

IBDIS | We know books
Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
RAFFAITIN, VINCENT

Escape Game - special Minecraft : Sașa și fortul subteran /
Vincent Raffaitin ; trad. din lb. franceză: Aurelia Ulici.
- București : RAO Distribuție, 2021
ISBN 978-606-006-626-2

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: Sacha et le fort souterrain
© Larousse 2019

Director: Carine Girac-Marinier

Director editorial: Ella-Mei Tabernero Chaudet

Director artistic: Uli Meindl

Concepția grafică: Sophie Rivoire

Tehnoredactare: Tiphaine Desmoulière

Producție: Marlene Delbeken

Credite ilustrații: Vincent Raffaitin (pag. 19, 27, 34, 38, 40, 49, 51, 57, 58, 59, 62, 63, 68, 70, 72, 74, 75, 76, 78, 80, 83, 85, 88, 89, 92, 95, 102, 104, 115, 116, 117, 120, 122, 125), ©Shutterstock

Credit imagini copertă: © shutterstock.com - Vincent Raffaitin

Toate drepturile rezervate

© RAO Distribuție, 2020

Pentru versiunea în limba română

2021

ISBN 978-606-006-626-2

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**

Sașa și fortul subteran

Vincent Raffaitin

Traducere din limba franceză
AURELIA ULICI





Tu ești Sașa. Trăiești undeva în deșert împreună cu bunicul tău, tataia Claude.

Locuiți într-o căsuță modestă, din nisip, departe de orice urmă de civilizație. Nu-ți cunoști părinții, dar, după spusele bunicului tău, sunt doi aventurieri care nu s-au mai întors niciodată dintr-o expediție subterană. N-a vrut niciodată să-ți spună mai mult, cu toate că l-ai implorat neîncetat.

De când te știi, ai visat ca aceștia să se întoarcă. Ți-i imaginezi. Și, mai ales, îți imaginezi restul lumii. Căci tataia Claude n-a vrut niciodată să te ducă într-o călătorie dincolo de deșert. Consideră că oamenii de la oraș sunt depravați și răi, și că orașul nu este un loc tocmai potrivit pentru un copil. Pasiunea ta pentru acțiune și aventură ți-a adus porecla de „Sașa musculosul”.

Spre marea ta bucurie, un prieten ți-a dăruit una dintre cărțile lui preferate:



Larousse de l'Overworld

Este o carte cu imagini şi explicaţii despre întreaga lume!

Datorită acestei cărţi, ai descoperit peisajele deluroase, copacii, râurile şi văile înverzite... Ai aflat o grămadă de lucruri despre animale! Ai învăţat cum se hrănesc porcii, ce greutate au oile şi chiar cât pot zbura găinile!

Cartea ţi-a permis să visezi. Dar cu cât o deschizi mai des, cu atât îţi doreşti mai mult să vezi toate aceste locuri şi animale cu ochii tăi.

Larousse de l'Overworld

Uneltele şi armele

Fără unelte, este aproape imposibil să sapi galerii, să construieşti o casă sau să ucizi monştrii. Uneltele sunt esenţiale pentru supravieţuire. Dacă se întâmplă să cazi într-o pivniţă, fără unelte, şansele tale de a ieşi viu sunt aproape inexistente. Pentru a face unelte sau arme, ai nevoie de resurse.



Lemn



Piatră



Fier



Aur



Diamant

Monştri

În zilele noastre, monştrii au dispărut datorită Ordinului Cavalerilor. Dar, până la aceştia, au existat nenumărate specii de monştri. Fiecare dintre acestea avea caracteristici diferite. De exemplu, unele călătoreau mai departe decât altele. Nu am reuşit niciodată să le înţelegem denumirile, deoarece numele lor sunt într-o limbă magică.

Iată câteva exemple: 17177 071111 8/4 - 1 bloc

11111111 0,25 x 8 blocuri

47:111111 9/3 blocuri

Simbolurile magice

Există nenumărate simboluri şi gravuri în lumea asta. Unele dintre ele au rămas neînţelese până zilele noastre. În exemplul ce urmează, îţi arătăm un simbol care nu are nicio semnificaţie pentru istorici.





Dar tataia Claude este de neclintit: n-o să te lase niciodată să pleci într-o aventură, atât de departe de casă. Dacă-l auzi bătând la uşă, să ascunzi cartea, să nu care cumva să ți-o confiște.

– Băiete, spune tataia Claude, va trebui să vii cu mine la Sableville! Trebuie să cumpăr un nou golem de fier care să mă ajute la cultivat.

– Dar, bunicule, îi răspunzi tu, încă mai am teme de făcut! Dacă vreau ca mai târziu să merg la o școală bună, trebuie să studiez și...

Tataia Claude te întrerupe brusc:

– Ascultă, Saşa, știi că am nevoie de golemul acesta ca să muncesc ogorul din deșert! Singur nu pot face mare lucru. Trebuie să mă ajuti să aleg un golem în stare bună. Altfel, cum vom mai putea trăi? Cât despre studiile tale... mai vorbim!

Lași capul în jos. Chiar nu-i poți spune nu bunicului. Resemnat, ieși din cameră și i te alături.

II

Piața din Sableville



Sableville este un sat din vecinătate. Este o așezare destul de ciudată, unde se adună o mare parte dintre negustorii de fier vechi și de tot felul de alte nimicuri. Este locul afacerilor profitabile, dacă știi să negociezi.

Nici n-ați sosit bine în piață, că negustorii de golemi forfotesc în jurul vostru. Sunt săteni nu foarte înalți și cu glugi. Li se distinge cu greu fața și vorbesc foarte repede.

Problema cea mai mare este că unii vânzători nu știu decât să mintă, iar alții doar să spună adevărul, ceea ce nu face mai simple negocierile!

Cei care mint tot timpul sunt *mincinoșii* și cei care spun adevărul sunt *cinstiții*.

Bunicul tău a zărit un golem care îi place. Îl întreabă pe vânzătorul îmbrăcat în galben cât costă.



Acesta răspunde mormăind, aşa că nimeni nu i-a înţeles răspunsul. Enervat, vânzătorul pleacă.

Un alt vânzător îmbrăcat în verde îl strigă pe bunicul tău şi îi spune:

– A zis că era un *mincinos*, că golemul lui era grozav şi că ți-l vindea cu 30 de monede. Eu vi-l vând pe al meu cu 20 de monede şi este în perfectă stare!

În spatele tău, un alt negustor îmbrăcat în roşu te bate pe umăr şi îți spune:

– Hei, micuțule, cauți un golem? Al meu este de ocazie, dar merită. Ți-l dau cu 15 monede. Și nu-l crede pe vânzătorul în verde, nu este un *cinstit*, ca mine!

Între golemul vânzătorului în verde
şi cel al vânzătorului în roşu,
pe care îți sfătuiești bunicul
să-l cumpere?

ATENȚIE!

Ești sigur că ai găsit răspunsul la enigmă? Nu întoarce niciodată pagina dacă nu te-ai gândit deja la o soluție!

Dacă ești sigur pe tine, dă-i drumul! Întoarce pagina și continuă-ți aventura!

Dacă ești blocat, consultă indicele **368** de la sfârșitul cărții și bifează o căsuță „indiciu” în tabelul de la începutul cărții!

Dacă răspunsul tău nu este bun, amintește-ți să bifezi o căsuță „greșeală” în tabelul de la începutul cărții.