




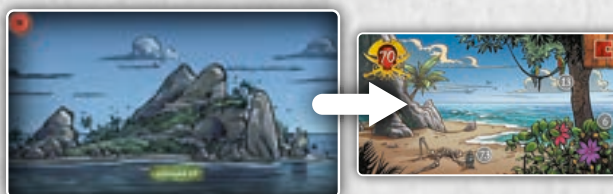
I SEGRETI DELLA PIOVRA






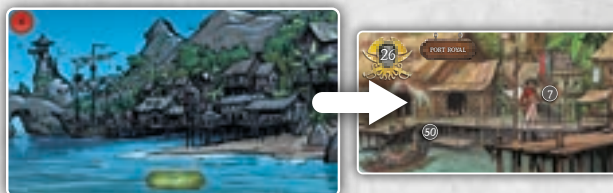
- Il vostro cannocchiale  è lo strumento perfetto per osservare l'ambiente circostante. Entrate nel congegno , allungate il braccio e tenete il dispositivo di fronte a voi mentre lo ruotate lentamente. Scoprite diversi luoghi tra cui scegliere. Di seguito viene descritto il percorso ideale da seguire per intraprendere questa avventura.








- Tra le vostre possibili destinazioni, una prende improvvisamente forma davanti ai vostri occhi: un'isola rocciosa, che pare disabitata. Il vento vi spinge in quella direzione. Premete il tasto "ANDARE LÍ". Prendete la carta .








- Cogliete il fiore  che cresce su questa isola deserta, poi entrate ancora nel congegno  e cercate la città costiera di Port Royal. Una volta trovata, premete il tasto "ANDARE LÍ". Prendete la carta .










- Che fortuna! Alla baia incontrate una fiorista . Decidete di mostrarle cos'avete trovato:  +  = . Prendete la carta .



- La fiorista vi chiede di portarla dove avete trovato questo fiore. Tornate rapidamente all'isola deserta . Collocate la fiorista  sopra l'isola , in modo che il mezzo fiore sul suo mantello copra la metà sinistra del fiore rosa sulla carta . Così facendo, i fiori gialli formano un 8. Prendete la carta .



- Ritornate a Port Royal . Determinati a entrare in città, vi avvicinate al soldato . Vi farà passare solo se pagherete la tassa. Sfortunatamente, siete al verde. Probabilmente Barone Samedi , la vostra scimmia dispettosa, potrebbe sottrarre al soldato il suo portamonete:  +  = . Prendete la carta .



- La vostra scimmia è corsa in città **11**, ma avete ciò che vi serve per farla tornare indietro. Attirato dalle arachidi **8**, Barone Samedi ritorna velocemente sui suoi passi: **11** + **8** = **19**.

Prendete la carta **19**.



- È tempo di guardare ancora attraverso il vostro cannocchiale **80**! Un galeone della Compagnia delle Indie Orientali è visibile a distanza. Attirati dalle sue luci lampeggianti, decidete di levare l'ancora e avvicinarvi (premete il tasto "ANDARE LÍ").

Prendete la carta **17**.



- Stabilite che le luci lampeggianti sono un **CODICE**. Sull'isola deserta avevate trovato una lampada a olio **73** e un messaggio **13** lasciato da un naufrago, che menziona l'**ECIDOC** della Compagnia delle Indie Orientali. **CODICE, ECIDOC?** Accendete la vostra lampada a olio e fate lampeggiare il codice della Compagnia delle Indie Orientali al contrario: "punto, trattino, punto, punto" diventa "punto, punto, trattino, punto". Ora conoscete il codice della Compagnia delle Indie Orientali: **+3**. **17** + **3** = **20**.

Prendete la carta **20**.



- Il capitano del galeone, una volta capito che non siete pirati, vi invita a salire a bordo e si offre di vendervi la sua barca a remi. Tempismo perfetto! Il vostro cannocchiale **80** rivela un'isola circondata da una barriera corallina **23**; avrete bisogno di una piccola barca per raggiungerla in sicurezza. La questione è risolta: consegnate il vostro denaro **19** al capitano **20**, che vi dà la sua barca a remi: **19** + **20** = **39**.

Prendete la carta **39**.

