



La corona di Altipia

Difficolta:   

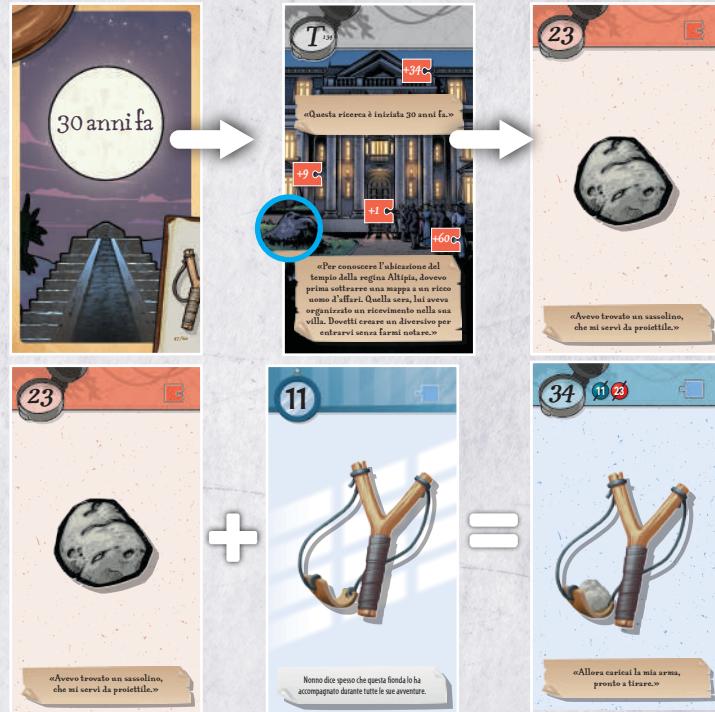
TUTTO INIZIÒ...

► Vostro nonno vi racconta che la storia della corona della regina Altipia è cominciata trent'anni fa. Se guardate il retro delle vostre carte, una di esse corrisponde a ciò che vi ha detto (30 anni prima). Prendete quella carta e giratela.

Per riuscire a entrare nella villa, avrete bisogno di un sasso per la vostra fionda. È nascosto vicino alla roccia (23). Combinate la vostra fionda (11) con il sasso (23) per caricare l'arma.

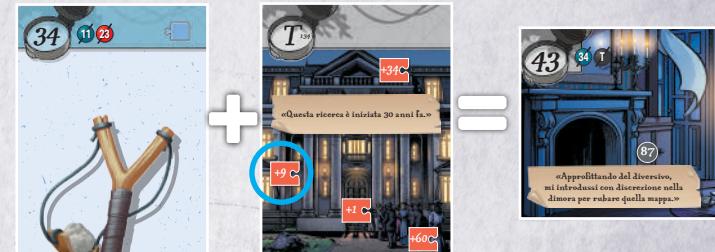
$$11 + 23 = 34$$

Prendete la carta 34.



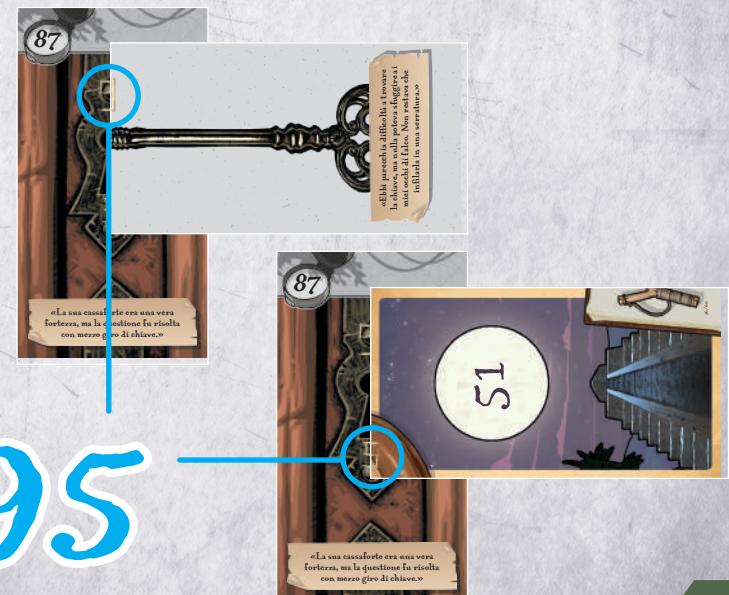
► Dovete, però, creare una distrazione per potervi introdurre. Mirate alla finestra (+9c) con la fionda (34) per distogliere l'attenzione altrove. $34 + 9c = 43$.

