

UNLOCK! KIDS

SOLUZIONI GUIDATE



IMPORTANTE!



Leggete queste soluzioni solo se siete ancora bloccati dopo aver consultato **la sezione Indizi**. Tenete presente che questo libretto fornisce informazioni che potrebbero rovinare la vostra esperienza di gioco.

ISTRUZIONI

Quando siete bloccati, andate semplicemente alla pagina corrispondente all'avventura in corso.

La Canzone Del Mare:

- ▶ All'Inseguimento di Macha 2
- ▶ I Poteri della Selkie 7

Wolfwalkers - Il Popolo Dei Lupi:

- ▶ Robyn, la giovane ragazza di città 13
- ▶ Mebh, la Wolfwalker 18

Il Segreto di Kells:

- ▶ L'Occhio di Columba..... 26
- ▶ L'Attacco Vichingo 31

ALL'INSEGUIMENTO DI MACHA

La strega Macha ha intrappolato i sentimenti degli esseri magici! Per liberarli, Ben e Saoirse devono trovare la casa di Macha. Saoirse porta con sé la conchiglia di sua madre, convinta che possa aiutarli nella loro avventura.

Aiutateli a compiere la loro missione e fate attenzione ai gufi di Macha!



- Ben e Saoirse iniziano facendo visita al Popolo Fatato **23**. Entrano dalla porta. Combinare il mezzo simbolo sulla mano **17** e quello al di sotto della porta **23**. In questo modo otterrete un simbolo completo che corrisponde a uno di quelli presenti sulla Tabella dei Simboli per entrare nella grotta **48**.



- Il Popolo Fatato accoglie Ben e Saoirse con la musica. Prendete la carta **53** e collocatela al di sopra del Popolo Fatato **48**. Oh no! Il gufo di Macha ha catturato Saoirse! Combinando queste due carte, i tre esseri del Popolo Fatato formano una catena con i loro corpi **76**.



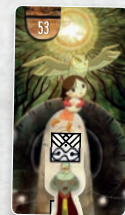
76



- I tre esseri del Popolo Fatato **76** afferrano Saoirse dai piedi **53** per salvarla **91**. Ben interviene **91** afferrando a sua volta i tre esseri del Popolo Fatato **76** dai piedi. Ben impedisce al gufo di catturare Saoirse, poi il gufo vola via **19**.



91



19



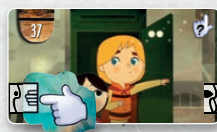
- I gufi attaccano il Popolo Fatato. Saoirse **19** soffia nella conchiglia di sua madre **42** per farli volare via e funziona! Ben e Saoirse lasciano la grotta **37**, circondati dalle luci **25**.



25-37



- Le luci magiche **25** aiutano Ben e Saoirse a individuare la strada. Collocate le luci **25** sopra Ben e Saoirse **37**, utilizzando le due luci grandi come guida. La freccia indica che devono dirigersi a sinistra. Utilizzando la mano **17**, scegliete la direzione corretta **37** per far sì che Ben e Saoirse seguano il percorso **15**.



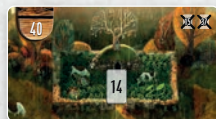
15



- Guidati dalle luci **25**, Ben e Saoirse **15** si dirigono verso una strana, piccola casa **40**.

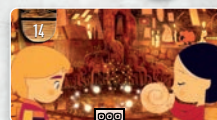


40



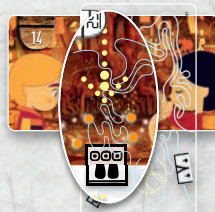
Incuriositi dalla casa **40**, Ben e Saoirse si dirigono al suo interno **14**.

- *Notate un 29 nascosto nell'erba. Raccogliete le ortiche **29**.*



- All'interno **14**, Saoirse vede delle luci. Soffia nella conchiglia per scoprire il resto del percorso.

Le luci **25** formano una freccia che punta verso l'acqua al centro della stanza **14**. È tempo di tuffarsi **59**!



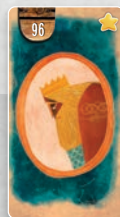
59



- Saoirse si tuffa **59**. Ben si fa prendere dal panico e decide di seguirla **10 11**.

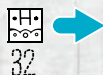
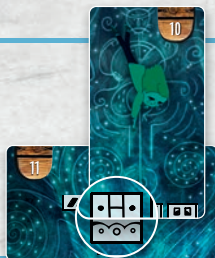


- Sul muro notate un dipinto del Gigante Mac Lir **96**.



- Ben si tuffa per trovare Saoirse **10 11**. I segni sul muro lo guidano.

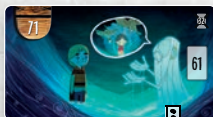
Ben trova il percorso sott'acqua **10 11** e riesce finalmente a risalire in superficie **32**.



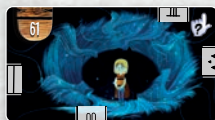
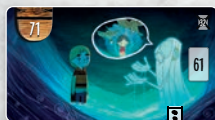
- Utilizzando la mano **17**, Ben sceglie la barca con un remo **32** per proseguire il suo viaggio **63**.



- Ben incontra il Grande Seanachai **63**. Ogni ciocca dei suoi capelli rappresenta una storia indimenticabile. Per capire quale ciocca seguire, Ben utilizza le luci **25** e la forma al di sopra del Grande Seanachai **63**. Questa forma gli mostra il percorso corretto da seguire **71**.



- Nell'acqua notate un **38**. È una palla di capelli del Grande Seanachai. Prendete la carta **38**.



- Il Grande Seanachai **71** spiega a Ben che i gufi hanno catturato Saoirse e l'hanno portata nel nascondiglio della strega Macha. Seguendo la ciocca di capelli del Grande Seanachai, Ben può trovare Saoirse **61**.

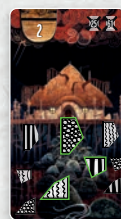
- Ben si è perso nel buio **61**, così usa i capelli **25** per ritrovare la strada. Ora che non è più smarrito, può individuare il percorso che conduce alla casa di Macha **2**.



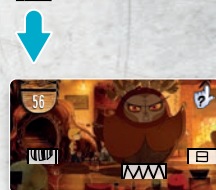
- Ben si trova di fronte alla casa di Macha **2**. Per raggiungere la porta, salta tra le pietre, poi entra nella casa della strega **56**.



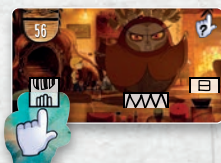
- Nelle nuvole notate un **20**. Prendete una di queste strane pietre **20**.



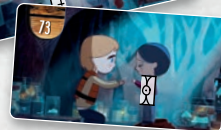
56



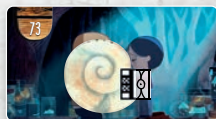
- Non c'è traccia di Saoirse nella casa di Macha **56**. Ben continua a cercare e, utilizzando la mano **17**, decide di salire le scale **66 73**.



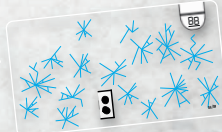
66-73



- Saoirse è intrappolata **73**. Ben l'aiuta a soffiare nella conchiglia **42** per liberarla, rompendo così il vetro **88**.



88



- Soffiando forte nella conchiglia, Saoirse rompe i barattoli di Macha **66 88**. I sentimenti intrappolati al loro interno vengono liberati **49**!



