

ESCAPE ROOM

IL GIOCO

PUZZLE ADVENTURES

Soluzione
LEGGETE SOLO QUANDO SIETE PRONTI PER LA SOLUZIONE!

IL SEGRETO DELLA SCIENZIATA

TUTTO È INIZIATO CON UN SEMPLICE ORDINE DI INDAGARE SU UN ALLARME DI UN'ANTICA MAGIONE CHE STAVA SUONANDO INCESSANTEMENTE. ORA SEI ALL'INTERNO DELL'OSCURA RESIDENZA DI CAMPAGNA, BLOCCATO DA PORTE SENZA MANIGLIE, COSTRETTO A SUPERARE CONTINUE PROVE E CIRCONDATO DAI CADAVERI. RIUSCIRAI A SUPERARE QUESTA ORDALIA APRENDOTI LA STRADA FINO AL LABORATORIO SEGRETO E A SINTETIZZARE LA CURA PER LA MALATTIA DI KOPRANOV?

ENIGMA 1 I ritratti

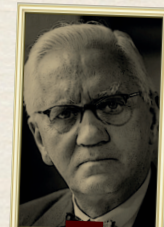
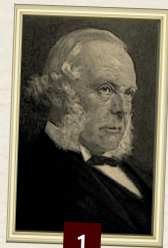
Ti aggiri per un salotto elegante ma disordinato. Diversi dipinti sono sparsi sul pavimento ... come anche il corpo immobile di un'anziana donna. Le porte della stanza sono prive di maniglia. Poi, il tuo sguardo si posa sui dipinti per terra e sulle quattro posizioni su cui dovrebbero stare appesi. Che qualcuno stia giocando con te?

Ciascuno dei 5 dipinti mostra un famoso scienziato che ha dato qualche grande contributo alla medicina. Ci sono 4 posizioni, contrassegnate da A, B, C e D, su cui dipinti possono essere collocati. Queste lettere indicano le posizioni delle chiavi. Il vostro compito consiste nel dedurre in che posizione devono andare quattro dei dipinti e qual'è il dipinto restante che non ha un suo posto. Fortunatamente siete in possesso di un libro pieno di utili informazioni.

Chi è ciascuno?

Per prima cosa è utile capire quale scienziato è raffigurato in ciascun ritratto. Il libro descrive un tratto fisico per 4 dei 5 scienziati.

- 1 Joseph Lister** ha lunghe basette.
- 2 Wilhelm Röntgen** ha la barba.
- 3 Marie Curie** non è propriamente descritta, ma è l'unica donna.
- 4 Alexander Fleming** porta gli occhiali.
- 5 Edward Jenner** per esclusione, deve essere il soggetto del restante ritratto

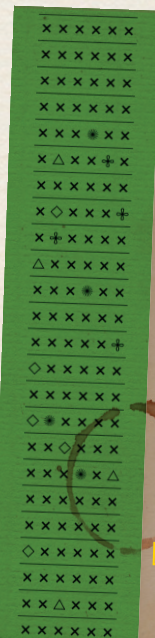


Trovate gli indizi nascosti

A questo punto è tempo di dedurre in quale posizione vada collocato ciascun dipinto. Il segnalibro nasconde dei messaggi celati nel libro che forniscono indizi riguardo alla corretta posizione dei ritratti. Appoggiate il segnalibro sul libro in modo che le due parti della macchia di caffè corrispondano. I simboli sul segnalibro si riferiscono a precise parole all'interno del libro. Difatti ogni riga sul segnalibro contiene 6 fra simboli o X. Ogni rigo nel libro consta esattamente di 6 parole. Ciò significa che se c'è un simbolo (diverso da X) sulla 4a posizione di una riga del segnalibro, dovrete leggere la 4a parola del rigo corrispondente.

Leggendo tutte le parole in prossimità delle ricorrenze di uno stesso simbolo (il triangolo, ad esempio) e risolvendo così un simbolo alla volta decifrerete tutti i messaggi segreti.

