

## LE REGOLE

Stai conducendo un'indagine: puoi saltare di paragrafo in paragrafo come meglio credi. Sappi che i paragrafi pari sono incontri con testimoni, mentre quelli dispari sono luoghi visitabili.

I paragrafi il cui numero è divisibile per 3 possono contenere indizi più importanti di altri ma presentano dei rischi. I paragrafi divisibili per 11 portano quasi sempre a morte certa.

I paragrafi il cui numero è un numero primo superiore a 3 non sono visitabili se non quando il testo di un altro paragrafo te lo permetterà espressamente. Non ci sarà un rimando diretto, semplicemente ti verrà detto che da quel punto in poi potrai muoverti per una volta anche lì, in un paragrafo con un numero primo. Questo vale solo per i numeri primi superiori a 3: puoi andare liberamente all'**1**, al **2** e al **3**.

Quando ritieni di aver raccolto abbastanza indizi per risolvere il caso senza indagare oltre (e quindi senza rischiare di rimanerci secco), vai al **20**.

Puoi cominciare [L'INCHIESTA](#).

## L'INCHIESTA

Che bello il post-moderno: niente trama, solo una struttura. Sei un lettore di Corti che viene destato nella notte da un tale che ti ha preso per un detective. «Mio padre ha eliminato un elemento. Sento che presto svanirò dal quadro. Mi vendichi. 4.000 dollari, tutto quello che ho.»

«Qualche indizio, amico?»

«Non sono suo amico, sono solo una funzione di una storia.»

«Lo siamo tutti, amico mio, lo siamo tutti...»

Catapultato nel Corto, ti tuffi nell'inchiesta.

**1** «L'ho visto che prendeva della roba da terra, forse vetro, nient'altro.» Il fanciullo non ti può essere più utile di così.

**2** Che merda, 'sto cinema: danno solo uestern.

**3** Il vecchio continua a scattare minchiate inutili mentre il suo uccellaccio sul trespolo urla a ripetizione «Piùquesto! Piùquesto! Piùquesto!».

**4** A volte nei cassonetti si trova merda di prima scelta: puoi accedere a un numero primo.

**5** Numero primo del cazzo. Inutile per l'inchiesta.

**6** Nel posto dove il vecchio cercava roba qualcuno ha lasciato un tombino aperto. Cadi e finisci nel liquame. Decidi tu se sei morto o no.

**7** Qualcuno ha scritto su un muro: ASCOLTA L'UCCELLO.

**8** Il barista ti chiede se vuoi un altro uischi. Rifiuti.

**9** Mentre cammini per strada ti cade in testa uno dei tipici laterizi usati per coprire i tetti. Decidi tu se sei morto o solo stordito.

**10** Da Paolo l'Austero non ottieni nulla. Per questo lo riempi di schiaffi fino a farlo svenire. Non serve a nulla, ma che soddisfazione!

**11** Muori schiacciato da un camion di vocali.

**12** Interpellato a proposito, l'ispettore Mazzucchelli si ricorda di un caso simile. Si fece aiutare da Paul Carasic.

**13** Trovi un quadrif... sì, insomma, uno di quei fiorellini simbolo dell'Irlanda, che spunta dal cemento del marciapiede. Speri che ti sia di buon auspicio.

**14** Con un sospiro, l'ultima amante del vecchio ti dice: «Era un idiota, l'ho capito troppo tardi. Ma quel suo... bambino... non è da meno.» Un'altra sbuffata di fumo dalla cicca e capisci che la conversazione è finita.

**15** Arrivi sulla scena di un crimine: un vecchio pazzo aveva tenuto chiuso in una soffitta il suo unico bambino per nove

anni affinché imparasse le parole dell'innocenza. Quel bambino adesso è l'uomo che lo ha maciullato. Ben fatto!

**16** Le lacrime continuano a scendere dalle orbite della tizia. Da lei non saprai nulla.

**17** Bravo, hai risolto il caso!

**18** Un passante conferma che c'era un tizio strano che prendeva roba da terra, probabilmente pezzi di vetro.

**19** Un'illuminazione! Per risolvere il caso cerca tra i numeri bassi.

**20** Nel corso dell'INCHIESTA sono state usate tutte le lettere dell'alfabeto italiano tranne una. Partendo dalla corrispondenza numerica della lettera (A=1, B=2, C=3, ecc.) cerca di capire dove andare. Se il testo non dirà chiaramente che hai risolto il caso, hai perso.

**21** Vai al numero 21 di Uilchinson Street, sicuro di quello che cerchi ma... non esiste più il numero 21! Adesso la strada arriva fino al numero 20.

**22** Il tetto dell'edificio ti crolla addosso, muori sul colpo.

**23** Mah, niente indizi da queste parti. Che sfortuna.

**24** Il padrone dell'autorimessa è disponibile, ma inutile.

**25** A quest'ora l'autorimessa è chiusa, ma forse il padrone non è distante da qui.

**26** Un tizio di vent'anni in tuta da lavoro ti dice che il padrone dell'autorimessa non dev'essere troppo distante da qui.

