



IL BATTELLO A VAPORE

PRESENTA



MERENDA CON DELITTO



SEGUI GLI INDIZI **E RISOLVI IL CASO!**



METTI ALLA PROVA LE TUE CAPACITÀ DI DETECTIVE E PREPARATI AD AFFRONTARE GLI ENIGMI E I MISTERI DI GIALLO E NERO, LA NUOVA COLLANA DI GIALLI DEL BATTELLO A VAPORE!

Egregio Commissario,

come avrò letto sui giornali, il caso della Villa delle Ginestre non è ancora stato risolto.

Qui di seguito troverà l'intero dossier, corredato dai rapporti degli agenti sul campo, la mappa della villa e i documenti pertinenti. È molto dettagliato, le sembrerà di essere lì sul posto.

Il suo compito è radunare una squadra di investigatori, presentare il caso e risolverlo, assicurando il colpevole alla giustizia.

Sono sicuro che farà onore al corpo di polizia. In caso contrario le segnalo che si è liberato un posto come guardiano di vacche in Val d'Aosta. L'aria aperta le schiarirà le idee.

Certo di poter contare sul suo impegno, le porgo i miei più cordiali saluti.

Il Capo della Polizia

IL GIOCO

Tra le mani hai tutto ciò che ti serve per organizzare una festa con amici e amiche incentrata su un grande mistero. Tu sei il Commissario e avrai un ruolo fondamentale: gestirai il gioco.

Dovrai consegnare gli inviti per la festa, leggere ad alta voce i rapporti e le testimonianze del dossier e mostrare ai partecipanti i documenti da esaminare man mano che l'indagine procede. Se vuoi mettere alla prova la tua squadra di investigatori e rendere il gioco più coinvolgente, puoi far leggere anche ai partecipanti i rapporti e le testimonianze.

Soprattutto - fai molta attenzione! - dovrai custodire i segreti che scoprirai leggendo le prossime pagine. Tu, infatti, sarai l'unico a conoscere la verità e avrai il compito di guidare i tuoi amici in queste indagini. Sarai una guida, un narratore e un arbitro, un occhio attento e un orecchio aperto. E sì, potrai dare qualche aiutino, ma solo se li vedrai davvero brancolare nel buio!

I crimini su cui dovreste indagare sono due: un **furto**, che avviene all'*inizio* del gioco e un **omicidio**, che avviene *durante* il gioco.

PREPARAZIONE

- Stampa gli inviti che trovi online su **www.battelloavapore.it**. Completa i dati con giorno e luogo del ritrovo e consegnali o inviali via mail agli invitati, che chiameremo "investigatori".
- Prepara alcune copie dei documenti ("Reperti") che andranno consegnati agli investigatori: li trovi in fondo a questo libretto oppure sul sito. Sarà utile almeno una copia per ogni 3-4 partecipanti.
- La fotografia che trovi a pagina 11 (**REPERTO D**) va strappata grossolanamente in 10-15 pezzi, eccetto per la parte destra, dove viene ritratto Willy, che va tenuta a parte. Sul retro della fotografia c'è un indovinello, che gli investigatori potranno scoprire solo una volta risolto il puzzle.
- Trova una vecchia matita a cui applicare la tabella presente a pagina 11 (**REPERTO C**) con un pezzetto di nastro adesivo.
- Leggi con attenzione tutta la storia e le soluzioni degli enigmi. Devi conoscere bene il caso quando lo presenti agli altri!
- Metti a disposizione bloc-notes, fogli e biro affinché gli investigatori possano prendere appunti.
- È possibile fare ricerche su internet (ormai la Polizia usa moltissima tecnologia).
- Assicurati che ci siano abbastanza bibite e viveri. Quando lavora, il cervello ha bisogno di zuccheri!

SVOLGIMENTO

Questo è un gioco di narrazione e indagine. Tu, il Commissario, devi introdurre il caso leggendo "La Storia" qui di seguito, per spiegare come si sono svolti i fatti.

Le istruzioni in *corsivo* sono solo per te, e ti indicano quando fermare il racconto per lasciare il tempo agli investigatori di risolvere gli enigmi.

Al termine delle indagini gli investigatori dovranno rispondere ad alcune domande per dimostrare di avere intuito cos'è accaduto davvero.

Se te la senti, puoi usare il testo di gioco come traccia a cui aggiungere personalmente dettagli e descrizioni per rendere tutto più vivo. Devi solo fare attenzione a non fornire indizi relativi al caso, per tutto il resto sentiti libero (e se ci provi forse ti diverti di più!).