- ✱ Röntgen guarda verso Fleming
- ✧ Fleming sta osservando Curie
- △ Jenner è senza posto
- ◇ Lister risalta sopra un cavalletto



Joseph Lister, Wilhelm Röntgen, Marie Curie, Edward Jenner e Alexander Fleming diedero significativi contributi medici. Dalle lunghe basette, molti Lister salvò (il bello sta qui!), osservando la scarsa igiene medica. È comprovato che il barbuto Röntgen: il raggio che guarda attraverso i corpi scopri: Orgogliosa scienziata donna e sempre in prima linea Marie Curie risalta nell'empireo, scoprendo i pericoli delle radiazioni, nel modo detto poco sopra. Verso i 50 anni, Edward Jenner scopri un vaccino efficace contro il vaiolo. Alexander Fleming, occhialuto, senza dubbio non era un asino. Vedeva le malattie come dei dipinti su cavalletto e scopri così un fungo capace di uccidere i batteri. Meritano tutti un posto nei nostri cuori.

Dove deve andare ciascun ritratto?

Usate gli indizi per disporre i dipinti nelle corrette posizioni:



Röntgen guarda Fleming, per cui Röntgen deve stare a destra di Fleming. Pertanto Röntgen e Fleming devono stare o entrambi appesi sul muro oppure entrambi appoggiati sui cavalletti.

Comunque, dato che uno dei cavalletti è già occupato da Lister ('Lister risalta sopra un cavalletto'), allora Röntgen e Fleming devono entrambi pendere dalle pareti. Röntgen sta nella posizione A e Fleming nella posizione D.



'Fleming sta osservando Curie': Fleming guarda dritto di fronte a sé, il che significa che la Curie deve trovarsi in posizione C.
 'Jenner è senza posto', così Lister deve andare nella posizione rimasta: la posizione B. I numeri sul retro dei dipinti si riferiscono ai pezzi chiave:



- A = Röntgen = 5
- B = Lister = 2
- C = Curie = 4
- D = Fleming = 1

CODICE ENIGMA 1 = 5 2 4 1



Convertite il codice dell'enigma 1 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:



ENIGMA 2 Viaggi Intorno al Mondo

La porta sulla parete opposta della stanza si apre. Non la porta che avevi sperato ... ma non hai altra scelta che proseguire questo 'gioco'. La attraversi e ti ritrovi in una specie di studio traboccante di ogni sorta di souvenir dei paesi più disparati. Una grande mappa del mondo è srotolata sulla scrivania.

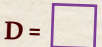
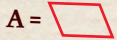
I viaggi sono associati alle lettere A, B, C e D ed ogni itinerario tocca 4 destinazioni. Per ogni viaggio, dovete scovare i 4 souvenir associati alle rispettive destinazioni. Connettete mentalmente questi souvenir, nell'ordine in cui sono stati raccolti durante il viaggio, per trovare una forma. Il risultato sarà all'incirca questo:



- 11 Agra (India)
- 12 Cairo (Egitto)
- 13 Tokyo (Giappone)
- 14 Pechino (Cina)
- 15 Nairobi (Kenya)
- 16 Sydney (Australia)

- = A
- = B
- = C
- = D

Dunque:



CODICE ENIGMA 2 =



Convertite il codice dell'enigma 2 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:

ENIGMA 3 L'Equilibrio

Accedi ad una stanza che somiglia ad un'aula di tribunale. Nelle nicchie lungo le pareti ci sono 4 bilance, ognuna con un braccio contenente un peso di forma diversa. In alto sulla parete una scritta latina recita 'Trovare l'equilibrio in modo da usare tutti i pesetti'.

Le bilance sono contrassegnate dalle lettere A, B, C e D. Bisogna trovare quanti pesetti piccoli servono a controbilanciare i pesi di forma diversa. La sentenza latina indica che i pesetti piccoli devono essere usati tutti e che vanno distribuiti fra le 4 bilance per portarle tutte in equilibrio. L'ammontare di pesetti che equilibra ciascuna bilancia corrisponde al pezzo chiave.