**27** Il cantiere sull'autostrada è un postaccio.

**28** Il barbone si ricorda di quel tizio strano che prendeva vetri da terra, nulla di più.

**29** Un'illuminazione! Per risolvere il caso cerca tra i numeri alti. Ma non *troppo* alti.

**30** Il sacerdote, padre Chevin, non sa dirti nulla di utile.

**31** Un'illuminazione! No, falso allarme... forse invertendo le cifre...

**32** La fioraia è molto disponibile, ancora più simpatica col suo difetto di pronuncia: a quanto pare il tuo uomo aveva una passione per le rose, per le azalee, per i fiordalisi, per le orchidee. E in linea di massima per le aiuole. A-I-U-O-L-E.

**33** Un ictus ti impedisce di continuare l'inchiesta.

**34** «Se ne vada, non ho nulla da dirle!» Stronzo d'un becchino.

**35** Questo mercato del pesce è quasi più brutto del cantiere!

**36** Il dottor Uilson, esimio psichiatra, ti invita ironico a cercare una indovina: ce n'è una poco distante da qui.

**37** I multipli di 11 vanno evitati, poco ma sicuro.

**38** Postino del cazzo! Mezz'ora che si lamenta perché non trova più una lettera!

**39** Ecco, arrivi in banca proprio mentre la stanno rapinando! Se hai la possibilità di andare a un numero primo vacci subito, sennò muori in una sparatoria.

**40** Se non credi alle indovine come mai sei finito qui? Madame Radanavich parla con voce teatrale: 40 è il doppio di 20... una volta trovato l'elemento mancante dovrai raddoppiare anche quello!

**41** Ti assale una curiosa sensazione: forse qui vicino (*molto vicino*) c'è un aiuto per risolvere il caso.

**42** «Non ne so niente, socio... io capisco solo di tirare diretti, montanti, uppercut, iab... finché l'altro finisce cappa-o.» Parlare con bocseur suonati: bella maniera di perdere tempo!

**43** Se da qui sottrai un indizio ne trovi un altro. Eh?! Boh, prenditi la possibilità di andare a un altro numero primo, va...

**44** Visto l'esito dell'inchiesta puoi decidere di suicidarti e chiudere qui la lettura.

**45** Andare in biblioteca per risolvere un caso di questo tipo? Ottima idea. Alcuni testi che consulti ti chiariscono le idee: anche se alcuni contengono 26 elementi, tu devi fare riferimento a quello che ne ha "solo" 21. Ma attenzione: in questo caso, e proprio qui sta la soluzione, ne sono stati usati 20.

**46** Chiedi supporto a un tuo simile lettore/detective. «Quanto odio queste cacate postmoderne» è il solo indizio che ti dà.

**47** Cade un aeroplano schiacciandoti al suolo. Non sempre un numero primo può risolvere le cose. Averla appresa prima, questa lezione.

**48** Un reporter tuo amico ti dice di aver fatto un servizio su un vecchio che prendeva vetri da terra. Brutta storia. Se ci fosse, una storia.

**49** Presso la ditta che forniva il servizio telefonico alla tua preda non riesci a cavare il proverbiale aracnide dal buco.

**50** Il padrone di casa del tizio ti dice che lo ha sempre trovato un tipo strano, con la sua ossessione per i vetri. Sai che novità!

## LE SOLUZIONI

Questo Cortissimo è una presa per il culo di *Città di Vetro* di Paul Auster. La lettera che non viene usata è la G, quindi il numero è il 7. “Ma come, il Corto inizia proprio con “LE REGOLE” e si parla di paraGrafi!” Sì, ma nel paragrafo **20** si dice esplicitamente che solo nell’INCHIESTA non viene usata. Nel corso di tutto il Corto ci sono degli indizi sul fatto che l’alfabeto usato è quello italiano di 21 lettere (quindi solo 20 sono usate) e non quello internazionale di 26: “uestern”, “uischi”, ecc.

L’assenza della lettera G si nota anche da alcune perifrasi (“prendere” invece di “raccoliere” o “aracnide” al posto di “ragno”)

Una volta individuato il numero bisogna raddoppiarlo (come detto al paragrafo **40**) e poi aggiungergli 3 (paragrafo **3**). Che si debba aggiungere 3 lo si può capire sia dal fatto che l’uccellaccio rimanda a «più questo» (nel senso di numero del paragrafo) sia dal fatto che lo ripeta 3 volte.

Ovviamente al paragrafo 17 ci si può anche arrivare per caso se si ottiene la facoltà di andare a un paragrafo col numero primo, ed è un modo lecito per vincere. L’eventualità di aggiungere il 3 al 7 e poi raddoppiare il risultato dovrebbe essere sconsigliata dal fatto che si otterrebbe un numero di paragrafo non primo, quindi perfettamente raggiungibile normalmente: e poi si tornerebbe al **20**. Se qualcuno prova piacere a perdersi in questo loop, buon per lui.

Poiché le regole non lo vietano espressamente, si può tornare al paragrafo **4** tutte le volte che si vuole e accumulare possibilità



di andare nei paragrafi numeri primi: c'è però il rischio delle instant death.