



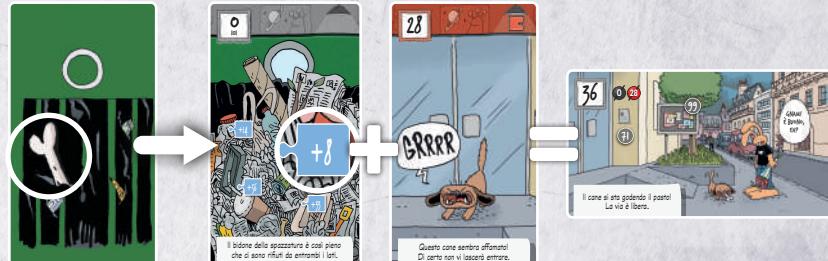
Difficoltà:

## LA BIBLIOTECA

- Siete in ritardo per l'incontro con Camille in biblioteca, ma ecco che un cane (28) vi blocca l'ingresso! Abbassate lo sguardo verso il bidone della spazzatura (0) e notate un osso che spunta sul retro della carta (1+1). Lo date subito al cane (28):

$$28 + 0 + 1 = 36$$

Prendete la carta 36.



- Lasciate che il cane si abbuffi e vi voltate verso la bacheca degli avvisi (99): un messaggio informa che il citofono è guasto e che sarà necessario suonare tre volte per entrare in biblioteca. Ne approfittate per prendere la mappa della città che, nascosta sotto gli annunci, ha assunto la forma di un 6.
- Prendete la carta 6.



- Per entrare in biblioteca, aprite il congegno (71) e suonate tre volte al citofono, come avete letto sulla bacheca degli avvisi (99).
- Prendete la carta 60.



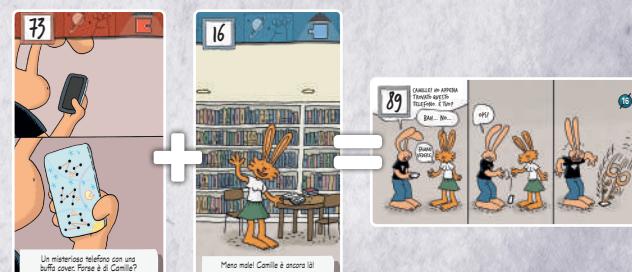
- Dentro è tranquillo e la bibliotecaria (60) vi fa cenno di rimanere in silenzio. Se fate troppo rumore, rischiate di subire una penalità.



- In biblioteca trovate un telefono (73) che potrebbe essere di Camille (16). Finalmente la intravedete e glielo porgete.

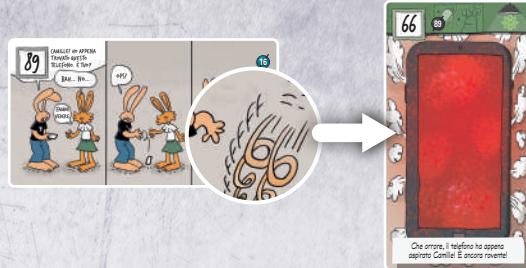
$$73 + 16 = 89$$

Prendete la carta 89.



► Camille vi dice che non è suo, ma il telefono vi scivola di mano e cade. Improvvisamente, il dispositivo risucchia Camille in una nuvola di fumo che assume la forma di un 66.

Prendete la carta **66**.



► Il telefono (**66**) è bollente! Aprite il congegno **66** e ci soffiate sopra per raffreddarlo, però è bloccato. Per sbloccarlo occorre tracciare una forma specifica. La cover (**73**) del telefono presenta le stesse stelle dello schermo e, con i 9 punti a disposizione, è possibile riprodurre solo la costellazione centrale. Tracciate questa costellazione sullo schermo facendo attenzione alla posizione della stella. Il telefono si sblocca con un frastuono assordante.

Prendete la carta **B**.



