 10 posti. Il vostro posto è il numero 57. Continuando questa sequenza numerica, nel vagone 71 si trovano i posti dal 41 al 50, e nel vagone 72 si trovano i posti dal 51 al 60. Prendete la carta 72 .



WALTER BAKER

- ▶ Nel vagone bar fate la conoscenza di Walter Baker 39 . Leggendo la sua descrizione sulla carta T , scoprite che è un appassionato di caccia, in particolare di volatili. Andate alla cabina 15 e, attraverso il finestrino, scattate una fotografia del volatile utilizzando il tasto 📷 nell'applicazione.

Prendete la carta 24 .



- ▶ Mostrate a Walter la fotografia che avete scattato del volatile per farlo parlare con voi. Ascoltate attentamente quello che dice, è un indizio che vi servirà più avanti.

$$24 + 39 = 63. \text{ Prendete la carta } 63.$$



- ▶ Dovete distrarre gli scagnozzi di Walter. Per farlo, individuate il numero (1) nascosto sulla scatola di fiammiferi **10**. Questo accende un fiammifero. Usate il fiammifero per dare fuoco al giornale:

46 + **1** = **47**. **Prendete la carta 47**.



- ▶ Gettate il giornale in fiamme **47** nella cabina **15**. Il fumo passerà attraverso il condotto di ventilazione fino alla cabina accanto **14**.

47 + **15** = **62**. **Prendete la carta 62**.



- ▶ Gli scagnozzi lasciano la loro cabina, e voi cogliete l'opportunità per dare un'occhiata alla ventiquattrore. È chiusa con una combinazione. Il congegno **62** mostra quattro quadranti che potete girare. Mettete in ordine i simboli menzionati nella storia di Walter **63**: CACCIATORI, CERVO, FOGLIA, poi PERNICE.

Per confermare, premete il tasto **OK**. **Prendete la carta F**.

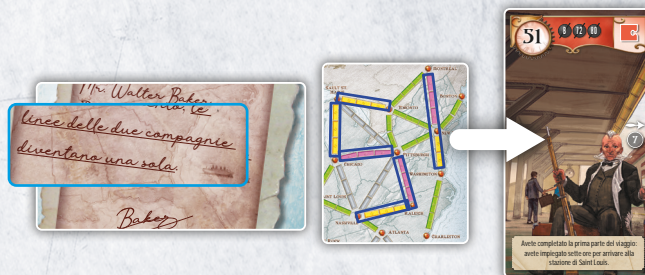


- ▶ Ottimo! Avete aperto la ventiquattrore. Gli scagnozzi di Walter torneranno a momenti. Non avete tempo per leggere il documento, ma potete scattargli una fotografia utilizzando il tasto **📷** nell'applicazione e, quindi, averne una copia. **Prendete la carta 53**.



- ▶ Scoprite dal testo che avete fotografato **53** che da questo momento le linee di Roy e Walter diventano una sola. Unendo le linee rosa (carta **T** – Roy) con quelle gialle (carta **T** – Walter) della carta **M**, riuscite a vedere il numero 51.

Prendete la carta 51.



SAINT LOUIS

- Sul binario **51**, assistete a due persone che si scambiano qualcosa dietro a Walter, che intralcia parzialmente la vostra visuale. Per avere una visione migliore della scena, lanciate i biscotti al cane. Buttandosi di corsa per afferrarli, il cane tira il guinzaglio e il suo padrone con lui, liberando così il vostro campo visivo. **34** + **7** = **41**. **Prendete la carta 41**.



- Queste due persone **41** sembrano avere qualcosa in mente. Scattate una fotografia **9** come prova di questo scambio sospetto. **Prendete la carta 40**. L'applicazione vi informa poi dell'imminente partenza del treno diretto a Santa Fe. **Prendete la carta C**.



GRACE BAKER

- Nel vagone bar fate la conoscenza di Grace Baker **87**. Aiutatela a determinare il numero di ponti necessari a costruire la struttura finale. Considerando che nella sequenza il livello inferiore di ogni piramide ha un ponte in più rispetto al livello superiore, aggiungete $6+5+4+3+2+1$ per ottenere la vostra risposta: 21 ponti. **Prendete la carta 21**.



- Decidete di dire a Grace che sta succedendo qualcosa alle sue spalle. Le mostrate la fotografia dell'accordo tra Roy e Baker. **53** + **21** = **74**. **Prendete la carta 74**.



- Grace **74** si arrabbia e vieta che il treno continui a usare la sua rete ferroviaria. Per trovare il tragitto più veloce tra Saint Louis e Santa Fe, ignorate le linee verdi (**T** - Grace) e contate i rettangoli sulle reti ferroviarie **M** e **N**. Ci sono due tragitti possibili: quello diretto a sud (che passa da Little Rock) ha 13 rettangoli, mentre quello diretto a nord (che passa da Omaha) ne ha solo 12. **Prendete la carta 12**.



SANTA FE

- Sul binario a Santa Fe **12**, intravedete un uomo che scende dal treno in gran fretta. Scattategli una fotografia **9** prima che scompaia alla vostra vista. **Prendete la carta 4**. Il treno sta per partire per Los Angeles, **prendete la carta 42**.



MS. SMITH

- ▶ A bordo del treno, intrattenete una conversazione con Ms. Smith, che riconoscete dalla fotografia **40**. Mostratele la fotografia che avete scattato sul binario a Saint Louis per scoprire di più sullo scambio:

$$40 + 42 = 82. \text{ Prendete la carta } 82.$$



- ▶ Ms. Smith **82** taglia corto la conversazione e se ne va. Scattate una fotografia **36** della sua borsetta, che contiene qualcosa di sospetto.

Prendete la carta 36.



