

BAVA MUSEUM

ESCAPE HOUSE

GRUPPO 4



BaVa Escape

# CONCEPT

La Casa Museo Bagatti Valsecchi rappresenta un posto ideale dove organizzare un escape game. L'idea è di far muovere i visitatori alla ricerca di un mistero attraverso un gioco composto da indizi e soluzioni enigmatiche. I visitatori riceveranno un invito e saranno catapultati in una realtà di conflitti familiari e la sfida sarà risolvere il mistero che si cela dietro questa Casa Museo in un'ora di tempo.

# KIT MATERIALE



BaVa Escape



Aurasma

**App + Aurasma**

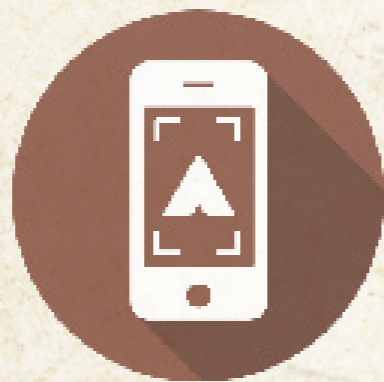




# IL GIOCO



*Usa il tuo smartphone e il diario per  
completare il gioco*



*Cerca e inquadra oggetti con  
l'applicazione Aurasma*



*Completa quiz e indovinelli  
per completare i percorsi*



*Divertiti e condividi  
la tua esperienza!*



# SIMULAZIONE AL MUSEO



Come ci aspettavamo i pareri dei due gruppi a cui è stata proposta l'esperienza sono contrastanti. Un Escape Game non sempre riscuote successo, dipende molto dalla mentalità del giocatore.

I commenti e le critiche sul funzionamento dell'App ci sono serviti a migliorare la comunicazione tra gioco e giocatore accompagnandolo maggiormente nel percorso e a dare qualche indizio in più per proseguire e arrivare alla fine.



# SEZIONE HELP



**Help** in caso di necessità o nel momento in cui si è bloccati nel gioco si possono chiedere degli aiuti per proseguire il percorso e completare l'escape.







**Pasino** è la voce narrante che ci introduce all'interno della narrazione e ci spiega il funzionamento dell'App.



Siamo nel 1974 e Pasino Valsecchi, proprietario di questa dimora, vi ha invitato a cena per discutere di una questione a lui molto a cuore. Pasino intende donare questa meravigliosa casa al comune di Milano, preservando così tutte le ricchezze contenute all'interno di essa...



... quando qualcuno dei suoi familiari, avido di potere, prova ad ostacolare le sue volontà e impedire che egli ceda la casa. Durante il corso del gioco, una serie di indizi porteranno il giocatore alla scoperta della casa e di chi può essere il vero colpevole



