

L'ISPETTORE GILLI E LA FUGA DA VILLA SOPRANI

Sei l'ispettore Claudio Gilli e una mattina ricevi una richiesta di aiuto dal tuo amico Romano Soprani: devi trovare Romano e capire che cosa lo spaventa. Un mistero in cui puoi contare solo sulle tue abilità logiche e matematiche.

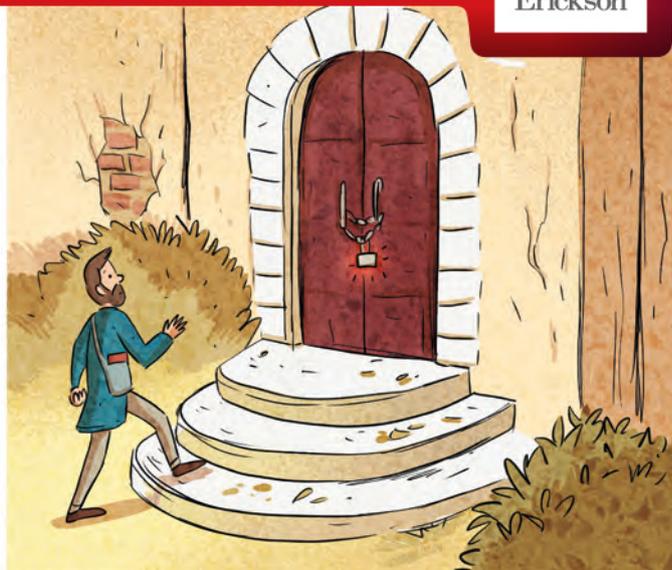


Questa mattina hai ricevuto un pacchetto. Al suo interno hai trovato un vecchio diario dalla copertina di pelle e una lettera.



Arrivi alla villa: è fatiscente ma non è abbandonata. Entrare non sarà facile: solo una persona affine a Romano, con una passione per gli enigmi matematici, potrà farcela.





La porta di casa è chiusa con una pesante catena e un grosso lucchetto a combinazione numerica con tre cilindri che vanno dallo 0 al 9.



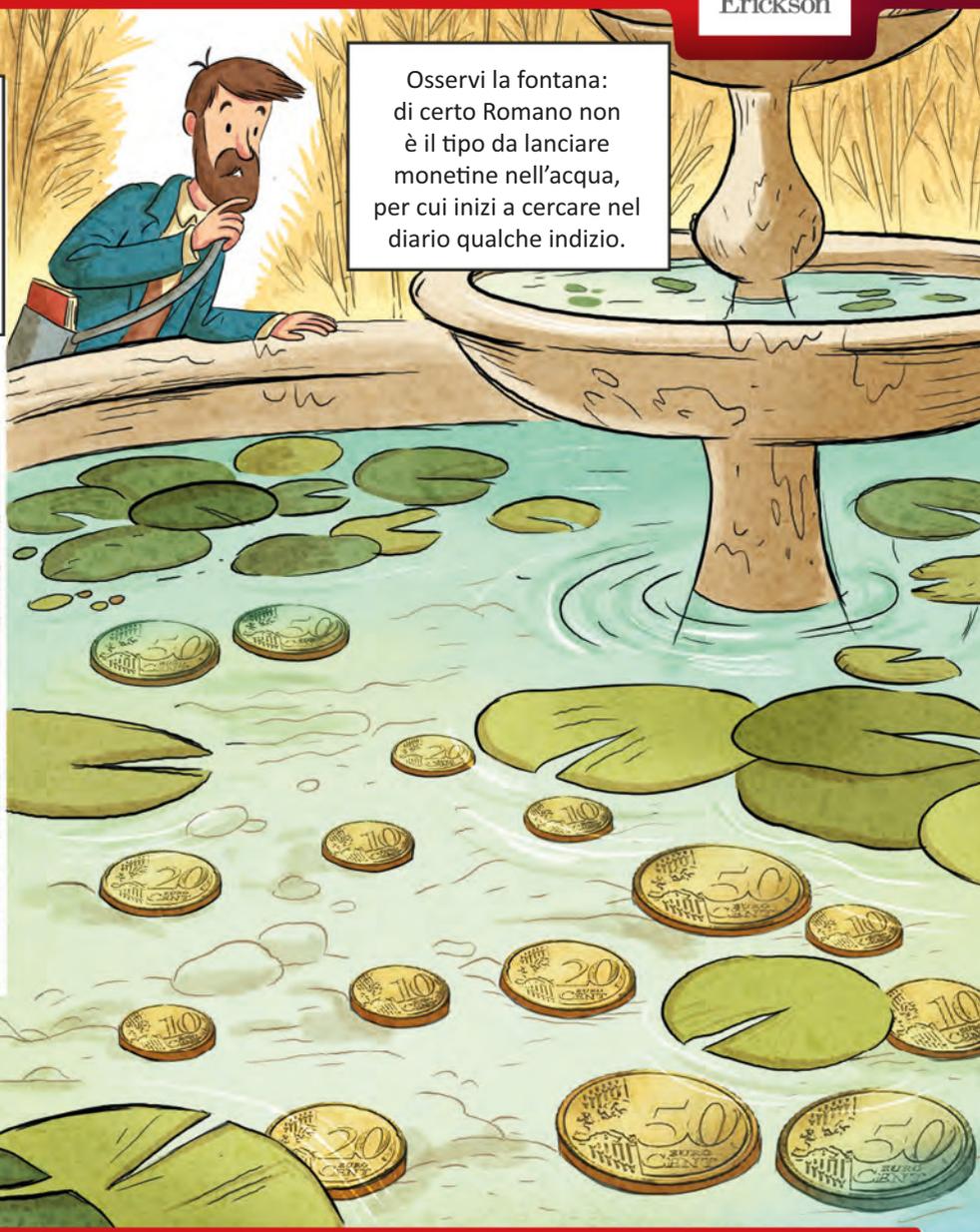
Se vuoi aprire la porta di casa, sappi che il primo numero della combinazione è un numero primo: è il più piccolo numero primo che si può ottenere dalla differenza di altri due numeri primi.

