

**20:20**

## **PROLOGO**

Lentamente cerchi di svegliarti dal torpore che ti attanaglia, capisci di essere sdraiato su una superficie morbida ma non hai la minima idea di come ci sei arrivato. Gli occhi non si aprono, la bocca è impastata, il corpo non reagisce ai comandi, ti sembra di essere un oggetto inanimato ma senziente.

I ricordi più recenti risalgono a ieri sera, ti trovavi in un bar a sorseggiare uno spritz in compagnia di una ragazza appena conosciuta, sei sempre stato bravo ad attaccare bottone con la gente. Ti ha proposto di andare da lei, voleva che vedessi la sua tranquilla e accogliente casa, massimo guadagno con il minimo sforzo pensavi. Mentre bevevi un bicchiere di vino seduto sul divano, la tua mente stava già programmando la degna chiusura di quella notte, il tuo sacro rituale, ma la tua lucidità veniva meno, i tuoi pensieri diventavano confusi, i tuoi movimenti rallentavano, poi, il nulla.

Chi è lei? Perché sei stato drogato? Dove ti trovi? Ma soprattutto, riuscirai a uscire da questa situazione?

Per rispondere a queste domande avrai bisogno solo del tuo ingegno e della tua astuzia, quando ti senti pronto inizia dal paragrafo [1](#)

**1** Pian piano riacquisti il controllo del tuo corpo, riesci ad aprire gli occhi e a metterti seduto su quella che si rileva essere una branda, sei all'interno di una piccola stanza quadrata senza finestre con una porta di metallo sulla parete di fronte a te. Noti subito che per terra c'è una lettera con scritto *Giociamo?*

Incuriosito la raccogli e la apri:

*20 minuti tu avrai - degli enigmi risolvere dovrai - e se fermo tu starai qui per sempre rimarrai...*

Mentre pensi a tutta una serie di insulti che fanno rima con la filastrocca ti accorgi che a parte i tuoi vestiti ti è stato tolto tutto. Ti alzi per aprire la porta ma la maniglia è chiusa, di fianco alla serratura c'è un pulsante rosso, un ingranaggio con due ruote numerate e una scritta: *1-3-9-XX*

Se vuoi non fare nulla vai al [23](#), se vuoi premere il pulsante rosso vai al [11](#), se hai capito il numero dell'indovinello vai al paragrafo corrispondente.

**2** Insieme alla scatto della porta, una gracchiante voce metallica ti informa che hai perso un minuto, se hai già perso 5 minuti vai al [13](#) altrimenti vai al [17](#)

**3** Appena apri la porta ti ritrovi nel medesimo dannato corridoio che svolta nuovamente a destra, mentre ti incammini noti delle altre scritte in rosso che elencano altri nomi: Chiara, Oreste, Mario, Edoardo, Lorenzo, Olga, Renata, Orlando.

Piacere pensi, arrivato all'angolo trovi l'immancabile porta:

*E' critico! Non vedi il xxxxx? Comunque ho yyyyyyy di bonus come i semi, ma alle xxxxyyyyyyy è meglio che teli!*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [16](#)

4 Sbagliato, perdi un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti vai al [10](#)

5 La porta si apre ma a fatica, devi spingere un po' per passare. La cosa ti preoccupa, tutto lineare, tutto uguale e stavolta la porta è difettosa. Avanzi con cautela ma non noti niente di strano, riecco il mantra del giorno: porta, corridoio, porta. Quest'ultima si trova sulla sinistra in fondo e riporta il seguente indovinello:

*nella tavola sono in terza fila, quando mi eccito sono luminoso, quando manco ho scarso intuito, ma alla fine che numero sono?*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [28](#)

6 Sbagliato, perdi un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti vai al [10](#)

7 Sbagliato, perdi un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti vai al [10](#)

8 Ti senti come un topo da laboratorio alla ricerca del cibo, tutto è uguale a prima tranne che stavolta si svolta a sinistra. Dalla collera passi al desiderio di vendetta, chiunque sia stato a costringerti in questo maledetto gioco ha appena acquistato il suo personalissimo biglietto di congratulazioni. La prossima porta presenta la seguente scritta:

*si dice sia perfetto, per qualche tradizione miagola, per qualcun'altro rappresenta una dottrina*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [26](#)

**9** Il tuo istinto prende il sopravvento e capisci che è meglio cercare di aprire la porta, vai al [1](#)

**10** La storia si ripete, corridoio lungo e stretto con una porta a sinistra, si cambia lato ma sempre in fondo. Sui muri non vedi scritte, non vedi finestre e i soffitti non hanno aperture o sbocchi. Le stanze sembrano recenti e hai la netta impressione che tutto quanto sia stato costruito per questo gioco. Guardi vicino alla serratura per la prossima trovata:

*veduta, volante, idea, ruota, chi è l'intruso?*

Conta le lettere della parola che non c'entra e vai al paragrafo corrispondente, niente aiuti!

