

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:

**L'ultimo
uovo
di fuoco**

Scopri anche gli altri
volumi della serie:

Playscape



Erickson



PRONTI, VIA!

Ciao!

Adesso fai parte dei reparti d'élite dell'agenzia spaziotemporale Y, in quanto specialista per le missioni a rischio. L'agenzia può convocarti in qualsiasi momento per inviarti sul campo e cambiare il corso degli eventi. C'è un feroce attacco nemico da fermare nel 1917? Un evaso da riacciuffare nel 1541? Un amuleto magico da recuperare in piena preistoria? Mandano sempre te!

Per fortuna, l'agenzia Y non ti fa partire mai in solitaria. Il tuo fedele robot DZ13 ti accompagna sempre dappertutto. Grazie a lui, e alla sua finestra spaziotemporale, sei in grado di viaggiare nel tempo. Attenzione però: DZ13 non può mantenere aperta la finestra spaziotemporale troppo a lungo, perciò ogni volta devi raggiungere l'obiettivo il più in fretta possibile.

La missione di oggi ti condurrà nel Dodicesimo Secolo. A quell'epoca, i draghi erano quasi estinti. Restava soltanto un ultimo uovo della loro specie, un uovo di fuoco trafugato dal malvagio re Badking.

Tutto il castello si sta preparando a festeggiare il compleanno del giovane principe, figlio di Badking, e per l'occasione il perfido sovrano ha organizzato un banchetto con frittata di drago. Da un momento all'altro, l'uovo finirà in tegamino... Devi localizzarlo, recuperarlo e metterlo al sicuro, poi fuggire prima che il re si accorga della tua presenza a corte.

Presto, gira pagina!



LO SAPEVI?

I **draghi** sono creature leggendarie, nate nell'antichità dalla fantasia degli uomini. Sebbene questi animali non siano mai esistiti, durante il Medioevo divennero il simbolo del diavolo, del male assoluto – spesso erano rappresentati nell'atto di aggredire un cavaliere. Li ritroviamo anche al centro della saga leggendaria di re Artù, il cui cognome, peraltro, è Pendragon, letteralmente *testa di drago*.

Eccoti nel laboratorio del mago. È tutto pieno di ampolle di diverse forme e colori. Dopo avere ispezionato la stanza, sei costretto ad arrenderti all'evidenza: Misurlino non ti ha fornito alcun indizio per individuare la pozione d'invisibilità. «Huuu-uh! Uuuu-ouh!» Ma cos'è questo verso? Ah, la civetta del mago. Non l'avevi vista, e all'improvviso ti rivolge la parola.





Io so di quale
ampolla hai bisogno...

La pozione giusta si
trova in un flacone
con capienza minore
di 50 millilitri.

È stata preparata
mischiando un
liquido rosso e un
liquido blu.

È in un'ampolla dalla
forma sferica.

