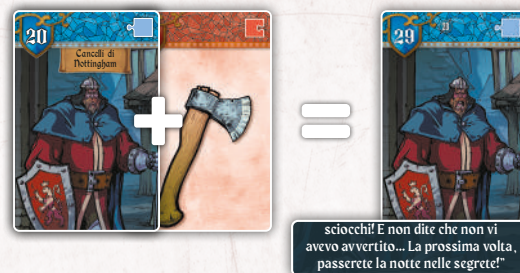


Robin Hood: Vivo o Morto

Livello Difficoltà:

Mura della Città di Nottingham

► La vostra avventura inizia ai cancelli di Nottingham.
L'accesso è riservato solo a coloro che possono pagare il pedaggio, ma non avete monete. Siete abbastanza disperati da minacciare questa guardia con la vostra ascia per fare in modo che vi lasci passare? Se questo è il caso $20 + 9 = 29$. Prendete la carta



La guardia non si lascia intimidire facilmente e vi minaccia di rinchiudervi nelle segrete. Avete quindi una scelta: o vi tirate indietro o persistete. Scegliete un altro approccio e vi dirigete verso la cappella .

Tuttavia, se decidete di minacciare di nuovo la guardia, passerete la notte nelle segrete: $29 + 9 = 38$. Prendete la carta . Questo causerà una perdita di tempo, niente di più. Dovete solo scontare la vostra pena.

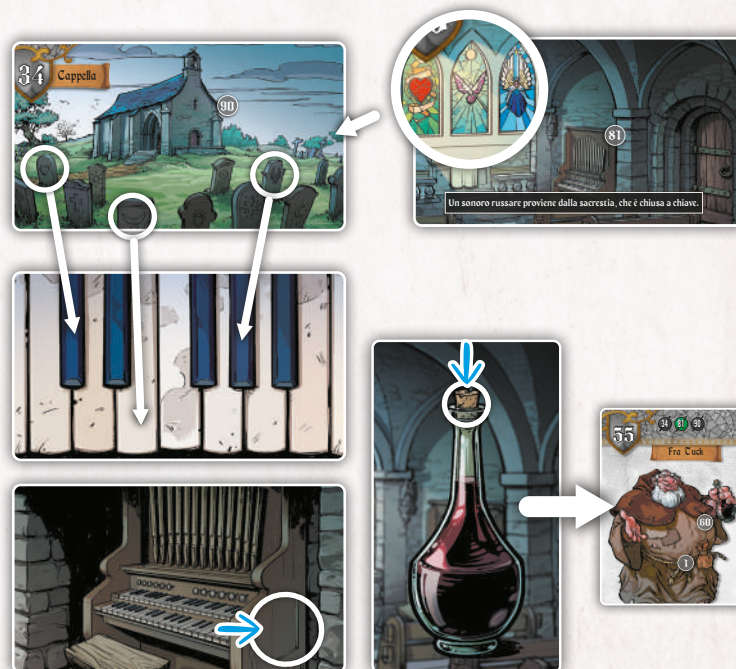


La Cappella

► All'interno della cappella, vi sentite incuriositi alla vista dello scompartimento segreto dell'organo . Ma come potete fare ad aprirlo? Guardate attentamente le lapidi che sono disposte esattamente come i tasti dell'organo: 2 sul lato superiore sinistro, 3 sul lato superiore destro e 7 in basso.

Inoltre, prestate attenzione ai simboli sulle vetrate colorate . Questi 3 simboli sono raffigurati anche sulle lapidi. Premete (in sequenza o simultaneamente) i 3 tasti dell'organo, che sono disposti come le 3 lapidi che presentano questi simboli (cuore, uccello, angelo). Lo scompartimento si apre!

Premete lo scompartimento, e trovate una bottiglia contenente un alcolico (da consumare con moderazione, per favore!). Stappatela per svegliare Fra Tuck. Prendete la carta .



