

Gianluca Daffi

FUGA DALLA PREISTORIA



BENVENUTI in questa avventura che metterà alla prova le vostre **ABILITÀ**, il vostro **INTUITO** e il vostro **CORAGGIO**.

Potete giocare da soli o in gruppo: nel secondo caso, ricordatevi che è un gioco di squadra per cui vincerete o perderete tutti assieme.

Per superare la missione e vincere, leggete bene gli indizi nascosti nelle carte, risolvete gli enigmi e superate tutte le prove.

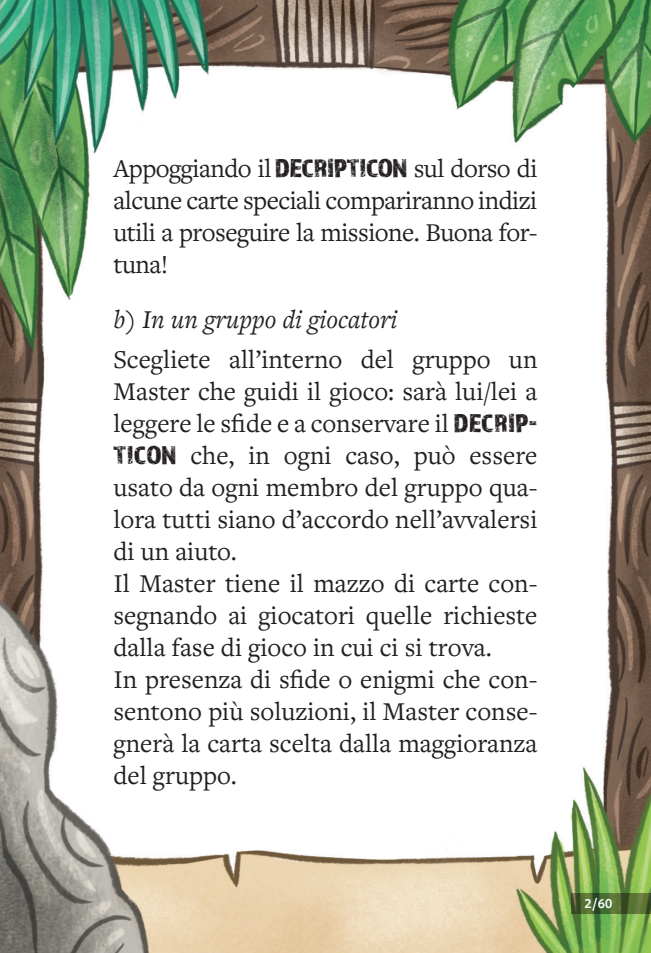
ISTRUZIONI

Apri il mazzo, assicurati di tenere sempre le carte con il dorso rivolto verso l'alto, in modo che non sia visibile ciò che è scritto sulla faccia principale. I numeri che trovi sul dorso sono quelli che ti faranno avanzare nel gioco.

Se è la prima volta che giochi e sei...

a) Un giocatore singolo

Pesca la prima carta del mazzo e segui le istruzioni; nel cercare le carte che ti verranno consigliate ricorda sempre di guardare solo il dorso delle carte. Ti verranno presentati vari giochi ed enigmi, cerca di risolverli tutti per giungere alla fine; se però dovessi avere difficoltà, puoi usare il **DECRIPICON**, la lente rossa che hai trovato nella scatola del gioco.



Appoggiando il **DECRIP-TICON** sul dorso di alcune carte speciali compariranno indizi utili a proseguire la missione. Buona fortuna!

b) In un gruppo di giocatori

Scegliete all'interno del gruppo un Master che guidi il gioco: sarà lui/lei a leggere le sfide e a conservare il **DECRIP-TICON** che, in ogni caso, può essere usato da ogni membro del gruppo qualora tutti siano d'accordo nell'avvalersi di un aiuto.

Il Master tiene il mazzo di carte consegnando ai giocatori quelle richieste dalla fase di gioco in cui ci si trova.

In presenza di sfide o enigmi che consentono più soluzioni, il Master consegnerà la carta scelta dalla maggioranza del gruppo.

Se hai già giocato a questa avventura...

Puoi fare il Master!

Invita un gruppo di amici che non hanno mai preso parte a questa avventura e sfidali a risolverla nel più breve tempo possibile. Ricordati che tu sei il custode del Decrypticon e puoi far accedere i tuoi amici agli indizi solo se loro lo chiedono. Non ti è permesso dare suggerimenti!

Modalità di gioco in aula

L'insegnante organizza la classe in squadre di 4/6 alunni; ogni squadra individua un portavoce. L'insegnante, o un alunno scelto dal docente, svolge il ruolo di Master.

a) Se si è in possesso di più copie del gioco

Ogni squadra gioca con il proprio set di carte. La prima squadra a giungere alla fine dell'avventura vince.

