

ALAIN T. PUYSSÉGUR

IL MIO PRIMO  
ESCAPE  
GAME

LA FORESTA MAGICA

REGOLAMENTO

404  
EDITIONS



## PREPARAZIONE

**Il Mio Primo Escape Game: La Foresta Magica** richiede alcune fasi di preparazione per poter essere giocato correttamente. **Queste saranno a cura del Narratore dell'avventura**, ovvero voi, perché siete gli unici a cui è permesso leggere queste frasi!

Il vostro primo compito è leggere interamente il regolamento. Vi accompagnerà attraverso la preparazione e l'effettivo svolgimento della partita. Assicuratevi che i bambini non lo guardino.

**Giocherete un ruolo importante** nel corso dell'intera partita. Impersonerete il Grande Albero Sonnacchioso che Athi e i bambini devono trovare. Siete incaricati di aiutare i bambini a immergersi nell'atmosfera del Bosco dei Sussurri, attraverso la lettura dei testi dello scenario. Condurrete l'avventura anche rispondendo alle loro domande oppure avvertendoli se commettono errori. **Interpretate il vostro ruolo al meglio, così che possano sperimentare un momento indimenticabile!** Dovete anche assicurarvi di avere imparato le regole, visto che sarete voi a far sì che le seguano. Fate attenzione a come si svolge la partita e date le carte ai bambini quando richiesto. Se si bloccano per troppo tempo su un enigma, fornite loro qualche indizio. Potete sempre aiutare i bambini a leggere le informazioni date sulle carte che trovano, se necessario.

## AREA DI GIOCO

Prima che iniziate a preparare la partita, dovete definire l'**area di gioco** in cui verrà giocata la partita. L'area di gioco stabilisce i confini nei quali dovete nascondere le carte che i bambini **cercheranno**. Affinché la partita possa essere giocata correttamente, è consigliabile scegliere una stanza abbastanza grande in cui sono presenti mobili. Il soggiorno è spesso un posto ideale.

Evitate stanze in cui le diverse componenti del gioco potrebbero venire danneggiate (il bagno) o stanze che potrebbero essere pericolose per i bambini (la cucina, il garage).

Assicuratevi di rimuovere qualsiasi oggetto fragile o pericoloso dall'area di gioco (se possibile) per evitare incidenti. Quando preparate la partita, non dovete nascondere nulla alla stessa altezza dei bambini e dovete cercare di impedirgli di avvicinarsi a qualcosa che potete avere nascosto.

Cercate anche di tenere a mente le aree che i bambini possono e non possono raggiungere. Non devono spostare oggetti pesanti o arrampicarsi sui mobili!

Ci sono molte aree che possono rivelarsi dei buoni nascondigli per le carte. Siate fantasiosi ma non rendetele troppo difficili da trovare. Cercare è solo una parte del gioco: una volta che hanno trovato le carte, avranno anche degli enigmi da risolvere! Di seguito, alcuni posti dove potreste nascondere le carte: sotto un cuscino, tra le foglie di una pianta, sotto un quotidiano o un libro, sotto al tappeto, ecc.

Potete anche portare alcuni oggetti nell'area di gioco che potrebbero rivelarsi utili per nascondere le carte o che possano calzare bene con il tema del gioco stesso, come per esempio delle piante.

## CAPITOLI

La particolarità di *Il Mio Primo Escape Game: La Foresta Magica* è che ha diversi **capitoli**. Ci sono tre capitoli in questa avventura: "Capitolo 1: Tyto, il gufo sognatore", "Capitolo 2: Nel cuore del Bosco dei Sussurri" e "Capitolo 3: Il Grande Albero Sonnacchioso". Non solo i capitoli dettano il ritmo ma fanno anche da **pause** ideali. Ciò è particolarmente utile se avvertite che i bambini stanno iniziando a perdere la concentrazione, si stanno innervosendo o iniziano a battibeccare tra loro. Quando un capitolo è giunto al termine, tutto quello che dovete fare è interrompere la partita per un breve periodo. Queste pause potrebbero anche venire usate per giocare la partita suddividendola in più giorni. Verrete avvertiti durante l'avventura quando potete prendere queste pause.

# REGOLAMENTO

**I bambini non devono poter accedere a questo regolamento.**

Con *Il Mio Primo Escape Game: La Foresta Magica*, i bambini si immergeranno in un'avventura straordinaria, ricca di misteri e di segreti. Mentre Athi, il piccolo drago della famiglia Verbois, stava sostenendo la sua "prova dei Boschi" per diventare un adulto, si è improvvisamente perso. Sfortunatamente, la notte sta calando, rivelando ogni sorta di creatura spaventosa tra grugniti e ruggiti, che riecheggiano nell'oscurità. Senza parlare degli occhi scintillanti che si possono intravedere sul tetro sfondo di tanto in tanto. Athi potrà anche essere coraggioso e avere un carattere forte, ma avrà comunque bisogno del vostro aiuto per superare questa prova e ritrovare la sua famiglia! I bambini dovranno lavorare insieme e incontrare le sorprendenti creature che vivono nella foresta, così che possano riuscire ad aiutare Athi. Qui incontreranno i quattro spiriti della foresta: Tyto, Amū, Opä ed Efy.

## 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.

## Obiettivo del gioco

Con un adulto, che sarà il **Narratore dell'avventura**, da 2 a 5 bambini, di età compresa tra i 5 e i 7 anni, dovranno aiutare Athi, il piccolo drago, a uscire dal Bosco dei Sussurri entro **45 minuti**. Per riuscire a fare ciò, devono trovare gli indizi che avete nascosto precedentemente e risolvere gli enigmi. Quando troveranno la soluzione all'ultimo enigma, significherà che hanno aiutato con successo Athi a superare la sua prova dei Boschi e a lasciare la foresta. Avranno quindi vinto la partita!