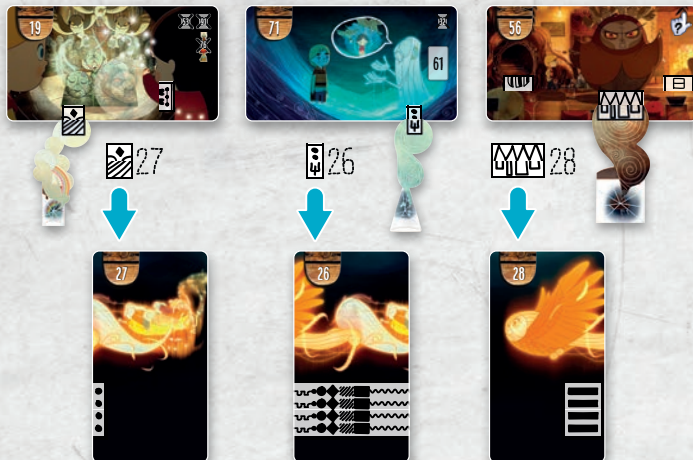
49



- Ora che i sentimenti sono tornati in libertà, prendete i barattoli del Popolo Fatato **12**, del Grande Seanachai **51** e di Macha **67**.



- Associate ciascun barattolo al personaggio giusto per liberare i suoi sentimenti.
- Associate il barattolo **12** al Popolo Fatato **19** per liberare i loro sentimenti **27**.
- Associate il barattolo **51** al Grande Seanachai **71** per liberare i suoi sentimenti **26**.
- Associate il barattolo **67** a Macha **56** per liberare i suoi sentimenti **28**.



- Ben e Saoirse hanno liberato i sentimenti degli esseri magici **28 26 27**, che poi scappano **30**.



★ CONGRATULAZIONI! ★

**BEN E SAOIRSE HANNO LIBERATO I SENTIMENTI
DEGLI ESSERI MAGICI. MACHA AVEVA
INTRAPPOLATO I SUOI STESSI SENTIMENTI E ORA
ANCH'ESSI SONO LIBERI!**

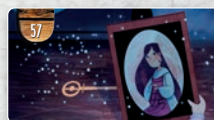
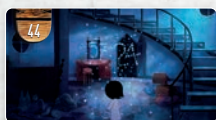


I POTERI DELLA SELKIE

Saoirse è sempre stata affascinata dalla storia delle Selkie e del loro canto magico. Una notte, soffia nella conchiglia della loro madre e intorno a lei appaiono luci magiche. Incuriosita, decide di seguirle... Aiutate Saoirse a scoprire i suoi poteri!



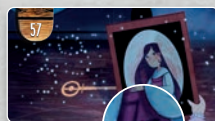
- Saoirse è davanti alla porta dell'armadio **44**. Le luci formano un **24**, che conduce a un baule **24**. Altre luci sulla scrivania formano un **57**, che rivela una foto di sua madre **57**.



- Prendendo la foto **57**, Saoirse scopre una chiave nascosta **39**.



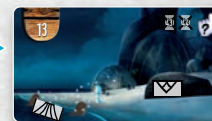
► Guardando la foto, notate un **75**. Prendete la foto della madre di Saoirse **75**.



- La chiave **39** le permette di aprire il baule **24**. Stupita, Saoirse scopre che cosa c'è all'interno **43**.



- Dentro al baule **43**, Saoirse trova una pelliccia **89** che le sta a pennello una volta indossata. Decide di dirigersi verso la spiaggia **13**.



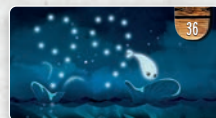
- Seguendo le luci **13**, con l'aiuto della mano **17**, Saoirse si dirige verso il mare **68**.



- Saoirse è come un pesce nell'acqua e nuota tra le foche **68**.
Le luci formano un **50**, che le mostra il percorso da seguire **50**.



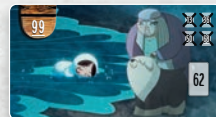
- Saoirse, usando la pelliccia magica **68**, si trasforma in una foca **50**.
È una Selkie **36**!



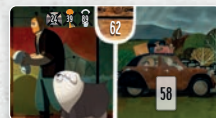
- Saoirse è così felice di nuotare che salta al di sopra della superficie dell'acqua **36**.
Nel cielo appaiono luci magiche che formano un **99**.



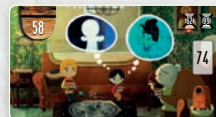
- Esausta dopo l'avventura, Saoirse viene trascinata a riva **99**.
La Nonna e Cú, il loro cane, la trovano **62**.



- Dopo quanto accaduto, Conor, il padre di Saoirse, nasconde la sua pelliccia magica **62**. La Nonna di Ben e Saoirse porta i ragazzi a casa sua per distrarli dalla pelliccia **58**.



- A casa della Nonna Ben e Saoirse si annoiano **58**... Saoirse vuole rivivere l'avventura sott'acqua con la pelliccia magica.
Ha un'idea **74**.



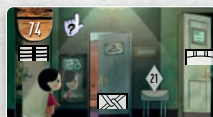
- **Notate che il cavo delle cuffie di Ben è aggrovigliato in modo strano e forma un 22. Prendete il walkman di Ben **22**.**



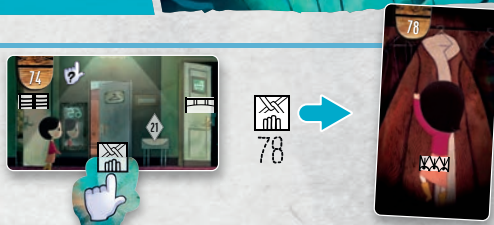
- Saoirse vuole trovare una pelliccia e un po' d'acqua!

Camminando nel corridoio **74**,
nota il suo riflesso **65**.

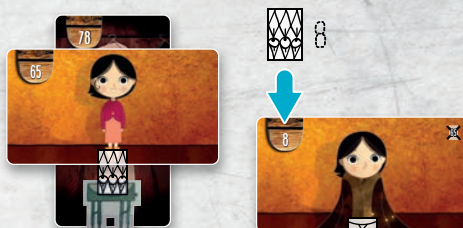
Nota anche un tavolino **21**.



- Utilizzando la mano **17**, Saoirse si dirige verso l'armadio di sua Nonna **74** e trova una pelliccia **78**.



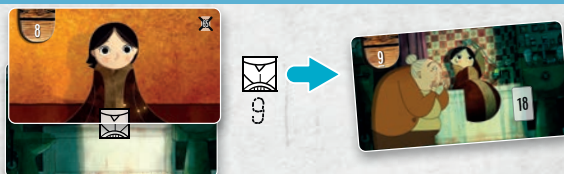
- Saoirse è troppo piccola per prendere la pelliccia. La bambina **65** sale sul tavolino **21** per raggiungerla **78**. Riesce a prenderla **8**!
- Ora che Saoirse ha una pelliccia, ha soltanto bisogno dell'acqua! Dove può trovarne un po'?



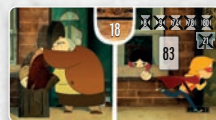
- Camminando in corridoio **74**, Saoirse si dirige in bagno **80**, utilizzando la mano **17**.



- Saoirse si siede con la pelliccia **8** nella vasca piena d'acqua **80**, sperando di trasformarsi in una foca **9**.



- Saoirse non si trasforma e la Nonna si arrabbia, visto che la pelliccia è rovinata **18**!
- Mentre sua Nonna butta via la pelliccia, Ben e Saoirse scappano per tornare a casa **83**.



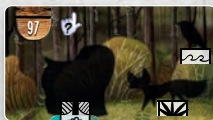
- *Dando un'occhiata più attenta al bidone della spazzatura, notate un **45**. Prendete la pelliccia **45**.*



- Mentre Ben e Saoirse sono nella foresta **83**, notano ombre tra gli alberi **97**.