Scrivi sul diario il primo numero per tenerlo a mente.



È tipico di Romano usare questi enigmi per proteggere la sua villa, ma questo rafforza in te la convinzione che il tuo amico sia davvero spaventato. Prima di entrare ti guardi intorno in cerca di altri indizi...

Osservi la fontana: di certo Romano non è il tipo da lanciare monetine nell'acqua, per cui inizi a cercare nel diario qualche indizio.



Se sei arrivato alla fontana, puoi trovare il secondo numero del lucchetto. Per scoprirlo osserva questo schema in cui ho cancellato alcuni numeri e risolvi l'operazione.

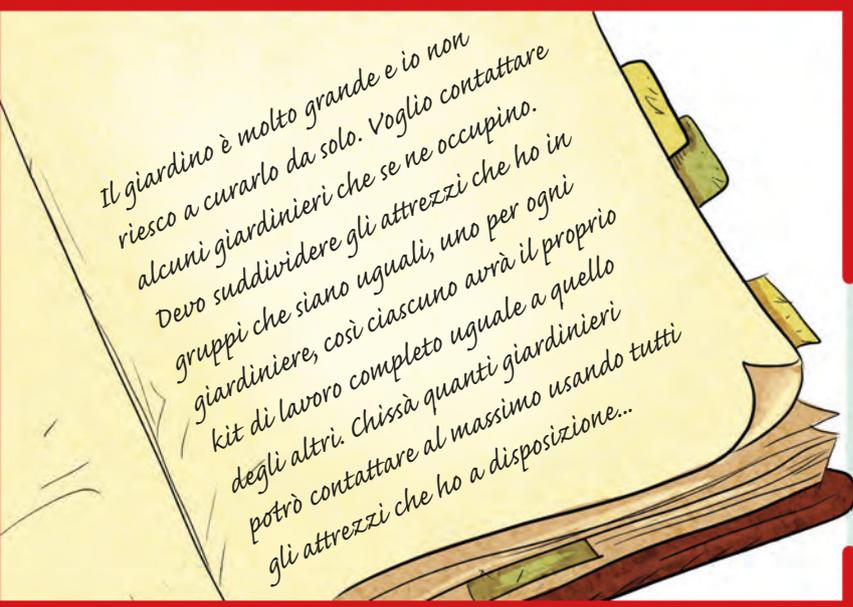
$$[(50 \times \text{cancel}) + (10 \times \text{cancel})] : (20 \times \text{cancel})$$

Scrivi sul diario il secondo numero per tenerlo a mente.





Giri attorno alla fontana e raggiungi il retro della casa. Entri in un vecchio magazzino e sfogli il diario in cerca di un indizio.



Il giardino è molto grande e io non riesco a curarlo da solo. Voglio contattare alcuni giardinieri che se ne occupino. Devo suddividere gli attrezzi che ho in gruppi che siano uguali, uno per ogni giardiniere, così ciascuno avrà il proprio kit di lavoro completo uguale a quello degli altri. Chissà quanti giardinieri potrò contattare al massimo usando tutti gli attrezzi che ho a disposizione...



