

Prova le
ATTIVITÀ

Esercizi tratti
dal libro:
**Destinazione
Bellatrix**



Scopri anche gli altri
volumi della serie:
Playscape

Erickson



COME FUNZIONA QUESTO PLAYScape

Per svelare il mistero dovrai leggere la storia e risolvere gli enigmi.

Il percorso non procede sempre in una sequenza lineare, per cui ti capiterà di andare avanti e tornare indietro; sarai costretto a fare delle scelte e a cogliere le indicazioni sui prossimi passi da seguire.

Ecco alcune indicazioni che ti potranno essere utili!

154

Ogni volta che troverai un codice di 3 cifre (in una pagina, risolvendo un enigma o sulla mappa), potrai andare alla pagina che riporta quel codice nell'angolo in alto a destra. Non puoi raggiungere un luogo finché non avrai trovato il codice corrispondente.

2367

Se la soluzione di un enigma è un codice con più di 3 cifre, allora si tratta di un indizio che ti sarà utile per risolvere un altro enigma successivo.

65896

Quando la soluzione di un enigma è un codice di 5 cifre (non di più e non di meno), riporta il codice nella pagina 999.



L'icona del lucchetto indica le pagine di servizio: una è la pagina «Progressi nel gioco» che aggiornerai inserendo una crocetta quando risolvi un enigma o usi un aiuto, l'altra è alla fine del libro e spiega i contenuti degli enigmi.



Inquadra il QR-Code solo quando sei in difficoltà e ti serve un aiuto. Per ogni enigma ci sono 3 livelli di indizi (1° indizio, 2° indizio, soluzione). Ogni volta che lo usi devi inserire una crocetta nella tabella «Progressi nel gioco».



Ultima cosa: al centro del libro c'è la mappa della navicella spaziale. Conservala, ti potrà essere molto utile!

Nelle alette di copertina, infine, trovi alcuni strumenti da ritagliare che risulteranno indispensabili nei momenti di difficoltà.

Ricordati che puoi «giocare» questo libro anche con i tuoi amici. La collaborazione di tutti sarà di aiuto a completare con successo il gioco senza usare gli indizi, ottenendo così un punteggio più alto.

Ora ti lascio... so bene che non sarà facile, ma sei l'unico che mi può aiutare nell'impresa!

Andrea Maffia

*Sono un insegnante di matematica e mi occupo dello studio dei processi di apprendimento.
Sono un grande appassionato di giochi e amo pensare che giocare
sia il modo migliore per imparare la matematica.*

I MEMBRI DELLA POLIZIA INTERGALATTICA NON HANNO MAI VITA FACILE! Anche oggi ti trovi di fronte a un mistero da risolvere e potrai contare solo sulle tue capacità di **DETECTIVE COSMICO**.



La **NAVE SPAZIALE NUMERION** stava trasportando un prezioso carico quando si è persa ogni comunicazione con il capitano. Il tuo compito è quello di scoprire cosa è successo e far arrivare la nave alla sua destinazione: **IL SISTEMA SOLARE DI BELLATRIX**. Rintracciata la posizione della **NUMERION**, ti sei immediatamente diretto nello Spazio aperto e l'hai raggiunta. Salito a bordo, hai potuto notare che i motori sono spenti e ovunque incombe uno strano silenzio.

In quanto membro della polizia intergalattica, hai con te gli attrezzi del mestiere, che puoi ritagliare dalle alette di copertina.

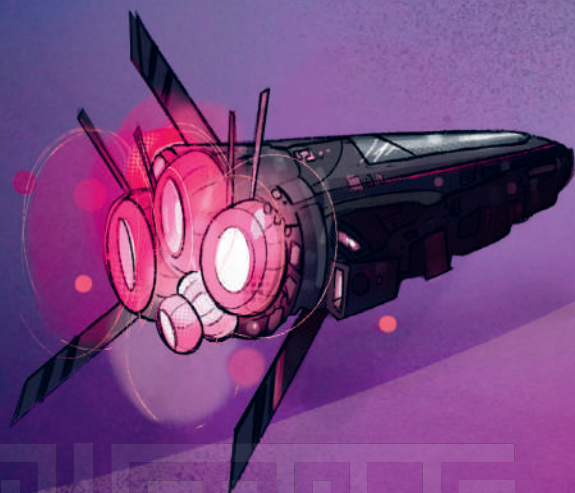
Ti serviranno nel corso della tua indagine.

