

ESCAPE ROOM

IL GIOCO

PUZZLE ADVENTURES

Soluzione

LEGGETE SOLO QUANDO SIETE PRONTI PER LA SOLUZIONE!

"Barone, la Strega & il Ladro"

GLI UOMINI DEL BARONE HANNO PORTATO VIA VOSTRA MOGLIE E L'HANNO RINCHIUSA NELLA TORRE DEL CASTELLO. DOMANI SARÀ GIUSTIZIATA CON L'ACCUSA DI ESSERE UNA STREGA. SIETE RIUSCITI AD ENTRARE NEL CASTELLO, TROVARE LA STRADA PER LA TORRE E SALVARLA PRIMA CHE VENISSE BRUCIATA SUL ROGO?

PARTE 1 Torneo di Tiro con l'Arco

Insieme a Gerald, esci dal pozzo nel cortile del castello e inizi immediatamente la ricerca delle istruzioni lasciate dall'architetto. Trovate un biglietto che dice: "Scoprite qual era la posizione di ogni arciere. HL"

Obiettivo: scoprite qual era la posizione di ogni arciere!

Il libro, scritto dall'architetto Henricus Laurel (HL), narra la storia di un torneo di tiro con l'arco tra 4 Lord: Alfred, Baldwin, Christopher e Duncan. Ciascuno di essi, da una posizione prestabilita, scoccò una freccia verso ognuno dei 3 bersagli posti nel cortile. Scoprite la posizione prestabilita di ogni lord (arciere) durante il torneo. Le possibili posizioni sono indicate nel puzzle da 6 barili numerati.

Passo 1: da quali posizioni sono state scoccate 3 frecce?

Per scoprire da quale posizione (barile) è stata scoccata una freccia, seguite la traiettoria presa dalla freccia. Per farlo, posizionate uno dei righelli lungo una freccia. Il barile che è in linea con il righello è la posizione da cui è stata scoccata la freccia. Ripetete l'operazione per ogni freccia:



Le 4 posizioni da cui sono state scoccate 3 frecce sono quindi: i barili 1, 3, 4 e 6.

Passo 2: quanti punti vale ogni colore?

Secondo il libro, ogni colore del bersaglio vale lo stesso numero di punti del numero di bandiere di quel colore sparse per il cortile. Ogni bersaglio ha 3 colori: giallo, arancione e rosso. Contate il numero di bandiere di ogni colore sparse nel cortile e troverete i seguenti valori:

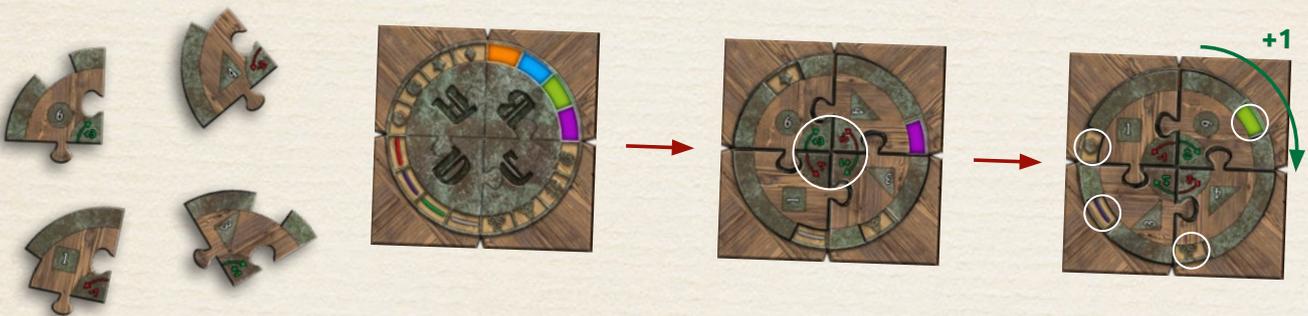
- Giallo: 2 punti
- Arancione: 5 punti
- Rosso: 8 punti

Passo 3: quanti punti sono stati messi a segno da ciascuna posizione?