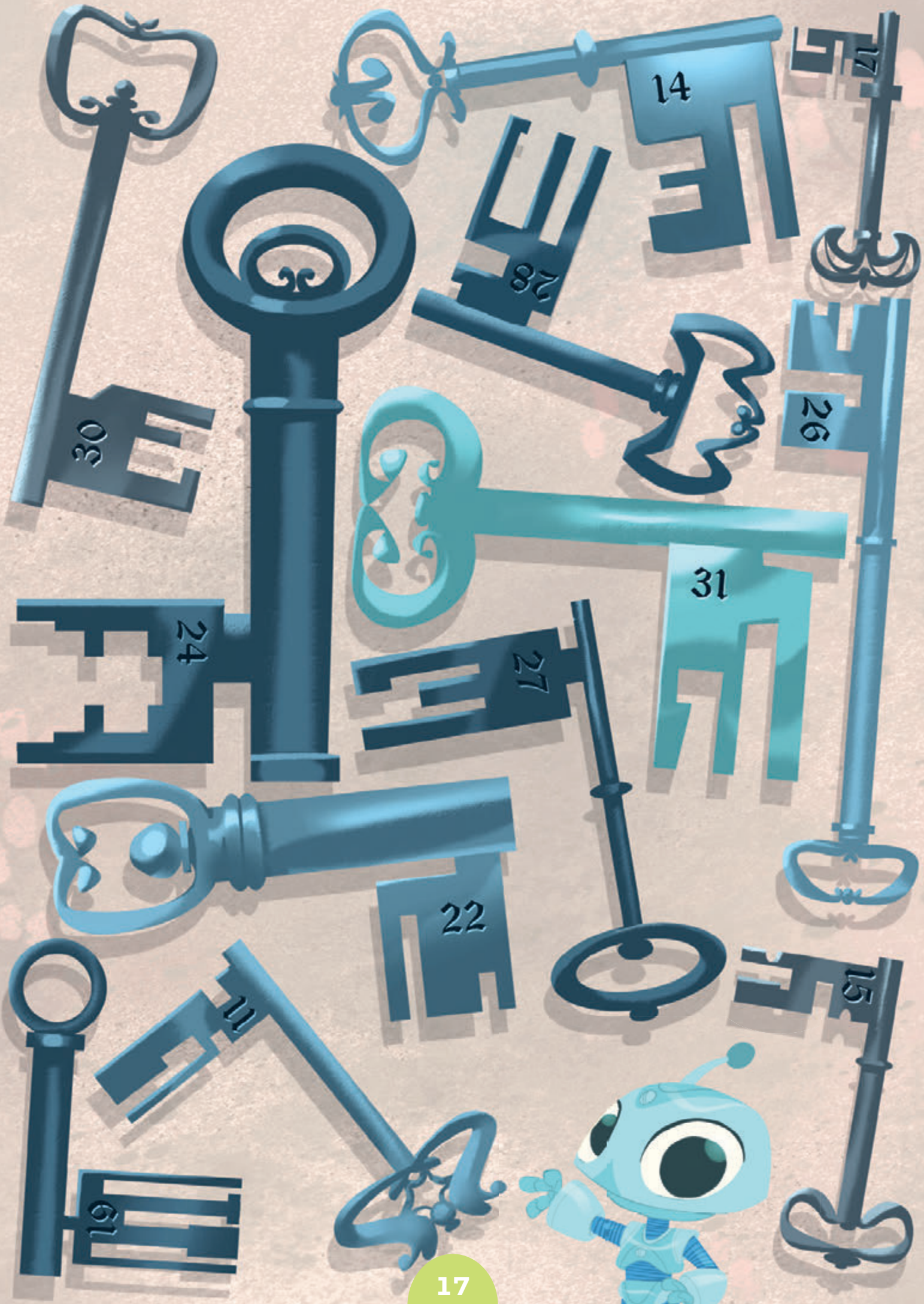
L'ampolla giusta ha
un'etichetta tonda,
che non è nera.

★
**LA TUA
SOLUZIONE**

Hai bevuto la pozione giusta e sei uscito dal laboratorio del mago. Il fluido magico fa effetto, ormai sei invisibile per chiunque. Eccoti arrivato alla porta d'ingresso del torrione principale, che naturalmente è chiusa a chiave. Per terra, sotto i cespugli, scopri alcune chiavi abbandonate. Di certo una sarà buona... Ma provarle tutte richiederebbe troppo tempo. Devi trovare al più presto una chiave per questa serratura. DZ13 avrà sicuramente un attrezzo che ti potrà essere d'aiuto.



★
**LA TUA
SOLUZIONE**



Bravo! Hai attraversato la corte interna del castello senza incidenti. Ora sei nei corridoi delle segrete. Non ci sono guardie in vista e avanzi con prudenza fino a trovare la cella del mago Misurlino. Attraverso le sbarre, il mago ti consegna un messaggio cifrato e il suo libro di magia. Staccalo dal centro del libro.



