

МАЙКЪЛ МАЙНДКРАЙМ БОГОВЕТЕ НА ФУТБОЛА

Част 0 от „Суперагентът“

chitanka.info

*На брат ми Ники
в замяна на онова, което съм пропуснал — дявол знае
защо! — да му дам.
И с пожелание за успех във футбола!*

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Писането на тази книга се проточи дълго време. Отне ми цели два месеца повече от предвидените. Излъгах се и в очакванията си за обема — представях си я с около шестстотин епизода, а станаха 828. Но в едно нещо се оказах на висотата на Нострадамус — предполагам, че ще си свърша добре работата и сега, когато чета ръкописа, виждам, че книгата се е получила.

Поне 80% от написаното е нощна работа, защото само тогава можех да имам нужната тишина. През деня използвах друг трик — пусках си новите албуми на „Аеросмит“ и те създаваха около мен стена от звуци. Околните шумове така и не съумяха да я пробият. Между другото, препоръчвам ти „Аеросмит“, въпреки че не са ми платили за това.

Щом пиша за футбола, не мога да не спомена пристрастията си.

Привърженик съм на Германия още от 1982 година. Тогава, а и четири години по-късно, плаках след загубата на финала. Но през 1990 бях щастлив. Смятам, че Дания ни би на финала през 92-а с два нечестни гола, но в Щатите ще си го върнем с лихвите.

От клубните отбори поддържам „Ливърпул“. Те грабнаха сърцето ми на финала за КЕШ с „Рома“ през 1984-а година. Сега са в страхотна криза, но нито за миг не си помислям да се откажа от тях и продължавам да страдам при всеки неуспех. Сърцето ми се къса като гледам какви отборчета започнаха да ни бият.

Освен това съм фен на „Кристъл Палас“ и „Уулвърхамптън“, които през тази година играха в първа английска дивизия.

Според мен най-големият футболист е Диего Марадона. Говоря за времето след 1984-а, когато вече започнах да разбирам играта.

Имам спечелени десет мача „на вързано“, а загубените са само два. Дебютът си в студентската група ознаменувах с гол — поведохме с 1:0. После паднахме с 2:5. В общи линии, това са постиженията ми в тази област. Но към тях трябва да прибавим и залаганията на футболни мачове, където се представям значително по-успешно.

Сега привършвам с общите приказки. Приятно ми беше да ти поговоря, читателю. Ако ти е харесало, ще се срещнем отново в следващата ми книга. А може би в твоята?!

Не мога да оставя без отговор някои критики за начина на подреждане на главите в книгите ми. Казват, че както епизодите били един след друг, било лесно да се лъже в играта.

Ще цитирам една мисъл на големия писател Реймънд Чандлър: „Приключението е приключение, когато се случва на готов за него човек“.

Да, в книгите ми лесно може да се стигне до успеха, ако се използват нечестни методи, ако поглеждаш бъдещите епизоди и си избираш най-изгодния. Но кой печели от това?

Нека да помислим. Играейки нечестно, ти няма да усетиш тръпката на играта, защото ще си застрахован — ако сбъркаш случайно, просто ще си затвориш очите и ще минеш на правилния вариант.

Видя ли вече капана, който съм заложил за всички лъжци? Нечестната игра убива удоволствието, а без него четенето на книгата е чисто губене на време. Е, лъжецът ще може да се похвали пред приятелите си, че е стигнал до края на играта, но вътрешно ще си знае как го е сторил и никак няма да му е приятно.

А мисълта на Чандлър се отнася и за всички, които неволно поглеждат следващите епизоди и получават забранена информация за тях. Признайте си, не е неволно! Едно подло гласче вътре във вас ви кара да посльгвате, нали? Познавам това гласче. То ме кара да пиша по-бързо, за да получавам повече пари, без да се интересувам от качеството на работата си. Хм, аз не го слушам. А вие?

А за всички, които продължават да твърдят, че поглеждат неволно — закривайте с нещо следващите епизоди и няма да имате този проблем. Ако продължи да ви мъчи, значи все пак слушате гласчето. Тогава никой не може да ви помогне.

Това е всичко за този път.

Приятно четене и успех!

Майкъл Майндкрайм

КАКВО Е „КНИГА-ИГРА“?

На първо място едно невероятно приключение и ти веднага ще се убедиш, че това не са празни приказки.

В нормалните книги читателят е безмълвен наблюдател. Той има право да дочете историята докрай или да я зарече, ако не я хареса, но не може да я промени. Колко пъти, четейки за съдбата на някой герой, си казвал: „По дяволите, аз не бих направил такава глупост!“ или „Ех, ако можех да бъда на неговото място!“

Сега слушай! Тъкмо книгата-игра ти дава възможността да бъдеш главен герой в четената от теб книга и сам да определяш съдбата си! Тя те дарява с втори живот, в който можеш да бъдеш пират, спортна звезда, детектив, космически колонизатор — каквото поискаш!

Тази книга се състои от няколко епизода, но — внимание! — те не бива да се четат последователно. Единственото сигурно нещо е, че ще започнеш четенето от първия епизод. Оттам нататък трябва да следваш авторовите указания в края на всеки прочетен епизод. Би могъл да прескочиш няколко епизода — това се определя от твоя избор.

Над всеки епизод е написан неговия номер. Ако указанието в края на току-що прочетения от теб епизод е „отиди на 44“, това означава, че следващият епизод, който трябва да прочетеш, е с номер 44.

При четенето на книги-игри има две основни правила, които всеки читател трябва да спазва, ако иска да изпита удоволствие от приключението:

1. Изпълнявай точно указанията!

2. Играй честно! Ще видиш, че има възможност да хитруваш, но си помисли дали си заслужава да постигнеш победата по този начин.

Ако написаното ти се стори прекалено сложно, просто започни да четеш книгата! Понякога нещата са по-лесни за правене, отколкото за обясняване.

Приятно четене и успех!

УЧЕБНИК ЗА ФУТБОЛНАТА ИГРА

Футболът е игра за два отбора по единадесет души. С течение на времето са се обособили отделните постове, които читателят може да види на приложената схема на игрището. С по няколко думи ще се спра на всеки от тях:

Вратар — единственият играч, който има право да докосва топката с ръка, но само в границите на собственото си наказателно поле. Според мъдреците на играта, добрият вратар е половин отбор.

Либеро — нарича се още „последен“, защото е играчът, който стои зад всички останали, с изключение на вратаря, разбира се. Либерото трябва да организира цялата защита, да командва съотборниците си. Нестабилен играч на този пост носи много главоболия.

Стопер — обикновено на този пост играят високи и снажни футболисти, чиято цел е да опазят противниковия централен нападател. Задачата на стопера е много отговорна, защото може да сгреша само веднъж през целия мач и тъкмо тогава нападателят да вкара решаващ гол.

Ляв бек — играе срещу дясното крило на противника. Трябва да бъде бърз, да следи за сигнали от либерото и понякога да се включва в атаките на своя отбор по крилото, но това зависи от треньорските указания.

Десен бек — за него важи същото, което беше казано за колегата му от ляво.

Опорен халф — това е човекът-желязо. Трябва да притежава два бели дроба, да е неуморен през целия мач и да руши атаките на противника. Обикновено отговаря за плеймейкъра на противника и се стреми да му пречи да играе. Ролята на този играч не е атрактивна и често остава в сянка, но добрата му игра дава голямо предимство на отбора. Не е изключено да участва и в нападението на отбора си, но това не е главната му задача.

Свързка — лява или дясна. Всъщност точното наименование на този пост е „халф“. Чрез този играч се осигурява връзката между бека и

крилото, но с това не се изчерпват функциите му. Той участва и в защита, и в нападение, хаби много сили и често именно халфовете се сменят към края на мача заради натрупалата се умора.

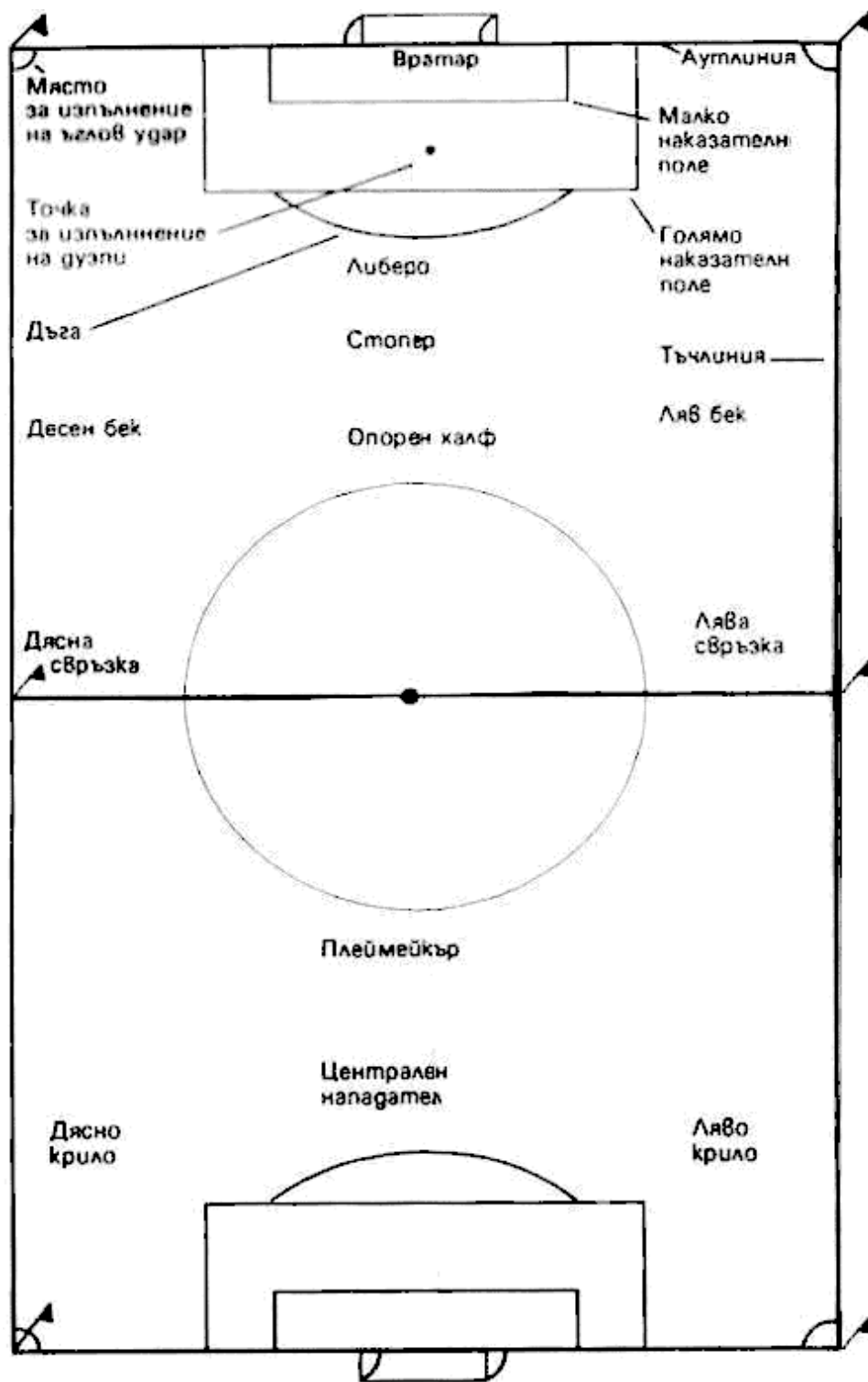
Плеймейкър — или офанзивен халф. Това е човекът-оркестър, на когото публиката разчита за красотата в играта. Няма да ми стигне цялата книга, за да изброя всички качества, които трябва да притежава, затова ще спомена само едно име — Марадона!

Ляво крило — трябва да бъде бърз, техничен и да може да центрира добре. Всичко друго ще му бъде само в плюс, но не е задължително. Ако надиграе бека, ако центрира няколко добри топки към нападателя — значи си е свършил работата. Но съвременното крило трябва да вкарва и голове — типични примери са Стоичков в Барселона и Гигс в Манчестър Юнайтед.

Дясно крило — за него важи същото, което бе казано за колегата му от ляво.

Централен нападател — головете са солта на играта и това прави този играч най-важната фигура на терена. Може цял мач „да си бърка в носа“, както казват футболистите с ирония, но един негов гол накрая ще заличи безследно лошите спомени от играта му. Типичен пример за отличен нападател е ван Бастен.

Разбира се, характеристиките на отделните постове са силно опростени за целта на играта. В действителност всичко е много по-сложно. В съвременния футбол добрите играчи могат да играят на всеки пост. Пример за това е Лотар Матеус, който е бил дори вратар, макар и за част от мач.



НЯКОИ ОБЯСНЕНИЯ ПО СХЕМАТА И ПОНЯТИЯТА

По дължина игрището е ограничено от две „тъчлинии“. Когато топката излезе от игрището през някоя от тях, се изпълнява тъч —

играчът взема топката с ръце и я хвърля над главата си в желаната посока. Разбира се, трябва да я вкара в игрището. Когато един играч последен докосне топката и тя излезе в тъч, той се изпълнява от противниковия отбор.

По ширина игрището е ограничено от две „аутлинии“. На всяка от тях е поставена по една врата и целта на играта е да се вкарва топката в тази врата.

Вратата се състои от две изправени греди и една напречна (горна). Участъкът от аутлинията, който се намира между двете странични греди, се нарича голлиния. Когато топката пресече голлинията, се отсъжда гол, освен ако няма нарушение на някое от правилата.

Всеки отбор защитава по една врата. Когато играч извади топката от игра през аутлинията, която се намира при собствената му врата, съдията отсъжда „корнер“ — противниковият отбор вкарва топката в игра от ъгъла на игрището, където се срещат аутлинията и тъчлинията. Вкарването става с крак, за разлика от тъча. Когато нападател извади топката през чуждата аутлиния, съдията отсъжда „аут“ — другият отбор вкарва топката в игра от ъгъла на малкото си наказателно поле.

Забранено е играчите, освен вратаря, да пипат топката с ръка, да се ритат, блъскат с лакти и да си нанасят други непозволенни удари. В такива случаи се свири „фал“. Той се изпълнява от отбора, срещу когото е бил извършен. Вкарването на топката в игра става с крак. В момента на изпълнение на фала играчите на противниковия отбор трябва да са най-малко на девет метра и петнадесет сантиметра от топката.

Когато фалът е в наказателното поле на противника, съдията отсъжда дузпа (освен ако не е подкупен). Дузпата се изпълнява от единадесет метра фронтално срещу вратата и между топката и вратаря няма други играчи. Наричат дузпата „най-тежкото наказание“, защото е почти стопроцентен гол.

Едно от най-спорните и тънки за схващане правила е за „засадата“. Когато играч получи топка и в момента на подаването ѝ между него и вратата на противника е имало само един човек, съдията свири „засада“, играта се прекъсва и противниковия отбор изпълнява фал от линията, където е стоял играчът, срещу когото е свирена засадата.

Наказателно поле — в неговите граници вратарят има право да лови топката с ръце.

Всеки мач се състои от две полувремена по четиридесет и пет минути. Съдията може да даде малко продължение на времето, ако смете за необходимо.

ОБЯСНЕНИЕ НА ТАКТИКИТЕ, СПОМЕНАТИ В [ДНЕВНИКА НА МИСИЯТА](#)

Глуха защита — целият отбор се прибира в собственото си наказателно поле и гледа да разкара топката колкото се може по-далече от вратата си. Това води до грозна игра и комични ситуации, но нерядко дава добри резултати.

Зонова защита — всеки пост играе в определена зона и покрива противниците, които навлизат в нея. Има и друга система за защита, при която всеки защитник си избира по един противников нападател и го следва по цялото игрище — персонална защита.

Преса — вместо да чакаш противника да сбърка в пас или финт, се стремиш да го атакуваш и да му отнемеш топката. Изисква много физически сили, но дава отлични резултати.

Изкуствени засади — организират се от либерото. Когато отборът е в защита, той изведнъж побягва напред, останалите защитници го последват и противниковите нападатели остават сами срещу вратаря. Ако сега получат топката, съдията ще отсъди засада.

Контраатаки — провеждат се бързо от малко на брой нападатели, често двама-трима. Към тях се прибягва, когато играеш със силен отбор и не можеш да отделиш много хора в нападение.

Центрирания — всяка висока топка, насочена към наказателното поле на противника.

Атаки през центъра — чрез комбинации помежду си нападателите и халфовете на един отбор се стремят да излязат зад защитата на противника или да се освободят в близост до вратата и да отправят шут.

Постепенно нападение — типични представители на този начин на атака са Барселона и Милан. Те си разменят дълги пасове в центъра, дебнейки за пукнатини в противниковата защита. Междувременно нападателите се движат непрекъснато, създават суматоха в защитата на противника и когато тя прояви и най-малка слабост, следва бърза атака, която почти винаги носи опасност.

Футболът е сложна игра и не може да бъде обяснен в няколко страници, но написаното тук има за цел да помогне на читателя да изиграе тази книга, без да страда, защото не знае почти нищо за великата игра.

ПОСЛЕДНИ УКАЗАНИЯ ПРЕДИ НАЧАЛОТО НА ИГРАТА

Както и в „Демоните...“, в тази книга не навсякъде е задължително да посочваш числа или да хвърляш зарче, за да избереш на кой епизод да отидеш. Това става наложително, само ако играеш за втори път и вече знаеш какво ще се случи в предложените за избор епизоди. Тогава трябва да прибегнеш до [таблицата](#) или да си измислиш някакъв свой начин, за да оставиш всичко в ръцете на случайността.

Подреждането на епизодите дава възможност да поправяш грешките си сравнително лесно, но държа да предупредя, че не е задължително да си непогрешим във всичко, за да изпълниш успешно мисията си. Когато направиш грешка, примири се и се постарай да я заличиш със следващите си постъпки, а не с нечестна игра.

И нещо за най-малките ми читатели: ако не разбирате пасаж от книгата, питайте някой от големите. Той със сигурност ще ви помогне. А ако е нещо в областта на футбола — няма проблеми, нали уж всеки мъж разбира от футбол!

Внимание! [Дневникът](#) включва много таблици. Изключително важно е те да бъдат попълвани правилно съобразно указанията, които читателят ще получава по време на играта. Всичко за правилното им попълване е написано, само трябва да се чете внимателно.

Е, това е! Да започне приключението!

УВОД ЗА ОНЕЗИ, КОИТО НЕ СА ЧЕЛИ ПЪРВИТЕ КНИГИ ОТ ПОРЕДИЦАТА ЗА ПРИКЛЮЧЕНИЯТА НА СУПЕРАГЕНТА

На първо място искам да кажа, че „Изпитанието“, „Златният оракул“ и „Демоните в NBA“ са добри книги и никой истински почитател на книгите-игри не би ги пропуснал.

Читателю, ако се поразтърсиш по книжарниците, ще успееш да си ги намериш и да проследиш приключенията на суперагента от самото начало.

Всъщност би могъл да изиграеш „Боговете на футбола“ и без да си прочел предишните, защото книгите не са свързани помежду си. Един лесен вариант е да изиграеш „Боговете...“ и ако ти хареса, да потърсиш предишните три.

Ето накратко съдържанието на първите три книги за всички, които бързат да започнат „Боговете...“:

Отделът е специална част от Галактическата полиция, която се справя с по-сложните задачи. Негов шеф е Сал.

Спарки е човекът, който набира нови кадри за Отдела. В „Изпитанието“ той ти предлага пробна мисия. След успешния ѝ завършек си назначен за суперагент.

„Златният оракул“ е първата бойна мисия на суперагента. След много приключения в света на пиратите, успяваш да постигнеш целта си.

„Демоните в NBA“ те отвежда в света на американския баскетбол, за да се пребориш за титлата с Чикаго на Майкъл Джордан и да натрупаш опит в спорта. В тази книга се срещаш с Кали, която става твоя помощничка. Тя също е агент на Отдела и изиграва важна роля за успеха на мисията ти.

А сега ти предстои връщане в настоящето!

„Не ме интересува дали ти харесва тази игра, не ме интересува дали разбираш нещо от нея — трябва да се превърнеш в специалист и то за кратко време!“

Спарки

Само ден след завръщането си от поредната мисия суперагентът отново е призован под знамената на Отдела.

— Виж, Спарки — казваш на наставника си, — нямам нищо против да работя като вол, но не мислиш ли, че ме товарите за цяло стадо бизони? Току-що си пристигам, имах време само колкото да се наспя сносно и ето че пак ме тормозите.

— Хм! — процежда Спарки.

— Казваш, че банковата ми сметка е толкова набъбнала, че внуците ми биха могли да се тъпчат по цял ден с черен хайвер, без да се налага дори за секунда да си мръднат пръста, но какво ме грее това?

— Слушай, момчето ми — избухва Спарки, — на мен ми гори главата, а ти си тръгнал да важничиш. Отделът е на ръба на финансовата криза, ако изобщо разбираш за какво става дума. Нямаме пари да поддържаме агенти в миналото, нямаме пари да плащаме за мисиите на агентите си в настоящето, нямаме дори толкова, че да им изплатим заплатите. Ако не предприемем нещо в най-скоро време, Галактиката ще остане беззащитна срещу своеволията на престъпници от най-различен калибър. Ще настъпи анархия, произвол, ще господства законът на джунглата, хората ще се стрелят по улицата като герои от долнопробен уестърн. И точно сега си тръгнал да ми говориш за почивка! Ако ти се почива, хич не се връщай повече на работа.

— Искаш да кажеш, че съвсем сме я закъсали? — не можеш да повярваш ти.

— Точно така, господин Бързо загреване. Финансите ни ще стигнат за не повече от месец, ако замразим по-големите операции.

— Има ли изход?

— Разбира се — усмихва се Спарки. — Разбира се, има изход. Ти си изходът!

Мисълта на Спарки тече бързо и плътноструйно като пачка банкноти през пръстите на закоравял прахосник. Къде са големите пари

в днешно време? В спорта, разбира се. По груби изчисления оттам могат да се изкарат няколко десетки милиона кредита, с което Отделът ще продължи да функционира нормално.

Най-много се печели от футбола — класическия английски сокър, а не американския вариант на играта. Преди стотина години дванадесет отбора образуват Галактическата лига. Това става само век след като играта се извращава от големите пари, които могъщите концерни инвестират в нея. Подкупи, черни каси, уговорени мачове — това отблъсква публиката, намаляват постъпленията от реклами, оттам печалбите на собствениците на клубовете и през 2103 година футболът става изцяло аматьорски спорт.

През 2222 година дванадесет планети, между които и Земята, решават, че е настъпило времето да бъде възкресен кралят на спортовете.

Възниква един съществен проблем — липсата на добри играчи, но на помощ се притича науката. Създаден е метод, който позволява да се създават андроиди, които напълно да копират дадена личност. Това означава, че може да се направи андроид, който да играе футбол като Марадона. Откритието дава зелена светлина на проекта за Галактическа лига.

Отначало планетите са дванадесет, но само след три години броят им нараства двойно и се налага отборите да се разделят на две — първа и втора дивизия.

Сега в първа дивизия играят шестнадесет отбора, а във втора — двадесет. Всяка година последните два отбора от първа дивизия отиват във втора, а първите два от втора отиват в първа.

Отначало всички играчи на отборите са били андроиди, но постепенно започнали да се появяват добри играчи от настоящето и Лигата предприела мерки в тяхна полза — ограничила броя на андроидите в един отбор. Сега са позволени седем андроида, а останалите четирима играчи са нормални хора, които отстъпват по умения на андроидите, но разликата в класите не е толкова фрапираща.

Андроидите са невероятно сполучливи копия на първообразите. Те могат да се изморят от физическо натоварване, да се контузят, да изпаднат в депресия — трудно е да не бъдат възприемани като обикновени хора. Освен това играят страхотно и са безспорни любимци на публиката, която ги нарича Боговете.

Отборите се борят за два трофея — званието „Галактически шампион“ и Купата на Галактическата лига.

В шампионата всеки отбор играе по два мача на разменено домакинство срещу останалите петнадесет — общо 30 мача. За победа се дават по три точки, за равенство — една, а за загуба — нула. Шампион е събралият най-много точки.

Регламентът за Купата е друг — там се тегли жребий и шестнадесетте отбора се разпределят в осем двойки. Отборите от всяка двойка играят помежду си един мач, домакинството в който се определя чрез жребий. Победителят в този мач продължава борбата за Купата, а падналият отпада от нея. Победилите осем отбора отново се разпределят по двойки и за следващия етап се класират четиримата победители. От тях се определят две двойки, които играят полуфинали за Купата, отново в един мач. Победителите в двата полуфинала се срещат в Големия финал и в директен двубой излъчват носителя на Купата.

— Всичко това е чудесно — прекъсваш ти потока от информация, в който Спарки явно се опитва да те удави, — но къде е моето място в цялата история? И мястото на Отдела изобщо?

— Ще разбереш — успокоява те Спарки. — Земяните, така се казва клубът на Земята, са в страшна криза. Касата им е почти празна, нямат пари да закупят добри Богове и е почти сигурно, че догодина ще изпаднат от първа дивизия, а това означава, че ще загубят много пари. Трагедията е в това, че ръководството на клуба е намерило мощен спонсор, който е готов да даде много пари, но от следващата година. И сега всички се чудят как да се задържат в първа дивизия още един сезон. Готови са на всичко.

— Все още не виждам какво ще ни помогне това.

— Отборът шампион получава около петдесет милиона кредита от Лигата като премия за успеха. Носителят на Купата получава „само“ двадесет и пет милиона. Всичко е толкова просто — ставаш треньор на Земяните, намиращ малко парички, купуваш няколко добри играча и се хвърляш в битката. Отборът тръгва силно, привлича повече публика, публиката привлича спонсори и това ти дава възможност да купиш още играчи. В крайна сметка печелиш двата трофея, печалбата се поделя между клуба и Отдела поравно и в нашата каса влизат около четиридесет милиона. Това е!

— Звучи повече от оптимистично. Освен това, нали имаме само един месец?

— Сезонът в Лигата е кратък, защото андроидите могат да играят по два мача на ден, а нормалните хора можеш да сменяш, те не играят голяма роля. Телевизията има интерес да предава по цял ден футбол в продължение на месец и Лигата съгласява програмата, за да се вмести в този срок. Ето защо след месец ще е известен новият шампион и новият носител на Купата.

— Значи няма измъкване?

— Няма — поклаща глава Спарки. — Чака те много труд. Лигата не е за хора със слаби сърца. Там е задължително да бъдеш добър футболен специалист, но съвсем не е достатъчно. Отново играят големи пари, стават много нечестни неща, отборите използват всякакви мръсни номера, за да изпреварят конкурентите си. Ще трябва да мобилизираш цялата си интелигентност, да се превърнеш във вълк сред вълци и да не се колебаеш да подложиш крак на врага, дори ако в правилата за добро държание пише, че не бива да го правиш. Всичко е позволено, като в кеча.

— Звучи интересно.

— Мръсна работа, сам ще се убедиш. Но стига приказки. Прегледай този малък учебник за футболната игра. Когато свършиш, ще те представя на ръководството на Земяните и ще поемеш задълженията си като треньор.

Спарки е прав, идва време за решителни действия. Първата ти работа е да прегледаш учебника по футбол и да се запознаеш с основните правила на играта.

Мини на **1**.

ЕПІЗОДИ

1

По пътя Спарки те предупреждава, че ръководството на Земяните се състои от особняци, но се оказва, че това е твърде мек израз.

Клубът се ръководи от трима души, които образуват Борда на директорите. Личи си, че са доста възрастни, но точните им години са трудни за определяне, защото лицата и телата им носят неприкрити белези от многобройни пластични операции. В резултат и тримата приличат на някоя известна историческа личност.

Първият е досущ като Хитлер, а другите са точни копия на Ленин и Наполеон в по-зрелите им години. Полагат усилия да се държат като първообразите си, дори носят техните имена.

— Хм, Майк — поглажда мустачките си Хитлер, — това ми звучи малко на еврейски.

— Всъщност, името е английско — отвърщаш ти.

— Може би англо-еврейско?

— Не, убеден съм, че е чисто английско.

— Все пак бих искал някой ариец — промърморва „фюрерът“, но другите двама веднага го стрелват с укоряващи погледи.

— Колективът в по-важен от отделната личност изтърсва Ленин.
— Мислите ли, че това е вярно?



— Футболът е колективна игра — отвърщаш ти, макар да знаеш, че понякога един играч може да замени цял отбор, както направи Марadona в Мексико през 1986 година, а и четири години по-късно в Италия.

— Изглеждаш доста уморен — отбелязва Наполеон — Тези сенки под очите не говорят за дисциплина в редиците ти.

— Говорят, че ми се е събрала малко повече работа напоследък — уточняваш ти. — Иначе съм в отлична форма.

За доказателство съвсем спонтанно и неочаквано правиш задно салто, на което би завидял всеки олимпийски шампион. Наполеон едва се сдържа да не изръкопляска.

— Е, господа — разперва ръце Спарки, — не е ли време да подпишем договор и този младеж да поеме Земяните?

— Нека не избързваме — обажда се Хитлер, но другите двама застават на твоя страна и договърът бързо е сключен. Вече си официален мениджър и треньор на клуба с всички права и задължения, които този пост носи.

Сам избири на кой епизод да преминеш — [2](#) или [3](#).

2

Сега ти предстои тест, който ще определи началните стойности на твоя авторитет във футболните среди и треньорските ти качества.

1. Задачата на либерото е:

- а) да опази противниковия централен нападател
- б) да подсигурия останалите защитници

2. Важно качество за бековете е:

- а) бързината
- б) техниката

3. В какви мачове трябва да се пускат младите играчи, за да трупат опит?

- а) в тежки мачове, където ще усетят истинското напрежение
- б) в леки домакински мачове, когато Земяните вече водят в резултата

4. Как трябва да се играе срещу явно по-силен отбор?

- а) с повече мисъл за защитата
- б) нападателно

5. Грубите нарушения в защита са:

- а) част от играта
- б) недопустими

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **4**.

3

Сега ти предстои тест, който ще определи началните стойности на твоя авторитет във футболните реди и треньорските ти качества.

1. Крилото трябва да бъде:
 - а) висок и мощен играч
 - б) бърз и техничен играч
 2. Задачата на опорния халф е:
 - а) да руши играта на противника
 - б) да гради играта на отбора си
 3. Оправдано ли е да играеш с петима защитници срещу слаб отбор?
 - а) да
 - б) не
 4. Как трябва да се пази техничен играч?
 - а) плътно
 - б) от разстояние
 5. Капитан на отбора трябва да бъде:
 - а) голмайсторът
 - б) най-опитният играч
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **5**.

4

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 1 т.

2. а) — 1 т. б) — 0 т.

3. а) — 0 т. б) — 1 т.

4. а) — 1 т. б) — 0 т.

5. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 5 точки, отиди на **9**. Ако си събрал 4, отиди на **8**. Ако си събрал 2 или 3 точки, отиди на **7**. Ако си събрал 0 или 1 точка, отиди на **6**.

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 1 т.

2. а) — 1 т. б) — 0 т.

3. а) — 0 т. б) — 1 т.

4. а) — 1 т. б) — 0 т.

5. а) — 0 т. б) — 1 т.

Ако си събрал 5 точки, отиди на **9**. Ако си събрал 4, отиди на **8**. Ако си събрал 2 или 3 точки, отиди на **7**. Ако си събрал 0 или 1 точка, отиди на **6**.

Започваш зле. Ти просто нямаш никакво понятие от футбол или не подхождаш сериозно към мисията. Лошият старт не е фатален, но занапред бъди пределно мобилизиран, ако искаш да постигнеш нещо.

Сега трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 0, а в графата „Треньорски качества“ — също 0. Това са само начални оценки, ще имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи на таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на [20](#).

Ако и занапред се представяш така, Отделът може веднага да обяви фалит. Бъди по-мобилизиран, мисли повече!

Сега трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 0, а в графата „Треньорски качества“ 1. Това са само начални оценки, ще имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи от таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на [20](#).

8

Започваш добре. Трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 1, а в графата „Треньорски качества“ 2. Това са само начални оценки, ще имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи от таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на [20](#).

Започваш отлично! Сега трябва да попълниш таблицата „[Данни за отбора](#)“ от дневника на мисията, който се намира в края на книгата. В графата „Авторитет“ запиши 1, а в графата „Треньорски качества“ 3. Това са само начални оценки, ще имаш възможност да ги подобриш (или влошиш).

Другите графи от таблицата ще попълниш по-късно. Сега отиди на [20](#).

10

Купчините пачки в касата изглеждат внушително за обикновения човек, но иначе съвсем не са много — само 700000 кредита. С тези пари не може да се купи някоя голяма звезда.

Отбележи, че притежаваш тази сума, в графа „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [21](#).

11

Купчините пачки в касата изглеждат внушително дори за човек, който разбира от пари — цели 2600000 кредита. С тези пари можеш да купиш двама играчи на прилично ниво.

Отбележи в графа „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“, че притежаваш тази сума. След това отиди на **21**.

Купчините пачки в касата изглеждат внушително, но всъщност не са кой знае каква сума — само 1200000 кредита. Това е цената на един Бог, който не е фамозен виртуоз.

Отбележи, че притежаваш тази сума, в графата „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [21](#).

13

Купчината пачки в касата изглежда внушително. Цялата сума е 1700000 кредита. С нея можеш да закупиш доста приличен Бог.

Отбележи, че притежаваш тази сума, в графата „Финанси“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [21](#).

Два дни след подписването на договора с фирма „Ади“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 700000 кредита, която „Ади“ плаща на Земяните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отбележи в графа „Авторитет“, че авторитетът ти е нараснал с една точка след успешната сделка. После отиди на [22](#).

Два дни след подписването на договора с фирма „Ума“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 400000 кредита, която „Ума“ плаща на Земяните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на [22](#).

Два дни след подписване на договора с фирма „Бро“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 600000 кредита, която фирма „Бро“ плаща на Земяните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на [22](#).

Два дни след подписването на договора с фирма „Ума“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 600000 кредита, която „Ума“ плаща на Земяните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на [22](#).

Два дни след подписване на договора с фирма „Ади“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 500000 кредита, която фирма „Ади“ плаща на Земяните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на [22](#).

Два дни след подписване на договора с фирма „Бро“ пристигат новите екипи и всички остават доволни от тях. Освен това пристига сумата от 800000 кредита, която фирма „Бро“ плаща на Земяните за правото да им доставя екипи.

Отбележи в графа „Финанси“ получаването на тази сума. След това отиди на [22](#).

Първото ти задължение като мениджър е да разбереш с какви средства разполага клубът. Директорите ти предоставят ключа за касата.

— Не се ли отваря с разпознаване на отпечатьци на пръстите? — учудваш се ти. — Ключът вече е архаизъм.

— Тук се спазват традициите, момко — казва Наполеон.

Повдигаш рамене и пъхваш ключа в ключалката. Две завъртания и пред теб се открива богатството на Земяните.

Сам избери — **10**, **11**, **12** или **13**.

Следващият момент е подписването на договор с някоя от фирмите за спортни екипировки. Три са големите имена в този бранш — „Ади“, „Бро“ и „Ума“. И трите фирми ти предлагат да предоставят екипировката си и да заплатят за това, но не посочват конкретна цена. В офертите им се споменава, че предлагат сума, която ще бъде в рамките на нормалното. Трябва да се спреш на една от трите фирми и да приемеш офертата ѝ.

Ако избереш „Ади“, отиди на **14** или **18**. Ако избереш „Бро“, отиди на **16** или **19**. Ако избереш „Ума“, отиди на **15** или **17**. Запиши избраната фирма в [дневника на мисията](#) в графата „Екипировка“.

Един футболен клуб има много разходи. Той трябва да изплаща заплати на футболистите и администрацията си, премии на футболистите за всяка тяхна победа, а понякога и за равен резултат, при всяко пътуване за мач като гости се заплаща транспорт и хотел за двадесетина души. Налага се да се плащат подкупи на съдии (макар никой да не признава официално този разход). Големи суми се отделят за поддържане на терена в отлично състояние. Има и други, по-незначителни като суми, разходи.

Всички тези разходи се покриват от постъпленията от продажба на билети за мачовете на Земяните и затова ти не трябва да мислиш за тях. Според експертите на клуба една нормална посещаемост ще ти осигури това покриване, а ако отборът заиграе атрактивно или излезе начело в Лигата, посещението, а оттам и приходите, ще се повиши.

Пари за купуване на футболисти ще дойдат от спонсорите. Има много концерни и други могъщи фирми, които с радост биха дали малка част от приходите си и да получат правото да използват Земяните за реклама.

В клуба се получават предложения от три сериозни кандидат-спонсора. Всеки от тях предлага лична среща, на която да изложи предложението си. Но има една опасност — тези хора са страшни търговци и може би биха могли да те заблудят с приказките си, затова има известна логика в решението да се спреш на един от тях по нюх и да дадеш отрицателен отговор на другите двама.

Ако решиш да изслушаш предложението на ЗАУ, отиди на **38**. Ако предпочетеш предложението на КТП, отиди на **39**. Ако решиш да изслушаш предложението на АЗБ, отиди на **40**. Ако решиш да избереш спонсор за Земяните, без да изслушваш предложенията, отиди на **41**.

Страхотна сделка! Ти отлично познаваш местата, където е редно да се рекламира. В касата на клуба постъпват 3500000 кредита от КТП (Отбележи това в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 2 точки.)

Отиди на [45](#).

Лигата отхвърля възможността да се слага реклама върху самия терен, което намалява доходите от реклама, но все пак в касата на клуба постъпват 3100000 кредита от КТП.

Отбележи в [дневника](#) този приход в графа „Финанси“. Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 2 точки. После отиди на [45](#).

Лигата не позволява реклама върху самия терен и това малко намалява прихода, но все пак в касата на клуба постъпват 2600000 кредита от КТП. Отбележи в [дневника](#) този приход. Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 1 точка. После отиди на [45](#).

Лигата окачествява като гавра предложението за реклама върху бельото на играчите и прави сериозна забележка на Земяните да не допускат подобни гафове. От своя страна КТП изразява недоумение, че не може да рекламира върху фланелките и дава 2100000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на [45](#).

Лигата забранява рекламите върху самия терен и върху бельото на играчите. Това намалява приходите от реклама. В касата на клуба постъпват 1800000 кредита от КТП.

Отбележи в [дневника](#) този приход. После отиди на [45](#).

Страхотна сделка! Ти отлично познаваш местата, където може да се рекламира. В касата на клуба постъпват 3200000 кредита от АЗБ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 2 точки. После отиди на [45](#).

Лигата отхвърля възможността да се слага реклама върху самия терен и това намалява сумата, но все пак в касата на клуба постъпват 2800000 кредита от АЗБ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с 1 точка. После отиди на [45](#).

Лигата не позволява реклама върху самия терен това малко намалява прихода, но все пак в касата на клуба постъпват 2300000 кредита от АЗБ.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на [45](#).

Лигата окачествява като гавра предложението за реклама върху бельото на играчите и прави сериозна забележка на Земяните да не допускат подобни гафове. От своя страна АЗБ изразява недоумение, че не може да рекламира върху фланелките и дава 1800000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на [45](#).

Лигата забранява рекламите върху самия терен и върху бельото на играчите. Това намалява приходите от реклама. В касата на клуба постъпват само 1600000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти спада с една точка. После отиди на [45](#).

Страхотна сделка! Ти отлично познаваш местата, където може да се рекламира. В касата на клуба постъпват 3000000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки. После отиди на [45](#).

Лигата отхвърля възможността за реклама върху самия терен, което намалява доходите от реклама, но все пак в касата на клуба постъпват 2600000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с една точка. После отиди на [45](#).

Лигата не позволява реклама върху самия терен и това малко намалява доходите, но все пак в касата на клуба постъпват 2000000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). После отиди на [45](#).

Лигата окачествява като гавра предложението да се рекламира върху бельото на играчите и прави сериозна забележка на Земяните да не допускат подобни гафове. От своя страна ЗАУ изразява недоумение, че не може да рекламира върху фланелките и дава само 1600000 кредита.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти намалява с една точка. После отиди на [45](#).

Лигата изрично забранява реклами върху самия терен и върху бельото на играчите. Това страшно намалява приходите от реклама. В касата на клуба постъпват едва 1300000 кредита от ЗАУ.

Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти намалява с една точка. После отиди на [45](#).

Кали, която отново е твоя помощничка, уговаря среща с представител на ЗАУ и той пристига в кабинета ти.

— Мисля, че сме най-подходящият спонсор — започва още от вратата той. — Земното Административно Управление милее за всичко, свързано със Земята и с радост ще отпусне част от доходите си за подпомагане на вашия клуб. Администрацията е велика сила и никой не бива да я пренебрегва, ако не иска после горчиво да оплаква нерадостната си съдба.

Още десетина минути слушаш подобни приказки и обещаващ, че ще си помислиш. След това се разделяте.

Ако искаш да чуеш предложението на КТП, отиди на **39**. Ако решиш да изслушаш предложението на АЗБ, отиди на **40**. Ако предпочетеш да избереш спонсор, без да изслушваш други предложения, отиди на **41**.

Кали, която отново е твоя помощничка, уговаря среща с представител на КТП и човекът пристига в кабинета ти.

— Надявам се, разбирате ползата от нашето предложение — усмихва се той. — Корпорацията „Космически Транспортни Полети“ е солидна и има широк периметър на действие, за разлика от основните ни конкуренти. Ние не сме обвързани само със Земята, влиянието ни се разпростира из цялата Галактика. Безпристрастните данни показват, че сме най-могъщата компания и всички се съобразяват с нас. Мнението ни се чува почти навсякъде и това може да бъде от помощ на отбора, ако се нуждае от някаква по-специфична услуга. Познаваме отлично двигателните лостове, които задвижват определени механизми на повечето от планетите, чиито отбори влизат в Лигата

Той говори още десетина минути в същия дух, след което обещаващ, че ще помислиш сериозно върху предложението му.

Ако решиш да чуеш предложението на ЗАУ, отиди на **38**. Ако решиш да изслушаш предложението на АЗБ, отиди на **40**. Ако предпочетеш да избереш спонсор, без да изслушваш други предложения, отиди на **41**.

