

Sei un giovane mozzo su una nave di pirati e ti sei perso su un'isola molto misteriosa. Ingegnati per ripartire e fallo in fretta, l'isola vulcanica sta per esplodere! Quando riprendi conoscenza sei in una grotta fumosa. Per fortuna ad aiutarti c'è Harry, il tuo pappagallo. Esplora, scova gli oggetti, risolvi gli enigmi, sfuggi ai pericoli... Riuscirai ad andartene in tempo, a trovare degli alleati e magari anche a recuperare un favoloso tesoro?



Regole del gioco

Per spostarti disponi di una mappa con l'indicazione dei luoghi principali dell'isola, numerati di 10 in 10.

Attenzione: non devi seguire a tutti i costi la sequenza dei numeri, ma i percorsi raffigurati sulla mappa. Per esempio, da 20 potrai scegliere se andare a 10, 30, 60 o 70.

Alcuni cerchi numerati sono tratteggiati, significa che per raggiungere quei luoghi dovrai superare degli ostacoli grazie alla tua astuzia o agli oggetti che possiedi.

Nel testo questi oggetti sono evidenziati in **grassetto**. Una corda, per esempio. Dovrai spuntarli nella tua lista (in A3) ogni volta, per ricordarti che, se serve, li puoi usare.



Quando sei in un luogo preciso e vuoi usare uno o più oggetti, **utilizza una combinazione**. Si trovano tutte alla fine del libro in **A2**, ma anche sul risvolto di copertina. Come funziona? Be', devi seguire la tabella con le soluzioni che rimandano a un determinato numero di paragrafo. Alcuni oggetti possono essere usati insieme, come il **rampino** e la **corda**, il che darà:

Corda	Rampino + corda	Rampino
220	221	222

Per usare la corda, devi leggere il risultato al paragrafo **220**.

Per l'abbinamento di rampino e corda, a **221**. Per il solo rampino, a **222**. Inizia a leggerli per allenarti.

Attenzione, se l'oggetto non compare nella tua lista o non è spuntato nella tabella non puoi usarlo.

In questa avventura ti accompagna Harry, un pappagallo: **ti darà consigli lungo tutto il libro**. Ma dal momento che si tratta di un uccello lunatico, i suoi consigli sono altrettanto enigmatici.

Infine, il libro è illustrato. **Gli indizi di alcuni enigmi sono nascosti nell'immagine**, quindi stai molto attento ai particolari.

Non dimenticare niente, perché ogni dettaglio può essere importante! Prendi anche qualche appunto.

Divertiti
sull'isola misteriosa!



Mappa

Ogni cerchio numerato rappresenta un luogo dell'isola.

I luoghi sono collegati tra loro da alcuni percorsi, che dovrai seguire per raggiungerli. Non puoi saltare una tappa del percorso. Se per arrivare a "80" occorre passare per "70", dovrai per prima cosa risolvere l'enigma o la situazione che trovi al paragrafo 70. Per leggere quello che succede, vai al paragrafo indicato dal numero. I luoghi circondati da un segno tratteggiato – come "90" o "110" – non ti sono ancora noti o per il momento sono inaccessibili. Nel testo ti verrà detto quando li avrai "sbloccati". Alcuni luoghi misteriosi non sono indicati su questa mappa ma li scoprirai nel corso della storia.

*Inizia la tua avventura
al luogo numero 1.*



1 Una grotta fumosa

“Ehi, tu!

Svegliati, carino! Fidati, è meglio non restare qui!”.

Ahi! Un pappagallo ti ha morsicato l'orecchio. Fa male, ma ti sveglia.

Tossisci; gli occhi ti bruciano non appena li apri. Sei in una grande grotta satura di un fumo acre e sgradevole. È successo qualcosa, alcune rocce sono crollate. Ti fa molto male la testa. Non ricordi esattamente perché sei qui. Forse facevi parte di un equipaggio di pirati. Probabilmente sei stato tramortito da una delle pietre crollate. Ti alzi con fatica ma ce la fai. Non hai niente di rotto e riesci a stare in piedi. Dietro di te la grotta sembra essere completamente ostruita dal crollo.

Un pappagallo ti svolazza intorno.

E non un pappagallo qualsiasi, un bellissimo ara dalle piume rosse, gialle e blu. Ti parla: “Ehi! Sono Harry, il tuo pappagallo.



Non per vantarmi, ma ti ho salvato la vita. Sono stato io ad avvisarti che si doveva scappare. I pirati con cui eri hanno fatto saltare la montagna! Si sono aperti un passaggio verso la lava del vulcano. Non è una grande idea!”.

“Cosa stanno cercando?”

“Cosa vuoi che cerchino i pirati, mozzo? Un tesoro!”.

Raccogli da terra un **fazzoletto rosso**, lo aggiungi alla tua lista. Puoi spuntarlo nell'elenco degli oggetti, nel capitolo **A3** alla fine del libro. Per usarlo subito, per esempio sul naso o in testa, puoi consultare la tabella delle combinazioni alla fine del libro (in **A2**). Come funziona? Segui la linea “Fazzoletto” e guarda le possibili combinazioni: testa, naso, roccia ecc.

Se esiste un rimando a un paragrafo, vai a leggere il risultato. A volte funziona e a volte no. Allora, per vedere se hai capito, prova con il fazzoletto. Vai alle combinazioni in **A2**. Leggi il risultato e poi torna qui. Ti consiglio di usare l'aletta, sarà più semplice.

Qui ti ho suggerito direttamente di usare il fazzoletto, ma se vuoi provare con un altro oggetto guarda le combinazioni.