

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**.



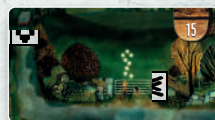
- I tre esseri del Popolo Fatato **76** afferrano Saoirse dai piedi **53** per salvarla **91**. Ben interviene **91** afferrando a sua volta i tre esseri del Popolo Fatato **76** dai piedi. Ben impedisce al gufo di catturare Saoirse, poi il gufo vola via **19**.



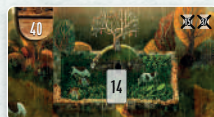
- I gufi attaccano il Popolo Fatato. Saoirse **19** soffia nella conchiglia di sua madre **42** per farli volare via e funziona! Ben e Saoirse lasciano la grotta **37**, circondati dalle luci **25**.



- 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**.

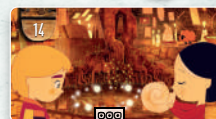


- Guidati dalle luci **25**, Ben e Saoirse **15** si dirigono verso una strana, piccola casa **40**.



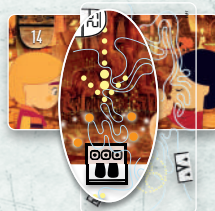
Incuriositi dalla casa **40**, Ben e Saoirse si dirigono al suo interno **14**.

- *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**!



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

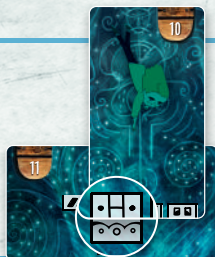


- Sul muro notate un dipinto del Gigante Mac Lir **96**.



- 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**.



32



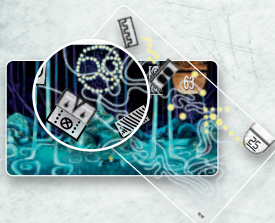
- Utilizzando la mano **17**, Ben sceglie la barca con un remo **32** per proseguire il suo viaggio **63**.



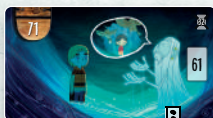
63



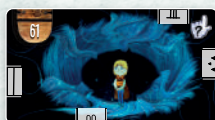
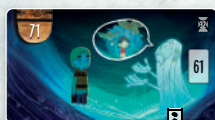
- Ben incontra il Grande Seanachai **63**. Ogni ciocca dei suoi capelli rappresenta una storia indimenticabile. Per capire quale ciocca seguire, Ben utilizza le luci **25** e la forma al di sopra del Grande Seanachai **63**. Questa forma gli mostra il percorso corretto da seguire **71**.



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**.

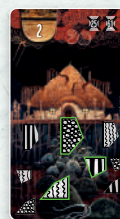
- Ben si è perso nel buio **61**, così usa i capelli **25** per ritrovare la strada. Ora che non è più smarrito, può individuare il percorso che conduce alla casa di Macha **2**.



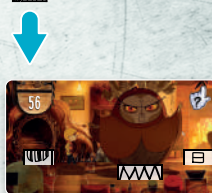
- Ben si trova di fronte alla casa di Macha **2**. Per raggiungere la porta, salta tra le pietre, poi entra nella casa della strega **56**.



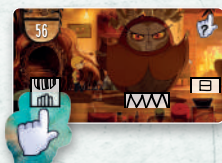
- Nelle nuvole notate un **20**. Prendete una di queste strane pietre **20**.



56



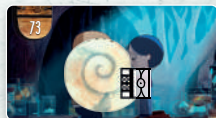
- Non c'è traccia di Saoirse nella casa di Macha **56**. Ben continua a cercare e, utilizzando la mano **17**, decide di salire le scale **66 73**.



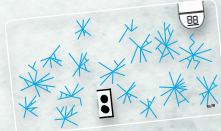
66-73



- 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**!



