

# **DOTTOR SMART e il castello schifido**

**UN LIBRO GIOCO MINECRAFT NON UFFICIALE**

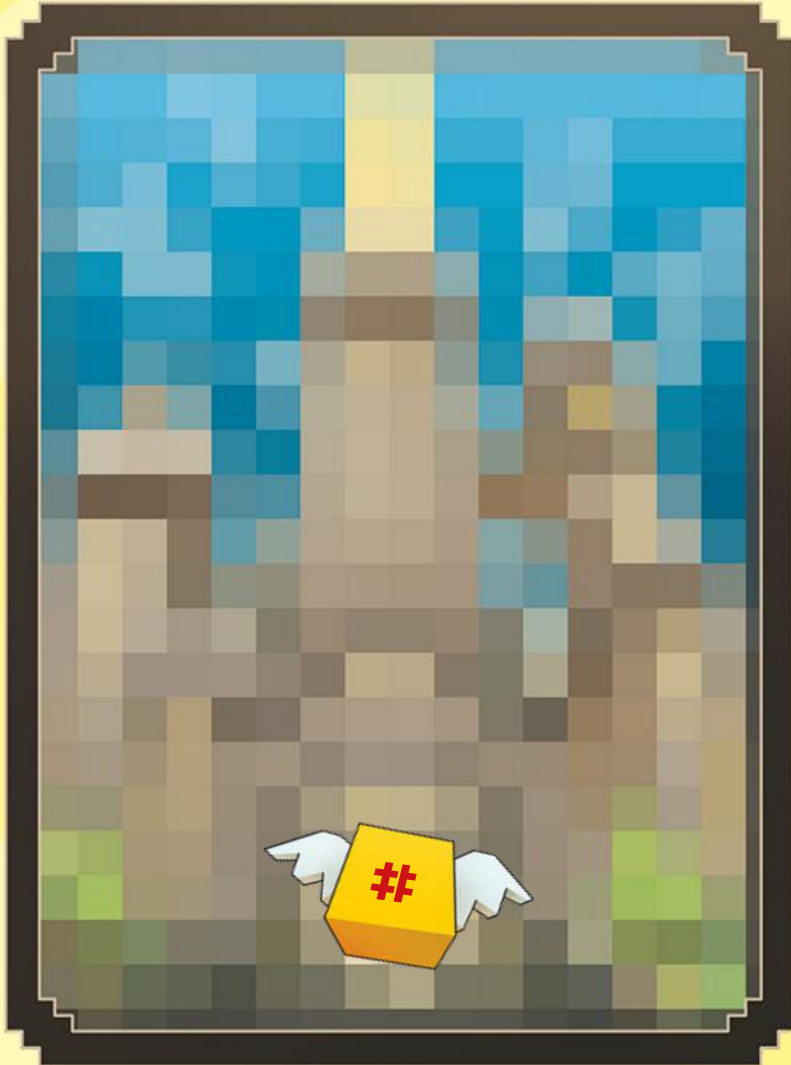


**SFIDE LOGICHE E GIOCHI  
MATEMATICI: DIVENTA  
UN GENIO ANCHE TU!**

**FABBRI  
EDITORI**



Starsene un po' dietro le sbarre potrebbe anche fargli bene ma... Potrebbe essere davvero in pericolo. E poi parlava di  **cose interessanti**. Mi ha anche mandato una foto: l'immagine è disturbata, però.. aspetta un momento! Quello è un **Numero Volante!**

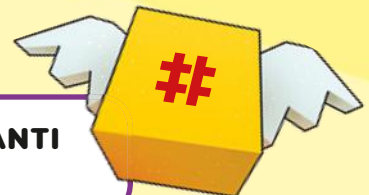


**Prendi i bagagli,  
Per cento.  
Usciamo!**



**Evviva! Evviva!  
Evvivaaaaaa!**

**Nel libro sono nascosti altri NUMERI VOLANTI  
come questo: trovali tutti.**



# UN ORRIDO ARRIVO

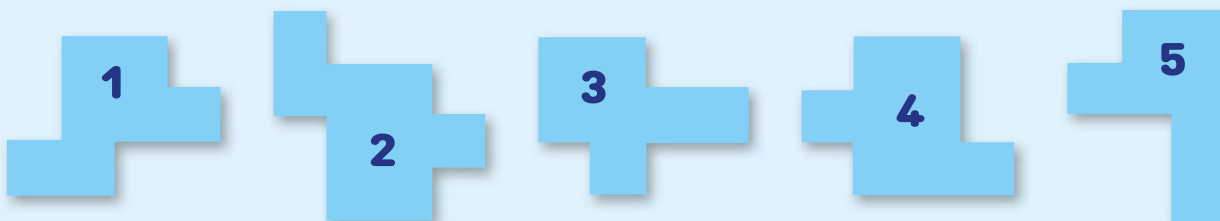


L'entrata del castello è là avanti. Aspetta... degli **spilungoni**?  
QUI?! Non guardarli o ci attaccheranno... non guardarli...