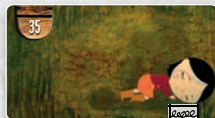
- Una di queste ombre somiglia a Cù, il cane di Ben e Saoirse. Utilizzando la mano **17**, Ben si dirige verso l'ombra **97**. È davvero Cù **86**! Ben è felice di averlo trovato!



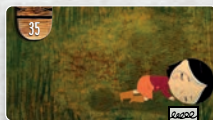
86



- Ben nota che Saoirse non si sente bene **83**. È debole e non è più in grado di camminare **35**.



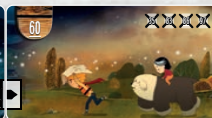
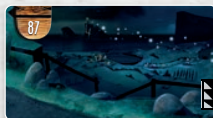
- Cù **86** può portare Saoirse sulla sua schiena **35**! Seguono il sentiero **60 87**.



60-87



- Ben, Saoirse e Cù si affrettano ad andare avanti **60**. Ora il faro del loro padre non è molto lontano **87**. Arrivano proprio quando cala la notte **46**.



- *Guardando attentamente, in lontananza notate un 4.*

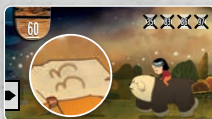
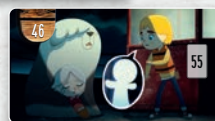


*Prendete la carta del faro **4**.*

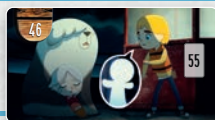
- *Notate anche un 33 sulla mappa che Ben ha disegnato. Prendete la carta **33**.*



46



- Saoirse sta sempre più male **46**! Ben parte alla ricerca della pelliccia magica per guarire Saoirse **55**.



- Conor è preoccupato **55**. Utilizzando la mano **17**, Ben gli chiede se sappia dove si trova la pelliccia magica.

Conor gli rivela cosa ne ha fatto **92**.



92

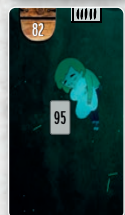
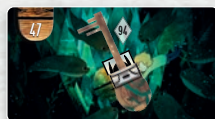


- Conor rivela a Ben di aver gettato la pelliccia magica nell'acqua **92 55**.
Devono andare a ritrovarla nell'oceano **84**.



- Conor, Ben, Saoirse e Cù preparano una piccola barca che li conduca in mare **84** per ritrovare la pelliccia magica **81**.

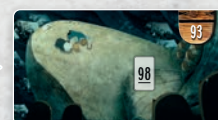
- Ben si tuffa nell'acqua **81** e vede luci che formano un **47**. Il baule con la pelliccia si trova nelle profondità dell'oceano **47**.
- Ben ha trovato il baule **47**! Una delle foche lo aiuta e gli dà la chiave per aprirlo **94**.
Ben apre il baule **47** con la chiave **94**. Prende la pelliccia e nuota in superficie **82**.



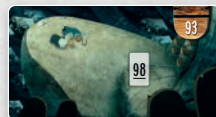
- Ben riesce a recuperare la pelliccia magica **95**.
Nuota in superficie e risale sulla barca.
Deve sbrigarsi per salvare Saoirse **70**.



- Sulla barca **70**, Ben e Conor fanno indossare a Saoirse la pelliccia magica **95** per guarirla **93**.

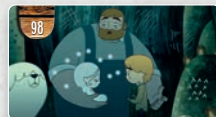


- Ben, Saoirse, Conor e Cù vengono colpiti dalle onde e finiscono su una roccia **93**. Saoirse non è ancora fuori pericolo **98**.



- Si dice che il canto delle Selkie sia magico. Per stare meglio Saoirse deve trovare la sua voce e cantare.

Saoirse, grazie ai suoi poteri selkie, riesce a cantare **98** **95**.
È salva **85**.

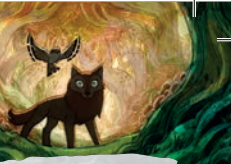


85

★ CONGRATULAZIONI! ★

AVETE SALVATO SAOIRSE GRAZIE AI SUOI
POTERI SELKIE. HA TROVATO LA SUA VOCE E
PUÒ CANTARE LA CANZONE DEL MARE.





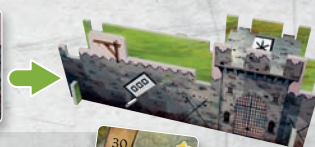
ROBYN, LA GIOVANE RAGAZZA DI CITTÀ

Robyn sogna l'avventura e vuole cacciare i lupi, proprio come suo padre. Sfortunatamente è bloccata in città, intrappolata dalle sue faccende quotidiane. Questo le lascia appena il tempo di esercitarsi con la sua balestra.

Aiutatela a fuggire dalla città e ad andare a caccia.



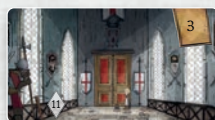
- Robyn è bloccata in città **2**. Si chiede come superare le alte mura di Kilkenny **17**.



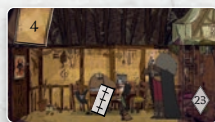
- *Alla base del muro notate un 30. Un piccolo scoiattolo vi guarda **30**.*



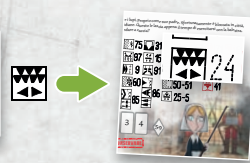
- Robyn svolge le sue faccende quotidiane al castello **3**. La guardia sta dormendo, perciò prende di nascosto la sua balestra **11**.



- Una volta terminate le sue faccende, Robyn ritorna a casa **4**, dove trova Merlyn **23**, il suo fedele falco.

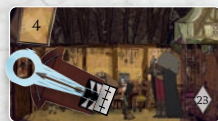


- Robyn manda Merlyn **23** a prendere una freccia **24** davanti alle mura di Kilkenny **2**.



- Utilizzando la freccia **24** e la balestra **11**, Robyn può esercitarsi con la sua balestra a casa **4**. È abile e centra in pieno il bersaglio **9**!

Ora è pronta a usare una freccia più lunga **29**.



- Robyn nota una scala vicino alle mura di Kilkenny **2**.
Con la sua balestra **11** scocca la sua nuova freccia **29**.
Bingo! Può raggiungere la scala **18**!



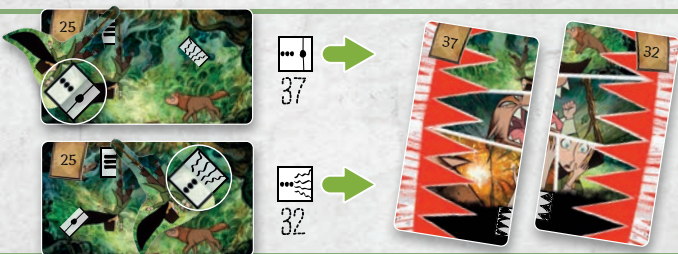
- Robyn si arrampica sul muro **17** usando la scala **18**
e arriva fino in cima **1**. Sul bastione trova
una corda **68**, che può usare per calarsi dall'altro
lato. Usando la corda **68** per discendere dal muro **17**,
riesce a fuggire dalla città **7**!



- Robyn ha raggiunto la foresta **7**!
Utilizzando la mano **59**, segue le
impronte delle zampe del lupo e si
dirige sempre più in profondità
nella foresta **25**.



- Robyn è caduta in una
trappola **25**!
Cerca di liberarsi
dondolandosi
avanti **32**
e indietro **37**.

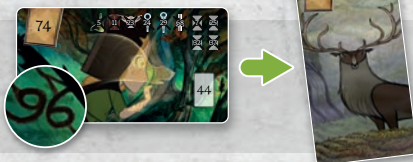


- Robyn non riesce a liberarsi...
Improvvisamente un lupo le salta addosso
e mordicchia la liana che la intrappola, ma
le morde anche il braccio **37 32**.
Robyn ora è libera, ma molto scossa **74**.



