

**STOP**

**NON APRITE NESSUNA DELLE BUSTE.**  
Leggete per il momento, solo la SEZIONE UNO.

**STOP**

# ESCAPE THE ROOM

IL MISTERO DELL'OSSERVATORIO ASTRONOMICO

Istruzioni



## — SEZIONE UNO: Istruzioni per chi organizza l'evento —

### Cosa sono i giochi denominati “Escape the Room”?

I giochi ‘Escape the Room’ sono nati come esperienze digitali, per trasformarsi rapidamente in veri e propri eventi organizzati in tutto il mondo. In entrambe le versioni, i giocatori sono rinchiusi in una stanza e devono scoprire indizi e trovare oggetti nascosti che consentano loro di scappare. ThinkFun® vi consentirà di vivere a casa tutta l'emozione di una vera “Escape the Room” senza, naturalmente, chiudere nessuno in una stanza! Non occorrono molti preparativi, basta invitare qualche amico e aver voglia di divertirsi risolvendo enigmi e svelando il mistero!

### Benvenuti

Insieme ai tuoi amici, in gruppi da 3 a 8 persone, trascorrerete la serata immedesimandovi nei personaggi di una storia, risolvendo enigmi e rompicapo per arrivare a svelare cosa si cela dietro ai misteriosi eventi che hanno luogo nell'osservatorio astronomico.

La Storia:

*È il 1869, e tu, organizzatore, sei il custode appena licenziato dell'osservatorio astronomico. Inviterai i tuoi amici ad unirsi a te per condurre un'indagine segreta sul noto e rispettato astronomo della vostra piccola città balneare. L'astronomo ha cominciato a comportarsi in modo molto strano dopo la morte della moglie, avvenuta diversi anni fa, per poi scomparire del tutto all'interno della sua proprietà. Adesso, però, strane cose sembrano verificarsi fuori dalla sua dimora – rumori forti e inconsueti, un odore sgradevole, fumo che esce dalle finestre. Tu e i tuoi amici siete in missione per scoprire cosa sta succedendo all'interno dell'osservatorio astronomico. Attenzione, però, perché alla fine potreste essere voi quelli da salvare...*

In qualità di narratore, spetterà a te invitare gli amici, preparare la serata e presentare la storia agli ospiti. Dopo la fase introduttiva, ti unirai a loro per cercare di risolvere il mistero e scappare.

## Contenuto

- 1) Manuale Istruzioni
- 2) Scheda Scenario 1: Indagine sull'osservatorio
- 3) 5 Buste Chiuse – etichettate come segue:
  - La Cassaforte • Il Telescopio • Il Mobile da Toietta
  - La Libreria • La Porta Blindata
- 4) Misteriosi Oggetti Segreti (all'interno delle 5 buste chiuse)
- 5) Ruota Soluzioni (Solution Wheel)

## Organizzare l'evento

In qualità di narratore, assicurati di seguire queste semplici indicazioni per preparare al meglio l'evento:

- 1) **NON APRIRE NESSUNA DELLE BUSTE.** Tutte le buste verranno aperte durante lo svolgimento del gioco. Per il momento, lasciale nella scatola.
- 2) **NON LEGGERE LA PRIMA SCHEDA SCENARIO.** Lascia questa scheda nella scatola, in modo da non cadere nella tentazione di leggerla! Lo farai davanti ai tuoi ospiti quando inizierà il gioco.
- 3) **Preparazione Tavolo:** Il mistero dell'osservatorio astronomico è un gioco da tavolo composto da diversi elementi. Servirà abbastanza spazio, quindi organizza l'evento attorno ad un tavolo piuttosto grande, con posti a sedere per ciascun giocatore, disposti in modo che ognuno possa avere una buona visuale del piano di gioco.
- 4) **Timer:** Durante il gioco servirà un timer o un orologio.
- 5) **Carta e Penna** (facoltativo): Vi serviranno per prendere appunti utili per risolvere il mistero.
- 6) **Accesso a Internet** (facoltativo): Vi servirà il collegamento a Internet se, durante il gioco, vorrete usare gli indizi presenti online.
- 7) **Creare l'Atmosfera** (facoltativo): puoi suggerire ai partecipanti di vestirsi con abiti d'epoca e creare l'atmosfera giusta mettendo della musica classica o lirica in sottofondo.
- 8) **Invitare gli Amici:** Il mistero dell'osservatorio astronomico è un gioco per tre-otto persone. Invita gli amici.