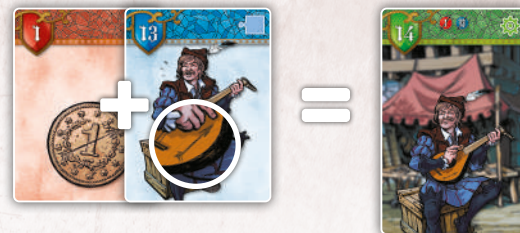
Nottingham

► La guardia accetta volentieri una bella bottiglia in cambio del vostro lasciapassare: $60 + 29 = 89$. Prendete la carta .

Se non avete ancora minacciato la guardia, fate invece questo: $60 + 20 = 80$. Prendete la carta .



- Eccovi a Nottingham. Ora dovete trovare un modo per raggiungere gli Allegri Compagni. Osservate il liuto **13** del menestrello. Mostra la stessa freccia che è presente sulla moneta di bronzo di Fra Tuck **1**. Quest'uomo è probabilmente un amico degli Allegri Compagni. Date a questo menestrello la vostra moneta e ascoltate la sua ballata: **1** + **13** = **14**.
Prendete la carta **14**.



- Entrate nel congegno **14**.
Ascoltate attentamente le parole cantate dalla voce melodiosa. Fate molta attenzione al passaggio seguente:
**"Trovare la chiave nei miei versi potrete
Gli oppressori cadranno con le prime parole".**
Il menestrello vi dice come trovare gli Allegri Compagni nella foresta di Sherwood **40** attraverso la sua ballata.
A tal fine, usate la prima parola di ogni verso:
"A Sherwood sottraete uno per trovare gli Allegri Compagni".
Dato che Sherwood è carta **40**, sottraendo 1 ottenete **39**.
Prendete la carta **39**.



A questo menestrello l'orecchio porgete
Sherwood pullula di banditi
Sottraete ai ricchi
Uno straccione gioirà
Per tornare a far splendere il sole
Trovare la chiave nei miei versi potrete
Gli oppressori cadranno con le prime parole
Allegri despoti, avete le ore contate!
Compagni, per la vittoria marciate!

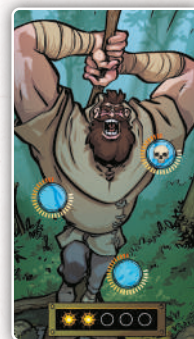


Foresta di Sherwood

- Mentre camminate per la foresta di Sherwood, vi imbattete in un corso d'acqua.
Osservate il fiume **39**: l'ombra dell'albero forma un +7.
Tagliarlo per farne un ponte potrebbe essere una buona idea: **9** + **7** = **16**.
Prendete la carta **16**.



- Entrate nel congegno **16**.
Non lasciate che questo esperto del bastone vi colga alla sprovvista!
Cercate di bloccare i suoi colpi premendo velocemente i tasti blu non appena appaiono. Non premete i tasti con un teschio.
Se avete successo per 5 volte di fila, la vittoria è vostra!
Tuttavia, se non riuscite a bloccarlo, continuate a provare; il vostro assalitore a un certo punto si stancherà e diventerà più lento.
Prendete la carta **50**.





- Incontrate il famoso compagno d'armi di Robin: Little John.
Per unirvi agli Allegri Compagni, dovete provare il vostro valore. Come potete trovare il convoglio?
C'è solo una carta "tra questo posto **50** e l'entrata di Sherwood **40**". È la carta **43**.
Prendete la carta **43**.






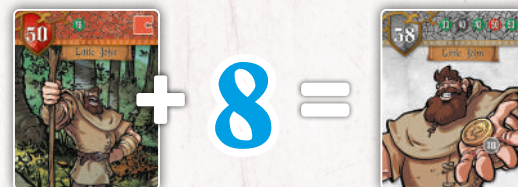
il vostro valore. Andate a controllare il luogo della vostra prossima rapina. Un convoglio si trova da qualche parte tra questo posto e l'entrata di Sherwood. Trovatelo.









