

## 20 MINUTI FUGA DAL CASTELLO DEL DRAGO

Eh sì, sei stato bravo, davvero un prode eroe.

Hai sconfitto il drago e recuperato la mistica reliquia per il tuo re. Non male per essere uno stagista cavaliere.

Peccato che nella smania dell'azione eroica non ti sia accorto che sollevando il medaglione dal suo altare si sia attivata una trappola. Che dire, sei stato davvero scaltro.

Ora hai 20 minuti per uscire dal castello prima che imploda con te all'interno.

Scegli il percorso: ogni **azione** (segnata in rosso) ti costerà due minuti. Raccogliere gli *oggetti*, segnati in verde (uno per ognuno) **non** ti farà perdere tempo. Puoi raccogliere più oggetti contemporaneamente. Ricorda però che lo spazio nella tua bisaccia non è infinito: puoi portare con te un massimo di 3 oggetti (esclusa la reliquia-medaglione, ovviamente).

Partendo da 20, sottrai 2 minuti ogni volta che scegli di eseguire un'azione segnata in rosso: quando arrivi a 0 corri al paragrafo [20](#) per scoprire cosa il destino ha in serbo per la tua dipartita.

Sei pronto per la tua non-avventura? Cerca l'uscita il più velocemente possibile, ma fai attenzione: il tempo scorre.

1

Eccoti raggiante con la tua reliquia al collo. Il corpo del drago sconfitto chiude il corridoio che avevi usato all'andata. Esci dall'unica porta libera che dà direttamente su un lungo corridoio. Affidandoti solo alla penombra di flebili raggi di luna che entrano dalle feritoie scegli: [destra \[13\]](#) o [sinistra \[24\]](#)?

**(Ricorda: ogni azione in rosso equivale a – 2 minuto)**

2

Corri a perdifiato: davanti a te non vedi alcun muro. Ci sei! Improvvisamente, il terreno cede sotto i tuoi piedi [\[21\]](#).

3

Sembra non succeda nulla. Fai un altro passo ed ecco: sei alla fine. Corri verso l'[Epilogo](#).

4

Ti ritrovi in una piccola sala tonda. Al centro c'è un tavolo imbandito. Ti avvicini: puoi prendere un *tovagliolo*, una *coscia di pollo* e/o un *coltello*. Non ti resta che [tornare indietro \[13\]](#).

5

Non si apre: ritenta sarai più fortunato [\[36\]](#).

6

Alla fine del corridoio ci sono due scale che portano al piano superiore, ma in direzioni opposte: [destra \[13\]](#) o [sinistra \[36\]](#)?

7

Piede sulla piastrella [destra](#) [26] o [sinistra](#) [19]?

8

Sembra non succeda nulla: continua. Piede sulla piastrella [sinistra](#) [22] o [destra](#) [3]?

9

Il tuo coraggio è pari solo alla tua stupidità. Pensavi davvero di riuscire? Cadi rovinosamente [\[18\]](#).

10

Lungo il corridoio c'è una porta. [La apri](#) [11] o [proseguì verso ovest](#) [36] o [verso est](#) [13]?

11

La piccola stanza sembrerebbe uno sgabuzzino. Rovisti un po': puoi portare con te una *scopa*, una *corda da bucato* (di ottima fattura però), una *biglia colorata* o un *mazzo di chiavi*. Quando hai finito di impicciarti [torna nel corridoio](#) [10].

12

Sia lode all'eroe salvatore! Vedi l'uscita e le corri in contro [\[33\]](#).

13

Il corridoio svolata a sinistra e termia una sala vuota. Tre porte si aprono su altrettante pareti: cosa scegli? [Nord](#) [15], [sud](#) [4] od [ovest](#) [10]?

## 14

Complimenti, sei finito nel letame ma la tua vita è salva. Ora non ti resta che attraversare il giardino e uscire da quel labirinto. Va bene, ma in che direzione? Ti guardi intorno: il sole nascente è alle tue spalle. Decidi: [dritto \[23\]](#), [destra \[2\]](#) o [dietro di te \[12\]](#)?