# PERCORSO GUERRIERO

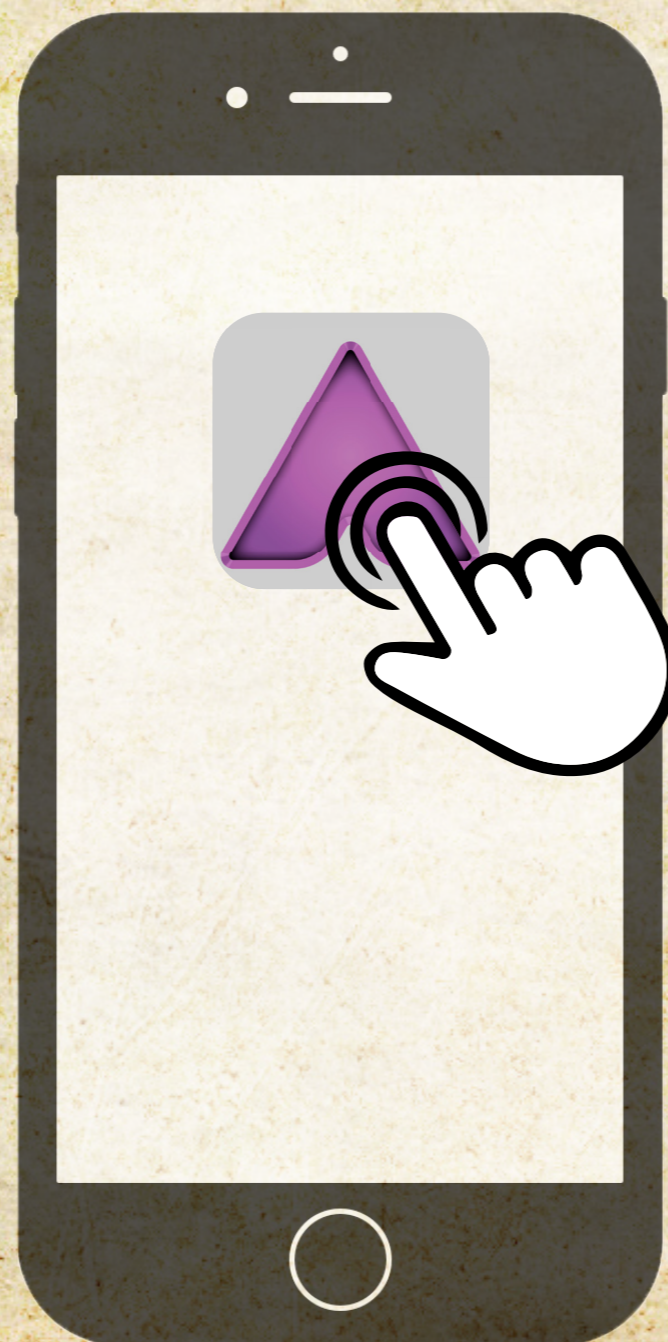
*"di rosso al **guerriero** d'argento appoggiato, colla destra sulla spada abbassata, colla sinistra sullo scudo; d'oro, al toro al naturale accovacciato sulla campagna erbosa, di verde; di oro, all'aquila coronata, di nero, linguata di rosso; d'azzurro a due gigli di oro."*