- Entrate nel congegno . Qui, dovete ricordare quante più informazioni possibili sul convoglio.
- Gli Allegri Compagni vogliono prepararsi al meglio per la prossima rapina facendo domande su alcuni dettagli essenziali.
- Quanti uomini ci sono nel convoglio? 4.
 - Quanti uomini sono a cavallo? 2.
 - Quanti uomini indossano un'armatura? 3.
 - Qual è l'arma del cocchiere? Una balestra.
 - C'è qualche altro bottino oltre al carico? Sì, una borsa.
 - Dov'è la borsa? Ai piedi del cocchiere.
 - Come potete accedere al carico che si trova all'interno? Attraverso la botola sul tetto.
 - Quanti cavalli ci sono in totale? 6.
 - Come sono posizionati i cavalli? 4 cavalli stanno trainando, 1 cavallo si trova sulla destra e un altro sulla sinistra.
 - Qual è il simbolo di questo squadrone? 







- Ora, riferite a Little John le informazioni sul convoglio:  + 8 = .
- Prendete la carta .

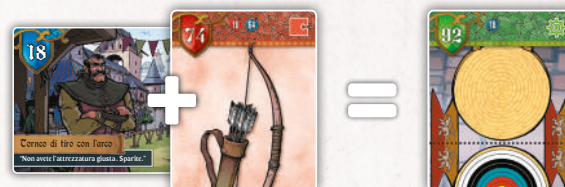





Il Torneo di Tiro con l'Arco

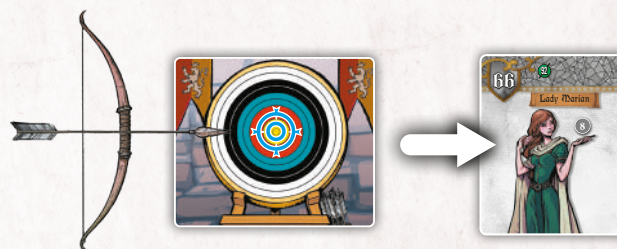
- Secondo Little John , Robin si trova presumibilmente a Nottingham. Quest'ultimo si è recato probabilmente al torneo di tiro con l'arco , ma l'unico modo per essere ammessi è possedere un arco. Quindi, comprate un arco. Date la vostra moneta d'oro al commerciante d'armi:  +  = .
- Prendete la carta .







- Potete ora partecipare al torneo di tiro con l'arco:  +  = .
- Prendete la carta .









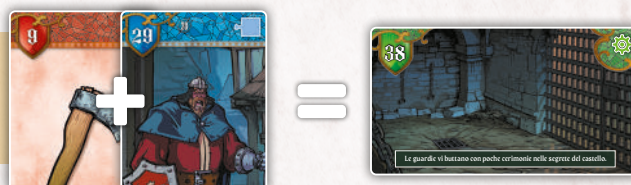
- Entrate nel congegno  e piegate la carta  a metà.
- Seguite le istruzioni per mirare e tirare le frecce con il vostro dispositivo. Mirate al centro del bersaglio per classificarvi tra gli arcieri migliori. Se il vostro punteggio è troppo basso, a ogni giocatore verrà chiesto di tirare un'altra freccia.
- Prendete la carta .






- Robin è stato imprigionato. Marian implora il vostro aiuto. È però piuttosto difficile accedere alle segrete senza farsi notare dalla guardia. A meno che la guardia non vi porti lì... Minacciate di nuovo la guardia con la vostra ascia:  +  = .
- Prendete la carta .