## 15

La stanza si rivela essere un piccolissimo ambiente di un metro per uno con un buco al centro. Guardi giù e noti un ammasso di escrementi: geniale, hai trovato il bagno! Ora puoi [tornare indietro](#) e lasciarti alle spalle il terribile olezzo [\[13\]](#), [calarti con una corda](#) (se ce l'hai) [\[14\]](#) o [lanciarti](#) sperando che il letame ti fornisca un “roseo” atterraggio [\[9\]](#).

## 16

Sbagliato! [\[21\]](#)

## 17

Trovi *una pietra focaia*. Decidi se prenderla e torna al [\[36\]](#).

## 18

Intorno al tuo cadavere compare una luce che si irradia dalla reliquia appesa al tuo collo. Un istante dopo ti ritrovi nuovamente nella sala centrale da dove avevi prelevato il medaglione. Controlli le tasche: tutto quello che avevi recuperato durante l'avventura è ancora lì. I 20 minuti ricominciano! Vai al paragrafo [\[1\]](#) e riprendi l'avventura con tutti gli oggetti che avevi raccolto per strada.

**19**

Sembra non succeda nulla: continua. Piede sulla piastrella [destra \[8\]](#) o [sinistra \[16\]](#)?

**20**

Il tempo è scaduto! Il castello implode. Sei morto come un chiodo [\[18\]](#).

**21**

Si apre una botola sotto i tuoi piedi e dopo una rovinosa caduta ti infilzi su dei pali acuminati [\[18\]](#).

**22**

Sbagliato! [\[21\]](#)

**23**

Fai mezzo giro del castello e ti ritrovi davanti a un fossato con un alligatore a guardia. Puoi provare ad [attraversarlo \[9\]](#) o, se ce l'hai, [lanciargli una coscia di pollo per tentare di distrarlo \[28\]](#).

**24**

Dopo pochi passi si apre davanti a te un'ulteriore scelta: [scendere per le scale \[30\]](#) o [proseguire sullo stesso piano \[32\]](#).

**25**

In modo un po' rocambolesco riesci nell'impresa. Sotto di te c'è un fossato e un alligatore che ti aspetta a bocca aperta. Se hai una coscia di pollo puoi provare a [lanciargliela per distrarlo \[28\]](#) altrimenti [tenti a mani nude \[9\]](#) o [risali in cima alla torre \[32\]](#).

**26**

Sbagliato! [\[21\]](#)

**27**

Non si apre. Senti però un cigolio che non promette bene [\[21\]](#).

**28**

Non sembra vero, ma l'alligatore va matto per il pollo arrosto. Mentre lui spilucca, tu cogli l'occasione per [scappare](#) [\[12\]](#).

**29**

Il corridoio sotterraneo sembra essere un passaggio segreto per poter uscire dal castello in caso di assedio. Attento a dove metti i piedi. Se hai una biglia puoi [usarla](#) [\[31\]](#), altrimenti [proseguì in punta di piedi](#) [\[7\]](#).

**30**

I sotterranei sono completamente bui. A tastoni individui una parete e la segui finché non ti capita fra le mani una torcia spenta appesa alla parete. La provi ad [accendere](#) se hai una pietra focaia [\[34\]](#), la [sfili dalla parete](#) [\[21\]](#) o la ignori e [proseguì](#) [\[6\]](#)?

**31**

Lanciando la biglia fai scattare tutte le trappole nascoste, ora puoi proseguire con serenità fino all'[Epilogo](#).

**32**

Arrivi alla torre del castello. Sali la scala a chiocciola e ti ritrovi finalmente fuori. Vedi il cielo ma, ahimè, non sai volare. Se hai

una corda puoi [calarti](#) [25], puoi tentare comunque di [scendere anche senza corda](#) [9], altrimenti [torni indietro al bivio](#) [24].