Scrivi sul diario il terzo numero.



Adesso hai tutti i numeri della combinazione: torni all'ingresso e apri il lucchetto!



Entri in casa...





CLAUDIO, SONO FELICE CHE TU SIA QUI!

ROMANO, FINALMENTE! CHE COSA È SUCCESSO?



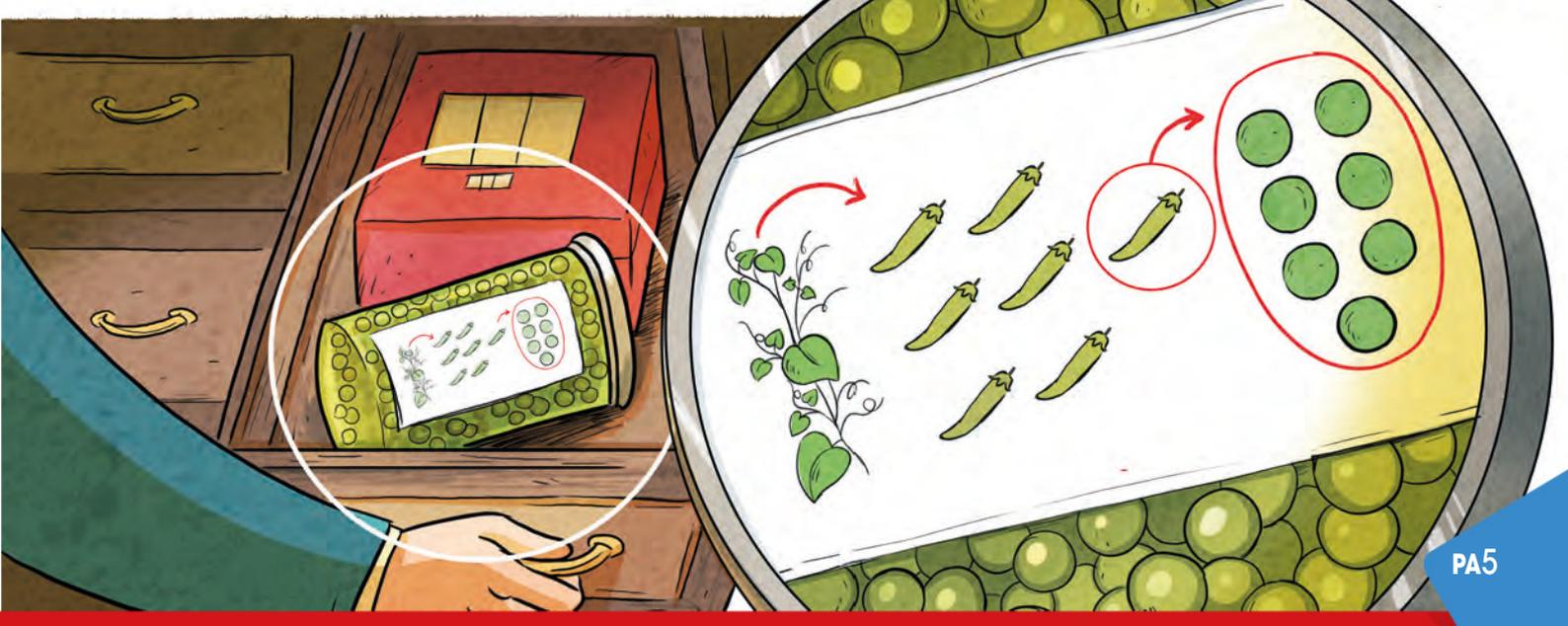
VORREI TANTO DIRTELO, MA NON MI RICORDO: SONO SVENUTO E HO PICCHIATO LA TESTA. DA QUANDO MI SONO RISVEGLIATO SO SOLO CHE SONO IN PERICOLO E QUALCUNO MI CONTROLLA. DEVI AIUTARMI A USCIRE SENZA FARMI VEDERE...



PER USCIRE C'È UN PASSAGGIO SEGRETO. SO CHE È IN QUESTA STANZA MA NON SO PIÙ DOVE...



D'istinto ti avvicini alla scrivania.



IL NUMERO CHE APRE LA CASSETTA ROSSA È PARI AL NUMERO DI PISELLI NEL VASO. HO FATTO IL DISEGNO SUL BARATTOLO PER RICORDARMI IL NUMERO SENZA DOVERLI CONTARE TUTTI. AH, IL NUMERO DI PIANTE CHE AVEVO ERA PARI AL NUMERO DI BACCELLI SU UNA PIANTA.