L'uovo di drago si
trova nei sotterranei.
Fa' presto!

LO SAPEVI?

Hai mai sentito la **formula magica** *AbraCadabra*? Durante il Medioevo veniva pronunciata ad alta voce per scacciare demoni e malattie, in particolare dai guaritori, che si pensava fossero dotati di poteri magici. All'epoca, l'intera popolazione credeva agli stregoni e alla magia. Per premunirsi dalla peste e dalla tubercolosi, ad esempio, uomini e donne indossavano spesso uno o più amuleti, oggetti ritenuti capaci di conferire protezione.

**LA TUA
SOLUZIONE**



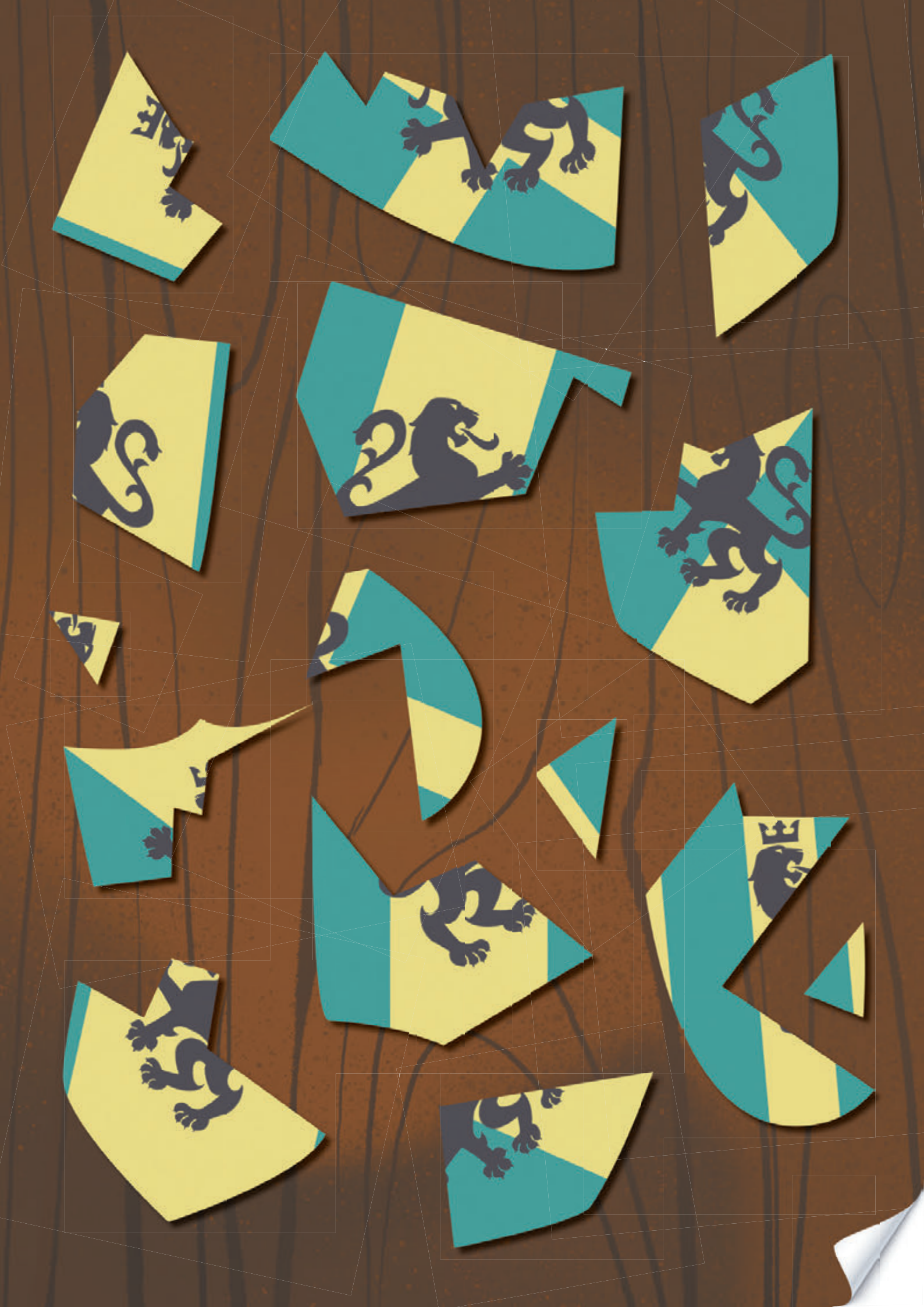
Handwritten text in a stylized, geometric script on aged, torn paper. The script consists of various symbols, including squares, rectangles, and lines, arranged in approximately 10 horizontal lines. Some symbols contain small black dots.



