

# GIOCAGIALLO

con Holmouse e Topson

soluzioni  
del giocagiallo  
a pagina 31

AVETE DOTI DA DETECTIVE? PER VERIFICARLO, CARI AMICI, PROVATE A RISOLVERE QUESTI QUIZ, CHE RICHIEDONO PRONTEZZA E INTUITO!

E SE NON CI RIUSCITE, NON PREOCCUPATEVI: IO NON NE HO RISOLTO NEANCHE LINO...

1



HO FOTOGRAFATO IL LADRO CONTROLUCE: SAPETE DIRE CHI E' DEI QUATTRO?



2

S	E	I	S	T	A
T	O	P	R	O	P
R	I	O	B	R	A
V	O	A	D	E	C
I	F	R	A	R	E
I	L	M	E	S	S
A	G	G	I	O	!

SAPETE DECIFRARE QUESTO MESSAGGIO SEGRETO?



3

SONO IN CASA DA  
ALMENO QUATTRO  
ORE, COL CAMINETTO  
SEMPRE ACCESO

IMPOSSIBILE,  
SAPETE PERCHE'?



4

PER FARMI UN DISPETTO, IL  
MIO VICINO MI HA FATTO UN  
BUCO NELLA BOTTE, CHE CO-  
SI' SI E' COMPLETAMENTE  
SVUOTATA!

NON E' POSSIBILE.  
SAPETE PERCHE'?



5



CHI DI QUESTI TRE  
E' JIM IL LUNGO  
TOM IL CALVO, SAM  
IL BARBUTO?



6

VEDIAMO LE VOSTRE DOTI DI INTUI-  
TO: QUESTI SONO I NOMI DI AL-  
CUNI MIEI AMICI CHE ABITANO  
TUTTI NELLA STESSA CITTA'.  
QUALE? ESAMINATE BENE  
IL CARTELLO...



GIORGIO, EMANUELE,  
NICOLA, OMBRETTA,  
VALERIA, ADRIANA



E ORA, CARI AMICI, VOGLIO PROPORVI UN CASO DA RISOLVERE... TUTTO COMINCIO' UNA MATTINA...

UNA BRUTTA MATTINA! RICORDO ANCORA LO SPAVENTO CHE PRESI!

7

HOLMOUSE, UN LADRO HA SVUOTATO LA CASSAFORTE!

NIENTE PAURA! COL NOSTRO FIUTO, SNIF, SNIF, RECUPEREREMO TUTTO!

I NOSTRI RISPARMI! POVERI NOI!

IL LADRO HA LASCIATO QUESTI MOZZICONI DI SIGARETTE...

... E QUESTE ORME... SEGUIAMOLE!

LE ORME FINISCONO QUI! IL LADRO E' UNO DI QUESTI TRE!

CERTO! E NON E' DIFFICILE CAPIRE QUALE. VOI L'AVETE CAPITO?

8



9



## SOLUZIONI DEL GIOCO GIALLO

Quiz 1. Il ladro è C - Quiz 2. Bisogna "raddrizzare" tutte le lettere, cioè leggere le lettere nei cerchi senza badare alla rotazione di questi: il messaggio dice: "SEI STATO PROPRIO BRAVO A DECFIRARE IL MESSAGGIO!" - Quiz 3. È impossibile perché in cima al camino c'è ancora molta neve: se il fuoco fosse acceso da quattro ore, si sarebbe sciolta - Quiz 4. Non è possibile perché può essere uscito solo il vino contenuto nella parte di botte più in alto del buco - Quiz 5. L'unico alto dei tre è B: solo lui può essere "Tim il lungo"; dei due rimasti, solo A ha la barba, perciò è lui "Sam il barbuto"; quindi C è "Tom il calvo" - Quiz 6. La città è GENOVA. Il suo nome è formato dalle iniziali dei nomi degli amici - Quiz 7. Il ladro è 2, l'unico che fuma una sigaretta e porta le scarpe (infatti il ladro aveva lasciato mozziconi di sigarette e impronte di scarpe) - Quiz 8. Bisogna cancellare, in successione, tutte le lettere dell'alfabeto, dalla A alla Z. Le lettere rimaste formano la frase: "SONO PENITTO: NON LO FARÒ PIÙ" - Quiz 9. Il signore non dice la verità: infatti la lettera è troppo lunga per poter essere contenuta nella busta.

ARRIVEDERCI,  
AMICI!



