

LEONARDO LUPO

ESCAPE BOOK

KARTANON ARVOITUS

ASTU SISÄÄN KIRJAAN.
PÄÄSETKÖ ENÄÄ ULOS?

WSOY

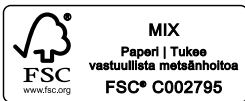


Leonardo Lupo



Kuvitus Davide Lorenzon
Suomentanut Laura Lahdensuu

Werner Söderström Osakeyhtiö
Helsinki



Ensimmäinen painos

Italiankielinen alkuteos ESCAPE BOOK: LA VILLA MISTERIOSA

Copyright © 2019 Mondadori Libri S.p.A., Milano

(under the imprint Piemme – Battello a vapore)

Suomenkielinen laitos © Laura Lahdensuu ja WSOY 2026

Werner Söderström Osakeyhtiö

Lönnrotinkatu 18 A, 00120 Helsinki

ISBN 978-951-0-52987-4

Painettu EU:ssa

Tuoteturvallisuuteen liittyvät tiedustelut: tuotevastuu@wsoy.fi



ALUKSI

Tervetuloa! Käsissäsi on *Escape Book*, pakokirja, josta sinun on kirjaimellisesti päästävä pakoon ratkaisemalla arvoituksia kuin oikeassa pakohuoneessa: pelissä, jossa osallistujat suljetaan huoneeseen ja heidän on löydettävä ulospääsy älynsä, päättelykykynsä ja strategisten taitojensa avulla.

Lue huolellisesti, kerää johtolankoja, ja onnea matkaan! Seikkailuasi ohjaa viisi sääntöä, jotka sinun on tunnettava voidaksesi pelata ja paeta:

1. Tutkimuksesi etenevät hyppimällä **kappaleesta** toiseen. Jokaisella kappaleella on **nelinumeroinen tunnus**, joka on merkitty aukeaman oikeaan yläkulmaan.

Uuteen kappaleeseen pääset neljällä tavalla:

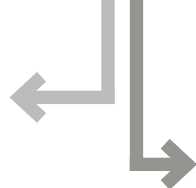
- a) koska tekstissä neuvotaan menemään sinne,
- b) koska huomaat kuvitukseen kätketyn neljän numeron sarjan,
- c) koska päätät laskea johonkin esineeseen kuuluvan numeron yhteen kappaleen numeron kanssa,

d) koska arvelet keksineesi neljän numeron sarjan, joka vastaa arvoituksen ratkaisua. Saatat esimerkiksi nähdä kuvan jossa on numeronäppäimistö, ja jos arvelet että oikea ratkaisu on valita numero 8134, siirry kappaleeseen **8134**. Jos kappaletta numero **8134** ei ole olemassa, ratkaisusi on väärä.

2. Pakohuonepeli on kilpajuoksu aikaa vastaan! Tässä kirjassa käytettävissäsi oleva aika ilmaistaan **PELILOMAKKEEN** 16 tiimalasilla . Aina kun haaskaat aikaa, menetät yhden tiimalasin. **PELILOMAKKEESSA** ja myös sisällä kirjassa annetaan ohjeita siitä, mitä tehdä kun tiimalaseista on enää puolet jäljellä tai kun ne loppuvat kokonaan.

Ei huolta! Jos aika loppuu, voit aina aloittaa alusta!

3. Kappaleen numeron vieressä oleva **suurennuslasi**  tarkoittaa sitä, että jos olet jumissa, voit tarkentaa katsettasi – toisin sanoen hankkia täsmällisemmän vihjeen, joka auttaa ratkaisemaan arvoituksen. Vihjeen nähdäksesi sinun



on mentävä kirjan loppuun **VIHJEITÄ**-liitteeseen ja luettava sieltä kappaleen numeroa vastaava vihje. Käytä näitä vihjeitä kuitenkin harkiten ja vain, jos todella tarvitset niitä, sillä joka kerta kun turvaudut suurennuslasiin, hukkaat aikaa ja menetät yhden tiimalasin (viivaa se yli **PELI-LOMAKKEESTA**).

