

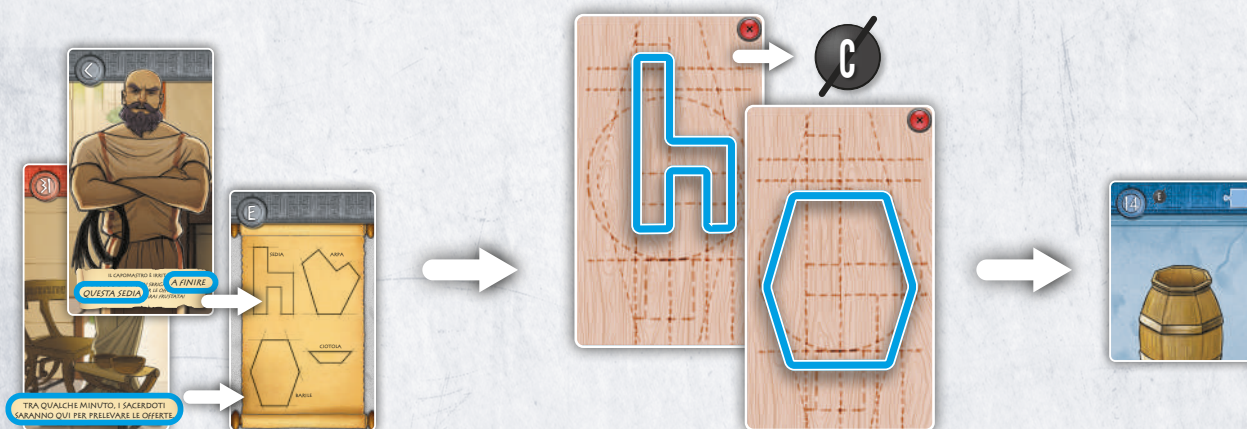
NELLE GRINFIE DI ADE

Livello di difficoltà



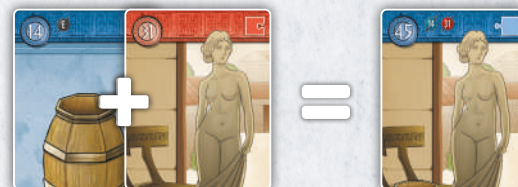
LA FUGA

- Se volete trovare e salvare il vostro padrone Aricles, iniziate cercando un modo per scappare da qui. Perché non nascondersi nel barile, tra le offerte che saranno prelevate tra qualche minuto (31)? È una buona idea, ma finché il capomastro vi osserva (C), non sarete in grado di mettere in atto il vostro piano. Iniziate costruendo la sedia così la smetterà di tartassarvi. Entrate nel Congegno (90) e disegnate una sedia in base allo schema (E). Il capomastro se ne va: scartate la carta (C). Applicare lo stesso metodo per disegnare un barile. Prendete la carta (14).



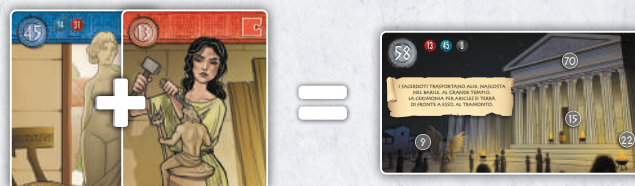
- Prima di nascondervi nel barile, assicuratevi di collocarlo tra le offerte:

$14 + 31 = 45$.
Prendete la carta 45.



- Entrate nel barile in modo che i sacerdoti possano portarvi via dal laboratorio: $45 + 13 = 58$.

Prendete la carta 58.



IL TEMPIO

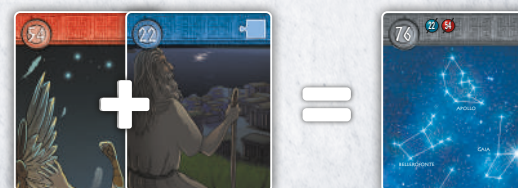
- Dopo essere scappati dal laboratorio, vi trovate al tempio dove si sta tenendo la cerimonia per Aricles. Una volta fuori dal barile, notate una strana luce che proviene dal frontone del tempio (70). Icaro infrange facilmente le regole (9), quindi anche se la carta (9) è grigia, chiedetegli di portarvi sul frontone volando:

$9 + 70 = 79$. Prendete la carta 79.



