

1

I DUE FUORICLASSE

ALBERTO ORSINI



holly
e benji



libri **NOSTRI**

libri **NOSTRI**

A papà.

Prima edizione, novembre 2017
2017, Alberto Orsini per il testo
2017, Roberta Guida per le illustrazioni
2017 Librogame's Land - www.librogame.net
Correzione e betatesting a cura di Francesco Di Lazzaro,
Efrem Orizzonte, Aldo Rovagnati
Suggerimenti di progettazione a cura di Aldo Rovagnati
Progetto grafico della copertina a cura di Alberto "Dragan" Orsini
Illustrazione di copertina di Roberta Guida
Impaginazione ed editing a cura di Dirk06

Captain Tsubasa - Holly e Benji
© 1981, 2017 Shueisha - Star Comics - Boing/Mediaset

Qualsiasi marchio registrato, marchio di servizio, marchio
collettivo, diritto di design, diritto di immagine o diritti simili
menzionati, usati o citati in questo librogame sono proprietà dei
rispettivi proprietari.

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata
qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

I DUE FUORICLASSE

ALBERTO ORSINI



librogame's LAND

www.librogame.net
www.hollyebenji.info

PREFAZIONE

Non ci volevo credere. “Ragazzi! Ho finalmente finito il mio librogame su Holly & Benji, volete farmi da tester?”. Una semplice frase capace di suscitare in me il massimo stupore, apparsa dal nulla sul gruppo Whatsapp che condivido con Alberto “Dragan” Orsini, autore di questo prezioso libercolo che vi apprestate a leggere, e Francesco “Prodocevano” Di Lazzaro, admin di Librogame’s Land, il più grande sito italiano dedicato alla letteratura interattiva.

Incredibile. Dopo averlo tanto aspettato, Godot era finalmente arrivato. Dopo anni di rimandi scuse di ogni tipo, Alberto aveva terminato di scrivere il suo storico librogame. Quella frase, apparentemente semplice e banale, ha rappresentato per me un’autentica macchina del tempo. Anzi, una duplice macchina del tempo. Prima, sono tornato a una decina di anni fa, quando io e Alberto ci scambiavamo ogni genere di consigli sui nostri rispettivi librogame in corso di scrittura. Un librogioco su Holly & Benji lui, un librogame dall’incomprensibile titolo “Ombre rosse” io. I nostri grandiosi progetti di scrittura... A pensarci ora, sorridendo, devo ammettere che la mia idea era completamente folle. Un librogame costruito in stile Memento, il celeberrimo film di Nolan, in cui diversi piani temporali si intersecano e dove presente e passato si confondono. E poi c’era Alberto, con il suo librogame sulla coppia di calciatori giapponesi più famosa del mondo. Librogame, però, che sembrava destinato a non essere mai terminato. Fino a quest’anno, oltre due lustri dopo la sua genesi.

Ricordo con grandissimo piacere le interminabili discussioni tecnico-tattiche per rendere “coerente” l’avventura calciofila: “Senti, ma secondo te in questa situazione deve essere penalizzato chi sceglie la marcatura a uomo o la tattica del fuorigioco?”; “Ascolta, ma in questo caso sarebbe meglio per il lettore optare per un’azione corale o provare un dribbling

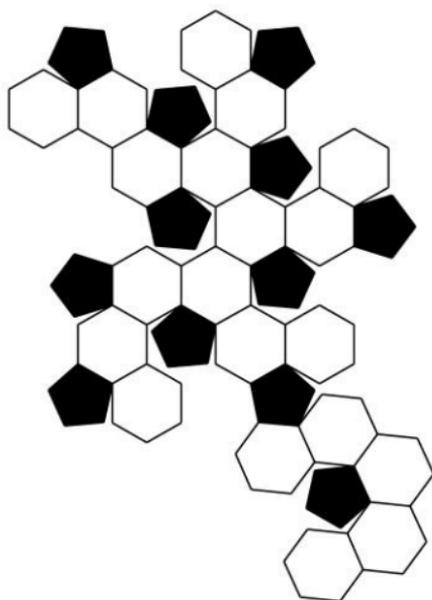
solitario?”. E via discorrendo. Perché è vero che, tutto sommato, parliamo di una storia ispirata a un cartone animato per bambini ma, suvvia, la correttezza calcistica di alcune scelte non può essere lasciata al mero fato! Il ricordo piacevole che ho di quel periodo ovviamente non si limita alla semplice costruzione di questo libro ma, mi si consenta una piccola nota personale, si allarga al rapporto con Alberto, e con quell'altro losco figuro di Francesco, del quale avrete il (dis)piacere di leggere la postfazione. Un bellissimo rapporto di amicizia, nato grazie ai librogame, che perdura tutt'oggi a distanza di oltre 15 anni dalla nostra prima conoscenza, virtuale, sul forum di Lgl.

Ma, caro lettore, come dicevo prima il viaggio nel tempo, grazie a questo librogiooco, è duplice. Si torna infatti indietro a quando, poco più che bambini, si passavano interi pomeriggi a esaltarsi per i dribbling di Oliver Hutton e Tom Becker, gasarsi per i tiri della tigre di Mark Lenders, stupirsi per le parate di Ed Warner e Benji Price, emozionarsi per le storie di Julian Ross e Roberto Sedinho, sorridere per i siparietti comici di Bruce Harper, Patty e Jeff Turner. Non credo di esagerare dicendo che, per la generazione cresciuta negli anni Ottanta, Holly & Benji sia stato IL cartone animato sul calcio. Non c'è stato, per ogni bimbo calciofilo come il sottoscritto, un prima e dopo Holly & Benji. Semplicemente, c'è stato un durante Holly & Benji, a partire dai 6 anni, quando si inizia ad avere la prima “coscienza” calcistica e si muovono i primissimi passi all'interno di un rettangolo verde, fino almeno ai 20, se non addirittura ai 25!, quando amaramente capisci che forse, ahimè, non ce la farai mai a diventare un calciatore professionista.

Holly & Benji, infatti, è stato il sogno di ogni piccolo calciatore in erba, è oggi il ricordo di un'epoca spensierata, dove pensare di marcare un gol nella finale dei Mondiali non era qualcosa di irrealizzabile, dove le massime aspirazioni calcistiche erano possibili e alla portata di tutti. Ora, tuttavia, caro lettore, dobbiamo dare un taglio alle ciance nostalgiche...

Questa prefazione è durata fin troppo. È tempo di tornare indietro di qualche anno e di riprendere a sognare di diventare un grande calciatore, sperando che, come il campo su cui si sfidavano Holly e Mark, anche questo sogno non finisca mai. Buona lettura!

Aldo "Ald" Rovagnati, moderatore di Librogame's Land



REGOLAMENTO

Gomma, matita, dado a sei facce e un po' di intuizione calcistica, oltre all'indispensabile buona stella dei grandi campioni: non ti serve altro per giocare alla serie "Holly e Benji", che ti permetterà di ripercorrere le gesta della generazione d'oro di calciatori giapponesi nata dalle matite del mangaka Yoichi Takahashi, interpretandone i principali protagonisti.

In questo primo volume indossi gli scarpini di Oliver Hutton e non potrebbe essere altrimenti. Il tuo scopo è capitanare la tua squadra, la New Team, nell'avventura del Campionato nazionale con lo scopo unico di vincerlo, per poter coronare il sogno di trasferirti in Brasile ad apprendere tutti i segreti del tuo mentore, Roberto Sedinho. Per farcela, dovrai superare il girone di qualificazione, vincendo l'ultima partita, punto da cui comincia l'avventura, e aggiudicarti le successive gare dei quarti di finale, semifinali e finale.

Per ogni match devi utilizzare il Tabellone con le schede punteggio che trovi a inizio libro. In esso sono riportati quattro spazi per ognuna delle quattro gare che (si spera!) affronterai, in cui dovrai appuntare il nome dell'avversario oltre a quello della tua squadra. Ogni volta che segni un gol, metti una croce su uno degli spazi, e lo stesso fai per l'altra squadra quando subisci una rete. Quando la partita è terminata, se avrai segnato più gol degli avversari avrai vinto e potrai andare avanti. In caso di pareggio, si disputeranno i tempi supplementari e il testo ti dirà come andare avanti finché una delle due formazioni non prevarrà. Se, infine, perderai, l'avventura sarà terminata e dovrai ricominciare dacca-

po. Vista la particolare condizione di classifica con cui cominci il tuo percorso, solo nel primo confronto pareggiare equivarrà a essere eliminati e, quindi, uscire sconfitti.

LA PARTITA

Come capitano e anima della New Team, sarai chiamato a fare delle scelte che influenzeranno l'andamento della partita. A seconda che le tue decisioni siano corrette o meno, finiranno per determinare delle Occasioni o dei Pericoli, facendo entrare, quindi, la tua squadre in fase offensiva o difensiva.

ATTACCO

Quando la New Team avrà il possesso di palla, potrai attaccare in tre modi diversi:

1. Incaricandoti tu stesso della conclusione in prima persona.
2. Passando il pallone ai tuoi compagni e lasciando a loro la battuta a rete.
3. Combinando con gli altri calciatori in un'azione corale.

A seconda di quale sarà la tua scelta avrai più o meno possibilità di segnare. Ci saranno delle indicazioni che ti aiuteranno a decidere per il meglio: dovrai prestare attenzione alla descrizione dell'azione nel testo, la posizione dei compagni e dei difensori avversari, oltre alla tua, le schede tecniche con le caratteristiche degli avversari che il tuo amico Arthur ti distribuirà nel corso dell'avventura.

Una volta scelto il tipo di attacco, potrai andare al tiro. A volte ti verrà chiesto di lanciare un dado e sarà la sorte a decidere dell'efficacia o meno della tua conclusione, altre dovrai scegliere in che modo tirare o a quale compagno affidare il pallone. In altri casi ancora ti verrà chiesto di scegliere un tipo di soluzione tra quelle previste e poi recarti a un paragrafo successivo a controllarne gli esiti. Alla fine potrai verificare nei paragrafi finali se avete segnato o meno e, quindi, proseguire il gioco. Attenzione: quando devi controllare l'esito di un tiro della tua squadra, ricordati di tenere a mente il paragrafo da cui provieni!

DIFESA

Quando gli avversari avranno il possesso di palla, potrai difendere in tre modi diversi:

1. Andando tu stesso a difendere in prima persona contro chi ha la palla.
2. Indicando ai tuoi compagni una tattica appropriata e lasciando a loro la difesa della porta.
3. Rientrando e coordinandoti con gli altri tuoi calciatori in una difesa corale.

A seconda di quale sarà la tua decisione avrai più o meno possibilità di prendere un gol. Anche in questo caso, per aiutarti a compiere la scelta giusta saranno determinanti la descrizione dell'azione nel testo, la posizione degli attaccanti avversari e dei compagni, oltre alla tua, e di nuovo le schede tecniche di Arthur.

Una volta scelto il tipo di difesa, potrai cercare di evitare il gol. In qualche caso ti si chiederà di lanciare un dado e sarà la sorte a decidere della giustezza o meno del tuo intervento difensivo, altre dovrai scegliere in

che modo difendere o contro quale avversario affondare il tackle o andare in raddoppio. In altri casi ancora ti verrà chiesto di scegliere un tipo di soluzione tra quelle previste e poi recarti a un paragrafo successivo a controllarne gli esiti. Alla fine potrai riscontrare nei paragrafi finali se ti hanno segnato o meno e, quindi, proseguire il gioco. Attenzione: quando devi controllare l'esito di un tiro dei tuoi avversari, ricordati di tenere a mente il paragrafo da cui provieni!

Solo vincendo tutte le partite potrai laurearti campione del Giappone e andare in Brasile con Roberto!



Tabellone

GIRONE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

QUARTI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

SEMIFINALE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

FINALE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

made world famous by the world cup

Color: 50% of players in the last sixteen teams of the World Cup 1986 wore Adidas
AD 1981 NEW SANTIAGO
Youths: Size 40-42 € 2
Men's: 41-43 € 3



LCLFC The original shoe

Sole U.S.A. Distributors:
Marschigya Bros. Ltd.,
Madras, Madras,
Wimborne, Cheshire.

Tabellone

GIRONE	■ □ ■ □ ■ □
NEW TEAM	① ② ③ ④ ⑤ ⑥
	① ② ③ ④ ⑤ ⑥

QUARTI	■ □ ■ □ ■ □
NEW TEAM	① ② ③ ④ ⑤ ⑥
	① ② ③ ④ ⑤ ⑥

SEMIFINALE	■ □ ■ □ ■ □
NEW TEAM	① ② ③ ④ ⑤ ⑥
	① ② ③ ④ ⑤ ⑥

FINALE	■ □ ■ □ ■ □
NEW TEAM	① ② ③ ④ ⑤ ⑥
	① ② ③ ④ ⑤ ⑥

made world famous by the world cup

Color: 90% of players in the last sixteen teams of the World Cup 1986 wore Adidas
AD 1981 NEW SANTIAGO
Youths: Size-48 to 52
Men's: 6-11-60 to 6-11



LCLFC The original shoe

Sole: U.S. Distributors:
Horus & Sons, Ltd.,
London, England.

Tabellone

GIRONE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

QUARTI	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

SEMIFINALE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

FINALE	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
NEW TEAM	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6
	<input type="radio"/> 1 <input type="radio"/> 2 <input type="radio"/> 3 <input type="radio"/> 4 <input type="radio"/> 5 <input type="radio"/> 6

made world famous by the world cup

Over 10% of players in the last sixteen teams of the World Cup 1986 wore Adidas
 AD 1981 NEW SANTIAGO
 Youth: Size 40-42 € 2
 Men's: Size 40-42 € 2

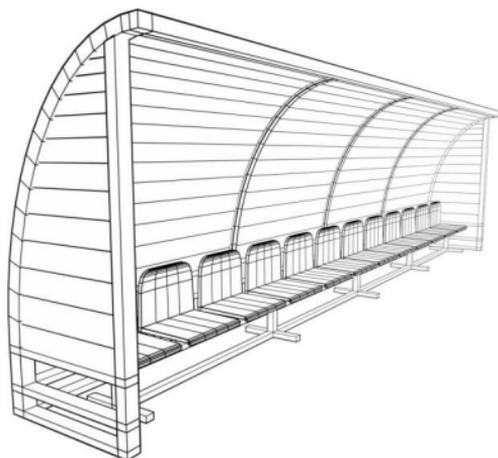


LCLFC The original shoe

Sole U.S.A. Distributors:
 Montebello S.p.A. S.p.A.
 Andrea Marini,
 Wilmont, Chapiro.

LA ROSA

N°	NOME	COGNOME	RUOLO
1	BENJI	PRICE	P
2	CHARLIE	CUSTER	D
3	FRANKY	GILBERT	D
4	JILL	TAYLOR	D
5	JACK	MORRIS	C
6	BOB	DENVER	D
7	TED	CARTER	C
8	PAUL	DIAMOND	C
9	JOHNNY	MASON	A
10	OLIVER	HUTTON	A
11	TOM	BECKER	C
12	ALAN	CROCKER	P
13	BILLY	KRAMER	D
14	BRUCE	HARPER	D
	PETER	COLBY	ALL.



IL SOGNO COMINCIA...

Il tuo nome è Oliver Hutton, hai undici anni e il calcio è la tua grande passione. Sin da piccolo il pallone è stato il tuo migliore amico. I tuoi genitori ricordano spesso ciò che ti accadde quando avevi appena un anno, e sempre con il pallone stavi incautamente giocherellando in mezzo alla strada: fosti investito in pieno da un camion, ma la palla che tenevi tra le braccia fece da cuscino e non riportasti nemmeno una leggera ferita, né al momento dell'impatto e neppure ricadendo per terra. Da allora non ti sei più separato dal tuo amico più grande.

Qualche mese fa ti sei trasferito in una nuova città, hai cambiato scuola e conosciuto nuovi compagni. Bruce Harper è il primo che hai incontrato: capitano della squadra di calcio della tua scuola, la Newppy, è un bravo ragazzo e un difensore grintoso, anche se un po' imbranato. E poi c'è Benji Price, capitano della squadra della scuola rivale, la St. Francis; un altro che, come te, ha solo il calcio in testa: portiere per vocazione, ha la fama di essere imbattibile. Anzi, la aveva, fin quando proprio tu, in un memorabile duello, gli hai segnato per la prima volta. Nello stesso giorno hai anche avuto l'incredibile fortuna di conoscere Roberto Sedinho, grande calciatore professionista, centravanti titolare della nazionale del Brasile, anche se di origine giapponese: dopo averti visto casualmente in azione nel duello vinto contro Benji, ti ha giudicato uno straordinario talento, capace di arrivare a giocare ad alti livelli. Roberto ha anche accettato di allenarti, ti ha sottoposto a prove durissime e da allora sei migliorato molto.

Sei stato il primo a segnare un gol a Benji Price, ma la sfida tra te e il portierone comunque era appena cominciata: vi siete scontrati di nuovo, infatti, in occasione del ventiseiesimo campionato interscolastico. Nelle precedenti edizioni la scuola Newppy aveva sempre rimediato sonore batoste, stavolta le cose sono andate diversamente: con te in campo la St. Francis non è riuscita a imporsi, ma la partita è terminata 2-2, con una tua doppietta. Sei stato bravissimo, ma forse non ce l'avresti fatta senza un importante rinforzo nella tua squadra: l'ala Tom Becker, che non avevi mai visto prima quando è entrato in campo e con il quale però hai trovato in maniera innata un'intesa incredibile. Nei vostri primi incontri tu e Benji eravate acerrimi avversari, ma poi le cose sono cambiate: entrambi infatti (e con voi anche Tom e Bruce) siete stati selezionati per far parte di una stessa formazione, composta dai migliori giocatori della tua città: la New Team. Questa nuova squadra, dopo una cavalcata trionfale di vittoria in vittoria, si è aggiudicata il torneo di qualificazione regionale, nonostante un infortunio abbia messo fuori combattimento il vostro numero uno. Anche senza Benji, battendo in finale la Shimizu per 3-0 vi siete guadagnati la partecipazione al campionato nazionale.

L'inizio del campionato nazionale non è andato come desideravi: senza il convalescente Price tra i pali, siete stati sconfitti nella prima partita del torneo, giocata contro una delle favorite per la vittoria finale, la Muppet, guidata dal suo fortissimo capitano, Mark Lenders. Più alto e robusto fisicamente rispetto a te, anche se un po' meno dotato tecnicamente, Mark ha anche una concezione molto diversa di vedere il calcio, basata solo sulla grinta e la tenacia. Nonostante i tuoi sforzi e le

cinque reti che hai messo a segno, tante quante quelle segnate da Lenders, la Muppet è riuscita a spuntarla per una vostra disattenzione difensiva, che ha consentito al centrocampista avversario Mellow di battere Alan Crocker, il vostro secondo portiere, in campo al posto di Benji. La prima sconfitta poteva essere uno shock per voi, ma tu e i tuoi compagni non vi siete lasciati deprimere: con una serie di roboanti vittorie avete conquistato la seconda posizione nel girone da sei, valida per l'accesso ai quarti di finale. Purtroppo c'è ancora un'ultima partita da giocare, e sarà di nuovo una gara decisiva: la Hot Dog, la vostra avversaria, ha infatti i vostri stessi punti ma una migliore differenza reti. Insomma, se volete passare alla fase successiva avete un solo risultato a disposizione, la vittoria.

Mentre ti prepari a quella che sarà la gara più importante di questo tuo inizio di carriera, ripensi a quello che ti ha detto il tuo mentore, Roberto. "Holly, se vincerai il campionato nazionale ti porterò in Brasile con me e ti allenerò fino a farti diventare un calciatore di livello mondiale". Non puoi permetterti di perdere!





1

La notte della vigilia del match contro la Hot Dog dormi un sonno pesante senza sogni, e ti svegli pieno di entusiasmo. Come gradita sorpresa trovi sul telefono un sms di incoraggiamento spedito da Benji, composto di una sola parola: “Distruggeteli”. Sorridi ripensando al vostro portierone, a come vi siete incontrati la prima volta e a come hai vinto la sfida che gli avevi lanciato, segnandogli una rete su cross nientemeno che di Roberto. Sei sicuro che Benji ti mancherà in questo campionato, ma ricordi anche la promessa che vi siete scambiati prima della vostra partenza, quando ti ha affidato la fascia di capitano della New Team: “Holly - ha detto - l’infortunio alla caviglia mi costringerà a saltare l’intero torneo, ma sono certo di riuscire a recuperare ed essere in grado di giocare almeno la finale. Sarai tu a dover portare la New Team fino là. Ti affido la mia fascia, indossala per me fino all’ultima partita!”.

Qualche ora prima della gara ti dirigi verso il bar dell’albergo che vi ospita, dove hai un appuntamento con Arthur, il tuo compagno di banco a scuola. Lo vedi arrivare tutto trafelato con il suo solito look, caschetto con riga in mezzo un po’ retrò, occhiali a fondo di bottiglia, t-shirt e bermudoni a mezza gamba che trovi orribili, anche se non gliel’hai mai detto. “Scusa il ritardo - ti dice - questa mattina ho visto alcune delle altre partite, come del resto in tutti questi giorni di campionato, e ho preparato una cosa per te”. Lo vedi rovistare tra le sue scartoffie finché non trova quello che cercava. Una cartellina contenente alcuni appunti, che ti passa. “Ecco - continua - ho studiato approfonditamente le gare precedenti della Hot Dog e ho compilato una scheda tecnica con tutte le loro caratteristiche... Spero ti

potrà essere utile per battere i gemelli Derrick!”. Dai un’occhiata al foglio e resti stupefatto: è un lavoro davvero dettagliato e ben fatto.

“Fantastico - esclami - Sono sicuro che questa darà un contributo decisivo alla vittoria, ma ora voglio strapparti una promessa: se andiamo avanti nel torneo dovrai continuare a preparare le schede di tutti gli avversari. Che ne dici?”. “D’accordo - annuisce convinto - Io penserò a studiare le squadre che giocheranno contro la New Team e tu penserai a sistemarle a dovere in campo! Affare fatto!”. Ringrazi ancora una volta Arthur e cominci ad avviarti in camera per preparare la tua roba, visto che è quasi ora di dirigersi al campo. Intanto studi la scheda della Hot Dog, che puoi vedere qui a fianco e consultare per tutta la durata della partita (segna il numero di questo paragrafo). Sei sicuro che, con queste indicazioni, battere i gemelli Derrick sarà meno complicato. Vai all’**87**.



DOSSIER: "HOT-DOG"

Valutazione: **

Colori sociali: 

Modulo tattico: 4-4-2



Punti di forza:

- # GIOCO IN VELOCITA', ACROBAZIE IMPROVVISE
- # DRIBBLING E CAPACITA' DI IMPROVVISAZIONE

Punti di debolezza:

- # SCARSA TENUTA DIFENSIVA, ANARCHIA TATTICA
- # ECCESSIVA DIPENDENZA DALLE LUNE DEI DERRICK

Uomo chiave: I GEMELLI DERRICK

QUESTI FRATELLI IDENTICI SONO CRESCIUTI INSIEME E GIOCANO UN CALCIO VELOCISSIMO E PRECISO. PER BATTERE LA HOT DOG E' CONSIGLIABILE NON ATTENDERLI, MA ATTACCARE IN FORZE.





2

A. E anche Mellow, a volte, è in grado di sorprendere se stesso e gli altri. La palla, infatti, non è per Mark, raddoppiato con il tuo arrivo, ma per l'altro partner d'attacco, molto meno prolifico ma indiscutibilmente solo. E ipotizzando che Benji abbia meno elevazione con i suoi problemi di salute, Hayle colpisce al volo con un beffardo pallonetto di piattone. Vai al **442**.

B. Sarà fortuna, sarà senso tattico, sarà intuizione, ma in qualche modo te lo sentivi che stavolta avrebbero cambiato gioco. Sgusci davanti a Hayle e lo anticipi di netto, concedendoti anche il lusso di arpionare il pallone in area e rilanciare la vostra azione d'attacco. Vai al **38**.

Se ti segnano, vai al **165**. Altrimenti, vai al **38**.



3

Sbruffone com'è, Lenders non ha mai pensato di entrare almeno in area prima di scagliare i suoi siluri, ma pretende sempre e comunque di segnare dalla trequarti. Questo aumenta le possibilità che Benji blocchi ancora una volta, ma riduce alquanto il tempo che hai per intervenire. Il capitano della Muppet sta caricando il tiro facendo salire la gamba fin quasi dietro la sua testa e tu

sei ancora troppo lontano. Ti lanci in tackle disperato tentando un miracoloso intercetto o sperando, quantomeno, di deviare e smorzare la palla.

Lancia un dado.

Se ottieni 1 o 2, vai al **450**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **436**.

Se ti segnano, vai al **207**. Altrimenti, vai al **187**.

4

Solo contro il portiere, questa è roba per Oliver Hutton. Clegg, tuttavia, ti ha quasi raggiunto; cerchi di allungare ancora, ma il numero 4 ti falcia da dietro con un'entrata da macellaio. Rotoli qualche metro più avanti, tenendoti lo stinco dolorante. L'arbitro ferma il gioco e ammonisce il difensore per il suo gioco rude. Ti rialzi un po' a fatica, lo fulmini con lo sguardo e vai a prendere il pallone. Sei al limite dell'area, per poco non ci scappava il rigore! Il direttore di gara fa sistemare la barriera e fischia. Ora puoi tirare.

Se cerchi di uccellare la barriera calciando a effetto all'incrocio, vai al **366**.

Se ti fai toccare il pallone da Tom e batti di seconda, vai al **335**.

Se cerchi di calciare un siluro dritto per dritto, vai al **325**.

Se segnate, vai al **33**. Altrimenti, vai all'**88**.



5

Hai solo un istante per decidere come aiutare i tuoi compagni. L'attacco in corso è abbastanza atipico per una squadra come la Norfolk, con l'unico centravanti arretrato e due centrocampisti che tagliano al centro: è evidente che avevano studiato questo giochino per voi. Chiami la difesa a uomo, così Denver prende in consegna Upper sulla destra mentre Kramer si occupa di Book che si sta accentrando da sinistra. Reds pare stia per calciare quando, al contrario, riparte in avanti, dirigendosi verso la vostra area palla al piede. Hai due opportunità difensive.

A. Vuoi chiudere su Reds per impedirgli di avanzare ulteriormente?

B. O, in alternativa, vai a raddoppiare su Upper, quello con più tecnica tra la Norfolk, per impedire a Reds di passargli il pallone?

Scegli l'intervento che vuoi effettuare in aiuto alla difesa dei tuoi compagni, poi vai al **91** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

6

L'avevi voluta e ottenuta proprio bene, quest'occasione, ma gli dei del calcio stavolta non vi sono stati propizi. Imprechi contro la malasorte, potrebbe essere stata la vostra ultima palla gol di questo comunque esaltante torneo. Vai al **13**.

7

Non ci puoi credere, alla prima palla è già gol. Siete sotto! Il gioco sopraffino di Ross ti ha ingannato e la Mambo non ha sprecato l'occasione. Recupera la palla e la riporti a centrocampo, stizzito. Adesso gliela farai vedere. Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al **41**.



8

Foyles è al limite dell'area vicino alla linea di fondo campo e pare abbia tutta l'intenzione di servire il centravanti Mallory, lasciato inopinatamente libero dai tuoi. Scatti verso di lui e cerchi di impedirgli di crossare, prima che sia troppo tardi.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la Mambo ha segnato o meno.

Se ottieni 2 o 4, con orrore vedi che Foyles ha solo finto di crossare, eludendo il tuo intervento e mandandoti contro i cartelloni pubblicitari. Il 10 guarda ora verso Alan e lascia partire un tiro. Vai al **419**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, nonostante il tuo tackle il trequartista riesce a far arrivare la palla a Mallory, il quale, spinto da Denver, non riesce a far nulla di meglio che colpire di tacco. Vai al **393**.

Se ti segnano, vai al **308**. Altrimenti, vai al **170**.



9

Quest'azione è nata male e potrebbe finire peggio, meglio non disdegnare neanche un'opportunità di difesa. Corri a dare man forte ai tuoi e in men che non si dica organizzi le adeguate contromosse. Taylor va a contrastare Mellow, Bob si francobolla a Lenders e tu raddoppi, sapendo che da solo difficilmente potrebbe contenerlo.

Lancia un dado.

Se ottieni 4 o 5, diavolo di un Mellow! Dal nulla si inventa una soluzione impensabile, un centro teso per Hayle, e quest'ultimo sfodera un'ancor più sorprendente semirovesciata. Vai al **433**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, Danny prova un traversone improbabile, ma tu lo intercetti saltando di testa e liberi in fallo laterale. Vai al **175**.

Se ti segnano, vai al **177**. Altrimenti, vai al **175**.

10

A. Se hai chiamato la difesa a uomo, il tuo pacchetto arretrato stringe sugli avanti avversari, ma anche sullo stesso Ross, che non può fare a meno che tirare alla disperata. Vai al **436**.

B. Con la difesa a zona i difensori si bloccano nel loro settore, di Ross si occupa Morris che lo stende con un calcione. Punizione dal limite, batte lui. Vai al **413**.

C. Alzi la mano per chiamare il fuorigioco. I difensori

scattano in avanti lasciando gli attaccanti in posizione irregolare, ma Ross è più astuto e apre per l'accorrente Smith che parte da dietro la linea ed è in gioco. Solo davanti ad Alan, prova a beffarlo con un tocco sotto. Vai al **428**.

D. Pressing asfissiante, tutti su Ross! Ma non hai fatto i conti con il Principe del calcio. Con un'ultima magia, ruota su se stesso facendo perno con il piede destro sulla cima del pallone, e poi se lo porta avanti con il tacco sinistro lasciando di sale i tuoi compagni, abituati a vedere una veronica del genere solo alla Playstation. Solo davanti ad Alan, Julian finta la conclusione e lo mette a sedere, poi conclude nella porta sguarnita. Vai al **144**.

Se ti segnano, vai al **144**. Altrimenti, vai al **53**.

11

Con un astuto colpo di tacco fai passare la palla tra i due allocchi che volevano contrastarti e liberi Paul al tiro. Non ti resta che sperare che la metta dentro, ora! Osservi il mediano dal capello fluente caricare la botta da fuori e noti che colpisce la palla di interno cercando di darle il giro. Tutti restano stupefatti a osservare il pallone che si dirige inesorabile all'incrocio dei pali della porta della Hot Dog ma... Centra il palo! Per fortuna non proprio tutti erano rimasti fermi a osservare! Tu per esempio ti sei gettato come un falco all'interno dell'area e ora sei il primo ad arrivare sulla respinta! Devi decidere rapidamente cosa fare: un istante di troppo e tutta la difesa avversaria si rovescherà su di te. Sei a meno di dieci di metri dalla porta, completamente smarcato per colpire al volo, ma la tua posizione



comunque non è delle migliori, anzi è abbastanza defilata.

Se ciononostante vuoi tirare lo stesso, puoi avventarti sulla palla tuffandoti di testa (vai al **417**) oppure tentando una semirovesciata (vai al **431**).

Altrimenti, puoi toccare sempre al volo, ma passando la palla: a Mason, che è ben piazzato nell'area piccola (vai al **418**) o infine ancora a Diamond, magari stavolta riesce a segnare! In tal caso vai al **416**.

Se segnate, vai al **179**. Altrimenti, vai al **47**.



12

La Norfolk sta attaccando per la prima volta con più di un uomo, con Reds centravanti avanzato e Upper e Book che tagliano sui due lati verso il centro. Questa situazione non ti spaventa, i ragazzi là dietro se la caveranno senz'altro. Però come al solito da capitano e uomo squadra ti senti in dovere di suggerire (o meglio ordinare) un atteggiamento tattico che agevoli il loro compito: nessuno di loro è ancora in grado di guidare magistralmente una difesa. Che cosa pensi di fare contro questo attacco?

A. Ordini un pressing asfissiante per recuperare il pal-

lone?

B. Chiami la tattica del fuorigioco per uccellare gli attaccanti?

C. In alternativa, decidi di far disporre i tuoi difensori a zona?

D. O infine mandi i centrali a marcare a uomo i due centrocampisti che si inseriscono?

Scegli il tipo di tattica che vuoi suggerire, poi vai al **180** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

13

Maledici di nuovo Lenders, convinto di poterlo ancora battere in un duello all'arma bianca, ma non c'è più tempo. Il triplice fischio dell'arbitro dichiara conclusi i tempi regolamentari.

Controlla i gol segnati e subiti nella tua scheda punteggio e calcola il risultato finale.

Se avete vinto, vai al **192**.

Se invece avete pareggiato, vai al **244**.

Se infine avete perso, vai al **289**.

14

In linea di principio l'idea del pressing per allontanare i vostri avversari da Benji sperando che possa tornare alla piena efficienza non è malvagia, ma le cose non vanno come volevi. Quando chiami l'aggressione degli spazi, il regista Reeves capisce al volo e scarica a Foster, chiamando una verticalizzazione per Mellow. Il



lancio è ben calibrato e la vostra pressione viene aggirata. Siete in pericolo! E per di più con la porta indifesa! Danny è già sul fondo e con una bella finta a rientrare si sbarazza di Custer, ora deve solo mettere in mezzo. Tu sei rientrato fin quasi a limite dell'area, con uno sforzo potresti dare una mano ai tuoi, visto che avete il portiere infortunato. Certo che tutto questo correre per il campo non fa bene alla tua resistenza.

Se a dispetto di ciò ti occupi direttamente della difesa, vai al **204**.

Se invece vuoi risparmiarti e chiami una tattica ai tuoi difensori, vai al **98**.

Se infine pensi che l'unione faccia la forza e ti premuri di marcare tu assieme alla tua squadra, vai al **223**.

15

Fai un gesto di stizza: niente da fare contro Sellers, siete ancora a zero. Questo portiere sembra veramente imbattibile... Ma può esistere qualcuno migliore di Benji? Giammai! Vai al **62**.

16

Incerto sul da farsi, preferisci concentrarti ancora su Ross. Meglio difendere su di lui prima che possa avere l'opportunità di segnare. Lasci la zona d'attacco e caracoli verso la vostra trequarti. Per la Mambo è un chiaro segnale di difficoltà, e vedi il loro capitano sbracciarsi per portare un nuovo assalto alla vostra porta. Foyles guida la manovra, combina con Marshall e dà palla proprio a Ross.

“Facciamola finita”, mormori, e ti lanci contro di lui per difendere. Vi studiate per un po', nessuno fa la pri-

ma mossa e la palla resta tra i suoi piedi. “Holly, tu sai che sono malato di cuore?”, ti dice Julian all’improvviso. Resti paralizzato: è l’occasione che aspettava. Ti scarta a destra e si invola. Hai perso questo duello, ma forse puoi comunque impedire in qualche modo che la Mambo vada in gol.

Se azzardi una nuova difesa individuale su Ross, vai al **79**.

Se ti affidi a una tattica difensiva, vai al **285**.

Se invece cerchi di contenere assieme al resto della squadra, vai al **148**.

17

Nessuno ti potrà certo accusare di scarso impegno in questa partita, fortemente deciso come sei a trovare un modo per scassinare il cronografo perfetto che è la Mambo e mettere alla berlina l’orologiaio che lo ha costruito, Julian Ross. Nei primi venti minuti cominci a provarle tutte. Arretri sulla trequarti e perfino nella linea dei centrocampisti, poi torni davanti e ancora indietro, partendo da destra e da sinistra. Dialoghi fitto con Tom, con Carter e con Paul. Ti azzardi a chiamare schemi sulle palle inattive e proprio da una di queste, un corner, con un colpo di testa mandi poco alta la sfera.

Purtroppo questo è l’unico prodotto concreto di tutto il tuo sforzo. Passata la sfuriata, la Mambo torna a prevalere in mezzo al campo e a produrre occasioni. Inutile dire che in tutto questo un ruolo decisivo lo gioca il numero 14, che centra due pali nel giro di due minuti. Lo sconforto torna a impadronirsi di te e il pubblico si alza in piedi stupefatto quando, durante l’ennesimo uno



contro uno, Ross ti punta e ti supera come fossi una statua di sale: sei rimasto completamente immobile. “È finita”, lo senti sbuffare mentre vola verso la porta. Vai al **128**.

18

Tu e Tom, che coppia. Gli passi il pallone e scatti in area e lui te la restituisce come niente fosse, mettendoti solo davanti al portiere. O meglio, solo davanti a Ross e al portiere. Julian ti si fa incontro, provi a dribblarlo ma... Con un'entrata pulita ti toglie la palla. Che succede? Gli rimbalza tra le gambe e torna di nuovo a te, ora puoi tirare! Una montagna ti travolge e ruzzoli a terra. Senti il fischio dell'arbitro: calcio di rigore!

Ti rialzi in tempo per vedere il direttore di gara estrarre il cartellino rosso davanti all'estremo difensore, disperato, reo di averti travolto in uscita. E la Mambo ha finito i cambi! Uno dei giocatori di movimento dovrà andare in porta e provare a fermare i tuoi imparabili penalty. Un momento... No, non può essere lui. E invece sì! Vedi Julian Ross indossare i guanti e la maglia da portiere e posizionarsi al centro della porta. Ti sorride. Maledetto! Fingi noncuranza, ma questa mossa ti ha spiazzato. Andiamo, uno che ha segnato a Benji Price non dovrebbe avere problemi a trafiggere un centrocampista in porta. La verità è che non sai come tirare.

Se miri all'incrocio dei pali alla tua destra, vai al **352**.

Se calci una bomba centrale, vai al **380**.

Se tenti un beffardo pallonetto, vai al **428**.

Se la piazzii raso terra sulla sinistra, vai al **317**.

Se segnate, vai al **240**. Altrimenti, vai al **160**.

19

Che peccato, vi siete divorati un'occasione grossa come una casa! Hai un gesto di stizza contro di te, i tuoi compagni, Warner, Lenders e la malasorte in genere, perché segnare ad avvio ripresa poteva fiaccare la verve dei vostri avversari. E invece la situazione resta invariata. Vedi il portiere che se la ride e digrigni i denti. La prossima volta accadrà il contrario, ne sei sicuro. Vai al 48.



20

Il primo supplementare scorre via senza particolari emozioni: le squadre sono comunque stanche, solo tu e Lenders scagliate qualche conclusione, ma si tratta di tiri forzati, c'è un po' di prudenza di troppo e più che la voglia di vincere sembra prevalere la paura di perdere. Ti ritrovi, tuo malgrado, a cominciare a pensare ai calci di rigore. L'arbitro fischia la fine della prima frazione e si cambia subito campo, non c'è un attimo di respiro. Solo un break di nervi può spezzare questa situazione di stallo. E a farlo è l'uomo più nervoso che hai, Jack Morris. Mentre Mellow gigioneggia passandosi la palla da un piede all'altro, gli ringhia sulle caviglie e gliela toglie, servendo subito dopo Tom in profondità. Il tuo amico si invola sull'out sinistro, può essere una bella chance. Ti viene un'idea. Scatti verso il centro e gridi verso Becker, sperando che ti senta: "Rovesciataaa!". Quante volte l'avete provato nelle vostre partitelle? Suo cross millimetrico e tu che segni in sforbiciata. Ma



quelli erano allenamenti. Ora siete in una finale del Campionato nazionale, state giocando da quasi un'ora e mezza e contro un avversario tostissimo. Sicuro di voler rischiare?

Se insisti a calciare in porta con la rovesciata, vai al **234**.

Se invece impieghi la giravolta per passare la palla, vai al **32**.

Se, infine, cerchi un'imprevedibile combinazione, vai al **133**.

21

A. Se hai chiamato la tattica del fuorigioco, è una mossa balorda visto che da fondo campo Foyles può passare la palla all'indietro, aggirando la regola. I difensori salgono, Mallory tutto solo stoppa, ha tempo anche di dribblare Alan e poi deposita nella porta vuota. Vai al **308**.

B. Se hai optato per la marcatura a uomo, finalmente Denver va a prendere in consegna Mallory, mentre Custer rientra su Foyles. L'azione è disinnescata e, nel tentativo fallito di conquistarsi un angolo facendo sbattere la palla sul tuo difensore, il 10 giallorossoblù scaglia il pallone fuori. Vai al **170**.

C. Se infine hai ordinato il pressing, Kramer va su Foyles e Denver aumenta la pressione su Mallory. Alla fine il traversone arriva comunque e Mallory, cadendo, cerca di infilare Alan. Vai al **432**.

Se ti segnano, vai al **308**. Altrimenti, vai al **170**.

Confabuli con Johnny che accetta volentieri il cambiamento. Anche lui ha corso parecchio e, comunque, non è poi così ansioso di ripresentarsi davanti a Sellers. Adesso sei tu il centravanti della New Team, ma la palla è degli avversari e così devi limitarti a rientrare un po', senza apportare il consueto e importante contributo in difesa.

Book attacca sulla destra, ma Bruce ha ormai capito la sua finta e lo ferma pulito. Harper passa a Denver che lancia lungo, ma la palla è preda di Upper. Sta per avanzare quando sente da dietro il vocione del suo capitano. "Dalla a me! - grida Sellers - vediamo se quel buono a nulla di un portiere è capace di parare un mio rinvio!". È l'occasione che aspettavi. Come Upper si muove per servire l'accorrente Sellers, scatti nella sua direzione, lanciandoti in scivolata, e ti lanci sulla sfera. Ce l'hai fatta, un anticipo perfetto! Ti rialzi trionfante, controllando meglio e con la fermissima intenzione di segnare. Tom sta scattando sulla sinistra mentre Mason vedendo la porta sguarnita si lancia verso l'area avversaria, pregustando un gol facile e sbracciandosi. Sellers pare sbiancato. Come intendi concludere quest'azione che ti sei astutamente creato?

Se vuoi tirare direttamente in porta da centrocampo, preparati a fronteggiare Sellers e vai al **198**.

Se vuoi passare il pallone a uno dei tuoi compagni, irraggiungibili per il portiere avversario, vai al **121**.

Se invece vuoi passare la palla e andare a raccogliere la triangolazione nella metà campo della Norfolk, vai al **97**.



23

Sulla carta il ragionamento filava, ma gli effetti pratici sono disastrosi. Ted sale e lascia campo libero a Mellow che, quando prende palla, può ora sgroppare indisturbato fino quasi al fondo, vanamente contrastato da Charlie. Senti Colby che sbraita rivolto verso di te e sobbalzi, lanciandoti all'inseguimento per cercare di porre rimedio, con le tue doti difensive, alla dabbenaggine tattica che hai appena mostrato. Mellow fila sulla fascia che è un piacere, a centro area c'è Lenders appostato sul primo palo che si sbraccia e in agguato si è portato anche Hayle sul secondo, entrambi guardati a vista (Mark con un po' di timore) dai tuoi centrali. Quale sarà il tuo ruolo in questa azione?

Se vai a chiudere personalmente, vai al **218**.

Se organizzi una risposta tattica, vai al **77**.

Se difendi con i tuoi compagni, vai al **30**.

