

STÉPHANE ANQUETIL



Pirati

REGOLAMENTO

404  
EDITIONS



[www.404-editions.fr](http://www.404-editions.fr)

Édi8 department  
12 avenue d'Italie, 75013 Parigi

© 2018, 404 éditions.

Impaginazione: Axel Mahé

Illustrazioni sul poster: Marie Capriata

Illustrazione della scatola: Gaban Goto

Foto: ©Istockphotos.com/. Forziere: /Pazhyna;

Bussola, mappa, timone, bandiera: /kompozit;

Pappagallo, nave, granchio: /totallyjamie.

Direttore della serie: Frédéric Dorne

Stampato in Cina

# REGOLAMENTO

*Escape Box Pirati* vi offre l'opportunità di creare un ambiente da escape game all'interno della vostra casa, per divertirvi in famiglia e con i vostri amici. I giocatori interpreteranno dei giovani pirati che dovranno cercare indizi tutti insieme, per risolvere gli enigmi entro il limite di tempo e trovare il leggendario tesoro! Un adulto, chiamato game master (GM), conduce il gioco, nasconde gli indizi, dà aiuti e conferma le risposte. Se i giocatori riescono a risolvere gli enigmi entro il limite di tempo di 45 minuti, hanno completato con successo lo scenario e vincono la partita!

## Contenuto:

40 carte

1 poster

1 regolamento

Per un'esperienza più immersiva è consigliabile procurarsi una colonna sonora di sottofondo che si adatti al tema della storia.



# Numero di giocatori:

Il gioco è pensato per un numero di giocatori da 2 a 5, dai 7 ai 12 anni che interpreteranno degli apprendisti pirati e un adulto giocherà nel ruolo di game master.

## Come giocare:

1. Il game master (GM) studia lo scenario e prepara l'area di gioco.
2. Il GM nasconde le carte come indicato.
3. Il GM mette a disposizione carta e penna per i bambini e chiede loro di tornare nella stanza.
4. Il GM legge l'introduzione dello scenario ai bambini.
5. Il GM imposta il timer e il gioco ha inizio!
6. I bambini iniziano a cercare nella stanza.
7. I bambini cercano di risolvere gli enigmi.
8. I bambini vincono la partita se tutti gli enigmi vengono risolti entro 45 minuti.



## Il ruolo del GM

Prima di iniziare la partita, avrete bisogno di preparare la stanza nella quale giocherete. Il GM legge le regole e lo scenario che verrà giocato, prepara il gioco in anticipo, si assicura che i bambini seguano le regole, dà loro nuove carte quando risolvono un enigma e li aiuta lungo il cammino se rimangono bloccati.

## Il ruolo dei bambini

I piccoli pirati devono completare lo scenario entro il limite di tempo. Per fare ciò, devono giocare insieme, cercare nella stanza, trovare le carte e risolvere gli enigmi con gli indizi raccolti precedentemente. Una volta che hanno risolto l'ultimo enigma, possono "trovare il tesoro" e lasciare la stanza! **I bambini non devono poter accedere a questo regolamento.**



# REGOLE DEL GIOCO

Con l'autorizzazione dei proprietari del luogo in cui si sta giocando, il GM definisce l'area di gioco nella quale l'avventura avrà luogo, assicurandosi che i confini siano chiari a tutti. Gli oggetti e le aree che non fanno parte del gioco saranno specificati, ovvero il GM e i bambini non avranno bisogno di cercare o toccare alcun oggetto al di fuori dell'area definita (quindi il GM non deve nascondere alcuna carta fuori da questi confini).