- Gli dei sembrano esprimere la loro rabbia nei confronti di Icaro attraverso queste stelle minacciose. Chiedete all'uomo saggio di raccontarvi di più su queste stelle e costellazioni: $54 + 22 = 76$.

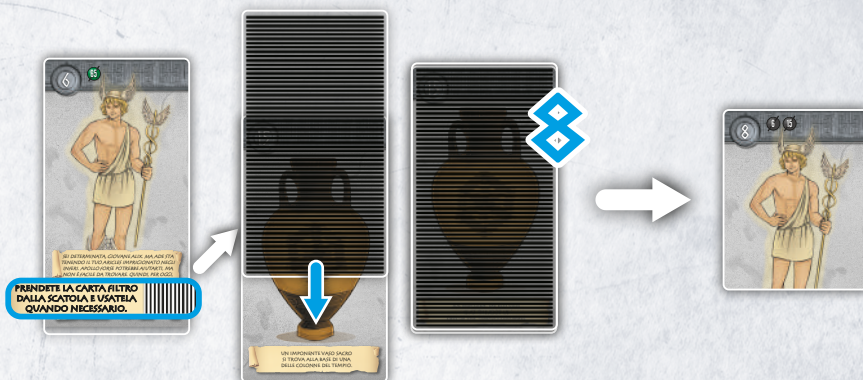
Prendete la carta 76.



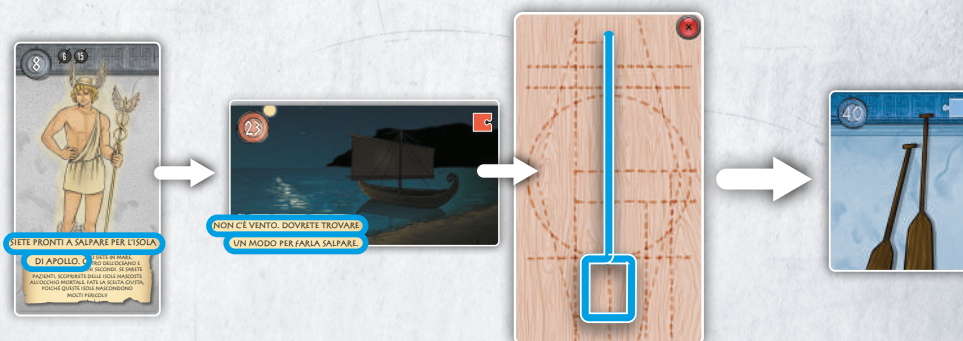
- Il messaggio sul frontone significa che queste creature mitologiche sono in qualche modo unite tra loro. Il Minotauro è un **uomo** con la testa di un toro; il centauro è un **uomo** con la parte inferiore del corpo e le zampe di un **cavallo**; Pegaso è un **cavallo alato**; il grifone ha la testa e le **ali** di un'aquila e il corpo, la coda e le zampe posteriori di un **leone**. Entrate nel Congegno **65**, poi, partendo dal toro (già illuminato), premete sul Minotauro, il centauro, Pegaso, il grifone e il leone. Prendete la carta **6**.



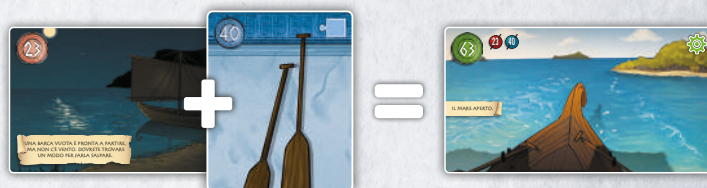
- Scoprite che Ade tiene prigioniero il vostro caro Aricles. Ermes, desideroso di aiutarvi, vi conferisce il potere della visione divina. Grazie a questo filtro, potete vedere elementi che di solito sono invisibili agli occhi mortali. Collocate la vostra visione divina sul vaso sacro **15**, e muovete il filtro dall'alto verso il basso. Vedrete il numero 8 ruotare su se stesso. Prendete la carta **8**.



- Ermes, con i suoi sandali alati, vi consiglia di salpare per l'isola di Apollo per chiedere l'aiuto del dio. Ma senza vento è difficile navigare. Usate le vostre abilità di falegnameria per costruire dei remi. Entrate nel Congegno **90** e disegnate un remo. Prendete la carta **40**.