## ATHI, IL PICCOLO DRAGO VERBOIS

All'inizio della partita, darete ai bambini la carta di Athi, il piccolo drago, che poi loro metteranno in un posto visibile all'interno dell'area di gioco, ad esempio sul tavolo. Questa carta ha un'immagine diversa su ogni lato: uno rappresenta un **Athi sereno** e l'altro rappresenta un **Athi spaventato**.

Questa carta vi aiuterà anche a guidare la partita. Se i bambini iniziano a battibeccare durante il capitolo o danno troppe risposte nello stesso momento senza consultarsi l'uno con l'altro, pronunciate la frase seguente:

**“Attenti, Athi sta diventando sempre più spaventato! Potrebbe scappare via e dovrete andarlo a cercare!”**

Sul tavolo, collocate la carta di Athi in modo che sia visibile il suo **lato spaventato**.

Se i bambini iniziano a calmarsi dopo un po', girate la carta per mostrare l'**Athi sereno**. Se nonostante il vostro annuncio i bambini non modificano il loro comportamento, chiedete loro di chiudere gli occhi così che possiate nascondere la carta di Athi da qualche parte **nell'area di gioco**. Poi dite a voce alta:

**“Athi è scappato da qualche parte!  
Dovete trovarlo per poter proseguire l'avventura!”**





Una volta che i bambini hanno trovato Athi, collocate la carta sul tavolo, con il lato **Athi sereno** visibile. Potete sempre ricominciare da capo se i bambini dovessero nuovamente agitarsi troppo.

## REGOLARE LA DIFFICOLTÀ DELL'AVVENTURA

La difficoltà della partita può essere regolata in base al numero e all'età dei bambini che stanno giocando. Per un gruppo di 2 o 3 bambini, è consigliabile che le carte nascoste non siano troppo difficili da trovare; al contrario, se ci sono 5 bambini che giocano, potete ravvivare la parte della ricerca rendendo la scoperta delle carte più complicata. Potete anche aiutare un gruppo più piccolo che sta avendo difficoltà o persino non dare, almeno all'inizio, degli indizi a un gruppo più grande.



### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

“Il Mio Primo Escape Game” La Foresta Magica ha diverse fasi principali, elencate di seguito:

#### Preparazione

Mentre i bambini non sono presenti, il Narratore deve seguire le indicazioni del regolamento riguardo al lasciare alcune carte visibili, al lasciarne altre nascoste e tenerne altre nelle proprie mani. Il Narratore deve lasciare un blocco per gli appunti per i bambini nell'area di gioco designata, preferibilmente su un tavolo.

#### Inizio della partita

I bambini entrano nella stanza e il Narratore legge l'introduzione allo scenario. La partita ora può iniziare!



## Ricerca delle carte, enigmi e avanzamento

I bambini giocano le avventure del Capitolo 1, Capitolo 2 e Capitolo 3 in quest'ordine. L'area di gioco è divisa in aree più piccole, dove ognuna rappresenta un capitolo. Il Narratore mostra ai bambini in quali di queste aree devono andare per cercare le carte del capitolo che stanno giocando. Una volta che hanno risolto tutti gli enigmi di quel capitolo, possono passare a quello successivo e quindi concentrarsi sulla ricerca delle carte che sono state nascoste in un'altra parte dell'area di gioco.

## Fine della partita

Una volta che hanno trovato la soluzione all'ultimo enigma del Capitolo 3, i bambini hanno vinto la partita! Se state utilizzando un timer e non riescono a risolvere l'enigma prima che il tempo scada, allora hanno perso. Ora potete prendere il mazzo da 40 carte e il poster e preparare la partita.

**Ricordate, l'obiettivo del gioco è quello di offrire ai bambini un momento magico. Potete sempre aiutarli a leggere il testo delle carte, accompagnarli durante la partita e sussurrare qualche indizio quando necessario.**

## PREPARAZIONE

Preparate la partita nascondendo le carte quando i bambini non sono presenti.

## DIVISIONE DELLE CARTE

Il mazzo di 40 carte deve essere suddiviso.

Per aiutarvi durante la preparazione, dividete le carte in tre mazzi nel seguente ordine:

Mazzo 1: carte numerate da 01 a 12

Mazzo 2: carte numerate da 13 a 29

Mazzo 3: carte numerate da 30 a 40

Ora potete preparare le carte.



## PREPARAZIONE DELLE CARTE

### Prendete il mazzo 1 che sarà usato per il Capitolo 1.

All'interno dell'area di gioco precedentemente definita e messa in sicurezza, scegliete l'area di ricerca prevista per questo particolare capitolo. Quindi, se l'area di gioco definita è il soggiorno con una libreria, potete decidere che l'area più vicina alla libreria, inclusa la libreria stessa, sarà l'area di ricerca per il Capitolo 1. Collocate solo le carte del mazzo 1 in quest'area e seguite le indicazioni di seguito:

**Carta che deve essere visibile: 02**

**Carte che devono essere facili da trovare: 04, 05, 07, 10, 11**

**Carte che devono essere difficili da trovare: 06, 09**

Per questo capitolo, tenete le carte **01, 03, 08 e 12 in mano**.

Fate la stessa cosa per gli altri due capitoli con due diverse aree di ricerca, una per ognuno.

### Per il Capitolo 2:

**Carte che devono essere visibili: nessuna**

**Carte che devono essere facili da trovare: 14, 15, 16, 19, 20, 21, 22, 26, 27, 28**

**Carte che devono essere difficili da trovare: 23, 24, 29**

Per questo capitolo, tenete le carte **13, 17, 18 e 25 in mano**.

### Per il Capitolo 3:

**Carte che devono essere visibili: nessuna**

**Carte che devono essere facili da trovare: 31, 32, 33, 34**

**Carte che devono essere difficili da trovare: 35, 38, 39, 40**



Per questo capitolo, tenete le carte **36, 37 e 30 in mano**. Dovete anche dare il **poster** ai bambini durante questo capitolo.

Questo vi lascia con diverse carte in mano. Mettetele via in ordine crescente e assicuratevi che i bambini non le vedano. Il testo vi dirà quando dare ai bambini queste carte in momenti diversi durante l'avventura.

