

Assistenza clienti:

Tel.: 02.82.52.52 www.clementoni.com/it/form

Leggere e conservare per future referenze.

Ideazione: Leo Colovini, Francesco Berardi

Illustrazioni: Massimo Di Leo **Grafica:** Studio Grafico Blidi

Clementoni S.p.a.

Zona Industriale Fontenoce s.n.c. 62019 Recanati (MC) - Italy - Tel.: +39 071 75811 www.clementoni.com



Come in una vera Escape Room, siete rinchiusi in un luogo misterioso e dovete collaborare per trovare insieme la via d'uscita, risolvendo enigmi di logica, di matematica e di osservazione. Utilizzate gli oggetti che troverete nel corso dell'avventura, osservate i minimi dettagli e non siate frettolosi: se riuscirete a risolvere correttamente tutti gli enigmi, potrete uscire e mettervi in salvo!

Contenuto

- 2 tabelloni fronte/retro
- 4 buste contenenti:

120 carte; 12 schede fronte/retro; 1 lente; 1 agenda; 1 mappa; 29 oggetti

Nel gioco sono incluse 4 avventure, ognuna caratterizzata da un tabellone e una busta.



Il mistero dell'Orient Express | L'isola del tesoro















Ogni busta contiene un mazzo di 30 carte, 3 schede fronte/retro e altri componenti utili per portare a termine l'avventura.



Avvertenze

• Aprite la busta solo per iniziare l'avventura.

• Una volta tolti tutti i componenti dalla busta, rimuovete gli oggetti in cartone dalle rispettive plancette e aprite il mazzo di carte senza mescolarlo e girarlo. Sfogliate le carte lentamente e notate che ognuna presenta un numero sul fronte (sul retro c'è un enigma che assolutamente non dovete leggere prima di giocare).

 Ogni avventura presenta 29 carte numerate da 0 a 28. In cima a ogni avventura compare la carta numero 0, mentre tutte le altre sono disposte

in ordine crescente.

• Prendete il tabellone indicato sull'ultima carta del mazzo, che non è numerata, e mettete da parte quella carta.

Preparazione

Scegliete una delle 4 avventure disponibili (vi consigliamo di iniziare da Il mistero dell'Orient Express o La villa di Mr Gold), poi mettete sul tavolo il tabellone, le schede, gli oggetti e le carte col numero rivolto verso l'alto e in ordine crescente.









Disposizione iniziale per Il mistero dell'Orient Express (gli oggetti sono volutamente indicati con un punto interrogativo per non mostrare il contenuto completo della busta).

Svolgimento

Prendete la carta numero 0 e leggete cosa è scritto sul retro.

Dopo aver letto l'introduzione, la carta vi invita a prenderne un'altra: l'avventura ha inizio!

Per uscire dal luogo misterioso dovete risolvere gli enigmi che trovate sulle carte e sulle schede: se la risposta è un numero, prendete la carta col quel numero, se la risposta è un simbolo, prendete la scheda avente quel simbolo in alto a sinistra.

Mettete da parte le carte che prendete durante l'avventura, eliminandole di fatto dalla partita, mentre conservate le schede perché l'avventura potrebbe chiedervi di risolvere l'enigma scritto sul retro.

Sono le carte e le schede a guidarvi nel corso dell'avventura: alcune carte, ad esempio, possono dirvi di prendere un determinato oggetto.

A mano a mano che andate avanti, le carte sul tavolo diminuiscono fino a quando scoprite la carta con il finale dell'avventura: se avrete risolto correttamente tutti gli enigmi, uscirete dal luogo misterioso e vi metterete in salvo!

Come potete capire di aver commesso un errore

Mentre risolvete un enigma potete commettere un errore. Vi accorgete di aver sbagliato qualcosa in uno di questi casi:

- Prendete una carta con la scritta "Avete sbagliato qualcosa".
- Volete prendere una carta con un certo numero, ma non è presente sul tavolo.
- Prendete una scheda che avete già risolto.
- Non soddisfate le richieste indicate nella carta finale.

Quando commettete un errore, potete tornare all'enigma precedente o ricominciare l'avventura da capo.

Se proprio non sapete come andare avanti o individuare il punto in cui avete sbagliato, potete leggere le pagine successive con le soluzioni.

Consigli per chi gioca

- Dotatevi di carta e penna: potrebbero servirvi per risolvere alcuni enigmi.
- Al contrario delle vere Escape Room, non bisogna finire la partita entro un determinato tempo, quindi non abbiate fretta: dietro gli enigmi apparentemente più semplici può nascondersi un trabocchetto.
- Leggete con attenzione tutto il testo dell'enigma: può celarsi un indizio che vi condurrà alla soluzione.
- Collaborate mentre risolvete un enigma e siate d'accordo sulla carta da prendere. Non andate a caso, ma motivate agli altri il perché della vostra risposta.