QUANDO SEI PRONTO, GIRA LA PAGINA.

Una volta agganciata la tua navicella alla **NUMERION**, puoi entrare dentro la grande nave da trasporto.

Puoi subito notare che vari oggetti sono stati gettati a terra e danneggiati. Sembra che qualcuno, in preda alla rabbia o per dispetto, abbia messo tutto a soqquadro. Devi raggiungere il **PONTE DI COMANDO**. Si tratta del luogo dal quale è possibile pilotare la nave. Mentre la **NUMERION** è in moto, il capitano deve sempre trovarsi là. Inoltre, i comandi per farla ripartire sono sicuramente in quel luogo.

QUAL È LA GIUSTA DIREZIONE? Guardati intorno per capire dove andare.

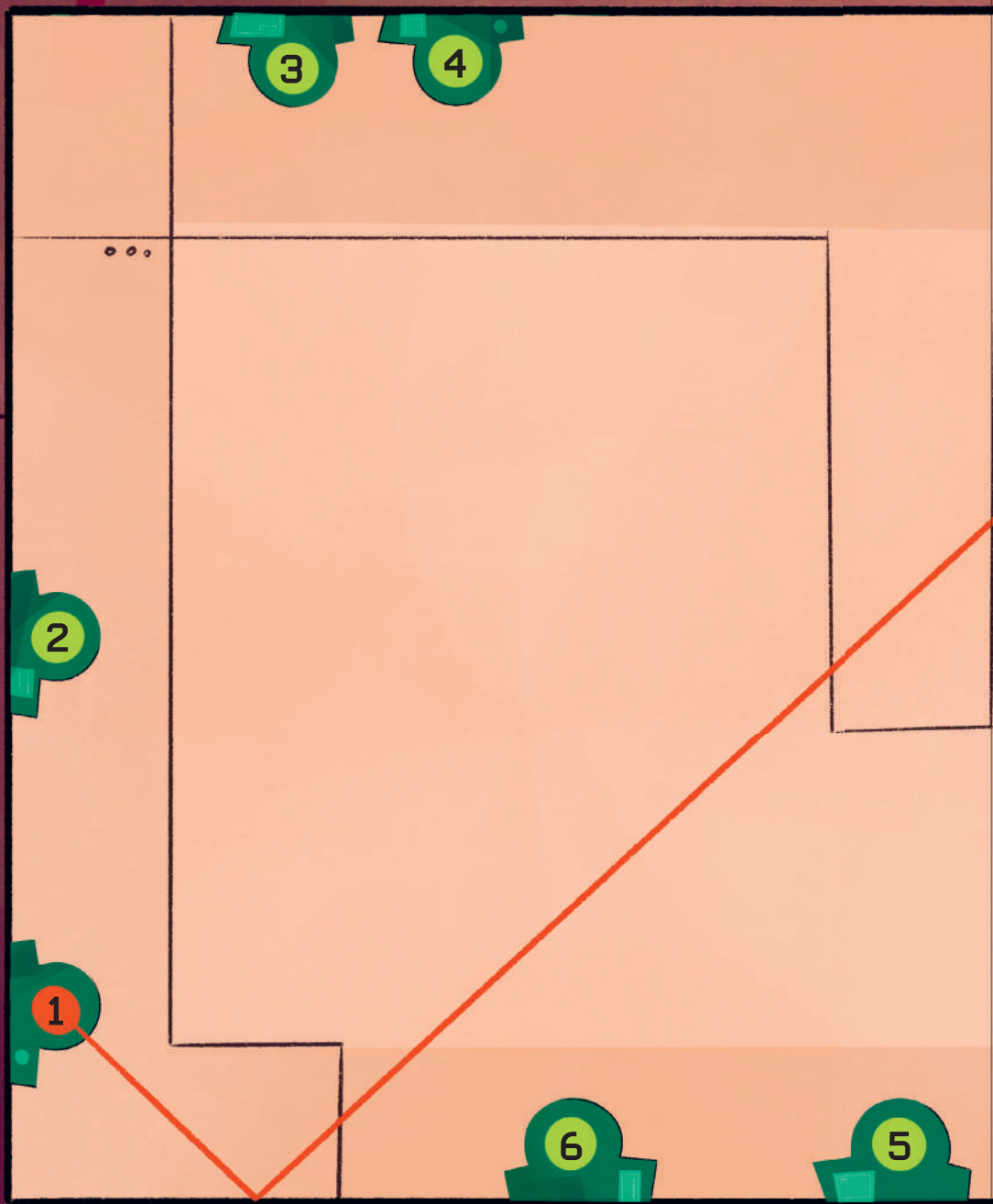




PONTE DI
COMANDO



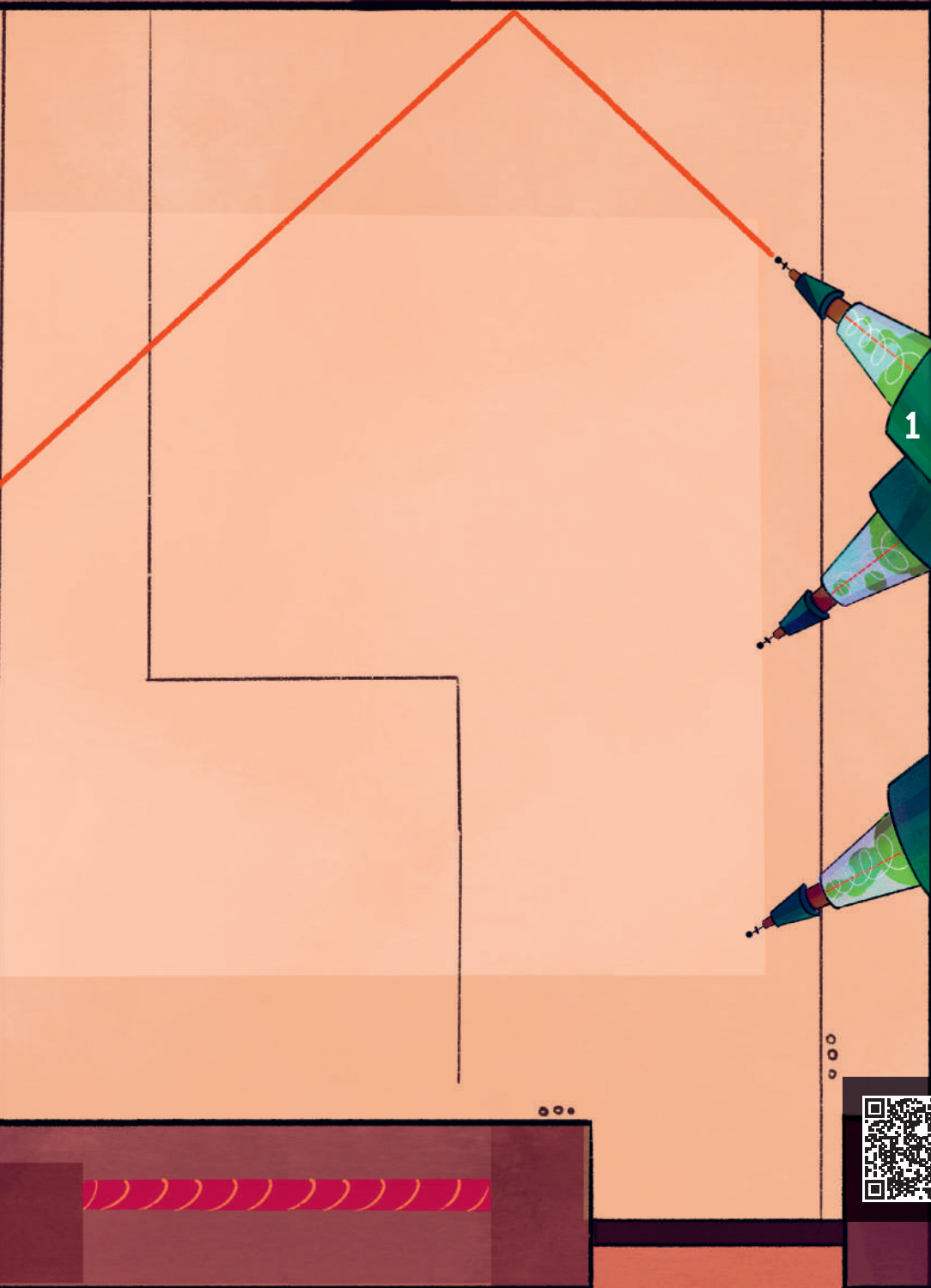
La **PORTA** si apre ed entri in una stanza con le pareti completamente ricoperte di **SPECCHI**. Qui sotto c'è l'immagine della stanza vista dall'alto. Puoi vedere tre **EMETTITORI LASER**.



