



INSEGUIMENTO AD ALTA VELOCITÀ

- ▶ Come farete a raggiungere Stella? C'è forse una soluzione nel vano portaoggetti? Il simbolo del lucchetto chiuso assomiglia a un 8. Per sbloccarlo, guardate il simbolo del lucchetto aperto: forma un 6. Prendete la carta **6**.



- ▶ Prima di poter sparare, dovete raggiungere Stella. Usate il pulsante del turbo nel congegno **70**: $+48 + 15 = 63$. Prendete la carta **63**.



- ▶ L'auto di Stella è a portata di pistola: $+65 + 6 = 71$. Prendete la carta **71**.



- ▶ Stella continua a guidare. Sparate al serbatoio dell'olio per farle perdere il controllo dell'auto: $+76 + 6 = 82$. Prendete la carta **82**.



- ▶ Le ruote sul lato sinistro dell'auto di Stella hanno dei segni bianchi (**71**). Appoggiatevi sopra al segno bianco lasciato dall'olio versato (**82**): si formano i numeri 3 e 9. Prendete la carta **39**.



- ▶ Non riuscite a vedere niente! Entrate nel congegno **39** e pulite il parabrezza ricoperto d'olio facendo scorrere il dito sullo schermo. Prendete la carta **24**.



- ▶ Dovete impedire a Stella di saltare nel burrone. Premete il pulsante del rampino sul vostro cruscotto (**70**). Prendete la carta **70**.





- Collocate la carta **79** sotto alla carta **41**, poi fatela scorrere verso l'esterno. Usate il cavo del rampino come punto di riferimento. Le frecce grigie puntano verso le lettere rosse. Seguendo l'ordine ottenuto dallo scorrimento della carta **79**, le frecce formano la frase: "SOMMATE DODICI": $+12 + 24 = 36$. Prendete la carta **36**.



- Benissimo! Siete riusciti ad agganciarvi, ma ora state per cadere entrambi... Premete (velocemente) il pulsante del seggiolino eiettabile sul vostro cruscotto (**70**): $+13 + 36 = 49$. Prendete la carta **49**.



- Entrate nel congegno **75**. Se muovete un po' il paracadute, vedrete apparire il numero 93. Prendete la carta **93**.



- Guardate lo schermo dell'applicazione. Una presa di corrente è collegata in basso a sinistra. Premete per scollegarla. Prendete la carta **83**.



UNA PICCOLA E TRANQUILLA CITTADINA

- Come potete fermare il treno? Guardate la struttura (**67**). Se rimuovete l'asse traballante, le restanti assi rosse formano un **+9**: $+9 + 19 = 28$. Prendete la carta **28**.



- Lo sceriffo vuole indietro il suo oro in cambio della posizione di Stella. Sulla carta **19**, l'oro si trova sul terzo vagone, partendo a contare dalla locomotiva. Il modificatore da selezionare sulla carta **28** è quindi: $+5 : +5 + 55 = 60$. Prendete la carta **60**.





- La mappa della città è ora completa. Collocate le carte **83** e **60** una accanto all'altra per creare il numero 48.
Prendete la carta **48**.



- Entrate nel congegno **90** e caricate l'auto usando la manovella. Fatela girare molto velocemente, e la forma della U si trasformerà in una H.
Prendete la carta **H**.



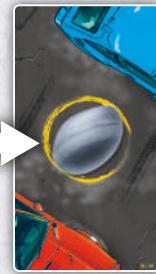
- L'auto si mette in moto. Dirigetevi verso la foresta: $+24 + 13 = 37$.
Prendete la carta **37**.

+24



LA FORESTA

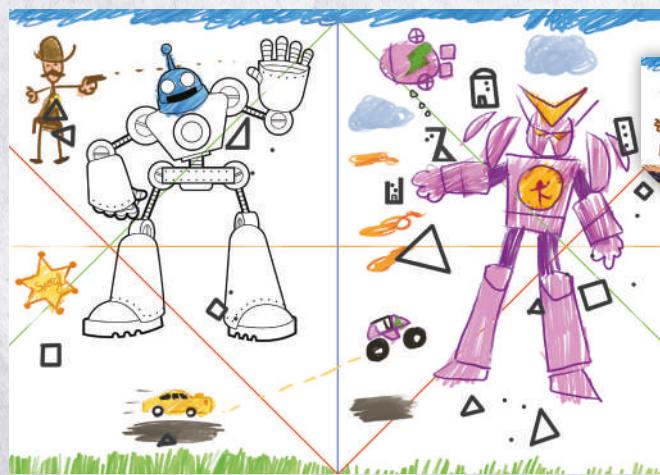
- Per sconfiggere Piccolo Orso dovete usare un sasso! È il gioco della Morra Cinese, sasso batte forbici (incredibile, vero?). Guardate il retro delle carte; c'è un sasso su uno di esse.
Prendete la carta col sasso (**29**).



- Usate il sasso contro le forbici di Piccolo Orso: $37 + 29 = 66$.
Prendete la carta **66**.



- Piegando il progetto del robot come indicato, potete ottenere un aereo, che rivela il numero 47. Ora potete raggiungere Stella!
Prendete la carta **47**.





- Prendete il volo per raggiungere Stella: **5** + **47** = **52**.
Prendete la carta **52**.



- Guardate da vicino i movimenti che fa l'aereo di carta (**52**) e vedete il numero 35.
Prendete la carta **35**.



IL NUOVO MONDO

- Leggete la carta **80** attentamente. Il mostro che ha racchiuso l'acqua nel suo corpo non è altro che la bottiglia (**54**). Bisogna spegnere la TV, quindi T e V devono essere rimosse. Cancellate le lettere T e V dal marchio della bottiglia. Le lettere rimanenti formano la parola DODICI.
Prendete la carta **12**.



- Riportate lo spirito fatto di acqua nella sua terra natia: **12** + **20** = **32**.
Prendete la carta **32**.



- Asciugate l'aereo in modo che possa prendere il volo: **10** + **16** = **26**.
Prendete la carta **26**.



- Ora, inseguite il dirigibile di Stella: **32** + **26** = **58**.
Prendete la carta **58**.



- Abbasso i pirati! Fate fuoco con la vostra catapulta: **58** + **18** = **76**.
Prendete la carta **76**.



► Ora che Stella ha il suo grande robot, è arrivato il momento di attivare il vostro! Guardate attentamente ognuno degli arti del robot di Stella per capire come dovete costruire il vostro.

- Per bloccare la spada del suo braccio destro, un coperchio sul vostro braccio sinistro.
- Per contrastare il laser del suo braccio sinistro, uno specchio sul vostro braccio destro.
- Per spegnere il fuoco del suo piede destro, una bottiglia d'acqua sul vostro piede sinistro.
- Per magnetizzare il metallo del suo piede sinistro, una calamita sul vostro piede destro.

Entrate nel congegno 59.

Premendo i pulsanti su ogni arto, le gemme corrispondenti cambiano colore. Per scoprire quali scegliere, guardate i colori delle carte che avete posizionato sul vostro robot:

Braccio destro **GRIGIO**

Braccio sinistro **BLU**

Piede destro **GRIGIO**

Piede sinistro **ROSSO**

La testa del robot è **BLU**, come nel progetto.



Siete stati grandi!

Il vostro robot ha vinto, e Stella è stata sconfitta.

Ora bisogna ripulire tutto...