4. Löydät monenlaisia **esineitä**. Merkitse ne **PELI-LOMAKKEESEEN** varattuun tilaan. Jokainen kerättäväksi tarkoitettu esine ilmaistaan isoilla kirjaimilla ja siihen liittyy numero. Esimerkiksi: RUUVIMEISSELI **+50**. Jos näet kappaleen numeron vieressä **jakoavaimen** , on aika käyttää jotakin löytämäsi esinettä, mutta sinun on itse päätettävä, mitä niistä. Se tehdään laskemalla kappaleen numero yhteen esineen tunnusnumeron kanssa. Jos esimerkiksi haluat käyttää RUUVIMEISSELIÄ **+50** kappaleessa **4040**, sinun on mentävä kappaleeseen **4090**. Jos kappaletta **4090** ei ole olemassa, olet valinnut käsillä olevassa tilanteessa väärän esineen.

5. Silloin tällöin tekstissä kehoitetaan kirjaamaan muistiin **huomio !** jotta voit palata katsomaan kuvaa tai lukemaan jonkin kappaleen myöhemmin uudelleen. Myös huomioille on varattu tilaa **PELILOMAKKEESSA**. Älä unohda merkitä niitä kaikkia, sillä ne saattavat osoittautua hyvin hyödyllisiksi!



PELILOMAKE

TIIMALASIT

Merkitse käyttämäsi tiimalasit



kun olet käyttänyt puolet
tiimalaseista, mene
kappaleeseen **1933**



kun olet käyttänyt
kaikki tiimalasit, mene
kappaleeseen **4123**



KAPPALEET

Merkitse muistiin tärkeät kappaleet



HUOMIOT

Kirjaa tähän tekemäsi huomiot

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

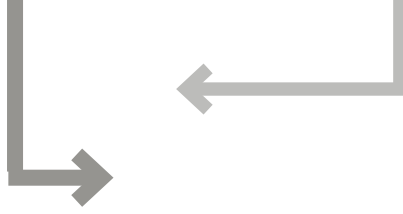
.....

.....

.....

.....





ESINEET

Merkitse tähän löytämäsi hyödylliset esineet



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....

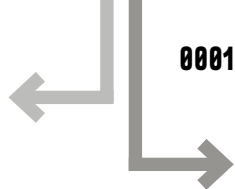


ODOTTAMATON KUTSU

Kesken juhlien tulee hetki, jona musiikki ja puheensorina taukoavat, ja hetkeksi aika tuntuu pysähtyvän ja päästävän pitkän syvän huokauksen kuin puutarhaan laskeutuisi sakea sumu.

Kolkko kartano väijyy vieressänne uhkaavana kuin vaaniva susi. Ikkunat hohtavat himmeinä ja jyrkkä katto tavoittelee taivasta. Kuu pilkistää pilvien lomasta ja katoaa jälleen, musiikki alkaa taas soida ja juhlat jatkuvat ympärilläsi. Siemaiset lasistasi ja yrität karistaa levottomat ajatukset mielestäsi. *Missä ihmeessä Chiara on? Eikö hän tullutkaan?*

Cornelin sukukartanon puutarha on täynnä nuoria, tarjoilupöydät notkuvat herkkuja ja puiden oksille on ripustettu lyhtyjä. Dj:n pöytää ympäröivät kaiuttimet ja taustalla häämöttävä kukkia ryöpyvä



huvimaja näyttää täydelliseltä paikalta valokuvien ottamiseen. Chiarasta ei sen sijaan näy jälkeäkään: on outoa, että hän kutsui sinut näihin juhliin, mutta vielä oudompaa on ettei hän sitten itse näyttäydy. Oliko kutsu vain joku hölmö vitsi?

Monet vieraista ovat jo ylimmällä luokalla – selvähän se, sillä kukkulan huipulla kohoavaan kartanoon on hankala päästä ilman ajokorttia, mutta et silti ole ainoa vieras, joka on taittanut matkan skootterilla. Parkkipaikalta kuljit pitkää puukujaa kohti kartanoa, jonka pihassa juhlat järjestetään – mutta puutarhaa pitemmälle et pääsekään: keneläkään ei ole lupa mennä sisään kartanoon.