- Salpate usando i vostri nuovi remi appena costruiti:
 $23 + 40 = 63$.
 Prendete la carta **63**.



- Vi trovate nell'oceano e non vedete alcuna isola all'orizzonte. Fate come vi ha detto Ermes **8**: posizionatevi al centro dell'oceano e attendete. A questo scopo, entrate nel Congegno **63** e tenete il vostro dito premuto per qualche secondo al centro dello schermo. Appariranno diverse isole. Per trovare quella di Apollo, ricordate cosa vi ha insegnato l'uomo saggio **76** e cercate l'isola con la stessa forma della costellazione di Apollo. Cliccate su quell'isola. Prendete la carta **76**.

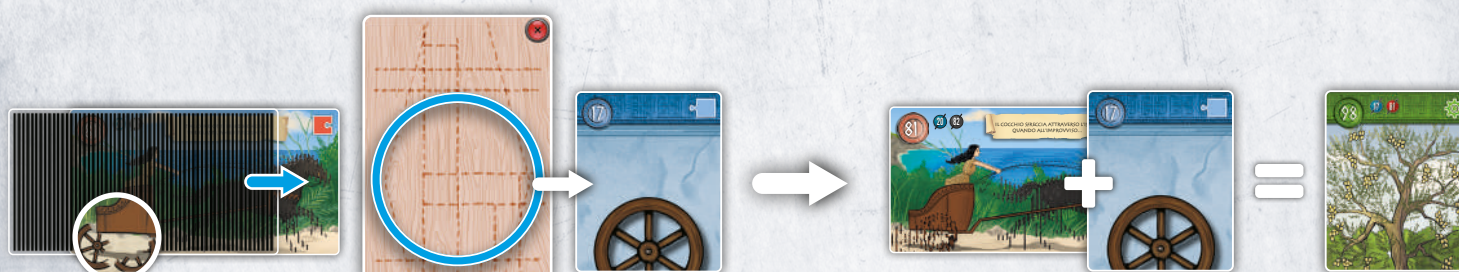


L'ISOLA DI APOLLO

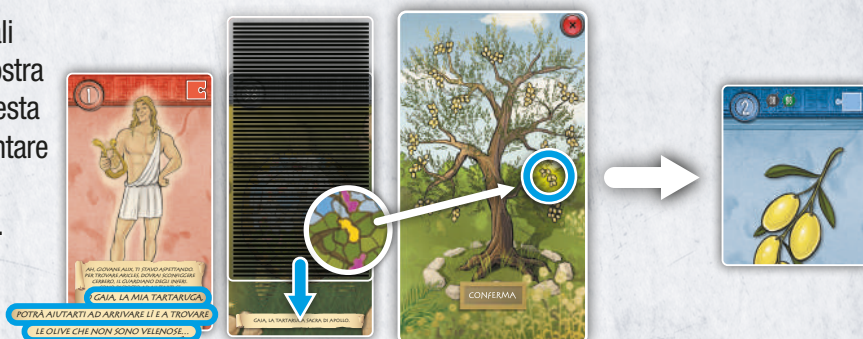
- Apollo vi offrirà il suo aiuto se supererete la sua sfida. Per trovare la posizione dell'albero usate Gaia, ovvero la sua costellazione. Effettivamente, i vari luoghi sulla mappa dell'isola (82) formano la costellazione di Gaia (76). Una delle stelle è più luminosa delle altre. Questa stella corrisponde alla posizione dell'albero. Usate il vostro cocchio per arrivare lì: $61 + 20 = 81$. Prendete la carta (81).



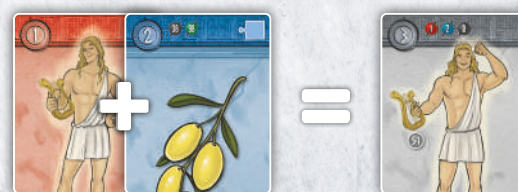
- Vi avviate in tutta fretta verso l'olivo, ma c'è qualcosa che non va. Usate la vostra visione divina per saperne di più. Quando muovete il filtro da sinistra a destra sul cocchio (81), notate che una ruota è danneggiata. Costruitene una nuova. Entrate nel Congegno (90) e disegnate un cerchio. Prendete la carta (17). Cambiate la ruota del cocchio per raggiungere finalmente l'olivo: $81 + 17 = 98$.