Avete ora terminato la fase della preparazione delle carte.

## IL POSTER

Dovete nascondere il poster e mostrarlo ai bambini solo quando il regolamento vi dice di farlo, **durante il Capitolo 3**.

## CARTA E PENNA

Lasciate un blocco per appunti sul tavolo per i bambini, in modo che possano prendere appunti e disegnare se lo desiderano. Potrebbe essere utile durante la risoluzione degli enigmi.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il vostro ruolo è quello di un vero attore che contribuirà a introdurre i bambini nell'universo del Bosco dei Sussurri! Parlate con voce profonda quando interpretate il Grande Albero Sonnacchioso oppure cambiate il tono della vostra voce quando a parlare sono gli spiriti della foresta. Cercate di enfatizzare la vostra lettura, creando suspense qua e là oppure insistendo su parole particolari che vi sembrano importanti. Di volta in volta potete parlare piano, bisbigliare, gridare, rallegrarvi oppure persino piangere! La vostra interpretazione permetterà ai bambini di immergersi completamente nell'avventura rendendo questa esperienza davvero indimenticabile.

Siete pronti! È tempo di cominciare l'avventura nel Bosco dei Sussurri. Potete ora chiedere ai bambini di entrare nella stanza e leggere loro l'introduzione. Le future indicazioni scritte in questo colore sono riservate solo a voi e non devono essere lette ai bambini.

# LA FORESTA MAGICA

## INTRODUZIONE

(LEGGETE QUESTO TESTO AI GIOCATORI ALL'INIZIO DELLA PARTITA)

Benvenuti, benvenuti a tutti!

Io sono il **Grande Albero Sonnacchioso**, l'abitante più vecchio del Bosco dei Sussurri e sarò colui che vi accompagnerà durante la vostra avventura. Venite più vicino e ascoltate, piccoli umani!

Vi trovate nel Bosco dei Sussurri, una magnifica foresta, piena di magia e di creature incredibili! State vagando da ore, tra enormi tronchi d'albero e cespugli di felci, ma purtroppo vi siete persi. Anche se continuate a camminare, e camminare e camminare ancora, non fate altro che addentrarvi sempre di più nel bosco. La notte sta calando e dovete lasciare la foresta, poiché sapete che terribili creature si sveglieranno quando la luna sorgerà...

Improvvisamente sentite un rumore. Facendo molta attenzione decidete di avvicinarvi e notate una creatura seminascosta nel sottobosco. È leggermente più alta di voi. La sua pelle ha un colorito bluastrò, ha due corna, un paio di ali e una lunga coda: non c'è dubbio, è un drago! Un piccolo drago, direi, a giudicare dalla taglia.



Ma voi siete troppo spaventati per avvicinarvi più di così, visto che potrebbe attaccarvi!

**Collocate la carta 01 (quella che rappresenta Athi) sul tavolo, con il lato spaventato a faccia in su.**

Non avete nulla di cui avere paura! È Athi, il piccolo drago della famiglia Verbois. È il più coraggioso e il più avventuroso di tutti i piccoli draghi delle sue terre. Si trova qui perché stava sostenendo la **prova dei Boschi**, un'antica prova vecchia di centinaia di anni che tutti i piccoli draghi devono superare per diventare draghi adulti. Durante la sua prova, il piccolo drago dovrà incontrare i **quattro spiriti della foresta: Tyto, AmŪ, Opā ed Efy**, che gli chiederanno di portare a termine diverse missioni per vedere se è pronto a diventare un adulto. Sfortunatamente però, Athi non è stato in grado di sostenere questa prova, visto che si è perso nel bosco, proprio come voi...

Io, il Grande Albero Sonnacchioso, posso aiutarvi a uscire dalla foresta, ma prima dovete venire qui e raggiungermi, visto che quello che state sentendo altro non è che il suono della mia voce, portatovi dal vento. Per capire dove sono, trovate i quattro spiriti della foresta e completate la **prova dei Boschi** con Athi.

Dovete cercare le carte nei luoghi in cui vi dirò di andare. Dovrete affrontare gli enigmi scritti sulle carte e risolverli, così da trovare la vostra strada in mezzo al bosco. Alcune carte potrebbero riferirsi allo stesso enigma. Sono semplici da riconoscere: le carte che si riferiscono allo stesso enigma hanno lo sfondo dello stesso colore.



Il piccolo e timido drago vi si fa più vicino e annusa le mani che gli porgete. Si mette persino a leccare la punta delle vostre dita e si accoccola contro le vostre gambe. È felice di essere qui con voi.

**Girate la carta di Athi per mostrare il lato “sereno” del piccolo drago.**

Come potete vedere, Athi può essere sia sereno che spaventato. Anche se sembra che voi gli piacciate, non vi conosce ancora



bene. Quindi state attenti a non bisticciare o a irritarvi, altrimenti il piccolo drago potrebbe spaventarsi e scappare via e dovrete inseguirlo e trovarlo! Se Athi diventa troppo spaventato, nasconderò la carta e dovrete andarla a cercare prima di poter proseguire con la partita.

Ma ora non c'è tempo da perdere! Avete solo 45 minuti prima che la notte cali completamente! **Tyto, il gufo sognatore, vi sta aspettando per assegnarvi i vostri primi compiti!**

**Chiedete ai bambini se hanno qualche domanda riguardo a cosa gli avete appena presentato. Se non ci sono domande, chiedete loro di andare nell'area di gioco del Capitolo 1 e ditegli dove si trova la carta 02, che rappresenta Tyto, il gufo che avete lasciato visibile nell'area di gioco del Capitolo 1 durante la preparazione.**

**La carta di Tyto rimarrà sul tavolo per il resto dell'avventura.**

**Non permettete ancora ai bambini di iniziare a cercare e proseguite con la lettura del Capitolo 1.**





## CAPITOLO 1

# TYTO, IL GUFO SOGNATORE

Athi scorrazza al vostro fianco mentre camminate verso la foresta. A volte, preme il suo musetto contro le vostre gambe per farvi muovere più velocemente.