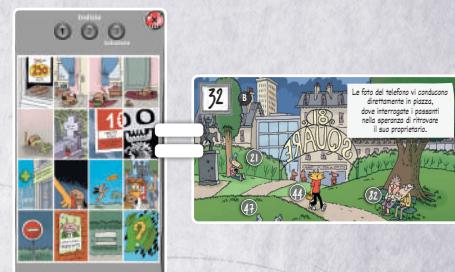
## IL PARCO

► Venite cacciati dalla biblioteca e non vi resta altra scelta che cercare il proprietario del telefono per ritrovare Camille. Frugando nella galleria di foto, ricostruire il percorso del misterioso proprietario. Le foto sono accompagnate più volte da un numero o da un simbolo matematico.

Guardando ogni foto nell'ordine di lettura, riuscite a leggere:  $230 + 100 + 2 - 300$  (TRECENTO) = ?

$$230 + 100 + 2 - 300 = 32$$

Prendete la carta **32**.

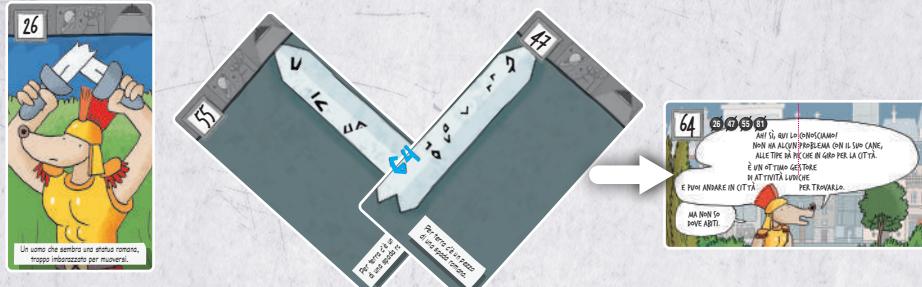


► Grazie alle foto, arrivate alla piazza e interrogate le diverse persone presenti, incluso Richard. Notate anche l'arco all'ingresso della piazza che, dal vostro punto di vista, è al contrario. Guardandolo nel verso giusto, potete leggere 81.

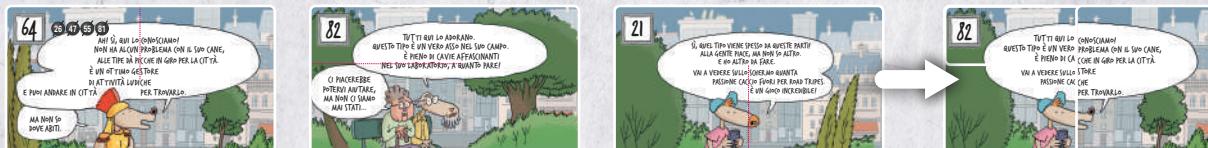
Prendete la carta **81**.



- Avvicinandovi all'ingresso, vi imbatte in un uomo travestito da statua romana che incrocia due spade rotte (26) e sembra essere molto imbarazzato dalla situazione. Prendete i pezzi mancanti delle spade (47 e 55) che avete trovato nel parco e li unite per riparare gli oggetti di scena dell'uomo-statua (26). Utilizzate i pezzi rotti per posizionare correttamente una spada (47) sopra l'altra (55), incrociandole nello stesso modo dell'attore. Prendete la carta 64.



- Pare che le diverse persone che avete interrogato nel parco (21, 64 e 82) non possano esservi d'aiuto, ma sulle loro carte sembrano esserci delle linee di taglio. Combinandole, scoprirete un messaggio nascosto.



- Seguendo il loro consiglio, andate sullo store del telefono, cercate l'applicazione *Passione Cacche* e scaricatela.



