

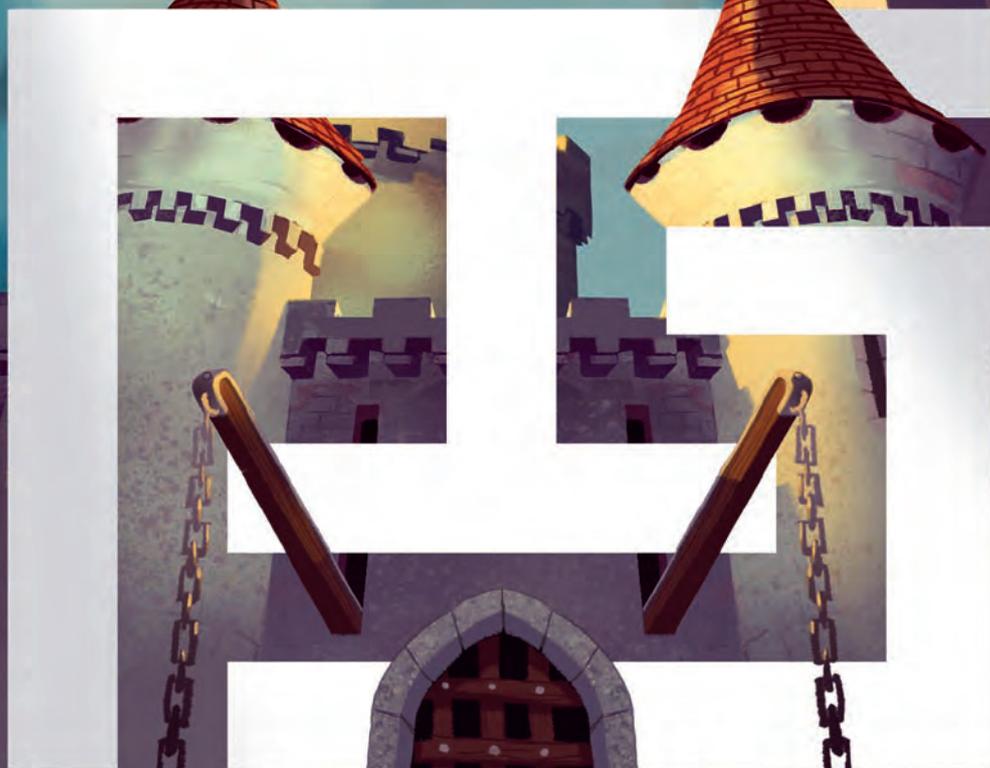


— MÉLANIE VIVES —  
— RÉMI PRIEUR —

# L'ULTIMO UOVO DI FUOCO

FUGGI DAL CASTELLO E SALVA  
LA STIRPE DEI DRAGHI

ILLUSTRAZIONI DI  
EL GUNTO



DAI 9 ANNI

Erickson

**PLAYSCAPE**

ESPLORA, RISOLVI E IMPARA

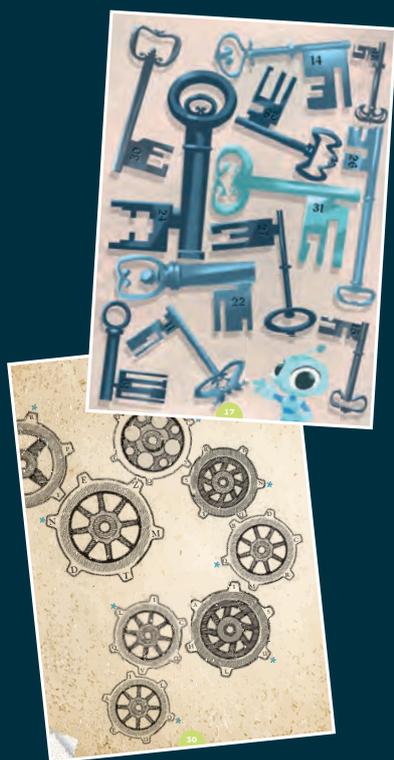
Libri e giochi per allenarsi con  
le discipline e potenziare le  
abilità logiche

MÉLANIE VIVES E RÉMI PRIEUR

## L'ULTIMO UOVO DI FUOCO

Grazie all'aiuto del tuo fedele robot DZ13 sei stato appena teletrasportato nel Medioevo, all'epoca del regno di re Badking, impossessatosi dell'ultimo uovo di drago con l'intenzione di farne una frittatina per suo figlio... Ancora pochi istanti e sarà troppo tardi.

La tua missione: localizzare e mettere in salvo l'uovo di fuoco fuggendo dal castello prima della chiusura della finestra spaziotemporale.



I materiali della serie **PLAYSCAPE** allenano i bambini e i ragazzi sui contenuti delle discipline in modo divertente e avventuroso. Ispirandosi agli enigmi dell'«Escape Room», potenziano al contempo le abilità logiche, il pensiero laterale e il ragionamento.