- Come vi ha detto Apollo (1), Gaia (38) vi rivelerà quali sono le olive velenose. A tal proposito, collocate la vostra visione divina sul guscio della tartaruga. Quando la testa e le zampe sono scoperte, vedrete tutte le olive diventare viola, tranne un grappolo. Entrate nel Congegno (98) e selezionate queste olive. Prendete la carta (2).





- Le famose olive d'oro sono ora in vostro possesso. Portatele velocemente ad Apollo per ottenere il suo aiuto: $1 + 2 = 3$. Prendete la carta (3).






- Apollo mantiene la sua promessa e vi dona la sua lira. Sfortunatamente non può rivelarvi la posizione degli Inferi. Tuttavia, vi dice chi può farlo: la dea dagli occhi lucenti, Atena. Si trova sulla punta del Tridente di Poseidone. Si riferisce al tridente formato dalle isole. Entrate nel Congegno (63) e cliccate sull'isola che si trova all'estremità. Prendete la carta (60).

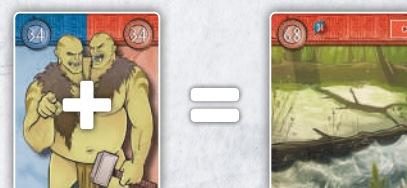



- Questa strana canzone è ammaliante e finché continuate ad ascoltarla non potete salvare Aricles dalle grinfie di Ade. Come potete fermare questa canzone? Nell'applicazione, cliccate il tasto  delle Impostazioni nell'angolo in alto a sinistra e fermate la musica premendo OFF. Prendete la carta .




L'ISOLA DI ATENA


- Per ottenere la posizione degli Inferi, dovete prima aiutare Atena a liberarsi delle creature mandate da Ade. Iniziate con questo orco a due teste. Notate che le teste  e  non vanno d'accordo tra loro. Azzitatele l'una contro l'altra per creare un diversivo e continuare il vostro viaggio: $34 + 34 = 68$. Prendete la carta .






- Un potente torrente vi sbarra il cammino. Come potete raggiungere l'altra sponda? Avrete bisogno di un'asse per attraversarlo. Entrate nel Congegno  e disegnate un lungo rettangolo.

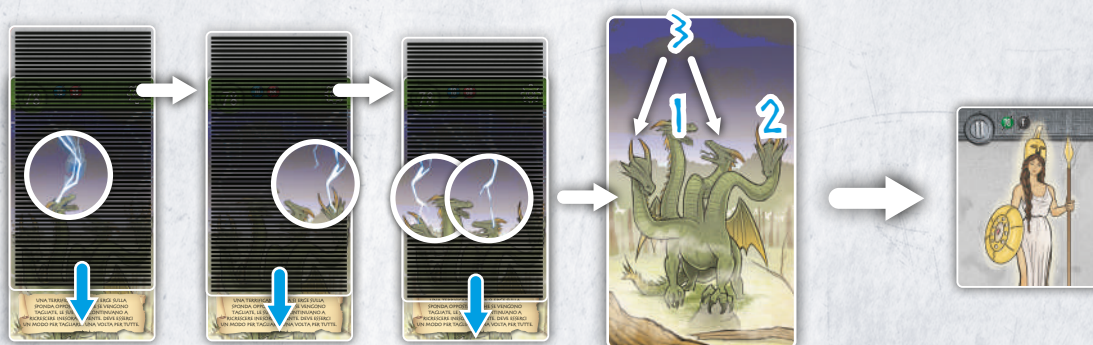
Prendete la carta .



Ora, collocate l'asse sopra alle rapide e attraversatele camminandoci sopra: $10 + 68 = 78$.

Prendete la carta .



- Che terribile Idra! Però Zeus, il radunatore di nuvole, sembra essere dalla vostra parte. I suoi fulmini indicano l'ordine nel quale dovete tagliare le teste. Osservate l'Idra  con la visione divina, muovete il filtro dall'alto verso il basso. Potete vedere la sequenza di fulmini che colpisce le teste: 2° testa, 4° testa, **contemporaneamente** 1° e 3° testa, 2° testa, 4° testa, ecc. Entrate nel Congegno  e tagliate le teste secondo la sequenza indicata. Iniziate con una testa qualsiasi. Prendete la carta .



