

IBDIS | We know
books

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
RAFFAITIN, VINCENT

Escape Game – special Minecraft : Arthur și licoarea vieții eterne /
Vincent Raffaitin ; trad. din lb. franceză: Aurelia Ulici.
– București : RAO Distribuție, 2021
ISBN 978-606-006-627-9

I. Ulici, Aurelia (trad.)

794
004

RAO DISTRIBUȚIE

Str. Bârgăului nr. 9-11, sect. 1, București, România
www.raobooks.com
www.rao.ro

Escape Game: Arthur et la potion de vie infinie
© Larousse 2019

Director: Carine Girac-Marinier

Director editorial: Ella-Meï Taberero Chaudet

Director artistic: Uli Meindl

Concepția grafică: Sophie Rivoire

Tehnoredactare: Tiphaine Desmoulière

Producție: Marlene Delbeken

Credite ilustrații: Vincent Raffaitin (pag. 13, 20-21, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 50, 51, 52-53, 55, 57, 58, 59, 60, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 81, 82, 84, 85, 87, 90, 93, 94, 95, 96, 98, 99, 102, 103, 104-105, 107, 108, 109, 110), ©Shutterstock

Credit imagini copertă: © shutterstock.com – Vincent Raffaitin

Toate drepturile rezervate

© RAO Distribuție, 2020

Pentru versiunea în limba română

2021

ISBN 978-606-006-627-9

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

special **MINECRAFT**

Arthur și licoarea vieții eterne

Vincent Raffaitin

Traducere din limba franceză
AURELIA ULICI



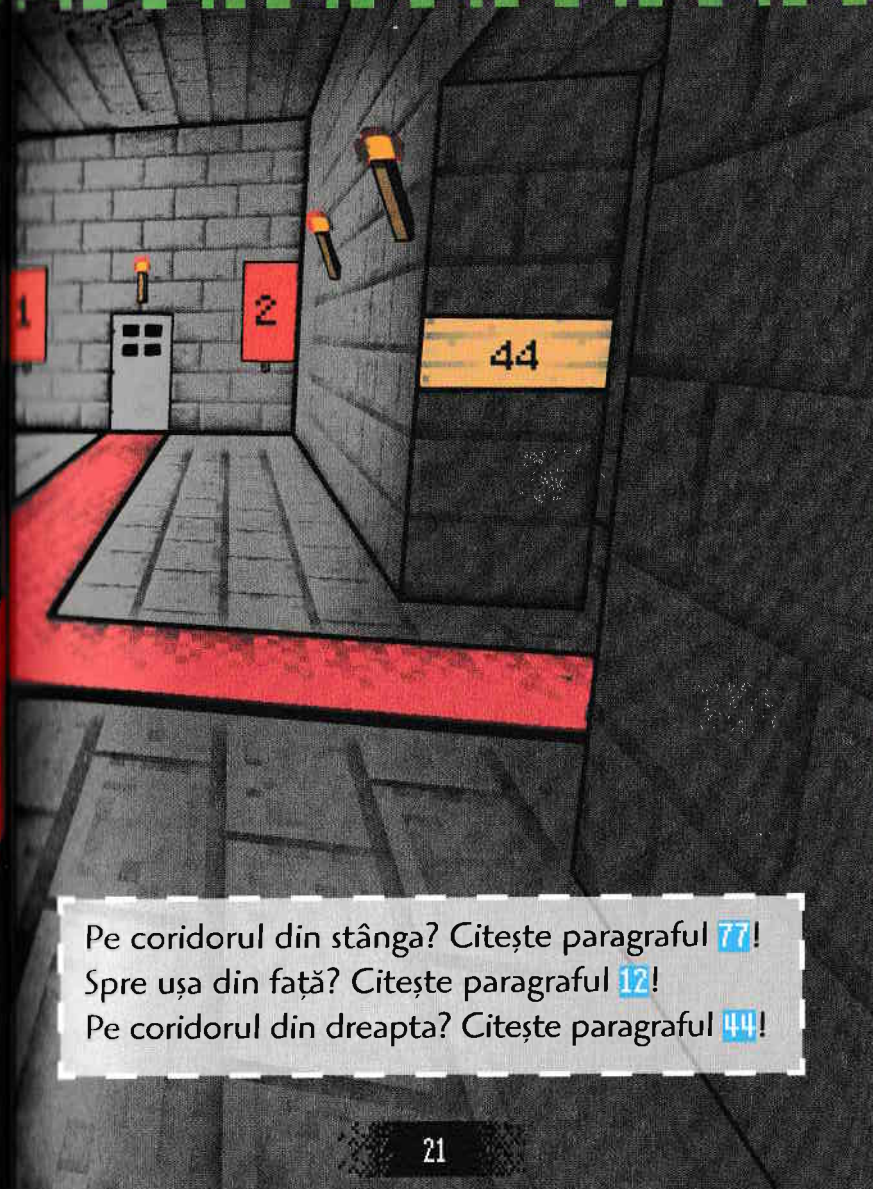


01

După ce ți-ai făcut curaj, împingi ușa cea mare și pătrunzi în turnul infernal.

