

STOP

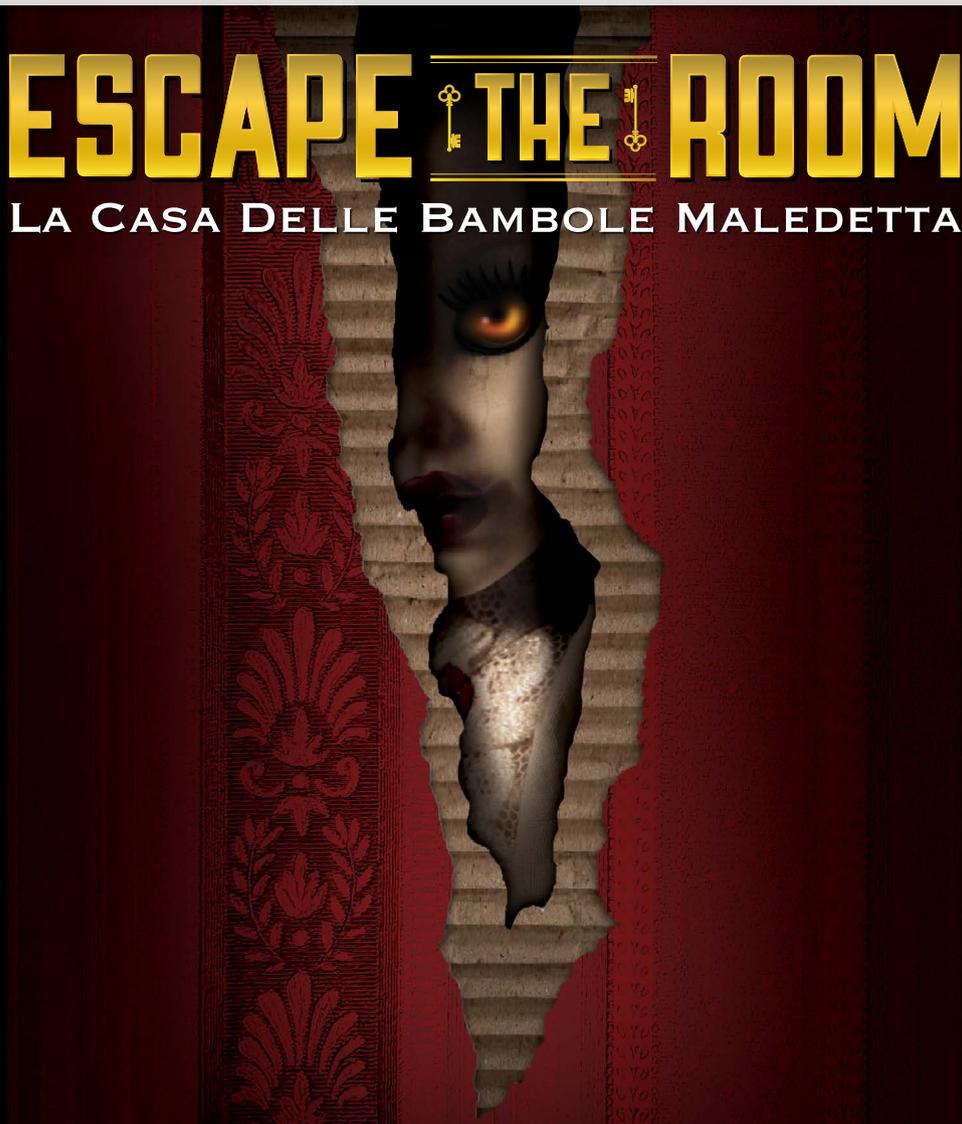
LEGGETE CON ATTENZIONE QUESTO MANUALE

**NON APRITE O TOCCATE NESSUN COMPONENTE
FINCHÉ NON VI VIENE INDICATO**

STOP

ESCAPE THE ROOM

LA CASA DELLE BAMBOLE MALEDETTA



LIVELLO: AVANZATO-ESPERTO

MANUALE DELLA STORIA E DELLE ISTRUZIONI

START

GUIDA DI MONTAGGIO DELLA CASA DELLE BAMBOLE

SEGUITE ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI CHE SEGUONO

START

State per iniziare una Escape Room impegnativa e immersiva, giocata interamente all'interno di una vera e propria casa delle bambole! Prima di iniziare a giocare, leggete i contenuti della scatola e le istruzioni di montaggio per preparare correttamente il gioco. **Non aprite o toccate nulla se non specificamente chiesto dalle istruzioni. In caso contrario, rischiate di rovinarvi la sorpresa della soluzione di un enigma o di parte della trama.**

Se avete bisogno di ulteriore assistenza, vi preghiamo di consultare il nostro sito:

www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/it

✦ INCLUDE: ✦



- Montaggio dei due piani della casa (fondo e coperchio della scatola)
- Montaggio dell'attico
- 3 fustelle con i mobili e i componenti
- Busta dei componenti
- Ruota delle soluzioni
- Libro della trama e delle istruzioni

IMPORTANTE: Dopo aver esplorato una stanza, se volete essere certi di aver trovato tutti i componenti necessari alla soluzione degli enigmi per quella stanza, visitate:

www.ThinkFun.com/Dollhouse-Checklist

Materiale aggiuntivo richiesto per giocare

- **Carta e matita:** (per prendere appunti e per aiutarsi nella soluzione di alcuni enigmi).
- **Accesso a Internet (Opzionale):** per scaricare il modello della lettera di invito, accedere a suggerimenti online durante la partita, ascoltare le nostre playlist consigliate, scaricare e stampare gli enigmi per riassemblare il gioco, e altro ancora.