Per risolvere il caso, metterai a disposizione dei partecipanti il fascicolo che altri poliziotti hanno compilato. L'indagine dipende da quanto saranno abili i tuoi investigatori nel capire e interpretare le informazioni del fascicolo!

Puoi suggerire agli investigatori di prendere appunti. È un'indagine impegnativa ed è bene che tutti abbiano sempre sott'occhio le informazioni più importanti.

Facoltativo: puoi anche scaricare l'intero dossier dal sito www.battelloavapore.it e consegnare ai partecipanti i vari documenti mano a mano che vengono nominati nella storia. Ogni paragrafo è numerato (esempio: **DOCUMENTO NR. 1**): ti basterà rintracciare il documento corrispondente nel dossier stampato dal sito e fornirlo agli investigatori. Per coinvolgerli puoi far leggere i testi del dossier a qualcuno di loro a turno. Decidi tu!

Forza, è ora di cominciare! Calati nei panni del Commissario (sì, quello che rischia di finire a fare il guardiano di vacche) e comincia a leggere a partire dal prossimo.

LA STORIA

In una notte di giugno insolitamente fredda, i conti Matilda e Archibald Sullivan vengono svegliati dal fragore di una finestra fracassata. Con mani tremanti, Archibald afferra il vecchio revolver che tiene in una scatola da scarpe sopra l'armadio e scende al piano terra, pregando di non dover affrontare gli intrusi.

E, almeno in questo, è fortunato. I ladri hanno colpito e si sono dileguati nella notte.

La contessa Matilda (detta Tilly) chiama la Polizia con voce tremante e in meno di quindici minuti una volante di pattuglia raggiunge la Villa delle Ginestre.

IL VERBALE DEL SOPRALLUOGO

“La Villa delle Ginestre è situata in un luogo isolato, circondato da boschi e da un fiume. Il conte è molto scosso e impugna un revolver, che gli dobbiamo togliere dalle mani perché abbiamo paura che possa partire un colpo per sbaglio.

Subito dopo i signori conti ci portano in giardino, lungo il perimetro della villa, fino a raggiungere una finestra in frantumi. Davanti alla finestra c'è un'aiuola di rose con la terra calpestata e mescolata a dei frammenti di vetro.

Chiediamo ai signori se hanno visto il ladro: non l'hanno visto. Chiediamo quindi di fare un inventario di ciò che è stato rubato e questo è ciò che i signori dichiarano:

- **I gioielli** della contessa, custoditi nel portagioie nella camera da letto dei signori. Il valore approssimativo è di più di centomila euro. La signora li indossava di rado.
- **Un'arma medievale, che si trovava appesa al muro del soggiorno.** Nello specifico si tratta di una **mazza ferrata**, oggetto molto pesante ma di scarso valore economico. A quanto pare l'arma è stata utilizzata per sfondare la finestra e il ladro l'ha portata via con sé.

I conti dichiarano che la porta della Villa, che non presenta segni di forzatura, era chiusa a chiave. Nessuno dei due si è accorto di un ladro che frugava nella loro camera, eppure il conte sostiene di avere il sonno leggero.

Nella villa vive anche la cameriera, la signorina Trissy Smith, la cui stanza si trova sul lato opposto della casa rispetto alla camera dei conti. La signorina Smith non ha visto né sentito nulla.

Apprendiamo dell'esistenza di un giardiniere, tale Alex McKennon, che risiede al villaggio. La contessa ritiene sia un uomo onesto e la cameriera conferma, ma il conte sostiene che McKennon sbirciava spesso dentro la casa dalle finestre.

Letto, confermato e sottoscritto da:

Matilda e Archibald Sullivan”

A questo punto tu, Commissario, condividi con gli investigatori la mappa che trovi in fondo al fascicolo e chiedi cosa pensano dell'accaduto, fornendo gradualmente degli indizi per guidare l'indagine:

1. Come ha fatto il ladro a introdursi nella villa?
2. Come mai è stata portata via un'arma medioevale?
3. Perché i vetri sono all'esterno, nell'aiuola?

Un intruso, infatti, avrebbe colpito la finestra da fuori, lasciando i frammenti di vetro all'interno. Quando il gruppo ha formulato qualche ipotesi, e magari ha citato il giardiniere, continua a leggere.