*È importante prevenire qualsiasi incidente se la ricerca si fa troppo intensa: se un oggetto rischia di cadere nel processo di ricerca, assicuratevi di non nascondere alcun indizio vicino ad esso. I bambini devono sapere quale parte dell'arredamento potrebbe essere potenzialmente pericolosa o fragile. Se ci sono degli oggetti delicati intorno, è consigliabile rimuoverli dalla stanza (se possibile) oppure informare i bambini che non ci sarà alcun indizio nascosto nelle sue vicinanze. In pratica, qualsiasi oggetto, pianta, mobile fragile o qualsiasi cosa che possa nuocere ai giocatori dovrebbe essere dichiarato ufficialmente fuori area di gioco. I confini dell'area di gioco devono essere noti e chiari ad ogni partecipante. Gli oggetti e le aree "fuori gioco" devono essere chiaramente specificati quando sono tutti presenti. I confini verranno ricordati prima di far partire il timer.*

*Esempio: La cassettera con sopra dei soprammobili fragili, accanto al cactus che punge e l'armadio sono tutti "fuori gioco".*

L'area di gioco dovrebbe essere abbastanza grande per tutti i giocatori e dovrebbe contenere abbastanza mobili per poter nascondere le carte. Solitamente, viene scelto il soggiorno. Non è consigliabile scegliere la cucina o il bagno dove l'umidità potrebbe rovinare i componenti del gioco.

Una volta che i confini sono stati ben definiti, i bambini possono lasciare la stanza (o le stanze) dove il GM nasconderà le carte.

Infine, e prima di iniziare, dovete sapere che ci sono due tipi di carte:

- **Istruzioni** che danno informazioni su cosa verrà chiesto durante la partita: calcoli, risposte, risolvere un codice, un indovinello, un anagramma, eccetera. Possono essere più o meno facili.
- **Enigmi** che possono essere frasi, disegni, parti di codice o qualcos'altro.

## 1. PREPARAZIONE — PRIMA FASE

Dopo aver letto il libretto di istruzioni fino a pagina 15, il GM decide e delimita idealmente l'area di gioco in cui si svolgerà la partita e le eventuali aree "fuori gioco" (mobili, oggetti pericolosi o fragili). Il GM colloca il poster (la mappa del tesoro) e la carta che deve rimanere visibile (carta N.1) su una superficie facilmente raggiungibile come un tavolo, per esempio, e dice ai bambini che la carta Bussola verrà usata molte volte nel corso della partita.

## 2. PREPARAZIONE — SECONDA FASE

Il GM divide in quattro mazzi le carte: uno per le carte da tenere da parte come ricompensa (le carte con un numero rosso che il GM terrà nella propria mano), uno per le carte che devono essere date all'inizio della partita, uno per le carte che devono essere nascoste e uno per le carte che devono essere nascoste con particolare attenzione.

Di seguito i dettagli sul numero delle carte che compongono i vari mazzi:

**Carte che devono essere tenute in mano dal GM:** 10, 13, 16, 19, 20, 23, 31, 32, 34, 36, 37 e 40.

**Carte che devono essere visibili:** 1

**Tutte le altre carte possono essere nascoste nella stanza (25 in tutto):** 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 22, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 33, 35, 38 e 39.

**Carte che devono essere nascoste con attenzione:** 21, 26.

Il GM ora nasconde le carte nell'area di gioco definita. È consigliabile iniziare con le carte che devono essere nascoste con attenzione e poi nascondere le altre carte.

Il GM dev'essere in grado di andare e venire durante la preparazione senza che i bambini lo vedano.

Vedere i consigli su come nascondere le carte più avanti in questo regolamento.

### **3. PREPARAZIONE — TERZA FASE**

Il GM lascia un blocco per gli appunti e una penna per i bambini. Avranno bisogno di segnarsi dei codici, i propri tentativi, ecc. Una volta che tutti i componenti di gioco sono stati messi al loro posto, il GM chiede ai bambini di entrare nella stanza.

### **4. COMPRENDERE IL GIOCO**

Il GM spiega le regole del gioco ai bambini e indica loro quali sono i confini dell'area entro cui si svolgerà la ricerca delle carte. Poi, legge ad alta voce l'introduzione.