✦ PREPARAZIONE ✦

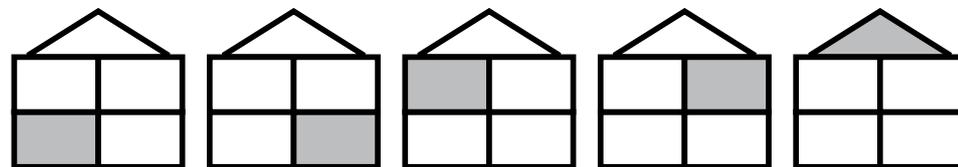
IMPORTANTE: questo gioco richiede il montaggio di alcuni componenti prima di poter iniziare. Procedete unicamente come indicato dal manuale e **NON** rimuovete nessun componente attaccato con adesivo prima dell'inizio della partita.

PER INIZIARE: rimuovete tutte le fustelle, la busta dei componenti, il foglio protettivo in cartoncino e il foglio protettivo in plastica dalla scatola. Aprite la busta dei componenti e rimuovete tutti i contenuti al suo interno. **NON** aprite le altre buste più piccole.

Per costruire la casa delle bambole e i suoi accessori e per posizionarli correttamente, seguite le icone su ogni fustella e le immagini qui sotto.

✦ LEGENDA ✦

Le icone stampate sulle fustelle mostrano in quale stanza deve essere messo ogni oggetto:



Salotto

Cucina

Camera da letto

Bagno

Attico

NOTA: il posizionamento specifico degli oggetti all'interno di una stanza non influisce sul gioco, visto che questi possono essere spostati durante la partita. La cosa veramente importante è piazzare gli oggetti nella stanza corretta all'inizio della partita.

Alcuni oggetti richiedono a loro volta di essere assemblati. Seguite le istruzioni alle pagine 4-7 per montare questi oggetti prima di posizionarli nella stanza indicata.

• LA CASA DELLE BAMBOLE •

Montaggio della casa

Mettete in piedi il fondo e il coperchio della scatola, uno a fianco all'altro, in modo che la cucina e il bagno si trovino sulla destra.

NOTA: una volta messi fianco a fianco, il bagno sarà leggermente più alto rispetto alla camera da letto.

Posizionate il pavimento in modo da mostrare in alto il parquet e le piastrelle e in basso le luci del soffitto.



Inserite il pavimento al centro della casa, allineando i tre solchi nel pavimento e nella casa.

Le due linguette orizzontali dovrebbero sporgere dai solchi nel muro di fondo. Piegate i bordi di entrambe le linguette per bloccare il pavimento al suo posto.



• 4 •

Montaggio dell'attico



• IL SALOTTO •



Aggiungete alla stanza:

- Le 6 tavole di legno
- Il tappeto
- La bambola di porcellana

• 5 •

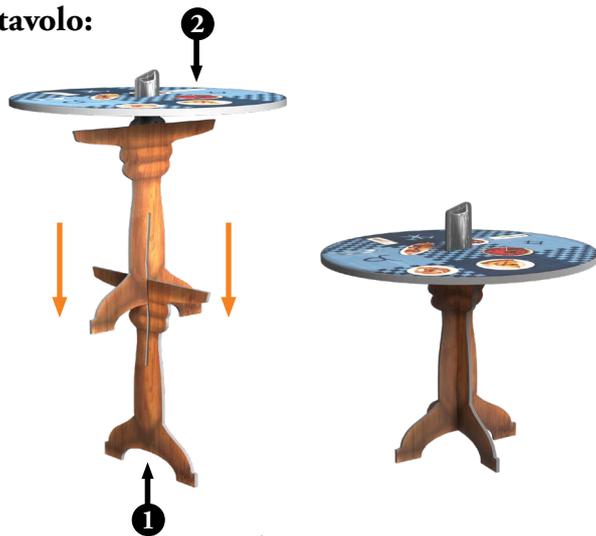
✦ LA CUCINA ✦



Aggiungete alla stanza:

- La bambola di carta
- La spilla
- Il tavolo

Montaggio del tavolo:



• 6 •

✦ LA CAMERA DA LETTO ✦



Aggiungete alla stanza:

- Il letto
- La trapunta
- La bambola voodoo

Montaggio del letto e della trapunta:



• 7 •

+ L'ATTICO +



Aggiungete
alla stanza:

• Il baule • La matrioska

La casa delle bambole completamente assemblata

La vostra casa delle bambole ora è pronta!



Continuate a pagina 9 per l'introduzione al gioco.

STOP

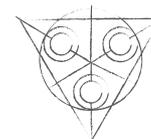
PROCEDETE SOLO SE LA VOSTRA CASA DELLE BAMBOLE
È COMPLETAMENTE ASSEMBLATA.
LE ISTRUZIONI PER IL MONTAGGIO SI TROVANO ALLE PAGINE 4-8.

STOP

+ INTRODUZIONE AL GIOCO +

Leggete quanto segue con attenzione!

Escape the Room: La Casa delle Bambole Maledetta è una escape room da tavolo in cui i giocatori devono risolvere una serie di enigmi all'interno di una vera e propria casa delle bambole. L'intera esperienza è pensata per durare diverse ore. La casa delle bambole è composta da 5 stanze, ognuna con il suo set di enigmi. I giocatori si dovranno muovere attraverso la casa una stanza alla volta, seguendo la storia. L'avanzamento a ogni fase successiva della partita e della storia è sempre ostacolato da una porta o da un altro oggetto, segnato con l'icona qui a fianco:



Quando i giocatori vedono questa icona, sanno che dovranno trovare tre simboli specifici nella stanza in cui si trovano, prima di poter procedere alla fase successiva. Ogni simbolo sarà collegato a uno specifico anello all'interno della ruota delle soluzioni. Ci sono molti simboli all'interno di ogni stanza, perciò dovrete risolvere diversi enigmi per capire quali sono quelli giusti. Quando i tre simboli inseriti nella ruota delle soluzioni (vedi "La ruota delle soluzioni" alla pagina successiva) sono corretti, potete procedere alla stanza successiva nella casa, e leggere la prossima parte della storia, come indicato dalle istruzioni.

È di fondamentale importanza ricordarsi che, sebbene servano solo tre simboli per procedere oltre l'icona sulla porta, ci potrebbero essere altri enigmi all'interno della stanza. Questi spesso offrono indizi o simboli che saranno utili più avanti durante la partita.