Improvvisamente, un suono vi fa sobbalzare.

Il piccolo drago allarga le sue ali. Guardate in alto. Un gigantesco gufo dalle ali viola che scintillano come una notte stellata sta guardando dritto verso di voi.

«Uh-uh!» dice il gufo. «Sono **Tyto, il gufo sognatore**, uno dei quattro spiriti della foresta. Tu devi essere Athi?» dice ancora, rivolgendosi al drago. «Sei qui per la prova dei Boschi?»

Athi dondola la sua coda e inizia a sbuffare.

«Vedo che hai trovato dei validi compagni. Prima che io ti dica dove andare nel bosco, come prima cosa devi portare a termine il compito che ti sto per dare. Non riesco a trovare i miei gufetti. Puoi trovarli tu? Attento però a non scambiarli con gli altri gufi: solo i loro occhi sono visibili, perché tutti i gufi si nascondono nei boschi quando cala la sera.»

**Date ai bambini la carta 03 e chiedete loro di iniziare a cercare i piccoli di Tyto. Dite loro dove si trova l'area di ricerca e ricordategli di non arrampicarsi su nulla o di fare cose pericolose.**

**Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di 4 carte per risolvere questo enigma.**

Non dimenticate, le carte che si riferiscono allo stesso enigma hanno lo sfondo dello stesso colore!

Se i bambini trovano delle altre carte che non si riferiscono all'enigma N.1, non importa. Dite loro di metterle da parte per il momento.

## ENIGMA N.1: I PICCOLI DI TYTO

Le carte usate per questo enigma sono **03, 04, 05 e 06**.

**Ricordate, potete aiutare i bambini a leggere la carta 03 se necessario!**



**Testo della carta 03:** *“Per favore, ritrovate i miei 3 gufetti! Ce n'è uno per carta. Uno di loro ha gli occhi verdi semichiusi. Un altro ha gli occhi di colore diverso e tiene la testa inclinata verso sinistra. L'ultimo di loro ha gli occhi gialli e ama mettersi a testa in giù!”*

I bambini devono seguire le indicazioni **sulla carta 03** per ritrovare i tre piccoli di Tyto. Su ognuna delle carte **04, 05 e 06** c'è un gufetto da trovare. Quello con **“gli occhi verdi semichiusi”** si trova sulla **carta 05**, quello con **“gli occhi di colore diverso che tiene la testa inclinata verso sinistra”** si trova sulla **carta 04**. Quello con **“gli occhi gialli che ama mettersi a testa in giù”** si trova sulla **carta 06**.

**Indizio 1:** C'è un solo gufetto da trovare su ogni carta, quindi non cercate di trovarne due sulla stessa.

**Indizio 2:** Cercate di trovare il gufetto andando per esclusione. Potete sempre coprire quelli che non sono corretti con le vostre dita.

**Soluzione:**



Leggete qui solo quando i bambini hanno trovato la soluzione giusta.

«Uh-uh!» strilla Tyto.  
«Avete trovato i miei piccoli! Vi ringrazio tanto! La sera sta per calare

e avevo molta paura al pensiero che potesse succedergli qualcosa. Ora, per far sì che io vi indichi la strada che dovete prendere nel bosco, dovete mostrarmi la costellazione del gufo nel cielo!»

Prendete le carte che si riferiscono al primo enigma e rimuovetele dal gioco. Quindi, potete ora rimuovere le carte **03, 04, 05 e 06**. Questo è per far sì che i bambini non si confondano con una grande quantità di carte.

State però attenti a non mettere via la carta di Tyto! Essa rimane sul tavolo durante tutta l'avventura, proprio come la carta di Athi.

Poi date ai bambini la **carta 08** e chiedete loro di continuare a cercare se non hanno ancora trovato le carte per l'enigma N.2.

Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di 3 carte per risolvere questo enigma.

## ENIGMA N.2: LA COSTELLAZIONE DEL GUFO



Le carte usate per questo enigma sono: **07, 08 e 09**.

Ricordate, potete aiutare i bambini a leggere la carta 08 se necessario!



**Testo della carta 08:**  
*“Guardate il cielo e trovate la costellazione del gufo. È fatta così!”*

I bambini devono unire i bordi delle **carte 07 e 09** usando la cornice viola. Devono cercare di costruire la forma del gufo rappresentato sulla **carta 08**.

**Indizio 1:** C'è una cornice viola attorno ai bordi di ogni carta tranne che su uno dei loro lati. Questo significa probabilmente che dovete unire i bordi!

**Indizio 2:** Guardate bene la forma sulla **carta 08**, è quella che state cercando! Iniziate a cercare una parte in particolare, ad esempio la coda del gufo.

**Soluzione:**



Leggete qui solo quando i bambini hanno trovato la soluzione giusta.

«Uh-uh!» dice Tyto, sbattendo le ali.  
«Avete ragione! Quella è la costellazione del gufo! Non muovetevi! Torno subito!»

Tyto sbatte le sue ali e spicca velocemente il volo, scomparendo nel cielo che si sta facendo più scuro a ogni minuto. Poco dopo, Tyto è di ritorno e mette di fronte ad Athi un oggetto scintillante che tiene nel becco. Il piccolo drago inizia a giocare come farebbe un gatto con un gomitolo di lana.

Non dimenticate di rimuovere dal gioco le **carte 07, 08 e 09** che sono state usate per questo enigma.

Poi date ai bambini la **carta 12**.

«Ecco qui **la sfera dei sussurri**» continua il gufo. «Questo è l'ultimo compito che ho per voi. Sbrigatevi a scoprire come funziona, vi condurrà al prossimo spirito della foresta! Ci rivedremo di nuovo una volta che avrete trovato il Grande Albero Sonnacchioso.»

Dopo queste parole, Tyto vola via seguito dai suoi tre gufetti. Athi è ai vostri piedi, sbatte le sue ali, guardandoli volare via, come se volesse seguirli.