Кали, която отново е твоя помощничка, уговаря среща с представител на АЗБ и той пристига в кабинета ти.

— Истината е в банките — започва той, — а Акционерната Земна Банка е една от силните. Не бива да очаквате море от пари, но ще платим добре за правото да видим Земяните в челото на класирането.

Разговорът е кратък и съдържателен. Разбира се, обещаващ, че сериозно ще обмислиш предложението на АЗБ.

Ако искаш да чуеш предложението на ЗАУ, отиди на **38**. Ако искаш да чуеш предложението на КТП, отиди на **39**. Ако предпочетеш да избереш спонсор, без да изслушваш други предложения, отиди на **41**.

Трябва да избереш един от трите кандидат-спонсори — Земното Административно Управление (ЗАУ), Космически Транспортни Полети (КТП) или Акционерната Земна Банка (АЗБ). В офертите на трите корпорации се посочва, че ще отделят добра сума, но никъде не пише колко точно. Предлогът е, че тогава цялата работа би заприличала на наддаване и борба между конкуренти, а те не искат да изострят отношенията си. Затова ти трябва да решиш, без да се съобразяваш с предложени суми. Можеш само да гадаеш кой ще се окаже най-щедър.

Ако избереш ЗАУ, отиди на [44](#). Ако предпочетеш АЗБ, отиди на [43](#). Ако се спреш на КТП, отиди на [42](#). Запиши инициалите на избраната фирма в [дневника на мисията](#) в графа „Спонсор“.

КТП биха искали да рекламират върху следните пет места: фланелките на играчите, информационното табло на стадиона, материалите на клуба (списания, вестници, програми, спортни стоки с емблемата на Земяните и др.), върху самия терен и върху бельото на играчите.

От своя страна Лигата изисква спонсорът да поставя знака си само върху три места от посочените пет и сега трябва да избереш върху кои точно места да дадеш на КТП да рекламира.

Дадени са пет варианта, избери един от тях.

- фланелките, таблото, материалите на клуба — отиди на **23**.
- фланелките, материалите, терена — отиди на **24**.
- фланелките, таблото, терена — отиди на **25**.
- таблото, материалите, бельото — отиди на **26**.
- фланелките, терена, бельото — отиди на **27**.

АЗБ биха искали да рекламират върху следните пет места: фланелките на играчите, информационното табло на стадиона, материалите на клуба (списания, вестници, програми, спортни стоки с емблемата на Земяните и др.), върху самия терен и върху бельото на играчите.

От своя страна Лигата изисква спонсорът да поставя знака си само върху три места от посочените пет и сега трябва да избереш върху кои точно места да дадеш на АЗБ да рекламира.

Дадени са пет варианта, избери един от тях.

- фланелките, таблото, материалите на клуба — отиди на **28**.
- фланелките, материалите, терена — отиди на **29**.
- фланелките, таблото, терена — отиди на **30**.
- таблото, материалите, бельото — отиди на **31**.
- фланелките, терена, бельото — отиди на **32**.

ЗАУ биха искали да рекламират върху следните пет места: фланелките на играчите, информационното табло на стадиона, материалите на клуба (списания, вестници, програми, спортни стоки с емблемата на Земяните и др.), върху самия терен и върху бельото на играчите.

От своя страна Лигата изисква спонсорът да поставя знака си само върху три места от посочените пет и сега трябва да избереш върху кои точно места да дадеш на ЗАУ да рекламира.

Дадени са пет варианта, избери един от тях.

- фланелките, таблото, материалите на клуба — отиди на **33**.
- фланелките, материалите, терена — отиди на **34**.
- фланелките, таблото, терена — отиди на **35**.
- таблото, материалите, бельото — отиди на **36**.
- фланелките, терена, бельото — отиди на **37**.

Кампанията за набиране на средства е към своя край. Двамата със Спарки преглеждат финансовите отчети и се опитват да пресметнете дали наличните пари са достатъчни, за да се впуснеш да купуваш играчки.

— Здравсти! — поздравява ви Кали, която влиза запъхтяна в кабинета. — Познайте какво ви нося?

— Шоколадов сладолед, еклер с ягодов крем и няколко целувки — смело предполагаш ти.

— Дано да е нещо важно — казва Спарки.

— Разбира се — усмихва се тя. — Случайно намерих едно каналче, от което изтече информация за Борсата. Не знам всичко, но мисля, че сведенията ще са достатъчни, за да се ориентираме.

— Нима си научила някои цени? — възкликват двамата със Спарки в един глас.

Страшно трудно е да се изкопчат сведения за Борсата преди началото на трансферния сезон, а той започва едва след три дни. Предварителната информация е полезна, защото човек може да сравни цените на Боговете и способностите на клуба и да си направи по-точна пазарна стратегия.

— За това първенство ще се продават футболисти, които са играли в годините между 1985-а и 1995-а. Научих и няколко цени. Някой си Роналд Куман, който играе либеро, струва 3000000 кредита. Плеймекърът Пол Гаскойн струва също 3000000 кредита, но това не е нищо в сравнение с Диего Марадона, който струва цели 4500000 кредита. Май това са големите хитове на пазара, които още не са ангажирани. Иначе се продават и играчи на по-нормални цени. Централният нападател Стиви Бул струва само 500000 кредита, а свързката Рей Хаутън е оценен на 1300000 кредита. За всекиго по нещо. А сега трябва да ме извините, имам малко работа — казва тя и ви напуска.

Няколко минути и двамата мълчат и обмислят чутото. После Спарки се обаждат:

— Сам си прецени дали ще ти стигнат парите. Знаеш, че по време на сезона също можеш да купиш Богове, ако събереш достатъчно пари.

— Нима имам избор?

— Мисля, че да — казва той. — Ти използва всички нормални начини за събиране на средства, но не си опитал нещо нетрадиционно.

— Например?

— Обир на банка!

— Не говориш сериозно, нали?

— Абсолютно сериозно. Банките на Крас са известни с нечестните си методи за правене на пари и никой свестен човек не би изпитал угризения да ги удари с няколко милиона кредита. Освен това не са само банките. Тези дни на Кория се провеждат гладиаторските боеве, а победителят в тях ще получи наградата си в злато, което се оценява на три милиона кредита. Не твърдя, че ще бъде лесно да се сдобиеш с пари по някой от предложените начини, но ако успееш, ще имаш възможност да купиш отлични играчи и ще облекчиш задачата си. Другата страна на въпроса е, че и двата начина крият определени опасности, а никак няма да е хубаво новият мениджър и треньор на Земяните да загине няколко дни преди началото на шампионата. Прецени добре всички варианти.

Ако решиш да се опиташ да обереш една от банките на планетата Крас, отиди на **47**. Ако предпочетеш да пробваш късмета си в гладиаторските боеве на планетата Кория, отиди на **103**. В случай че не ти се поема риск и решиш да започнеш покупките с досегашните си средства, отиди на **46**.

— Предпочитам да не си слагам главата в торбата — казваш ти след кратък размисъл.

— Твоя работа — вдига рамене Спарки. — Е, тогава ще те оставям да си вършиш работата. Помни, че Отделът разчита на теб. Ако имаш нужда от нещо, свиркай.

До началото на трансферния период остават цели три дни. Единствената полезна работа, която можеш да свършиш, е да се опиташ да подобриш треньорските си умения.

Сега следва тест. Мобилизирай се и мисли, преди да избереш някой от отговорите.

1. Кога се правят тренировки с тежки физически натоварвания?

а) преди началото на шампионата

б) по време на шампионата

2. Трябва ли системата за тренировка на вратаря да се различава от тази на останалите играчи?

а) да

б) не

3. Трябва ли звездите на отбора да тренират по-различно от останалите?

а) да

б) не

Когато отговориш на трите въпроса, отиди на **185**.

— Прави ми се нещо лудо и един обир може би ще задоволи тази моя потребност. Наистина ли мислиш, че е възможно да се осъществи?

Вместо отговор Спарки набира по видеофона номера на Кали, изчаква образът ѝ да се появи на екрана и нарежда:

— Зарязвай работа и бързо при нас.

— Спешно ли е?

— Пожарът се разраства, а от пожарната команда питат спешно ли е — на шега ѝ се озъбва Спарки. — Пристигай без повече въпроси!

Леко стресната, леко развеселена Кали дотичва след не повече от минута и запъхтяна се тръсва в креслото до теб.

— Ето ги нашите Бони и Клайд — усмихва ви се Спарки. — Сега си отваряйте добре ушите. Планетата Крас е известна с Банковото градче, където са съсредоточени всички нейни банки, на брой около двадесет. Останалата част от планетата сякаш живее в друго време, на някои места сигурно още вярват, че земята е плоска. Както и да е, вашата работа е в Банковото градче. Отделът ще ви предостави някои средства, които ще облекчат много задачата ви.

— Банка ли ще ограбваме? — пита Кали.

— Така изглежда — отвръща Спарки. — Поне ще направите опит да я ограбите.

— Някоя определена банка ли имаш предвид? — намесваш се ти.

— Не. Ще решите на място към коя да се насочите. Общо взето, всичките са с почти еднакви финансови възможности и е въпрос на късмет в кой сейф ще намериш повече пари.

— Стигнахме и до подаръците — казваш ти, намеквайки за обещаните средства.

— Разбира се. С помощта на малък чип, който се инсталира в мозъка, всеки от вас ще се сдобие с две умения. Вредно е да се вкарват чипове в толкова деликатна и сложна част от тялото, но при вас ще бъде само за три дни, така че няма защо да се страхувате. Освен това ще вземете два предмета, които ще ви бъдат от полза. Хайде, отиваме в Арсенала.

Арсеналът на Отдела е мястото, където всеки агент се въоръжава с разни хитри приспособления преди началото на всяка мисия.

В Арсенала намиращ четири предмета, които ти се струват подходящи за обира.

1. Телепортатор — способностите на уреда не са кой знае колко големи. Би могъл да пренесе товар до петдесет килограма на разстояние около петдесет километра с помощта на телепортацията. Не може да пренася хора.

2. Хроностоп — едно от чудесата на техниката. На външен вид прилича на малка детска топка за игра. При активиране влияе на хода на времето. Отрязва от действителността сфера с радиус десет метра и в нея половин час минава за времето, когато извън сферата са изминали десетина секунди. Ако някой извън сферата види, че ограбваш банката, ще имаш половин час спокойствие за работа, а за него ще минат няколко секунди и няма да има време да реагира.

3. Аптечка — набор от лекарства и инструменти, с чиято помощ ще можеш да се справиш с всяко нараняване.

4. Две нови самоличности — в случай, че по време на обира някой успее да зърне лицата ви и полицията обяви издирване, ще можете да промените част от лицевите си белези, така че да не ви познаят на изхода от Банковото градче. Към новите две лица има и паспорти с техни снимки.

Избери два от предметите и ги запиши в дневника на мисията в таблицата „[Банковият обир](#)“.

В Арсенала намиращ чипове за следните умения:

1. Касоразбивач — никоя каса не може да ти се опре, ако имаш малко време да се позанимаваш с нея.

2. Пилот — Кали може да кара всяка транспортна машина, но ти не се справяш така добре. Това умение ще ти е от полза, ако нещо се случи с Кали.

3. Вграден бластер — съвременната наука може да инсталира бластер в ръката ти, а изстрелът ще излиза от върха на показалеца. Нито един детектор на оръжие не може да те залови, че притежаваш бластер.

4. Автоматичен мерник — с негова помощ ще можеш да целиш муха в окото. Стига да имаш оръжие под ръка.

Избери си две от тези умения и ги запиши в дневника, в таблицата „[Банковият обир](#)“, графа „Умения на Майк“.

За Кали се намират следните умения:

1. Вграден бластер

2. Автоматичен мерник

3. Неотразима красота — Кали е хубава, но не всеки мъж би направил всичко за нея. С това умение тя ще има възможността да превръща мъжете в свои роби.

4. Твърдост при разпит — ако случайно я заловят, това умение ще ѝ помогне да издържи и най-тежките мъчения, и най-фините методи, без да те издаде.

Избери две от тези умения и ги запиши в дневника, в таблицата „Банковият обир“, графа „Умения на Кали“

Когато свършиш с попълването на таблицата „Банковият обир“, отиди на **48**.

Един малък, сребристобял кораб плавно се приземява на космодрума край Банковото градче и от малкия люк се подава главата на Кали.

— Пристигнахме — гордо обявява тя. — Отсега ти командваш.

Към кораба се приближават двама служители на митницата. Следва проверка на документите и щателен обиск на кораба. Митничарите озадачено повдигат вежди, когато намират двата предмета.

— Какво е това? — строго пита единия.

— Нищо — отвърща Кали, явно изплашена, че могат да ги конфискуват.

— Как така, вие за какви ни мислите? Механизмите се облагат с мито, лекарствата се облагат с мито, парфюмите се облагат с мито, карнавалните костюми...

— Един момент — прекъсваш го ти. — Има ли нещо, което да не се облага с мито?

— Май не — признават си те. — Всъщност, това е наше вътрешно правило.

— Един вид узаконен подкуп, така ли?

Кимват доволно, без капчица срам.

— Нямате проблеми — усмихваш се ти и им бутваш две банкноти от по двеста кредита.

— Всичко е наред — кимват те и се оттеглят.

Бързо се ориентираш в градчето и намираш сносен хотел.

— Колко стаи, господине? — пита администраторът.

— Една, разбира се.

— Две — обажда се Кали. — Искаме две малки стаи.

— Една обща ще излезе по-евтино — правиш жалък опит да протестираш. — Нужно ли е да пилееш парите на Отдела за глупости. Прояви малко отговорност.

— Майк, я ми погледни в окото. Корабче плува ли? — После се обръща към администратора: — Моля, две стаи.

Нямаш повече възражения.

Привечер излизате из града и си набелязвате една банка. Модерна архитектура, много пищна фасада, изобилие от луксозни катери (малки кораби, с които човек може да лети из града) — всичко говори, че това е една солидна и без съмнение многообещаваща банка.

След вечеря двамата поемате към стайте, които са разположени една срещу друга в дъното на облицован с мрамор коридор — тукашната представа за обществен лукс.

— Кали — подемаш ти.

— Лека нощ — пуска тя най-дяволитата си усмивка — Ако някой, някога, по някакъв повод е хранил определени надежди, моля да ги забрави.

Вратата ѝ хлопва, оставяйки суперагента в неловко положение. Поклащаш глава и се отправяш към леглото.

Отиди на **49**.

На сутринта двамата влизате във фойето на избраната банка. Не носите качулки, защото с малко грим сте направили коренни промени в чертите на лицата си. Това ще наведе полицаите на грешни следи, когато започнат издирването.

Има три гишета, на които работят млади касиерки.

Гишетата са близо едно до друго. Едно стъкло, което съвсем не прилича на бронирано или уякчено по друг начин, разделя клиента от касиерката.

Във фойето се навъртат двама полицаи с черни кожени якета, тъмни очила и висящи на кръста бластери.

Учудващо, но тукашните банки нямат много клиенти и пред гишетата почти никога няма опашки. В този ранен час двамата с Кали сте единствените. Полицаите ви оглеждат с подчертана, и несъмнено престорена, небрежност.

Кали те поглежда въпросително и разбираш, че е настъпил моментът да решиш как да проведете нападението. Може да нападнете веднага, разчитайки на изненадата. Другата възможност е да изчакате благоприятна ситуация. Полицаите ви гледат, но скоро любопитството им трябва да секне. Или пък ще се усъмнят? Докато се преструваш, че разглеждаш таблото, на което са изложени лихвените проценти, трескаво обмисляш ситуацията.

Едното ченге строго фиксира Кали, но тъмните му очила пречат да установиш причината. Може би е обикновен мъжки интерес към едно красиво момиче, но може да бъде и проява на професионализъм — ченгетата нерядко имат шесто чувство за престъпници, каквито скоро ще бъдете двамата с Кали.

Трябва да решиш! Ако избереш да нападнеш веднага, отиди на **50**. Ако предпочетеш да изчакаш малко, отиди на **51**.

— Хайде! — прошепваш на Кали и тръгваш към гишетата. Тя реагира светкавично.

— Стой на място — изкрещява тя на ченгетата и насочва показалеца си към тях.

— Това да не е някаква шега? — засмива се единият полицай. — Не виждам бластер.

— Имам вграден бластер — изсъсква Кали и онзи явно се стяга. — Искаш ли да прострелям коляното ти за доказателство.

Не, никой от двамата не иска такова нещо. Мирно и тихо вдигат ръце зад тила.

Една от касиерките е на път да изпищи. Решаваш да ги стреснеш и с чудесен пирует стоварваш крака си върху едно от стъклата.

— Това е обир — изкрещяваш. — Станете от местата и застанете с вдигнати ръце!

Две от касиерките са в паника, но третата те гледа с хладна усмивка.

— Не се пали — казва тя. — Алармата е включена вече всяка една може да я задейства с копче, което се намира под плота на гишето. Ченгетата ще довтасат до три минути, затова по-добре офейквайте.

— Защо ми го казваш?

— Ами, ако ви заловят тук, няма да е интересно. Иначе ще има преследване из града, луди гонитби, стрелби и всичко останало. Новините довечера ще ми бъдат по-интересни. А може и телевизионната компания да ми бутне нещо, в края на краищата нямаше да има никакъв екшън, ако не ти бях казала.

Странно мислене, но сега не е моментът да го анализиращ. Полицията ще е тук всеки момент. Най-напред трябва да вземеш оборотните пари, които стоят до всяка касиерка. Ако имаш шанс, можеш да докопаш 200–300 хиляди.

Избери сам — **52** или **53**.



Страх лозе пази, но твоето е само предпазливост. Обстановката е прекалено подозрителна. Няма охрана, няма решетки на гишетата — това трябва да означава, че си имат друг начин за защита от крадци. Може би полицаите могат да задействат някоя алармена система? Или пък касиерките? Да, по-вероятно е да са касиерките. Нищо чудно да имат под плотовете на гишетата си бутони, с които да сигнализират в някой близък участък.

Изчакваш и скоро ти се отдава случай. Една от касиерките става от мястото си и отива да си побъбри с полицаите — напълно нормално, и без това няма работа. Другите две си говорят някакви техни, женски истории.

— Давай — прошепваш на Кали и тръгваш към гишетата.

— Стой на място — изкрещява тя на полицаите, насочвайки показалеца си към тях. — В ръката си имам вграден бластер.

— Лъжеш — мигновено реагира единият.

— Искаш ли да те прострелям за доказателство? — изсъсква тя.

Това дава резултат. Дватама вдигат ръце зад врата без повече въпроси.

В това време ти изпълняваш чудесен скок и стоварваш крака си върху едно от стъклата на гишетата. То се пръсва по пода с трясък.

— Далеч от плотовете — изкрещяваш на двете касиерки. — Замръзнете на място!

Бързо се озоваваш при тях и ги издърпваш от гишетата. Плъзгаш ръка по долната страна на плота и напипваш някакво копче. Добре, този път интуицията не те излъга.

Сам избери — [54](#) или [55](#).

Общата сума от трите гишета е 50000 кредита. Вадиш от джоба си малък плик и ги прибиращ в него. (Отбележи в [дневника](#) този приход.)

Полицайте ще дойдат всеки момент. Касата на банката изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрия касоразбивач операцията ще отнеме поне двадесет минути. Трябва да се действа бързо.

Имаш ли хроностоп? Ако да, отиди на [56](#). В противен случай, отиди на [86](#).

Общата сума от трите гишета е 100000 кредита. Вадиш от джоба си малък плик и ги прибираш в него. (Отбележи този приход в [дневника](#).)

Полицаите ще дойдат всеки момент. Касата на банката изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрия касоразбивач операцията би отнела поне двадесет минути. Трябва да се действа бързо.

Имаш ли хроностоп? Ако да, отиди на [56](#). В противен случай, отиди на [86](#).

— Справяш ли се? — пита Кали и за миг отклонява вниманието си от полицаите. Единият използва този шанс и посяга към бластера си.

— Внимавай! — изкрещяваш ти. Кали веднага разбира какво става.

Ако Кали има вграден бластер, отиди на [57](#). В противен случай отиди на [58](#).

— Справяш ли се? — пита Кали и за миг отклонява вниманието си от полицаите.

— Внимавай! — изкрещяваш й ти. — Дръж ги на мушка и не се разсейвай.

Цяло щастие е, че някой от полицаите не се решава да посегне към бластера. Явно изпитват респект към Кали.

Сега е време да обереш парите от гишетата, обратните средства на касиерките.

Сам избери — **60** или **62**.

Бързо изваждаш хроностопа и го активираш. Така печелиш необходимото ти време да се позанимаваш с касата, където се крият богатствата на банката. Можеш да бъдеш сигурен, че до половин час ченгетата няма да довтасат.

Първата ти работа е да накараш касиерките да предадат ключа, но се оказва, че касата се отваря с дистанционно управление от участъка след молба от директора на банката. Няма как да примамиш директора във фоайето, затова този вариант отпада. Остава ти да се опиташ сам да отвориш касата.

Банковите каси имат едно неприятно качество — не могат да бъдат отваряни от неспециалисти. Поне не насилствено. Трябва да владееш изкуството на касоразбивачите, ако искаш да постигнеш нещо.

Ако имаш уменията „касоразбивач“, отиди на [59](#). В противен случай отиди на [86](#).

Полицаят бързо разбира, че Кали не блъфтира за вградения бластер. Изстрелът ѝ минава на косъм от главата му и той моментално вдига ръце.

— Ако шавнеш още веднъж, ще те застрелям — казва му тя. — Мисли!

Сега е време да обереш парите от гишетата, обратните средства на касиерките.

Сам избери — **60** или **62**.

— Ще стрелям! — изкрещява Кали, но полицаят не ѝ обръща внимание. Бързо вади бластера си и стреля по нея.

Кали извиква, изстрелът я е пернал в рамото и тя изпуска силна, изпълнена с болка въздишка.

— Не мърдай! — заповядва ти смелчагата, но ти нямаш право да го послушаш. Отчаяно се хвърляш към него. За нещастие, разстоянието е прекалено голямо, за да се надяваш на успех. Първият му изстрел те уцелва в дланта. Вторият намира главата ти.

Суперагентът умря като най-обикновен крадец. Жалко!

— Кали, дръж ги на мушка. Аз ще се опитам да отворя касата.

Забелязваш, че по лицата на банковите служители пробягва скептична усмивка. Няма значение, да видим как ще реагират, когато се справиш.

Цели двадесет и пет минути се бориш с касата, но накрая намиращ комбинацията, която я отваря.

— Готово — казваш на Кали, но и другите чуват. Полицайте веднага се активизират и посягат към оръжията си.

Ако Кали има вграден бластер, отиди на **61**. В противен случай отиди на **64**.

Събираш 100000 кредита (отбележи този приход в [дневника](#)).

— По-добре се махайте веднага — обажда се една от касиерките.

— На всеки пет минути трябва да даваме сигнал в участъка, че всичко е наред. Сигурно вече са тръгнали за насам.

— Но пет минути не са минали.

— Напротив. Последният сигнал го подадох аз. Беше преди почти осем минути.

— По дяволите! — изсъскваш ти.

Полицайте ще дойдат всеки момент. Касата изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрия касоразбивач операцията би отнела поне двадесетина минути. Трябва да се действа бързо.

Ако имаш хроностоп, отиди на [65](#). В противен случай отиди на [66](#).

61

Кали е по-бърза от полицаите и насочва показалеца си към тях, преди да успеят да извадят бластерите. Проблемът е в това, че те се разделят и се опитват да я нападнат от две страни.

Ако Кали има автоматичен мерник, избери — **69** или **70**. В противен случай отиди на **63**.

Събираш 300000 кредита (отбележи този приход в [дневника](#)).

— По-добре се махайте веднага — обажда се една от касиерките.

— На всеки пет минути трябва да подаваме сигнал в участъка, че всичко е наред. Сигурно вече са тръгнали за насам.

— Но пет минути не са минали.

— Напротив. Последният сигнал го подадох аз. Беше преди почти осем минути.

— По дяволите! — изсъскваш ти.

Полицайте ще дойдат всеки момент. Касата изглежда лесна за отваряне, но и на най-добрия касоразбивач операцията би отнела поне двадесетина минути. Трябва да се действа бързо.

Ако имаш хроностоп, отиди на [65](#). В противен случай отиди на [66](#).

Двама противници са твърде много за нея. Успява да простреля единия в коляното, но вторият полицаи я напада в гръб. Едната му ръка хваща нейната, за да не стреля по него, а с другата се опитва да притисне гръкляна ѝ и да я омаломощи. Завързва се тежка битка, ръкавът на дрехата му минава по лицето на Кали и сваля грима, който променя лицето ѝ.

Касиерките ахват. Това обаче не им пречи да запомнят лицето ѝ.

Кали удря противника си с лакът в корема и го отблъсква от себе си. В това време раненият полицаи се включва в битката. Трябва да се намесиш.

Ако имаш вграден бластер, отиди на [68](#). В противен случай отиди на [67](#).

Положението става критично. Досега Кали блъфираше, но полицаите най-сетне се осмеляват да проверят нейното твърдение за вградения бластер и влизат в задълженията си на пазачи на банката. Трябва да се намесиш.

Ако имаш вграден бластер, отиди на [68](#). В противен случай отиди на [67](#).

Бързо вадиш хроностопа и го активираш. Така печелиш необходимото време да се позанимаеш с касата, където се крият богатствата на банката. Можеш да бъдеш сигурен, че до половин час ченгетата няма да довтасат.

Опитваш се да накараш касиерките да ти предадат ключа, но се оказва, че касата се отваря от участъка с помощта на дистанционно управление при изричната заповед на директора на банката. Сега този начин отпада. Ще трябва сам да намериш комбинацията.

Да се отвори една каса е трудна работа, която е по силите само на специалист. Трябва да владееш изкуството на касоразбивачите, за да постигнеш нещо.

Ако притежаваш уменията „касоразбивач“, отиди на **71**. В противен случай отиди на **78**.

Полицайте са на път. От друга страна, ти не успя да откраднеш няколко милиона, колкото се предвиждаше в плана.

Изведнъж се сецаш, че те е обхванала паника. Откъде ти хрумна, че полицайте идват? Нали касиерките не успяха да натиснат алармените бутони!

Трябва да се вземеш в ръце. Трябва да се съсредоточиш. Но най-вече трябва да решиш как да постъпиш.

Ако решиш да опиташ да отвориш касата, отиди на [74](#). В противен случай отиди на [78](#).

Двама въоръжени с бластери полицаи са прекалено много за невъоръжен човек, дори той да е суперагент. Ченгетата вадят оръжията си и ги насочват към вас.

— Не мърдайте — заповядват те.

Но ти знаеш, че нямаш право да ги послушаш. Засилваш се към тях и правиш отчаян плонж. За нещастие, разстоянието е твърде голямо, за да го прелетиш безнаказано. Два изстрела попадат в гърдите ти. Суперагентът умира като обикновен престъпник. Жалко!

Трите фигури са вкопчени една в друга. Опитваш се да вземеш на мушка някой от полицаите.

Ако имаш автоматичен мерник, отиди на [76](#). В противен случай отиди на [75](#).

Единият полицай успява да извади бластера си наполовина. Точен изстрел на Кали и той хваща улучената си китка. В това време вторият успява да се добере до нея и да я блъсне към стената. Кали губи равновесие и пада по лице. Полицаят вади бластер и го насочва към нея.

Изглежда, сякаш положението е безнадеждно, но Кали е добър агент и не се примирява. Изправя се светкавично на крака и прави скок встрани. Само стотни от секундата ѝ помагат да избегне изстрела. После тя вдига ръка и прострелва полицаия в рамото. Най-сетне положението е под контрол.

Въздъхваш облекчено. Кали също. И в този момент става гафът — тя импулсивно прокара ръце по лицето си. Избилата от напрежение пот размазва дегизиращия грим и пред очите на касиерките се разкрива лицето на Кали. Това означава, че полицията ще има точно описание на един от крадците.

— Бързо — казваш ти. — Да вземаме парите и да изчезваме.
Сам избери — **80** или **81**.

Единият полицай успява да извади бластера, но изстрелът на Кали го удря в рамото и той изпуска оръжието. Кали веднага взема на мерник втория и го прострелва в рамото и китката. Сега и двамата са извън играта.

— Бързо — казваш ти. — Да вземаме парите и да се омитаме.

Сам избери — **80** или **81**.

Отварянето на касата се оказва работа за двадесетина минути.

— Готово — съобщаваш гордо на Кали за постижението си.

И тогава двамата полицаи влизат в ролята си и се опитват да ви попречат просто така да изчезнете с парите. Ченгетата посягат към бластерите си.

Ако Кали има вграден бластер, отиди на [61](#). В противен случай отиди на [72](#).

Блъфът на Кали изигра своята роля, но сега тя е безпомощна. Полицаяте рискуват да попаднат на мушката ѝ при опита си да ви задържат. Въпрос на секунди е да разберат, че ги е лъгала.

Трябва да се намесиш!

Ако имаш вграден бластер, отиди на **73**. В противен случай отиди на **67**.

Преди да успееш да стреляш по полицаите, Кали се нахвърля върху тях в отчаян опит да им попречи да извадят бластерите и боят да премине в ръкопашен. При голямото напрежение никак не е чудно, че тя не съобрази наличието на бластер у теб.

Сега нямаш цел, а купчина от три тела. Много е трудно да стреляш и да си сигурен, че няма да нараниш Кали.

Ако имаш автоматичен мерник, отиди на [76](#). В противен случай отиди на [75](#).

Бързо разбираш, че няма шанс касата да се предаде без бой. Тя няма ключалка, отваря се с дистанционно управление от участъка при изричната заповед на директора на банката. Другият вариант е да откриеш кода ѝ, но това е работа за опитен касоразбивач.

Ако имаш уменията „касоразбивач“, избери — 77 или 79. В противен случай отиди на 78.

Кали не успява да блокира и двамата едновременно.

Явно в суматохата един от полицаите е успял да извади бластера си. Виждаш само насоченото към теб дуло. После следва изстрел и светът престава да съществува за теб. Суперагентът завърши като обикновен крадец. Жалко!

Цяло щастие е, че успя да предвидиш ползата от автоматичния мерник. Първи точен изстрел и единият полицай се хваща за рамото. За по-сигурно го прострелваш и в китката на дясната ръка. Неутрализираш втория по същата процедура. Сега ченгетата са въвн от играта.

— Ужас! — извиква Кали, когато се вижда в едно от многото огледала.

Поглеждаш към нея и веднага разбираш причината — в ожесточената битка гримът ѝ се е размазал и сега касиерките виждат истинското ѝ лице. Което означава, че полицията ще има точно описание на един от крадците.

— Бързо — казваш ти. — Да вземем парите и да се омитаме.

Сам избери — **82** или **83**.

Тъкмо се заемаш с касата по-сериозно и във фоайето нахълтват няколко полицаи с насочени към теб бластери. Правиш отчаян опит да се измъкнеш, хвърляйки се встрани с надеждата да се прикриеш зад гишетата, но изстрелите им те застигат във въздуха. Суперагентът завърши като обикновен престъпник. Жалко!

— Трябва да изчезваме — решаваш ти. — Всички на земята! Лицето към пода! Да не сте мръднали, докато не дойде полицията! Хайде, да тръгваме — обръщаш се към Кали.

Бързо напускате банката и излизате на паркинга за катери.

— Онзи, лъскавият, с голямото бяло петно под кабината — посочваш към един от катерите и двамата се запътвате към него.

За един агент не представлява проблем да отвори една проста ключалка. Само минутка и вече сте в катера.

Кали поема управлението и излита с нормална скорост, за да не предизвика подозрения. Зарязвате катера на няколко пресечки от хотела и се връщате в стаята на Кали, за да обсъдите положението.

Отиди на **89**.

Заемаш се с касата.

По-добре се омитайте веднага — обажда се една от касиерките.
— Ченгетата ще довтасат всеки момент.

— Нали никой не сигнализира в участъка?

— Там е работата. На всеки десет минути трябва да подаваме сигнал — това означава, че всичко е наред. Сега ченгетата знаят, че нещо става. Трябваше вече да са тук.

— Бързо — казваш на Кали. — Да изчезваме! Изхвърчате на паркинга. Веднага си набелязваш един лъскав катер и хукваш към него. Само за няколко секунди се справяш с ключалката му и двамата с Кали влизате вътре.

— Към хотела — изкомандваш ти и Кали излита. Зарязвате катера на няколко пресечки от хотела и стигате пеша до базата. После се събирате в стаята на Кали, за да обсъдите положението.

Отиди на **89**.

80

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 7000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на [85](#).

81

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 4000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на [85](#).

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 5000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на [84](#).

83

Отваряте касата и започвате да броите плячката, докато я прехвърляте в два плика — цели 3000000 кредита. (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Отиди на [84](#).

Увлечени в прибирането на парите, не забелязвате, че един от полицаите е успял да извади бластера си и да го насочи към теб със здравата си лява ръка.

Успяваш да реагираш секунда преди изстрела и спасяваш кожата. Но Кали не успява да схване бързо ситуацията и вторият изстрел я улучва в корема.

С два скока отиваш до полица, избиваш бластера от ръката му и с тежък удар между очите го приспиваш.

Някак си успяваш да вземеш двата плика и едновременно с това да вдигнеш Кали на ръце. Бързо излизаш на паркинга, набелязваш си един лъскав катер и за няколко секунди се справяш с ключалката му. Внимателно полагаш Кали на седалката за пътници, слагаш двата плика до нея и влизаш в катера.

Ако имаш умениято „пилотиране“, отиди на **87**. В противен случай отиди на **88**.

Бързо излизате от банката и се насочвате към паркинга за катери. Набелязваш си един и за секунди се справяш с ключалката му. Двамата влизате вътре и Кали поема управлението. Излита с нормална скорост, за да не предизвика подозрения.

Зарязвате катера на няколко пресечки от хотела и стигате пеша до там. После се събирате в стаята на Кали, за да обсъдите положението.

Отиди на [89](#).

Няма как, трябва да се примириш с обратните пари и да оставиш на мира касата.

Бързо излизате от банката, насочвате се към паркинга за катери и веднага си харесваш един. За няколко секунди се справяш с ключалката му и двамата с Кали влизате вътре. Тя веднага поема управлението.

Зарязвате катера на няколко пресечки от хотела и стигате пеша до него. После се събирате в стаята на Кали, за да обсъдите положението.

Отиди на [89](#).

Поемаш управлението в свои ръце и без проблеми стигаш до хотела. Опитваш се да влезеш с катера в паркинга на хотела, за да не види никой, че Кали е ранена, но пазачът те спира.

— Документите на катера, вашите документи и тези на спътницата ви. Трябва ми и хотелската ви регистрация.

— Виж какво, страшно бързам. Дай да се разберем човешки — вадиш една банкнота от сто кредита и му я пъхваш.

— Хм! — ослушва се той.

— Разбирам — казваш и му бутваш още една. — Хайде, стига театър.

Пазачът отваря шлюза и вече нищо не пречи да паркираш катера.

Внимателно отнасяш Кали в стаята ѝ, после донасяш там и парите. Сега най-важното е да се справиш с раната ѝ.

Ако имаш аптечка, отиди на **90**. В противен случай отиди на **91**.

Кали е тежко ранена, а ти не можеш да управляваш катер. Засега той служи за укритие.

Междувременно пристига и полиция и блокира района. Започват бавно да претърсват наоколо. Съзнаваш, че е въпрос на време да ви открият.

Така и става. Един полицай те посочва и вади бластера си. Опитваш се да вдигнеш ръце и да им кажеш, че се предаваш, но колегите му започват стрелба и надупчват катера. Суперагентът умира като обикновен престъпник.

— Отървахме се живи и здрави — казва Кали. — Това е най-важното.

— Все още не сме — възразяваш ти. — Как мислиш да пренесем парите през митницата? Можеш да бъдеш сигурна, че веднага ще ги открият. Още повече, сега ще имат повишена готовност, заради обира. Отиди на [92](#).

Какво ли щеше да правиш, ако нямаше аптечка? Тя е цяло съкровище и с нейна помощ успяваш да излекуваш раната на Кали, така че не остава дори белег. Коктейл от няколко подхранващи лекарства връща силите на Кали и като я гледаш не можеш да повярваш, че само преди двайсетина минути на корема ѝ зееше огромна рана.

Идва по-трудната част от плана — как да се измъкнете от Крас. Отиди на [92](#).

Раната е тежка и скромните ти медицински познания не ти позволяват нещо, с което да облекчиш страданията на Кали. Не бива да ходиш в аптеката — това ще направи впечатление, защото трябва да купиш медикаменти за лекуване на тежко нараняване, а вестта, че единият от крадците е ранен вече се е разнесла из целия град. Ясно е, че аптекарят веднага ще съобщи в полицията за теб.

Сядаш до Кали, хващаш ръката ѝ и започваш да ѝ говориш успокоителни приказки. Колко продължава това? Може би час? А може би два? Не знаеш. Обхваща те бавна лудост, осъзнавайки, че тя постепенно губи жизнените си сили.

— Остави ме! — промълвя Кали, когато идва в съзнание за няколко минути. — Опитай се да се спасиш. — После пак се унася.

Знаеш, че е права. Разбираш, че трябва да я оставиш, но не можеш.

Всичко свършва твърде брутално — вратата на хотелската стая се разхвърчава на трески и няколко полицаи нахълтват вътре. Обзет от лудост се нахвърляш върху тях и няколко изстрела слагат край на живота ти. Суперагентът загина по един наистина трагичен начин. Жалко!

— Митницата не може да бъде избегната. А заловят ли ни там, няма спасение — казваш ти.

Кали се съгласява. Най-трудното тепърва предстои — тази проклета митница!

Ако гримът на Кали не е издържал и касиерките са видели лицето й, отиди на [94](#). В противен случай отиди на [93](#).

— Ние ще минем лесно — казва Кали — Гримът ни ще заблуди полицията и тя ще сметне, че това, което са видели касиерките и двамата полицаи са истинските ни лица.

— Да — потвърждаваш ти. — Проблемът не е в нас.

Отиди на [96](#).

— Те ме видяха — казва Кали.

— Значи и двамата сме разкрити. Добре, че се регистрирахме в хотела под други имена.

— Мислиш ли, че са те разкрили?

— Разбира се, нали в компютрите им пише, че заедно сме минали през митницата. Не мислиш ли, че това е достатъчна улика?

— Вярно.

Ако имаш две нови самоличности, отиди на **95**. В противен случай отиди на **98**.

— Добре, че имаме нови самоличности — усмихваш се ти.

За десетина минути се превръщате в нови хора с нови паспорти и други документи. И с нови лица. Няма шанс да ви разпознаят като крадците от банката. Сега остава още един проблем.

Отиди на [96](#).

— Имаш ли някаква идея как да изнесем парите? — пита Кали. — Сега навсякъде ще претърсват като полудели.

— Съмняваш ли се? Аз винаги имам готов отговор — усмихваш се окуражително ти.

Ако имаш телепортатор, отиди на **99**. В противен случай отиди на **97**.

— Полицайте няма да претърсват безогледно. Те си мислят, че имат точно описание на крадците и ще оглеждат хората, а не багажа им.

— Мислиш ли? — недоверчиво пита Кали.

— Убеден съм — бодро отвърщаш ти.

Всъщност само се надяваш да е така, защото иначе сте загубени.

Сам избери — **100** или **102**.

— Кали — хрумна ти изведнъж нещо, — как се записахме в хотела?

— Нормално.

— Не сменихме ли имената си?

— Не.

— Значи сме в опасност. Те са те разпознали, открили са коя си и как си пристигнала на Крас, елементарно е да ни проследят до хотела.

— Но това е ужасно!

Вратата на стаята се разбива на трески и няколко полицаи с насочени към теб бластери се втурват вътре.

Инстинктивно скачаш на крака и се втурваш напред с надеждата да използваш един от тях като заложник, но разстоянието е прекалено голямо, за да го преминеш безнаказано. Едновременно няколко удара те улучват. Суперагентът умира нелепо и глупаво. Жалко!

С телепортатор животът е лесен. Прехвърляш парите в една обезлюдена местност на Крас, намираща се на двадесетина километра от Банковото градче. После минавате необезпокоявани през митницата, прибирате парите и се насочвате към Отдела.

Отиди на [101](#).

На митницата наистина има повече полицаи от допустимото. Всеки излиташ кораб се проверява най-внимателно и сърцето ти започва да се свива.

Но скоро разбираш, че полицаите наистина проверяват само хората, а не багажите. Усмиваш се окуражително на Кали.

Проверката минава бързо. Митническият инспектор внимателно се вглежда в лицата ви, после поглежда една снимка, която очевидно трябва да показва външния вид на крадците, и установява, че не сте съмнителни.

Получавате разрешение за излитане и се насочвате към Отдела.

Отиди на [101](#).

— Бях започнал да се тревожа за вас, деца — посреща ви радостно Спарки. — Това беше рискована авантюра.

— Нали се измъкнахме — казваш ти. — Сега ми се иска да се заема с работите на клуба.

— Правилно — съгласява се Спарки, — започвай да се трудиш.

Отиди на [186](#).

Надеждите са едно, а действителността друго. Оказва се, че в полицията на Крас не пасат трева и някой се сеща, че крадците могат да се дегизират. Ето защо на митницата обръщат кораба ви с краката нагоре и, разбира се, откриват парите.

Разбирайки, че си разкрит, ти се нахвърляш отчаяно върху полицаите, но няколко изстрела с бластер слагат край на живота ти. Суперагентът загива като обикновен крадец. Жалко!

— Златото на Кория ми се струва достатъчно — казваш ти. — Каж ми нещо повече за тези гладиаторски битки.

— Тамошните хора обичат дивите зрелища и разнообразието. Не си мисли, че боят ще прилича на спорт, това е по-скоро едно шоу за зрителя. Но завършва със смъртта на единия от участниците.

— Това означава ли, че трябва да убивам съперниците си? — недоволно питаш ти. — Не бих искал да отнемам човешки живот за пари.

— Всъщност умират само чуждоземците. Корийците намират начин да спасят своите момчета.

— Това е добре.

— Двубоите са нестандартни — могат да измислят бой с горящи факли или стрелба с пистолети, които пръскат сярна киселина. По отношение на фантазията сценаристите на гладиаторските битки нямат равни.