Ogni stanza della casa contiene un certo numero di oggetti, indizi e dettagli. Solo quando entri in una stanza puoi aprire qualsiasi busta al suo interno, rimuovere gli adesivi e in generale esplorare la stanza. Alcuni oggetti potrebbero richiedere una manipolazione, per es. essere mossi, piegati, strappati o contrassegnati per aiutarvi a risolvere un enigma. Alcuni oggetti verranno danneggiati nel corso della partita, e potranno essere stampati e reinseriti nella scatola dopo che avrete finito la partita, per consentire ad altri giocatori di giocarci. Scoprite come su www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/it

Alcuni indizi e oggetti sono in bella vista, mentre altri sono nascosti. Alcuni possono essere usati solo nella stanza in cui vengono trovati, mentre altri potrebbero essere usati in una stanza diversa, oppure più di una volta. Ci sono anche indizi nascosti all'interno della storia, quindi prestate estrema attenzione ai dettagli quando leggete i testi.

L'intera esperienza può richiedere diverse ore di gioco. Se preferite dividere la partita in più di una sessione, è preferibile interrompere il gioco subito dopo aver completato una stanza, prima di procedere a quella successiva. Se volete invece giocare contro il tempo, impostate un timer di **2 ore e 30 minuti** e fatelo iniziare quando entrate nel salotto.

♦ LA RUOTA DELLE SOLUZIONI ♦

La ruota delle soluzioni viene usata per confermare se avete risolto correttamente un enigma, e se potete infine muovervi in una nuova stanza. **Vi conviene prendere familiarità con i simboli sulla ruota.** Per sbloccare una porta/oggetto, avrete bisogno di tre simboli. La soluzione può includere una qualsiasi combinazione di tre simboli (inclusi simboli ripetuti).

IMPORTANTE:

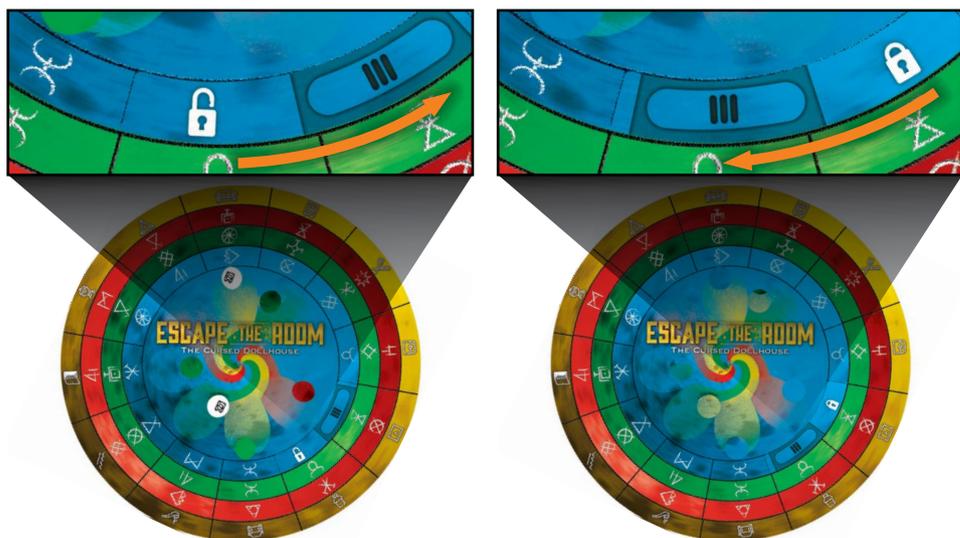
- Nel risolvere ogni enigma, ci saranno sempre degli indizi che indicheranno quale anello della ruota dovete utilizzare. Se esaminate con attenzione tutti i dettagli nella casa e nella trama, non avrete mai bisogno di tirare a indovinare quale anello va utilizzato.
- Alcune stanze contengono più di tre enigmi. In queste stanze, dovete comunque trovare i tre simboli da inserire nella ruota delle soluzioni. La ragion d'essere degli altri enigmi verrà rivelata al momento opportuno.

Quando ritenete di aver trovato i tre simboli corretti:

- 1) Individuate il simbolo che rappresenta la vostra posizione attuale sull'anello più esterno della ruota delle soluzioni (quello giallo).
- 2) Ruotate ogni anello colorato per allineare i tre simboli che avete trovato con il simbolo dell'anello giallo più esterno.
- 3) Con delicatezza, scorrete la linguetta finché tutte le sei finestre al centro non si aprono. Queste indicheranno se avete trovato i simboli corretti.



Simbolo della biancheria (Lavatrice)



Scorrete a destra per aprire le finestre

Scorrete a sinistra per chiudere le finestre

La vostra soluzione è **corretta** se:

- Lo stesso simbolo dell'anello giallo compare in DUE finestre al centro della ruota delle soluzioni

La vostra soluzione è **incorretta** se:

- Nelle finestre al centro della ruota delle soluzioni non appare nessun simbolo, oppure
- Il simbolo (o simboli) nelle finestre al centro della ruota delle soluzioni non corrispondono a quello nell'anello giallo.



Il simbolo della biancheria compare in due finestre

Se avete sbagliato, la ruota delle soluzioni non vi indicherà quale simbolo deve essere cambiato. Riesaminate con attenzione gli indizi nella stanza e cercate soluzioni diverse, in particolare per gli enigmi dove non eravate del tutto sicuri della risposta.

- 4) Quando la ruota delle soluzioni vi indica che avete inserito i tre simboli corretti, potete spostarvi nella nuova stanza indicata dal testo.