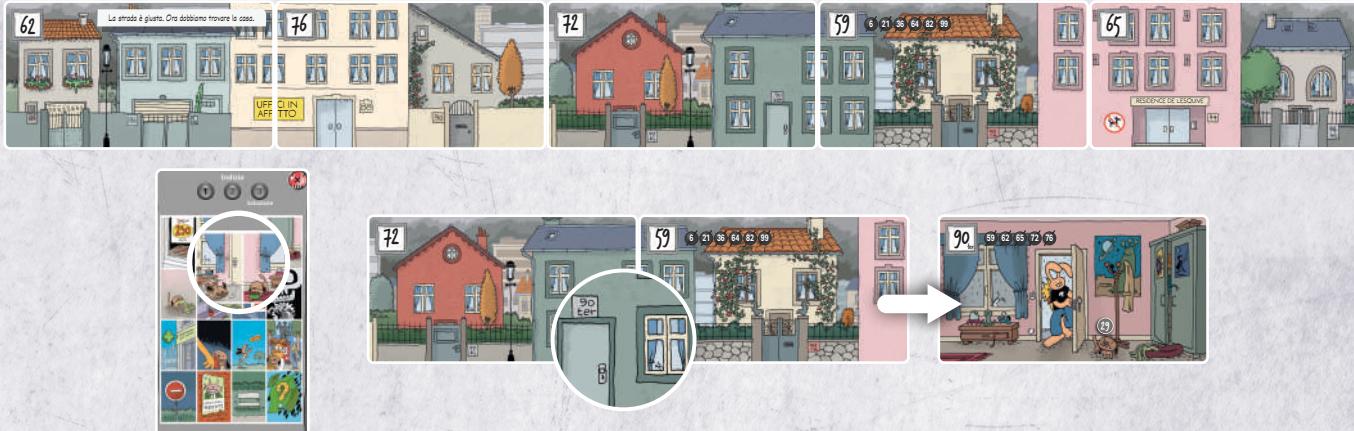
- Aprendo l'applicazione *Passione Cacche*, trovate una mappa con diversi escrementi, alcuni dei quali assomigliano a quello che avete visto nella galleria del telefono. Questa serie di escrementi va dalla piazza in cui vi trovate fino a rue de l'Esquive, che è indicata sulla mappa (6).

Per arrivarci, aprite l'applicazione *Taxi* e digitate "rue de l'Esquive". Un'auto vi porterà lì. Prendete le carte 59, 62, 65, 72 e 76.



▶ Siete ben felici di essere arrivati in rue de l'Esquive (59, 62, 65, 72 e 76), ma non sapete quale sia la casa giusta. Tornando nella galleria del telefono, notate che il proprietario del telefono vive in una casa con una finestra dalle tende blu. La finestra è composta da quattro riquadri, uno dei quali è rotto in basso a sinistra. Inoltre, la vista dalla finestra è libera. Escludendo il 94, dove i cani non sono ammessi, e l'88 che ospita uffici in affitto, l'unica abitazione possibile è la 90 ter. Prendete la carta 90 ter.

Prendete la carta **90** ter.



## IL LABORATORIO

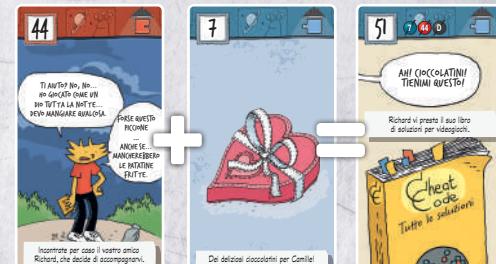
▶ Entrando nella casa, venite accolti dal cane che avete già incontrato in precedenza (29). Sembra avere uno strano rituale, come se volesse trasmettervi un messaggio. Ripercorrendo i suoi movimenti nella galleria del telefono, disegnate un 17. Prendete la carta 17.