Controllate quanti punti sono stati messi a segno dagli arcieri sui barili 1, 3, 4 e 6 osservando i colori dei bersagli in cui sono finite le loro frecce.

- **Barile 1:** rosso + rosso + arancione = $8 + 8 + 5 = 21$ punti. Secondo il libro, Duncan era colui che aveva totalizzato 21 punti. Pertanto, si trovava sul barile 1: **D**(uncan) = **1**
- **Barile 3:** arancione + giallo + giallo = $5 + 2 + 2 = 9$ punti. Christopher era quello che aveva totalizzato 9 punti. Pertanto, si trovava sul barile 3: **C**(hristopher) = **3**
- **Barile 4:** da questa posizione sono state scoccate frecce con piume verdi. Secondo il libro, Baldwin era colui che aveva scoccato frecce con piume di pavone. Pertanto, si trovava sul barile 4: **B**(aldwin) = **4**
- **Barile 6:** rosso + arancione + giallo = $8 + 5 + 2 = 15$ punti. Alfred era quello che aveva totalizzato 15 punti. Pertanto, si trovava sul barile 6: **A**(lfred) = **6**

CODICE PARTE 1: A = 6, B = 4, C = 3, D = 1



Convertite il codice della parte 1 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:



PARTE 2 Le 4 Creature Leggendarie

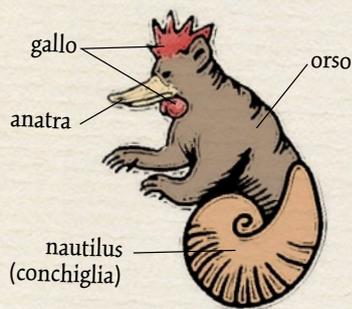
Attraverso un passaggio segreto vicino al pozzo, raggiungete gli alloggi privati del Barone Richard. Il Barone Richard caccia qualsiasi cosa si muova e ha riempito questa stanza con i suoi trofei. Il suo sogno è cacciare le 4 creature leggendarie, ma non si rende conto che ogni creatura è un incrocio tra 4 animali che ha già cacciato.

Obiettivo: per ogni creatura trovate l'incrocio fra i 4 trofei corrispondenti.

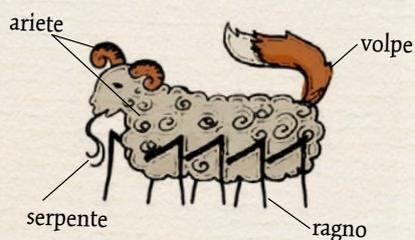
Passo 1: scoprite da quali 4 animali è composta ciascuna creatura leggendaria

Osservate attentamente le immagini delle creature leggendarie e scoprite da quali 4 animali sono formate.