24

Questa partita è un'odissea senza fine. Sotto la pioggia battente il campo è diventato un pantano, Ross ha fatto il doppio della fatica, ma ora anche tu sei esausto. E due tempi non sono stati sufficienti per decidere chi dovrà giocare il Campionato nella finalissima: si va ai supplementari. L'unica buona notizia è che ha smesso di diluviare e anzi, dai nuvoloni neri fa capolino un timido raggio di sole. Vi riposate un poco e poi dovete rientrare. A questo punto sono saltati tutti gli schemi: la vittoria si conquisterà giocando sui nervi. Ross sembra indistruttibile, stringe i denti ma continua a stare in campo, nonostante ti sia accorto che quello che ti sembra un medico sociale abbia gridato un bel po' prima

che si riprendesse a giocare. La prima palla buona è tua. Al limite dell'area scarti Clegg, eludi il ritorno di Smith e scagli una bordata di sinistro, non il tuo piede migliore, che si stampa sul palo grazie alla deviazione decisiva del portiere. Jennings arpiona la ribattuta, evita il pressing di Mason e serve il suo capitano. Ross riceve e si invola verso la tua area. Sei pronto a fronteggiarlo, ma la sorte ci mette del suo: scivoli su una zolla bagnata e cadi a terra, il tuo avversario affonda indisturbato dribblando Diamond e Morris. "Vuol fare tutto da solo!", pensi. Siete nei guai.

Se scatti cercando un recupero disperato e spintoni Julian, vai al **171**.

Se pensi sia tardi e chiami una tattica disperata, vai al **236**.

Se infine vai a difendere con l'aiuto dei tuoi compagni, vai al **159**.



25

Una strenua difesa della porta ha evitato la rete della Norfolk. Meno male, perché ti rendi conto che avevi sottovalutato i tuoi avversari! Non deve più accadere. Vai al **62**.



26

“D'accordo, Tom - esclami - facciamo a modo tuo. John sarà la punta centrale, io starò a sinistra e tu ti sposterai a destra. Vediamo se Sellers si diverte anche così!”. Tom parla con Mason, spiegandogli la situazione, mentre tu cerchi mister Colby, gli proponi la variazione tattica e lui (come sempre) ti dà ascolto. È ora di rientrare in campo. Vi disponete come stabilito e, con crescente soddisfazione, vedi i tuoi avversari abbastanza stupiti di trovarvi schierati diversamente. Anche il loro portiere stavolta pare non abbia niente da dire. Con il tuo calcio d'inizio comincia il secondo tempo.

Se in precedenza avevi deciso di sostituire l'espulso Taylor con Kramer e ora state giocando con la difesa a 4, il movimento di tre attaccanti puri sconfigge la traballante difesa della Norfolk e nonostante il buco al centro dove sono rimasti solo Diamond e Morris, l'inerzia della partita è dalla vostra parte. Vai al **227**.

Se invece non è entrato nessuno e la difesa è schierata a 3, il primo assalto si conclude con una bella parata di Sellers su tuo tiro. Il portiere avversario fa ripartire il contropiede e visto che con il 3-3-3 siete tutti ammassati al centro, la Norfolk vi sorprende sulle fasce. Vai al **226**.



Sono passati 17 minuti dall'inizio della gara e il tema tattico non è cambiato: voi attaccate come forsennati, Sellers para, la Norfolk riparte in contropiede ma poi sciupa tutto. Con il passare del tempo la tua rabbia sta montando sempre di più perché non riesci a segnare a quell'ippopotamo borioso, sicché la precisione ne risente: qualche minuto fa un lancio di Tom ti ha messo solo davanti alla porta, ma hai controllato male, mentre il tuo ultimo tiraccio in diagonale è finito abbondantemente a lato.

I vostri avversari ripartono con il regista Upper, che triangola con Book superando la vostra diga di centrocampo e lancia in profondità per il solito Reds. Il centravanti elude il fuorigioco e si fionda verso la palla, inseguito da Taylor. Attenzione! Il vostro stopper è più lento, tenta un tackle disperato per non farsi distanziare, ma aggancia la gamba di Reds, che ruzzola a terra rovinosamente. L'arbitro fischia fallo senza esitazione e si avvia verso di lui. Tira fuori un cartellino: è rosso. L'ha espulso! Taylor non si dà pace, protestando, ma la decisione arbitrale purtroppo è corretta, perché ha fermato una chiara occasione da gol ed era l'ultimo uomo. La risata di Sellers si sente dall'altro lato del campo, Taylor abbandona mestamente il terreno di gioco mentre sibili un'imprecazione.

Adesso c'è da pensare a come fronteggiare questo accidente. Mister Colby ha mandato subito a scaldarsi il vostro centrale di riserva, Billy Kramer, e presume sia intenzionato a togliere uno dei centrocampisti per rimpolpare il reparto arretrato. Ma sarà una mossa valida? Non sarebbe meglio, magari, continuare a giocare a 3 dietro, con la protezione del centrocampo? È pur vero



che il loro attaccante, Reds, fin qua si è disimpegnato egregiamente anche solo contro quattro, causando l'espulsione di Jill, figuriamoci con un centrale in meno.

Se concordi che sia preferibile continuare ad avere una linea a 4, vai al **52**.

Se invece cerchi di convincere l'allenatore a lasciar perdere la sostituzione e lasciare 3 difensori, vai al **157**.



28

“Capitano!”. Vedi Amy che si precipita ad aiutare Ross, attorniato dai suoi compagni di squadra, che si affretta a rassicurare: “Sto bene, sto bene”. L'arbitro si avvicina e si assicura che non ci sia bisogno di cure urgenti, poi fischia la fine dei tempi regolamentari.

Controlla i gol segnati e subiti nella tua scheda punteggio e calcola il risultato finale.

Se avete vinto, vai al **59**.

Se invece avete pareggiato, vai al **24**.

Se infine avete perso, vai al **123**.

29

“Ancora Ted!” gridi, passando di nuovo al tuo numero 7, che capisce al volo le tue intenzioni e ti restituisce la palla chiudendo l’ottimo triangolo. Controlli bene al limite dell’area piccola, uccellando Pidgeon e Lennon: ora puoi tirare! Il portiere ti esce incontro alla disperata mentre cerchi di infilarlo.

Se calci alla sua destra, vai al **424**.

Se invece cerchi di fargli passare furbescamente il pallone sotto le gambe, vai al **421**.

Se segnate, vai al **65**. Altrimenti, vai al **67**.

30

Ci sono troppe variabili che non ti piacciono in quest’azione della Muppet, così ti lanci immediatamente in ripiegamento e galvanizzi i tuoi compagni, difenderete assieme. Spronato dalle tue grida, Custer torna su Mellow e cerca di impedirgli il traversone; Bob prende Lenders e tu vai a raddoppiare su di lui, mentre Taylor si occuperà di Hayle. Un rimpallo favorisce Mellow che supera ancora Custer e, praticamente dalla linea di fondo, mette in mezzo. Lenders sfugge a Denver, ma non a te e ti lanci prima di lui in un disperato tentativo di intercetto.

Lancia un dado.

Se ottieni 3, lisci il pallone per una questione di centimetri e Mark gira a rete con un colpo di tacco a sorpresa. Vai al **390**.



Se ottieni qualsiasi altro risultato, riesci a toccare e smorzare la palla che, però, per poco non inganna Benji. Il tuo portierone è comunque pronto a lanciarsi e bloccarla a terra, chiudendo i giochi. Vai al **40**.

Se ti segnano, vai al **222**. Altrimenti, vai al **40**.

31

A. Se hai scelto di marcare Jason, il gemello avanzato, pensando che il cross potesse essere indirizzato a lui, lo affianchi con uno scatto e ti prepari a contrastarlo quand'ecco che accade qualcosa di stupefacente: il tuo uomo si getta di slancio per terra di schiena, cominciando a scivolare sul terreno. Ehm, e adesso? Continui a inseguirlo, ma non sai cosa fare! Ancora più sorprendente è James, che si lancia verso il fratello saltando sulle suole sollevate e sfruttandolo in pratica come un trampolino umano per levarsi in aria... Ono finalmente mette in mezzo... Ma è una palla altissima! James può arrivarci di testa... Tu no! "Noi... Siamooo... La Cata-pulta Infernale!" gridano i due gemelli come pazzi furiosi mentre James incorna. Riuscirà Alan a prenderla? Vai al **400**.

B. Se hai scelto di stare incollato a James, il gemello rimasto arretrato, lo affianchi di corsa e gli dai subito una spallata, giusto per fargli capire che aria tira. James ti guarda infuriato, ma qualcosa attira la tua attenzione: davanti a voi, Jason ha smesso di correre e si è gettato all'indietro sul terreno, scivolando come uno slittino ma con i piedi raccolti al petto! Che diavolo succede? A differenza tua James non sembra per nulla sorpreso, e spicca un salto! Vuole saltare sul fratello? Ono crossa

una palla altissima... Hai capito! È una specie di trampolino umano! Beh, non te ne starai certo a guardare quel folletto andare a prendere la palla di testa, e l'unico modo per fermarlo è fare fallo. Afferra James per la maglietta e lo strattoni, sbilanciandolo e facendolo accasciare addosso al fratello.

Nello slancio tu ruzzoli con loro, intanto il cross finisce alle stelle. Senti il fischio dell'arbitro che assegna il fallo e subito ti guardi intorno: per fortuna non sei in area, sarà solo punizione. Ma il direttore di gara fa per estrarre un cartellino... È giallo! L'arbitro comunque ne ha anche per i Derrick, che redarguisce verbalmente, invitandoli a "stare in campo in modo più confacente alla tecnica del giuoco del calcio" e a usare "tecniche meno pericolose per se stessi e per gli altri". La punizione viene calciata dallo stesso James, che ancora visibilmente infuriato per la tua scorrettezza tira una bomba verso la porta di Alan. Vai al **410**.

C. L'idea di copiare il calcio acrobatico per difendere è talmente folle che potrebbe anche funzionare. Calcoli i tempi e scatti verso la tua porta, sotto lo sguardo stupefatto di compagni e avversari. Alle tue spalle i Derrick stanno facendo qualcosa che non riesci a capire, tutto ciò che senti è la frase che gridano entrambi in tono folle: "Noi... Siamooo... La Catapulta Infernale!". Che cavolo succede? Comunque sei arrivato sul palo. Ci salti su e compi una rotazione completa su te stesso dandoti lo slancio verso l'alto. Che sensazione strana! Il quadro che ti trovi davanti è sorprendente: Jason giace sulla schiena al limite dell'area con i piedi protesi verso l'alto; Ono ha crossato un pallone altissimo all'altezza del dischetto; James si trova a un'altezza incredibile



pronto a colpire la palla di testa... Probabilmente è saltato sui piedi del fratello per issarsi così in alto! Una tecnica incredibile, ma i Derrick hanno fatto i conti senza l'oste: grazie a un'altra loro tecnica, il calcio acrobatico, ti trovi a un'altezza addirittura leggermente superiore a quella di James, cosicché fermi di petto la sua conclusione di testa e atterri ripartendo al volo di slancio, mentre James si accascia al suolo. Li hai umiliati! Complimenti! Vai al **271**.

Se ti segnano, vai al **290**. Altrimenti, vai al **271**.

32

Tutti si aspettano la rovesciata, te l'hanno vista fare dall'inizio del torneo... E così ti viene in mente una genialata. Tom salta Foster e mette in mezzo, tu esegui la tua bicicletta, contrastato da Lenders in disperato ripiegamento, ma invece di indirizzare la palla verso la porta la inarchi e la rimandi ancora verso Becker, che ora è solo in area, in posizione defilata, ma a due passi dallo sbilanciato Warner.

Lancia un dado.

Se ottieni 3, Tom è ancora lucido dopo tutto questo tempo da lanciarsi di testa in tuffo, indirizzando la palla sul secondo palo. Vai al **417**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, il tuo amico sbuccia la conclusione, colpendo debolmente. Vai al **401**.

Se segnate, vai al **36**. Altrimenti, vai al **304**.

33

Un gol importantissimo! Nonostante la pericolosità della Mambo e le trovate difensive orchestrate da Ross, avete bucato il portiere Van Croft. Una rete che può risultare determinante, nel corso di una gara così difficile. Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggiata. Poi vai al **153**.

34

Come al solito la tattica non è il pezzo forte di Mark. “Hanno paura di noi, assaltiamoli!”, grida, quando vede che state temporeggiando evitando di lanciarvi tutti in avanti all’arma bianca. Obbedendo, ci mancherebbe altro, alle indicazioni del suo capitano, la Muppet si fionda in avanti con quasi tutti i suoi effettivi, lasciando sguarnita la metà campo. Lenders non vede l’ora di sfracchiare Benji, soprattutto ora che è a mezzo servizio, ma la sua legnata viene intercettata di faccia dal provvidenziale Bruce e non raggiunge neanche la porta. La palla arriva a Jill che tocca corto per Diamond, quest’ultimo si insinua con eleganza tra Reeves e Coleman e ti appoggia la sfera appena dopo il cerchio di centrocampo. È il blitz che cercavi. Ti ritrovi una prateria davanti e ti involi in una situazione di quattro contro due. I goffi centrali gialloviola ti si fanno incontro, lasciando in libertà Mason, che potresti servire in profondità, come anche Carter sull’out destro o Becker sulla sinistra. Nulla ti vieta, naturalmente, di tentare un dribbling e puntare tu stesso verso Warner che, tra l’altro, ti pare di notare stia un po’ troppo smargiassamente fuori dai pali.

Se avanzi e vai tu direttamente alla conclusione da



lunga distanza, vai al **200**.

Se preferisci rifinire per uno dei tuoi compagni, vai al **255**.

Se infine cerchi la combinazione con qualcuno di loro, vai al **303**.

35

“No, Amy”, rispondi senza esitare. “Mi chiedi di lasciar vincere Julian per l’amore che ho per il calcio, ma è proprio questo a farmi rifiutare. Pensi che sarebbe contento di farcela con un inganno? Io credo proprio di no, così come a parti invertite non ne sarei felice io. E poi, io devo vincere questo campionato. Devo dimostrare a Roberto di essere pronto per andare in Brasile e allenarmi per diventare un calciatore professionista. No, oggi mi batterò al cento per cento per superare Julian, e comunque vada la partita alla fine ci stringeremo la mano con il sorriso sulle labbra, da buoni avversari”.

La tua decisione certo non fa piacere ad Amy che, però, la rispetta. Tornate assieme sugli spalti, e dopo averle assicurato che non farai parola con nessuno della vostra conversazione, vi salutate e ti rimetti a guardare la partita. Il secondo tempo è già cominciato. Mellow e Lenders combinano che è un piacere, e ancora il numero 10 gialloviola riporta in vantaggio la Muppet con un gran tiro al volo su cross del mediano. Con un’azione rabbiosa, Callaghan pareggia quasi allo scadere. 2-2. I supplementari sembrano alle porte, ma un fallo di mano in area gialloviola causa un nuovo calcio di rigore. Strabuzzi gli occhi quando, un istante prima della trasformazione, ancora affidata a Callaghan, mister Turner sostituisce il suo portiere.

A entrare è un lungagnone snello e apparentemente

molto determinato. “Toh, l’insuperabile Ed Warner, allora è tornato a giocare - ti dice Tom - Tienilo d’occhio, Holly: è al livello di Benji”. Sai che il tuo amico non formula mai giudizi a caso, e quello che accade ne è la conferma. Philip calcia un rigore da manuale, indirizzando la palla all’incrocio, ma il neo entrato l’arpiona con un balzo prodigioso. Come se non bastasse, rinvia all’istante dando il La al contropiede della Muppet. Lenders è esausto ma trova la forza di segnare per la terza volta e la vittoria è sua.

Dopo il fischio finale andate a consolare i giocatori della Flynet. Stringi la mano a Callaghan, calciatore e capitano vero. Distante, vedi Lenders che guadagna a fatica gli spogliatoi, sostenuto da Mellow. Davvero è così esausto? Sei incredulo perfino al solo pensiero che possa saltare la finale: non la perderebbe per nulla al mondo. Distratto da questi e altri pensieri, raggiungi i tuoi compagni e tornate in albergo a prendere la vostra roba. Adesso tocca a voi. Vai al **120**.



36

Un gol strepitoso! Lo stadio esplode e voi giocatori uscite a dir poco di senno! Esulti festeggiando con tutti i tuoi compagni, vi gettate tutti assieme in un mucchione selvaggio mentre quelli della Muppet cadono sulle ginocchia. Dopo un gol così sarebbe difficile rimettersi in piedi per chiunque e comunque non c’è più tempo. L’arbitro fischia la fine. Vai al **192**.



37

La semifinale non tradisce le attese e riserva un'emozione dopo l'altra. Le squadre si fronteggiano a viso aperto, e all'asse di gioco Mellow-Lenders della Muppet si contrappone, e prevale, il gioco corale a tutto campo della Flynet. Il pari è nell'aria e arriva su calcio di rigore, per un improvvido fallo di Lenders proprio su Callaghan, che spiazzava il portiere e si prende una bella rivincita. L'arbitro fischia la fine e si va al riposo sull'1-1. Al tuo occhio attento non sfugge una stranezza: Lenders non sembra in grandi condizioni fisiche. Guardi l'orologio: è giunta l'ora dell'appuntamento con Arthur, che deve consegnarti il suo dossier sulla squadra di Ross. Stai per dirigerti al punto convenuto quando una voce attira la tua presenza.

“Holly! Holly!”. Ti giri e vedi una ragazza con i capelli rossi che corre verso di te. La riconosci, è Amy, tua vicina di casa e compagna di classe nella città dove abitavi fino a poco tempo fa. Ti raggiunge e vi abbracciate calorosamente, non la vedevi da un bel po'. Sobbalzi tuttavia quando noti che indossa una t-shirt con i colori sociali della Mambo! “Sono una collaboratrice della squadra - spiega brevemente, accorgendosi del tuo stupore - Non te l'aspettavi, eh? Volevo farti una sorpresa direttamente in campo, ma sono stata costretta a cercarti prima. Devo dirti una cosa molto importante, Holly. Hai un minuto per me?”.

Se preghi Amy di attendere e raggiungi Arthur di volta, vai al **286**.

Se invece lo avvisi che arriverai tra qualche minuto e segui Amy, vai al **137**.

38

Scampato pericolo! Prendi un attimo fiato e solo ora ti rendi conto di quanto abbiate rischiato in quest'azione. La Muppet era pronta ad approfittare dell'infortunio di Benji, ma non vi siete fatti beffare. "Vai a fare gol, Holly, io sto bene!", ti grida il tuo amico, sbattendo il piede per tre volte a terra nel tentativo di dimostrartelo. Sperando che stia dicendo la verità, torni al tuo posto in avanti. Vai al **106**.



39

Una palla buona al limite dell'area. Crisi o non crisi, questa è un'occasione e non devi fartela sfuggire. Con lucidità valuti inattuabile l'ipotesi del tiro: il feroce Clegg ti sarà addosso tra un attimo. Devi passare la palla, ovviamente, e sperare che siano gli altri a violare la porta degli avversari. In fondo in porta non c'è Ross. Per ora, almeno.

Se tocchi filtrante per Mason, che sta entrando in area, vai al **380**.

Se apri per il tiro al volo di Carter, solo sulla destra, vai al **333**.

Se infine appoggi a Tom, che sta convergendo, per un tiro a giro, vai al **334**.

Se segnate, vai al **43**. Altrimenti, vai al **196**.



40

Era un'azione insidiosissima, lo devi ammettere, ma la tua squadra ha avuto la prontezza di spirito necessaria per disinnescarla ed evitare di capitolare. Riparti, ricominciando a respirare, e speri che in questo finale di tempo potrai dedicarti a giocare in attacco, che sarebbe il tuo ruolo, piuttosto che dover stare sempre in difesa ad arrancare contro questi diavoli. Vai al **229**.

41

Sono passati poco più di dieci minuti e la partita ristagna. Il motivo è presto detto. State difendendo con ordine, contenendo i tre fantasisti della Mambo e soprattutto evitando che Ross possa straripare. È un talento eccezionale: ogni tanto quasi ti dimentichi che è malato di cuore, tanto efficace è la sua azione. Ruba palla, fa passaggi millimetrici, quando tira in porta ti vengono sempre i sudori freddi. Quasi intimorito da un simile sfoggio di padronanza tecnica, ti chiedi chi potrebbe fermarlo se potesse giocare al cento per cento delle sue potenzialità.

Dall'altro lato, la Mambo ha disinnescato uno dopo l'altro tutti i vostri attacchi, adottando la tattica del fuorigioco in modo sistematico. Il vostro gioco in profondità, basato sui piedi sensibili di Diamond e le folate di Tom e Ted, è particolarmente vulnerabile a questa strategia e tu stesso ti sei trovato più di una volta oltre la linea dei difensori, ben coordinati (ci risiamo) da Ross. "Ross, fai il dottore, solo Holly è un calciatore!". Questo inverecondo coretto di Patty ti distoglie un attimo dalla lotta che stai facendo per sfuggire all'ennesimo offside. Purtroppo i centrali sembrano ben preparati, come se conoscessero i tuoi movimenti.

Forse devi cambiare strategia.

Se insisti a muoverti sul filo del fuorigioco, cercando di beffare la linea dei centrali, vai al **277**.

Se invece arretri sulla trequarti, partendo da dietro e lasciando Mason come boa davanti, vai al **46**.

42

Jason scatta a contrastarti, ma è in ritardo e lo scarti agilmente spostandoti a destra. Da quel lato arriva anche James, ma ti liberi anche della sua marcatura con una spallata che, per fortuna, l'arbitro giudica regolare. Ora sei grossomodo al vertice dell'area e ti prepari a scodellare al centro. Guardi un istante i tuoi compagni prima di decidere a chi indirizzare la palla, ti sembrano tre le opzioni migliori per arrivare a una conclusione prima che scada il tempo.

Se appoggi rasoterra a Morris per la conclusione da fuori, vai al **437**.

Se invece scavalchi tutta l'area passando a Becker per un tiro di sinistro, vai al **318**.

Se infine crossi per Mason al centro, vai al **404**.

Se segnate, vai al **232**. Altrimenti, vai al **112**.

43

Una rete proprio nel momento peggiore! Altro che uno, questa vale un gol e mezzo! Quasi non riesci a crederci. Mentre torni a centrocampo incroci lo sguardo di Ross, rilassato, sicuro. Dannazione, sei quasi certo che replicherà in pochi minuti a questa rete... Vai al **128**.



44

A. Il pressing sortisce i suoi effetti. Le marcature si saranno, l'attenzione si alza, per di più l'indomito Custer torna su Mellow e lo costringe a rallentare la sua azione e tornare indietro. Il momento buono è sfumato, l'esterno della Muppet appoggia a Coleman che prova un tiro dalla tre quarti senza troppe pretese. Vai al **444**.

B. Il fuorigioco su azione dal fondo? Se hai letto il manuale del calcio, era quello sbagliato. I difensori salgono, traviati dalla tua incomprensibile chiamata, Mellow può così scodellare un pallone al bacio per Lenders che, volendo strafare come al solito, si esibisce addirittura in una girata di tacco al volo. Vai al **390**.

Se ti segnano, vai al **222**. Altrimenti, vai al **40**.

45

Non c'è più tempo per un assist, devi tirare! La distanza è notevole, ma uno come te può farcela. I Derrick sembrano sorpresi da questa tua decisione: Jason scatta a contrastarti ma è in ritardo, James è rimasto immobile come un salame.

Se cerchi la potenza, tirando di collo pieno, vai al **435**.
Se dai alla palla un effetto a uscire, tirando d'esterno, vai al **440**.

Se invece la effetti a rientrare, calciando d'interno, vai al **413**.

Se infine azzardi un pallonetto dalla lunga distanza, vai al **425**.

Se segnate, vai al **232**. Altrimenti, vai al **112**.

Giocando dietro le linee e lasciando Mason in balia della difesa altissima della Mambo, è possibile evitare il fuorigioco semplicemente non passando la palla al tuo improbabile cannoniere. Questo il ragionamento che guida le tue azioni mentre dai nuove disposizioni ai tuoi compagni. La scelta sembra darti ragione, partendo da dietro riesci a renderti pericoloso e una tua bordata da lontano chiama Van Croft a una parata a dir poco miracolosa all'incrocio dei pali.

Convinto di aver fatto bene, ti trovi palla al piede sulla trequarti giallorossoblù quando una spallata ti manda a terra. Chiami fallo platealmente, ma con orrore vedi che l'arbitro fa continuare. La Mambo potrebbe giocare anche bendata, il contropiede è orchestrato con estrema rapidità dal genietto Foyles, mentre vedi Ross già portarsi dentro la tua area. Ma quanto corre? La pressione dei tuoi rallenta un secondo l'azione avversaria, il che ti permette di retrocedere verso la porta di Alan. E per fortuna, visto che solo tu hai notato Mallory che si sta incuneando in area. Marshall, che ora ha la palla, sembra avere tutta l'intenzione di servirlo in profondità, uccellando la difesa.

Se ti lanci in difesa disperata, vai al **294**.

Se urli una tattica, vai al **70**.

Se corri a dare manforte ai tuoi, vai al **201**.





47

Che incredibile occasione mancata! Eppure il gol ti sembrava veramente a un passo... Pazienza, ci riproverai appena la New Team riconquisterà il possesso. Guardi un'ultima volta la porta e torni indietro, preparandoti a difendere. Vai al **246**.

48

Lenders scaglia l'ennesima bordata, ma Benji para. Ci prova Mellow sottomisura, ma il vostro portiere c'è. Anche Hayle si permette una sortita, ma ancora il numero 1 sventa il pericolo. Benji sta colmando le lacune di una difesa che, in questi minuti della ripresa, fa acqua da tutte le parti. Proprio per questo, il cuore ti manca un battito quando, in occasione di un rinvio, all'improvviso si accascia durante la rincorsa. Ted riceve palla, ma la manda subito fuori per consentire le cure al vostro numero 1. Ti avvicini in gran fretta perché sai che il tuo amico ha affrettato il recupero per rientrare in tempo per questa finale e consentirti di vincere il campionato, e fin qui non ha fatto altro che parare, parare e parare. Speri che questo superlavoro non gli abbia causato una grave ricaduta. Un po' di ghiaccio spray dello staff medico sulla caviglia incriminata e subito Benji si rialza. "Sto bene, non vi preoccupate", sbotta, ma lo vedi abbastanza nervoso e tu che lo conosci bene ti accorgi che sta mentendo, prima di tutto a se stesso e poi agli altri. Anche mister Colby non sembra troppo convinto delle rassicurazioni. "Se sei sicuro, per ora proseguiamo, Benji - gli dice - ma non appena vedrò che non ce la fai ti sostituirò con Alan: non posso mettere in pericolo la tua salute per la tua cocciutaggine". In risposta ottiene solo un cenno di assenso, poi

tutti lasciano il campo e la partita riprende. Sapere che alle tue spalle il vostro portierone non è al top della forma non ti lascia molto tranquillo, perciò decidi di adottare un atteggiamento diverso. Ti vengono in mente due possibilità.

Se vuoi chiamare il pressing aggredendo per impedire alla Muppet di attaccare, vai al **14**.

Se invece preferisci un atteggiamento attendista per proteggere Benji, vai al **34**.



49

Quel maledetto Danny Mellow. Ha cominciato la finale in sordina, lasciando tutto il proscenio a Lenders, e tutto sommato ti andava benissimo, dovendo concentrare l'intera fase difensiva su un solo uomo, per quanto fortissimo. Con il passare dei minuti, però, il giovane e talentuoso mediano è salito in cattedra e ora sta dispensando lezioni di calcio, rendendovi la vita parecchio difficile. Ha calciato una punizione a fil di palo, poi ha dribblato Custer sulla destra e si è presentato davanti a Benji. Solo un miracolo del vostro portierone ha evitato la capitolazione. Ora ha rubato palla a Diamond e ha inventato un assist per Lenders fuori misura solo di pochi centimetri. Prima che la situazione diventi irri-



mediabile, occorre trovare una contromisura, come ti conferma anche l'inedito coretto di Patty: "Se saltelli, tira fuori Danny!".

Se sfoderi il 'mastino' Morris e lo metti fisso a uomo su Mellow, vai all'**86**.

Se invece fai salire la vostra ala destra Ted sulla linea delle punte così che il numero 15 avversario debba preoccuparsi di rientrare per marcare il suo diretto avversario, vai al **23**.



50

Gol! Finalmente siete riusciti a portarvi in vantaggio! Sellers sbatte rabbiosamente entrambi i pugni a terra, mentre tu raggiungi i tuoi compagni per esultare assieme a loro. La Norfolk riprende rapidamente il gioco con tutta l'intenzione di pareggiare. Adesso dovete difendere.

Dai una mano ai tuoi compagni, esausti, visto anche che siete in dieci. Su un calcio d'angolo Sellers esce dai pali e viene a saltare alla disperata. Grazie alla sua altezza svetta su tutti, ma trattenendolo vistosamente per la maglia gli impedisce di colpire bene. Senti il fischio dell'arbitro e tremi, pensando al rigore: invece è la fine della partita. Vai al **155**.

51

Decidi che è molto meglio non rischiare snaturando l'assetto della squadra con l'avanzamento di un mediano: non dici nulla a Jack e continuate ad attaccare in maniera tradizionale. Il tuo mastino presidia ottimamente la sua zona di competenza assieme a Diamond e riuscite a evitare altri pericoli, ma quando ti capita una palla buona da scodellare al centro e noti che non c'è nessuno davanti alla porta perché Mason, stanchissimo, è impalato al limite dell'area, facendo sfumare l'occasione, ti viene da pensare che forse sarebbe stato meglio azzardare qualcosina in più. Vai al **260**.



52

Non volendo rischiare ulteriormente, il tuo allenatore affretta i tempi e procede alla sostituzione. Entra Kramer, che va a posizionarsi al posto di Taylor, ed esce dal campo Carter. Non ci voleva. Senza Ted sulla destra avrete una notevole spinta in meno. Come se non bastasse, dalle tribune Patty tuona la sua nuova composizione: “Sellers! Ciccione! Troppo panettone!” grida indemoniata, trattenuta a stento dagli altri tifosi. Sospiri sconsolato ma ghigni subito dopo, quando vedi il portiere avversario indirizzare gesti non proprio cordiali verso gli spalti.



L'ingresso di Kramer sembra rivelarsi una mossa azzeccata: Reds viene reso inoffensivo a suon di continui raddoppi. Tuttavia senza Carter gli avversari cominciano a sfondare sull'out destro, dove Charlie Custer si ritrova spesso in inferiorità numerica. Alleggerisci la pressione con un arrembante contrattacco che, però, si infrange di nuovo contro la muraglia-Sellers, il quale blocca agilmente un velenoso sinistro di Mason. Parte il contropiede blueceste, ancora sulla sinistra. Upper guida l'azione, ma ti sorprende a vederlo combinare con Reds, arretrato da quel lato proprio per sfuggire al rigido controllo dei marcatori. In un'inedita architettura di gioco adesso è proprio l'attaccante, accentratosi, a fungere da regista, mentre Upper a sinistra e Book a destra stanno tagliando verso il dischetto! I tuoi centrali sembrano incerti sul da farsi, così ti metti a correre per rientrare e affrontare quest'azione.

Se ti lanci su Reds, cercando di impedire il suo assist, vai al **231**.

Se chiami una tattica per tagliare fuori i due terminali offensivi, vai al **12**.

Se infine imposti una difesa collettiva, vai al **5**.



53

Sventato pericolo! Tiri un sospiro di sollievo, il più grosso del campionato, almeno fin qui: subire un gol ai supplementari può alzare alle stelle le possibilità di eliminazione e speri di ritorcere questo rischio contro la Mambo. L'arbitro fischia la fine del tempo, si cambia subito campo. Dopo un paio di occasioni per i tuoi avversari, con un lancio da manuale Diamond ti innesca in contropiede. Strattonato da un difensore ti presenti davanti al portiere, ma prima che tu riesca a calciare vieni abbattuto dalla sua uscita disperata. Calcio di rigore! Vai sul dischetto senza sentirti più un grammo di forza nelle gambe, ma con un preciso rasoterra all'angolino spiazzi l'estremo difensore e riporti in vantaggio la tua squadra. Un istante dopo il direttore di gara fischia la fine di questo tormento. Avete vinto, siete in finale! Vedi Julian seduto a terra che prende fiato, ti avvicini per salutarlo. Sorride. Vai al **59**.

54

Lasci tutto come sta nel dubbio che a essere scompaginata, con lo spostamento, possa essere la tua squadra, piuttosto che quella di Lenders. Batti la punizione ancora per Tom che si invola sull'out di sua competenza, ma spintonato spalla a spalla ancora dal feroce Foster e raddoppiato da Green perde palla sul fondo. Mentre torni a centrocampo noti che dall'altra parte del campo Carter era in buona posizione e O'Neill si era attardato a marcarlo. Forse stavolta potevi osare un po' di più. Vai al **48**.



55

Ti affianchi a Lenders e correte spalla a spalla verso la porta di Benji, anche se non trovi il tempo giusto per intervenire. A un certo punto ti lanci in tackle, ma Mark ti salta di netto! Continuando a incunearsi si infrange contro il fragile ma tenace muro difensivo composto da Denver e Taylor e la sua azione, incredibile a dirsi, si rallenta. Il tuo avversario, però, in questa partita sta dando sfoggio di maturità e invece di provare a distruggere i suoi marcatori come sempre, decide a sorpresa di aprire sulla destra per l'accorrente Reeves! Quest'ultimo scatta con buona scelta di tempo e infila i centrali, ma c'è Bruce che, con una diagonale eccellente, copre il centro dell'area e interviene in tackle mentre il mediano avversario calcia in porta da pochi passi.

Lancia un dado.

Se ottieni 3 o 4, vai al **419**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **410**.

Se ti segnano, vai al **152**. Altrimenti, vai al **107**.



56

Decidi di lasciare le cose come stanno. In questa gara ti sei già preso fin troppe libertà a livello tattico e non sempre è andata come speravi, stavolta è meglio non esagerare con gli esperimenti. Gli ultimi minuti della partita scorrono lentamente, tra un'occasione della Norfolk e una della New Team. L'ultima palla buona è proprio la tua, ma con un tiro da 30 metri, esausto dopo una gara tutta corsa, non puoi certo sperare di sorprendere Sellers. Vai al **220**.

57

Sei al limite con un nugolo di difensori che ti si fa incontro, Ross dietro di loro che urla ancora ordini tattici e due tuoi compagni in posizione interessante. Hai solo un secondo per decidere. Da sinistra arriva Tom a larghe falcate, potresti servirlo con una palombella stando sempre attento al dannato fuorigioco. All'altezza del dischetto c'è Johnny. Un tocco filtrante e sarà solo davanti al portiere, a fare cosa poi è tutto da valutare. "Holly!". Un momento! È l'inconfondibile voce di Diamond che senti alle tue spalle. Con la consueta intelligenza tattica ha seguito l'azione ed è alle tue spalle con meno pressione addosso. Forse quello messo meglio è lui.

Se scodelli per Tom, vai al **353**.

Se servi rasoterra Mason, vai al **332**.

Se di tacco appoggi a Diamond, vai al **379**.

Se segnate, vai al **240**. Altrimenti, vai al **160**.



58

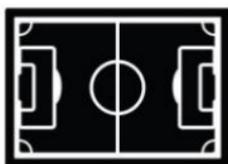
C'è mancato poco che non beccaste un gol lampo! La Mambo è stata presentata come un avversario temibile e ne avete subito avuto una conferma. Fortunatamente, la vostra porta resta inviolata. Torni in avanti imprecaando e chiedendoti già quale sarà la prossima mossa di quel diabolico Ross. Vai al **41**.



59

“Sei riuscito a battermi, Oliver”, ti dice Ross mentre gli porgi la mano per aiutarlo ad alzarsi. Lo tiri su e non lasci la presa, stringendo con convinzione. “Senza la tua malattia non ce l'avrei mai fatta, Julian. Sei un grande calciatore”. Il suo sorriso si allarga. “Continuerò a giocare, fosse anche uno o due minuti, vincerò questo male e un giorno ti batterò!”, dice prima di avviarsi verso gli spogliatoi sostenuto da Amy. “Sarò qui ad aspettarti, campione”, mormori tra te e te mentre alle tue spalle senti la festa dei compagni. Ti giri e senti un brivido scenderti lungo la schiena. Holly Hutton, sei in finale!

Vai al **258**.



60

A. Ululi un pressing immediato e la tua squadra reagisce come risvegliandosi da un sonno. In due vanno su Lenders che, definitivamente sotto assedio con l'aggiunta della tua marcatura, deve passare la palla dietro a Coleman. Marcato pure lui, apre per Mellow, che si libera di un uomo e scodella dalla trequarti un pallone mal calibrato per Hayle, preda di Benji. Vai al **107**.

B. Il fuorigioco come contromisura a un'azione di contropiede è davvero rischioso, quando poi c'è un solista come Lenders diventa al limite della follia tattica, e tanto succede: la linea difensiva sale per mettere in fuorigioco Hayle, l'uomo più avanzato della Muppet, ma Mark si guarda bene dal passargli la palla e infila in mezzo i due centrali, pietrificati come statue. Solo davanti a Benji cerca un insolito pallonetto, ma la palla centra la traversa! La fortuna, però, arride al capitano gialloviola: la palla gli torna in contro e non gli resta che appoggiarla di testa nella porta vuota. Vai al **417**.

Se ti segnano, vai al **152**. Altrimenti, vai al **107**.

61

Avete bloccato l'azione della Norfolk! Un'ottima difesa ha impedito che questo pericoloso attacco si concludesse in fondo al sacco. Torni soddisfatto a centrocampo e dai un'occhiata al tabellone: il tempo corre e tu hai ancora fame di gol. Vai all'**89**.



Dopo qualche minuto di vostro predominio, ma senza conclusioni degne di nota, l'arbitro fischia la fine della prima frazione di gioco. Sei molto stanco, perché l'espulsione vi ha privato di una pedina importante e hai dovuto correre di più per dare una mano ai tuoi compagni in difesa. La lucidità sotto porta ne ha risentito, ma non avevi alternative.

Mister Colby torna brevemente alle circostanze che hanno portato all'espulsione di Taylor, rimproverando i compagni per averlo lasciato solo a difendere contro due avversari. La squadra ascolta con attenzione, quindi il mister si rivolge al reparto avanzato, complimentandosi per le occasioni che vi siete procurati e invitandovi a insistere nel voler avere la meglio contro il pur bravo Sellers. Infine il tecnico avvicina Morris, dandogli alcune disposizioni individuali, visto che sarà lui a dover aiutare più di tutti la difesa. Hai qualche minuto a disposizione prima del rientro in campo e ti metti a pensare a una nuova strategia per vincere questa partita. "Holly, che ne diresti di giocare a tre punte?". È il tuo amico Tom a interrompere il flusso dei tuoi pensieri. Ti viene da sorridere: anche lui ha capito che, se volete avere la meglio su Sellers, bisogna che vi inventiate qualcosa. "Se giocassi qualche metro più avanti - ti spiega Tom - sono sicuro potremmo combinare meglio e farne almeno un paio a quel gradasso. Che ne dici?". Valuti pro e contro della proposta di Tom. Tu sei sempre dalla parte del calcio offensivo, ma stai cominciando a capire che non è detto che più punte creino automaticamente più occasioni. Pensa alla situazione della tua squadra e decidi.

Se accetti di giocare a tre punte, vai al **26**.

Se invece pensi sia meglio lasciare Tom sull'out sinistro, vai al **253**.

63

Tom a destra? L'allenatore non ha nulla da obiettare, ormai ti lascia plasmare la tattica della tua squadra fidandosi della tua sensibilità. La Muppet invece sa a malapena che cosa sia una tattica e la differenza si vede presto. Prima Diamond con una sciabolata tesa da applausi lancia Becker dritto verso la porta e solo l'ennesima uscita prodigiosa di Warner evita un gol fatto. Poi sei tu a triangolare con il tuo amico e a ritrovarti appena dentro l'area, il tuo "cucchiaino" scavalca il portierone avversario lanciato verso di te, ma finisce abbastanza alto sopra la traversa. O'Neill sbanda clamorosamente e Lenders non trova di meglio da fare che tornare indietro a raddoppiare, correndo dietro la palla come un ragazzino al parco.

È la tua occasione. Spalle alla porta e marcato da quella belva, con un rasoterra lanci Tom ancora sull'out destro, completamente solo e pronto a entrare in area. Tu sei poco più dietro, accentrato. Come giochi questo attacco?

Se chiami il passaggio di ritorno per andare al tiro, vai al **230**.

Se ti fai restituire la palla, ma per passarla a qualcun altro che concluda, vai al **302**.

Se invece combini con Tom per cercare un altro triangolo, vai al **190**.



64

Maledizione! Avete appena preso gol con un'azione stranissima e spettacolare. Che diavoleria è mai questa? “Questo è il calcio acrobatico dei gemelli Derrick, avete visto che triangolo?!” esultano i due come se sapessero cosa stai pensando. Ordini a Bruce a muso duro di starsene buonino sulla maledetta fascia sinistra, poi raccogli la palla dal fondo della rete e la riporti a centrocampo. Vuoi dimostrare quanto prima a questi due giocolieri che è possibile segnare in maniera molto più semplice. Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al **73**.



65

Avete segnato! Non c'è che dire, questa partita decisiva è cominciata senza dubbio con il piede giusto. Torni a centrocampo stringendo il pugno chiuso: per voi le cose si sono messe in discesa. Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al **205**.

66

Sorridi ripensando alla panzana tattica proposta da Bruce: per fortuna non hai seguito i suoi consigli! Restando sulla sinistra come aveva comandato mister Colby, infatti, il nuovo entrato Harper negli ultimi minuti si è disimpegnato egregiamente, chiudendo tutti i varchi e

anzi, proponendosi anche in attacco con qualche spunto sulla sua fascia di competenza. Non solo: poco fa Bruce è andato perfino al tiro! Purtroppo ha svirgolato orridamente il pallone, spedendolo alle stelle. Poco male. Sei sicuro che, con il passare del tempo, acquisterà fiducia, quello che conta ora è che non abbia combinato disastri difensivi che farebbero la fortuna di due faine come i Derrick. Vai al **73**.

67

Che peccato, l'occasione era assai ghiotta, ma non siete riusciti a trasformarla in gol. Certo segnare una rete in avvio poteva tagliare le gambe alla Hot Dog, ma è pur vero che c'è tanto tempo per buttarla dentro. Andrà meglio la prossima volta! Vai al **205**.



68

Non vale la pena di affannarsi a recuperare, pensi. In fondo, per quanto maledettamente abili, i Derrick sono solo in due contro tutta la tua difesa e anche Morris e Diamond stanno andando a contrastarli. Lanci, comunque, un richiamo per suggerire la tattica migliore da adottare contro quei maledetti. Li guardi con attenzione, sai che stanno attaccando in modo diverso rispetto al solito.



