

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

TRENTI, NICOLAS

Escape game : în ghearele mafiei / Nicolas Trenti ; trad. din lb. franceză de Aurelia Ulici. - București : RAO Distribuție, 2019

ISBN 978-606-006-279-0

I. Ulici, Aurelia (trad.)

793.7

RAO DISTRIBUȚIE

Str. Bârgăului nr. 9 - 11, sect. 1, București, România

www.raobooks.com

www.rao.ro

Escape Game, Dans les griffes de la mafia

© Larousse 2019

Director: Carine Girac-Marinier

Director editorial: Antoine Caron

Director artistic: Uli Meindl

Concepția grafică: Sophie Rivoire

Grafica: Philippine Bonnin

Ilustrații de: Guillaume Boutanox

Producție: Marlene Delbeken

Toate drepturile rezervate

© RAO Distribuție, 2019

Pentru versiunea în limba română

2019

ISBN 978-606-006-279-0

Toate drepturile de reproducere și reprezentare integrală și parțială, prin orice mijloace existente, a nomenclaturii sau/și a textelor aparțin Editorului și sunt strict interzise.

ESCAPE GAME

În ghearele mafiei

Nicolas Trenti

Traducere din limba franceză
Aurelia Ulici



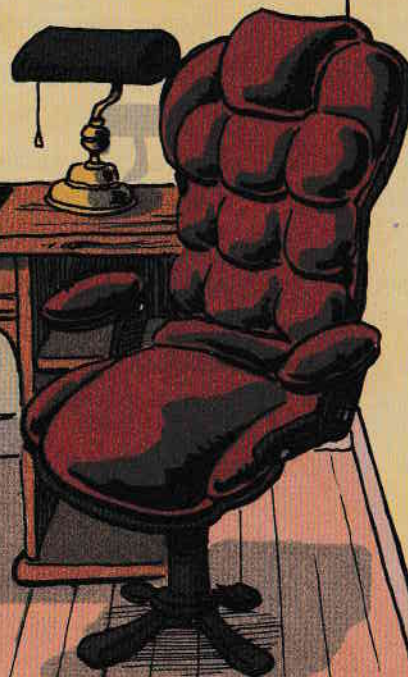
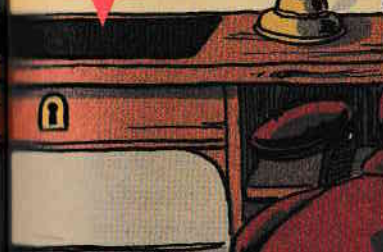
+ PE

SALA S1 - BIROUL LUI *DON* GRAVEDONE

ME

LI

BU



Biroul lui *don* Gravedone

Foarte repede, te ridici și începi să explorezi camera în care te-ai trezit, în căutarea unei căi de ieșire.

O privire rapidă ți-e de ajuns ca să înțelegi că te afli în biroul lui *don* Gravedone. În mod normal, ai fi jubilat la gândul că ai acces în aceste locuri: cu siguranță, camera trebuie să fie plină de dovezi care să permită incriminarea nașului. Dar astăzi nu contează, pentru salvarea ta trebuie să faci totul ca să scapi cât mai repede cu putință.

Biroul nu are nicio fereastră, singura ieșire posibilă este, se pare, ușa prin care mafioții au părăsit încăperea. Cât mai discret posibil, încerci să apeși mânerul. Degeaba! Ușa este încuiată. Și e limpede de ce e încuiată: pe perete, chiar alături, este fixat un dispozitiv care seamănă cu un **mecanism de recunoaștere vocală** **ME**: numai vocea lui *don* Gravedone poate să deschidă ușa...

Continui să examinezi încăperea: tot ce se poate spune este că aceasta este decorată cât se poate de sumar. Într-un colț al încăperii, o mobilă de **birou** **BU** din lemn masiv și un fotoliu încăpător din piele servesc probabil mafiotului pentru rezolvarea afacerilor lui. Totul este aranjat cu mare atenție.

Fără îndoială, ai avea nevoie de mai mult timp ca să scotocești prin mobilă și sertare, în speranța că vei găsi ceva interesant.

O **bibliotecă** mare **LI**, plină cu cărți vechi, ocupă un perete întreg. Și acolo ar fi, fără îndoială, nevoie de o examinare aprofundată, dar un amănunt îți atrage atenția: pe parchet, în apropierea rafturilor, observi niște zgârieturi fine, în arc de cerc. Oare e posibil ca biblioteca să ascundă ceva? Ar trebui să afli despre ce este vorba!

