



ESCAPE BOOK

LA VILLA MISTERIOSA

Impaginazione e redazione: studio pym / Milano
Illustrazioni interno di copertina: Davide Lorenzon

www.battelloavapore.it

Pubblicato per PIEMME da Mondadori Libri S.p.A.

I Edizione 2019

© 2019 - Mondadori Libri S.p.A., Milano

ISBN 978-88-566-7011-0

Anno 2019-2020-2021

Edizione 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Finito di stampare presso  Grafica Veneta S.p.A.

Via Malcantone, 2 – Trebaseleghe (PD)

Printed in Italy



Leonardo Lupo

**ESCAPE
BOOK**

LA VILLA MISTERIOSA

Illustrazioni di Davide Lorenzon

PIEMME



COMINCIAMO

Benvenuto! Quello che hai tra le mani è un “Escape Book”, un libro da cui devi letteralmente fuggire risolvendo una serie di enigmi come se fossi dentro a una vera escape room, l’esperienza di gioco in cui i partecipanti vengono chiusi in una stanza e, mettendo alla prova il proprio ingegno e le proprie capacità strategiche, devono trovare un modo per uscire.

Leggi con attenzione, raccogli gli indizi e buona fortuna! Ma prima, ecco le cinque cose che hai bisogno di sapere per poter giocare:

1. La tua ricerca si svolgerà saltando da un **paragrafo** all’altro. Ogni paragrafo è identificato da **un numero a quattro cifre** che trovi in alto sulle pagine di destra del libro.

Ci sono quattro modi di arrivare a un paragrafo:

- a) perché il testo ti dice di farlo,
- b) perché vedi un numero a quattro cifre in un’illustrazione,

Attenzione! Per risolvere gli enigmi, questo libro va sfogliato, capovolto, ispezionato in tutte le sue parti, non solo dentro, ma anche fuori!

c) perché decidi di sommare il numero di un oggetto a quello del paragrafo,

d) perché pensi di aver trovato le quattro cifre corrispondenti alla soluzione di un enigma.

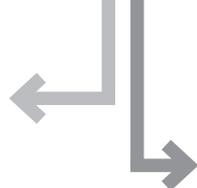
Per esempio, se hai davanti l'immagine di un tastierino numerico e pensi che la cosa giusta da fare sia digitare il codice 8134, vai al paragrafo **8134**. Se il paragrafo **8134** non esiste, la soluzione è errata.

2. Un'escape room è una corsa contro il tempo!

In questo libro il tempo che hai a disposizione è identificato dalle **clessidre**  sulla **SCHEDA DI GIOCO**. Ogni volta che perderai del tempo ti verrà detto di cancellare una clessidra . Sulla **SCHEDA** e anche all'interno del libro troverai le indicazioni di cosa fare quando le clessidre  si dimezzano e quando finiscono.

Ma niente paura: se dovessi finire il tempo, puoi sempre ricominciare!

3. Ogni volta che accanto al numero di paragrafo vedrai il simbolo della lente d'ingrandimento vorrà dire che, se sei bloccato, potrai usare uno



ZOOM, cioè avere un suggerimento più dettagliato che ti aiuterà a risolvere gli enigmi. Per leggerlo, vai al paragrafo corrispondente dell'appendice **ZOOM** in fondo al libro. Però fai attenzione a usare questi aiuti solo se ne hai davvero bisogno, perché ogni volta che andrai alla fine del libro per leggere il suggerimento, perderai del tempo e dovrai cancellare una clessidra  sulla **SCHEDA DI GIOCO**.

4. Troverai degli **oggetti**. Annotali negli appositi spazi della **SCHEDA DI GIOCO**. Ogni oggetto è scritto in maiuscolo e accompagnato da un numero. Per esempio, CACCIAVITE **+50**. Se, accanto al numero di paragrafo, vedi il simbolo della **chiave inglese**  è il momento di usare un oggetto, ma dovrai essere tu a decidere quale. Per farlo devi semplicemente sommare il numero del paragrafo in cui ti trovi al numero dell'oggetto. Per esempio, se vuoi usare il CACCIAVITE **+50** nel paragrafo **4040**, devi andare al paragrafo **4090**. Se il paragrafo **4090** non esiste, hai usato l'oggetto al momento sbagliato.