Osservando attentamente la stanza scoprirete che i pesetti sono 15.

Questo significa che: $\text{casa} + \text{cane} + \text{uomo} + \text{vela} = 15 \times$.

E dato che: $\text{vela} + \text{cane} = 6 \times$, allora:

$$\text{casa} + \text{uomo} = 9 \times$$

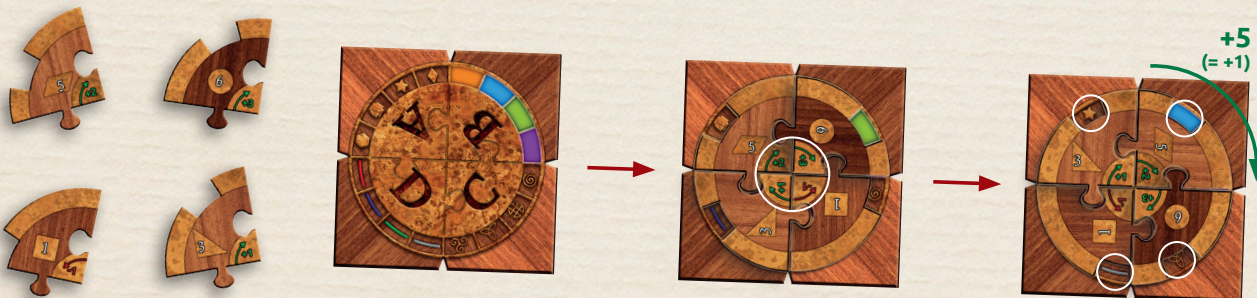
$$2 \times \text{casa} = \text{uomo}, \text{ perciò } \text{casa} + \text{uomo} = \text{casa} + (2 \times \text{casa}) = 3 \times \text{casa} = 9 \times, \text{ ergo: } \text{casa} = 3 \times$$

$$\text{uomo} = 2 \times \text{casa}, \text{ quindi: } \text{uomo} = 6 \times$$

$$\text{casa} \text{ pesa pi\u00f9 di } 2 \times \text{vela}, \text{ quindi: } 2 \times \text{vela} \text{ pesa meno di } 3 \times. \text{ Ergo: } \text{vela} = 1 \times$$

$$\text{vela} + \text{cane} = 1 + \text{cane} = 6. \text{ Quindi: } \text{cane} = 5 \times. \text{ E cos\u00ec il codice \u00e9: } (\text{cane} \text{ uomo} \text{ vela} \text{ casa}) : 5, 6, 1, 3$$

CODICE ENIGMA 3 = 5 6 1 3



Convertite il codice dell'enigma 3 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:

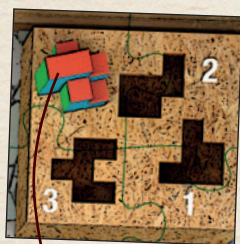


ENIGMA 4 La Scimmia

Una volta che hai posto in equilibrio tutte e 4 le bilance, la porta ruota per rivelare una stanza a tema giungla. Nell'angolo c'è una gabbia con uno scimpanzé all'interno. Non appena la scimmia ti vede, inizia a saltare su e giù, urlando e sporgendo le zampe dalle sbarre della gabbia, implorante. Povera bestiola!

Siete di fronte ad un dilemma morale. Va aperta prima la gabbia della scimmia o la porta che conduce alla stanza successiva? Entrambe presentano lucchetti con simboli analoghi: solo l'ordine dei simboli differisce. La mossa giusta (secondo la persona che ha ideato queste prove, la dottoressa Asalia) consiste nel liberare la scimmia. La sua proprietaria è morta e se non l'aiuti la povera creatura probabilmente morirà di fame.