- ▶ All'interno del vagone **19**, Grace e Walter stanno discutendo di Roy. Mostrate loro la fotografia **4**. Potreste aver riconosciuto la scarpa di Roy nello scatto (visibile anche sulla carta **16** e sulla carta **40**),

$$4 + 19 = 23. \text{ Prendete la carta } 23.$$



- ▶ Sentite un suono allarmante tra i vagoni **17** e **19**. Per scoprire cosa sta succedendo, **prendete la carta 18**. Potete vedere che i vagoni formano il numero nascosto 33 mentre si dividono. **Prendete la carta 33.**



- ▶ Ms. Smith ha sganciato i vagoni e la locomotiva è fuori controllo. Per fermare il treno, dovete raggiungere la locomotiva. Ricordate il testo sulla carta **19**, che recita: "Nel vagone anteriore, Walter e Grace...". La locomotiva è posizionata davanti al vagone 19 e può essere solo il vagone **20**. Inoltre, una locomotiva raffigurata sul retro della carta **20** conferma questa ipotesi. **Prendete la carta 20.**

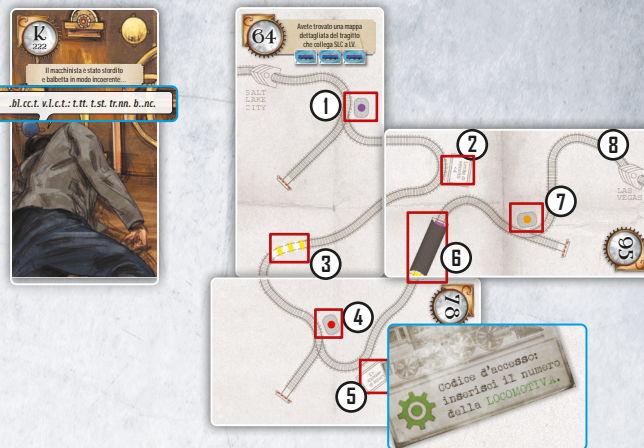


C'È UN MACCHINISTA NELLA LOCOMOTIVA?

- ▶ Il macchinista è stato stordito. Siete soli. Dovete scoprire su che rete ferroviaria siete. Al momento, vi trovate da qualche parte tra Salt Lake City e Las Vegas. Individuate la relativa sezione sulla mappa **R**. È composta da 3 rettangoli blu. Sul retro delle carte rimanenti, notate che tre di essi raffigurano un vagone blu. **Prendete le carte 64, 78, e 95.**

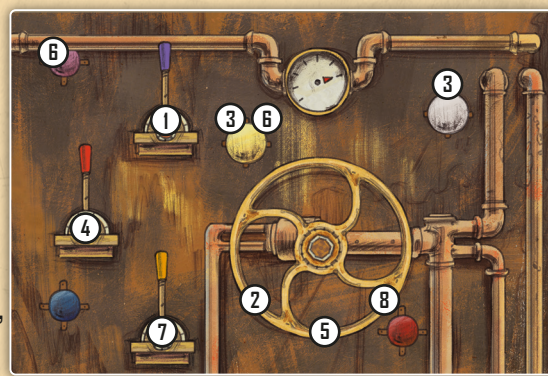


- Ricreate la mappa del percorso SLC-LV e inserite il numero della locomotiva come mostrato sulla carta 78. La locomotiva è la carta 20: entrate nel congegno 20 nell'applicazione. Prima di utilizzarlo, dovete capire quello che vi sta dicendo il macchinista K "Sbloccate velocità: tutti i tasti tranne il bianco". Di conseguenza, premete tutti i tasti tranne quello bianco per regolare la velocità.



- Dovete entrare nel congegno 20 per il percorso sottostante. Ecco i passi che dovete seguire per raggiungere Las Vegas in sicurezza:

- ① Spingete la leva viola verso sinistra
- ② Girate la ruota per ridurre la velocità a 3
- ③ Premete i tasti nell'ordine seguente: giallo, bianco, giallo, bianco, giallo e bianco
- ④ Spingete la leva rossa verso sinistra
- ⑤ Girate la ruota per ridurre la velocità a 2
- ⑥ Il treno entra in una galleria. È difficile vedere i tasti, ma potete farcela! Dovete premere i tasti nell'ordine seguente: giallo, viola, giallo, viola, giallo e viola
- ⑦ Spingete la leva arancione verso sinistra
- ⑧ Riducete la velocità a 0 per far fermare il treno in stazione.



Per ogni passo corretto, ottenete una luce verde.

Avete lo scoop della vostra carriera. Mettendo insieme tutti gli elementi della vostra investigazione, scrivete l'articolo sul sensazionale caso dei magnati ferroviari. Il vostro articolo finisce in prima pagina sul *New York Times*.

CONGRATULAZIONI!





MYSTERIUM



MYSTERIUM

Livello Difficoltà:



In viaggio verso il maniero

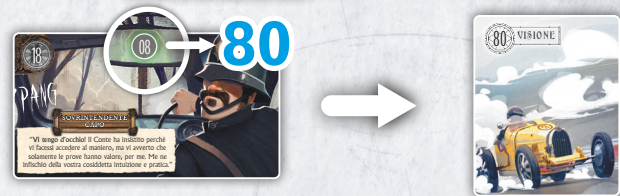
► Il sovrintendente capo è venuto a prendervi, e siete in viaggio verso il maniero. È ora di leggere i documenti che il Conte vi ha mandato . Avete notato il fulmine a forma di 4 sulla carta e l'altro fulmine a forma di 3 sulla carta ? **Prendete la carta** .



► Entrate nel congegno e inquadrare la carta : potete vedere che i fulmini evidenziano il numero 10 sul cancello. **Prendete la carta** .



Avete guardato nello specchietto retrovisore? Il numero che vedete non è 08 ma 80. Il fantasma sta cercando di comunicare con voi per la prima volta. **Prendete la carta Visione** .



Il maniero

► La governante vi accoglie e vi fa fare un giro della tenuta. Usate la mappa del maniero per identificare la disposizione delle stanze:

- Il soggiorno è in basso (segnato sulla mappa)
- L'unica stanza sulla destra direttamente collegata al soggiorno è lo studio
- La piscina è al centro, e il sovrintendente capo vi sta aspettando lì
- La cucina è dalla parte opposta del soggiorno, rispetto alla piscina, quindi in cima
- La camera da letto non è direttamente collegata alla cucina. È una delle due stanze direttamente collegate al soggiorno. Dato che lo studio è sulla destra, la camera da letto può essere solo sulla sinistra
- Per arrivare alla toilette , dovete attraversare la serra, poi la cucina. La toilette non è accanto alla camera da letto. Si trova quindi nella parte in alto a destra.

L'ultimo spazio che rimane è quindi sul lato in alto a sinistra. È qui che si trova la serra .

► State cercando il fantasma. Se fate un passo indietro, potete vedere una parte di un campo di energia elettromagnetica su ogni carta menzionata sopra. Messe insieme, queste parti formano uno 0. **Prendete la carta** .