— Ще се намери ли в Арсенала нещо, което да ми помогне в битките?

— Разбира се! С помощта на малък чип, който се инсталира в мозъка, ще се сдобиеш с три умения. Вредно е чипът да стои дълго в главата на човек, но за няколко дни няма нищо страшно. Хайде, напред към Арсенала!

Арсеналът е мястото, където всеки агент се въоръжава с разни хитри приспособления преди началото на мисията си. Там разполагат с чипове за пет умения и ти ще трябва да избереш три от тях.

1. Силни ръце — увеличава тройно ударната сила на юмука ти, мускулите стават железни. С това умение ръцете ти ще се превърнат в смъртоносни машини.

2. Силни крака — абсолютно същото действие, само че в краката.

3. Ходене по въже — ще можеш без притеснение да ходиш по тънка нишка, дори когато тя се намира на стотина метра във въздуха.

4. Пространствена ориентация — ще можеш да изпълняваш всякакви скокове и с голяма точност да предвиждаш резултата от тях — къде и как ще се приземиш.

5. Подводно плуване — ще придобиеш изящството на делфините и смъртоносността на акулите. Нито една риба няма да може да направи нещо, което ти да не можеш да повториш.

Избери три от посочените пет умения и ги запиши в дневника на мисията, в таблицата „[Златото на Кория](#)“. После отиди на **104**.

Когато кацаш на Кория, веднага ти прави впечатление, че всичко наоколо е опустяло. Един митничар с тъжен и разсеян поглед преглежда малкия ти багаж.

— Къде са хората? — питаш го ти.

— А, те всички са на гладиаторските битки. Нали днес са финалите и никой не иска да пропусне зрелището. Ама моят пусти късмет — точно сега да съм дежурен!

— Нима игрите са към края си?

— Почти. То един край — за чудо и приказ. Оцеляха само три местни момчета, а единственият чужденец умря още в първия си бой.

— Ужас! Някой може да си помисли, че чужденците се страхуват да се включват в игрите.

— И аз бих се страхувал на тяхно място, господине! Нашите момчета са истински бойни машини.

Приемаш твърдението му с иронична усмивка — все пак суперагентът би трябвало да се справи с юнаците на една забутана планета.

Успяваш веднага да наемеш едно аеротакси — на Земята са излезли от употреба преди век и половина, но тук са транспортен хит — и пристигаш тъкмо за началото на церемонията по откриването на финалните битки.

— Корийци! — започва речта си водещият на шоуто. — В продължение на няколко дни гладиаторите ни показаха много интересни неща, биха се с дух и фантазия, доставиха ни огромно удоволствие! — Разнасят се аплодисменти. — В жестоката битка оцеляха трима и за мен, а вярвам и за вас, е гордост, че между тях няма чуждоземец. — Този път ръкоплясканията и насърчителните викове са два пъти по-силни. — Виновни ли сме, че нито един не се осмели да премери сила с нашите мъже. Изключвам онзи смешник, който загина още в първия си бой, без да окаже никаква съпротива. И ето днес, в съгласие с древната традиция, аз отново приканвам чуждоземците да се опитат да спечелят златото на Кория. Има ли тук някой, който би дръзнал да участва във финалните битки?

Това размива зрителите, явно нямат високо мнение за чуждоземците.

— Да, има — извикваш ти и се изправяш така, че да те видят всички. — Нека корийците знаят, че в Галактиката все още има мъже!

Настава тишина. Едва ли има човек, който да не гледа удивено към теб. Тук-там забелязваш наченки на доволни усмивки — корийците усещат, че с чуждоземец финалните битки ще станат по-интересни.

— Чудесно! — усмихва се водещият. — Тъкмо трябваше да са четирима. Ела, чуждоземецо, и заеми своето място на арената.

Отиди на [105](#).

— Облеклото се състои само от една платнена препаска през кръста — обяснява правилата водещият. — Арената ще се променя в зависимост от декора на битката. Двубоят продължава до смърт на единия от противниците.

Докато слушаш с едно ухо думите му, успяваш да огледаш противниците си. Нищо особено — млади, мускулести, свирепи. Нищо, което не би могъл да преглътнеш.

— Жребият ще определи две двойки, а после победителите ще се срещнат в решаващ бой. Който победи в него, получава златото на Кория.

Пропускаш тегленето на жребия, защото не те интересува с кого ще се биеш. Процедурата е дълга и отегчителна, вече започваш да се чудиш дали изобщо ще свърши някога, когато водещият обявява двойките.

Сам избери — **106**, **109** или **114**.

Ще се биеш срещу Джауан, а арената представлява басейн. И двамата имате на гърба си кислородни бутилки, на устата — маска за дишане, а една тръбичка свързва двете и помага на въздуха да достига до белите дробове.

Басейнът е запълнен догоре с вода и има капак, така че боецът да не може да си поеме въздух, когато кислородът му свърши. Според сценариста на боя това ще стимулира гладиаторите за по-активни действия.

Размишляваш относно това каква тактика да предприемеш. Дали да опиташ с ритници? Или пък с бързи юмручни удари в стомаха, които може би ще затруднят дишането? Или пък защо да не се опиташ направо да отскубнеш тръбичката му и да го оставиш без въздух?

Ако имаш „силни ръце“ и решиш да заложиш на юмручните удари, отиди на [107](#). Ако откачането на дихателната тръба на противника ти се стори по-добра идея, отиди на [108](#). Ако имаш „силни крака“ и решиш да опиташ с ритници, отиди на [123](#).

Малко трудно свикваш с подводното ходене, но успяваш да се приближиш до противника. Той замахва с едната ръка, ти блокираш удара и отправяш юмрука си към незащитените му гърди. В това време другата му ръка се стрелва към лицето ти.

Сам избери — [120](#), [121](#) или [122](#).

В първите минути и двамата сте пасивни, привиквате към водата и се дебнете. Ти пръв нарушаваш скуката и тръгваш към противника.

Ако владееш „подводно плуване“, избери **124** или **125**. В противен случай избери **126** или **127**.

Ще се биеш с Крейтъм, а арената представлява дълго въже, опънато високо над земята на два пилонa. Пилоните завършват с площадки, на които стоите двамата с Крейтъм и очаквате сигнал за начало на битката.

Опитваш се да прецениш ситуацията. Би могъл да се пробваш като въжеиграч. Другият вариант е веднага да си признаеш, че сърцето ти е твърде слабо за циркови номера и да увиснеш на въжето с ръце, използвайки краката си, за да риташ противника.

Ако решиш да ходиш по въже и имаш това умение, отиди на **110** или **112**. Ако не притежаваш уменията „ходене по въже“ или не искаш да се възползваш от него, избери **111** или **113**.

Сигнал! Правиш първата плаха стъпка, опипвайки с ходилото мястото за следващата. След това още една. Вече си стъпил на въжето с двата крака, но се чувстваш сигурен, сякаш си на твърда земя.

Крейстъм прави две стъпки и се олюлява. Ходенето по въже явно не му се отдава и той взема единственото правилно решение — увисва на ръце и бавно тръгва към теб.

Трябва да вземеш важно решение — ще продължиш ли да пазиш равновесие, стъпил с крака на въжето или ще увиснеш на ръце?

Ако избереш ходенето, избери — [131](#) или [132](#). Ако предпочетеш да увиснеш, отиди на [133](#).

Сигнал! Правиш първата плаха стъпка, после още една и оставаш с двата крака върху въжето. Навеждаш се внимателно, хващаш въжето с ръце и увисваш на него.

Крейстъм вече е изминал поне два метра по въжето и успява да запази равновесие. Явно е отличен въжеиграч.

Делят ви не повече от пет метра и трябва да избереш по-нататъшната си стратегия. Колкото и да е добър Крейстъм, ходенето по въже, което се клати, е невъзможно.

Ако решиш да разклатиш въжето, избери — [135](#) или [151](#). Ако предпочетеш да тръгнеш към него, отиди на [134](#).

Сигнал! Правиш първа плаха стъпка, после още една и усещаш, че наистина умението върши работа — справяш се като професионален въжеиграч.

Крейстъм също не се затруднява да пази равновесие върху тънкото въже. Бързо се приближавате един към друг, решени да приключите двубоя без много церемонии.

Ако имаш умението „силни ръце“, отиди на [154](#). В противен случай избери — [128](#), [129](#) или [130](#).

Сигнал! Правиш първа плаха стъпка, после още една и усещаш, че няма да можеш да се задържи върху въжето. Хвърляш поглед към Крейстъм и разбираш, че и него го мъчи същият проблем.

В един момент двамата едновременно намират правилното решение — навеждате се предпазливо и увисвате на ръце. После започвате бавно да се приближавате един към друг.

Ако притежаваш уменията „силни крака“, отиди на [158](#). В противен случай избери — [155](#), [156](#) или [157](#).

Ще се биеш с Мортаи, а арената представлява батут, издигнат на около пет метра от земята. Под батута е направено малко петролно езеро, в което някой от организаторите на игрите ще пусне горяща клечка веднага щом двубоят започне.

Двамата с Мортаи стоите един срещу друг върху батута, който е с размери четири на четири метра, и се изучавате, очаквайки началния сигнал.

Правиш няколко леки подскока върху батута, за да свикнеш да се движиш по него. Междувременно обмисляш тактиката на боя.

Ако решиш да нападнеш пръв, отиди на [117](#). Ако предпочетеш да изчакаш атаката на противника, избери — [115](#) или [116](#).

Мортаи не те оставя да чакаш дълго. Той е млад, енергичен и иска бърза победа. Виждайки, че изчакваш, той напада. Прави няколко подскока, набира инерция и се изхвърля високо във въздуха, правейки две поредни салта. Целта му е очевидна — надява се да се приземи зад теб и да те нападне в гръб, преди да успееш да се ориентираш.

Ако притежаваш уменията „пространствено ориентиране“, отиди на [143](#). В противен случай избери — [141](#) или [142](#).

Мортаи не те оставя да чакаш дълго. Той е млад, енергичен и иска бърза победа. Виждайки, че изчакваш, той напада. Прави два леки подскока, набира инерция и с лека засилка се хвърля право към теб с надеждата да те избута от батута с масата на огромното си тяло.

Ако притежаваш уменията „силни крака“, отиди на [146](#). В противен случай избери — [144](#) или [145](#).

Мортаи изчаква и това ти дава възможност да прецениш по-добре положението. Както е известно, батутът дава възможност за невероятни скокове. Би могъл да използваш това, изпълнявайки салто на височина около три метра над батута и да се опиташ да се приземиш зад гърба на противника. Това ще ти донесе предимството на изненадата, ако успееш да го осъществиш. Другият по-прост план е да се хвърлиш с плонж към противника си, надявайки се да го изблъскаш в петролното езеро, което вече гори.

Ако решиш да опиташ сложния скок със салто, отиди на [119](#). Ако предпочетеш плонжа, отиди на [118](#).

Правиш два леки подскока, набираш инерция и се хвърляш към Мортаи. Той е само на метър от ръба и имаш голям шанс да го изхвърлиш.

Ако притежаваш уменията „пространствено ориентиране“ и „силни ръце“, отиди на [171](#). Ако притежаваш само „пространствено ориентиране“, избери [170](#) или [172](#). Ако не притежаваш „пространствено ориентиране“, избери — [136](#) или [137](#).

Правиш няколко по-леки подскока, набираш инерция и изненадващо за противника се изхвърляш във въздуха и прелиташ със салто над Мортаи.

Ако притежаваш „пространствено ориентиране“, отиди на [138](#). В противен случай избери — [139](#) или [140](#).

Джауан е много бърз в ръцете. Твоят удар не го наранява и той веднага предприема контраудар, който се увенчава с успех.

Ръката му се стрелва към главата ти, хваща тръбичката на маркуча и рязко я дръпва. В устата и носа ти навлиза вода, започваш да се давиш...

Под бурните възгласи на публиката Джауан излиза от басейна като победител, а трупа на чуждоземеца остава да плува пред погледите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.

Успяваш да избегнеш контраудара на Джауан и навреме се сещаш, че трябва да смениш тактиката, защото под водата ударите не са най-доброто средство за водене на бой. Вместо това се концентрираш върху тръбичката на противника. Силните ти ръце хващат китките му, после едната се стрелва към тръбата и я скъсва. В дробовете на Джауан започва да навлиза вода и това е краят на двубоя.

Отиди на [149](#).

Успяваш да избегнеш удара на Джауан, но ръката му се заплита в дихателната ти тръба и той я скъсва в опита си да се освободи. Водата започва да нахлува в дробовете ти и загубваш съзнание.

Под бурните възгласи на публиката Джауан излиза от басейна като победител, а трупа на чуждоземеца остава да плува пред погледите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.

Приближаваш се достатъчно близо до Джауан и изстрелваш крака си напред, опитвайки се да го ритнеш. Но във водата скоростта му е по-малка и противникът лесно избягва удара, хваща крака ти и леко го извърта, за да загубиш равновесие. За момент си небоеспособен и Джауан ловко се възползва от това. Ръката му бързо хваща дихателната ти тръба и я скъсва. В дробовете ти започва да навлиза вода и губиш съзнание...

Под бурните възгласи на публиката Джауан излиза от басейна като победител, а трупът на чуждоземеца остава да плува пред погледите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.



Ловко се гмурваш покрай Джауан на нивото на колената му и той не успява да се справи с атаката ти. Изненадващо се озоваваш в гръб на противника, хващаш дихателната му тръба и я скъсваш. Водата започва да навлиза в дробовете му. Това е краят на двубоя.

Отиди на [149](#).

Ловко се гмуркаш покрай противника на нивото на колената му и той не успява да отрази атаката ти. Озоваваш се в гръб на противника и правиш опит да хванеш дихателната му тръба. Изплашен до смърт, Джауан започва да размахва ръце и съвсем случайно улавя твоята тръба.

Ако притежаваш „силни ръце“, отиди на [148](#). В противен случай отиди на [147](#).

Джауан е добър боец и се защитава отлично, отбягвайки да се приближава прекалено близко до теб. Това те изнервя и зарязвайки всякаква предпазливост, го нападаш. Ръката ти се стрелва към дихателната му тръба. Той разбира какво му готвиш и изплашен до смърт, започва да размахва ръце. При това съвсем случайно улавя твоята тръба.

Ако притежаваш „силни ръце“, отиди на [148](#). В противен случай отиди на [147](#).

Джауан е добър боец и ловко отбягва всеки твой опит да се приближиш до него. Това те изнервя, и зарязвайки всякаква предпазливост, го нападаш.

Той се измъква от протегнатите ти ръце и успява да хване дихателната ти тръба. Едно рязко дръпване и тя се скъсва. В дробовете ти започва да навлиза вода и губиш съзнание...

Под бурните възгласи на публиката Джауан излиза от басейна като победител, а трупът на чуждоземеца остава да плува пред очите на зрителите като доказателство за силата на корийските мъже.

Крейстъм е сякаш създаден за бой върху въже. Виртуоз в пазенето на равновесие, той отлично избира и момента, когато трябва да атакува. Ръката му се протяга към теб и в опита си да я избегнеш загубваш равновесие. Той се навежда и дръпва въжето, после увисва на него.

Залюляваш се, правиш неуспешен опит да се задържиш и падаш за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.

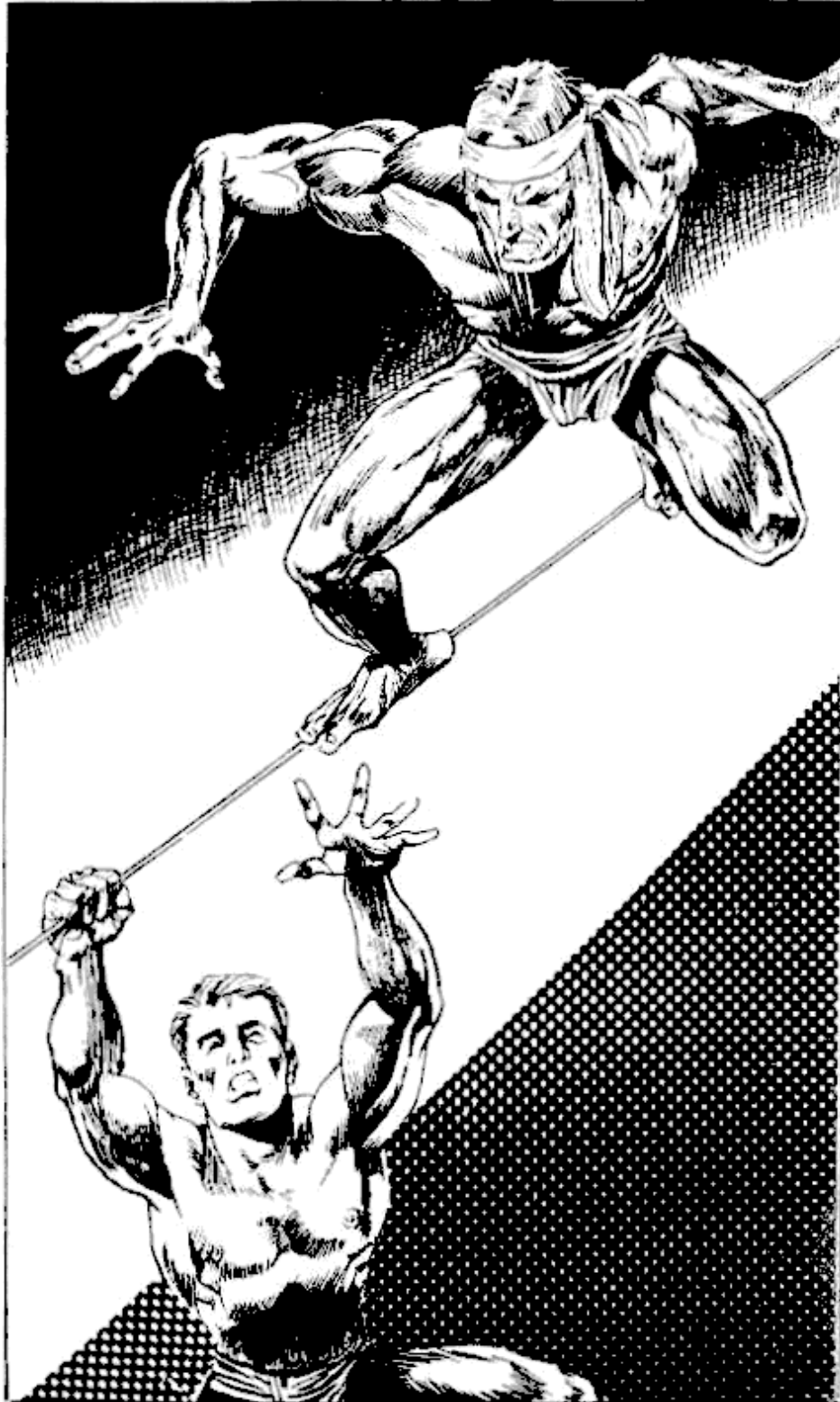
Крейстъм е виртуоз в пазенето на равновесие, но опитите му да те блъсне са твърде неумели. Издебваш подходящия момент и го удряш в гърдите. Той се залюлява, прави отчаян опит да се задържи и пада.

Отиди на [159](#).

Крейстъм няма шансове да нанесе успешен удар, защото е прекалено зает да пази равновесие. Виждайки тази негова слабост, смело протягаш ръка да го блъснеш в гърдите, но не успяваш и загубваш равновесие. Отчаяният ти опит да се задържиш върху въжето се увенчава с неуспех и политаш надолу за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.

Упорито продължаваш да се правиш на въжеиграч и Крейстъм веднага се възползва от предоставилата му се възможност. Той бързо разклаща въжето и прави оставането ти върху него абсурдно.

Правиш отчаян опит да се задържиш, но опората под краката ти е нестабилна и политаш надолу за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.



Упорството да се правиш на въжеиграч за малко да ти поднесе фатална неприятност — Крейстъм разклаща въжето и става невъзможно да се крепиш върху него. Залиташ, но в последния момент успяваш да се заловиш с две ръце за въжето и да увиснеш на него. Сега двамата сте в еднакви позиции и започвате бавно да се приближавате един към друг.

Ако притежаваш „силни крака“, отиди на **158**. В противен случай избери — **155**, **156** или **157**.

Разбира се, веднага последваш Крейстъм и го лишаваш от възможността да спечели лесно, като разклати въжето. Сега и двамата сте увиснали и започвате бавно да се приближавате един към друг.

Ако притежаваш „силни крака“, отиди на **158**. В противен случай избери — **155**, **156** или **157**.

Приближавате се бавно един към друг и вече сте на не повече от метър-метър и половина, когато Крейстъм прави неочакван шпагат и удря с крака си ръцете ти. Те рязко се плъзват по грубото въже и пареща болка изгаря дланите ти.

Сам избери — [152](#) или [153](#).

С рязко движение на ръцете дръпваш въжето и Крейстъм не успява да се задържи върху него. Разперва ръцете си, вдига единия крак и започва да кълчи тялото си в странни стойки, опитвайки се да не наруши равновесието си, но не успява и полита надолу.

Вече си готов да ликуваш, когато ръцете му като по чудо се залавят за въжето и Крейстъм увисва на него. Двамата започват бавно да се приближават един към друг.

Ако притежаваш „силни крака“, отиди на [158](#). В противен случай избери — [155](#), [156](#) или [157](#).

Още по време на краткия си полет усещаш, че си направил грешка. Мортаи се дръпва светкавично и те оставя да профучиш край него, без да можеш да го докоснеш и повлечеш със себе си.

Инерцията, която досега считаше за свой помощник, ти изиграва лоша шега и ти политаш към горящото петролно езеро, за огромно удоволствие на зрителите, които после дълго аплодират силата на корийските мъже.

Мортаи не успява да реагира на атаката ти и изненадан застива на място. Поведението му те улеснява. Върхлиташ отгоре му със силата на цялото си тяло и двамата се строполявате на ръба на батута.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на [173](#). В противен случай избери — [174](#) или [169](#).

Дори враждебно настроената към теб публика не успява да удържи емоциите си и започва бурно да аплодира невероятното ти изпълнение.

Приземяваш се зад Мортаи и рязко се обръщаш към него. Сега гърбът му е изцяло открит за удар.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на [167](#). Ако имаш „силни крака“, отиди на [168](#). Ако не притежаваш нито едно от тези умения, избери — [164](#), [165](#) или [166](#).

Това беше страшно рисковано изпълнение, но в този ден провидението те закриля и успяваш да се приземиш на ръба на батута. Сега гърбът на Мортаи е изцяло открит за удар.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на [167](#). Ако имаш „силни крака“, отиди на [168](#). Ако не притежаваш нито едно от тези умения, избери — [164](#), [165](#) или [166](#).

Още във въздуха осъзнаваш, че този скок е най-рискваното нещо, което си правил в живота си. Истинска лудост!

Прелиташ над главата на Мортаи с доволна усмивка, но само миг по-късно подминаваш и ръба на батута и се устремяваш с нежелана бързина към горящото петролно езеро. Смъртта ти не предизвиква особени чувства в публиката, освен няколко неконтролируеми изблици на смях, породени от глупавото ти начинание.

Не успяваш да се ориентираш и позволяваш на Мортаи да се приземи необезпокояван зад теб и да се озове в невероятно изгодна позиция — целият ти гръб е изложен на удар.

Шутът му намира твоя тил с безпощадна точност. След това ти прави подсечка в колената и продължава с ритници. По някое време просто губиш съзнание и изобщо не усещаш какво означава да изгориш в петролното езеро под батута. А публиката дълго аплодира силата на корийските мъже.

Не успяваш да се ориентираш в новата обстановка и се задоволяваш само да изгледаш пасивно скока на Мортаи.

За твое щастие той явно не е преценил възможностите си. Прелитайки над теб, те дарява с доволна усмивка, но само миг по-късно тя се заменя с ужасена гримаса, защото разбира, че се е отблъснал прекалено силно от батута и няма да може да се приземи върху него. Мортаи се устремява право към петролното езеро.

Отиди на [175](#).

Мортаи изобщо не предполага, че ще го атакуваш във въздуха. Мигновено преценяваш полета му, отблъскваш се от батута и с точен ритник отправяш Мортаи далеч от батута, право в петролното езеро.

Отиди на [175](#).

Опитваш се да избегнеш летящата грамада, но той е по-бърз. Рамото му се удря в гърдите ти и те изхвърля назад. Неволно правиш две-три крачки към ръба на батута и изведнъж усещаш, че под краката ти има само въздух — Мортаи е успял да те изблъска. Политаш към горящото петролно езеро.

Опитваш се да избегнеш летящата грамада, но той е по-бърз от теб и рамото му се удря в гърдите ти. Стоварваш се по гръб върху батута, до самия му ръб, а Мортаи пада върху теб.

Ако имаш „силни ръце“, отиди на **163**. В противен случай избери — **161** или **162**.

Мортаи изобщо не преценява, че е уязвим във въздуха. Бързо се дръпваш встрани от полета му и с добре прицелен шут намиращ ребрата му. Тази допълнителна засилка го изхвърля от батута и той полита към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#).

С трескаво движение улавяш китката му и я стисваш с всички сила, но Джауан успява да дръпне рязко тръбичката и да я скъса. В дробовете ти започва да навлиза вода и губиш съзнание...

Под бурните овации на публиката Джауан излиза от басейна като победител, а тялото на чуждоземеца остава да плува пред очите на зрителите, като доказателство за силата на корийските мъже.

С трескаво движение улавяш китката му и я стисваш с всички сила. Джауан не успява да издържи и разтваря юмрука си, пускайки дихателната ти тръба. Тогава с мълниеносна бързина хващаш неговата тръба и я скъсваш. Водата започва да навлиза в дробовете му и това е краят на двубоя.

Отиди на [149](#).

Изневиделица се появяват двама водолази и се притичат на помощ на Джауан. Слагат му кислородна маска и го понасят към повърхността на басейна. Междувременно организаторите са махнали капака.

Бързо излизаш от басейна и изкрещяваш на водещия:

— Но това не е честно! Щяхте ли да ме спасите, ако бях на негово място?

— Разбира се, че не — отвърща той без капчица свян. — Тази услуга е само за местните момчета, чуждоземците трябва да си плащат за удоволствието да участват в игрите ни.

Ако това е първата ти победа в игрите, отиди на **150**. Ако побеждаваш втори пореден противник, отиди на **183**.

— Твоят двубой завърши първи — уведомява те водещият. — След малко ще разберем с кого ще оспорваш златото на финала.

В другия двубой се бият на кьнки с боздугани върху ледена пързалка. Отвърщаш поглед от зрелището и се концентрираш, за да си готов за решителната битка.

Сам избери — [177](#) или [178](#).

С рязко движение на ръцете дръпваш въжето и Крейстъм не успява да се задържи върху него. Разперва ръце, вдига единия си крак и започва да кълчи тялото си в причудливи стойки, опитвайки се да не наруши равновесието си, но не успява и полита надолу. За миг едната му ръка се залавя за въжето, но бързо се пуска под силата на тежестта му. Крейстъм полита към земята.

Отиди на [159](#).

Сякаш си хванал нажежено желязо! Нишки от въжето се врязват в пръстите ти и образуват допълнителни ранички.

Междувременно Крейстъм се увисва на въжето и с точен ритник намира незащитения ти стомах. Болката минава допустимата граница, просто рухваш. Въжето се изплъзва от пръстите ти и политаш към земята за огромно удоволствие на зрителите, които дълго аплодират силата на корийските мъже.

Спасява те бързият рефлекс. Набираш се на мускули и премяташ единия си крак през въжето. Оставаш да висиш на него, докато болката в ръцете позатихне.

Междувременно Крейстъм е увиснал на ръце и вече е опасно близко до теб.

Ако имаш „силни крака“, отиди на [158](#). В противен случай избери — [155](#), [156](#) или [157](#).

Крейстъм е виртуоз в ходенето по въже, но нападателните действия не му се отдават. Издебваш подходящия момент и с ловко движение го блъсваш в гърдите. Той се олюлява, размахва ръце, прави отчаян опит да се задържи, но не успява и полита към земята.

Отиди на [159](#).

Единствената правилна тактика е да се опиташ да свалиш противника си с ритници, но в този компонент на бойните изкуства Крейстъм се оказва по-добър от теб. Бързият му крак блокира твоя жалък опит да го докоснеш и се забива право в лицето ти. Нещо избухва пред очите ти и мозъкът се размътва. Следват два силни шута в стомаха. Не успяваш да издържиш страхотната болка и пускаш въжето, политайки към земята, за огромно удоволствие на зрителите, които дълго аплодират силата на корийските мъже.

Единствената възможна тактика е да се опиташ да свалиш противника си с ритници, но това не е силната ти страна, обикновено предпочиташ юмручните схватки.

За щастие Крейстъм също не е специалист в боя с крака.

За нещастие късметът е на негова страна. Един от жалките му опити неочаквано завършва с успех — точно попадение в слабините ти. Болката те изгаря, замъглява мисленето — просто се пускаш от въжето, хващайки се за ритнатото място, и политаш към земята за огромно удоволствие на зрителите, които дълго аплодират силата на корийските мъже.

Единствената възможна тактика е да се опиташ да свалиш противника си с ритници, но в този компонент на бойните изкуства не си особено добър. За щастие Крейстъм също не е специалист в боя с крака.

Двубоят ви е жива мъка и за вас, и за зрителите, които започват да недоволстват от несръчността ви.

Късметът се усмихва на теб. Един от жалките ти опити за изпълнение на сносен ритник неочаквано завършва с успех — попада право в слабините на Крейстъм и той полита към земята. Отиди на [159](#).

Единствената възможна тактика в такъв двубой са ритниците, а ти ги владееш до съвършенство. Крейстъм не успява дори да се защитава от шутовете, с които засипваш тялото му. Пласираш силна серия в гърдите му, после два ритника в китките и той се предава. Пуска въжето и полита към земята.

Отиди на [159](#).

Изневиделица под въжето се опъва спасителна мрежа и Крейстъм пада в нея.

— Но това не е честно! — извикваш ти. — Щяхте ли да ме спасите, ако бях на негово място?

— Разбира се, че не — отвърща водещият без капчица свян. — Тази услуга е само за местни момчета, чуждоземците трябва да си плащат за удоволствието да участват в игрите ни.

Ако това е първата ти победа в игрите, отиди на **160**. Ако побеждаваш втори пореден противник, отиди на **183**.

— Твоят двубой завърши първи — уведомява те водещият. — След малко ще разберем с кого ще си оспорваш златото на финала.

В другия двубой се бият на кьнки с боздугани върху ледена пързалка. Отвърщаш поглед от зрелището и се концентрираш върху себе си, за да си готов за решителната битка. Сам избери — **179** или **180**.

Докато се осъзнаеш, Мортаи кляка върху гърдите ти и започва да те налага с юмруци. Тежките, болезнени удари сломяват съпротивата ти. Преценявайки, че те е довършил, Мортаи се изправя на крака и с два ритника те изхвърля от батута. Политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

Със светкавичен рефлекс отблъскваш Мортаи от себе си, изправяш се на крака и го засипваш с ритници. Постепенно съпротивата му съвсем престава и с лекота го изхвърляш от батута. Мортаи полита към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#).

Ръцете ти светкавично се сключват около гърлото на Мортаи и го стягат в желязна хватка. Той се опитва да ги махне, но недостигът на кислород бързо си казва думата. Лицето му почервенява, после прежълтява и от гърлото му се разнасят задавени хрипове. Душенето отнема много физически сили на жертвата. Изненадващо за него пускаш гърлото му и го отблъскваш от себе си. После се изправяш на крака и го бутваш от батута. Мортаи полита към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#).

Още преди да се опомниш от скока, Мортаи се ориентира в обстановката. Кракът му описва красива дъга и болезнено се врязва в стомаха ти. Нов ритник просто премачква костите на носа. След тези попадения си абсолютно безпомощен и той с лекота те изхвърля от батута. Политаш към горящото езеро, където те очаква смъртта.

Правиш несръчен опит да заловиш Мортаи за гърлото, но той е прекалено бърз за теб. Шмугва се под хватката ти и намира слабините ти със силен удар с лакът. След това бързо се изправя и те блъсва към ръба на батута.

Болката в слабините те изважда от строя и не успяваш да се задържиш на ръба. Размахваш отчаяно ръце във въздуха и политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

Изхвърляш се във въздуха с двата крака напред и блъсваш с всичка сила Мортаи в кръста, отпращайки го към ръба на батута. После правиш кълбо и се озоваваш до него точно в момента, когато се опитва да възстанови равновесието си. Сега е лесно — още едно бутване и Мортаи полита към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#).

Ръцете ти светкавично се впиват в гърлото на Мортаи и се стягат около него в желязна хватка. Липсата на кислород постепенно отслабва съпротивата му и само след минута той е не по-опасен от чувал с картофи. Хващаш го през кръста и го пращаш надолу към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#).

Кракът ти описва красива дъга и се стоварва върху тила на Мортаи. Противникът ти простенва и се строполява върху батута. С още два ритника го изхвърляш навън и той полита към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#).

Имаш преимущество, защото се намираш върху него, но той бързо го неутрализира, отблъсквайки те встрани. Докато се осъзнаеш, вече е клекнал върху гърдите ти и юмручните му удари се посипват по беззащитното ти лице. Преценявайки, че те е омаломощил достатъчно, Мортаи се изправя на крака и с два коварни ритника те изхвърля от батута. Политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

Рамото ти се забива в гърдите на Мортаи и двамата се строполяват на ръба на батута. Противникът ти се ориентира по-бързо и с мощно движение те отхвърля от себе си. После скача върху теб и пуска юмруците си в действие. Когато преценява, че ти е омаломощил, се изправя и с два коварни ритника те отпраща извън батута. Политаш към горящото петролно езеро, където те очаква смъртта.

Рамото ти се забива в гърдите му и двамата се строполяват на ръба на батута. Бързо ключваш ръце около гърлото му и ги затягаш в желязна хватка. Цветът на лицето на Мортаи започва постепенно да избледнява, поради липсата на кислород. От гърлото му излизат болезнени хрипове, после той се отпуска в ръцете ти. Хващаш го през кръста и го пращаш към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#)

Рамото ти се забива в гърдите на Мортаи и го отхвърля към ръба на батута. Изненадата му от твоя скок е толкова голяма, че загубва равновесие и с усилие се удържа да не падне. Но ти не бездействаш — изящно кълбо и се изправяш до него, а после едно „приятелско“ блъсване и Мортаи полита към горящото петролно езеро. Отиди на [175](#).

С мощен удар с лакътя намираш лицето му, после пласираш там и няколко юмрука, колкото да извадиш Мортаи от строя за малко. Изправяш се бързо и с два технични ритника го изблъскваш от батута. Той полита надолу към горящото петролно езеро.

Отиди на [175](#).

Хващате се за гушите и започвате да се търкаляте по батута. Всеки се стреми да изтика противника си до ръба в една жестока и безмълвна схватка.

Щастието ти се усмихва — тялото на Мортаи увисва във въздуха и от изненада той отхлабва хватката си. Светкавично отблъскваш ръцете му от себе си и се оттегляш към средата на батута, а той полита към горящото петролно езеро.

Отиди на [175](#).

Изневиделица се появява мрежа, подобна на онези, с които природоизследователите ловят пеперуди, но много по-голяма. С прецизна точност мрежата застава под Мортаи и той пада в нея само на метър от огнената стихия.

— Но това не е честно! — изкрещяваш ти. — Щяхте ли да ме спасите, ако бях на негово място?

— Не, разбира се — признава водещият без капчица свян. — Тази услуга е само за местните момчета, чуждоземците трябва да си плащат за удоволствието да участват в игрите ни.

Ако това е първата ти победа в игрите, отиди на [176](#). Ако побеждаваш втори пореден противник, отиди на [183](#).

— Твоят двубой завърши пръв — уведомява те водещият. — След малко ще разберем с кого ще си оспорвате златото на финала.

В другия двубой се бият върху ледена пързалка, въоръжени с кънки и боздугани. Отвръщаш поглед от зрелището, за да се концентрираш за решителната битка.

Сам избери — **181** или **182**.

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.

Отиди на [109](#).

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.

Отиди на [114](#).

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.

Отиди на [106](#).

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.

Отиди на [114](#).

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.

Отиди на [106](#).

След малко тълпата надава диви възгласи и разбираш, че съперникът ти вече е известен.

— Хайде — подканя те водещият. — Време е за финала.

Отиди на [109](#).

Тълпата недоволства, раздават се гневни викове, които подстрекават хората да нахлуят на арената и да те разкъсат на парчета. Охраната с мъка озаптява по-възбудените зрители.

— Днес е тежък ден за Кория — започва водещият. — Мъжете ни се провалиха в две поредни битки срещу чуждоземеца и митът за непобедимостта ни се разклати из основи. Но нека не се покриваме с позор! Победителят в игрите трябва да получи златото и да бъде оставен да си отиде без косъм да падне от главата му. Иначе никой никога няма да вземе участие в игрите и те ще станат скучни и еднообразни. Осъзнайте се, вие сте цивилизовани хора! Сложете юзди на гнева си и не му позволявайте да излезе от вас!

Повечето зрители разбират, че е прав и започват да се изтеглят от трибуните около арената.

— Благодаря! — казваш ти.

— Това ми е работата — отвръща водещият. — За съжаление няма да ви наградим официално, това е продиктувано от съображения за сигурност. Просто ще натоварим златото на кораба ви и ще се погрижим да излетите необезпокояван.

— Което е напълно достатъчно — усмихваш се ти.

След около час на борда на кораба ти се намират 3000000 кредита под формата на златни кюлчета (Отбележи този приход в [дневника](#). Отбележи също, че авторитетът ти нараства с две точки.)

Напускаш Кория, без да губиш ценно време. Отиди на [184](#).

— Вече бях започнал да се тревожа за теб — посрещат те Спарки.

— Напълно излишно — надуваш се ти. — Справих се без особени проблеми. Тамошните мъже все още са далеч от истината в бойните изкуства.

— Поздравления за трите милиона. Ръководството на клуба страшно им се зарадва.

— Как ли не! С тези пари ще купя отлични играчи. А сега е време да се залавям за работа.

— Правилно — съгласява се Спарки. — Започвай да се трудиш.

Отиди на [186](#).

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т.

2. а) — 1 т. б) — 0 т.

3. а) — 0 т. б) — 1 т.

Резултатът от теста ще повлияе на оценката ти за треньорски качества. Ако си събрал 3 точки, повиши треньорските си качества с две точки. Ако си събрал 2 точки, повиши треньорските си качества с една точка. Ако си събрал по-малко от две точки, оценката ти за треньорски качества остава същата.

Отиди на [186](#).

Приключи със събирането на първоначалните приходи. В хода на шампионата в касата на Земяните могат да постъпят още пари, ако се повиши посещението на мачовете и ако телевизията прояви по-голям интерес към мачовете им или по някакъв друг начин. Но засега разполагаш само с наличните пари, за да финансираш някои отдели на клуба и да купиш Богове, когато започне сезонът на трансферите.

Един от отделите, които всеки футболен клуб финансира, е „разузнаване“. Служителите му се грижат да научат всичко, което е възможно да бъде научено, за противника. Понякога правят истински чудеса и помагат за победата на футболистите. Кали ти съобщава, че има предложения от две детективски агенции да изпълняват тази роля за клуба и твоята работа е да ги изслушаш, преди да вземеш решение.

Първата среща е с представител на агенция „Морис“.

Отиди на [187](#).

— Конкуренцията сигурно ще ви предложи по-евтина оферта — откровено признава шефът на „Морис“, който е дошъл сам да изложи предложението си. — Няма смисъл да ви убеждавам, че сме по-добри, а на по-добрите се плаща повече. Агентите ми имат начини да намират особено пикантни информации. Разполагаме с доносници на места, които смятаме за важни. Имаме широка осведомителна мрежа. Потенциалните информатори знаят, че плащаме щедро и винаги се опитват първо на нас да продадат новината си, а това никак не е малко — вървим поне няколко часа преди другите. За няколко часа един умен човек би могъл да направи чудеса. Е, в общи линии това е всичко. Оставям ви да обмислите предложението ми и да се обадите, ако сте склонен да го приемете. Сумата, която искаме, е в размер на 250000 кредита. Това е цената на нашите услуги за един шампионат. А ако останете доволни, ще подпишем по-дълготраен договор.

Разделяте се делово, а малко по-късно същия ден приемаш в кабинета си представител на детективската агенция „Кристи“. Отиди на [188](#).

— Ние не проявяваме разточителство в разходите — уверява те представителят на „Кристи“. — Плащаме на информаторите си в разумни граници, държим само необходимия контингент информатори и не позволяваме на агентите си да тънат в лукс по време на мисиите си. Рядко се съгласяваме да плащаме големи суми за горещи новини, но досега това не се е отразявало на работата ни. Цената на услугите ни за един шампионат е 100000 кредита, което е евтино в сравнение с някои други агенции.

Обещавах му да обмислиш предложението му и с това срещата приключва.

Отиди на [189](#).

Сега трябва да решиш какъв отдел „разузнаване“ ти трябва. „Морис“ предлагат услугите си срещу 250000 кредита. „Кристи“ искат само 100000 кредита. Би могъл дори да минеш без разузнаване.

Ако избереш „Морис“ или „Кристи“, запиши името на агенцията в дневника на мисията, в таблицата „[Данни за отбора](#)“, а в графа „Финанси“ отбележи разхода. Ако решиш да минеш без разузнаване, запиши в таблицата „[Данни за отбора](#)“ в графа „Разузнаване“, че нямаш такъв отдел. След това отиди на [190](#).

Следва Прес-отделът.

Журналистите винаги се стремят да изровят нещо пикантно около отбора, нещо, с което да направят сензация. Понякога залавят футболист, който е настроен емоционално и измъкват от него подробности за живота му, за климата в клуба, за скандалните истории, които присъстват в ежедневието на всеки клуб

Прес-отделът нормализира връзката между журналистите и отбора. Всяко интервю, всеки материал за клуба минава през внимателна цензура и едва след това се предава на медиите.

Две журналистически сдружения претендират за възможността да отразяват новините за Земяните в предстоящия шампионат. Разбира се, трябва да изслушаш и двете предложения. Отиди на [191](#).