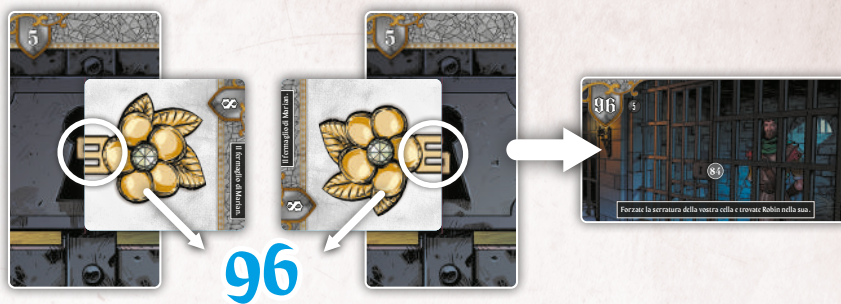
Provocatelo due volte, se non l'avete ancora fatto:


 +  =  e poi  +  = .

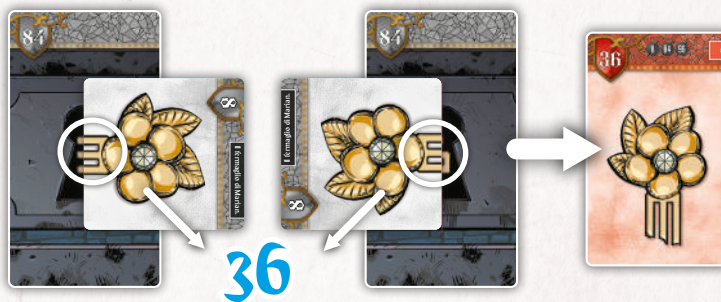




Le Segrete

- Come previsto, venite brutalmente portati nelle segrete. Ora, dovete trovare un modo per uscire dalla vostra cella... Per fortuna, siete riusciti a nascondere il fermaglio . Usatelo per forzare la serratura : fate scorrere il fermaglio al suo interno, in un verso e poi nell'altro. Vedrete apparire due numeri: 9 e 6. Prendete la carta .





- Ecco la cella di Robin. Ora cercate di liberarlo: forzate questa serratura usando lo stesso metodo usato in precedenza. Questa volta si formano i numeri 3 e 6. Prendete la carta .




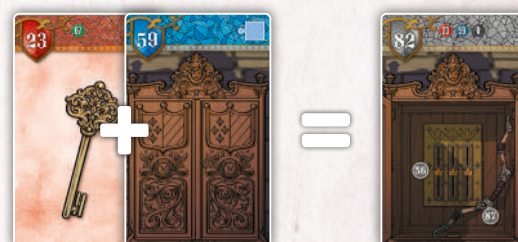
- Robin sta per essere impiccato! Dovete fare in fretta e trovare i suoi Allegri Compagni per avvertirli. L'unico modo per uscire vivi da questo posto è passando per la camera da letto dello Sceriffo per arrivare alle catacombe. Robin vi dice che la camera da letto si trova nel castello , ESATTAMENTE al centro delle segrete. Il centro della parola **SEGRETE** è la lettera R. Prendete la carta .



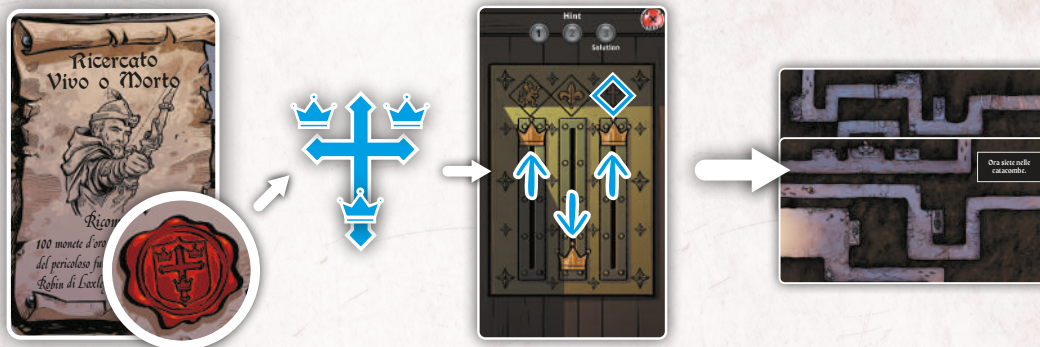
- Per accedere al passaggio segreto che porta alle catacombe, avete bisogno di una chiave. Ma come potete recuperarla senza svegliare lo Sceriffo? Lo Sceriffo sta russando profondamente, conoscete un modo per interrompere il suo russare senza rischiare di svegliarlo? Entrate nel congegno  e pizzicate il naso dello Sceriffo per cercare di farlo smettere di russare e, quindi, prendere la chiave. Prendete la carta .