Siemaiset taas lasistasi ja hätkähdät kuullessasi huudon.

SIIRRY KAPPALEeseen 1399

Avaat nahkasalkun soljen ja näet, että salkku on täynnä viime vuosisadalla, 1950- ja 1980-lukujen välisenä aikana sanomalehdissä julkaistuja uutisia. Kauhistut nähdessäsi niiden päiväykset: jos paroni oli murhaaja, kuinka on mahdollista, että niin moni katoamistapaus sattui hänen kuolemansa jälkeen? Toistelet mielessäsi, että se on järjetöntä, eihän kummituksia voi olla olemassakaan!

Mutta silti – et pääse eroon ärsyttävästä ajatuksesta, että jotain jää sinulta huomaamatta...



Kirjaa huomio muistiin: **0105**, lehtileikkeitä 1950-1980-luvuilta



**MISSÄ ON ASIANAJAJA
LORENZO MATTI?**



**KAUPUNKI YMMÄLLÄÄN:
MICHELE ZAMPAGLIA
ON KADONNUT**



LESKIROUVA BIANCHI
VETOAA: ETSIKÄÄ RAKAS
POIKANI VINCENZO

Leutinger/Narzhelm spe-
zierten Mathematik setzte bei
Gang die Deutsch-Fach-Entscheidung
II aus Leutinger in der Ober-
Universitätskategorie: der
Grescherwerk präsentierte von
Nähe von Narzhelm die erste
Erstellungsgesamtheit der Welt
120 14.

Deuts. Fahr-Feldversuchung eich. bei der zwei die bis zu 110 PS starken Teutiner-Mähder waren und der eine 230-PS-Cralland von Agrarstar 8.31 vorgestellt wurden.

Arbeitslage der Getreideverer

Im Rahmen dieser Veranstaltung konnten die Teilnehmerinnen erstmals die verschiedenen Möglichkeiten der Zusammenarbeit zwischen Unternehmen und der Zivilgesellschaft kennenlernen. Die Veranstaltung wurde von der Bundesregierung und der Europäischen Kommission unterstützt.

Feilbieten waren
benötigen die ein-
denkelt den Grund-
sicherung mit einer
zu drei Schichten
hann, wird die Son-
stige. Die Fläche
überall bei der
bekannten Leisten
Personen, die
Zeitspende für
2,50 Minuten lang
habe haben sie
einen größeren Ab-
schnitt. Neben
Steuern und
Stille eingetrag-

Verkauf:

Die erste
Ordnung

Als „Ergebnis“ des über fünf
ne-Prozessoren und einem Tag
Dauer-Fahr und stunde auf dem
Fehlern der Flärschen Geste
verteilung des Flärschen Geste
würden sieben neue Mäthler
waren aus dem „1. und 2. Se-
nehm) den Großstrukturen
8,11“ mit 1.30 Pp
die (Mittel) und 1.30 Pp
die (Mittel) und 1.30 Pp

... in Funktion am Markt auszu-
weisen und deutlich zu ver-
anschaulichen. Die Zinsen werden
auch das Ende des Jahres
für nächsten Jahr
... tag

emine

028 13 02 20

1. 00 25
 2. 00 25
 3. 00 25
 4. 00 25
 5. 00 25
 6. 00 25
 7. 00 25
 8. 00 25
 9. 00 25
 10. 00 25
 11. 00 25
 12. 00 25
 13. 00 25
 14. 00 25
 15. 00 25
 16. 00 25
 17. 00 25
 18. 00 25
 19. 00 25
 20. 00 25
 21. 00 25
 22. 00 25
 23. 00 25
 24. 00 25
 25. 00 25
 26. 00 25
 27. 00 25
 28. 00 25
 29. 00 25
 30. 00 25
 31. 00 25
 32. 00 25
 33. 00 25
 34. 00 25
 35. 00 25
 36. 00 25
 37. 00 25
 38. 00 25
 39. 00 25
 40. 00 25
 41. 00 25
 42. 00 25
 43. 00 25
 44. 00 25
 45. 00 25
 46. 00 25
 47. 00 25
 48. 00 25
 49. 00 25
 50. 00 25
 51. 00 25
 52. 00 25
 53. 00 25
 54. 00 25
 55. 00 25
 56. 00 25
 57. 00 25
 58. 00 25
 59. 00 25
 60. 00 25
 61. 00 25
 62. 00 25
 63. 00 25
 64. 00 25
 65. 00 25
 66. 00 25
 67. 00 25
 68. 00 25
 69. 00 25
 70. 00 25
 71. 00 25
 72. 00 25
 73. 00 25
 74. 00 25
 75. 00 25
 76. 00 25
 77. 00 25
 78. 00 25
 79. 00 25
 80. 00 25
 81. 00 25
 82. 00 25
 83. 00 25
 84. 00 25
 85. 00 25
 86. 00 25
 87. 00 25
 88. 00 25
 89. 00 25
 90. 00 25
 91. 00 25
 92. 00 25
 93. 00 25
 94. 00 25
 95. 00 25
 96. 00 25
 97. 00 25
 98. 00 25
 99. 00 25
 100. 00 25

