

# Evasione

## Obiettivi:

- Problem solving
- Lavoro di squadra, collaborazione e divisione dei compiti

Il gioco è sostanzialmente un Escape Room, resa disponibile al link

<https://padlet.com/paolarizzi1999/q5u7m53vehtyal9l>

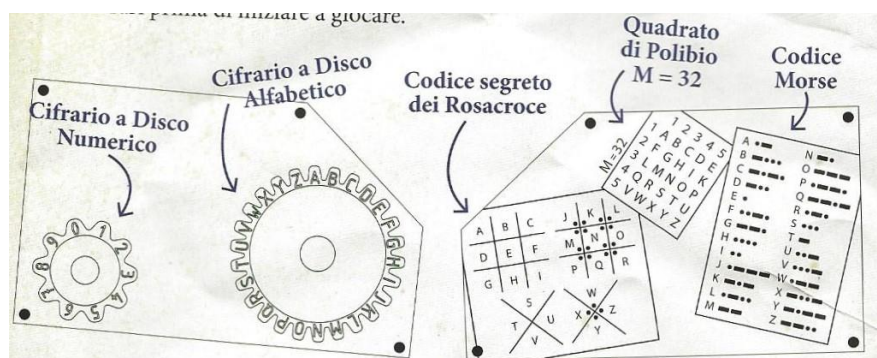
## REGOLE

Come in una qualsiasi escape room siete bloccate in questo gioco e il vostro obiettivo è quello di trovare i codici per scappare nel giro di 60 minuti attraverso la risoluzione di puzzle ed enigmi. Usate il cervello! Non trascurate il lavoro di squadra: comunicazione, ingegno, creatività, logica e attenzione al dettaglio saranno fondamentali per la vostra fuga.

Quest'avventura si compone di 3 parti. Per concludere ogni parte bisogna trovare un codice di 4 lettere o numeri da comunicare alle capo. Per concludere il gioco trovate i 3 codici corretti entro 60 minuti. Prima di iniziare il gioco impostate un timer di 60 minuti: sarà il tempo che avrete a disposizione. Prestando molta attenzione iniziate a esaminare i materiali che avete. Mi raccomando, la guida è leale! Guardate solo gli elementi che vi sono forniti per ogni parte, senza affrettarvi ad andare avanti. Cecate indizi, codici, enigmi e parti di puzzle, collaborate come una vera e propria squadra. Una volta identificato il primo dei 3 codici, comunicatelo alla capo. Se il codice è corretto potete accedere alla parte successiva dell'avventura cercando di decifrare il secondo codice e così via finché non risolvete l'ultima parte o esaurite il tempo a disposizione.

In quest'avventura non sarete completamente sole: avete a disposizione 8 suggerimenti, da richiedere a noi capo.

Inoltre su alcuni indizi ci sarà la sigla ER: in questi casi per risolverlo potrete usare una di queste chiavi, sta a voi capire qual è quella giusta. (è la stessa per tutta l'avventura😊)



## AMBIENTAZIONE

Hai passato gli ultimi mesi in prigione e dovrai restarci per i prossimi dieci anni, per un crimine che non hai neanche commesso. Passi la maggior parte delle tue giornate insieme a un gruppetto di detenuti: ti hanno protetto dal primo giorno e pensi di poterti fidare di loro. Ti coprono le spalle e tu gli hai detto che sei disposto a coprire le loro.

Un pomeriggio un detenuto ti rivela che un grande matematico, Walter Castel, viveva nella cella che ora occupi tu ma che è stato trasferito in un'altra prigione qualche tempo fa. Si trattava di una leggenda tra i detenuti. Il direttore della prigione e le guardie sembravano intimorite da lui, non perché fosse grosso o particolarmente forte, ma perché temevano potesse trovare un modo di fuggire e un'evasione avrebbe nociuto alla reputazione della prigione. Così avevano inventato una storia sul fatto che Walter Castel fosse coinvolto in una rissa e avesse pestato un altro detenuto. Walter naturalmente non avrebbe potuto far del male ad una mosca, eppure era stato trasferito con quella scusa in un carcere di massima sicurezza dall'altra parte del paese.

Non ti sorprende che un matematico visse nella tua cella: le pareti sono piene di numeri e strani rompicapi e il pensiero che quei segni possano essere collegati in qualche modo alla libertà inizia ad intrigarti. Che appartengano a un piano più grande per fuggire da quell'inferno che al momento chiami casa?