Chiedete ai bambini di continuare a cercare se non hanno ancora trovato le carte per l'enigma N.3.

Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di 3 carte per risolvere questo enigma.

## ENIGMA N.3: LA SFERA DEI SUSSURRI

Le carte usate per questo enigma sono: **10, 11 e 12**.

Ricordate, potete aiutare i bambini a leggere la carta 12 se necessario! Sentitevi liberi di aiutarli se trovano la soluzione dell'enigma ma hanno difficoltà a leggere la parola finale.



**Testo della carta 12:**  
“Pronunciate la parola scritta sulla Sfera dei Sussurri...”

Ogni simbolo è associato a una foglia.”



In questo enigma, i bambini devono svelare la parola sulla **carta 12** al centro della Sfera dei Sussurri. Per fare ciò, devono usare le **carte 11 e 10** che sono complementari. La **carta 11** ha delle foglie su di essa con un simbolo diverso su ogni foglia, mentre la **carta 10** ha le stesse foglie ma con una lettera diversa su ogni foglia; questo significa che a ogni simbolo corrisponde una lettera.

**Indizio 1:** Guardate attentamente le carte, hanno le stesse identiche foglie.

**Indizio 2:** Ogni foglia ha una lettera su di essa, la sua gemella ha un simbolo che corrisponde a quella foglia.

**Soluzione:** I bambini devono pronunciare la parola **“SOGNI”**.

Leggete qui solo quando i bambini hanno trovato la soluzione giusta.

La sfera rilucente si alza in cielo. Vola delicatamente intorno a voi e, all'improvviso, sfreccia veloce nella foresta. Iniziate a correrle dietro, sperando che vi conduca dal Grande Albero Sonnacchioso.

Non dimenticate di rimuovere dal gioco le **carte 10, 11 e 12** che sono state usate per questo enigma.

**I bambini hanno appena finito il Capitolo 1.**

Potete suggerire di fare una pausa a questo punto, se lo desiderate. Altrimenti, continuate a leggere l'introduzione al Capitolo 2.





## CAPITOLO 2

# NEL CUORE DEL BOSCO DEI SUSSURRI



Iniziate a correre per riuscire a stare dietro alla Sfera dei Sussurri. Athi naturalmente ha 4 zampe, quindi è molto più veloce di voi. A un tratto, la sfera si blocca al centro di una radura, come se vi stesse aspettando, ma si è fermata al di là di uno scintillante fiume, con dell'acqua che vi scorre impetuosa. Il piccolo drago vuole provare a guada il fiume da solo, ma torna presto da voi: la corrente è troppo forte. Non potete attraversare il fiume a piedi e certamente non potete attraversarlo a nuoto. Dev'esserci un modo! Al centro della radura, trovate un'ocarina su un tronco di legno... Capite subito che deve essere la chiave del prossimo enigma e che suonando le note giuste di questo strumento probabilmente riuscirete a raggiungere l'altra riva! Dovrete però scoprire quale melodia suonare...

Date ai bambini la **carta 13** e dite loro di cercare nell'area di gioco del Capitolo 2.

Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di 4 carte per risolvere questo enigma.

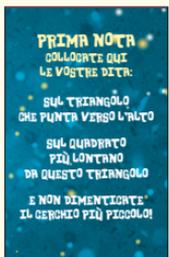
## ENIGMA N.4: IL FIUME CHE NON PUÒ ESSERE ATTRAVERSATO



Le carte usate per questo enigma sono: **13, 14, 15 e 16.**

Ricordate, potete aiutare i bambini a leggere le istruzioni sulle diverse carte di questo enigma o aiutarli in altro modo, se necessario.





**Testo della carta 13:** “Trovate le 3 note che dovrete suonare nell’ordine corretto per creare la giusta melodia.”

**Testo della carta 14:** “Prima nota. Collocate qui le vostre dita: Sul triangolo che punta verso l’alto, sul quadrato più lontano da questo triangolo e non dimenticate il cerchio più piccolo!”

**Testo della carta 15:** “Seconda nota. Collocate qui le vostre dita: Su tutti i simboli che hanno 4 lati.”

**Testo della carta 16:** “Terza nota. Collocate qui le vostre dita: Sui simboli che non avete ancora usato finora!”

I bambini devono trovare le tre note in modo da suonare la melodia corretta sull’ocarina. C’è una nota diversa su ognuna delle **carte 14, 15 e 16**. Tutto quello che devono fare i bambini è collocare le loro dita correttamente sulla **carta 13** per mostrarvi quali note devono suonare.

**Indizio 1:** Ogni carta vi dà una nota che dovete suonare. Tutto quello che dovete fare è seguire le istruzioni.

**Indizio 2:** Se ne avete bisogno, esercitatevi a suonare di nuovo le prime due note, così potete ricordare i simboli già usati prima di trovare l’ultima nota da suonare.

**Soluzione:**



Leggete qui solo quando i bambini vi hanno mostrato la melodia giusta:

Usate l'ocarina per suonare la melodia. Athi accompagna lo strumento con alcuni sbuffi sullo stesso tono. Mentre cala il tramonto, le note si levano e fluttuano sopra di voi nell'aria. Un ramo scricchiola alla vostra destra e vedete avvicinarsi un magnifico cervo.

Date ai bambini la **carta 17** e proseguite a leggere:

«Io sono **Amû, il cervo dalle corna ghiacciate**. Sono uno degli spiriti della foresta. Avete completato con successo il compito che avevo messo qui per voi! Ci sono ancora due spiriti della foresta che dovete incontrare prima di trovare il Grande Albero Sonnacchioso. Vi aiuterò ad attraversare il bosco.»



Dopo queste parole, il cervo si avvicina al fiume e immerge le sue magnifiche corna nell'acqua, trasformandola in ghiaccio. Ora potete attraversare il fiume ghiacciato!