# GIOCAGIALLO

con Holmouse e Topson

soluzioni  
del giocagiallo  
a pagina 31

SALVE, AMICI, PER CHI ANCORA NON CI CONOSCESSE, NOI SIAMO HOLMOUSE E TOPSON, I TOPI INVESTIGATORI PIU' FAMOSI DEL MONDO! MODESTAMENTE...



TENETEVI FORTE, ALLACCIATE LE CINTURE (O, IN MANCANZA DI MEGLIO, LE BRETELLE) PERCHE' STO PER RACCONTARVI UN'AVVENTURA DAVVERO SCONVOLGENTE...



... IL CASO DEL  
**ORE DIS AT EGN**  
PAZZERELLONE!



GIOCO 1

PER SAPERE COSA DICE HOLMOUSE, UNITE NELL'ORDINE GIUSTO I PEZZI DI PAROLA SCRITTI IN ROSSO!



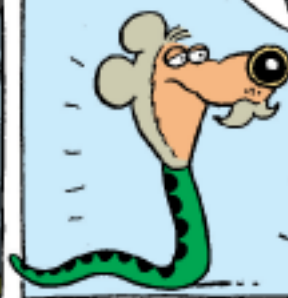
TUTTO COMINCIO' QUANDO MISTER RATS VENNE A CHIEDERE IL NOSTRO AIUTO...

MI STANNO ACCADENDO DEGLI STRANI FENOMENI



VUOLE ESSERE PIU' PRECISO?

EHM... COME NON DETTO...



E' UNA COSA SPIACEVOLISSIMA! PRIMA, PER ESEMPIO, ERO DIVENTATO UN MILLEPIEDI: UN BEL PROBLEMA

**P1R V23 D1LL1  
SC3RP1!**

GIOCO 2



PER CAPIRE L'ULTIMA PARTE DEL DISCORSO DI MISTER RATS BISOGNA SOSTITUIRE A OGNI NUMERO UNA VOCALE, SAPENDO CHE A NUMERO UGUALE CORRISPONDE VOCALE UGUALE







UN MOMENTO, TOPSON... QUI CI SONO TRACCE D'INCHIOSTRO DI CHINA FRESCO...



... CHE ESCONO DALLA VIGNETTA... MA E' CHIARO!



IL COLPEVOLE E'... IL NOSTRO DISEGNATORE!



EBBENE, SÌ... VOLEVO  
ELZFSULSNL  
VO QP'!

GIOCO 5

SOSTITUIRE OGNI LET-  
TERA VERDE CON  
QUELLA CHE NELL'ALFA-  
BETO LA PRECEDE: AL  
POSTO DI E SCRIVETE D,  
AL POSTO DI L SCRIVETE  
I E COSÌ VIA...



CON LA MIA PENNA POS-  
SO FARE DI VOI CIO' CHE  
VOGLIO! SIETE IN MIO  
POTERE, AGH, AGH!



TOPSON, E'E'  
UNA PARO-  
LINA CHE PUO'  
SALVARCI!

UNA PAROLA  
MAGICA,  
HOLMOUSE?