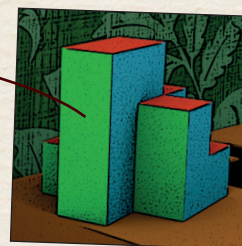
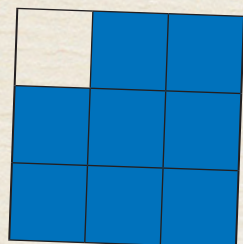
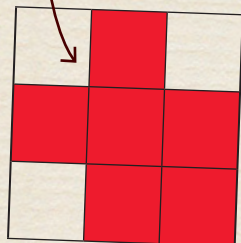
Per liberare la scimmia, devi risolvere i 4 enigmi nell'ordine che è indicato sul chiavistello della gabbia: Blocco, Ciotola, Scimmia, Tazza.



Blocco

Nella stanza c'è una grande scatola con 3 fori numerati su un lato. Una piccola forma è appoggiata sulla scatola. Attraverso quale dei 3 fori la forma può passare?

Disegnate i 3 profili (rosso, blu e verde) della forma. Usate la vista dall'alto della stanza e la vista da dietro dell'erogatore per visualizzarli:



Il lato del profilo verde passa attraverso il **buco 1**.

Pezzo chiave A: 1

Ciotola

Nel contenitore appoggiato alla parete ci sono 16 noccioline. Sotto c'è un sistema di tubi che connette il contenitore a 3 ciotole.

L'obiettivo è capire quale ciotola riceverà il maggior numero di noccioline. Ad ogni bivio le noccioline in caduta si dividono esattamente a metà. Contate il numero di noccioline che percorrono ogni tubo dopo ogni bivio. Continuate finché non avrete calcolato quante noccioline finiscono in ciascuna ciotola!

Come potete vedere, la **ciotola 2** riceverà il maggior quantitativo di noccioline.

Pezzo chiave B: 2



Scimmia

Sulla lavagna ci sono 7 fogli che raffigurano facce di scimmia, secondo una regola precisa.

L'obiettivo è capire quale dei 3 fogli abbandonati a terra vada nello spazio col punto interrogativo.

Osservate attentamente la sequenza delle illustrazioni per scoprire i 2 schemi ricorrenti:

- C'è uno schema in quello che la scimmia tocca o copre: occhi, orecchie, bocca, fronte, occhi, orecchie, bocca, ...
- C'è uno schema nella(e) mano(i) usata(e): destra, sinistra, entrambe, destra, sinistra, entrambe, destra, ...

L'illustrazione nello spazio con il punto interrogativo dovrebbe mostrare una scimmia che si tocca la fronte con la mano sinistra.

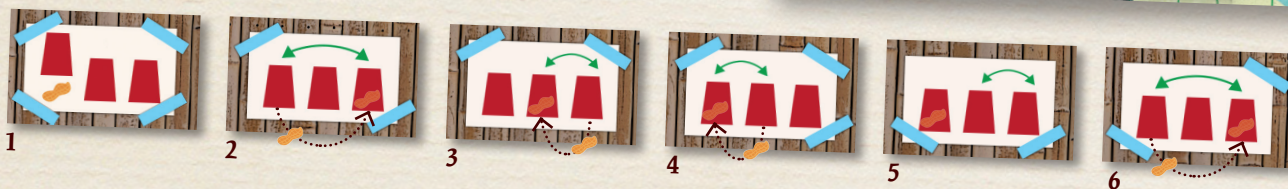
Tale disegno compare nell'**illustrazione 3**.

Pezzo chiave C: 3



Tazza

Su una scatola ci sono 3 tazze e una di queste contiene una nocciolina. Su parte della parete erano stati collocati 6 poster con del nastro adesivo. Questi poster indicano la sequenza di mescolamenti delle tazze dopo aver collocato una nocciolina sotto la tazza di sinistra. L'obiettivo consiste nel riattaccare i poster nelle corrette posizioni così da scoprire sotto quale tazza si trova la nocciolina. Studiate con attenzione la posizione dei pezzetti di nastro adesivo su ciascun poster per scoprire dove era stato attaccato. L'impronta scura su ogni posizione mostra quali angoli erano coperti dal nastro adesivo.