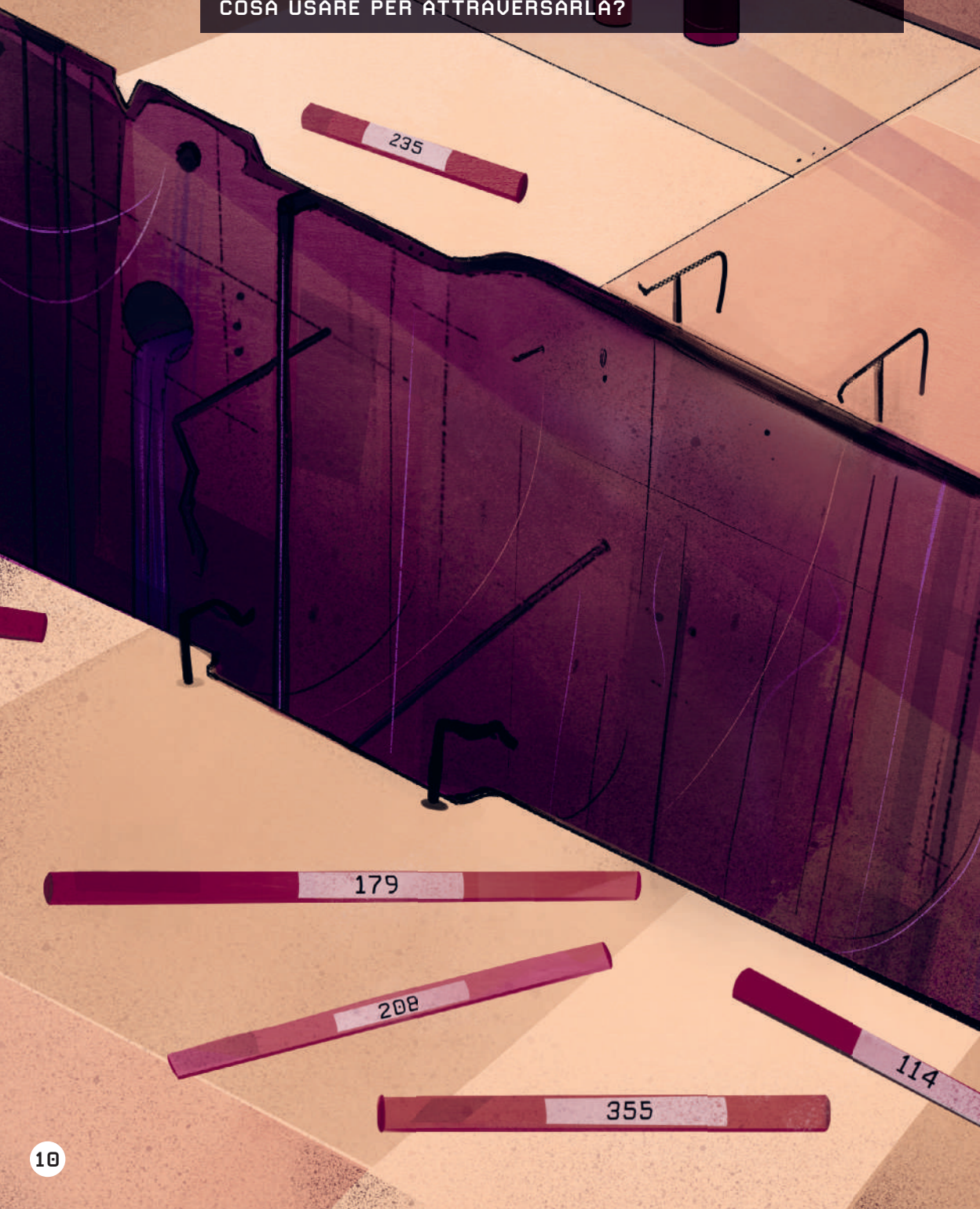
Uno è già **ACCESO** e il raggio laser che emette rimbalza sulle pareti specchiate.