Prima serie di Visioni: SCENA

- ▶ Il fantasma appare di fronte a voi: portatelo alla tavola Ouija in soggiorno per cercare di comunicare con lui: $10 + 9 = 19$.

Prendete la carta 19.

- ▶ Il fantasma indica, in ordine casuale, le lettere E, I, L, S e W. Capite che sta facendo lo spelling del suo nome (LEWIS, come mostrato sulla carta 19). Entrate nel congegno 36 nell'applicazione e inserite la sequenza L-E-W-I-S nella tavola Ouija per avere la prima parte della carta Visione SCENA 48.



- ▶ Il fantasma sembra aver lasciato indizi curiosi per tutto il maniero. Per il momento, mettete le biglie 11 da parte. Dovreste aver notato che le macchinine hanno dei numeri. Hanno anche gli stessi colori delle barrette dello xilofono 88, anch'esso a forma di macchinina:

- ▶ Macchinina n° 1 (nella serra 30): verde
- ▶ Macchinina n° 2 (Visione 80): giallo
- ▶ Macchinina n° 3 (poster nella camera da letto 50): verde
- ▶ Macchinina n° 4 (sul pavimento della camera da letto 50): arancione

Macchinina n° 5 (sullo scaffale nello studio 20): rosa.

Entrate nel congegno 88 nell'applicazione e suonate la sequenza di note sullo xilofono: verde, giallo, verde, arancione, rosa. Attirate di nuovo l'attenzione del fantasma, che vi consegna la seconda parte della Visione, carta Visione SCENA 49.



- ▶ Avete ora entrambe le carte Visione SCENA. Andate a parlare con il sovrintendente capo 60 e gli date una risposta. Selezionate la TOILETTE. Il sovrintendente capo vi consegnerà il verbale della polizia 11 e un messaggio incomprensibile 37.



ACQUA/BLU + BOLLE DI SAPONE/VIOLA

TOILETTE

Seconda serie di Visioni: OGGETTI

- ▶ Dato che il messaggio è scritto al contrario, sarebbe più facile leggerlo in uno specchio. Ce n'è uno magnifico nella toilette:

$60 + 37 = 97$. **Prendete la carta 97.**



► “Ce ne sono 3 nel maniero.” Potreste aver notato che ci sono tre orologi nel maniero. Ognuno segna un orario diverso. Essi forniscono due parti di informazioni: la lancetta lunga fornisce le cifre del codice per aprire la cassaforte 6; la lancetta corta fornisce l'ordine delle cifre.

- L'orologio in cucina è il primo (lancetta corta su 1) e indica 4 (lancetta lunga su 4)

- L'orologio nella camera da letto è il secondo (lancetta corta su 2) e indica 2 (lancetta lunga su 2)

- Infine, il terzo orologio (lancetta corta su 3) indica 1 (lancetta lunga su 1) ed è nello studio. Il codice che apre la cassaforte è 421. **Prendete la carta** .



► Rimettendo la medaglia (+3) al suo posto, ovvero sul muro dello studio, il fantasma viene da voi:

+ 3 = . **Prendete la carta** .

► Leggete le informazioni per il congegno il più scrupolosamente possibile. Uno dei giocatori ha l'informazione per aiutarvi a calcolare il numero della carta Visione SUCCESSIVA. Quel giocatore può rispondere solo sì o no. La carta Visione SUCCESSIVA è .



► Il giardiniere nella serra è il padrone delle chiavi del maniero e può sicuramente dirvi cosa apre la chiave:

+ = .
Prendete la carta .



► Una volta aperto il capanno, recuperate la terza parte degli OGGETTI . Collocatela tra e . Se entrate nel congegno e fate oscillare il pendolo sopra queste carte, potete leggere il numero 47. **Prendete la carta** .



► Ora avete entrambe le carte Visione ARMA. Potete quindi parlare con il sovrintendente capo .

Selezionate i sonniferi. Il sovrintendente capo vi consegna un altro pezzo del suo verbale. **Prendete la carta** .

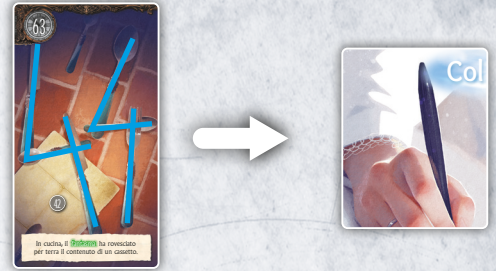


Terza serie di Visioni: COLPEVOLE

► Qualche secondo dopo, sentite un rumore assordante provenire dalla cucina.

Prendete la carta 63.

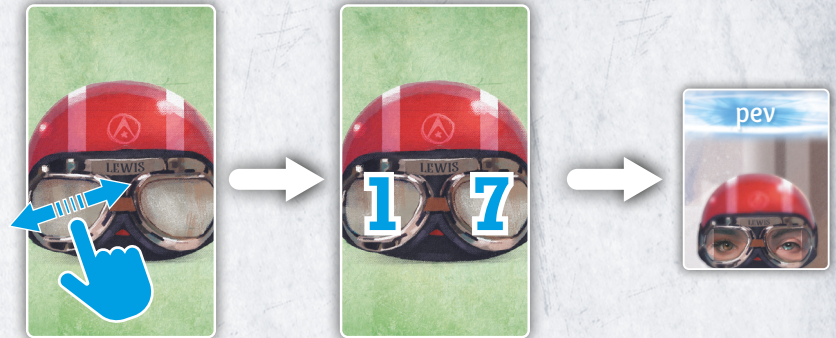
► Il fantasma vi ha lasciato un messaggio in cucina: l'argenteria sparsa sul pavimento 63 forma il numero 44. **Prendete la carta** 44.



► Nel capanno, trovate un elmetto ricoperto di sabbia.

Entrate nel congegno 14 nell'applicazione e pulite gli occhiali: il fantasma vi consegna un'altra Visione.

Prendete la carta 17.



► Il messaggio menziona dei libri due volte. I libri preferiti di Lewis sono nella libreria. Alla luce di questa informazione, vi recate immediatamente in soggiorno: 10 + 42 = 52.

Prendete la carta 52.