Ergebnisse der Studie, Hinz
und Schütz zufolge: Ein
Mischbau ist auch in
den meisten Fällen die
kürzeste, billigste Vor-
sorge für die
Vermeidung der

aus Schichten von
Gesteinen von 7.20
in einem Gestein auf
gezeigt werden.



0161

Nostat puhelimen kuulokkeen toivoen, että se olisi kytketty linjaan – ja se on! Mutta kun yrität valita kotinumerosi, mitään ei tapahdu. *Miten se on mahdollista? Onko puhelin siinä sattumalta vai onko sillä jokin tarkoitus?* Ehkäpä sinun on tarkoitus käyttää sitä soittaaksesi johonkin toiseen numeroon...

◀ Kun olet valmis, palaa kappaleeseen **1225** ▶





Siirryt lähemmäs kirjahyllyä, joka notkuu vanhojen nahkaselkäisten niteiden, historiankirjojen ja valokuva-albumien painosta. Sinulla ei ole aikaa alkaa lueskella niitä, mutta yrität kuitenkin saada selvää ajan haalistamista kirjaimista. Niteet ovat paksuja ja raskaita ja epäröit liikutella niitä, mutta olet utelias ja alat katsella niitä tarkemmin.

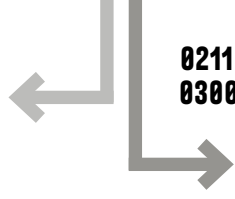
Siellä on anatomisia ja lääketieteellisiä tutkielmia, lakikirjoja ja sotahistoriaa, kaikki paksun pölyn peitossa. Aikaa ei ole hukattavaksi, mutta toisaalta pelkää, että jotakin tärkeää jää sinulta huomaamatta: mielessäsi pyörivät kaikki ne elokuvat, joissa kirjan siirtäminen avaa salakäytävän oven. Ja totta tosiaan: nostaessasi joitakin kirjoja paikoiltaan huomaat, että niiden takana on vanha nahkakansio **(3490)**.

Käännät nuppia hitaasti, kunnes viisarit kääntyvät osoittamaan aikaa 03.00. Kun viisarit näyttävät tasan kello kolmea, kello lyö, mutta ääni on outo, kuin met-sästyistorven törähdys. Viisari pysähtyy numeron 3 kohdalle eikä liiku enää. Et oikein ymmärtä mitä se merkitsee, mutta sinusta tuntuu silti siltä, että olet päässyt askelen eteenpäin!

”Numero kolme” toistat mielessäsi varmana siitä, että tästä tiedosta on pian hyötyä.

► Kun olet valmis, palaa kappaleeseen 4542 ►

Kun kappaleisiin viittavia numeroita on kaksi, ylempi viittaa vasemmanpuoleiseen ja alempi oikeanpuoleiseen kappaleeseen.