- Come promesso, Atena vi svela dove si trova l'entrata per il regno di Ade. L'ingresso agli Inferi è collocato tra l'isola di Apollo, che avete già visitato, e il Grande Tempio dal quale siete partiti la prima volta. Entrate nel Congegno  e cliccate sull'acqua tra questi due luoghi. Prendete la carta .



GLI INFERI

- Aricles è prigioniero dietro questo portone, da qualche parte negli Inferi. Ma come si può entrare? Usate la vostra visione divina per rivelare il suo accesso. Muovete il filtro sul portone (74). Vedete un teschio in fiamme. Conoscete questo simbolo, è quello del tasto Penalità (🔥) dell'applicazione. Non abbiate paura, cari giocatori, premetelo per entrare nel regno dei morti. Prendete la carta (66).



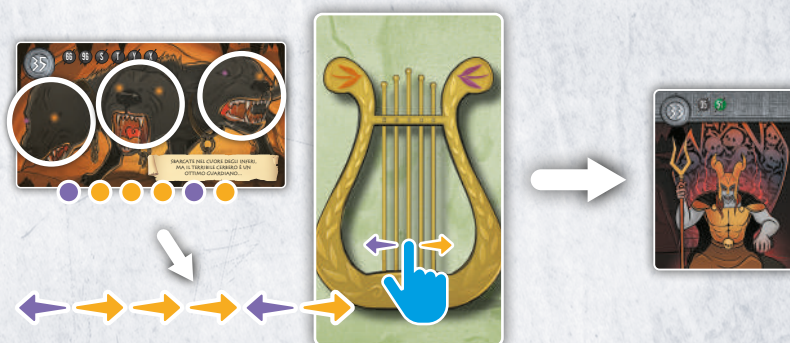
- Ce l'avete fatta! Siete nel regno di Ade, sulla riva del fiume del regno dei morti, e ora è troppo tardi per tornare indietro. Incontrate Caronte, il traghettatore di anime degli Inferi. La sua mano tesa implica che si aspetta un'offerta prima di lasciarvi salire sulla sua barca. Dategli la moneta che avete raccolto prima: $47 + 49 = 96$. Prendete la carta (96).










- Questo è il fiume che vi guiderà al trono di Ade. Tuttavia, non dovete perdervi. Seguite alla lettera la rotta di Caronte (96). Organizzate le parti del fiume come segue: come prima cosa, collocate la capanna (S), poi il ponte (X), poi l'albero morto (T) e, infine, lo scheletro ai piedi di quell'albero (Y). Il fiume forma quindi 5 x 7. Prendete la carta (35).