**ARGH! Li ho guardati io!**

Fortuna che ho con me una scorta d'acqua.

Gli spilungoni si teletrasportano via se toccano un **blocco d'acqua**.  
Abbina le forme d'acqua ai mostri per farli sparire!



A



E



C



D



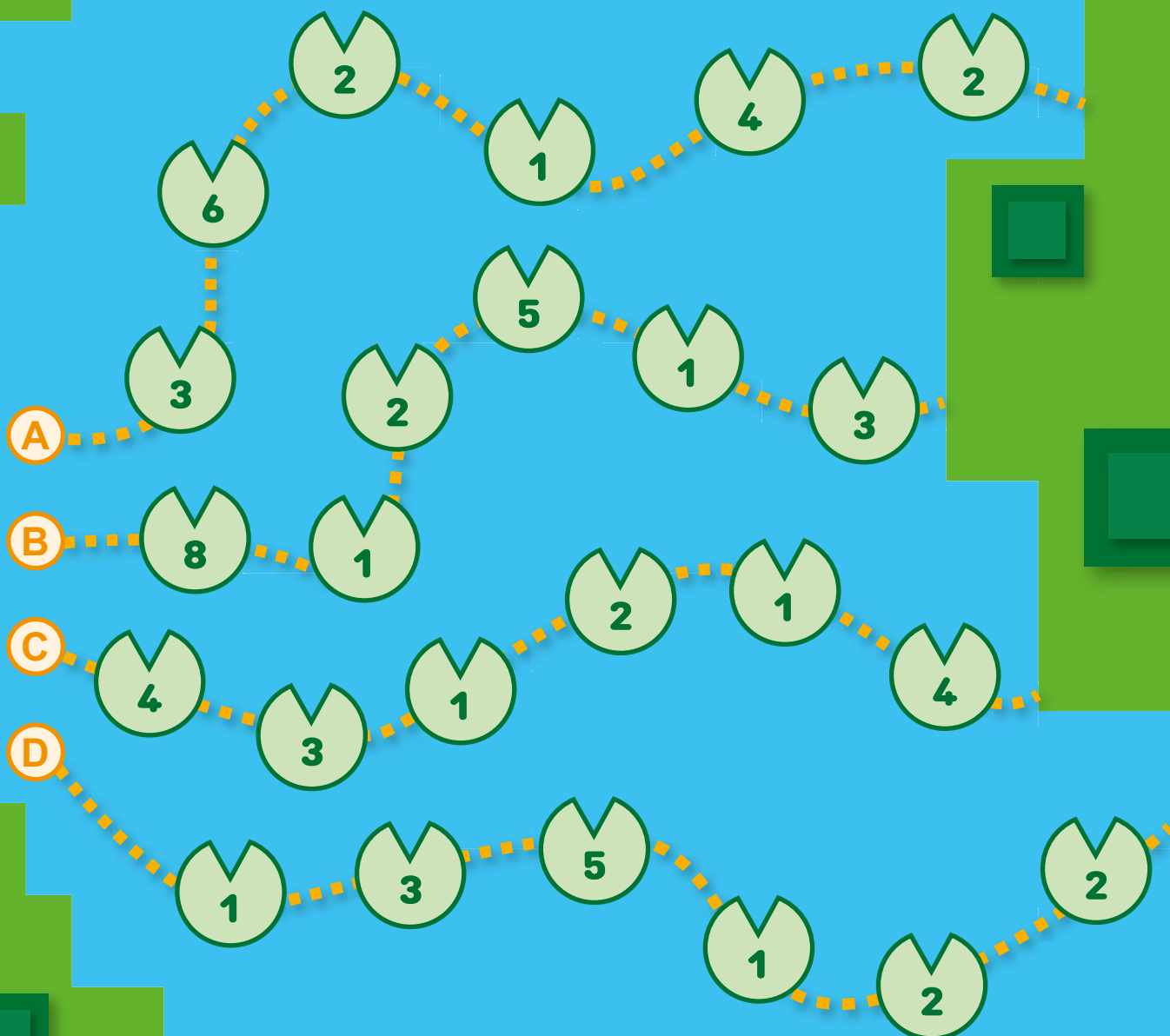
B





Dobbiamo superare il **fossato** del castello!  
Ci conviene camminare sui sentieri di **ninfee numeriche**: è la via più breve.  
Ma attenzione alle trappole... c'è solo un sentiero sicuro!