È possibile trovare online gli indizi, i suggerimenti sulla musica da mettere in sottofondo e i modelli delle lettere di invito da inviare agli amici, che potrete personalizzare e stampare:

[www.ThinkFun.com/escapetheroom/it](http://www.ThinkFun.com/escapetheroom/it)

**STOP**

**NON LEGGERE PIÙ NIENTE FINO  
ALL'ARRIVO DEGLI AMICI.**

**STOP**

**INIZIO****LEGGI LA SEZIONE DUE AD ALTA VOCE IN PRESENZA  
DI TUTTI I GIOCATORI.****INIZIO****NON APRIRE NESSUNA BUSTA.**

## — SEZIONE DUE: Istruzioni Escape the Room —

### Preparazione

- 1) Togliete dalla scatola le cinque buste, Scheda Scenario 1 e la Ruota Soluzioni. Disponete il tutto sul tavolo davanti a voi.  
**NON APRITE LE BUSTE.**
- 2) Se il gruppo non conosce i giochi del tipo Escape the Room, leggetegli la sezione “Cosa sono i Giochi Escape the Room?” (vedi pag. 2).
- 3) (Facoltativo) Se volete usare gli indizi online, accedete ad Internet via smartphone, tablet o computer. Andate su: **www.ThinkFun.com/escapetheroom/it** e cliccate sugli indizi relativi a questo gioco. Non leggeteli subito, semplicemente teneteli a disposizione per quando vi serviranno.
- 4) (Facoltativo) Se l’avete a disposizione, mettete un po’ di musica d’atmosfera, adatta al periodo storico in cui è ambientato il racconto.
- 5) Disponete sul tavolo anche il timer o l’orologio e preparatevi ad impostarlo come segue (non fatelo partire subito!)

<b>3-5 giocatori</b>	<b>2 ore</b>
<b>6-8 giocatori</b>	<b>1,5 ore</b>

- 6) (Facoltativo) Tirate fuori carta & penna per prendere appunti.

### Antefatto

*È passato più di un anno da quando il custode (il narratore) è stato licenziato da Richard Harrison, l’astronomo in pensione ben noto in tutta la città. Dopo la morte della moglie, avvenuta tre anni fa, l’astronomo ha cominciato a comportarsi in modo piuttosto strano: licenziò tutto il personale di servizio del suo osservatorio fatta eccezione per il custode e il cuoco, rifiutando di ricevere visite e non mettendo piede fuori dalla porta. Poi, un giorno, improvvisamente cacciò anche gli ultimi rimasti: il custode e il cuoco. Dopo oltre vent’anni di lavoro all’osservatorio,*

*il custode si era molto affezionato al bizzarro astronomo. Qualche tempo fa è tornato all'osservatorio per cercare di persuaderlo e farsi aiutare dagli amici a sistemare le cose. Il cancello era chiuso a chiave, la posta si era ammucchiata. Il custode si allarmò maggiormente per gli strani rumori che sentiva, lo sgradevole odore e il fumo provenienti dalle finestre. Preoccupato da questo insolito scenario, decise così di scrivere ad alcuni amici residenti in città per chiedere il loro aiuto a scoprire cosa stesse succedendo all'interno dell'osservatorio. Fortunatamente, tutti accettarono. Questa notte si sono radunati fuori da un ingresso laterale dell'osservatorio dal quale entreranno per cominciare le indagini...*

## Obiettivo

Come gruppo, dovete risolvere il mistero dell'osservatorio astronomico e scappare dalla stanza. Lungo il percorso troverete indizi ed enigmi da risolvere. Tutto ciò che occorrerà è contenuto nelle buste in questa scatola, ma **prima di aprirle dovete arrivare alle soluzioni giuste**. Ogni tentativo di fuga dalla stanza riuscito corrisponde a una vittoria, ma se volete spingervi oltre, scoprirete che la storia ha molto di più da offrire.

## Schede Scenario

Nel corso del gioco scoprirete diverse Schede Scenario.

Ogni volta che ciò accadrà, uno dei giocatori dovrà leggerne immediatamente il contenuto ad alta voce.

## Ruota Soluzioni

Tutti gli enigmi ed indovinelli sono contrassegnati da un simbolo bianco e da quattro quadratini colorati (rosso, giallo, verde, blu).

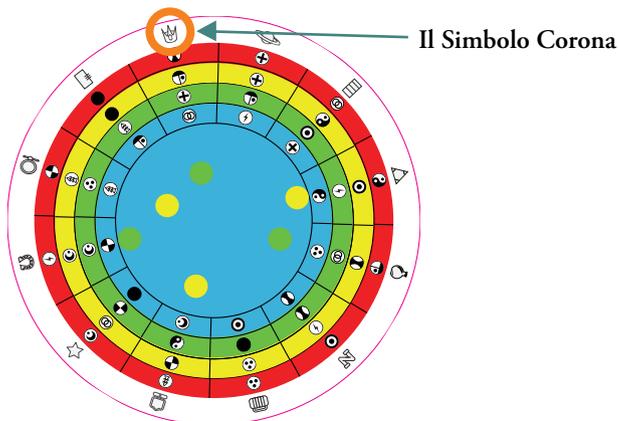
### ESEMPIO:



Questi simboli indicano che ci sono contenuti nascosti da scoprire! La Ruota Soluzioni è la chiave a vostra disposizione per sapere se avete risolto un enigma in modo corretto.