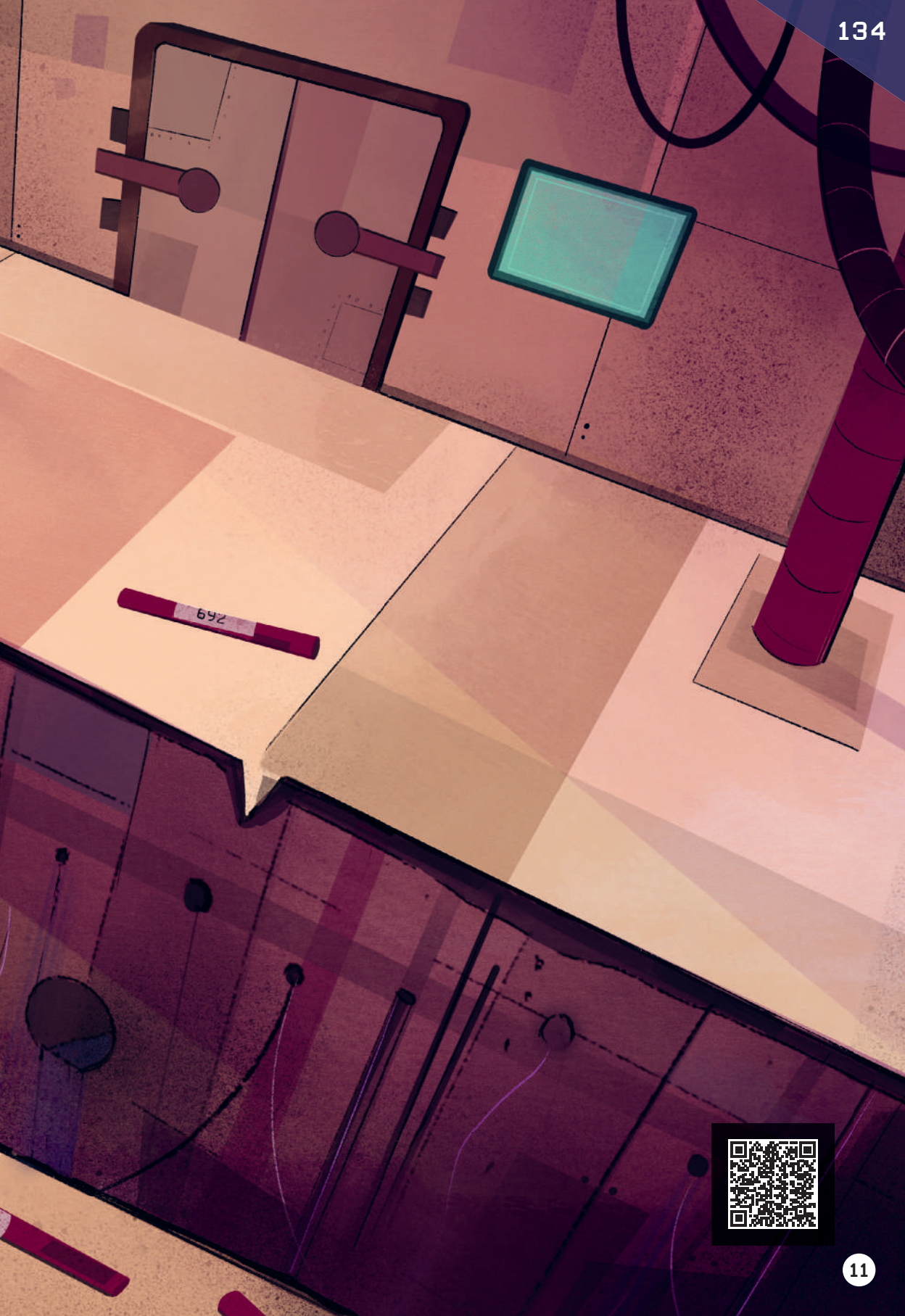
Quando il raggio colpisce la parete, l'**ANGOLO** tra il raggio in arrivo e la parete è uguale all'angolo formato dal raggio riflesso e la parete. Quando il raggio colpisce un ricevitore, il ricevitore si **ILLUMINA**.