Сдружението „Сик“ успява по някакъв начин да убеди Кали, че първо трябва да се срещнеш с тях. Двата им представители са коренно противоположни на външен вид. Единият е изтупан като за президентски прием, а другият сякаш току-що си е тръгнал от сбирка на наркомани.

— Но дори не съм опитвал дрога — уточнява той. — Просто интервюирах наркомани за едно публицистично предаване и трябваше да ги предразположа да говорят.

— Това е част от професионализма — усмихва се колегата му. — И така, ние смятаме, че можем да се справим със задълженията на прес-отдел за един от най-старите клубове в Лигата. Ще документираме всичко, което си заслужава да бъде документирано, но нещата, които не се харесват на ръководството на клуба, изобщо няма да се появят на бял свят.

— Освен това — допълва „наркоманът“, — имаме възможност понякога да пречим на чужди публикации, засягащи отбора. Създали сме си добри връзки в някои осведомителни агенции.

— Цената ни е 50000 кредита за този шампионат — завършва „изтупаният“.

Срещата завършва с обещание да обмислиш предложението им. Само час по-късно приемаш конкуренцията им.

Отиди на [192](#).

Този път представителят е в небрежно-елегантен костюм и удобни спортни обувки.

— Сдружение „Рино“ — представя се той. — Евтини и качествени услуги, гарантирана дискретност. Бихме приели задължението да представяме на ръководството на клуба всеки материал, преди да излезе в медиите, за цензуриране. Неудобните факти се премълчават, добрите неща се раздуват многократно. Цената на нашите услуги е 20000 кредита за този шампионат.

И на него обещавах да си помислиш. Отиди на [193](#).

Сега трябва да решиш какъв прес-отдел ти трябва. „Сик“ искат 50000 кредита, а „Рино“ само 20000. Но не е казано, че изобщо трябва да имаш прес-отдел. Ако избереш „Сик“ или „Рино“, запиши името на сдружението в дневника на мисията, в таблицата „[Данни за отбора](#)“, а в графа „Финанси“ отбележи съответния разход. Ако решиш, че не ти трябва прес-отдел, запиши в графата „Прес-отдел“, че нямаш такъв. След това отиди на [194](#).

Сериозно трябва да се помисли и за охраната на отбора. Именно по тази причина отиваш на среща с шефа на „Сигурност“ — най-голямата фирма в бранша.

Шефът е колоритен тип, облечен от главата до петите в маскировъчни дрехи. Косата му е къса и щръкнала нагоре, подредена в „рейнджърска“ прическа, а чертите на лицето са сурови, сякаш цял живот е вървял през ужасна буря с гордо вдигната глава. Докато говори, едрите му ръце небрежно си играят с къс войнишки нож.



— Охраната в съвременния футбол е необходимост — обяснява той. — На Земята обстановката по време на мач е горе-долу културна и

няма изстъпления, но по другите планети нещата съвсем не стоят така. Публиката често замеря противниковите играчи с най-различни предмети. Става страшно, когато запалняковците нахлуят на терена и стане масов бой. Тогава могат да пострадат всички, може да има и убийства. Моите момчета са специално обучени да действат в случаи на масови безредици.

— Всъщност на Земяните ще им трябва охрана само за някои мачове.

— Разбира се, но трябва да ни ангажирате отсега. По време на шампионата ще бъде твърде късно, всички ще бъдат заети.

— При какви условия може да поемете охраната на клуба?

— Цената на един бодигард е 2000 кредита. Мога да ви дам най-малко двадесет и пет човека, което ще струва 50000 кредита. Но нека отсега да ви предупредя, че има места, където двадесет и пет човека са недостатъчни, ако отборът ви печели и с това разгневява местната публика.

— Даа... — замисляш се ти.

Трябва да прецениш колко човека да ангажираш. Двадесет и пет — отиди на **195**. Петдесет — отиди на **196**. Сто души охрана — отиди на **197**.

— Ще ми трябват двадесет и пет човека — решаваш ти.

— Считай сделката за сключена от момента, в който парите на клуба постъпят в касата ни.

Отбележи в дневника, че си дал 50000 кредита. В таблицата „[Данни за отбора](#)“, в графата „Охрана“ запиши числото 25. После отиди на **198**.

— Ще ми трябват петдесет човека — решаваш ти.

— Считай сделката за сключена от момента, в който парите на клуба постъпят в касата ни.

Отбележи в дневника, че си дал 100000 кредита. В таблицата „[Данни за отбора](#)“, в графата „Охрана“ запиши числото 50. После отиди на **198**.

— Ще ми трябват сто човека — решаваш ти.

— Считай сделката за сключена от момента, в който парите на клуба постъпят в касата ни.

Отбележи в дневника, че си дал 200000 кредита. В таблицата „Данни за отбора“, в графата „Охрана“ запиши числото 100. После отиди на **198**.

Последната ти грижа е лекарският екип. Футболистите получават най-различни травми. Някои от тях са по-леки и могат да бъдат излекувани от просто добри лекари, но за сериозните контузии са необходими истински виртуози.

Боговете са андроиди, но са направени така, че да симулират изцяло човешкото поведение и следователно също могат да се контузят.

Земляните притежават обикновен лекарски екип, съставен от добри специалисти. Но понякога има изгода да имаш под ръка някое светило в областта на даден вид травма. Ако Бог на друг отбор се контузи сериозно и само светилото, което си ангажирал, е способно да му помогне, ти ще получиш добра сума за лечението на играча.

— Основните видове травми са три — обяснява ти Кали, която вече е проучила задълбочено въпроса. — Коляното, глезенът и мускулите най-често излизат от строя. Във всяка една от тези области има специалист, който все още не е ангажиран от другите клубове. Някои лекари предпочитат да работят в свои клиники, за да не са зависими. За наше щастие има и такива, които са готови да работят срещу заплащане. Един от тях е д-р Джексън, специалист по коленни травми. Направил е тридесет и осем успешни операции, които не са били по силите на никой друг. Признат авторитет и, разбира се, скъп.

— Как мога да се свържа с него? — питаш ти.

— Изчакай за момент — отвърща Кали и след минута вече имаш връзка с д-р Джексън по видеофона.

Отиди на [199](#).

Докторът е дебел, плешив и малко луд.

— Здравсти, приятел! — ухилва се той. — Ще те помоля да махнеш този панталон.

— Моля? — недоумяваш ти.

— Махни панталона бе, човек! Как иначе да ти видя коляното.

Едва сега захвапваш — той те мисли за пациент.

— Хм, всъщност, докторе, аз съм работодател. Бих искал да ви ангажирам за настоящия шампионат и се чудя какви ли са вашите условия.

— А, простете. Имате спортна фигура и това ме заблуди. Ами, готов съм да работя за вас срещу 120000 кредита. Ако не ви изнася, мога и да не работя за вас.

Как ти изглежда тази сума? Ако си готов да я платиш, за да го имаш в лекарския екип, отиди на [201](#). Ако сумата ти се струва прекалено завишена, отиди на [200](#).

— Съжалявам, докторе, но не мога да похарча тази сума.

— Както ти се харесва, момчето ми. Няма да умра от глад, ако не работя за теб. Обади се пак, ако се замогнеш, а дотогава — довиждане.

Връзката прекъсва.

— Добре — казва Кали, която е свидетел на разговора ти с Джексън. — Да видим какви са условията на следващото светило — д-р Стивън, специалист по травми на глезените. Не се съмнявай в способностите му. Всички казват, че е страхотен.

— Добре тогава. Свържи ме с него.

Отиди на [202](#).

— Ами, мисля, че няма проблем. Считайте се за нает.

— Отлично, момчето ми. Чичо доктор ще ти се отблагодари за щедростта. Пристигам утре, за да свикна с лечебния ви център.

— Очакваме ви, докторе — казваш ти и връзката прекъсва. (Отбележи, че си дал 120000 кредита. В графата „Известни лекари“ запиши името на д-р Джексън.)

— На ред е д-р Стивън — обажда се Кали, която е била свидетел на разговора ти с Джексън. — Той е специалист по травми на глезените. Не се съмнявай в способностите му — всички казват, че е страхотен.

— Добре тогава. Свържи ме с него.

Отиди на [202](#).

Д-р Стивън е строен и елегантно облечен мъж на средна възраст. По лицето му е изписана умора.

— Добър ден — поздравява учтиво той. — Мога ли да запитам с кого имам честта да разговарям?

— Аз съм мениджър на Земяните, докторе — представяш се ти.

— О! Приятно ми е. Извинете за вида ми, но току-що имах тежка операция.

— Няма нищо. Обръщам се към вас с конкретно предложение — готов ли сте да работите за клуба през настоящия шампионат?

— Разбира се, стига да бъдат изпълнени условията ми. Искам 100000 кредита.

Ако си готов да платиш тази сума, отиди на [204](#). В противен случай отиди на [203](#).

— Страхувам се, че е прекалено много, поне за нашия клуб.

— Какво да се прави — небрежно повдига рамене Стивън. — Струва ми се, че по-нататъшния ни разговор е излишен — и прекъсва връзката.

— Остана д-р Мейнс — казва Кали. — Корифеят на мускулните травми.

— Свържи ме — казваш ти.

Отиди на [205](#).

— Имате ги, докторе — казваш ти. — Мога ли да разчитам на услугите ви?

— Разбира се. Вдругиден съм на линия, готов за работа.

— Чудесно. Очакваме ви — приветливо се усмихваш ти и връзката прекъсва.

— Остана д-р Мейнс — казва Кали. — Корифеят на мускулните травми.

— Свържи ме — казваш ти.

Отиди на [205](#).

Д-р Мейнс е ниско и съсухрено старче с чело, което продължава до врата и няколко бели косъма около ушите.

— Кой? — изстрелва въпроса си той веднага щом се появява на видеофона.

— Мениджърът на Земяните, докторе — отговаряш ти.

— Смяните?

— Говори по-силно — прошепва Кали. — Той е малко глух.

— Земяните! — почти изкрещяваш ти.

— А, добре. Няма защо да си дереш гърлото, момко. Не съм глух.

И защо ми досаждаш?

Поглеждаш Кали.

— Сигурна ли си, че тази откачалка е светило в медицината?

— Абсолютно — кимва тя. — Гениите са малко особени.

— Хм, аз съм си съвсем наред — измърморваш ти.

— Хей, вие двамата — обажда се Мейнс. — Не сте ме повикали, за да си гукате, нали?

— Не, разбира се — отвърщаш. — Извинете ни, докторе.

— От мен да мине. Казвай какво те тревожи.

— Бих искал да ви ангажирам за предстоящия шампионат на футболната Лига.

— Щом искаш — захилва се той. — Старият Мейнс няма да откаже да прибере нечии парички. Не, той съвсем не е такъв човек. Стига да не са по-малко от 80000 кредита.

Помисли! Ако си готов да платиш сумата, отиди на [206](#). В противен случай отиди на [207](#).

— Ако тази сума ви удовлетворява, може да се считате за нает.

— Чудесно! След два дни ще бъда на новото си работно място, а междувременно няма да е зле да приведете сумата на моята банкова сметка.

— Разбира се — уверяваш го. — Очакваме ви, докторе.

— Без съмнение, синко. Без съмнение — смигва той и прекъсва връзката.

— Свършихме с докторите — въздъхва Кали. — Време е да се заемеш с ритнитопковците.

— Не ги наричай така. Свиквай с думичката „футболист“. Това е малка част от уважението, което заслужават.

— Не мисля така — упорито се намръщва Кали и дава да се разбере, че спорът по този въпрос е излишен.

Отиди на [208](#).

— Прекалено много е.

— Стипците не познават удоволствията на живота — казва Мейнс, изразявайки се като древен китайски мъдрец. — И ако стискаш здраво парите, няма как да хванеш минаващото покрай теб щастие. Това е вместо сбогом — изтърсва той и прекъсва връзката.

Двамата с Кали дълго време се гледате като ударени от мълния.

— Поразително — осъзнаваш се първи ти. — Това старче направо ме сложи в малкия си джоб.

— Може би ти е нужно едно такова изживяване — казва Кали. — Да не ти се навири носа от излишно самочувствие.

— Ооо! Я да отивам при футболистите си — на шега се ядосваш ти.

— Ритнитопковци — подмята Кали.

— Футболисти! Това е част от уважението, което заслужават. Думата, която употреби е почти обидна за тях.

— Според мен е точна — упорито се намръщва тя и дава да се разбере, че спорът по този въпрос е излишен.

Отиди на [208](#).

Приключвайки с организационните проблеми, намираш време да започнеш тренировки с нормалните футболисти, които ще играят редом с Боговете.

Първите няколко тренировки поверяваш на помощник-треньорите, а самият ти наблюдаваш внимателно отстрани и си водиш бележки за силните и слабите страни на отбора.

Отиди на [209](#).

Първо обръщаш внимание на играта в защита. Отборът симулира различните защитни тактики — глуха и зонава защита, пресата и изкуствените засади.

Сам избери — **212**, **213** или **214**.

210

Едновременно със защитата, наблюдаваш и играта на нападателите в различните игрови ситуации — контраатаки, центрирания, атаки през центъра и постепенно нападение.

Сам избери — [215](#), [216](#) или [217](#).

Не на последно място са и колективните качества на отбора — дисциплината, мъжеството и физическата подготовка.

Сам избери — [218](#), [219](#) или [220](#).

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните защитни тактики: глуха защита — 3, зонава защита — 5, преса — 6, изкуствени засади — 3. После отиди на **210**.

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните защитни тактики: глуха защита — 1, зонава защита — 5, преса — 6, изкуствени засади — 3. После отиди на **210**.

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните защитни тактики: глуха защита — 5, зонава защита — 5, преса — 3, изкуствени засади — 2. После отиди на **210**.

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните нападателни тактики: контраатаки — 2, центрирания — 6, атаки през центъра — 4, постепенно нападение — 2. После отиди на [211](#).

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните нападателни тактики: контраатаки — 3, центрирания — 3, атаки през центъра — 2, постепенно нападение — 6. После отиди на [211](#).

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните нападателни тактики: контраатаки — 6, центрирания — 2, атаки през центъра — 4, постепенно нападение — 2. После отиди на [211](#).

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните качества на отбора: физическа подготовка — 7, дисциплина — 4, мъжество — 3. После отиди на **221**.

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните качества на отбора: физическа подготовка — 3, дисциплина — 5, мъжество — 6. После отиди на **221**.

Запиши в таблицата „Състояние на отбора“ оценките за съответните качества на отбора: физическа подготовка — 6, дисциплина — 3, мъжество — 5. После отиди на **221**.

Получил впечатление за състоянието на отбора, вече можеш да прецениш по-добре какви футболисти са ти нужни, за да засилиш някои качества. Покупките ти ще зависят главно от това, каква тактика ще избереш. Би могъл да изградиш отбор с желязна защита. Или помитащо всичко нападение, което да радва публиката. Може да се спреш на някакъв среден вариант.

Започва първият за този шампионат трансферен период. Това е времето, през което можеш да купуваш Богове от Борсата. За целия шампионат има три такива периода — преди началото на шампионата, след изиграване на първите петнайсет мача и в началото на борбата за Купата на Галактическата лига, която започва веднага след края на шампионата.

Купуването на добри футболисти не е забавление — мисли, преди да вземеш някой Бог в отбора си. Вече закупен Бог не може да се продава, а не можеш да купуваш повече от седем Бога. Съобразявай се с качества на отбора и с тактиката, която би искал да наложиш. Може би точно трансферите ще ти донесат предимство пред останалите отбори! Но и обратният вариант не е изключен. Отиди на [222](#).

Единственото място, откъдето можеш да купиш играчи, е Борсата за Богове. Покупката става по видеофона, с помощта на компютърна система за прехвърляне на суми от една банкова сметка на друга. От Борсата предварително ти доставят списък на продаваните играчи, за да направиш своя избор.

Оставяш на Кали подробностите по плащането и получаването на играчите, за да се съсредоточиш върху избора.

Пред теб е листата с шестнадесетте играчи, които можеш да закупиш. Отиди на [223](#).

В листата са дадени името, поста и цената на съответния Бог. В скоби са дадени двата епизода, на които ще намериш подробни данни за играча. Трябва да избереш само един от двата епизода. Нямах право да четеш тези епизоди, преди да закупиш играча.

Ето начина, по който ще купуваш:

Първо — твърдо решаваш, че този играч ти е нужен и имаш пари да го купиш.

Второ — отбелязваш като разход в графата „Финанси“ цената на играча.

Трето — избираш произволно един от двата епизода, чиито номера са дадени в скобите.

Четвърто — попълваш данните за играча в таблиците „[Данни за закупените Богове](#)“ и „[Състояние на отбора](#)“.

Пето — връщаш се пак на 223, за да избереш нов играч.

Съобразявайки се с тези правила, избери Боговете си.

БОГОВЕ ЗА ПРОДАН

Дейв Безънт, вратар, 300000 кредита — ([224](#) или [240](#)).

Валтер Дзенга, вратар, 800000 кредита — ([225](#) или [241](#)).

Дез Уокър, либеро, 1200000 кредита — ([227](#) или [242](#)).

Роналд Куман, либеро, 3000000 кредита — ([226](#) или [243](#)).

Андреас Бреме, ляв бек, 2000000 кредита — ([228](#) или [244](#)).

Лий Диксън, десен бек, 1000000 кредита — ([229](#) или [245](#)).

Марк Райт, стопер, 1200000 кредита — ([230](#) или [246](#)).

Марсел Десаи, опорен халф, 1500000 кредита — ([231](#) или [247](#)).

Щефан Ефенберг, свръзка, 1200000 кредита — ([232](#) или [248](#)).

Рей Хаутън, свръзка, 1300000 кредита — ([233](#) или [249](#)).

Пол Гаскойн, плеймейкър, 3000000 кредита — ([234](#) или [250](#)).

Диего Марадона, плеймейкър, 4500000 кредита — ([235](#) или [251](#)).

Джон Барнс, ляво крило, 2800000 кредита — ([236](#) или [252](#)).

Брайън Лаудруп, дясно крило, 1800000 кредита — ([237](#) или [253](#)).

Джанлука Виали, централен нападател, 2000000 кредита — ([238](#) или [254](#)).

Стиви Бул, централен нападател, 500000 кредита — ([239](#) или [255](#)).

Ако си свършил с покупките, определи на кой епизод трябва да отидеш. Това зависи от времето, по което си дошъл на Борсата.

Ако си в началото на шампионата и за първи път идваш на Борсата, отиди на **256**.

Ако си по средата на шампионата, когато вече са се изиграли първите петнадесет мача, отиди на **452**.

Ако си в края на шампионата, точно преди да започне битката за Купата, отиди на **608**.

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дейв Безънт, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 6, плонж — 8, излизане — 4, високи топки — 7, дузпи — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките си за глуха и зонава защита с по една точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Валтер Дзенга, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 6, плонж — 6, излизане — 8, високи топки — 5, дузпи — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Роналд Куман, пост: либеро, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 7, пласиране — 8, бързина — 5, игра с глава — 4, дълъг пас — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха защита и изкуствени засади с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дез Уокър, пост: либеро, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 7, пласиране — 8, бързина — 9, игра с глава — 8, дълъг пас — 5.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха защита и изкуствени засади с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Андреас Бреме, пост: ляв бек, индивидуални качества и техните оценки: пасиране — 6, бързина — 5, шпагат — 6, пробиви — 6, центриране — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на всички защитни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дий Диксън, пост: десен бек, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 7, бързина — 8, шпагат — 7, пробиви — 6, центриране — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на всички защитни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марк Райт, пост: стопер, индивидуални качества и техните оценки: физика — 8, бързина — 7, пласиране — 7, игра с глава — 9, шпагат — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки, а оценката за преса с една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марсел Десаи, пост: опорен халф, индивидуални качества и техните оценки: физика — 8, твърдост — 8, игра с глава — 7, шпагат — 7, шут — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса, глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Щефан Ефенберг, пост: свързка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 6, техника — 5, комбинативност — 4, дълъг пас — 6, игра в защита — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонава защита и преса с по две точки, а оценката за постепенно нападение с една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Рей Хаутън, пост: свързка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 7, техника — 8, комбинативност — 8, дълъг пас — 8, игра в защита — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики и преса с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

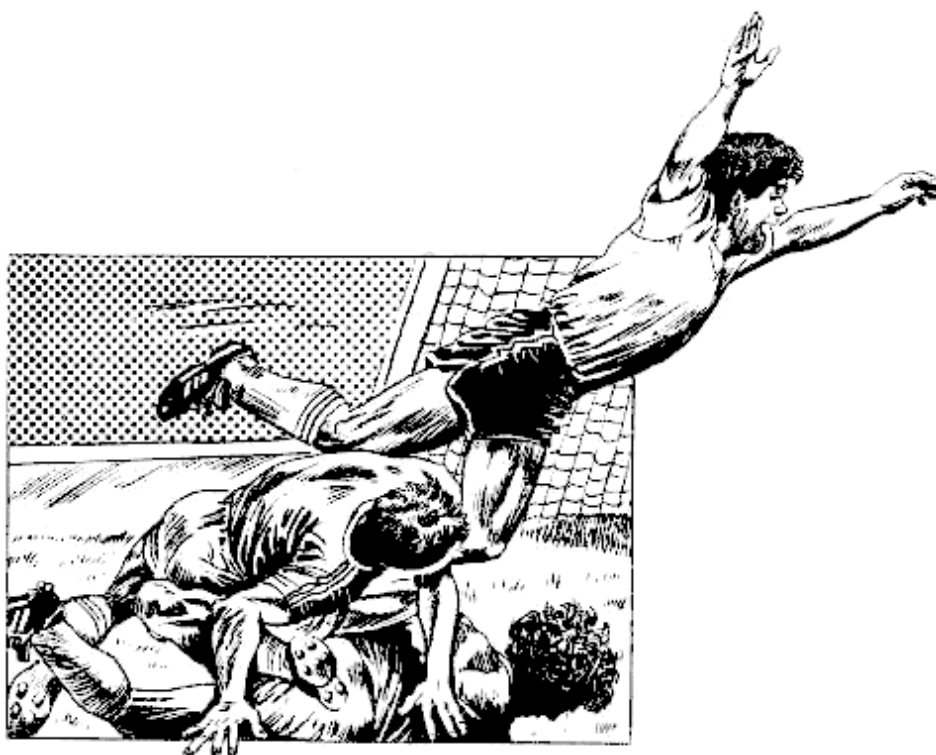
Име: Пол Гаскойн, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 8, дълъг пас — 8, шут — 6, пробиви — 7, фалове — 3.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики, преса и зонава защита с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Диего Марадона, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 10, дълъг пас — 8, шут — 6, пробиви — 8, фалове — 10.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на всички нападателни тактики с по две точки. После се върни на [223](#).



Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джон Барнс, пост: ляво крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 6, техника — 8, центриране — 8, шут — 5, артистичност — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките на контраатаки и центрирания с по две точки, а оценките за атаки през центъра и постепенно нападение с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Брайън Лаудруп, пост: дясно крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 9, техника — 8, центриране — 7, шут — 6, артистичност — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джанлука Виали, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пасиране — 8, шут — 7, игра с глава — 6, атлетизъм — 6, фантазия — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за контраатаки и атаки през центъра с по две точки, а оценките за центрирания и постепенно нападение с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Стиви Бул, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пасиране — 8, шут — 8, игра с глава — 9, атлетизъм — 8, фантазия — 5.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценката за центрирания с две точки, а оценките за останалите нападателни тактики с по една точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дейв Безънт, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 4, плонж — 5, излизане — 4, високи топки — 5, дузпи — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонава и глуха защита с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Валтер Дзенга, пост: вратар, индивидуални качества и техните оценки: рефлекс — 8, плонж — 7, излизане — 8, високи топки — 6, дузпи — 9.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Дез Уокър, пост: либеро, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 5, пласиране — 5, бързина — 7, игра с глава — 7, дълъг пас — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонава защита и изкуствени засади с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Роналд Куман, пост: либеро, индивидуални качества и техните оценки: ръководене — 9, пласиране — 9, бързина — 7, игра с глава — 5, дълъг пас — 9.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки, а оценката за изкуствени засади с една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Андреас Бреме, пост: ляв бек, индивидуални качества и техните оценки: пасиране — 8, бързина — 7, шпагат — 7, пробиви — 8, центриране — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички защитни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Лий Диксън, пост: десен бек, индивидуални качества и техните оценки: пласиране — 6, бързина — 6, шпагат — 5, пробиви — 3, центриране — 6.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички защитни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марк Райт, пост: стопер, индивидуални качества и техните оценки: физика — 6, бързина — 6, пласиране — 5, игра с глава — 7, шпагат — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за глуха и зонова защита с по две точки, а оценката за преса с една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Марсел Десаи, пост: опорен халф, индивидуални качества и техните оценки: физика — 7, твърдост — 6, игра с глава — 6, шпагат — 5, шут — 7.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса, глуха и зонова защита с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Щефан Ефенберг, пост: свързка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 7, техника — 6, комбинативност — 7, дълъг пас — 8, игра в защита — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за зонава защита и преса с по две точки, а оценката за постепенно нападение с една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Рей Хаутън, пост: свръзка, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 5, техника — 7, комбинативност — 7, дълъг пас — 6, игра в защита — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса и всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Пол Гаскойн, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 9, дълъг пас — 9, шут — 8, пробиви — 9, фалове — 4.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за преса, зонава защита и всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Диего Марадона, пост: плеймейкър, индивидуални качества и техните оценки: поглед — 10, дълъг пас — 9, шут — 9, пробиви — 10, фалове — 10.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики с по две точки. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джон Барнс, пост: ляво крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 8, техника — 9, центриране — 9, шут — 7, артистичност — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за контраатаки и центрирания с по две точки, а оценките за атаки през центъра и постепенно нападение с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Брайън Лаудруп, пост: дясно крило, индивидуални качества и техните оценки: бързина — 8, техника — 6, центриране — 6, шут — 4, артистичност — 5.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за всички нападателни тактики с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Джанлука Виали, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пасиране — 9, шут — 8, игра с глава — 7, атлетизъм — 7, фантазия — 8.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за контраатаки и атаки през центъра с по две точки, а оценките за центрирания и постепенно нападение с по една точка. После се върни на [223](#).

Първо попълни таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ със следните данни:

Име: Стиви Бул, пост: централен нападател, индивидуални качества и техните оценки: пасиране — 6, шут — 6, игра с глава — 7, атлетизъм — 7, фантазия — 3.

След това в таблицата „[Състояние на отбора](#)“ повиши оценките за центрирания с две точки, а за всички останалите нападателни тактики с по една точки. После се върни на [223](#).

В топлата лятна вечер дъждът тихо почуква по перваза на прозореца. В уютното сепаре на едно малко ресторантче двамата с Кали празнувате края на организационните мъки.

— Не мога да повярвам, че всичко свърши — казва тя, отпивайки малка глътка вино. — Сделките на Борсата бяха на път да ме довършат.

— Наистина хвърли много труд — съгласяваш се ти. — Но от утре аз поемам цялата работа и най-сетне ще можеш да си починеш.

— Всъщност бих искала да можехме да починем заедно — замислено казва тя. — Ти също имаш нужда от разтоварване. Спарки ми каза, че си изкарал три мисии без почивка.

— Така се стекоха обстоятелствата — повдигаш рамене. — Може би ще има време за отдих след футболните битки.

— Едва ли — поклаща глава Кали. — Папките със спешни случаи на бюрото на шефа са поне десетина.

— Днес не е време за такива приказки — прекъсваш я ти, вдигайки чашата си за тост. — За свободните вечери, приятните разговори и красивите момичета!

— И за мъжете, които умеят да омайват тези момичета! — допълва Кали.

Звънът на кристалните чаши, мелодичните виенски валсове и усмивките на Кали успяват да те откъснат от многобройните ти тревоги.

А те не са никак малко. Земяните са направили едва три тренировки преди първия си мач и Боговете не са сработени с останалите играчи. Има сведения, че мръсните игрички ще започнат още в началото на шампионата, а за десерт научаваш за стремително нарастване на престъпността — явно вследствие на финансовата криза в Отдела.

Но тази вечер всичко това става някак нереално и несъществено, изкарваш фантастично и на другия ден, свеж и отпочинал, повеждаш Земяните по пътя на славата и успехите. Отиди на [257](#).

Започва надпреварата за титлата. Сега е време да научиш нещо повече за основните съперници на Земяните и за начина на провеждане на шампионата. Също така ще получиш указания за това как да попълваш таблиците „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и „[Важни шампионатни мачове](#)“ от дневника на мисията.

Първо за съперниците. Само три отбора имат реални претенции за титлата, а останалите просто се стремят да не заемат последните места и да изпаднат от Лигата. Ето кратки данни за трите отбора:

МИЛАН — твоят основен конкурент. Притежава всичко, което е нужно за спечелване на титлата — отлични играчи, солидни финансови възможности, безупречна организация. Имената на Ван Бастен, Гулит, Рийкард, Савичевич, Донадони, Барези и Лентини вдъхват респект.

БАРСЕЛОНА — невероятно нападение, пропукваща се защита, игра на приливи и отливи. Поради това че не могат постоянно да поддържат добрата си форма, каталунците са по-страшни в борбата за Купата, където всичко се развива много бързо. Но понякога Барселона може да покаже доста стабилни резултати и в дългото съревнование за титлата.

МАНЧЕСТЪР ЮНАЙТЕД — англичаните имат същия недостатък — игра на приливи и отливи, нестабилност. По този начин трудно се печели шампионат. Но Юнайтед може да победи всеки съперник в един мач, а понякога прави невероятни серии от поредни победи, с които може да спечели титлата, ако другите се поотпуснат. Големите имена в този отбор са Райън Гигс и Ерик Кантона.

В шампионата участват 16 отбора. Изиграват се 30 срещи, като всеки отбор играе по два мача на разменено домакинство срещу останалите 15. За победа се дават 3 точки, а за равенство двата отбора поделят по 1 точка. При загуба точки не се присъждат. Шампион става отборът, който събере най-много точки от трийсетте мача. Ако два отбора съберат равен сбор точки, се гледат резултатите от двата мача между тях. Подробности за тази рядко срещана възможност ще получиш по-късно, ако се случи.

Сега разгледай двете таблици. Започни с „Ходът на претендентите за титлата“. В нея ще нанасяш резултатите на Земяните и останалите три отбора — само точките, които са спечелили след определен брой мачове. Така ще се ориентираш за мястото си в класирането, сравнявайки постиженията си с тези на Милан, Барселона и Манчестър. Останалите 12 отбора не могат да се намесят в борбата.

Ако в определен момент ти имаш най-много точки от четирите отбора, това означава, че си водач в класирането. Ако си водач след тридесетия кръг, значи Земяните са шампиони и празниците могат да започнат.

Ако успееш да оглавиш класирането, ще получиш много пари, защото телевизията ще започне да предава повече твои мачове, посещаемостта на домакинските ти мачове ще се увеличи, а и спонсорите ще си развържат кесииите.

В другата таблица „Важни шампионатни мачове“, ще нанасяш резултатите от срещите на Земяните с трите най-силни отбора. В първата графа ще записваш резултата от мача, в който Земяните са домакини, а във втората — когато Земяните са гости. Тази таблица ще ти помогне да определиш на кое място са Земяните в крайното класиране след тридесетия кръг, ако се окаже, че имат равен брой точки с един или повече отбори от претендентите за титлата. В тази таблица ще записваш точен резултат, например — 2:0, 1:1 или 2:3.

В началото на шампионата няма да имаш време за тренировки, но по време на мачовете ще можеш да проведеш тренировки и да повишиш оценките на някои отборни качества или да поработиш с някой от Боговете, за да повишиш оценките му за индивидуални качества.

Между мачовете ще се сблъскаш с няколко случая, които съпътстват кариерата на всеки мениджър и треньор. От това как ще се справиш в тях ще зависи дали ще спечелиш нещо или ще понесеш загуби.

И след това дълго, но необходимо упътване, време е за игра!

Отиди на [258](#).

Луксозният космически лайнер „Фортуна“ е нает от ръководството на клуба за гостуванията на Земяните. Сега той откарва отбора до Делта-Зет, една от планетите, която се е преборила за правото да има свой отбор в Лигата.

— Доновете от Делта-Зет са един от най-бедните отбори в Лигата — докладва Кали, която е успяла да посъбере някои сведения за противника. — Населението се изхранва главно от работа в мините за уран, но заплатите не са големи. Хората са бедни и озлобени, футболът е единственото им културно развлечение. Местният отбор се слави с непобедимостта си на свой терен. Няма кой знае какви играчи, но публиката е ужасна, създава невероятна атмосфера, а и Доновете са големи грубияни. Има съмнения, че почти всички съдии, които свирят мачове на Делта-Зет, получават подкупи, за да си затварят очите за бруталността на домакините.

— Някои известни играчи? — питаш ти.

— На първо място — Вини Джоунс. Член на лудата банда на Уимбълдън от 1988-а година, когато посредством на пръв поглед лондонски отбор незначайно как се добира до финал за Купата на Футболната Асоциация и побеждава големия отбор на Ливърпул. Пет години по-късно Вини издава скандалната видеокасета „Твърдите мъже на футбола“, която става незаменим учебник за всеки футболен грубиян. Вини е много, ама много твърд играч. Някои окачествяват постъпките му на терена като престъпления.

— И останалите им Богове ли са такива?

— До един. Затова сред футболната общественост се говори, че на Делта-Зет е важно оцеляването, а не победата.

Виж отдел „разузнаване“. Ако си наел „Морис“, отиди на [261](#). Ако си наел „Кристи“, отиди на [260](#). Ако навремето си решил да минеш без разузнаване, отиди на [259](#).

— Това ли е всичко?

— В общи линии — да.

— Е, тогава не ми остава нищо друго, освен да си почина няколко часа, защото може и да са ми последните — заключваш ти и потъваш в дълбок сън, който трае до края на пътуването.

Отиди на [262](#).

— Какво казаха от „Кристи“? — питаш ти.

— Все интересни неща. Тълпата вечно търсела инциденти, които да станат повод за безредици. Полицаяте само това чакали, за да се оттеглят и да оставят запалянковците да вилнеят.

— А съдията?

— Нищо конкретно, но има подозрение, че са му бутнали няколко пачки.

— Е, тогава не ми остава нищо друго, освен да си почина няколко часа — заключваш ти и потъваш в дълбок сън, който трае до края на пътуването.

Отиди на [262](#).

— Какво казаха от „Морис“? — питаш ти.

— Все интересни неща. Съдията е купен, ще свири за Доновете. Няма да им прави забележки за груба игра, често няма да отсъжда фалове в полза на Земяните. Интересното е, че не е поел ангажимент да им даде измислена дузпа, нещо се уплашил, че ще бъде прекалено явно. Освен това трябва да очакваш неприятности с тълпата, много са буйни и непрекъснато търсят поводи за сбивания. Полицайте понякога правят мръсен номер — изведнъж изчезват, точно когато трябва да защитават гостите от публиката. Ще трябва да се внимава, да се пазим от провокации. Преди, по време и след мача.

— Е, положението изглежда толкова безнадеждно, че не ми остава друго, освен да си почина няколко часа — заключваш ти и потъваш в дълбок сън, който продължава до края на пътуването.

Отиди на [262](#).

На космодрума се е събрала голяма тълпа, която започва да освирква отбора, веднага щом първият играч се показва на люка на „Фортуна“. Земяните бързо минават през митницата и настъпва моментът да минат през фойето на космогарата, за да бъдат откарани с аеробус до стадиона.

— Живи оттук няма да излезете!

— Надувковци, ще ви избием!

— Ваш'та кожа под ножа!

Това са само част от възгласите, с които тълпата във фойето посреща Земяните. Полицаите успяват да удържат напора на по-агресивните запаянковци, но без особен ентузиазъм. Личи си, че ако зависи от тях, биха дали път на побойниците.

Изведнъж от тълпата се отскубва един запаянко, прокрадва се покрай полицаите и охраната и те сграбчва за яката.

— Мръсноко! — изкрещява. — Ти, жалко псе! Задръстен глупако! Прасе! Добитък!

Ако решиш да се въздържиш от агресивна реакция и просто го отблъснеш, отиди на [268](#). Ако прецениш, че нахалството му трябва да бъде наказано, отиди на [263](#).

С мощен удар намираш носа на нахалника и усещаш как се сплесква под юмрука ти. Втори удар и той рухва на земята.

Тълпата полудява. Полицайте проявяват странна безпомощност и разкъсват кордона си, давайки възможност на запалянковците да се смесиат с групата на Земяните.

Виж колко човека си ангажирал за охрана. Ако са 25, отиди на [264](#). Ако са 50, отиди на [265](#). Ако са 100, отиди на [266](#).

Море от разгневени и освирепели хулигани залива охраната и помита всичко по пътя си. Бодигардовете са прекалено малко, за да устоят. Не след дълго се образува страхотно меле, раздават се юмруци и шутове, чуват се викове на болка, по мраморния под на фойето започва да капе кръв.

Полицията все пак се намесва, но твърде късно. Много от групата на Земяните са контузени, а почти няма човек, който да не е отнесъл порядъчна порция бой.

За щастие лекарският екип реагира бързо и успява да оправи част от травмите. Двама футболисти са получили по-сериозни контузии, но съвременните медицински средства им позволяват да вземат участие в мача, а лечението ще се проведе, когато се върнете на Земята.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени 12 други травми.

После отиди на [267](#).

Море от освирепели хулигани тръгва към охраната, но момчетата успяват да удържат позициите си. В мелето от борещи се тела бодигардовете се чувстват в свои води, раздават шутове и юмруци и задържат тълпата до намесата на полицията.

Все пак не се отърват без контузии. Един футболист и петима бодигардове са получили травми, но съвременните медицински средства помагат на лекарския екип да закрепят положението за момента, а по-сериозно лечение ще се проведе, когато се върнете на Земята.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени 6 други травми. После отиди на [267](#).

Море от освирепели хулигани настъпва към охраната, но момчетата си знаят работата. Освен това са много, цели сто човека, и това им помага да отразят атаките на тълпата, докато се намеси полицията.

Веднага щом положението се успокоява, лекарският екип влиза в ролята си и замразява по-сериозните контузии, а истинското лечение ще почака, докато се върнете на Земята.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени две други травми. После отиди на [267](#).

След инцидента в космогарата, полицията поема по-сериозно охраната на Земяните и времето до началото на мача минава без произшествия.

Отиди на [269](#).

С рязко движение се освобождаваш от него. В това време двама полицаи се хвърлят към нахалника и го отвеждат.

До началото на мача не се случват други произшествия.

Отиди на [269](#).

На препълнения стадион присъстват 30000 запалянковци, които неистово подкрепят отбора си още от първия съдийски дигнал. Доновете веднага се хвърлят в атака и успяват да осъществят обичайния домакински натиск в първите минути.

Две съмнителни отсъждания в полза на Доновете внасят съмнение у безпристрастните зрители, че работата на съдията не е съвсем чиста, но това е недоказуемо.

Ти си застанал до тъчлинията и даваш указания на играчите си. Често защитниците отнемат топката на противниковите нападатели и опитват разни начини за започване на атака. Трябва да им кажеш как да отиграват топките, които са спечелили около наказателното си поле. Дали да чистят напред веднага или да се опитат да изнесат топката към центъра с технични подавания.

Ако се спреш на чистенето, избери — 270 или 272. Ако предпочетеш техничните подавания, избери — 271 или 273.

След указанията ти, защитниците започват да чистят хаотично напред всяка попаднала им топка, а задачата на нападателите и полузащитниците е да съумеят да овладеят тези топки и да се опитат да създадат опасности пред вратата на Доновете. Краят на полувремето идва при нулев резултат.

Доновете играят прекалено грубо и в резултат двама от играчите ти получават контузии, но лекарският екип успява да замрази ударените места.

Отбележи в таблицата „Доновете“, че резултатът от първото полувреме е 0:0 и са получени две мускулни травми. После отиди на [274](#).

Успявайки да отнемат топката, защитниците ти прекалено дълго я задържат. Разбира се, те са достатъчно добри, за да не позволят на противника да им отнеме чисто топката, но Доновете рядко използват само позволени методи, а съдията понякога не отсъжда явни нарушения в полза на Земяните.

Грубата игра взема своите жертви. Играчите на Земяните получават четири контузии, които лекарският екип успява да замрази, за да завършат мача, а истинското лечение остава за Земята.

Краят на първото полувреме идва при нулев резултат и публиката остава с очаквания за по-резултатни втори 45 минути.

Запиши в таблицата „Доновете“, че резултатът от първото полувреме е 0:0 и са получени 3 мускулни и 1 коленна травми. После отиди на [274](#).

При грубата игра и тенденциозното съдийство хаотичното чистене е най-правилният начин за започване на атака. Така не се дава възможност на противника да създава опасност и се избягват контузии.

Към края на полувремето една силно избита напред топка отскача непредвидимо от неравния терен и изненадва защитата на Доновете. Централният нападател на Земяните пръв се ориентира, открадва топката и се устремява към вратата. Точният му удар намира незащитения далечен ъгъл и резултатът е открит. Така завършва полувремето.

Запиши в таблицата „Доновете“, че резултатът от първото полувреме е 1:0 и играчите на Земяните са получили само две глезенни травми. После отиди на [274](#).

Защитниците ти прекалено дълго задържат топката и дават възможност на противника да ги фаулира. Съдията си затваря очите за повечето от грубите фалове и това създава доста опасности пред вратата на Земяните. При една от тях Вини Джоунс получава топката в наказателното поле и със силен шут я отправя в мрежата. При този резултат идва краят на полувремето.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“, че резултатът от първото полувреме е 0:1 и играчите на Земяните са получили две глезенни и две мускулни травми, които лекарският екип успява да замрази, за да продължат играта. После отиди на [274](#).

През второто полувреме Доновете отпадат физически и позволяват на Земяните да заиграят по-нападателно. Но атаките не са толкова опасни, защото съдията явно подкрепя Доновете. Той не отсъжда очевидни нарушения, веднъж си затваря очите за игра с ръка на защитник на Доновете в наказателното им поле.

Трябва да дадеш указания на нападателите. Дали да играят с едно докосване и бързи пасове или да пробиват индивидуално, разчитайки на добрата си техника.