«Fate attenzione!» dice Amû. «Più avanti, il Bosco dei Sussurri diventa ancora più tortuoso. Potreste perdersi, quindi ricordatevi di seguire le lucciole in modo da trovare Opä, la lucciola notturna. Ci incontreremo là. Buona fortuna in questi boschi labirintici!»

Non dimenticate di rimuovere dal gioco le **carte 13, 14, 15 e 16** che sono state usate per questo enigma.

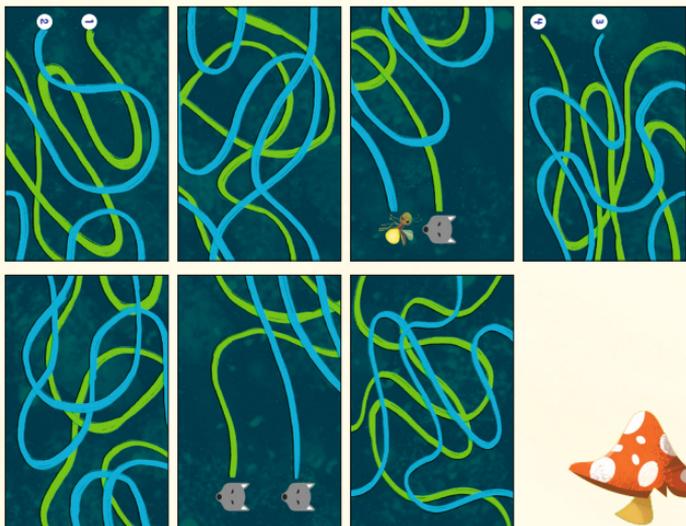
Lasciate la carta di Amû sul tavolo. Questo aiuterà i bambini a ricordare di avere incontrato questo spirito.

Date ai bambini la **carta 18** e chiedete loro di cercare nell'area di gioco del Capitolo 2.

Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di 7 carte per risolvere questo enigma.

## ENIGMA N.5: IL BOSCO LABIRINTICO

Le carte usate per questo enigma sono: **18, 19, 20, 21, 22, 23 e 24.**

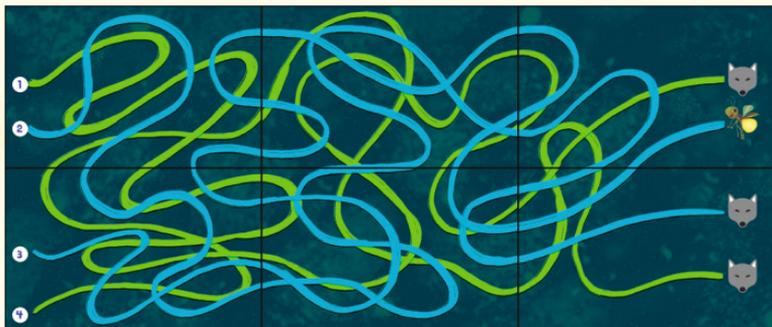


Per risolvere questo enigma, i bambini devono ricomporre il labirinto collocando correttamente sei delle sette carte a disposizione (la **carta 24** in realtà non serve, è una piccola trappola) e individuare il sentiero giusto per raggiungere le lucciole.

**Indizio 1:** Assicuratevi che i sentieri si colleghino quando mettete insieme le carte del labirinto. Vi accorgete che una delle carte è sbagliata e va scartata!

**Indizio 2:** Seguite il sentiero che avete scelto con il vostro dito. Potete sempre rifarlo diverse volte per essere sicuri.

**Soluzione: Il sentiero che porta alle lucciole è il N.3.**



**Leggete qui solo quando i bambini vi hanno mostrato il sentiero giusto.**

Mentre camminate attraverso la foresta, vedete diverse lucciole che volteggiano nell'oscurità. Athi si sta divertendo, cercando di correre loro dietro e facendo dei piccoli versi di gioia. Vedete poi una strana luce fosforescente che proviene dall'entrata di una grossa caverna. Athi vi corre dentro e voi decidete di seguirlo. Al suo interno, scoprite un'imponente area piena di centinaia, o forse migliaia, di lucciole.

«Chi è venuto qui a disturbare la tranquillità delle lucciole?» dice una voce. «Cosa?! Un drago?! Avvicinati, così che ti possa vedere meglio! Tu devi essere Athi e sei qui per sostenere la prova dei Boschi!»

Una lucciola, molto più grande delle altre, viene avanti.

**Non dimenticate di rimuovere le carte 18, 19, 20, 21, 22, 23 e 24 che sono state usate per questo enigma.**

**Date ai bambini la carta 25 e continuate a leggere:**

«Sono **Opà, la lucciola notturna**, uno dei quattro spiriti della foresta. Quindi, state andando a trovare il Grande Albero Sonnacchioso eh? Ecco qui il compito che ho per voi: dovete capire cosa stanno disegnano in aria le



luciole. Se avete successo, vi dirò dove recarvi nel bosco in modo che possiate continuare la prova!»

Opä atterra sul muso di Athi, che non osa muoversi, e la fissa incrociando gli occhi.

Chiedete ai bambini di continuare a cercare nell'area di gioco del Capitolo 2 se non hanno ancora trovato le carte per l'enigma N.6.

Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di 4 carte per risolvere questo enigma.

## ENIGMA N.6: IL BALLO DELLE LUCIOLE

Le carte usate per questo enigma sono: **26, 27, 28 e 29.**

**Ricordate, potete aiutare i bambini a leggere la carta 28 se necessario.**



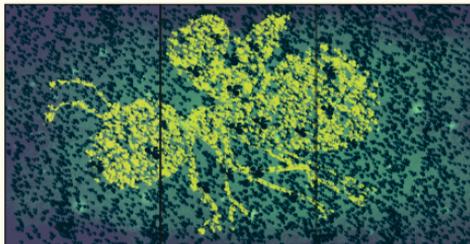
**Testo della carta 28:** *“Le luciole vi volteggiano attorno. Ma cosa stanno disegnando in aria? Scoprite di quale sagoma si tratta!”*

Per risolvere questo enigma, i bambini devono collocare le **carte 26, 27 e 29** nella posizione corretta. Questo rivelerà la forma che stanno disegnando le luciole verdi: è **Opä**.