► Lewis ha scritto: "i miei libri preferiti nascondono la leva". Dalla vostra investigazione, potete dedurre che il suo argomento preferito sono le auto. Prendete la prima lettera di ogni titolo legato alle auto: *Q*uesiti e *r*isposte sul riscaldamento del motore, *U*na vettura da assicurare, *I* segreti delle auto da corsa, *N*uova manutenzione automobilistica, *D*iagnosi dei guasti al motore, *I*l grande libro sui sistemi automobilistici, *C*arrozzeria e sicurezza, *I*mparare la meccanica delle auto, e ottenete QUINDICI. Mettete i libri da parte per avere accesso alla leva. **Prendete la carta** 15.



► La testa di leone della leva indica che attiva qualcosa alla fontana a testa di leone nella serra 30 + 15 = 45.

Prendete la carta 45.



► La fontana a testa di leone scorre di lato e rivela una lastra di pietra sigillata 45 con alcuni rilievi incisi con simboli elementali. Non avete il libro *Magia elementale*, che è stato rubato (vedete la carta 47), ma il fantasma conosce la combinazione e ve la fornisce usando le biglie. Disponete i simboli seguendo il posizionamento delle biglie. **Prendete la carta** 7.



► Per usare il coltello smussato, dovete prima affilarlo. Andate a trovare il cuoco; sarà in grado di aiutarvi: $40 + 21 = 61$.
Prendete la carta 61.



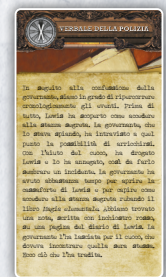
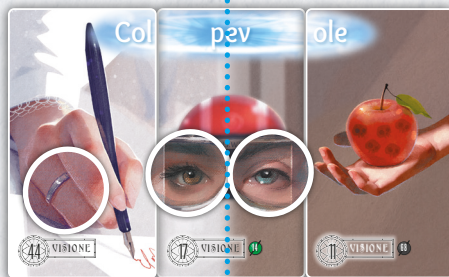
► Tagliate la corda intorno al forziere usando il coltello affilato: $7 + 61 = 68$. **Prendete la carta 68.**



► Avete trovato un tesoro: un uovo Fabergé! Dopo averlo toccato, ricevete una terza Visione. **Prendete la carta 11.**



► Avete ora le tre carte Visione COLPEVOLE. Andate a illustrare le vostre conclusioni al sovrintendente capo 47 . Potreste aver dedotto dalla pagina sulla carta 47 (qualcun altro oltre a Lewis ha scritto una nota in rosso e l'ha indirizzata a una terza persona) che due persone hanno commesso il crimine. Le Visioni vi aiutano a identificarle: la governante (occhi marroni, anello, scrittura in rosso) e il cuoco (occhi azzurri, cibo, pagina trovata in un cassetto della cucina). Selezionate entrambi i colpevoli, poi confermate. **Prendete la carta 11.**



ANELLO/SCRITTURA IN ROSSO + OCCHIO MARRONE/DONNA

OCCHIO AZZURRO/TOMO + CIBO/VELENO

GOVERNANTE CUOCO

Grazie al vostro talento da medium e alla vostra brillante interpretazione delle Visioni dell'aldilà, avete aiutato il sovrintendente capo a catturare i colpevoli. Il fantasma di Lewis può ora riposare in pace.

BEN FATTO!





PANDEMIC[®]



PANDEMIC

Livello Difficoltà:



LA STAZIONE DI RICERCA

► La vostra missione inizia ad **Atlanta**. Prima di lasciare l'edificio, chiedete alla Scienziata di prelevare un campione di sangue da uno dei malati: + = . **Prendete la carta** .



► Poi, identificate le 6 città che sono state infettate da Graham Cook, il paziente zero. Ogni membro della vostra squadra ha un biglietto aereo con indicati i 6 scali del viaggio di Graham Cook: **Atlanta (ATL)**, **Londra (LDN)**, **Lima (LMA)**, **Delhi (DEL)**, **Hong Kong (HKG)** e **Khartoum (KTM)**. Collocate i 6 cubi su queste 6 città della Mappa Quarantena.



► Per combattere questa pandemia, dovete costruire una stazione di ricerca. L'Esperto di Operazioni dichiara che dovrà trovarsi "nell'unica città senza alcun collegamento diretto con le sei città infette". Solo San Pietroburgo soddisfa questa condizione. Usate il tasto nell'applicazione per il Coordinatore per selezionare San Pietroburgo, poi confermate. **Prendete la carta** .



► Nel corso della vostra avventura, il Medico vi chiederà di gestire emergenze epidemiche. Dovrete ricordare le vostre scelte per fornire le risposte esatte.
 Risposta 1: Iniziate contenendo la malattia all'interno di esattamente 1 città infetta per ognuno dei colori. Non ci sono trucchi qui. Scegliete 1 città infetta per ogni colore: giallo, blu e rosso.
 Risposta 2: Selezionate le stesse 3 città precedentemente selezionate.
 Risposta 3: Selezionate le altre 3 città nell'ordine seguente: blu, giallo e infine rosso.
 Risposta 4: Selezionate le 6 città nello stesso ordine.
 Risposta 5: Infine, selezionate le 6 città in ordine inverso.
 Ogni volta che rispondete in modo corretto, guadagnate alcuni minuti nell'applicazione.



ESEMPIO:

- 1: ATLANTA, LONDRA, DELHI
- 2: ATLANTA, LONDRA, DELHI
- 3: KHARTOUM, LIMA, HONG HONG
- 4: ATLANTA, LONDRA, DELHI, KHARTOUM, LIMA, HONG HONG
- 5: HONG HONG, LIMA, KHARTOUM, DELHI, LONDRA, ATLANTA

► La stazione di ricerca è in costruzione. L'Esperto di Operazioni dovrebbe essere in grado di portare a termine i lavori:

$33 + 41 = 74$. **Prendete la carta 74.**



LA VARIANTE GIALLA

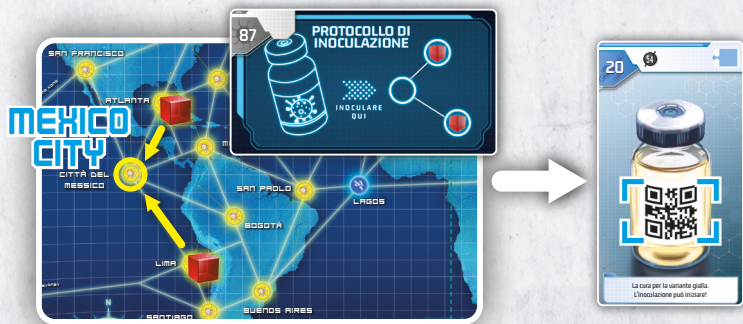
► Una volta completata la stazione di ricerca, potete iniziare il vostro lavoro di ricerca. Il Capo Ricercatore 12 vi chiede di identificare la classificazione della variante gialla. Per prima cosa, entrate nel congegno 88 per osservare al microscopio il campione di sangue prelevato ad Atlanta 54 . Poi, determinate la classificazione del virus 44 , utilizzando il computer 1 : le punte sono gialle ($X=1$) e la loro forma è triangolare ($Y=4$). Riferite queste informazioni cruciali al Capo Ricercatore: $12 + 14 = 26$. **Prendete la carta 26.**



