

Libris .RO

Respect pentru oameni și cărți
The Leonardo da Vinci Puzzle Codex
Riddles, Puzzles and Conundrums
Inspired by the Renaissance Genius
Richard Wolfrik Galland

Copyright © 2014 Carlton Books Limited

Toate drepturile rezervate

Ediție publicată pentru prima dată în 2014 de Carlton Books Limited, 20 Mortimer Street, London W1T 3JW




Editura Litera

O.P. 53; C.P. 212, sector 4, București, România

tel.: 021 319 6390; 031 425 1619; 0752 548 372;

e-mail: comenzi@litera.ro

Ne puteți vizita pe

 www.litera.ro

Codexul enigmelor lui Leonardo da Vinci.

Probleme, ghicitori și jocuri logice inspirate de geniul Renașterii

Richard Wolfrik Galland

Copyright © 2019 Grup Media Litera

pentru versiunea în limba română

Toate drepturile rezervate

Traducere din limba engleză: Cristina Barbu

Editor: Vidrașcu și fiii

Redactori: Aloma Ciomîzgă-Mărgărit, Georgiana Harghel

Corector: Ionel Palade

Copertă: Flori Zahiu

Tehnoredactare și prepress: Marin Popa

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

WOLFRİK GALLAND, RICHARD

Codexul enigmelor lui Leonardo da Vinci /

de Richard Wolfrik Galland. – București: Litera, 2019

ISBN 978-606-33-3553-2

793.7

CODEXUL
ENIGMELOR
LUI
Leonardo
da Vinci

Probleme, ghicitori și jocuri logice
Inspirate de geniul Renașterii

de Richard Wolfrik Galland



LITERA

București

2019

Cuprins

ENIGME PENTRU NOVICI

Calculule cu picturi	12	Prea mulți?	32
O săgeată	13	O clipă doar	33
Cunoaștere	14	Breslele	34
Recunoașterea tiparelor	15	Calculule cu picturi	35
Piese lipsă	16	O monedă	36
Un vis întunecat	18	Frânghia	37
Negustorul	19	Piese lipsă	38
Întoarce o carte!	20	Leonardo-ku	40
Ferestre ale sufletului	21	Scurgerea timpului	41
Unul e diferit	22	Recunoașterea tiparelor	42
Prea inteligent	24	O clipă doar	43
Leonardo-ku	25	Unul e diferit	44
Piese lipsă	26	Calculule cu picturi	46
Recunoașterea tiparelor	28	Două monede	47
Arta numerației	29	Piese lipsă	48
Împotriva ducelui	30	Trei artiști	50
Leonardo-ku	31	Cutii istete	51

ENIGME PENTRU UCENICI

Pierderi de război	54	Leonardo-ku	73
Călăreți	55	Acuratețe	74
Magia numerelor	56	Criterii de competență	75
Tabere adverse	57	Dezertare	76
Piese lipsă	58	La limită	77
Un indicator	60	Piese lipsă	78
Leonardo-ku	61	Generozitate	80
O treabă complicată	62	Bulă papală	81
Randament descrescător	63	Cursă de cai	82
Când, mai exact?	64	Leonardo-ku	83
Socoteli complicate	65	Primul va fi ultimul	84
Atracție	66	Strop cu strop	85
Știința numerelor	67	Puterea lui trei	86
Piese lipsă	68	Calculule cu picturi	87
In vino veritas	70	Piese lipsă	88
Cadență de tragere	71	Cunoaștere	90
Roți în mișcare	72	Recunoașterea tiparelor	91

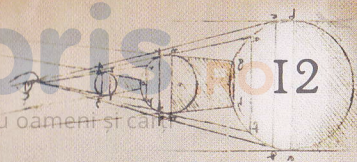
ENIGME PENTRU EXPERTI

Vrăjitorie	94	Erezie	114
Neîncredere	96	Spioni	115
Adevărul te va elibera?	97	Piese lipsă	116
Leonardo-ku	98	Profetie autoîmplinită	118
Pălării	99	1 000 de zile de păcat	119
Mai multe pălării	100	Leonardo-ku	120
Plumb în aur	101	Carusel cu monede	121
Piese lipsă	102	Turnul de control	122
Ceva din nimic	104	Ocazie de aur	123
Ultimul pai	105	Punguțe cu bani	124
Joc de dame	106	A greși este omenește	125
Leonardo-ku	107	Piese lipsă	126
Carafe	108	Contramăsuri	128
Mesagerul	109	Conturi secrete	129
Bătălii	110	Teritorii	130
Lăcomie	111	Un munte pentru isteti	131
În căutarea unei comori	112		