**Indizio 1:** Potreste avere bisogno di guardare l'immagine da un po' più lontano una volta che avete collocato correttamente le carte.

**Indizio 2:** Le lucciole verdi sembrano essere le più interessanti.

**Soluzione:** I bambini devono trovare la sagoma di Opä.



Leggete qui solo quando i bambini hanno trovato la sagoma giusta.

Mentre guardate le lucciole, affascinati dalla loro incredibile danza, esse si raggruppano

all'improvviso in una sorta di turbine che vortica verso l'uscita della caverna. Athi le segue, saltando su e giù agitando le sue ali.

«Ben fatto! Avete completato con successo il compito che vi ho dato!» dice Opä, svolazzando in giro. «Ci rivedremo ancora quando avrete trovato il Grande Albero Sonnacchioso!»

Non dimenticate di rimuovere dal gioco le **carte 26, 27, 28 e 29** che sono state usate per questo enigma.

Lasciate la carta di Opä sul tavolo. Questo aiuterà i bambini a ricordare di avere incontrato questo spirito.

**I bambini hanno appena finito il Capitolo 2.**

Potete suggerire di fare una pausa a questo punto, se lo desiderate. Altrimenti, continuate a leggere l'introduzione al Capitolo 3.

## CAPITOLO 3

# IL GRANDE ALBERO SONNACCHIOSO

Una volta fuori dalla caverna, un piccolo sentiero coperto di vegetazione vi conduce ancora più lontano nella foresta. Dopo aver camminato qualche minuto, scoprite una piccola cascata luccicante. Udite un ramo spezzarsi, poi accanto a un'enorme roccia, scorgete una meravigliosa volpe. La sua pelliccia è piena di fiamme. Athi la fissa, affascinato. Poi inizia a sputacchiare qualche piccola fiamma, come se volesse far vedere di cosa è capace.



Date ai bambini la **carta 30** e continuate a leggere:

«Accidenti che fiamme!» dice la volpe. «Tu devi essere Athi! Tu e i tuoi compagni dovete essere molto in gamba se siete arrivati così lontano!» dice. «Io sono **Efy, la volpe ardente**. Sono l'ultimo degli spiriti della foresta che dovete incontrare. Siete sul punto di trovare il Grande Albero Sonnacchioso. Vi porterò da lui se mi dimostrerete quanto siete svegli! Ecco qui alcune pietre magiche, vediamo se riuscite a farle funzionare!»

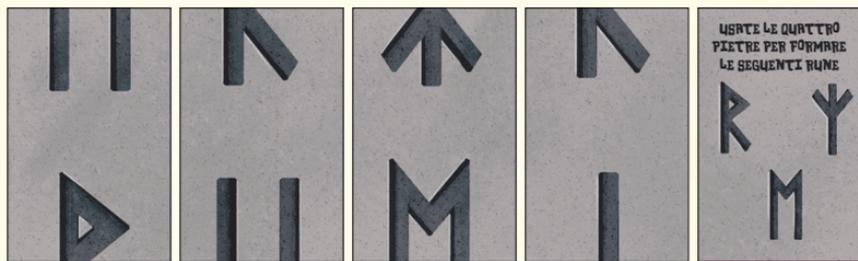
Chiedete ai bambini di iniziare a cercare nell'area di gioco del Capitolo 3.

Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di 5 carte per risolvere questo enigma.

## ENIGMA N.7: LE PIETRE E LE RUNE

Le carte usate per questo enigma sono: **31, 32, 33, 34 e 35.**

**Ricordate, potete aiutare i bambini a leggere la carta 35 se necessario.**



**Testo della carta 35:** *“Usate le quattro pietre per formare le seguenti rune.”*

Per risolvere questo enigma, i bambini devono ricomporre i simboli che vedono sulla **carta 35** usando le **carte 31, 32, 33 e 34.**

**Indizio 1:** Mettete le pietre in ordine per rivelare i simboli.

**Indizio 2:** Potete anche cambiare la posizione delle pietre. Alcune parti dei simboli non verranno usate.

**Soluzione:** I bambini devono collocare le carte correttamente, come mostrato qui sotto.



**Leggete qui solo quando i bambini hanno collocato le carte correttamente.**

«Siete davvero molto svegli!» dice Efy. «Seguitemi, vi porterò dal Grande Albero Sonnacchioso.»

Lasciate la carta di Efy sul tavolo. Questo aiuterà i bambini a ricordare di avere incontrato questo spirito.

Athi inizia a saltellare dalla gioia! Seguite la volpe che vi conduce nel cuore della foresta. Qui scorgete un albero gigantesco, più grande di qualsiasi altro albero che abbiate mai visto. La sua corteccia inizia lentamente a muoversi e appare una faccia assonnata.

Non dimenticate di rimuovere le **carte 31, 32, 33, 34 e 35** che sono state usate per questo enigma.

Date ai bambini la **carta 36** e continuate a leggere:

«Ah, finalmente siete arrivati! Vedo che ve la siete cavata molto bene nel Bosco dei Sussurri. Grazie a voi, Athi ora può diventare un adulto nella sua famiglia!»

Il piccolo drago emette un breve suono starnazzante e scuote le sue ali.

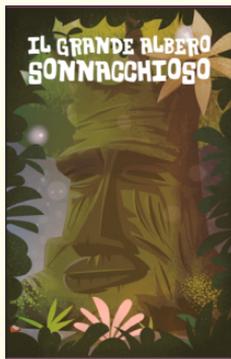
«Tuttavia, c'è un ultimo compito per voi da portare a termine per poter superare la prova dei Boschi e lasciare la foresta! Guardate, i quattro spiriti della foresta che avete incontrato sono qui! Dovete collocarli correttamente attorno a me affinché la magia funzioni, e potrete così lasciare la foresta!»