Il giorno successivo il giardiniere, Alex McKennon, viene convocato al commissariato per rilasciare una dichiarazione.

IL VERBALE

“Il signor McKennon afferma di non sapere nulla del furto e di averlo scoperto solo questa mattina, quando due agenti sono andati a chiamarlo. È rimasto al pub del villaggio tutta la sera ed è stato visto da almeno dieci persone.”

Le indagini procedono quando, il giorno dopo e a sorpresa, un funzionario delle Assicurazioni Gold contatta la Polizia. Il conte aveva assicurato i gioielli: in caso di un furto come quello appena accaduto, potrebbe riscuotere una grossa somma. Curiosamente, il conte aveva taciuto questa informazione.

Il funzionario dell'assicurazione chiede che vengano perquisite sia la villa che l'abitazione del signor McKennon per verificare che non si tratti di una frode ai danni delle Assicurazioni Gold.

PERQUISIZIONI: IL COTTAGE DI ALEX MCKENNON

Il giardiniere della villa abita in un cottage in affitto nella periferia del villaggio. L'esterno del cottage è ben curato mentre l'interno è decisamente disordinato, probabilmente vive da solo.

Il signor McKennon è molto collaborativo e dichiara di non avere niente da nascondere.

Uno dei poliziotti prende una matita da un tavolo per scrivere qualche appunto e si dimentica di restituirla. La matita è ancora nel fascicolo (REPERTO B-BIS).

Consegna agli investigatori il REPERTO B-BIS senza aggiungere altro e prosegui la lettura.

PERQUISIZIONI: LA VILLA DELLE GINESTRE

La Villa è molto grande e la perquisizione dura diverse ore. I conti Sullivan sembrano più scossi dalla perquisizione che dal furto.

Nello studio del conte viene ritrovata una cassaforte a combinazione nascosta in un mobiletto. Alla richiesta di aprire la cassaforte, il conte rifiuta dicendo che ha dimenticato la combinazione. È un tale sbadato! Comunque giura che contiene solo documenti di lavoro. Quando gli viene chiesto come mai i gioielli, così preziosi, non fossero custoditi in cassaforte, il conte risponde che è la sua personale. In effetti, la contessa dichiara di non averla mai vista prima e sembra anche piuttosto turbata.

La Polizia perquisisce la scrivania del conte e trova un cassetto con un doppio fondo. Contiene un **vecchio appunto** (REPERTO A) scritto a mano dal conte: l'uomo sospetta che il giardiniere rubacchi durante il lavoro. Interrogato sull'argomento, il conte afferma che si tratta di una vecchia nota e che non ha motivo di lamentarsi di McKennon.

Consegna agli investigatori il REPERTO A. Se dopo cinque minuti non hanno ancora risolto l'enigma puoi aiutarli dicendo che nel biglietto è nascosta la combinazione della cassaforte. Soluzione: isolando la prima lettera di ogni riga si ottengono questi numeri: SEI-QUATTRO-UNO-TRE. Risolto l'enigma, prosegui leggendo il paragrafo “Nella cassaforte”



NELLA CASSAFORTE

Appena aperto lo sportello, il funzionario delle Assicurazioni Gold sospira. Niente gioielli. Ma ci sono carte comunque interessanti. C'è un atto di vendita di Villa delle Ginestre che indica che da lì a poco i conti dovranno traslocare. C'è la polizza di assicurazione dei gioielli, la cui cifra era molto più alta di quanto era stato dichiarato. E c'è un pacco di lettere di minacce. Sembra infatti che il conte avesse accumulato molti debiti e i suoi creditori si facessero sempre più pressanti nel chiedere il pagamento. Il conte, interpellato, conferma di avere venduto la villa per liberarsi dagli usurai.

La contessa è sconvolta. Non sapeva nulla dei debiti e litiga furiosamente con il conte. Gli agenti devono intervenire per calmare la donna e lei decide di andare a prendere aria nel giardino nella tenuta. La sua amata tenuta, che presto dovrà lasciare per sempre...

LA PERQUISIZIONE CONTINUA

La villa è stata perquisita da cima a fondo. Resta solo da controllare la stanza della cameriera che, però, si rifiuta di lasciar entrare gli agenti. Interviene deciso il conte ordinandole di farsi da parte perché di certo non ha nulla da temere. A quel punto lei accetta.