Bella mossa! Hai trovato la camera del principe. I muri sono ricoperti di blasoni, il pavimento di giocattoli. Subito DZ13 si intromette.



Secondo me, per far scattare l'apertura del passaggio segreto bisogna premere uno dei blasoni... Ma quale?





The image shows the front cover of a book. The cover is a deep blue color with intricate embossed patterns. A central, vertically oriented, scalloped-edged frame contains the title. The title is written in gold, all-caps, serif font. The text is arranged in three lines: 'LIBRO MAGICO' on the top line, 'DI' on the middle line, and 'MISURILINO' on the bottom line. The embossed patterns consist of symmetrical floral and scrollwork designs. There are eight gold stars placed around the central frame: one at the top center, one at the bottom center, one on the left side, one on the right side, and one in each of the four corners. The overall design is classic and elegant.

**LIBRO MAGICO
DI
MISURILINO**

INDEX

OF THE TEMPLARS

A	B	C
D	E	F
G	H	I

L	M	N
O	P	Q
R	S	T

U
V Z
A

È
ì ò
ù

INVENTARIO DEL MATERIALE MAGICO



15 millilitri

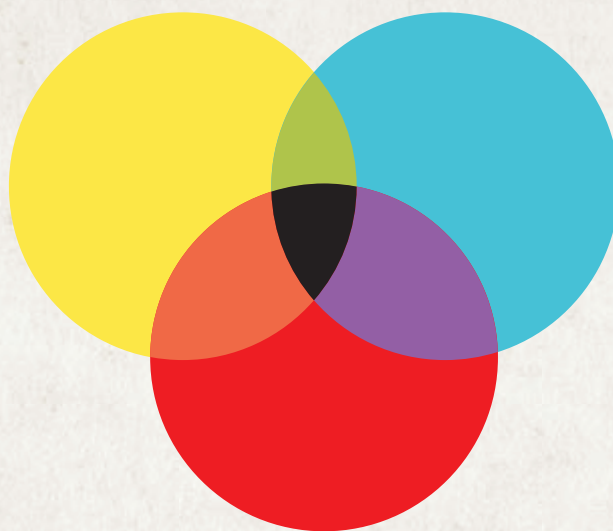


25 millilitri



60 millilitri

MISCELE DI COLORI



Mentre stai pensando, vedi un puzzle di legno... I frammenti di immagine ti ricordano qualcosa e hai un'intuizione improvvisa. Forse, unendo i pezzi, apparirà un unico blasone, magari proprio quello da premere? Non c'è un minuto da perdere!



LO SAPEVI?

Un **blasone** è un insieme di disegni e di colori dipinti su uno scudo o su un vessillo, che serve a identificare chi lo porta. I blasoni possono indicare l'appartenenza a un clan, a una città, a una nazione. L'araldica, nome della disciplina che li studia, usa un vocabolario specifico per descriverli: i colori, ad esempio, si chiamano *smalti* e sono rosso, azzurro, verde e nero; altri due colori, invece, il bianco e il giallo, vengono detto *metalli* perché rappresentano l'argento e l'oro.

