

Una leggenda racconta che, alla fine del XIX secolo, la proprietaria del castello, la contessa Felicita Bevilacqua la Masa, abbia voluto far seppellire sotto le mura una carrozza piena d'oro e di gioielli...

## LA VOSTRA MISSIONE

Per ottenere la vittoria dovrete fare più punti delle altre squadre, superando prove e trovando la combinazione per il tesoro della Contessa prima delle altre squadre.

ALLA PARTENZA DELL'EVENTO VI VERRÀ CONSEGNA TO UN LIBRETTO.  
ALL'INTERNO DEL LIBRETTO CI SONO CIRCA UNA VENTINA DI PROVE DA SUPERARE.

OGNI PROVA RISOLTA CORRETTAMENTE FORNISCE PUNTI.

APRIRE IL FORZIERE È UN MODO ALTERNATIVO PER FARE PUNTI

CHI ALLA FINE HA OTTENUTO PIÙ PUNTI VINCE LA PARTITA.

## COME COMPLETARE LA MISSIONE

Ogni prova consiste nel:

- 1 - Capire il luogo del castello da raggiungere
- 2 - Trovare un particolare in quel luogo
- 3 - Copiare la risposta nel foglio soluzioni

Le tappe sono divise in tappe TESORO e tappe ENIGMA (vedi retro).

## RAGIONATE E PROCEDETE CON ATTENZIONE

Ricordatevi che non è necessario completare tutti i giochi per vincere, non fermatevi quindi se un gioco vi mette in difficoltà, ma proseguite con gli altri.

**NON È NECESSARIO** completarli nell'ordine proposto, anzi!

Sarà compito di ogni squadra decidere la propria tattica di gioco e il percorso da seguire. Se seguite l'ordine proposto nel libretto rischiate di perdere un sacco di tempo!

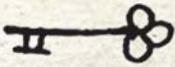
## PHOTOCONTEST

ALCUNI GIOCHI RICHIEDONO DI SCATTARE UNA FOTO. SALVATE QUESTA FOTO NEI CELLULARE: ALLA CONCLUSIONE I CONDUCENTI PASSERANNO PER CONTROLLARE.



## TAPPE TESORO E TAPPE ENIGMA

Nei fogli che vi vengono consegnati alcune tappe sono indentificate da una chiave, queste sono tappe speciali che vi permetteranno di trovare la combinazione della cassaforte:



(Simbolo che identifica una tappa tesoro)

Ogni tappa risolta fornisce lo stesso numero di punti, tuttavia se completate tutte le tappe tesoro avrete la possibilità di ottenere un bonus di punti.

Le tappe tesoro sono 4 e forniscono, se correttamente interpretate grazie alla ruota dei simboli, un numero. I 4 numeri, sommati tra di loro, forniranno la combinazione a quattro cifre del lucchetto del forziere che racchiude il tesoro.

ESEMPIO:

Uno dei giochi, una volta risolto, vi chiede di cercare sulla facciata del castello quale simbolo vedete inciso su una targa di pietra. Dopo aver raggiunto il luogo, scoprite che sulla targa vi è rappresentata una mela. Grazie alla ruota dei simboli vedete che alla mela è associato il numero 85; avete dunque scoperto il primo dei 4 numeri da sommare per conquistare il tesoro.

Una volta risolte tutte le tappe tesoro avrete quindi ottenuto un numero a 4 cifre.  
**ATTENZIONE!** Ogni squadra potrà avere un solo tentativo per aprire il lucchetto.

## UNA CORSA CONTRO IL TEMPO

Tutte le squadre sono in competizione fra di loro e l'ordine in cui apriranno la cassa è importante: la prima che lo farà avrà un bonus maggiore della seconda squadra, la seconda un bonus maggiore rispetto alla terza e così via. Non è detto però che chi apre la cassa vinca la partita; infatti tutte le tappe fanno guadagnare punti e una squadra ben organizzata potrebbe infine riuscire a fare comunque più punti di chi ha trovato il tesoro.

## SANO SPIRITO DI CORPORAZIONE

Ognuno per sé... non potete aiutare le altre squadre, ma sappiamo che non lo fareste mai!

## ABBIATE RISPETTO DELLA STRUTTURA

Per questo evento non avete bisogno di toccare, o mettere le mani su nessun oggetto del castello. Vi chiediamo quindi di avere rispetto della struttura. Si tratta di un edificio antico che siamo chiamati a preservare intatto.

## CONCLUSIONE

ENTRO l'ora stabilita tutte le squadre dovranno tornare in sala da pranzo e consegnare il foglio soluzioni agli organizzatori. Eventuali ritardi causeranno una detrazione di punti. Arrivare prima invece non fornisce bonus di punti, ma, in un improbabile caso di parità, costituirà un fattore di spareggio.