A. Chiami la tattica del fuorigioco facendo salire la tua linea difensiva?

B. Fai pressare il portatore dal tuo pacchetto arretrato?

C. Oppure fai cenno ai centrali Bob e Jill di marcare a uomo ferocemente?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare, poi vai al **167** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

69

Rapido triangolo con Tom, tua sventagliata per Carter sulla fascia opposta, mette in mezzo per Mason che riesce a stoppare e poi, braccato da Green e Star, appoggia per l'accorrente Diamond che spara a rete, ma Warner ci arriva. Questo è il calcio della New Team, pensi tra te e te, e questo è quello che vogliamo fare. Combattete questi ultimi cinque minuti come leoni, creando altre due occasioni e sfiorando il gol. In nessuno dei casi sei, però, tu a tirare e nell'ultima chance con una scivolata Lenders fa volare via Becker in posizione ghiottissima. Hai il sospetto che, con te sulla prima linea, le cose sarebbero potute andare diversamente. Vai al **13**.



70

Sprinti per raggiungere Mallory, ma incespichi e cerchi di mantenere l'equilibrio per non cadere. Per fortuna Denver e Kramer sono bene istruiti, e proprio mentre Marshall pesca Mallory salgono all'unisono, cercando di metterlo in fuorigioco. Sfortunatamente l'assistente di linea non alza la bandierina, il centravanti giallorosoblù carica il tiro e ora solo Alan vi può salvare.

Lancia un dado.

Se ottieni 6, vai al **442**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **421**.

Se ti segnano, vai al **245**. Altrimenti, vai al **181**.



71

Stop e tiro o tiro al volo. Eh già, è proprio questo che Sellers si attende da te. Così decidi di giocare diversamente. In quest'azione vuoi fungere da centravanti boa, intercettando il cross di Johnny e appoggiandolo al volo a uno dei tuoi compagni. Salti per colpire la palla di testa quando ti rendi conto di non aver ancora deciso a chi passare. Devi andare a istinto.



Se spizzi mandando la palla sulla sinistra, per favorire la conclusione di Tom, vai al **322**.

Se fai da torre per Morris, piazzato al limite dell'area, vai al **326**.

Se fai da torre per l'accorrente Diamond, vai al **388**.

Se infine restituisci palla a Mason che è libero e così potrà tirare, vai al **374**.

Se segnate, vai **50**. Altrimenti al **166**.

72

Tiri un sospiro di sollievo per la sventata minaccia: una partenza con un gol subito nei primi minuti era quello che meno desideravi per una partita decisiva come questa! Vai al **205**.

73

La partita procede a fasi alterne. La tua squadra risponde colpo su colpo ai Derrick con un gioco altrettanto rapido e preciso, e in questo lasso di tempo hai tentato un paio di volte di bucare la porta della Hot Dog, anche se la sorte non ti ha sorriso. Mancano ormai solo cinque minuti alla fine della prima frazione di gioco, e il vostro portiere Alan sta per battere un calcio di rinvio dal fondo. Ti viene in mente che potresti farti dare la palla in avanti e combinare velocemente con il tuo gemello calcistico Tom: la vostra intesa è innata e sei sicuro che, giocando in coppia, potreste creare seri grattacapi alla difesa avversaria che, hai già avuto modo di vedere, è tutt'altro che impenetrabile. D'altra parte, se perdeste palla la Hot Dog partirebbe in pestifero contropiede e la tua squadra si troverebbe scoperta, con possibili esiti disastrosi. Devi decidere ora se tentare un assalto oppu-

re rimandare la tua furia offensiva alla ripresa.

Se attacchi chiedendo a Tom di starti vicino per combinare, vai al **176**.

Se invece tiri i remi in barca, in attesa della fine del tempo, vai al **296**.

74

Abile come un giocatore e infido come una serpe, Ross è proprio il classico avversario che non vorresti affrontare da solo, né che abbandoneresti a fare man bassa tra i tuoi difensori. Detto ciò il da farsi è logico, scatti e vai a difendere assieme a loro. Su Julian c'è Denver, lo affianchi e prendi una decisione.

A. Raddoppi su Ross, cercando di togliergli la palla?

B. Oppure temporeggi, lasciando a lui la prima mossa?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare e vai all'**81** per sapere se è andato a buon fine.

75

Con un urlaccio dici a Custer di marcare Foyles e il terzino esegue, mentre Denver prende in consegna Mallory. Libero da marcature, segui il portatore di palla cercare un dribbling su Charlie, che riesce a metà, e mettere in mezzo un pallone su cui sei lesto ad avventarti, in cerca dell'anticipo.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la Mambo ti ha segnato o meno.



Se ottieni, 4, purtroppo non ci arrivi. Mallory aggancia, sopravanza Denver in elevazione e indirizza in porta. Vai al **398**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, agganci il pallone con il petto, ti giri e d'un balzo riparti, vanificando il pericolo. Vai al **170**.

Se ti segnano, vai al **308**. Altrimenti, vai al **170**.

76

“Levati dai piedi, idiota!”. Ti giri verso l'angolo della sala da cui hai sentito questa frase e fai appena a tempo a vedere Mark Lenders che, con un manrovescio, scaraventa a terra un altro ragazzo. Ti avvicini seguito da molti altri e vedi che si tratta di un calciatore della Flynet: del suo capitano, Philip Callaghan, che hai già conosciuto perché ex compagno di squadra di Tom. Si rialza furioso e fa per avventarsi verso Lenders, ma per fortuna gli altri compagni lo trattengono, evitando il peggio. “Ti distruggo, bastardo!”, grida Philip inferocito, tenuto a stento dai suoi. Lenders ridacchia, perfettamente calmo, e ribatte: “Sembri uno bravo a parlare, solo a parlare, ma ora non ho tempo per te. Devo andare a vincere questo campionato”. Ma l'altro non ha ancora finito: “Lenders - grida - sei solo un pagliaccio! Ci vedremo in campo, ma per me possiamo regolarla anche subito!”.

“Finitela!” gridi imperiosamente. Tutti adesso si girano verso di te, sorpresi. “Le rivalità vanno risolte in campo, non fuori”, continui. “Hai detto bene, Oliver Hutton!”, ribatte un'altra voce alle tue spalle. Di nuovo tutti si voltano, te compreso, e ti trovi di fronte a un

altro calciatore, leggermente più alto di te e che indossa una t-shirt gialla con una striscia rossoblù. Non lo avevi mai visto dal vivo, ma da certe foto dei giornali lo riconosci: è Julian Ross, uno dei giocatori più forti del Giappone. Come fa a conoscerti? “Ehi, c’è una rissa e non mi avete chiamato?!?”), senti tuonare una terza voce. Stavolta a parlare è stato un vero e proprio gigante, molto più alto di te ed estremamente corpulento, per non dire in sovrappeso. Si avvicina ridendo sguaiatamente, ma ormai lo spettacolo è finito e tutti i ragazzi cominciano ad avviarsi fuori dalla sala dove si è svolto il sorteggio. “Ecco - fa cenno Tom - quello è Sellers, il portiere della squadra che affronteremo domani”. Sei stupefatto! Quel pachiderma ha la tua stessa età? Sembra uno difficile da superare, in effetti, ma un modo lo troverai. Vai al **189**.

77

La situazione è da manuale del calcio: difesa schierata, terzino destro dribblato, ala sinistra sul fondo pronta a crossare e due punte in area piccola, ognuna guardata a vista dai rispettivi marcatori. Che cosa puoi inventare per far sfumare la minaccia?

A. Chiami il pressing asfissiante?

B. Opti per la tattica del fuorigioco?

Scegli il tipo di tattica che vuoi adottare e poi vai al **44** per vedere se è andata a buon fine.



La mattina dopo, la vostra vittoria contro la temibile Hot Dog è la notizia del giorno. Non tutti pensavano che ce l'avreste fatta. Anzi, rifletti tu, non tutti speravano che ce l'avreste fatta, visto che una vostra eliminazione avrebbe fatto comodo a molte delle favorite, togliendo di mezzo una pericolosa contendente per la vittoria finale. Ma a quanto pare le cose andranno diversamente. A metà mattinata partecipate al rituale del sorteggio per gli accoppiamenti dei quarti di finale e la definizione del tabellone della fase finale. Da capitano della New Team assisti alle operazioni dalla prima fila, ma fai in modo di avere Tom subito dietro di te, a portata d'orecchio: seguendo il padre nella sua attività di pittore errante, infatti, il tuo amico ha avuto modo di allenarsi e giocare con un gran numero di formazioni di tutto il Giappone, ed è informatissimo sulle squadre e sui loro principali calciatori. Inoltre hai visto gli occhialoni di Arthur fare capolino e sei sicuro che anche stavolta i suoi incartamenti ti saranno assai utili.

Il sorteggio comincia: saranno gli allenatori a estrarre i nomi delle squadre. Il primo a sfilare è un tipo dall'aspetto davvero poco raccomandabile, che hai già conosciuto nella prima partita del torneo. Si tratta di Jeff Turner, eccentrico allenatore della Muppet e scopritore di tanti talenti, Mark Lenders in primis. Si avvicina barcollante all'urna ed estrae una pallina. Hai un tuffo al cuore: la New Team è la prima squadra estratta! Adesso saprete subito il nome della vostra avversaria. Si avvicina ora al palco il vostro tecnico, Peter Colby. "Holly, noi siamo la mina vagante - mormora Tom alle tue spalle - Infatti, visto che ci siamo qualificati al secondo posto del girone, eccetto la Muppet possiamo

incontrare solo le altre prime classificate, ossia le squadre più forti”. La tensione è palpabile. L’addetto della federazione apre la pallina che gli ha passato Peter e mostra a tutti il foglietto con il nome della vostra avversaria: la Norfolk. È una squadra che non conosci, ma hai visto molti tirare un sospiro di sollievo. “Tom?”, dici girandoti verso il tuo amico. “Ci è andata bene - ti sussurra - La Norfolk non va sottovalutata, ma è di certo la più scarsa tra le prime. A quanto ne so, hanno un attacco anemico, ma una difesa imperforabile. E il loro portiere, Sellers, è un vero gigante”.

Portieri imbattibili? Sono la tua specialità, pensi sorridendo, mentre sul palco sfilano gli altri allenatori e il sorteggio va avanti. Alla fine si completa il tabellone e la cerimonia si scioglie. Raggiungi Arthur che sta esaminando gli accoppiamenti e lo vedi piuttosto corrucciato. “Interessante - commenta - Se vincerete contro la Norfolk in semifinale avrete a che fare quasi di sicuro con la Mambo di Julian Ross, il Principe del calcio! Ma di questo c’è tempo per parlare... Ecco invece qualcosa per te”. Fruga nelle sue cartelline multicolori e capisci al volo che cosa sta cercando: la scheda della Norfolk, che puoi vedere qui a fianco e potrai consultare per tutta la durata della partita (segna il numero di questo paragrafo). Frattanto anche Tom e Paul vi hanno raggiunto. Vi state per avviare a pranzo, quando accade qualcosa che attrae la tua attenzione. Vai al **76**.



DOSSIER: "NORFOLK"

Valutazione: *

Colori sociali:



NFC

Modulo tattico: 4-5-1

Punti di forza:

INTESA DIFENSIVA GUIDATA DAL PORTIERE

CONTROPIEDE GRAZIE AI LUNGHI RILANCI DI SELLERS

Punti di debolezza:

POCHEZZA OFFENSIVA, ATTACCO ANEMICO

SUDDITANZA DEGLI ALTRI 10 AL LORO CAPITANO

Uomo chiave: TEO SELLERS

PORTIERE FORMIDABILE E LEADER DIFENSIVO: QUESTE SONO LE DUE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DEL CALCIATORE PIU' ALTO DI QUESTO TORNEO, INCREDIBILE PER LA SUA ETA'. DICONO CHE SIA IN SOVRAPPESO, LUI NON CI BADA E PARA TUTTO.





79

Prima lentamente, poi in modo sempre più convinto, cominci a correre verso la tua area di rigore. Va bene, Ross ti ha superato sul piano tecnico e psicologico, ma le partite si vincono e si perdono in undici e tu sei ancora convinto che la New Team possa dire la sua in questa semifinale.

Controlli lo svolgersi dell'azione. Sulla palla c'è ora l'attaccante Mallory, in posizione defilata rispetto al solito. Ma tu sai già a chi andrà a finire la palla per la stoccata finale. Ovviamente a lui, Julian Ross. Acceleri la corsa e cerchi raggiungerlo. Ecco il cross per il capitano giallorossoblù. Sembra lungo ma... Che cosa vuole fare? Una rovesciata? Ancora! D'istinto salti. Vuoi intercettare a tutti i costi quella palla prima che Julian la spari in rete, e l'unico modo per farlo è con un'altra sforbiciata.

Lancia un dado.

Se ottieni 1, 3 o 5, lisci il pallone che, invece, impatta perfettamente sullo scarpino di Ross. Alan si lancia verso la palla... Vai al **446**.

Se ottieni 2, 4 o 6, con incredibile tempismo riesci ad agganciare la palla, ma non riesci a ricadere in equilibrio e ti accasci in area, lasciando il pallone incustodito. Il più lesto ad avventarsi sulla ribattuta è Foyles, che spara a rete. Vai al **422**.

Se ti segnano, vai al **295**. Altrimenti, vai al **293**.

80

Rete! Rete! Rete! All'ultimo secondo! Esulti a più non posso e ti lanci in scivolata sulla pancia, imitato da tutti i tuoi compagni, presi da gioia irrefrenabile. La vostra perseveranza, alla fine, è stata premiata e siete riusciti a spedire la palla oltre la porta di Warner, che cominciava a sembrarti stregata. Comunque finisca questa partita, ce l'avete messa tutta. Vai al **13**.

81

A. Se raddoppi su Ross, ostacolato da te e da Kramer il fantasista deve desistere dai suoi propositi di tiro. Proprio mentre sta per perdere palla, con un colpo di tacco riesce a liberare Foyles davanti ad Alan, ma l'uscita del tuo portiere è impeccabile e l'occasione sfuma. Vai al **41**.

B. Se invece hai deciso di prendere tempo, sappi che Julian non aspettava altro. Fa due passi, carica il destro e ti sorprende, scagliando un gran tiro verso la porta di Alan. Vai al **441**.

Se ti segnano, vai al **7**. Altrimenti, vai al **58**.



82

I giorni volano uno dopo l'altro, allenamento dopo allenamento. Finalmente è di nuovo ora di scendere in campo. Sei quasi in trance quando Arthur ti consegna



l'ennesimo e ultimo dossier tattico, lo ringrazi scompi- gliandogli amichevolmente l'acconciatura improbabile. Leggi rapidamente la scheda e trovi conferma di quello che già pensavi: la Muppet, semplicemente, non ha punti deboli. Per batterla dovrai dare il meglio di te nei duelli contro Lenders, sperare che Benji sia un muro sufficiente a fermarlo e darti da fare a sforacchiare un altro portiere mica da ridere, quel Warner che si porta dietro la fama dell'insuperabile. "Un altro mito da infrangere", pensi tra te e te, quando ti sorprende il suono del telefonino. Guardi il display e vedi un sms di Roberto. "Holly, fino a oggi sei stato eccezionale, ma per meritarti il Brasile dovrai superare la prova più difficile. Metticela tutta, io farò il tifo per te" ti scrive il tuo idolo, mandandoti in solluchero. A questo punto non ti resta che scendere in campo.

Sentendo sul braccio e nel cuore tutto il peso della fascia che Benji ti ha lasciato, entri per ultimo tra gli urrà della folla, ti guardi intorno e quasi non ci credi: ci saranno migliaia di persone sugli spalti! Le squadre sono già schierate e Lenders si presenta al meglio. "Andiamo Hutton, mancavi solo tu. Te la stai facendo sotto dalla paura forse?", sbotta con arroganza mentre il suo allenatore Turner sogghigna deliziato, trangugiando da una boccetta anonima qualcosa che da lontano non ti sembra proprio acqua di fonte.

Non lo degni neanche di un cenno di risposta, ma ti limiti a fronteggiarlo. Al lancio della monetina scegli croce, ma perdi il sorteggio, così sarete voi a battere il calcio d'inizio mentre la Muppet si sceglie il campo. Mentre aspetti che tutto sia pronto, ragioni rapidamente: nei primi minuti sarà essenziale far sfogare la furia di Lenders e cercare qualche sortita. Potresti affidarti ai

tuoi difensori, mettendo due uomini in raddoppio di marcatura sul centrattacco gialloviola, oppure basarti sulla tattica, varando un fuorigioco altissimo per disinnescare l'unico gioco che conosce la Muppet: palla lunga al capitano, bordata e gol.

Se metti Denver e Taylor su Lenders, vai al **211**.

Se invece chiami il fuorigioco alto, vai al **113**.

83

Non vuoi avere sorprese su calcio d'angolo, perciò ti apposti poco fuori dalla vostra area e fai cenno a Bob di difendere a uomo. Ognuno prende in consegna uno degli attaccanti avversari, mentre tu tieni d'occhio Upper, che si è appostato fuori area a caccia di ribattute: non intendi farlo arrivare per primo sul pallone. Il cross di Book è diretto proprio al centro dell'area, dove si trova Reds, l'uomo migliore della Norfolk sui colpi di testa. Non puoi far altro che stare a guardare Denver saltare assieme a lui nel tentativo di anticiparlo, mentre anche Alan si lancia di pugno in uscita disperata, provando a sopravanzare tutti.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la Norfolk ha segnato o meno.

Se ottieni 3, vai al **400**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **402**.

Se ti segnano, vai al **96**. Altrimenti, vai al **61**.

DOSSIER: "MUPPET"

Valutazione: * * * * *

Colori sociali:



Modulo tattico: 4-4-2



Punti di forza:

ASSE PORTANTE WARNER-MELLOW-LENDERS

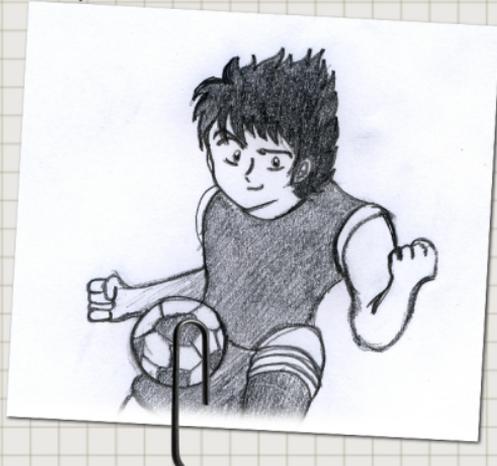
I GOL E LA POTENZA FISICA DI MARK

Punti di debolezza:

NESSUNO

Uomo chiave: MARK LENDERS

A SOLI 10 ANNI GIÀ SUI TACCUINI DI TUTTI GLI SCOUT DEL PAESE. VIENE INDICATO COME FUTURO NUMERO 9 DELLA NOSTRA NAZIONALE. HA SEGNA TO QUANTITÀ IMPRESSIONANTI DI GOL. CARATTERE RISSOSO, SE LO SMUSSA ESPLODERA' DI CERTO





84

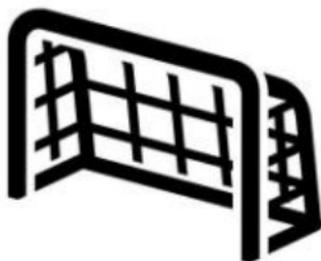
Un disastro. Questa partita è cominciata come peggio non poteva. Con il supporto di Tom e di Mason ti sei lanciato in avanti per segnare subito, ma i vostri reparti sono molto distanti e a centrocampo quelli della Mambo stanno facendo a fettine i tuoi. Ross fa il bello e il cattivo tempo, inventando calcio. Morris non riesce a stargli dietro e, fin qua, solo l'attenta guardia di Alan vi ha impedito di capitolare. Diamond sembra disorientato, preso in mezzo dalle giocate dei due trequartisti Foyles e Marshall. Insomma, urgono correttivi.

Pensi a qualche disposizione per rinserrare i ranghi, sperando che non sia troppo tardi: l'ennesima azione corale ha liberato Ross a pochi metri dalla lunetta e il numero 14 potrebbe scegliere proprio quella zolla per liberare per la prima volta il suo tiro dopo aver dispensato assist fin qua. Per fortuna, dopo esseri reso conto dell'intricata situazione, eri retrocesso verso la vostra area, così ora puoi gestire la difesa.

Se ti lanci tu su Ross, cercando di contrastarlo, vai al **213**.

Se chiami una tattica difensiva, vai al **124**.

Se invece corri a sostegno del tuo pacchetto arretrato, vai al **74**.



A. Se opti per la tattica del fuorigioco, scopri che la tua linea non è in grado di salire all'unisono e con sufficiente rapidità. James, tenuto in gioco da Taylor che non è salito in tempo, viene lanciato in profondità da Jason. È solo davanti ad Alan, non ti resta che sperare che il tuo portiere pari... Vai al **424**.

B. Se hai scelto di pressare i gemelli per mettere in difficoltà il loro possesso, i tuoi difensori si avventano su di loro e, senza fare fallo, li costringono a desistere dall'attacco. Il pressing viene portato anche dai tuoi centrocampisti con buona scelta di tempo e poi ti ci metti pure tu, così la Hot Dog è costretta a far tornare la palla fino al portiere e a ricominciare daccapo. Vai al **72**.

C. Se hai indicato la marcatura a zona, i gemelli toccano indietro e incrociano, sperando di tagliare fuori la difesa o di aprire varchi per i compagni, ma l'ottimo posizionamento dei tuoi difensori, che controllano alla grande la propria zona, impedisce il successo dell'azione avversaria e il lancio filtrante viene intercettato. Vai al **72**.

D. Se hai chiamato la marcatura a uomo, Taylor va su James mentre Denver va su Jason, che aveva la palla. Quest'ultimo riesce ad allargarsi e tira in porta da posizione assai defilata. Vai al **414**.

Se ti segnano, vai al **297**. Altrimenti, vai al **72**.



86

C'è solo uno che può risolvere la grana Mellow e non hai neanche bisogno di chiamarlo che è già al tuo fianco, in attesa di sapere di chi debba prendersi cura stavolta: ovviamente alla sua maniera. Jack Morris, naso perennemente irritato a causa di una cronica allergia e tendenza alla randellata facile contro le tibie avversarie, è il giocatore più votato alla marcatura individuale che puoi vantare in squadra. Un vero pitbull, ancorché non disdegni neanche folate offensive e qualche gol pesante che spesso vi ha cavato dai pasticci. “Jack, francobollati a Mellow - gli dici - non deve toccare più palla”. La tua cura funziona. Dopo tre anticipi, un paio di calcioni, di cui uno solo visto dall'arbitro, e un cartellino giallo sfiorato, l'impressionabile mediano avversario è tornato timido ed è uscito dal vivo del gioco. Come se non bastasse, si dimentica del suo avversario di competenza, Ted, e lo lascia solo. Il lancio di Diamond è prelibato. La vostra ala mette in moto le sue leve e scatta verso il fondo, in posizione interessantissima. Non aspettavi di meglio! Ti fiondi in avanti, attorniato dai difensori avversari, e ti prepari a sforacchiare Ed Warner. Come vuoi gestire questo attacco?

Se insisti nel voler tirare in porta, indemoniato, vai al **122**.

Se metti in mezzo, sfruttando la superiorità numerica, vai al **276**.

Se tenti una combinazione veloce sempre con Carter, vai al **118**.

E finalmente arriva il momento di scendere in campo. Non ne potevi più di aspettare! Dall'albergo dove dormono gli atleti vi recate in autobus fino al complesso sportivo di Yomiuri Land, che ospita le partite del campionato nazionale. Il clima tra i ragazzi sembra disteso e questo ti pare un buon segno; tu sei altrettanto tranquillo e scambi quattro chiacchiere con il tuo amico Tom, gustandoti il racconto dei suoi tanti viaggi in giro per il Giappone al seguito del padre, pittore.

Giunti a destinazione ti rechi risoluto negli spogliatoi e cominci a cambiarti. Indossi la maglia numero 10, poi la fascia di capitano che ti ha affidato Benji e i tuoi scarpini pronti a sferrare conclusioni letali. Adesso sei pronto per questa sfida decisiva. Guardi negli occhi uno per uno i tuoi compagni senza dire mezza parola, poi imbocchi il tunnel e finalmente sei dentro il rettangolo verde. Resti stupefatto dalla folta presenza di pubblico assiepato attorno al campo: non te l'aspettavi proprio! Non riesci ancora a vederli, ma sei sicuro che anche Roberto e tua madre Maggie si trovino là sulle tribunette: non vuoi deluderli, e per inseguire il tuo sogno di andare in Brasile devi prima vincere questa partita e qualificarti ai quarti. E poi ovviamente vincere anche tutte le altre. L'arbitro lancia la monetina. Tu scegli testa, e testa è. Ti spetta di diritto la scelta del campo, mentre la Hot Dog avrà per prima il possesso di palla. Prima, mentre facevate riscaldamento, hai notato che nella metà campo di destra l'area di rigore ha un fondo pessimo e pieno di zolle. Quella di sinistra, invece, è in condizioni molto migliori. Preferisci far giocare gli avversari nel primo tempo dalla parte più malmessa, per tentare di mettere subito in difficoltà la Hot Dog, e



quindi scegli per la tua squadra la metà campo favorevole? Oppure ti tieni questa teorica opportunità per la seconda frazione di gioco, arrangiandoti a giocare il primo tempo nella metà campo sfavorevole?

Se scegli per la tua squadra la metà favorevole, vai al **274**.

Se invece scegli quella sfavorevole, vai al **142**.

88

Maledizione, il vostro attacco è sfumato. Un peccato, perché segnare ora vi avrebbe messo la strada in discesa. Fai spallucce e torni verso la metà campo; ci saranno altre occasioni per infilzare la Mambo. Vai al **153**.

89

Tra un'azione e l'altra, la partita arriva alla sua parte conclusiva. Ci sono voluti il primo tempo e tre quarti del secondo per rompere gli indugi, ma adesso le due squadre si sono aperte e le emozioni fioccano da una parte e dall'altra. Sellers para i vostri attacchi, ma Alan non gli è da meno, dimostrando di essere un onesto portiere, seppur privo di un talento cristallino come quello di Benji. Patty cerca di rincuorare gli animi, sbeffeggiando gli avversari con coretti atroci tipo: "Sellers sei soltanto un grasso, Norfolk squadra materasso!". Nonostante siate in inferiorità numerica fin dal primo tempo, non avete affatto sfigurato. Anzi.

Quando mancano cinque minuti e spiccioli alla fine noti che, durante le azioni avversarie, Sellers sta cominciando a uscire spesso fuori dalla porta, facendosi dare la palla e lanciando quasi come fosse un vero regi-

sta arretrato. Nell'ultima occasione è arrivato fin quasi a centrocampo, togliendosi anche lo sfizio di dribblare Mason, travolto con una spallata che l'arbitro ha ritenuto regolare. Ti viene un'idea. Potresti scambiarti proprio con Johnny, terminando la partita da uomo più avanzato della squadra. Sei sicuro che, se ti capitasse una palla buona, potresti anticipare quel ragazzone e magari sparare in porta. O comunque andresti a difendere contro le sue potenti bordate che, se scagliate da più vicino, potrebbero mettere Alan in seria difficoltà! Va anche detto che, posizionandoti come centravanti, di certo non avresti più l'opportunità di rientrare alla svelta per aiutare la difesa, come sei riuscito a fare fin qua giocando tra i reparti. Che scelta vuoi operare?

Se ti posizioni come ultimo terminale offensivo della New Team, facendo arretrare Mason, vai al **22**.

Se invece lasci le cose come stanno, vai al **56**.

90

Sì! Stavolta è gol e Sellers se vuole afferrare la palla dovrà recuperarla in fondo al sacco! Esulti come un forsennato per questa rete fortemente voluta, e con te esultano tutti i tuoi compagni. Questa marcatura proprio alla fine della partita può rivelarsi fondamentale.

Ma non ti basta: appena la Norfolk rimette in gioco la palla, ti lanci in contrasto su Upper, recuperando ancora la sfera e, senza pensarci due volte, tiri da poco oltre il centrocampo, visto che siamo agli sgoccioli. Sellers ormai è demoralizzato e azzarda appena la parata, il gol sembra fatto. Ma il tuo siluro si stampa sul palo. Vai al **220**.



91

A. Se hai scelto di andare a chiudere su Reds, stronchi la sua incursione con un tackle pulitissimo che gli sottrae il pallone quasi magicamente. Ti rialzi con altrettanta eleganza e imposti una nuova azione, tra le imprecazioni del centrattacco avversario. Vai al **62**.

B. Se hai deciso di raddoppiare su Upper, insieme a Bob insegui il tuo uomo, mentre Kramer da solo fronteggia Book. I due avanti si incrociano, e voi li seguite come foste al guinzaglio, aprendo una voragine al centro. Reds rinuncia al passaggio, si lancia incontrastato nella vostra area e calcia verso la porta di Alan. Vai al **438**.

Se ti segnano, vai al **250**. Altrimenti, vai al **25**.



92

Il tuo avversario è già difficile da superare di per sé, se ti complichì anche la vita pretendendo di fare tutto da solo non ce la farai mai. Dopotutto, non sei cocciuto come Lenders. Dalla posizione in cui ti trovi, così, passi palla a Mason che, spalle alla porta, la difende bene nonostante la marcatura di Green. Capisci che non riu-

scirà a girarsi e così scatti verso l'area e chiami il pallone. John te lo appoggia bene, ma ora devi tirare al volo. Come?

Se calci a piena potenza, vai al **330**.

Se cerchi il tiro a girare, vai al **337**.

Se azzardi un pallonetto, vai al **376**.

Se provi la botta d'esterno, vai al **344**.

Se segnate, vai al **269**. Altrimenti, vai al **209**.

93

Il primo tempo arriva alla conclusione senza ulteriori emozioni. Pensieroso, raggiungi la panchina e ascolti il sermone di mister Colby, che spiega alcuni movimenti che i difensori devono fare e istruisce te, Tom e Mason su come evitare la trappola del fuorigioco. "Ross è un grande avversario, ma la New Team può vincere senz'altro questa partita, vero Holly?", ti dice Bruce con un sorriso. Abbassi lo sguardo verso terra. "A essere sincero, ragazzi - rispondi - non so se sono capace di battere Julian Ross". Lo stupore esplose, nel gruppo cala il silenzio. Ti mordi le labbra, capisci che la tua risposta non darà certo sicurezza ai tuoi compagni, ma è proprio questo che ti passa per la testa. "Andiamo Holly, certo che puoi farcela!", replica il tecnico, subito appoggiato dal resto della squadra. Sorridi di rimando, ma resti pieno di dubbi.

Intanto, il cielo si è fatto via via più grigio e ora comincia a cadere una fitta pioggia. Solo pochi minuti e, al momento di tornare in campo, c'è un vero e proprio acquazzone in corso. "Beh, forse Ross mi è superiore sul piano tecnico - ti dici - ma nel calcio conta anche la



resistenza fisica, e con il terreno in queste condizioni vedremo chi la spunterà”. Un po’ rinfrancato, studi il modo per tornare a farti vivo dalle parti di Van Croft e segnare.

Se ti affidi a un attacco in solitaria sfruttando tecnica e fisico, vai al **17**.

Se invece ti metti a giocare con il resto della squadra, vai al **235**.

94

Lenders impreca da portuale che neanche tuo padre al timone della sua nave, tu esulti come se avessi segnato un gol e non hai tutti i torti. Essere usciti senza danni da questa situazione pericolosa in un momento determinante è quasi un miracolo. Ti preoccupa Benji, ancora malmesso, e vedi che Colby comincia a pensare sempre più seriamente alla sostituzione. Vai al **243**.

95

Scatti verso Jason e ti prepari ad affondare il tackle, cercando di togliergli la palla, ma il tuo avversario ti precede, scodellando verso la tua area piccola. Non te l’aspettavi, e tutto quello che puoi fare è cambiare leggermente la traiettoria del tuo tuffo e alzare di più la gamba, cercando di intercettare il pallone.

Lancia un dado.

Se ottieni 5 o 6, purtroppo non riesci a intercettare. Ti tranquillizzi notando che il lancio di Jason per il fratello è lento e centrale, e quindi potrà senz’altro essere bloccato da Alan o respinto dai tuoi difensori, che sono in

netta superiorità. Ma ecco che accade l'imprevisto! James salta contro il palo della tua porta e prende il volo! Ora si trova in aria, di spalle rispetto alla porta, e colpisce di testa facendo da torre per Jason, che ha seguito l'azione e tira senza farsi pregare! Vai al **438**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, riesci a toccare la palla con la punta del piede e spedisce la sfera in fallo laterale. La rimessa viene battuta per James, che passa a Stubin; quest'ultimo vince un contrasto con Morris e prova la botta da appena fuori l'area. Vai al **408**.

Se ti segnano, vai al **64**. Altrimenti, vai al **100**.

96

Avete preso gol, ogni tentativo di difesa è risultato vano. Imprechi dentro di te per le scelte difensive errate e rabbiosamente riporti il pallone a centrocampo. La partita si avvia verso la conclusione e devi farne uno al più presto per sperare di andare avanti. Vai al **89**.

97

Il percorso più breve tra due punti è sempre una retta, ma se in mezzo a quella retta si trova Teo Sellers allora è meglio passare per un terzo punto. È la geometria a guidare la tua decisione quando capisci che non vuoi affrontare direttamente il portiere avversario. Decidi, piuttosto, di passare la palla a un tuo compagno, sperando che non gliela tolgano, per poi fartela restituire quando avrai distanziato il grassone e concludere indisturbato. Un gioco da ragazzi. Sembrirebbe.

Il problema è decidere con chi combinare, e farlo in fretta. Alla tua sinistra c'è il fido Tom, scattante e



tecnico quanto basta, ma un po' defilato. Dall'altro lato Mason che continua a sbracciarsi. Puoi passare a lui, ma probabilmente invece di triangolare sarebbe capace di tirare in porta (e sbagliare). Infine, a pochi passi dietro di te c'è sempre Diamond, che potresti servire di tacco. A chi ti affiderai per prendere in mezzo Sellers con una triangolazione?

A. All'estro di Tom?

B. Alla legge dei grandi numeri (Mason)?

C. Alla geometria di Paul?

Decidi il compagno a cui vuoi passare la palla e poi vai al **270** per verificare l'esito dell'azione.

98

Su cross dal fondo i ragazzi dovrebbero essere in grado di cavarsela da soli, pensi. Forse perfino contro Lenders, aggiungi, mentre un brivido freddo ti corre lungo la schiena. Comunque la difesa su questa situazione l'avete provata tante volte, ma nel caso occorra un promemoria, gridi forte a Bob: "A uomo! Jill, raddoppia!". I tuoi eseguono alla lettera, Danny crossa e Mark con due persone contro prova a colpire la palla in grande elevazione.

Lancia un dado.

Se ottieni 2, non riesci a crederci: è proprio Lenders quello che, invece di provare a spazzare via tutti, spizza la palla di testa per l'accorrente Hayles? Fatto sta che il

numero 9 avversario riceve e calcia da breve distanza. Vai al **450**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, il solo modo che ha Mark di battere i tuoi è la rovesciata: la tenta, e gli riesce pure. Vai al **445**.

Se ti segnano, vai al **165**. Altrimenti, vai al **38**.

99

Ti coordini per calciare di prima, mantenendo il corpo in avanti per non spararla alle stelle. La rincorsa è buona e l'impatto con la palla pensi sarà molto preciso, ma hai una frazione di secondo per decidere dove indirizzarla.

Sul palo del portiere? Vai al **423**.

Sul palo lungo? Vai al **314**.

Al centro della porta? Vai al **429**.

Se segnate, vai al **179**. Altrimenti, vai al **47**.

100

Tiri un sospiro di sollievo per il pericolo scampato. Non vuoi più concedere occasioni come questa alla Hot Dog! Trascini letteralmente il povero Bruce sul lato sinistro del campo, borbottandogli sbrigativamente che non deve più muoversi da lì finché non finisce la partita e forse anche dopo. Adesso puoi tornare in avanti. Vai al **73**.



101

A. Se hai ordinato la marcatura a uomo, allora non hai ancora capito come stanno le cose! Nonostante un contrasto durissimo di Taylor, che prende sia la palla sia il piede di calcio, Lenders è talmente forte che riesce a travolgerlo e a scagliare comunque in porta una rasoia-ta. Vai al **450**.

B. Se hai chiamato il pressing, Lenders scopre che cosa significa quando un singolo decide di sfidare una squadra. Taylor va chiudere, Denver raddoppia, Bruce triplica la marcatura. Il primo vola via, il secondo quasi, il terzo riesce a smorzare la palla. Vai al **436**.

Se ti segnano, vai al **207**. Altrimenti, vai al **187**.

102

L'esultanza della Muppet è travolgente, e lo credi bene: hanno trovato modo di infilarvi in un momento clou della gara e, come se non bastasse, Benji continua ad accusare segni di cedimento. Vedi Colby nervoso in panca e non vorresti essere nei suoi panni: inserire Alan contro Lenders avete già visto nella prima gara del girone che danni comporta, ma anche continuare così può essere rischioso per voi e perfino pericoloso per lui. Vai al **243**.

103

Un'ora di gioco non è bastata a decidere chi dovrà passare in semifinale tra New Team e Norfolk, ci vorranno i tempi supplementari. Esausto, torni a bordocampo per un breve intervallo. Ti disseti con i tuoi compagni, mentre mister Colby vi dà alcuni consigli per la ripresa

del gioco. Torni in campo ancora stanco, ma più deciso che mai a farla finita con questa partita. Durante il primo tempo supplementare il vostro attacco è roboante e la Norfolk, intimidita, passa giusto un paio di volte la metà campo. Sellers deve farsi in quattro per evitare il peggio e alla fine, come spesso gli capita, riesce ancora una volta a terminare la frazione imbattuto.

Nel secondo extra time il copione non cambia. Solo un contropiede di Book fermato in uscita disperata da Alan ti fa pensare al peggio. Il sostituto di Benji rilancia lungo per Morris, che combina con Diamond, aggirando Upper, e si lancia verso la porta avversaria. A pochi passi dall'area apre per Mason, che si trova in posizione defilata e funge da vera e propria ala: salta Kimber e mette in mezzo. Tu hai seguito l'azione e sei pronto a intervenire.

Se vuoi concludere direttamente a rete, vai al **281**.

Se vuoi appoggiare la palla a uno dei tuoi compagni, vai al **71**.

Se infine vuoi fare velo per far arrivare la palla a Tom e fartela passare nuovamente, vai al **241**.

104

Sfortunaccia, anche stavolta la palla non ha voluto saperne di entrare. Warner si sistema il cappellino e si prepara a ridare via all'azione, guardandoti con aria di sfida. Gli cancellerai quel ghigno beffardo dal viso, ne sei sicuro. Vai al **229**.



105

Ross è lontano, le tue paure sono sempre con te ma diamine, se non il primo sei di certo il secondo miglior tiratore tra i ventidue in campo! Una statistica inutile, ma tanto basta a convincerti a calciare dal vertice dell'area, che è anche la tua posizione preferita. Clegg ti si fa incontro disperatamente, senza più tergiversare con i numeri carichi e scagli la tua conclusione verso la porta della Mambo. Inorridisci: è un tiraccio, forse destinato a uscire.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 3, vai al **440**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **408**.

Se segnate, vai al **43**. Altrimenti, vai al **196**.

106

A circa metà del secondo tempo, la catena di emozioni altalenanti che hanno caratterizzato fin qui questa splendida finale si spezza, e c'è da capirlo. Il continuo batti e ribatti ha mozzato il fiato a entrambe le squadre e sia la New Team che la Muppet stanno cominciando davvero ad arrancare. Tu e Mark, comunque, non vi date per vinti e continuate a trascinare i vostri compagni, da veri capitani. Certo è che gli altri non hanno la vostra stessa energia, e infatti Lenders sempre più di frequente sta ricorrendo alle sue prevedibili azioni personali, ostinandosi a tirare in porta con furia sempre maggiore. Bordate che, comunque, non hanno mai

messo in seria difficoltà Benji, che ora pare essersi ripreso. “Lenders non la vedi! Di Holly sei ai piedi!”, la tragicomica lettura tattica di Patty di questa fase. Per quanto bislacco, il coretto ti ispira una riflessione. E se per una volta ti mettesti a imitare Lenders? Warner non è avversario di poco conto, ma i tuoi compagni sono in evidente difficoltà e una conclusione da lontano delle tue, di quelle che vanno a togliere la ragnatela dall’incrocio, non è detto non possa essere la mossa migliore per spezzare il ritmo del match. In alternativa, puoi riprendere fiato anche tu e organizzare un po’ di melina, puntando a una veloce circolazione di palla per far correre Mellow e compagnia.

Se ti metti a calciare in porta da fuori, vai al **268**.

Se invece opti per una prudente serie di passaggi orizzontali, vai al **298**.

107

Un tuo urlaccio ai difensori sorprende perfino Benji, che non era abituato a vederti reagire in questo modo. E non trascuri neanche una strigliata a Tom, che si è fatto portare via la palla come un calciatore del suo livello non dovrebbe mai fare. Nessuno fiata mentre riprendete a giocare. Speri di avere tempo di tentare un’ultima volta di fare gol al famigerato Warner. Vai al **151**.

108

Sì! Il movimento di Jack è proprio da centravanti puro! La cosa migliore è dargli la palla con precisione e augurarsi che la metta dentro. Fai per crossare, ma ti sorge un dubbio mentre carichi... Meglio dargli una palla rasoterra, da spingere in rete con il piatto, oppure ca-



librare sul suo testone per l'incornata?

Se crossi alto per il colpo di testa, vai al **319**.

Se invece preferisci mettere in mezzo rasoterra, vai al **419**.

Se segnate, vai al **194**. Altrimenti, vai al **135**.

109

A. Se hai scelto la marcatura a uomo, Denver va su James, il gemello più arretrato, mentre Taylor francobolla Jason. A un certo punto quest'ultimo esegue una mossa inaspettata: con un balzo si getta di schiena contro il terreno, cominciando a scivolare come uno skateboard verso la tua porta e sfuggendo al suo marcatore, visibilmente sorpreso. James spicca anch'egli un balzo, verso i piedi raccolti del fratello, e contemporaneamente vedi Ono che crossa al centro un pallone altissimo. Hai capito! James vuole farsi lanciare in aria dal fratello come un trampolino! A quanto pare, però, Bob ha avuto la tua stessa intuizione e rimedia come può: stratonando visibilmente il gemello per la maglia e impedendogli il salto. La palla si perde in tribuna. L'arbitro fischia e arriva di corsa: è fallo! Per fortuna la scorrettezza è avvenuta fuori l'area e sarà solo punizione. Alan sistema la barriera mentre Jason si appresta a calciare e tu tieni attentamente d'occhio il fratello. Il tiro di Jason uccella la barriera e vola verso l'incrocio. Vai al **410**.

B. Se hai chiamato la difesa a zona i due centrali presidiano attentamente la loro rispettiva fascia di campo, quand'ecco accade qualcosa che lascia loro (e te) del

tutto spiazzati. Jason si getta all'indietro contro il terreno, scivolando sulla schiena mentre James balza su di lui facendo combaciare le soles. In quella Ono crossa al centro un pallone altissimo e James viene sparato in area dal fratello a incornare quella palla. Dove? In cielo, dove nessuna difesa a zona potrebbe mai prevedere una copertura. Difatti, dopo aver gridato con superbia assieme al fratello "Noi... Siamooo... La Catapulta Infernale!", James colpisce in pieno di testa, indirizzando la palla verso il sette. Alan si lancia, cercando disperatamente di respingere quel pallone. Vai al **400**.