IMPORTANTE: Dopo ogni tentativo nella ruota delle soluzioni (a prescindere se corretto o incorretto), fate scorrere la linguetta finché tutte e sei le finestre non si sono chiuse. Vi consigliamo vivamente di non lasciare mai le finestre aperte mentre girate la ruota, per evitare di trovare la soluzione giusta provando a casaccio. **Questo farebbe solamente arrabbiare gli spiriti della casa delle bambole!**

♦ SUGGERIMENTI ♦

Se vi trovate impantanati, usate i nostri suggerimenti online, che trovate su www.ThinkFun.com/EscapeTheRoom/it

Assicuratevi che tutti i giocatori siano d'accordo prima di sfruttare i suggerimenti. Se non riuscite a decidere se usare o meno un suggerimento, fate una veloce votazione – vince la maggioranza (il voto del padrone di casa è risolutore in caso di pareggio).

♦ INIZIARE LA PARTITA ♦

Quando siete pronti, iniziate leggendo “La storia ha inizio” nella prossima pagina. Se volete un'esperienza più eccitante (con una corsa contro il tempo) impostate un timer di 2 ore e mezza e fatelo partire quando vi sarà detto nel testo. Altrimenti, sentitevi liberi di divertirvi risolvendo gli enigmi senza il timer.

Buona fortuna!



♦ LA STORIA HA INIZIO ♦

Da che abbiate memoria, la casa del vecchio Ciacola alla fine della strada è stata oggetto di chiacchiere da vicinato e storie di fantasmi. La vostra famiglia vi ha raccontato che, tempo fa, il signor Ciacola era un brav'uomo che viveva in pace con la sua giovane figlia Isabella; quando questa scomparve, lui sbarrò le finestre di casa con assi di legno e smise di parlare con chiunque.

Gli unici momenti in cui si vede il signor Ciacola uscire di casa sono quando attraversa il suo cortile trascurato per recarsi al capanno degli attrezzi. Recentemente, i vicini hanno sentito strani rumori provenire dal capanno. Appena la scorsa notte, avete guardato fuori dalla finestra della vostra camera da letto, a notte fonda, e avete visto delle ombre muoversi attraverso una fessura nella finestra del capanno. Piccole ombre, come se fossero di bambini. È ormai chiaro che dovete scoprire cosa si trova rinchiuso nel giardino del signor Ciacola, prima che accada qualcosa di terribile.

Nel bel mezzo della notte, aggirate furtivamente la siepe e vi dirigete verso il decrepito capanno degli attrezzi. L'erba è alta e vi graffia le caviglie mentre vi ci fate strada attraverso. Raggiungete il capanno sgangherato e, con non poca fatica, riuscite a forzare la porta e intrufolarvi all'interno.

Dentro, il capanno è sorprendentemente pulito. Attrezzi per intagliare e lavorare il legno riempiono gli scaffali, mentre utensili affilati occupano la maggior parte dello spazio del bancone di lavoro. Su un tavolo al centro si trova una replica in miniatura della casa del signor Ciacola: una minuscola casa delle bambole con strani simboli incisi un po' ovunque.

Vi avvicinate alla casetta e ci sbirciate dentro. Mentre ne studiate la struttura, vi rendete conto che si tratta di un modello estremamente dettagliato. Allungate lentamente le mani verso il suo interno, per esaminarne i dettagli delicatamente incisi. Nel momento in cui le vostre dita toccano la casa, l'oscurità preme nel vostro campo visivo. Cercate di aggrapparvi al tavolo per restare in piedi, ma il buio prende il sopravvento tutto attorno a voi.

Vi svegliate in una stanza luminosa. L'ambiente intorno a voi ha l'aspetto di una facciata, come il set di uno spettacolo teatrale – qualcosa nella stanza dà l'impressione di non essere giusto o addirittura reale.

Vi guardate attorno freneticamente. Da dove vi trovate, vedete il laboratorio del vecchio Ciacola, ma è tutto sbagliato; ogni cosa è troppo grande e imponente. Vedete tutto, tranne la casa delle bambole – ed è a quel punto che avete un'orribile illuminazione:

Siete *dentro* la casa delle bambole.

Se state giocando contro il tempo, fate partire ora il timer.

Continuate a leggere – Il salotto



♦ IL SALOTTO ♦

Siete nel salotto della casa delle bambole. La polvere fluttua nell'aria e ragnatele penzolano dagli angoli del soffitto. Un ragno peloso sta pigramente filando la sua tela sul muro, vicino a un quadretto a punto croce. Vedete qualcosa nel lato opposto della stanza e volete avvicinarvi per indagare. Sembra che una vecchia libreria sia stata fatta a pezzi. Vedete le assi ammucciate sul pavimento, con altri strani simboli dipinti sul legno.

I pezzi della libreria sono impilati accanto a un tappeto logoro che ha tutto l'aspetto di essere stato assemblato cucendo insieme brandelli di stoffa. È cucito malamente, con segni che non si allineano.

Al centro della stanza, giace sul pavimento una bambola di porcellana dai colori vivaci ma dagli occhi vitrei e senza vita. Non potete fare a meno di pensare che questa bambola stia emanando un'energia strana e snervante.

All'improvviso, sentite la voce spezzata e fragile di una bambina: "Oh... oh no..."

Vi voltate velocemente per capire da dove proviene la voce, ma siete soli nella stanza.

"Rimarrete in trappola se resterete qui... cercate di uscire da questa casa..."

Vi guardate attorno freneticamente, alla ricerca della fonte di questa strana voce che risuona. Poi, lentamente, il vostro sguardo terrorizzato si posa sulla bambola di porcellana. Il sorriso delicato dipinto sul suo volto non si muove nemmeno un po', ma la testa si sta lentamente girando verso di voi. La voce sorda sembra provenire proprio dalla bambola, ma allo stesso tempo sembra venire anche dalla casa stessa, echeggiante e distante.

"Alcune cose sono rotte... altre sono ricostruite... alcune si sono perdute... altre hanno perso un'anima..."

Presi dal panico, vi lanciate verso la porta sul lato della stanza, inciampando mentre lo strano tappeto si sposta sotto i vostri piedi. Ma la porta è chiusa!

"Non ce la farete mai a scappare in tempo..."

In altre parti della casa sentite gemiti e urla soffocate.

Cosa sta succedendo? Come farete a uscire? E perché vi sentite tutto d'un tratto punzecchiare la pelle?