La stanza della cameriera è piccola e spoglia. Il guardaroba contiene un vestito elegante e un cambio per l'abito da lavoro. C'è una stufa a legna spenta, piena di cenere.

Non viene ritrovato nulla di insolito o illegittimo, tuttavia gli agenti notano che Trissy è molto agitata e nervosa. Decidono quindi di fare un controllo più approfondito e arrivano anche a frugare nella stufa. Tra la cenere trovano **frammenti di una fotografia**. Non è stata bruciata ma solo strappata, gettata nella stufa e mescolata alla cenere per nascondere le tracce.

La signorina Smith nega di avere mai visto quella foto, ma è chiaro come il sole che mente. Purtroppo la fotografia è a pezzi e non è possibile capire chi siano le persone ritratte finché non sarà ricomposta.

Consegna i frammenti della fotografia agli investigatori, tenendo nascosto il frammento che ritrae Willy. Quando i giocatori avranno ricomposto la fotografia, continua a leggere.

LA FOTO MISTERIOSA

Nella fotografia ci sono tutti gli abitanti della Villa delle Ginestre: il conte e la contessa, la cameriera Trissy e il giardiniere McKennon. Sembra ci sia anche una quinta persona, o almeno se ne vede un frammento; ma il pezzo di fotografia che la ritrae non si trova. Il conte non riesce a ricordare di chi possa trattarsi e la cameriera si chiude in un mutismo ostinato. La contessa è ancora fuori casa per cui, vista l'ora tarda, si rimandano le indagini al giorno seguente. Nonostante le tante scoperte, i gioielli non sono ancora stati ritrovati.

Gli investigatori hanno notato l'indovinello sul retro della foto? È il momento giusto per risolverlo! Se dopo cinque minuti non ci sono riusciti puoi dire che "la soluzione è nel mare".

Soluzione: "pesci".

Forse sulla mappa c'è un luogo che ha a che fare con i pesci.

Non vedono un certo capanno? Ecco un luogo da visitare la mattina successiva.

Proseguì nella lettura dal paragrafo "Il caso si complica".

IL CASO SI COMPLICA

La notte trascorre calma almeno finché, alle cinque e diciassette del mattino, il telefono della Centrale di Polizia squilla, spaventando l'attendente e facendolo cadere dalla sedia.

Un pensionato del villaggio dichiara che stava andando a pesca nei pressi del ponte, quando ha trovato il cadavere di un uomo. Quell'uomo è Alex McKennon.

Il dottor Winston ne certifica la morte: la causa è un urto violento alla nuca. Morte istantanea. Nonostante sia stato trovato nel fiume, non c'è acqua nei polmoni. Il dottore riceve poi una telefonata dal conte. La contessa si è sentita male e non riprende conoscenza. Si precipita a visitarla. Per lui la diagnosi è chiara: il furto e le indagini le hanno provocato un tracollo psicologico. Le prescrive riposo assoluto. In una tasca di McKennon viene ritrovato un biglietto misterioso.

Consegna agli investigatori il REPERTO B.

Il biglietto è protetto dal cosiddetto "Cifrario di Cesare" ed è l'enigma più difficile di questo gioco. Se dopo cinque minuti gli investigatori hanno bisogno di aiuto puoi dire che "sembra proprio il famoso Cifrario di Cesare" (possono guardare su internet). Se dopo dieci minuti hanno ancora bisogno di aiuto, puoi far notare che la matita (REPERTO B-BIS) è stata trovata in casa di McKennon.

Il biglietto va decifrato sostituendo ogni lettera con il corrispettivo indicato nella tabella qui sotto, dove ogni lettera è accoppiata con un'altra lettera "spostata" di quattro posti in avanti nell'alfabeto. Ad esempio la "A" diventa una "E" e la parola "LETTO" diventa "PIXXS".

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D

Soluzione: "Amore mio, l'ho convinto. Farà tutto lui. Poi fuggiremo e saremo felici. Domani sera vai al pub per l'alibi. T.S."

Una volta decifrato il messaggio, proseguire con il paragrafo

"Il vecchio capanno".

IL VECCHIO CAPANNO

La Polizia decide di perlustrare uno degli angoli più remoti della tenuta dove si trova un vecchio capanno. Lo aveva fatto costruire il trisavolo Robert Sullivan, grande appassionato di pesca con la mosca. Nessuno lo ha più utilizzato dopo la sua morte.