Ако избереш играта с едно докосване, отиди на [275](#) или [277](#). Ако предпочетеш индивидуалните действия, избери — [276](#) или [278](#).

Земляните постепенно поемат инициативата, но най-изненадващо Доновете се добират до успех — Вини Джоунс се преборва за една топка в центъра, дава хубав пас на крилото, следва центриране, удар с глава и гол.

Земляните реагират като ужилени. Бързите им пасове не дават възможност за груба игра и ги предпазват от контузии. Освен това объркват противниковите защитници. При една такава атака опорният халф се озовава сам срещу вратаря и го прострелва с мощен удар. При този гол публиката изпада в безсилна ярост. А до края на мача остават само пет минути.

В резултата на грубата игра Земляните получават 1 мускулна и 1 глезенна травма (отбележи в таблицата „Доновете“).

Отиди на [279](#).

Земляните установяват трайно, но безплодно превъзходство. Головите ситуации пред двете врати се броят на пръсти, но гол не пада.

В резултат на грубата игра на Доновете Земляните получават 2 мускулни и 1 коленна травми (отбележи това в таблицата „[Доновете](#)“).

А до края на мача остават само пет минути.

Отиди на [279](#).

При правилно избраната от теб тактика е логично Земяните да се доберат до успех, но първи това правят Доновете. При една от редките им атаки едно уж безадресно центриране някак си намира централния им нападател и той намира мрежата без колебание. Публиката изпада в еуфория.

Но радостта на противника е кратка. Бързите пасове объркват защитата на Доновете и на два пъти лявото крило успява да се отскубне от пазача си и да вкара два важни гола. А до края на мача остават само пет минути.

В резултат на грубата игра на Доновете Земяните получават две мускулни травми (отбележи това в таблицата „Доновете“).

Отиди на [279](#).

Опитите за технични прояви дават възможност на Доновете да покажат, че ненапрасно се славят с грубата си игра. Докато Земяните се мъчат да ги финтират по зрелищен начин, защитниците се целят в глезените и колената им с явното намерение да ги контузят тежко.

Отбележи в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени две коленни и една мускулна травми.

Пет минути преди края на мача една от редките атаки на Доновете им донася успех — Вини Джоунс отбелязва гол с далечен удар.

Отиди на [279](#).

Минута преди края точно пред теб се разиграва неприятна сцена. Левият бек на Земяните овладява топката до тъчлинията и се обръща с гръб към игрището, за да я опази от притичалия до него защитник. В това време отнякъде се появява Вини Джоунс с характерния за него луд блясък в очите и се хвърля с краката напред да овладее топката. Бутоните му намират незащитения прасец на твоя играч, разкъсват кожата и се впиват в мускулите. Бекът рухва и се сгърчва в силна агония.

Кръвта се качва в главата ти. Това не е футбол, а убийство. Скачаш на крака и тръгваш към грубияна. Делят те няколко метра от него, когато в главата ти се заражда една мисъл: „Трябва ли да го правя?“

От една страна, бруталността не може да остане ненаказана, но от друга — така ли трябва да се държи един треньор? Имаш няколко секунди за размисъл.

Ако решиш да спреш, отиди на [280](#). В противен случай избери — [281](#) или [282](#).

Удряш спирачки само на метър от Вини, който е успял да стане и те гледа предизвикателно.

— Хайде! — приканва те той. — Хайде, удари ме! Нали това искаш?

— Моментът не е подходящ за разчистване на сметки — процеждаш ти. — Но внимавай да не се срещнем на по-закътано място.

— Мъжко момче — ухилва се Вини и се отдалечава.

Три минути по-късно мачът завършва.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“ крайния резултат, като прибавиш головете през второто полувреме към резултата от първото. После отиди на [284](#).

Ръцете ти инстинктивно се обвиват около гърлото на Вини и започват да го душат. Той отвърща с удар в корема и успява да се освободи от хватката ти. После замахва към лицето ти. Технично блокираш удара и на свой ред пласираш силен десен прав в носа му.

Става страшен бой, притичват още играчи от двата отбора и започват да се налагат едни други. Съдията успява да ги разтърве едва след няколко минути, но някои от играчите ти получават травми. Добре че съдията бързо свири края на мача.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“ крайния резултат, като прибавиш головете от второто полувреме към резултата от първото. Освен това отбележи, че са получени 4 мускулни травми и 2 други. Отиди на [283](#).

Ръцете ти инстинктивно се обвиват около гърлото на Вини и започват да го душат. Той отвръща с удар в корема и успява да се освободи от хватката. После замахва към лицето ти. Технично блокираш удара и на свой ред пласираш десен прав в носа му.

Става страшен бой, притичват още играчи от двата отбора и започват да се налагат едни други. Съдията успява да ги разтърве едва след няколко минути, но доста играчи получават травми. Добре че съдията бързо свири края на мача.

Запиши в таблицата „[Доновете](#)“ крайния резултат, като прибавиш головете от второто полувреме към резултата от първото. Освен това отбележи, че са получени 3 мускулни травми и 7 други травми. После отиди на [283](#).

Лекарският екип преглежда контузените в битката играчи още на терена и оказва първа помощ на сериозно пострадалите.

Отиди на [284](#).

Мачът е завършил, но публиката не бърза да напусне стадиона, изчаквайки Земяните да се отправят към съблекалните. Пътят към тях минава през двадесетметрово открито пространство, което местната полиция се опитва да направи сигурно за минаване.

Виж резултата от мача. Ако Земяните са победили, отиди на [286](#). Ако резултатът е равен, отиди на [285](#). В случай на победа на Доновете, отиди на [289](#).

Равният резултат не задоволява някои от запаянковците на Доновете, които хвърлят цялата вина за сполетялото ги нещастие върху Земляните и решават да им отмъстят.

Повече от хиляда души правят опит да пробият полицейския кордон и поне една четвърт от тях успяват да го сторят. Сега между тях и Земляните стои само охраната от „Сигурност“.

Виж колко човека си ангажирал за охрана. Ако са 25, отиди на [287](#). Ако са повече от 25, отиди на [288](#).

Загубата хич не се понавя на публиката на Доновете и голяма част от тях решават да излеят гнева си върху напускащите игрището Земяни.

Поне три хиляди души атакуват полицейския кордон и много от тях успяват да го пробият. Сега единствената преграда между тях и Земяните е охраната от „Сигурност“.

Виж колко човека си ангажирал за охрана. Ако са 100, отиди на [288](#). Ако са по-малко от 100, отиди на [287](#).

Разгневената тълпа връхлита върху малобройната охрана. Бодигардовете са безсилни срещу грубата сила, полагат много усилия да предпазят играчите от наранявания и побой, но численото превъзходство си казва думата.

Запалянковците подгонват Земяните по целия терен, охраната се мъчи да спре озверелите хулигани, но е безсилна, защото дори някои полицаи се включват в хайката за Земяни.



Хаосът продължава дълго, не можеш да определиш колко точно, но ти се струва цяла вечност. Най-сетне полицията получава солидни

подкрепления и озаптява публиката, но голяма част от отбора са получили контузии и това създава много работа на лекарския екип, който по чудо е останал незасегнат от яростта на запаянковците.

(Отбележи в дневника, в таблицата „[Доновете](#)“, че са получени 3 коленни, 2 мускулни и 8 други травми.)

С това произшествията на Делта-Зет приключват и Земяните потеглят към Земята, където ще трябва да лекуват травмите си.

Отиди на [290](#).

Разгневената тълпа среща яростен отпор. Момчетата от охраната компенсират по-малкия си брой с бойно майсторство и успяват да предпазят играчите на Земяните от по-сериозни наранявания.

Макар и късно, полицията се намесва и успява да озапти самозабравилите се хулигани. Земяните се отърват със сравнително леки поражения — 2 мускулни и две други травми (отбележи това в таблицата „[Доновете](#)“).

С това произшествията на Делта-Зет приключват и Земяните отлитат към Земята, където ще трябва да лекуват травмите си.

Отиди на [290](#).

Опасенията ти за евентуални хулигански изстъпления се оказват напразни. Публиката е доволна от резултата и поради това е настроена пренебрежително към противника. Част от запалянковците остават дълго след края на мача, за да освиркат и осмеят загубилите Земяни.

Напускате терена с наведени глави, мълчаливо се отправяте към „Фортуна“ и отлитате от Делта-Зет към Земята, където ще трябва да се лекуват травмите, получени по време на престоя при Доновете.

Отиди на [290](#).

Сега ще трябва да платиш за лечението на травмите, получени при гостуването на Делта-Зет. Всяка глезенна травма ще ти струва 10000 кредита (но ако си ангажирал д-р Стивън, няма да платиш тази сума). Всяка мускулна травма струва също 10000 кредита (но ако си ангажирал д-р Мейнс, няма да платиш този разход). Всяка коленна травма струва 15000 кредита (но ако си ангажирал д-р Джексън, няма да платиш тази сума). Всяка друга травма струва 5000 кредита. Пресметни колко пари трябва да дадеш за лечението на всички получени травми и ги отбележи в графа „Финанси“ като разход.

Внимание! Не е фатално, ако понякога финансите са отрицателни — това означава, че клубът има дългове, които ще изплати, може би в края на сезона.

Виж крайния резултат от мача с Доновете. Ако Земяните са победители, избери — **293** или **294**. Ако Доновете са победили, избери — **291**, **292** или **293**.

Първите пет мача на Земяните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. Постижението е твърде скромно — една победа, два равни мача и две загуби. Общо пет спечелени точки. С такъв резултат може и да не изпаднеш, но със сигурност няма да се наредиш дори в първата тройка. Остава надеждата, че занапред отборът ще заиграе по-добре.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 5 точки. После отиди на [295](#).

Първите пет мача на Земяните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. Постижението е средно — две победи, един равен мач и две загуби. Общо седем спечелени точки. За начало е добре, но ще трябва да засилиш темпото, ако искаш титлата.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 7 точки. После отиди на [295](#).

Първите пет мача на Земяните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. А той е добър — три победи, един равен мач и само една загуба. Общо десет точки. Това постижение ти отрежда място в челото на таблицата.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 10 точки. После отиди на [295](#).

Първите пет мача на Земяните са наблюдавани с интерес от специалистите, които преценяват дебюта ти. А той е сензационен — четири победи и само една нещастна загуба. Това е отлично постижение и отвсякъде се сипят суперлативи за отбора.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-и кръг“ отбележи, че си спечелил 12 точки. После отиди на [295](#).

Претендентите за титлата също изиграват първите си пет мача, но досега беше прекалено зает със собствения си отбор. Време е да хвърлиш един поглед на техните резултати.

Сам избери — [296](#), [297](#), [298](#) и [299](#).

Милан е безкомпромисен — четири победи и една загуба. Барселона тръгва зле — една победа, три равни мача и една загуба. Манчестър пренебрегва равенствата — три победи и две загуби. Потвърждават се прогнозите, че Милан са класа над другите.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-ти кръг“: Милан — 12 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 9 точки. После избери — **300** или **301**.

Милан тръгва силно — три победи, един равен мач и само една загуба. Барселона побеждава веднъж и прави четири равни мача, а Манчестър има две победи, един равен мач и две загуби. Потвърждават се прогнозите, че Милан ще са фаворити.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „След 5-ти кръг“: Милан — 10 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 7 точки. После избери — **300** или **301**.

Милан не впечатлява с нищо — две победи, два равни мача и една загуба, но не бива да се забравя, че този отбор тепърва ще разгръща способностите си. Барселона тръгва добре — две победи и три равни мача, а Манчестър разочарова запаянковците си — една победа, един равен мач и три загуби.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „Сред 5-ти кръг“: Милан — 8 точки, Барселона — 9 точки, Манчестър — 4 точки. После избери — **300** или **301**.

Милан се представя доста под възможностите си — две победи, един равен мач и две загуби. Но не бързай да се радваш, този отбор тепърва ще доказва огромните си способности. Барселона прави впечатляващ старт — три победи, един равен мач и само една загуба, а Манчестър просто не блести с нищо — една победа и четири равни мача.

Попълни резултатите на трите отбора в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ в колоната „Сред 5-ти кръг“: Милан — 7 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 7 точки. После избери — **300** или **301**.

300

Имаш шанс да повишиш оценката си за треньорски качества, ако отговориш правилно на трите въпроса от следния тест:

1. Кои са важните качества за плеймейкъра?

- а) техниката и фантазията
- б) физиката и борбеността

2. Как трябва да се опазват звездите на противника?

- а) само с позволени методи
- б) по всеки възможен начин

3. Добрите отношения с пресата са:

- а) необходимост
- б) напразно престараване

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **302**.

301

Имаш шанс да повишиш оценката си за треньорски качества, ако отговориш правилно на трите въпроса от следния тест:

1. Кое качество е важно за централния защитник?

а) височината

б) ръста

в) и двете

2. Как се става шампион?

а) с честност и спортсменство

б) с пари

3. Правилно ли е да се опитват далечни шутове в дъждовно време?

а) — да

б) — не

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **303**.

Ето и отговорите на въпросите от теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т.

2. а) — 0 т. б) — 1 т.

3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал три точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата.

Отиди на [304](#).

Ето и отговорите на въпросите от теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

2. а) — 0 т. б) — 1 т.

3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал три точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата. Отиди на **304**.

След всеки пет мача от шампионата има кратка почивка, която можеш да използваш за тренировки с отбора. Всеки добър треньор оползотворява това време в зависимост от собствената си преценка. Може да отдели повече внимание на слабостите, които отборът е показал в последно време или да усъвършенства силните страни. Понякога може да се наблегне на индивидуалната подготовка на един или няколко важни за отбора играчи.

Сам трябва да прецениш на кого да обърнеш внимание — на отбора като цяло или на някои от Боговете. Кой от двата варианта ще избереш?

— целия отбор — виж оценката за треньорските си качества. Ако е по-малка от 5, отиди на **305**. В противен случай отиди на **306**.

— отделни играчи — виж оценката за треньорските си качества. Ако е по-малка от 5, отиди на **307**. В противен случай отиди на **308**.

Обърни на таблицата „Състояние на отбора“ и повиши четири от единадесетте оценки в нея с по една точка. Това е резултатът от тренировките. После отиди на [309](#).

Обърни на таблицата „Състояние на отбора“ и повиши три от единадесетте оценки в нея с по две точки. Това е резултатът от тренировките. После отиди на [309](#).

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. Това са играчите, чиито качества ще подобриш през времето между петия и шестия кръг.

За всеки от двамата Богове повиши оценките на две от изброените пет качества с по една точка. После отиди на [309](#).

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. Това са играчите, чиито качества ще подобриш през времето между петия и шестия кръг.

За всеки от двамата Богове повиши оценките на три от изброените пет качества с по една точка. После отиди на [309](#).

Погледни таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и сравни точките на Земяните с точките на другите три отбора. Ако никой от другите три отбора няма повече точки от Земяните, отиди на **310**. В противен случай отиди на **311**.

В офиса те чака факс от Борда на директорите, в който тримата единодушно те поздравяват с първото място в класирането и изразяват надежда, че това няма да остане случаен фойерверк.

Спарки също се обажда да те поздрави.

— Давай в същия дух, момче! — смигва той.

Бюрото ти е затрупано с писма от запаянковци на Земяните. Нямах време да ги четеш, но Кали изпитва истинско удоволствие да ги преглежда и от време на време ти чете откъси от тях.

— Хей, я чуй! Наричат те „спасител“, „гений“, „кумир на милиарди“ и какво ли още не!

— Така е, когато човек си върши добре работата — скромно заявяваш ти. — Но лично аз бих предпочел някой да изрази възхищението си от първото ни място под формата на солидна сума.

— А, да — плесва с ръце Кали. — За малко да забравя — спонсорите развързаха кесиите.

— Колко?

— Сто хиляди кредита и обещаха още, ако продължим да сме водачи.

Потриваш доволно ръце. Хубаво е, когато касата се пълни.

В таблицата „[Данни за отбора](#)“ повиши оценката си за авторитет с една точка и отбележи, че си получил 100000 кредита. После отиди на [312](#).

След толкова мачове и тренировки ти се полага малко почивка в мениджърския офис. Време, в което да останеш сам със себе си и да анализираш грешките, които те лишиха от първото място.

Шампионатът е още в началото, лошият старт не е фатален. Жалко, че изтърва шанса да впечатлиш съперниците, но никога не е късно да го направиш. Просто трябва да натиснеш по-здраво педалите.

Отиди на [312](#).

Втората серия от пет мача е изключително важна. Предстоят ти мачове с Барселона и Манчестър Юнайтед — твоите преки конкуренти. Земляните имат предимството да са домакини и евентуално добро представяне в тези мачове може да им даде добра преднина.

Но нещастieto винаги избира най-неподходящия момент. Сериозни травми след битката на Делта-Зет, върлуваща грипна епидемия, нарушаване на спортния режим — това са причините, които довеждат до отсъствието на петима титуляри от основния състав. И отборът някак си ще трябва да се справи без тях.

— Твърде много са — разсъждава Кали. — Понякога дори само един играч да отсъства и мачът е загубен, а при нас са цели пет. Нямаме никакъв шанс.

— Не е нужно да ми го повтаряш непрекъснато — сопваш се ти.

— Нужно е. Ти не правиш нищо.

— Аз не съм лекар, ако случайно ти е изхвъркнало от ума.

— Знам — усмихва се подло тя. — Но си мениджър!

Повдигаш въпросително вежди и оглеждаш очарователната си помощничка. Възможно ли е това ангелско лице да те подтиква към дяволии?

— Подкуп?

— Точно така — смигва ти съучастнически Кали. — Не се прави на монахиня, знаеш, че това е обичайна практика в Лигата.

Ако решиш да бъдеш честен и отхвърлиш възможността за подкуп, отиди на **313**. В противен случай виж дали си наел някоя детективска агенция да върши разузнавателни услуги на Земляните. Ако си наел, отиди на **315**. Ако навремето си спестил този разход, отиди на **314**.

Подлостта примамва, защото дава лесно решение, но ти предпочиташ да спиш спокойно.

— В никакъв случай — отсичаш неумолимо. — Това би омърсило титлата ни.

— С такова мислене ще спечелим на куково лято — нацупва се Кали и те зарязва.

Целият ден прекарваш в опити да измислиш някоя тактическа схема, с която да победиш във важните мачове, но не стигаш до нищо обнадеждаващо.

Отиди на [318](#).

— Нищо не разбирам от тия работи — възразяваш ти. — А и няма кого да попитам.

— Значи трябва да си размърдаме мозъците — не отстъпва Кали.
— Важното е психически да си готов да предложиш подкуп.

Прекарвате остатъка от деня в жалки опити да намерите сигурен начин за даване на подкуп, но не се получава нищо. Към полунощ решаваш, че на другия ден ще действаш по интуиция и прекратяваш умуването.

Отиди на [318](#).

— Нищо не разбирам от тия работи — възразяваш ти.

— Но разузнавачите ни разбират — усмихва се Кали. — Поинтересувах се какво знаят по въпроса.

— Слушам те.

— Съдията е готов, само трябва някой да му предложи подкуп. Напоследък е загубил доста пари на хазарт и няма да успее да ги възстанови по честен начин. Следователно, само страхът може да му попречи да кривне от правия път. Барселона също са готови да го купят, но действат предпазливо, страх ги е да не бъдат заловени.

— И колко взема един съдия, за да си затвори очите, когато трябва?

— Нормално около 50000 кредита.

— О, съдийското съсловие не се шегува — подсвирваш ти.

Виж коя агенция си наел. Ако е „Морис“, отиди на [317](#). Ако е „Кристи“, отиди на [316](#).

— Но от „Кристи“ казват, че трябва да предложим повече — допълва Кали. — Мачът се водел за оспорван и тарифата била по-висока. Освен това Барселона е изпратила хора, които дебнат дали ще го подкупим, трябва да внимаваме с тях.

— Това ли е всичко?

— Уви, да.

Обмисляйки тези данни, изобщо не забелязваш кога приближава полунощ. Тогава зарязваш всичко и отиваш да поспиш, за да си бодър за мача.

Отиди на [318](#).

— Но от „Морис“ казват, че трябва да предложим двеста хиляди кредита — продължава Кали. — Така било правилно по тарифата за оспорвани мачове. Освен това казват, че съгледвачи на Барселона ще следят всяка крачка на съдията и ще се опитат да го уличат във вземане на подкуп, затова трябва да му предложим много тайно. Имали някакви устройства, които могат да уловят какво си говорят двама души на цял километър разстояние.

— Това ли е всичко?

— Уви, да.

Обмисляйки тези данни, изобщо не забелязваш кога приближава полунощ. Тогава зарязваш всичко и отиваш да поспиш, за да си бодър за мача.

Отиди на [318](#).

Съдията трябва да пристигне с кораба в единадесет, но се налага да изтърпиш едночасово закъснение. Най-сетне виждаш как излиза от митницата и се запътваш към него.

Докато пресичаш огромното фоайе на космогарата, имаш достатъчно време да го огледаш. Изглежда умърлушен и угрижен, но това може да е и умора от пътуването, кой знае. Някои хора не понасят пътуванията в Космоса.

Ако се опиташ по заобиколен начин да му предложиш подкуп, отиди на [320](#). В противен случай отиди на [319](#).

Представяш му се и го завеждаш до лимузината, която ще го закара до хотела, където ще има възможност да си почине до мача. Говорите си общи приказки, колкото да не замре разговорът. Съдията на няколко пъти те поглежда с очакване и накрая взема инициативата.

— Чух, че много от титулярите ви са извън строя — подмята уж между другото той.

— Има нещо вярно — съгласяваш се.

— Жалко, този мач е много важен за отбора ви.

— Наистина е така, но не смятаме да се предаваме.

— Дано, дано — усмихва се той. — Не се знае откъде би могло да се очаква помощ.

Веднага разбираш намека — той си предлага услугите.

Ако решиш да пропуснеш покрай ушите си този намек и да играеш честно, избери — **329** или **330**. В случай, че се осмелиш да предложиш подкуп, отиди на **321**.

— Несъмнено знаете, че Земяните бяха сполетени от нещастие — подмяташ ти, след като му се представяш. — Половината ни състав е извън строя точно за най-важните мачове.

— Да, да, чух нещо такова — разсеяно казва той.

— Всъщност, защо ли ви се оплаквам? Сякаш си нямате други грижи при тези ниски заплащания за съдиите.

— Абсолютно сте прав — светват очите му.

— Една древна китайска мъдрост учи, че ако онези, които са зле, не си помагат взаимно, те никога няма да станат добре. Разбирате ли ме?

— Напълно — кимва той.

Отиди на [321](#).

— Взаимното разбиране е най-добрият начин за общуване —
намигваш му ти.

— Безспорно — съгласява се той. — Тогава животът става песен.

Мисли бързо как да му предложиш подкупа. Ако решиш да го
направиш сам, отиди на [322](#). Ако предпочетеш Кали за тази работа,
отиди на [323](#).

— Можем да се споразумеем още сега — тихо казваш ти.

В джоба на самото ти е инсталиран апарат, който би засякъл всеки опит да бъдете подслушани. Засега мълчи, значи наоколо е чисто.

— Удобно ли е тук? — пита съдията.

— Разбира се — отвърщаш ти и в този момент апарата започва да пищи. Съдията се стряска.

— Но какво е това?

— Подслушват ни — обясняваш ти. — Някои хора усилено искат да ни попречат.

За момента прекратяваш разговора, но по-късно съдията спира опитите да се върнете на темата.

— Съжалявам, но не мога да рискувам — признава той. — Не бих искал да се окажа изведнъж без работа.

Сам избери — [327](#) или [328](#).

— Да отложим засега сериозния разговор — предлагаш ти. — Наоколо може да има прекалено много любопитни уши, а и няма за къде да бързаме — до началото на мача остава много време. Ще се свържа с вас по-късно.

Съдията се съгласява, настанява се в лимузината и потегля към хотела си. А ти подготвяш Кали за важната ѝ роля.

Отиди на [324](#).

По обед Кали влиза в ресторанта на хотела, където е отседнал съдията, хвърля бърз поглед, забелязва обекта си и се насочва към него. Но забелязва и двама съмнителни типа, които са заели съседна на неговата маса. Изглеждат заети с някакъв важен разговор, но тя веднага ги определя като подозрителни.

Кали веднага сменя тактиката и си дава вид, че отива към маса, намираща се в ъгъла на ресторанта, а за да се добере до нея, трябва да мине покрай съдията. И сякаш неволно, тъкмо когато се изравнява с него, стъпва накриво, изохква от болка и залита. Той я подкрепя светкавично.

— Благодаря — нежно му се усмихва тя. — Дано не съм изкълчила нещо.

— Моля ви, нека погледна — предлага си услугите той. — Разбирам от тези работи.

— Ах, колко мило! — плесва с ръце тя и в този момент прилича на празноглава красавица.

Съдията опипва глезена и поклаща глава:

— Всичко е наред. Отървахте се с малко уплаха.

Между двамата се завързва разговор и той я поканва да обядва с него. Разбира се, тя се съгласява. Двамата на съседната маса следят развоя на събитията и решават, че глупавото момиче не е агент на Земяните.

Скромната маса изведнъж се променя. Донсят се свещи, вино, богат обяд. Съдията изпива половин бутилка и леко се опиянява. Започва да се усмихва все повече и да прави несръчни опити да прегърне Кали, а тя с лекота отбива несръчните му нападателни действия.

— Но, господине, вие сте пиян — засмива се тя. — Не споменахте ли, че имате важна работа тази вечер?

— Не се тревожете — потупва я по крака той. — В багажа ми има специални хапчета за изтрезняване, които действат много бързо.



— Все пак, по-добре ще бъде да отидем някъде, където няма толкова много хора — предлага Кали най-невинно.

— О, да — съгласява се той. — Например в стаята ми.

Двамата се запътват към изхода на ресторанта. А типове, които трябваше да следят съдията само поклащат глави и си разменят реплики, че на някои хора явно им върви с жените.

Но Кали сваля маската, веднага щом влизат в стаята.

— Добре ще бъде да използвате хапчетата, за които ми споменахте — казва тя. — Не съм леко момиче, както може би се надявахте. Дошла съм по работа и ви моля да се стегнете.

Съдията остава като гръмнат, но накрая успява да се съвземе и да погълне едно от хапчетата. И наистина, само след десетина минути вече е свеж като краставица.

— Мениджърът на Земяните има интересен подход — усмихва се той. — Дано има и интересно предложение за мен.

И сега Кали трябва да предложи сума. Ако решиш, че сто хиляди кредита са достатъчни, отиди на [325](#). Ако предпочетеш да отпуснеш двеста хиляди кредита, макар и с риск да платиш повече от необходимото, отиди на [326](#).

— Сто хиляди — казва Кали. — Мисля, че е добре.

— Ще си помисля — отвърща той. — Ще кажа мнението си на вашия мениджър преди началото на мача.

Така завършва този разговор, но преди двата отбора да излязат на терена, съдията се приближава до теб и отхвърля предложението ти.

Сам избери — [329](#) или [330](#).

— Двеста хиляди — казва Кали. — Това е доста добро предложение.

— Ще си помисля — отвърща той. — Ще кажа мнението си на вашия мениджър преди началото на мача.

Така завършва този разговор, а минути преди двата отбора да излязат на терена, съдията се приближава до теб и казва, че приема предложението ти.

Отбележи, че си дал 200000 кредита. После избери — [331](#), [332](#) или [333](#).

По време на мача се убеждаваш, че съдията наистина свири обективно, явно и от Барселона не са успели да го вербуват.

Още в първата минута Ромарио показва зашеметяваща доза футболна магия и открива резултата в полза на Барселона. В края на първото полувреме Стоичков вкарва втори гол и сякаш всичко е решено.

Но Земяните не се предават. Тече осемдесет и втората минута, когато след едно меле резултатът е намален, а само секунди преди крайния сигнал отборът отбелязва изравнителния гол.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 2:2 с Барселона. После избери — **334** или **335**.

По време на мача се убеждаваш, че и Барселона не са успели да подкупят съдията и той свири обективно.

Земляните успяват да задържат нулевото равенство до седемдесет и седмата минута, когато Куман прострелва вратата с мощен удар от фал. Само минута по-късно Земляните изравняват, но надеждите им са попарени в самия край на мача — Стоичков се откъсва от пазача си и ударът му намира незащитения ъгъл на вратата.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 1:2 с Барселона. После избери — **334** или **335**.

По време на мача разбираш, че Барселона успешно раздава подкупи за важните мачове. Съдията направо закопава отбора ти насред Земята. Ромарио прави хеттрик и попарва надеждите на местната публика за оспорван мач.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 0:3 с Барселона. После избери — **336** или **337**.

По време на мача разбираш, че съдията е подкупен, но от противника. Разгневени от решенията му, Земяните показват чудеса от героизъм, но това стига само за почетна загуба след гол на Стоичков в самия край на мача.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 0:1 с Барселона. После избери — **336** или **337**.

Със съдийска помощ Земяните успяват да надделеят категорично над Барселона. Още в първите десет минути две абсолютно измислени дузпи дават солидна преднина на Земяните и хвърлят Барселона в отчаяние. В самия край на мача пада трети гол.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 3:0 с Барселона. После избери — **338** или **339**.

Със съдийска помощ Земяните успяват да победят в един труден мач. На два пъти съдията премълчава чисти дузпи за нарушения срещу Стоичков и Ромарио, а Земяните вкарват гол от измислена дузпа и неотсъдена засада. Стоичков побеснява от решенията на съдията и получава червен картон за нецензурни ругатни, а в средата на второто полувреме Лаудруп връща един гол, но за повече няма възможност.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 2:1 с Барселона. После избери — **338** или **339**.

Дори очевидната и на моменти нагла съдийска помощ не успява да донесе победа на Земяните. Те повеждат с два спорни гола, но после се разиграва Ромарио и в разстояние на двайсетина минути през второто полувреме изравнява резултата. В последните минути Земяните минават в глуха защита и успяват да задържат равния резултат.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 2:2 с Барселона. После избери — **338** или **339**.

Следва гостуване и после, отново домакински мач, този път с Манчестър Юнайтед. Проблемите продължават да тегнат над Земяните и това се отразява на резултата. Детето-чудо Райън Гигс дава един гол преднина на Юнайтед в началото на второто полувреме, а равенството идва секунди преди края след напълно случаен гол.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 1:1 с Манчестър. После избери — **341**, **343** или **344**.

Следва гостуване и после отново домакински мач, този път с Манчестър Юнайтед. Проблемите продължават да тегнат над Земяните и това се отразява на резултата. Манчестър също не са в най-добрата си форма, но с фантастичен гол на Ерик Кантона грабват победата.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 0:1 с Манчестър. После избери — [341](#), [343](#) или [344](#).

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Загубата от Барселона и проблемите на тима потискат Земяните и те губят с гол на детето-чудо Райън Гигс.

В таблицата „[Важни шампионатни мачове](#)“ запиши, че като домакин си завършил 0:1 с Манчестър. После избери — [343](#), [345](#) или [346](#).

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Земяните все още не са в титулярен състав и стават лесна плячка на „червените дяволи“, които с голове на Марк Хюз и Пол Инс грабват победата.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 0:2 с Манчестър. После избери — [343](#), [345](#) или [346](#).

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Окуражени от добрия резултат срещу Барселона, Земяните забравят кадровите си проблеми и предлагат на публиката истински спектакъл, в който липсват единствено много голове. Съдбата на мача се решава в четиридесет и втората минута, когато след неразчетено излизане на Шмайхел централният нападател на Земяните отбелязва красив гол с глава.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 1:0 с Манчестър. После избери — [340](#), [342](#) или [344](#).

Следва гостуване и отново домакински мач — този път с Манчестър Юнайтед. Окуражени от добрия резултат срещу Барселона, Земяните забравят кадровите си проблеми и изнасят много хубав мач. Дори повеждат след гол от фал, но в края на мача опитният Марк Хюз успява да изравни.

В таблицата „Важни шампионатни мачове“ запиши, че като домакин си завършил 1:1 с Манчестър. После избери — **340**, **342** или **344**.

Втората серия от пет мача минава успешно за Земяните — те постигат две победи, два равни мача и допускат само една загуба.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ запиши, че си спечелил още 8 точки. Прибави ги към точките си от първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на [347](#).

Втората серия от пет мача минава неуспешно за Земяните — те печелят само шест от 15 възможни точки.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 6 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на [347](#).

Втората серия от пет мача носи много радост на Земяните — те постигат три победи и два равни мача.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ запиши, че си спечелил още 11 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на [347](#).

Втората серия от пет мача носи само тъга на Земяните — те успяват да вземат само 3 точки.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 3 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и получения резултат запиши в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на [347](#).

Втората серия от пет мача минава успешно — цели девет точки в актива на Земяните.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 9 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на [347](#).

Втората серия от пет мача показва, че Земяните са достоен за уважение отбор. Дори без половината си титуляри, отборът спечелва седем точки.

В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 7 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на [347](#).

Втората серия от пет мача носи само разочарования на Земяните. Те успяват да вземат само 5 точки от 15 възможни. В таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ отбележи, че си спечелил още 5 точки. Прибави ги към спечелените в първите пет мача точки и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После отиди на [347](#).

Другите три фаворита също изиграха мачовете си. Най-после намиращ време да научиш и техните резултати.

Сам избери — [348](#), [349](#), [350](#) или [351](#).

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 13 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 10 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После избери — **352** или **353**.

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 13 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 10 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-и кръг“. После избери — **352** или **353**.

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 7 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 8 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После избери — **352** или **353**.

В таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ отбележи резултатите на останалите три отбора: Милан — 8 точки, Барселона — 8 точки, Манчестър — 10 точки. Прибави тези точки към спечелените в първите пет мача и запиши резултата в колоната „След 10-ти кръг“. После избери — **352** или **353**.

Отново имаш шанс да повишиш оценката си за треньорски качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Как се играе на заснежен терен?

- а) с подавания
- б) с индивидуални пробиви

2. Кое е за предпочитане?

- а) да загубиш, след като си играл красиво
- б) да спечелиш с грозна и брутална игра

3. Тактическите нарушения са характерни:

- а) за всички грамотни отбори
- б) само за слабите отбори

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [354](#).

Отново имаш шанс да повишиш оценките си за треньорски качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Кое е по-важно за един голям футболист?

- а) талантът
- б) трудолюбието
- в) един Господ знае

2. Левият бек играе срещу:

- а) лявото крило на противника
- б) дясното крило на противника

3. Правилно ли е да се използват изкуствени засади срещу високи и мощни, но бавни нападатели?

- а) да
- б) не

Когато отговориш и на трите въпроса, отиди на [355](#).

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т.

2. а) — 0 т. б) — 1 т.

3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата. Отиди на [356](#).

Ето и отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

2. а) — 0 т. б) — 1 т.

3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката си за треньорски качества с 1 точка. В противен случай оценката си остава същата. Отиди на [356](#).

356

След вторите пет мача отново имаш време за тренировки. Можеш да обърнеш внимание на целия отбор или само на няколко Богове. Кой вариант ще избереш?

— целият отбор — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 6, отиди на [357](#). В противен случай отиди на [358](#).

— отделни Богове — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 6, отиди на [359](#). В противен случай отиди на [360](#).

Обърни на таблицата „Състояние на отбора“ и повиши четири от единадесетте оценки в нея с по една точка. Това е резултатът от тренировките. После отиди на **361**.

Обърни на таблицата „Състояние на отбора“ и повиши три от единадесетте оценки в нея с по две точки. Това е резултатът от тренировките. После отиди на **361**.

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. За всеки от двамата повиши оценките на две от изброените пет качества с по една точка, после отиди на [361](#).

Обърни на таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ и си избери двама играчи, с които ще работиш индивидуално. За всеки от двамата повиши оценките на две от изброените пет качества с по две точки. После отиди на [361](#).

361

Погледни таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и сравни точките на Земяните с точките на другите три отбора. Ако никой от другите няма повече точки от Земяните, отиди на **362**. Ако Земяните имат най-малко точки от четирите отбора, отиди на **364**. Ако не са нито първи, нито последни, отиди на **363**.

Измина една трета от шампионата. Земяните се представят отлично. Кой е очаквал да оглавяват класирането, след като миналия шампионат бяха в задните редици?

Като треньор и мениджър обираш голяма част от овациите за този успех. Самият шеф на Отдела намира време да те поздрави.

— Мед ми капе на сърцето, синко — казва Сал. — Само като си помисля колко милиона ще заработиш, ако успееш да задържиш първото място!

Писма на запалянковци, огромни букети и страхотни задръствания, когато се пусне слух, че ще минеш отнякъде — това е цената на този успех.

Спонсорите също те поздравяват по своя специфичен начин — с чек за 400000 кредита (отбележи, че си получил тези пари). Освен това ти обещават още 1000000, ако се задържиш начело и след петнайсетте мача.

В таблицата „[Данни за отбора](#)“ повиши оценката си за авторитет с една точка. Отиди на [365](#).

Измина една трета от шампионата и няма нищо страшно в това, че Земяните не са на първо място. Тепърва предстоят мачовете с най-сериозния съперник — Милан. Но в тях трябва да си безпощаден, ако искаш титлата, а не нейната калъфка. Отиди на [365](#).

Измина една трета от шампионата. Не можеш да си доволен от постигнатото — твърде далеч са Земяните от първото място. Недоволството на публиката започва да се чувства осезателно, разнасят се призови за оставка на треньора.

Какво друго ти остава, освен да демонстрираш оптимизъм? В много интервюта посочваш, че мачовете с Милан тепърва предстоят и в тях ще се види кой кого!

В таблицата „[Данни за отбора](#)“ намали оценката си за авторитет с една точка. Ако е по-малка от 0, отиди на [606](#). В противен случай отиди на [365](#).

До края на полусезона остава само един важен мач — гостуване на Милан. Правителството и големите промишлени компании на планетата Гарк не са жалили пари, за да направят голям отбор и резултатът е налице.

От сведенията, които преглеждаш, едва не ти настръхват косите — та това е невероятно съзвездие. Гулит, Лентини и ван Бастен в нападение, зад тях Савичевич, Донадони и Рийкард, а „старецът“ Барези организира защитата като либеро. Безспорно защитата е по-слабата страна на отбора, ако трябва да се определи такава.

Но на лайнера „Фортуна“ Земяните се настройват за победа или най-малко равен резултат.

Отиди на [366](#).

Виж таблицата „Милан, като гост“ в дневника на мисията. Мачът с Милан е разделен на четири части и ти трябва да запишеш резултата след всяка една от тях. По-нататък в текста ще ти бъдат давани по-подробни указания за попълването на тази таблица.

Отиди на **367**.

На Гарк копират всичко от древния Милан, дори стадионът се нарича „Сан Сиро“, но е значително разширен и побира 150000 зрители, които горещо подкрепят своите любимци.

Милан се хвърлят в атака още от първия съдийски сигнал и безапелационно натикват Земяните в тяхното поле. Отборът ти изпада в глуха защита с единствената мисъл да удържи страхотния натиск, без да получи гол.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-малка от 5, отиди на **370**. Ако е по-голяма от 6, отиди на **369**. Ако е 5 или 6, отиди на **368**.

Няколко поредни атаки на Милан завършват с неуспех и това ги изнервя. Оставят свободни пространства, които можеш да използваш за контраатака.

Виж оценката си за контраатаки. Ако е по-голяма от 7, избери **371** или **372**. Ако е по-малка от 7, избери — **373** или **374**.

Милан прави всичко възможно да вкара гол още в началото, но Земяните проявяват завидно самообладание и дори от време на време си позволяват остри контраатаки, които съвсем не са безобидни.

Виж оценката си за контраатаки. Ако е по-голяма от 6, отиди на **377**. В противен случай избери — **375** или **376**.

Невероятният натиск поставя защитата на Земяните пред непосилна задача. Савичевич и Донадони са неуловими, изненадващите им пасове често намират защитниците неподготвени и при едно такова нападение Савичевич центрира една топка за Гулит, той я сваля с глава на ван Бастен, който със страхотен удар намира мрежата — 1:0 за Милан. А минутата е едва двадесета.

Отиди на [378](#).

Савичевич прекалява на моменти с индивидуалните действия. При една солова проява Земяните отнемат топката, провеждат светкавична контраатака, която завършва с гол.

Милан реагират като ужилени и отговорът им не закъснява — само след няколко минути Рийкард изравнява със страхотен шут — 1:1. А минутата е двадесета.

Отиди на [378](#).

При една от редките контраатаки Земяните успяват да отбележат изключително важен гол и резултатът е открит — 1:0! И началният натиск на Милан се увенчава с пълен неуспех. Все пак минутата е едва двадесета.

Отиди на [378](#).

При този натиск голът е почти неизбежен. Разнообразието в нападение прави Милан изключително опасен съперник, който не прощава, ако бъде оставен да атакува. Лентини минава през трима души по крилото, центрира и ван Бастен отправя топката с глава в мрежата — 1:0 за Милан, а минутата е едва двадесета.

Отиди на [378](#).

При този натиск голът непрекъснато виси на косъм, но чудно как Земяните успяват да опазят вратата си, макар да се налага на два пъти да изчистват от голлинията, а веднъж удар на ван Бастен среща страничната греда. Все пак в двадесетата минута резултатът продължава да е 0:0.

Отиди на [378](#).

Срещу желязната защита, демонстрирана от Земяните, Милан не успяват да реализират отличните си иначе нападатели. Напротив, при една контраатака Земяните отбелязват рядко красив гол и резултатът става 1:0. А минутата е едва двадесета.

Отиди на [378](#).

Срещу желязната защита, демонстрирана от Земяните, Милан не успява да реализира иначе отличните си нападатели и до двадесетата минута нулевото равенство се запазва.

Отиди на [378](#).

Опитвайки се на всяка цена да вкарат гол, Милан забравят, че контраатаките са силно оръжие на Земяните и се хвърля напред. Тази непредпазливост не остава ненаказана — бърза контраатака потапя стадиона в тишина. Резултатът вече е 1:0 за Земяните, а минутата е едва двадесета.

Отиди на [378](#).

Преди да продължиш четенето на този епизод отбележи в таблицата „Милан, като гост“ резултата в двадесетата минута.

Към средата на полувремето Земяните изравняват играта и започват да пренасят главната битка в центъра на игрището. Често им се отдава да провеждат опасни атаки. Отборът получи възможност да атакува. Сега трябва да дадеш наставления за начина, по който да стане това.

