

### IL RISVEGLIO DELLA MUMMIA

#### INGRESSO

- Non siete lontani dalla Piramide Rossa, che si dice sia infestata da una mummia. La vostra collega, la professoressa Sarah Jones

**7**, appare all'improvviso e vi conduce all'ingresso della struttura **4**:  $7 + 4 = 11$ .

Prendete la carta **11**.



#### CORRIDOIO

- Entrate nella piramide. Nell'applicazione, premete il tasto **45** e inserite il numero del corridoio **45**. Il vento porta con sé un sussurro: "55".

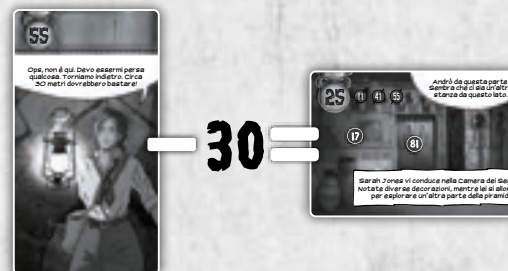
Prendete la carta **55**.



- Sembra che siate andati troppo oltre e dovete indietreggiare di 30 metri:

$$55 - 30 = 25$$

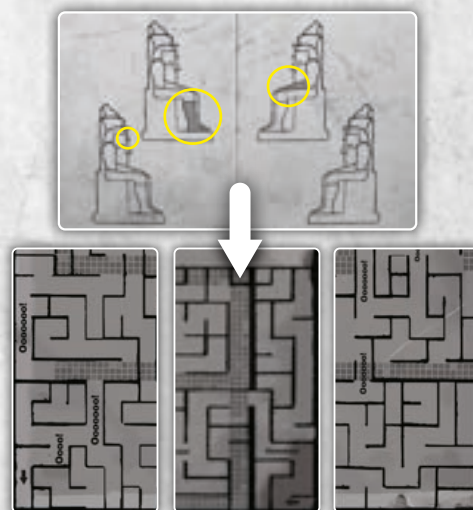
Prendete la carta **25**.



#### CAMERA DEI SEGUACI

- Mentre esaminate la porta **81**, notate che le incisioni raffiguranti i faraoni ricordano le statue erette davanti alla piramide **4**. Notate anche che a 3 delle 4 statue manca un elemento. Statua sullo sfondo, lato destro: braccio sinistro; statua sullo sfondo, lato sinistro: gamba destra; statua in primo piano, lato sinistro: naso. Entrate nel congegno **81** e selezionate le parti mancanti delle statue sulle rappresentazioni dei faraoni.

Prendete le carte **C**, **R** e **95**.

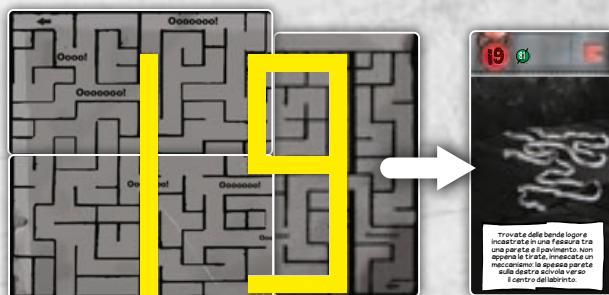




## LABIRINTO

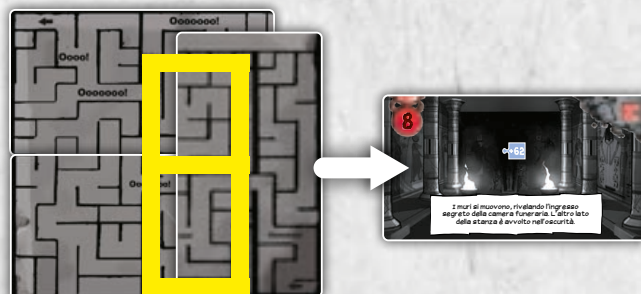
- Per raggiungere l'uscita, ricreate il labirinto, usando le lastre sul pavimento come guida; la voce che sentite vi aiuterà a orientarlo correttamente. Le lastre formano il numero 19.

Prendete la carta **19**.



