



era entrato. Era chiusa a doppia mandata come lui stesso l'aveva chiusa con le proprie mani, e il catenaccio non era stato toccato. Provò a dire «Fesserie!» ma si fermò alla prima sillaba. Era davvero sfinito, forse per tutte le emozioni che aveva vissuto o forse per le fatiche della giornata o per essere stato in contatto con il mondo soprannaturale, o forse ancora per l'ora tarda; comunque fosse, era molto stanco e se ne andò a letto senza nemmeno spogliarsi e si addormentò all'istante.







persone in quella stanza, giovani e anziane, e tutti giocavano, Scrooge compreso; egli infatti s'era talmente infervorato al gioco da dimenticare che la sua voce non produceva alcun suono alle loro orecchie e, a voce alta, tentava d'indovinare, riuscendoci molto spesso. Scrooge, difatti, era un uomo d'ingegno acuto: non avreste potuto trovare ago più aguzzo, nemmeno un ago garantito di Whitechapel, nonostante egli si fosse messo in testa di essere ormai arrugginito. Il fantasma era evidentemente molto compiaciuto nel vederlo così di buonumore e lo guardava tanto benevolmente che Scrooge lo pregò come un bimbo di lasciarlo rimanere fino a che gli ospiti se ne fossero andati. Ma lo spirito gli spiegò che non si poteva.

«Ecco un gioco nuovo», esclamò Scrooge «un quarto d'ora, spirito, soltanto un quarto d'ora!».

Era il gioco del Sì o No: il nipote di Scrooge doveva pensare a qualcosa e gli altri dovevano indovinare che cosa fosse, facendogli delle domande alle quali egli poteva rispondere solo con Sì oppure NO, secondo il caso. La vivace raffica di domande che gli fecero rivelò che si trattava di un animale, un animale vivente, un animale piuttosto spiacevole, selvatico, che a volte ringhia e grugnisce e talvolta parla, e vive a Londra, cammina per le strade e non è fatto né di neve né è un giocattolo con le ruote, non vive in un serraglio e non viene venduto dal macellaio, non è un cavallo