5. Di quando in quando il testo ti proporrà di annotare un **ricordo !** per andare a riguardare un'immagine oppure un **paragrafo** per rileggerlo più avanti. Anche per i ricordi troverai degli spazi nella **SCHEDA DI GIOCO**. Non dimenticare di annotarli tutti, potrebbero tornarti molto utili!

Alla fine del libro trovi alcune pagine bianche:
usale per le tue deduzioni!

SCHEDA DI GIOCO

CLESSIDRE

Cancella le clessidre che hai speso



metà punti tempo
vai a **1933**



fine punti tempo
vai a **4123**

PARAGRAFI

Annota i paragrafi importanti

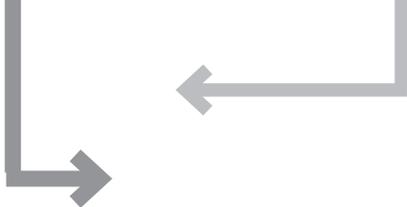
.....

.....

.....

.....

.....



OGGETTI

Segna gli oggetti che hai raccolto



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



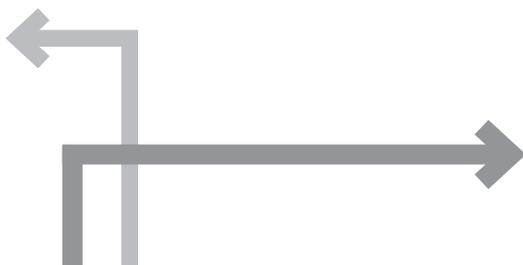
.....



.....



.....



UN INVITO INASPETTATO

C'è un momento, durante la festa, in cui la musica e le voci tacciono, e per un istante ti sembra che il tempo si sia fermato. Il tempo di un lungo, profondo respiro che avvolge il giardino come nebbia.

La grande villa incombe su di te come un lupo sulla preda, con le alte finestre opache sormontate dai tetti spioventi. La luna si affaccia brevemente tra le nuvole e poi scompare di nuovo, la musica ricomincia e la festa ti si riavvolge intorno. Bevi un sorso dal tuo bicchiere e ti sforzi di liberarti dal senso di inquietudine. *Dove sarà Chiara? E se non fosse venuta?*

Il giardino di villa Corneli è pieno di ragazze e ragazzi della scuola. Ci sono tavoli con cibo e bottiglie e festoni di luci che corrono tra gli alberi, la postazione di un dj circondata da altoparlanti e un

pergolato di fiori perfetto per farsi i selfie. Di Chiara invece non c'è traccia: è strano che ti abbia invitato a venire con lei a questa festa, ma è ancora più strano che poi non si faccia vedere. Che sia stato solo uno stupido scherzo?

Molti degli invitati sono dell'ultimo anno, dato che senza patente è difficile raggiungere questa villa in collina, ma non sei l'unico che si è avventurato fin quassù in scooter. Dal parcheggio hai seguito un viale per arrivare al giardino e qui ti sei dovuto fermare: nessuno ha avuto il permesso di entrare nella villa vera e propria.

Bevi un altro sorso, poi un grido ti fa sobbalzare.

VAI AL PARAGRAFO 1399

Per cercare il paragrafo giusto usa i numeri qui in alto

0105

Sfilo la fibbia che chiude il raccoglitore in pelle e lo apro: è pieno di articoli di giornale pubblicati tra gli anni Cinquanta e gli anni Ottanta del secolo scorso. Osservi le date, inorridito: se il Barone era un assassino, com'è possibile che tante sparizioni siano state segnalate anche dopo la sua morte? È assurdo, ti ripeti, non può essere davvero un fantasma!

Eppure hai la netta sensazione che qualcosa continui a sfuggirti...



Annota questo ricordo per rivederlo: **0105**, articoli di giornale anni 50/80

◀ Se qui hai finito, torna a **4542** ▶



0161

Afferri la cornetta del telefono, sperando che ci sia la linea: è così! Ma quando provi a comporre il numero di casa tua, non succede niente. *Com'è possibile? Questo telefono è qui per caso o serve a qualcosa?* Forse devi usarlo per chiamare un altro numero...