Eppure, la baracca non è abbandonata. Qualcuno ha dato una sistemata all'interno e ci vive. Si tratta di un uomo vestito da vagabondo che, appena vede la Polizia, tenta la fuga. Ha una forza spaventosa e sono necessari quattro agenti per riuscire a mettergli le manette. Solo allora si calma e comincia a borbottare frasi incomprensibili. A guardarlo meglio è molto più giovane di quanto sembri. Si capiscono le parole "fiume", "brutto brutto incidente" e "erano per lei!".

E il suo nome: "Willy". Impossibile comprendere altro.

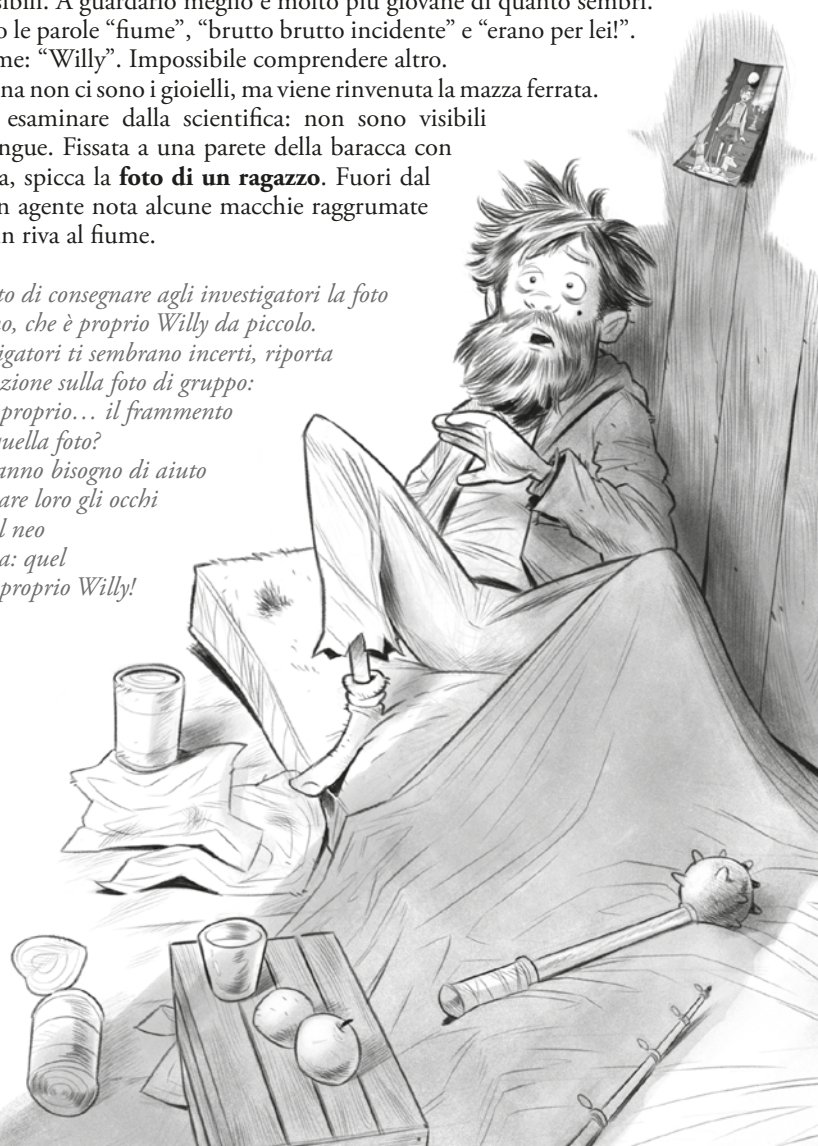
Nella capanna non ci sono i gioielli, ma viene rinvenuta la mazza ferrata.

Verrà fatta esaminare dalla scientifica: non sono visibili tracce di sangue. Fissata a una parete della baracca con una puntina, spicca la **foto di un ragazzo**. Fuori dal capanno, un agente nota alcune macchie raggrumate sulle rocce in riva al fiume.

È il momento di consegnare agli investigatori la foto del ragazzino, che è proprio Willy da piccolo.

Se gli investigatori ti sembrano incerti, riporta la loro attenzione sulla foto di gruppo: non sembra proprio... il frammento perduto di quella foto?

Se ancora hanno bisogno di aiuto puoi far notare loro gli occhi sporgenti e il neo sulla guancia: quel ragazzino è proprio Willy!



