

Prova le  
**ATTIVITÀ**

Esercizi tratti  
dal libro:

**FUGA  
DAL FARO**

SCOPRI IL LIBRO →

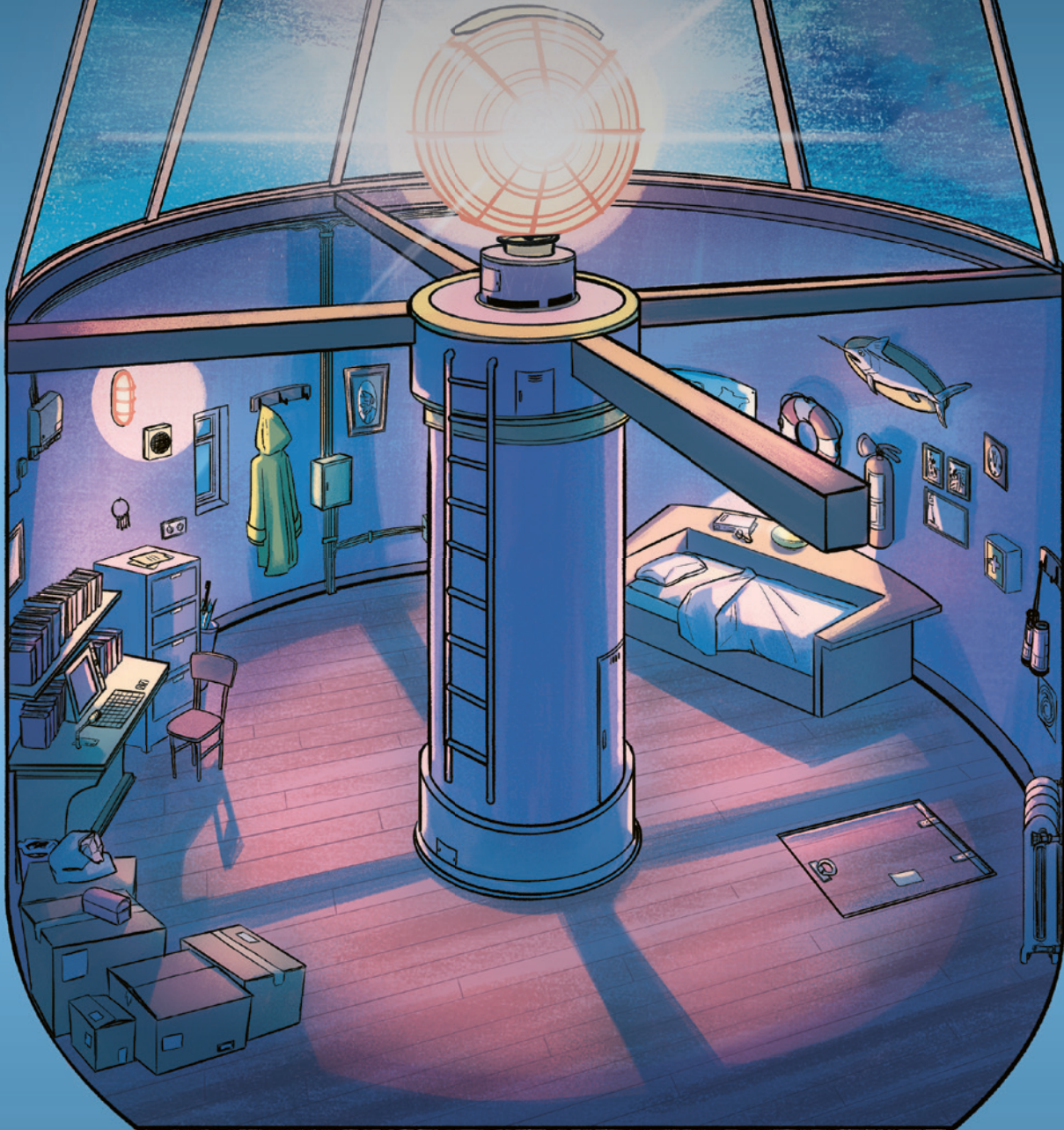
Scopri anche gli altri  
volumi della serie



**Erickson**



# LA TORRE DI CONTROLLO DEL FARO



Durante una gita al **FARO DI SVENGOR** ti sei attardato e sei rimasto bloccato... Ecco l'ambiente in cui ti trovi: una torre di controllo di forma circolare, idealmente suddivisa in **4 QUADRANTI**. Ci dev'essere per forza una via d'uscita, ma dove? L'hai trovata? Cerca la pagina corrispondente.





# LA BOTOLA



Nel 3° quadrante c'è una **BOTOLA** dall'aspetto antico; è in legno con una maniglia in metallo. Ma non si apre. Non è chiusa con un lucchetto: serve qualche strumento.

Sopra trovi un **FOGLIETTO**: cerca la pagina corrispondente e inizia il percorso.

Sei tornato perché hai trovato lo strumento? Bene... vai sulle **SCALE!**





# IL FOGLIETTO

Ecco il contenuto del **FOGLIETTO**:



Soluzione: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_





# CODICE MARINARESCO

Usa questo **CODICE** per decifrare il **MESSAGGIO NASCOSTO**.

<b>A</b>  Alfa	<b>N</b>  November	<b>O</b> 
<b>B</b>  Bravo	<b>O</b>  Oscar	<b>1</b> 
<b>C</b>  Charlie	<b>P</b>  Papa	<b>2</b> 
<b>D</b>  Delta	<b>Q</b>  Quebec	<b>3</b> 
<b>E</b>  Echo	<b>R</b>  Romeo	<b>4</b> 
<b>F</b>  Foxtrot	<b>S</b>  Sierra	<b>5</b> 
<b>G</b>  Golf	<b>T</b>  Tango	<b>6</b> 
<b>H</b>  Hotel	<b>U</b>  Uniform	<b>7</b> 
<b>I</b>  India	<b>V</b>  Victor	<b>8</b> 
<b>J</b>  Juliet	<b>W</b>  Whiskey	<b>9</b> 
<b>K</b>  Kilo	<b>X</b>  X-ray	
<b>L</b>  Lima	<b>Y</b>  Yankee	
<b>M</b>  Mike	<b>Z</b>  Zulu	