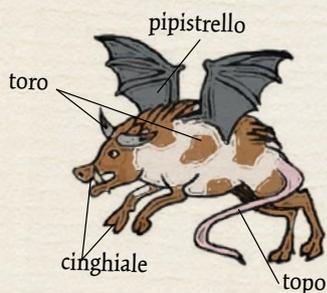
Anursilus



Barachnaries



Chirobosus



Daenuraces



Passo 2: trovate e collegate i trofei

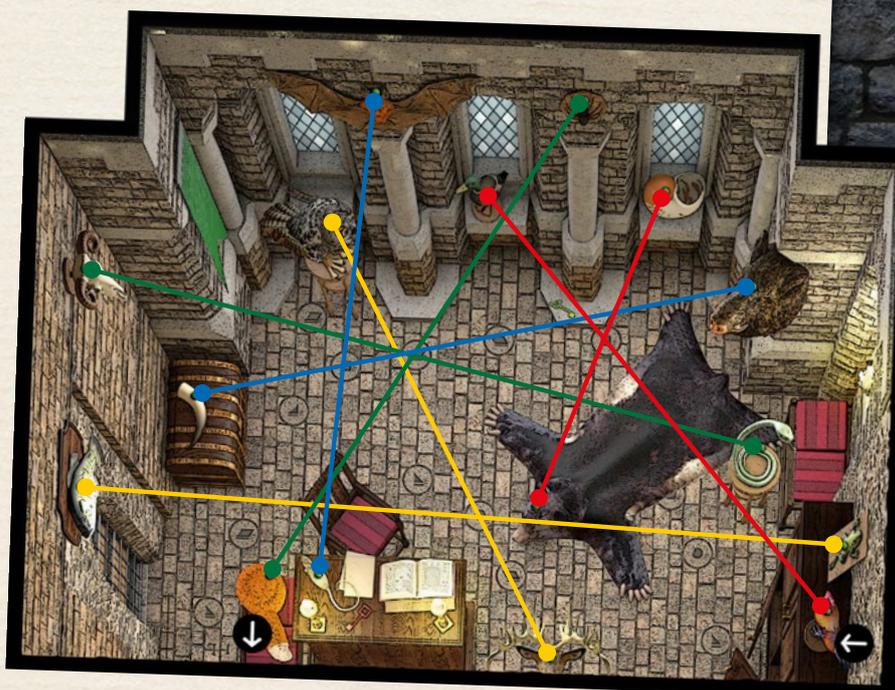
Per ciascuna delle creature leggendarie, cercate nel puzzle i 4 trofei di caccia degli animali originali che la compongono. L'obiettivo indica che state cercando un incrocio. Pertanto, collegate questi trofei con i 2 righelli in modo tale che si incrocino tra loro. La chiave si trova all'incrocio dei righelli.

All'**incrocio** dei trofei che compongono l'**Anursilus** c'è un quadrato: **A** = ■

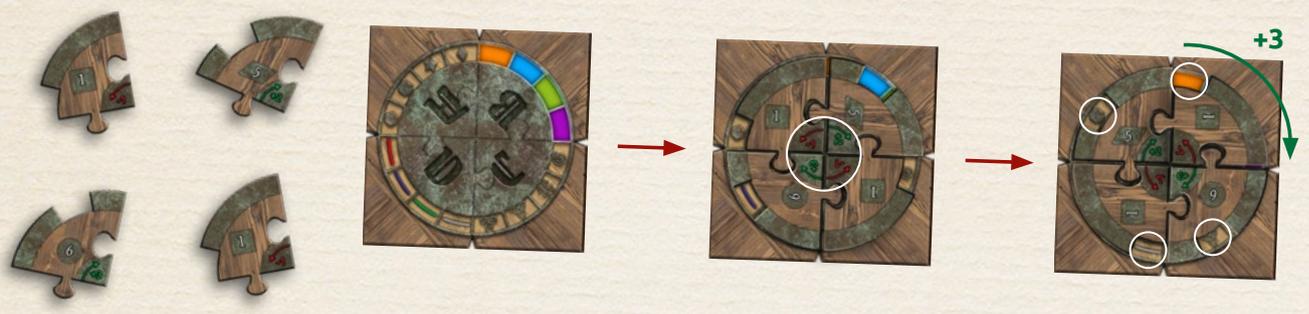
All'**incrocio** dei trofei che compongono il **Barachnaries** c'è un parallelogramma (che punta a destra): **B** = ▱

All'**incrocio** dei trofei che compongono il **Chirobosus** c'è un quadrato: **C** = ■

All'**incrocio** dei trofei che compongono il **Daenuraces** c'è un cerchio: **D** = ●



CODICE PARTE 2: A = ■, B = ▽, C = □, D = ●

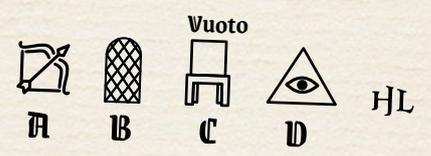


Convertite il codice della parte 2 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:



PARTE 3 La Sala del Trono

Uscendo da un camino vi ritrovate nella Sala del Trono. Oltre che dal trono stesso, la stanza è dominata da una tavola imbandita con un servizio d'argento. Cercate nella stanza e sotto una mattonella staccata del pavimento, che riporta le iniziali dell'architetto, trovate un biglietto che mostra 4 simboli:



Obiettivo: risolvete l'enigma collegato a ciascun simbolo e trovate i 4 libri con le risposte corrette sulla copertina.