ENIGME PENTRU MAESTRI

Multiplicare	134	Comisioane	153
Paradox	135	Punct de trecere	154
Leonardo-ku	136	Magia numerelor	155
Bani	137	Leonardo-ku	156
Piese lipsă	138	Calculule cu picturi	157
Poligoane	140	Pătratele logice	158
Omul vitruvian la indigo	141	Judecată de valoare	159
Pentagoane	142	O încuietore	
Un regat împărțit	143	revoluționară	160
Leonardo-ku	144	Care e rezultatul?	161
Încă un regat împărțit	145	Piese lipsă	162
Logică fatală	146	Calculule cu picturi	164
Teritorii	147	Contramăsuri	165
Relații	148	Cunoaștere	166
Felie de tort	149	Fierarul	167
Piese lipsă	150	Corectitudine?	168
Cerul se deschide	152		

SOLUȚII 171

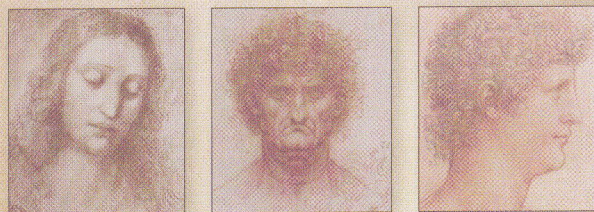


Calculule cu picturi

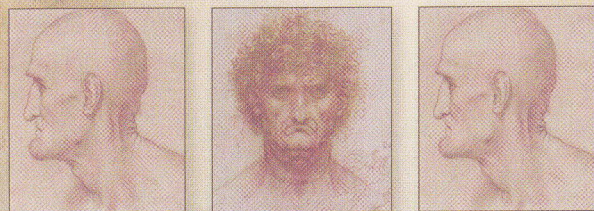
Valoarea unei opere de artă este subiectivă, dar vom pretinde că nu este așa. Poți determina valoarea fiecărui desen pentru a afla ce număr ar trebui să înlocuiască semnul întrebării?



6



9



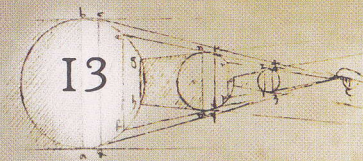
6

4

11

?

Soluția, la pagina 172



⓪ săgeată

Într-o seară, Salaî s-a întors acasă târziu. N-a fost deloc surprins să-l găsească pe Maestru treaz, lucrând la o nouă invenție.

– Ce construiești, Maestre? a întrebat el.

– Un arc mecanic ce poate fi reîncărcat rapid, a răspuns Leonardo. Mă întristează însă că unicul său scop este de a străpunge un om cu o săgeată din lemn.

Salaî a chicotit.

Leonardo a ridicat privirea muștrător.

– Ai băut, tinere împielit?

– Cu siguranță nu! a spus sfidător învățăcelul.

Maestrul a părut nesigur, așa că discipolul său a continuat:

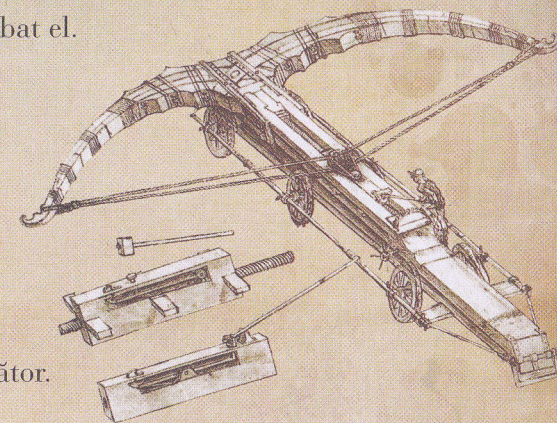
– Maestre, pun pariu că îmi pot atârna boneta, apoi mă voi așeza lângă cel mai îndepărtat perete din această cameră și voi trece o săgeată din noul tău arc prin ea. Cu ochii închiși!