I pochi mesi passati in prigione sembrano già anni e, potendo scegliere, preferiresti una vita da latitante piuttosto che passare in cella il resto dei tuoi giorni. ti convinci che scappare sarebbe la cosa giusta. D'altra parte, resterai in carcere per i prossimi dieci anni per un crimine che non hai commesso. Dieci anni senza futuro, senza speranza, per il semplice fatto di esserti trovato nel posto sbagliato al momento sbagliato.

La sera stessa comunichi ai tuoi compagni detenuti quello che hai sentito. Insieme rigirate la cella sotto sopra e trovate delle buste chiuse nascoste nel bagno. Quello potrebbe essere l'indizio di un'evasione di successo.

Le guardie raggiungeranno la tua cella fra un'ora esatta per la ronda, che questa sia l'occasione di una vita?

## SUGGERIMENTI

Parte 1:

1. Risolvi l'enigma sul cruciverba. Scrivi le lettere mancanti.
2. Leggi tutte le parole verticali del cruciverba.
3. Il primo codice è: sudoku 6, fotografia 2, moltiplicazione (nota sull'annuncio) 5 e 1.

Parte 2:

4. Tutti i fogli con coordinate x y danno info sulla formula. Trova i simboli della formula nella cella. Trova alpha nell'immagine. Conta i giorni per risolvere la formula.
5. Guarda il ER dove  $M=32$ . Con questo sistema  $U=45$ . Usa il sistema ER per le altre lettere della carta codice.
6. Cerca con attenzione un numero nel lavandino.
7. Il secondo codice è: 40, 44, 43, 42

Parte 3:

8. Usa le lettere sulle chiavette. Codice finale: giornale, detersivo per lavatrice, lavagna, maglia.

## SOLUZIONE (da leggere solo quando si è pronti per scoprire la verità)

### PARTE 1

Scrivendo le lettere mancanti sul cruciverba e leggendo di conseguenza le verticali, si capisce che bisogna trovare le cifre sbagliate in sudoku, fotografia e moltiplicazione.

Codice → 6251

## PARTE 2

Per trovare il codice bisogna risolvere la carta codice. Per le lettere bisogna capire quale chiave codice ER è quella giusta (quadrato di Polibio). Rimangono però due incognite:  $\alpha$  e  $?$ .

Per  $\alpha$  guarda la carta con le foto: c'è un triangolo con indicati due angoli, 68 e 90, il terso è  $\alpha$ . Se non ti ricordi quant'è la somma degli angoli di un triangolo puoi guardare attentamente il pavimento della stanza: in un triangolo troverai la somma: 180. Quindi  $\alpha=180-90-68=22$ .

Per  $?$  bisogna risolvere la formula sul muro. I simboli rappresentano oggetti nella stanza, trovandoli si troverà di conseguenza il numero per sostituirli. Il primo corrisponde a un foglio posto sulla brandina:  $\frac{1}{2}$  giorni. Il secondo, la specie di bottone, non è altro che il buco nel lavandino e la cordicella forma un 2. Il triangolo corrisponde al pezzo mancante di uno dei fogli sul pavimento, che si può ritrovare in bocca al topolino: 3. I giorni si possono contare sul muro: come ogni detenuto anche Walter ha contato i suoi nella cella segnandoli sul muro e sono 150. Risolvendo l'equazione si scopre che  $?=3$ .

Codice → 40 44 43 42

## PARTE 3

Per la terza parte gli indizi sono tutti nella lavanderia.

Sul giornale si può leggere Coleman è il numero uno, con la C e l'uno evidenziati: la C sarà la prima lettera del codice.

Vicino al giornale si trova il falcone del detersivo: AA, quindi due A. La A sarà la seconda lettera del codice.

Sulla lavagna si trova un'altra volta un codice ER. Risolvendolo, sempre con il quadrato di Polibio, si legge Hong Kong. Se si guarda nella stanza della seconda parte, c'è un planisfero: su Hong Kong c'è il 3. La C scritta sulla lavagna sarà la terza lettera del codice. Volendo si può raggiungere questo risultato in un altro modo: nella lavanderia sono presenti 3 scatole di detersivo e la marca inizia per C.

Sul tavolo c'è una maglia con una piccola etichetta che riporta la lettera B. La manica della maglia indica la cesta dei pantaloni, dove un paio di pantaloni forma il numero 4: la B sarà l'ultima lettera del codice.

Codice → CACB

**Congratulazioni, siete riuscite a evadere!**