◀ Se qui hai finito, torna a **1225** ▶





0211

Ti avvicini alla libreria carica di vecchi tomi rilegati in pelle, libri di storia e albi di foto. Non puoi metterti a leggere in una situazione del genere, ma provi a scorrere i titoli sui dorsi sbiaditi dal tempo. I tomi sono voluminosi e hai paura di spostarli, ma sei curioso, così inizi a frugare...

Trovi saggi di anatomia e di medicina, di legge e di storia militare, tutti molto impolverati. Non hai tempo da perdere, ma non vorresti tralasciare qualcosa: hai in mente tanti film in cui spostando un libro si attiva un passaggio segreto. Ed ecco che smuovendo alcuni volumi ti accorgi che dietro c'è nascosta una vecchia cartellina in pelle **(3490)**.

◀ Se qui hai finito, torna a **1225** ▶

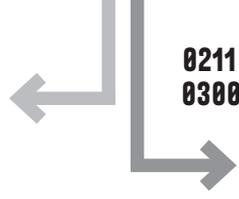
0300

Girando lentamente la chiave sposti le lancette verso le ore 03.00. Quando raggiungono le tre in punto, l'orologio emette uno strano suono, come il richiamo di un corno da caccia. La lancetta si è fermata sul numero 3 e non si muove più. Non sei sicuro di cosa voglia dire, ma sei certo di aver fatto un passo avanti!

“Numero 3” ripeti tra te e te, convinto che presto ti tornerà utile.

► Se qui hai finito, torna a **4542** ►

Quando trovi due numeri di paragrafo, quello sopra corrisponde alla pagina di sinistra e quello sotto alla destra!





0430

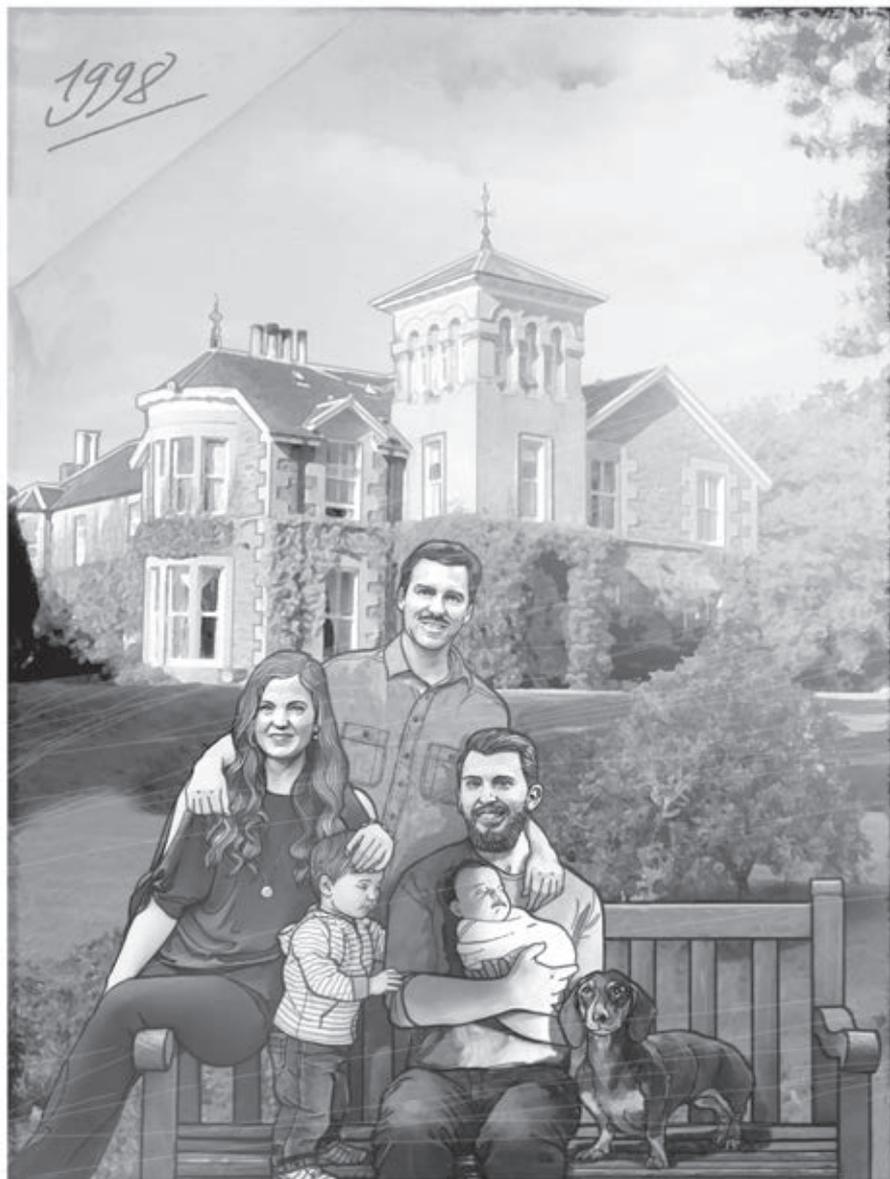
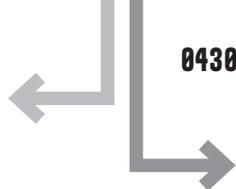
Forzando la serratura malandata, riesci a spalancare la cassapanca, che è piena di vecchie coperte. Le togli tutte fino a raggiungere il fondo e lì cerchi qualcosa, magari una scanalatura con un meccanismo che faccia aprire una botola, ma non trovi nulla: il passaggio nascosto non è qui.