### **5. INIZIARE LA PARTITA**

Il GM inizia il conto alla rovescia e tiene traccia del tempo usando un orologio o un cellulare. Il tempo rimanente deve essere scandito ad alta voce ogni 10 minuti, poi ogni minuto durante gli ultimi 5 minuti di gioco. Alla fine, deve essere fatto un conto alla rovescia di 30 secondi, ponendo fine alla partita. Se si decide di usare

una colonna sonora, occorre accertarsi che il volume non sia troppo alto in modo che i giocatori possano udirsi l'un l'altro.

## 6. CERCARE E TROVARE INDIZI

I bambini cercano gli indizi nell'area di gioco definita.

Se necessario, il GM ricorda loro quali sono i confini e gli oggetti da non toccare. I bambini collocano sul tavolo le carte che hanno trovato, oppure su un qualsiasi mobile a portata di tutti. Possono anche chiedere se ci sono delle carte rimaste da trovare.

## 7. RISOLVERE ENIGMI

I bambini possono cercare di risolvere gli enigmi in qualsiasi momento durante la partita. Potrebbero trovare gli indizi per risolvere l'enigma senza necessariamente avere le istruzioni correlate ogni volta, ma possono comunque cercare di trovare la risposta in ogni caso. Quando pensano di avere la risposta, devono mostrare le carte che si riferiscono all'enigma e dire la risposta ad alta voce oppure disegnarla con una penna o indicarla con un dito se necessario. Non è permesso elencare a raffica una lista di possibili risposte tutte insieme senza aver riflettuto (in questo caso il GM potrebbe dare una penalità), quindi ogni risposta deve essere attentamente valutata e data al momento giusto. Se i giocatori danno la risposta corretta, il GM mette una carta ricompensa sul tavolo, in modo che sia visibile a tutti. Lo scenario specifica la carta che i bambini ottengono ogni volta che un enigma viene risolto. Il GM trova elencate le carte che fanno parte di uno stesso enigma sotto il titolo dello stesso.

## 8. FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando i piccoli pirati hanno risolto tutti gli enigmi oppure quando il tempo è scaduto. Tutti gli enigmi devono essere risolti e forniti in un ordine logico che segue la trama.

Una volta che i bambini trovano la soluzione dell'ultimo enigma in cui si può aprire il forziere del tesoro, vincono la carta che rappresenta il tesoro, vincendo così anche la partita! Se il tempo scade prima che ci riescano, il cannone spara un'ultima volta e la nave salpa senza di loro. I piccoli pirati hanno perso!

I giocatori possono giocare di nuovo la partita finché non hanno successo. Ogni nuovo tentativo risulta più facile dell'ultimo.

## SUGGERIMENTI, AIUTI E CONSIGLI

### CONSIGLI SU COME NASCONDERE LE CARTE

In generale, le carte dovrebbero essere facilmente accessibili, in modo che i giocatori non debbano compiere nulla di troppo complicato per trovarle: evitate di nascondere le carte dove i bambini dovrebbero sollevare un oggetto pesante (sollevare il tappeto è una buona idea, dover spostare dei mobili non lo è). State attenti a non nascondere le carte troppo in alto. I bambini non dovrebbero doversi arrampicare su una sedia per trovarle.

Le carte non dovrebbero neanche essere impossibili da trovare. Non dovrebbero essere nascoste dentro dei libri (se non tra la copertina e la prima pagina, in modo che siano facilmente

individuabili) o inserite in mezzo a una pila di documenti nel cassetto delle scartoffie, per esempio.

Se ci sono solo due bambini che giocano, è consigliabile nascondere diverse carte nello stesso posto oppure nello stesso tipo di nascondiglio, in modo da bilanciare il numero esiguo di giocatori e rendere le cose più facili per i piccoli pirati.

Le carte possono essere nascoste sotto i mobili ma solo se i bambini possono raggiungere l'angolo della carta e farla scivolare verso di sé. Non dovrebbero trovarsi sotto dei mobili pesanti e gli angoli lasciati visibili dovrebbero essere facili da raggiungere. Se comunque non riescono a prendere la carta che hanno trovato, allora sta al GM recuperarla e dargliela.

