

DECKSCAPE DEMO

12-99

1-6

10 min.

Deckscape è una Escape room in formato tascabile. Si può giocare con un gruppo di amici o anche da soli.

Si tratta di un tipo di gioco in cui i concorrenti vengono "rinchiusi" in una stanza, e devono risolvere enigmi e misteri per trovare una via d'uscita nel minor tempo possibile. Non è necessaria alcuna competenza specifica: chiunque può riuscirci!

Stampa questo file. Le immagini sono disposte in modo tale da far combaciare perfettamente il fronte e il retro delle carte una volta stampate. Le carte sono numerate in alto a sinistra, sul fronte con numeri dall'1 al 10, e sul retro rispettivamente con i numeri da R1 a R10. Tenendo il foglio con il fronte delle carte visibile, ritaglia le carte cercando di non leggerle.

Se non ti è possibile stampare le pagine direttamente fronte e retro, stampa ciascuna pagina singolarmente, poi ritaglia e incolla il fronte e il retro di ogni carta.

Ti consigliamo di chiedere a qualcuno che non gioca di stampare e tagliare le carte al posto tuo.

Quando hai finito, ordina le carte dalla 1 alla 10 in modo che il fronte della carta 1 sia visibile in cima al mazzo. Ora sei pronto per giocare: leggi il fronte della carta 1 e segui le istruzioni. Buon divertimento!

**Ti è piaciuta la demo di Deckscape?
Nuove avventure ti aspettano nei migliori negozi.**

Autori: Martino Chiacchiera e Silvano Sorrentino
Illustrazioni: Alberto Bontempi



© MMXVII daVinci Editrice S.r.l. Via Bozza, 8
06073 Corciano (PG) Italia — Tutti i diritti riservati

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

1 **DECKSCAPE** 12-99 1-6 10 min.
DEMO

Vi trovate rinchiusi in una piccola stanza; c'è una porta serrata ma non conoscete il codice per sbloccarla. Guardandovi in giro vedete solo una cassetta di metallo, un pannello e un telecomando. Come si esce da qui?

**ATTENZIONE!
NON GUARDATE E NON MISCHIATE LE CARTE
DEL MAZZO PRIMA DI GIOCARE. LE CARTE
SONO NUMERATE IN ORDINE DA 1 A 10.**

Questo gioco è ispirato alle vere **escape room**. I giocatori vengono "rinchiusi" in una stanza e devono cooperare per risolvere nel minor tempo possibile tutti i giochi di logica e gli enigmi che bloccano la via d'uscita.

**Prima di giocare munitevi di orologio,
carta e matita. Poi girate questa carta
e continuate a leggere.**

2 **La cassetta
di metallo**

Questa cassetta in metallo contiene di certo un oggetto utile. Per aprirla, inserite il codice giusto di tre cifre!

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!



LA VERSIONE TASCABILE DEL FENOMENO MONDIALE

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

R2

SOLUZIONE

Il codice è 234. Si ottiene considerando le viti come le quattro operazioni (più, meno, per e diviso) e calcolando il risultato per ogni colonna.

6	5	4
÷	-	×
3	2	1
2	3	4
6 / 3 = 2	5 - 2 = 3	4 × 1 = 4

Se la vostra risposta è errata, segnate una X.
Leggete la prossima carta.

R1

DECKSCAPE DEMO

Prendete le prossime carte e - senza guardarle - formate tre mazzetti divisi per colore.

Seguite sempre le istruzioni delle carte in cima ai mazzetti, e passate alle carte successive solo quando indicato o quando risolvete un enigma.

Per risolvere un enigma:

1. Leggete l'enigma ad alta voce.
2. Concordate una risposta.
3. Girate la carta per verificare la soluzione.

Potete affrontare gli enigmi in cima ai mazzetti da soli o in gruppo, e in qualsiasi ordine.

Ricordate che si gioca e si vince tutti insieme!

SEGNAPUNTI

Quando date una risposta sbagliata, segnate una X su questa riga rossa!

Segnate l'ora corrente qui e iniziate il gioco!

ORE: : MINUTI

:

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

3 La cassetta si apre

Nella cassetta trovate un **mazzo di chiavi**; lo mettete in tasca perché probabilmente vi servirà!



Girate questa carta per guardare il **mazzo di chiavi**. Conservatelo per tutta la partita, potrebbe essere utile!
Leggete la prossima carta.

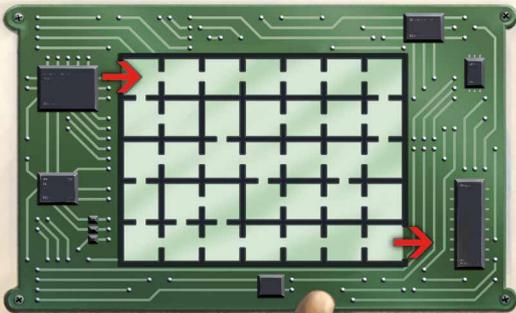
4 C'è qualcos'altro qui!