Ora dovete trovare i tre simboli necessari per aprire la porta.

**Dopo che avrete trovato questi simboli, leggete il testo
a pagina 14 – La cucina.**



♦ LA CUCINA ♦

Mentre disegnatate l'ultimo simbolo sullo strano segno inciso nella porta, sentite muoversi l'aria attorno a voi e la porta si apre lentamente. State per attraversare la porta, ma vi voltate un'ultima volta verso il soggiorno. Vedete la bambola di porcellana che vi guarda con i suoi occhi vacui e sentite la sua strana voce di nuovo.

“Non lasciatemi...”

Decidete di portare la bambola con voi – la sua voce sembra così disperata! La bambola vi innervosisce, ma non potete abbandonarla quando chiaramente vi sta chiedendo aiuto.

Tornate verso la porta aperta ed entrate in cucina. Il frigorifero sembra leggermente storto, come se fosse stato spostato di recente. Disposti lì a fianco, notate una fila di vasetti di vetro dall'aspetto macabro, contenenti un numero di oggetti orripilanti: capelli di bambola, braccia e occhi. Capelli, braccia e occhi di bambola! La vostra mente inizia spiraleggiare in entrambe le direzioni – cosa sta succedendo qui?

Un fruscio come di foglie secche vi fa sobbalzare e notate un grande foglio di carta appoggiato a un muro. La carta si arriccia, e riuscite a vedere le immagini sconnesse di qualcosa stampato; il disegno di quella che sembra essere una banale bimbetta con indosso della biancheria grigiasta. È una bambola di carta! L'immagine è sconnessa però; alcune parti della bambola sembrano normali, ma altre sono inquietanti – vi sentite a disagio anche solo a guardarle.

Il fruscio si fa sentire nuovamente, la carta si muove e vedete uno degli occhi della bambola di carta girarsi verso di voi. Le parti normali del volto della bambola disegnata sembrano disperate, come se anche lei vi stesse chiedendo aiuto.

Notate un piccolo tavolo mezzo apparecchiato per un pasto, stranamente grazioso se paragonato all'inquietante ambiente che vi circonda. I dettagli si stanno rivelando sempre più raccapriccianti col passare del tempo, e cominciate a sentire le gambe afflosciarsi. Mentre spostate una delle tre sedie dal tavolo per sedervi e capire cosa sta succedendo, notate che qualcosa di rosso è stato versato sul pavimento.

In quel momento la porta della cucina si chiude con un botto! Un brivido vi attraversa – il male è in agguato in questa casa.

Ora dovete trovare i tre simboli necessari per aprire la porta.

Dopo che avrete trovato questi simboli, leggete il testo a pagina 16 – La camera da letto.





♦ LA CAMERA DA LETTO ♦

Mentre disegnate l'ultimo simbolo sullo strano segno inciso nella porta, sentite l'aria attorno a voi cambiare nuovamente. La bambola di carta parla con la stessa voce echeggiante e distante di quella di porcellana, anche se questa voce sembra più secca e gracchiante.

“Anche noi siamo entrate nella casa... e non siamo riuscite a uscire... aiutateci, vi prego...”

Mentre entrate nella camera da letto, sentite dei deboli suoni a ogni vostro movimento, come se qualcosa di morbido stesse venendo strizzato o sfregato. La stanza è incredibilmente colorata, come quella di un bambino. Sul muro è appeso un inquietante dipinto con una cornice familiare e decorata. Un armadio vecchio e consunto si trova lungo il muro e notate dei graffi sul pavimento.

La voce roca della bambola di carta si fa risentire: “Procedete con cautela...”

Mentre fate qualche passo avanti, qualcosa si muove in un angolo in ombra dall'altra parte della stanza. Strizzate gli occhi per vedere se notate qualcosa e una piccola grezza figura fatta di iuta è a malapena visibile, accasciata contro il muro. Sentite una nuova voce, distante e impaurita come le altre, ma questa volta ovattata: “Non...di nuovo...”

La voce secca della bambola di carta riecheggia impaurita, mentre continuate ad avanzare nella stanza:

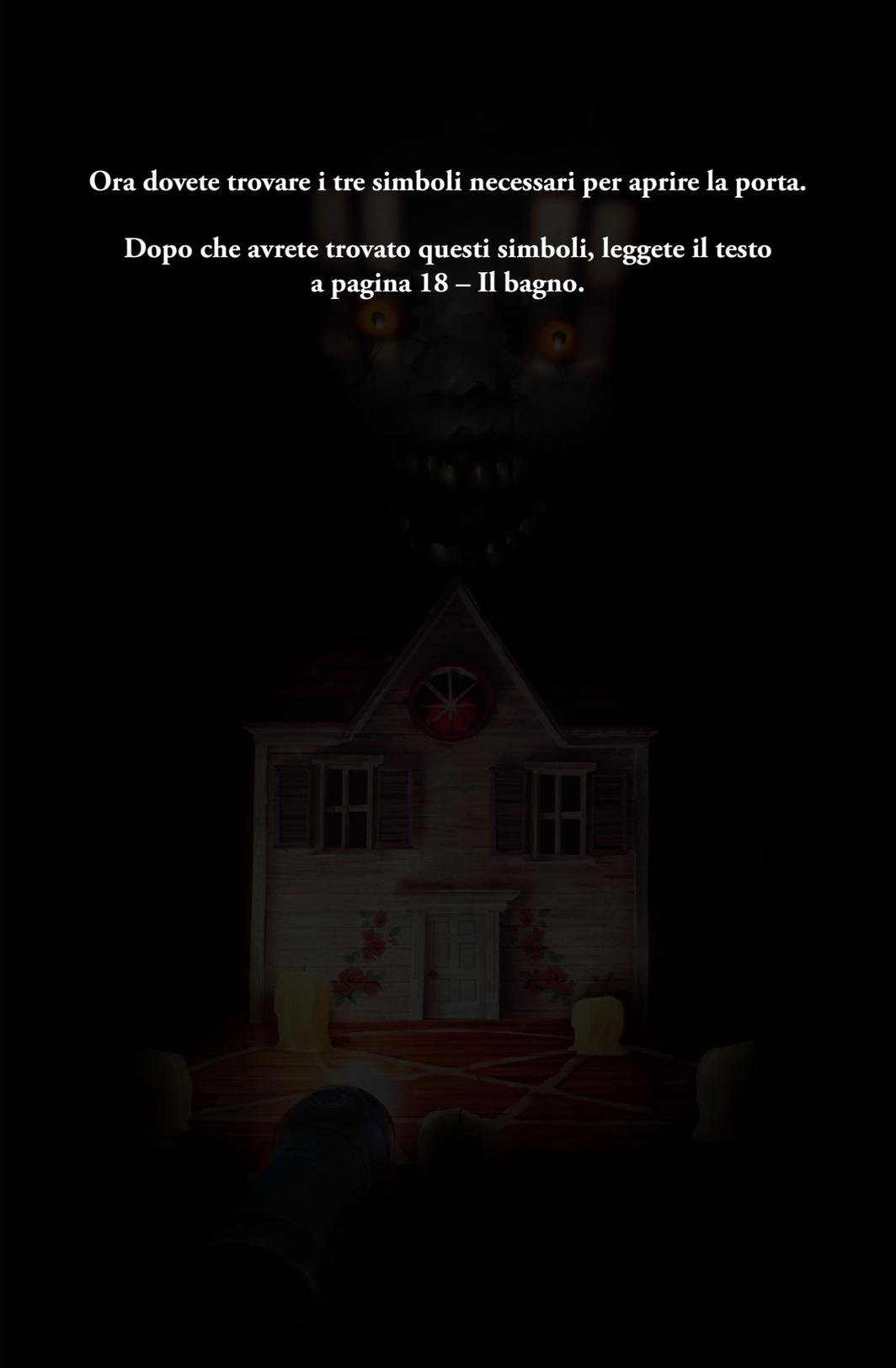
“Aiutateci...”