C. Se hai optato per la tattica del fuorigioco, a un cenno di Denver tutta la linea difensiva sale, e in quella Ono scodella al centro un pallone altissimo. Jason salta all'indietro scivolando sulla schiena, James salta su di lui facendosi spedire in aria a incornare in rete proprio quel pallone mentre entrambi gridano, in preda a un furore demoniaco, "Noi... Siamooo... La Catapulta Infernale!". Un'azione senz'altro spettacolare, devi ammetterlo, peccato che il gioco sia fermo da mezz'ora a causa del chilometrico fuorigioco di entrambi i gemelli, caduti nel tuo tranello. Bruce è meno pietoso di te: "Vi state divertendo a fare i pagliacci? - ringhia - Al Circo di Tokyo cercano uomini-cannone, provate là". Cerchi di mantenere un contegno impassibile, da autentico capitano gentleman, ma non riesci proprio a fare a meno di sghignazzare maligno mentre torni in avanti e Alan si appresta a rimettere in gioco la palla. Vai al **271**.

D. Se infine hai chiamato il pressing, l'atteggiamento della difesa si fa molto più aggressivo. I Derrick, sorpresi dalla mossa, vengono accerchiati dai difensori,



mentre anche i mediani vanno a raddoppiare sul portatore. Morris triplica addirittura la marcatura e il povero Ono perde palla in un battibaleno, vanificando l'attacco. Vai al **271**.

Se ti segnano, vai al **290**. Altrimenti, vai al **271**.

110

I tuoi ragazzi sembrano terrorizzati da quel demonio di Lenders, ma si rianimano quando ti vedono rientrare a dar manforte come un autentico giocatore totale, bontà loro. Lui se ne accorge e ti apostrofa in modi poco urbani, come suo costume: "Hutton, ti annienterò, sono io il migliore!". Non badando a questo urlo di battaglia, ti premuri di organizzare una difesa credibile assieme ai tuoi compagni, anche perché, tra pochi istanti, partirà il consueto missile terra-terra diretto verso Benji.

A. E se invece per una volta volesse passare a Hayle che, guarda un po', è liberissimo? Vai a chiudere su quest'ultimo e mandi la tua difesa contro Mark?

B. O ti concentri sul numero 10 e ordini di triplicare la marcatura con il tuo aiuto?

C. Chiami Denver a uomo, che è più vicino, mentre tu cerchi di intercettare il possibile tiro?

D. Tenti di anticipare Lenders mentre gli altri difensori raddoppiano?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare, poi vai al **169** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

111

Rete! Finalmente! Questo gol per te è una liberazione, significa essere tornato pienamente al meglio della tua efficacia sul campo. Adesso che ti sei ripreso sai di poter battere Ross, anche se non sarà certo uno scherzo. Vai al **239**.

112

Che sfortuna! Ci avevi visto bene a voler attaccare nel finale di tempo, ma la palla non ha voluto saperne di entrare nella porta della Hot Dog. E va bene, ci riproverai nella ripresa. Vai al **158**.

113

All'ennesima posizione irregolare che gli sbandiera l'assistente dell'arbitro, Lenders impreca con una maledizione da bettola che per poco non gli causa un'ammonizione. Ridacchi soddisfatto, la tattica ha sortito effetto frenando l'impeto iniziale del centravanti che voleva spaccare tutto nei primi minuti. Invece, grazie al movimento perfetto della linea guidata da Bob, finora è andato sempre in fuorigioco, risultando inoffensivo.

Ecco che ora Mark viene a prendersi palla quasi a centrocampo, facendosela passare dal fedele Mellow. Invece di involarsi in porta si gira e... Scaglia un siluro diretto all'incrocio dei pali! Resti a bocca aperta e lo stupore si prolunga quando vedi Benji tuffarsi in direzione della palla e bloccarla in volo. Mentre si prepara al rinvio il tuo amico apostrofa l'avversario puntandogli l'indice contro, "Lenders! Dovrai fare molto di più di questo per pensare di mettermi in difficoltà!". Queste baruffe tra galletti non rientrano nel tuo stile, così ti



porti verso l'area avversaria in attesa di ricevere palla e scaldare un po' tu le mani al decantato fenomeno Warner. Vai al **228**.



114

Solo tu, anche se sei da solo, puoi farcela contro questa coppia terribile, a patto di indovinare prima le loro mosse. Il problema ora è: che cosa fare? Ti vengono in mente tre possibilità. Potresti andare a marcare strettamente Jason, il più avanzato dei due Derrick. Sarà diretto a lui il cross di Ono? E se invece fosse destinato a James, che è più indietro? Potresti marcare l'altro fratello, e questa è la seconda possibilità. Oppure, infine, potresti scopiazzare la tattica del calcio acrobatico, saltando sul tuo palo e dandoti lo slancio per respingere di certo qualsiasi pallone abbastanza alto giunga dentro la tua area. Certo che, scegliendo questa soluzione, se i gemelli capiscono le tue intenzioni e si fanno passare la palla rasoterra, sei fritto. Che decidi?

A. Marchi Jason, il gemello avanzato?

B. Marchi James, che invece sta più indietro?

C. Rendi ai Derrick pan per focaccia, usando il loro malefico calcio acrobatico per difendere?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare, poi vai al **31** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

A. Se hai deciso di andare a chiudere tu su Ross, urla a Diamond di occuparsi di un'altra marcatura e raggiungi il capitano avversario. Lo vedi ridacchiare, ti giri e capisci perché: la Mambo ha messo in piedi uno schema alternativo, Marshall e Mallory si scambiano la palla e il mediano poi conclude verso la tua porta, contrastato alla disperata da proprio da Diamond. Vai al **422**.

B. Se vai a chiudere su Marshall per fermare l'azione, la ferocia si impadronisce di te e divori i metri che ti separano dal centrocampista in pochi secondi. Con un tackle da manuale entri pulito sulla palla e lo mandi a ruzzolare a terra, fermando l'azione. Bravo! Vai al **93**.

C. Se hai scelto di aiutare Paul, raddoppiando su Ross, il 14 si ritrova con tutti i collegamenti tagliati, ma la Mambo cambia attacco e gioca su Mallory. Il centravanti combina con Marshall e quest'ultimo, indisturbato, spara verso Alan. Vai al **399**.

D. Se infine hai deciso di andare a difendere la porta, contrariamente a quanto ti aspettavi vedi il gioco svilupparsi tra Marshall e Mallory, senza coinvolgere Ross. Il medianaccio conclude violentemente a rete. Alan sembra non arrivarci, ma per fortuna ci sei tu a intercettare di testa sulla linea un tiro destinato all'incrocio. Vai al **93**.

Se ti segnano, vai al **295**. Altrimenti, vai al **293**.



116

Sei troppo avanti per recuperare e non vuoi arrivare tardi: i tuoi compagni se la caveranno alla grande. Trotterelli indietro osservando quello che succede, i gemelli che continuano a correre senza palla uno avanti all'altro e l'ala che si fa tutta la fascia pronta a mettere al centro. Ti viene un'idea, chiamare una tattica difensiva! Sì ma quale? Sei certo che questo non sia un attacco come tutti gli altri.

A. Ordini un'asfissiante marcatura a uomo sui gemelli, tralasciando gli altri giocatori?

B. Fai difendere a zona per poter fronteggiare la minaccia?

C. Cerchi di mettere in fuorigioco i gemelli facendo salire la difesa?

D. O infine chiami tutta la squadra a pressare la Hot Dog?

Rifletti bene su quale tattica difensiva possa essere la più adatta per fermare questo attacco dei tuoi avversari, poi vai al **109** per controllare quali sono stati gli esiti della tua mossa.

117

Fare la torre per un compagno e poi farsi ripassare la palla. Un giochetto da ragazzi, se non fossi in piena area di rigore con quindici persone dentro e un portiere che vale per due! D'altronde spesso le soluzioni più complicate ti hanno poi consentito di segnare le reti più

incredibili, quindi decidi di provare. Il lancio di Tom è perfettamente calibrato per la tua inzuccata, così salti e fai da torre verso Mason, appostato all'altezza dell'area piccola a pochi passi da Sellers. Il centravanti si prepara a incornare, ma la tua voce lo gela: "Ancora, John!". Contrariamente a quanto ti aspettavi, il vostro numero 9 non solo capisce al volo, ma esegue perfettamente, anticipando il salto e restituendoti la palla, ancora di testa. Il passaggio è un po' lento, ma preciso, e Sellers, sbilanciato verso Mason, sembra in ritardo. Ora puoi tirare! Come colpirai il pallone?

Se cerchi di bucarlo con un nuovo colpo di testa, vai al **315**.

Se hai il sangue freddo di stoppare e poi calciare a due metri dalla porta, vai al **399**.

Se infine cerchi lo spettacolo con una delle tue note rovesciate, vai al **447**.

Se segnate, vai al **219**. Altrimenti, vai al **129**.

118

Ti avvicini a Ted e gli chiedi palla. Il vostro numero 7 te l'appoggia subito e scatta verso il fondo, liberandosi di O'Neill. Quest'ultimo si avventa contro di te, ma tu hai già restituito il pallone a Carter e ti incunei in area. Ted te lo passa nuovamente e ti prepari a tirare, quando una forte spallata ti arriva sul lato sinistro. È il roccioso Star, e nonostante te la sia vista con avversari ben più violenti, stai per perdere l'equilibrio. Che cosa vuoi fare?

Se calci di punta per anticipare tutti, vai al **345**.



Se ti fai passare la palla dietro il piede d'appoggio e colpisci di tacco, vai al **350**.

Se resisti e provi a piazzarla con un millimetrico tocco di piatto, vai al **372**.

Se segnate, vai al **283**. Altrimenti, vai al **104**.



119

Tom riceve il tuo pallone e capisce al volo la chiamata, crossando un istante dopo proprio verso di te, che nel frattempo stai attraversando a grandi passi l'area di rigore. Mandi per farfalle Lennon, incrociandoti a perfezione con Morris, ma il portiere ti esce addosso con decisione e capisci che sarà difficilissimo riuscire a fargli gol colpendo di testa, quand'ecco che ti viene un'idea: quella di anticipare la sua presa con un'acrobazia. Calcoli i tempi per colpire il traversone di Becker e salti, cercando di ricordare tutti gli insegnamenti di Roberto.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 5 o 6, vai al **433**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **430**.

Se segnate, vai al **194**. Altrimenti, vai al **135**.

Sei l'ultimo a entrare in campo. Hai atteso una partita come questa per parecchio e vuoi assaporare e goderti appieno tutte le emozioni. Sobbalzi quando senti il pubblico dedicarti una vera e propria ovazione, appena metti piede sul terreno di gioco. Sarà per la partita in notturna, ma c'è davvero un sacco di gente! Raggiungi il centro del campo e, con un sorriso, dai la mano a Julian Ross, che ricambia il gesto, pure lui sorridendo. "Oliver - ti dice - era da molto che aspettavo un avversario del tuo valore, facciamo in modo che la gara di oggi sia la più bella del torneo, ci stai?". Non puoi che annuire.

Sarete voi a battere il calcio d'inizio mentre Ross sceglie il campo. Ti porti all'interno del cerchio di centro-campo e confabuli con Tom. Per quanto ne sai, la Mambo si è sempre distinta per la sue eccellente organizzazione di gioco, così ti chiedi come dare avvio alle ostilità. A dire il vero, sei incerto tra il tenere un atteggiamento prudente per annusare l'aria, oppure lanciarti senza indugi all'attacco per mettere subito alla prova la difesa dei giallorossoblù. I tuoi attendono ordini.

Se opti per una tattica attendista, vai al **247**.

Se invece vuoi adottare un atteggiamento arrebbante, vai all'**84**.

Cominci a correre palla al piede verso Sellers, in apparenza con tutta l'intenzione di dribblarlo, tant'è che lui si prepara ad affrontarti, anche se non potrà usare le mani. In verità, anche se vorresti proprio dargli una lezione di calcio, sai anche che il bene della squadra è più



importante delle soddisfazioni personali. Il tuo obiettivo non è Sellers, ma vincere il campionato.

Quando sei ormai a pochi metri dal tuo avversario, senza guardare apri d'esterno alla tua sinistra dove, con la coda dell'occhio, hai visto appostato il tuo amico Tom. Ora che tutte le attenzioni degli avversari sono concentrate su di te, sei certo non si farà sfuggire questa opportunità. Il tuo passaggio è preciso, ma non troppo veloce e inorridisci quando vedi che Sellers è disposto a fare fallo di mano e farsi buttare fuori dall'arbitro pur di non far passare questo pallone. Proprio come fosse in porta si lancia in tuffo disperato, tentando di frapporsi tra la palla e Becker.

Lancia un dado.

Se ottieni 6, Sellers arriva a un palmo dalla palla, ma non riesce a prenderla né deviarla, sicché Tom riceve il tuo assist. Smarcato, con la porta vuota davanti, senza attendere oltre spara in rete da posizione defilata. Vai al **396**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, la bravura di questo portiere si rivela ancora una volta impressionante. Con un tuffo prodigioso riesce a intercettare il tuo passaggio, e fermando la palla con il petto evita anche di commettere fallo. La palla beffarda ritorna sui tuoi piedi, e la scagli verso la porta con tutta la forza che hai. Vai al **397**.

Se segnate, vai al **90**. Altrimenti, vai al **259**.

122

Che divertimento c'è, quando il portiere è un califfo come Ed Warner, se non quello di tirargli in porta il più possibile fino ad averla vinta? Stavolta non se ne parla di lasciare ad altri l'onore della conclusione: dopotutto sei stato generoso per l'intero campionato, ma questa è la tua partita, tanto più se pensi che dall'altra parte c'è quel presuntuoso di Lenders, pronto a scaraventare in rete qualsiasi oggetto sferico gli si presenti nelle vicinanze, fosse pure la faccia di Bruce. Il gioco senza palla e lo smarcamento sono una delle chicche che Roberto ti ha insegnato e ti consentono di fare la differenza in mezzo agli altri ragazzini. Così, quando entri in area affiancato da Green e Star, la morsa dura poco: finti un movimento e scatti all'opposto e ti liberi dei due fastidiosi marcatori. Il cross di Ted è una leccornia, ora sta a te sfruttarlo nel modo migliore...

Se ti affidi a un'acrobatica semigirata, vai al **373**.

Se sei così presuntuoso da stoppare e calciare al volo, vai al **312**.

Se provi a incornare di testa, vai al **313**.

Se devii di piattone, vai al **343**.

Se segnate, vai al **283**. Altrimenti, vai al **104**.

123

“Holly invertebrato! Battuto da un malato!”. L'agghiacciante coretto di Patty è quello che ti meriti dopo la sconfitta in semifinale. Julian Ross è il Principe del calcio, va bene, ma la tua prestazione senza grinta, senza carattere e senza classe è ingiustificabile. Altro che vittoria del campionato, altro che Brasile con



Roberto! Se pensi di poter fare meglio di così, ricomincia da capo la tua avventura e cerca di arrivare in finale. Altrimenti intraprendi la carriera di mangaka, coniando una serie calcistica con giocatori giapponesi che hanno nomi inglesi e si sfidano su un campo lungo 18 chilometri.



124

Ci sarà tempo e modo di sfidare Julian Ross come fosse una tenzone medievale: per ora è bene che tu stia in avanti e che la difesa pensi a fare la difesa. Dopotutto, siete in semifinale anche grazie al tuo pacchetto arretrato! Ross è quasi al limite palla al piede, ai lati ha le altre due mezzepunte, Foyles e Marshall, mentre l'unica punta, lo sgusciante Mallory, è nella morsa dei tuoi centrali. Ti arrischi a chiamare una tattica, ora devi decidere quale.

- A. Una feroce marcatura a uomo sugli avanti della Mambo?
- B. Fai salire la linea cercando di metterli in fuorigioco?
- C. Pressing asfissiante sul portatore?
- D. Oppure marcatura a zona?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare, poi vai al **130** per sapere se la scelta è andata a buon fine.

Ti giochi il tutto per tutto. Nel frattempo, comunque, Lenders è solo davanti allo zoppicante Benji, calcia a botta sicura ma... miracolo del vostro portierone! Non è finita: sul tap-in si avventa Mellow che deve solo spingere in rete e invece... Tom si immola, liberando sulla linea dopo una lunga rincorsa e schiantandosi sul palo. La palla, quasi guidata da una calamita, ti arriva piano piano sui piedi. Un fuoco ti si accende dentro. “Non lascerò più questa palla a nessuno! Almeno fino a quando avrò segnato!” gridi, capovolgendo l’azione e scattando verso la porta avversaria. Salti Jones e Reeves come birilli, ma subito rispunta Lenders che torna su di te. “Ti prendo la palla e segno da fuori area, scommetti?” prova a innervosirti, ma senza successo. “Provaci, Lenders!”. A questo punto, sta a te decidere se essere coerente con la tua scelta di sfidarlo oppure pensare al risultato di squadra: magari potete segnare in un altro modo.

Se insisti a sfidare Lenders, vai al **301**.

Se invece lanci filtrante per Mason, scattato in buona posizione, vai al **280**.

Se infine combini con Tom per un’azione in tandem, vai al **264**.

Gol! Gol lampo dopo pochissimi minuti della ripresa! Esulti con tutta la tua squadra, ben conscio che, in una finale tirata e combattuta come questa, anche una sola rete in più può fare la differenza. Warner prende a pugni il terreno: non si capacita di aver subito una marcatura, ma Lenders gli intima di rialzarsi e smetterla di



frignare e in pochi secondi il portierone gialloviola recupera tutta la sua proverbiale sicumera. Vai al **48**.

127

Fili dritto come un treno per vie centrali e fai irruzione in area di rigore, entrerai in porta con tutta la palla se necessario e Ross farà meglio a non mettersi in mezzo. Figuriamoci il portiere. Per una frazione di secondo incroci lo sguardo di Julian che comincia a uscire contro di te, ha una faccia strana, ma non hai tempo per pensarci. Ti carica lateralmente con tutta la forza che ha ancora, con la grinta che gli è rimasta, tu rispondi a dovere con una spallata che potrebbe tramortire anche Sellers. Basterà? Mentre siete entrambi sbilanciati, calci in porta con violenza.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 2 o 4, vai al **396**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **444**.

Se segnate, vai al **240**. Altrimenti, vai al **160**.

128

Mentre diluvia, calci via l'acqua da una pozzanghera, nauseato. La tua partita sta peggiorando minuto dopo minuto. Nonostante i continui incitamenti dell'allenatore e l'aiuto prezioso dei tuoi compagni, Tom in primis, il complesso d'inferiorità nei confronti di Ross non è affatto diminuito. Anzi, se possibile la forbice tra le vostre prestazioni si è ancor più allargata.

Il 14 è salito in cattedra e sta sciorinando giocate da campione. Due pali hanno salvato Alan, immobile sulle sue conclusioni, e il gol dei vostri avversari sembra veramente solo questione di tempo. Dal canto tuo, hai avuto una buona occasione, calciando in pratica un rigore in movimento su centro teso intelligente di Carter, ma hai tirato una ciabattata ignobile. Scuoti il capo e torni indietro, a testa bassa.

BAM! Una pallonata terrificante ti colpisce alla nuca, facendoti cadere faccia a terra. Ti rialzi a fatica, traballante, e ti giri per cantarne quattro a chiunque ti abbia colpito. Ma resti a bocca aperta. “Mi vergogno di te, Oliver Hutton!”. È stato Benji! Che ci fa lì? È entrato in campo portando la palla che hai spedito fuori e ti ha sparato un siluro addosso! Lo vedi avanzare nella tua direzione, mentre senti l’arbitro fischiare e correre verso di voi. “Che diavolo ti succede? Hai rinunciato a tutta la tua combattività? Mi sono allenato come un pazzo per recuperare dall’infortunio e prendere parte alla finale, ma stai rovinando tutto”. “Non posso batterlo, Benji!”, rispondi sconcolato. Strabuzza gli occhi. “Come sarebbe? Sei fuori di testa? Svegliati! Altrimenti altro che in Brasile, dovrai andare a lavorare in fabbrica!”. Prima che il direttore di gara riesca ad acciuffarlo, Benji salta agilmente i cartelloni e si dilegua di nuovo tra gli spalti.

Per fortuna che non lo hanno riconosciuto, altrimenti si sarebbe potuto beccare una bella squalifica per domani! Già, domani... Chissà che finale giocherete, domani, quella per il primo o il terzo posto? Sorridi, mentre senti nuova energia fluire dentro di te. Ma quale terzo posto. Domani vi giocherete la vittoria di questo torneo, e vincerete, perché tu devi andare in Brasile! Ringrazi



mentalmente il tuo amico portiere. Ti ha dato una bella sveglia, sia con la pallonata, sia con le sue parole! Ora sei di nuovo convinto di farcela e vuoi dimostrarlo a te e a tutti gli altri, ma nel calcio a volte è anche questione di fortuna. E tu sarai fortunato?

Lancia un dado.

Se ottieni 1, 3 o 5, vai al **233**.

Se ottieni 2, 4 o 6, vai al **284**.

129

Anche questo assalto è andato a vuoto. La porta della Norfolk sembra veramente stregata... Comunque non disperare, in fondo hai tutto un secondo tempo a disposizione per ritentare, magari stavolta con un esito migliore! Vai all'**89**.

130

A. Se hai optato per la marcatura a uomo, scopri che non è proprio uno scherzetto piazzare con successo un mastino contro un genio come Ross. Il 14 salta Kramer e poi Denver in rapida successione, arriva davanti ad Alan e cerca di scavalcarlo con un tocco sotto. Vai al **427**.

B. Se hai chiamato la tattica del fuorigioco, la tua mossa mette in offside tutti i compagni e Ross deve cavarcela da solo. Fa due passi e tenta una botta da fuori, Alan si tuffa e cerca di prenderla. Vai al **409**.

C. Se hai deciso per il pressing, l'azione dei tuoi mette in difficoltà Ross. Ciononostante, il capitano della

Mambo riesce a resistere e a smistare la palla su Foyles, lasciato libero. Il funambolo giallorossoblù avanza e cerca di beffare Alan. Vai al **437**.

D. Se infine hai scelto la marcatura a zona, il contrasto di Denver spinge Ross verso il lato destro, dove c'è Bruce. Il 14 tira un vero e proprio siluro, ma con il colpo che lo ha reso celebre il tuo amico si immola, lanciandosi in volo e prendendo la palla sulla faccia, e così la minaccia è sventata. Vai al **41**.

Se ti segnano, vai al **7**. Altrimenti, vai al **58**.



131

Calibri un pallone molto preciso per Tom, che controlla da manuale, ma viene spintonato e atterrato da Pidgeon: è fallo. L'arbitro ammonisce il calciatore della Hot Dog. Avete l'opportunità di calciare una punizione dal limite, devi sfruttarla al meglio! L'arbitro tiene il braccio alzato, quindi il calcio è indiretto. Confabuli con Tom mentre Bruce sgomita in barriera e richiama l'attenzione del direttore di gara per evitare che quelli della Hot Dog si avvicinino troppo; tu, intanto, posizioni la palla e prendi una media rincorsa. Il tuo amico finta di toccare in avanti, ma subito dopo colpisce di tacco, spiazzando la barriera che si smonta completamente. Tu hai seguito il suo tocco e, con lo specchio



completamente aperto, calci in porta con tutta la forza che hai, indirizzando un vero missile verso il palo lungo.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 4, vai al **415**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **435**.

Se segnate, vai al **179**. Altrimenti, vai al **47**.

132

Semifinali! Il clima comincia a farsi teso, la pressione sale, ma tu sei contento perché vedi avvicinarsi un po' più il traguardo della vittoria del torneo e, con esso, il tuo trasferimento in Brasile. Trascorri una mattinata di tutto relax in compagnia di Tom e Bruce all'interno del parco di Yomiuri Land, alla fine di un giro mozzafiato sulle montagne russe ti arriva una notizia inattesa ed entusiasmante. Si tratta di un sms inviato da Benji, che ti annuncia il suo arrivo per questo pomeriggio. "Sto partendo, ci vediamo oggi. Portaci in finale e ci sarò", dice laconico come al solito. Quasi non ci speravi più ma, stando a quello che scrive, se batterete Julian Ross potrete davvero schierare il vostro portierone per l'ultimo atto!

Comunichi la novità ai tuoi due amici, che sono altrettanto contenti. Dopo pranzo, tornate verso il complesso sportivo, dove avete appuntamento con mister Colby e tutti gli altri. In programma c'è, infatti, la prima semifinale, che deciderà la squadra che eventualmente affron-

terete in finale tra Flynet, dove giocava Tom fino a pochi mesi fa, e Muppet, la squadra di Lenders, che ha concluso il girone di qualificazione davanti a voi, battendovi. L'incontro è piuttosto interessante, sia perché potrete vedere all'opera i vostri potenziali avversari, sia perché c'è una rivalità particolare che darà pepe al match: quella tra i due capitani, Callaghan della Flynet e lo stesso Lenders della Muppet, che qualche giorno fa stavano per darsela di santa ragione in sala mensa.

Raggiungete gli altri proprio mentre l'arbitro dà il fischio d'inizio. Tom, come al solito, è al tuo fianco e ti presenta via via tutti i suoi ex compagni. La sua ammirazione per Callaghan è grande, e capisci subito perché: è la prima volta che lo vedi giocare, ma ti pare davvero un calciatore promettente, grintoso e tecnico. A passare per prima in vantaggio, tuttavia, è la Muppet, manco a dirlo con Lenders, che trafigge il portiere con un siluro dei suoi. Tu resti impassibile, mentre Tom sibila un'imprecazione. È evidente a chi vada la sua preferenza, mentre tu, in cuor tuo, spera di sfidare di nuovo Mark. E stavolta averne ragione. Vai al **37**.



133

Così come l'hai pensata, l'azione è troppo "telefonata" per sorprendere la Muppet. Devi aggiungerci qualche elemento di imprevedibilità, e chi meglio di Tom può aiutarti in questo? Il tuo amico è già sul fondo, salta Foster come fosse un birillo e mette in mezzo. Mandi



fuori tempo Lenders quando, invece dell'attesa rovesciata, colpisci di testa e fai da torre per Becker che, però, al posto di concludere ti restituisce la palla sempre di testa. Ora sei solo e adesso sì che puoi esibirti in una delle tue acrobazie!

Lancia un dado.

Se ottieni 4, anticipi il movimento scegliendo la mezza girata e colpisci a perfezione. Vai al **433**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, non trovi il tempo, ma riesci solo a colpire di testa il pallone ricadendo, abbastanza debolmente. Vai al **401**.

Se segnate, vai al **36**. Altrimenti, vai al **304**.

134

Corri in difesa assieme ai tuoi compagni. I Derrick stanno attaccando in modo strano e sei certo che ci sarà bisogno di te. I difensori vanno a pressare Jason che, lesto, lancia in avanti per il fratello. La posizione è regolare, perché quell'impiastro di Bruce non è salito e ha tenuto in gioco James. Adesso spero che almeno sia capace di respingere questa palla a campanile vincendo il duello di testa, quando arriva l'imprevisto. Con una manovra alquanto bizzarra, James salta contro un palo della tua porta e prende il volo! Bruce è stupefatto e incapace di seguirlo, visto che ora James si trova in aria spalle alla porta! Indisturbato, colpisce di testa facendo da torre per Jason, che ha seguito l'azione e tira senza farsi pregare. Per fortuna anche tu hai seguito quest'elaborata azione e intuito dove sarebbe finito il

tiro. Ti lanci in difesa della porta, tentando un disperato intercetto.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la Hot Dog ha segnato o meno.

Se ottieni 3, vai al **438**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, riesci a toccare la palla con la punta del piede e spedisce la sfera in fallo laterale. La rimessa viene battuta per James, che passa a Stubin; quest'ultimo salta Morris e prova la botta da appena fuori l'area. Vai al **407**.

Se ti segnano, vai al **64**. Altrimenti, vai al **100**.

135

Accidenti, non siete riusciti a segnare! Un gol nel finale poteva essere preziosissimo, peccato. Se non altro, la tua decisione di avanzare Morris si è rivelata azzeccata: è magra, ma pur sempre una consolazione. Vai al **260**.

136

Uno contro uno. Meglio sbrigharsela alla vecchia maniera, tanto più che tra poco l'arbitro fischierà la fine, perciò programmi uno sforzo supplementare e ti lanci con ancor più convinzione all'inseguimento di Mark. Il numero 10 avversario sta tagliando a fette la vostra difesa correndo con la palla, si è già liberato di Taylor con una spallata e con uno scarto secco ha eluso anche Bob. Benji si lancia in uscita, ma tu non rallenti la tua azione e, con qualche falcata accelerata, sei pronto a intervenire.



A. Entri a forbice, rischiando di commettere fallo, ma sicuro di centrare il bersaglio (palla o gamba)?

B. Imiti Lenders e provi a buttarlo a terra con una posente spallata?

C. Lo trattieni per la maglietta cercando di sbilanciarlo?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare e poi vai al **254** per vedere se ha sortito effetto.

137

Segui Amy dribblando la folla di sportivi che ancora sta affluendo al campo per seguire le vostre partite. Alla fine raggiungete un punto isolato e la ragazza si ferma. Noti che la sua espressione si è fatta triste e aspetti di ascoltare che cosa abbia di così importante da svelarti. “Holly - sospira - non c’è altro modo per dirlo. Julian Ross è gravemente malato, al cuore. Non lo sa nessuno qui, eccetto il mister e i compagni più stretti. Quella di oggi potrebbe essere la sua ultima partita di pallone: quando finirà il torneo della Mambo, finirà anche la sua carriera”.

Queste parole ti colpiscono come una frustata sul volto. Riesci solo a biascicare. “Che cosa... Come è possibile?”. Amy ti guarda qualche secondo prima di mettersi all’improvviso le mani sulle spalle e implorarti. “Accetteresti di farlo vincere? Ti prego, lascia che la mia squadra si aggiudichi questa semifinale... È l’unico modo per consentire a Julian di vincere il campionato: tu potrai riprovarci i prossimi anni, mentre lui non avrà altre opportunità. So che ti chiedo molto, ma ti scongiuro, fallo per me, per lui e per l’amore per il calcio”.

Amy ti lascia e si allontana d'un passo, in attesa della risposta. Che cosa intendi fare?

Se accetti la richiesta di Amy e lasci vincere la Mambo, vai al **202**.

Se invece rifiuti, vai al **35**.



138

Hai quasi raggiunto Reds, mancano pochi metri ormai. Lanci uno sguardo a Book che sta per caricare il cross, sei sicuro che sarà per il centravanti. Ti allarmi capendo che devi per forza tuffarti adesso per tentare un disperato intercetto, altrimenti sarà troppo tardi e l'attaccante sarà libero di colpire! Dove pensi arriverà il traversone del compagno?

A. Alto? In questo caso tenti un acrobatico tuffo di testa.

B. Basso? In tal caso ti lanci in tackle con tutta la tua forza.

C. Scatti ancora? In fondo Reds è ormai a pochi metri, anche se non ce la fai più puoi correre ancora e provare a prenderlo...

Scegli l'intervento che vuoi effettuare, poi vai al **261** e controlla se hai deciso nel modo migliore.



139

Un cross ben calibrato, non c'è che dire, ma Mason salta a occhi chiusi e manca l'impatto con la sfera, dimostrando una volta di più la sua scarsa propensione al ruolo di centravanti, di cui pure va fiero. Alle sue spalle sbuca, tuttavia, Morris che solo soletto incorna sul secondo palo. Il gol è fatto ma... Incredibile! Con un balzo fulmineo, Warner è riuscito a sventare la minaccia, deviando la palla d'istinto a mano aperta. Come diavolo ha fatto? Jack si trovava a pochi passi dalla porta. Resti a bocca aperta dinanzi allo sfoggio di bravura di questo superbo estremo difensore. Benji si vanta, e a ragione, di essere il più bravo del Giappone, ma dopo questo torneo dovrà allenarsi duramente se non vorrà essere superato in futuro da questo campione in erba. Vai al **151**.



140

Taylor accetta di buon grado la tua indicazione (ci mancherebbe!) e comincia a prendersi cura di Book quando questi viene avanti, raddoppiando l'azione di Bruce e lasciando Denver a fronteggiare il suo unico avversario al centro dell'area. Il giochetto funziona e l'esterno non riesce più ad andare al cross. Dopo un paio di azioni fallite, vedi Sellers sbracciarsi dalla porta e ordinare un cambio di tattica: i compagni eseguono senza fiatare. Il portierone ti sembra piuttosto nervoso per questo imprevisto, così sogghigni soddisfatto e ti lanci nuovamente all'attacco. Vai al **27**.

Sono le battute conclusive e non puoi né vuoi permetterti di sbagliare ancora. Metti in conto un debito d'ossigeno e ti fiondi tu stesso, con uno scatto da centometrista, a riprendere Mark. “Ancora tu!”, grida quasi indignato, mentre duellate spalla a spalla. Devi accelerare il tuo intervento difensivo perché vedi che si sta preparando a tirare da ben fuori area. Ti chiedi come mai, quando intuisci che Lenders ha visto qualcosa che ti era sfuggito. Benji è accasciato al centro della porta, è di nuovo fuori combattimento! A farla breve, o gli impedisce di tirare o nulla fermerà quel pallone.

Lancia un dado.

Se ottieni 1 o 2, metti il piede davanti al pallone per fermare Mark. Sembra fatta, ma ha calciato con una tale potenza che ti piega la caviglia e scaraventa la palla verso la rete. Vai al **438**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, il contrasto ti riesce. Complimenti, hai fermato Mark. Ma c'è una nuova minaccia! “Vi aiuto io, ragazzi!”. Non ci puoi credere: è il portiere Warner che è uscito dai pali per sfruttare la superiorità e infilzare il suo collega in ambascie. Si avventa sul tap-in e calcia verso il palo lungo. Vai al **413**.

Se ti segnano, vai al **102**. Altrimenti, vai al **94**.





142

Avevi un po' paura di giocare il primo tempo nella metà campo con l'area di rigore messa male, invece la tua scelta sembra essere stata premiata: nella vostra area piena di buche, infatti, il gioco agile dei gemelli Derrick non funziona poi molto mentre, attaccando nell'area di rigore con il fondo regolare, voi avete già avuto un paio di occasioni, seppur senza trovare la via della rete. Adesso Paul Diamond recupera un bel pallone a centrocampo, si guarda intorno e lo appoggia a Carter, che s'invola sulla destra. Segui la corsa di Ted che arriva sul fondo ma, marcato da due avversari, non può mettere in mezzo ed è costretto a temporeggiare. Chiami la palla e ricevi il suo appoggio. Ora ti trovi al vertice destro dell'area avversaria e due difensori ti stanno venendo contro. Vedi Johnny Mason che si sbraccia in mezzo all'area mentre Ted è rimasto dalle tue parti. Sei un po' incerto sul da farsi.

Se fai due passi e tiri in porta, nonostante la pressione, vai al **265**.

Se ti piace il rischio e metti in mezzo per Mason, vai al **248**.

Se infine restituisci la palla a Carter, chiedendo un nuovo passaggio in area, vai al **29**.

143

La partita si è conclusa con un pareggio e forse è il risultato più giusto, viste le occasioni avute da entrambe le formazioni. Purtroppo sono diversi gli esiti: la Hot Dog festeggia con questo punto il secondo posto nel girone e la qualificazione alla fase successiva, mentre il punticino non è sufficiente a voi per scavalcarli, a causa

della peggiore differenza reti, e così venite eliminati. I Derrick vengono a stringerti sportivamente la mano e ti fanno inutili complimenti, prima di andare a festeggiare con il resto della squadra. Hai deluso le aspettative di Benji, che si stava esercitando assiduamente per recuperare in tempo per la finale, e non hai mantenuto la promessa fatta a Roberto di vincere il torneo per farti portare in Brasile a fare il calciatore professionista. Hai fallito!

Se vuoi dimostrare a tutti che sai fare meglio di così, torna al Prologo e ricomincia daccapo l'avventura. Altrimenti cercati un lavoro e dedicati ai tornei aziendali con Bruce, Arthur e qualche quarantenne.

144

Che disastro, come si fa a essere così malaccorti da prendere gol ai supplementari? Ora siete sotto! Riporti frettolosamente la palla a centrocampo e parti subito in pressing a caccia di un nuovo pareggio che, almeno, vi manderebbe ai rigori. Ti batti come un leone e la Mambo traballa vistosamente. Ma la palla non entra e cominci a essere davvero stanchissimo. L'arbitro fischia la fine del primo tempo supplementare e bisogna cambiare subito campo. Continui a cercare la via della rete, anche con qualche individualismo di troppo, finché non arriva il triplice fischio. È finita. Vai al **123**.





145

Il portiere della Mambo piazza una barriera di cinque uomini e si sistema sul palo alla sua sinistra. Prendi una rincorsa molto arcuata, hai deciso di scodellare in mezzo un pallone, ma fino all'ultimo vuoi dare l'impressione di voler calciare in porta. Guardi la disposizione dei tuoi uomini dentro l'area di rigore giallorossoblù mentre senti Julian urlare qualche disposizione difensiva.

Tutti i tuoi saltatori sono all'interno. Mason si è appostato sul palo lungo, mentre Bruce è proprio sul dischetto del rigore. Sulla sinistra vedi Becker che potrebbe infilarsi e calciare al volo, infine Morris sta entrando in area spintonandosi con il suo marcatore.

Se lanci per Mason, vai al **341**.

Se servi Bruce, vai al **310**.

Se apri per Becker, vai al **449**.

Se appoggi a Morris, vai al **394**.

Se segnate, vai al **111**. Altrimenti, vai al **193**.

146

Palla al piede al limite dell'area: la posizione perfetta per infilzare un portiere e nessuno può farlo meglio di te. Devi solo liberarti di quel difensore che si è buttato in scivolata cercando di falciarti. In un centesimo di secondo vagli le vari ipotesi di dribbling e di tiro. Puoi scartare il difensore a destra o a sinistra, calciando poi con un piede o con l'altro, e dirigere la traiettoria della conclusione rasoterra oppure cercando l'incrocio. Non c'è più a tempo, devi decidere adesso!

Se scarti il difensore a destra e tiri rasoterra, vai al **441**.
Se invece scarti a sinistra e tiri rasoterra, vai al **364**.
Se vuoi dribblare con il destro e calciare alto, vai al **320**.
Se infine preferisci dribblare di sinistro e calciare alto, vai al **387**.

Se segnate, vai al **182**. Altrimenti, vai al **15**.

147

A. Se hai scelto la tattica del fuorigioco, appena Ross prova a lanciare Mallory in profondità, la tua linea sale all'unisono e il collaboratore sbandiera la posizione irregolare. Tiri un sospiro di sollievo, la difesa stavolta ti ha salvato. Vai al **93**.

B. Se hai chiamato la zona, Ross finisce dalle parti di Custer che cerca di fermarlo, ma viene saltato di netto. Si fa avanti allora Kramer, ma il 14 avversario apre di piatto per l'accorrente Marshall con un "no look" delizioso. Il mediano non si fa pregare e calcia verso la vostra porta. Vai al **395**.

C. Se hai ordinato la marcatura a uomo, è Denver, il vostro uomo migliore, a prendere in consegna Ross, mentre Kramer va su Mallory. Ross resiste alla carica di Bob e serve il suo centravanti, che in area piccola e spalle alla porta, raddoppiato da Bruce, non trova niente di meglio che tirare in porta di tacco come un funambolo. Vai al **390**.

Se ti segnano, vai al **295**. Altrimenti, vai al **293**.



148

Anche se hai il morale sotto i tacchi, devi impedire di prendere gol prima della fine del tempo e per riuscirci c'è solo un modo: difendere tu assieme ai tuoi compagni, così come siete soliti affrontare ogni difficoltà. Cominci a correre verso la tua area e intanto dai disposizioni. Ross ha ceduto palla a Marshall, fronteggiato da Denver che, però, non riesce a portare l'attacco decisivo. Kramer, intanto, francobolla Mallory, mentre Morris è ripiegato su Foyles. Quanto a Ross, viene tenuto sotto stretta osservazione da Diamond, con Bruce pronto al raddoppio.

- A. Decidi di andare a chiudere tu su Ross?
- B. Vai a chiudere su Marshall per fermare l'azione?
- C. Scegli di aiutare Paul, raddoppiando su Ross?
- D. Oppure superi tutti e vai a difendere la porta?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare, poi vai al **115** per controllarne l'esito.

149

Sei disperato. Avete perso! Siete stati eliminati! La Hot Dog festeggia i suoi gemelli d'oro ed esulta per la qualificazione alla fase successiva del campionato nazionale, mentre la New Team sarà costretta a guardarsela in tv. I Derrick ti fanno sportivamente i complimenti, purtroppo inutili. Quello che conta è che hai tradito la fiducia di Benji, che si stava allenando duramente per recuperare in tempo per la finale, e non hai mantenuto

la promessa fatta a Roberto di vincere il campionato nazionale per convincerlo a portarti in Brasile e farti diventare un calciatore professionista. Hai fallito!

Se vuoi dimostrare a tutti che sai fare meglio di così, torna al Prologo e ricomincia daccapo l'avventura. Altrimenti ritirati dal calcio e dedicati alla pittura assieme al padre di Tom.

150

Decidi di forzare la mano e tentare tu stesso la conclusione, visto anche che il tempo sta per scadere. Dribbli un difensore, guadagnando qualche metro, e carichi un tiro con la massima potenza. Cerchi di tenere il corpo in avanti, visto che vuoi centrare l'incrocio opposto alla posizione in cui ti trovi. È una conclusione con un coefficiente di difficoltà elevatissimo, ma senti di potercela fare.

Lancia un dado.

Se ottieni 2, vai al **415**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **439**.

Se segnate, vai al **194**. Altrimenti, vai al **135**.





151

Un ultimo, rude contrasto tra te e Lenders fa schizzare la palla in fallo laterale. Ma non c'è tempo per vedere di chi è il possesso: l'arbitro fischia la fine del primo tempo. Patty celebra l'half time con una sua creazione recente: "Lenders! Coatto! Brutto come un ratto!". È stata una frazione durissima, in cui entrambe le squadre le hanno date e prese ma, a occhio e croce, al di là del punteggio, la tua ti è sembrata giocare un po' peggio della Muppet. Naturalmente nulla vieta di ribaltare questa prestazione discreta, ma non eccellente, nella ripresa. Come t'avesse letto nel pensiero, il tuo amico Tom viene e ti prende da parte durante il riposo. "Holly, questa è l'ultima partita che giochiamo insieme - ti ricorda - Al termine del campionato mio padre si trasferirà in Francia e io sarò costretto a seguirlo. Perciò voglio lasciare il Giappone con un bel ricordo e l'unica possibilità è vincere questo torneo. Mettiamocela tutta, d'accordo?". Annuisci convinto e ti senti inondato di una nuova carica di adrenalina. Anche per te sarà l'ultimo match nel tuo Paese natio, se vincerai: il Brasile e Roberto ti aspettano. Vai al **257**.

