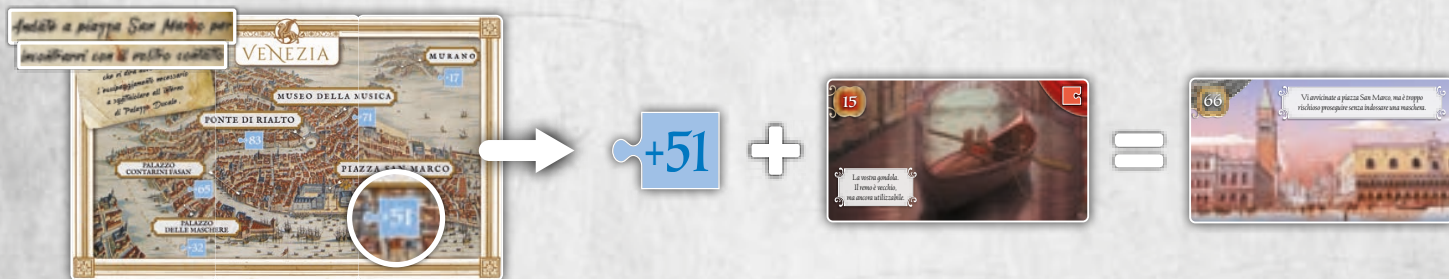


IL VOLO DELL'ANGELO

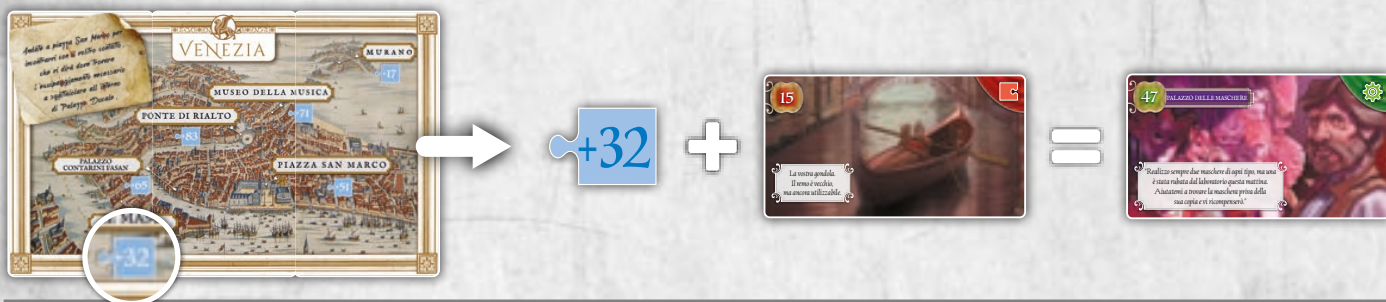
PIAZZA SAN MARCO

- La nota sulla mappa vi indica di andare a piazza San Marco per incontrarvi con il vostro contatto $+51$. Per raggiungerla, utilizzate la vostra gondola $15 : +51 + 15 = 66$. Prendete la carta 66 .

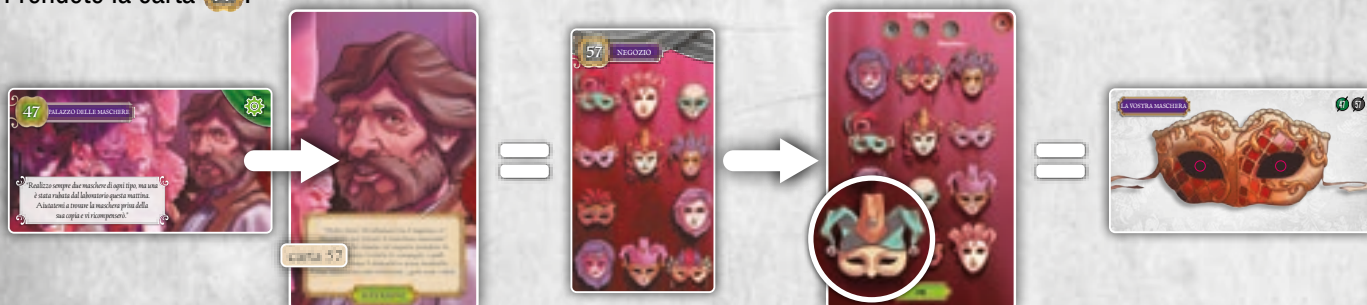


PALAZZO DELLE MASCHERE

- Per continuare la vostra missione in incognito, avete bisogno di una maschera. Utilizzate la vostra gondola 15 per raggiungere il Palazzo delle Maschere $+32 : 15 + +32 = 47$. Prendete la carta 47 .



- Il fabbricante di maschere 47 , se lo aiutate, è disposto a ricompensarvi. Prendete la carta 57 .
- La maschera che manca dal negozio è visibile nell'angolo in basso a sinistra dell'applicazione. Selezionatela e confermate. In cambio del vostro aiuto, il fabbricante di maschere ve ne regala una. Prendete la carta 99 .