► Avete la cura per la variante gialla. Avvisate il Medico per ottenere il protocollo di inoculazione: $57 + 20 = 87$. **Prendete la carta 87.**



► Stando al protocollo 87 , dovete iniziare l'inoculazione in una città direttamente collegata a 2 città infettate dalla stessa variante. Solo Città del Messico è direttamente collegata a 2 città infettate dalla variante gialla (Atlanta e Lima). Usate il tasto 20 nell'applicazione per arrivare lì. Scansionate il QR code della cura gialla 20 .

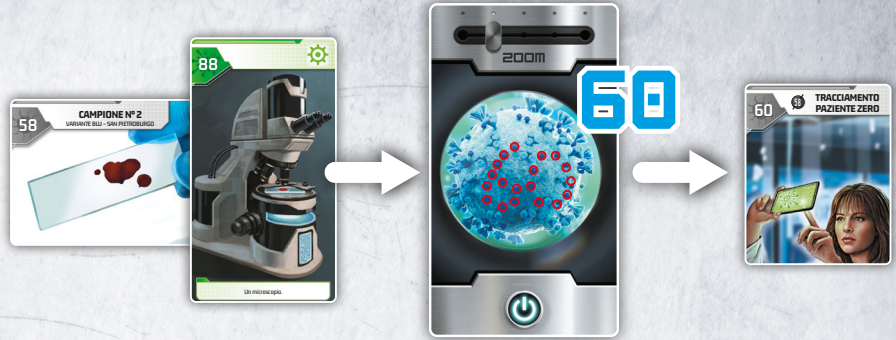


LA VARIANTE BLU

► Ottimo lavoro! L'inoculazione per la variante gialla è in corso. Ora, dovete lavorare sulle altre varianti. Inoltre, il Capo Ricercatore 26 non si sente bene. Potrebbe essere saggio studiare il suo caso nel corso di questa pandemia. Prelevate un campione di sangue per verificare se è un portatore della malattia: $26 + 32 = 58$. **Prendete la carta 58.**



- ▶ Osservate il campione di sangue al microscopio . Questa variante ha alcune punte (quelle corte di colore blu scuro) che non sono registrate nel database. Concentratevi sulla disposizione di queste punte. Formano un 60. **Prendete la carta .**

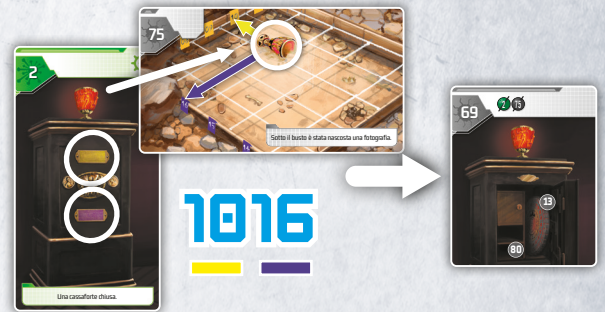


- ▶ Per sviluppare una cura per la variante blu, avete bisogno del paziente zero, Graham Cook. Ma dove si trova? I biglietti aerei forniscono la sua ultima posizione nota. Se li mettete nell'ordine corretto, facendo riferimento alle date, scoprirete che ha terminato il suo viaggio a Londra (LDN). Quindi, usate il tasto nell'applicazione per arrivare a Londra. **Prendete la carta .**



prima. Se non troviamo il paziente zero, non riusciremo mai a sviluppare una cura per questa variante. Forza!

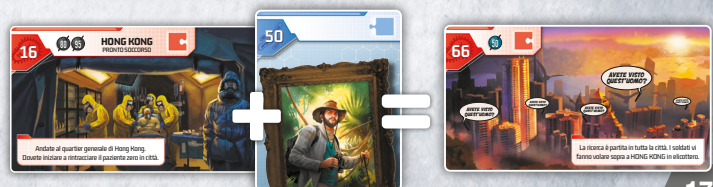
- ▶ Non appena arrivate all'appartamento di Graham Cook, scoprite da una lettera che è già partito per una nuova spedizione. Dovete quindi trovare i dettagli della sua posizione per rintracciarlo. Iniziate esaminando la sua cassaforte e notate la maestosa coppa che si trova in cima. È la stessa raffigurata nella fotografia del sito archeologico . La posizione della coppa nel sito archeologico vi fornisce il codice. La cassaforte mostra l'ordine delle coordinate: giallo poi viola. Entrate nel congegno nell'applicazione e inserite il codice 1016. **Prendete la carta .**



- ▶ La lettera vi informa che Graham Cook ha lasciato Londra in barca. La striscia di carta fornisce il percorso che ha seguito. Le lettere indicano le direzioni: **O = OVEST, S = SUD, E = EST e N = NORD**. I numeri rappresentano il numero di caselle sulla Mappa Quarantena. Partendo da Londra, contate 4 caselle verso ovest, 16 verso sud, 20 verso est, 3 verso nord, 8 verso est, 3 verso nord e 1 verso ovest. In questo modo arrivate a Hong Kong. Poi usate il tasto nell'applicazione per arrivare lì. **Prendete la carta .**



- ▶ Siete ora al Pronto Soccorso di **Hong Kong**. Prestate attenzione al soldato in piedi davanti all'entrata. Potrebbe essere in grado di aiutarvi a rintracciare il paziente zero. Mostrategli la fotografia di Graham Cook. + = . **Prendete la carta .**



► I soldati vi fanno fare un viaggio in elicottero sopra a Hong Kong **66**. Osservate Hong Kong sulla Mappa Quarantena. Se guardate attraverso il cubo rosso, potete leggere **+18**. Recatevi lì in elicottero.

66 + **18** = **84** **Prendete la carta** **84**.