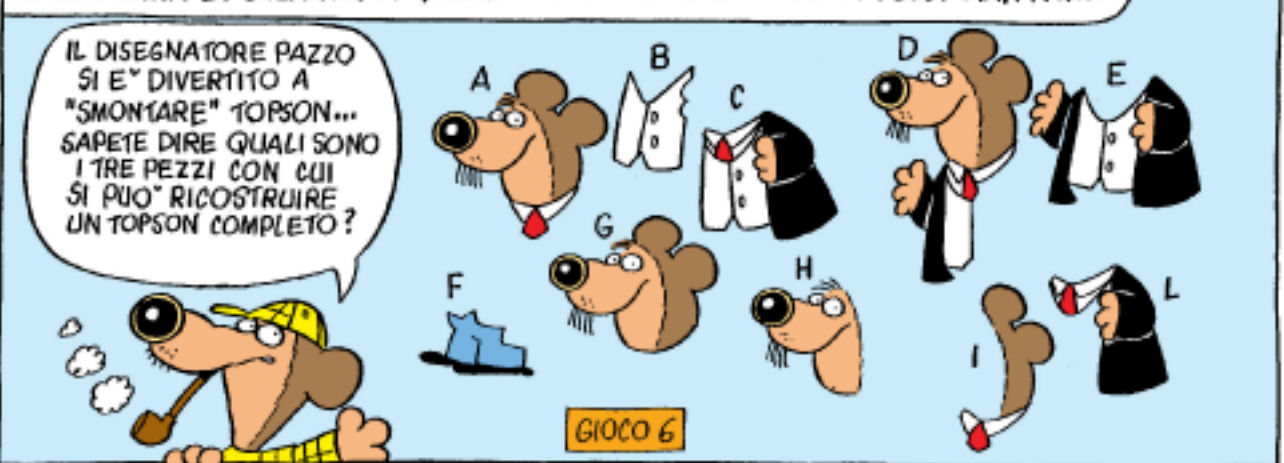


IN UN CERTO SENSO. PRESTO,  
ORA SCAPPIAMO!



FU UNA CORSA ESTENUANTE, DI QUELLE CHE VI FANNO SENTIRE... A PEZZI: INFATTI...

IL DISEGNATORE PAZZO  
SI E' DIVERTITO A  
"SMONTARE" TOPSON...  
SAPETE DIRE QUALI SONO  
I TRE PEZZI CON CUI  
SI PUO' RICOSTRUIRE  
UN TOPSON COMPLETO?





SOLUZIONI DEL GIOCO 7

GIOCO 1. La parola è DISEGNATORE - GIOCO 2. L'ultima parte della frase di mister Rats è: "PER VIA DELLE SCARPE" - GIOCO 3. La frase completa è: "BISOGNA PERÒ DIRE UNA COSA: QUEL TIPO ERA UN BRUCO" - GIOCO 4. Le sillabe sono CON, TA, GIO, SA, che formano la parola CONTAGIOSA - GIOCO 5. Le lettere sostituite formano le parole: DIVERTIRMI UN PO' - GIOCO 6. I tre pezzi con cui si può "ricostruire" Topson sono: A, E, F - GIOCO 7. I nomi completi sono: DONATELLA, BARBARA, LUCIANA, SIMONETTA, FRANCESCO, GIAMPIERO, PASQUALE, RAFFAELLA. Le lettere aggiunte formano la frase: "DOBBIAMO SCAPPARE".

ARRIVEDERCI ALLA PROSSIMA AVVENTURA!



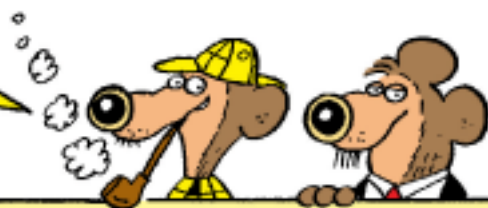


# GIOCAGIALLO

con Holmouse e Topson

soluzioni  
del giocagiallo  
a pagina 31

CARI AMICI, ORA VI RACCONTERO' LA NOSTRA ULTIMA AVVENTURA: TUTTO COMINCIO' QUANDO IL CONTE DE TOPIS CHIAMO' ME E IL MIO SOCIO TOPSON...



COMPRATO AVEVO CHE NATALE PER HANNO TUTTI I MI REGALI RUBATO!

IL CONTE E' COSI' AGITATO CHE GLI SI SONO MESCOLATE TUTTE LE PAROLE: RIMETTIAMOLE IN ORDINE!

IL LADRO AVEVA LASCIATO QUESTO BIGLIETTO: RISOLVETE IL REBUS E SAPRETE QUAL E' L'ULTIMA PAROLA DEL MESSAGGIO!