Il libro può essere «giocato» **da soli o in gruppo**: in caso di utilizzo cooperativo, si vince o si perde tutti assieme.



LOGICA, OSSERVAZIONE e DEDUZIONE



DAI 9 ANNI



1+ GIOCATORI

ISBN 978-88-590-2358-6



€ 9,90

— MÉLANIE VIVES —  
— RÉMI PRIEUR —

# L'ULTIMO UOVO DI FUOCO

FUGGI DAL CASTELLO E SALVA  
LA STIRPE DEI DRAGHI

TRADUZIONE A CURA DI  
**DANIELE PETRUCCIOLI**



DISPONIBILE  
PROSSIMAMENTE:



DELLA SERIE PLAYSCAPE:



**Traduzione:** Daniele Petruccioli  
**Progettazione/Editing:** Tania Ecocher, Clelia Tonini  
**Progetto grafico:** Mattia Casagrande  
**Copertina:** Mattia Casagrande  
**Illustrazioni:** El Gunto  
**Direzione artistica:** Giordano Pacenza

Le Dernier Dragon © First published in French by Fleurus, Paris, France – 2018

© 2020 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.  
Via del Pioppeto 24  
38121 TRENTO  
Tel. 0461 951500  
N. verde 800 844052  
Fax 0461 950698  
www.erickson.it  
info@erickson.it  
ISBN: 978-88-590-2358-6

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.



Finito di stampare nel mese di agosto 2020 da Esperia S.r.l. – Lavis (TN)

## CHE COS'È UN ESCAPE GAME?



Di sicuro avrai già sentito parlare del fenomeno *escape game*. Si tratta di un gioco di fuga dal vivo, che consente di mettersi nei panni di un rapinatore di banca, o di un agente segreto incaricato di salvare il mondo... Il concetto è semplice: tu e la tua squadra vi trovate rinchiusi in una stanza da cui dovete fuggire perlustrando l'ambiente, risolvendo enigmi, facendo scattare congegni... Il tutto in meno di un'ora.

Il gioco non richiede competenze specifiche preliminari e può essere svolto in famiglia o tra amici. Ogni enigma mette alla prova le capacità logiche e lo spirito di squadra. La chiave delle soluzioni risiede nell'osservazione, nella cooperazione e nella condivisione tra partecipanti.

I primi *escape game* sono usciti nel 2005. All'inizio si svolgevano in video, sul computer. Ogni partecipante incarna un personaggio intrappolato in una stanza chiusa a chiave. Passo dopo passo, il ritrovamento di vari oggetti permette di sbloccare mobili e scrigni, fino all'apertura della porta di uscita.

Nel 2007, in Giappone, gli *escape game* sono stati adattati per la prima volta a una vera scenografia, all'interno di una stanza reale. Nel 2011 questa versione è arrivata anche in Europa e dal 2015 in Italia, conquistando l'intero Paese: oggi da noi esistono centinaia di *escape room*, con decine e decine di scenari diversi.

## ADESSO TOCCA A TE!

Fra pochi istanti dovrai risolvere una serie di enigmi. Non dimenticare le regole:

### PRONTI, VIA!

Lo scopo è di portare a termine la missione nel minor tempo possibile. Scegli il tuo livello di difficoltà.



**Principiante:** se è la prima volta che giochi a un escape game.



**Intermedio:** se hai già partecipato almeno una volta a un escape game, dal vivo o in forma di libro.



**Avanzato:** se di escape game ne hai già sperimentati tanti!

Fai partire il conto alla rovescia non appena sarai a pagina 6. Inutile dire che, se vuoi, puoi anche giocare senza alcun limite di tempo.

### PRENDI APPUNTI

Non avventurarti tra gli enigmi senza il kit dell'*escape gamer*: una gomma e una matita ben temperata.

Scrivi, cancella ed esplora ogni parte di questo libro. Vedrai, ti servirà.

### AGUZZA LA VISTA

Le pagine con i numeri nella cupoletta verde non si voltano al solito modo, ad esempio passando dalla 11 alla 12 e così via. È solo aguzzando la vista e risolvendo i vari enigmi che scoprirai il numero di pagina dove si svolge la sfida successiva. Non sfogliare questo libro a caso: ogni volta dovrai andare solo alla pagina indicata dalla soluzione trovata.

Se invece capiti su una pagina che ha un'**orecchia** nell'angolo in basso, vuol dire che puoi leggerne un'altra: la successiva se a essere ripiegato è l'angolo destro, la precedente se è il sinistro.

## CONTROLLA LE RISPOSTE

Quando pensi di avere risolto un enigma, controlla la tua risposta! Corri a pagina 42 e chiedi al tuo fedele compagno, il robot DZ13, di aiutarti a leggere il **diagramma di controllo**.