Mentre vi fermate un secondo ai piedi del letto, sentite qualcosa sfiorarvi la gamba, ma quando guardate, non vedete nulla. Avete il cuore a mille, mentre una voce echeggia dalla bambola di porcellana:

“Sentite gli spilli e gli aghi? Non restate bloccati troppo a lungo...”

Ora dovete trovare i tre simboli necessari per aprire la porta.

Dopo che avrete trovato questi simboli, leggete il testo a pagina 18 – Il bagno.





• IL BAGNO •

Ancora una volta, sentite un cambiamento nell'aria quando il lucchetto si sblocca e la porta si apre. E di nuovo, sentite la voce distante della bambola di porcellana. "La casa è arrabbiata..." dice, ma senza sembrare effettivamente spaventata, diversamente da prima.

Aprite la porta e sbirciate all'interno di un bagno ricolmo di vapore. È difficile distinguere i dettagli, visto che il vapore rende soffusa la debole luce della stanza. Incespicando fino al lavandino, asciugate la condensa sullo specchio e rimanete orripilati da quello che vedete.

La vostra testa, rigonfia, è fasciata con un tessuto bianco, mentre i capelli sembrano più spessi, come un filato grezzo. Vi state trasformando in una bambola di pezza!!! Guardate in basso con orrore e vedete le facce inanimate della bambola di porcellana, della bambola di carta e della bambola voodoo fissarvi in modo vacuo.

La voce ovattata ritorna: "Ora iniziate a capire... dovete fuggire..."

Terrorizzati, iniziate a cercare nella stanza scura e annerita. Guardando in alto, fate un salto indietro per il disgusto nel vedere la parte finale di un enorme millepiedi sparire, mentre l'insetto avvolge il suo lungo corpo attorno a una scala pieghevole attaccata al soffitto. Con uno strattone, tirate giù la scala, che si schianta sul pavimento. Le cerniere sembrano usurate, come se la scala venisse abitualmente aperta e ripiegata.

Venite spaventati dal fruscio di una tenda da doccia ondeggiante. Voltandovi di scatto, sentite un sussulto inquietante provenire da dietro la tenda, e un suono sguazzante emergere dalla vasca.

Sentite dei colpi, seguiti da un gorgoglio soffocato. Nonostante il calore del vapore, tremate di paura quando un liquido denso e nero come l'inchiostro cola da sotto la tenda della doccia.

"AIUTO! AIU-" urla una voce, subito messa a tacere da un improvviso tonfo bagnato.

Dopodiché, silenzio.