### 33

Corri a perdifiato finché non ti accorgi che non puoi oltrepassare lo strapiombo che ti separa dall'uscita perché il ponte è crollato. Vicino al ponte noti però una botola. Puoi [entrarci](#) [29] o tentare di [calarti a mani nude](#) [9] o con una [corda](#), se ce l'hai [35].

### 34

Grazie alla luce della torcia riesci a vedere un passaggio segreto aperto sull'altro lato della parete: decidi di [infilartici dentro](#) [37] o non rischi e [proseguì per il corridoio](#) [6]?

### 35

La corda è troppo corta [9].

### 36

La stanza in cui arrivi sembra essere lo studiolo di corte, ormai quasi abbandonato. Fra tutte quelle *mirabilia* individui tre armadietti. Se hai un mazzo di chiavi puoi provare ad aprirne uno: quello in [alto](#) [5], in [basso](#) [17] o uno [nascosto sotto la scrivania](#) [27], oppure [proseguì per il corridoio](#) [10].

### 37

Proseguì nel cunicolo finché non ti ritrovi per l'ennesimo corridoio buio, ma almeno ora riesci a stare in piedi [29].

## **Epilogo**

Scavalchi il cancello del muro di cinta dove è appeso un cartello con il disegno di un cavallo e la scritta “io non posso entrare” e raggiungi il tuo fido scudiero – un pony con le briglie legate a un palo – che ti accoglie scodinzolando felice. Ti volti: il castello sta implodendo, ma tu stai già galoppando verso casa. Immagini già gli encomi e il titolo tanto agognato di cavaliere ufficiale. Quando arrivi a palazzo il segretario reale ti accoglie sorridendo. “Ragazzo hai recuperato il pezzo mancante?” dice serio.

Tu annuisci soddisfatto e glielo consegni. Il segretario lo porge al mago al suo fianco che si sistema gli occhiali sul naso bitorzolo e lo analizza accuratamente, poi sogghigna anch’egli soddisfatto. Il mago trascina i piedi verso uno strano macchinario quadrato. Apre il marchingegno e inserisce il medaglione frastagliato fra gli ingranaggi.

“Ecco, segretario” proclama gongolante “la mia invenzione è ultimata. Tecnologia e magia si fondono in questo prototipo di monaco automatico. Niente più manoscritti, caro il mio ragazzo, da oggi i documenti regi viaggeranno per il regno grazie a questa mia invenzione – la fotocopiatrice – di cui tu sarai responsabile.”

“Ma il mio cavalierato?”

“Caro ragazzo” ti dice il segretario ridendo “Ne hai di fotocopie da fare prima di finire il tuo stage!”



## **Soluzione.**

Morendo, ci sono diverse possibilità di arrivare alla fine utilizzando vari oggetti. Una sola però è la via che permette di arrivare al finale in 20 minuti e senza morire. Di seguito, brevemente, il percorso migliore.

Partendo dal **paragrafo 1** (*20 minuti rimanenti*) gira a destra

- **par. 13** (*18 minuti*): passi per la porta ovest;
- **par. 10** (*16 minuti*): apri la porta;
- **par. 11** (*14 minuti*): prendi la *corda da bucato* e la *biglia*, poi torna nel corridoio;
- **par. 10** (*12 minuti*): torna alla stanza vuota (verso est);
- **par. 13** (*10 minuti*): apri la porta a nord;
- **par. 15** (*8 minuti*): ti cali con la corda;
- **par. 14** (*6 minuti*): vai nella direzione opposta a te (est);
- **par. 12** (*4 minuti*);
- **par. 33** (sempre *4 minuti*, non c'è azione tra il par. 12 e il par. 33): entri nella botola;
- **par. 29** (*2 minuti*): usa la biglia per far scattare le trappole;
- **par. 31** (*0 minuti*) FINE: leggi l'**Epilogo**.