



mini crimes

Metterci lo zampino

Soluzione

1. Chi si è introdotto nel museo?

È stata **Meredith Moreau**.

2. Qual era il suo obiettivo?

Causare uno scandalo e **far licenziare l'attuale direttore**.

Immaginava che lo avrebbero sospettato del furto, ma anche se fosse stato scagionato e la colpa fosse ricaduta sul ladro "il Gatto", sarebbe risultata palese la sua incompetenza nella gestione delle misure di sicurezza.

3. Come si sono svolti i fatti?

Meredith conosceva bene i limiti dell'attuale sistema antifurto, e ne aveva i codici. Ha disattivato l'allarme e **si è introdotta nel museo** durante la notte, indossando diversi strati di maglie e cappotti per sembrare corpulenta quanto il direttore nelle riprese delle telecamere. Ha però rubato solo gioielli non inquadrati da queste ultime, altrimenti si sarebbe visto che non era un'abile scassinatrice, ma che l'allarme sulle teche era stato spento. Dalle teche poi **ha preso solo piccoli oggetti**, e in una di queste ha anche lasciato un finto biglietto da visita, simile a quelli usati come firma dal famoso ladro internazionale.

Successivamente, ha **spedito i gioielli con la vecchia posta pneumatica** nell'ufficio del direttore.

Ha preso un solo oggetto più grosso, e cioè una pesante statuetta. L'ha portata fuori dalla sala, ha riattivato l'allarme, e poi **ha lanciato da fuori la statuetta** contro la finestra per far scattare l'allarme e simulare un'effrazione.

La storia completa

Meredith Moreau era ormai stufa dell'incompetenza del direttore; senza contare che quel ruolo sarebbe dovuto spettare di diritto a lei, che ha dedicato l'intera vita al museo. Quando, un paio di settimane fa, ha riconosciuto nei filmati della sicurezza il famoso ladro internazionale noto come "Il Gatto", ha colto l'occasione per simulare un furto allo scopo di far incolpare, o perlomeno licenziare, il direttore.

È arrivata al museo con addosso diversi strati di maglie e cappotti per sembrare corpulenta quanto il direttore nelle riprese delle telecamere. Per questa ragione ha sudato moltissimo, essendo una calda nottata estiva, come viene precisato nell'introduzione. Ha disattivato l'allarme, ha atteso che la guardia superasse la sala, ed è entrata.

Si è fatta vedere bene dalla telecamera, ma poi ha rubato solo gioielli non inquadrati da questa, in quanto altrimenti si sarebbe visto che non era un'abile scassinatrice, ma che l'allarme sulle teche era stato spento. In una delle teche ha anche lasciato un biglietto da visita simile a quelli usati come firma dal famoso ladro internazionale. In fondo, per far licenziare il direttore le bastava che risultasse che questi avesse trascurato i problemi di sicurezza. Ha però quindi preferito andare sul sicuro, pensando che due possibili sospetti avrebbero ancor più sviato l'attenzione da lei. Poiché il suo piano era quello di spedire la refurtiva nell'ufficio del direttore con la posta pneumatica, dalle teche ha preso solo piccoli oggetti, con una sola eccezione: una pesante statuetta.

Ha quindi spedito via posta pneumatica i preziosi di piccola dimensione nell'ufficio del direttore. Per la pesante statuetta aveva invece un piano differente: ha riattivato l'allarme, è uscita dal museo e infine ha lanciato dall'esterno la statuetta contro la finestra. Dato l'uso che voleva farne, non se l'è sentita di usare un reperto vero, e per questo ha scelto proprio l'unica replica (l'originale era in restauro).

Rompendo la finestra, ha fatto scattare l'allarme sapendo che la guardia sarebbe accorsa in pochi minuti e che questa, trovando diverse teche scassinate in così poco tempo e nessuno in vista, avrebbe pensato a un abilissimo ladro. Questo avrebbe avvalorato l'idea che fosse stato "Il Gatto". Purtroppo, Meredith non poteva sapere che il famoso ladro avrebbe fatto uno dei suoi furti impossibili, quella stessa notte, dall'altra parte del mondo.

Curiosità

Il più famoso furto in un museo – parziale ispirazione per questo caso – è tuttora irrisolto: nella notte di San Patrizio (17 marzo) del 1990, dall'Isabella Stewart Gardner Museum di Boston furono trafugate tredici opere d'arte per un valore complessivo di oltre 500 milioni di dollari. Dipinti di Manet, Rembrandt, Degas e Vermeer, tra gli altri.

A tutt'oggi, è ancora prevista una ricompensa di 10 milioni di dollari per chi possa collaborare alla soluzione del caso, sul quale è anche stata girata un'interessante serie che potete trovare su una nota piattaforma di streaming.

Riconoscimenti

Edizioni GateOnGames

www.gateongames.com – edizioni@gateongames.com

Autori: Remo Conzadori, Lavinia Pinello

Illustratore: Stefano Tartarotti

Responsabile sviluppo: Christian Giove

Supervisione: Mario Cortese

Grafica: Margherita Cagnola

Revisione: Francesca Gherardi

Risorse aggiuntive: ringraziamo Freepik per il suo fantastico DB di icone!

Distribuzione a cura di DungeonDice.it

www.dungeondice.it

MiniCrimes © 2021 Zerosem S.R.L.

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.

Tutti i diritti sono riservati.

GO
GATEONGAMES



DUNGEONDICE.IT