- Potete ora usare la chiave per scoprire cosa si nasconde dentro questo armadio: $23 + 59 = 82$. Prendete la carta .

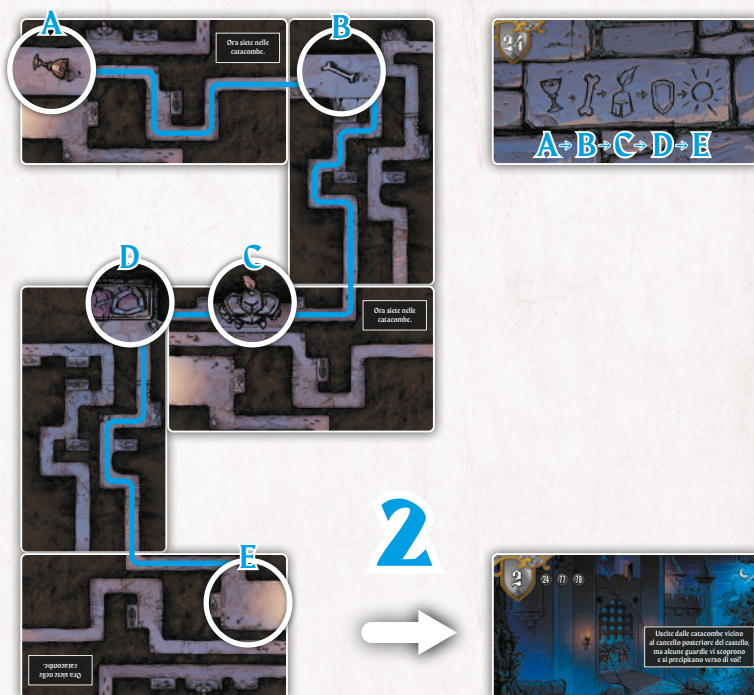


- Uno strano meccanismo salvaguarda l'ingresso alle catacombe. La soluzione si trova nell'avviso di taglia. È sigillato con lo stemma di Nottingham: 3 corone posizionate su una croce. Entrate nel congegno **56** e selezionate il tasto con il simbolo della croce, poi usate lo stemma come guida per posizionare le 3 corone: quella di destra e quella di sinistra vanno in alto, quella centrale va in basso. Prendete la carta **77** e la carta **78**.