Nella cassetta trovate anche un **badge**; notate che riporta una strana griglia di lettere; siete certi che vi sarà utile fra poco!



Girate questa carta per guardare il **badge**. Conservatelo per tutta la partita, potrebbe essere utile!
Ora concentratevi sulle altre carte.

5 Il labirinto sul pannello



Un pannello nasconde qualcosa. Avete un solo tentativo per aprirlo: **premete il tasto del telecomando suggerito dal disegno!**

6 Una nicchia dietro al pannello



Un poster appeso sopra al bauletto indica qualcosa. Se l'avete già trovata, **scegliete la chiave giusta per aprire il bauletto!**

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

R4 **BADGE**

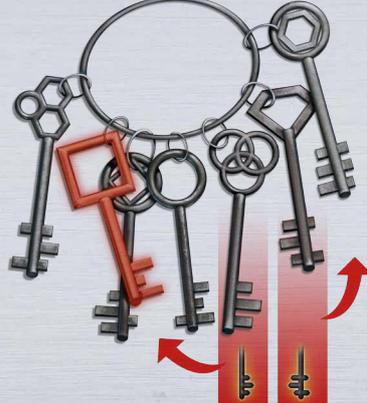
EXIT

L	O	V	E
X	Y	Z	U
C	H	I	S
T	R	A	P



R6 **SOLUZIONE**

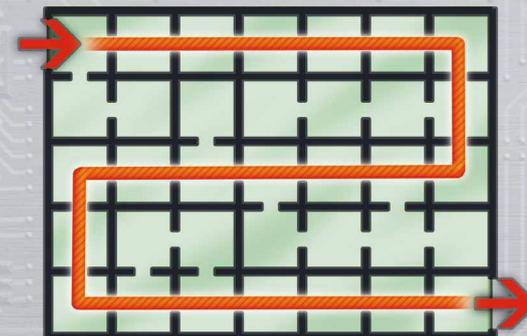
La chiave giusta è la seconda, con la testa quadrata. Il poster mostra la forma di due chiavi, e indica di prendere quella equidistante fra le due.



Se la vostra risposta è errata, segnate una X. Se non avete il *mazzo di chiavi*, segnate un'altra X e rigirate questa carta. Se lo avete, leggete la prossima carta.

R5 **SOLUZIONE**

Il tasto giusto è il numero 2. Tracciando il percorso più breve per uscire dal labirinto si ottiene proprio un "2".



Se la vostra risposta è errata, segnate una X. Leggete la prossima carta.

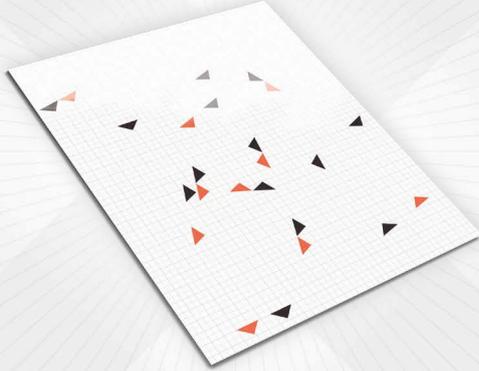
ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

7

Il foglietto nascosto

Il bauletto è vuoto! Possibile? Cercando meglio, in un doppiofondo ben nascosto trovate un **foglietto** con degli strani disegni.



Girate questa carta per guardare il **foglietto**. Conservatelo per tutta la partita, potrebbe essere utile! **Ora concentratevi sulle altre carte.**

8

La pulsantiera sulla porta



Qui c'è una porta con una pulsantiera colorata. Se pensate di aver trovato il codice, **premete i quattro tasti per aprirla!**

9

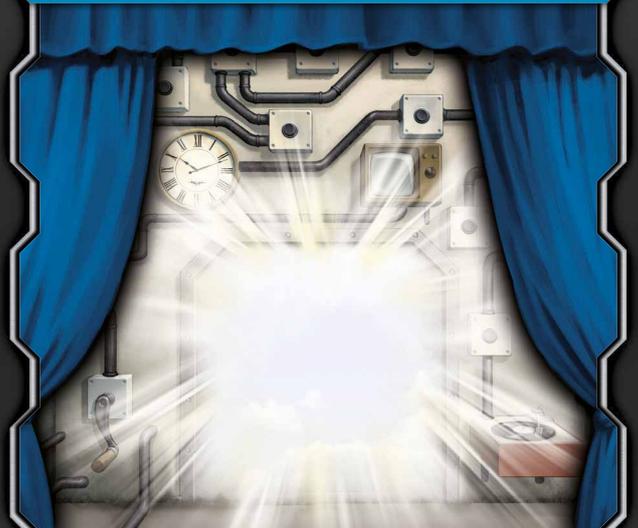
L'insergente



Un insergente gentile ma deciso vi blocca il passaggio. **Quale corda dovete tirare per aprire la tenda e uscire da qui?**

10

Pronti alla fuga!