► Richard, l'amico che avete incontrato (44), sta morendo di fame. Anche se i cioccolatini (7) non erano destinati a lui, decidete di aiutare il vostro amico, forse così si lamenterà un po' meno.

$$\boxed{44} + \boxed{7} = \boxed{51}$$

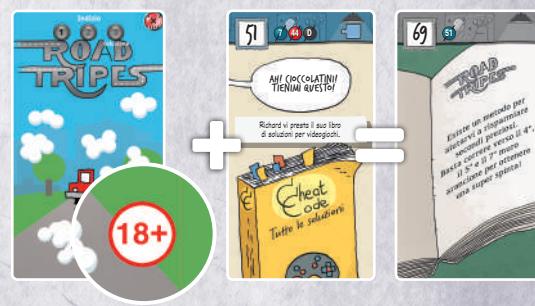
Prendete la carta 51



► Richard si fonda sui cioccolatini e vi lascia il suo libro di soluzioni di videogiochi (51), di cui voleva sbarazzarsi. Sulla schermata iniziale del gioco *Road Tripes*, c'è uno strano +18 che vi permette di aprire il libro delle soluzioni alla pagina giusta.

$$+18+ \boxed{51} = \boxed{69}$$

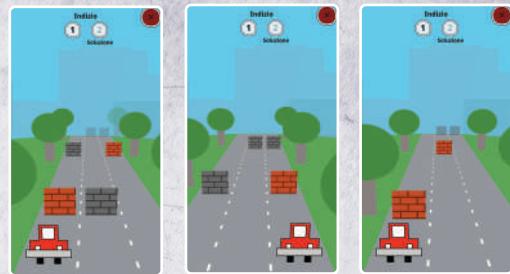
Prendete la carta 69.



▶ Scoprite quindi che in *Road Tripes* (69) c'è un modo per barare.

Attraversando il 4º, il 5º e il 7º muro arancione, la vostra auto riceverà una super spinta.

Eseguendo l'operazione nel gioco, lo schermo va in tilt e vi porta direttamente alla classifica dei punteggi. In questa classifica, scoprite che il miglior giocatore ha come pseudonimo "Turbochad".



▶ È proprio il trofeo del miglior giocatore di *Road Tripes* quello che si trova sulla scrivania con il computer (12).

Quando lo aprite, il computer vi chiede un nome utente e una password.

Avete appena scoperto il nome utente di questo esperto di *Road Tripes*, ovvero Turbochad. Fortunatamente, le password non sembrano essere il suo punto forte: ha lasciato ovunque dei biglietti con scritto "password: 1234".

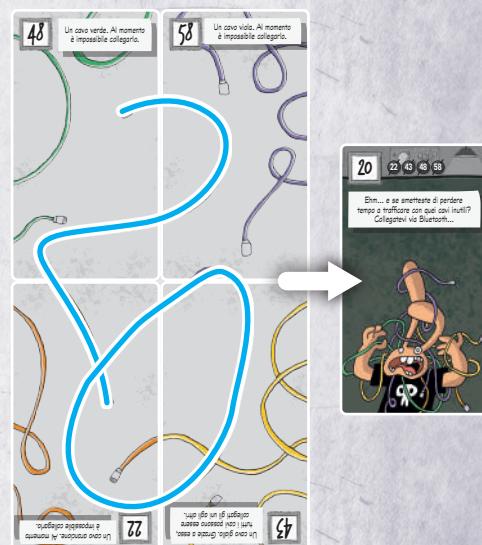
Digitate quindi il nome "Turbochad" e la password 1234.

Prendete la carta 98.



▶ Il computer (98) vi chiede di collegare il Vialibris, che secondo gli appunti trovati (53) dovrebbe essere il telefono in vostro possesso. Avete anche trovato diversi cavi intrecciati (22, 43, 48 e 58) che collegate tra loro.

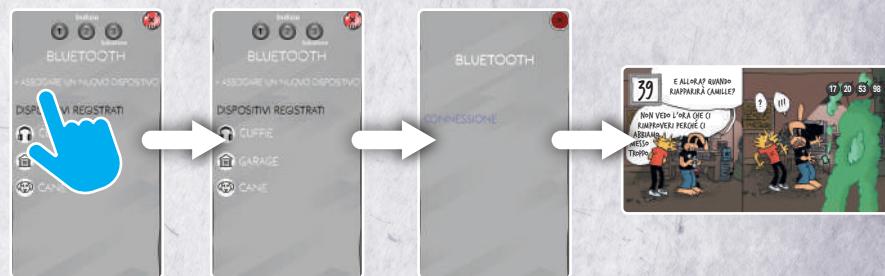
Prendete la carta 20.