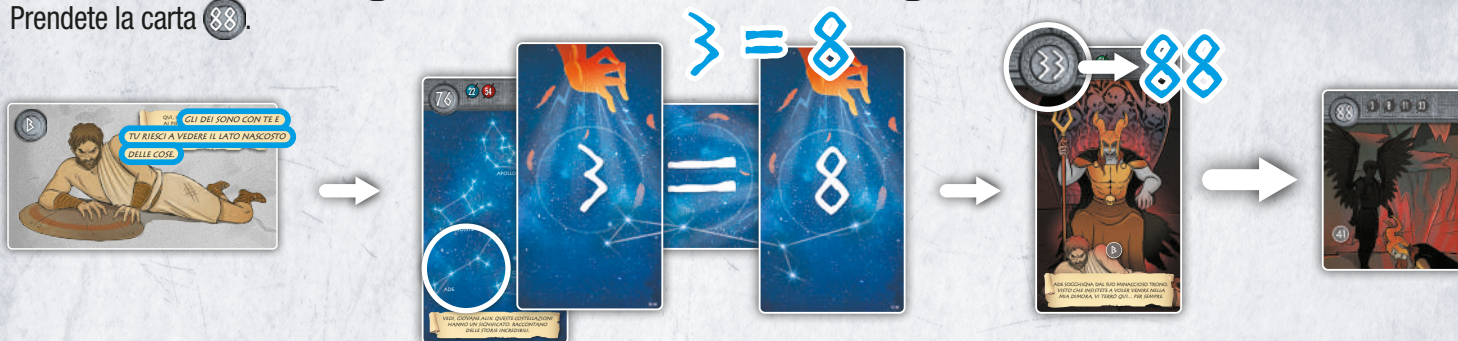



- Nessuno può avvicinarsi ad Ade così facilmente. Come prima cosa, dovete liberarvi di Cerbero. Apollo (S) vi ha dato la sua lira per aiutarvi a sconfiggere Cerbero, ma come si suona? Le note sulla lira (S) cambiano a seconda della direzione in cui le suonate. Inoltre, guardate le decorazioni sui bracci della lira: una è arancione e l'altra è viola. La decorazione arancione indica che dovete suonare le corde verso destra, e quella viola verso sinistra. Ora prendete nota dei colori degli occhi di Cerbero, sono gli stessi delle decorazioni della lira: viola/arancione/arancione/arancione/viola/arancione. Entrate nel Congegno (S) e suonate sinistra, destra, destra, destra, sinistra, destra. Prendete la carta (33).

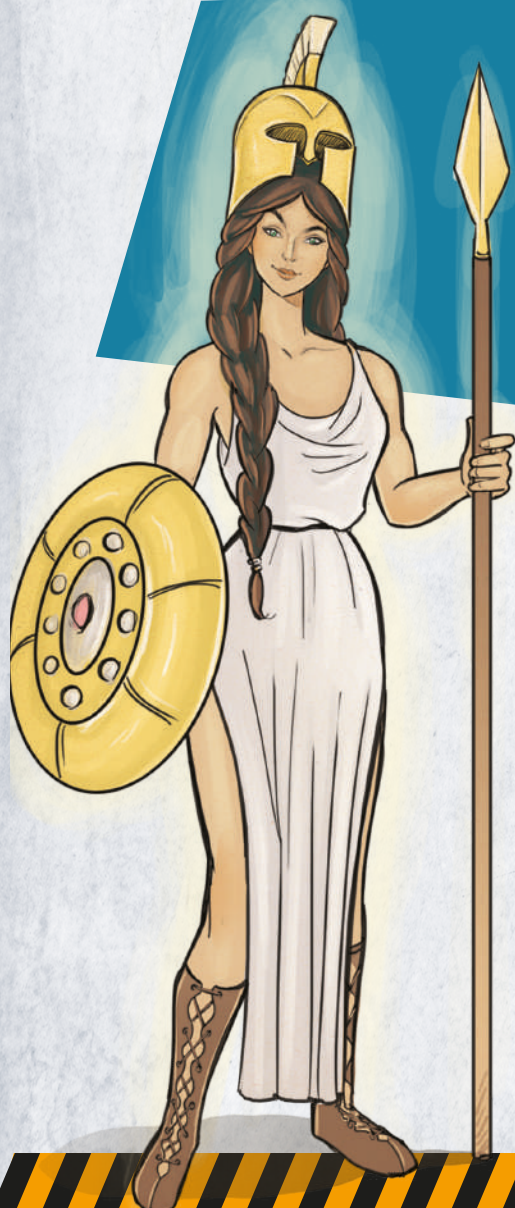
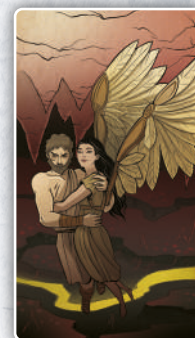




- Per salvare Aricles, dovete sconfiggere Ade. Ma essendo mortali non potete competere da soli contro il dio degli Inferi. Aricles  vi fornisce la chiave per trionfare. Gli dei che vi hanno aiutato lungo tutta questa avventura continueranno ad aiutarvi. Prendete le carte di Apollo , Atena  ed Hermes , poi guardate il loro lato nascosto (il retro delle carte). Ricreate la costellazione di Ade . Ottenete 3 = 8. Quindi, per sconfiggere Ade , il 33 diventa 88. Prendete la carta .



- Ade è sconfitto. Per quanto riguarda Aricles e Icaro, sono sani e salvi, ma siete bloccati negli Inferi. Quindi, Icaro decide di aiutarvi e vi offre le sue ali. Usatele per scappare dal mondo delle tenebre e conquistare, finalmente, la vostra libertà. Entrate nel Congegno , poi prendete in mano il vostro dispositivo e muovetelo dall'alto verso il basso, simulando il battito delle ali.



Alix vola verso la luce, salvando i due uomini dagli Inferi. Di ritorno al tempio, una festa sontuosa viene organizzata in onore dell'eroina. La gente ricorderà per anni la sua meravigliosa avventura e racconterà le sfide che ha superato.