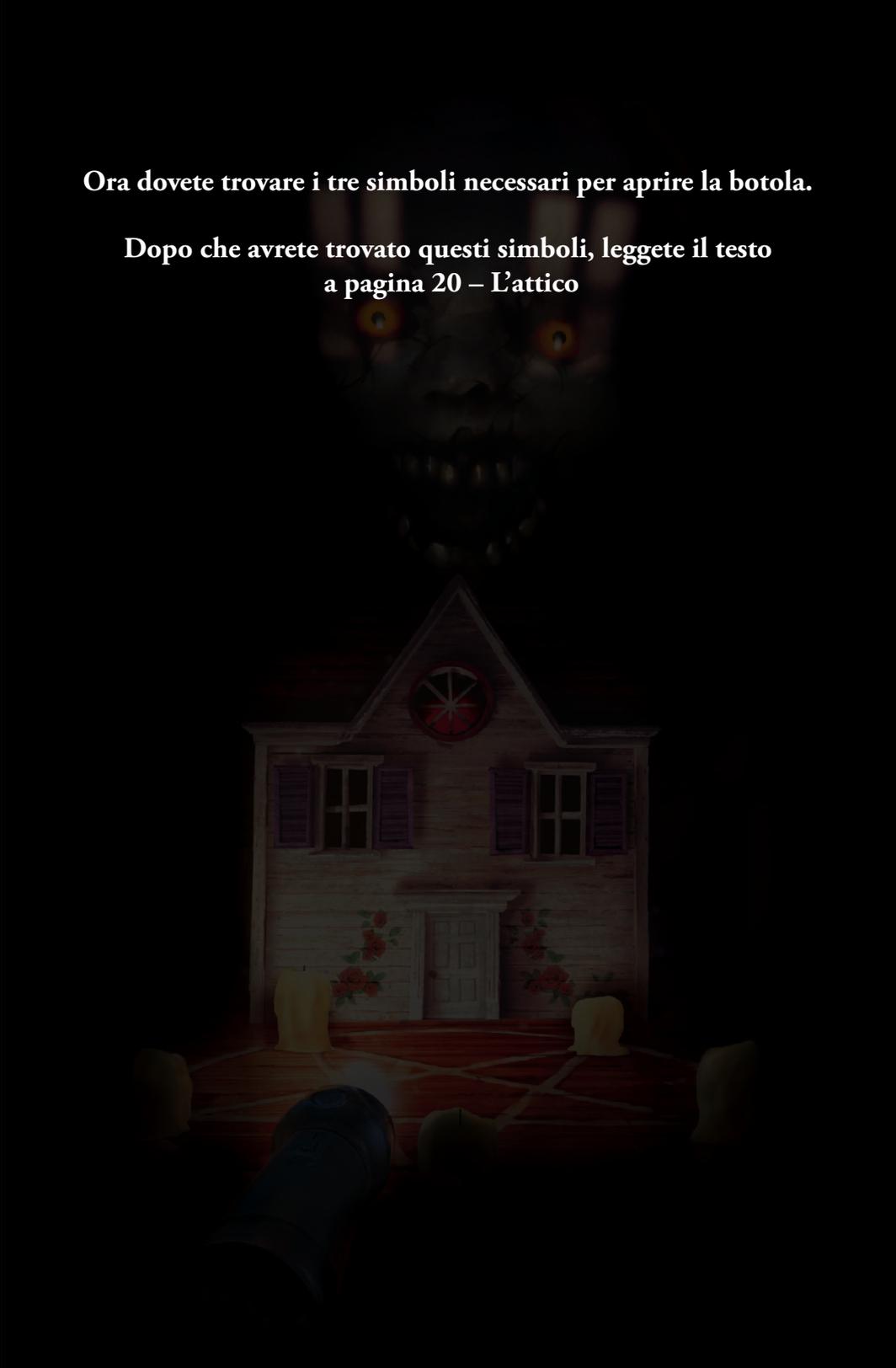
Un tremulo lamento emerge dalla bambola voodoo, mentre vi avvicinate alla tendina.

"Fermi, non..." dice la voce implorante della bambola di porcellana.

Lentamente, tirate indietro la tendina, per trovarvi davanti a una vasca riempita fino all'orlo con un liquido denso e nero come l'inchiostro. Una bambola di plastica, ricoperta dal liquido scuro e con gli arti legati da una corda vi osserva dalle nere profondità.

Ora dovete trovare i tre simboli necessari per aprire la botola.

Dopo che avrete trovato questi simboli, leggete il testo a pagina 20 – L'attico





+ L'ATTICO +

Ormai ignorate il familiare spostamento d'aria e vi arrampicate velocemente attraverso la sinistra apertura nel soffitto. Guardandovi intorno, vedete un baule di legno chiuso da un lucchetto sul fondo della stanza.

Le parole della bambola di porcellana risuonano nelle vostre orecchie: “Il vostro tempo sta per scadere...”

La luce filtra dalla grande finestra circolare, illuminando l'attico. Nell'angolo opposto a voi, notate il bordo inferiore di qualcosa di arrotondato. Riconoscete parte di un oggetto dipinto di arancione e vi rendete conto che si tratta di una sbiadita matrioska di legno.

“NO!”

Un urlo acuto, diverso da qualsiasi voce abbiate sentito da quando siete finiti nella casa delle bambole, vi fa fare un salto di paura, tanto che fate cadere le bambole a terra.

“Non quella lì...”

Vi rendete conto con terrore che la voce tagliente proviene dalla bambola di porcellana.

In tutta risposta, sentite molte voci che sussurrano all'unisono provenire dalla matrioska; “Lei non...vuole aiutarvi...”. Esattamente come per le altre bambole, anche la faccia della matrioska resta immobile e inespressiva.

Mentre vi chinate per raccogliere le altre bambole, vi rendete conto che queste ora si trovano molto distanti da dove vi erano cadute un momento prima.

Con l'eccezione della bambola di porcellana.

Sentite le voci sommesse delle altre bambole: “I nostri segreti apriranno il baule... li diremo... a tempo debito...”

La testa della bambola di porcellana si gira lentamente verso le altre bambole. Le

Ora dovete trovare i tre simboli necessari per aprire il baule.

Dopo che avrete trovato questi simboli, leggete il testo a pagina 22 – Il baule





• IL BAULE •

Nel momento in cui il lucchetto del baule si apre, la voce della bambola di porcellana si diffonde nella stanza, non più sommessa e distante, ma tonante e dura.

“Tempo scaduto! Siete ancora in questa casa, e qui resterete per sempre!”

All'improvviso sentite qualcosa muoversi dietro di voi. Vi girate e vedete la bambola di porcellana iniziare a vibrare, mentre i suoi piccoli arti cominciano a sobbalzare e a prendere vita! I suoi occhi malvagi brillano rossi, alimentati da un fuoco soprannaturale, il suo crudele sghignazzare riempie l'aria attorno a voi.

“Ora non potete più scappare!”, la bambola ringhia, la sua voce ormai rimbomba in tutta la casa. “Per troppo tempo ho dovuto sopportare la solitudine di questa casa! Giorno dopo giorno, sempre sola! I miei amici erano venuti a trovarmi, ma adesso nemmeno loro vogliono più giocare con me. Ora voi giocherete con me. Qualcuno deve giocare con me e il vostro tempo è scaduto! Adesso resterete qui per sempre!”

Mentre arretrate in preda al terrore, sentite un sussurro calmo provenire dalle bambole dietro di voi.

“Non è ancora troppo tardi... legatela... dovete tessere la trama giusta per intrappolarla...”