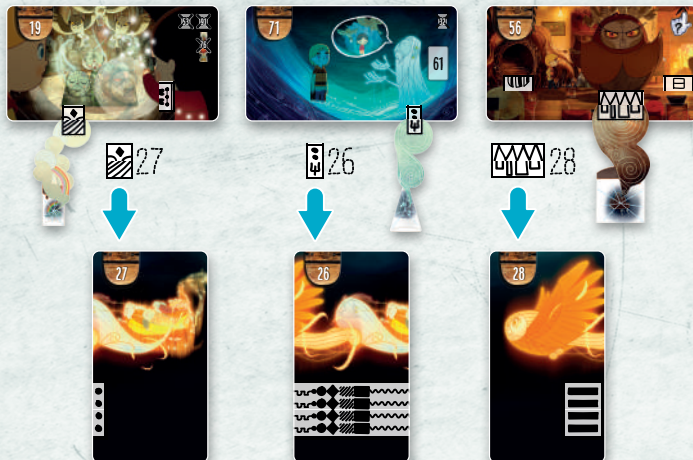
49



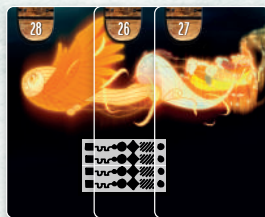
- Ora che i sentimenti sono tornati in libertà, prendete i barattoli del Popolo Fatato **12**, del Grande Seanachai **51** e di Macha **67**.



- 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!**

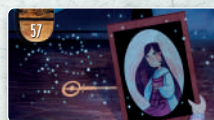
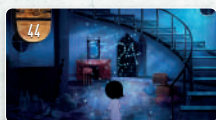


I POTERI DELLA SELKIE

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!



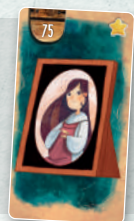
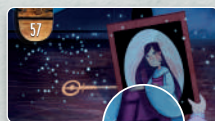
- Saoirse è davanti alla porta dell'armadio **44**. Le luci formano un **24**, che conduce a un baule **24**. Altre luci sulla scrivania formano un **57**, che rivela una foto di sua madre **57**.



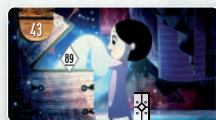
- Prendendo la foto **57**, Saoirse scopre una chiave nascosta **39**.



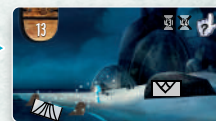
► Guardando la foto, notate un **75**. Prendete la foto della madre di Saoirse **75**.



- 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**.



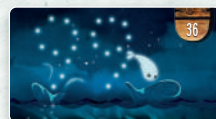
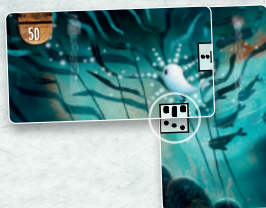
- Seguendo le luci **13**, con l'aiuto della mano **17**, Saoirse si dirige verso il mare **68**.



- 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**.



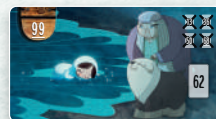
- Saoirse, usando la pelliccia magica **68**, si trasforma in una foca **50**.
È una Selkie **36**!



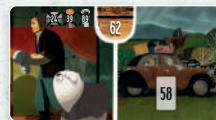
- Saoirse è così felice di nuotare che salta al di sopra della superficie dell'acqua **36**.
Nel cielo appaiono luci magiche che formano un **99**.



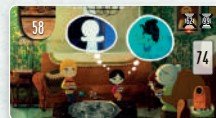
- Esausta dopo l'avventura, Saoirse viene trascinata a riva **99**.
La Nonna e Cú, il loro cane, la trovano **62**.