152

Come si fa a prendere gol a un paio di minuti dalla fine del primo tempo? Una sciagura più grossa non poteva capitare: davvero non ti capaciti di come la tua squadra, te compreso, sia potuta essere così stolta. Riporti velocemente il pallone a centrocampo e speri di avere il tempo almeno di un'ultima azione prima che l'arbitro fischi la fine. Vai al **151**.

Ti rialzi da terra, ansimante. Con una deviazione miracolosa hai appena messo in corner un'acrobazia eccezionale di Ross che ha lasciato tutti di stucco. In questi ultimi minuti, il predominio della Mambo si è fatto sempre maggiore e in questo finale del primo tempo hai paura che finirete per prendere gol, prima o dopo. Già, paura. Una sensazione che fin qua non avevi mai provato durante una partita di calcio. Nemmeno contro Mark Lenders, l'avversario più forte che ti sia mai capitato. Ma questo Julian Ross... Il Principe del calcio, lo chiamano. E fanno bene. "È superiore a me nella velocità del dribbling, nella tecnica e nei passaggi. Ha carisma e riesce a stringere tutta la squadra intorno a sé. I suoi salti e le sue rovesciate sono eccezionali. E per di più è anche malato di cuore. Io... Io non posso batterlo".

Nelle due azioni successive, prima cicchi malamente una palla da mettere in mezzo per Tom, poi concludi alle stelle da buona posizione un invito di Carter. Non sei lucido. Furioso, ansimante, ti pianti in mezzo al campo, cercando disperatamente di capire cosa fare. Mancano pochi minuti alla fine del primo tempo: se cadi tu la New Team rischia di incassare di certo una rete.

Se ti lanci in attacco senza curarti dei tuoi pensieri, vai al **197**.

Se invece ti preoccupi di difendere su Ross per evitare guai, vai al **16**.



154

Con te a dirigere l'orchestra, a centrocampo è tutta un'altra musica. Diamond ha finalmente un partner con piedi dolci con cui dialogare e la mole di gioco aumenta: il problema è che i tuoi assist al bacio finiscono sui piedi di Mason, che Warner potrebbe neutralizzare anche bendato. Escluso Tom, Paul è il compagno con cui ti trovi meglio a giocare e a un cenno vi lanciate in un'azione in tandem, che prende in mezzo Mellow e un altro paio di centrocampisti avversari. Ti ritrovi sulla trequarti, un po' defilato sulla destra. Paul è al tuo fianco, quasi alla lunetta, Johnny è a centro area nella classica posizione della boa. In lontananza vedi Tom che si sbraccia. Come attacchi questa volta?

Se vai tu al tiro senza troppi fronzoli, vai al **214**.

Se pensi che a far gol a Warner potrebbe essere uno dei tuoi compagni, vai al **172**.

Se invece vuoi combinare con uno di loro per dare imprevedibilità all'attacco, vai al **92**.

155

Siete in semifinale! Ti asciughi il sudore dalla fronte e sorridi: è stata dura, ma ce l'avete fatta. La Norfolk non era molto accreditata, sulla carta, ma si è dimostrata un osso duro. Davvero un degno avversario, che poteva meritare la qualificazione. Ma anche voi la meritate senz'altro, e sarete voi a giocarla, la semifinale, perché siete stati superiori. Perfino Sellers sembra riconoscerlo, quando viene a stringerti la mano senza dire nulla.

Lo guardi in tralice, perché lo ritenevi odiosamente incapace di riconoscere la superiorità di un avversario. Alla fine decidi di credere alla sua buona fede, perché a

parti invertite non sai se avresti fatto la stessa cosa. In ogni caso, l'importante è che abbiate vinto! Raccogliete il giusto applauso della folla, accorsa anche oggi a vedere il match, e poi rientrate negli spogliatoi. Vai al **132**.

156

Geniale! Un rapido colpo di tacco ti consente di liberarti subito della palla, che torna indietro a Diamond, mentre scatti in area infilandoti giusto in mezzo ai due centrali della Norfolk, presi completamente alla sprovvista. Paul ha capito le tue intenzioni e anche lui, di prima, colpisce sotto la sfera, scodellandola in area. Tremi al pensiero che possa essere fuorigioco, ma non senti alcun fischio e, comunque, non hai tempo per pensarci: Sellers sta uscendo a valanga e pur di disinnescare la minaccia sembra disposto anche a travolgerti! Cerchi un modo per buttare dentro il pallone, anticipando il portiere avversario. Una parola si fa strada nella tua mente: rovesciata...

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 3, vai al **446**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **448**.

Se segnate, vai al **182**. Altrimenti, vai al **15**.





Prima che il tecnico proceda alla sostituzione, corri verso di lui e lo prendi da parte: “Mister - gli dici - scusi se mi permetto, ma forse potremmo continuare a giocare così come stiamo ora, difendendo a tre: sono sicuro che i ragazzi se la caveranno egregiamente contro un solo attaccante, che ne dice?”. Colby pare pensarci su un istante, poi prende una decisione. “D’accordo Holly - risponde con un sorriso - Il tuo suggerimento è sensato. Ho molta fiducia nella tua capacità di giudizio. Per ora difendiamo a tre e vediamo come va”. Torni in avanti, inorgoglito dalle parole lusinghiere del tuo allenatore, mentre quest’ultimo dà nuove disposizioni alla difesa: Denver diventa l’unico centrale, Bruce si posiziona sul centrosinistra e Charlie Custer sul lato opposto. La linea di centrocampo resta invariata, anche se Morris dovrà preoccuparsi maggiormente della fase di non possesso; tu e Mason continuate a giocare in avanti.

Quelli della Norfolk ti sembrano sorpresi: probabilmente si aspettavano di mettervi in grande difficoltà con un uomo in meno, ma quando vedono i vostri spostamenti tattici e la squadra ridisporsi con rinnovata fiducia nonostante l’accidente, capiscono che non sarà così facile. Sembrano interdetti, dovete approfittarne: Bruce riconquista palla con un’entrata pulita su Reds e l’affida a Diamond che, da buon regista, innesca l’azione offensiva con una bella fiondata per Tom. Il tuo gemello salta agilmente due avversari e punta il fondo della sua fascia di competenza. Ci siamo! Può essere l’occasione buona per far gonfiare finalmente la rete di Sellers. Cominci a correre chiamando a gran voce la palla, Tom ti vede e centra rasoterra, pescandoti a perfezione. Leggermente decentrato a sinistra, agganci quasi all’altezza

della lunetta, ma non fai a tempo a stoppare la palla che Brighton ti si fionda contro in tackle, aizzato da un ur-laccio del suo capitano. Che cosa conti di fare?

Se cerchi di eludere l'intervento per poi sparare un silu-ro contro Sellers, vai al **146**.

Se restituisce palla a Tom, chiudendo il triangolo, vai al **184**.

Se invece appoggi dietro a Diamond e scatti dentro, vai al **156**.

158

L'arbitro fischia la fine della prima frazione di gara e vi avviate verso gli spogliatoi. Sei convinto di aver dato il massimo, ma sai che devi fare anche di più se vuoi tra-scinare la tua squadra alla vittoria del campionato na-zionale. Durante l'intervallo, mister Colby vi spiega quali sono stati gli errori tattici più evidenti, lodandovi comunque per la prestazione complessiva, a suo dire sicuramente buona. Ma tu non sei ancora soddisfatto. La Hot Dog è un osso duro e sei certo che ti renderà la vita altrettanto difficile nella seconda frazione di gioco. È il momento di rientrare in campo e sei ancora incerto su come attaccare. Potresti provare ad assaltare in forze i tuoi avversari, per cercare di segnare a ogni costo un gol nei primi minuti della ripresa. Oppure, se pensi che non ci sia fretta e preferisci aspettare per piazzare l'affondo giusto, puoi fare un gioco attendista in avvio di secondo tempo per non rischiare troppo. Intanto Patty per l'inizio del secondo tempo ha coniato un altro mirabolante coro da stadio: "Holly, dice zia, è il mi-gliore che ci sia!".



Se pensi che la miglior difesa è l'attacco e vuoi dimostrarlo alla Hot Dog, vai al **208**.

Se invece ritieni che il miglior attacco è la difesa, vai al **195**.

159

Ross non deve segnare. Questo è l'unico comandamento in questi ultimi, concitati istanti di un match senza fine. Affianchi l'esausto capitano e lo contrasti come puoi, Denver raddoppia e Bruce addirittura triplica. Che ci provi ora a fare gol, se ci riesce.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la Mambo ha segnato o meno.

Se ottieni 5 o 6, il Principe del calcio ha sette vite, come un gatto. Attorniato da maglie bianche, tira fuori un colpo di tacco che smarca Mallory davanti ad Alan. Il numero 16 calcia di prima all'angolino. Vai al **399**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, Julian soccombe, accerchiato dal fortino difensivo che avete tirato su, e perde palla senza fallo. Vai al **53**.

Se ti segnano, vai al **144**. Altrimenti, vai al **53**.



160

Un'occasione del genere a fine partita con la Mambo non ricapiterà più. Maledizione, fai una smorfia di disappunto e ti prepari a difendere contro Ross. Rieccolo che prende palla, supera la metà campo puntando verso di te, ma qualcosa non va. Si ferma e... Si accascia al suolo! "Julian!", gridi, precipitandoti verso di lui. Vai al **28**.

161

Avanzi ancora. Il portiere si avventa su di te in uscita disperata, ma con un gran tocco d'esterno riesci a liberarti della palla, alzandola per Mason, che non dovrà far altro che schiacciarla nella porta sguarnita. Una rete che può segnare perfino lui! Ma c'è un imprevisto: un difensore è rinvenuto in disperato ripiegamento e si lancia sulla tua traiettoria, riuscendo a spizzare il pallone con la punta dei capelli. John ora è sbilanciato e per arrivarci comunque dovrà compiere una torsione innaturale della testa. Preghi che ce la faccia...

Lancia un dado.

Se ottieni 6, vai al **391**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **404**.

Se segnate, vai al **33**. Altrimenti, vai all'**88**.





162

Concordi rapidamente un paio di spostamenti: Jack va in avanti ad affiancare Mason, che boccheggia dopo una partita tutta corsa, mentre Tom si accentra lasciando un po' scoperta la fascia. Diamond si piazza esattamente nel mezzo. Il vostro diventa un 4-3-1-2, modulo che non avete mai provato, eppure sei certo di stare facendo la cosa giusta. Ne hai immediata dimostrazione: la Hot Dog è completamente spiazzata da questo cambio di atteggiamento tattico e non riesce a riorganizzarsi. Per fortuna Tom e Paul garantiscono gli adeguati equilibri a centrocampo, mentre Morris dà ragione alla tua intuizione sfiorando subito il gol con un colpo di testa poco alto. Passa ancora qualche minuto e siete ormai nel finale, quando Carter batte un fallo laterale all'altezza della tre quarti avversaria, dandoti la palla sulla zona destra del campo. Se volevi tentare un ultimo assalto, questo è il momento giusto per farlo.

Se provi a tirare, nonostante la posizione sia abbastanza distante e defilata, vai al **150**.

Se metti al centro per Morris, che si è liberato di Stubin, vai al **108**.

Se cambi gioco sventagliando sull'altra fascia per Tom e chiedi un cross, vai al **119**.

163

Vittoria! Siete passati al turno successivo! La tua esultanza è incontenibile perché questa qualificazione era troppo importante, ma sei anche consapevole che il difficile comincia ora, con le partite dei quarti di finale e tanti avversari di livello da affrontare. Ma a questo c'è tempo per pensare, ora vuoi solo goderti questo risulta-

to assieme ai tuoi compagni. Bruce sembra fuori di senno e riceve un gavettone da Jack, Mason viene preso a ceffoni dai panchinari e anche mister Colby ha perso il suo proverbiale autocontrollo!

Da buon capitano, vai a stringere la mano ai gemelli Derrick, che ti fanno a loro volta i complimenti. Anche i tifosi sono su di giri: Patty se ne esce con un improbabile “La New Team ha vinto uè! Holly a cena insieme a me!” che ti fa tremare un po’ i polsi, mentre da lontano ti cade l’occhio tra gli spettatori sullo sgargiante maglione blu di Roberto: seduto vicino a tua madre, il tuo mentore sta battendo le mani in modo molto convinto. Sei soddisfattissimo! Un ultimo saluto al pubblico e poi andate tutti negli spogliatoi. Vai al **78**.

164

Ti riprometti di tagliare la lingua a Bruce la prossima volta che verrà a proporti un’altra delle sue trovate tattiche: l’idea di seguire a uomo uno dei Derrick si è dimostrata strampalata. Primo, perché è incapace di tenere il passo di quel furetto diabolico; secondo, perché seguendolo (anzi, tentando di seguirlo) in giro per il campo ha lasciato completamente sguarnito il lato sinistro, costringendo Tom, che parte a centrocampo proprio da quella fascia, a faticosi ripiegamenti che hanno limitato il vostro potenziale offensivo. Il vostro allenatore ha già sbraitato un paio di volte contro Bruce e la sua oscena disciplina tattica, ma ti senti responsabile per aver consentito al tuo amico di mettere in pratica le sue deliranti teorie. Sei deciso a rispedirlo di corsa a tenere la fascia, prima che sia troppo tardi, ma ora non hai tempo perché la Hot Dog sta attaccando, sfruttando proprio il vostro lato scoperto.



Tuttavia, c'è qualcosa che non va. I gemelli, che di solito attaccano fianco a fianco, si sono separati. Quello senza palla, ti pare James, corre apparentemente senza motivo verso i tuoi difensori centrali, che sembrano un po' disorientati. L'altro, che supponi sia Jason, ha dribblato Tom in velocità, superando la metà campo e accentrandosi, e ora porta palla. Morris sta ripiegando disperatamente su di lui e anche Diamond corre a dargli una mano, anche se è piuttosto distante. Tu invece eri rientrato (per andare a parlare con Bruce) e per fortuna ti trovi in posizione ottimale per impostare una difesa accorta contro questa minaccia. Come intendi procedere?

Se vuoi stroncare l'azione sul nascere e vai a contrastare il gemello che ha la palla, vai al **95**.

Se chiami una tattica difensiva per fermare i Derrick, vai al **68**.

Se difendi la porta assieme ai tuoi compagni, vai al **134**.

165

Sbatti i pugni a terra, in preda all'ira. Come un predatore spietato, la Muppet vi ha visto in difficoltà per l'infortunio di Benji e vi ha bucato. Una rete a questo punto potrebbe risultare determinante, se non raddrizzi la barra. È proprio il tuo amico portierone a darti una parola di conforto. "Tranquillo, Holly, mi sono rimesso", assicura, e te lo dimostra sbattendo tre volte il piede a terra. "Non preoccuparti per me e fila subito a recuperare questo gol", conclude. Vai al **106**.

166

Che tremenda occasione sprecata! Quello era un gol da fare a tutti i costi! La Norfolk riprende coraggio per lo scampato pericolo e comincia ad attaccarvi. Ormai sembra inevitabile concludere questa partita ai rigori quando, su lancio di Sellers, Book fa da torre per Reds che stoppa e, nonostante sia ben marcato da Denver, riesce a girarsi in un metro quadrato ruotando su se stesso, e infilza Alan.

Non riesci a crederci. Hanno segnato! Devi pareggiare a tutti i costi. Ma stavolta non c'è più tempo: mentre fai per caricare il tiro, l'arbitro fischia la fine dell'incontro. Vai al **238**.



167

A. Se hai optato per il fuorigioco, non appena Jason scodella un pallone centrale per il fratello la tua difesa sale, lasciando James in netto offside. Che somari, che cosa speravano di ottenere? La minaccia è sventata alla grande. Vai al **100**.

B. Se invece hai scelto il pressing, la tua difesa si fionda a pressare Jason lasciando (tra l'altro) James in fuorigioco. Il gemello impreca perché sa di non poter passare la palla e improvvisa una conclusione da fuori. Vai al **436**.

C. Se infine hai optato per una marcatura a uomo, Jason



lancia centrale per il fratello ed i tuoi difensori si preparano a respingere, ma c'è un imprevisto: con una manovra alquanto bizzarra, James salta contro un palo della tua porta e prende il volo! L'uomo che lo teneva, Taylor, è stupefatto e incapace di seguirlo, visto che ora James si trova in aria, spalle alla porta! Indisturbato colpisce di testa facendo da torre per Jason, che ha seguito l'azione e tira senza farsi pregare. Vai al **438**.

Se ti segnano, vai al **64**. Altrimenti, vai al **100**.



168

Non c'è bisogno di affannarsi: Reds è l'unica punta e i tuoi compagni sapranno cavarsela alla grande. Comunque, visto che ormai sei rientrato, decidi di difendere assieme a loro. Taylor e Denver prendono in consegna il centravanti, tu allora ti fiondi su Book che sta per mettere in mezzo. Purtroppo l'esterno della Norfolk ti coglie alla sprovvista: pensavi sarebbe entrato in area prima di crossare, invece lascia partire subito una fiondata verso il centro! Sorpreso, non riesci a inventare nulla di meglio di un'acrobatica rovesciata per bloccare questo pallone: se ti riesce sarai il re delle folle, altrimenti sono guai.

Lancia un dado.

Se ottieni 5, il tuo tentativo si rivela per quello che era,

una sciocchezza: non ti avvicini nemmeno alla palla. Il cross raggiunge Reds che ha un'elevazione incredibile, tanto da svettare sui due marcatori e colpire di testa. Vai al **417**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, la tua fama di acrobata che ha dato la paga perfino ai Derrick non si smentisce. L'intercetto riesce e sei così abile da arpionare il pallone e ricadere con le gambe a terra, come un felino. Ora puoi lanciarti in attacco. Vai al **279**.

Se ti segnano, vai al **185**. Altrimenti, vai al **279**.



169

A. Passare la palla? Lenders? Davvero un'idea fantascientifica. Da vero bomber non vede nemmeno la presenza di compagni e, dopo aver spazzato via i tuoi difensori, calci in porta senza esitazione. Vai al **450**.

B. Taylor e Denver non sono avversari capaci di resistere a un ciclone come Lenders, ma quando arrivi tu come terzo marcatore la situazione volge a vostro favore. Un paio di calcioni dati, un paio presi, ma alla fine il vostro avversario deve arrendersi e perde il pallone. Vai al **187**.

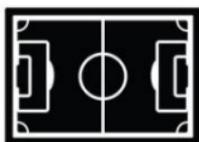
C. Con coraggio Bob si lancia a contrastare Mark, ma da solo non potrà farcela. Lenders resiste alla carica e



scaglia una cannonata, ti lanci e la tocchi con la punta del piede. Speri di aver aiutato Benji con questo intervento e di non averlo, piuttosto, ingannato cambiando la traiettoria... Vai al **435**.

D. Tenti l'anticipo, sei più veloce di quel bestione e sicuramente ce la farai. Ti lanci, ma Mark non tira! Finta, mandandoti fuori tempo, e si porta la palla avanti di un metro, pronto a calciare con la linea di tiro sgombra. Vai al **443**.

Se ti segnano, vai al **207**. Altrimenti, vai al **187**.



170

La sorte ti arride: c'è mancato veramente poco che non subiste una rete che avrebbe potuto anche compromettere la gara, arrivati a questo punto. Meno male che la minaccia è sfumata. Vai al **239**.

171

Dopo tutto questo tempo, la condizione fisica fa la differenza. Con uno scatto poderoso in un lampo sei di fianco a Ross. Lo senti sbuffare al tuo tentativo di contrastarlo e alla fine, proprio mentre calcia in porta, gli sferra una spallata all'altezza del petto, non troppo involontaria. Basterà?

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la Mambo ha segnato o meno.

Se ottieni 2, Julian socchiude gli occhi in una smorfia di dolore, ma riesce a calciare prima di cadere. Vai al **406**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, la tua slealtà sortisce effetto. Julian ruzzola a terra, ma l'arbitro fischia fallo. È calcio di punizione che, però, il numero 14 non può battere: le sue energie sono finite: stavolta deve uscire dal campo se non vuole rischiare la vita. Alla trasformazione va Foyles. Ti piazzati in barriera e salti, ma il tiro a giro ti passa a pochi centimetri dalla testa. Vai al **410**.

Se ti segnano, vai al **144**. Altrimenti, vai al **53**.



172

Un genio delle parate come Warner avrà studiato a ripetizione i tuoi movimenti e la tua tecnica di calcio, e all'improvviso ti viene da pensare che, nonostante il suo talento, possa essere meno preparato sulle capacità dei tuoi compagni! Hai deciso, confezionerai un assist al bacio. Mason è marcato, Diamond ormai alle tue spalle, come al solito la soluzione ai tuoi problemi si chiama Tom Becker. Contrastato dal terzino O'Neill sei costretto ad allargarti, ma il tuo amico segue il movimento e si libera di Foster con uno scatto improvviso. Metti in mezzo un pallone ben affettato sul quale



Warner non si avventa in uscita e il motivo è presto detto: è troppo alto! Tom non ci arriverà mai di testa: la sua unica possibilità è una rovesciata. “Stiamo freschi...”, pensi tra te e te.

Lancia un dado.

Se ottieni 1, vai al **446**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **447**.

Se segnate, vai al **269**. Altrimenti, vai al **209**.

173

Non ce la farai, l'azione si è dipanata in modo troppo veloce e una triangolazione con Coleman rende Mellow irraggiungibile. Non resta che sperare che il tuo pacchetto arretrato se la cavi. Abituato a essere servito dal suo scudiero, Lenders scatta in profondità e il mediano calcia filtrante, ma proprio in quel momento Bob sale e la linea difensiva lo segue all'unisono. Chissà se riusciranno a lasciarlo in posizione irregolare.

Lancia un dado.

Se ottieni 6, la bandierina resta abbassata e la posizione è regolare. Benji esce alla disperata e Lenders per anticiparlo calcia al volo. Vai al **433**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, l'assistente sventola e l'arbitro ferma il gioco. Ben fatto! Vai al **175**.

Se ti segnano, vai al **177**. Altrimenti, vai al **175**.

I tuoi compagni si preparano a contrastare il calcio d'angolo, e tu vai a dar loro una mano per aumentare le probabilità di riuscita. Ogni uomo è marcato strettamente anche senza il tuo aiuto: è evidente che i ragazzi hanno capito che quest'azione più di tutte le altre non deve concludersi con un gol. Mentre Book si prepara a calciare noti con soddisfazione che ogni avversario ha almeno un uomo a tenerlo, così hai piena libertà di decidere chi affiancare nella marcatura per stringere ulteriormente le maglie.

A. Decidi di triplicare la marcatura sul centravanti Reds?

B. Oppure porti un raddoppio sullo stopper Kimber, salito in area?

C. Infine puoi raddoppiare l'altro difensore Brighton.

Scegli il destinatario della tua marcatura di rinforzo, poi vai al **203** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

C'è mancato poco, un gol ora sarebbe stato una mazzata! Pensavi di incontrare meno difficoltà in questo match, ma ora ti è chiara la forza della Muppet. Voi, comunque, non siete da meno e ora lo dimostrerai a questi arroganti e pericolosi gialloviola. Vai al **49**.

Il rischio di prendere gol in contropiede, certo, ti terrorizza, ma decidi lo stesso di tentare un ultimo arrembaggio prima della fine del tempo, combinando strettamente con Tom alla stregua dei gemelli. Anche i vostri tifosi sembrano volerti spingere in avanti: la loro leader, la tua amica Patty, è più scalmanata che mai e continua a gridare coretti talvolta senza apparente senso logico (come “Holly sei per me il migliore perepè”) ma che, comunque, hanno il potere arcano di galvanizzarti. Mentre sei perso in queste riflessioni filosofiche, un urlo disumano di Jack Morris ti ridesta all’improvviso: “Attento Holly!”, grida. Sei sorpreso, ti eri estraniato! Ti guardi intorno e scopri che d’istinto hai stoppato il preciso lancio di Alan, ma scopri anche che due centrocampisti della Hot Dog ti stanno piombando addosso per strapparti la palla.

Ti liberi del primo, scartandolo a destra, e irridi l’altro con un tunnel, poi ti fiondi verso l’area di rigore della Hot Dog. Tom ha capito i tuoi movimenti e, triangolando, saltate anche Lennon, che era uscito a contrastarvi. Ora sei arrivato al limite, palla al piede. I Derrick con la loro corsa velocissima sono arretrati in difesa e costituiscono l’ultimo baluardo tra te e la porta. L’arbitro controlla il cronometro, siamo allo scadere. Che fai?

Se tiri in porta direttamente da fuori area, vai al **45**.

Se invece ti allarghi e metti in mezzo per i tuoi compagni, vai al **42**.

Se infine combini ancora con Tom, tentando di entrare in area, vai al **225**.

177

Dannazione, prendere gol adesso è quanto di peggio potesse accadere. Quelli della Muppet festeggiano lanciandosi e scivolando tutti quanti in modo odioso sul terreno, mentre Benji recupera la palla dalla porta, furibondo. Te la porge e aggiunge solo poche parole: “Ora vai e segna”. Vai al **49**.

178

Forse è un fuoco di paglia, pensi tra te e te, non c'è bisogno di snaturare l'assetto della squadra. Decidi di lasciare tutto com'è, ci penserà Bruce a occuparsi della situazione. Purtroppo la tua decisione si rivela presto errata. Book scatta ancora sulla destra, affronta Harper e tenta di beffarlo con una finta abbastanza elementare. Il tuo amico si sbilancia e incespica, cadendo miseramente a terra e lasciando campo libero all'avversario, che vola come un falco palla al piede e si appresta ad entrare in area. Imprechi e ti lanci in ripiegamento. Se scatti forte e se il cross sarà per il numero 9 Reds forse puoi ancora farcela a recuperare questo pallone, ma quanti “se”...

Se vuoi fare proprio così e prendi in consegna Reds, vai al **138**.

Se lasci l'attaccante alle cure dei tuoi difensori, vai al **210**.

Se invece difendi assieme a loro, vai al **168**.





179

Fantastico, siete andati in rete alla prima occasione! Non poteva esserci modo migliore per cominciare questo secondo tempo. Mentre Patty, in delirio, rischia quasi di far crollare le tribunette, torni esultando a centrocampo e ti prepari a fronteggiare la Hot Dog con una marcia in più. Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al **246**.

180

A. Se avevi scelto il pressing, Morris rinviene su Reds e lo bracca, impedendogli il passaggio. Il centravanti è costretto ad appoggiare indietro, ma sbaglia l'intervento, regalando palla a Paul Diamond. Vai al **62**.

B. Se hai optato per la tattica del fuorigioco, Reds apre per Upper, ma quest'ultimo si è fatto ingannare dal movimento dei tuoi difensori, terminando in offside. Il possesso di palla torna a voi. Vai al **62**.

C. Se hai chiamato la difesa a zona, i centrali restano sul chi vive occupandosi della porzione di campo di loro competenza. Quando Reds pesca Upper, Denver è pronto a chiudere su di lui e il mediano della Norfolk subisce anche il raddoppio di Custer. Tenacemente, nonostante la doppia marcatura, resta in piedi e lascia partire un tiraccio. Vai al **409**.

D. Se infine hai disposto i centrali a uomo, Denver prende in consegna Upper e Kramer si occupa di Book. Dopo aver tagliato al centro, i due incrociano, portando via i rispettivi marcatori e aprendo una voragine al centro della vostra difesa. Consocio di questa opportunità,

Reds decide di anticipare la conclusione invece di proseguire, arriva appena dentro il limite dell'area e lascia partire una bordata verso Alan. Vai al **438**.

Se ti segnano, vai al **250**. Altrimenti, vai al **25**.

181

Non avete preso gol, ma stavolta c'è mancato veramente poco. Sei molto nervoso, l'abilità di Ross è assai superiore a quello che credevi e la fiducia in te stesso comincia a venire un po' meno. Devi reagire! Vai al **153**.

182

Rete! Finalmente siete riusciti ad avere la meglio su Sellers! Il laido cade in ginocchio prendendo a pugni il suolo: sperava di restare imbattuto per tutto il torneo, ma di Benji ce n'è uno. Vai al **62**.

183

A. Perché mi ostino a chiamare il fuorigioco quando sai già che Mark farà tutto da solo? La domanda retorica risuona nella tua mente quando vedi i due centrali salire e Lenders passarci in mezzo come nulla fosse. Ti metti le mani ai capelli, a questo punto il gol è fatto, ma... Come al solito, il tuo avversario decide di strafare e così, invece di avanzare e sfidare Benji all'uno contro uno, insiste a volergli segnare a ogni costo dal limite dell'area. Il tuo amico, pur dolente, prova a prenderla. Vai al **416**.

B. Ora è ufficiale, Mark patisce il pressing. Sogghigni mentre noti che il brulicare di uno, due, tre dei tuoi difensori a portargli la pressione lo innervosisce e rallenta



la sua classica corsa in una sola direzione. Lo costringono a fermarsi e dare il pallone a Coleman, che non ci pensa due volte a scagliare un buon tiro a effetto verso la porta. Benji si tuffa alla disperata, ma è in ritardo. Vai al **414**.

C. La squadra molla le marcature individuali e copre gli spazi con buona applicazione. Ma stavolta anche Mark vi sorprende. Invece di andare al tiro senza se e senza ma, cede la palla all'accorrente... Warner! Il portiere in uscita dissennata è qualcosa che sfugge alle vostre previsioni e alla vostra copertura dello spazio e, con Benji a mezzo servizio, Ed può tirare in porta comodamente. Vai al **438**.

D. La marcatura a uomo è un rischio contro Lenders, capace di liberarsi al tiro con le buone e con le cattive, ma i tuoi fanno di necessità virtù e cercano di fronteggiarlo. Una spallata di Bob, un calcione da Bruce, alla fine Taylor in tackle riesce a togliergli il pallone. Disinnescato! Vai al **94**.

Se ti segnano, vai al **102**. Altrimenti, vai al **94**.

184

Con un millimetrico piatto al volo restituisce palla a Tom che si ritrova solo in area. Pensi sia fuorigioco, ma l'assistente non alza la bandierina e con la vostra combinazione veloce avete preso impreparata tutta la difesa della Norfolk. Ora Becker è solo contro il mastodontico portiere. Che cosa ha intenzione di fare? Capisci al volo: vuole dribblarlo. Fa una finta a sinistra e lo scarta verso destra, lasciandolo di stucco. Sgrani gli occhi: ce

l'ha fatta! Purtroppo Tom è stato anche sfortunato: nello slancio si è allungato troppo il pallone e ora rischia di dover concludere nella porta vuota da una posizione troppo defilata, ammesso che la palla non gli scappi sul fondo. “Segna, Tom!”, gridi incitandolo.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 1, vai al **441**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **418**.

Se segnate, vai al **182**. Altrimenti, vai al **15**.

185

Maledizione, avete già preso gol! Modo peggiore per cominciare i quarti non poteva esserci. Gli avversari esultano e soprattutto Sellers, con il suo vocione, ribadisce i propositi di vittoria del campionato. I tuoi occhi si restringono a una fessura: l'odio che emani potrebbe incenerire il grassone, ma da solo non è sufficiente: devi sfondare al più presto la loro rete. Vai al **27**.

186

Decidi di non concludere direttamente. La tua posizione è fin troppo defilata e sarebbe difficile beffare Sellers da qui; inoltre il portiere si attende proprio una tua conclusione e invece potresti sorprenderlo mettendo in gioco i tuoi compagni, che sono molti e ben piazzati in area di rigore. Ti accorgi di essere miracolosamente libero da marcatura, tanto che quasi ti viene da cambiare idea. Comunque, il traversone di Tom è calibrato a



perfezione sulla tua testa e così ti appresti a fare da torre, ma a chi indirizzerai la palla?

A Denver, salito dalla difesa e tampinato dal “collega” Brighton? Vai al **403**.

A Mason, che si trova in area piccola e deve vedersela con Sellers? Vai al **313**.

A Tom, che dalla bandierina è appena entrato in area ed è ancora smarcato, seppur distante? Vai al **432**.

O infine a Morris, che come al solito si è inserito e sta duellando con Reds, ripiegato fin dentro l’area? Vai al **443**.

Se segnate, vai al **219**. Altrimenti, vai al **129**.

187

Che paura! Quest’attacco di Lenders ti ha fatto veramente tremare e oltre a detestarlo per la boria ora cominci anche a rispettare un po’ di più il tuo avversario, che è un’autentica forza della natura. Benji rimbrotta la difesa, sottolineando gli errori da non ripetere, mentre tu dai la carica ai ragazzi del centrocampo. La vostra azione riparte, ora è il tuo turno di cercare di segnare alla Muppet. Vai al **228**.



188

La tua tattica è giunta a un punto morto! Torna sui tuoi passi!

Se la partita contro i Derrick pareva non arrivare mai stavolta, invece, il tempo scorre fin troppo veloce. Passi dall'albergo, al pullman, agli spogliatoi in quella che ti pare una frazione di secondo, e fai il tuo ingresso sul terreno di gioco per ultimo, tutto trafelato, mettendoti in corsa la fascia di capitano mentre i tuoi compagni si stanno già riscaldando con la palla. "Ehi microbo, non volevi scendere in campo perché te la fai sotto dalla paura? Oggi non riuscirai a segnare nemmeno un gol! Ah ah ah!": è questo il benvenuto che ti riserva quel pachiderma di Teo Sellers, che della Norfolk è anche capitano. Che fine umorista! Che simpatia inenarrabile! Vuoi segnare almeno tre gol per far tacere questo trombone molesto.

Dopo il lancio della moneta, a Sellers spetta la scelta del campo, così voi battete il calcio d'inizio. I primi minuti sono all'arma bianca. Dopo una combinazione rapida con Tom vai subito al tiro con una bomba da fuori area. Ma la conclusione è centrale e il portiere gigante blocca facilmente. Poco dopo è Diamond a presentarsi davanti alla porta, ma l'uscita di Sellers lo travolge e la minaccia sfuma. Tom mette alla prova l'agilità del vostro avversario con un velenoso diagonale all'angolino, ma con un agile e inaspettato tuffo il portierone neutralizza anche questa insidia. C'è tempo anche per un tiraccio di Mason, che finisce in curva. Alla luce di questi primi minuti di gioco, devi ammettere che la spocchia di Teo Sellers non è per niente campata in aria, ma anzi ben supportata da robusti argomenti. Comunque troverai un modo per avere la meglio su di lui, questo è sicuro.

Dopo il vostro primo assalto, anche la Norfolk mette il



naso fuori dalla sua metà campo. Un rinvio potentissimo di Sellers innesca Book, sgusciante ala destra che supera Tom con un bel dribbling e si lancia verso il fondo. L'attenta guardia di Bruce, comunque, impedisce il peggio. Un minuto dopo, il 7 della Norfolk ci riprova con identica modalità e stavolta va fino in fondo, crossando per l'unica punta bluceleste, lo sgraziato ma efficace Reds; il traversone, tuttavia, è troppo sul portiere e Alan blocca in uscita alta. Due occasioni quasi identiche su quel lato in pochi minuti ti fanno pensare che forse devi correre ai ripari.

Se consigli a Taylor, il tuo centrale sinistro, di aiutare Bruce raddoppiando su Book, vai al **140**.

Se invece non vuoi indebolire il centro e ritieni che la squadra va bene così com'è ora, vai al **178**.

190

Ricapitolando, tu hai passato a Tom, lui ha chiuso il triangolo con te, già dentro l'area piuttosto che tirare hai pretesto di passare ancora la palla al tuo amico... Troppo, per la ringhianta difesa della Muppet: non fai neanche a tempo a controllare la palla che Star ti falcia con un'entrata da macellaio. Ruzzoli a terra dolorante e senti il fischio dell'arbitro: è calcio di rigore.

Lenders si avventa sul direttore di gara per protestare, ma esagera e si becca un cartellino giallo, proprio come il difensore che ti ha atterrato. Ti rialzi a fatica e scambi un occholino d'intesa con Becker: la vostra assurda combinazione in qualche modo ha funzionato. Recuperi la palla e ti avvii verso il dischetto, anche se ti era sembrato di scorgere sul volto impassibile di Mason quasi un velo di speranza che gli lasciassi cercare la trasfor-

mazione. Certo, come no.

Posizioni il pallone e tiri un profondo respiro mentre ti rialzi. Questo può essere il rigore più importante della tua carriera e, soprattutto, contro il portiere più forte che tu abbia incontrato fin qui. Ma non era Benji il più forte? Piuttosto che pensare ora a questo dualismo, ti premuri di spedire in rete quella palla che ora sembra pesantissima. Prendi una rincorsa abbastanza breve e guardi Warner. Sembra paralizzato in porta e non si muove, cercando di ghermire i tuoi pensieri con il suo sguardo rapace. Come trasformi?

Se calci rasoterra alla tua destra, vai al **363**.

Se tiri rasoterra a incrociare alla tua sinistra, vai al **336**.

Se punti l'incrocio dei pali destro, vai al **359**.

Se incroci alto a sinistra, vai al **386**.

Se scarichi una violenta conclusione centrale, vai al **384**.

Se finti la botta e calci dolcemente centrale a pallonetto, vai al **367**.

Se segni, vai al **126**. Altrimenti, vai al **19**.

191

Sono cinque gli uomini che il felino Van Croft vuole in barriera. Tra questi c'è anche Ross, che scruti con aria di sfida per alcuni secondi, finché è lui a distogliere lo sguardo per gridare qualche consiglio tattico ai suoi. Chiami a te Diamond e Becker e bisbigli qualcosa a entrambi. Paul va sulla palla, Tom si prepara a calciare prendendo la rincorsa, mentre tu te ne stai buonino qualche passo indietro, apparentemente disinteressato. Tom comincia a correre, ma quando tutti si aspettano



che Diamond gli tocchi la palla, quest'ultimo con un preciso colpo di tacco la manda dalla tua parte. Lo stragemma è riuscito, avete fregato la barriera e hai la porta scoperta davanti. Ma attenzione! “Non ce la farai, Oliver!”. Maledetto Ross, ha mangiato la foglia! Cerchi di arrivare lo stesso sul pallone mentre lui si lancia in tackle. Ne esce un tiro un po' deviato, che spero possa ingannare il portiere.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 4, vai al **427**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **426**.

Se segnate, vai al **111**. Altrimenti, vai al **193**.

192

Campioni! Avete vinto il Campionato! Non riesci a crederci e crolli a terra, esultando come un matto e venendo travolto dall'abbraccio di tutti i tuoi compagni. Le scene di festeggiamento sono sfrenate, a turno tu, Benji e Tom venite portati in trionfo, riconosciuti come i principali artefici della vittoria. Tu e il tuo amico portierone vi abbracciate in una morsa d'acciaio, saltando insieme. “Abbiamo vinto! Vinto!”. All'improvviso senti un tocco sulla spalla. È Lenders. Sembra una tigre ferita, non sai che aspettarti finché la sua espressione si apre in un sorriso. “Alla fine mi hai battuto davvero, Hutton. Hai rischiato molto, ma hai meritato di vincere”. Il buonismo prevale. Anche Warner fa i complimenti a te e al suo collega Benji e presto venite rag-

giunti anche dai giocatori delle altre squadre: Ross, Callaghan, i due Derrick e tanti altri. Tutti vogliono assistere alla premiazione e con grande orgoglio e tutta la forza che hai sollevi al cielo il vessillo della vittoria. Poi comincia il giro di campo, seguito dalle foto di tutti voi con il trofeo, e ancora canti e balli... È la tua giornata perfetta.

Proprio quando ti stai a cominciando a chiedere dove sia finito Roberto, vedi tua madre che ti corre incontro di gran corsa. “È terribile Holly! Roberto è... È tornato da solo in Brasile!”. “Che cosa? E perché? Impossibile! Me l’aveva promesso!”, replichi. Ti dà una lettera che ha trovato negli spogliatoi. “Mio caro Holly, perdonami se parto senza salutarti, ma so che non sarei capace di spiegarti questa mia decisione, se ti avessi davanti. Per me è stato un grande shock apprendere che non avrei più potuto giocare a calcio a causa del trauma che ho subito agli occhi, questo lo sai. Quello che forse non sai è che sei stato tu a darmi la forza di continuare ad amare questo sport. La prima volta che ti ho visto giocare, ho capito subito che avevi la stoffa del vero fuoriclasse e ho provato il grande desiderio di aiutarti a diventare il più famoso giocatore del mondo, portandoti con me in Brasile, la patria del calcio. Osservandoti durante questo torneo, però, mi sono reso conto che sarebbe stata una scelta sbagliata. Ho capito che le tue possibilità di trasformarti in un vero campione sono superiori a quelle che io immaginavo. Farti trasferire con me in Brasile sarebbe stato un grosso errore. Tu devi sentirti libero di giocare dove ne hai voglia. Sei talmente bravo che devi essere conosciuto in tutto il mondo. Il mondo ti aspetta! Buona fortuna, Holly!”.

Lasci cadere la lettera, impietrito, e proprio in quel



momento un rumore di aereo ti fa alzare gli occhi al cielo. Chissà che non sia quello il volo di Roberto Sedinho... Lo guardi allontanarsi, in preda allo sconforto. “Ho mantenuto la mia promessa e ho vinto il campionato, perché sei partito da solo, Roberto? Perché?!?”.

FINE

193

Ah che sfortuna, non avete segnato. Peccato, la conclusione sembrava davvero di quelle vincenti, eppure... La sorte ci ha messo del suo, ma non ti abbatti. Al contrario, ti senti pienamente in forze e vuoi fare tutto il possibile per vincere questa partita. Vai al **239**.

194

Un gol proprio nel finale! La tua scelta di avanzare Jack si è rivelata azzeccata: senza il suo contributo questa rete non sei certo sarebbe stata segnata. Adesso non ti resta che disinnescare gli ultimi assalti della Hot Dog. Vai al **260**.

195

Il miglior attacco è la difesa... Che razza di proverbio è mai questo? Non era forse il contrario? Al di là dei trascurabili dettagli lessicali, la tua decisione di praticare un calcio più prudente ha intimorito la New Team e messo le ali ai piedi della Hot Dog. I Derrick sembrano inarrestabili e tu e Tom state sudando sette camicie (per restare in tema di proverbi) per tenerli a bada. Da quando siete arretrati, comunque, i vostri avversari sono andati già tre volte al tiro, mentre tu non hai più avuto uno straccio di pallone giocabile. È evidente che devi cam-

biare tattica.

Prima, tuttavia, c'è da fermare ancora una volta l'assalto avversario alla vostra porta. Subito ti accorgi che c'è qualcosa di molto strano. I Derrick stavolta non portano palla combinando tra loro, ma stanno scattando verso la tua area procedendo l'uno (Jason) avanti all'altro (James). A guidare l'azione della Hot Dog è, al contrario, l'esterno destro, Ono, che dopo aver superato Tom grazie a un rimpallo sta scattando palla al piede sulla fascia ed è solo, visto che Bruce è in ritardo. Tutto farebbe pensare a un cross dal fondo o dalla trequarti per uno dei due gemelli: un attacco facile da difendere, ma ormai conosci bene i tuoi avversari e sei sicuro che stiano architettando qualcosa di più complesso. Ti premuri di escogitare un modo opportuno per fermare questa pericolosa azione.