Dopo averci pensato, inserisci i numeri sul display:



A CHE COSA SERVE LA CHIAVE?



ME LO RICORDO! SEGUIMI!



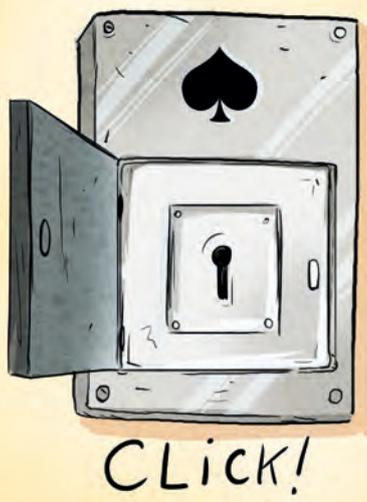
CHE COSA DOVREI FARE ORA?

$$\begin{aligned} \heartsuit + \heartsuit &= \diamondsuit \\ \heartsuit + \spadesuit &= 4 \\ \diamondsuit^{\heartsuit} : \heartsuit^{\spadesuit} &= 2 \end{aligned}$$



Osservi la parete, rifletti e capisci. Digiti questo numero:

.....



CLICK!



SE NON FOSSI MIO AMICO, TI AVREI GIÀ ABBANDONATO. MA SI PUÒ SAPERE DI CHE COSA HAI PAURA, CHI TI VUOLE FARE DEL MALE?

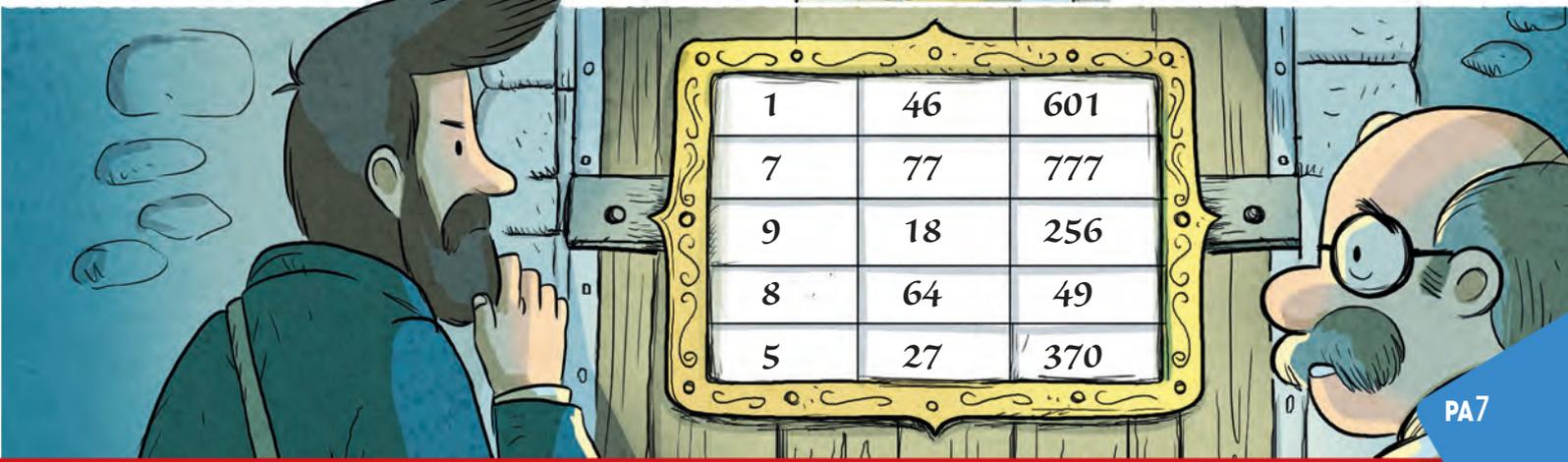
INTANTO SCAPPIAMO DA QUI, NON È PIÙ UN POSTO SICURO. LA MEMORIA MI TORNERÀ, NE SONO CERTO!



AH SÌ! QUESTA È LA PORTA SIGILLATA CHE CI PERMETTERÀ DI USCIRE DI CASA.



MI RICORDO CHE SI DEVONO PREMERE SOLO TRE PIASTRELLE, QUELLE CON IL RISULTATO DI UNA POTENZA CON ESPONENTE MAGGIORE DI 1. LE TRE POTENZE CONTENGONO TUTTE UNO STESSO NUMERO, NON SO ALTRO... AH, LE TRE PIASTRELLE DA PREMERE SI TROVANO SU TRE RIGHE E TRE COLONNE DIVERSE.