Ако избереш постепенното нападение, отиди на **387**. Ако предпочетеш центриранията, отиди на **379**. Ако се спреш на атаки през центъра, отиди на **380**.

Много специалисти биха се учудили на решението да атакуваш Милан по фланговете, но ти не си пропуснал една много важна тънкость — на Гарк играят само седем човека от големия отбор, а само Барези е в защитата.

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 7, отиди на **383**. В противен случай избери — **381** или **382**.

Едва ли това е най-правилното решение, като се вземе предвид, че единственият класен защитник на Милан е либеро, но право на всеки треньор е сам да определя тактиката и да носи последствията от нея.

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 8, отиди на **386**. В противен случай избери — **384** или **385**.

Центриранията се оказват сполучлива тактика и в самия край на полувремето Земяните отбелязват гол, а Милан се оттеглят за почивката с наведени глави.

Отиди на [388](#).

Сякаш нечиста сила запазва домакините от гол. Земяните редуват пропуск след пропуск, един от друг по-невероятни, а на два пъти топката среща напречната греда. На полувремето Милан се оттеглят в съблекалнята с повече поводи за радост.

Отиди на [388](#).

Тактиката бързо се увенчава с успех. Десетина минути преди края на полувремето централният нападател на Земяните засича с глава една чудесно центрирана от крилото топка и отбелязва гол. Малко покъсно двата отбора се оттеглят за почивка.

Отиди на [388](#).

Невероятна комбинация между плеймейкъра и централния нападател прави Барези смешен и Земяните отбелязват гол само минута преди края на първото полувреме. Двата отбора се оттеглят в съблекалните с различни чувства.

Отиди на [388](#).

Само невероятните пропуски попречват на Земяните да отбележат гол, след като на няколко пъти излизат сами срещу вратаря на Милан. На полувремето двата отбора се оттеглят за почивка с различни чувства.

Отиди на [388](#).

С бързи и точни пасове и добро движение без топка Земяните получават няколко шанса да отбележат гол. При един от тях лявото крило се връзва остро в наказателното поле и бива подкосен. Съдията е категоричен — дузпа! Самият фаулиран играч я изпълнява и отбелязва гол. При този резултат идва краят на полувремето.

Отиди на [388](#).

Спокойната и предпазлива игра се услажда и на двата отбора и времето до края на първите четиридесет и пет минути протича безметежно. Нито един от двата отбора не успява да отбележи гол през този тих период.

Отиди на [388](#).

Преди да започнеш да четеш този епизод, попълни таблицата „Милан, като гост“. Към резултата от първите 20 минути прибави вкараните до почивката голове.

Второто полувреме започва спокойно, играта се води предимно в центъра на игрището, без реални голове опасности. Двата отбора се дебнат.

Събери оценките си за зонава защита и постепенно нападение. Ако сумата е по-голяма от 15, отиди на **389**. Ако е по-малка от 10, отиди на **390**. Ако е между 10 и 15, избери сам — **391**, **392** или **393**.

В надлъгването Земяните се оказват по-добри. Бавното темпо сякаш приспива защитниците на Милан и с бърза атака отборът ти отбелязва красив гол малко след началото на второто полувреме. Резултатът се задържа така почти до седемдесетата минута.

Отиди на [394](#).

Оказва се, че Милан са по-добри в надлъгването. Бавното темпо е само прикритие, изведнъж те се активизират и отлична комбинация между Рийкард, Лентини и Савичевич завършва с гол със задна ножица на Гулит. Този резултат се запазва почти до седемдесетата минута.

Отиди на [394](#).

Играта е изключително равностойна и нито един от двата отбора не успява да наложи превъзходство, но щастието се усмихва на Милан. Бърза комбинация между Донадони и Гулит извежда ван Бастен сам срещу вратата и големият голмайстор не пропуска да отбележи гол за червено-черните. Този резултат се задържа почти до седемдесетата минута.

Отиди на [394](#).

Играта е изключително равностойна и нито един от двата отбора не успява да отбележи гол след почивката. Поне засега.

Отиди на [394](#).

Играта е изключително равностойна след почивката, но щастието се усмихва на Земяните. След чудесно проведена комбинация лявото крило навлиза остро към вратата, пуска остро топката към централния нападател и Барези си отбелязва автогол, а после дълго се държи за главата.

Отиди на [394](#).

394

Остават още само двадесет минути. Попълни в таблицата „Милан, като гост“ промяната на резултата, ако има такава. Едва след това продължи с четенето на този епизод.

Виж какъв е резултатът в седемдесетата минута. Ако Милан води, отиди на **398**. Ако резултатът е равен, отиди на **396**. В случай че Земяните водят, отиди на **395**.

Милан е отбор, който не е свикнал да губи, особено на свой терен. Ето защо миланистите се вдигат на отчаян щурм, за да обърнат резултата в своя полза. Отново, както и в първите минути, Земяните са принудени да се защитават с всички сили.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-малка от 4, отиди на **400**. Ако е между 4 и 6, избери — **401** или **402**. Ако е между 7 и 9, избери — **403** или **404**. Ако е по-голяма от 9, избери — **405** или **406**.

Милан са се настройвали за победа, но развоя на мача им показва, че трябва да рискуват, ако искат да спечелят трите точки. Вместо това те предпочитат да играят предпазливо за запазване на равенството. Но дали Земяните трябва да се примирят с равенство на терена на най-сериозния си противник?

Ако равенството те задоволява, отиди на [397](#). В противен случай отиди на [399](#).

Последните двадесет минути минават в приспивно темпо. Нито един от отборите не поема инициативата да атакува с повече сили и логично липсват голове положения. В дерби срещата на полусезона Милан и Земяните си поделят по една точка.

Отиди на [422](#).

Земляните губят дерби срещата на първия полусезон и това не те оставя равнодушен, разбира се. Излизаш до тъчлинията и даваш указания на отбора си.

Какво ще им наредиш да използват — центрирания или атаки през центъра? Ако избереш центриранията, отиди на **407**. Ако предпочетеш атаките през центъра, отиди на **408**.

За всеки друг отбор равенството на този терен щеше да бъде повод за гордост, но ти правиш всичко възможно трите точки да отидат на едно място.

Излизаш до тъчлинията и даваш указания на отбора си.

Какво ще им наредиш да използват — центрирания или атаки през центъра? Ако избереш центриранията, отиди на **407**. Ако предпочетеш атаките през центъра, отиди на **408**.

Лентини, Гулит и Бастен натикват Земяните в наказателното им поле и показват истинско футболно майсторство. Първи Лентини финтира двама души по лявото крило, врязва се в центъра и подава на Гулит, който плонжира и засича топката с глава — гол за Милан! После пък едно двойно подаване Гулит — Бастен — Гулит завършва с гол на черната перла. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Лентини, Гулит и ван Бастен натикват защитата на Земяните почти в малкото наказателно поле и се разхождат из нея както си искат. Първо Лентини прави отличен пробив, центрира и за ван Бастен не остава нищо друго, освен да намери мрежата — гол! После комбинация между ван Бастен и Гулит извежда последния в удобна позиция и той не пропуска да отбележи гол. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Нападателите на Милан атакуват като настървени оси и упорството им не отива напразно — след прецизен пас на Донадони, ван Бастен със страхотен шут намира мрежата — гол! Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Играчите на Милан атакуват като настървени оси, но натискът им се оказва ялов. Успяват да създадат няколко изгодни положения, но не оползотворяват нито едно. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Играчите на Милан атакуват като настървени оси и натискът им не остава без резултат — след чудесен извеждащ пас на Савичевич ван Бастен намира мрежата със страхотен шут. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Милан атакува настървено, но защитата на Земяните е желязна. Тя дори не допуска създаването на голови положения. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Милан атакува настървено, но защитата на Земяните е желязна и не допуска създаването на голове положения. Стабилността ѝ помага и на нападението — в резултат на бърза контраатака разредената защита на Милан се пропуква, изпуска от клещите си централния нападател на Земяните и той отбелязва красив гол. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

407

След наставленията ти, бековете и крилата стават по-активни и започват да сипят топки към централния нападател, от когото очакваш поне един гол.

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 8, отиди на **410**. В противен случай отиди на **409**.

408

След наставленията ти халфовете се активизират и започват да правят пробиви към наказателното поле, опитвайки се да преодолеят с някоя хитра комбинация стабилната защита на Милан.

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 10, отиди на **410**. В противен случай отиди на **409**.

Въпреки титаничните усилия на нападателите ти, резултатът остава непроменен до края на мача. Можеш да съжаляваш за пропуснатите възможности, но и Милан можеха да вкарат някой и друг гол повече.

Отиди на [422](#).

410

Усилията на нападателите ти се увенчават с успех само пет минути преди края. Точен удар на централния нападател намира вратаря на Милан неподготвен и топката спира в мрежата му.

Ако си доволен от този резултат, отиди на [411](#). Ако решиш да продължиш да атакуваш, използвайки центрирания, отиди на [412](#). Ако предпочетеш да нападаш с атаки през центъра, отиди на [413](#).

411

Оставащото време е прекалено малко за нещо по-сериозно, а и двата отбора предпочитат да не рискуват. Играта се сбива в центъра, футболистите си разменят сигурни пасове в очакване да се пропука противниковата защита. По-настоятелни в търсене на слабите места на противника са Милан.

Виж оценката си за зонава защита. Ако е по-малка от 7, отиди на **414**. Ако е между 7 и 9, избери — **415** или **416**. Ако е по-голяма от 9, отиди на **417**.

Атаките на Земяните не стихват и след отбелязания гол. Високите топки се сипят в наказателното поле на Милан, където дебне централният нападател. Но ще дочака ли нова сполука?

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 10, отиди на **418**. В противен случай отиди на **419**.

413

Атаките на Земяните не стихват и след отбелязването на гола. Барези не смогва да удържа нахлуващите през центъра нападатели и често допуска създаването на удобни ситуации за гол.

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 12, отиди на [420](#). В противен случай отиди на [421](#).

Нещастие то идва в последната минута, когато разсеяност на защитата позволява на ван Бастен да навлезе с топката в наказателното поле и с добре премерен удар да попари Земяните. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

В последната минута една проява на футболно магьосничество от страна на Савичевич донася гол за Милан. Той преодолява трима защитници сякаш са колчета по ски писта и отправя топката в мрежата покрай безпомощния вратар. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Взаимното дебнене не дава никакви резултати и мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

По-голямата настойчивост на Милан им помага да създадат едно изгодно положение за гол, но ударът на Гулит минава покрай гредата. Това става в последната минута и за друго просто няма време. Мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

В последната минута на мача прецизно центриране намира плеймейкъра на Земяните сам в наказателното поле на Милан и той отбелязва един от най-важните голове за отбора. За повече няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).



В последната минута на мача прецизно центриране намира плеймейкъра на Земяните сам в наказателното поле, но Барези се намесва отлично и избива топката. За повече няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

В последната минута на мача плеймейкърът и централният нападател на Земяните разиграват отлична комбинация, извеждат лявото крило в коридор към вратата и той не пропуска да отбележи може би най-важния гол за полусезона. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

421

В последната минута хубава комбинация между плеймейкъра и централния нападател на Земяните извежда лявото крило в коридор срещу вратата, но ударът му минава много встрани. За друго няма време и мачът завършва при този резултат.

Отиди на [422](#).

Сега трябва да запишеш крайния резултат от мача с Милан в таблицата „Милан, като гост“. Надявам се, че по време на мача редовно си отбелязвал промените в резултата и сега просто трябва да прибавиш отбелязаните в последните двадесет минути голове, ако има такива, към резултата в 70-ата минута.

Виж крайния резултат. Ако Милан е победил, отиди на [423](#). В случай на равенство отиди на [424](#). Ако Земяните са победители в този мач, отиди на [425](#).

423

За да определиш колко точки си събрал в последните пет мача от полусезона, избери — **426**, **428**, **430** или **431**.

458

424

За да определиш колко точки си събрал в последните пет мача от полусезона, избери — **426**, **428**, **429** или **430**.

459

425

За да определиш колко точки си събрал в последните пет мача от полусезона, избери — **426**, **427**, **429** или **430**.

460

426

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си събрал 8 точки. После отиди на [432](#).

461

427

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си събрал 11 точки. После отиди на [432](#).

462

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си събрал 6 точки. После отиди на [432](#).

Отбележи в таблицата „Ходът на претендентите за титлата“, че си събрал 13 точки. После отиди на **432**.

430

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си събрал 10 точки. После отиди на [432](#).

465

431

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си събрал жалките 5 точки. После отиди на [432](#).

466

432

Виж крайния резултат от мача с Милан. Ако си победил, отиди на **435**. В случай на равенство отиди на **434**. Ако си загубил, отиди на **433**.

467

433

За да определиш колко точки са спечелили съперниците ти, избери — **436**, **438**, **439** или **441**.

434

За да определиш колко точки са спечелили съперниците ти, избери — **436**, **437**, **438** или **440**.

435

За да определиш колко точки са спечелили съперниците ти, избери — **437**, **439**, **440** или **441**.

470

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 13 точки, Барселона — 9 точки, Манчестър — 7 точки. После отиди на [442](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 7 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 5 точки. После отиди на [442](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 11 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 8 точки. После отиди на [442](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 11 точки. После отиди на [442](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 11 точки, Манчестър — 4 точки. После отиди на [442](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 10 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 10 точки. После отиди на [442](#).

Виж таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и определи от нея на кое място си от четирите отбора. Ако си с равни точки с някой отбор, прибегни до жребий или посочване на число.

Ако си на първо място, отиди на [443](#). Ако си втори, отиди на [444](#). Ако си трети, отиди на [445](#). Ако си четвърти, отиди на [446](#).

Постигна невероятен успех. Ако успееш да поддържаш същото темпо и в оставащите 15 мача, Отделът ще се стабилизира финансово.

Приключването на полусезона се отпразнува с много тържества, на които се срещаш с почти целия земен елит в областта на икономиката и успяваш да накараш няколко големи фирми да подпомогнат финансово отбора.

Както в приказките, тържествата продължават три дни, но след това отново се връщаш към убийствено натоварения ритъм на шампионатните тревоги, защото няма място за отпускане.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е нараснал с две точки и в касата на клуба са дошли 1500000 кредита. После избери — [447](#) или [448](#).

Първото място ти се изплъзна, но до края на шампионата има достатъчно време. Като за новак съвсем не е зле.

Бордът на директорите е впечатлен от успехите ти, запалянковците непрекъснато те поздравяват по улиците и те засипват с поздравителни писма и картички, а някои привърженички на отбора слагат в писмата си адрес и снимка. Но Кали се дразни от последния вид писма и настоява да ги оставиш без отговор.

Популярността на отбора нараства и това кара спонсорите на отбора да отговорят положително на финансовите ти искания и да развържат кесите си.

Времето за почивка между двата полусезона е кратко и бързо ти се налага да се върнеш към шампионатните тревоги.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е нараснал с една точка, а в касата на клуба е постъпил 1000000 кредита. После избери — [447](#) или [448](#).

Засега Земяните са твърде далеч от лидера и Спарки тактично ти намеква, че занапред ще трябва да се стегнеш. Бордът на директорите е на друго мнение — доволни са, че отборът ще се спаси от изпадане, но едва ли това е твоята цел.

Времето за почивка между полусезоните е кратко и бързо ти се налага да се върнеш към шампионатните тревоги.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че спонсорите са поразвързали кесиите си и са отпуснали 500000 кредита. После избери — [447](#) или [448](#).

Представянето на Земяните е доста под очакването и това се отразява на популярността ти. Все по-често улавяш сърдитите погледи на запаянковците, когато се разхождаш по улиците, а по-прямите дори отправят обиди по твой адрес. Бордът на директорите те успокоява, че все пак главната цел — задържане в Лигата — е почти постигната, но едва ли това е и твоята главна цел.

Слабото представяне на отбора се отразява и на преговорите ти със спонсорите за отпускане на пари за закупуване на играчи. Не успяваш да изкопчиш нищо.

Времето за почивка между двата полусезона изтича бързо и ти се налага да се върнеш към шампионатните тревоги.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е спаднал с една точка. Ако оценката ти за авторитет е паднала под 0, отиди на [606](#). В противен случай избери — [447](#) или [448](#).

Сега ти се предоставя шанс да повишиш оценката за треньорските си качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Къде е измислена системата „катеначо“?

а) в Италия

б) в Германия

в) в Англия

2. „Чешка уличка“ е друг термин за:

а) двойно подаване

б) заслон

3. Високите центрирования са характерни за:

а) английските отбори

б) италианските отбори

Когато отговориш на трите въпроса, отиди на [449](#).

Сега ти се дава възможност да повишиш оценката за тренинговите си качества, но само ако отговориш правилно и на трите въпроса от теста.

1. Кой отбор прилага за пръв път „тоталния“ футбол?
 - а) Аякс
 - б) Милан
 - в) Ливърпул
 2. Кое е за предпочитане?
 - а) индивидуалните прояви
 - б) комбинативната игра
 3. На какво разстояние трябва да построим стена при фал за противника?
 - а) 9,15 метра
 - б) колкото може по-близо до топката
- Когато отговориш и на трите въпроса, отиди на [450](#).

Ето отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

2. а) — 1 т. б) — 0 т.

3. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката за тренировките си качества с една точка. В противен случай си остава същата.

Ако имаш пари за играчи и искаш да купиш футболисти от Борсата, отиди на [451](#). В противен случай отиди на [453](#).

Ето отговорите на теста. Виж колко точки получаваш за всеки свой отговор и ги събери.

1. а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

2. а) — 0 т. б) — 1 т.

3. а) — 0 т. б) — 1 т.

Ако си събрал 3 точки, повиши оценката за тренировките си качества с една точка. В противен случай си остава същата.

Ако имаш пари за играчи и искаш да купиш играчи от Борсата, отиди на **451**. В противен случай отиди на **453**

Времето между двата полусезона е вторият трансферен период. Само още веднъж ще имаш възможност да подсилиш отбора с нови футболисти — след края на шампионата, точно преди мачовете за Купата на Лигата.

Отиди на [223](#).

С новите покупки целта изглежда по-близка и достижима. Успяваш да ги картотекираш навреме за втория полусезон и започваш тренировки.

Отиди на [453](#).

До началото на втория полусезон имаш малко време, което трябва да се оползотвори с тренировки. Отново можеш да избереш два варианта за тренировка — колективни занимания или да наблегнеш върху качествата на отделни играчи.

Какво ще предпочетеш?

— целия отбор — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 5, отиди на [454](#). Ако е 5 или 6, отиди на [455](#). Ако е по-голяма от 6, отиди на [456](#).

— отделни играчи — виж оценката си за треньорски качества. Ако е по-малка от 5, отиди на [457](#). Ако е 5 или 6, отиди на [458](#). Ако е по-голяма от 6, отиди на [459](#).

В таблицата „Състояние на отбора“ повиши оценките на четири от единадесетте качества с по една точка. После отиди на **460**.

В таблицата „Състояние на отбора“ повиши оценките на три от единадесетте качества с по две точки или на шест качества с по една точка. После отиди на **460**.

В таблицата „Състояние на отбора“ повиши оценките на четири от единадесетте качества с по две точки или на осем качества с по една точка. После отиди на **460**.

В таблицата „[Данни за закупените Богове](#)“ избери двама играчи и на всеки от тях повиши оценките на две качества с по две точки. После отиди на [460](#).

В таблицата „Данни за закупените Богове“ избери трима играчи и на всеки от тях повиши оценките за две качества с по две точки. После отиди на **460**.

В таблицата „Данни за закупените Богове“ избери четирима играчи и на всеки от тях повиши оценките на две качества с по две точки. После отиди на **460**.

В началото на втория полусезон ти предстои домакински мач срещу отбора на планетата Кра-2, който е известен с прякора „Тънкажите“. Този отбор никога не е блестял с играта си, дори често пъти е показвал невероятна футболна неграмотност, но въпреки това съумява някак си да се задържи в Лигата. И през този шампионат Тънкажите са на ръба на изпадането.

Специалистите предричат категорично победа на Земяните, само тук-там някой корифей се подсмихва загадъчно и предпочита да изчака края на мача, без да дава обяснения.

До мача има достатъчно време и трябва да решиш как да го запълниш. Вариантите са два: тренировка и следене на съдията, ако подозираш, че е възможно да стане нещо. Но ако си убеден, че Земяните са много по-добрия отбор и никой съдия не би могъл да им помогне, може би е по-добре да подготвиш отбора за следващите изпитания.

Ако избереш тренировката, отиди на [465](#). В противен случай отиди на [461](#).

Начинът, по който Тънкажите се задържат в Лигата, би могъл да бъде само един — подкупи. И нищо чудно да решат да прилъжат съдията и за мача със Земяните. Но суперагентът не е вчерашен!

Ако си платил за услугите на „Морис“, отиди на [464](#). Ако си платил за услугите на „Кристи“, отиди на [463](#). В случай че в началото на шампионата си спестил разходите за детективи, отиди на [462](#).

Първата ти работа е да инсталираш подслушвателно устройство към видеофона на хотелската стая, в която е настанен съдията. Така ще си в течение на всичките му разговори. И, разбира се, самият ти заемаш стратегическа позиция във фойето на хотела, за да можеш да го проследиш.

Сам избери — [466](#) или [467](#).

„Кристи“ се заемат със случая и поставят съдията под наблюдение, но предварително те предупреждават, че не се наемат да предотвратят подкупа, а само ще ти сигнализират, ако разберат нещо.

Няколко часа по-късно представител на „Кристи“ те уведомява, че съдията е напуснал хотела си и е успял да се измъкне от детективите. Все пак има надежда, че може да се направи нещо. Малко преди да излезе, той е водил дълъг разговор по видеофона, в който и двете страни са използвали двусмислени фрази и са обменяли информация с кодирани думи. Специалистите от „Кристи“ са успели да разшифроват разговора и да разберат, че договорката ще стане на един от адресите: Мадрид 13×52, Вишнева 46р18 и Могоул 13в17.

Нямаш време да проверяваш и трите възможни явки, трябва да избереш един адрес и да се опиташ да заловиш заговорниците.

- Мадрид 13×52 — отиди на **468**.
- Вишнева 46р18 — отиди на **469**.
- Могоул 13в17 — отиди на **470**.

„Морис“ приемат случая и като истински професионалисти свършват блестящо своята работа.

Подслушвателните устройства засичат разговор между съдията и някаква тайнствена личност. Двамата използват кодови думи, но специалистите на „Морис“ разшифроват разговора и установяват мястото, където ще бъде извършено договарянето. Едва тогава ти съобщават, за да се присъединиш към групата, която ще залови заговорниците на местопрестъплението.

Двама от детективите на агенцията се преобличат като полицаи, за да вдъхнат уважение у случайните свидетели на акцията. Те застават от двете страни на вратата, зад която се извършва договарянето. За миг се споглеждат, казват си нещо с очи и атакуват едновременно.

Вратата се разцепва под натиска на шутовете им, детективите бързо влизат в помещението и вземат на мушка стоящите в него. След тях влизаш ти.

В стаята има двама души. Единият е познат — това е съдията. За твое най-голямо учудване другият е от ръководството на Лигата. На масата пред тях кротко си стои малко куфарче, пълно догоре с банкноти.

— Ето ни и нас — бодро обявяваш ти. — Май трябва да си поговоря сериозно с вас двамата. — Улавяйки вперените им в полицаите погледи, добавяш — това са мои служители, просто са дегизирани. Ако сте послушни, ще успеем да потулим скандала. Но преди това ми отговорете на някои въпроси.



Скоро картинката става ясна — Тънкажите са собственост на голяма фирма, която е един от най-мощните спонсори на Лигата.

Отборът им трябва за прикритие на някакви финансови далавери. За целта не е важно да е силен, а само да бъде в Лигата. Ето защо Лигата се ангажирала да прави дори невъзможното, за да не изпаднат Тънкажите.

— Нямам нищо против тази далавера — казваш ти в заключение, — но и аз гоня цели. Добре разбирате, че мога да публикувам доказателствата за вашата среща и тогава Лигата ще загуби много пари, защото някои спонсори не биха искали да дават пари на мошеници. Зрителите също ще разберат, че често са били лъгани.

— Не може ли да се измисли нещо? — подхвърля представителят на Лигата.

— Разбира се, че може — усмихваш се ти. — На първо място, Земяните ще победят Тънкажите, дори със съдийска помощ, ако играта ни не потръгне. Освен това Лигата ще нареди на съдиите в следващите четири часа да подкрепят Земяните, свирейки за тях. След това ще унищожа уличаващите доказателства и всички ще бъдем доволни. Съгласни?

Съгласяват се, разбира се. Те нямат друг избор.

Отиди на [473](#).

Истинският професионалист не си губи времето в празни подозрения. Вместо това се заемаш с отбора и провеждаш една полезна тренировка.

(В таблицата „Състояние на отбора“ повиши оценките на две от единадесетте качества с по една точка.)

Преди мача в съблекалнята Кали се приближава до теб и те моли да останете за малко насаме.

— Купили са съдията — казва тя. — Не знам кой и за колко, но без съмнение ще свири за Тънкажите. Не че нещо може да се направи сега, просто не искам да си хабиш нервите, ако съдията започне да безобразничи.

Разбираш, че си допуснал грешка, но е твърде късно.

Отиди на [474](#).

Мерките ти дават резултат. Само час, след като си започнал да дебнеш, засичаш разговор между съдията и някаква тайнствена личност. Двамата използват кодирани думи, но подготовката ти на суперагент позволява да разбереш част от разговора. Двамата си уговарят среща на един от следните три адреса: Мадрид 13×52, Вишнева 46р18 и Могул 13в17.

Малко след разговора съдията напуска стаята си. Опитваш се да го проследиш, но успява да ти се изплъзне. Сега ти остава само да избереш един от адресите и да се надяваш, че ще завариш заговорниците там.

- Мадрид 13×52 — отиди на **468**.
- Вишнева 46р18 — отиди на **469**.
- Могул 13в17 — отиди на **470**.

Мерките ти не дават резултат. Наистина, засичаш един разговор между съдията и някаква тайнствена личност, но те използват кодови думи и не успяваш да разбереш нищо. Малко по-късно съдията напуска стаята си. Опитваш да го проследиш, но успява да ти се изплъзне.

Сега вече знаеш, че мачът ще бъде опорочен, но не можеш да направиш нищо. Не ти остава нищо друго, освен да чакаш.

Отиди на [474](#).

Бързо намираш апартамента и без излишно суетене разбиваш вратата. Но варварското ти нахлуване не стряска никого — вътре няма жив човек. Разбираш, че си закъснял. Върху масата има кутия от цигари, върху която е записана сумата 200000 кредита, а под нея има два подписа. Изглежда двамата са сключили някакъв шеговит договор и после са забравили да унищожат тази улика. Разбира се, никой съд не би признал подобно доказателство.

Сега вече си сигурен, че съдията е подкупен и ще свири за Тънкажите. Единственият ти шанс е да се опиташ да го притиснеш с крехката си улика и да се надяваш, че ще се уплаши и няма да прецени колко нищожна е тя.

Сам избери — [471](#) или [472](#).

Бързо намираш апартамента и се долепаш до входната му врата. Отвътре се чуват тихи гласове. Доволен потриваш ръце — попаднал си точно на място. Засилваш се и с мощен шут изкъртваш вратата.

В стаята има двама души. Единият е познат — това е съдията. За твое голямо учудване другият е представител на Лигата. На масата пред тях кротко лежи малко куфарче, пълно догоре с банкноти.

И двамата са толкова уплашени, че отговарят на въпросите ти. Оказва се, че спонсор на Тънкажите е един от най-големите спонсори на Лигата, който използвал отбора, за да прикрие финансовите си далавери. За целта отборът не трябва да е силен, а само да не изпада от Лигата. Договорът между спонсора и Лигата е прост — той дава пари, ако Тънкажите не изпаднат. Иначе кранчето спира.

— Ето какво ще направим — казваш ти, когато картинката ти става ясна, — Земляните ще победят Тънкажите, дори със съдийска помощ, ако играта ни не потръгне. После Лигата ще поеме задължението да наложи на съдиите да свирят за нас в предстоящите ни четири мача. Когато това стане, ще забравя, че сте искали да ме изработите и всички ще бъдем доволни.

Разбира се, и двамата се съгласяват.

Отиди на [473](#).

На избрания адрес живее нищо неподозиращо мексиканско семейство. Членовете му те изглеждат с недоумение и поклащат глава — не, нямат представа за никакъв съдия. Разбира се, огледай жилището им, за да се увериш, че вътре няма никой освен тях.

Сега вече знаеш, че мачът ще бъде опорочен, но не можеш да сториш нищо.

Отиди на [474](#).

Заплахите ти свършват работа. Съдията е уплашен и разколебан, моли те да не правиш скандал и обещава да свири за Земяните.

Мачът протича напълно спокойно. Злорадите усмивки на Тънкажите бързо изчезват, когато Земяните повеждат с 2:0. После централният им нападател пада театрално в наказателното поле и иска дузпа, но съвсем правилно съдията му показва жълт картон за симулация. В края на мача на таблото е изписан резултат 7:0.

Сам избери — [475](#), [478](#) или [479](#).

Заплахите ти довеждат съдията до истеричен смях и той със сълзи на очи ти обяснява, че тази улика е несъществена и трябва да си голям наивник, за да мислиш, ще го уплашиш. Съветва те да не се впрягаш толкова и да се концентрираш върху следващите мачове на отбора си.

След като в продължение на десетина минути му казваш почти всички обиди, които знаеш, го оставяш на мира.

Отиди на [474](#).

Мачът протича според плана. Още в началото Земяните отбелязват два гола, единият от които от съмнително положение за засада. Тънкажите веднага обграждат съдията, ръкомахат към пейката, където стои треньорското им ръководство, но са безсилни да променят нещо. Крайният резултат е 7:0.

Сам избери — [475](#) или [476](#).

Мачът се превръща в типичен пример за гавра със зрителите и усилията на цял един отбор. Съдията не свири чиста дузпа за Земяните, после им отменя гол, измисляйки несъществуваща засада, а за да бъде пълна подигравката, едно подхлъзване на нападател на Тънкажите дава повод на човека в черно да отсъди дузпа.

Но комедията няма край. Вратарят на Земяните отгатва къде ще отиде топката и я избива в ъглов удар. Съотборниците му се надпреварват да го поздравяват и в този момент съдията дава знак, че дузпата е била изпълнена неправилно и трябва да се преповтори. При втория опит топката спира в мрежата и Земяните губят с 0:1.

Сам избери — [477](#), [478](#) или [479](#).

В първите пет мача от втория полусезон можеш да бъдеш доволен от отбора. Момчетата печелят 11 точки (отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“).

Отиди на **480**.

В първите пет мача от втория полусезон Земяните показват невероятна игра и печелят 13 точки (отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“).

Отиди на [480](#).

В първите пет мача от втория полусезон Земяните печелят едва пет точки. Безспорно заслуга за това има и пониженото им самочувствие от загубения мач срещу Тънкажите.

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си спечелил 5 точки. После отиди на **480**.

В първите пет мача от втория полусезон Земяните се представят сравнително добре и печелят 10 точки (отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“).

Отиди на **480**.

В първите пет мача от втория полусезон Земяните не впечатляват с резултатите си и поддържат едно средно ниво.

Отбележи в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“, че си спечелил 8 точки. После отиди на [480](#).

480

За да определиш точките на съперниците си за първите пет мача от втория полусезон, избери — **481**, **482**, **483** или **484**.

481

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 11 точки. После отиди на [485](#).

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 12 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 8 точки. После отиди на [485](#).

483

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 8 точки, Барселона — 9 точки, Манчестър — 7 точки. После отиди на [485](#).

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 10 точки, Барселона — 11 точки, Манчестър — 6 точки. После отиди на [485](#).

В шампионата има кратка почивка и тъкмо си се разположил удобно в кабинета си, хрускаш шоколадови пури, бавно отпиваш от плодовия сок и с наслада четеш поредния бестселър на любимия си писател, когато видеофонът изпищява. Вдигаш поглед към екрана, но той е все така тъмен.

— Няма да видиш лицето ми — разнася се тайнствен глас. — Трябва да си поговорим за пари.

— Колко? — питаш автоматично.

— Около милион. Да, милион е хубаво число, кръгло и удобно.

— Не възнамерявам да спонсорирам никого.

— Това ще бъде сделка, приятелю. Включи компютъра си, за да ти изпратя съобщение. И не се опитвай да засечеш мястото на изпращането, аз съм специалист по компютърни мрежи.

Изпълняваш указанията и на екрана ти се появява кратка статия, в която подробно е описана оргия в нощен клуб, която по-късно прераснала в жестоко сбиване. Главни действащи лица се шестима играчи на Земяните.

— Как ти се струва? — пита гласът. — Не мислиш ли, че цената ми е добра? Плащаш и това никога няма да излезе. Иначе — скандал. Не, няма да съм зъл, ще ти дам време да си помислиш. Точно след шест часа ще загасиш светлините на кабинета си — това ще бъде знак, че си съгласен да платиш.

Връзката прекъсва. Замисляш се. Скандал около отбора — това би било неприятно. От друга страна сумата е солидна.

Би могъл да се справиш и сам с намирането на човека, който притежава материала. А може би трябва да се обърнеш към някого за помощ? Или пък да оставиш материала да излезе и да се надяваш, че последиците няма да са сериозни. Но какво ли ще стане в семействата на играчите? Как ли ще реагират жените им, когато разберат, че техните половинки скитосват по бардаци? И как ще се отрази реакцията на жените върху формата на съпрузите им? Проблеми, проблеми...

Избери сам как да постъпиш, към кого да се обърнеш, ако можеш да използваш услугите му. Ако не ти се занимава, можеш направо да

платиш.

- „Морис“ — отиди на **489**.
- „Кристи“ — отиди на **488**.
- „Рино“ — отиди на **487**.
- „Сик“ — отиди на **486**.
- Направо плащаш — отиди на **490**.
- Заемаш се сам със случая — отиди на **491**.

В агенция „Сик“ си разбират от работата и скоро разбират кой притежава материала. Властта им е толкова голяма, че човекът се съгласява да намали сумата на 100000 кредита. Но „Сик“ пази в тайна самоличността му.

Ако си готов да платиш намалената сума, отиди на [490](#). В противен случай ще трябва сам да намериш човека — отиди на [492](#).

В агенция „Рино“ си разбират от работата и скоро разбират кой притежава материала. Властта им е толкова голяма, че човекът се съгласява да намали наполовина сумата — само 500000 кредита. Но „Рино“ пазят в тайна самоличността на човека.

Ако си готов да платиш намалената сума, отиди на [490](#). В противен случай ще трябва сам да намериш човека — отиди на [492](#).

В „Кристи“ има много способни детективи, които бързо откриват кой е притежателят на материала. Той се съгласява да намали сумата на 300000 кредита. Но „Кристи“ пазят в тайна самоличността му.

Ако си готов да платиш намалената сума, отиди на [490](#). В противен случай ще трябва сам да намериш човека — отиди на [492](#).

Професионалистите от „Морис“ бързо доказват, че си заслужават парите. Само за два часа те откриват кой е притежателят на материала, прилагат своите методи за убеждение и го отказват от мисълта да подаде нещо на медиите. Въпросът се урежда като в приказките — нито плащаш, нито ще има публикации и скандал.

Отиди на [499](#).

490

Парите са ключа към успешното решение на въпроса. Плащаш исканата сума и материалът се потулва, за да не достигне никога до обществеността. Още една неприятност остава зад гърба ти.

Отбележи в [дневника](#) този разход. После отиди на [499](#).

Не си мръдваш пръста и материалът излиза. Неприятната изненада е, че е придружен с голямо количество снимки, които доказват истинността му. Става страхотен скандал, атмосферата в клуба се разваля, някои от играчите обвиняват ръководството за случилото се и правилно отбелязват, че е трябвало да се направи нещо, за да се спре материалът.

И всичко това става точно по време на важните мачове с Барселона и Манчестър. Разбира се, влошеният климат в отбора дава отражение върху резултатите.

Избери — [493](#), [494](#) или [495](#).

Един суперагент си има начини да открие нужния му човек. Операцията ти отнема само три часа и няколко разговора със стари познати, които ти дават необходимите сведения. Вече имаш името и адреса на човека и решаваш да му отидеш на гости.

Той съвсем се шашва, когато те вижда на вратата.

— Съжалявам, ако съм предизвикал някой микроинфаркт — казваш ти, влизайки в апартамента му, — но и аз се разтревожих доста от съобщението ви. Нека поговорим сериозно.

Но той бързо се осъзнава и разговорът не води до нищо, той настоява на сумата. Какво трябва да правиш с такъв човек?

Ако се съгласиш да му платиш, отиди на [490](#). В случай че избереш пътя на заплахите и агресивните действия, избери — [497](#) или [498](#). Ако предпочетеш да вдигнеш ръце и да оставиш материала да излезе, отиди на [496](#).

В тежък мач Земяните губят от Барселона с 0:1. Голът за победителите отбелязва Стоичков с хубав прехвърлящ удар.

Веднага след това идва друг горчив хап — загуба от Манчестър с 0:2. Отличават се Кантона и Хюз, които вкарват по един гол в началото на второто полувреме и решават мача.

Сам избери — [526](#), [527](#), [528](#) или [530](#).

В един тежък мач Земяните завършват 0:0 с Барселона, но домакините изпускат ред чисти голове положения. После идва гостуването на Манчестър Юнайтед и там Земяните губят с 1:2. Хюз и Гигс се разписват за победителите, а почетният гол за твоя отбор пада чак в края на мача, когато вече всичко е решено.

Сам избери — [526](#), [527](#), [528](#) или [530](#).

В един тежък мач Земяните губят от Барселона с 0:1 с гол на Ромарио. После идва гостуването на Манчестър Юнайтед и там съдбата е по-благоклонна — 2:2, щастливо реми. Двата гола за Земяните падат в последните пет минути и хвърлят в отчаяние вече ликуващите фенове на червените дяволи.

Сам избери — [526](#), [527](#), [528](#) или [530](#).

Ти го убеждаваш, че сумата е непоносима за финансово нестабилния ти отбор, но той упорства и в течение на разговора все повече набира самочувствие.

— Не ме интересуват затрудненията ви — отсича изнудвачът. — Ако до няколко часа не получа исканата сума, скандалът е готов.

Вдигаш примирено рамене и напускаш апартамента му.

— Помисли си — застига те гласът му. — Размърдай се малко и ми намери парите!

Оставяш думите му без отговор.

Отиди на [491](#).

Опитваш се да го убедиш, но той настоява на своето. Най-сетне се изнервяш и го сграбчваш за реверите.

— Слушай, приятелче! — крясваш му. — Справял съм се с къде по-корави типове от теб. Ако не отстъпиш, ще те смачкам като въшка, без да ми мигне окото.

— Заплашваш ли ме?

— Отправлям ти последно предупреждение. Жълт картон. Една грешна стъпка от твоя страна и вадя червения. Не напускай играта на живота така глупашки.

Разбира се, това е само блъф, но няколко часа по-късно виждаш цялата сценка по телевизията. Оказва се, че гадът е инсталирал камера в жилището си и е успял да заснеме сценката.

Става страшен скандал. Намесва се и Лигата. Земяните са заплашени с изключване при втора подобна проява, а авторитетът ти пада с една точка (ако е паднал под 0, отиди на 606).

Цялата шумотевица се отразява фатално на отбора и в следващите пет мача Земяните успяват да спечелят само една точка (отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“).

Загубени са и двата важни мача. И Барселона, и Манчестър Юнайтед записват победи с по 2:0 като домакини на Земяните, които сякаш са забравили да играят футбол.

Отиди на [531](#).

Опитваш с добро, но той настоява на своето. Тогава кипваш и го сграбчваш за реверите.

— Слушай, приятелче! — крясваш му. — Справял съм се с много по-корави типове от теб. Ако не отстъпиш, ще те смачкам като въшка.

— Това заплаха ли е?

Вместо отговор го запращаш към стената. Гърбът му глухо се удря в нея и той изохква.

— Това е само за разгрявка — ухилваш се ти и отново го сграбчваш.

— Не! Само не ме бий!

— Ще бъдеш ли добро момче?

Задъхан, той бързо потвърждава. Материалът се потулва и още една неприятност остава зад гърба ти.

Отиди на [499](#).

По програма трябва да играеш първо с Барселона, но природно бедствие на планетата налага отлагането на мача и затова първото дерби в предстоящите пет мача е с Манчестър.

Червените дяволи започват много силно, подкрепяни фанатично от многохилядната публика. В първите петнайсет минути изпускат няколко чисти голове положения, но накрая справедливостта възтържествува — Рой Кийн открива резултата с далечен шут, който заварва вратаря неподготвен.

Реагираш мигновено. Излизаш от кабинката за треньорите и се приближаваш до тъчлинията, за да дадеш указания на отбора.

Съдията забелязва действията ти и прекъсва играта, за да ти направи забележка — по правилата треньорът не бива да стои толкова близо до терена.

Тогава политат предмети от публиката. Една метална кутия от бира се удря в ръба на кабинката, отскоча и те удря по врата. Стъклена бутилка се разбива до крака ти, друга те удря в сгъвката на коляното. Няколко дребни монети рикошират в тила ти, а още една кутийка от бира, този път празна, те удря по главата.



Нормален човек би рухнал от тежките удари, но ти имаш подготовка на суперагент и успяваш да овладееш болката и да я превъзмогнеш. И възниква въпросът какво да правиш? Дали да изсимулираш тежко нараняване или само да отправиш протест към съдията. А може би да отвърнеш на публиката и да запратиш обратно някоя бутилка? Вземаш решението за стотни от секундата.

- симулация — отиди на [504](#).
- протест — отиди на [500](#).
- хвърляш бутилка — отиди на [503](#).

Навеждаш се и вдигаш една бутилка, която по чудо е останала здрава след удара в земята. Съдията вече е застанал до теб.

— Това е безобразие — казваш му. — Настоявам, че при тази ситуация не може да се играе футбол. Домакините не са осигурили нормални условия за игра и в такива случаи правилникът е категоричен.

Съдията се замисля за момент, колебае се.

Сам избери — [501](#) или [502](#).