- Spaventata, Robyn fugge **74** e torna
a casa sua **44**.

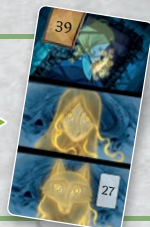
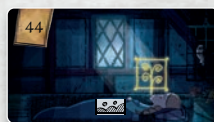
- *All'ombra degli alberi
vedete un 96. Nei boschi si
nasconde un cervo 96.*



WolfWalkers - Il popolo dei lupi

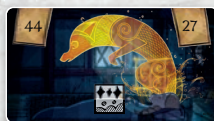
SOLUZIONI GUIDATE

- Robyn si addormenta nel suo letto **44**. Il suo sonno è inquieto e il suo respiro forma un'aura magica che crea un simbolo completo. Prendete la carta **39**.

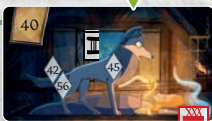
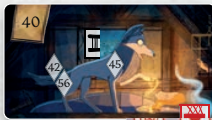


- Mentre Robyn dorme **39**, vede in sogno l'immagine di un lupo **27**.

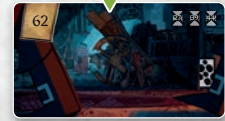
- Robyn percepisce che sta cambiando qualcosa dentro di lei **44**. Mentre dorme, si trasforma in un lupo **27**. Ora Robyn è una Wolfwalker **40**!



- Nella sua stanza **40**, Robyn ora ha assunto la forma di un lupo **42** **56**. Ha anche i sensi amplificati **45**. Sente un odore particolare **40** e usa il suo naso da lupo **45** per scoprire da dove proviene **41**. Ora può identificare il pericolo in svariati odori.



- Attenzione! Il padre di Robyn non la riconosce e vede solamente un lupo. Lui rappresenta una minaccia per lei **41**! Robyn deve fuggire, quindi scappa **42** dalla finestra **40** e si nasconde tra le strade di Kilkenny **62**.



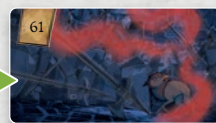
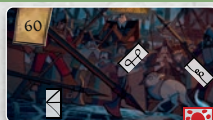
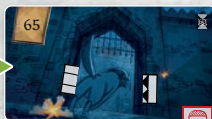
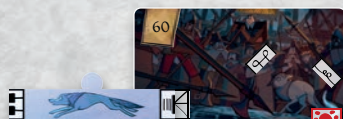
- I soldati pattugliano la città **62**. Robyn si aggira furtivamente **56** e cerca di fuggire **60**.



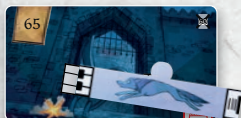
- Nella penombra del vicolo notate un **77**. Dall'oscurità fa capolino una donnola **77**.



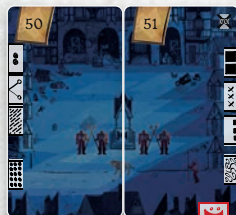
- I soldati **60** hanno notato Robyn! Lei usa il suo naso da Wolfwalker **45** per trovare una direzione sicura **61**.
Fugge **42** lontano dai soldati **60** e finisce davanti ai cancelli della città **65**.



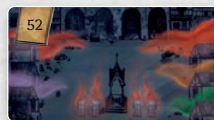
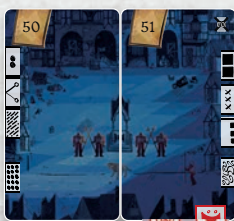
- Robyn è inseguita dai soldati, che scoccano frecce verso di lei. Deve scegliere rapidamente una direzione **65**. Usa le sue orecchie da Wolfwalker **45** per udire il pericolo **66**. Sente i soldati **66**! Deve fuggire **42** dall'altra parte **65**. Per scappare da loro si arrampica sui muri **70**.



- Robyn esamina la città **70**, ma le frecce arrivano da tutte le direzioni! Usando le sue orecchie da Wolfwalker **45**, riesce a percepire le loro traiettorie **71**. Evitando le frecce **70**, scappa **42** e finisce nella piazza della città di Kilkenny **50 51**.



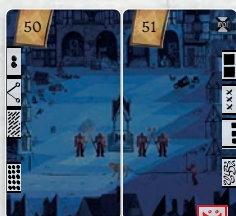
- Robyn deve scegliere un vicolo in cui fuggire **50 51**, quindi usa il suo naso da Wolfwalker **45** per fiutarne uno sicuro **52**!



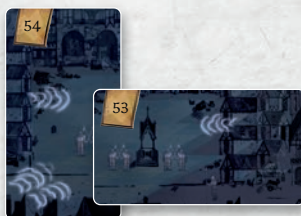
- Usando il suo naso da Wolfwalker **45**, Robyn può identificare gli odori provenienti da questi vicoli **52**. Escludete le vie con i soldati (rossi) e con suo padre (viola); dato che ha ancora la forma di lupo, lui rappresenta per lei una minaccia. Gli ultimi due odori sono innocui.



- Poi Robyn usa le sue orecchie **45**. Sente dei rumori provenire da alcuni vicoli **53** **54** e decide che è meglio evitarli. Sono rimasti solo due vicoli e uno di essi è sorvegliato da un soldato! Dovrebbe stare lontana anche da lui.



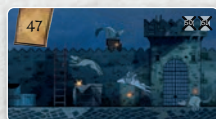
53-54



- Robyn **56** si dirige verso il vicolo privo di minacce **51**. Finalmente riesce a raggiungere le mura della città **47**!



47



- Robyn salta sulla cima delle mura **47**. Saltando **56** lassù **17**, riesce finalmente a fuggire dalla città, sana e salva **75**!



- In cima alla torre nota una forma nascosta tra i sassi che sembra un **94**! Cosa ci fa un coniglio **94** qui?



★ CONGRATULAZIONI! ★

ORA ROBYN È UNA WOLFWALKER E HA SCOPERTO I SUOI POTERI! MA LA SUA AVVENTURA NON È ANCORA TERMINATA! GIOCATE L'AVVENTURA SUCCESSIVA PER SCOPRIRE LA FINE DELLA STORIA DI ROBYN.



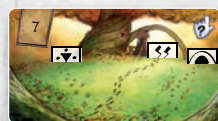
MEBH, LA WOLFWALKER

Mebh è una Wolfwalker: umana quando è sveglia e lupo quando si addormenta. La sua missione è proteggere la foresta e cacciare via gli umani. Anche sua madre è una Wolfwalker, ma è scomparsa nella sua forma di lupo. Ora Mebh è l'unica protettrice della foresta. Aiutate Mebh a cacciare via gli umani e a trovare sua madre.



- Mebh percepisce la presenza di più umani nella foresta **13**.

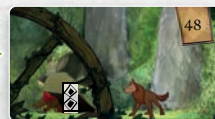
Decide di occuparsi dell'umano che tende le trappole. Utilizzando la mano **59**, si dirige verso quella zona **7**.



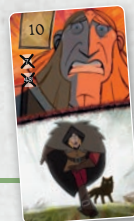
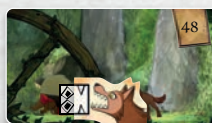
- *Nel cuore della foresta Mebh nota un 96. C'è un cervo maestoso nella radura **96**.*



- Mebh nota un uomo in lontananza. Ne segue le impronte **7** e gli si avvicina con cautela **59** fino a quando non si trova proprio dietro di lui **48**.