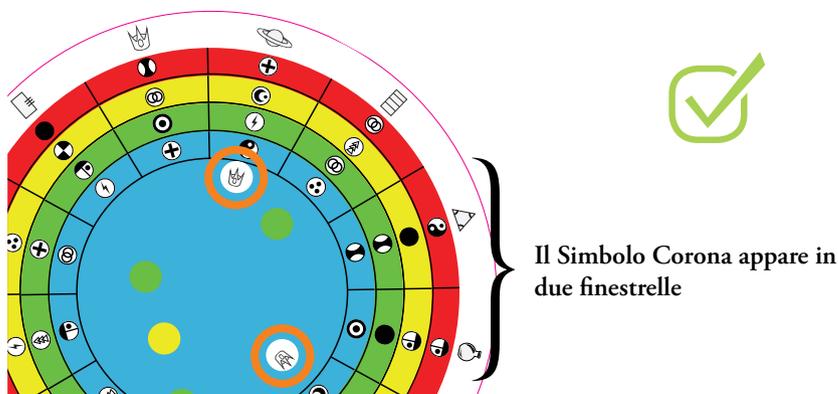
**Quando pensate di aver trovato la soluzione di un enigma o indovinello:**

1) Iniziate con il simbolo bianco sull'anello più esterno della Ruota Soluzioni.



2) Ruotate ogni anello colorato verso il simbolo che corrisponde alla vostra soluzione. Allineate ciascuno dei simboli con quello originale bianco.

3) Se la vostra soluzione è corretta, in due finestrelle apparirà un simbolo che corrisponde a quello sull'anello bianco più esterno della Ruota.



4) Se la soluzione è sbagliata, non apparirà nessun simbolo, oppure il/i simbolo/i nella/e finestrella/e non corrisponderà/anno all'anello bianco più esterno della ruota. Se ciò accade, non preoccupatevi! Proseguite e cercate una nuova soluzione.

Quando la Ruota Soluzioni indica che avete risolto correttamente un enigma o indovinello, potrete scoprire i contenuti nascosti rompendo il sigillo sulla busta e disponendo sul tavolo quanto contenuto al suo interno.

**Nota:** Raccomandiamo fortemente di non girare a caso la Ruota Soluzioni per tentare di trovare le risposte esatte "per esclusione". Questo porterebbe infatti alla chiusura definitiva ed irreversibile della porta della stanza!

## **Quando Usare Buste e Altri Elementi**

Siete tutti in una stanza, con gli oggetti che trovate nella storia e che potranno esservi utili in qualunque momento:

- 1) È possibile che troviate elementi nelle fasi iniziali del gioco ma che verranno usati più avanti. Non perdeteli!
- 2) Le illustrazioni riportate sulle buste sono in gioco in ogni momento. Ma le buste non potranno essere aperte fino a quando l'enigma o indovinello collegato non verrà risolto. Non riponete nessuna busta prima che sia stata aperta.

## **Indizi**

Se vi trovate davvero bloccati, usate gli indizi online che trovate al link:

**[www.ThinkFun.com/escapetheroom/it](http://www.ThinkFun.com/escapetheroom/it)**

Prima di ricorrere a questi indizi, assicuratevi che tutti siano d'accordo con il loro utilizzo. Nel dubbio, rimettete ai voti la decisione: vincerà la maggioranza (in caso di parità, sarà decisivo il voto del narratore).

## **Si Comincia, in Bocca al Lupo!**

Leggete la Scheda Scenario 1: Indagine sull'Osservatorio.

# **Chi sono gli inventori**

Nicholas Cravotta e Rebecca Bleau lavorano insieme da oltre vent'anni. Rebecca è anche una rinomata artista. Per saperne di più su giochi e rompicapo di loro invenzione, consultate il sito:

**[www.BlueMatterGames.com](http://www.BlueMatterGames.com)**

# Accendi la Mente!

ThinkFun® è leader a livello mondiale nella produzione di giochi coinvolgenti e divertenti per stimolare la creatività e l'ingegno. Innovativi e capaci di coinvolgere tutta la famiglia, i giochi e le app per dispositivo mobile ThinkFun vi faranno ragionare...con il sorriso!



[www.ThinkFun.it](http://www.ThinkFun.it)