Se ti occupi tu da solo della marcatura dei Derrick, sperando di supplire con l'intuito all'inferiorità numerica (sono due!), vai al **114**.

Se chiami una tattica difensiva per bloccare l'azione, preparandoti al contrattacco, vai al **116**.

Se infine vai sull'uomo che ha la palla, lasciando i gemelli alle cure dei tuoi compagni, vai al **282**.

196

Che sfortuna, l'azione era stata davvero ben congegnata, ma la conclusione ha lasciato a desiderare. Te ne torni mestamente a difendere. Incrociando lo sguardo di Ross, non riesci a fare a meno di chiederti quando ti darà una nuova lezione di calcio... Vai al **128**.



197

No... Che cosa ti è venuto in testa, non è Ross il più forte del campionato, sei tu! Spinto da questa convinzione, dici a Diamond di servirti in profondità e torni in avanti. Sull'assist del vostro numero 8 bruci i difensori che cercavano di metterti in fuorigioco, ti presenti solo davanti a Van Croft, lo dribbli ma, a porta vuota, spari incredibilmente a lato. Sul terreno di gioco cala un silenzio carico di tensione: nessuno riesce a credere che dai tuoi piedi sia realmente partito un tiraccio del genere.

Cadi in ginocchio e sbatti entrambi i pugni a terra per la rabbia. Sei decisamente in crisi. Le giocate di Ross ti stanno condizionando e non stai in campo con la consueta tranquillità, che di norma ti permette di realizzare in modo facile le giocate più difficili. Sarà meglio che ti ridesti alla svelta dal torpore che ti ha preso, perché i tuoi cominciano a essere disorientati. Senza il suo capitano al cento per cento, la New Team diventa una squadra normale. Vai al **93**.

198

Non ci pensi nemmeno a passare. È da tutta la partita che aspetti di sfidare Sellers e questo momento finalmente è arrivato. Non potrà giocare la palla con le mani, ma è un problema suo: non gliel'ha imposto nessuno di avventurarsi fino a metà campo. Scatti verso di lui che, appena capite le tue intenzioni, si prepara a fronteggiarti tutto contento. "Avanti, nanerottolo! - ti scherzisce - Ti schiaccerò come una formica". Devi stare attento perché davanti hai una vera montagna umana, per di più maledettamente agile. Già così ti copre lo specchio della porta, che è lontanissima, quindi dovrai

per forza dribblarlo per poter tirare. Come vuoi aggirare l'estremo difensore?

A. Ti lanci contro di lui, finti a sinistra e scarti a destra?

B. Tenti di beffarlo con un pallonetto?

C. Oppure tenti di far passare la palla sotto le gambe, contando sulla sua stazza?

Scegli il tipo di dribbling che vuoi effettuare e poi vai al **252** per verificarne l'esito.



199

Foyles si è defilato sul lato destro dell'area e sta per mettere in mezzo, Mallory attende il pallone in colpevole solitudine pronto a impallinare il povero Alan. I difensori stanno cercando di accorrere alla rinfusa per rimediare al loro maldestro posizionamento.

A. Chiami la tattica del fuorigioco?

B. Opti per la marcatura a uomo?

C. Oppure ordini il pressing?

Scegli il tipo di tattica che vuoi far adottare, poi vai al **21** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.



200

Sposti la palla a destra con l'esterno, poi subito a sinistra con l'interno e scatti pure a sinistra: un "elastico" come i grandi campioni che lascia impietrito Green, mentre per seminare il macchinoso Star ti basta sprintare palla al piede. Ormai libero da marcature, punti diretto verso Warner, in uscita disperata, e dentro di te ringrazi Roberto per le vostre interminabili sedute di allenamento tecnico, che ti hanno permesso di apprendere questi colpi che di solito i ragazzini della tua età guardano solo in tv. Tuttavia, sarà stato inutile se non trovi un modo per mettere la palla in rete. Lo specchio della porta ti è ancora aperto mentre, prodezza per prodezza, una parola si fa strada nella tua mente. Cucchiaio...

Lancia un dado.

Se ottieni 5 o 6, vai al **427**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **428**.

Se segnate, vai al **216**. Altrimenti, vai al **206**.



201

Un uomo in più in difesa non fa mai male, e i tuoi sono sempre felici quando ti vedono arrivare in ripiegamento, anche se con questa storia ogni volta corri il triplo degli altri... Ma non c'è tempo per le recriminazioni. Marshall sta per servire Mallory in profondità e tu devi decidere come aiutare i tuoi compagni a difendere.

- A. Vuoi andare a chiudere su Mallory?
- B. Vuoi marcare Ross che è solo in mezzo?
- C. Oppure cerchi di intercettare il passaggio?

Scegli il tipo d'intervento che vuoi effettuare e poi vai al **272** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

202

Senza dire una parola fai un cenno d'assenso con la testa e distogli lo sguardo. Gli occhi di Amy si riempiono di lacrime: riesce solo a mormorare un grazie e poi fugge via. Torni al campo quasi in trance. Ti avvissano che la Muppet ha battuto la Flynet ed è la prima finalista, ma ormai non ti interessa più.

Nel pomeriggio giochi la semifinale quasi in catalessi. Non ne prendi una. I tuoi compagni si accorgono che non sei il solito Holly, ma solo lo stesso Ross capisce la vera natura dei tuoi problemi. "Ti hanno detto che sono malato di cuore e mi stai facendo vincere, vero? Che delusione, Oliver Hutton. Sognavo un duello eccezionale con te, credevo fossi alla mia altezza, ma mi sbagliavo". La partita finisce 5-0 per la Mambo. Negli spogliatoi incroci Benji: è letteralmente furioso, stringe



i pugni quasi fino a rompersi le mani per non saltarti addosso, poi va via. Roberto non si fa proprio vedere. Hai sacrificato la tua ambizione più grande e la tua lealtà sportiva in nome di una pietà che un vero campione non chiederebbe né concederebbe mai. Resterai un numero due per il resto della tua carriera.

203

A. Se hai scelto di triplicare la marcatura su Reds, affiancando i due centrali, il centravanti avversario viene asfissiato dalla pressione e quasi comincia a mugolare, braccato come una lepre. Purtroppo Book si è accorto della situazione, e invece di mettere in mezzo dalla bandierina apre raso terra per Upper, che tira senza pensarci due volte. Vai al **440**.

B. Il raddoppio su Kimber è una mossa saggia perché si tratta di un elemento molto abile di testa. Book è così costretto a servire Reds, che allo stesso modo, però, è marcato da due difensori e non riesce nemmeno ad arrivare sul pallone, che si perde in fallo laterale. Vai al **89**.

C. Decidi di raddoppiare su Brighton, non sai neanche tu perché. Il cross di Book è diretto, tuttavia, a Kimber, che colpisce di testa, ma trova lo scatto di reni di Alan. Sulla respinta si avventa come un falco Reds, che tira da due passi. Vai al **434**.

Se ti segnano, vai al **96**. Altrimenti, vai al **61**.

204

La vostra colonna portante tra i pali è al momento incrinata: a costo di scoppiare, non puoi permetterti di fare calcoli e sottrarti anche tu allo sforzo, in questa situazione di emergenza. Questo pensi, mentre scatti ancora e ti lanci a centro area, sperando di essere in tempo per intercettare il pallone di Mellow. A chi credi che passerà?

A. Vai a difendere su Mark, come esige il cliché?

B. Concedi a Hayle l'onore di una tua marcatura?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare e poi vai al 2.



205

Il cronometro segna il ventesimo del primo tempo e la Hot Dog sta battendo un calcio d'angolo. Ti sei appostato sulla vostra trequarti perché da un lato vuoi essere pronto a ripartire se i vostri difensori conquistano il possesso; dall'altro, vuoi dare una mano in caso contrario per impedire ai Derrick di mettere in pratica qualche giochetto dei loro. Ecco James che calcia verso il centro: Stubin sale fino in cielo per saltare di testa, ma il tuo terzino Gilbert non è da meno ed è lui ad avere la meglio, allontanando la palla. Tom è rapido come una faina a impossessarsene e tu sei già pronto a scattare, quando i compagni attirano la sua attenzione: a seguito



dell'intervento aereo, infatti, Gilbert è rimasto a terra e si rotola, dolorante. Il mediano della Hot Dog, invece, si è rialzato.

Tom butta la palla fuori, fermando il gioco. Ti avvicini all'altro centrale Taylor e gli chiedi spiegazioni: "È ricaduto scomposto - risponde - e gli si è girata la caviglia". Guardi Frankie e non ti sembra in grado di continuare a giocare, così ti giri verso mister Colby e chiedi il cambio facendo il gesto con la mano. Lo sfortunato terzino viene accompagnato fuori dal campo in barella e il tecnico procede alla sostituzione. Ti meravigli quando capisci che al suo posto entrerà il tuo amicone Bruce: è vero che è migliorato notevolmente da quando vi siete conosciuti qualche mese fa, ma è altrettanto vero che non ha perso il vizio di commettere, talvolta, paurosi svarioni e credevi che l'allenatore non lo ritenesse ancora pronto per questo campionato. Invece eccolo qua che entra, con l'inconfondibile sorriso a 32 denti stampato sul volto.

Prima che riprenda il gioco ti si avvicina e ti fa una domanda. "Holly, ho un dubbio su dove mettermi a giocare. Il mister ha detto di prendere la stessa posizione di Franky, ma stavo pensando che potrei seguire per il campo uno dei Derrick, marcandolo a uomo: in questo modo i centrali potrebbero occuparsi dell'altro ed avremmo maggiori probabilità di conquistare la palla! Che ne dici?".

Se il suggerimento di Bruce ti sembra sensato e lo lasci marcare fisso uno dei Derrick, vai al **164**.

Se invece ritieni sia meglio non contraddire le indicazioni del mister e dici a Bruce di restare sulla sinistra, vai al **66**.

206

Ma che razza di sfortuna... Avevi trovato il modo per sfruttare a tuo vantaggio il nuovo infortunio di Benji, riuscendo addirittura a creare dal nulla un'occasione d'oro per la tua squadra, ma la palla non ha voluto saperne di entrare. Indietreggi dicendo a te stesso che vi rifarete alla prossima occasione, mentre senti Warner strigliare la difesa che ha gestito la situazione in modo pessimo. Vai al **106**.



207

Peggio di così questa finale non poteva cominciare: avete preso gol alla prima occasione! Lenders esulta sfogando tutta la sua rabbia repressa, abbracciato dai suoi compagni, mentre Benji impreca contro tutti i difensori uno per uno, sbracciandosi per lamentarsi della loro inettitudine. Anche se non si è rivolto a te ti senti responsabile e l'unico modo per riscattarti è chiaro: segnare un gol entro pochi minuti. Vai al **228**.

208

Non ti sono mai piaciuti i proverbi, ma ti pare proprio che quello che ti ha insegnato Roberto dicesse “la miglior difesa è l'attacco”. In ogni caso, contro la Hot Dog questa strategia funziona. Da quando hai dato indicazioni ai tuoi compagni di assaltare la difesa bianco-rossa, infatti, i tuoi avversari stanno imbarcando acqua e se non c'è scappato un gol è stato per pura sfortuna:



prima un diagonale di Carter è stato smanacciato in angolo dal portiere, subito dopo Stubin ha miracolosamente respinto sulla linea un tuo colpo di testa. Stai cominciando a divertirti.

Ecco che attaccate di nuovo: Diamond incede con eleganza, superando due avversari, poi apre sulla sinistra per Becker che riceve, salta un altro uomo e converge verso il centro. Quando cominci a pensare che voglia fare tutto da solo tirando in porta, Tom si libera della palla indirizzandola d'esterno verso di te. Non hai tempo per controllarla, altrimenti i medianacci della Hot Dog ti faranno a fettine: devi calciare di prima.

Se tiri in porta alla “come viene viene”, vai al **99**.

Se appoggi di nuovo a Diamond che è libero al limite, vai all'**11**.

Se infine chiudi il triangolo iniziato da Tom, vai al **131**.



209

Che sfortunaccia, è andata male. Ti sfugge un gesto di disappunto fin troppo evidente: l'occasione era davvero ghiotta per segnare il vostro primo gol. Ripassi mentalmente l'azione e ti premuri di non ripetere gli stessi errori nella prossima opportunità che avrai. Ma ora la palla è della Muppet. Vai al **49**.

210

Ti metti a correre, ma poi rallenti e rifletti: se cominci a inseguire sempre chi ha la palla come da bambino ai giardinetti, arriverai al secondo tempo senza più fiato. Oltretutto Reds è l'unica punta e deve vedersela contro la tua intera difesa. Magari Lenders potrebbe anche farcela, ma il centravanti della Norfolk non è un cannoniere di quel livello. Illuminato da questi pensieri, trotterelli all'indietro, pronto a ricevere eventuali alleggerimenti dei tuoi, quando ti viene in mente che potresti chiamare una tattica per agevolare il loro compito.

A. Fai marcare Reds a uomo dai centrali?

B. Oppure disponi i tuoi difensori a zona?

C. Infine, puoi ordinare il pressing aggressivo.

Scegli il tipo di tattica che vuoi suggerire, poi vai al **212** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

211

Raddoppiare un difensore gracilino con un altro difensore gracilino e azzardare entrambi contro un panzer come Lenders, ma che cosa mi è venuto in mente? Questo il tuo pensiero al sesto tiro nei primi sei minuti indirizzato alla porta di Benji dallo scatenato numero 10 avversario. A ogni azione il copione è sempre lo stesso: lancio lungo dalle retrovie, lui scatta, spazza via a spallate i due marcatori e tira una bordata che il tuo formidabile numero 1 blocca. Tra i pali Benji è una garanzia, ma non vorresti che alla lunga finisse per sforzare troppo la gamba appena ristabilita o che la sorte gli



fosse avversa. Urge un correttivo, così scatti all'indietro proprio mentre Mark ha di nuovo fatto sua la palla, con un tackle su Diamond che l'arbitro giudica regolare. Il capellone parte a testa bassa e sembra di nuovo voler fare tutto da solo, ma stavolta dovrà vedersela anche con te. Come difendi?

Se vai a contrastarlo direttamente, sperando di impedirgli di tirare, vai al **3**.

Se chiami una tattica lasciando il compito alla difesa, vai al **242**.

Se non ti fidi e vai a rafforzare il presidio assieme ai tuoi compagni, vai al **110**.

212

A. Se avevi scelto la marcatura a uomo, mentre parte il cross di Book il tuo stopper Denver si incolla a Reds e subito Taylor lo va a raddoppiare. Il traversone è ben calibrato, ma la difesa è troppo asfissiante, così l'attaccante non riesce neanche a colpire la palla, che è preda sicura di Alan, uscito con giusto tempismo. Vai al **279**.

B. Marcatura a zona dentro l'area di rigore? Somaro! Parte il lancio di Book, Denver resta sul centrodestra, Taylor resta sul centrosinistra, Reds è esattamente in mezzo e incorna da solo senza neanche saltare. Vai al **417**.

C. Se infine avevi optato per il pressing, Harper e Taylor fanno pressione su Book che non riesce nemmeno a crossare. Bruce però esagera e commette fallo, a pochi passi dalla bandierina del corner. Mentre i tuoi di-

fensori stanno ancora protestando Book batte corto per Upper, che entra in area indisturbato e da posizione defilata centra rasoterra per Reds, che tira in porta. Vai al **444**.

Se ti segnano, vai al **185**. Altrimenti, vai al **279**.

213

Ross sta caricando il tiro e tu stai per anticiparlo, ma con la coda dell'occhio il tuo avversario riesce a scorgerti, chissà come, così finta e si porta la palla sul sinistro, mandando a vuoto il tuo intervento. Ovviamente non basta questo a metterti fuori combattimento e il capitano della Mambo non fa a tempo a respirare ch  sei gi  in piedi e lo fronteggi. Stai per lanciarti su di lui per strappargli la palla quando di botto resti paralizzato, ripensando alle parole di Amy: "  malato di cuore...".

Ross intuisce la tua indecisione, si riporta la palla sul destro e fa per tirare. Ti ridesti all'improvviso e ti lanci in scivolata. Julian riesce a scagliare la sua bordata, ma con la punta la devii. La potenza risulta piuttosto smorzata, ma il tiro prende la direzione opposta a quella iniziale, spiazzando Alan. Non ti resta che sperare che il tuo portiere riesca a prenderla in controttempo...

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se ti hanno segnato o meno.

Se ottieni 1, vai al **406**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **405**.

Se ti segnano, vai al **7**. Altrimenti, vai al **58**.



214

Se non sei riuscito tu a fare gol a Warner come potranno farcela i tuoi compagni? Guidato da questo mantra, decidi di provare di nuovo a far sporcare la maglia a quel lungagnone. Il coriaceo stopper Green ti si fa incontro, ma una rapida triangolazione ancora con Paul ti permette di aggirarlo; ora sei al limite dell'area. Convergiti, resistendo a una spallata di Star e scagli una fucilata contro la porta avversaria.

Lancia un dado.

Se ottieni 6, vai al **412**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **413**.

Se segnate, vai al **269**. Altrimenti, vai al **209**.

215

Dai palla a Tom alla tua sinistra con un colpo d'esterno e scatti in mezzo per ricevere la triangolazione. Con questa manovra hai sorpreso e aggirato il terzino, che rinveniva su di te, ma non il portiere, che ti si fa incontro in uscita disperata appena ricevi di nuovo il pallone, a tre metri dall'area piccola. Hai un secondo per controllare e un altro per calciare.

Se tiri una bomba, vai al **340**.

Se indirizzi la palla sul palo lungo, vai al **368**.

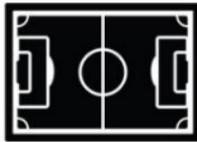
Se salti il portiere con una palombella, vai al **356**.

Se tocchi di piatto, vai al **347**.

Se segnate, vai al **33**. Altrimenti, vai all'**88**.

216

Fantastico! Una rete a vostro favore a questo punto della gara, mentre Benji è di nuovo messo male con la gamba, è quanto di meglio avresti potuto sperare! Hai saputo trovare il modo per sfruttare a tuo vantaggio una situazione di difficoltà, come un vero campione. Un colpo che può sbilanciare le sorti di questa finale. Abbracci i compagni e poi tornate a centrocampo, mentre ti giunge alle spalle l'eco delle proteste di Warner contro i suoi difensori incapaci. Vai al **106**.



217

Rispondi allargando i tuoi esterni Becker e Carter e cercando di aumentare il gioco sulle fasce. La mossa ha il risultato di allontanare dal vivo del gioco Julian, ormai davvero stanchissimo, ma di riflesso impedisce anche a te di manovrare e misurarti ancora una volta, forse l'ultima, in un duello al calor bianco contro questa fortissima mezzala.

In ogni caso un'occasione ti capita ed è clamorosa. Carter va via sull'out destro e mette in mezzo, Mason salta di testa e colpisce il palo, ti avventi come un falco sul tap-in, colpendo la palla in spaccata e sparandola in rete. Ma all'improvviso, sbucato da chissà dove, è proprio Ross, pure in allungo, a salvare in extremis la porta della Mambo. Riesce solo a rialzarsi e calibrare un lancio (millimetrico, naturalmente) per Mallory, dopodiché stramazza al suolo. "Julian!", gridi, precipitandoti verso di lui. Vai al **28**.



218

Ci risiamo, il dubbio che ti attanaglia è il solito. L'attacco della Muppet è sempre identico, palla a Lenders e gol, anche perché mister Jeff Turner sembra più preoccupato delle sue bevande misteriose che di inventare nuove soluzioni tattiche. Logica vorrebbe, quindi, che ti fiondassi a raddoppiare sul capitano avversario. Eppure Mellow in questa fase della partita sta giocando come un vero craque: non vorresti che per l'ineffabile volontà degli dei del calcio questa volta fosse proprio il suo turno di finalizzare l'azione e in quel momento tu te ne stessi a marcare senza motivo la tua nemesi Lenders. Che decidi?

- A. Hai puntato Mellow e pensi che sarà lui il tiratore?
- B. Non ti fidi e pensi che comunque sarà il turno di Mark?
- C. Ci sarebbe anche Hayle che ora sta solo soletto sul secondo palo, lasciato colpevolmente libero da Jill. Metti una toppa su di lui?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare e poi vai al **287**.

219

Ed è gol! Il secondo tempo è cominciato come meglio non poteva! Eri sicuro che sareste riusciti a violare la porta di Sellers e i fatti ti hanno dato ragione! Festeggi con i tuoi compagni e tutti ti sembrano entusiasti: questa partita la volete vincere. Vai all'**89**.

220

Infuriato, ci riprovi ancora, stavolta saranno 35 metri. La tua bordata di collo pieno finalmente buca la rete! Fai per esultare, ma qualcosa non va: Sellers non si è neanche mosso. Ti guardi intorno e ti accorgi che l'arbitro ha fischiato la fine della partita!

Controlla i gol segnati e subiti nella tua scheda punteggio e calcola il risultato finale.

Se avete vinto, vai al **155**.

Se invece avete pareggiato, vai al **103**.

Se infine avete perso, vai al **238**.

221

Il momento della gara è decisivo e i campioni si vedono quando usano la testa, non quando corrono dietro al pallone come i ragazzini. Mark si è involato a tutta birra, non puoi farcela a raggiungerlo se non sfiancandoti e invece vuoi ancora essere lucido per la tua prossima occasione. Così decidi di affidarti ai compagni e fai per chiamare una tattica, quando ti accorgi con orrore che Benji è di nuovo claudicante. Questo ti porta a riconsiderare rapidamente la situazione.

A. Puoi far alzare la tua linea difensiva per tentare di mettere in fuorigioco gli altri della Muppet.

B. Chiamare il pressing contro il portatore Lenders.

C. Impostare una marcatura a zona.

D. Chiudere a uomo sul centravanti avversario e gli



altri elementi offensivi della Muppet.

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare e poi vai al **183** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

222

Il primo tempo si avvia alla conclusione e voi avete preso gol. “Ah ah ah! Hutton, non hai alcuna possibilità!”, ti apostrofa l’odioso Lenders prima di voltarti le spalle e tornare nella sua metà campo. Ti premuri di recuperare velocemente la palla e riportarla a centro-campo, ansioso di tentare un recupero prima che finisca la prima frazione di gioco. Se non l’avessi capito questa è una fi-na-le, e se la perdi non avrai altre opportunità. Vai al **229**.

223

Benji è fuori combattimento o quasi, c’è bisogno che vi diate tutti una mano se non volete capitolare in quest’azione; così raggiungi i tuoi compagni e vi premurate di difendere assieme. La situazione è chiara, cross dal fondo di Mellow verso Mark. O forse no?

A. Se pensi che sia in effetti il solito copione, puoi triplicare su Lenders, già preso in consegna da Denver e dall’onnipresente Morris.

B. Se invece sospetti un altro destinatario del traversone, puoi raddoppiare su Hayle, già guardato a vista da Taylor.

C. Puoi anche lasciar perdere le marcature e posizionarti nei pressi della linea di porta per dare una mano con-

creta al vostro portiere.

D. Infine, puoi chiamare ancora il pressing sul portatore, lasciando, però, alcuni uno contro uno al centro, magari stavolta è sufficiente.

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare e poi vai al **263** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

224

Benji si allena, parando i rigori. Vai al **292**.

225

Tocchi per Tom facendogli cenno con il capo. Il tuo “gemello” capisce al volo e di prima ti riscodella il pallone all’altezza del dischetto, dove sei scattato superando Pidgeon. Mediti una botta al volo, ma poi controlla l’assist poco prima dell’area piccola. Stai per tirare, ma il portiere ti travolge in uscita. L’arbitro va deciso verso il dischetto: è calcio di rigore! È il vostro primo penalty a favore in tutto il torneo: un’ottima chance di segnare, e poco prima della fine del tempo. Raccogli il pallone e lo posizioni al centro del dischetto. Prendi una breve rincorsa e aspetti che l’arbitro fischi, dopo aver fatto uscire tutti dall’area. Ecco, ora sei solo contro il portiere. Puoi tirare.

Se tiri un piattone alla sinistra del portiere, vai al **377**.
Se invece cerchi il “cucchiaio” centrale, vai al **355**.

Se segnate, vai al **232**. Altrimenti, vai al **112**.



226

Questa maledetta partita è cominciata male e può finire peggio, se non state attenti. Nei primi minuti del secondo tempo state ballando davvero troppo e, da timorosa che era, ora la Norfolk sembra convinta e comincia ad attaccare con continuità. Sellers disinnesci qualsiasi conclusione e rilancia senza sosta l'azione dei suoi, avendo compreso che è questo il momento in cui siete più vulnerabili e possono colpirvi.

Stai cominciando a stancarti più di quanto potessi prevedere: non è la prima volta che torni in difesa per dare una mano ai tuoi. Proprio ora è stato un tuo colpo di testa a mettere in corner una palla innocua calciata da Upper. Se avessi ascoltato Alan che chiamava la palla, non ci sarebbero stati problemi, ma ti è mancata la lucidità. Dalla bandierina si presenta Book che batterà a rientrare, visto che è destro. Mentre si prepara per la rincorsa e i suoi prendono posizione in area, decidi come difendere questa situazione.

Se marchi individualmente un avversario, vai al **266**.

Se invece chiami una tattica difensiva, vai all'**83**.

Se infine ti occupi della difesa in tandem con i compagni, vai al **174**.

227

Sei veramente soddisfatto di come si stiano mettendo le cose, perché state collezionando occasioni e Sellers sta sudando le proverbiali sette camicie per evitare la segnatura. Dopo l'ultima parata su una tua violenta sberla da fuori area sei sicuro di averlo visto ansare per un attimo, anche se un istante dopo ha sbraitato istruzioni alla difesa sulla tua marcatura.

Adesso dovete battere un calcio d'angolo, dopo che il centrale Kimber ha messo in corner un pericoloso cross tagliato di Becker. È lo stesso Tom che va sulla bandierina a battere il calcio da fermo. Dà un'occhiata ai compagni appostati in area e si appresta a tirare. Tu hai il consueto trattamento di favore che ti riserva Sellers dall'inizio: una doppia marcatura fissa dalla quale faticchi a liberarti.

Ma proprio mentre Tom calcia il pallone hai il guizzo giusto: passi dietro a un altro difensore della Norfolk e beffi i tuoi marcatori. La palla è diretta proprio nella tua direzione, a una decina di metri dalla porta in posizione abbastanza defilata. Per un attimo sei privo di marcatura, devi decidere che cosa fare.

Se provi a colpire di testa, indirizzando sul palo lungo per beffare Sellers, vai al **249**.

Se invece vuoi fare la torre per uno dei tuoi compagni, vai al **186**.

Se infine vuoi passare la palla, chiamandola subito dopo per fartela restituire e tirare, vai al **117**.

228

In questo primo scorcio di match avete sbandato paurosamente contro la furia di Lenders, ma anche la Muppet ha avuto i suoi bei grattacapi. Il tuo biglietto da visita per Warner è stato un destro violentissimo dal limite che è riuscito a deviare in tuffo, mandandolo a schiantarsi sul palo; un tuo secondo tiro è stato bloccato a terra e un terzo è finito fuori. Lanciato da Diamond, Tom si è presentato solo davanti al portiere, ma Warner lo ha anticipato di piede fuori dalla sua area. Che tipo! Man mano che vanno avanti i minuti, i valori delle squadre



cominciano a venire fuori ed è evidente che le due avversarie sono grossomodo equivalenti. Entrambe non vogliono cedere di un centimetro, ma c'è anche tanta paura di perdere: l'effetto è che il gioco comincia a ristagnare. Tocchetti, mischie, batti e ribatti e i soliti tiri dei due capitani disinnescati dai due paratutto. Così non va, è necessario che ti inventi qualcosa per sbloccare il match.

Se entri nel vivo del gioco, arretrando la tua posizione e andandoti a prendere il pallone, vai al **154**.

Se invece confidi nella lentezza della difesa gialloviola e chiedi a Paul e Tom di servirti con una serie di lanci lunghi, vai al **305**.



229

Mancano 5 minuti alla fine del primo tempo. È stata una frazione davvero faticosa e le due squadre sono entrambe esauste. Proprio per questo è comunque essenziale mantenere la concentrazione per evitare distrazioni che potrebbero essere fatali quando il sospirato intervallo è lì, a pochi giri di lancette. Non sarebbe male, al contrario, provare una sortita offensiva e magari far fruttare al meglio il residuo del tempo. Per questi blitz non c'è niente di meglio che avere Tom Becker al proprio fianco. Un rinvio di Benji lo innesca alla perfezione e subito ti metti sulle sue tracce, vanamente seguito da Jones e da Reeves. Tom ti dà la palla e scatta,

tu chiudi il triangolo, aggirando Foster e lanciandolo sul fondo, quando una terribile entrata di Green stende il tuo numero 11. È punizione e da quella posizione defilata sull'out sinistro ti vengono in mente due possibilità per batterla.

Se metti al centro per Mason o per l'accorrente Morris, vai al **139**.

Se invece tocchi corto ancora per Becker, vai al **278**.

230

Ti incunei tra Star e il redivivo O'Neill e sei dentro l'area: Tom ti passa la palla e sei solo! Con la coda dell'occhio vedi l'ombra di Warner che già incombe su di te, questo portiere è un autentico felino e non sarà facile bucarlo nemmeno da pochi passi, perciò devi decidere bene come calciare.

Se finti con il destro facendo scorrere la palla e tocchi di piatto sinistro, vai al **382**.

Se cerchi lo scavetto per sorprendere Warner, vai al **360**.

Se invece provi un tocco di collo pieno per rubargli il tempo, vai al **369**.

Se segni, vai al **126**. Altrimenti, vai al **19**.

231

Per fortuna eri ripiegato, e così mettendo a dura prova il tuo fiato inesauribile raggiungi Reds prima che possa dare via la palla e lo costringi sulla difensiva. Affronti questo duello con molta determinazione perché questo giocatore ha dimostrato di essere versatile e assai più



abile di quanto si credesse. Tenta un paio di finte e controfinte, cercando di andarti via, ma non abbochi.

Eccolo ancora. Con uno scatto cerca di lasciarti sul posto accentrandosi, ma ci vuole altro per fermarti. Fai per affiancarlo, quando la sfortuna si accanisce e scivoli col piede d'appoggio, perdendo l'equilibrio. È l'occasione che il tuo avversario cercava e mentre cadi lo vedi caricare il passaggio verso i compagni, ormai giunti in area. Devi cercare di inventarti qualcosa: atterri con le mani avanti e le usi come una molla per slanciarti di nuovo verso la palla! Mentre Reds calcia cerchi di deviare la palla con la testa disperatamente proteso.

Lancia un dado.

Se ottieni 2, nonostante il tuo acrobatico (e doloroso) numero non fai a tempo ad arrivare sul pallone. Il lancio di Reds raggiunge Upper, che si libera di Denver con una spallata e rientra, calciando verso la porta di Alan. Vai al **412**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, ce l'hai fatta! Bravura da circense o fortuna sfacciata? Non importa, quello che conta è che riesci a toccare la palla quel tanto che basta per deviarne la traiettoria. Kramer è più svelto di tutti e smorza di petto, avviando una nuova azione. Vai al **62**.

Se ti segnano, vai al **250**. Altrimenti, vai al **25**.



232

Evvvai! Un gol prima della fine del tempo potrebbe essere una mazzata per la Hot Dog! Abbracci i tuoi compagni, quella di attaccare nel finale è stata una decisione davvero fruttuosa! Prendi nota del vostro gol nella tua scheda punteggio. Poi vai al **158**.

233

Sei rinato. Il predicozzo di Benji era proprio quello che ti ci voleva per scrollarti di dosso tutte le tue paure e riprendere a giocare come sai. Fin qui penosa, la tua partita si fa all'improvviso di tutt'altro tenore e per la Mambo sono dolori. Alla prima azione ti fai subito dare la palla da Diamond e incedi a testa alta. Ti si fa contro Ross, strano, ti sembra sorrida. Lo ammiri, è un vero campione, ma non puoi permettergli di spezzare il tuo sogno e lo affronti con convinzione. Sposti la palla verso destra con l'esterno e la riporti subito indietro con l'interno: un "elastico" da manuale! E il tuo avversario è rimasto di sale. Lo hai fatto secco! Da poco fuori l'area fai partire un siluro di collo pieno che scheggia l'incrocio dei pali. Van Croft non ci sarebbe mai arrivato.

La tua azione ha scatenato l'entusiasmo del pubblico e sorridi, ora sì che si ragiona. Perfino Patty è tornata a sostenerti, anche se forse era meglio restasse in silenzio, visto il discutibile "Holly rinato è, molto meglio del sakè!" con cui ti celebra. I giallorossoblù non fanno a tempo a superare la vostra metà campo che Morris recupera palla con un bel tackle e te l'affida. Stavolta, invece di avanzare, lanci Mason in profondità. Un assist perfetto, che spero non vanificherà con qualche bordata sbilenca delle sue. Clegg lo affronta e lo



strattona, facendolo cadere. L'arbitro fischia. Punizione, e da una posizione piuttosto interessante. Ti avvicini, il punto di battuta è a circa tre metri dalla lunetta dell'area di rigore di Ross e soci. Non vicinissimo, ma qualcosa puoi inventare.

Se tiri direttamente in porta, vai al **300**.

Se cerchi l'assist per qualche tuo compagno, vai al **145**.

Se invece provi a combinare per calciare in movimento, vai al **191**.

234

Ma certo che vuoi rischiare. Quando il gioco si fa duro... Fai un po' di movimenti senza palla e disorienti i tuoi marcatori, adesso sei libero in area. Ma alle tue spalle sopraggiunge Lenders, che non vuol certo farti fare bella figura senza sforzo. E anche Warner è pronto ad avventarsi in uscita, se sarà necessario. Tom arriva sul fondo, rientra saltando Foster e mette in mezzo un cross abbastanza teso, ma calibrato a perfezione. La tua rovesciata è servita. Come ti coordini?

Se cerchi la potenza piena senza angolare la palla, vai al **348**.

Se provi a schiacciare la palla a terra per segnare di controbalzo, vai al **357**.

Se cerchi di indirizzare la palla all'angolino basso, vai al **361**.

Se infine provi a pescare l'incrocio dei pali, vai al **381**.

Se segnate, vai al **36**. Altrimenti, vai al **304**.

Devi affidarti ai tuoi compagni di squadra. Non è successo spesso in passato, anzi, non è mai successo, che un avversario sia stato di livello tale da minare la tua sicurezza, ma stavolta è così. È una situazione inedita, e ammetti con te stesso che, stavolta, da solo non puoi farcela, per quanto ti bruci. Hai bisogno di loro. Cominci a passare spesso la palla agli altri, anche di prima, e cerchi di evitare qualsiasi duello con Julian, in attesa che passi la buriana psicologica che ti ha attanagliato. Il pubblico si alza in piedi stupefatto quando, durante l'ennesimo uno contro uno, Ross ti punta e ti supera come fossi una statua di sale: sei rimasto completamente immobile. "È finita", lo senti sbuffare mentre vola verso la porta.

Ma le cose non vanno come si aspettava. Con un tackle da manuale, Denver lo costringe a rallentare la sua azione, e sul raddoppio di Morris in ripiegamento Ross perde palla. Grandi! I tuoi ce l'hanno fatta. Jack ha capito il tuo momento, e invece di darti palla sui piedi come di consueto tocca a Diamond. Paul sa il fatto suo e con un bel lancio pesca Tom sull'out sinistro. Cominci a correre verso l'area giallorossoblù, chissà che da quest'azione corale non possa nascere qualcosa di buono. Certo è che la Mambo sembra spiazzata da questo cambiamento nel vostro gioco. Tom è quasi sulla bandierina e tocca per Mason, che sta uscendo dall'area perché pressato dai difensori. John vede che ti sei portato al vertice sinistro e di prima ti gira la palla, scattando poi di nuovo e chiedendo il triangolo. Ora tocca a te.

Se vuoi provare a segnare a Van Croft da dove sei ora,



vai al **105**.

Se invece vuoi passare la palla per far tirare uno dei tuoi, vai al **39**.

Se infine vuoi combinare con un compagno e avvicinarti alla porta prima di calciare, vai al **237**.



236

Julian si trova più o meno all'altezza della lunetta e non è detto che non sia lui a concludere, anche se a questo punto dovrebbe essere sul punto di svenire: per lo meno tu ci sei molto vicino. Comunque seguendo schemi evidentemente provati e riprovati in allenamento, i suoi compagni sono disposti tutti in ottima posizione. Mica facile decidere come difendere.

- A. Fai marcare a uomo contro ogni possibile minaccia?
- B. Chiami la difesa a zona per avvolgere la Mambo?
- C. Adotti anche tu il fuorigioco, imitando Ross?
- D. Ordini il pressing sul portatore e sul resto della squadra?

Scegli il tipo di tattica che vuoi far adottare, poi vai al **10** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

237

Istinto. Fai un passo, facendoti sfilare la palla di John sotto le gambe. Un velo perfetto, che spiazza la difesa giallorossoblù ma per fortuna non Becker, sempre sul pezzo, che recupera il pallone e te lo gira di prima a pallonetto. Ross sarà anche un gran solista, ma voi siete un'orchestra eccezionale, e due primi violini come te e Tom non li ha nessuno. Corri fianco a fianco con il mastino Clegg, cercando di bruciarlo sullo scatto e intercettare la palla per spedirla in porta. Come pensi di colpirla?

Se azzardi un acrobatico colpo di tacco, vai al **392**.

Se ti coordini e spari una semirovesciata, vai al **349**.

Se invece cerchi di prenderla in spaccata, vai al **371**.

Se segnate, vai al **43**. Altrimenti, vai al **196**.



238

Il tuo campionato finisce qui. Illusi da un sorteggio che sembrava favorevole, avete sottovalutato la Norfolk e alla fine siete stati puniti da questa formazione forse priva di qualità (un paio di elementi e portiere esclusi) ma davvero ricca di attributi. Puoi dire lo stesso di te e della tua squadra? Chissà.

Se pensi di poter fare di meglio, torna al Prologo e ricomincia daccapo l'avventura. Altrimenti intraprendi la carriera di ultrà raccogliendo l'eredità di Patty.



239

La partita continua a riservare emozioni senza sosta. Tu e Ross vi fronteggiate senza esclusione di colpi e sono scintille. I portieri si stanno veramente sudando lo stipendio, beh, se ne avessero uno! Siete entrati negli ultimi cinque minuti di gara e l'equilibrio non accenna a rompersi, anche se nelle ultime azioni hai visto Julian non cercare troppo lo scatto e sbagliare la misura di qualche passaggio. Forse ha qualche problema. Te ne sei quasi dimenticato dal momento in cui Benji ti ha fatto rinsavire a suon di pallonate, ma dopotutto, pur giocando divinamente, il ragazzo è pur sempre malato di cuore.

Vedi l'allenatore avversario sbracciarsi e gridare alcune disposizioni. In quella, Ross comincia ad arretrare in direzione della difesa, mentre Marshall si sposta più avanti. Stanno tirando i remi in barca.

Se attacchi puntando direttamente su Ross, vai al **262**.

Se invece sfrutti le fasce per aggirare Julian, vai al **217**.



240

Rete! In piena "zona Cesarini", un gol che vale oro! Vieni travolto dai tuoi compagni esultanti e quando riesci a liberarti ti giri verso Ross in segno di sfida. Ma quello che vedi è un ragazzo con i capelli rossi e una maglietta gialla stramazzone a terra. "Julian!", gridi, precipitandoti verso di lui. Vai al **28**.

Fingi il colpo di testa e poi all'improvviso ti abbassi. Con questa mossa hai spiazzato l'intero pacchetto arretrato della Norfolk, Sellers compreso. Era quello che volevi. Tom, dal lato opposto, stoppa a seguire il pallone ed entra in area. Mentre ti infili in mezzo ai due centrali, Becker è quasi sul fondo e centra rasoterra nella tua direzione.

Una palla comoda, solo da spingere in rete, da un metro. Ma qualcosa va storto. Kimber proprio all'ultimo ti dà una spallata, sbilanciandoti in avanti. Rischii di infrangerti contro Sellers, ma soprattutto di mancare la palla! È rimasto un solo modo ormai per segnare, pensi, mentre fai per incrociare la gamba sinistra dietro la destra.

Lancia un dado.

Se ottieni 1, vai al **390**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **393**.

Se segnate, vai **50**. Altrimenti al **166**.





242

Non c'è tempo per rientrare e vedertela con Lenders: questa volta dovrai fare affidamento sui tuoi compagni e sperare che sia sufficiente. Fortuna che dietro di loro c'è Benji. Atterriti dal formidabile avversario, sembrano statue di gesso e devi urlare loro un'istruzione per sperare di vederli muoversi.

A. Chiami la difesa a uomo su Lenders?

B. Ordini il pressing asfissiante?

Scegli il tipo di tattica che vuoi adottare e poi vai al **101** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

243

Ribaltamento dopo ribaltamento, emozione dopo emozione, la partita finale di questo campionato nazionale si sta avviando agli sgoccioli. Sia voi che la Muppet non vi state risparmiando e il pubblico è letteralmente estasiato dallo spettacolo che dei ragazzini riescono a dare. “Tu non sei nessuno Lenders! Holly è uno degli Avengers!”, ti omaggia Patty, mostrando buona conoscenza anche della cultura statunitense.

Un calcio di punizione per voi appena passata la metà campo ti dà modo per rifiutare mezzo secondo. Come vuoi gestire gli ultimi 5 minuti di partita? Continui a puntare sul collettivo della New Team, nello spirito che vi ha portati fino a questa resa dei conti? In fondo è così che avete costruito le vostre opportunità, anche se i ragazzi sono stanchi. Oppure sfidi tu direttamente Mark Lenders cercando di superarlo? È grande e grosso, ce la puoi fare, ma se perdi palla nessuno potrà fermarlo fino

alla porta di Benji.

Giochi con la squadra cercando una manovra avvolgente? Vai al **69**.

Vuoi rischiare e cerchi l'ultima sfida contro la tua nemesi? Vai al **125**.

244

Non sono bastati i tempi regolari per decidere il vincitore di questa finale, dovrete andare avanti con l'extratime. Raggiungi la panchina, sospirando, ti siedi a terra e ti rifocilli d'acqua, esausto come tutti i tuoi compagni e come i vostri avversari. Per qualche minuto ti isoli e ripercorri mentalmente gli errori tuoi e quelli collettivi che vi hanno impedito di avere la meglio sulla Muppet e imprechi contro la malasorte che, in alcune circostanze, ci ha messo lo zampino. Poi torni dai ragazzi e dici una parola di conforto a ognuno, invitando tutti a tenere duro e dare il meglio anche nei supplementari. Alla fine ti dirigi da Benji, che ti sembra in sofferenza, ma ti rassicura: può stare in campo e parare qualsiasi tiro. La breve sosta è già finita e l'arbitro vi richiama tutti in campo. Si ricomincia. Vai al **20**.



245

Stringi i pugni con rabbia. La vostra difesa sta imbarcando acqua. Cominci a sentirti impotente rispetto a Ross, è troppo forte... Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al **153**.