Înainte de a-ți continua explorarea, îți controlezi buzunarele: gangsterii ți-au luat aproape tot! Evident, va trebui să pui cruce aparatului de fotografiat, telefonului mobil și armei. Dar haidamacii ăia duri au uitat să scotocească buzunarele interioare ale jachetei! Valorosul tău **paspартu** **PE** îți va fi cu siguranță foarte util ca să evadezi de aici. Ți-au mai rămas un carnet și un stilou care îți vor permite să iei notițe în timpul aventurii.

De altfel, începi să înregistrezi obiectele pe care le ai la dispoziție. Va fi absolut obligatoriu să ai o evidență zilnică, pe măsură ce faci descoperiri, și să notezi toate informațiile importante, pentru a fi sigur că nu uiți nimic.

OBIECTE

ME Mecanism de recunoaștere vocală

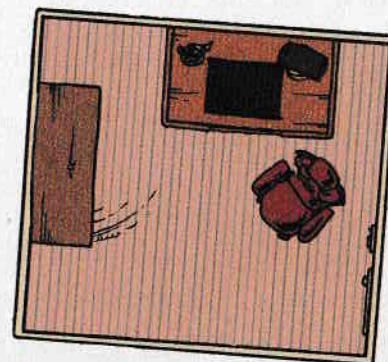
BU Birou

LI Bibliotecă

PE Paspartu

NOTE

- Verifică dacă biblioteca din birou ascunde ceva.
- Descoperă cum să descui ușa biroului protejată de mecanismul de recunoaștere vocală.



FOAIA DE PARCURS

Dacă este prima ta aventură și ai nevoie de puțin ajutor la început, citește paginile următoare, care îți vor călăuzi primii pași.

Dacă ești deja familiarizat cu rutina jocului, iar regulile nu mai au secrete pentru tine, poți sări peste introducere și poți deja începe jocul!

Primii pași...

Acum, pentru că ai examinat camera, va trebui să găsești repede o modalitate de a ieși de aici. Ți amintești că ai observat niște semne ciudate pe dușumea, lângă bibliotecă. Poate ar trebui să încerci să o miști, ca să verifici dacă nu cumva ascunde o ieșire secretă.

Așadar, combină **acțiunea DE (a deplasa)** cu obiectul **bibliotecă LI**. Vei obține cuvântul-cod **DELI**, pe care îl cauți în **Decodor**. Cuvântul-cod **DELI** te trimite la combinația **0630**.

Consultă atunci codul **0630** în capitolul **Decriptări**, care îți indică:

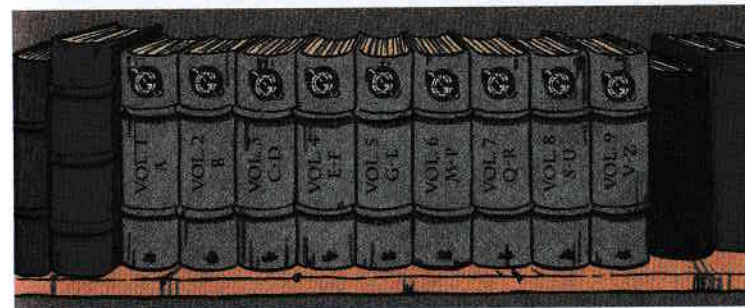
→ 0630

Tragi din toate puterile de un capăt al bibliotecii pentru a încerca s-o faci să se rotească, dar mobila nu se clintește. Cu toate acestea, rămâi convins că intuiția ta este cea corectă!

Evident, nu este suficient. O **examinare** (acțiunea **EX**) mai aprofundată a **bibliotecii LI** va duce poate către o pistă. Cuvântul-cod **EXLI** corespunde combinației **1020**, pe care o cauți în **Decriptări**:

→ 1020

Impunătoarea bibliotecă din birou are probabil mai mult de un metru cincizeci lățime și doi metri înălțime. Rafturile sunt pline de cărți vechi despre istoria criminalității și romane polițiste din seria neagră. O enciclopedie care ocupă raftul din mijloc îți atrage atenția într-un mod special:



De fiecare dată când miști unul dintre cele nouă volume, auzi zgomotul unui mecanism. Încerci mai multe combinații, fără succes. Categoric, trebuie să pui în mișcare diferitele

Volume într-o ordine precisă. Când vei găsi codul de 4 cifre care corespunde cărților ce trebuie deplasate, caută direct în codul corespunzător. Dar în situația de față e inutil să insiști, cu siguranță îți lipsește cel puțin un element pentru a găsi combinația potrivită.