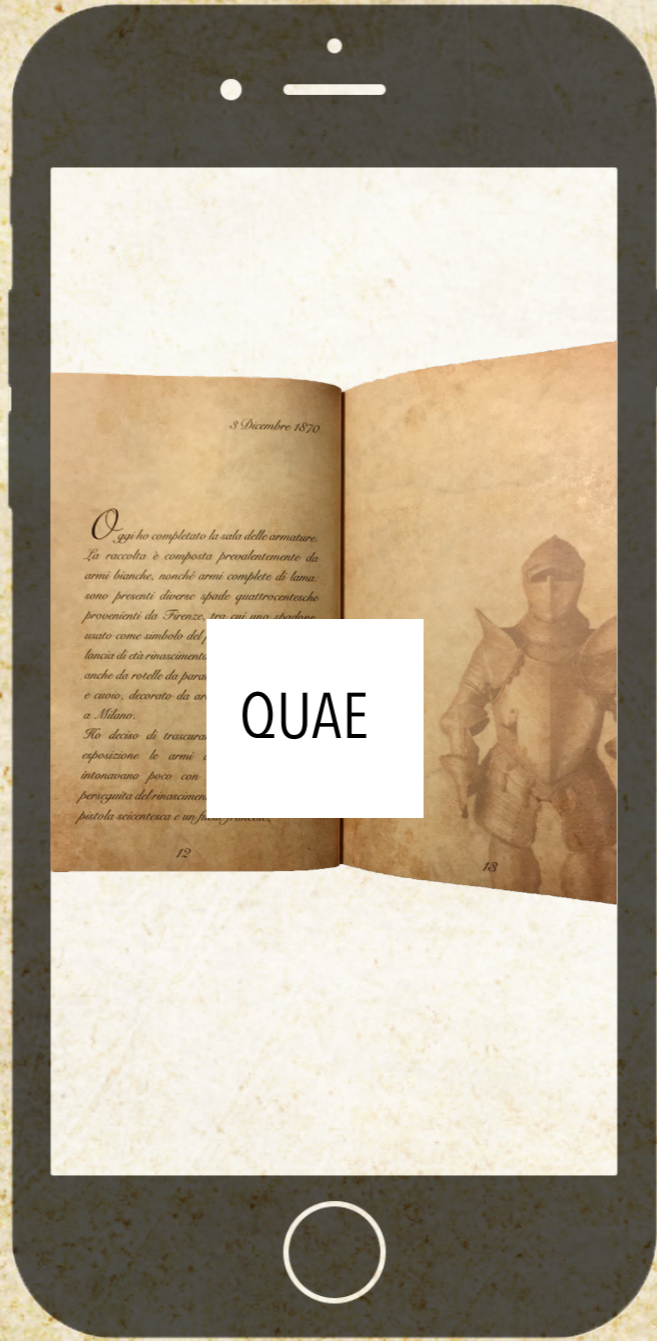


"Questa armatura potrebbe diventare un simbolo del museo... ho paura che me l'abbiano rubata, riusciamo a trovarla? Forse potrebbe celare degli indizi"



Inquadrando l'armatura con Aurasma esce  
il 12 che rimanda alla pagina del diario







# PERCORSO TORO

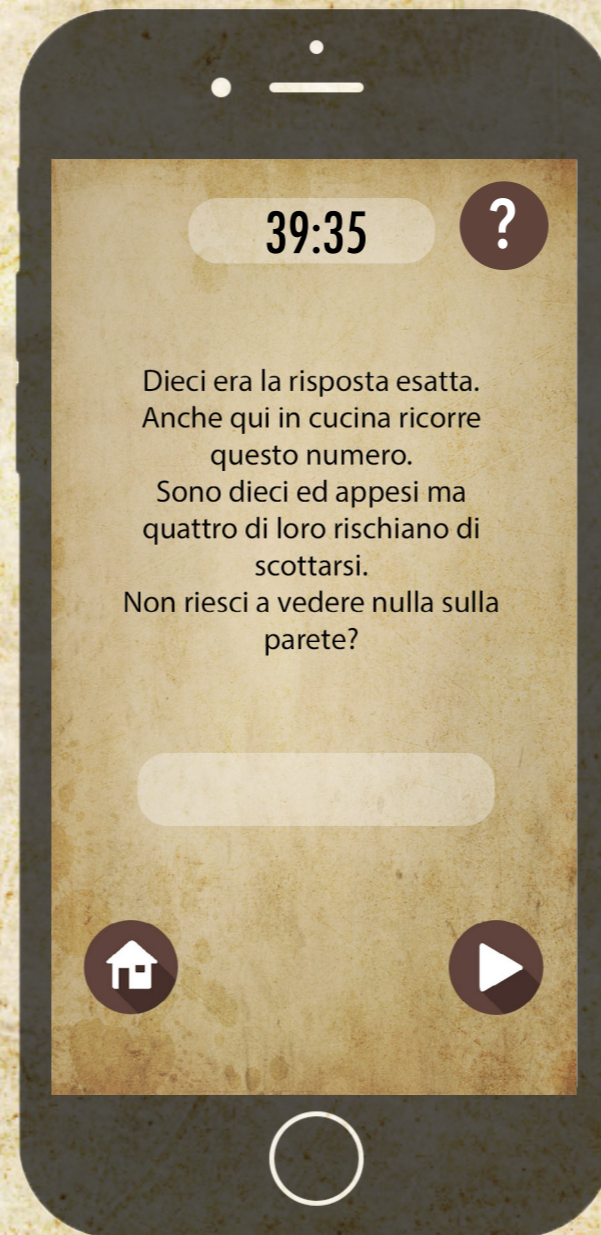
*"di rosso al guerriero d'argento appoggiato, colla destra sulla spada abbassata, colla sinistra sullo scudo; d'oro, al **toro** al naturale accovacciato sulla campagna erbosa, di verde; di oro, all'aquila coronata, di nero, linguata di rosso; d'azzurro a due gigli di oro."*



Il percorso del toro prevede un indovinello in App. Ci si deve poi spostare nella sala da pranzo per raggiungere lo chef.