1	46	601
7	77	777
9	18	256
8	64	49
5	27	370



Premi le tre piastrelle e la porta si apre.

PERCHÉ SOTTO CASA TUA C'È UN PASSAGGIO SEGRETO?



QUANDO HO COMPRATO LA CASA NEMMENO LO SAPEVO...

CREDO FOSSE UN PASSAGGIO CLANDESTINO... MA NON HO MAI SAPUTO CHI LO ABBA COSTRUITO. POI HO INIZIATO A ESPLOARLO E HO DECISO DI METTERE UN PO' DI ENIGMI QUI E LÀ...



E ADESSO?



RICORDO CHE UNO DI QUESTI TRE TUNNEL PORTA FUORI, A UN'USCITA SICURA INTENDO... GLI ALTRI RICORDO SOLO CHE SONO PERICOLOSI...

E SCOMMETTO CHE NON SAI QUALE TUNNEL È QUELLO CORRETTO.

ESATTO, MA HO INDICATO I TUNNEL SBAGLIATI CON DUE SIMBOLI EQUIVALENTI!

Osservi, rifletti e scegli il tunnel corretto.



DI QUA!



A QUANTO PARE ABBIAMO SBAGLIATO.

NO, GUARDA LÌ!

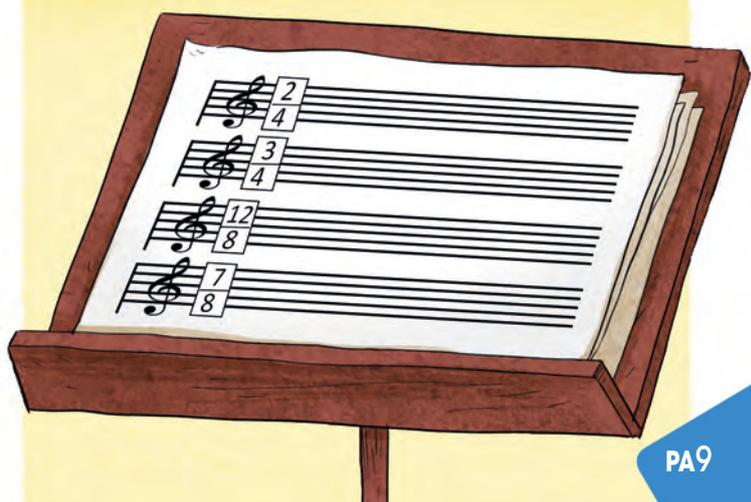


QUESTA È LA MIA PORTA DI SICUREZZA, VUOL DIRE CHE SIAMO QUASI FUORI. MA CHISSÀ QUAL È LA COMBINAZIONE!



...IN QUESTO ENIGMA NON POSSIAMO SBAGLIARE. DEVI ESSERE SICURO DI DARE LA RISPOSTA GIUSTA. SE VAI PER TENTATIVI E SBAGLI, LA PORTA DI USCITA SI BLOCCHERÀ.

Resti un po' sorpreso, ma poi capisci di dover scrivere sugli spartiti le note del pannello, rispettando le indicazioni delle battute che trovi sotto forma di frazione nei pentagrammi. Componendo la musica ti avanzerà una sola nota, utile per scoprire quale pulsante premere.

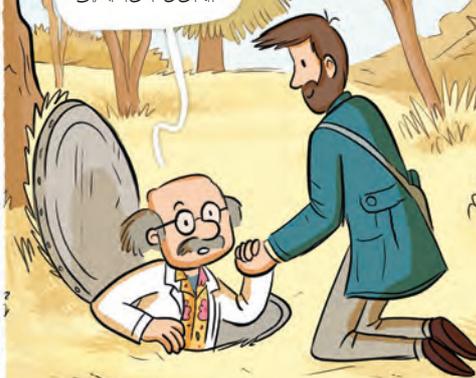


Non appena premi il pulsante corretto, una porta nascosta nella parete si apre e appare una lunga scalinata. Senza aspettare altro tempo inizi a salire di corsa le scale trascinando dietro di te Romano.



FINALMENTE
SIAMO FUORI!!

CLACK!



ESATTO,
FINALMENTE
SIETE FUORI...

DOBBIAMO
ALLONTANARCI DA QUI
IL PRIMA POSSIBILE, NON
MI SENTO AL SICURO
VICINO A CASA...

Complimenti! Sei uscito da villa Soprani!
Ma chi sta osservando
Romano e Claudio?
Per scoprirlo devi aspettare il prossimo
volume, con una nuova avventura
alla ricerca di Elio Ferri.