Infilata tra le coperte, però, scorgi una vecchia fotografia.



Annota questo ricordo per rivederlo: 0430, fotografia di gruppo

◀ Se qui hai finito, torna a **4542** ▶



Le bottiglie sono vuote, ma poco male: non avresti bevuto niente di quello che c'è in questa stanza! Sollevandole, però, avverti un tintinnio: in una delle tre bottiglie c'è una piccola chiave d'ottone che riesci a far scivolare attraverso il collo. Metti in tasca la

CHIAVE D'OTTONE **+233**.

► Se qui hai finito, torna a **4542** ►

0812

Ti inginocchi a terra e soffi via la polvere dal pavimento, poi bussi alle pareti con le nocche cercando dei pannelli. Provi anche a smontare l'attaccapanni, ma dietro non trovi altro che solido legno. Niente da fare: il passaggio nascosto non è qui.

Tieni duro, Chiara, pensi mentre ricominci a guardarti intorno.

◀ Se qui hai finito, torna a **4542** ▶



1112

Con dita nervose ruoti l'ultimo ingranaggio della combinazione della cassaforte e senti un lieve scatto: si è sbloccata! Apri lo sportellino, ancora ben oliato, e subito guardi all'interno. Avvolta in una carta decorata c'è una strana chiave con la testa che ricorda le piume di una freccia (STRANA CHIAVE, **+287**). Sulla carta c'è scritto qualcosa.

◀ Se qui hai finito, torna a **4542** ▶

Mia Cara, mi chiedi
se nascondo un segreto,
ebbene io voglio aprirmi
a te completamente.

Ecco, ti scrivo su carta

la mia maniera:
una volontà di ferro,
forgiata nel fuoco della
battaglia, e temprata dal
tempo.