IL CONFRONTO

La Polizia raduna tutti quanti nel salotto della villa. Tutti eccetto Willy perché, da quando è stato chiuso in cella, è rimasto immobile e muto. Partecipa di sua iniziativa anche la contessa, nonostante le precarie condizioni di salute.

Gli agenti mostrano a tutti la fotografia di Willy. Appena la vede, la contessa scoppia in lacrime. Trissy invece si altera e, con rabbia, è costretta ad ammettere che conosce il ragazzino. È Willy, un ragazzo buono ma un po' svitato. Lavorava alla villa come guardiano dei cani, ma era stato licenziato perché aveva lasciato scappare gli animali. Il conte annuisce confermando la storia.

Impietosita da quel ragazzino che non aveva nessun posto dove andare, Trissy si era ricordata del vecchio capanno abbandonato e lo aveva sistemato lì. Da quasi dieci anni gli portava regolarmente cibo e vecchi abiti dismessi, all'insaputa di tutti.

La cameriera insiste nel dire che Willy è innocuo e che aveva fatto amicizia con Alex. "Non può essere lui l'assassino!" grida. E curiosamente scocca un'occhiata alla contessa.

A questo punto l'indagine sembra conclusa. Willy resta in prigione con l'accusa di furto e omicidio.

Ma dopo qualche giorno, in Centrale viene recapitato un plico anonimo. Al suo interno c'è una pagina del giornale locale, "The Anchor", con una strana inserzione cerchiata di rosso.

*Consegna agli investigatori il **REPERTO C**.*

Se dopo cinque minuti non lo hanno risolto fai notare che alcune lettere sono sottolineate.

Soluzione: "STANZA CONTESSA".

Proseguire con la lettura: "Il ritrovamento dei gioielli".

IL RITROVAMENTO DEI GIOIELLI

Seguendo le indicazioni del messaggio nascosto, la Polizia torna un'ultima volta nella villa. Perquisendo la stanza della contessa, trovano un cestino per le esche. Al suo interno ci sono i gioielli rubati! Scoppia un putiferio. La contessa viene arrestata e portata in Centrale. "È stato un incidente! Quel povero ragazzo!" grida. Dopodiché interviene l'avvocato di famiglia, che le consiglia di non dire altro. Considerata la sua salute incerta, le vengono concessi gli arresti domiciliari.

Questi i fatti così come sono avvenuti. È un grande mistero, ma il Capo della Polizia è certo che ci siano tutti gli elementi per capire come siano andate le cose. Chiede dunque alla nostra Squadra Speciale di fare chiarezza.

*Sei arrivato al gran finale, Commissario! Leggi bene ad alta voce le prossime frasi e le domande sul caso. Solo una risposta è giusta - quella in **grassetto**.*

LA FINE DELL'INDAGINE

Investigatori, è il momento di tirare le conclusioni! La Polizia ha in mano un sospettato, Willy, che forse è un ladro e un assassino. C'è un morto che non può più dire nulla e dei gioielli che scompaiono da un portagioie per ricomparire in un cestino delle esche. Tutti i personaggi coinvolti in questa sporca faccenda hanno qualcosa da nascondere. E dunque, cos'è accaduto davvero?