A. L'arco

Sul pavimento della Sala del Trono, trovate lo stesso simbolo dell'arco e freccia mostrata nel biglietto. Con un righello tracciate la direzione indicata dalla freccia fino a raggiungere un'altra freccia. Seguite la direzione di questa freccia fino a raggiungere un'altra freccia ancora, e così via. Il tracciato continua ininterrottamente sotto tappeti e altri oggetti e termina su una mattonella su cui è disegnato un tulipano.

Le copertine di alcuni libri nella libreria riportano l'immagine di fiori. Il libro con il tulipano in copertina ha un quadrato in basso.



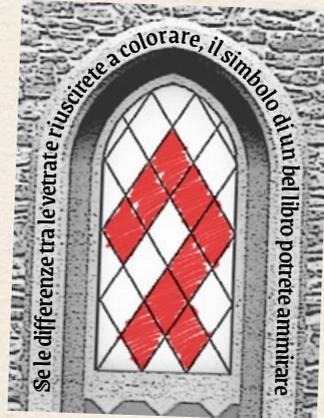
A = ■



B. La vetrata

Sul retro della libreria è presente una vetrata incolore con scolpito nella cornice il seguente messaggio:
"Se le differenze tra le vetrate riuscite a colorare, il simbolo di un bel libro potrete ammirare".

Le 2 vetrate si trovano nella Sala del Trono. A prima vista potrebbero sembrare uguali, ma in realtà alcuni rombi differiscono nel colore.



Sulla vetrata sul retro della libreria, colorate i rombi che si differenziano per colore. I rombi colorati formano insieme un simbolo: 

Questo simbolo corrisponde al quello presente su uno dei libri:



Questo libro riporta un cerchio.

B = ●

C. La sedia vuota

Il Capitolo 2 del libro intitolato "Le Cronache dei Quattro Lord" narra la storia di una cena in cui l'assegnazione dei posti a tavola fu un vero incubo, poiché ogni commensale aveva le proprie esigenze particolari. Usate il tavolo nel puzzle e le singole targhette per capire come alla fine il tavolo è stato disposto in modo da soddisfare le esigenze di tutti. La scritta "Vuoto" accanto al simbolo della sedia indica che state cercando la sedia che è rimasta vuota.

- Il Barone Richard insistette per avere il suo posto speciale. C'è solo una sedia diversa dalle altre ed è la sedia 2. Questa sedia ha gli stessi colori del trono dove il Barone Richard siede spesso: **2 = Richard**

- Gertrude, la moglie del Barone, voleva poter stringere la mano destra del marito.

Perché Gertrude possa stringere la mano destra di Richard, deve avere la sedia 1: **1 = Gertrude**

- La loro figlia, Lady Matilda, non voleva sedersi accanto ai suoi genitori, ma piuttosto tra 2 dei suoi 4 pretendenti.
- Duncan voleva sedersi di fronte a Matilda, nella speranza di poter incrociare il suo sguardo.



Matilda e Duncan siedono l'una di fronte all'altro. Poiché le sedie 1 e 2 sono già state occupate, non potranno sedere nelle sedie 5 e 6. Inoltre, Matilda non può occupare nemmeno le sedie 3 e 8, poiché non voleva sedersi accanto ai suoi genitori. Per essere l'una di fronte all'altro, Matilda e Duncan devono occupare le sedie 4 e 7. Non è però ancora nota l'esatta disposizione dei due.

- Il grande bevitore Baldwin voleva sedersi il più vicino possibile al vasoio del vino.

Il vasoio del vino è il più vicino alle sedie 4 e 5.

Essendo la sedia 4 già occupata, sarà quindi: **5 = Baldwin**

- Alfred non voleva sedersi accanto a un uomo.