► Graham Cook ha già lasciato **Hong Kong**. Ma il foglio di carta sgualcito **84** che avete trovato nella sua stanza d'hotel sembra indicare le prossime tappe del suo viaggio. Per scoprire dove si è recato successivamente, posizionate correttamente il foglio di carta sulla mappa, a partire da **Hong Kong**.

Il percorso vi porta a Miami. Usate il tasto nell'applicazione per arrivare lì. **Prendete la carta** **15**.



► Scoprite che Cook è partito a bordo di un jet privato, di cui conoscete la distanza di volo. Trasferite questa distanza sulla mappa, sovrapponendovi la carta **15**. Solo due città si trovano a quella distanza da **Miami**:

Istanbul e **Khartoum**. Tuttavia, sapete che gli aeroporti delle città infette sono chiusi. Eliminando **Khartoum**, potete dedurre che Cook sia andato a **Istanbul**. Usate il tasto nell'applicazione per arrivare lì. **Prendete la carta** **5**.



► Cook ha già lasciato **Istanbul**, ma è possibile dedurre la sua prossima tappa grazie agli echi radar della torre di controllo **5**. Cook si trova in una città situata a tre collegamenti aerei da Atlanta, Khartoum e Delhi. L'unica città che soddisfa questa condizione è Essen. Usate il tasto nell'applicazione per arrivare lì.

Prendete la carta **6**.



► Ci siete quasi, non può essere molto lontano ormai. Stando al suo messaggio **6**, riguardo ESSEN: "quest'ultima tappa è anche il percorso da seguire". ESSEN non è solo una città, ma anche una successione di indicazioni: **EST / SUD / SUD / EST / NORD**. Seguendo queste indicazioni partendo da Essen, scoprite un **+39** ben nascosto.

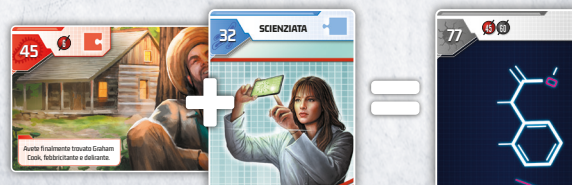
Prendete l'auto per arrivare lì: **6** + **39** = **45**. **Prendete la carta** **45**.



► Riuscite finalmente a mettere le vostre mani sul paziente zero.

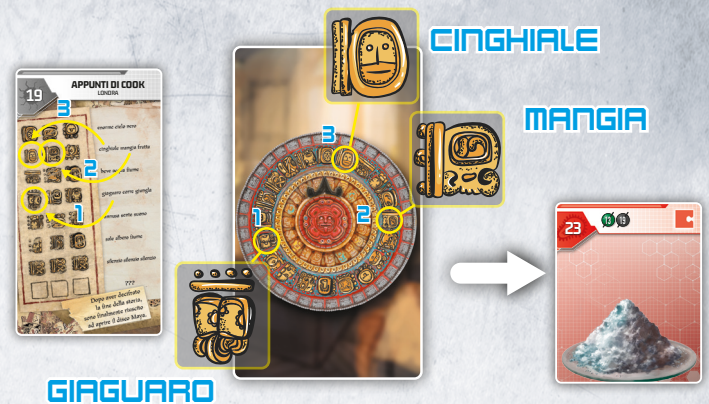
Non c'è tempo da perdere! Prelevate un campione: **45** + **32** = **77**.

Prendete la carta **77**.



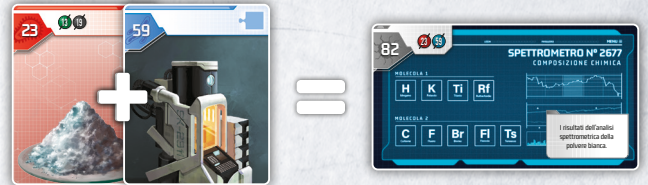
► Ora dovete scoprire l'origine della malattia. Questa pandemia ha forse qualcosa a che fare con il disco Maya **13**? Per aprirlo, dovete trovare una soluzione per il finale della storia **19**. La traduzione di Cook vi fornisce il significato di ogni glifo. La storia parla di un cinghiale accanto a un fiume, inseguito da un giaguaro. Il giaguaro si arrampica su un albero vicino al fiume; poi, dopo un momento di silenzio, ci si può immaginare che il giaguaro mangi il cinghiale. Trovate questi glifi e selezionateli sul disco nell'ordine corretto per aprirlo.

Prendete la carta **23.**



► Usate lo spettrometro di massa per analizzare la misteriosa polvere bianca che avete trovato all'interno del disco Maya: **23** + **59** = **82**.

Prendete la carta **82.**



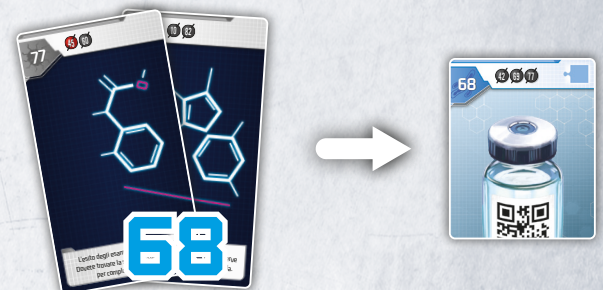
► L'analisi spettrometrica della polvere bianca **82** mostra 2 molecole. Trasferite gli elementi di ogni molecola in modo sequenziale sulla tavola periodica degli elementi **10**. Gli elementi H, K, Ti e Rf della molecola 1 formano un 4. Gli elementi C, F, Br, Fl e Ts della molecola 2 formano un 2.

Prendete la carta **42.**



► Quindi la polvere bianca ha effettivamente infettato il paziente zero, Graham Cook, e provocato questa pandemia. Per sviluppare la cura per la variante blu, dovete esaminare le molecole della polvere bianca **42** e il sangue di Cook **11**. Sovrapponetele per creare un abbinamento tra la struttura molecolare comune (in viola) e l'atomo di ossigeno (O).

Prendete la carta **68.**



► Applicate il protocollo **87** per determinare dove iniziare l'inoculazione utilizzando la cura blu appena sviluppata come avete fatto per la cura gialla. Solo **Algeri** è direttamente collegata a 2 città infettate dalla variante blu (**Londra** e **Khartoum**). Usate il tasto **1** nell'applicazione per arrivare lì e scansionate il QR code della cura blu **68**.