1. Chi ha rubato i gioielli? Perché lo ha fatto?
 - A) Li ha rubati McKennon su ordine di Matilda (Tilly) Sullivan.
 - B) Li ha rubati Willy su ordine di Trissy, che l'ha fatto entrare in casa.
 - C) Li ha rubati il conte per incassare l'assicurazione e pagare i suoi debiti.
2. Lui non può più dircelo, ma com'è morto Alex McKennon?
 - A) Era andato a riprendersi i gioielli da Willy, ma lui voleva consegnarli solo a Trissy. È scoppiato un litigio e Alex è scivolato, battendo la testa sulle pietre. La corrente lo ha sospinto fino al punto in cui è stato ritrovato il suo corpo.
 - B) McKennon ha scoperto Willy ed è andato a recuperare i gioielli, ma Willy, colto in flagrante, l'ha ucciso a sangue freddo e l'ha gettato nel fiume per chiudergli la bocca per sempre. Il fiume lo ha trascinato via.
 - C) L'ha ucciso la contessa per eliminare uno scomodo testimone e un amante di cui non poteva più fidarsi.
3. Il dottore la sta curando ma neanche lui lo sa: perché la contessa si è sentita male?
 - A) Perché ha ucciso Alex a sangue freddo e questo l'ha segnata per sempre.
 - B) Perché ha visto Alex morire e, invece di aiutarlo, si è ripresa i gioielli. Il senso di colpa la divora.
 - C) Perché Willy l'ha aggredita e lei è riuscita a fuggire per miracolo. Avrà incubi per tutta la vita.
4. Questo potrebbe anche essere un caso di cuore spezzato: di chi era innamorato Alex McKennon?
 - A) Di nessuno, lui viveva solo per sé stesso.
 - B) Di Tilly, che da tempo non amava più il marito e cercava una distrazione.
 - C) Di Trissy, con la quale aveva pianificato il furto per rifarsi una vita.
5. Resta un mistero: chi ha inviato la pagina di giornale alla Centrale, e perché?
 - A) È stato Archibald Sullivan, che aveva scoperto il tradimento della moglie e ha voluto punirla in questo modo.
 - B) È stata Matilda Sullivan, che aveva recuperato i gioielli in modo rocambolesco e non sapeva come spiegarlo alla Polizia. Non si aspettava di finire nei guai.
 - C) È stata Trissy, che aveva scoperto i gioielli nella camera della sua padrona. Trissy è convinta che la contessa abbia ucciso Alex per recuperare la refurtiva.

Trovi le soluzioni a pagina 14!



Non hanno ali, ma possono volare,
 fino alla fine del mondo sanno andare,
 piccoli come bottoni, grandi come vascelli,
 bocche sdentate o zanne a coltelli.
 Uno ne pigli, cento ne lasci,
 se cerchi uova, non trovi gusci.

Sempre più spesso trovo le mie carte dove non dovrebbero essere. Bisogna proprio che contatti il dottor Winston prima che inizino le vacanze di Pasqua, perché non mi sento affatto bene, questa abitudine di dimenticare dove metto le cose non è sana. Una volta risolte le questioni di salute, forse troverò la forza di aggiustare l'armadio del soggiorno... Sono stufo di sentirlo ciolare. Troverò un modo per aggiustare anche tutto il resto... sì, tutto si aggiusta in qualche modo. Resta da risolvere quella piccola questione con McKennon, o tornerà alla carica con le sue stupide richieste. Undici volte l'ho sorpreso a frugare dove non doveva: le ho contate. Non posso neanche cacciarlo, perché ha un regolare contratto, o convincerlo a lavorare, perché è un fannullone matricolato. Tilly dice di lasciar perdere, ma mi dà fastidio. Rubacchia anche, secondo me. Sarà il caso di tenerlo d'occhio e magari coglierlo con le mani nel sacco.

The Anchor

COMPRO/VENDO

VENDO

sottile vanga per nasturzi.
 Vanga come nuova, con ricevuta.
 Solo referenziati.
 Astenersi perditempo
 e non seriamente interessati.

-Willy-

REPERTO C

REPERTO A

REPERTO B-BIS

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D

EQSVI QMS,
 P'LS GSRZMRXS. JEVÈ YXXS PYM. TSM JYKKMVIQS I
 WEVIQS JIPMG.
 HSQERM WIVE ZEM EP TYF TTV P'EPMF.
 X.W.

REPERTO B

REPERTO B-BIS LA MATIA RINVENUTA NEL COTTAGE DI McKENNON

Istruzioni: arrotolare la strisciolina di carta intorno ad una matia e fissarla con un pezzettino di nastro adesivo