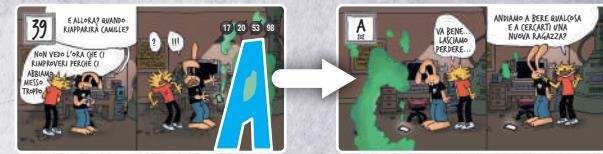
▶ Mentre lottate con quel groviglio di cavi, vi viene un'idea geniale: e se invece di imbrogliarvi con tutti quei fili usaste il Bluetooth del telefono per collegarlo al computer?

Premete sull'icona del Bluetooth del telefono per connettervi a un dispositivo. Il computer centrale non è tra i dispositivi registrati, quindi premete su "+ Associa un nuovo dispositivo" e trovate così il computer centrale.

Prendete la carta 39.



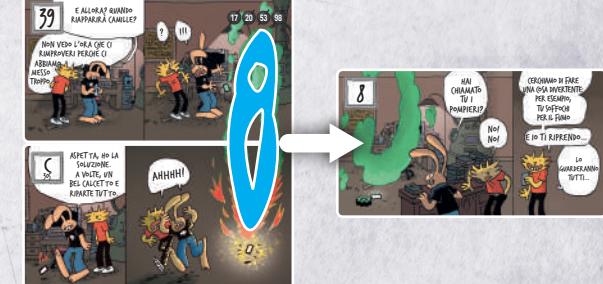
- ▶ Anche se il telefono è connesso, non sembra accadere nulla (39). Quando, all'improvviso, dal telefono esce un fumo verde a forma di A. Prendete la carta A.



- ▶ Mentre Richard getta la spugna (A), il fumo continua a propagarsi, formando questa volta una C. Prendete la carta C.



- ▶ Ma il telefono non accenna ad arrendersi (C), e una colonna di fiamme rosse e verdi sale fino al soffitto, congiungendosi alla carta 39 e formando un 8. Prendete la carta 8.

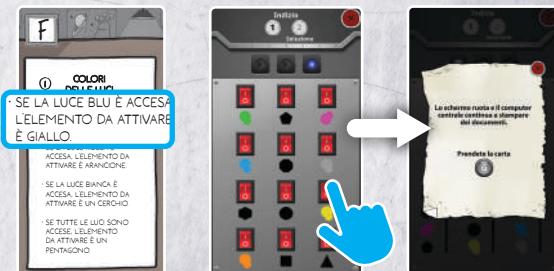


- ▶ Presi dal panico, pensate di fuggire mentre il telefono continua a far fuoriuscire fumo verde, questa volta sotto forma di un ingranaggio verde (8). Tutti questi eventi messi insieme formano un 85 verde con un ingranaggio, proprio come un congegno di *Unlock!*. Aprite il congegno 85.