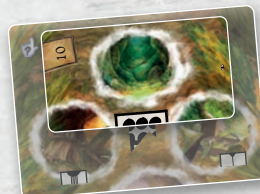


- L'uomo sta tendendo una trappola **48**. Mebh approfitta del fatto che l'uomo sia girato di schiena per mordergli il sedere **43**! Spera che lui scappi via dalla foresta **10**.



- L'uomo scappa **10**, più dalla paura che dal dolore!

Girate la carta **10**. Questa zona di foresta è libera dagli umani! Collocate la carta **10** sulla foresta **13**.



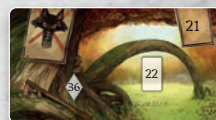
Wolf Walkers - Il popolo dei lupi

SOLUZIONI GUIDATE

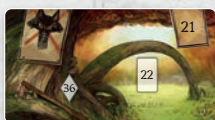
- Ora che l'uomo se n'è andato, Mebh può essere sicura che non ci siano altre trappole rimaste nella foresta **13** utilizzando la mano **59**. Scruta attentamente questa zona **21**.



21



- A una prima occhiata, quest'area della foresta **21** sembra sicura. Mebh prende un bastone **36** e continua a esplorare **22**.



- Una zona della foresta sembra strana **22**. Nell'erba nota una trappola per lupi **14**.



14



- Mebh deve liberarsi di questa trappola! Decide di posare il suo bastone **36** nella trappola **14**, la quale si chiude sul bastone **79**!



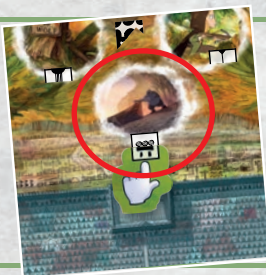
79



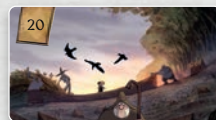
- Ora che la trappola è stata fatta scattare **79**, non rappresenta più alcun pericolo! Girate la carta **79**. Questa zona è libera dagli umani! Collocate la carta **79** sulla foresta **13**.



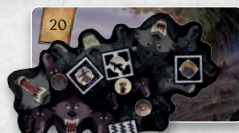
- In un'altra zona della foresta **13**, Mebh nota dei taglialegna abbattere alberi. Utilizzando la mano **59**, decide di cacciarli via **20**.



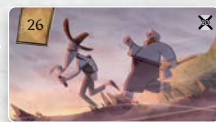
20



- Ci sono parecchi taglialegna **20**. Mebh non può farli andare via da sola. Fortunatamente, può contare sull'aiuto del suo branco di lupi **64**. I lupi minacciano ogni singolo taglialegna finché non se ne va. Collocate i lupi **64** in modo che ogni foro di questo componente riveli il volto di un taglialegna. Verrà rivelato un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete la carta **26**.



26



- I taglialegna fuggono **26**. Non torneranno presto nella foresta. Girate la carta **26**. Questa zona è libera dagli umani! Collocate la carta **26** sulla foresta **13**.



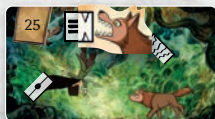
- C'è una sola umana rimasta nella foresta **13**. Utilizzando la mano **59**, Mebh va ad affrontarla **25**.



25



- L'umana è caduta in una trappola **25**! Mebh deve liberarla se vuole che lasci la foresta. Mebh mordicchia **43** la liana che trattiene l'umana **32 37**.



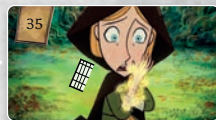
32-37



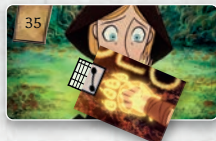
WolfWalkers - Il popolo dei lupi

SOLUZIONI GUIDATE

- L'umana si dimena e si spaventa **37 32**. Mebh mordicchia la liana che la intrappola, ma nel farlo la ferisce **35**.



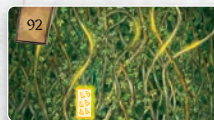
- Mebh vuole scusarsi **35** e usa i suoi poteri da Wolfwalker **6** per guarire l'umana **55**.



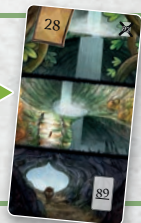
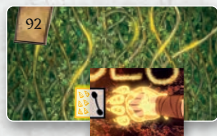
- L'umana è spaventata e corre via **55**, lontano dalla foresta.
Girate la carta **55**. Questa zona è libera dagli umani! Collocate la carta **55** sulla foresta **13**.



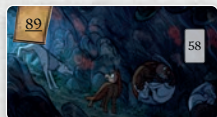
- Mebh ha concluso la sua missione. La foresta **13** è completamente libera dagli umani!
Tutte le carte insieme formano un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli.
Ora può ritornare alla sua grotta **92**.



- Per entrare nella sua grotta **92**, Mebh deve usare i suoi poteri da Wolfwalker **6**. Le liane formano un **28** e si aprono **28**.



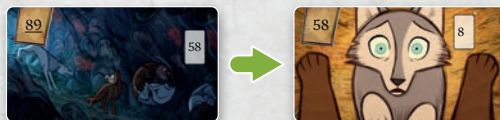
- Mebh ritorna a casa **28**, nella grotta dove sua madre dorme ancora **89**.



► *Sul percorso, vede un 30. È uno scoiattolo che si nasconde nell'erba* **30**.



- Mentre Mebh prosegue nella grotta **89**, uno strano lupo salta sopra di lei **58**!



- Mebh non riconosce questo lupo **58**. Tuttavia, il suo muso le pare familiare **8**. Mebh ricorda quell'espressione **8**! È l'umana che ha salvato prima! Dopo essere stata morsa da Mebh, è diventata una Wolfwalker **80**.



- Mebh e la nuova Wolfwalker Robyn si incontrano ufficialmente **80**! Mebh può insegnare a Robyn come usare i suoi poteri da Wolfwalker e Robyn è felice di aver trovato un'alleata e un'amica. Insieme vanno a esplorare la foresta **73**.



- Corrono nella foresta **73**! Con il loro andamento selvaggio, alla fine raggiungono una parete rocciosa **84**.

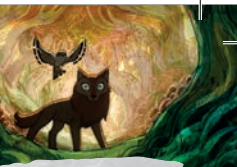


- **Nella foresta le due lupe notano un 94. È un coniglio 94, che si nasconde vedendole correre!**



- Mebh e Robyn raggiungono il bordo della parete rocciosa **84**. Vedono il burrone sotto le loro zampe .





- Mettendo in equilibrio la carta **84** sull'inserito di cartone , rivelate un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete la carta **69**.

Questa è la parete rocciosa **69** dall'altra parte del burrone. Mettetela in equilibrio sull'altro lato dell'inserito di cartone . In questo modo otterrete un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete il componente **42**.



- Mebh **33** e Robyn **42** possono saltare insieme attraverso il burrone e raggiungere l'altra parete rocciosa **69**. Collocando in equilibrio Mebh **33** e Robyn **42** sull'inserito di cartone , si creano due simboli completi che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete le carte **87** e **99**.



★ **CONGRATULAZIONI!** ★

**MEBH HA LIBERATO LA FORESTA DA TUTTI GLI UMANI ED È DIVENTATA AMICA DI ROBYN!
MA LE LORO AVVENTURE NON SONO ANCORA TERMINATE.
GIOCATE L'AVVENTURA SUCCESSIVA PER SCOPRIRE LA FINE DELLA STORIA DI MEBH.**

IL SALVATAGGIO DI MOLL, LA MADRE DI MEBH

- Se avete giocato le altre avventure, Robyn, la giovane ragazza di città e Mebh, la Wolfwalker, avete capito che l'odore che Robyn sentiva in città proveniva da Moll, la madre di Mebh.