**Una volta risolto questo enigma, leggete
il testo a pagina 24 – La fine**





• LA FINE •

Intrecciate velocemente i lacci assieme. Proprio mentre la bambola si lancia su di voi, riuscite a gettarle i lacci intrecciati sul petto, dove questi serpeggiano e la avvolgono, bloccandole le braccia sui fianchi. La bambola sibila e ringhia, impaurita, ma non appena le fibbie si chiudono dietro la sua schiena, cade improvvisamente a terra, rigida e senza vita – semplicemente una normale bambola. Qualsiasi spirito stesse possedendo la sua anima, ora è stato imprigionato.

L'aria attorno a voi inizia a vorticare e l'oscurità dissolve gli angoli del vostro campo visivo. I colori e le forme iniziano a schizzare davanti a voi in tutte le direzioni, e vi trovate nuovamente in piedi all'interno del capanno degli attrezzi. Mentre l'oscurità si ritira, notate che la casa delle bambole inizia a offuscarsi davanti al vostro sguardo. Qualsiasi male fosse un tempo contenuto al suo interno, ora sembra essere svanito. La casa è ora semplicemente una piccola casetta delle bambole malandata.

Vedete quattro bambini in piedi vicino a un lato del tavolo, abbracciati insieme in preda al terrore. Seguite i loro sguardi puntati sull'altro lato del tavolo, dove una bambina sta in piedi, da sola – una piccola bimba, con lunghi boccoli e una candida camicia da notte, che sembra particolarmente stordita. La riconoscete dai suoi ritratti nella casa delle bambole.

“Sei tu...Isabella?”

Prima che possa rispondere, la porta del capanno si spalanca dietro di voi. Vi girate e vedete il signor Ciacola. Sta ansimando, ma i suoi occhi blu sono lucidi e puntati sulla bambina. Anche voi la guardate. “Papino” dice lei, quasi in un sussurro, prima di svenire sul pavimento.

Lui le corre accanto, prendendo in braccio il suo piccolo corpicino, in preda ai singhiozzi. Aspettate qualche momento prima di intervenire: “Signor Ciacola, cosa sta succedendo?”

Lui si ricompone in qualche modo e si rivolge a voi con veemenza: “Per piacere, riportate questi bambini a casa loro. Isabella e io dobbiamo andarcene da questo posto, ma prometto che vi spiegherò tutto”. Sistema la figlia in braccio ed esce dalla porta prima che voi possiate obiettare.

Riunite i bambini, confortandoli il meglio che potete e lasciate il capanno. Uno dopo l'altro, li accompagnate alle loro famiglie, tutte troppo felici e sorprese per fare troppe domande.

Nessuno ha più visto il vecchio Ciacola da quella notte, tanto meno Isabella. Poi, una settimana dopo il vostro calvario, ricevete una lettera, che dice:

“Vi ho promesso una spiegazione, quindi eccola qui. Anni fa, ho imparato che certi tipi di magia sono effettivamente reali. Con questa consapevolezza, volevo creare una casa delle bambole incantata per Isabella. Ero così orgoglioso del mio lavoro: un regalo perfetto per la mia perfetta bambina. Ma mentre stavo eseguendo l'incantesimo finale, Isabella è entrata nel mio laboratorio, proprio nel momento sbagliato. È stata trasformata in una bambola di porcellana e io non sono stato in grado di riportarla alla sua forma normale.

Ho provato tutto ciò che potevo, ma tanto più restava intrappolata, quanto più i poteri malvagi della casa la trasformavano. Era semplicemente... Non era più lei. Ogni giorno provavo a liberarla, ma nulla sembrava avere effetto sulla bambola o sulla casa delle bambole; non ero nemmeno in grado di distruggerla. I suoi amici iniziarono a venire, entrando di nascosto per cercarla e io la mattina entravo nel capanno per scoprire che una nuova bambola si era aggiunta alla collezione.

Non so ancora come, ma in qualche modo siete riusciti a rompere la maledizione! Avete distrutto la casa delle bambole e qualunque male fosse racchiuso al suo interno! Grazie di cuore da parte di entrambi!”

Congratulazioni!

Avete salvato i bambini dalla magia oscura della casa e siete riusciti a scappare dalla Casa delle Bambole Maledetta!

• RIGUARDO GLI AUTORI •

Nicholas Cravotta e Rebecca Bleau inventano giochi assieme da più di vent'anni. Rebecca è anche un'artista pluripremiata. Potete scoprire di più sui loro giochi ed enigmi su:

www.BlueMatterGames.com

• ILLUSTRAZIONI •

Escape the Room: La Casa delle Bambole Maledetta è stato illustrato da **Monsters Pit**.

Avvertenza: Questo gioco contiene batterie non sostituibili.



Questo simbolo, riportato sul prodotto o sulla confezione, indica che deve essere smaltito nel seguente modo:

Qualsiasi gioco che incorpora componenti elettrici ed elettronici non deve essere gettato nella pattumiera, ma consegnato presso un apposito punto di raccolta per vecchi apparecchi elettrici. Il vostro comune di residenza potrà indicarvi le modalità per il corretto smaltimento di questi prodotti.

ESCAPE THE ROOM

+ IL MISTERO DELL'OSSERVATORIO ASTRONOMICICO +

È il 1869 e il rispettato astronomo del paese non si è più fatto vedere dalla morte precoce di sua moglie. Recentemente, sono cominciate ad accadere alcune stranezze nella sua villa – rumori forti e sconosciuti, un odore spiacevole, e del fumo che si alza dall'osservatorio al suo interno. Tocca a voi e ai vostri ospiti risolvere il mistero!

Età : 10+



Accendi la Mente!

ThinkFun® è leader a livello mondiale nella produzione di giochi coinvolgenti e divertenti per stimolare la creatività e l'ingegno. Innovativi e capaci di coinvolgere tutta la famiglia, i giochi e le app per dispositivo mobile ThinkFun vi faranno ragionare... con il sorriso!



www.ThinkFun.it