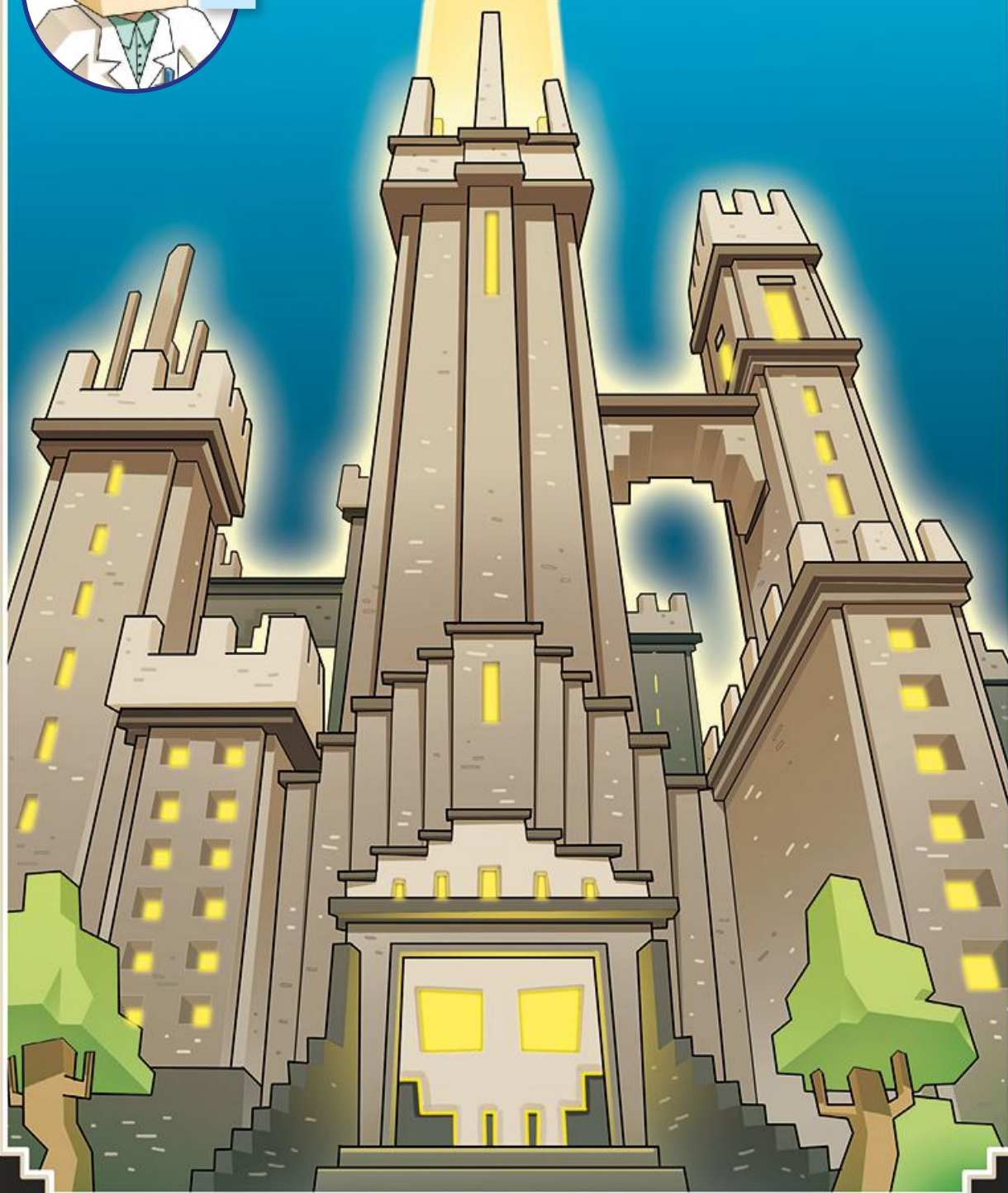
Somma i numeri sulle ninfee: il sentiero che ha per somma **15** è quello senza trappole!



Non mi piace! **Bruttobrutto**!



Non fare il **coniglio**! Vorrei proprio sapere come ha fatto mio fratello a cacciarsi nei guai. Bah! Bando alle ciance ed **entriamo**.



Interessante! Il portone è tenuto chiuso da una **serratura a indovinello**. L'ideale per allenare la mente!



Risolvi i quattro indovinelli matematici e scrivi le soluzioni nelle serrature collegate.

**A**

Se mi sommi a un numero otterrai sempre quel numero. Che cosa sono?

**B**

Moltiplica me stesso per me stesso infinite volte, e sarò sempre me stesso. Non sono il numero del primo indovinello! Che cosa sono?

**C**

Se è l'una del pomeriggio, quante ore sono passate dalla mezzanotte?