**11** Una voce metallica, simile a quella dei risponditori automatici di una volta, ti informa che hai perso un minuto, poi senti uno scatto e la porta si apre, vai al [27](#)

**12** La porta da cui sei uscito è nuovamente chiusa e non c'è modo di aprirla, intuisce che lo schema di questa costruzione sarà ripetuto finché non troverai l'ultima porta, perdi un minuto e ritorna al [14](#)

**13** La serratura non si apre, la voce metallica ti informa che il tuo tempo è finito. Inizi a gridare, a imprecare, a prendere a calci tutto quello che hai intorno, ti rivolgi anche alla voce ma non ottieni nessuna risposta. Cerchi di non farti prendere dal panico e ti sforzi di analizzare la situazione, controlli ogni punto all'interno della stanza ma non riesci a trovare niente di niente. Ti siedi stremato e realizzi solo adesso che non ci sono bocchettoni per l'aria, neanche il più piccolo buco. Inizi a ridere come un folle, per qualche strano motivo cominci

a calcolare se morirai prima per asfissia, fame o disidratazione.  
La tua fuga termina qui!

**14** Come superi la soglia ti ritrovi in un corridoio simile al precedente che gira sempre sulla destra, anche qui nessuna finestra, ogni passo è un'imprecazione. Appena svolti ti ritrovi un'altra porta con la solita configurazione, l'indoviniello da risolvere dice:

*se 1 sta a 2, 2 sta a 5, 3 sta a 10, 4 sta a ?*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [2](#), se vuoi tornare indietro vai al [12](#)

**15** Per la prima volta ti ritrovi in una stanza con una porta alla fine del corridoio senza dover svoltare, ti avvicini all'ingranaggio e trovi la seguente frase:

*per quest'ultima porta non dovrai far altro che inserire il tuo percorso*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [19](#)

**16** Una voce metallica ti avverte che hai appena perso un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti senti uno scatto e vai al [24](#)

**17** Solito corridoio e solita svolta, tocchi le pareti sperando che siano di cartongesso ma capisci subito che sono fatte di un materiale più resistente, prenderle a calci non servirebbe a niente. Rassegnato ti dirigi alla prossima porta e leggi:  
*questo fiore è particolare, ha diversi petali principali e diversi petali intermedi, si trova su molte carte, ma alla fine quanti*

*petali ha?*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [21](#)

**18** La voce metallica continua a scandire con regolarità i minuti fino a quando non ti avverte che la porta rimarrà bloccata per sempre, preso dall'ansia vai al [13](#)

**19** Una voce metallica ti fa notare che hai perso un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti senti tlack! La porta si apre, vai al [20](#)

**20** La stanza è buia, come varchi l'ingresso la porta si chiude dietro di te e non riesci più ad aprirla, dopo una ventina di secondi si accende una luce...vai all'[EPILOGO](#)

**21** Una voce metallica annuncia che hai perso un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti senti uno scatto e vai al [8](#)

**22** La porta da cui sei uscito è chiusa e non c'è modo di aprirla, ritorna al [27](#)

**23** Ritorni alla branda e ti siedi, sei convinto che è tutto uno scherzo anche se di pessimo gusto. All'improvviso una voce atona e metallica ti dice che un minuto è passato, se continui a voler stare nella stanza vai al [18](#), altrimenti vai al [9](#)

**24** Il classico corridoio con la classica svolta in fondo a destra seguita dalla classica porta, come i bagni al ristorante. Mentre cerchi di capire quale malato potrebbe progettare una casa in questa maniera ti appresti a leggere un altro indovinello:

*c'è quella arancione rinascimentale, c'è quella blu gotica, ma quella rosso romanica a quanto corrisponde?*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [29](#)

**25** La porta si apre da sola dopo che hai premuto il pulsante, una voce metallica scandisce molto lentamente il fatto che hai perso un minuto, vai al [14](#)

**26** Un'odiosa voce metallica annuncia che hai perso un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti senti uno scatto e vai al [3](#)

**27** Ti ritrovi in uno stretto corridoio che prosegue per qualche metro e poi svolta a destra, mentre ti dirigi verso il fondo noti delle scritte in rosso sui muri, sono tutti nomi femminili: Monica, Olga, Romina, Irene, Rebecca, Anna, Ilenia.