Iată-te într-o sală imensă, luminată cu torțe de redstone! Ambianța este rece și umedă. Ești ușor neliniștit, dar trebuie să-ți duci misiunea la îndeplinire.

Trei drumuri se deschid în fața ta. Pe care vei alege să mergi?



Pe coridorul din stânga? Citește paragraful 77!

Spre ușa din față? Citește paragraful 12!

Pe coridorul din dreapta? Citește paragraful 44!



02

O, nu! Ai căzut în capcană! Când introduci combinația cifrului, cufful vibrează și scoate puțin fum; conținutul se autodistruge! Fir-ar să fie! Era un cuff-capcană! Din fericire, nu ți-a produs nicio pagubă.

Întoarce-te la **30**!

03

Bravo! Nu ai căzut în capcană! Cufful se deschide și înăuntrul acestuia găsești un smarald.

După ce ai bifat o nouă casuță „smarald”, te întorci la **30**.



04

Găsești soluția corectă pentru dezlegarea enigmei și grilajul se deschide. Înaintezi câțiva metri și ești din nou în fața unui grilaj închis. Pe una dintre cărămizi este gravată următoarea provocare: „Amintește-ți... Ce culoare are covorul din mijloc, de la parter?”

Dacă răspunzi „albastru”, mergi la **118**!

Dacă răspunzi „portocaliu”, mergi la **37**!

Dacă răspunzi „roșu”, mergi la **22**!



05

Înaintezi cu pași mici. Urci câteva trepte și cercezi și ceilalți pereți ai încăperii.

Nu zărești nicio ușă.

Afișul din mijlocul camerei este înspăimântător, dar te intrigă. Remarci imediat prezența unui mesaj: pe dos, are înscrisă o enigmă.

„Trei pădurari trebuie să taie câte doi butuci de lemn fiecare. Pădurarii trebuie să folosească un topor diferit pentru fiecare dintre cei doi butuci.

Pădurarul 1 are un topor din diamant și unul din piatră. Pădurarul 2 are un topor din lemn și unul din fier.

Pădurarul 3 are un topor din aur și unul din piatră.



Care pădurar își va tăia primul cei doi butuci?”

În funcție de tipul de topor, un butuc de lemn se taie cu viteze diferite:

Topor din lemn: 0,75 s/butuc.

Topor de fier: 0,5 s/butuc.

Topor de diamant: 0,4 s/butuc.

Topor din aur: 0,25 s/butuc.

Dacă tu crezi că pădurarul 1 câștigă, mergi la [84](#).

Dacă tu crezi că pădurarul 2 câștigă, mergi la [102](#).

Dacă tu crezi că pădurarul 3 câștigă, mergi la [66](#).



06

Iată-te în fața unei uși închise, care dă într-o sală mare! Fără îndoială, pe aici continuă aventura ta.

Pentru a deschide ușa, găsește codul potrivit și citește paragraful corespunzător!

Cod ușa
 $A \times B$

$$A = 7 + 1$$

$$B = 7 - 1$$



07

Ajungi prin ușa L.

Dacă vrei s-o iei înapoi pe ușa L, mergi la **41**!

Dacă vrei s-o iei pe ușa I, mergi la **11**!

Dacă vrei s-o iei pe ușa J, mergi la **09**!

Dacă vrei s-o iei pe ușa K, mergi la **33**!

08

Bravo! Ai reușit să deschizi cufărul! În interiorul acestuia găsești un smarald. Turnul infernal este plin de smaralde bine ascunse, iar treaba ta este să le descoperi.

Bifează câte una dintre casetele „smaralde” pe fișa ta de personaj, de fiecare dată când recuperezi unul.

Acestea te vor ajuta să câștigi puncte la sfârșitul aventurii.

Cobori scara, lăsând-o în spatele tău.

Încotro vrei să mergi?

La stânga: du-te la **01**!

La dreapta: du-te la **95**!