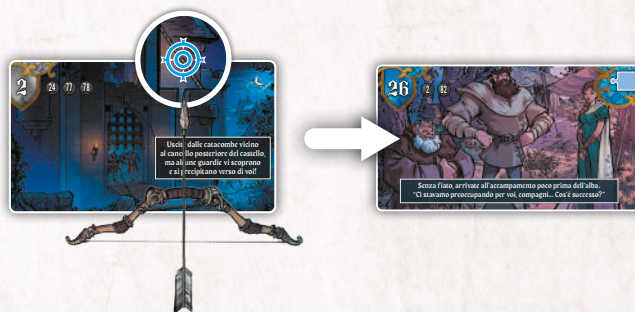


La Fuga

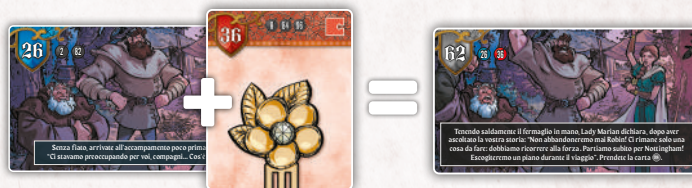
- Eccovi giunti alle catacombe, ma se non riuscirete a orientarvi in questo labirinto non salverete mai Robin! I simboli scolpiti **24** nella vostra precedente cella indicano il percorso da seguire: iniziate dal **CALICE** **77** e collocate la carta **78** nella giusta angolazione per estendere il percorso fino all'**OSSO**. Le impronte indicano la direzione del cammino da fare. Poi muovete la carta **77** per estendere il percorso fino all'**ELMO**. Fate la stessa cosa con lo **SCUDO** e infine con l'uscita (il **SOLE**) delle catacombe. Lo schema creato dal movimento delle due carte catacomba forma il numero 2. Prendete la carta **2**.






- Avete a malapena il tempo di recuperare la vostra compostezza quando venite assaliti da tantissime guardie! Potrete sbarazzarvi di loro solo con l'inganno. Entrate nel congegno **87** per usare il vostro nuovo arco e mirare precisamente a uno dei due pezzi della corda che sorreggono la saracinesca. Questa si chiude quindi di fronte alle guardie! Prendete la carta **26**.

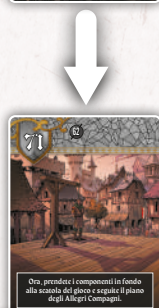


- Una volta che vi siete uniti agli Allegri Compagni, restituite a Marian il suo fermaglio, che purtroppo si è rivelato inutile per liberare Robin dalle segrete: **26** + **36** = **62**. Prendete la carta **62**.

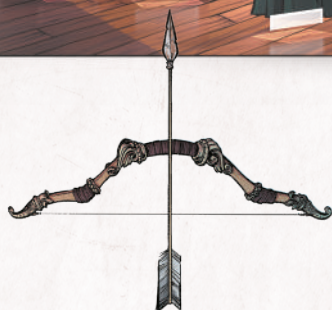


L'Impiccagione

- Per salvare Robin dal terribile destino che lo attende, iniziate collocando l'interno del retro della scatola in posizione verticale. Poi, prendete la piattaforma di legno (sul retro dell'avviso di taglia) e appoggiatela dentro la scatola in modo che l'illustrazione combaci. Seguite quindi il piano  degli Allegri Compagni per collocare i personaggi. Da sinistra a destra: Little John, il boia, Lady Marian, lo Sceriffo, Fra Tuck e il prete. Quando tutti i personaggi sono al proprio posto, dovete tagliare la corda . Trovate la posizione giusta da cui osservare la scena. Sfortunatamente, la corda è coperta dalla bella Marian. Quindi, dovete trovare qualcosa su cui la freccia possa rimbalzare. Ma a cosa dovreste mirare? Chiudete un occhio e osservate la forma luminosa sullo sfondo. È la vostra ispirazione per un tiro leggendario: l'ascia del boia. Ora, entrate nel congegno , mirate all'ascia del boia con il vostro arco per far rimbalzare la freccia fino a tagliare la corda e tirate.



mirare alla corda. Dovete tentare con un colpo indiretto. Osservate la scena da vicino per un'ispirazione luminosa.



È proprio un tiro leggendario!

La vostra freccia rimbalza sull'ascia del boia, poi sul boccale di Fra Tuck, e finisce il suo percorso tagliando la corda. Robin è salvo! Approfittando della confusione che ne deriva, fuggite con gli Allegri Compagni verso il nascondiglio di Robin. In attesa del ritorno di Re Riccardo, continuerete a portare giustizia in tutta l'Inghilterra.

CONGRATULAZIONI!