246

La partita si incattivisce e il bel calcio via via si fa più raro: del resto la posta in palio è veramente alta! Le occasioni si susseguono da una parte e dall'altra, ma nessuno dei due portieri capitola. In fondo si può dire che entrambe le formazioni meriterebbero la qualificazione al turno successivo. I Derrick riprovano i loro giochetti da funamboli, ma la tua difesa ormai ha capito come disinnescarli. D'altra parte va anche detto che l'attenta guardia di Pidgeon e Stubin ha impedito fin qui a te e Tom di combinare come sapete.

Mancano ormai solo dieci minuti alla fine di questo incontro e le squadre sono davvero molto affaticate. Un recupero di Jack Morris su Jason Derrick dopo uno scatto impetuoso ti fa sorridere: il vostro "Ringhio" non si stanca mai! Ora che ci pensi, potresti sfruttare la sua freschezza atletica mandandolo in avanti in questi ultimi minuti. I piedi di Jack non sono certo dolci, ma il suo tiro quando inquadra la porta difficilmente perdona, e anche di testa non se la cava male. D'altronde, spostare Morris in avanti significa privare la tua squadra di un insostituibile argine di centrocampo: Diamond, lasciato solo, difficilmente potrà tenere a freno entrambi i Derrick e non vorresti che l'ansia di attaccare ti facesse beccare invece un gol.

Se mandi avanti Morris, vai al **162**.

Se invece lasci che Jack resti al suo posto, vai al **51**.

247

Non ti fidi neanche un po' della Mambo. Squadra piena di talento, splendidamente guidata dal suo capitano, hai il sospetto che abbiano un sacco di assi nella manica.

Istruisci i tuoi e per i primi minuti di gioco lasci loro l'iniziativa, deciso a vedere che cosa sono in grado di fare. Ross sembra sorpreso da questa mossa, forse si aspettava un inizio a tutta birra per prendervi d'infilata, ma dovrà rivedere i suoi piani.

Dopo le prime schermaglie, i giallorossoblù si fanno avanti con Foyles che serve Mallory, ma sull'uomo è puntualissimo Denver. Il suo rilancio innesca il vostro contropiede, Tom ti lancia solo davanti al portiere, ma la palla ti sfugge d'un soffio. In ogni caso, state giocando bene. Vai al **41**.

248

Colpendo con un precisissimo interno, calibri un cross al centro per Mason, sperando che il vostro "cannoniere" (lui ama fregiarsi di questo titolo, ma quanto a reti fatte è ancora a zero) riesca a colpire il pallone di testa e indirizzarlo in rete. Non c'è che dire, la tua palla è proprio ben calciata, e anche l'elevazione di Johnny sembra avere il tempo giusto. Ecco che incorna, sveltando su Pidgeon. Osservi la palla deviata da Mason volare verso la porta e preghi in cuor tuo che almeno stavolta finisca in rete.

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 1, vai al **400**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **401**.

Se segnate, vai al **65**. Altrimenti, vai al **67**.



249

È vero che ti trovi ben lontano dal centro della porta, ma un'occasione così non vuoi certo lasciarla ad altri! Confidando sulla doppia marcatura nei tuoi riguardi, Sellers non è uscito dai pali così ora puoi colpire indisturbato. La porta si trova alla tua sinistra e vorresti colpire di testa cercando il secondo palo, o meglio l'incrocio, dove neanche quel portierone potrà arrivare. Almeno questa era la tua intenzione. Il cross di Tom era perfetto, ma colpisci la palla un po' sporca...

Lancia un dado e controlla al paragrafo corrispondente se la New Team ha segnato o meno.

Se ottieni 4, vai al **398**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **402**.

Se segnate, vai al **219**. Altrimenti, vai al **129**.

250

Niente da fare, la Norfolk ha segnato. Eppure sembrava una squadra incapace di azzeccarne una, là davanti. Avete sottovalutato gli avversari, ti riprometti che non dovrà più accadere. Vai al **62**.

251

Holly si allena, tirando i rigori. Vai al **224**.



A. Se finti il dribbling a destra per poi scartare a sinistra, hai fatto i conti senza l'oste, che nel caso in questione si chiama Teo Sellers. Il portiere capisce il tuo movimento e non potendo usare le mani si lancia in tackle come uno stopper consumato. L'intervento è efficacissimo, prende la palla strappandotela letteralmente dal piede e ti travolge mandandoti gambe all'aria. Vai al **259**.

B. Se hai deciso di superare Sellers con un pallonetto, il tuo tocco lo prende del tutto alla sprovvista. Cerca di saltare in alto per prendere il pallone con le mani, un movimento istintivo anche se si trova molti metri fuori dall'area, e per poco non ci riesce, sfiorandolo. Ma non può fermarti, non stavolta. Nel frattempo lo hai aggirato e appena la palla ricade la colpisci al volo di collo pieno, sparando verso la porta vuota da oltre 40 metri. Vai al **396**.

C. Se hai scelto di fargli passare la palla tra i piedi, Sellers cade nel tuo tranello ma, tentando di chiudere le gambe, riesce con grande fortuna a deviare di tacco la traiettoria del pallone. Spiazzato da quell'imprevisto, concludi la tua corsa proprio addosso al portiere e ruzzolate insieme a terra. Sembra finita, ma Tom è più lesto di tutti ad impadronirsi del pallone vagante e con una fiondata tenta di buttarlo in rete. Vai al **429**.

Se segnate, vai al **90**. Altrimenti, vai al **259**.



253

Scuoti il capo, prima lentamente, poi sempre più convinto. “Non va bene, Tom - dici sommessamente - Quella delle tre punte è una soluzione a cui avevo pensato anch’io (menti), ma non la possiamo attuare per come si sono messe le cose. Resta sulla fascia, ma non preoccuparti: verrò io più frequentemente dalle tue parti per combinare. Siamo pur sempre la coppia d’oro della New Team!”. Tom non sembra entusiasta della tua decisione ma, da bravo soldatino, la accetta senza fiatare e corre a prepararsi per il secondo tempo. Tu fai altrettanto e un minuto dopo siete già in campo. Tocca a te dare il calcio d’inizio.

Se dopo l’espulsione di Taylor non sono entrati altri difensori e state giocando con la difesa a tre, la tua prudenza viene premiata. Tu e Mason, rinforzati dal centrocampista a 4, cominciate ad attaccare a raffica, mettendo in seria difficoltà perfino un tipo come Sellers. Vai al **227**.

Se invece è in campo Kramer e dietro giocate a 4, la decisione di mantenere lo stesso assetto del primo tempo si rivela un boomerang. La Norfolk infatti vi ha ormai preso le misure e faticate ad arginare gli attacchi blucelesti. Vai al **226**.

254

A. Una scivolata da macellaio, non c’è che dire! Entri su Mark con il sinistro e chiudi la “forbice” con il destro, mandandolo a ruzzolare a gambe all’aria. L’arbitro fischia immediatamente fallo e ti rimprovera aspramente per questo intervento scorretto, sventolandoti in faccia il cartellino giallo e minacciandoti anche di espul-

sione. Poco te ne cale, l'importante è aver fermato l'azione, pensi tra te e te. Ancor più inferocito, dopo averti fulminato sullo sguardo, Lenders prende la palla e la piazza nel punto indicato dall'arbitro. Tira in porta praticamente da appena dopo centrocampo. Vai al **437**.

B. Una spallata? C'è solo un problema, Mark è più alto di te di mezza testa e notevolmente più strutturato fisicamente. Incurante delle leggi della fisica, ti scagli contro Lenders ma, come unico risultato, ottieni quello di scostarlo di qualche centimetro, dopodiché vieni sbalzato via e prosegue indisturbato nella corsa. A quel punto l'uscita di Benji è scoperta e invece di tirare la consueta cannonata, Mark lo fredda di giustezza. Vai al **419**.

C. L'arbitro è lontano e non può vederti, così con mosca infida strattoni Mark e gli fai perdere il tempo giusto per andare al tiro, quindi completi l'intervento difensivo, scorretto ma efficace, con un tackle scivolato che manda la palla in fallo laterale. Lenders è furibondo. "Hutton! Mi avevano detto che giocavi come un santarellino, ma vedo che le cose stanno diversamente. Bene! Saprò ripagarti con la stessa moneta", minaccia, prima di allontanarsi. Vai al **107**.

Se ti segnano, vai al **152**. Altrimenti, vai al **107**.





255

Non vorrai proprio ora metterti a seguire l'esempio di Lenders, individualista convinto? Si vince insieme e si perde da soli, mormori a te stesso mentre, rinunciando all'azione personale, passi rapidamente in rassegna le linee di passaggio che hai a disposizione. La superiorità numerica che avete creato ti consente più di una scelta e questo è buono, a patto, ovviamente, di imbroccarla giusta. I tuoi compagni si sbracciano tutti, convinti ognuno di essere nella posizione migliore per trovare la via della rete. I marcatori tra poco ti saranno addosso, è il momento di liberarti della palla.

Se servi Tom sulla sinistra in modo che possa accentrarsi e tirare, vai al **331**.

Se invece apri per Ted sull'altra fascia per una conclusione a incrociare, vai al **358**.

Se lanci filtrante Johnny nella speranza che possa bucare Warner, vai al **375**.

Se infine appoggi a Diamond che ti ha seguito e può calciare dalla distanza, vai al **370**.

Se segnate, vai al **216**. Altrimenti, vai al **206**.

256

Sei troppo in avanti per recuperare, è meglio lasciar fare ai tuoi difensori. Dopotutto vi siete allenati parecchio e sono migliorati notevolmente rispetto alla sgangherata banda che erano all'inizio... E poi diamine, non puoi fare sempre tutto tu! I compagni, tuttavia, attendono le tue direttive. Sembra quasi che non sappiano come difendersi contro gli scatenati gemelli! Hai pochi istanti per dare le disposizioni tattiche più adeguate alla

difesa. Decidi, che cosa intendi fare?

A. Fai salire la linea difensiva per mettere in fuorigioco i gemelli?

B. Ordini il pressing sui due campioncini della Hot Dog?

C. Delle combinazioni dei Derrick ti importa poco e quindi chiami la marcatura a zona?

D. Oppure solleciti i centrali a una strettissima marcatura a uomo?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare, poi vai all'**85** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

257

L'avvio di ripresa è problematico tanto quanto la prima frazione di gioco. Lenders prova una serie di violente conclusioni delle sue, ma Benji para senza alcun problema, soprattutto i tiri da fuori area, che sono la sua specialità. Tu metti in mostra tutta la tua classe calciando alcuni buoni palloni verso l'incrocio dei pali, ma Warner non è da meno. Dopo 3 minuti vi capita un episodio che ti fa venire un'idea. State attaccando, tu hai la palla tra i piedi e con uno scatto semini Reeves, involandoti verso la trequarti. Passi la palla a Tom e ti incroci con il tuo amico, che ti ha seguito nell'azione offensiva, ma Foster interviene con un tackle e lo manda a ruzzolare. L'arbitro fischia calcio di punizione e hai tempo per rifiatore un po'.

Tom fin qui ha avuto vita dura sulla sinistra contro quel



terzinaccio, mentre Carter ha sciorinato numeri di fino sull'out opposto, contro l'incerto O'Neill. Scambiando i due esterni tra loro potresti aumentare il gap e mettere in ginocchio la difesa gialloviola. Che ne dici?

Se ne parli a mister Colby, proponendo il cambio tattico, vai al **63**.

Se lasci perdere, vai al **54**.

258

Ma che meraviglia, in finale contro la Muppet di Mark Lenders: la partita che avresti sempre voluto giocare, anzi, rigiocare, visto che nel vostro primo e fin qui unico scontro diretto nel girone avete perso malamente. Sogghignando dentro di te ringrazi gli dei del calcio che ti hanno offerto su un piatto d'argento questa possibilità di rivalsa, e che rivalsa! Se stavolta batterai l'odioso Lenders potrai fregiarti del titolo di campione nazionale e zittire la sua boria una volta per tutte. Certo, se dovesse andarti male... Non osi nemmeno pensare a quante arie si darebbe quel pallone gonfiato, ecco perché scacci subito l'ipotesi di una sconfitta e ti prepari mentalmente a giocare al meglio e vincere la prima finale della tua carriera.

Avete qualche giorno di tempo prima di scendere in campo e per la prima volta dall'inizio del torneo mister Colby vi concede un'intera giornata libera. All'inizio la decisione ti sorprende ma, mentre cammini con i tuoi compagni per il parco di Yomiuri Land, assediato da Arthur e tenuto sottobraccio in un'inquietante morsa d'acciaio da Patty, capisci che tutta la squadra, perfino tu, aveva veramente bisogno di staccare un po' la spina. Passate piacevoli ore di svago tra le attrazioni dello

sconfinato parco dei divertimenti e alla fine tornate in albergo con la testa sgombra e la carica giusta per l'ultimo atto di questa grandissima cavalcata.

L'indomani, alla ripresa degli allenamenti, c'è un ulteriore motivo di entusiasmo che si aggiunge e ti dà l'idea che contro Lenders e i suoi sarete imbattibili: Benji torna finalmente in campo. È uno spettacolo vederlo mentre si allena nella prima parte della seduta con il suo preparatore personale, Freddy Marshall. Ma il meglio deve ancora venire e, una volta che anche voi avete finito la parte atletica, nella partitella Benji fa subito vedere come stanno le cose. Giocate oltre un'ora, anche dopo che Peter comincia a sbraitare, intimandovi di andare a farvi la doccia, e lui para qualsiasi cosa. Di destro, di sinistro, di testa, da lontano, da vicino: in nessun modo, da nessuna posizione, nessuno di voi riesce a fargli gol. Nemmeno tu. Stai quasi pensando che tanta onnipotenza finirà perfino per scalfire l'autostima dei ragazzi ed essere controproducente, quando all'improvviso, sull'ultimo cross alla disperata di Tom, con il sole praticamente al tramonto e una luce meravigliosa, in semirovesciata spari una palla all'incrocio dei pali. E stavolta neanche Benji riesce ad arrivarci.

Con un sorriso beffardo tendi la mano al tuo amico per aiutarlo a rialzarsi, la stringe sorridendo a sua volta e scatta in piedi, fissandoti negli occhi. "Oliver Hutton, con questo colpo ti sei guadagnato la fascia di capitano. Sarai tu a indossarla, anche con me in campo. Ripeti una cosa del genere contro Ed Warner e il campionato sarà nostro!". Vai all'**82**.



259

Niente da fare, la tua intuizione era giusta eppure non siete riusciti a segnare alla Norfolk. “Ah ah ah! Che cosa credevi di fare, schiappa?” ti grida Sellers mentre torna in porta. Si sta prendendo gioco di te e la cosa non ti piace affatto. Vai al **220**.



260

Nei minuti finali Tom sfiora ancora una volta il gol con un secco diagonale di poco a lato e anche la Hot Dog ha ancora una palla buona per segnare, ma tutto solo Pidgeon si fa respingere la conclusione da Alan, uscito ottimamente. Il portiere rinvia la palla verso di te che stoppi con precisione e scatti in avanti pronto all'azione, quand'ecco che arriva il triplice fischio dell'arbitro. È finita. Una partita estenuante, tanto che d'improvviso ti accorgi di essere stanchissimo.

Controlla i gol segnati e subiti nella tua scheda punteggio e calcola il risultato finale.

Se avete vinto, vai al **163**.

Se invece avete pareggiato, vai al **143**.

Se infine avete perso, vai al **149**.

A. Se hai tentato il tuffo di testa, ti è andata bene, era proprio la giocata più adatta. Il cross di Book, infatti, sembra quasi volutamente indirizzato dove sei tu e così riesci a colpire la palla in pieno, liberando in calcio d'angolo. Sulla battuta ancora di Book, il difensore della Norfolk Kimber anticipa tutti i tuoi e colpisce di testa. Vai al **402**.

B. Se hai scelto di entrare in scivolata bassa, mentre ti lanci vedi sconcertato che Book crossa alto! Reds è solo, i tuoi centrali sono presi alla sprovvista e la conclusione di testa del centravanti è una vera e propria frustata, indirizzata all'angolino. Alan si lancia con tutte le sue forze. Vai al **417**.

C. Se invece hai scelto di scattare ancora, spossato inciampi e ruzzoli a terra. Ormai sei rassegnato a prendere il gol ma, rialzandoti, vedi che i tuoi centrali hanno avuto la meglio, fermando la minaccia. Sorridi: contro Bob e Jill l'unico attaccante avversario non avrà affatto vita facile! Torni trotterellando in avanti cercando di riprendere fiato, mentre Diamond imposta l'azione. Vai al **279**.

Se ti segnano, vai al **185**. Altrimenti, vai al **279**.





La piet  non deve esistere tra i grandi campioni e le partite si giocano e si vincono anche con la grinta. Con questi pensieri nella testa, e quasi sentendoti un novello Lenders, punti dritto su Ross. Julian   esausto: in questo momento, per paradosso,   lui l'anello debole della squadra e se lo superi anche gli altri compagni andranno in barca. Ormai hai preso una decisione. Diamond ti serve all'altezza del cerchio di centrocampo e ti metti a correre palla al piede verso la porta, in l  dove si trova il Principe del calcio, che si   messo qualche passo davanti al portiere come fosse un libero, come l'ultimo baluardo. Lo senti dare disposizioni con l'autorevolezza di un allenatore adulto e sogghigni, ma solo per un attimo, visto che grazie alle sue tattiche la Mambo si chiude a riccio e non riesci a passare. Innervosito, tenti un dribbling di troppo e perdi palla. Parte il contropiede! Gli avversari sono tre contro due ma... Bruce! Con un tackle perfetto travolge Mallory e recupera palla, servendo Paul, che ti restituisce ancora la sfera. Di forza superi Foyles e Marshall in disperato ripiegamento difensivo e all'improvviso hai l'area di rigore spalancata. Arrivi al limite e decidi cosa fare, hai il colpo in canna ma, prima di tirare in porta, dovrai vedertela una volta di pi  con Julian. Forse puoi giocare diversamente piuttosto che fare tutto da solo.

Se vuoi spazzare via Julian e calciare a rete, vai al **127**.
Se vuoi passare la palla ai tuoi compagni altrettanto liberi, vai al **57**.

Se vuoi superare Ross combinando con uno dei tuoi e poi andare in porta, vai al **18**.

A. Triplicare la marcatura su Lenders è sempre una buona idea. Già, ma non stavolta. Lasciandoti a dir poco di stucco, il bomber gialloviola rinuncia alla conclusione personale e spizza per l'accorrente Hayle, che brucia Taylor. Il tiro è violento. Vai al **450**.

B. Il raddoppio su Hayle è a dir poco provvidenziale. La palla calciata da Mellow, infatti, viene appena sfiorata dal capitano della Muppet e il destinatario è proprio il loro numero 9. O meglio, lo sarebbe se non ci fossi tu a intercettare e a far ripartire l'azione da gran signore, concedendoti anche un tunnel a Coleman sulla vostra trequarti che per poco non fa svenire Colby. Vai al **38**.

C. Non sarà molto canonica, ma la tua difesa funziona. Mark gira a rete la palla con una potenza terrificante, ma trova te a stoppare di petto, salvando Benji che era in netto ritardo nel tuffo. Vai al **38**.

D. Sì, il pressing ottiene il suo risultato. In due si avventano su Danny che rimane alquanto sorpreso e non riesce a mettere in mezzo. Appoggia all'accorrente Reeves che prova un tiraccio da posizione defilata. Vai al **425**.

Se ti segnano, vai al **165**. Altrimenti, vai al **38**.





Stai ancora seminando gli avversari quando senti alle tue spalle un passo familiare. È Tom! Lo avevi lasciato sfracellato contro il palo in recupero difensivo, ma questo ragazzo deve essere fatto di materiale infrangibile perché si è subito rialzato ed è al tuo fianco come il più fido degli scudieri. La coppia d'oro della New Team, lo siete stati e lo siete ormai da mesi, e hai una fitta quando realizzi che questa potrebbe essere la vostra ultima azione insieme. Sarà memorabile, ne sei sicuro. Triangoli con Tom, aggirando i centrocampisti gialloviola, e un'altra combinazione ti serve in profondità.

Sei pronto a tirare ma... pensi che Warner da questa distanza ti ha già fermato più volte, così servi Mason, scattato in area. Il diagonale a incrociare è pestifero, ma Ed para anche quello, d'istinto! La palla schizza in area e sai già cosa devi fare: rovesciata volante. Respinta ancora! Warner si conferma un portiere imbattibile. Ma la palla è ancora in gioco, ti rimbalza davanti così ti avventi e fai per scagliare un destro in semigirata con tutta la tua forza. Il problema è che anche Tom ha avuto la stessa idea, e sta scagliando un sinistro a piena potenza con lo stesso gesto tecnico, manco fosse allo specchio. Che cosa accadrà ora?

Lancia un dado.

Se ottieni 1, 3 o 5, una figuraccia clamorosa: Tom ti suona una scarpata sul piede facendoti perdere la coordinazione ed entrambi ruzzolate a terra, lisciando il pallone. Star lo spazza via e Warner si sganascia dalle risate. Vai al 6.

Se ottieni 2, 4 o 6, il miracolo avviene. Colpite entrambi il pallone nello stesso momento, allo stesso modo, dai due lati. La palla schizza prendendo un effetto assurdo e cambiando direzione due volte, prima di infilarsi in rete alle spalle di Warner, impietrito come una statua di sale. Chi era presente lo racconterà in futuro. È nato il “twin shot”. Vai all’**80**.

265

La tua posizione è un po’ strana per calciare in porta di destro, ma decidi di tentare lo stesso, dato che il portiere della Hot Dog non ti sembra affatto una cima. Ti liberi in un attimo dei due “birilli” che volevano contrastarti e carichi il tiro. Come vuoi colpire la palla?

Se calci d’esterno a uscire, vai al **405**.

Se calci d’interno a effetto, vai al **412**.

Se invece calci di collo pieno, vai al **436**.

Se segnate, vai al **65**. Altrimenti, vai al **67**.

266

Da bravo capitano rientri anche questa volta, e ti guardi intorno cercando di capire come puoi essere di maggiore aiuto alla squadra. Decidi di occuparti tu stesso della marcatura diretta di un avversario, ovviamente il più pericoloso, così salterai un passaggio e, una volta ripresa palla, potrai fiondarti subito in avanti. In base a come si sono disposti i giocatori della Norfolk, individui le tre possibili minacce maggiori.

A. Vuoi marcare il centravanti Reds?



B. Vuoi marcare il regista Upper?

C. Oppure vuoi marcare il mastino difensivo Kimber?

Scegli il destinatario della marcatura, poi vai al **299** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

267

Con uno scatto degno di un velocista affianchi il Derrick, che pareva inarrestabile, e lo costringi a fermarsi. Studi attentamente il tuo avversario per alcuni interminabili secondi, ma non perdi d'occhio il suo gemello che è pronto a ricevere. Sai di avere a disposizione una sola mossa perché se il tuo intervento andrà a vuoto sarà molto difficile che i tuoi compagni riescano a fermare questa coppia di schegge. In che modo intendi intervenire?

A. Entri in scivolata sull'avversario?

B. Cerchi di intercettare il suo passaggio?

C. Oppure temporeggi, aspettando che i gemelli facciano qualcosa prima di agire?

Scegli l'intervento che vuoi effettuare, poi vai al **288** e controlla se la tua decisione ha avuto successo.



Istruisci Tom e Paul, le tue principali fonti di gioco, che ti diano la palla in un certo modo, e ti prepari a cercare la conclusione giusta. Primo tentativo, tiro centrale e Warner blocca. Secondo tentativo, velenoso fendente a fil di palo, ma ci arriva a mano aperta. Terzo tentativo, stavolta trovi l'incrocio, ma con la mano di richiamo riesce a deviarla in corner facendo scheggiare la traversa. Quarto tentativo, ti avventi sul tap-in dopo un tiro di Morris respinto dalla difesa, ma mentre è sul lato destro, Ed si proietta contro il palo con entrambi i piedi e lo usa come trampolino per catapultarsi sul montante opposto e bloccare pure questa. Si rialza e ti punta l'indice con aria di sfida: "Hutton! Non mi bucherai da quella distanza nemmeno se giocassimo fino a domani! Devi impegnarti di più se vuoi vincere questa partita, ma non ci riuscirai! Vai, capitano!", e rilancia verso Lenders. A proposito, Mark negli ultimi dieci minuti non ha visto palla. Forse non sarà stata utile a segnare, ma la tua tattica quantomeno è servita a impedire alla Muppet di rendersi pericolosa mentre il cronometro corre veloce verso la fine del tempo regolamentare. Vai al **243**.





269

Avete segnato! L'esultanza di tutti è sfrenata ma giustificata per questa marcatura, in una finale un gol in più o in meno può fare la differenza, specialmente quando si ha a che fare con un portiere difficilmente battibile come Warner. Vi abbracciate tutti quanti festanti e perfino Benji con uno scatto felino viene a congratularsi con voi. Ora sta a Lenders replicare, se ci riesce. Vai al **49**.

270

A. Se hai deciso di passare a Tom, con un cenno gli chiami di nuovo palla, superando Sellers con uno scatto. Sembra fatta e Becker è pronto a restituirti il pallone per una rapida conclusione, ma la sfortuna ci mette del suo: al momento di calciare, il piede di appoggio finisce in una buca del terreno e Tom ruzzola a terra, vanificando l'opportunità. Vai al **259**.

B. Se hai scelto di affidarti a John, un brivido di terrore ti prende quando lo vedi controllare il tuo passaggio e proclamare trionfante "Ora segnerò!", invece di restituirti palla. Mason non ha ancora capito che prima si fa gol e poi si parla, pensi tra te imprecando. Il vostro presunto bomber tenta la conclusione da centrocampo, ma invece della bordata necessaria ne viene fuori una ciabattata inguardabile, che rischia di non arrivare neanche in porta. Per fortuna avevi previsto un'ipotesi del genere e sei scattato in direzione dell'area della Norfolk. Ringraziando Johnny per l'involontario assist, ti avventi in spaccata sulla palla che rimbalza pian piano, anticipando Kimber. Vai al **396**.

C. Se passi a Paul, il tuo colpo di tacco sorprende com-

pagni e avversari. Diamond aggancia e quando gli chiami la palla te la restituisce con un tocco sotto, cercando di scavalcare Sellers che ti sei lasciato alle spalle. Purtroppo la scucchiata è troppo morbida e il portiere riesce a spizzare la palla di testa, evitando di usare le mani. Non è finita. Puoi ancora farcela e tenti un'acrobatica rovesciata, anche se la distanza è siderale. Vai al **445**.

Se segnate, vai al **90**. Altrimenti, vai al **259**.

271

Per fortuna siete riusciti a non capitolare. Hai la sensazione di essere sfuggito a un grosso pericolo: vedi i Derrick imprecare contro la malasorte mentre il povero Ono viene rimproverato aspramente. Peggio per loro... E tanto meglio per voi. Vai al **246**.

272

A. Se hai scelto di chiudere su Mallory, il centravanti riesce a ricevere palla ed eludere il fuorigioco, ma come fa per girarsi e calciare, ci sei tu pronto a contrastarlo. Tenta di allargarsi e non perdere il controllo della sfera, poi lascia partire una ciabattata. Vai al **421**.

B. Se hai optato per marcare Ross, stavolta hai peccato di zelo eccessivo. Mallory, infatti, riceve palla e, ignorando completamente il suo capitano che stai francobollandolo, entra in area e cerca di superare Alan in uscita. Vai al **442**.

C. Se invece hai deciso di intercettare il passaggio, il tuo intervento riesce con efficacia massima.



L'occasione sfuma e Ross sbraita contro Marshall per il suo assist mediocre. Chissà se ci fosse stato lui al suo posto! Vai al **153**.

Se ti segnano, vai al **245**. Altrimenti, vai al **181**.

273

A questo punto della partita i ragazzi dovrebbero aver preso un minimo di misure a Lenders: non ardisci sperare quel tanto che basta per marcarlo decentemente senza essere asfaltati, ma quantomeno una soluzione tattica per arginarlo il tuo pacchetto difensivo dovrebbe poterla offrire. Così alla disperata, con la squadra mal schierata e in ripiegamento improvvisato, ti vengono in mente solo un paio di soluzioni difensive.

A. Chiami il pressing?

B. Tenti la tattica del fuorigioco?

Scegli il tipo di tattica che vuoi adottare e poi vai al **60** e controlla se la tua scelta è andata a buon fine.

274

Pensavi che giocando nella metà campo con l'area di rigore dal fondo messo meglio avreste potuto difendere con più efficacia e questo in parte è vero, ma non hai considerato un aspetto fondamentale: anche gli avversari si trovano meglio ad attaccare su un terreno regolare! Gli agili gemelli Derrick duettano come giocassero sul velluto, e la vostra difesa ha già ballato in almeno un paio d'occasioni.

L'orologio segna quasi il decimo minuto quando, dopo

l'ennesimo duetto, uno dei Derrick supera il centro-campo scartando Diamond e parte in progressione. Anche Morris viene dribblato agilmente e il furetto della Hot Dog, fiancheggiato dall'immane fratello, è già sulla vostra trequarti! Urge una difesa accorta altrimenti il gol potrebbe essere questione di secondi.

Se vai tu a contrastare direttamente il gemello che ha la palla, vai al **267**.

Se chiami una tattica difensiva, vai all'**256**.

Se invece vai a dare una mano ai tuoi compagni di difesa, vai al **306**.

275

La tua rovesciata finisce fuori! Torna sui tuoi passi!

276

Cambiare la cifra del vostro attacco è una delle possibili strategie per pensare di fare gol a un portiere insuperabile come Warner, e se anche non sarai tu a risolvere la finale, preferisci comunque vincere il campionato con una rete di altri piuttosto che perdere con un grappolo di gol segnati da te. Chiami palla a Ted che ti serve corto e ti defili incuneandoti in area, poi improvvisamente sterzi, mandando a vuoto O'Neill, e con la linea di passaggio libera metti in mezzo un cross che Mason deve solo stare attento a non lisciare o mandare fuori.

Lancia un dado.

Se ottieni 4, vai al **398**.



Se ottieni qualsiasi altro risultato, vai al **397**.

Se segnate, vai al **283**. Altrimenti, vai al **104**.

277

Il centrale della Mambo, Clegg, si sta divertendo moltissimo a vederti soffrire sulla linea del fuorigioco. Gli cancelleresti volentieri quel ghigno dalla faccia con un gancio destro, ma preferisci concentrarti e tentare ancora di scattare a tempo e infilare i difensori, evitando la posizione irregolare, così da far cadere il castello di carte costruito da Ross. La prima volta ti va male: sul lancio di Diamond il collaboratore dell'arbitro sbandiera un offside che secondo te non c'era.

Ma non c'è tempo per protestare. Morris recupera palla su Ross e appoggia a Carter. Stavolta il tempo è perfetto, il cambio di gioco in profondità è ben dosato e con uno scatto dei tuoi lasci sul posto i difensori. Sei in fuga verso la porta difesa da Van Croft, in posizione leggermente defilata sulla sinistra. Clegg e gli altri difensori rinvengono disperatamente su di te, riesci a vedere Mason che si sbraccia tutto solo in area mentre dietro di te senti arrivare Tom.

Se continui la fuga in solitaria e batti a rete, vai al **4**.

Se il pericolo è il tuo mestiere e metti in mezzo per Mason, vai al **161**.

Se infine vuoi combinare con Tom, vai al **215**.



278

Tocchi la palla per Tom, ma il tuo amico si addormenta e se la fa soffiare da Lenders in persona, in uno dei suoi rarissimi ripiegamenti difensivi. È un disastro, il centravanti si invola puntando dritto verso la porta e la tua squadra sbilanciata in avanti sbanda che è un piacere. “Ora ti segnerò di sicuro, Price!”, grida Mark fuori di senno, mentre lo insegui nel tentativo di riprenderlo. Benji attende ancora qualche secondo per vedere se ce la fate a recuperare prima che sia costretto a uscire alla disperata, tu ormai hai quasi raggiunto il tuo avversario principe. La fine del tempo è lì a un passo e non hai la minima intenzione di prendere gol ora. Come ti comporti?

Se difendi tu contro quel bestione di Lenders, vai al **136**.

Se invochi una tattica difensiva, vai al **273**.

Se rientri e difendi assieme ai tuoi compagni per avere la meglio, vai al **55**.

279

Scampato pericolo: e meno male! Prendere gol alla prima occasione da una squadra notoriamente anemica come la Norfolk sarebbe stata un'onta troppo grossa. Incoraggiato ti getti in avanti: è ora di scaldare un po' le mani a Sellers. Vai al **27**.





280

È un po' da coniglio bagnato lasciare l'ultima palla della partita, magari quella decisiva, a un compagno di squadra, ma è totalmente irresponsabile affidarsi a Mason! Pur essendone cosciente, la tua fede nei compagni è incrollabile e così, sperando che la buona sorte premi il tuo coraggio, confezioni un passaggio filtrante al bacio per il vostro numero 9, che scatta con buona scelta di tempo e aggancia proprio sulla lunetta. Ora è solo davanti a Warner e tu puoi solo pregare e vedere quello che farà.

Lancia un dado.

Se ottieni 2, succede l'imponderabile: Mason spara maldestramente su Warner in uscita, ma la palla si alza in area e Johnny ha la meravigliosa idea di provare di nuovo a infilarla in rete, con una rovesciata volante. Assisti al gesto tecnico con il fiato sospeso come gli altri 20 in campo. Vai al **446**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, le cose vanno come da canone. Mason cicca malamente il pallone e Warner blocca in uscita bassa. Vai al **6**.

Se segnate, vai all'**80**. Altrimenti, vai al **6**.



281

Lo spiovente sta arrivando dalla tua parte, Mason ha crossato proprio bene. Come intendi colpire la palla? Sellers è in porta, pronto a saltare felino su ogni tipo di conclusione che vorrai tentare.

Colpisci di testa? Vai al **324**.

Cerchi la mezza girata al volo? Vai al **378**.

Stoppi la palla e spari a rete? Vai al **395**.

Se segnate, vai **50**. Altrimenti al **166**.

282

“A uomo! Marcateli a uomo!”, gridi, correndo a perdi-fiato per raddoppiare su Ono, che si accinge a mettere in mezzo per uno dei gemelli, nonostante Bruce sia rinvenuto su di lui e lo stia ostacolando. L’ala alza gli occhi e colpisce con tutte le sue forze. In effetti la palla parte altissima. Per respingerla dovrai saltare più alto che puoi e tentare almeno di spizzarla di testa.

Lancia un dado.

Se ottieni 1, 3 o 5, con un salto più da acrobata che da calciatore sei riuscito a smorzare il traversone, deviando la traiettoria della palla. Mentre ricadi vedi i Derrick, ben marcati da Denver e Taylor, che imprecano ma attenzione: la palla arriva a Stubin, lasciato colpevolmente solo da Bruce, che tira da appena dentro l’area. Vai al **420**.

Se ottieni 2, 4 o 6, hai mancato il pallone! Comunque non ti preoccupi, sia perché la palla calciata da Ono è



veramente altissima, sia perché i centrali marcano attentamente i gemelli. Ma... Che succede? Jason correndo si getta di schiena scivolando all'indietro sul terreno! James invece salta verso di lui! I difensori sono completamente sbigottiti, ma questo è niente in confronto a quello che accade dopo: James sfrutta il fratello come un trampolino umano per levarsi in aria... Adesso è smarcato e può arrivare in tuffo di testa su quel pallone alto! “Noi... Siamooo... La Catapulta Infernale!” gridano i due gemelli come invasati. Alan riuscirà a prenderla? Vai al **400**.

Se ti segnano, vai al **290**. Altrimenti, vai al **271**.

283

Rete! Un'azione da manuale, cominciata bene e finita come meglio non era possibile. A metà del primo tempo, un colpo importante assestato alla Muppet, ora dovete proseguire su questa via fino a demolire del tutto le loro residue speranze. Vai al **229**.

284

La tua partita è cambiata completamente, per fortuna. Grazie all'aiuto dei compagni e di Benji hai ritrovato la fiducia in te stesso e le cose cominciano a migliorare. Sfiori il gol con un tiro da lontano, sull'azione successiva sfrutti un recupero di Morris e ti lanci in avanti. Ti si fa contro Ross: che strano, ti pare che stia sorridendo. Non puoi fare a meno di ammirarlo: è un vero campione, ma non gli consentirai di spezzare il tuo sogno, perciò lo affronti con convinzione. Sposti la palla verso destra con l'esterno e la riporti subito indietro con l'interno: un “elastico” da calcio dei grandi! E il tuo

avversario è rimasto impietrito. Lo hai fatto secco! Calci verso la porta di Van Croft, ma Mason si trova sulla traiettoria e devia il tuo tiro con il fondoschiena. Che jella.

La palla non esce ed è preda di Marshall, che con un bel lancio pesca Ross, rimasto alle tue spalle. Pericolo! La Mambo ora è all'attacco con quattro uomini mentre i tuoi difensori sono solo tre! Julian ti sembra affaticato, si libera subito del pallone e apre per Foyles. Il fantasista salta Custer e si invola sulla destra, ormai sta per entrare in area. Ma nel frattempo anche tu sei rientrato, pronto a difendere su questa situazione assai rischiosa.

Se vai a contrastare Foyles, vai all'**8**.

Se chiami una tattica per difendere, vai al **199**.

Se invece difendi con il resto del reparto, vai al **75**.



285

Non sei in grado di fronteggiare Ross in questo momento, devi riconoscerlo, anche se a denti stretti. Puoi solo sperare che l'affiatamento e la sicurezza acquistata dai tuoi compagni del pacchetto arretrato abbiano la meglio sul talento individuale di un unico genio. Con la lucidità che ti è rimasta, ti volti verso i tuoi e chiami la tattica.



A. Cerchi di mettere in fuorigioco gli avanti gialloros-soblù?

B. Chiami la marcatura a zona?

C. Oppure ordini la marcatura a uomo?

Scegli il tipo d'intervento che vuoi effettuare e poi vai al **147** per controllarne l'esito.



286

“Certo che possiamo parlare - le rispondi con un sorriso - ma prima devo raggiungere un amico. Puoi attendere qualche minuto finché non torno? Non ci metterò molto”. La ragazza acconsente, spiegando che ti aspetterà al bar, e tu puoi andare da Arthur. Lo trovi più spettinato che mai mentre approccia (senza successo) alcune ragazzine all'ingresso del campo.

“Sigh, hanno occhi solo per Julian Ross... Ho sentito anche qualcuna fare il tuo nome! Ma che cos'avete voi che io non ho”, mormora in tono piagnucoloso. Non hai tempo da perdere con i drammi sentimentali di Arthur. “Ehm, ne parleremo dopo la partita. Hai preparato la scheda? Sono curioso di vedere che cos'hai scoperto oggi!”. Per tutta risposta, il tuo occhialuto amico fruga

tra i suoi carteggi apparentemente disordinati e ne trae un foglio dall'aspetto ormai per te abituale. Si tratta appunto della scheda sulla Mambo, che puoi vedere qui a fianco e consultare per tutta la durata della partita (segna il numero di questo paragrafo).

Lo ringrazi con una pacca sulla spalla, e correndo via gli suggerisci che, per cominciare, una migliore igiene dentale faciliterebbe alquanto i suoi rapporti con le ragazze. Sei di ritorno da Amy e non sono passati più di un paio di minuti. Vai al **137**.

287

A. Questa volta ci hai preso: Mellow si è incaponito a voler segnare. Ignorando i ruggiti del suo capitano provenienti dall'area piccola carica una bordata ma non si è avveduto del tuo arrivo. Un intervento preciso e forte sulla palla lo lascia di stucco e il tuo impeto lo manda a ruzzolare qualche metro più avanti. L'arbitro non ferma il gioco e riparti. Ben fatto! Vai al **40**.

B. Viri verso Mark che digrigna i denti, vedendoti arrivare, ma resti sorpreso come lui quando vedi che Mellow, invece di crossare come tutti gli altri 21 in campo si attendevano, dribbla Custer con un tunnel ed entra in area, cercando un destro a giro. Vai al **441**.

C. La tua scelta ricade su Hayle, una sorta di gemello di Mason, ma non si tratta di una scelta saggia: Danny non passa né a Mark né tantomeno all'altro compagno, salta un uomo e calcia con tutta la forza che ha. Vai al **411**.

Se ti segnano, vai al **222**. Altrimenti, vai al **40**.

DOSSIER: "MAMBO"

Valutazione: * * * * *

Colori sociali: 

Modulo tattico: 4-2-3-1

M.C.F.C.

Punti di forza:

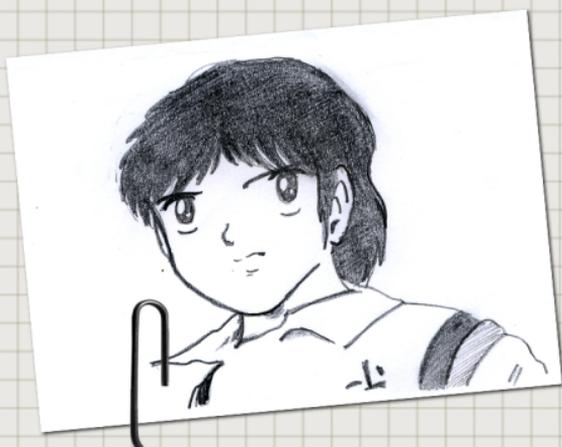
- # GIOCO DI SQUADRA ARMONICO E ALLENATO
- # CAPACITA' TATTICA DA SQUADRA ADULTA

Punti di debolezza:

- # SCHIERAMENTO TROPPO SBILANCIATO IN AVANTI
- # MANCANZA DI LEADER PARAGONABILI A ROSS

Uomo chiave: JULIAN ROSS

INDICATO DAGLI ADDETTI AI LAVORI COME MIGLIOR TALENTO DI QUESTO TORNEO. GIOCA IN TUTTI I RUOLI DEL CENTROCAMPO E SEGNA MOLTO. FIN QUI HA GIOCATO POCO. VOCI DI CORRIDOIO: QUALCHE DUBBIO SULLA TENUTA FISICA MA C'E' RISERBO.





288

A. Se hai scelto di entrare in scivolata, sbagli il tempo del tackle e il tuo avversario ti salta di netto. “Tira Jason!” lo incita l’altro, e capisci che si trattava di James. Lesto come un fulmine carica il tiro e calcia diretto verso Alan. Vai al **406**.

B. Se invece cerchi di intercettare il passaggio, attendi che i due combinino per l’ennesima volta e ti lanci sul pallone nel tentativo disperato di prenderlo. L’anticipo ti riesce, ma per un colmo di sfortuna la palla ti sfugge e arriva a James, che tira senza attendere oltre. Vai al **411**.

C. Se infine temporeggi aspettando la prima mossa dei Derrick, i due capiscono le tue intenzioni. Così, piuttosto che tirare o combinare con il fratello, quello che aveva la palla appoggia indietro per Lennon, che spara dalla lunga distanza. Vai al **439**.

Se ti segnano, vai al **297**. Altrimenti, vai al **72**.