Peccato non avere una penna pensi, come giri l'angolo c'è una porta con un altro pulsante rosso, un ingranaggio e un altro enigma di fianco: *l'Alfiere quando è libero ne ha 13, la Donna ne ha 27, quante per la Torre?*

Se hai capito il numero vai al paragrafo corrispondente, se vuoi premere il pulsante vai al [25](#), se vuoi tornare indietro vai al [22](#)

**28** Una voce metallica ti dice che hai perso un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti senti uno scatto e la porta si apre da sola vai al [15](#)

**29** Una fastidiosa voce metallica annuncia che hai perso un minuto, se con questo hai già perso 5 o più minuti vai al [13](#), altrimenti senti uno scatto, vai al [10](#)

## EPILOGO

L'improvvisa luce ti lascia disorientato per alcuni secondi, la stanza è simile a quella dove ti eri risvegliato, un piccolo quadrato senza finestre. Sul muro sono scritti altri nomi:

Andrea, Dario, Daniela, Irma, Orazio.

Al di sotto ci sono delle fotografie, inizi a osservarle e alcune facce ti sembrano familiari, ti avvicini per guardarle meglio e riconosci nella foto centrale la ragazza di ieri sera, abbracciata a lei un uomo che incontrasti anni fa, poi pian piano una sensazione di angoscia ti cresce dentro, inizia a riconoscere altre persone in mezzo a quelle foto, ed è chiaro che stavolta la vittima sei tu, quello senza scampo, quello disperato.

Realizzi che questo edificio è stato costruito per intrappolarti, che il premio finale non esiste e che hanno giocato con te.

All'improvviso il pavimento si apre a metà sotto i tuoi piedi e precipiti per qualche metro atterrando pesantemente su della terra battuta, l'impatto ti fa urlare e dal dolore che ti fa, capisci che la caviglia non è messa bene.

Con fatica riesci a girarti in posizione supina, giusto in tempo per vedere il pavimento richiudersi, ora sei di nuovo al buio, inizi a tastare le pareti intorno a te ma tocchi solo terra, ti rendi conto che sei senza nessuna via d'uscita, sei all'interno di una tomba e sei stato sepolto vivo!

Ma come hanno fatto a trovarti? Sei sempre stato accorto, neanche la polizia è mai riuscita a beccarti, come hanno capito chi c'era dietro al serial killer soprannominato dalla stampa "l'assassino delle 20:00"?

## **Risoluzione Enigmi**

Paragrafo [1](#): 27, il numero è il prodotto del numero precedente moltiplicato per 3

Paragrafo [3](#): 24, il numero è l'unione delle parole "venti" (risultato del dado che corrisponde a un critico giocando a D&D) e "quattro" i semi del mazzo di carte

Paragrafo [5](#): 15, il numero corrisponde al numero atomico del fosforo (P)

Paragrafo [8](#): 3, anticamente era considerato il numero perfetto, nella Smorfia è la gatta, rappresenta la Trinità nel cattolicesimo

Paragrafo [10](#): 5, il numero è la somma della parola "ruota" che è l'unica formata da due sillabe, le altre parole ne hanno tre.

Paragrafo [14](#): 17, il numero equivale al quadrato del numero precedente più 1.

Paragrafo [15](#): 20, il numero è il percorso che hai fatto per arrivare a questa stanza, disegnano su un foglio per verificare.

Paragrafo [17](#): 8, il numero sono i punti cardinali della rosa dei venti classica

Paragrafo [24](#): 10, il numero è il valore in euro della banconota che ha come disegno l'architettura romanica, le altre sono i tagli da 50 e 20.

Paragrafo [27](#): 14, il numero sono le case che può percorrere, quando è libera da pezzi, una Torre sulla scacchiera