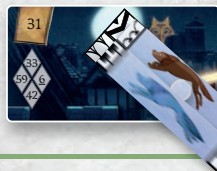
Le due amiche Wolfwalker, Robyn e Mebh, decidono di andare a Kilkenny per salvare Moll **31**!



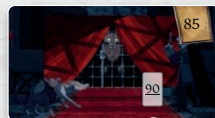
31



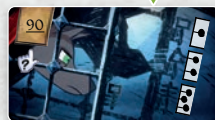
- Mebh **33** e Robyn **42** hanno raggiunto le mura di Kilkenny **31**. Seguono l'odore che conduce al castello della città **85**!



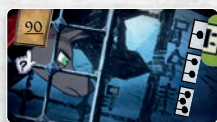
85



- In una delle stanze del castello **85**, Moll è imprigionata in una gabbia **90**, ancora nella sua forma di lupo.



- Robyn e Mebh devono trovare il modo di aprire la gabbia **90**. L'ombra sul muro aiuta loro a capire come liberare Moll. Utilizzando la mano **59**, Mebh e Robyn aprono la gabbia e liberano Moll **95**.



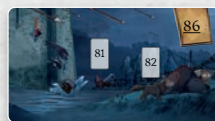
95



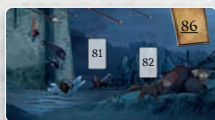
- Mebh **33**, Robyn **42** e Moll **95** si sono riunite e fuggono via **86**.



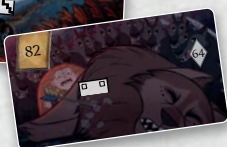
86



- Le tre lupe saltano nell'acqua dalla finestra del castello **86**. I soldati si preparano a colpirle **81** e Moll viene ferita da una freccia **82**.



81



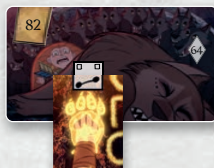
WolfWalkers - Il popolo dei lupi

SOLUZIONI GUIDATE

- La madre di Mebh è ferita **82**!

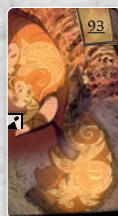
Mebh usa i suoi poteri da Wolfwalker **6** per salvarla **83**.

Il branco di lupi **64** arriva per dare una mano a Mebh...



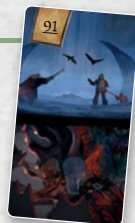
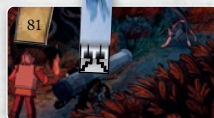
- La madre di Mebh è ferita a causa di una freccia **24**. Mebh deve rimuoverla con molta cautela **83** per salvarla **93**.

Fate scivolare via la freccia **24** dal corpo di Moll. Mebh rimuove la freccia e focalizza i suoi poteri da Wolfwalker sulla guarigione di sua madre **93**.



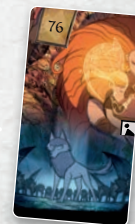
- Robyn affronta i soldati e i loro cannoni **81**.

Per cambiare la direzione del cannone, ci salta **42** sopra. Mette il cannone fuori uso, ma finisce per essere circondata dai soldati **91**.



- I soldati minacciano Robyn **91**. Non può fermarli da sola. Fortunatamente, il branco di lupi **64** arriva per salvarla.

Collocate i lupi **64** in modo che i fori di questo componente rivelino i soldati e l'arma che minacciano Robyn. Rivelate un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Prendete la carta **76**.



- I soldati fuggono. Ora Robyn può focalizzare i suoi poteri da Wolfwalker sulla guarigione di Moll **76**.

Robyn **76** e Mebh **93** focalizzano i loro sforzi, ma non è sufficiente! Hanno bisogno dell'aiuto del branco **64** per avere abbastanza potere magico in grado di salvare Moll **76**. Prendete la carta **97**.



★ CONGRATULAZIONI! ★

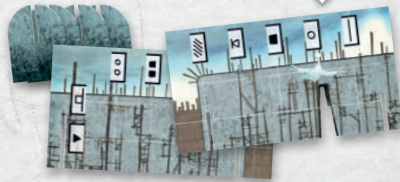
MEBH E ROBYN HANNO TROVATO MOLL E L'HANNO SALVATA DAI SOLDATI DELLA CITTÀ!

L'OCCHIO DI COLUMBA

Brendan vuole imparare l'arte della miniatura da Fratello Aidan. Deve prima mettersi alla prova trovando l'Occhio di Columba e apprendendo gli insegnamenti dei 4 monaci: Fratello Square, Fratello Tang, Fratello Leonardo e Fratello Assoua.



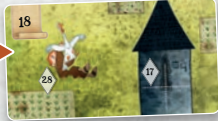
- I Fratelli Square, Tang, Leonardo e Assoua hanno bisogno di piume d'oca **34**. Brendan vede un'oca **35** e cerca di acchiapparla per prendere le sue piume. Combinare il mezzo simbolo sulla mano **22** e quello davanti all'oca **35**. Così facendo otterrete un simbolo completo che potete trovare nella Tabella dei Simboli. Ora potete assemblare il muro di Kells **29**.



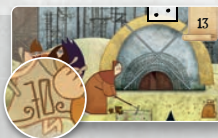
- L'oca è fuggita verso il muro di Kells **29**. Brendan deve trovare il punto esatto in cui l'oca si sta nascondendo **29** e cercare di acchiapparla. Combinare i mezzi simboli al di sopra e a sinistra dell'oca per seguirla **13**.



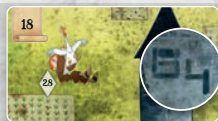
- L'oca è scappata **13**! Dove potrebbe essere? Brendan cerca nel cortile e la trova nascosta sotto la gonna di una contadina **13**! Combinare i mezzi simboli al di sopra e a sinistra dell'oca per catturarla una volta per tutte **18**!



- Osservando il gruppo che gioca a hurling (uno sport tradizionale irlandese), notate un 70 nascosto. Prendete il bastone da hurling **70**.



- Le pietre della torre hanno una strana forma... Formano un 64! Tra le pietre si trova una chiave **64**.



- Brendan acciappa l'oca e ora prende alcune delle sue piume **28**.

L'inseguimento ha condotto Brendan alla torre di Kells **17**.

Assemblate la torre e collocatela nella sezione corrispondente. Brendan si dirige all'interno **33**.



33



- *L'abate Cellach sta lavorando nella sua torre. Lo notate disegnare un 4 col gesso. Prendete il pezzo di gesso **4**.*



- Brendan porta finalmente le piume ai Fratelli Square, Tang, Leonardo e Assoua **34**. Ora può entrare nello scriptorium **41**.



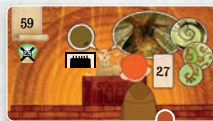
41



- Una volta assemblato lo scriptorium **41**, Brendan può dirigersi al suo interno. Qui è dove i monaci lavorano alla trascrizione dei libri e si dedicano alla miniatura delle loro pagine **59**.



59



- Nello scriptorium, Brendan trova Fratello Aidan **59**. Per produrre l'inchiostro, Fratello Aidan ha bisogno di una bacca speciale che cresce nella foresta di Kells. Brendan deve dirigersi al di fuori dell'abbazia **27** per trovarla.



- A Brendan non è permesso uscire da Kells. Cerca lungo il perimetro del muro **13** e trova una fessura **29**. Ci passa attraverso di nascosto **27** per dirigersi nella foresta **54**.



