

PARTE 4: IL QUARTIERE DEI FURFANTI

Timoteo esprime sincera gratitudine alla classe per l'aiuto offerto. Con un sorriso, rivela che è stato incaricato di dare loro un suggerimento per accedere alla Morris Tower: «La torre si trova nel cuore del misterioso quartiere di Pick 15, ma per raggiungerla dovete prima attraversare il temuto quartiere dei furfanti. Per accedere alla Morris Tower dovreste poi pronunciare una parola d'ordine: per indovinare la parola d'ordine bisogna scoprire il motivo per cui il quartiere di Pick 15 si trova nella città di Tictacto, nonostante il gioco diverso a cui si dedicano gli abitanti del quartiere».

Dopo aver fornito queste informazioni, Timoteo guida la classe fra le vie di Tictacto. Ad un certo punto indica una strada da seguire, sorride e scompare velocemente.

La classe si avventura nella direzione suggerita da Timoteo e, in breve tempo, si ritrova di fronte a un enigmatico arco: l'entrata al quartiere dei furfanti. Varcano l'arco e vedono persone che ridacchiano e sogghignano, muovendosi furtivamente tra le strade.

Improvvisamente, un gruppo di tre individui vestiti di viola e con strani cappelli blocca loro il cammino.



Dicono alla classe che per poter proseguire dovrà sfidarli in una partita di Tris. Rassicurano la classe con un sorriso beffardo, sostenendo che dei campioni come loro non avranno problemi a vincere la sfida. Anzi, la classe è lasciata libera di fare la prima mossa.

[dopo la prima partita, che la classe vince ma in realtà perde]

Forti risate si levano da tutto il quartiere. «Veramente pensavate sarebbe stato così facile?» dice uno dei furfanti facendosi serio «finché **continuerete a perdere**, non potrete proseguire. Forza, un'altra partita!».