- Tirate le bende **19** per innescare il meccanismo. Poi, fate scivolare la carta **C** dal lato destro verso il centro del labirinto. Le lastre ora formano il numero 8.

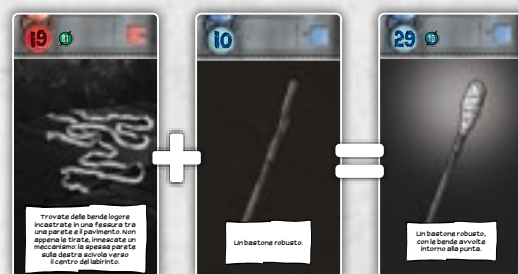
Prendete la carta **8**.



## CAMERA FUNERARIA

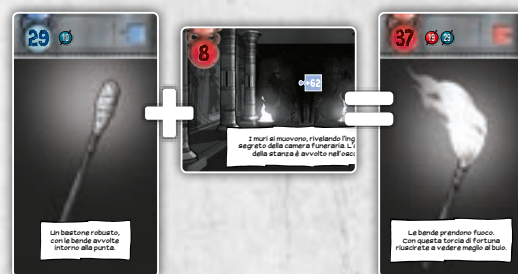
- Vi trovate davanti alla camera funeraria, ma l'altro lato della stanza è avvolto nell'oscurità. Prima di tutto, avvolgete le bende **19** intorno alla punta del bastone **10**:  $19 + 10 = 29$ .

Prendete la carta **29**.



- Ora che la vostra torcia di fortuna **29** è pronta, immergetela in uno dei bracieri **8** per accenderla:  $29 + 8 = 37$ .

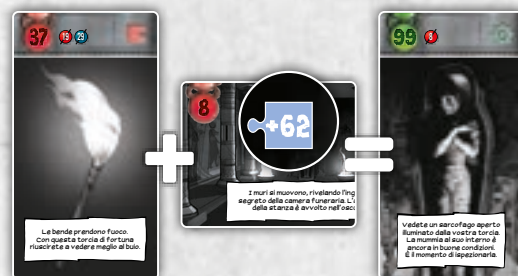
Prendete la carta **37**.



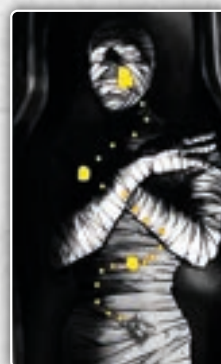
- Ora che la vostra torcia è accesa **37**, camminate fino all'estremità della camera **+62** per vedere cosa contiene:

$$37 + +62 = 99$$

Prendete la carta **99**.



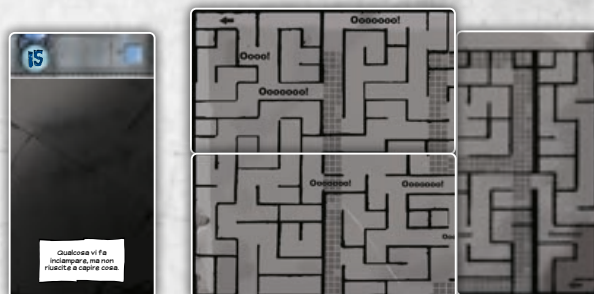
- Per esaminare il sarcofago, entrate nel congegno **99**. Per prima cosa scacciate quel brutto scarabeo che notate sul corpo della mummia. Toccate il suo guscio finché lo scarabeo non raggiunge la testa della mummia. Bu! Non vi siete spaventati troppo, vero?



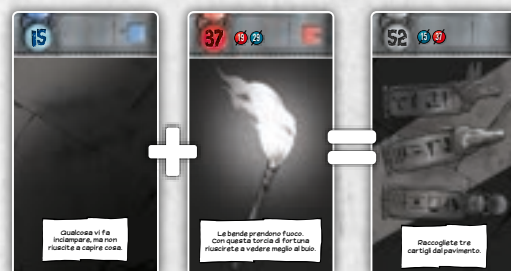


## DI NUOVO NEL LABIRINTO

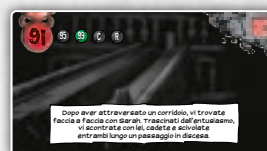
- La mummia prende improvvisamente vita e si avventa su di voi! Fuggite attraverso il labirinto, nella speranza di seminarla. Ricostruite la mappa originale del labirinto ( **C** , **R** e **95** ) e fuggite seguendo le frecce e gli ululati. Lungo la strada, inciampate su qualcosa, ma riuscite a malapena a vederlo. Prendete la carta **15**.