REPERTO B

IL FOGLIETTO RINVENUTO
NEL COTTAGE DI McKENNON

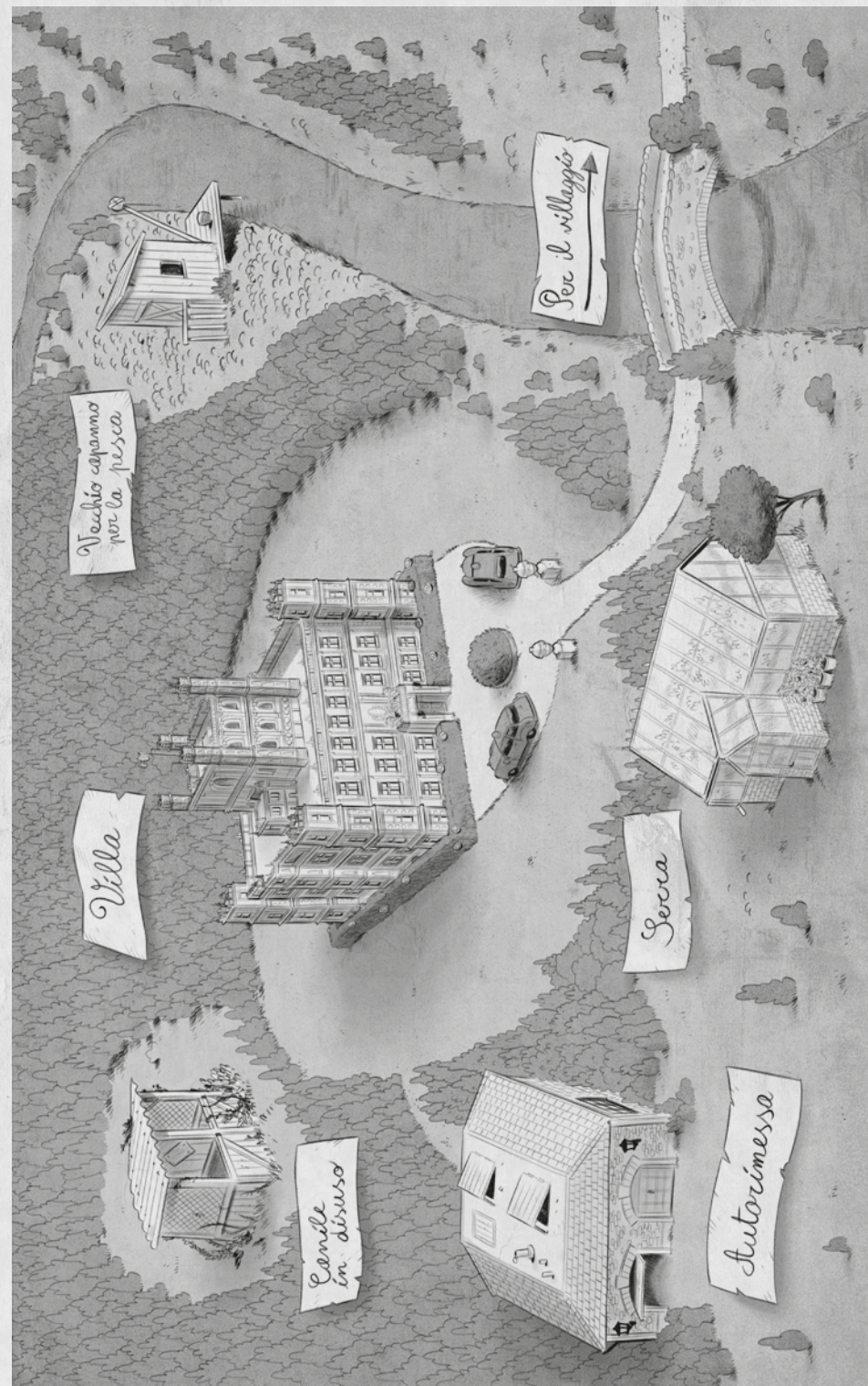
REPERTO A

L'APPUNTO
NEL CASSETTO
A DOPPIO FONDO
DEL CONTE

REPERTO C

L'ARTICOLO
DI GIORNALE

*Le soluzioni dell'indagine
(quiz a pagina 10):
1-B, 2-A, 3-B, 4-C, 5-C.*





Conte Archibald Sullivan

Proprietario di Villa delle Ginestre.

È un appassionato collezionista di armi medievali. Ha un regolare porto d'armi e possiede un vecchio e trascurato revolver.



Contessa Matilda Sullivan (detta Tilly)

Moglie del conte, è casalinga.

Non esce spesso di casa e, in apparenza, non ha hobby.

Gli abitanti del villaggio sono convinti che sia malata.



Trissy Smith

Cameriera di fiducia dei conti.

Ha ventotto anni, dieci dei quali passati al servizio dei signori.

Vive nella villa, in una piccola stanza al secondo piano.



Alex McKennon

Giardiniere. Ha trent'anni.

Circa dieci anni fa è stato arrestato per furto d'auto, poi è stato rilasciato per mancanza di prove.

Vive ai margini del villaggio, in un cottage in affitto.



I gialli per ragazzi



SUSPENSE, CRIMINI, ENIGMI:
SCOPRI LA NUOVA COLLANA DI **GIALLI**
FIRMATA **IL BATTELLO A VAPORE**

www.battelloavapore.it