Non è consigliabile neanche collocare le carte dentro la fodera dei cuscini. Nella frenesia della partita, i bambini potrebbero strapparli. I bambini tendono a diventare parecchio entusiasti e non si fermeranno davanti a nulla per vincere la partita, quindi sarebbe davvero un peccato se rovinassero l'arredamento.

Potete anche portare altri oggetti nell'area di gioco che potrebbero rivelarsi utili per aumentare il numero di nascondigli, sempre se i proprietari della casa sono d'accordo, ovviamente. Degli oggetti decorativi che si riferiscono al mondo dei pirati potrebbero essere inclusi per fornire dei posti extra per nascondere le carte, come un forziere, un vecchio baule, degli oggetti nautici, una bussola, oppure dei vecchi libri rilegati o a tema come *l'Isola del Tesoro*, *l'Isola Misteriosa* o *Robinson Crusoe*. L'importante è che sia sottolineato il fatto che se i

bambini già conoscono la stanza nella quale giocheranno e la vedono prima della preparazione, allora questi nuovi oggetti verranno probabilmente rovistati per primi.

## **I NASCONDIGLI MIGLIORI**

- Una busta che attaccherete sotto a un tavolo o a una sedia.
- Anche l'interno di un cassetto è un buon nascondiglio se la carta viene collocata lungo i lati.
- In una libreria: potete far scivolare la carta tra libri o scatole, rendendola difficile da individuare a una prima occhiata.
- Sotto i mobili: una carta può essere difficile da trovare se la sua parte visibile si trova in ombra o sotto qualcosa (ma dovrebbe comunque essere raggiungibile con una mano).

## **ALTRI NASCONDIGLI**

Dentro sportelli, dietro ai vasi di piante, tra le foglie delle piante, sotto i cuscini delle sedie, tra i cuscini del divano, sotto i tappeti, sotto degli oggetti visibili, sotto degli oggetti in un armadio, nelle tasche dei vestiti che nessuno sta indossando.

## **AIUTI**

Lasciate che i bambini cerchino da soli all'inizio. Se rimangono bloccati per troppo tempo, assicuratevi che abbiano capito le istruzioni associate all'enigma che stanno cercando di risolvere. Incoraggiatevi a raccogliere tutte le carte con lo sfondo dello

stesso colore e a metterle insieme. Le carte vengono usate una volta sola, a eccezione della bussola (carta N.1). Le carte che sono già state usate possono essere messe via. Incoraggiatevi anche a usare il blocco per gli appunti in modo che possano mettere nero su bianco le loro idee. Se comunque non riescono a proseguire dopo un po', potete darli un indizio, o anche due indizi se necessario. Se rimangono comunque bloccati, potete dare loro una penalità ma dategli comunque la carta (o le carte) come se avessero risolto l'enigma. Divertirsi è quello che conta di più!

## E SE?

E se i giocatori indovinano o trovano la risposta senza aver ragionato prima? Se i giocatori si rivelano fortunati o conoscono già la risposta, beh buon per loro. Il GM considera l'enigma come risolto e dà loro la carta ricompensa.

## PENALITÀ

Se i bambini si mettono a dare delle risposte sciocche senza pensare, potete dare loro una penalità dalla lista qui di seguito. Non date mai la stessa penalità due volte e mai più di una ogni 10 minuti.

Potete anche dare loro una penalità per fargli ottenere una carta se c'è un enigma che non riescono a risolvere. In questo modo, non rimarranno bloccati e continueranno a ottenere delle carte da soli mentre si divertono.

## IL VULCANO SI STA RISVEGLIANDO

I pirati devono proteggersi dal fumo immaginario usando un fazzoletto, una sciarpa o una maglietta davanti al naso per il prossimo minuto.