Il gioco prosegue fino a quando tutte le squadre sono giunte al termine.

b) Se si è in possesso di una sola copia del gioco

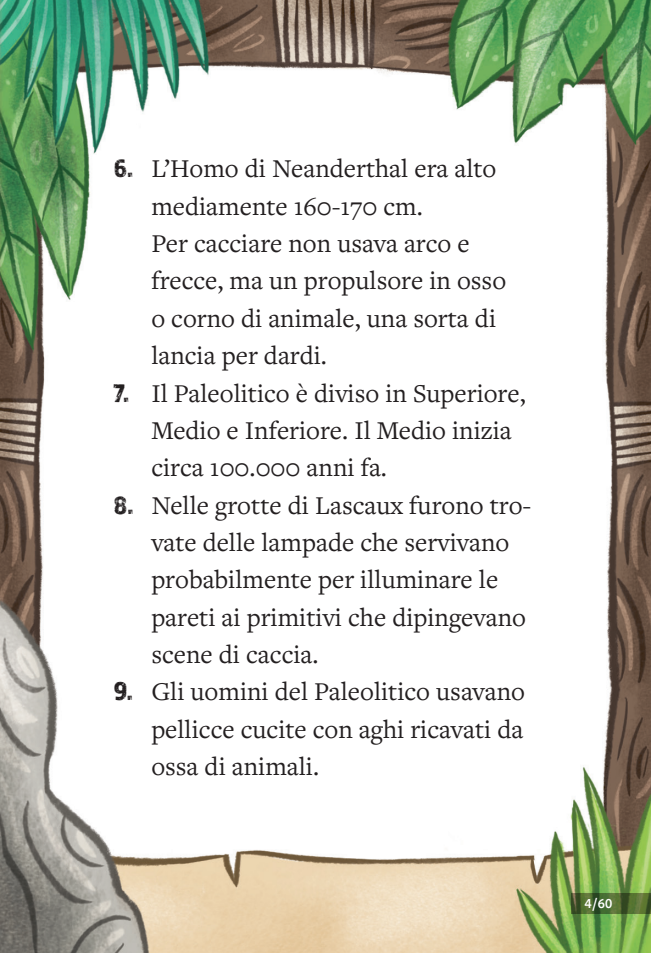
Il Master pone le sfide a tutte le squadre contemporaneamente.

Se le risposte delle squadre divergono, si scopriranno prima le carte errate per dare modo alle squadre che hanno fatto una scelta sbagliata di tornare sul percorso corretto risolvendo gli enigmi presenti sul percorso alternativo.

Vince la squadra che giunge al termine compiendo meno scelte errate.

Che cosa devono sapere i giocatori per affrontare questa avventura

1. Uomini e dinosauri non si incontrarono mai essendo vissuti in epoche diverse.
2. L'evoluzione dell'uomo segue queste fasi: Australopithecus, Homo Habilis, Homo Erectus, Homo di Neanderthal, Homo Sapiens.
3. Le grotte di Lascaux sono tra le principali fonti storiche sulla vita dell'uomo nel periodo Paleolitico.
4. L'Homo Habilis era in grado di lavorare la pietra per costruire dei chopper, manufatti affilati multituoso.
5. L'Homo di Neanderthal aveva una fisionomia molto simile alla nostra.

- 
- 6.** L'Homo di Neanderthal era alto mediamente 160-170 cm.
Per cacciare non usava arco e frecce, ma un propulsore in osso o corno di animale, una sorta di lancia per dardi.
 - 7.** Il Paleolitico è diviso in Superiore, Medio e Inferiore. Il Medio inizia circa 100.000 anni fa.
 - 8.** Nelle grotte di Lascaux furono trovate delle lampade che servivano probabilmente per illuminare le pareti ai primitivi che dipingevano scene di caccia.
 - 9.** Gli uomini del Paleolitico usavano pellicce cucite con aghi ricavati da ossa di animali.



Esplora, Risolvi e Impara

Libri e giochi per allenarsi con le discipline e potenziare le abilità logiche

Ispirati alle meccaniche dell'«Escape Room»*, i materiali della collana Playscape allenano i bambini e i ragazzi sui contenuti delle discipline in modo divertente e avventuroso, potenziando al contempo le abilità logiche e il ragionamento.

**L'Escape Room è un gioco cooperativo di logica in cui i concorrenti vengono «rinchiusi» in una stanza, dalla quale possono uscire raccogliendo indizi e risolvendo enigmi entro il tempo prestabilito (di solito 1-2 ore).*

PROGETTAZIONE E EDITING Silvia Larentis e Serena Larentis

ILLUSTRAZIONI Elisa Rocchi

GRAFICA E IMPAGINAZIONE Francesca Gottardi

DESIGN COPERTINA Davide Dorigatti

DIREZIONE ARTISTICA Giordano Pacenza

© Erickson