**D**

Sei zombi hanno una maglietta ciascuno. Ogni maglietta ha due maniche. Quante maniche ci sono in tutto?



Appena Smart e Strong entrano nel castello, vengono avvolti dall'oscurità. I loro occhi si abituano lentamente alla luce fioca...

Fermo! Indietro! Nononono!



Insomma, sei veramente un **fifone**.  
Non è nemmeno così buio...

UUUUUUUH.



Sei stato tu, Per cento?  
Non è divertente.

L-l-l-l-là... c-c-c-  
cose... **SCHIFIDE!**



UUUUUUUH.



Presto, Percento, laggiù c'è una porta!  
Cerchiamo il percorso che ci permette di raggiungerla  
senza finire a pezzetti. Ogni mostro ha un **valore  
di schifosità**: troviamo la strada con la **schifosità più bassa!**

### VALORI DI SCHIFOSITÀ



= 1



= 2



= 3



= 4

**VIA**

**ARRIVO**



# ALTRO CHE SCIVOLO



C'è mancato un pelo, ma li abbiamo ancora alle costole! Per cento, quelle botole sembrano gli ingressi di **tunnel**.

C'è anche un **cartello**... Non mi piace affatto, ma non abbiamo scelta: cerchiamo il tunnel giusto.

IL TUNNEL PIÙ BREVE PORTA ALLA SALVEZZA, GLI ALTRI A MORTE CERTA.

Leggi le lunghezze dei tunnel espresse con **unità di misura** diverse e trova il **più breve**! Non sbagliare o finirai in mezzo a cose ancora più schifide.

**C** 20 decimetri

**B** Duecentodieci metri

**A** La metà di un chilometro

**E** 26.000 millimetri

**D** 400 decimetri



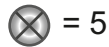
Fiuuu, siamo salvi. Ci troviamo nelle **segrete del castello**. Certo che è un postaccio: con tutte queste cose schifide, non vorrei che a Strong fosse successo qualcosa! A proposito, meglio chiudere il tunnel con una **porta robusta**. Mi basta usare i componenti sparsi qui in giro...

Osserva i **valori di resistenza** dei componenti trovati da Smart e cerca la combinazione con la resistenza più alta tra quelle sotto.

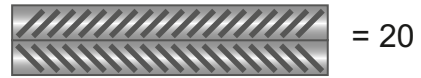
**VALORI DI RESISTENZA:**



= 10



= 5

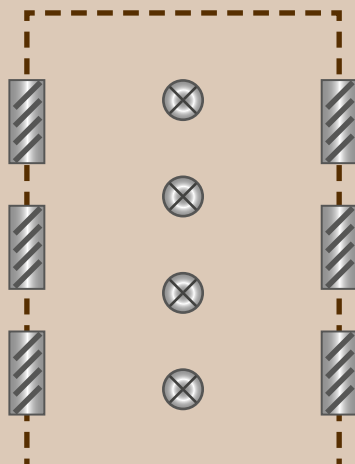


= 20



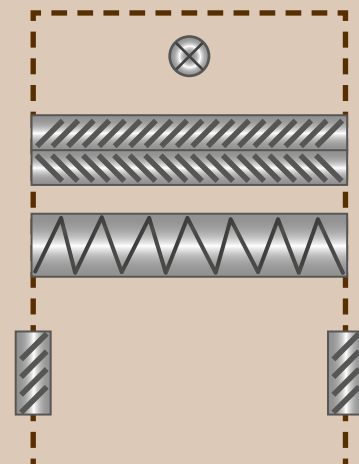
= 15

**A**



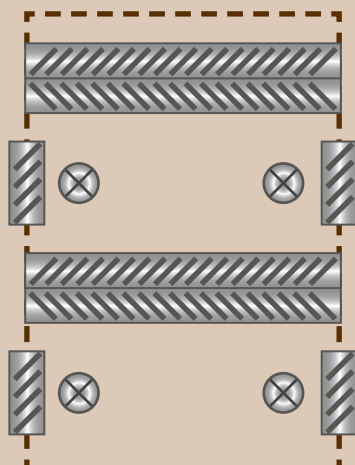
Resistenza = .....

**B**



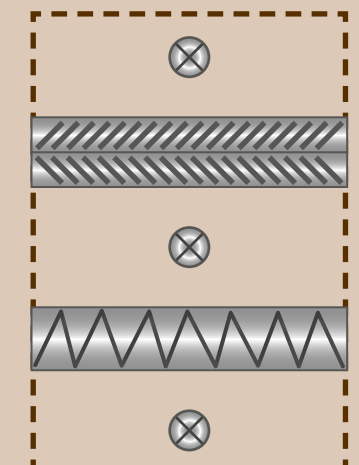
Resistenza = .....

**C**



Resistenza = .....

**D**



Resistenza = .....