289

Hai perso. Lenders ride sguaiato senza degnarti di uno sguardo ed esulta con i suoi, mentre i tuoi compagni cominciano a disperarsi. Vieni premiato con la medaglia dei perdenti e fatichi a trattenere le lacrime quando Mark alza al cielo lo stendardo dei campioni del Giappone. Poi comincia la festa con Ed, Danny e mister Jeff Turner, che tira fuori più di una bottiglia di alcol di livello. Voi vi avviate tristemente negli spogliatoi mentre i gialloviola fanno il giro di campo, ricevendo gli applausi scroscianti della folla di Yomiuri Land.

Hai fallito il primo grande appuntamento della tua carriera, perdendo la scommessa con Roberto che, così, non ti porterà in Brasile. Lenders, se ti può interessare, verrà ingaggiato dalla prestigiosa Toho School, e dopo qualche anno condito da gol a grappoli sarà chiamato addirittura dal calcio italiano, finendo a indossare la maglia della Juventus, uno dei club più importanti del mondo. Nel suo party di addio al Giappone, a cambiare le basi del karaoke ci sarà un ragazzino un po' grassoccio, molto remissivo, che farà qualche palleggio da solo con le arance mentre gli altri si divertono. Si dice che un tempo fosse bravino: il suo nome è Oliver Hutton. La tua avventura con la palla tra i piedi finisce qui.

290

Sei rimasto senza parole. Sapevi che i Derrick erano maestri del calcio acrobatico, ma questo è veramente troppo. La Catapulta Infernale... Questi due figli di un fulmine! "Eh eh, visto Hutton?", "Era peggio di un uragano!", ti sottono i Derrick. Maledetti! Recuperi il pallone dal fondo della rete mentre i pestiferi gemelli festeggiano assieme ai compagni con un balletto. Vuoi proprio cancellare quel loro sorrisetto maligno dalla faccia. Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al **246**.

291

Il campionato si potrebbe decidere con quest'azione, non c'è più tempo per i calcoli. Indietreggi alla disperata, difenderai questa nuova minaccia con il tuo pacchetto arretrato, pronto, magari, a ripartire in contropiede. Così, quando Denver si lancia su Mark e Taylor raddoppia sul numero 10 gialloviola, sei ben felice di an-



dare a triplicare la marcatura. “Qui capitano!”. Una chiamata che non ti aspetti ti fa voltare. È Warner! In uscita insensata si è proiettato in avanti e ora chiama palla per tirare. Ma perché? Guardi verso la vostra porta e capisci: Benji è di nuovo in ginocchio, la sua cavigliola deve avere avuto una ricaduta! Tenti un anticipo disperato sull'appoggio di Mark verso il suo improvvisato attaccante.

Lancia un dado.

Se ottieni 5 o 6, non arrivi a intercettare la palla di un centimetro, quel tanto che basta per farla arrivare precisa sui piedi di Warner, che tira al volo senza pensarci due volte. Vai al **438**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, la scampi. Riesci a centrare l'anticipo e ora la Muppet è sbilanciata! Porti la palla avanti di qualche metro e la spari direttamente verso la porta vuota. Purtroppo il tiro ben indirizzato esce d'un soffio. Non avete fatto gol ma almeno neanche l'avete preso. Vai al **94**.

Se ti segnano, vai al **102**. Altrimenti, vai al **94**.

292

Sembran partite gli allenamenti, tanta è la classe dei due contendenti! Vai al **251**.

293

Ringrazi la tua buona stella per questo pericolo scampato, eri sicuro che il gol sarebbe arrivato e invece potete considerarvi ancora in partita. Ma la prova di forza

della Mambo è notevole: dovrai tirare fuori ogni briciolo di energia che ti è rimasto per avere la meglio su Ross e i suoi. Vai al **93**.

294

Sorprendi i tuoi difensori scattando verso la tua porta e raggiungendo Mallory un istante prima che riceva palla. Cerchi di sbilanciarlo, ma il tuo avversario è un centravanti che sa il fatto suo e resta in piedi. Si gira e cerca di incunearsi in area, ma tu non molli. Sta per calciare. Ora o mai più, devi intervenire.

Se lo contrasti sul piede di calcio, vai al **327**.

Se invece lo tiri per la maglietta, vai al **342**.

Se ti segnano, vai al **245**. Altrimenti, vai al **181**.

295

La palla è in rete. Questa Mambo si sta dimostrando dannatamente forte, forse troppo forte. Scuoti il capo con convinzione. No. Non è ancora finita. Sei più bravo tu di Julian Ross, e lo dimostrerai. Recuperi il pallone dal fondo della rete e torni in fretta a centrocampo. Vai al **93**.

296

Decidi di non tentare un ultimo assalto all'arma bianca: il primo tempo è quasi finito e prendere gol dopo un contropiede nato da una vostra azione offensiva sarebbe un modo inaccettabile di andare al riposo. Fai cenno ad Alan di rinviare corto per Denver, che imposta l'azione offensiva in tutta calma. Vai al **158**.



297

Accidenti, un gol subito nei primi minuti! La vostra partita non è certo cominciata con il passo giusto. Adesso devi impegnarti al massimo per segnare subito una rete anche tu. Prendi nota del gol degli avversari nella tua scheda punteggio. Poi vai al **205**.

298

Il gioco in orizzontale rappresenta una buona soluzione per addormentare la partita, a patto di averlo provato in allenamento e di avere in squadra buoni interpreti. Ma a parte Tom e Paul, i piedi dei tuoi compagni sono abbastanza sgraziati e il calcio “palla lunga e pedalare” di mister Colby si allontana parecchio da questa tattica. Così, quando Bruce e Bob Denver rischiano di perdere palla sulla vostra trequarti sbagliando la misura dei passaggi mentre Mason più avanti combina maldestramente con Carter regalando il possesso agli avversari, capisci di avere preteso un po’ troppo dal resto della squadra.

“Levatevi dai piedi!”: con questo grido di battaglia, Mark si avventa contro Diamond, sbalzandolo via con un tackle assassino che l’arbitro, tuttavia, giudica regolare. Non capisci perché debba sempre gridare mentre gioca, ma comunque la tua nemesi ora ha conquistato un bel pallone a metà campo e vi ritrovate scoperti. In men che non si dica il centrattacco della Muppet punta la porta dritto per dritto e tu ti precipiti in affannoso recupero maledicendo la tua dabbenaggine.

Se affronti personalmente lo scatenato Lenders, vai al **141**.

Se chiami una tattica di difesa per contrastarlo, vai al

221.

Se infine corri a fronteggiare la minaccia con tutta la New Team, vai al **291**.

299

A. Se hai deciso di marcare Reds, è stata una buona mossa perché il corner di Book era diretto proprio a lui. Ostacolato dalla tua strettissima difesa, il numero 9 avversario riesce a colpire di testa, ma non con la potenza e la precisione che voleva. Vai al **401**.

B. Se hai preso in consegna Upper, appena Book calcia scopri di aver sbagliato tutto, perché la palla va da tutt'altra parte. Del resto Upper è noto per i suoi piedi vellutati, non certo per le zuccate. A colpire di testa è invece Reds, lui sì letale di testa, che indirizza una frustata verso la porta di Alan. Vai al **400**.

C. Se infine hai scelto di occuparti di Kimber, la palla calciata da Book arriva dalle tue parti, dove c'è anche Reds, ma salti più in alto di tutti allontanando di testa. Purtroppo Upper anticipa tutti sulla ribattuta e calcia liftato in porta. Vai al **426**.

Se ti segnano, vai al **96**. Altrimenti, vai al **61**.

300

Van Croft fa posizionare cinque dei suoi in barriera e si sistema sul palo alla tua destra. Prendi una rincorsa media, contando accuratamente i passi, e ti prepari a battere. Tom scatta come se dovesse calciare lui la palla, ma è una finta per cercare di sparigliare il muro della Mambo. Appena scavalca il pallone cominci a cor-



rere tu. Vedi Clegg che si è bilanciato e ti scopre l'incrocio sul palo del portiere, ma anche Marshall si è girato con la finta e ti permette di vedere una fessura in mezzo a una selva di gambe che forse potresti sfruttare.

Se calci a giro cercando il "sette", vai al **328**.

Se invece spari un rasoterra, vai al **351**.

Se segnate, vai al **111**. Altrimenti, vai al **193**.

301

Sbam! Uno scontro violentissimo tra il tuo piede destro e quello di Lenders ammutolisce tutto lo stadio. Per un attimo che sembra interminabile vi fronteggiate rimanendo immobili come un gruppo marmoreo, poi avviene qualcosa di imprevisto: la tua spinta è maggiore di quella dell'animalesco avversario e mandi Mark a gambe all'aria, continuando a puntare la porta. È successo quello che nessuno pensava: hai sfidato Lenders sulla forza invece che sulla tecnica, e lo hai battuto. Sei tu il giocatore migliore di questo campionato, ma per suggellare questa consapevolezza ti è rimasto Warner da superare.

Se provi a freddarlo col piattone, vai al **346**.

Se colpisci la palla sotto per scavalcarlo, vai al **389**.

Se cerchi di rubargli il tempo toccando di punta, vai al **316**.

Se provi a fargli passare la palla sotto le gambe, vai al **338**.

Se segnate, vai all'**80**. Altrimenti, vai al **6**.

302

Tom ti vede entrare in area e capisce al volo il da farsi: con un tocco molto preciso ti appoggia palla in una buonissima posizione. Potresti calciare in mille modi, ma pensi che sia meglio sorprendere Warner dando una chance ai tuoi compagni. Il problema è che in tre della Muppet ti sono addosso: Green, Star e l'instancabile Lenders, che sta per lanciarsi in una delle sue travolgenti scivolate. Non puoi controllare la palla, ma devi giocarla di prima per far calciare un altro dei tuoi. A chi ti affidi?

Se tocchi di piatto ancora per Tom, alla tua destra in posizione defilata, vai al **385**.

Se allunghi il pallone sulla sinistra, a centro area dove staziona Mason, vai al **329**.

Se fai velo per l'accorrente Morris, che alle tue spalle ha chiamato palla da fuori area, vai al **339**.

Se azzardi un traversone puntando Carter in arrivo sul secondo palo, vai al **383**.

Se segnate, vai al **126**. Altrimenti, vai al **19**.

303

La superiorità numerica l'avete creata, a questo punto il modo migliore per andare a rete, ragioni, è combinare con uno dei tuoi per ritrovarti proprio solo. Quello che ti sembra messo meglio è Ted e così lo inneschi con una bella fiondata. La vostra ala destra mette in azione le leve e aggancia il pallone, involandosi verso l'out. Salta O'Neill e si avvicina pericolosamente all'area, mentre Star raddoppia su di lui lasciando incustodito, guarda un po', proprio te che hai seguito l'azione e ora



sei a una quindicina di metri da Warner. La palla è un po' indietro per la verità, dovrai ingegnarti per colpirla bene.

Se preferisci non rischiare e provi una torsione di testa, vai al **321**.

Se ti senti fortunato e cerchi un acrobatico tacco volante, vai al **323**.

Se ti avventi in spaccata cercando di rubare il tempo, vai al **365**.

Se infine prediligi una rischiosa semirovesciata, vai al **362**.

Se segnate, vai al **216**. Altrimenti, vai al **206**.

304

La porta della Muppet resta inviolata. Ti accasci al suolo, svuotato. Se non ce l'hai fatta ora, pensi, non ce la farai più. E tanto accade. Negli ultimi secondi, Lenders riceve palla da Mellow al limite dell'area, controlla e si gira in una frazione di secondo bruciando Denver e infilando la palla all'angolino basso dove Benji non può arrivare. L'arbitro fischia la rete e, subito dopo, la fine del match. Vai al **289**.



Vi mettete a giocare alla vecchia maniera, palla lunga e pedalare, e per un paio di volte il giochino riesce. Sfortunatamente l'indiafolato Warner sembra avere un magnete al posto dei guanti da portiere e non riesci a bucarlo. Un'altra volta è Mason che riesce a liberarsi di Green sullo scatto breve, ma calcia sull'esterno della porta, dando solo l'illusione del gol. L'inerzia è in mano vostra e Lenders, centravanti tutt'altro che moderno, è impotente là davanti a digrignare i denti, aspettando la palla buona invece di rientrare. Ecco ancora Paul che si sta preparando a una sciabolata nella tua direzione, quando accade qualcosa che non ti aspettavi. Mellow lo anticipa netto in tackle scivolato! Il folletto della Muppet non perde tempo e riparte palla al piede, mentre anche il suo capitano si mette in movimento. La tua squadra è sbilanciata, per fortuna hai avuto la prontezza di frenare e scattare in ripiegamento, quindi se ti affretti forse riuscirai a dare una mano. Come ti regoli questa volta?

Se vai a difendere di persona su Mellow, vai al **309**.

Se opti per una tattica difensiva, vai al **173**.

Se invece difendi assieme ai tuoi compagni, vai al **9**.





306

Per disinnescare i Derrick devi difendere assieme ai tuoi compagni, così corri a dare una mano ai ragazzi in difesa. Custer fronteggia Jason, ma quest'ultimo lo supera a velocità doppia, lanciando subito dopo in profondità per l'accorrente fratello. In tutto ciò i tuoi centrali non ci hanno capito un tubo ma, per fortuna, con una diagonale difensiva da manuale sei andato a coprire il lato debole e ora dovresti essere in grado di intercettare il pallone diretto a James.

Lancia un dado.

Se ottieni 1, manchi la palla di un soffio e James si ritrova solo davanti ad Alan: non ti resta che sperare in un miracolo del sostituto di Benji. Parte il tiro... Vai al **427**.

Se ottieni qualsiasi altro risultato, ti lanci in scivolata e riesci a stoppare il pallone diretto a Jason: hai sventato una minaccia terribile! Lanci lungo per Becker e dai una rapida strigliata a Bob e Jill, che si sono fatti uccellare come due statue di sale. Vai al **72**.

Se ti segnano, vai al **297**. Altrimenti, vai al **72**.

307

A. "Ma allora le mie schede tecniche non sono servite a nulla!". Già ti immagini il tono pedante di Arthur che ti rimbrotta mentre capisci di aver sbagliato valutazione. Arrivato al limite dell'area, infatti, Mellow che cosa fa? Tira in porta mostrando di avere personalità? Giammai. Come da copione passa la palla a Lenders. Un bel cen-

tro a mezza altezza che Bruce non riesce a intercettare e che il numero 10 sforbicia direttamente in porta. Vai al **433**.

B. Al di là del fatto che per marcare Mellow sono sufficienti anche i tuoi compagni, non vedi l'ora di misurarti nell'uno contro uno con Lenders. Ti metti a correre con lui in parallelo e ti aggrappi furbescamente alla maglietta, sorprendendo il tuo avversario che evidentemente ti conosceva come un tipo corretto. Vedendo il suo terminale marcato, per una volta, in modo esemplare, Mellow va in tilt, si ferma e fa un giro su se stesso con la palla, aggirando Taylor, ma rallentando l'azione. Restio al tiro, mette in mezzo un bel traversone sul quale Hayle incorna di testa. Vai al **401**.

Se ti segnano, vai al **177**. Altrimenti, vai al **175**.

308

Subire un gol a questo punto della partita potrebbe deciderne le sorti, eppure ci siete riusciti. Imprechi contro te stesso per non aver saputo difendere nel modo migliore e torni a centrocampo. Ora gliela farai vedere tu, a Ross. Vai al **239**.

309

Meglio sbrigartela per conto tuo. Scatti verso Mellow e ti prepari a suonargliele di santa ragione per impedirgli di tirare. All'improvviso ti coglie un dubbio. Sai che il giovane centrocampista ha un anno in meno di voi, ma ha frequentato la primina e ha un rapporto di dipendenza da Lenders vicino al fanatismo. Nella quasi totalità delle sue azioni, fosse pure a un metro dalla porta



sguarnita, l'atto finale è un passaggio al suo idolo che può così ammirare mentre scarica la tipica, violenta conclusione ammazzaportieri. Questa volta, però, Mellow ti sembra davvero e stranamente deciso a imprime il suo segno in una partita che, fin qua, lo ha visto in ombra. E dopotutto, nel vostro primo scontro, nella prima partita dei gironi, il gol decisivo lo ha segnato lui. In definitiva ora sei indeciso.

A. Vai a difendere su Mellow lasciando Lenders a Denver?

B. Fai un cenno a Jill che si occupi del nano e ti lanci contro il tuo acerrimo rivale?

Scegli il tipo di intervento che vuoi effettuare e poi vai al **307**.



310

GOL! La palla colpita di testa assume una traiettoria imparabile e il portiere non può far altro che riprenderla dal fondo della rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

311

PARATO! La conclusione di collo pieno era violentissima, ma il portiere non si è lasciato impressionare ed è riuscito a bloccare in due tempi la palla. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

312

FUORI! La bordata di collo pieno era davvero difficile da parare, ma la sorte ci mette lo zampino e la palla esce sul fondo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

313

GOL! Un'incornata sopraffina! Impossibile provare a parare la palla che, ben colpita di testa, spizza la traversa e si insacca. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

314

GOL! Inutile cercare di abbrancare un terra-aria del genere: il portiere ci prova, ma la palla calciata con violenza di collo gli piega le mani. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

315

FUORI! Ciccata in modo maldestro, la palla esce a lato di almeno un metro. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



316

PALO! Il tocco di punta aveva freddato il portiere, ma la palla trotterella contro il legno e poi viene spazzata via da un difensore. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

317

GOL! Colpita con il piattone la palla schizza sul terreno precisa e sufficientemente veloce da non lasciare scampo al portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

318

GOL! Un tiraccio di esterno lascia impietrito l'estremo difensore. La palla a uscire si infila giusto a fil di palo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

319

PALO! La palla ben colpita di testa schizza a terra e rimbalza diretta verso la porta, ma centra il montante e poi esce. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

320

FUORI! La conclusione d'esterno era la soluzione migliore, ma la palla troppo effettata non trova lo specchio. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

321

PALO! L'incornata è imparabile per il portiere, ma si schianta sul legno e, dopo aver danzato sulla linea di porta, viene bloccata. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

322

PALO! Il tiro di esterno è violento e preciso, ma assume un effetto troppo a uscire e sbatte proprio contro l'interno del montante, senza entrare. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

323

GOL! Un'ovazione del pubblico saluta una segnatura del genere, con un colpo di tacco spettacolo che non lascia alcuna chance al portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

324

FUORI! Un colpo di naso più che di testa smorza la potenza della palla che esce a lato, controllata dal portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

325

GOL! Una legnata impressionante non perdona scaraventando in porta la palla colpita di collo pieno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

326

PARATO! Il tiro con l'interno piede prende un bell'effetto, ma troppo centrale e il portiere blocca. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

327

PARATO! Troppo debole la conclusione di piatto per costituire una seria minaccia per il portiere, che blocca la sfera. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



328

GOL! Il tiro a giro è da spellarsi le mani: una traiettoria bassa e arcuata che non lascia scampo al portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

329

TRAVERSA! Che grande coordinazione nel tiro d'esterno! Ma la palla non vuol saperne d'entrare, sfiora appena il montante superiore e rimbalza in campo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

330

FUORI! Il siluro di collo pieno era violento, anche troppo, tanto è vero che la palla si alza ed esce sopra la traversa. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

331

GOL! La conclusione con l'interno è perfetta per potenza e precisione e va a togliere la "ragnatela" dall'incrocio dei pali. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

332

GOL! La soluzione di piatto è quella giusta, la palla buca il portiere che non può far nulla per arrivarci. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

333

PARATO! La conclusione di esterno risulta troppo effettata e poco potente, così il portiere riesce a bloccarla senza fatica. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

334

PALO! Non c'era nulla di sbagliato nella coordinazione di quel tiro d'interno, ma gli dei del calcio dicono che ora la palla non deve entrare. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

335

TRAVERSA! L'esternaccio era imprevedibile per il portiere, ma i legni gli danno una mano e la chance è disinnescata. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

336

TRAVERSA! L'impatto con la palla è tutto sbagliato con il corpo all'indietro e la conclusione si alza, centrando la traversa. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

337

FUORI! Colpita d'interno, la palla non prende il giro e si perde lontano dalla porta. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

338

FUORI! Il maligno tocco di punta era ben studiato, ma la palla esce lentamente a lato. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

339

TRAVERSA! La botta di esterno era ben calciata, ma la palla si schianta contro la base della traversa e rimbalza sulla linea di porta, prima di venire spazzata via. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



340

FUORI! Eccessiva violenza e poca precisione in quel tiro, e la palla esce. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



341

PALO! Il tocco di piatto è maldestro e la palla finisce per centrare il montante. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

342

GOL! La parabola deliziosa dopo il tocco “sotto” manda la palla liscia in porta. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



343

PARATO! Il piattone era bene angolato, ma con un colpo di reni il portiere ci arriva e blocca a terra. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

344

GOL! L'esterno raggiunge il giusto compromesso tra effetto e potenza e sorprende il portiere, insaccandosi. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

345

GOL! Beffardo e decisivo, il tocco di punta fa ruzzolare la palla in fondo alla rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

346

PARATO! Conclusione millimetrica, ma troppo debole per impensierire il portiere, che fa sua la palla. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

347

GOL! Il tocchetto di piatto è davvero pestifero, nulla da fare per il portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

348

GOL! Una rete da cineteca! Agilità, coordinazione, atletismo, tutto in questa splendida rovesciata che spara la palla in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

349

FUORI! Bel tempismo della semigiravolta, ma la palla è indirizzata male e finisce altissima. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



350

PALO! L'invenzione con il tacco aveva beffato tutti, ma la palla finisce sul montante e si perde sul fondo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



351

PALO! Un vero e proprio missile sfreccia a pelo d'erba e supera il portiere, ma trova l'opposizione del montante. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

352

TRAVERSA! La conclusione di piatto era troppo maldestra: la palla si alza e centra il montante alto. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

353

TRAVERSA! Grande coordinazione e buon impatto sul pallone nella semigirata, ma la palla non entra. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

354

PALO! Sul tiro con il piattone aperto il portiere non ci arriva ma il palo sì, evitando un gol fatto. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

355

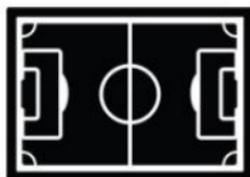
PARATO! La conclusione con il "cucchiaio" non inganna il portiere, che neanche si muove e blocca. Che figuraccia! Torna al paragrafo da cui sei venuto.

356

PARATO! Il tocco sotto non inganna il portiere, che salta e sventa la minaccia, fermando la palla. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

357

TRAVERSA! La rovesciata sbatte violentemente a terra la palla che rimbalza scavalcando il portiere, ma si schianta contro il montante superiore. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



358

FUORI! Il tiro è di una violenza inaudita, ma pecca di precisione, finendo altissimo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

359

FUORI! L'esternaccio era cattivo, ma mal calibrato: il pallone si perde sul fondo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

360

PALO! Ottime la scelta di tempo e la sensibilità, ma il tocco "sotto" porta la palla a sbattere sul montante. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

361

PARATO! La rovesciata viene ciccata malamente, mancando l'impatto con il pallone, e un difensore appoggia la palla di testa al portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



362

PARATO! La semirovesciata non impressiona l'estremo difensore, che balza e blocca la palla. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

363

PALO! La conclusione di piattone si stampa sul legno, la palla non entra. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

364

PARATO! Il tocco di piattone era angolato ma troppo debole, il portiere ci arriva. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

365

PALO! L'intervento in spaccata era l'unico modo per anticipare la difesa, ma la palla ben colpita trova il legno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

366

PALO! Il tiro a effetto era ben calciato, ma la palla finisce la sua corsa contro il montante. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

367

PALO! Il "cucchiaio" poteva essere una soluzione, il tocco inganna il portiere ma la sorte è avversa e il pallone prende il legno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



368

PALO! La fiondata era notevole, ma il caso manda la palla a schiantarsi contro i legni. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

369

PARATO! La soluzione di potenza pareva essere la migliore, invece il portiere non si impressiona e blocca sicuro. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

370

FUORI! Troppo, troppo forte questo tiro e poco, poco preciso. La palla esce tra gli ululati del pubblico. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

371

GOL! Quasi un colpo di karate brucia i difensori e la palla colpita in “spaccata” finisce in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



372

PARATO! Il portiere non si fa sorprendere dal tocco di piatto e zompa sulla sfera, bloccandola. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

373

FUORI! Ottimismo forse eccessivo a tentare una soluzione difficile come la semigirata, la palla infatti esce. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



374

FUORI! Il piattone era la soluzione giusta forse, ma la misura è sbagliata e la palla va a lato. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



375

PALO! Il piatto era ben indirizzato, ma il portiere si lancia e riesce a deviare la palla, mandandola contro il legno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

376

TRAVERSA! La soluzione del pallonetto non era sbagliata, ma la sorte esige il suo prezzo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

377

GOL! Il tiro con il piatto è precisissimo e non lascia scampo al portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



378

GOL! Fantastica esecuzione! La semigirata riesce e indirizza una palla imparabile all'angolino. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

379

TRAVERSA! Il tiro di piatto con il corpo tirato all'indietro alza troppo la palla che va a sbattere contro il legno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

380

GOL! Che bomba! La palla colpita di collo pieno piega le mani al portiere e si insacca. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

381

PALO! Una rovesciata da copertina, se non fosse che la palla non vuol saperne di entrare e viene respinta dal legno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

382

GOL! Beffardo come sempre, il tocco di piatto spiazza il portiere e si infila rapido in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

383

GOL! Incornata perfetta e palla che passa a pochi centimetri dal guantone del portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



384

PARATO! La violenta conclusione non scompone l'estremo difensore, che riesce perfino a bloccarla. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



385

PALO! La mezza girata era eseguita con tutta l'abilità necessaria, ma il fato decide diversamente. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

386

GOL! Una bordata micidiale, imparabile per il portiere, che non azzarda neanche l'intervento. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

387

FUORI! Un tiro a effetto, sì, ma secco come una rasoiata; la palla, tuttavia, non prende bene il giro e si perde a lato. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

388

GOL! Un siluro al volo non dà la minima chance di parata al portiere, che può solo chinarsi a raccogliere la palla. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

389

GOL! Uno splendido pallonetto inganna il portiere e manda il pallone dritto in porta. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

390

GOL! Un geniale colpo di tacco! Una soluzione tanto impreveduta quanto irridente che ha spedito la palla in fondo al sacco tra lo stupore generale! Torna al paragrafo da cui sei venuto.

391

GOL! L'impatto con la palla è stato perfetto per coordinazione e potenza. Ne è uscito un colpo di testa che si è insaccato in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

392

PARATO! Il colpo di tacco poteva essere una buona soluzione, ma vuoi per fortuna vuoi per abilità il portiere si è trovato sulla traiettoria della palla e ha bloccato. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

393

FUORI! La soluzione di tacco sembrava una genialata, ma l'impatto con il pallone è sbilenco e la conclusione esce di molto. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

394

PALO! Che disdetta, il colpo di tacco aveva spiazzato tutti, ma la palla incocca sul montante e si perde sul fondo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

395

PARATO! Un missile di collo pieno ha chiamato il portiere a una grande risposta, che è giunta puntuale. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

396

GOL! Sarebbe stato impensabile per qualsiasi portiere prendere una cannonata del genere! La palla si è insaccata gonfiando la rete e lasciando tutti di stucco. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



397

FUORI! Il tiro di collo era di una violenza inaudita, ma per fortuna del portiere è finito lontano dalla porta. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

398

GOL! La palla “schiacciata” di testa ha rimbalzato beffarda in mezzo alle gambe del portiere, infilandosi in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

399

GOL! La conclusione di piatto, precisissima e sufficientemente potente, non ha lasciato scampo al portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

400

GOL! Un colpo di testa davvero di pregevole fattura: il portiere ha tentato un tuffo alla disperata, ma non ha potuto farci nulla e la palla è finita sotto il sette. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

401

PARATO! Il colpo di testa sembrava ben indirizzato, ma con un salto prodigioso il portiere è riuscito a bloccare la sfera. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

402

TRAVERSA! Una capriccio di sorte incredibile: la palla colpita di testa avrebbe battuto senz'altro l'estremo difensore, ma la conclusione ha centrato il legno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

403

PALO! La sorte ci mette del suo: il colpo di testa avrebbe trafitto il portiere, ma la palla ha centrato il montante e non è entrata. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

404

FUORI! Il colpo di testa non era poi granché: la palla sorvola la traversa e finisce alta. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

405

FUORI! La palla colpita d'esterno pieno prende un effetto eccessivo ed esce a lato. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

406

GOL! Il tiro d'esterno si rivela vincente: sembrava che la palla dovesse uscire, invece incocca il palo interno e conclude la sua corsa in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

407

PALO! La palla colpita d'esterno prende un effetto eccessivo e conclude la sua corsa andando fuori, dopo aver scheggiato il legno. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

408

TRAVERSA! La palla colpita d'esterno sembrava ben indirizzata all'angolo alto, ma invece di entrare centra il legno e rimbalza via. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



409

PARATO! L'esterno è troppo esagerato, così il tiro che ne consegue risulta molto effettato ma poco potente: il portiere blocca senza problemi. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

410

TRAVERSA! La fortuna non premia il tiro effettuato d'interno: la traiettoria sembra promettente, il portiere è superato, ma la palla sbatte contro la traversa e termina fuori. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

411

PARATO! Il calcio d'interno è ben effettuato, ma la traiettoria della palla è troppo centrale e il portiere blocca. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

412

GOL! Un effetto fantastico! La palla colpita d'interno gira e compie una parabola arcuata che va a concludersi giusto all'incrocio dei pali. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

413

PALO! La sorte nega il gol nonostante il tiro d'interno fosse ottimo: purtroppo l'effetto porta la palla a sbattere contro il palo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

414

FUORI! La palla colpita d'interno non prende il giro e finisce largamente a lato. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

415

GOL! Una vera e propria cannonata tirata di collo pieno non ha lasciato scampo al portiere, che non ha nemmeno azzardato la parata. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

416

TRAVERSA! La fiondata d'esterno sembrava destinata a finire in rete, ma la dea bendata non ci ha messo del suo e la palla si è schiantata sul montante. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

417

GOL! La palla colpita con precisione di testa gonfia la rete inesorabile. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

418

FUORI! Il missile colpito di collo ha privilegiato la potenza alla precisione, così la palla è finita alle stelle. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

419

GOL! Il tiro di piatto è stato millimetrico: la palla si insacca nonostante la vana opposizione dell'estremo difensore. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

420

FUORI! La palla colpita di piatto sembra finire in rete, ma esce veramente d'un soffio, andando a lato. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



421

PARATO! Il tiro di piatto era troppo debole per impensierire il portiere, che blocca senza difficoltà. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

422

TRAVERSA! Il piattone fa alzare eccessivamente la palla, che incredibilmente centra la traversa. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

423

PALO! Il tiro di piatto sembrava ben indirizzato, ma non finisce in rete: centra infatti il montante. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

424

GOL! La palla colpita di piatto si insacca con precisione all'angolino, il portiere è battuto. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

425

PARATO! La palla colpita "sotto" si alza a palombella, ma il portiere non si fa ingannare e blocca comodamente. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

426

PALO! Il pallonetto supera il portiere e sembra diretto in rete ma, inaspettatamente, la palla va a colpire la base del montante: non è gol. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

427

GOL! Un pallonetto stupendo ha superato il portiere esterrefatto e ha mandato la palla a insaccarsi nella porta sguarnita. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

428

FUORI! La palla, colpita “sotto”, scavalca il portiere ma la conclusione a palombella è calibrata male e finisce sopra la traversa. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

429

TRAVERSA! Il pallonetto era imprevedibile per il portiere ma la palla non entra, respinta dal montante superiore. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

430

TRAVERSA! Un vero peccato: la semirovesciata riesce, eseguita con tempismo e coordinazione, ma la palla va a sbattere contro la traversa e poi termina fuori dal campo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

431

FUORI! La semirovesciata era forse l'unico modo per colpire, ma la palla viene lisciata completamente e finisce sul fondo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

432

PARATO! Il tempismo e la coordinazione sembrano buoni ma la semirovesciata riesce a metà: il piede cicca il pallone che si alza e finisce comodo tra le braccia del portiere. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



433

GOL! Una rete fantastica! Tempismo e coordinazione perfetti danno vita a una semirovesciata da manuale che lascia di stucco il portiere, trafitto imparabilmente. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

434

PALO! Che jella nera! La semirovesciata sembrava perfetta ma la palla incocca sul palo, salvando il portiere rimasto immobile. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

435

PALO! La sorte grazia il portiere: quel tiro di collo sembrava un siluro, ma il legno impedisce la rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

436

PARATO! Il tiro di collo sembrava molto potente, ma il portiere ci arriva e blocca addirittura il pallone. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

437

TRAVERSA! Una legnata clamorosa! Il portiere non sarebbe mai arrivato su quel tiro potentissimo di collo pieno, ma la traversa respinge il pallone e lo grazia. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

438

GOL! Una vera bordata di collo pieno non lascia scampo al portiere e si infila in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

439

FUORI! Il tiro di collo era molto potente ma poco preciso, e il pallone finisce altissimo sopra la traversa. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

440

GOL! La palla colpita di esterno prende un effetto a uscire che inganna il portiere e risulta letale, insaccandosi a fil di palo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

441

GOL! Una splendida parabola d'interno! La palla colpita morbida si insacca in rete dolcemente. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

442

GOL! Una giocata eccezionale! Il tocco sotto ha fatto alzare la palla a palombella, scavalcando il portiere e facendola infilare liscia liscia in rete. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

443

PARATO! Un vero e proprio siluro di collo sembrava destinato al gol, ma il portiere non si è fatto spaventare, bloccando in due tempi la sfera. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

444

PARATO! Il tiro di piatto era poco potente ma molto preciso: il portiere sembrava spacciato ma, con uno scatto di reni, è riuscito in tuffo a fare suo il pallone. Torna al paragrafo da cui sei venuto.



445

PALO! Una spettacolare rovesciata eseguita con coordinazione avrebbe spedito la palla in rete, ma per pura sfortuna la conclusione va a finire sul palo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

446

GOL! Tecnica, coordinazione, tempismo: c'è un po' di tutto in questa fantastica rovesciata che buca imparabilmente la porta. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

447

FUORI! La rovesciata era un notevole gesto atletico, ma la coordinazione ha lasciato a desiderare, sicché la palla è finita lontana dallo specchio. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

448

PARATO! La rovesciata eseguita con tempismo e coordinazione non ha impressionato il portiere, che ha bloccato in due tempi vanificando l'acrobatico tentativo. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

449

TRAVERSA! Una notevole sfortuna! La rovesciata acrobatica sembrava destinata a concludere la sua corsa in rete, ma il pallone si schianta sul montante. Torna al paragrafo da cui sei venuto.

450

GOL! La palla colpita di collo con una violenza inaudita termina la sua corsa in fondo al sacco, gonfiando la rete.



GLI AUTORI

Yoichi Takahashi (Tokyo, 28 luglio 1960) è un fumettista giapponese, noto soprattutto per aver creato la saga di Capitan Tsubasa, maggiormente noto in Italia come Holly e Benji. Il manga si compone di cinque serie: Captain Tsubasa, World Youth, Road to 2002, Golden 23 e Rising Sun, le ultime tre inedite in Italia. L'autore è un appassionato di sport in generale e di calcio in particolare. La sua carriera professionale come disegnatore di fumetti comincia nel 1981 quando, con la Shonen Jump, pubblica il primo capitolo della serie che lo porterà al successo. Il 1983 l'eccezionale successo ottenuto dal manga di Capitan Tsubasa spinge la Toei Animation a commissionare alla Tsuchida Production la produzione dell'anime, che ha un successo straordinario sia in Giappone sia all'estero per oltre 239 episodi nelle varie serie. In Italia l'anime viene trasmesso sulle reti Mediaset con il nome di Holly e Benji. Oltre a Captain Tsubasa ha disegnato altri manga sportivi e negli anni seguenti Takahashi ha ideato altre serie sul calcio, nessuna delle quali ha tuttavia eguagliato il successo della sua prima creatura. Oltre al calcio, ama anche il karate, lo skateboarding e la pesca. Grazie alla fama raggiunta, ha potuto intervistare campioni come Franco Baresi, Ruud Gullit e Alessandro Del Piero per la rivista Shonen Jump.

Alberto Orsini (L'Aquila, 2 agosto 1983) è giornalista professionista, caporedattore del quotidiano digitale AbruzzoWeb.it e collaboratore dell'agenzia Ansa, per cui scrive articoli di cronaca e politica regionali e cultu-

ra e spettacoli nazionali, oltre che del quotidiano Il Messaggero. Dal 2006 è coordinatore del portale Librogame's Land (www.librogame.net), il maggiore sito italiano di narrativa interattiva, e fondatore del periodico Lgl Magazine. Nel 2014 ha pubblicato per i Librinostri il racconto "Il figlio del Toro". "I due fuoriclasse" (2017) è il suo primo librogame.



POSTFAZIONE

Capitan Tsubasa, oppure Holly & Benji per dirla alla nostrana, è stato uno dei cartoni animati che ho amato di più. Ho iniziato a vederlo durante la prima programmazione italiana, che avvenne nel luglio 1986, quando avevo 9 anni. La vicenda mi appassionò a tal punto che soffrii quando, i primi di agosto, fui “costretto” a partire per le vacanze estive con i miei genitori. Nella località di villeggiatura prescelta c’era un vecchio televisore gigante a tubo catodico (che all’epoca era lo standard tecnologico di riferimento) e Italia 1 si prendeva malissimo.

La cosa non mi scoraggiava: ogni pomeriggio, invece di andare al mare, mi rovinavo la vista cercando di seguire la nuova puntata in quella tempesta di disturbi di ricezione e audio distorto che contraddistingueva la trasmissione. E a dispetto del fatto che non riuscissi a vedere quasi nulla mi sentivo profondamente appagato. Sono passati 30 anni da allora e, sebbene nel frattempo la serie (che prosegue ancora oggi nonostante le novità progressivamente rarefatte) si sia ampliata e sia cresciuta a dismisura, talvolta anche peggiorando sensibilmente per qualità e intreccio, quell’amore ostinato e senza condizioni, che provavo allora per le vicende della New Team e di tutte le altre squadre che partecipavano al campionato delle scuole elementari, ha continuato a difendere dall’usura del tempo la porzione salda del mio cuore in cui si era installato, e non è mai svanito del tutto. È per questo che più di due lustri fa (non ricordo nemmeno con esattezza la data), quando Alberto Orsini mi ha comunicato che aveva intenzione di scrivere un librogiooco dedicato ai personaggi di quella immortale saga calcistica, non solo ho accolto il proposito con entusiasmo, ma ho cercato di favorirlo, e di contribuire, in vari modi, affinché lo stesso vedesse la sua realizzazione. Sia ben chiaro, il merito dell’opera che avete tra le mani è interamente da accreditare a Dragan, che è stato ideatore e scrittore, e che non ha mai

smesso di sentire come suo il progetto, nonostante tra la prima stesura e l'edizione finale, questa che state leggendo adesso, siano passati degli anni. Ma il mio amico Alberto mi perdonerà se in queste righe ho l'ardire di affermare che questo volume lo sento anche un po' mio: perché a discuterne abbiamo passato ore, e su molteplici scelte e decisioni ci siamo confrontati, a cominciare da quella, importantissima, focalizzata sull'idea di mantenere i nomi originali nella narrazione o switchare su quelli anglofoni, che, come forse alcuni lettori non sapranno, sono stati pensati e "imposti" dal doppiaggio italiano, che poi li ha diffusi in tutta Europa e persino in America Latina.

Ma gli argomenti sono stati tanti e vari: come sviluppare il sistema di gioco, quello delle marcature, quello dei tempi supplementari, se ambientare le vicende tratteggiate ne "I due fuoriclasse" in epoca contemporanea o dare allo scritto quel taglio "anni Ottanta" che caratterizzava l'anime, come riuscire a fare in modo che alcuni difetti presenti in altri gamebook dedicati al football, come per esempio il celebre e quasi introvabile Sfida di Coppa, non condizionassero anche il "nostro" sistema di gioco. Alla fine il risultato è il volume, digitale o cartaceo, che avete, forse solo idealmente, tra le mani. Una storia asciutta, divertente, senza chissà quali pretese simulate, ma che avvince e riesce a dedicare uno spazio congruo a tutti i match giocati, approfondendone dinamiche e protagonisti. Non mancano autentiche chicche da intenditori, che non vi svelo e che vi lascio il piacere di scoprire proseguendo con la rilettura, qualora non le abbiate già scovate, e non mancano nemmeno le citazioni, a volte nascoste e a volte meno, che strizzano l'occhio tanto al manga originale quanto alla sua trasposizione televisiva: soprattutto alla versione nostrana della stessa, che sarà rimasta nei cuori della maggior parte di voi appassionati. Non manca quell'aria scanzonata e priva di pensieri che trasuda dalle pagine di questo libro esattamente come impregnava quei pomeriggi estivi di 30 anni fa, passati a sognare, un giorno, di poter vincere il torneo interscolastico, quello

nazionale, di giocare su dei campi veri e di arrivare magari a calcare quelli più prestigiosi della serie A: perché chiunque sia corso dietro a un pallone e abbia amato il calcio lo ha sperato in un certo periodo della sua vita. Non manca, infine, quella fitta nostalgica, dolorosa e contemporaneamente grava di piacere, che colpisce il petto, come accade ogni volta che ripensiamo alle cose belle che hanno arricchito la nostra vita e che spesso sono seppellite sotto la montagna dei ricordi. Se gli si concede spazio però arrivano a uscire fuori, e meraviglia accorgersi di quanto ancora riescano a farci stare bene, e di come quella porzione profonda del nostro cuore, nonostante siano passati 30 anni, siano riuscite a mantenerla. Questo libro è un tributo a come eravamo io e Alberto 30 anni fa, e a come eravate tutti voi: alle vicende semplici e coinvolgenti di quell'epoca spensierata. Vicende come quelle di due ragazzi che si sfidano su un campo di calcio e sognano di diventare campioni.

Francesco "Prodo" Di Lazzaro, fondatore Librogame's Land



I DUE FUORICLASSE

Holly si allena tirando i rigori,
Benji si allena parando i rigori.
Sembran partite gli allenamenti,
tanta è la classe dei due contendenti!

In questo libro il protagonista sei tu.

Il tuo nome è Oliver Hutton, hai
11 anni e il pallone è da sempre il tuo
migliore amico. Qualche mese fa ti sei
trasferito e hai conosciuto nuovi compagni.
Tra questi, Benji Price, portiere imbattibile.
Roberto Sedinho, centravanti della nazionale
del Brasile. Tom Becker, con il quale
hai trovato un'intesa incredibile in campo.
Anche senza Benji, infortunato, vi siete
guadagnati la partecipazione al campionato
nazionale. "Se vincerai ti porterò in Brasile
e ti farò diventare un calciatore di
livello mondiale", ti ha detto Roberto:
il tuo obiettivo può essere uno soltanto!

In questo libro il protagonista sei tu.
Una palla come un lampo attraversa tutto il campo!

Copertina illustrata da Roberta Guida
<http://www.librogame.net>

librogame's LAND

libri NOSTRI

1



holly
e benji