La risoluzione di un gioco di logica sblocca una schermata con inserimento password e un indizio su qualcosa da trovare nella sala da pranzo.



Inquadrando la parete dei piatti con Aurasma esce la chiave che rimanda alla Password





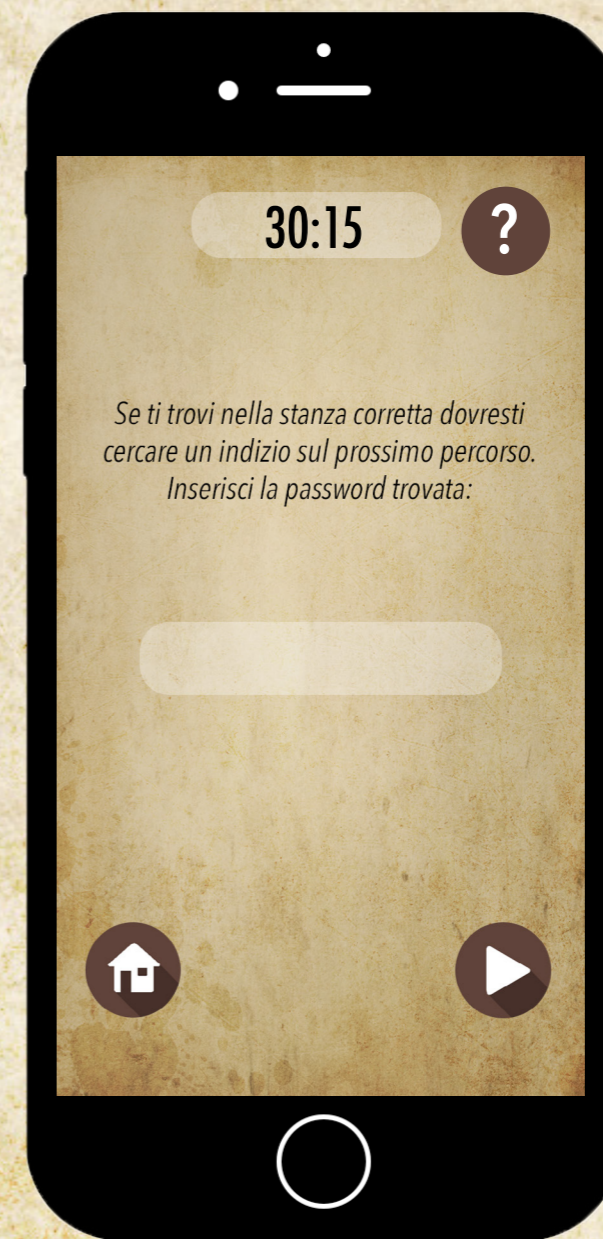
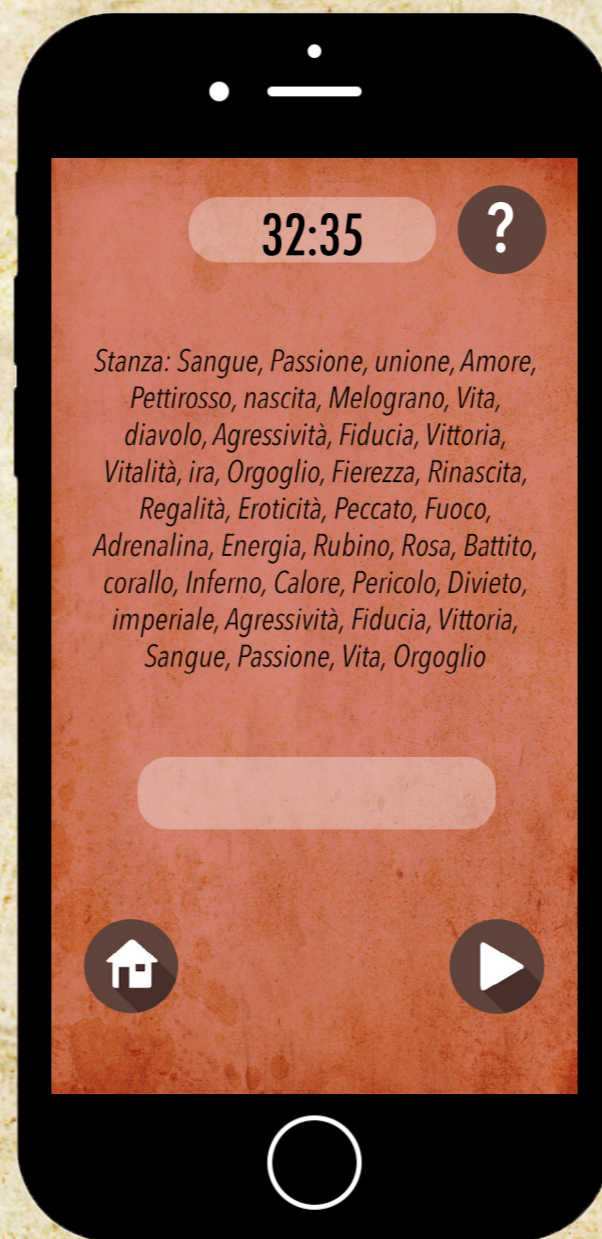
# PERCORSO AQUILA