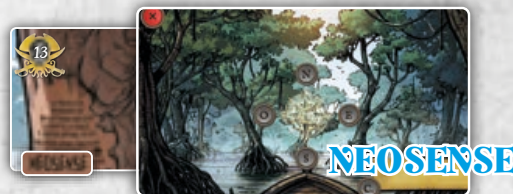


- Ora che disponete di una barca a remi **39**, potete approdare sull'isola **23**, che prima vi era inaccessibile **39** + **23** = **62**.

Prendete la carta **62**.



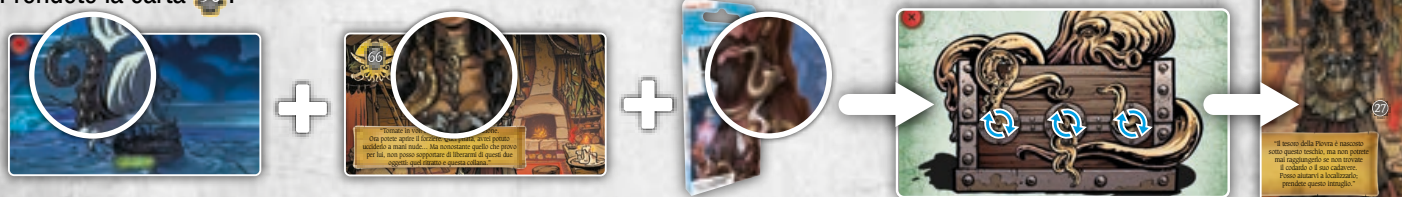
- Vi addentrate nelle mangrovie dell'isola vudù **62**, conosciuta anche come isola NEOSENSE, secondo il messaggio **13** del naufrago. Il nome dell'isola fornisce le direzioni da seguire e applicare nel consegna **62**: **Nord, Est, Ovest, Sud, Est, Nord, Sud, Est**.



- Realizzate che occorre spezzare la maledizione del forziere, protetto da una piovra e avvolto da una nebbia violacea. Premete il forziere, la piovra e la farfalla viola apparsi tra le mangrovie. Vedete un elemento vorticoso prendere forma e notate che ruota in direzione opposta rispetto all'elemento che si trova sul retro di tutte le carte, a eccezione della carta 66. Prendete la carta 66.



- La maledizione del forziere è stata finalmente spezzata! Entrate nel congegno 99 e orientate correttamente i 3 tentacoli. Per farlo, osservate la prua della nave 80, la collana della sacerdotessa vudù 66 e la pipa della Piovra (situata nell'immagine sul fronte della scatola 1). Il forziere infine si apre, ma all'interno trovate solamente un teschio. Prendete la carta 90.



- Il tesoro si trova presumibilmente sotto il teschio. La sacerdotessa vudù vi dà un intruglio che vi permetterà di trovare i resti della Piovra. Secondo la pergamena 31, la Piovra ha messo fine alla sua vita a Port Royal. Usate l'intruglio 27 a Port Royal 11: $27 + 11 = 38$. Prendete la carta 38.



- Un fascio di luce rossa s'insinua in città in direzione del cimitero, formando il numero 55. Prendete la carta 55.



- Secondo la targa metallica sulla bara, il vostro destino è nelle vostre mani. Restano solo 3 carte. Rivelatele! Prendete le carte 75, 85 e 95.
- Ora tutto ciò che dovete fare è disporre i peccati della Piovra in ordine cronologico, usando come guida le insegne su ciascuno dei tricorni. Inizialmente ha ucciso John Rickon (31 → 95), poi ha abbandonato il suo equipaggio sull'Isola dei Pappagalli (13 → 75), prima di incontrare la sacerdotessa vudù e spezzarle il cuore (90 → 85); infine, si è tolto la vita a Port Royal (31 → 55).
- I denti d'oro su ciascuna carta rivelano la combinazione che dovete inserire nel forziere 99: Squalo, Pappagallo, Serpente, Piovra.





Dal teschio provengono alcuni tintinnii e il doppio fondo si apre. Sotto di esso c'è un letto di monete d'oro su cui poggiano molti oggetti preziosi. Ora il tesoro è vostro: siete ricchi! Finalmente siete pronti a salpare di nuovo, prendendo il vostro bottino dal forziere della Piovra, ma vi rendete conto che il tesoro più grande che avete trovato non sono le monete d'oro, bensì l'aver scoperto i segreti della Piovra.

CONGRATULAZIONI!