CREDEVATE CHE IO FOSSI ANCORA IN PRIGIONE, VERO? INVECE MI HANNO ESPULSO PER CATTIVO

COM

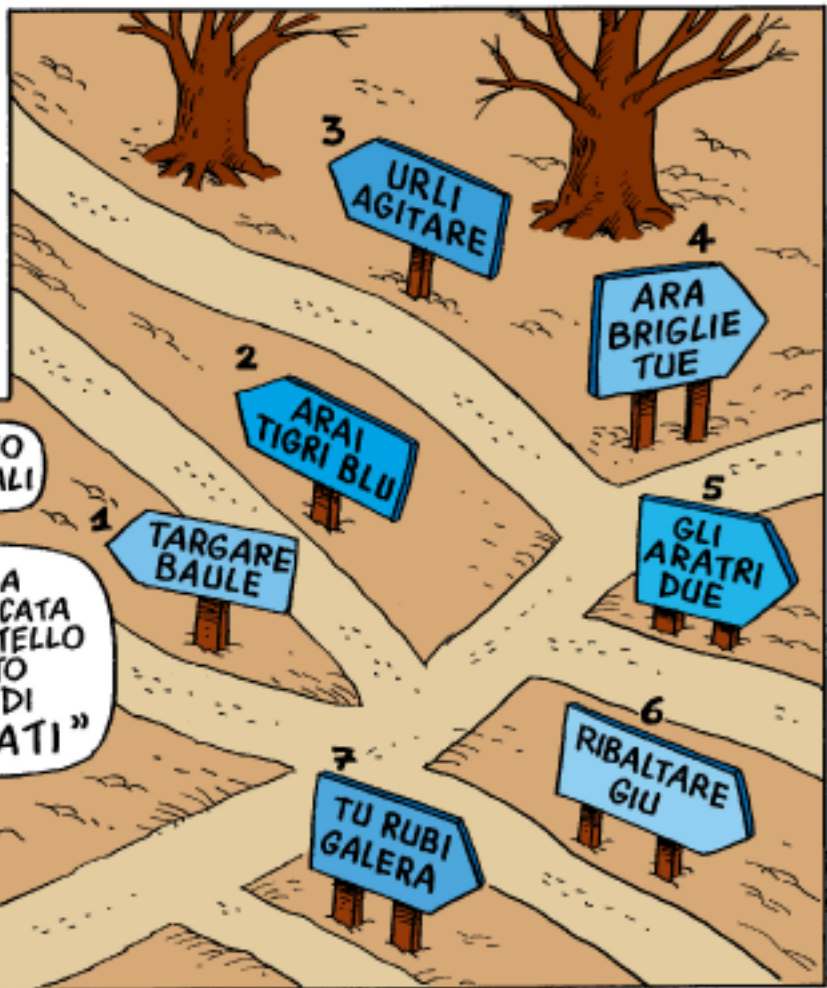


E' CHIARAMENTE UN MESSAGGIO DI MISTER GAME: ANCHE IN PRIGIONE NON NE POTEVANO PIU' DI QUEL TI-PACCIO MANIACO DEI GIOCHI E DEI QUIZ!



MA DA CHE PARTE ANDIAMO PER TROVARE LUI E I REGALI RUBATI?

SEGUIAMO LA DIREZIONE INDICATA DALL'UNICO CARTELLO CON L'ESATTO ANAGRAMMA DI "REGALI RUBATI"



COSI' ARRIVAMMO ALLA BASE SEGRETA DI MISTER GAME: PER FARE APRIRE LA PORTA BISOGNAVA DIRE UNA PAROLA MAGICA!



VI VOGLIO AIUTARE: DOVETE SOSTITUIRE A OGNI NUMERO UNA LETTERA, SAPENDO CHE 1=A, 2=B, 3=C E COSI' VIA!



LA PAROLA MAGICA E' 7.9.13.3.13.10.1.12.4.9.1



BASE SEGRETA





E FINALMENTE  
TROVAMMO MISTER  
GAME, ANZI, NE  
TROVAMMO ANCHE  
TROPPI...



QUESTI "MISTER GAME" SONO STATUE  
DI CERA, TRANNE UNO: L'UNICO CHE E'  
DIVERSO DA TUTTI GLI ALTRI!



**SOLUZIONI DEL GIOCAGIALLO**

Pag. 28 - La frase del conte de Topis è: "MI HANNO RUBATO TUTTI I REGALI CHE AVEVO COMPRATO PER NATALE". L'ultima parola del messaggio è COMPORTAMENTO (COM porta mento) e COMPORTAMENTO (COM porta mento).  
Pag. 29 - Il cartello giusto è il numero 6 (con la scritta "RIBALTARE GIU").  
La parola magica è GIOCOLANDIA.  
Pag. 30 - I regali rubati sono: 1, 3, 5, 7, 9, 13, 16, 17, 18, 19 - La scritta dice: "ANDATE SUBITO VIA".  
Pag. 31 - Il vero Mister Game (l'unico diverso da tutti gli altri) è H, che ha la maglietta con un riquadro nero spostato.

COSI' ARRESTAMMO QUEL  
FURFANTE. IL CONTE DE  
TOPIS LO PERDONO' E  
MISTER GAME PROMI-  
SE DI DIVENTARE  
ONESTO. SPERIAMO  
BENE... E PER ORA,  
BUON NATALE A  
TUTTI VOI!