## CASSETTA DEGLI ATTREZZI

Il robot DZ13 è qui per aiutarti. Prima di partire per la missione, ti ha dotato di alcuni **oggetti** importanti per risolvere certi enigmi. Svelto, vai a ritagliarli a pagina 43.

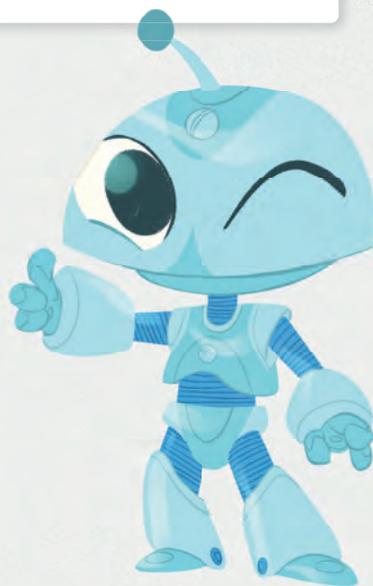
## SERVE AIUTO?

Tra una sfida e l'altra, sei tu a comandare il gioco. Se non riesci a superare un enigma, puoi chiedere a DZ13 di fornirti qualche **indizio** (da pagina 31 a 35, in arancione) o l'intera **soluzione** (da pagina 36 a 41, in viola). Al contrario delle pagine con gli enigmi, quelle con i suggerimenti seguono il normale ordine numerico: per ogni pagina, troverai sempre uno o più indizi e la soluzione completa. Ad esempio, se incappi in un intoppo a pagina 26, vai a leggere gli indizi corrispondenti a quella pagina.

Non sentirti mai in imbarazzo a scartabellare fra gli indizi. Ricorda: fanno parte del gioco. Consultarli è normalissimo, proprio come in un *escape game* dal vivo.

## Indice

- Comincia l'avventura → p. 6
- Indizi → p. 31
- Soluzioni → p. 36
- Diagramma di controllo → p. 42
- Cassetta degli attrezzi → p. 43





## 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*.

**D** Z13 ha aperto la finestra spaziotemporale e ti ha appena depositato dentro le mura del castello. Per cominciare, dovrai attraversare la corte interna in modo da raggiungere le segrete. A quanto pare, lì sotto è imprigionato un potentissimo mago, strenuo difensore dei draghi. Lui ti spiegherà come procurarti una pozione d'invisibilità indispensabile per il proseguimento della missione.

Puoi attraversare il cortile in qualsiasi direzione. Attenzione però: alcune lastre del selciato nascondono dei trabocchetti...

Per fortuna ho ammaestrato un serpente in grado di individuare qualsiasi trappola. C'è solo un problemino: questo rettile ha paura dell'acqua.



### LO SAPEVI?

Una **roccaforte** è un'abitazione fortificata in cui vive il signore (il re, il conte...) insieme alla famiglia, ai servitori, ai soldati. Questi edifici, in origine costruiti in legno, dal Dodicesimo Secolo cominciarono a resistere meglio alle aggressioni esterne grazie all'utilizzo della pietra. Si componevano di un maschio (il torrione più alto), di mura di cinta chiamate «bastioni» e di un fossato pieno d'acqua, che correva tutto intorno ai bastioni e si poteva attraversare grazie al ponte levatoio.

A	F		C	O	S	G	E	M
I	D	F		L	O	R	A	B
R	E	B	I	C	U	B	I	
M	T	U	P	R	Z	H	E	V
G		I	C	S	G	A	P	V
	B	O	I		I		A	O
O	T	T	D	A	N	F	A	L
L	S	B		C	I	P	N	Z
V	N	R	T	T	U	N	D	E

Hai scoperto la strada da cui riesce a passare il serpente? Seguiolo, decifra il messaggio, vola alla pagina indicata e scopri come prosegue l'avventura!



LA TUA  
SOLUZIONE

**N**ell'attimo stesso in cui premi sul blasone, si sente uno scricchiolio. L'armadio del principe si apre e rivela un passaggio segreto. Hai trovato l'ingresso ai sotterranei in cui è nascosto l'uovo di fuoco! Lo imbocchi e sbuchi in un vero e proprio labirinto di corridoi stretti e tortuosi. Sarebbe pericolosissimo perdersi qui dentro. Per fortuna DZ13 ha racimolato qualche informazione.



Lungo la strada per arrivare all'uovo, troverai, in quest'ordine: un grifone, una croce, una freccia.

LA TUA  
SOLUZIONE

### LO SAPEVI?

Nel Medioevo esistevano libri chiamati **bestiari**, contenenti favole e notizie su animali veri o immaginari. All'epoca, tra le creature fantastiche c'erano gli unicorni ma anche il grifone, una bestia dal corpo leonino con testa, ali e artigli d'aquila. O ancora il basilisco, metà gallo e metà rettile. E ovviamente i draghi!

