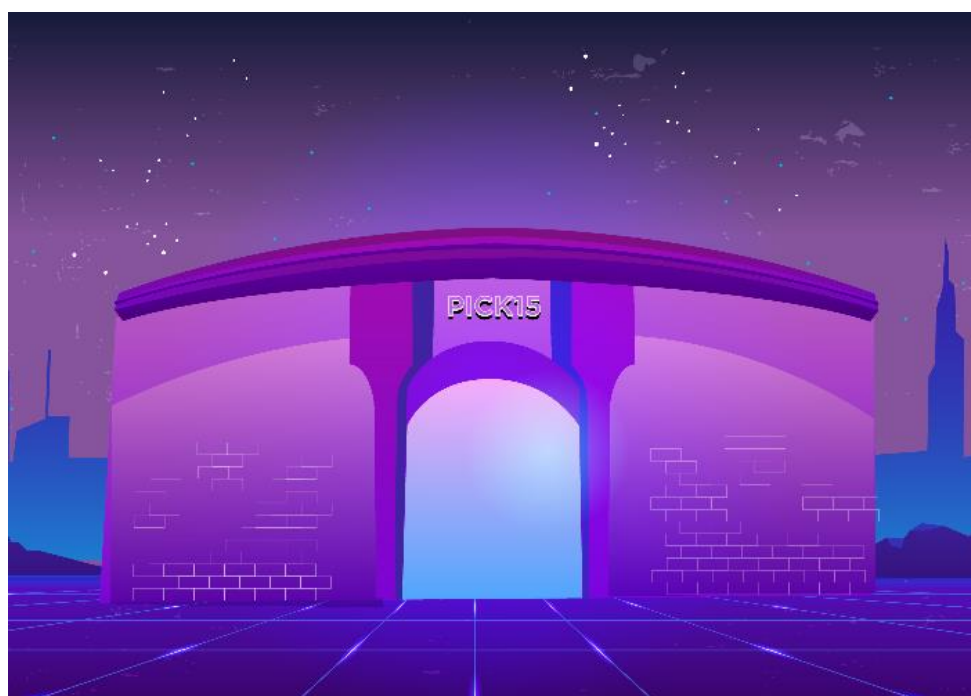


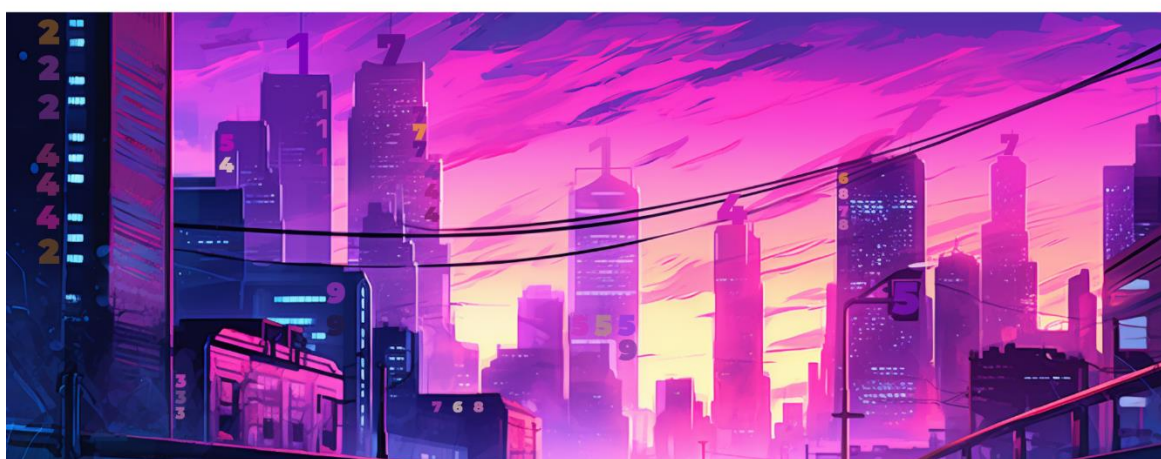
## PARTE 5: IL QUARTIERE DI PICK15

I tre furfanti, colpiti dall'abilità e dal coraggio della classe, decidono di accompagnarli fino all'entrata del misterioso quartiere di Pick 15. Arrivati di fronte alle alte mura che circondano il quartiere, la classe rimane affascinata dalle strane iscrizioni che le decorano.

Dopo aver scambiato un ultimo sguardo di stima e affetto, i furfanti salutano la classe e augurano loro buona fortuna per il ritorno a casa. Con un misto di eccitazione e trepidazione, la classe varca l'ingresso del quartiere.



Una volta all'interno, si accorgono che le familiari "X" e "O" che li hanno accompagnati fino a quel momento sono scomparse, sostituite da numeri che vanno da 1 a 9, presenti ovunque.



Mentre camminano per le strade di Pick15, un abitante del quartiere si avvicina alla classe. Ha sentito parlare di loro e della loro ottima prestazione alla gara e sa che il loro obiettivo è raggiungere la Morris Tower per partecipare al Morris Open e incontrare la reggente Trissa.

L'abitante, purtroppo, non può rivelare la parola segreta necessaria per accedere alla torre. Tuttavia, volendo aiutarli, si offre di spiegare le regole del gioco che viene giocato nel quartiere di Pick 15. Se la classe riuscirà a svelare il segreto del gioco potrà capire la parola d'ordine per entrare nella Morris Tower.

### REGOLE PICK15

- Si dispongono i numeri da 1 a 9 sul tavolo



- A turno i giocatori prendono un numero a propria scelta e lo mettono fra i propri numeri.
- Se un giocatore ha tre dei propri numeri che hanno come somma 15, vince la partita.
- Se alla fine della partita nessun giocatore ha tre dei propri numeri che hanno come somma 15, la partita è patta.