1115



1115

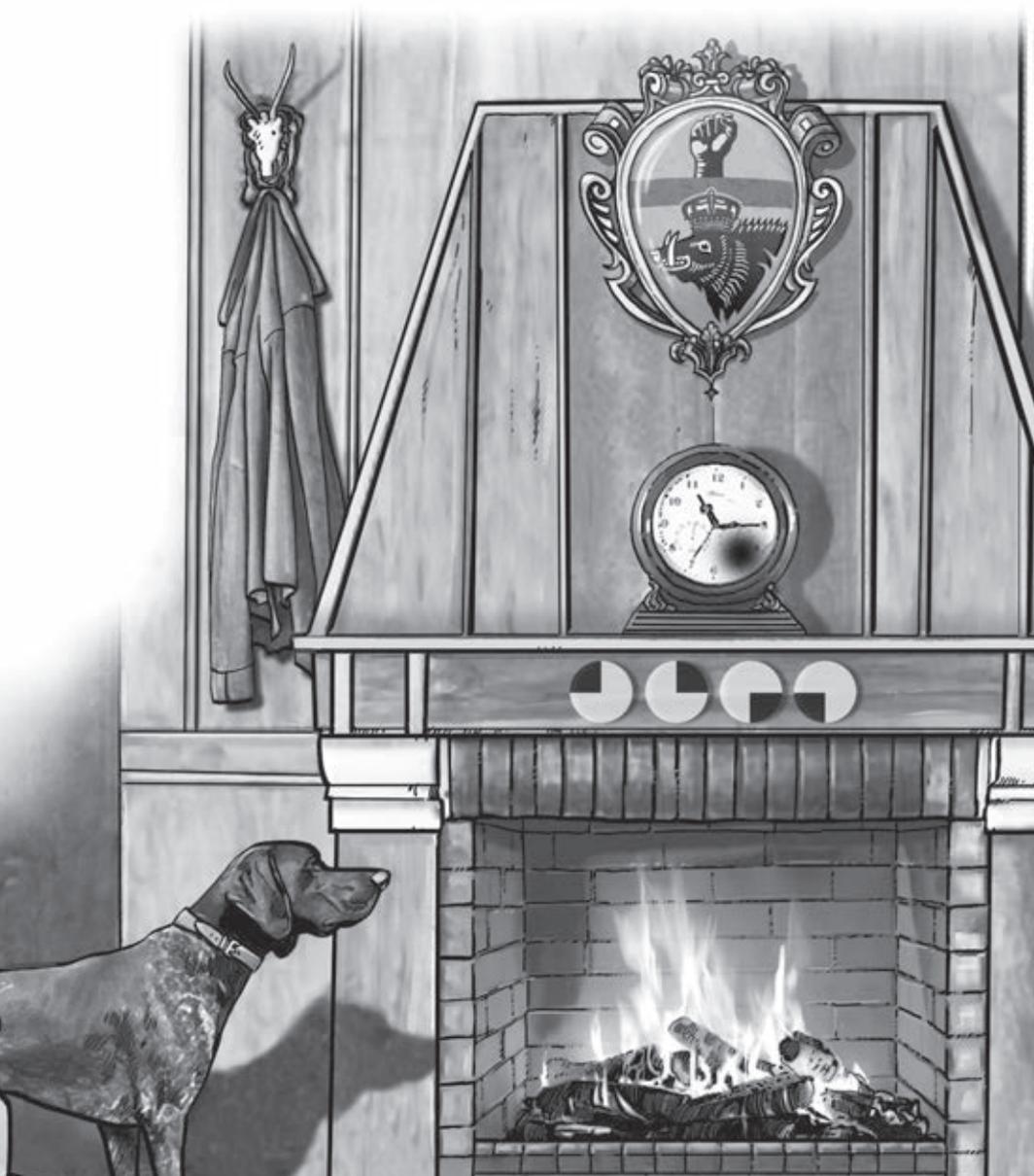


Ti accosti al monumentale camino, sul quale troneggia lo stemma di famiglia. Al centro c'è un orologio che segna le 11.15, ma la lancetta continua a scattare avanti e indietro. Forse dev'essere regolato? Su un lato c'è una chiavetta che puoi usare per cambiare l'orario.

Il fuoco nel camino arde vivace e se vuoi cercare meglio devi trovare il modo di spegnerlo. Dell'acqua sarebbe l'ideale, certo, ma puoi anche usare l'attizzatoio per smorzare le fiamme e ricoprirle di cenere.



Se vuoi usare l'attizzatoio, spendi una clessidra e vai a **6892**, altrimenti torna a **4542** e cerca un'altra soluzione





1162

Frugando nella tasca della giacca trovi dei fogli arrotolati insieme. Li prendi e nella fretta ti cadono a terra: sono dei vecchi documenti **(5739)**. Nell'altra invece trovi un orologio da taschino.

◀ Se qui hai finito, torna a **4542** ▶