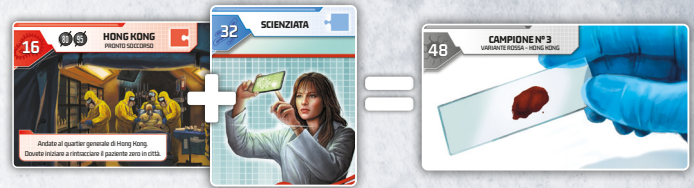
► Ricordate che anche il Capo Ricercatore era stato infettato dalla variante blu. Somministrategli quindi la cura blu: **26** + **68** = **94**.

Prendete la carta **94.**



LA VARIANTE ROSSA

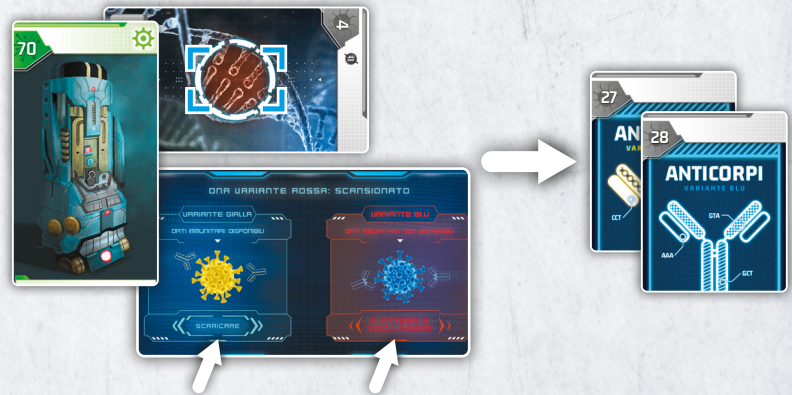
- Ora dovete trattare la variante rossa. Prelevate un campione della variante nel Pronto Soccorso di Hong Kong: $16 + 32 = 48$.
Prendete la carta 48 .



- Osservate il campione della variante rossa 48 al microscopio 88 . Zoomate fino a riuscire a vedere il DNA. Per estrarre il DNA, avete bisogno di un “filtro a infrarossi”. Per ottenere questo effetto, usate uno dei cubi e fatelo scorrere sullo schermo. Potete quindi distinguere un 4 tra i frammenti di DNA.
Prendete la carta 4 .







- Per sviluppare una cura per la variante rossa, dovete gestire il DNA del virus. Entrate nel congegno 70 per usare il sequenziatore e iniziate scansionando il DNA della variante rossa 4 . Potete quindi scaricare i dati immunitari delle due varianti.
Prendete la carta 27 e 28 .



N.B.: Se vi mancano dei dati, significa che non avete inoculato la cura corrispondente (vedete pagina 16 per la variante gialla e pagina 19 per la variante blu).

- Correggete le anomalie del DNA per ottenere la cura rossa. Ogni base è una sequenza logica da completare:
- Per la prima, è una semplice ripetizione di uno schema in 3 parti. Il collegamento mancante è quello con una trama a pois. Stando agli anticorpi 27 della variante gialla, questo collegamento è formato da proteine T (Timina), G (Guanina) e T (Timina). Quindi, inserite TGT nell'applicazione, poi confermate.
 - Anche la seconda base è una ripetizione di uno schema, stavolta in 4 parti. Il collegamento mancante è quello senza una trama. Gli anticorpi 28 della variante blu indicano che il collegamento è formato da proteine AAA. Inserite AAA nell'applicazione.
 - La terza base è simmetrica. Al centro c'è il collegamento con una trama a scacchi. Quindi, il collegamento mancante è quello a strisce diagonali. Queste sono le proteine GCT. Inserite GCT nell'applicazione. **Prendete la carta 11 .**



Di nuovo, applicate il protocollo  per determinare dove inoculare la cura rossa. Solo **Kolkata** è direttamente collegata a 2 città infettate con la variante rossa (**Delhi e Hong Kong**). Usate il tasto  nell'applicazione per arrivare lì e scansionate il QR code della cura rossa . **Prendete la carta** .









LA VARIANTE VIOLA

► Avete iniziato l'inoculazione utilizzando le tre cure e vi state avvicinando al vostro obiettivo. Le condizioni di Cook sono però preoccupanti, e nessuna delle cure sembra funzionare. Probabilmente significa che vi trovate di fronte a una nuova variante. Prelevate un altro campione:


 +  = . **Prendete la carta** .



► Osservate questo nuovo campione  al microscopio . È decisamente una nuova variante della malattia: la variante viola. La cura potrebbe benissimo essere un mix della cura blu e della cura rossa (blu + rosso = viola).

Provate a mischiarle insieme:  +  = . **Prendete la carta** .



► Versate un po' della cura rossa e un po' della cura blu in una provetta, e agitatela per ottenere una soluzione viola. Entrate nel congelatore  nell'applicazione e agitate il vostro dispositivo.

Prendete la carta .



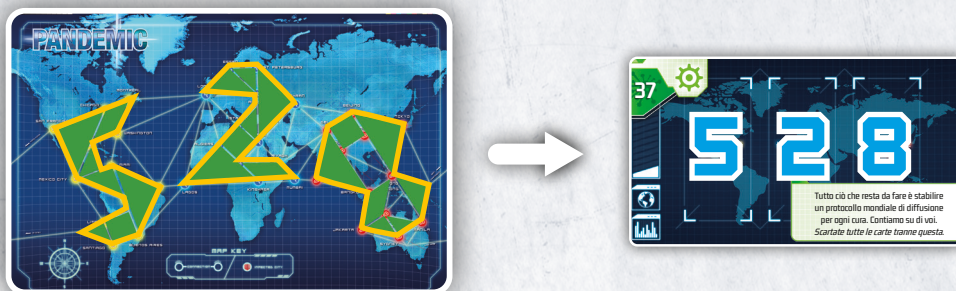
- ▶ State finendo il tempo a vostra disposizione per salvare Cook. Affrettatevi a somministrargli la cura viola: + = . **Prendete la carta** .



- ▶ Dovete applicare il protocollo un'ultima volta per determinare dove iniziare l'inoculazione della cura viola. Questa volta, però, non ci sono città infettate dalla variante viola. Tuttavia, avete scoperto che la variante viola è un mix della variante blu e della variante rossa. Solo **Riyadh** è direttamente collegata a una città infettata dalla variante blu (**Khartoum**) e a una città infettata dalla variante rossa (**Delhi**). Usate il tasto nell'applicazione per arrivare lì e scansionate il QR code della cura viola . **Prendete la carta** .