Prendete la carta 43.



► Prendete la chiave (51) e inseritela nella serratura (87). Sul fronte e sul retro della carta che raffigura la chiave potete notare delle tracce identiche a quelle che si trovano sulla parte superiore e inferiore della serratura. Inserendo la chiave nel buco della serratura, potrete leggere un 9. Dopodiché vi basta girare la chiave come se voleste aprire la serratura per vedere un 5.

Prendete la carta 95



► Rick ha lasciato un messaggio per vostro nonno (95). Quest'ultimo vi racconta che Rick gli ha sempre messo i bastoni tra le ruote fin da quando erano bambini. Vi rendete conto che è necessario andare il più indietro possibile nel tempo per scoprire come tutto è cominciato. Guardate il retro delle vostre carte. Una di esse corrisponde a ciò che vi ha detto il nonno (60 anni prima). Prendete quella carta e giratela.



► Collocate le carte in quest'ordine per creare un panorama: 97, 52 e Q.

Prendete le scarpe (73) e partite dalla bandiera, come indicato sulla mappa del tesoro (M) posizionando bene il tallone della scarpa all'estrema sinistra. Poi contate 4,5 passi, spostando le scarpe in orizzontale (1 passo equivale a 1 scarpa). Infine, prendete la pala (84) per scavare nel punto trovato.



► Rick aveva teso una trappola al nonno. È con lui che aveva barattato la mappa del tesoro con delle caramelle. Malgrado tutto, il nonno afferma di aver fatto acrobazie incredibili per uscire dalla buca. Ha un po' abbellito il suo racconto...

Se guardate il retro delle vostre carte, una di esse corrisponde a questa piccola bugia (*Ma nonno, è un'assurdità!*).

Prendete quella carta e giratela.



► Ovviamente, il nonno non è uscito subito dalla buca. Dopo avervi raccontato tutto questo, spiega di essere partito per il tempio della regina Altipia 32 anni dopo. Se 30 anni prima aveva cercato di recuperare la mappa che portava al tempio, allora si è diretto verso il tempio 28 anni prima. Guardate il retro delle vostre carte: una di esse corrisponde a quel momento (28 anni fa).

Prendete quella carta e giratela.



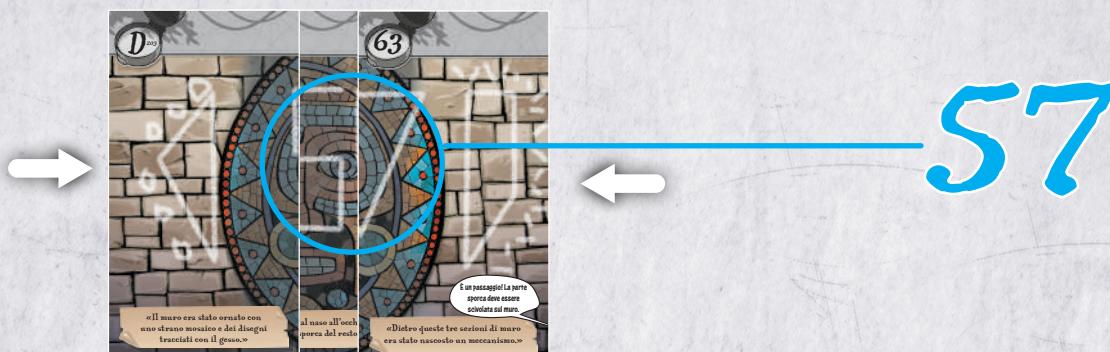
► La porta si chiude dietro Rick e i suoi scagnozzi. Anche il nonno e Claire devono trovare un modo per entrare. Affinché possano farlo, dovete abbinare le colonne delle carte (39) e (63) per completare i numeri su ognuna. 1^a colonna: 3; 2^a colonna: 8; 3^a colonna: 9; ultima colonna: 5.