L'uscita è qui, vedete già la luce all'esterno. **Scegliete: volete fuggire da soli o portare con voi l'insergente incontrato poco fa?**

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!

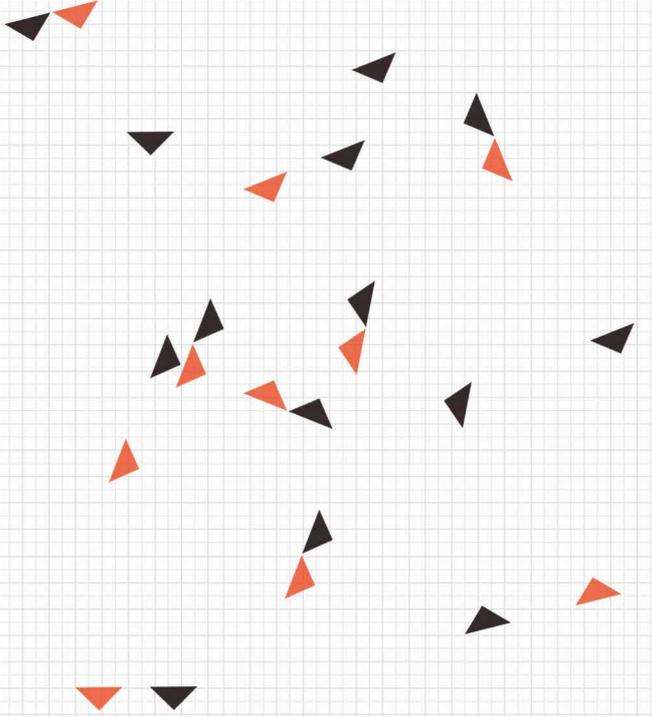
R8 SOLUZIONE

Vanno premuti i quattro tasti verdi, dall'alto in basso. Come suggerito dal **badge**, comporranno la scritta "EXIT" (= "Uscita").



Se la vostra risposta è errata, segnate una **X**. Se non avete il **badge**, segnate un'altra **X** e rigirate questa carta. **Se lo avete, leggete la prossima carta.**

R7 FOGLIETTO



R10 SOLUZIONE

La targhetta sul camice nasconde la scritta "Help" (= "Aiuto"): si vede che l'inserviente non è felice di restare chiuso qui tutto il giorno!

Se avete scelto di portare con voi l'inserviente **prendete il segnapunti ed eliminate una X**

Contate quanti minuti sono passati da quando avete cominciato a giocare.

Aggiungete 2 minuti per ogni **X** sul segnapunti. In base ai minuti totali, il punteggio è:

0-10 minuti:	Veri artisti della fuga!
11-15 minuti:	Missione compiuta!
16 minuti o più:	Un buon allenamento!

 Autori: Martino Chiacchiera e Silvano Sorrentino
Illustrazioni: Alberto Bontempi
dV Giochi, Via Bozza 8 - 06073 Corciano (PG)
info@dvgiochi.com - www.dvgiochi.com
© MMXVII daVinci Editrice S.r.l. - Tutti i diritti riservati.

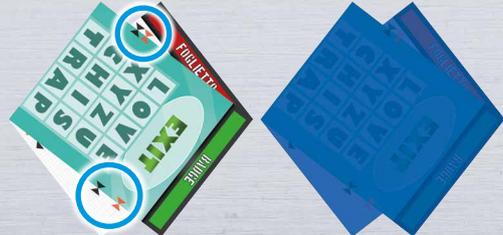
  LA LINEA DI GIOCHI
DECKSCAPE
VI ASPETTA CON TANTI NUOVI ENIGMI
NEI MIGLIORI NEGOZI.

R9 SOLUZIONE

La corda giusta è la terza.
I simboli sulla scritta "EXIT"



...suggeriscono di accostare le frecce su **badge** e **foglietto**. Quando tutte e quattro le frecce corrispondono, si crea la forma indicata dalla terza corda.



Se la vostra risposta è errata, segnate una **X**. Se non avete il **foglietto**, segnate un'altra **X** e rigirate questa carta. **Se lo avete, leggete la prossima carta.**

ATTENZIONE: NON LEGGERE QUESTE CARTE PRIMA DI GIOCARE!