Междувременно цялото ръководство на Манчестър е напуснало кабинката си и полага усилия да успокои публиката, същото прави и охраната. Но запалянковците са афектирани и продължават с хулиганските изстъпления. Нова бутилка се разбива само на метър от съдията.

— Сам виждате, те нямат респект от никого — подмяташ ти.

И той решава да прекрати мача. Публиката е възмутена, намира да нахлуе на терена и да линчува съдията, но охраната успява да опази живота му.

На другия ден мачът се преиграва на празни трибуни — такива са правилата на Лигата при хулигански прояви.

Сам избери — [505](#) или [506](#).

Междувременно цялото ръководство на Манчестър и полицията полагат усилия да озаптят публиката. Това дава ефект и запаянковците се успокояват.

— След малко пак ще започнат — настояваш ти. — Мачът трябва да се преиграе на закрити врати без публика.

Но съдията се задоволява да отправи последно предупреждение на запаянковците, управата на стадиона взема спешни мерки за подсилване на сигурността и мачът продължава.

Сам избери — [507](#), [508](#) или [509](#).

Това е прекалено, не можеш да оставиш нахалството на гамените без последствие. Бързо грабваш една бутилка, която по чудо е оцеляла при сблъсъка със земята, и я пращаш обратно към запаянковците. Това се посреща с мощен рев на недоволство. Ако сега можеха да нахлуят на терена, щяха да те разкъсат на парчета. Хвала на стабилната охрана!

Но постъпката ти никак не се харесва на съдията и той те отстранява от кабинката. Сега ще трябва да седнеш в ложите, което те лишава от възможността да даваш указания на играчите си.

Сам избери — **510** или **511**.

Строполяваш се моментално на земята, хванал тила си с две ръце и започваш да се превиваш от болка. Всичко става пред съдията и той нито за миг не се усъмнява, че му играеш театър.

Ръководството на домакините веднага взема мерки за озаптяване на публиката, но вече е късно. Съдията прекратява мача и описва подробно случая в доклад до Лигата. Присъден е служебен резултат в полза на Земяните — 3:0. И заслугата за този успех е изцяло твоя.

Отиди на [512](#).

Липсата на публика бе отразява фатално на играчите на Манчестър и те стават лесна плячка на Земяците, които печелят убедително — 3:1.

Отиди на [512](#).

Липсата на публика потиска ентузиазма на Манчестър и те не успяват да повторят доброто си начало от прекъснатия мач. След няколко пропуска пред двете врати, мачът завършва 0:0.

Отиди на [512](#).

След инцидента Земяните успяват да се вземат в ръце и да изравнят играта. Мачът завършва 2:2 след драматични обрати и по един невероятен пропуск и за двата отбора в самия край на второто полувреме.

Отиди на [512](#).

След инцидента Земяните се осъзнават и вземат играта в свои ръце. До края на полувремето успяват да върнат гола, а половин час по-късно идва и победният гол. Отборът ти побеждава с 2:1 в един от най-важните си мачове.

Отиди на [512](#).

И след инцидента Манчестър са определено по-добрият отбор. Земляните успяват да изравнят с малко случаен гол, но после Кантона се разписва два пъти за домакините и отборът ти губи с 1:3.

Отиди на [512](#).

Лишени от наставленията ти, Земяните не успяват да намерят правилна тактика срещу силната игра на Манчестър и губят мача с 0:2.
Отиди на [512](#).

511

Лишени от наставленията ти, Земяните не успяват да намерят правилна тактика срещу силната игра на Манчестър и губят мача с 1:2.
Отиди на [512](#).

На дневен ред е мачът с Барселона. Тежкият мач с Манчестър е изцедил силите на играчите ти и една трезва преценка показва, че те едва ли ще успеят да окажат сериозна съпротива на Барселона. Може би трябва да се помисли за някой по-нетрадиционен метод за победа.

Кали ти съобщава, че сигурен човек е предложил да подкупи трима играчи на противника по избор срещу 1000000 кредита. Ако се съгласиш, ще трябва само да определиш тримата. Офертата е нормална според Кали — все пак това е дерби. Но дали си заслужава да дадеш толкова пари за една среща. А и останалите осем играча ще играят за победа, дали това няма да се окаже достатъчно?

Ако решиш да отделиш 1000000, отбележи разхода в [дневника](#) и отиди на [513](#). Ако предпочетеш да играеш честно, избери — [519](#) или [520](#).

В крайна сметка решаваш, че най-правилно за момента е да купиш този мач, колкото и да ти струва. Естествено, няма да купуваш обикновени играчи, а Богове. В Барселона те са: Стоичков, Куман, Ромарио, Лаудруп, Субисарета, Бакеро и Амор. Избери кои трима от тях да подкупиш и после отиди на [514](#).

514

В дадения долу списък на Боговете на Барселона срещу всяко име има точки. Събери точките срещу имената на тримата подкупени от теб футболисти.

Стоичков — 3, Куман — 5, Субисарета — 5, Лаудруп — 3, Ромарио — 1, Бакеро — 1, Амор — 1.

Ако си събрал 3 или 5 точки, отиди на **515**. Ако си събрал 7 или 9 точки, отиди на **516**. Ако си събрал 11 точки, отиди на **517**. В случай че си събрал 13 точки, отиди на **518**.

В този мач Барселона показва желязна защита, а ефективността на нападателите ѝ е поразяваща. Мачът завършва при резултат 4:0 за домакините.

Трябва да се сърдиш само на себе си. Плати голяма сума, но прецени неправилно кого да подкупиш. Липсата на опит си каза думата.

Отиди на [521](#).

В този мач Барселона показва желязна защита, а ефективността на нападателите ѝ се оказва достатъчна за убедителна победа. Земляните губят мача с 0:2.

Трябва да се сърдиш само на себе си. Плати голяма сума, но прецени неправилно кои играчи да подкупиш. Липсата на опит си каза думата.

Отиди на [521](#).

За един добър познавач на силните страни на Барселона като теб, не представлява трудност да направи правилен избор. Подкупените от теб играчи са ключови за схемата на противника и слабата им игра се оказва решаваща за изхода на мача. Земяните печелят убедително с 2:0.

Отиди на [521](#).

За един добър познавач на силните страни на Барселона като теб, не представлява трудност да направи правилен избор. Подкупените от теб играчи са ключови за схемата на противника и слабата им игра се оказва решаваща за изхода на мача. Земяните печелят сензационно с 4:0.

Отиди на [521](#).

Честната игра е лукс, който могат да си позволят само силните отбори. В момента Земяните са слаби и губят мача с шокиращото 0:4.
Отиди на [521](#).

Честната игра е лукс, който могат да си позволят само силните отбори, а в момента Земяните не са от тях и закономерно губят — 0:2.
Отиди на [521](#).

521

Виж колко точки си спечелил в последните два мача с Барселона и Манчестър. Смятай по три точки за победа и една за равен мач.

Ако си спечелил 4 или 6 точки, отиди на [524](#). В случай че са 2 или 3, отиди на [523](#). Ако са 0 или 1, отиди на [522](#).

522

За да определиш колко точки си събрал от петте мача, избери —
526, 527, 528 или 530.

561

523

За да определиш колко точки си спечелил в петте мача, избери —
526, 527, 529 или 530.

562

524

За да определиш колко точки си спечелил в петте мача, избери —
525, 527, 529 или 530.

563

Земляните правят сериозна заявка за титлата с четири победи и само един равен мач. Спечелените точки са 13.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на **531**.

С изключително слаби игри Земяните успяват да вземат само 5 точки.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [531](#).

В този период Земяните дават среден резултат — 8 точки от 15 възможни.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [531](#).

В този период Земяните се представят под всякаква критика и успяват да спечелят едва 4 точки.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“. В таблицата „[Данни за отбора](#)“ отбележи, че авторитетът ти е спаднал с една точка. Ако оценката му е под 0, отиди на **606**. В противен случай отиди на **531**.

Земляните правят добра серия, спечелвайки 10 точки от 15 възможни.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на **531**.

В този период Земяните дават среден резултат — 7 точки от 15 възможни.

Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [531](#).

531

За да разбереш какви са резултатите на другите три отбора, избери — [532](#), [533](#), [534](#) или [535](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 10 точки, Барселона — 6 точки, Манчестър — 12 точки. После отиди на [536](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 7 точки, Барселона — 8 точки, Манчестър — 9 точки. После отиди на [536](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 13 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 8 точки. После отиди на [536](#).

Запиши резултатите на съперниците си в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 4 точки. После отиди на [536](#).

От таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ определи на кое място са Земяните от четирите отбора. Ако имат равен брой точки с някой отбор, прибегни до жребий. Ако Земяните не са водачи, определи на колко точки изостават от водача в класирането.

Ако Земяните са водачи или изостават най-много на три точки от водача, отиди на **537**. Ако изостават на 4 или 5 точки от водача, отиди на **538**. Ако изостават на 6, 7 или 8 точки от водача, отиди на **539**. Ако изостават на повече от 8 точки от водача, отиди на **540**.

Шансовете за титлата са реални и всичко зависи от предстоящия сблъсък с Милан. Доброто представяне на отбора кара спонсорите да отпуснат 1000000 кредита (отбележи този приход).

От всички страни се сипят поздравления и пожелания за успешен завършек на шампионата. Специалистите най-сетне признават окончателно треньорските ти качества и те обявяват за един от най-добрите футболни капацитети.

Отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“, че авторитетът ти е нараснал с една точка. После отиди на [541](#).

За момента изоставаш и това кара доста хора да се съмняват, че ще успееш да се пребориш за титлата, но специалистите правилно изтъкват, че всичко ще се реши от сблъсъка с Милан.

Добрият ход на отбора кара спонсорите да отпуснат 500000 кредита, които влизат в касата на клуба (отбележи този приход).

Отиди на [541](#).

Изоставането ти от лидера почти сигурно ще се окаже фатално, дори да сътвориш чудеса в сблъсъка с Милан и останалите четири мача до края на шампионата. Но не бива да се забравя, че и другите призови места носят добри пари и трябва да се стремиш да се добереш колкото се може по-напред в класирането.

Отбележи, че авторитетът ти спада с 1 точка. Ако е паднал под 0, отиди на **606**. В противен случай отиди на **541**.

540

Вместо да се борят за челните места в класирането, Земяните са към опашката на таблицата и над тях виси опасност от изпадане, ако се провалят в последните пет мача. Очертава се и много сложен двубой с Милан.

Отбележи, че авторитетът ти спада с 1 точка. Ако е паднал под 0, отиди на **606**. В противен случай отиди на **541**.

Най-сетне идва и мачът на истината — в пряк двубой на свой терен Земяните срещат големия фаворит Милан, изпълнени с желание за победа.

Като гост Милан има изпитана тактика и не отстъпва от нея. С бавни разигравания играчите му предпазливо налагат едно приспивно темпо и търсят пролуки в отбраната на съперника.

Всъщност Милан ти предоставят възможност да избереш темпото. Трябва да прецениш дали да се хвърлиш в атаки или да приемеш тактиката им, отчитайки умората на Земяните от мачовете с Барселона и Манчестър.

Ако избереш активната игра, отиди на [542](#). В случай, че избереш предпазлив вариант, отиди на [544](#).

542

Опитвайки се да използваш максимално предимството да си домакин, даваш указания на играчите си да приложат плътна преса още в полето на противника.

Виж оценката си за преса. Ако е по-голяма от 8, избери — [547](#) или [548](#). В противен случай отиди на [543](#).

Активната игра изисква добра организация, а ти не си успял да постигнеш това в тренировките. Милан получават шанс да контраатакуват и ще трябва да неутрализираш по някакъв начин тази опасност. Когато атакуваш с повече играчи, за защитниците остава само да използват изкуствени засади.

Виж оценката си за изкуствени засади. Ако е по-голяма от 7, отиди на [545](#). В противен случай отиди на [546](#).

Когато два опитни отбора предпочетат да играят предпазливо, резултатът обикновено е нулево равенство. На практика точно така се получава и в този мач — в тридесетата минута на таблото още стоят двете нули, а публиката започва да нервничи, защото хората плащат пари, за да гледат голове.

Отиди на [549](#).

В този период от мача защитата ти е перфектна и редовно поставя тримата нападатели на Милан в положение на засада. Така изтича първият половин час, а гол все още няма.

Отиди на [549](#).

За бързите нападатели на Милан опитите на Земяните за изкуствени засади са добре дошли. При един такъв несръчен опит Гулит се измъква от засадата, елиминира спокойно излезлия да го пресрещне вратар и отправя топката в мрежата. Малко неочаквано Милан повежда в тридесетата минута.

Отиди на [549](#).



Земляните показват едно от най-силните си оръжия — безкомпромисна преса и само шансът помага на Милан да се отърве без гол в първия половин час на мача.

Отиди на [549](#).

Земляните показват едно от най-силните си оръжия — безкомпромисна преса. Защитата на Милан не успява да се справи с натиска на играчите ти и в тридесетата минута стадионът ликува — един от халфовете на Земляните със смел шпагат открадва топка от краката на Рийкард, тя отива към централния нападател, който необезпокояван напредва към вратата на противника и с техничен удар отправя топката в мрежата — 1:0!

Отиди на [549](#).

Преди да продължиш четенето на този епизод, попълни в таблицата „Милан, като домакин“ резултата от първите тридесет минути.

В края на първото полувреме умората си казва думата в редиците на Земяните и Милан получава повече пространство за атаки. Звездното нападение притиска сериозно Земяните и ти излизаш на тъчлинията, за да дадеш указания на защитата.

Какво ще им наредиш?

— глуха защита — отиди на [550](#).

— зонава защита — отиди на [551](#).

550

Използвайки пасивната ти игра, Милан натиква отбора на Земяните в наказателното им поле.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-голяма от 9, избери — [553](#) или [554](#). В противен случай отиди на [552](#).

Преценявайки, че не бива да вкарваш вълка в кошарата, даваш указания за по-активна защита.

Виж оценката си за зонава защита. Ако е по-голяма от 9, отиди на [555](#). В противен случай избери — [556](#) или [557](#).

Когато човек вкара сам вълк в кошарата, не бива да му се сърди, намирайки стадото си в състояние „гроги“. Милан получават невероятна възможност да отбележат гол и не я пропускат. Ван Бастен напомня за класата си с чудесно воле от двадесетина метра. И полувремето завършва.

Отиди на [558](#).

Когато човек вкара сам вълка в кошарата си, не бива да се ядосва, че е намерил стадото си полумъртво. Милан получават възможност да отбележат гол и не я пропускат. Савичевич се преборва за една топка в наказателното поле, за миг остава свободен и с точен удар намира незащитения ъгъл на вратата. Така завършва полувремето.

Отиди на [558](#).

Милан имат отличния шанс да се доберат до гол, но невероятният им малшанс запазва вратата на Земяните. Краят на полувремето идва, без да бъде отбелязан гол при този страхотен натиск от страна на Милан.

Отиди на [558](#).

Земляните се защитават отлично и в последните петнадесет минути на полувремето резултатът остава непроменен.

Отиди на [558](#).

В последните петнадесет минути на първото полувреме Милан изпуска няколко чисти голове възможности, но резултатът остава непроменен.

Отиди на [558](#).

В последните петнадесет минути на първото полувреме класата на Милан си казва думата. Уж натискът им не е толкова силен и Земяните изглежда се справят с него, а изведнъж в защитата зейва празно пространство, Гулит нахлува в него, получава топката, минава през двама защитници и намира вляво свободен ван Бастен, който с фин пас извежда Лентини на голова позиция и той не пропуска да се запише като голмайстор.

Отиди на [558](#).

Преди да продължиш четенето на този епизод попълни в таблицата „Милан, като домакин“ резултата от първото полувреме.

След почивката Земяните отново вземат инициативата, а Милан се поприбират в своята половина и залагат на разумната и пресметлива игра.

Какви са указанията ти към Земяните за игра в нападение?

— центрирания — отиди на **559**.

— атаки през центъра — отиди на **560**.

— постепенно нападение — отиди на **561**.

— предпазлива игра — отиди на **562**.

Виж оценката си за центрирания. Ако е по-голяма от 9, избери — **564** или **565**. В противен случай отиди на **563**.

560

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 10, избери — **564** или **565**. В противен случай отиди на **563**.

599

561

Виж оценката си за постепенно нападение. Ако е по-голяма от 11, избери — **564** или **565**. В противен случай отиди на **563**.

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута играта се води в приспивно темпо. И двата отбора си разменят къси пасове, които не носят заплахи за противника, и се стремят да не допуснат гол във вратата си, а напред — каквото стане. Е, нищо не става и резултатът остава непроменен. Отиди на [570](#).

Нападателната ти тактика води до оголване в защита и възниква реалната опасност да получиш гол, защото атаките на Милан стават по-остри.

Каква защитна тактика ще избереш?

— зонава защита — отиди на [566](#).

— изкуствени засади — отиди на [567](#).

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута Земяните имат неоспоримо териториално и игрално превъзходство, но не успяват да оползотворят нито едно от големите си положения, а веднъж и гредата помага на Милан да запазят вратата си от попадение и резултатът остава непроменен.

Отиди на [570](#).

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута
Земляните имат неоспоримо териториално и игрално превъзходство и
съвсем закономерно топката навестява вратата на Милан — гол!

Отиди на [570](#).

566

Виж оценката си за зонова защита. Ако е по-голяма от 10, отиди на **568**. В противен случай отиди на **569**.

567

Виж оценката си за изкуствени засади. Ако е по-голяма от 8, отиди на **568**. В противен случай отиди на **569**.

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута Земяните играят по-активно, но не успяват да отбележат гол. Редките контраатаки на Милан също остават ялови и резултатът се запазва непроменен.

Отиди на [570](#).

От началото на второто полувреме до осемдесетата минута Земяните играят открито и нападателно, но с гол се поздравяват играчите на Милан, които намират пролука в несигурната ти защита и чрез Гулит отбелязват много важно попадение.

Отиди на [570](#).

Преди да продължиш четенето на този епизод, попълни в таблицата „Милан, като домакин“ резултата в осемдесетата минута.

До края на мача остават още десет минути. Времето е и много, и малко. Историята познава случаи, когато за деветдесет минути един отбор успява да отбележи само един гол, а в даденото от съдията седемминутно продължение вкарва цели три.

Виж резултата до момента. Ако Милан води, отиди на [572](#). Ако резултатът е равен, отиди на [571](#). В случай че Земяните водят, отиди на [573](#).

Ти си домакин и досега победата ти се изплъзва. Но може би ще се задоволиш и с равенство? Въпрос на тактика в надпреварата за титлата.

Ако си доволен от резултата и не възнамеряваш да го променяш, отиди на [574](#). В случай че решиш да рискуваш, отиди на [572](#).

Времето е малко, а резултатът никак не ти харесва. Ето защо даваш указания на играчите си да се хвърлят в атака, рискувайки да получат гол.

Сам избери — **582**, **583** или **584**.

573

Загубата не влиза в плановете на Милан за този мач и те хвърлят всички сили в атака, принуждавайки Земяните да преминат към глуха защита.

Виж оценката си за глуха защита. Ако е по-голяма от 9, отиди на [575](#). В случай че е по-малка от 8, отиди на [576](#). Ако е 8 или 9, отиди на [577](#).

Е, когато и двата отбора искат равенството, то няма къде да избяга. Последните десет минути на мача могат да накарат някой по-претенциозен зрител да почине от скука. Разбира се, резултатът остава непроменен.

Отиди на [585](#).

В последните минути Земяните проявяват чудеса от героизъм и успяват да запазят резултата непроменен. Защитата им устоява на страхотния натиск на гостите и след последния съдийски сигнал зрителите дълго не напускат местата си, аплодирайки важната победа.

Отиди на [585](#).

В последните минути Земяните се бранят отчаяно, но нападателната мощ на Милан се оказва по-силна от мъжеството на играчите ти и само минута преди края на мача ван Бастен с перфектно воле намира мрежата. За друго просто няма време и съдията дава последния сигнал.

Отиди на [585](#).

Атакувайки, Милан оставят свободни пространства за контраатаки и ти решаваш да се възползваш от тази възможност.

Виж оценката си за контраатаки. Ако е по-малка от 10, избери — **578**, **579**, **580** или **581**. В противен случай избери — **578** или **580**.

578

Защитниците проявяват чудеса от героизъм, а при единствената контраатака Земяните отбелязват гол, който слага край на мача.

Отиди на [585](#).

Защитата на Милан не допуска голови ситуации пред вратата си, а Гулит минута преди края отбелязва гол. За друго просто няма време и съдията дава последния сигнал.

Отиди на [585](#).

В осемдесет и шестата минута единствената прилична атака на Земяните завършва с гол, а само две минути по-късно и Милан вкарва чрез Донадони. За повече просто няма време и съдията дава последния сигнал.

Отиди на [585](#).

Земляните не успяват да направят нито една сваятна контраатака, но и натискът на Милан се оказва безплоден и резултатът се запазва непроменен до последния съдийски сигнал.

Отиди на [585](#).

Когато един отбор се хвърли хазартно напред, прилагайки пиратския девиз „Смърт или слава“, законите на футбола отстъпват пред хаоса и само шансът може да наклони везните на нечия страна.

В случая Земяните вадят страхотен късмет и успяват да отбележат гол секунди преди края на мача.

Отиди на [585](#).

Когато един отбор се хвърли хазартно напред, футболните закони отстъпват пред хаоса и всичко зависи от късмета.

В случая и двата отбора пропускат по две от така наречените стопроцентови голови положения, но резултатът остава непроменен до последния съдийски сигнал.

Отиди на [585](#).

Когато един отбор се хвърли хазартно напред, футболните закони отстъпват пред хаоса и само късметът може да наклони везните на нечия страна.

В случая шансът е на страната на Милан, които запазват вратата си и успяват да вкарат гол чрез Гулит само секунди преди края на мача.

Отиди на [585](#).

585

Запиши крайния резултат от мача в таблицата „Милан, като домакин“. Ако Милан са победили, отиди на **586**. В случай че резултатът е равен, отиди на **587**. Ако победата е за Земяните, отиди на **588**.

586

За да разбереш колко точки са спечелили Земяните в последните си пет мача, избери — **589**, **591** или **592**.

587

За да разбереш колко точки са спечелили Земяните в последните пет мача, избери — **589**, **591** или **593**.

За да разбереш колко точки са спечелили Земяните в последните пет мача, избери — **590**, **591** или **593**.

Това, че не успя да победиш Милан, се отразява на самочувствието на Земяните и те постигат среден резултат — 8 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [594](#).

Победата срещу Милан вдъхновява отбора и той постига 13 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [594](#).

В края на шампионата Земяните дават среден резултат, спечелвайки 10 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [594](#).

Загубата от Милан се отразява на самочувствието на Земяните и те успяват да спечелят едва 5 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [594](#).

С три победи и два равни мача Земяните спечелват 11 точки. Отбележи това в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“ и после отиди на [594](#).

594

За да научиш резултатите на съперниците си, избери **595, 596, 597** или **598**.

633

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 12 точки, Барселона — 7 точки, Манчестър — 6 точки. После отиди на [599](#).

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 9 точки, Барселона — 12 точки, Манчестър — 9 точки. После отиди на [599](#).

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 11 точки, Барселона — 5 точки, Манчестър — 13 точки. После отиди на [599](#).

Запиши резултатите в таблицата „[Ходът на претендентите за титлата](#)“: Милан — 10 точки, Барселона — 10 точки, Манчестър — 7 точки. После отиди на [599](#).

Виж таблицата „Ходът на претендентите за титлата“ и определи мястото на Земяните в сравнение с другите три отбора. Ако Земяните имат равни точки с някой отбор, печели този, който е постигнал по-добри резултати в преките двубои между двата отбора. Ако са си разменили по една победа или пък и двата мача са завършили наравно, печели този, който е вкарал повече голове като гост. Ако три отбора се окажат с равни точки, отново се гледат мачовете помежду им. Ако по всички показатели са равни, прибегни до жребий.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от мястото на Земяните в класирането.

— първо място — **600**.

— второ място — **601**.

— трето място — **602**.

— последно място от четирите отбора, но повече от 33 точки — **603**.

— последно място и по-малко от 34 точки — **604**.

Шампионската титла е притежание на Земяните. Цялата планета ликува, приятно изненадана от успеха на своя отбор, който в началото на сезона бе причисляван към изпадащите от Лигата.

От Лигата пристига и още нещо освен шампионската титла — чек за 50000000 кредита. Сам трябва да прецениш дали да използваш част от парите за покупки на Борсата или да ги запазиш непокътнати в касата.

Но празненствата бързо отшумяват, защото идват мачовете за Купата. Повиши авторитета си с 3 точки.

Отиди на [605](#).



601

Второто място носи голяма радост на цялата планета, само Спарки е леко намръщен, защото изпусках доста пари от загубата на първото място.

От Лигата пристига чек за 30000000 кредита — награда за доброто класиране. Но радостта от успеха е кратка — идват мачовете за Купата.

Повиши авторитета си с 2 точки.

Отиди на [605](#).

Третото място удовлетворява напълно Борда на директорите и те дори ти предлагат треньорското място и за новия шампионат.

Но Спарки с право недоволства — изпусна много пари с това класиране. От Лигата пристига чек за 10000000 кредита, а наградата за първото място беше 50 милиона.

Отбележи в [дневника](#) прихода и повиши оценката си за авторитет с 1 точка.

Но нямаш време да размишляваш относно ценността на постижението си, защото идват мачовете за Купата.

Отиди на [605](#).

Земляните не успяват да се доберат до челната тройка, но ти все пак изпълни поставената от Борда на директорите задача — оставане в Лигата.

В края на шампионата Лигата плаща на всеки отбор определена сума в зависимост от мястото, което заема в класирането. (За да определиш каква сума си получил от Лигата, умножи спечелените си точки по 150000.)

Но Време за почивка няма — идват мачовете за Купата.

Отиди на [605](#).

С трагичното си постижение Земяните изпадат от Лигата и догодина ще се състезават в по-долна група. Бордът на директорите, разбира се, е крайно недоволен. Получаваш съобщение да се явиш за обяснение.

Отиди на [606](#).

Сега в касата на клуба има достатъчно пари, за да се отдадеш на покупки. Но не бива да забравяш, че крайната цел е да осигуриш най-малко 60000000 кредита в касата на клуба в края на твоята треньорска кариера. Това ще означава 30000000 приход за Отдела — точно колкото трябва, за да излезе от кризата.

От Купата можеш да очакваш следните премии: за спечелване на Купата — 25000000 кредита, за достигане до финала — 12000000, за достигане до полуфинал — 5000000. Всяко по-ранно отпадане не носи приходи.

От една страна, покупките ще подсилят добро представяне за Купата и съответното количество пари. Но не бива да бъдеш разточителен, защото всеки кредит е ценен за Отдела.

Ако решиш да купуваш Богове, отиди на [607](#). В противен случай отиди на [609](#).

Твърде дълго се гаври с треньорската професия и ето, че идва часът на истината. Запалянковците не те понасят, играчите нямат респект от теб, а становището на Борда на директорите е, че си закопал отбора. В такива случаи решението е едно — уволнение!

Разбира се, нямаш право да претендираш за неустойка, защото работата ти в клуба беше пълен провал. Но по-лошото е, че твоят провал води до фалит на Отдела. В този момент всички галактически мошеници изпадат в дива радост, предвкусвайки големи и безнаказани печалби.

А суперагентът се влива в милиардната армия на безработните и ще трябва да си потърси нова професия — може би галактически престъпник!

Решаваш, че третият и последен трансферен период е даден, за да се използва. Отборът трябва да бъде подсилен за спечелването на Купата.

Отиди на [223](#).

— Е, да се надяваме, че с новите играчи Купата ще бъде наша —
подмята Спарки, виждайки те да се мотаеш край Борсата.

— Няма проблем — отвърщаш бодро ти.

Е, да видим! Отиди на **609**.

След продължителния шампионатен маратон, борбата за Купата изглежда прекалено кратка, всичко се развива за пет дни. В първия кръг участват всички отбори от Лигата и първите шестнадесет в класирането от долната група. Жребият разпределя тридесет и двата отбора в шестнадесет двойки, които играят в един мач.

Земляните лесно преодоляват първия кръг, останалите фаворити също. Жребият за осминафиналите отново дава лесен съперник на отбора ти и Земляните с лекота достигат до четвъртфиналите. Все още не знаеш следващия си съперник, но едно е сигурно — оттук до края няма лесни мачове.

Купата има своя логика, съвсем различна от тази на шампионатните срещи. Един спад във формата може да се окаже фатален и за най-добрия отбор. Шампионатните грешки могат да бъдат оправяни, докато за Купата всеки грешен ход те изважда от борбата. Но това е предимството и недостатъкът на мачовете за Купата — в тях са възможни всякакви изненади.

Отиди на [610](#).

Жребият за четвъртфиналите изправя един срещу друг Манчестър и Милан. От това можеш да бъдеш доволен — един от двата гиганта ще напусне борбата.

Земляните имат за съперник отбора на планетата Клест, който е известен под името Грубияните. Като гости те са лесна плячка, но мачът е на Клест, където бруталността на домакините обикновено минава всякакви граници.

Още от самото начало Грубияните показват, че за тях мачът е на живот и смърт. Безумни влизания за първа топка, удари в слабините, лакти в ребрата, щипане, ритане по глезените — това са само част от методите, с които се надяват да спечелят срещата. А като капак на всичко съдията явно е подкупен и си затваря очите за бруталните им нарушения.

Играчите ти започват да се изнервят и чувстваш, че въпреки изричните ти указания преди мача, вече трудно сдържат нервите си. Ето защо излизаш на тъчлинията, за да ги успокоиш и озаптиш — в никакъв случай не бива да се допусне сбиване на терена, защото не се знае как ще постъпи съдията.

Виж оценките си за авторитет и дисциплина на отбора. Ако дори само една от оценките е по-голяма от 4, отиди на [611](#). В противен случай отиди на [612](#).



За щастие играчите се вслушват в съветите ти и не се поддават на провокациите на домакините. Постепенно класата си казва думата и в началото на второто полувреме Земяните повеждат с един на нула. Грубияните се опитват да окажат някакъв натиск, но не постигат нищо повече от хаотични атаки, които водят до празнини в отбраната им и Земяните ги наказват с втори гол. До края на мача резултатът става 5:0 и Земяните вече се замислят за жребия на полуфиналите.

В най-интересния четвъртфинал Манчестър се справя с Милан по безапелационен начин — 3:1.

Отиди на [613](#).

За нещастие играчите ти не се вслушват в твоите думи, отвръщат на грубостите на домакините по същия начин, а съдията само това и чака. За пет минути дава два червени картона на футболисти на Земяните, а малко по-късно и трети — за нецензурни думи към съдията. Това дава голямо предимство на Грубияните, които печелят мача с минималното 1:0.

Земяните отпадат от борбата, а в клубната каса не постъпват никакви приходи.

Отиди на [822](#).

613

Жребият за полуфиналите отново е милостив към Земяните. Те ще трябва да се преборят с Ескимосите от Арк, а в другия полуфинал Манчестър ще посрещне Барселона.

Но не се заблуждаваш нито за момент относно класата на съперника. Земяните гостуват на планета с изключително суров климат, който всеки географ би определил като полярен. Обилните снеговалежи и ниските температури присъстват ежедневно и условията за играта са винаги на границата на допустимото.

Ескимосите започват мача безкомпромисно, успяват да контузят двама от играчите ти и с това се изчерпва правото ти на смени. Най-лошото е, че противникът успява да вкара гол при първоначалния си натиск и това прави ситуацията още по-тежка.

Виж оценката за мъжество. Ако е по-голяма от 5, отиди на **614**. В противен случай избери — **615** или **616**.

614

Лошото начало не стряска момчетата и на полувремето те успяват да изравнят резултата.

Отиди на [617](#).

655

Момчетата ти отстъпват на Ескимосите в двубоите, но въпреки това класата на двата отбора е различна и още на полувремето Земяните успяват да изравнят резултата.

Отиди на [617](#).

Меката игра на Земяните помага на Ескимосите да наложат волята си в този мач и да удържат преднината от един гол до края. Така те се класират за финала, а отборът ти приключва участието си за Купата. Малко утешение са 5000000 кредита, които постъпват в касата на клуба за достигането му до полуфинал.

Отиди на [822](#).

Снегът започва да вали сериозно още в края на полувремето, но когато играчите излизат за вторите 45 минути, на терена има поне петсантиметрова бяла покривка. Затруднените условия за игра безспорно ще дадат предимство на по-добрия във физическо отношение отбор, защото на заснежен терен изкуството отстъпва на твърдостта и атлетизма.

Виж оценката си за физическа подготовка. Ако е по-голяма от 6, отиди на **619**. В противен случай отиди на **618**.

Всички играчи на Ескимосите са здрави и атлетични момчета, които са свикнали със снега и лесно се приспособяват към него, докато Земяните издъхват след половин час. В края на мача Ескимосите усещат, че противниците им са гроги и засилват темпото. Пред вратата на твоя отбор се редят положение след положение и в осемдесет и осмата минута става неизбежното — 2:1 за Ескимосите.

Така Земяните приключват с участието си за Купата. Малко утешение са 5000000 кредита, които постъпват в клубната каса за достигането до полуфинал.

Отиди на [822](#).

Снегът не плаши играчите ти и те не отстъпват физически на съперниците си. Виждайки, че лошите условия не им донасят очакваното предимство, Ескимосите рухват психически и улесняват задачата ти. Разликата в класите бързо си казва думата и мачът завършва при резултат 4:1 за Земяните. Това означава отиване на финал!

Отиди на [620](#).

В другия полуфинал Манчестър побеждава Барселона с 2:1 и също се класира за финала. По традиция финалистите се срещат на точно копие на стария английски стадион „Уембли“, превърнал се в легенда за много поколения футболисти и запаленковци по целия свят.

В състава на Манчестър Боговете са Марк Хюз, Райън Гигс, Ерик Кантона, Пол Инс, Дий Шарп, Рой Кийн и Петер Шмайхел. Прави впечатление, че в защитата им няма нито един Бог.

И двата отбора отиват на финала с надеждата, че след последния съдийски сигнал ще държат Купата в ръцете си, но победителят ще бъде един!

Отиди на [621](#).

Указание за игра: Земляните ще бъдат поставяни в различни игрови ситуации и техният изход ще зависи от решенията ти и от класата на играчите, с които разполагаш. Когато един от двата отбора вкара гол, отбелязвай промяната на резултата в таблицата „[Финалът за Купата](#)“.

Мачът започва и двата отбора бързо оставят предпазливостта, стремейки се да покажат хубав футбол.

Силен шут на Шмайхел изпраца топката към Инс в центъра на игрището.

- ако имаш Рей Хаутън, отиди на [622](#).
- ако имаш Щефан Ефенберг, отиди на [623](#).
- ако имаш и двамата, избери един от тях.
- ако нямаш нито един от двамата, отиди на [624](#).

Докато топката лети във въздуха, Хаутън и Инс се борят за позиция при посрещането ѝ.

Виж оценката на Хаутън за защитна игра. Ако е по-голяма от 7, отиди на [625](#). В противен случай отиди на [624](#).

623

Докато топката лети, Ефенберг и Инс се борят за позиция при посрещането ѝ.

Виж оценката на Ефенберг за защитна игра. Ако е по-голяма от 7, отиди на [625](#). В противен случай отиди на [624](#).

Инс надделява в борбата за първа топка и с елегантно финтово движение се отскубва от свързката. За миг се оглежда, за да избере подходящо продължение на атаката.

Сам избери — **652**, **683** или **684**.

Свръзката на Земяните успява да се пребори с Инс за първа топка и сега трябва да даде продължение на започнатата атака. Но къде да подаде?

- към лявото крило — отиди на **626**.
- към дясното крило — отиди на **627**.
- да продължи сам напред — отиди на **628**.

Ако лявото ти крило е Джон Барнс, отиди на **699**. В противен случай избери — **629** или **630**.

627

Ако дясното ти крило е Брайън Лаудруп, отиди на **699**. В противен случай избери — **629** или **630**.

668

Преодолявайки Инс, свързката се озовава лице в лице с опорния халф на Манчестър — Рой Кийн, който бърза да сложи край на атаката на Земяните.

Виж оценката на свързката за техника. Ако е по-голяма от 7, избери — [647](#) или [648](#). В противен случай отиди на [646](#).

Бекът на Манчестър не е Бог, но успява да открадне топката с хубав шпагат и слага край на атаката.

Отиди на [700](#).

Крилото ти с лекота преодолява противниковия бек и достига до аутлинията. Сега трябва да центрира. Вдига поглед и вижда, че може да подаде на централния нападател, който се намира в наказателното поле, и на плеймейкъра, който е точно срещу вратата, свободен и на около петнадесет метра от нея.

На кого да центрира?

— на плеймейкъра — отиди на **631**.

— на нападателя — избери — **632** или **633**.

631

Следва показно центриране и топката отива право на воето на плеймейкъра.

Ако той не е Бог, отиди на [639](#). Ако е Гаскойн, отиди на [634](#). Ако е Марадона, отиди на [635](#).

Следва показно центриране и топката отива към нападателя.

Ако той не е Бог, отиди на [645](#). Ако е Стиви Бул, отиди на [640](#).
Ако е Виали, отиди на [641](#).

Центрирането е в обсега на вратаря и Шмайхел уверено лови топката, слагайки край на атаката.

Отиди на [700](#).

634

Виж оценката на Гаскойн за изстрел. Ако е по-голяма от 8, отиди на **637**. В противен случай отиди на **636**.

675

635

Виж оценката на Марадона за изстрел. Ако е по-голяма от 8, отиди на **638**. В противен случай отиди на **636**.

676

Ударът е силен, но неточен и профучава високо над горната греда на вратата на Шмайхел. И атаката приключва. Отиди на [700](#).

637

Мощният удар на Гаскойн оставя безпомощен вратаря Шмайхел, който само изглежда влизащата в мрежата му топка.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на **700**.

678

Мощният удар на Марадона оставя безпомощен вратаря Шмайхел, който успява само да изгледа влизащата в мрежата му топка. Отбележи промяната на резултата и после отиди на [700](#).

Само истински майстор може да изпълни толкова сложен удар, а твоят плеймейкър е далеч от подобна класа и праща топката във висините, пропилявайки тази атака.

Отиди на [700](#).

640

Стиви Бул отскача, за да посрещне топката с глава и се извисява над защитниците на Манчестър.

Виж оценката на Бул за игра с глава. Ако е по-голяма от 7, отиди на [642](#). В противен случай отиди на [643](#).

641

Виали тръгва към топката, опитвайки се да изпревари защитниците на Манчестър.

Виж оценката на Виали за игра с глава. Ако е по-голяма от 7, отиди на [644](#). В противен случай отиди на [643](#).

Нападателят достига върхната точка на своя полет точно в момента, когато топката идва при него и той я забива в мрежата със страшна сила. Земяните пожеждат в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на **700**.

В последния момент един от защитниците незабелязано бута в гърба нападателя и той загубва равновесие. Това е достатъчно, за да не уцели добре топката и да я прати над напречната греда. Отиди на [700](#).

Виали излиза пред защитата и с отсечен удар намира далечния ъгъл на вратата. Шмайхел е безпомощен и Земяните повеждат в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [700](#).



Центрирането е добро, но либерото на Манчестър пръв достига до топката и я изчиства далеч от вратата, слагайки край на атаката на Земяните. Отиди на [700](#).

С безупречен шпагат Кийн отнема тази топка и я изчиства напред, с което слага край на атаката на Земяните. Отиди на [700](#).

Кийн се опитва да направи шпагат, но свързката на Земяните чуква топката покрай него и се устремява към вратата. Кийн бързо става на крака, спринтира след него и брутално го спъва на границата на наказателното поле. Позицията е идеална за един добър изпълнител на фалове. Играчите поглеждат към теб, за да определиш кой да изпълни фала.

— Марадона — отиди на [650](#).

— Гаскойн — виж оценката му за фалове. Ако е по-голяма от 7, избери — [650](#) или [651](#). В противен случай отиди на [649](#).

С безупречен шпагат Кийн избива в тъч топката и дава възможност на защитата да се организира. Опасността за Шмайхел преминава. Отиди на [700](#).

Топката прелита покрай стената, но и покрай вратата на Шмайхел, без да му създава неприятности. Опасността отминава.
Отиди на [700](#).

Топката минава ниско над стената и се насочва към далечния за Шмайхел ъгъл. Вратарят на Манчестър се измята в артистичен плонж, но е очевидно, че няма да успее да покрие ъгъла. И когато всички очакват гол, топката среща напречната греда и излиза в аут.

Отиди на [700](#).

Мощният удар минава покрай стената. Топката се насочва към далечния за Шмайхел ъгъл. Вратарят отчаяно плонжира, но успява само да закачи с върховете на пръстите си връхлитация в мрежата му снаряд. Земяните повеждат в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на **700**.

652

Инс решава да предприеме самостоятелна акция и се врязва в центъра. Там го посреща опорният халф на Земяните.

Ако имаш в отбора Марсел Десаи, отиди на [653](#). В противен случай отиди на [654](#).

Десаи влиза твърдо, остава съмнение за фал срещу Инс, но съдията остава безмълвен и опасността отминава.

Отиди на [700](#).

Набрал вече скорост, Инс с лекота преминава опорния халф. Сега пред него са стоперът на Земяните, либерото и нападателят на Манчестър Марк Хюз.

Един от двамата защитници трябва да посрещне Инс. Кой да бъде?

— стоперът — отиди на [655](#).

— либерото — отиди на [659](#).

655

Ако имаш в отбора си Марк Райт, отиди на **656**. В противен случай отиди на **657**.

696

Либерото поема Хюз, а Райт се насочва към Инс. Има два начина да го спре: да го надбяга или да направи шпагат.

— надбягване — отиди на [658](#).

— шпагат — отиди на [659](#).

Инс прави невероятен рейд, преодолявайки последователно свръзката, опорния халф и стопера на Земяните. Сега двамата с Хюз излизат сами срещу либерото, който изпада в затруднение. Той би могъл да тръгне към Инс или да заеме позиция между двамата и да накара Инс да предприеме нещо.

Ако решиш да тръгне към Инс, отиди на **661**. Ако предпочетеш да застане между двамата, отиди на **662**.