L'ordine corretto dei poster mostra che la nocciolina è sotto la tazza 3.

Pezzo chiave D: 3

Quindi, il codice per liberare la scimmia è: 1233

CODICE ENIGMA 4 = 1 2 3 3



Convertite il codice dell'enigma 4 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:

ENIGMA 5 Il Laboratorio

Attraversi la porta aperta e ti ritrovi in un laboratorio ultra-moderno. Nel suo centro si trova un grande contenitore per la miscelazione degli agenti chimici. Sulla scrivania, posta in un angolo della stanza, trovi una nota che elenca le istruzioni per preparare una qualche sorta di miscela.

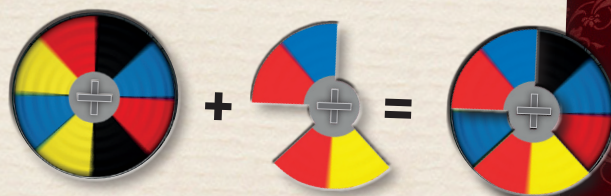
La nota enuncia i 4 passi per creare la miscela.

Passo 1: Trovate tutti gli ingredienti

Ispezionando attentamente l'intera casa troverete 8 beute contenenti differenti liquidi colorati: 3 beute rosse, 3 blu, 1 nera e 1 gialla. Queste indicano il rapporto in cui bisogna mescolare i colori.

Passo 2: Aggiungeteli nelle proporzioni trovate.

Assemblate la trottola come indicato nelle illustrazioni delle note. Usate le 2 parti dell'asse incluse nella fustella che conteneva anche il Decodificatore di Enigmi. Piazzate la sagoma colorata sul pianale della trottola nel modo corretto così da mostrare la giusta proporzione dei colori: 3 parti di rosso, 3 parti di blu, 1 parte di nero e 1 parte di giallo.

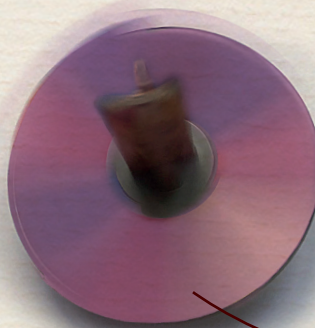


Passo 3: Miscelare

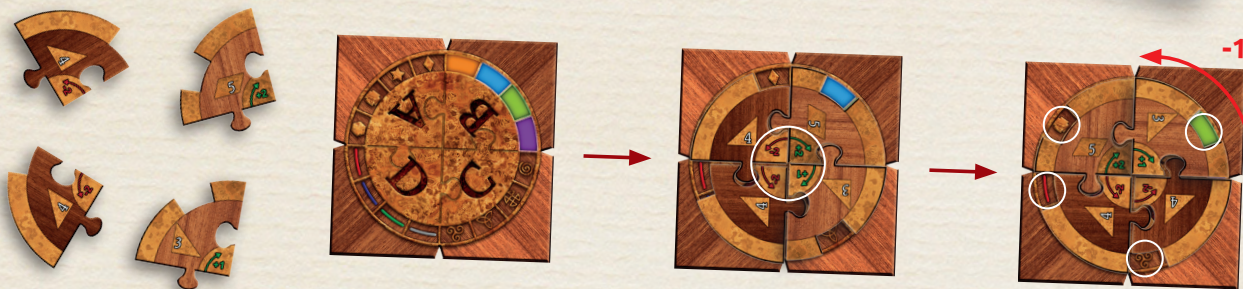
Mescolate i colori facendo girare la trottola ad alta velocità.

Passo 4: Verificate il colore

Individuate il colore che appare sulla trottola e comparatelo ai colori indicati sulle istruzioni. Il colore corrispondente indica il codice: 4534.



CODICE ENIGMA 5 = 4 5 3 4



Convertite il codice dell'enigma 5 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:



ADESSO APRITE L'ULTIMO SCOMPARTO E LEGGETE LA LETTERA!