Al momento, le sedie 2 e 5 sono occupate da uomini, perciò le sedie 3 e 6 ancora vuote non sono adatte ad Alfred. Se Duncan occupasse la sedia 7, anche la sedia 8 non andrebbe bene e Alfred non avrebbe un posto dove sedersi. Perciò: **4 = Duncan, 7 = Matilda**. La sedia 8 è l'unica sedia su cui Alfred può occupare senza sedersi accanto a un uomo: **8 = Alfred**.



Rimane solo Christopher che non aveva richieste specifiche. Matilda però voleva sedersi tra 2 dei suoi ammiratori e questo è possibile solo se Christopher occupa la sedia 6: **6 = Christopher**.

Ciò significa che la sedia 3 è rimasta vuota. Diverse copertine di libri riportano un simbolo che rappresenta il tavolo con le sedie intorno, più il trono. Il quadratino bianco rappresenta la sedia vuota. Il libro in cui il quadratino bianco è nella posizione corretta è il seguente:



Questo libro riporta un triangolo.

C = ▲

D. L'enigma

Il libro sul retro della libreria riporta il seguente indovinello:

"La lettura può allietare e istruirvi, ma ignorate di questo libro ogni eccesso".

Osservando attentamente i titoli dei libri nella libreria, potete notare che ci sono 2 copie del libro "Germanico". Quindi, una delle copie è in eccesso. Entrambi i libri riportano lo stesso triangolo sulla copertina.



Questo libro riporta un triangolo.

D = ▲

CODICE PARTE 3: A = ■, B = ●, C = ▲, D = ▲



Convertite il codice della parte 3 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:



PARTE 4 Il Combattimento

Uno per uno, estraete i 4 libri dalla libreria. Si sente uno scatto e la libreria si sposta di lato e rivela un passaggio. Lo attraversate e arrivate in una stanza piena di tesori, arazzi, dipinti e quattro armature: siete nella Camera del Tesoro.

Obiettivo: scoprite l'armatura e l'arma portate da ciascun lord (Alfred, Baldwin, Christopher e Duncan).

Il Capitolo 3 del libro "Le Cronache dei Quattro Lord" narra la storia di un combattimento tra i 4 lord. Ciascuno dei lord indossava un'armatura e impugnava una diversa arma. Questo Capitolo descrive nel dettaglio chi colpì e chi fu colpito, senza però menzionare l'arma che impugnava o l'armatura che indossava.

Passo 1: che tipo di danno è stato causato da ciascun'arma?

Le 4 armature singole indossate dai lord mostrano i danni subiti durante il combattimento. Si possono individuare quattro tipi di danni. Dalla forma del danno è possibile dedurre l'arma che lo ha causato:



**Mazza
ferrata**

Lancia

**Martello
da guerra**

Spada

Passo 2: quali erano le armature e le armi indossate da ciascun lord?

Confrontate quanto descritto nel Libro con i danni visibili su entrambi i lati delle armature per determinare l'armatura e l'arma indossate da ciascun lord. Ci sono diversi modi per determinarlo. Uno di questi è descritto di seguito:

1. Baldwin è stato colpito esattamente una volta da ogni avversario. Ciò significa che l'armatura di Baldwin deve riportare 3 diversi tipi di danno (essendo 3 i suoi avversari). C'è solo un'armatura che ha queste caratteristiche ed è l'armatura blu: **Baldwin indossava l'armatura blu.**
2. Baldwin è riuscito a colpire solo uno dei suoi assalitori una volta. C'è un solo tipo di danno che ricorre una sola volta su tutte e 4 le armature ed è quello causato dalla lancia: **Baldwin quindi impugnava la lancia.**
3. Alfred ha colpito Duncan sull'elmo. Oltre all'armatura blu di Baldwin, c'è solo un'altra armatura danneggiata sull'elmo ed è l'armatura verde: **Duncan indossava l'armatura verde.**
4. Il danno all'elmo dell'armatura verde di Duncan è stato causato dalla mazza ferrata: **Alfred quindi impugnava**

