

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

TRENTI, NICOLAS

Escape game : crima la conac / Nicolas Trenti ; trad. din lb. franceză de Aurelia Ulici. - București : RAO Distribuție, 2019

ISBN 978-606-006-278-3

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, Meurtre a Manoir

© Larousse 2019

Director: Carine Girac-Marinier

Director editorial: Antoine Caron

Director artistic: Uli Meindl

Concepția grafică: Sophie Rivoire

Grafica: Nord Compo

Ilustrații de: Guillaume Boutanox

Producție: Marlene Delbeken

Toate drepturile rezervate

© RAO Distribuție, 2019

Pentru versiunea în limba română

2019

ISBN 978-606-006-278-3

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

Crimă la conac

Nicolas Trenti

Traducere din limba franceză

Aurelia Ulici





Respect pentru oameni și cărți

Salonul

Majordomul deschide ușa dublă a salonului și te pofteste să te alături invitaților adunați în jurul unui minunat **pian cu coadă P I**, pe care este așezată o ramă în care se află o fotografie a lui William Haynes și a defunctei sale soții, Charlotte.

După ce ai scăpat de impermeabil, el începe prezentările, arătând-o înainte de toate pe o femeie brună, seducătoare, de vreo treizeci de ani:

„Inspectore, v-o prezint pe **miss Eve Parker K E**, cu care sir Haynes are obiceiul... avea obiceiul să joace lungi partide de șah.“

Majordomul se întoarce acum spre o femeie matură, îmbrăcată într-un taior elegant, galben deschis:

„Iată-o pe **Mrs. Nancy Curry R Y**, mare amatoare de artă, care, de altfel, i-a vândut lui sir Haynes multe tablouri de la conac.“

Alături de ea stă un bărbat burtos de vreo cincizeci de ani, pe care majordomul ți-l prezintă ca fiind **colonelul Raymond Waddington W A**, și pe care sir Haynes îl cunoscuse pe vremea când servea în Marină.

„Și iată-l, în sfârșit, pe **dr. Emmett Pratt R A**, meloman fin și pianist renumit, care adesea îl însoțea pe sir Haynes la operă.“

Dr. Pratt, extrem de slab și de palid, te salută cu o imperceptibilă mișcare a capului.

La rândul tău, te prezinți și tu și începi conversația, încercând să descoperi în cuvintele fiecărui suspect eventuale indicii. Colonelul Waddington, ca bun militar, te asigură: „Poți conta pe totala noastră colaborare, inspectore. Dacă ai nevoie de ajutor, nu ezita să ne cauți!“

Și atunci când discuția se împotmolește pe tema creierului de maimuță în aspic adus din India pentru cină, decizi să explorezi încăperea...

Salonul, decorat cu gust, împacă de minune modernismul și clasicismul victorian.

Canapelele largi îmbrăcate în mătase bordeaux, încoronate de ornamente sculptate în lemn închis la culoare, ocupă partea dreaptă a camerei.

În spatele pianului, pe stânga, se înalță o **bibliotecă mare B I**, care ocupă un perete întreg, de la podea până la tavan.

În sfârșit, printre tablouri, o **pânză T A** îți reține atenția în mod special prin forța culorilor care dă o notă extrem de modernă decorului.

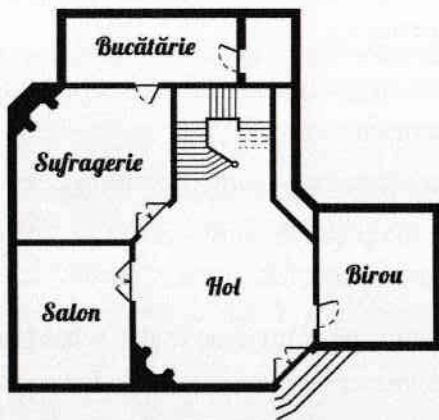
Ca să faci progrese, va trebui acum să scotocești ceva mai serios locurile. De altfel, pentru asta poți conta pe accesoriul indispensabil al detectivului: o **lupă L O** care te însoțește în fiecare dintre anchetele tale.

Respect pentru oameni și cărți

De asemenea, ai asupra ta un carnețel în care notezi elementele importante de la începutul acestei afaceri și desenezi în grabă un plan al locului, scotocind printre amintiri...



PLANUL CONACULUI

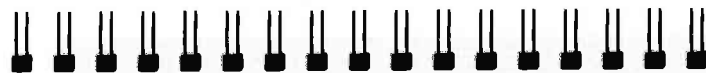


OBIECTE

- LO** - Lupă
- PI** - Pian
- TA** - Tablou
- BI** - Bibliotecă

NOTE

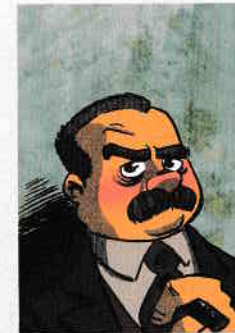
- Unde sunt armele aduse de invitați?
- Cum se ajunge în alte camere?