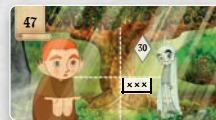
54



- Nei boschi **54**, Brendan trova Aisling, uno spirito della foresta, e i suoi lupi. Utilizzando la mano **41**, Brendan le chiede dove trovare l'albero di bacche. Lo spirito gli mostra la strada **47**.



47

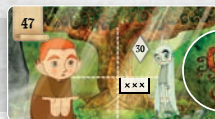


- Aisling guida Brendan all'albero **47**, ma le bacche crescono solamente in cima. Brendan deve arrampicarsi sull'albero **30**!

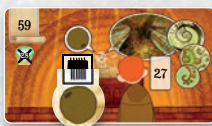
Brendan trova la bacca **60** sulla cima dell'albero **30**; ora deve ridiscendere con cautela prendendo il sentiero giusto! Per farlo, assemblate l'albero in modo che dalla cima alla base dell'albero si formi un percorso.



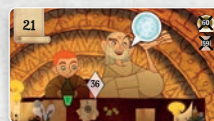
- *Quando guardate la foresta, notate un 5. È un rametto di fiori **5**.*



- Brendan porta la bacca **60** a Fratello Aidan **59** in modo che possa produrre l'inchiostro **21**.



21

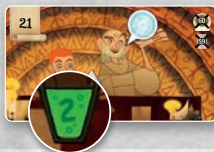


- Con l'inchiostro, Brendan può studiare l'arte della miniatura **21**. Sfortunatamente, ha ancora bisogno di uno strumento importante per continuare il suo apprendistato: l'Occhio di Columba.

Appoggiando la mano sulla pagina con il cristallo disegnato con l'inchiostro, Brendan lo imprime sulla propria mano **36**. Per trovare l'Occhio di Columba deve chiedere aiuto.



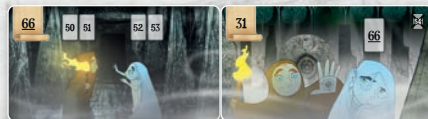
- *Guardando l'inchiostro più da vicino, nel liquido vedete un 2. Prendete la carta **2**.*



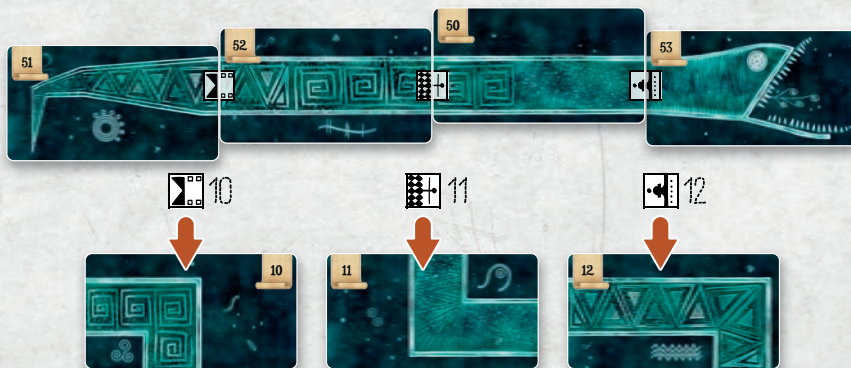
- Brendan ricorda di aver visto il simbolo dell'Occhio di Columba nella foresta **54**! Ritorna da Aisling per chiederle se sa dove trovare l'Occhio di Columba **36**.
Aisling accetta di rispondere alle domande di Brendan **31**.



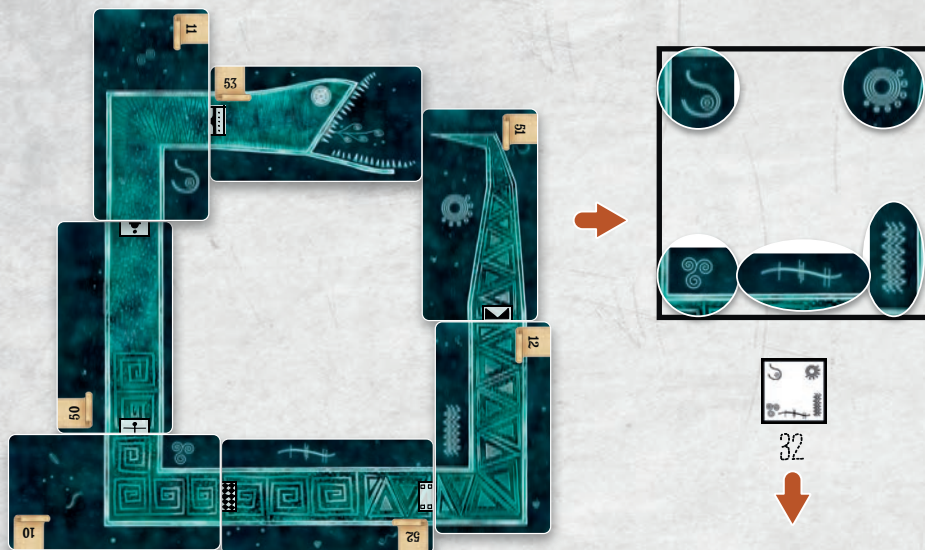
- Aisling è spaventata da Crom Cruach **31**, ma guida Brendan alla tana del mostro **66**.
Davanti all'ingresso della tana di Crom Cruach Brendan è nervoso, ma entra comunque per sfidarlo **50 51 52 53**.



- Nell'oscurità della caverna, Brendan scorge il corpo di Crom Cruach **50 51 52 53**.
Assemblate Crom Cruach utilizzando i simboli sul suo corpo. Una volta assemblato, il mostro si gira verso Brendan per cercare di catturarlo **10 11 12**.

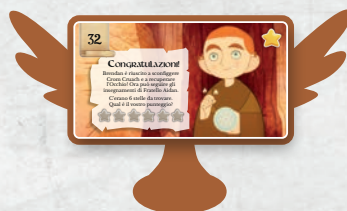


- Per sconfiggere il mostro, Brendan ha un'idea: fargli mangiare la sua stessa coda. Assemblate le carte come mostrato sotto, in modo da far comparire un simbolo. Brendan può prendere l'Occhio di Columba **32**.



★ CONGRATULAZIONI! ★

ORA CHE BRENDAN HA L'OCCHIO DI COLUMBA,
PUÒ PROSEGUIRE LE SUE LEZIONI SULL'ARTE DELLA
MINIATURA!



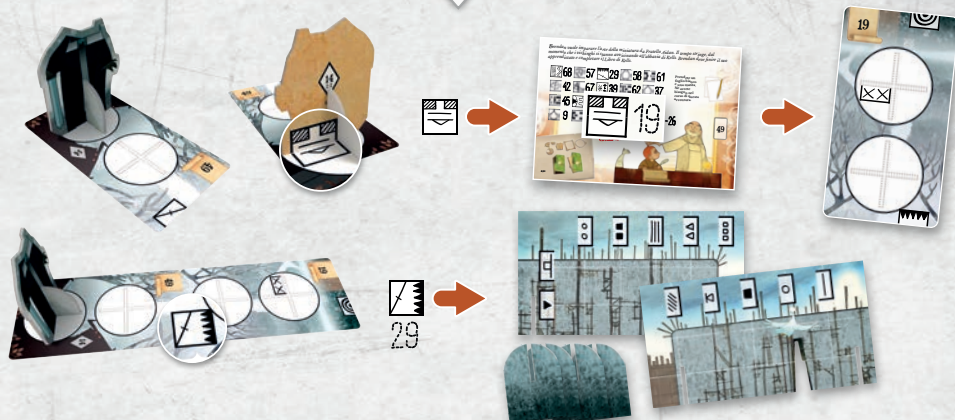
L'ATTACCO VICHINGO

Brendan vuole imparare l'arte della miniatura da Fratello Aidan. Il tempo stringe, dal momento che i vichinghi si stanno avvicinando all'abbazia di Kells. Aiutate Brendan col suo apprendistato e cercate con lui il leggendario Libro di Kells.