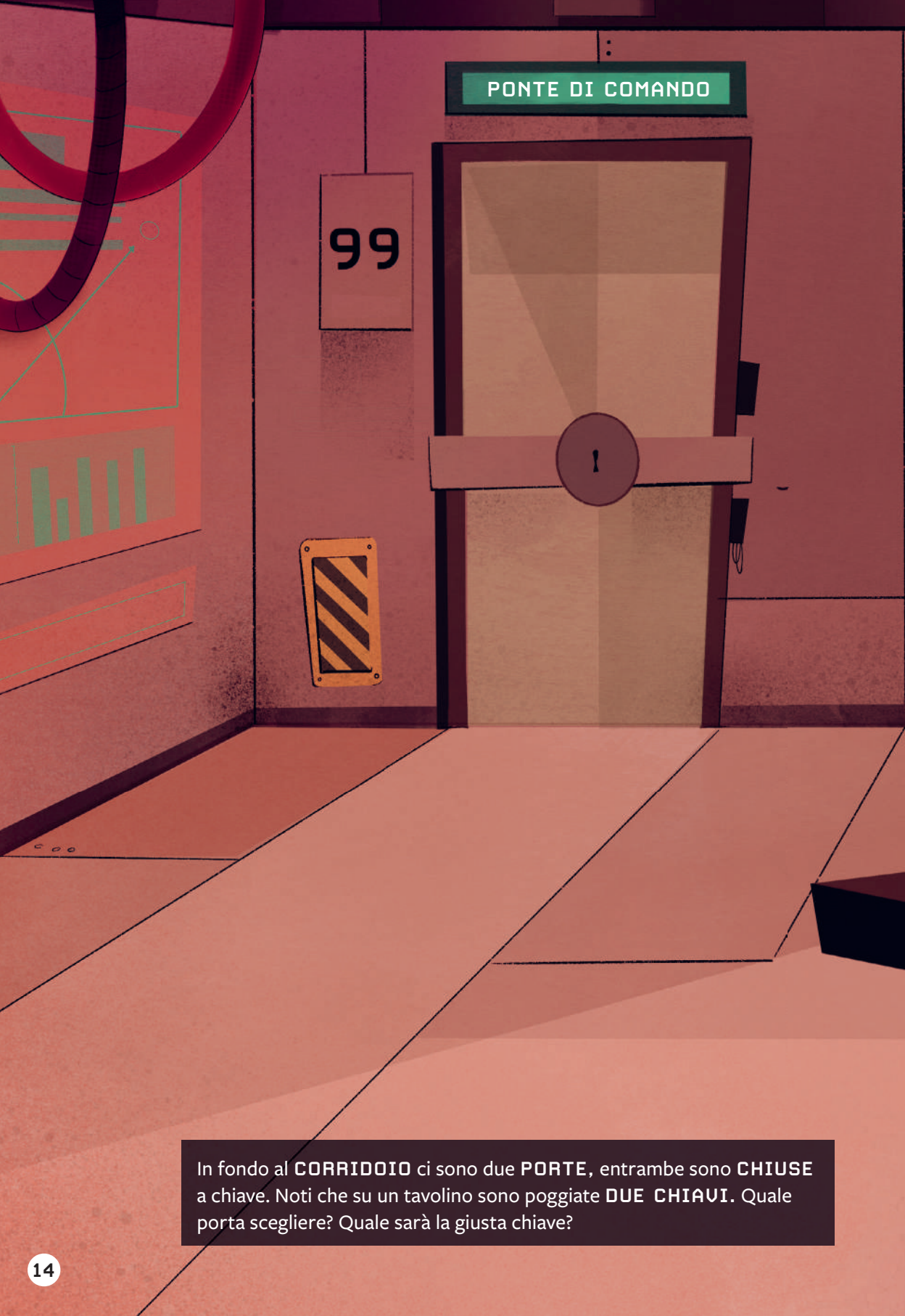
Degli interruttori ti permettono di accendere gli altri **DUE** emettitori laser.



Quando i **TRE RICEVITORI LASER** si accendono, il pavimento della stanza comincia a **SALIRE**, trasportandoti a un piano superiore. Davanti a te scorgi la porta della cabina di pilotaggio. La **PASSERELLA** che conduceva alla porta è stata **DISTRUTTA**.
COSA USARE PER ATTRAVERSARLA?







PONTE DI COMANDO

99

In fondo al **CORRIDOIO** ci sono due **PORTE**, entrambe sono **CHIUSE** a chiave. Noti che su un tavolino sono poggiate **DUE CHIAVI**. Quale porta scegliere? Quale sarà la giusta chiave?

CAMBUSA

66

Ponte
n+1

Cambusa
n-1