*Protegetevi dal fumo del vulcano!*

## ALTA MAREA

I bambini devono continuare a cercare degli indizi mentre fanno finta di nuotare e di immergersi per il prossimo minuto.

*La marea si sta alzando proprio dove state cercando degli indizi. Cominciate a nuotare!*

## PRESO GIUSTO IN TEMPO

I bambini devono formare la più lunga catena possibile tenendosi per mano. Il bambino più alto o più forte potrebbe stare alla fine, per esempio.

*Uno dei pirati cade in una buca! Formate una corda dandovi la mano per tirarlo su.*

## SERPENTI!

I bambini devono rimanere immobili per 1 minuto.

*Attenti, ci sono serpenti ovunque! State fermi immobili!*



# STORIA DA LEGGERE AI BAMBINI PRIMA CHE INIZI LA PARTITA:

*Brant, il Capitano pirata, si sta accarezzando la barba nera, squadrandovi con il suo unico occhio mentre vi lancia un'occhiataccia. Poi dice con voce possente:*

*«Corpo di mille balene, voi marinai siete proprio dei mascalzoni! Da quando siete saliti sulla mia fregata, nessuno di voi è stato di alcuna utilità in battaglia!»*

*Siete stati radunati tutti sul ponte della nave e siete molto spaventati. Le provviste scarseggiano, rendendo i filibustieri nervosi. Fortunatamente, potete vedere una piccola isola all'orizzonte. L'occasione perfetta per rifornirvi di provviste e mangiare della frutta fresca.*

*Il Capitano Brant indica l'isola misteriosa:*

*«Quell'isola è maledetta! È lì che si è incagliata la Perla Vanitosa dell'Avvoltoio, la nave del famoso pirata francese! Il vecchio Avvoltoio ha nascosto il suo bottino da qualche parte laggiù, quello che ha rubato dal galeone spagnolo, la Esmeralda. Poi però è rimasto bloccato sull'isola, diventando pazzo e molto sospettoso! La leggenda dice che ha protetto il suo tesoro*



sparpagliando enigmi e trappole in giro per tutta l'isola. Ha nascosto degli indizi nelle pagine del suo diario di memorie, poi si è chiuso in una grotta e ne ha bloccato il passaggio. Solo un naufrago si è salvato del suo equipaggio, un povero mozzo che è stato salvato molti anni dopo. È stato lui a raccontare la storia e a riportare la mappa. Voi marinai d'acqua dolce sapete leggere, vero? Allora sbarcate subito, vi do 45 minuti e non un minuto di più! Cercate sull'isola, risolvete insieme gli enigmi dell'Avvoltoio e portatemi quel tesoro! Se non lo fate, vi abbandonerò su quest'isola! Dovrete lavorare tutti insieme e ascoltarvi l'un l'altro se volete farcela!»

Il capitano vi dà una bussola e la mappa dell'isola. Vi arrampicate sulla scialuppa e iniziate a remare verso la terra ferma, aiutati dalla corrente. Che la caccia al tesoro abbia inizio!

Ora potete dare la **carta N.1** e la mappa dell'isola agli apprendisti pirati! Questo è il momento giusto per dirgli che la partita durerà 45 minuti e che devono giocare tutti assieme. Potete ricordargli dove possono cercare e i luoghi che invece devono evitare, se necessario.

## CARTE

Lo scenario usa le carte dalla N.1 alla N.40.

Il poster e la carta N.1 (la bussola) devono essere dati ai bambini all'inizio della partita.

Serviranno per tutta la durata della partita.



Carte che devono essere visibili: 1.

Carte che devono essere tenute in mano dal GM: 10, 13, 16, 19, 20, 23, 31, 32, 34, 36, 37 e 40.

Carte che devono essere nascoste con attenzione: 21, 26

Tutte le altre carte possono essere nascoste nella stanza (25 in tutto): 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 14, 15, 17, 18, 22, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 33, 35, 38 e 39.

