



MINI GIALLI di TOPOLINO

Chi ha rapito Archimede?

Soluzione

1. Chi è il rapitore?

È stato **Shorty Lonegan**.

2. Come ha fatto a fuggire dal magazzino?

È fuggito attraverso un **passaggio segreto dietro la libreria**; si possono infatti notare i cardini che rivelano una porta camuffata, senza contare che, quando l'ha aperta per scappare, ha accidentalmente spostato dei chiodi a terra.

3. Cosa voleva rubare col rimpicciolitore e qual era il piano?

Grazie al rimpicciolitore intendeva rubare la preziosa **statua greca** custodita nella casa d'aste Quackerbek, altrimenti troppo pesante per essere portata via. Il piano prevedeva l'**arrampicarsi**, grazie a rampino e corda, sul terrazzo del palazzo, così da passare dal tetto (gli accessi al piano terra sono ben protetti). Intendeva poi **addormentare eventuali guardie** col gas soporifero, **scassinare la cassaforte** del caveau e rimpicciolire la statua per mettercela in borsa e uscire così com'era entrato.

La storia completa

Avuta notizia della preziosissima statua greca custodita dalla Quackerbek, Shorty Lonegan architetta un piano per trafugarla e propone a Jeb Mahoney, col quale aveva già fatto più volte dei colpi in passato, di collaborare: questi, però, si tira indietro. Il problema è che la statua è voluminosa, per trasportarla bisogna essere almeno in due e Mahoney è l'unico "collega" di cui Lonegan si fidi. A meno che... non trovi il sistema di portarla via da solo. E a Paperopoli questo sistema si chiama Archimede Pitagorico, il genio capace d'inventarsi in un batter d'occhio qualsiasi cosa! Perciò, il furfante rapisce Archimede e, portatolo nel suo covo, gli ordina di costruirgli un rimpicciolitore tascabile, capace di rimpicciolire qualsiasi oggetto.

Grazie a questo apparecchio, Lonegan avrebbe tentato il colpo da solo. Il materiale che si trova nel covo lascia intuire che volesse arrampicarsi in cima all'edificio dall'esterno per poi passare dal terrazzo di cui parla il giornale, sicuramente meno protetto. Una volta dentro, con il gas soporifero avrebbe messo fuori combattimento eventuali guardie e avrebbe poi aperto il caveau grazie all'apparecchio per decrittare le combinazioni.

Dopo aver usato sulla statua il rimpicciolitore di Archimede, avrebbe potuto portarla via da solo scappando dall'edificio così come era entrato. Avrebbe infine preso letteralmente il volo con la statua in direzione Sudamerica: aveva già preso i biglietti aerei e avrebbe potuto facilmente portare la statua ancora rimpicciolita con sé, nascosta nel bagaglio a mano dove avrebbe passato i controlli come un qualsiasi souvenir. Una volta sbarcato in Sudamerica avrebbe riportato la statua alle dimensioni normali, per rivenderla a peso d'oro a qualche collezionista senza scrupoli.

In realtà, esaminando il covo si nota che aveva iniziato a preparare un altro colpo, un furto di orologi preziosi dalla villa di Gander O'Clock, un ricchissimo collezionista di orologi da polso. Aveva però poi accantonato l'idea dopo aver scoperto che la villa era protetta da numerosi cani (di cui lui ha la fobia, come leggiamo dalla sua scheda). Il fatto che non puntasse a quell'obbiettivo è evidente anche per la presenza di una lunga corda con spara-rampino (inutile per un muro di 4 metri) e soprattutto dal fatto che un colpo del genere non avrebbe necessitato di un rimpicciolitore data la refurtiva di piccola dimensione.

Purtroppo, Shorty non ha fatto i conti con Paperinik, che ha sventato il suo piano sul nascere. Appena l'allarme lo ha avvisato dell'arrivo del nostro eroe, si è dato alla fuga attraverso un passaggio segreto sulla parete sinistra. Ma ormai Paperinik sa che è stato lui a rapire l'amico Archimede, e la sua cattura è solo questione di tempo.

Curiosità

Nella notte fra il 17 e il 18 marzo 1990, all'Isabella Stewart Gardner Museum di Boston, due ladri d'arte camuffati da poliziotti rubarono ben 13 dipinti di grandi maestri (tra i quali un Rembrandt, un Vermeer e un Degas), valutati in totale mezzo miliardo di dollari. Le opere non furono mai più ritrovate e... ci si continua a domandare perché i ladri scelsero proprio quelle, dato che il museo ne custodiva di ancor più preziose!

Riconoscimenti

Game Design: Remo Conzadori

Storia: Marco Bosco

Illustrazioni: Federico Butticè

Sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Grafica: Margherita Cagnola

Revisione: Francesca Gherardi

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

MINI GIALLI DI TOPOLINO © Disney 2023, tutti i diritti riservati

MINI GIALLI DI TOPOLINO è un adattamento Disney, sviluppato e realizzato da Panini S.p.a., del gioco MINI CRIMES © 2023, un'idea di gioco di Remo Conzadori sviluppata da GateOnGames™; l'idea di gioco MINI CRIMES e i marchi MINI CRIMES™ e GateOnGames™ sono di proprietà della Zerosem s.r.l. Via per Camaione, 2 55064, San Martino in Freddana (LU) – Italia