Împotriva propriei voințe, Leonardo s-a arătat amuzat de caraghioslâcul discipolului său.

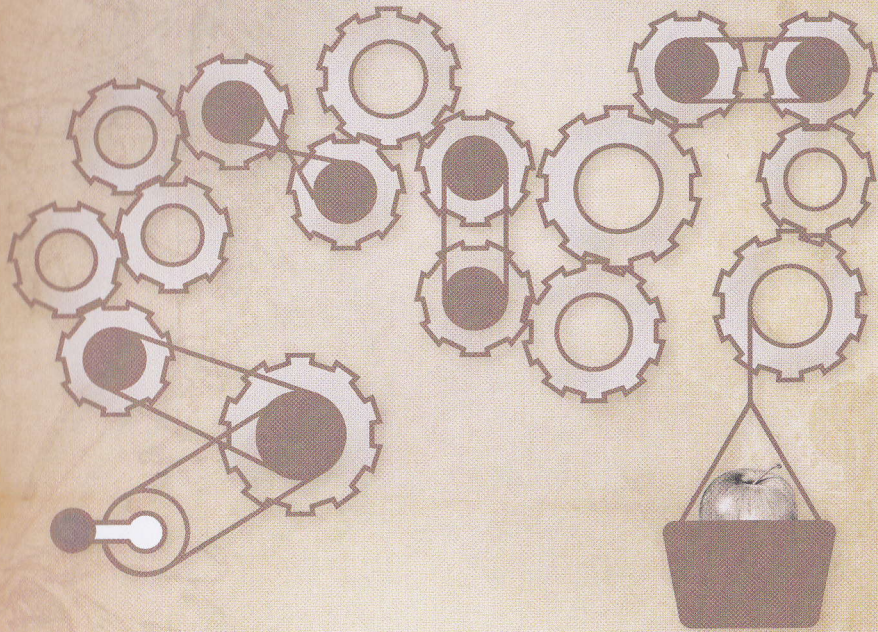
– Dacă poți face acest lucru exact așa cum l-ai descris, îți voi scuza indecența, a spus el.

Desigur, Leonardo ghicise deja cum avea discipolul său să țintească fără greș boneta.

Tu ți-ai dat seama cum?



Soluția, la pagina 172



Cunoaștere

Maestrul construisese o mașinărie complexă pentru a-l ajuta pe discipolul său să înțeleagă câteva principii elementare de inginerie.

– Cîna ta se află la capătul acestei sfori, tinere Salai!, așa că alege cu băgare de seamă, dacă aștepti vreo fărîmă de mâncare în această scară. Vei răsuci mânerul în sensul acelor de ceasornic sau în sensul opus pentru a coborî încărcătura?

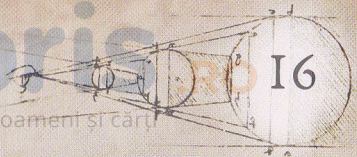
Soluția, la pagina 172

Recunoașterea tiparelor

– Dacă vrei să devii expert în arte și științe, este vital să poți recunoaște tipare, i-a spus Leonardo discipolului său într-o zi.

– Îmi poți spune ce fel de simbol ar completa corect acest careu?

Soluția, la pagina 172

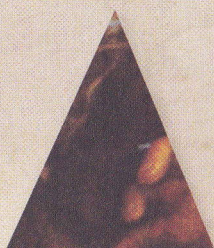


Piese lipsă

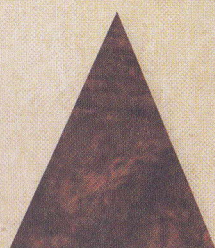
Tabloul de pe pagina alăturată este *Madona cu fus* al lui da Vinci. Cinci fragmente din această pictură lipsesc. Poți să potrivesti piesele numerotate de mai jos cu simbolurile de pe tablou?