Rămâne să găsești această faimoasă combinație!

Găsirea altor obiecte

Oare o cercetare aprofundată a biroului ți-ar putea dezvălui indicii prețioase? Examinezi (**EX**) biroul **BU**. În Decodor, **EXBU** te trimite la codul **2650**:

→ 2650

Biroul lui *don* Gravedone este o mobilă masivă, din stejar maro-închis, aflat în perfectă ordine. Suprafața biroului este goală, cu excepția unui set de birou din piele neagră, o lampă retro de birou, din alamă, și un borcănaș care conține stilouri și un creion **PA**. Montanții biroului sunt dotați cu câteva casete goale, din păcate. Doar un sertar **TI** de dedesubt îți atrage atenția.

Descrierea biroului te ajută să adaugi în inventarul tău două noi obiecte, care vor juca cu siguranță un rol important în acest joc. Deci, poți să înregistrezi în carnet sertarul **TI** și creionul **PA**.

Fără să stai pe gânduri, încerci să deschizi (**OU**) sertarul **TI** (combinația **4508** în Decodor, apoi în Decriptări):

→ 4508

Sertarul biroului este încuiat cu cheia. În zadar ai încercat să-l forțezi. Este imposibil de deschis; broasca rezistă.

Începi să acționezi

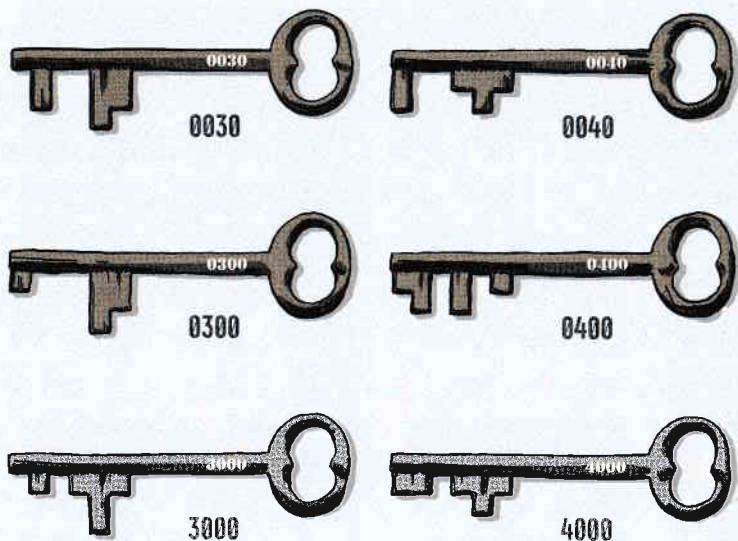
A venit momentul să scoți din buzunar paspartuul magic și să-l introduci în broasca sertarului ca să încerci să-l deschizi. Folosești deci paspartuul **PE** în sertarul **TI**. Cuvântul-cod **PETI** obținut te trimite la codul **3738**:

→ 3738

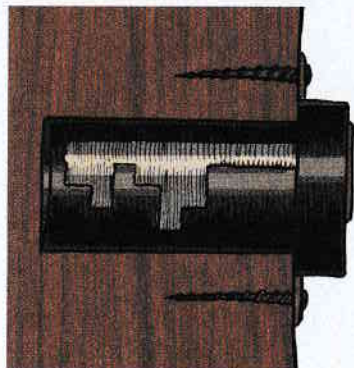
Încearcă să deschizi sertarul folosind paspartuul. Bazându-te pe experiența ta în materie de spart broaște, știi că va trebui să suprapui exact două chei pentru a reproduce amprenta broaștei și astfel să descui sertarul.

Respect pentru oameni și cărți

Paspartuul tău conține următoarele chei:



Amprenta broaștei pare a avea forma aceasta:



Consultă codul corespunzător sumei înscrise pe cele două chei care trebuie suprapuse și vei afla dacă ai dat dovadă de suficientă îndemânare ca să deschizi sertarul.

În acest moment, nu poți conta decât pe simțul tău de observație și pe perspicacitate pentru a rezolva enigma și a continua jocul...

Examinează obiectele pe care le ai, combină-le și nu uita că poți în orice clipă să ceri indicii combinând acțiunea **IN** cu codul obiectului asupra căruia ai rămas blocat.

Succes mai departe!

Atenție! Nu da pagina înainte de a fi invitat să descoperi sala **S2**!