



INTRODUZIONE

Nel periodo tra le due guerre la lotta per il potere di Birmingham è al suo culmine, unitevi senza esitazione ai *Peaky Blinders*! Riuscirete a mettere in atto il piano di Thomas Shelby abbastanza in fretta per diventare padroni della città, facendola in barba alla polizia e a Billy Kimber?

In questo Escape Game, tra numerosi colpi di scena, ritroverete i personaggi e gli eventi che hanno segnato la prima stagione della serie culto *Peaky Blinders*.





REGOLE DEL GIOCO

PREPARAZIONE DELLA PARTITA

Iniziate munendovi di fogli di carta e pennarelli, potreste averne bisogno nel corso della partita.

Collocate la mappa di Birmingham al centro del tavolo, tra i giocatori, lasciando abbastanza spazio per lo svolgimento della partita. Mettete le carte Scena (le carte piccole) sulle rispettive caselle sulla mappa di Birmingham, a faccia in giù.

La carta Personaggio di Thomas Shelby per il momento viene messa da parte, a faccia in giù.

Le altre carte Personaggio vengono distribuite tra i giocatori, in modo casuale oppure in base alle preferenze di ognuno. Esse possono essere consultate da tutti, non devono essere tenute segrete, potete riguardarle regolarmente nel corso della partita.

Se ci sono meno giocatori rispetto al numero di carte Personaggio (si può giocare da 2 a 8 giocatori), tutte le carte rimanenti vengono distribuite il più equamente possibile tra i giocatori.

Ogni giocatore consulta la propria carta (o carte) Personaggio, sulla quale è raffigurato un oggetto o un'indicazione che si rivelerà utile nel corso di una delle tappe della partita. Queste carte possono essere consultate da tutti i giocatori nel corso della partita.





Disponete le carte Tappa e le carte Indizio sul tavolo, in due mazzi distinti, a faccia in giù.

Esistono due modalità di gioco:

- Con il regolamento
- Con il vostro smartphone o il vostro computer

Se optate per la seconda modalità di gioco, dovrete andare sulla pagina Internet dedicata.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in 12 tappe, corrispondenti alle diverse fasi dell'ascesa dei Peaky Blinders o ai potenziali imprevisti, e sono rappresentate dalle 12 carte Tappa.

Su ogni carta Tappa sono raffigurate le informazioni seguenti:

- Numero e titolo della tappa
- Descrizione della scena
- Carte Indizio da pescare (o carte Personaggio dove indicato)

Ogni carta Tappa corrisponde a un enigma che dovete risolvere per passare alla tappa successiva.

Fate molta attenzione alle istruzioni in grassetto, vi presentano l'obiettivo da raggiungere.

Ogni volta che pescate una carta Tappa, girate la carta Scena corrispondente per sapere dove si svolge l'azione in corso.





Leggete le informazioni e prendete le carte Indizio indicate sulla carta Tappa.

Per risolvere l'enigma, avrete bisogno di utilizzare alcune delle carte Personaggio e delle carte Indizio in vostro possesso in questo stadio dell'avventura.

Attenzione! Una carta Indizio scoperta in una determinata tappa può benissimo trovare la sua utilità solo molto più avanti nella partita. Una carta Indizio può essere utilizzata una sola volta nel corso della partita. Una carta Personaggio può invece essere d'aiuto più volte nel corso della partita.

RISPOSTE AGLI ENIGMI

Per ogni tappa, la risposta all'enigma è sempre una combinazione di 4 cifre, che può iniziare con uno o più 0.

CONVALIDA DELLE COMBINAZIONI

Nella pagina di convalida delle combinazioni troverete una tabella che vi permetterà di testare la vostra combinazione a ogni tappa.

Iniziate cercando la vostra risposta tra le combinazioni presenti nella prima colonna di questa tabella.

Se la vostra risposta non è presente, la vostra combinazione purtroppo è sbagliata. Riprovate oppure chiedete un aiuto.

Se invece la vostra risposta è presente, guardate l'immagine situata





all'intersezione tra la riga corrispondente alla vostra combinazione e la colonna della tappa in corso. Se l'immagine è sottosopra, la combinazione è corretta, l'avete trovata! Dopo avere trovato la combinazione corretta, scartate la carta Tappa attuale, pescate l'eventuale carta Indizio indicata e pescate la carta Tappa successiva.

AIUTI DI GIOCO

In ogni tappa, se vi sentite bloccati, potete chiedere uno o più aiuti, facendo riferimento alla sezione "Aiuti di gioco" del regolamento.

Per ogni tappa sono disponibili 3 diversi aiuti, che vi daranno progressivamente sempre più informazioni sulla risoluzione dell'enigma.

Questi aiuti sono parte integrante dell'esperienza di questo Escape Game. Non esitate dunque a consultarli per farvi guidare nella risoluzione dell'enigma. Il regolamento contiene anche, come ultima risorsa, la soluzione di ogni tappa e il ragionamento da seguire.

Per la buona riuscita della partita, è consigliabile nominare una sola persona che si occuperà di provare le combinazioni e di guardare gli aiuti di gioco e le soluzioni con l'aiuto del regolamento.

FINE DELLA PARTITA

Tenete a mente che la partita non termina allo scadere dei 60 minuti: se vi restano ancora delle tappe da esplorare, continuate finché necessario.





Una volta arrivati alla fine, che simboleggia la riuscita del piano, potete fermare il timer.

CON IL VOSTRO SMARTPHONE O IL VOSTRO COMPUTER

Per una partita più interattiva, potete scegliere di non utilizzare il regolamento per la verifica delle combinazioni e giocare con l'aiuto di uno smartphone o di un computer connesso a Internet. Grazie a una pagina dedicata, potrete tenere traccia del tempo trascorso, convalidare le risposte a ogni tappa e consultare gli aiuti di gioco e le soluzioni.

Se decidete di seguire questa modalità di gioco, dovete caricare la pagina dedicata prima di lanciarsi in questa avventura:

<https://escape-game.larousse.fr/peakyblinderssaison1-it>



Nominate una sola persona che si occuperà di provare le combinazioni e di chiedere gli aiuti. Quando siete tutti pronti, fate iniziare il gioco: il timer verrà attivato automaticamente.

VI SENTITE PRONTI?

Perfetto! Non vi resta che leggere a voce alta l'introduzione, avviare il timer e tornare alla carta Tappa 1.

Buona fortuna, per le corse dei cavalli e per la conquista di Birmingham!





INTRODUZIONE

Nel 1919, Thomas Shelby e i suoi fratelli, sopravvissuti alla Prima guerra mondiale, fanno ritorno a Birmingham. Il giovane uomo, che prende il comando del clan dei Peaky Blinders, è ben deciso ad arricchire la sua famiglia utilizzando tutti i mezzi a sua disposizione: scommesse illegali, furti, contrabbando... La gang, che deve il suo nome e la sua reputazione all'utilizzo di lamette nascoste nella visiera dei cappelli, ha appena messo le mani per errore su un'importante carico di armi appartenente al governo inglese...

Winston Churchill sceglie quindi di inviare il suo ispettore più implacabile per ritrovare le armi: Chester Campbell. I Peaky Blinders hanno ormai le ore contate. Riuscirete a far crescere l'influenza della gang e a mettere in atto i piani di Thomas per fuggire dalla polizia in tempo?