Andate davanti alla porta (91) per scrivere questi numeri in ordine nella sabbia.

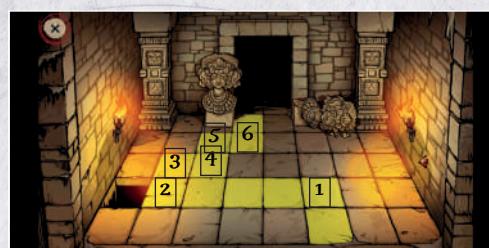


► Affiancate le carte (D, 46) e (63) per vedere il mosaico nella sua completezza. I disegni fatti con il gesso e il testo vi aiuteranno a trovare un passaggio. Fate scorrere la carta di sinistra sopra quella al centro in modo che la polvere ricopra l'insieme. Fate lo stesso con la carta di destra. Apparirà un numero.

Prendete la carta (57).



► Nella villa avete trovato una poesia (P) che vi aiuterà a evitare le piastrelle trappola della sala (57). Seguite il percorso come mostrato nell'immagine qui sotto per arrivare dall'altra parte sani e salvi.



► In questo vicolo cieco si trova un'alcova, che ha le stesse dimensioni della pietra blustra trovata all'ingresso del tempio. Inseritela in questo alloggiamento.

Prendete la carta 96.

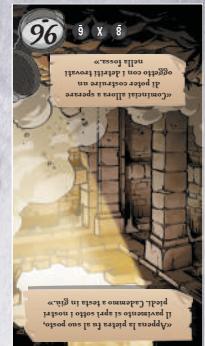
Dopo aver utilizzato la pietra, il nonno e Claire cadono in un buco nel pavimento. Il nonno dice di dover costruire qualcosa con i detriti per poter uscire.

Dovete capire che "detriti" equivale a "scarti".

Le carte da mettere negli scarti non esistono.

8 x 6 corrisponde quindi a una moltiplicazione: $8 \times 6 = 48$.

Prendete la carta 48.



$$8 \times 6 = 48$$



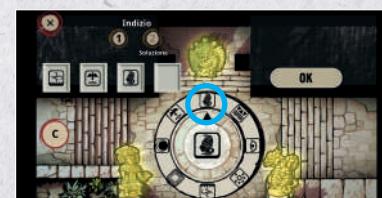
► Per risalire, occorre agganciare il rampino alla sbarra di ferro che sporge dal muro, sulla carta 2. 48 + 12C = 60.

Prendete la carta 60.



► Nella sala 55, notate le 3 statue dei re precedenti: prima Atacoatl, poi Mozum e infine Acatal. Partendo dal primo re, scegliete il simbolo che corrisponde alla sua identità e così via.

C'è un quarto simbolo da inserire, che corrisponde ad Altipia, la figlia di Acatal. È inciso all'ingresso del tempio sulla carta 3.



▶ Tutti i simboli della porta  sono ora disponibili. Per aprirla, bisogna disporre le carte che mostrano gli animali nell'ordine dei numeri: **1**, **2**, **3** e **4**.

Corrispondono all'uccello, al ragno, al serpente e al pesce.

Selezionate i simboli sulla porta in quest'ordine e questa si aprirà.



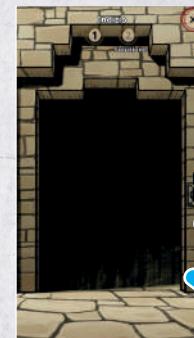
NON TUTTO VA COME PREVISTO...

▶ Dopo aver recuperato la carta fornita dal congegno , sentite qualcuno russare. È il nonno! Si è addormentato mentre raccontava la sua storia. Bisogna sveglierlo. Per farlo, scuotetelo. Cioè, scuotete il dispositivo, ovviamente. A quel punto la storia riprende.