- ▶ Avete sviluppato e distribuito tutte le cure. Con un protocollo di inoculazione adeguato, riuscirete a sradicare questa pandemia. Dovete diffondere le cure per fornire una copertura più ampia possibile in ogni territorio di ogni continente. Usate i componenti del gioco che trovate sul fondo della scatola. Collocateli su ogni continente, coprendo le aree formate dai collegamenti tra le città. Potete leggere un numero per ogni variante: un 5 per la variante gialla, un 2 per la variante blu e un 8 per la variante rossa. Entrate nel congegno nell'applicazione e inserite il codice di protocollo **528**.



SIETE RIUSCITI A ORGANIZZARE CON SUCCESSO IL VOSTRO PROTOCOLLO DI DIFFUSIONE DELLA CURA. GRAZIE ALLE CAPACITÀ DELLA VOSTRA SQUADRA, LA PANDEMIA È SOTTO CONTROLLO. DOPO ALCUNE SETTIMANE, LA MALATTIA VIENE COMPLETAMENTE SRADICATA. AVETE SALVATO L'UMANITÀ.

OTTIMO LAVORO!

UNLOCK!

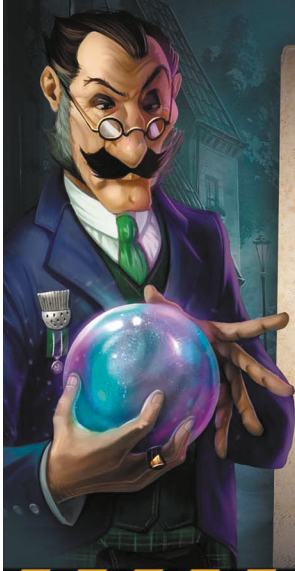
ESCAPE ADVENTURES

CERCATE DI SCAPPARE
PRIMA CHE SCADA IL TEMPO!



Il gioco di carte collaborativo ispirato alle escape room:
10 scatole, 30 avventure disponibili!
Scaricate le nostre **demo gratuite** su:
www.asmodee.it per scoprire **UNLOCK!**





MYSTERIUM

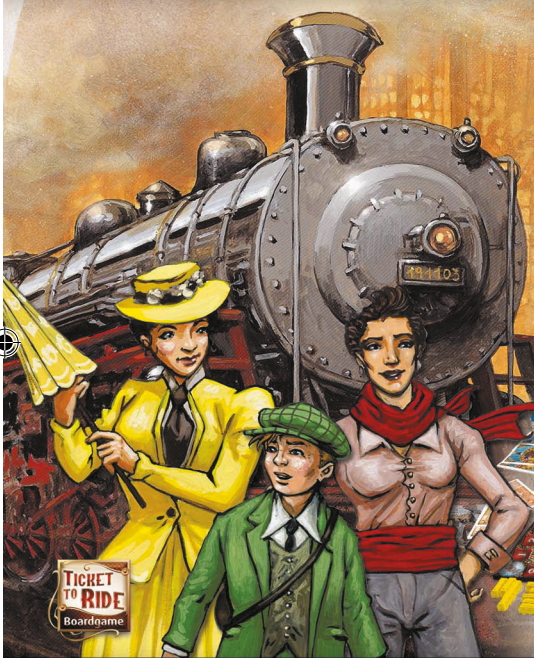
Un fantasma infesta il maniero. Le sue visioni saranno gli unici indizi che porteranno i medium a scoprire la verità sulla sua scomparsa!

Mysterium è un gioco collaborativo, dove un giocatore gioca nel ruolo del fantasma e comunica con gli altri giocatori usando nient'altro che delle carte illustrate. Gli altri giocatori sono i medium che interpretano le carte e collaborano per capire quali sospetti, quali luoghi e quali oggetti devono scoprire. **Lasciatevi guidare dal vostro intuito!**



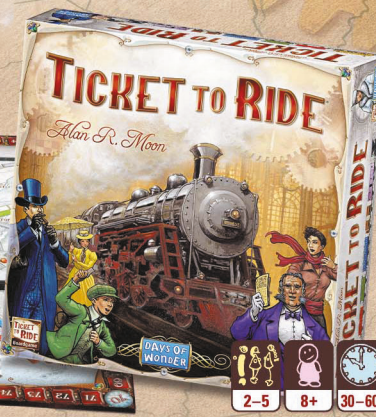
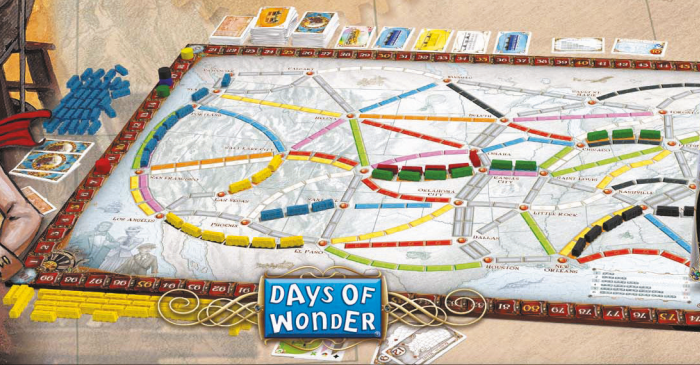
Oleksandr Nevskiy & Oleg Sidorenko

Xavier Collette & Igor Burlakov



Alan R. Moon TICKET TO RIDE

IL POPOLARE GIOCO DA TAVOLO PER FAMIGLIE
SULLE AVVENTURE FERROVIARIE!



DAYS OF WONDER



PANDEMIC

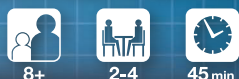
Fate parte di una squadra selezionata il cui compito è arginare l'avanzata di quattro malattie letali.

Assieme ai vostri compagni di squadra viaggerete per tutto il globo nel tentativo di arginare le contaminazioni e alla ricerca delle risorse necessarie per le cure.

Dovrete fare gioco di squadra per riuscirci e sfruttare al meglio le vostre capacità individuali per contenere le malattie prima che affliggano il mondo intero.

Il tempo scorre in fretta: focolai ed epidemie accelerano la diffusione delle malattie.

Riuscirete a trovare le cure in tempo?



Chris Quilliams

Matt Leacock