*"di rosso al guerriero d'argento appoggiato, colla destra sulla spada abbassata, colla sinistra sullo scudo; d'oro, al toro al naturale accovacciato sulla campagna erbosa, di verde; di oro, all'**aquila** coronata, di nero, linguata di rosso; d'azzurro a due gigli di oro."*

Inquadrando la pagina dell'aquila con Aurasma  
esce la chiave che rimanda alla Password



Inserita la password appare un'elenco di parole, alcune di esse contengono le informazioni necessarie per far spostare il giocatore nella sala 11 dove poi egli dovrà risolvere un indovinello

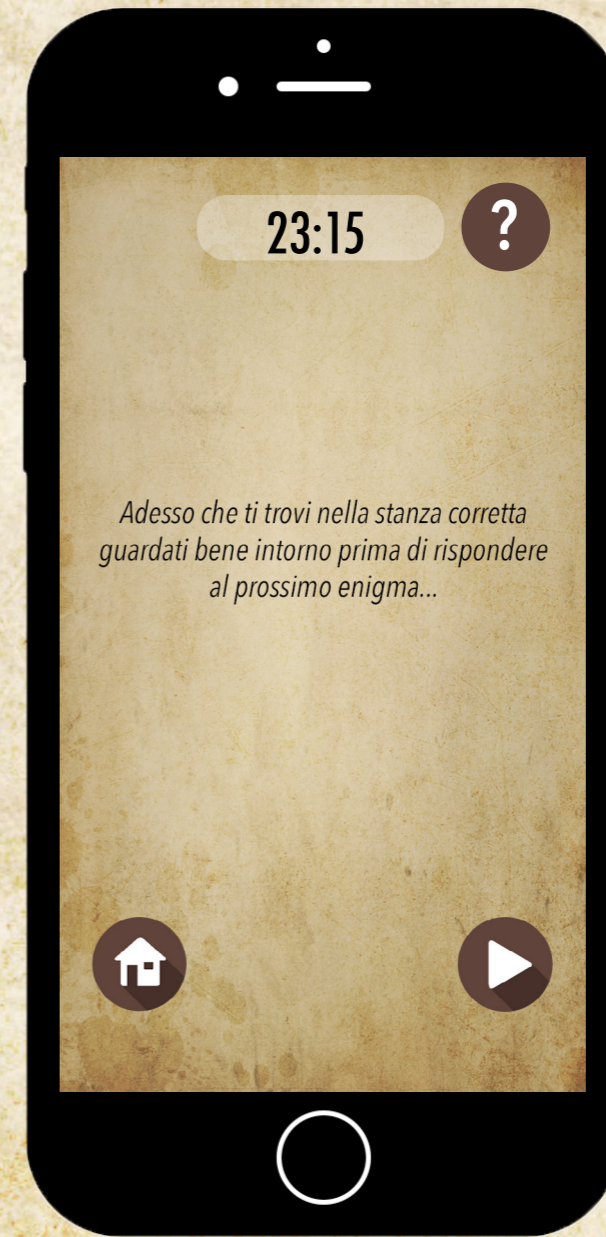
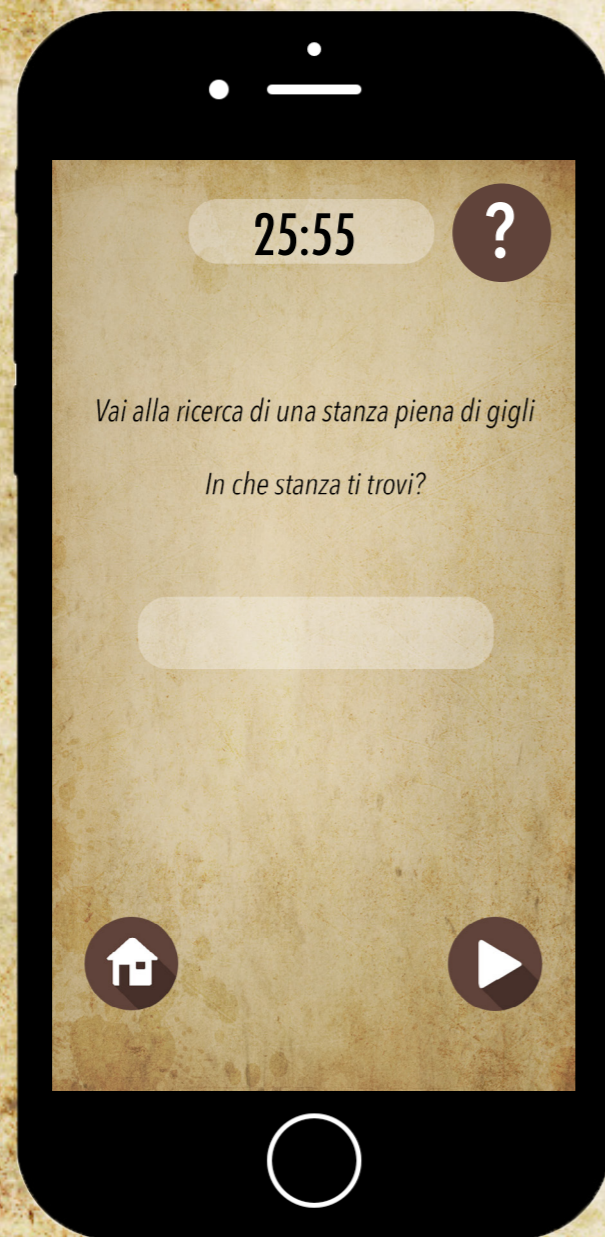




# PERCORSO GIGLIO

*"di rosso al guerriero d'argento appoggiato, colla destra sulla spada abbassata, colla sinistra sullo scudo; d'oro, al toro al naturale accovacciato sulla campagna erbosa, di verde; di oro, all'aquila coronata, di nero, linguata di rosso; d'azzurro a due **gigli** di oro."*

Il giocatore dovrà localizzarsi nel museo per proseguire il gioco





Raggiunta la sala corretta il giocatore dovrà guardarsi bene intorno per rispondere all'ultimo quiz





QUAE RE

VE RUM



# SVELARE IL MISTERO

“QUAERE VERUM”



MARIA



CARLO



COSTANZA



PIER FAUSTO

Nel tempo rimasto i giocatori dovranno capire dai vari indizi sul book e nel corso del gioco chi è stato a chiuderli dentro e aiutare Pasinio a svelare il mistero.

# VINCI E CONDIVIDI!