Seguite le indicazioni dell'applicazione.



▶ Siete entrati nella sala del tesoro. Purtroppo, anche Rick e i suoi scagnozzi stanno cercando di entrare. Per impedirglielo, utilizzate di nuovo il congegno  per richiudere la porta. C'è una leva sulla destra; cliccateci sopra per azionarla.



▶ Accidenti! Rick è riuscito a infilarsi sotto la porta. Vi minaccia con la sua arma e ben presto vi ritrovate con mani e piedi legati. Dovete mettere da parte tutte le carte visibili. Per fortuna, il nonno ha ancora il suo coltellino svizzero  in tasca. Tirate fuori il coltello che avevate messo in tasca all'inizio dell'avventura per tagliare le corde che legano Claire e il nonno.

44 + **+13C** + **+13C** = **70**.

Prendete la carta .



► Rick vi anticipa. Afferrando la corona sul piedistallo, ha attivato una trappola. La lava comincia a fuoriuscire dalle pareti e a riempire la stanza, e Rick resta intrappolato in una gabbia sospesa. Per fortuna, la corona è caduta su una roccia. Per ora, non c'è tempo di pensare al tesoro: dovete mettervi in salvo. Sul soffitto c'è una stalattite incrinata, bisogna farla cadere per utilizzarla come piattaforma. Per farlo, utilizzate il bastone (15) e il resto della corda (18) per costruire una fionda.

18 + 15 = 33.

Prendete la carta 33.

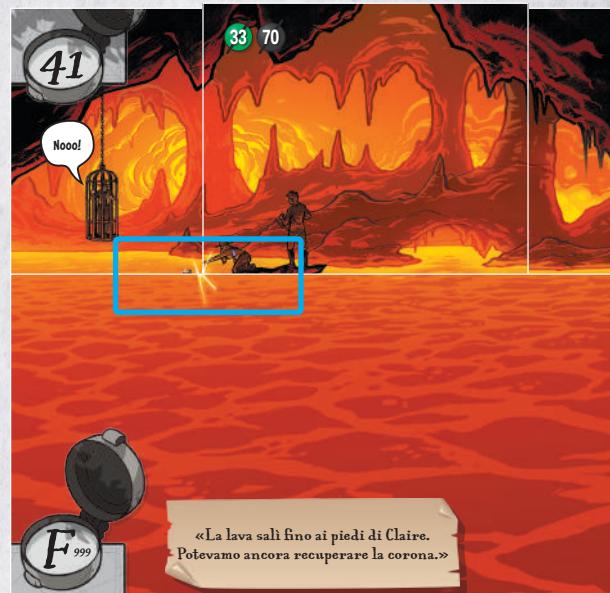


► Poi mirate alla stalattite incrinata sulla volta della grotta con la vostra fionda (33).



► Ora che siete al sicuro sulla piattaforma, Claire cerca di recuperare la corona della regina Altipia. Affinché Claire riesca a farlo, dovete sovrapporre le carte 41, 92 e F come indicato qui. Vedrete apparire una K.

Prendete la carta K.



► «Claire, attenta!» A forza di sporgersi per recuperare la corona, Claire scivola verso la lava. È in quel momento che il nonno salva il suo tesoro più prezioso. Aprite il congegno 7 e inquadrate Claire. Sì, Claire, sulla carta 98, è proprio vostra nonna. Il nonno ha ovviamente scelto Claire e non la corona.



«Bravi, avete perfettamente ragione, è la nonna che ho salvato. Purtroppo, non siamo riusciti a salvare la corona, che è caduta nella lava. Quanto a quella serpe di Rick, non so per quale miracolo sia riuscito a scappare. Ha continuato a mettermi i bastoni tra le ruote ogni volta che decidevo di partire per un'avventura. Per fortuna, in quei momenti Claire era lì ad aiutarmi. Come quella volta in cui ho dovuto travestirmi per sfuggirgli. Ve l'ho mai raccontata, quella storia?»