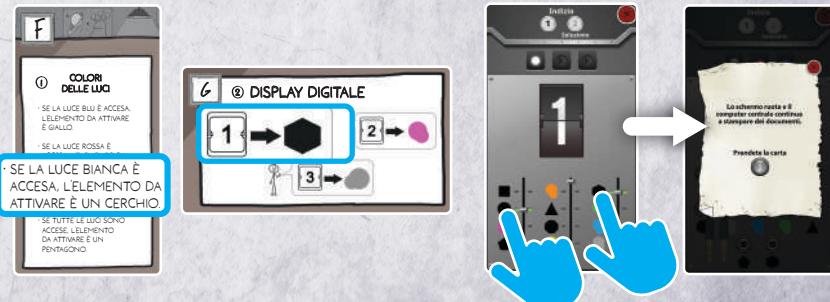


## IL VIALIBRIS

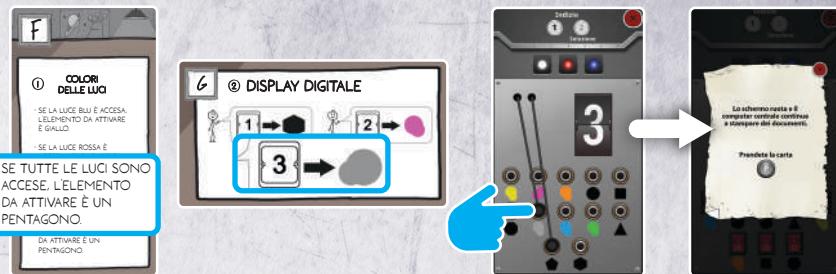
- ▶ Il telefono si trasforma in un congegno (85) con una luce blu. Seguendo le istruzioni (F) che avete appena ricevuto, sapete che dovete attivare il pulsante giallo.



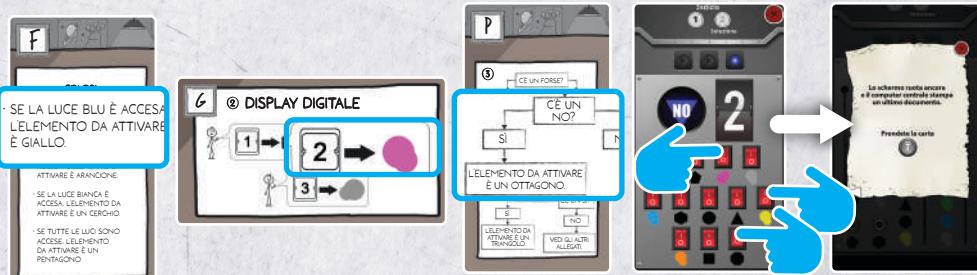
- ▶ Il congegno 85 si trasforma, mostrando una luce bianca e il numero 1. Con le istruzioni ricevute (F) e (G), posizionate le leve sul cerchio e sull'esagono.



► Il congegno **J5** cambia di nuovo, con tutte le luci accese e viene visualizzato il numero 3. Con le istruzioni che avete (**F** e **G**), collegate i cavi alle prese contrassegnate da un pentagono e dal colore grigio.



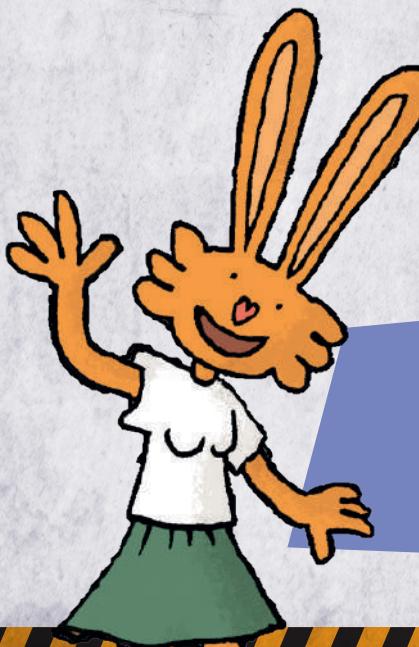
► Il congegno **J5** si modifica ancora, mostrando una luce blu, un 2 e la scritta "NO". Con tutte le istruzioni in vostro possesso (**F**, **G** e **P**), attivate il pulsante giallo, quello rosa e quello ottagonale.



► Il congegno **J5** cambia per l'ennesima volta, mostrando ora una luce rossa che lampeggi tre volte di seguito. Viene visualizzato un "Sì" e un 1. Seguendo le istruzioni (**G**, **P** e **T**) a vostra disposizione, posizionate una levetta sul triangolo, un'altra sul blu e collegate il cavo all'esagono.



► Il congegno **J5** lascia ora il posto a un pulsante rosso, ma le istruzioni (**J**) non vi proibiscono di premerlo. Premete quindi il pulsante rosso, aprendo un portale che vi risucchia.



**Complimenti! Avete ritrovato Camille, anche se ora siete in un universo del tutto sconosciuto. Forse riuscirete a trovare un modo per tornare a casa. Forse...**