IL VOSTRO CONTATTO

- Andate a piazza San Marco **66**, indossando la vostra maschera per rimanere nell'anonimato. Utilizzate la maschera **99** per coprire la carta **66**.
Sì! Appaiono i numeri 8 e 2.
Prendete la carta **82**.



- Vi mimetizzate tra la folla **44**. Il messaggio sulla nota della carta **91** contiene un indizio che vi permette di identificare il vostro contatto. Le lettere **C, I, G, N** e **O** sono macchiate di inchiostro rosso. Il vostro contatto è la donna che indossa un cappello con un cigno. Selezionatela e confermate.



- Ricevete uno strano messaggio dal "Cigno". Collocate un occhio della maschera **99** sulla gondola raffigurata sotto al Ponte di Rialto **92**. Poi, ruotate la maschera utilizzando l'occhio come asse. L'altro occhio vi permette di rivelare in successione le lettere **S, E, I**. Prendete la carta **6**.

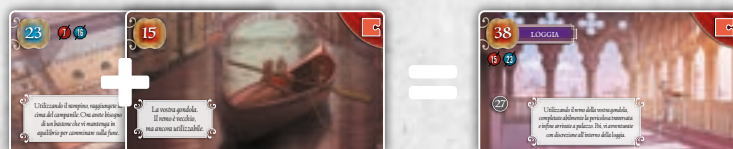


CAMPANILE

- L'ingresso del palazzo è bloccato da una guardia ostinata che si rifiuta di farvi entrare. Notate una spessa fune che collega la cima del campanile alla loggia del Palazzo Ducale. Poiché l'ingresso del campanile **7** è chiuso, utilizzate il rampino **16** per salire in cima alla torre: **7** + **16** = **23**.
Prendete la carta **23**.



- Camminare sulla fune che collega il campanile **23** al palazzo non sarà facile; avrete bisogno di qualcosa che vi aiuti a mantenere l'equilibrio, come un lungo bastone di qualche tipo. Ah! Il remo della gondola **15** dovrebbe fare al caso vostro! **23** + **15** = **38**. Prendete la carta **38**.



LOGGIA

- Finalmente raggiungete la loggia **38**, dove cogliete di sorpresa il violinista. La sua esibizione è prevista tra pochi minuti e dopo il concerto sarà invitato negli appartamenti del Doge, proprio dove vorreste essere voi. È il vostro giorno fortunato! Decidete di addormentarlo con il cloroformio **10** e di prendere il suo posto: **38** + **10** = **48**.
Prendete la carta **48**.



IL GRANDE BALLO

- Andate al grande ballo col violino , sperando di impressionare il Doge e di essere invitati nei suoi appartamenti: $48 + 27 = 75$. Prendete la carta .



- È giunto il vostro momento di suonare il violino . Quando appare una nota semplice, toccatela con un dito; quando appare una nota dentellata, tenetela premuta per qualche secondo. Guardate il diagramma a destra. I giocatori sono invitati a premere ciascuno una nota di colore diverso. Prendete la carta .

NOTA SEMPLICE >
NOTA DENTELLATA >



APPARTAMENTI DEL DOGE

- Vi trovate da soli negli appartamenti e avete solo pochi minuti prima del ritorno del Doge. Per prima cosa, esaminate il suo diario , come indicato nel messaggio . Poi, per aprirlo, collocate la maschera ("il vostro occhio allenato") sul messaggio, con i fori degli occhi posizionati sopra le due "0" in grassetto.
- La combinazione viene rivelata: **DUE, SEI, 8**. Inserite il codice **268** nel congegno . Prendete la carta .



- Avete ora indizi sufficienti per regolare le lancette dell'orologio astronomico e aprirlo per recuperare i progetti che contiene:
 1. La lancetta delle ore: indossata dalla mia guardia." Si riferisce al **granchio** (segno del Cancro), che si vede sul tricorno della guardia del palazzo .
 2. La lancetta dei minuti: il simbolo della città." Il simbolo di Venezia è il **Leone**, come indicato sulla mappa .
 3. La lancetta dei secondi: rivelata quando una luce brillante abbraccia la luna attraverso una maschera." Accendete la torcia del vostro dispositivo e collocate la maschera sopra il pavimento di legno e . Proiettate la luce attraverso l'occhio della maschera e regolate la distanza tra la maschera e il pavimento affinché il fascio di luce riempi perfettamente la luna. L'altro occhio si posiziona quindi sul simbolo del **Sagittario**.

Ora avete i 3 simboli necessari per regolare le lancette dell'orologio.

LANCETTA DELLE ORE

LANCETTA DEI MINUTI

LANCETTA DEI SECONDI





L'orologio si apre!

All'interno trovate molti gioielli e altri oggetti di grande valore, ma ciò che vi interessa di più sono i progetti della nave, che prendete e nascondete sotto il vostro costume. Riuscite a chiudere l'orologio appena prima che il Doge entri nella stanza e si congratuli con voi per la vostra eccellente performance musicale. Dopo aver osservato le opportune cortesie e scambiato complimenti, vi invita alla festa. Vi unite a lui e alla prima occasione scappate con i progetti, utilizzando i canali per fuggire dalla città.

CONGRATULAZIONI!