Dite ai bambini che devono cercare nella stanza e trovare 25 carte. Non appena ne hanno trovate un po', dite al più giovane di raggrupparle a seconda del loro sfondo (le carte di uno stesso enigma sono graficamente simili).

## PRIMO ENIGMA

### LA VECCHIA PERGAMENA

Carte 1, 2, 3, 4, 5, 14

Per prima cosa dovete capire dove recarvi sull'isola. La pergamena del vecchio Avvoltoio nasconde un messaggio segreto, riuscite a decifrarlo?



I bambini devono seguire le indicazioni sulla carta bussola per individuare il colore della freccia che indica il nord (nord = lato superiore della carta) in modo da poter collocare la carta correttamente. Per esempio, la carta N.2 deve essere collocata con la freccia verde verso l'alto. La soluzione è questa:



**INDIZIO 1:** Il nord è in alto.

**INDIZIO 2:** Il messaggio segreto è quello che può essere letto con facilità.

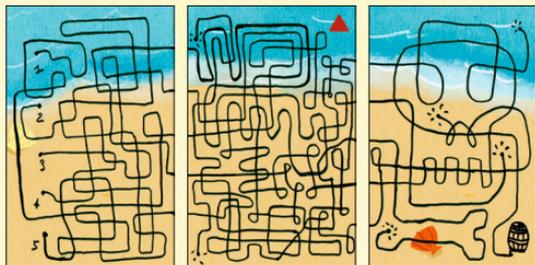
**SOLUZIONE:** Mettendo le carte nella posizione corretta, con il colore indicato dalla bussola verso l'alto, sarà possibile leggere la frase **"GUADATE VERSO LA RIVA DELLA BAI DEL GRANCIO"** leggendo solo le parole in orizzontale, nel senso di lettura corretto.

**RICOMPENSA:** Date la carta n.23 ai bambini.

# SECONDO ENIGMA

## IL LABIRINTO

Carte 22, 23, 24



*Giunti sulla riva, vi trovate di fronte a una grotta il cui ingresso è bloccato da un gruppo di rocce. 5 micce però fuoriescono dalla grotta: quale farà detonare il barile di polvere da sparo?*

Queste 3 carte formano un labirinto con 5 micce intrecciate e un barile di polvere da sparo. Una volta che i bambini hanno unito assieme le 3 carte, devono scegliere quale miccia farà esplodere il barile. Attenzione, la carta n.23 può essere collocata in un verso o nell'altro. È un tranello: i bambini devono verificare con la carta bussola che sia messa nel verso giusto (ovvero con la freccia che punta a nord).

**INDIZIO:** La bussola potrebbe essere d'aiuto.

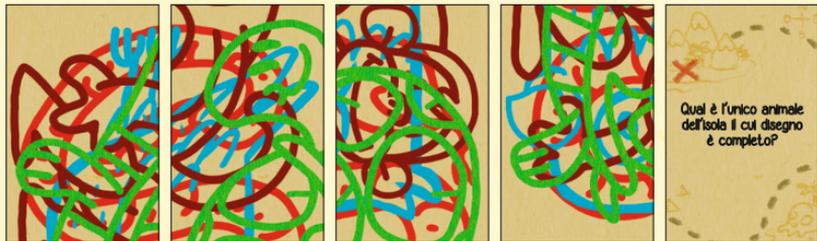
**SOLUZIONE:** È la miccia n.3.

**RICOMPENSA:** Date le carte n.10 e 34 ai bambini.

# TERZO ENIGMA

## IL DISEGNO

Carte 6, 7, 8, 9, 10



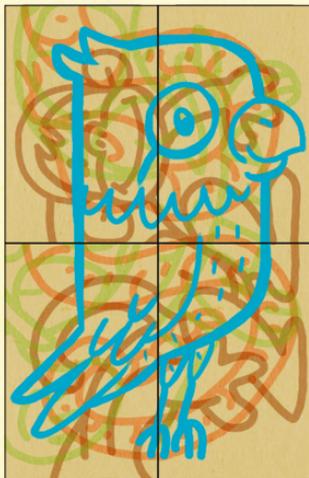
*Vi addentrate nella grotta dell'Avvoltoio e vi accorgete che sono presenti dei graffiti sui muri. Solo uno di essi sembra essere completo, cosa rappresenta?*