INVITAȚII

KE Miss Eve Parker

WA Col. Raymond Waddington



RY Mrs. Nancy Curry

RA Dr. Emmett Pratt



FOAIA DE PARCURS

Dacă este vorba despre prima ta aventură și dacă dorești un mic ajutor ca să începi, nu ezita să citești paginile următoare, care îți vor ghida primii pași.

Dacă ești deja familiarizat cu tehnica jocului și dacă regulile nu au secrete pentru tine, te poți lipsi de această introducere și te poți lansa pe cont propriu.

Primii tăi pași...

Ca un copoi adevărat, va trebui să explorezi această primă cameră, să descoperi indicii concrete despre crimă și să găsești un mijloc cu ajutorul căruia să te poți aventura în celelalte camere de la parter.

Te decizi să arunci un ochi asupra minunatului **pian PI** în jurul căruia stau grupați invitații. Combini, deci, acțiunea **Examina EX** și **pianul PI**, pentru a obține cuvântul-cod **EXPI**. Cauți din nou acest cuvânt-cod în **Decodor** și descoperi combinația **5290**.

În secțiunea **Decriptări** a cărții, în fața paragrafului **5290**, poți citi rezultatul acestei acțiuni:

→ 5290

Mai întârzi asupra superbului pian cu coadă care tronează în salon. Nu știi nimic despre muzică, așa că nu vei risca să te așezi să încerci sonoritatea instrumentului. Totuși, pusă pe pian, observi o **partitură PA**.

Adaugi acest nou obiect inventarului tău și te decizi să arunci un ochi fără să mai stai pe gânduri. Din nou, folosești, deci, acțiunea **Examina EX** pe **partitura PA**, cuvântul-cod **EXPA** te trimite la paragraful **2780**:

→ 2780

Examinarea primei pagini a partiturii nu scoate la iveală nimic altceva decât vreo zece portative goale. Nimic de semnalat pe această parte a colii, dar documentul pare imprimat pe ambele părți.

Te decizi, deci, să întorci partitura. Pentru asta este suficient să folosești acțiunea **Deplasa DE** (care ajută să întorci, să scuturi sau să împingi un obiect) asupra **partiturii PA**. O căutare în **Decodor** îți arată cuvântul-cod **DEPA**, care corespunde paragrafului **4780**, la care apelezi:

→ **4780**

Pe dosul partiturii, un nou șir de portative, fără nicio notă. Totuși, jos, în partea dreaptă a foi, privirea ta ascuțită observă câteva litere minuscule, prea mici pentru a fi descifrate cu ochiul liber.

Asta nu e o problemă: ca bun detectiv, ai la tine **lupa LO**. Folosești, deci, această lupă **LO** pe partitura **PA**. Obții cuvântul-cod **LOPA**, care corespunde paragrafului **1680**.

→ **1680**

Înarmat cu lupa, reușești să descifrezi caracterele care figurează pe dosul partiturii. Descoperi trei cuvinte: „This Old Man“.

Poate că dragul de William a vrut să te pună pe o pistă lăsându-ți acest indiciu? Din nenorocire, cunoștințele tale muzicale limitate n-o să-ți permită să avansezi. Poate unul dintre invitați ar putea să te ajute? Ți aduci aminte că **dr. Pratt** este un **fin meloman**, va putea, deci, fără îndoială, să-ți spună mai multe pe tema pianului. Pentru a pune întrebări unui invitat despre un obiect, este suficient să combini inițialele obiectului și pe cele ale persoanei. În cazul de față, dorești să vorbești despre **pianul PI** cu **dr. Pratt RA**. Cauți, deci, cuvântul-cod **PIRA** în Decodor, care te trimite la paragraful **5819** din Decriptări:

→ **5819**

Dr. Pratt pare încântat să-și poată etala cunoștințele muzicale. Nici nu l-ai întreat bine despre subiect, că se și așază la pian. Degetele fine aleargă pe clape și o muzică de jazz invadează imediat salonul.

După câteva minute de recital, dr. Pratt se oprește pentru a lăsa loc unei salve de aplauze din partea celorlalți invitați. Când îl întrebi din nou despre pian, se decide să te învețe să cânti câteva bucăți.

„E foarte simplu, prietene, spune el, arătând câteva note pe portativ. Iată o gamă întregă, cifrele de sub fiecare notă te ajută să citești mai ușor partitura.“



Pentru a cânta o melodie, va fi destul să te raportezi la combinația obținută, interpretând primele patru note ale unei partituri.