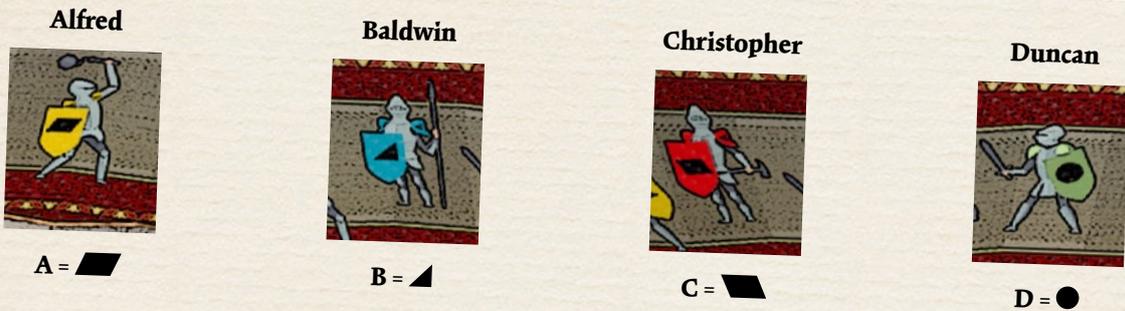
la mazza ferrata.

5. Christopher ha colpito Alfred 3 volte. C'è solo un'armatura che mostra 3 danni dello stesso tipo ed è l'armatura gialla: **Alfred indossava l'armatura gialla.**
6. I 3 danni identici sull'armatura gialla di Alfred sono stati causati dal martello da guerra: **Christopher quindi impugnava il martello da guerra.**
7. Duncan ha colpito con la sua arma Christopher alla schiena e frontalmente. C'è solo un'armatura che ha lo stesso tipo di danno sia sul davanti che sul dietro ed è l'armatura rossa: **Christopher indossava l'armatura rossa.**
8. Il danno sul davanti e sul retro dell'armatura rossa di Christopher è stato causato da una spada: **Duncan quindi impugnava la spada.**

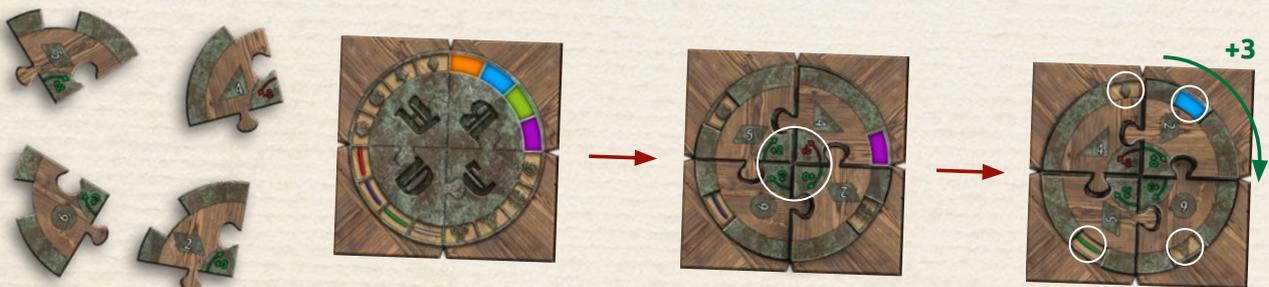


Passo 3: trovate le combinazioni sull'arazzo

Individuando sul grande arazzo nella Camera del tesoro la corretta combinazione di lord, armatura e arma, sarete in grado di determinare le chiavi. Ad esempio, per Alfred, dovete trovare un cavaliere giallo con in mano una mazza ferrata.



CODICE PARTE 3: A = ▭, B = ▲, C = ▼, D = ●



Convertite il codice della parte 4 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:



PARTE 5 La Torre Difensiva

Con uno scatto spingete l'ultima armatura nella posizione corretta. Si sente come un rumore di qualcosa che scorre e all'improvviso, l'arazzo sulla parete convessa inizia a sbattere leggermente. Con cautela, spostate l'arazzo e rivelate una camera rotonda: il primo piano della torre.