0430

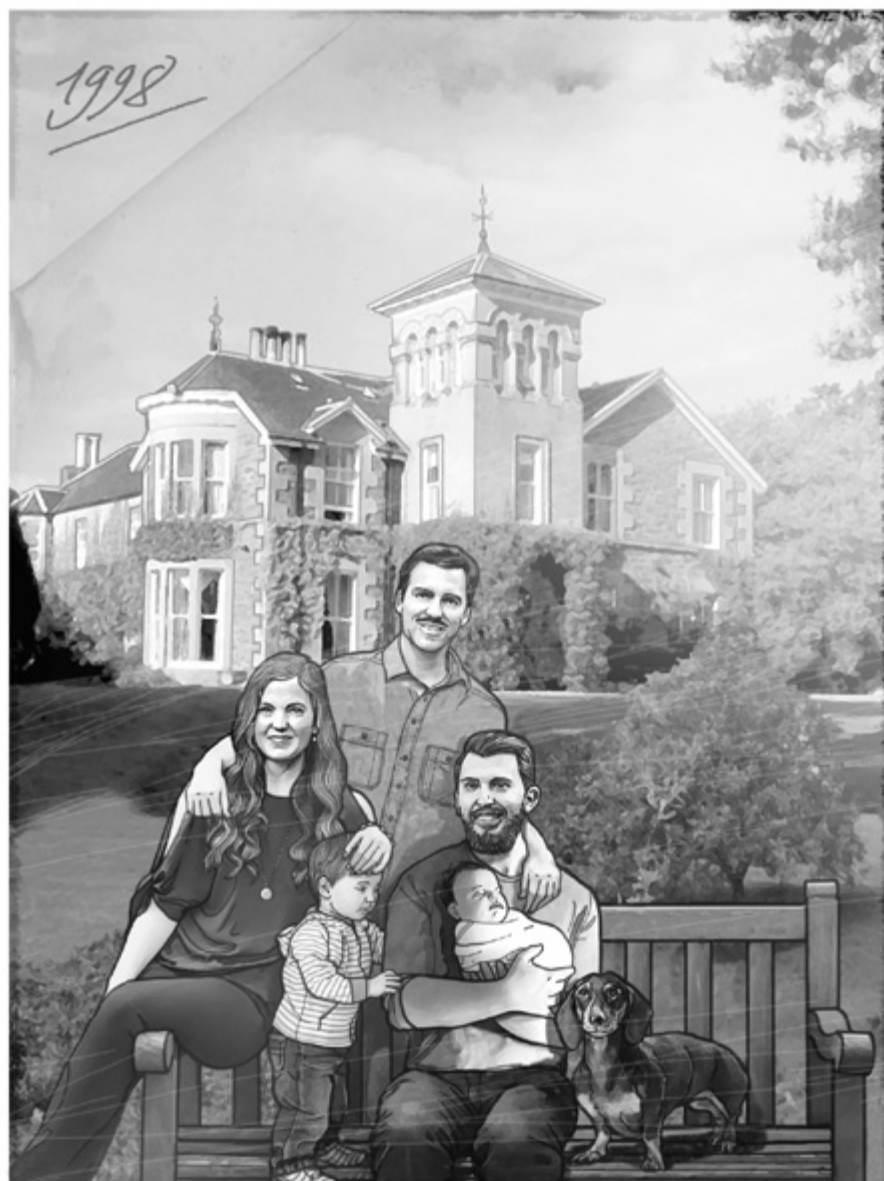
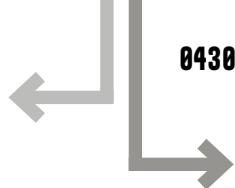
Rynkytät jo valmiiksi rikkonaista lukkoa kunnes saat kirstun kannen auki. Kirstu on täynnä vanhoja peitteitä. Nostat ne kaikki ulos toivoen, että pohjalta paljastuisi vaikkapa lattialuukun avaava mekanismi, mutta et löydä mitään: salakäytävä ei ole täällä.

Peitteiden laskoksista löydät kuitenkin vanhan valokuvan.



Kirjaa huomio muistiin: 0430, ryhmäkuva

◀ Kun olet valmis, palaa kappaleeseen **4542** ▶



ESCAPE BOOK

**JÄÄT LUKKOJEN TAAKSE KARTANOON
ON VAIN YKSI TIE ULOS
PAKENE JA VOITA PELI**



Suomentanut Laura Lahdensuu



www.wsoy.fi

N79.8

ISBN 978-951-0-52987-4