Избягвайки риска, Райт спринтира рамо до рамо с Инс, опитвайки се да го измести с тяло, но Инс вече е набрал скорост.

Виж оценката на Райт за бързина. Ако е по-голяма от 7, отиди на **660**. В противен случай отиди на **657**.

Усещайки, че Инс е набрал скорост и трудно ще го настигне, Райт прави опит за шпагат.

Виж оценката на Райт за шпагат. Ако е по-голяма от 6, отиди на **660**. В противен случай отиди на **657**.

Класата на Райт си казва думата. Той правилно преценява ситуацията и успява да отнеме топката от Инс, предотвратявайки опасността.

Отиди на [700](#).

661

Ако либерото не е Бог, отиди на [664](#). В противен случай събери оценките му за бързина и пласиране. Ако сборът е по-голям от 16, отиди на [663](#). Иначе отиди на [664](#).

Инс вече е на границата на наказателното поле и трябва да избира продължение на атаката.

Сам избери — **673** или **674**.

С невероятен шпагат либерото успява да избие топката на Инс и да предотврати надвисналата опасност.

Отиди на [700](#).

664

В стил Марадона Инс преодолява и либерото. Сега двамата с Хюз са сами срещу вратаря, който тръгва към тях, за да скъси ъгъла.

Сам избери — **665** или **666**.

665

В този момент нервите на Инс, а може би умората си казва думата, не издържат и той прави най-лесното — бие с всичка сила.

Виж оценката на вратаря за рефлекс. Ако е по-голяма от 8, отиди на [667](#). В противен случай отиди на [668](#).

666

С лъжливо движение Инс кара вратаря да плонжира и след това леко повдига топката, насочвайки я към празната врата — гол за Манчестър!

Отбележи, че резултатът е променен и после отиди на **700**.

707

Топката лети силно, но пътят ѝ минава почти до тялото на вратаря и с невероятен рефлекс той успява да подложи ръка и да избие в корнер. С това опасността преминава.

Отиди на [700](#).

Топката прелита почти до тялото на вратаря, но той не успява да реагира на изстреляния от Инс снаряд и топката спира в мрежата — гол за Манчестър!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [700](#).

Либерото дава знак на стопера да остане с Хюз, а сам тръгва да пресрещне Инс.

Ако либерото не е Бог, отиди на [672](#). В противен случай отиди на [670](#).

670

Виж оценката на либерото за ръководене. Ако е по-голяма от 7, отиди на **671**. В противен случай отиди на **672**.

711

Тръгвайки напред, либерото дава знак на цялата защита да направи изкуствена засада. Инс вижда, че срещу него идва защитник и се принуждава да търси продължение на атаката с пас по крилото, но съотборникът му се оказва в засада и опасността е предотвратена.

Отиди на [700](#).

Опитът на либерото да направи изкуствена засада остава неразбран от съотборниците му и Инс успява да намери продължение на атаката с пас към Хюз, който му я връща. Става двойно подаване и Инс се озовава зад гърба на либерото. Сега двамата с Хюз са сами срещу стопера.

Сам избери — [673](#) или [674](#).

673

Продължителният рейд отнема силите на Инс и той прави най-лесното — бие с всичка сила към вратата.

Ако вратарят ти е Бог, отиди на [676](#). В противен случай отиди на [675](#).

674

Инс навлиза в наказателното поле и защитникът се принуждава да зареже пазенето на Хюз и да се опита да му избие топката с шпагат. Но Инс само това чака, за да пусне хитро към Хюз, който се озовава сам срещу вратаря.

Ако вратарят ти е Бог и оценката му за излизане е по-голяма от 6, избери — [677](#) или [678](#). В противен случай отиди на [679](#).

675

Топката излита със страшна сила от крака на Инс.
Сам избери — [680](#), [681](#) или [682](#).

716

676

Виж оценката на вратаря за плонж.

— по-малка от 8 — сам избери между **680**, **681** или **682**.

— по-голяма от 7 — посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е 1 или 2, отиди на **680**. Ако е 3, отиди на **681**. Ако е от 4 до 6, отиди на **682**.

677

Хюз достига пръв до топката, заобикаля вратаря и отправя топката в мрежата. Манчестър повежда.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на **700**.

718

Невероятно излизане на вратаря. Той се хвърля смело към топката и достига до нея само миг преди Хюз, но това е достатъчно, за да я овладее и да предотврати надвисналата опасност.

Отиди на [700](#).

Вратарят се поколебава дали да излезе напред и това дава възможност на Хюз да стигне пръв до топката. За класен нападател като него не е проблем да отбележи гол в такава ситуация и той не разочарова привържениците на Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [700](#).

680

Снарядът профучава на сантиметри от страничната греда. Инс се хваща за главата и рухва, разкайвайки се за пропуска си.

Отиди на [700](#).

721

С неумолима точност снарядът на Инс намира мрежата на
Земляните и резултатът е открит — 1:0 за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на **700**.

Топката е насочена в десния долен ъгъл на вратата. Зрителите затаяват дъх, очаквайки гол, но в последния момент вратарят успява да избие в корнер с акробатичен плонж и опасността отминава. Отиди на [700](#).

683

Преценявайки ситуацията, Инс решава да се вреже по дясното крило.

Ако левият ти бек е Бог, отиди на [685](#). В противен случай отиди на [686](#).

684

Преценявайки ситуацията, Инс решава да се вреже по лявото крило.

Ако десният ти бек е Бог, отиди на [685](#). В противен случай отиди на [686](#).

Бекът може да се опита да надбяга Инс или да направи шпагат.
Кое ще предпочетеш?

— надбягване — отиди на [687](#).

— шпагат — отиди на [688](#).

Инс се освобождава от бека, стига до аутлинията и центрира в наказателното поле. Там са Кантона и Хюз, пазени от либерото и стопера на Земяните.

Избери кой от двамата да пази Хюз и кой — Инс. После избери — **690** или **691**.

687

Виж оценката на бека за бързина. Ако е по-голяма от 7, отиди на **689**. В противен случай отиди на **686**.

688

Виж оценката на бека за шпагат. Ако е по-голяма от 6, отиди на **689**. В противен случай отиди на **686**.

Със сетни усилия бекът успява да изчисти топката в тъч и предотвратява опасността.

Отиди на [700](#).

690

Топката лети към Кантона, който се намира на точката на дузпата. Вратарят няма шанс да пресече тази топка.

Виж оценката за игра с глава на защитника, който пази Кантона. Ако е по-голяма от 7, отиди на **696**. В противен случай избери — **692** или **693**.

691

Топката лети към Хюз, който се намира в далечния ъгъл на малкото наказателно поле.

Виж оценката на вратаря за високи топки. Ако е по-голяма от 6, отиди на [695](#). В противен случай отиди на [694](#).

Кантона се извисява над пазача си и засича топката с глава, насочвайки я към вратата. Вратарят опитва отчаян плонж, но успява само да закачи с върховете на пръстите си върхлитащата във вратата му топка и Манчестър повежда в резултата.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [700](#).

Кантона се извисява над пазача си, но не успява да намери хубаво топката и я изпраца високо над гредата.

Отиди на [700](#).

694

Вратарят прави опит да пресече паса на Инс, но топката прелита над ръцете му и сега надеждата на Земяните е в защитника, който пази Хюз.

Виж оценката му за игра с глава. Ако е по-голяма от 8, отиди на **696**. В противен случай избери — **698** или **697**.

По закон всяка топка, която е центрирана в малкото наказателно поле, трябва да бъде уловена от вратаря. Така става и в този случай и опасността е предотвратена.

Отиди на [700](#).

Защитникът на Земяните изпреварва нападателя на Манчестър в борбата за високата топка и я изчиства далеч от вратата, предотвратявайки опасността.

Отиди на [700](#).

Хюз надделява в борбата за високата топка и насочва коженото кълбо към мрежата на Земяните. Но късметът е на твоя страна и топката среща гредата. Този път ти се размина.

Отиди на [700](#).

Хюз се извисява с една глава над пазача си и отправя чудесно центрираната топка в мрежата на Земяните. Резултатът е открит!
Отбележи промяната на резултата и после отиди на [700](#).

Крилото с лекота преодолява изпречилия се защитник, достига до аутлинията и решава да центрира. Вдига поглед за секунда и вижда, че може да подаде на централния нападател, който се намира в наказателното поле, и на плеймейкъра, който е свободен на петнадесетина метра фронтално срещу вратата.

На кого да центрира?

— на плеймейкъра — отиди на **631**.

— на нападателя — отиди на **632**.

700

Манчестър подегат нова атака. Шмайхел хвърля силно топката с ръка към Шарп, който се намира в центъра на игрището.

Ако имаш Десаи, събери оценките му за физика и твърдост. В случай че сборът е по-голям от 16, отиди на **718**. Ако не притежаваш Десаи или сборът е по-малък от 17, отиди на **701**.

701

Мощният Шарп с лекота овладява топката и преодолява опорния халф на Земяните. За миг вдига глава, вижда, че няма на кого да подаде и навлиза сам.

Ако имаш Райт, събери оценките му за пласиране и физика. В случай че сборът е по-голям от 15, отиди на [702](#). Ако не притежаваш Райт или сборът е по-малък от 16, отиди на [703](#).

Райт внимателно е наблюдавал Шарп и влиза в единоборство с него. За момент изглежда, че Шарп ще го преодолее, но Райт намира начин да избие топката с шпагат и да прекрати атаката.

Отиди на [767](#).

703

Шарп преодолява и стопера, прокарайки топката между краката му.

Ако либерото ти не е Бог, отиди на **704**.

Ако е Бог, събери оценките му за пласиране и бързина. В случай че сборът е по-голям от 16, отиди на **708**. Ако е 14, 15 или 16, избери — **704** или **708**. Ако сборът е по-малък от 14, отиди на **704**.

Невероятният рейд на Шарп продължава. Той преминава като на шега и покрай либерото и излиза сам срещу вратаря.

Ако вратарят ти е Бог и сборът от оценките му за излизане и плонж е по-голям от 14, отиди на [709](#). В противен случай отиди на [705](#).

Шарп пръв стига до топката и я чуква покрай вратаря. След това се опитва да го заобиколи, за да я догони и вкара в мрежата.

Какво прави вратарят?

— спъва Шарп — отиди на [707](#).

— оставя го, изправя се и на бегом се връща към вратата — отиди на [706](#).

Шарп с последни сили достига до топката, но вече е прекалено уморен, за да бъде безгрешен — все пак е финтирал четирима противникови играчи.

Сам избери — [710](#), [711](#) или [712](#).

В последния момент вратарят протяга ръка и спира устрема на Шарп. Съдията е категоричен — дузпа и жълт картон за вратаря. Зад топката застава Кантона, който рядко пропуска.

Ако вратарят ти е Бог и сборът от оценките му за плонж, рефлекс и дузпи е по-голям от 22, избери — **713, 715, 716** или **717**. Ако сборът е между 20 и 22, избери — **714, 716** или **717**. Ако сборът е по-малък от 20 или вратарят ти не е бог, избери — **713, 714** или **717**.

Е, Шарп не е Марадона и не успява да преодолее последователно трима защитници. Либерото прави самоотвержен шпагат и изчиства топката, слагайки край на атаката.

Отиди на [767](#).

Елиминирайки либерото, Шарп си повежда дълго топката и вратарят достига до нея със самоотвержен плонж в краката на нападателя, слагайки край на атаката.

Отиди на [767](#).

Шарп протяга крак и насочва топката. Тя се търкулва бавно, близва гредата и спира в мрежата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

Шарп протяга крак и насочва топката. Тя се търкулва бавно, удря гредата и се връща в ръцете на вратаря. Този път ти се размина.

Отиди на [767](#).

Шарп протяга крак и насочва топката. Тя се търкулва бавно, пресича голлинията и спира в мрежата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

713

Ударът на Кантона среща гредата и резултатът остава непроменен.

Отиди на [767](#).

754

714

Кантона прави ловък финт и отправя топката в опразнения ъгъл
— гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

755

715

Вратарят успява само да докосне битата от Кантона топка, преди тя да влети в мрежата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

756

716

С малко шанс и невероятна реакция вратарят на Земяните захлупва битата от Кантона топка под тялото си и предотвратява гола.
Отиди на [767](#).

757

Със сетни сили вратарят успява да реагира на удара на Кантона, пръстите му срещат топката, но само за да я избият във вратата — гол за Манчестър.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).



Десаи смело влиза в единоборство с Шарп и отнема топката. Вдига поглед, за да прецени на кого да подаде.

Ако притежаваш повече от един от изброените играчи, избери на кого да подаде Десаи.

— Ефенберг — отиди на [720](#).

— Хаутън — отиди на [720](#).

— Гаскойн — отиди на [724](#).

— Марадона — отиди на [724](#).

— не притежаваш нито един от изброените играчи — отиди на [719](#).

Десаи не вижда подходящ съиграч, решава да опита индивидуален пробив, натъква се на Кийн и губи топката. Атаката завършва.

Отиди на [767](#).

Десаи подава точно на свързката и сега пък той трябва да реши как да продължи атаката.

Ако притежаваш повече от един от изброените играчи, сам избери на кого да подаде свързката.

— Гаскойн — отиди на [722](#).

— Марадона — отиди на [722](#).

— Барнс — отиди на [729](#).

— Лаудруп — отиди на [729](#).

— не притежаваш нито един от изброените играчи или преценяваш, че свързката трябва да пробие сам към вратата на Манчестър — отиди на [721](#).

721

Опитва се да играе индивидуално, но Шарп му влиза с остър шпагат и слага край на атаката.

Отиди на [767](#).

762

722

Виж оценката на свързката за комбинативност. Ако е по-голяма от 7, отиди на [724](#). В противен случай отиди на [723](#).

763

723

Кийн пресича паса към плеймейкъра и слага край на атаката.
Отиди на [767](#).

764

724

Плеймейкърът получава топката с гръб към противниковата врата и рязко се обръща.

Виж оценката му за поглед. Ако е по-голяма от 8, отиди на [726](#). В противен случай отиди на [725](#).

765

Неуморният Кийн влиза остро и избива топката от краката на
плеймейкъра, слагайки край на атаката.

Отиди на [767](#).

С периферното си зрение плеймейкърът вижда, че Кийн се е засилил към него и ловко го преодолява. За секунди обхваща терена, за да прецени какво да направи, и вижда залетелия се към него Шарп.

Ако имаш повече от един от изброените играчи, сам избери на кого точно да подаде плеймейкърът.

— Лаудруп — отиди на [728](#).

— Барнс — отиди на [728](#).

— Виали — отиди на [732](#).

— Бул — отиди на [732](#).

— не притежаваш нито един от изброените играчи или искаш плеймейкърът да опита самостоятелен пробив — отиди на [727](#).

727

С грубо подсичане отзад Шарп си заслужава жълтия картон, но и спира атаката на Земяните.

Отиди на [767](#).

768

728

Виж оценката на плеймейкъра си за дълъг пас. Ако е по-голяма от 8, отиди на **731**. В противен случай отиди на **730**.

769

729

Виж оценката на свързката за дълъг пас. Ако е по-голяма от 8, отиди на **731**. В противен случай отиди на **730**.

770

Дългият пас е опасно оръжие, когато се изпълнява от майстор, но в случая не е така и бекът на Манчестър засича топката, слагайки край на атаката на Земяните.

Отиди на [767](#).

731

Топката стига до крилото. Той се оглежда и вижда, че пред него са свръзката и бека, а централният нападател на Земяните е в наказателното поле на противника заедно с либерото и стопера на Манчестър.

Избери един от вариантите:

— центриране към нападателя, но само ако притежаваш Виали или Бул — отиди на [732](#).

— центриране към Десаи, който е заел позиция на границата на наказателното поле и около него няма защитници (само ако притежаваш Десаи) — отиди на [743](#).

— индивидуален пробив — отиди на [744](#).

732

Твоят играч избира продължение към централния нападател и му подава високо, опитвайки се да го намери между двамата защитници.

Събери оценките на централния нападател за пласиране и атлетизъм. Ако сборът е по-голям от 16, отиди на [734](#). Ако е по-малък от 15, отиди на [733](#). Ако е 15 или 16, отиди на [735](#).

Нападателят губи борбата за пласиране срещу двамата защитници на Манчестър и атаката пропада.

Отиди на [767](#).

734

Нападателят успява да се пребори с двамата защитници, овладява топката и се извърта с лице към вратата.

Виж оценката му за шут. Ако е по-голяма от 7, избери — **739** или **740**. В противен случай отиди на **738**.

735

Топката е трудна за овладяване, нападателят успява да се добере до нея, чуква я леко и я вдига на два метра във въздуха.

Виж оценката му за фантазия. Ако е по-голяма от 8, отиди на [736](#).
В противен случай отиди на [737](#).

Единствената възможност е да се опита да направи задна ножица и опитният нападател не я пропуска. Тялото му прави красива извивка във въздуха, кракът отива нагоре, за да посрещне падащата вече топка.

Сам избери — [741](#) или [742](#).

Топката е неудобна за воле, няма възможност и за удар с глава. Стоперът на Манчестър отскача и я избива далеч от вратата, слагайки край на атаката.

Отиди на [767](#).



Ударът на нападателя минава далеч от вратата на Шмайхел и запаянковците на Манчестър въздъхват с облекчение.

Отиди на [767](#)

Ударът на нападателя отива право в тялото на Шмайхел и запаянковците на Манчестър въздъхват с облекчение.

Отиди на [767](#).

740

Ударът на нападателя минава под ръката на Шмайхел и спира в мрежата на Манчестър — гол за Земяните!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

781

Шмайхел само изглежда влетяващата в мрежата му топка, а запаянковците на Земяните и всички неутрални зрители избухват в диви аплодисменти. Земяните отбелязват рядко красив гол!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

Шмайхел само изглежда топката, но за негово щастие тя облизва горната греда и отива в аут. Запалянковците на Манчестър въздъхват облекчено.

Отиди на [767](#).

743

Топката бавно пада към Десаи и той се приготвя за страховито воле.

Виж оценката му за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — **762**, **763** или **764**. В противен случай отиди на **761**.

744

Събери оценките на крилото за бързина и техника. Ако резултатът е по-голям от 17, отиди на **747**. Ако е по-малък от 16, отиди на **745**. В случай че е 16 или 17, отиди на **746**.

785

745

Опитът да премине през двама бранители завършва неуспешно и атаката на Земяните приключва.

Отиди на [767](#).

786

С ловки движения крилото оставя зад себе си двамата бранители, но сега срещу него идва либерото и той няма сили да преодолее и него. Затова избира най-лесното решение — удар към вратата.

Виж оценката на крилото за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — [752](#) или [753](#). В противен случай отиди на [751](#).

С ловки движения крилото оставя зад себе си двамата бранители, но сега срещу него идва либерото. Би могъл да се опита да го преодолее или да шутира към вратата.

Какво ще избереш?

— удар към вратата — отиди на [748](#).

— нов финт — избери — [749](#) или [750](#).

Преценявайки, че трудно ще преодолее трима защитници поред, крилото избира шута.

Виж оценката му за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — **752** или **753**. В противен случай отиди на **751**.

Преодоляването на трима защитници е по силите на много малко играчи и твоето крило не е от тях. Либерото с лекота избива топката и слага край на атаката на Земяните.

Отиди на [767](#).

750

Пореден финт и либерото остава излъган. Крилото минава покрай него и навлиза в наказателното поле. С периферното си зрение забелязва, че към него бързо се приближава Кийн. Разбира, че трябва веднага да избере правилно продължение.

— удар към вратата — отиди на [754](#).

— продължава да навлиза към вратата — избери — [755](#) или [756](#).

Топката бързо се отлепя от земята и запрашва към висините, сякаш играчът ти се опитва да счупи някой прожектор на стадиона. Откъм запалянковците на Манчестър се разнасят хихикания.

Отиди на [767](#).

Шутът е силен, но право в Шмайхел и вратарят на Манчестър
лови стабилно. Атаката приключва.

Отиди на [767](#).

Топката се насочва ниско по тревата в далечния ъгъл. Шмайхел прави опит да я отклони, но тя минава под ръката му и спира в мрежата — гол за Земяните!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

754

Преценявайки, че Кийн е в изгодна позиция, крилото избира да шутира към вратата.

Виж оценката му за изстрел. Ако е по-голяма от 7, избери — **752** или **753**. В противен случай отиди на **751**.

Преценявайки, че все още е далече от вратата, крилото упорито навлиза в наказателното поле. Кийн се изравнява с него, избутва го с рамо и избива топката в корнер, предотвратявайки опасността пред вратата на Шмайхел.

Отиди на [767](#).

756

Преценявайки, че все още е далеч от вратата, крилото продължава упорито да навлиза в наказателното поле и нарочно застава пред засиления се Кийн.

Виж оценката на крилото за артистичност. Ако е по-голяма от 7, отиди на [757](#). В противен случай отиди на [760](#).

Кийн просто няма избор и връхлита върху крилото на Земяните. Съдията веднага отсъжда дузпа и запалянковците на Земяните изпадат в дива лудост.

Избери кой да бие дузпата: Куман, Бреме, Хоутън, Бърнс или Марадона.

Ако притежаваш повече от един от изброените играчи, определи кой от тях да бие дузпата и после отиди на [758](#). Ако не притежаваш нито един от тях или по някакви свои съображения искаш да дадеш на друг да изпълни дузпата, определи кой да е той и после отиди на [759](#).

758

Шмайхел застава на голлинията и се концентрира. Играчът ти се засилва, прави техничен финт и нанася удар.

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е 4, отиди на **765**. В противен случай отиди на **766**.

799

759

Шмайхел застава на голлинията и се концентрира. Играчът ти се засилва, прави техничен финт и нанася удар.

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е 3 или 5, отиди на [765](#). В противен случай отиди на [766](#).

800

760

Кийн усеща, че сблъсъкът е неизбежен и протяга крак напред, за да избие топката, преди да отнесе играча ти. Крилото не успява да използва ситуацията, губи топката и пада след сблъсъка, но съдията преценява, че Кийн първо е ударил топката и не дава нарушение.

Отиди на [767](#).

761

Изстрелът на Десаи минава високо над вратата и откъм
запалянковците на Манчестър се разнасят подигравателни хихикания.
Отиди на [767](#).

802

762

Силният удар на Десаи среща гърба на защитник на Манчестър и излиза в корнер. Запалянковците на Юнайтед въздъхват облекчено.
Отиди на [767](#).

803

763

Силният удар на Десаи разтърсва напречната греда и излиза в аут.
Запалянковците на Манчестър въздъхват с облекчение.

Отиди на [767](#).

Ударът на Десаи минава през куп тела и пред погледа на
безпомощния Шмайхел влетява в мрежата — гол за Земяните!
Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

Малшанс — Шмайхел проявява отличен рефлекс, отгатва посоката на удара и избива топката в корнер. Запалянковците на Манчестър надават доволен рев, а хората от Земята не могат да повярват на очите си.

Отиди на [767](#).

Шмайхел се хвърля в грешния ъгъл и топката спира в мрежата на другия край на вратата. Запалянковците на Земяните надават радостни резове — гол!

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [767](#).

Идва краят на напрегнатото първо полувреме. И двата отбора са на границата на физическите си сили, но това полувреме ще се запомни с шеметното темпо, което съперниците поддържаха през всичките четиридесет и пет минути.

Второто полувреме е съвсем различно. Играта се накъсва, темпото значително спада и интересните ситуации намаляват. Но напрежението остава.

Отиди на [768](#).

До осемдесетата минута резултатът остава непроменен. Тогава топката попада в плеймейкъра на Земяните.

Кой е твоят плеймейкър?

— Гаскойн — отиди на [769](#).

— Марадона — отиди на [770](#).

— друг — отиди на [771](#).

Гаскойн оглежда за свободни съотборници и разбира, че трябва да продължи сам.

Виж оценката му за пробиви. Ако е по-голяма от 9, отиди на [772](#). Ако е по-малка от 8, отиди на [773](#). Ако е 8 или 9, отиди на [774](#).

Марадона поглежда за свободни съотборници и вижда, че център-нападателят е в наказателното поле. Би могъл да опита удар срещу вратата или да събере защитниците около себе си и да подаде на нападателя.

Какво да направи?

— удар към вратата — отиди на [776](#).

— пробив и пас — избери между [775](#) или [777](#).

771

Докато се ориентира в обстановката, плеймейкърът губи топката в единоборство с Кийн и възможността за атака е пропиляна.

Отиди на [796](#).

Гаскойн набира скорост, преодолява Кийн, стига до дъгата на наказателното поле и нанася мощен удар.

Сам избери — **780** или **781**.

Гаскойн преодолява двама съперници, но тогава се намесва Кийн и му отнема топката. Възможността за атака е пропиляна.

Отиди на [796](#).

Гаскойн преодолява двама противници, озовава се пред наказателното поле и опитва удар. Топката застрашително се насочва към долния десен ъгъл на вратата, но Шмайхел успява да я отбие с последни усилия — корнер.

Отиди на [785](#).

Марадона слаломира между двама, привлича към себе си вниманието на стопера и пуска топката към нападателя, но либерото пресича хитрия пас и осуетява тази възможност за гол.

Отиди на [796](#).

Марадона набира скорост, преодолява последователно трима съперници, озовава се пред дъгата на наказателното поле и нанася мощен удар.

Сам избери — **780** или **781**.

777

Марадона набира скорост, преодолява трима съперници и привлича вниманието на стопера и либерото. Тогава съумява да пусне топката между тях към нападателя.

Ако нападателят ти е Бог и има оценка за атлетизъм по-голяма от 8, отиди на [779](#). В противен случай отиди на [778](#).

Виждайки, че защитата е ангажирана с Марадона, Шарп се е върнал да покрие централния нападател на Земяните и сега пръв стига до топката. Възможността за гол е пропиляна.

Отиди на [796](#).

Шарп се е върнал да помогне на защитата и сега се опитва да попречи на нападателя да достигне тази топка, но той се преборва с него и излиза сам срещу вратаря.

Сам избери — **782**, **783** или **784**.

780

Топката намира горния десен ъгъл, където се събират двете греди
— гол за Земяните в последните минути на този мач.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [796](#).

781

Топката профучава покрай страничната греда и излиза в аут.
Може би последната глава възможност за Земяните бе пропиляна.
Отиди на [796](#).

822

782

Шмайхел избива удара на нападателя със сетни сили и Земяните получават право да изпълнят корнер.

Отиди на [785](#).

Шмайхел е безпомощен пред технично насочената от нападателя топка — гол за Земяните в последните минути на този мач.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [796](#).

784

Битата от нападателя топка преминава на сантиметри от страничната греда и излиза в аут. Пропиляна е може би последната глава възможност за Земяните в този мач.

Отиди на [796](#).

785

Корнер за Земяните. Топката се извисява и Шмайхел преценява,
че няма да може да я улови, затова остава на голлинията.

Сам избери — [786](#) или [791](#).

Кой от изброените играчи имаш в отбора си?

— Десаи — отиди на [787](#).

— Бул — отиди на [788](#).

— Райт — отиди на [789](#).

— Ефенберг — отиди на [790](#).

— ако имаш повече от един от изброените играчи, сам избери един от тях.

— ако нямаш нито един от изброените играчи, отиди на [792](#).

787

Топката лети към Десаи, той отскача и нанася удар с глава.
Сам избери — [793](#), [794](#) или [795](#).

788

Топката лети право към Бул, той отскача и нанася удар с глава.
Сам избери — **793** или **794**.

789

Топката лети право към Райт, който отскача и нанася удар с глава.
Сам избери — [793](#), [794](#) или [795](#).

830

Топката лети право към Ефенберг, той отскача и нанася удар с глава.

Сам избери — [793](#), [794](#) или [795](#).

791

В мелето от отскочили играчи пръв до топката се добира Кийн и изчиства коженото кълбо далеч от вратата на Шмайхел, предотвратявайки опасността.

Отиди на [796](#).



Топката пада в меле от играчи, но нито един от твоите футболисти не съумява да нанесе хубав удар с глава и може би последната голова възможност за Земяните в този мач е пропиляна.

Отиди на [796](#).

Топката описва елегантна парабола, прехвърля дългия Шмайхел и се приземява в мрежата зад гърба му — гол за Земяните в последните минути на този мач.

Отбележи промяната на резултата и после отиди на [796](#).

794

Топката описва елегантна парабола, прехвърля Шмайхел и когато всички очакват гол за Земяните, тя се удря в напречната греда и излиза в аут.

Отиди на [796](#).

Топката описва причудлива траектория и минава високо над вратата. Пропиляна е може би последната глава възможност за Земяните в този мач.

Отиди на [796](#).

Тече деветдесетата минута и съдията дава знак, че ще продължи редовното време с една минута, заради прекъсванията на играта.

Кантона получава топката по дясното крило. Трима души тръгват едновременно към него.

Виж какви играчи имаш на постовете опорен халф, свързка и ляв бек. Определи колко от тях са Богове.

— и тримата — отиди на [799](#).

— двама — отиди на [798](#).

— един или нито един — отиди на [797](#).

Кантона с лекота преодолява и тримата, напредва до наказателното поле и там за миг решава как да продължи.

Сам избери — **800** или **801**.

798

Преодолява двама, третият успява да избие топката с шпагат, но тя попада в Рой Кийн, който прави индивидуален пробив, добира се до границата на наказателното поле и шутира към вратата.

Ако вратарят ти е Бог и оценката му за плонж е по-голяма от 7, избери — **809**, **810** или **811**. В противен случай избери **807** или **808**.

Този път Кантона надценява силите си и твоите играчи с лекота му отнемат топката. Един от тях изритва топката силно напред и съдията дава край на мача.

Отиди на [815](#).

800

Преодолява двама, третият успява да избие топката с шпагат, но тя попада в Рой Кийн, който прави индивидуален пробив, добира се до границата на наказателното поле и шутира към вратата.

Ако вратарят ти е Бог и оценката му за плонж е по-голяма от 7, избери — **809**, **810** или **811**. В противен случай избери **807** или **808**.

801

Вижда, че Хюз е в наказателното поле и мигновено центрира към него.

Ако имаш Райт и Уокър, отиди на **803**. Ако имаш само един от двамата, отиди на **804**. Ако нямаш нито един от двамата, отиди на **802**.

802

В наказателното поле Хюз няма съперници за тази висока топка.
С хубав отскок той се извисява над защитниците и отправя удар.
Сам избери — **805** или **806**.

В миналото тези двама футболисти представляваха невероятна двойка централни защитници в английския национален отбор и никой не можеше да спори с тях в борбата за високи топки.

Уокър попречва на Хюз да заеме добра позиция, а Райт с добър отскок намира топката и я изчиства далеч от вратата на Земяните. В този момент съдията дава край на мача.

Отиди на [815](#).

804

Хюз среща достоен противник в борбата за високата топка. Все пак успява да отправи удар, но прекалено слаб и вратарят избива в корнер.

Сам избери — **812**, **813** или **814**.

Топката описва заплашителна парабола и се насочва към горния ъгъл на вратата, но в последния момент един от играчите ти успява да я избие в корнер.

Избери — **812**, **813** или **814**.

Невероятно мръснишки удар! Вратарят ти се опомня, едва когато топката спира в мрежата зад гърба му. Гол за Манчестър в последните секунди на мача. Съдията дава край на мача, веднага щом Земяните изпълняват центъра. Отиди на [815](#).

807

Силният удар не изненадва твоя вратар. С великолепен плонж той достига топката и я избива в корнер.

Избери сам — **812**, **813** или **814**.

Силният удар изненадва вратаря ти. Той се опитва да реагира, едва след като топката влетява в мрежата му — гол за Манчестър. Съдията дава край на мача, веднага щом Земяните изпълняват центъра.

Отиди на [815](#).

809

Силният удар профучава покрай страничната греда и в този момент съдията дава край на мача.

Отиди на [815](#).

810

Силният удар среща страничната греда, рикошира яростно в нея и спира в мрежата — гол за Манчестър. Съдията дава край на мача веднага щом Земяните изпълняват центъра.

Отиди на [815](#).

811

Силният удар попада право в тялото на вратаря и той стабилно улавя топката, прави три крачки и я изритва силно напред. В този момент съдията дава край на мача.

Отиди на [815](#).

812

Гигс центрира от корнера, Кийн, Хюз и Кантона се опитват да се преборят за високата топка, но защитниците надделяват и изчистват силно напред. В тези момент съдията дава край на мача.

Отиди на [815](#).

813

Гигс центрира остро, Хюз скача най-високо и засича топката, но я отправя в тялото на вратаря, който сигурно я улавя и я изритва силно напред. В този момент съдията дава край на мача.

Отиди на [815](#).

Гигс центрира остро, Хюз скача най-високо от всички, засича топката и я отправя в мрежата — гол за Манчестър в последните секунди. Съдията дава край на мача, веднага щом Земяните изпълняват центъра.

Отиди на [815](#).

815

Виж резултата от финала. Ако Земяните са победили, отиди на **820**. Ако резултатът е равен, отиди на **816**. Ако Земяните са загубили, отиди на **821**.

Прочети изцяло внимателно този епизод, преди да започнеш с изпълнението на дузпите!

Следват две продължения по петнадесет минути, но отборите са толкова изморени, че мислят само как да не получат гол и равния резултат се запазва. Идва ред на дузпите.

И двата отбора бият по пет дузпи. Ако и след тях резултатът остане равен, се бият дузпи, докато единият отбор не изпусне.

Виж таблицата „Изпълнители на дузпи“. В нея са записани петимата играчи на Манчестър, които ще изпълнят първите дузпи, и още двама, ако трябва да се бият по една, докато някой не изпусне. В същата таблица запиши имената на седем свои играчи по реда, в който искаш да изпълняват дузпите. Този, който ще бие пръв, запиши най-отгоре. За Манчестър пръв ще бие Кийн, както се вижда от таблицата.

Отборите се редуват. Първо бие Манчестър, след това Земяните и така до края.

Когато за Манчестър изпълняват Кантона, Инс или Хюз, отиди на **818**, за да разбереш дали са вкарали. Когато бие Гигс, Шарп или Кийн, отиди на **817**. Ако редът стигне до Шмайхел, отиди на **819**.

Когато за Земяните бие Куман, Бреме, Хаутън, Марadona или Барнс, отиди на **818**, за да разбереш дали е вкарал. Когато бие Виали, Диксън, Гаскойн, Ефенберг, Лаудруп, Бул или Десаи, отиди на **817**. За всеки друг играч, независимо Бог или не, отиди на **819**.

Само седем души ще изпълняват дузпи. Ако след това резултатът е равен, започват да се редуват отначало. Например, Кийн бие първата дузпа за Манчестър, ще бие и осмата, ако се стигне до нея.

Схватката е следната: от 816 отиваш на един от епизодите 817, 818 или 819 в зависимост от това кой изпълнява съответната дузпа. Там ще трябва да прибегнеш до жребий, посочване на число или както си избрал да постъпваш в такива случаи. Жребият ще те изпрати на един от епизодите 824, 825, 826 или 827. След като го прочетеш, ще се върнеш пак на 816 и така, докато някой не спечели на дузпите.

Ако победиш, отиди на **820**. Ако загубиш, отиди на **821**.

817

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е 3 или 5, отиди на **824**. Ако е 1 или 4, отиди на **826**. Ако е 2 или 6, отиди на **827**.

818

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е 1 или 4, отиди на [824](#). Ако е 2 или 5, отиди на [825](#). Ако е 3 или 6, отиди на [827](#).

819

Посочи едно число от [таблицата](#). Ако е 1 или 3, отиди на [824](#). Ако е 2 или 5, отиди на [825](#). Ако е 4, отиди на [826](#). Ако е 6, отиди на [827](#).

Всички привърженици на Земяните са на крака и приветстват успеха на своите любимци. Между тях са двамата ти най-добри приятели — Спарки и Кали, които успяват да пробият плътния полицейски кордон и да се доберат до теб. Кали се хвърля в прегръдките ти, а Спарки мъжки те потупва по рамото. Пристигат и тримата от Борда на директорите, за да изкажат своята благодарност.

От стадиона празниците се пренасят в града, а някъде далеч в космоса цяла една планета — Земята, ликува за победата на своите деца.

Освен много радост, победата за Купата носи и солидни финансови постъпления — от Лигата пристига чек за 25000000 кредита (отбележи това в приход).

Ставаш известна и популярна фигура сред футболните среди (отбележи, че авторитетът ти нараства с две точки).

Отиди на [822](#).

Привържениците на Манчестър ликуват, а целият отбор на Земяните напуска терена с наведени глави. Знаеш, че Кали и Спарки са някъде по трибуните на стадиона, но не вдигаш поглед да ги потърсиш. Сега имаш нужда да си сам. Всеки загубен финал е голямо разочарование, което трябва да отшуми с времето.

Но и второто място е известен успех — от Лигата пристига чек за 12000000 кредита (отбележи този приход). Достигането до финал кара специалистите да те признаят за една от големите фигури в световния футбол (отбележи, че авторитетът ти нараства с една точка).

Отиди на [822](#).



Когато футболната магия най-сетне отслабва и ти отново ставаш суперагента на Отдела, правиш проверка на парите в касата, за да видиш дали си изпълнил поръчението на Сал и Спарки.

Към парите в касата прибави по 1000000 кредита за всяка точка авторитет. Ако общата сума е по-малка от 60000000 кредита, отиди на **823**. В противен случай отиди на **828**.

Финалната равностетка показва, че Отделът няма да получи необходимите му пари, за да оцелее. При това положение Сал няма друг избор и публично обявява фалита. Цялата галактическа престъпност изпада в дива радост, предвкушвайки безнаказани удари, а суперагентът се влива в милиардната армия на безработните и ще трябва да си потърси нова професия — може би на галактически престъпник!

824

Вратарят се хвърля в единия ъгъл, а топката отива в другия. Тази дузпа е гол.

Отбележи това и се върни на **816**.

825

Вратарят отгатва посоката на удара и с невероятен плонж успява да избие топката — гол няма!

Отбележи това и се върни на **816**.

868

826

Топката среща гредата и се връща към терена — гол няма!
Отбележи това и се върни на **816**.

869

Топката рикошира в страничната греда, търкулва се по голлинията, удря се и в другата греда и влиза във вратата — гол!

Отбележи това и се върни на **816**.

Финалната равносметка показва, че Отделът може да разчита на необходимите му средства и фалитът се отлага за неопределено време. Сал те посреща като спасител и те дарява с мъжка прегръдка.

— Гордея се с теб, момче — прошепва ти той. — От днес твоята дума е закон за мен.

Кали, която присъства на срещата, загадъчно се усмихва и те поглежда очаквателно. Спарки улавя този поглед и се захилва.

— Не биваше да го казваш, Сал — поклаща глава той.

— Не биваше да го казваш, освен ако не си решил да останеш без най-добрите си агенти.

— Защо? — не разбира веднага Сал.

— Защото искам почивка — отвръщаш ти. — Обещах на Кали да ѝ покажа колежа, в който съм учил.

— И шах-клуба, в който сте се запознали със Спарки — добавя тя.

— Точно така — съгласяваш се. — И него.

— Аха! — загорява Сал. — А този шах-клуб случайно се намира в един от най-хубавите курорти?

— Съвсем случайно — вдигаш рамене ти. — Стават такива съвпадения.

— Е, тогава — приятна почивка! — пожелават ви Спарки и Сал в един глас.

И най-сетне идва време да се възползваш от изгодите на професията си.

КРАЙ

ДНЕВНИК НА МИСИЯТА

Данни за отбора

Авторитет:	...
Треньорски качества:	...
Екипировка:	...
Спонсор:	...
Разузнаване:	...
Прес-отдел:	...
Охрана:	...
Известни лекари:	...
Финанси:	...

Банковият обир

Умения на Кали	Умения на Майк	Взети предмети
...
...

Златото на Кория

Избрани умения
...
...
...

Състояние на отбора

Защитни тактики

Глуха защита:	...
Зонова защита:	...
Преса:	...
Изкуствени засади:	...
Нападателни тактики	
Контраатаки:	...
Центрирания:	...
Атаки през центъра:	...
Постепенно нападение:	...
Качества на отбора	
Физическа подготовка:	...
Дисциплина:	...
Мъжество:	...

Ходът на претендентите за титлата

Отбор	След 5-и кръг	След 10-и кръг	След 15-и кръг	След 20-и кръг	След 25-и кръг	След 30-и кръг	Място крайното класиране	в
Земляните	
Милан	
Барселона	
Манчестър	

ДАНИ ЗА ЗАКУПЕНИТЕ БОГОВЕ

1

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества и техните оценки	
...	...
...	...

...	...
...	...
...	...

2

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества и техните оценки	
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

3

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества и техните оценки	
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

4

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества и техните оценки	
...	...

...	...
...	...
...	...
...	...

5

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества и техните оценки	
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

6

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества и техните оценки	
...	...
...	...
...	...
...	...
...	...

7

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества и техните оценки	
...	...

...	...
...	...
...	...
...	...

Постове, на които разполагаш с Бोगове

1.	...
2.	...
3.	...
4.	...
5.	...
6.	...
7.	...

Важни шампионатни мачове

Противник	Като домакин	Като гост
Милан
Барселона
Манчестър

Доновете

Първо полувреме:	...
Второ полувреме:	...
Глезенни травми:	...
Коленни травми:	...
Мускулни травми:	...
Други травми:	...

Милан, гост

20-та минута:	...
Първо полувреме:	...
70-та минута:	...
Краен резултат:	...

Милан, домакин

30-та минута:	...
Първо полувреме:	...
80-та минута:	...
Краен резултат:	...

Финалът за Купата

Промяна на резултата и голмайстор
...
...

Изпълнители на дузпи

Манчестър	Земляните
Кийн	...
Кантона	...
Инс	...
Шарп	...
Хюз	...
—	—
Гигс	...
Шмайхел	...

ТАБЛИЦА НА ШАНСА

1	5	4	6	2	3
4	3	2	1	6	5
6	1	5	3	4	2
3	4	6	2	5	1
2	6	1	4	3	5
5	3	2	6	1	4
4	1	6	5	2	3
5	2	3	1	4	6
1	6	4	5	3	2
2	5	1	3	6	4
3	4	5	2	1	6
6	2	3	4	5	1

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на *Моята библиотека* и нейните всеотдайни помощници.

МОЯТА БИБЛИОТЕКА



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.