Obiettivo: impilate i 4 piani uno per uno nell'ordine corretto. Ad ogni piano che posizionate, puntate il cannone nella direzione indicata, aprite la botola e guardate sotto per trovare un numero. Infine, perlustrate l'intero castello per trovare la chiave delle catene di vostra moglie. Lei è all'ultimo piano della torre.

Passo 1: scoprite l'ordine corretto dei 4 piani

- **1° Piano:** La storia descrive che si entra nella torre tramite un passaggio nascosto dietro a un arazzo. Il piano con la pavimentazione in pietra è l'unico con l'arazzo. Se osservate il resto del puzzle, potrete notare che si accede alla torre dallo stesso livello del cortile: il piano terra. Per semplicità, questo sarà il 1° piano.
- **4° Piano:** l'obiettivo indica che vostra moglie si trova all'ultimo piano della torre. Quindi, il piano con la donna incatenata deve essere il 4° piano.
- **2° Piano:** uno degli altri piani ha una porta con strisce bianche e rosse. Sono gli stessi colori della porta presente nel puzzle del cortile. Questa porta è a livello del 2° piano.
- **3° Piano:** il piano con le bottiglie di vino è l'unico rimasto e quindi deve essere il 3° piano.

Passo 2: impilate i piani e puntate i cannoni

Dopo averli assemblati, impilate correttamente i 4 piani. Non è rilevante solo l'ordine, ma anche l'orientamento di ogni piano. Ciascun cannone deve puntare "nella direzione indicata".

Gli stemmi alle estremità dei cannoni indicano le direzioni che questi devono puntare. La mappa sul retro delle "Creature leggendarie", riporta al centro il castello e intorno vari paesi e villaggi con gli stessi stemmi.

Osservando l'orientamento del castello al centro della mappa, potete notare che la torre si trova sul lato nord del castello. Girate il biglietto in modo che il castello abbia lo stesso orientamento del castello nel puzzle risolto.



1. Collegate il **1° piano** al puzzle del castello e osservate lo stemma sul cannone. Cercate il villaggio sulla mappa che mostra lo stesso stemma con le strisce orizzontali. Ruotate il piano in modo che il cannone sia rivolto verso quel villaggio. Il cannone ora punta a nord-est.



2. Posizionate il **2° piano** sul 1° piano, trovate sulla mappa il villaggio corrispondente e puntate il cannone a nord-ovest.

3. Togliete il pezzo del puzzle con disegnata la botola e contate le palle di cannone. Ce ne sono 3. La botola riporta la lettera 'A': **A = 3**



4. Posizionate il **3° piano** sul 2° piano, trovate sulla mappa il villaggio corrispondente e puntate il cannone a sud.

5. Togliete il pezzo del puzzle con disegnata la botola e contate le palle di cannone. Ce ne sono 2. La botola riporta la lettera 'B': **B = 2**

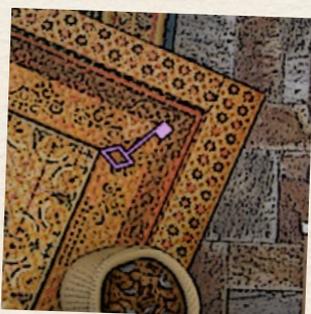


6. Posizionate il **4° piano** sul 3° piano, trovate sulla mappa il villaggio corrispondente e puntate il cannone a ovest.

7. Togliete il pezzo del puzzle con disegnata la botola e contate le palle di cannone. Ce ne sono 4. La botola riporta la lettera 'C': **C = 4**

Passo 3: trovate la chiave delle catene di vostra moglie

Osservate attentamente il lucchetto delle catene di vostra moglie all'ultimo piano della torre. Questo lucchetto è viola.