Collocate il poster davanti ai bambini e date loro la **carta 37**.

Collocate il Grande Albero Sonnacchioso al centro del poster.

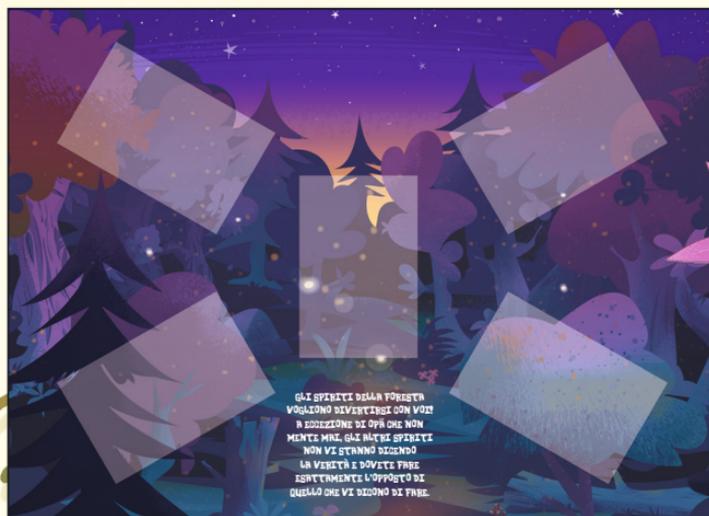
Chiedete ai bambini di continuare a cercare nell'area di gioco del Capitolo 3 se non hanno ancora trovato le ultime carte.

Se lo desiderate, potete dire ai bambini che avranno bisogno di altre 3 carte per risolvere questo enigma.



# ENIGMA N.8: GLI SPIRITI DELLA FORESTA

Le carte usate per questo enigma sono: 02, 17, 25, 30, 36, 37, 38, 39, 40 e il poster.



**Testo della carta 37:** *“Collocatemi il più lontano possibile dal tronco dell’albero caduto...”*

**Testo della carta 38:** *“Amo volare sotto al Grande Albero Sonnacchioso!”*

**Testo della carta 39:** *“Sono più vicino al cielo che al terreno.”*

**Testo della carta 40:** *“Sono sempre in alto, a destra del Grande Albero Sonnacchioso!”*

**Testo del poster:** *“Gli spiriti della foresta vogliono divertirsi con voi! A eccezione di Opä che non mente mai, gli altri spiriti non vi stanno dicendo la verità e dovete fare esattamente l’opposto di quello che vi dicono di fare.”*

Per risolvere questo enigma, i bambini devono usare le quattro carte che hanno raccolto durante la loro avventura che rappresentano i quattro spiriti della foresta. Nella loro ricerca, devono anche trovare i testi ai quali sono associati (lo sfondo della carta è lo stesso). Queste carte danno delle indicazioni su come collocare gli spiriti sul poster. I bambini devono stare molto attenti perché, a eccezione dell’informazione data da Opä, tutte le altre informazioni vanno considerate al contrario.

**Indizio 1:** Le carte che indicano come dovete collocare gli spiriti hanno ciascuna un colore diverso. Dev’esserci un motivo.

**Indizio 2:** Le carte devono essere messe nell’ordine giusto, iniziando da Opä che non mente mai.

**Indizio 3:** Tenete a mente l’opposto di ogni parola: l’alto diventa il basso, e così via.



## Soluzione:



**Quando i bambini hanno collocato gli spiriti della foresta nel posto giusto, continuate a leggere:**

Dite agli spiriti della foresta dove devono collocarsi attorno al Grande Albero Sonnacchioso. Mentre il sole scompare all'orizzonte, tutti vi salutano, come se vi stessero dicendo arrivederci. Ognuno di loro emette un portentoso raggio di luce che vi avvolge completamente.

«Ecco! Potete andare a casa ora!» dice il Grande Albero Sonnacchioso, sbadigliando. «La famiglia di Athi sarà felice di riaverlo a casa e scoprire che, grazie a voi, è riuscito a passare la sua prova dei Boschi!»

Il piccolo drago corre tutto intorno, giocando e cercando di acchiappare alcune fate che sono venute a guardare la scena.

Poi viene verso di voi e preme il muso contro le vostre gambe, in modo che possiate accarezzarlo. È il suo modo di dirvi grazie per averlo aiutato.

Ora potete lasciare il Bosco dei Sussurri. Ogni volta che guarderete le stelle che sovrastano la foresta, sapete che ricorderete le incredibili creature che vivono al suo interno.

**BEN FATTO! AVETE FINITO E PORTATO A TERMINE  
CON SUCCESSO IL VOSTRO PRIMO ESCAPE GAME!**

**FINE**

Ricordate di congratularvi con i bambini sull'avventura che hanno appena vissuto. Potete anche tornare sugli enigmi che avete risolto con loro per assicurarvi che tutti abbiano capito.

**Athi è entusiasta di avere incontrato  
dei bambini così in gamba!**



# SCOPRITE LA NOSTRA RACCOLTA DI ESCAPE BOX PER BAMBINI



Escape box **Pirati**



Il mio primo **Gioco di Ruolo**



Escape box **Dinosauri**

The logo for 404 Editions, featuring the number '404' in a stylized, bold font with a yellow vertical bar on the right side of the first '4', and the word 'EDITIONS' in a smaller, sans-serif font below it. The background is a dark green and blue gradient with glowing yellow and white particles and silhouettes of tropical leaves.

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

Édi8 department  
12 avenue d'Italie, 75013 Parigi

© 2020, 404 éditions.

Illustrazioni: Marcel Pixel  
Prototipo: Axel Mahé

Foto: © Istockphoto.com/ R-DESIGN (Ocarina); /  
Katerina Sisperova (scenari con le sagome degli alberi blu  
nel buio della foresta); / Stefan Ilic (icona del Gufo); / hakule  
(icone delle facce degli animali); Aratehortua  
(faccia del drago); / daz2d (Sheets from).

Stampato in Cina.