**INDIZIO 1:** È l'unico disegno davvero completo.

**INDIZIO 2:** Il poster non vi sarà per nulla di aiuto!

**SOLUZIONE:** Un pappagallo. Anche se si possono trovare parti di altri animali, solo il disegno del pappagallo è completo. Gli altri 3 animali non possono essere completati perché il loro tratto si interrompe in certi punti tra una carta e l'altra.

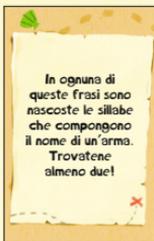
**RICOMPENSA:** Date la carta **n.19** ai bambini.



## QUARTO ENIGMA

### SILLABE NASCOSTE

Carte 17, 18, 19



*Un vecchio pappagallo entra improvvisamente nella grotta per poi lanciarsi dall'altra parte dell'isola verso il Vecchio Fortino e decidete di seguirlo. Si posa su una bacheca in cui sono affisse tre pergamene con frasi molto strane e gracchia «Trovate le armi nascoste!» Forse queste strane frasi contengono qualche indizio?*

C'è un'arma nascosta in ogni frase. Fate scrivere ai bambini le frasi, in modo che possano vedere le lettere di fronte a loro. Per avere successo, devono trovare almeno due armi in tutto concentrandosi sulle sillabe delle parole.

**INDIZIO 1:** Sembra che ogni frase contenga le sillabe necessarie per comporre il nome di un'arma...

**SOLUZIONE:** Le armi che si possono trovare nelle 4 frasi sono "sciabola", "pistola", "fucile", "bastone".

SCIARE NEI BOSCHI DI BETULLA= SCIABOLA

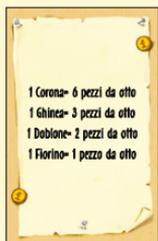
PICCOLI STORNI VOLANO = PISTOLA

FUGA DI PULCI LENTE = FUCILE

IL PADRONE DI QUESTO BAR= BASTONE

**RICOMPENSA:** Date la carta n.13 ai bambini.

## QUINTO ENIGMA



## IL BOTTINO

Carte 11, 12, 13

*Il vecchio pappagallo sembra soddisfatto dalla vostra risposta ma non*

sembra ancora convinto a condividere con voi i suoi segreti. Si rivolge di nuovo a voi con un nuovo enigma: «Quanti pezzi da otto c'erano sulla Esmeralda?».

**INDIZIO:** Convertite il valore totale del bottino in pezzi da otto e sommateli tutti insieme per trovare il totale.

**SOLUZIONE:** Ghinee ( $50 \times 3 = 150$ ). Corone ( $50 \times 6 = 300$ ). Dobloni ( $200 \times 2 = 400$ ). Fiorini ( $100 \times 1 = 100$ ). 950 pezzi da otto.

**RICOMPENSA:** Date la carta n.16 ai bambini.

## SESTO ENIGMA

### INDOVINELLO E PIANTINA

Carte: 15 e 16



Dopo aver risposto correttamente, l'animale viene finalmente verso di voi e si appollaia sulla vostra spalla. Notate un pezzetto di carta arrotolato agganciato attorno alla sua zampa: è una riproduzione della Perla Vanitosal! Che il tesoro si trovi da qualche parte sul vecchio relitto? Ma dove di preciso?

È un indovinello che usa il vocabolario indicato sulla piantina della nave.

**INDIZIO:** La pergamena sembra indicare una zona precisa tra due elementi della nave.

**SOLUZIONE:** I bambini devono puntare la zona tra il **Bompreso** (indizio: espresso) e l'**Albero di Trinchetto** (indizio: trinco).