- Usate la vostra torcia **37** per vedere meglio su cosa siete inciampati **15**.  $15 + 37 = 52$ . Trovate tre cartigli. Raccoglieteli! Prendete la carta **52**.



- Riprendete la vostra esplorazione e vi imbattete in Sarah (letteralmente)! Prendete la carta **91**.

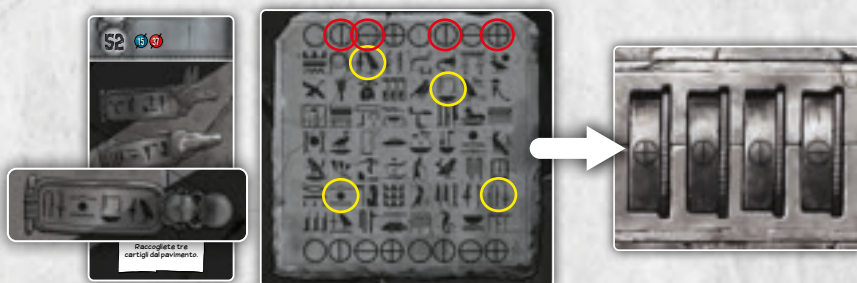


- Ora che Sarah Jones è tornata, il tasto nell'applicazione a lei dedicato è di nuovo utilizzabile. Premetelo per parlare con la professoressa e continuare l'avventura. Le riferite che la mummia vi sta inseguendo, ma lei sembra scettica e vi suggerisce di continuare per la vostra strada. Alla fine, vi ritrovate di fronte a un'imponente porta di pietra. Prendete la carta **56**.



## USCITA

- Siete di fronte a una parete con quattro strani dischi **74**. Osservate con attenzione i simboli sul cartiglio dello scarabeo **52** (lo scarabeo è riprodotto anche sulla porta e su tutte le carte di questa avventura) e identificate le colonne in cui ogni simbolo appare sulla tavoletta **17**. Ogni colonna è associata a un simbolo. Ruotate i dischi per mostrare ognuno di questi simboli sullo schermo, nello stesso ordine in cui avete trovato i simboli corrispondenti sul cartiglio dello scarabeo.



- Una trappola si innesca e un masso **2** rotola verso di voi! Per fortuna, Sarah vi afferra e vi mette in salvo. Decidete di sfruttare la pendenza **91** per deviare il masso verso la porta che vi blocca la strada:  $2 + 91 = 93$ . Prendete la carta **93**.



▶ Entrate nel congegno **93** per dirigere il masso. Questa porta vi ricorda la porta sigillata all'ingresso principale della piramide **94**. Ha una grande crepa sul lato destro, quindi, dalla vostra prospettiva all'interno della piramide, il muro sinistro è il più fragile. Posizionate il vostro dispositivo sul lato sinistro della porta e spingete il masso.



### CONGRATULAZIONI!

Una volta usciti all'aria aperta, vi allontanate il più possibile dalla piramide e riprendete fiato. Volgete il vostro sguardo verso il sole, lasciando che il suo calore vi dia un po' di conforto e allontani l'orribile terrore che vi ha fatto sudare, inzuppandovi dalla testa ai piedi. Tutta questa disavventura è stata a dir poco un incubo. La vostra collega, Sarah Jones, non crede a una sola parola della vostra storia e pensa che voi e tutti gli altri esploratori abbiate avuto delle allucinazioni. Tuttavia, è disposta a tornare indietro con voi, e intende portare con sé più equipaggiamento per smascherare qualsiasi cosa stia succedendo. Siete pronti ad affrontare di nuovo la mummia? Potete ancora fidarvi di Sarah Jones? Dopotutto, la mummia è apparsa solo quando Sarah era altrove, ed è svanita giusto prima che vi ricongiungete alla professoressa. Ma non disperate! La prossima volta, Sarah Jones resterà al vostro fianco tutto il tempo!