- 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**.*



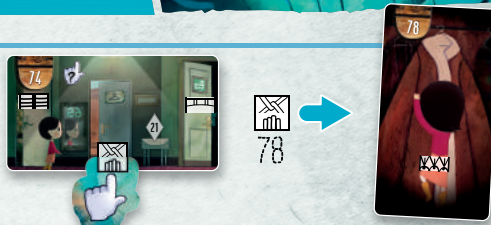
- Saoirse vuole trovare una pelliccia e un po' d'acqua!

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

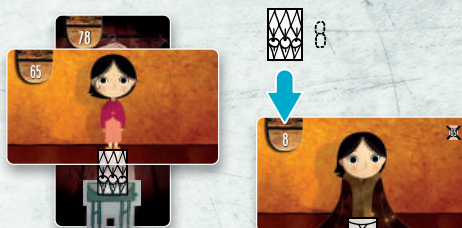
Nota anche un tavolino **21**.



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



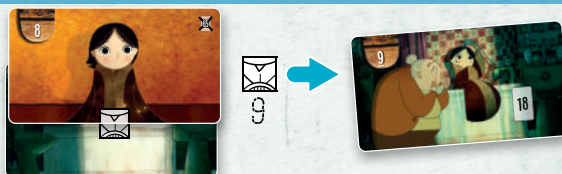
- Saoirse è troppo piccola per prendere la pelliccia. La bambina **65** sale sul tavolino **21** per raggiungerla **78**. Riesce a prenderla **8**!
- Ora che Saoirse ha una pelliccia, ha soltanto bisogno dell'acqua! Dove può trovarne un po'?



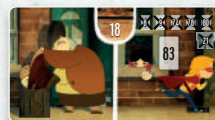
- Camminando in corridoio **74**, Saoirse si dirige in bagno **80**, utilizzando la mano **17**.



- 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**.



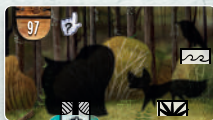
- *Dando un'occhiata più attenta al bidone della spazzatura, notate un **45**. Prendete la pelliccia **45**.*



- 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**.



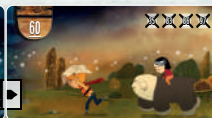
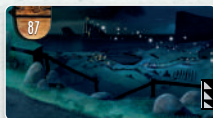
- Cù **86** può portare Saoirse sulla sua schiena **35**! Seguono il sentiero **60 87**.



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**.



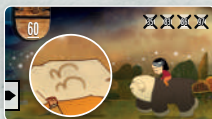
- *Guardando attentamente, in lontananza notate un 4.*



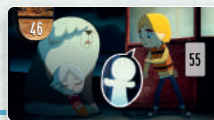
46



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



- 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.



92



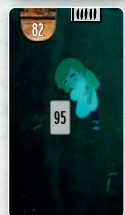
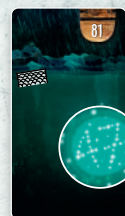
Conor gli rivela cosa ne ha fatto **92**.

- 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**.

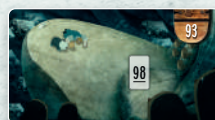
- Ben si tuffa nell'acqua **81** e vede luci che formano un **47**. Il baule con la pelliccia si trova nelle profondità dell'oceano **47**.
- Ben ha trovato il baule **47**! Una delle foche lo aiuta e gli dà la chiave per aprirlo **94**.
Ben apre il baule **47** con la chiave **94**. Prende la pelliccia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



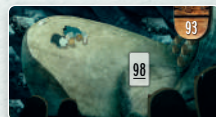
- Ben riesce a recuperare la pelliccia magica **95**.
Nuota in superficie e risale sulla barca.
Deve sbrigarsi per salvare Saoirse **70**.



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

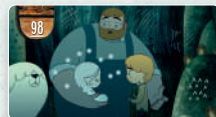


- Ben, Saoirse, Conor e Cù vengono colpiti dalle onde e finiscono su una roccia **93**. Saoirse non è ancora fuori pericolo **98**.



- 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.