- I vichinghi sono ancora distanti da Kells, ma si stanno avvicinando velocemente. Prendete la pedina Vichingo **14** e collocatela nella prima casella del suo tracciato sulla carta **49** per formare un simbolo. Poi prendete la carta **19**.

Continuate il percorso del Vichingo combinando le carte **19** e **49** per formare un simbolo. Dopodiché assemblate il muro di Kells **29**.



- I vichinghi raggiungeranno presto le mura di Kells. Combinare il mezzo simbolo sulla carta **19** col muro **29** per formare un simbolo e prendete le carte **23 24 25 26**.



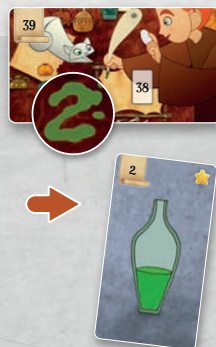
- *Brendan si trova nel cortile innevato di Kells. Vede qualcuno che sta giocando a hurling (uno sport tradizionale irlandese) con un **70** sul suo bastone. Prendete il bastone da hurling **70**.*



- Brendan si dirige allo scriptorium **41** per ascoltare gli insegnamenti di Fratello Aidan. Una volta assemblato lo scriptorium, Brendan vi si dirige al suo interno **39** per esercitarsi nella miniatura con la sua piuma d'oca **38**.



► *Brendan ha lasciato una goccia di inchiostro sul tavolo! Vedete un 2 e prendete la bottiglia di inchiostro **2**.*



- Brendan usa un telaio di legno per tendere la pergamena affinché stia ben dritta **38**. Poi si esercita nella miniatura. Prendete il telaio di legno **15** e copiate Brendan!

Su un foglio bianco e utilizzando i segni sul telaio **15**, disegnatte un fiore seguendo le istruzioni sulla pergamena **38**.

Brendan sulla sua pergamena **37** disegna un fiore e l'Occhio di Columba. Questo cristallo gli permette di progredire nei suoi studi e di creare incredibili miniature. Ma il cristallo non è completo **8**.



- Mentre Brendan si esercita nella miniatura, i vichinghi si avvicinano a Kells. Muovete la pedina Vichingo **14** sulla casella successiva della carta **49**.



- Brendan deve anche aiutare suo zio, l'abate Cellach, a costruire il muro attorno a Kells. Lo incontra presso la sua torre **17**.

L'abate Cellach **55** riflette su come proteggere Kells e scrive sulle mura della sua torre con il gesso **16**.

- **Sul muro notate un 64.**
Sul pavimento trovate la chiave della torre. Prendete la carta 64.

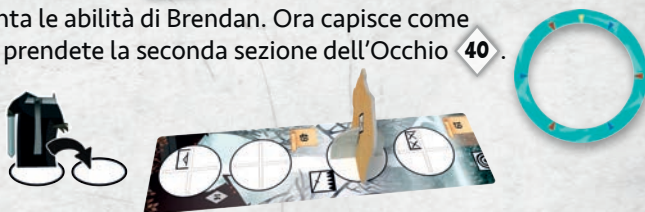


- Con le istruzioni dell'abate **16**, Brendan si esercita disegnando la mappa di Kells. Prendete un foglio bianco e il telaio di legno **15**, poi seguite le istruzioni sulla carta **16** per disegnare qualcosa. Disegnate un **46**. Prendete la carta **46**.

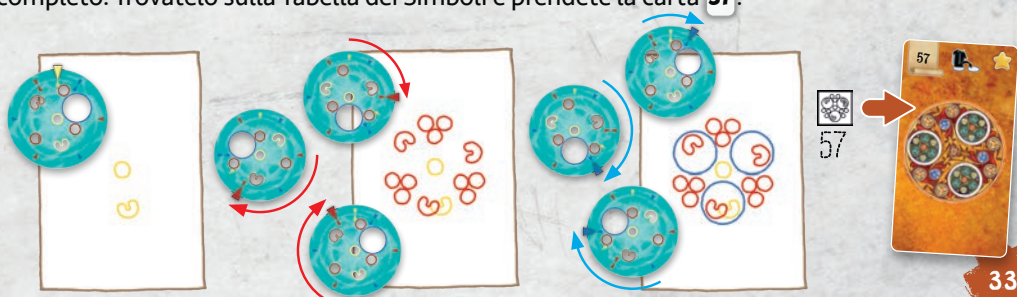


- Disegnare queste mappe incrementa le abilità di Brendan. Ora capisce come usare l'Occhio di Columba, quindi prendete la seconda sezione dell'Occhio **40**.

- I vichinghi si avvicinano a Kells. Muovete la pedina Vichingo **14** sulla casella successiva della carta **19**.



- Brendan è pronto a usare l'Occhio di Columba. Assemblate i componenti **40** e **8**, poi prendete un foglio bianco per creare la vostra miniatura. Allineate il triangolo giallo presente sull'anello esterno col triangolo giallo presente sulla ruota al centro, poi tracciate i contorni dei fori gialli. Ripetete questi passaggi per i triangoli e i fori rossi, girando la ruota al centro per allineare i suoi triangoli con quelli dell'anello esterno, e poi disegnate nei fori rossi. Infine, ripetete questi passaggi per i triangoli e i fori blu per ottenere un simbolo completo. Trovatelo sulla Tabella dei Simboli e prendete la carta **57**.



- Guardando più da vicino la miniatura notate un 3! Prendete la carta **3**.



- Brendan ha creato una bellissima miniatura. Sfortunatamente i vichinghi continuano ad avvicinarsi. Muovete la pedina Vichingo **14** sulla casella finale della carta **19**. Questo forma un simbolo, quindi prendete la carta **43**.



- I vichinghi invadono Kells. Per Brendan e Fratello Aidan è tempo di fuggire **44**!



- Nella fuga, Brendan e Fratello Aidan spargono le pagine del Libro di Kells che stavano assemblando. Le pagine sono mischiate. Raccoglietele **71 72 73 74 75 76 77**!



- Mettendo queste carte in ordine, seguite il viaggio di Brendan e Fratello Aidan nel corso delle stagioni. I due camminano a lungo prima di trovare rifugio dai vichinghi e terminare il Libro di Kells **63**.

- Brendan e Fratello Aidan costruiscono un riparo **68**. Una volta assemblato, si dirigono al suo interno per dare il tocco finale al Libro di Kells **6**.



- Il Libro di Kells è terminato... per ora! Ci sono alcune pagine lasciate vuote per scrivere il resto della storia. Prendete le pagine vuote **65 48 1 20**.



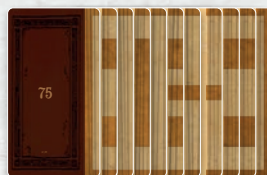
- Ora che il libro è terminato, Brendan lo chiude. Disponete le pagine vuote una per una nell'ordine seguente.



- Girate le pagine terminate, poi impilatele leggermente l'una sull'altra.



- Assemblate tutte le pagine per chiudere il libro; nel farlo, si rivela un simbolo. Trovatelo sulla Tabella dei Simboli e prendete la carta **62**.



★ CONGRATULAZIONI! ★

**BRENDAN HA TERMINATO IL LIBRO DI KELLS
E ORA PUÒ VIAGGIARE PER IL MONDO,
MOSTRANDOLO A TUTTI!**