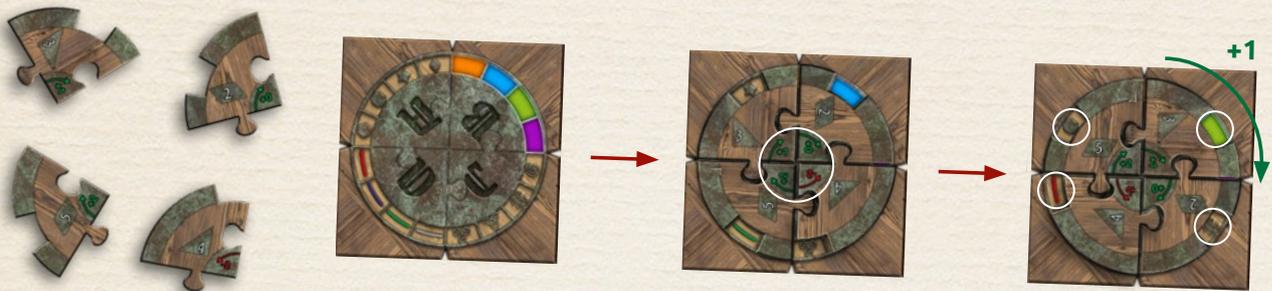


Sparse in tutto il castello ci sono 6 chiavi colorate. La chiave viola che apre il lucchetto viola si trova nella Camera del Tesoro.

L'estremità della chiave viola ha la forma di un parallelogramma. Accanto al lucchetto c'è la lettera 'D':

D =

CODICE PARTE 5: A = 3, B = 2, C = 4, D = ▽



Convertite il codice della parte 5 usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:



PARTE 6 Il Dilemma

“Aiuto!” sentite urlare improvvisamente da dietro il cancello del castello. Attraverso esso, vedete Gerald in preda al panico che corre verso di voi. “Hanno chiuso il pozzo!”. I vostri occhi sono attirati dai due grandi sacchi stracolmi che Gerald tiene in mano. Da uno di questi fuoriesce un grande piatto d’oro che riconosci come uno di quelli visti nella Camera del Tesoro del Barone. “Tu!”, esclama all’improvviso tua moglie. “Sei tu che hai messo quella roba da streghe nella mia casa e hai mandato gli uomini del Barone a prendermi!”.

In questa parte vi si presenta una scelta:

- Se avete scelto di non aiutare Gerald: estraete l’insero della scatola, giratelo e leggete “Finale A”
- Se avete scelto di aiutare Gerald: continuate a leggere.

Obiettivo: usate il biglietto datovi da Gerald per trovare il codice che apre il cancello.

Il codice che apre il cancello è sparso in tutto il castello ed è custodito da:

- | | |
|--|-----------------------------------|
| A Un cavaliere che tiene una bandiera | C Il Barone Richard stesso |
| B Un serpente | D Un ex prigioniero |

HJL

Osservate attentamente l’intero puzzle del castello per trovare i 4 guardiani descritti.

A. Un cavaliere che tiene una bandiera



Lo scudo del cavaliere mostra un parallelogramma. Questa è la parte del codice che sta custodendo.

A = ▽

B. Un serpente



Nella Stanza dei Trofei c’è un serpente imbalsamato che ha la forma di un numero.

B = 6

C. Il Barone Richard stesso



Nella Camera del Tesoro c'è il ritratto di un uomo.
La parte 4 della storia indica che si tratta del Barone Richard.

Il Barone ha 3 dita alzate:
C = 3

D. Un ex prigioniero



Il piano più alto della torre, dove era rinchiusa vostra moglie, è usata come prigione del castello.
Sulla parete di fronte al punto in cui si trovava la donna, ci sono delle catene. Un prigioniero che era stato legato lì, ha inciso delle tacche nel pavimento, una per ogni giorno di prigionia.

L'ex prigioniero ha inciso 6 tacche nel pavimento:
D = 6

CODICE PARTE 5: A = , B = 6, C = 3, D = 6



**Convertite il codice della parte 6
usando il Decodificatore di Enigmi per ricavare questo simbolo:**



Ora estraete l'inserto della scatola, giratelo e leggete "Finale B".