**LA TUA
SOLUZIONE**

PAGINE 12-13

La pozione di invisibilità di cui hai bisogno è contenuta in un'unica ampolla. Per scoprire quale, segui le quattro istruzioni che ti ha fornito la civetta. Per farlo, avrai bisogno del libro di magia del mago Misurlino. Staccalo dal centro del libro.

Tieni bene a mente che, mescolando un liquido blu con uno rosso, se ne ottiene uno viola.

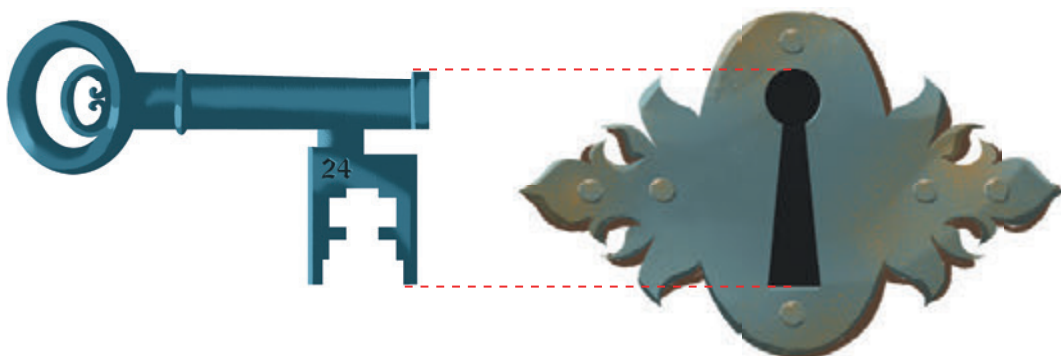


- La pozione giusta si trova in un flacone con capacità minore di 50 millilitri.
- È stata preparata mescolando un liquido rosso e un liquido blu.
- È in un'ampolla dalla base arrotondata.
- L'ampolla giusta ha un'etichetta tonda, che non è nera.

L'unica ampolla che corrisponde a tutte e quattro le indicazioni della civetta sarà perciò la numero **16**! Non c'è un minuto da perdere, svelto, bevi l'intruglio e corri a pagina 16.

PAGINE 16-17

Utilizza la corda che ti ha dato DZ13 come se fosse un righello. Ritagliala a pagina 43. Prima misura l'altezza della serratura, poi cerca la sola chiave che abbia esattamente quella stessa altezza.



L'unica chiave la cui altezza combacia alla perfezione con quella della serratura reca inciso il numero **24**! Ogni secondo è vitale, apri questa porta e vai a pagina 24 il più velocemente possibile.

PAGINE 18-19

Per decifrare il messaggio di Misurlino ti servirà il suo libro di magia, da staccare al centro del libro. Nello specifico, avrai bisogno delle tavole di decrittazione contenute nel codice dei Templari. Osservandole bene, vedrai che:

└ = A □ = E ◻ = P ◻ = T > = V ▽ = è ecc.

Dopo aver decodificato il messaggio del mago, ecco cosa leggerai:

IL PASSAGGIO SEGRETO È IN CAMERA DEL PRINCIPE. LA POZIONE DI INVISIBILITÀ È A PAGINA DODICI.

Sbrigati ad andare a pagina 12 e a vivere il seguito dell'avventura!

PAGINE 20-23

Innanzitutto, dovrai ricomporre il puzzle del principe. Ritaglia le diverse tessere di legno a pagina 21. Fa' attenzione, però, 12 tessere saranno di troppo e non ti serviranno. Dopo che avrai assemblato correttamente le altre tessere, ecco cosa apparirà:



Tessere di troppo

A pagina 20, appeso a un muro in camera del principe, troverai un blasone identico a questo: per far scattare l'apertura del passaggio segreto, devi premerlo. Come vedrai, è contrassegnato dal numero **10**. E allora presto, vai a pagina 10, il tempo stringe!