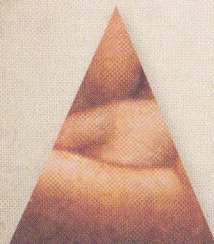
I



II



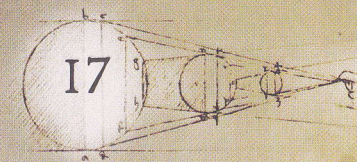
III

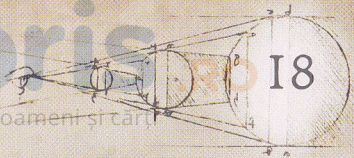


IV



V





Un vis întunecat

Într-o dimineață, un paznic al casei, care avea darul unor viziuni stranii și prevestitoare, a venit înaintea lui Ludovic Sforza, Ducele de Milano, și i-a povestit un vis cumplit pe care îl avusese în timpul nopții:

– Am văzut un șarpe mare croindu-și grațios drum pe un teren cultivat, aproape de un câmp cu crini. Deodată, de pe câmp, un țăran s-a năpustit asupra șarpelui și i-a tăiat capul cu un topor mare.

Un freamăt s-a făcut simțit printre curteni. Simbolurile erau inconfundabile – șarpele reprezenta blazonul ducatului de Milano, iar crinul, francezii mult urâți.

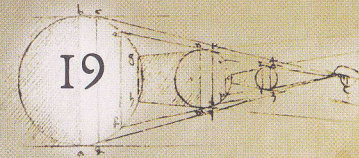
– Poate însemna doar că tiranul Ludovic al Franței completează împotriva Înălțimii Voastre, au murmurat sfătuitoarii lui Sforza.

Ducele i-a mulțumit soldatului pentru profetia sa, apoi a poruncit să fie scos afară și omorât.

Poți explica sentința crudă a ducelui?

S-ar putea să fii surprins să afli că nu a fost din pricina vrăjitoriei sau a trădării.

Soluția, la pagina 174



Negustorul

Odată, un negustor a venit la Milano să-și vândă colecția de pietre prețioase. Dimineață, el a vândut o treime din nestemate, după-amiază, jumătate din ceea ce îi mai rămăsese, iar spre seară, chiar când se pregătea de plecare, un nobil i-a cumpărat ultimele trei pietre rămase.

Câte pietre prețioase a adus negustorul la Milano?

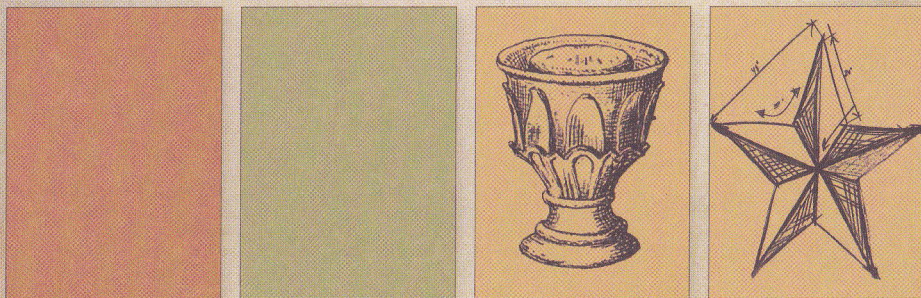


Soluția, la pagina 174



Întoarce o carte!

Pe masa de lucru a lui Leonardo erau aranjate patru cărți, după cum urmează:



– Este un joc, Maestre? a întrebat Salai.

– O ghicitoare, i-a explicat Leonardo. Spatele cărților este fie auriu, fie verde, iar fețele lor arată fie un pocal, fie o stea. Așadar, spune-mi, tinere Salai, care sunt cărțile pe care trebuie să le întorci pentru a răspunde la întrebarea: „Fiecare carte aurie are o stea pe verso?”

Soluția, la pagina 174

ferestre ale sufletului

În atelierul Maestrului se aflau câteva tablouri, fiecare dintre ele înfățișându-i pe Maria, pruncul Iisus, pruncul Ioan Botezătorul și un înger. În fiecare scenă, personajele erau pictate cu fața înaintea, cu excepția pruncului Iisus, căruia nu i se vedea decât un singur ochi.

Dacă numărul tablourilor era egal cu numărul personajelor masculine dintr-un tablou, câți ochi erau pictați în total?



Soluția, la pagina 175