**RICOMPENSA:** Date la carta n.20 ai bambini.

## SETTIMO ENIGMA

### PAROLA IN CODICE

Carte 20 e 21



*Vi precipitate verso il relitto della Perla Vanitosa e iniziate a cercare tra il Bompreso e l'Albero di Trinchetto. Dopo diversi minuti, trovate finalmente degli strani simboli incisi sul ponte... Che sia un altro indizio?*

In questo esempio con la parola (O.B.L.Ò), dovete indovinare cosa rappresentano i simboli, poi prendere la prima lettera di ogni simbolo per formare una nuova parola. La risposta è: BAIÀ DEL COCCO (B di Bandiera, A di Ancora, I di Isola, A di Ancora, D di Diamante, E di Elefante, L di Lanterna, C di Conchiglia, O di Onda, C di Conchiglia, C di Conchiglia, O di Onda).

**INDIZIO:** Questo non è un rebus. Viene usata solo la prima lettera di ogni simbolo.

**SOLUZIONE:** BAIJA DEL COCCO

**RICOMPENSA:** Date la carta n.31 e 36 ai bambini.

## OTTAVO ENIGMA ROMPICAPO

Carte 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31



Correte con quanto fiato avete in corpo verso la Baia del Cocco. Vicino alla croce che domina sulla baia, trovate delle strane lastre **X**

di pietra con diversi simboli su di esse. Forse incastrandole nel modo corretto potreste scoprire qualcosa...

Per risolvere questo rompicapo saranno necessari alcuni minuti. Se vedete che i bambini rimangono bloccati o "perdono interesse", date loro degli indizi. Potete sempre collocare una carta nella posizione giusta e successivamente due carte per aiutarli.

## SOLUZIONE:



**INDIZIO 1:** Fate due accoppiamenti con le ancore.

**INDIZIO 2:** Collocate i cannocchiali al centro, uno accanto all'altro.

**RICOMPENSA:** Una volta che i bambini hanno trovato la risposta corretta, pronunciate la frase seguente: *Le pietre collocate correttamente attivano un meccanismo che apre un nascondiglio segreto all'interno di una delle lastre. Al suo interno trovate un pezzo di pergamena.* Date la carta **n.32** ai bambini.



# DECIMO ENIGMA

## MECCANISMO ALFABETICO

Carte 34, 35, 36, 37, 38, 39



*Qual è la parola d'ordine del meccanismo?*

Chiedete ai bambini di indicare i segni sulla carta per inserire il codice corretto che apre il forziere. Se i bambini provano uno dei nomi scritti sulle carte, rispondete: *Il forziere non si apre, non è il nome giusto!*

Ricordate ai bambini che potrebbero già avere trovato delle carte (le pagine delle memorie del pirata) con degli indizi che potrebbero aiutarli a risolvere questo enigma.

**INDIZIO 1:** Sembra che per sbloccare questo meccanismo serva digitare un nome come quello degli esempi sulle pietre in codice.

**INDIZIO 2:** Guardate anche il poster. La prima donna che il pirata abbia mai amato non era la sua ragazza.

**SOLUZIONE:** I giocatori devono inserire **EDITH** nel meccanismo

per aprire il forziere. Edith è il nome della mamma dell'Avvoltoio ed è scritto nelle sue memorie. Le lettere codice per EDITH sono indicate sulle carte "ruTH" ed "EDvlg".



Leggete ai bambini il passaggio seguente: *Il meccanismo si attiva e il forziere si apre, rivelando un magnifico tesoro! Ben fatto! Non solo vi meritate i vostri gradi da pirata, ma avete anche vinto la vostra parte di bottino! Lasciate l'isola come dei ricchi pirati!*

**RICOMPENSA:** Date la carta **n.40** ai bambini.



# SCOPRITE LA NOSTRA RACCOLTA DI ESCAPE BOX PER BAMBINI



Il mio primo **Gioco di Ruolo**



Il mio primo **Escape Game**



Escape box **Dinosauri**

