

МАЙКЪЛ МАЙНДКРАЙМ
NBA
КРАЯТ НА КОРИДАТА

Част 0 от „Суперагентът“

chitanka.info

КАКВО Е „КНИГА-ИГРА“?

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

Сега слушай! Тъкмо книгите-игри ти дават възможност да станеш главен герой в четената от теб книга и сам да определяш съдбата си! Книгата-игра те дарява с втори живот, в който можеш да бъдеш пират, спортна звезда, детектив, космически колонизатор... О, каквото поискаш!

Тази книга се състои от 1374 епизода, но — внимание! — те не бива да се четат последователно. Единственото сигурно нещо е, че ще започнеш четенето от първи епизод. Оттам нататък трябва да следваш авторовите указания в края на всеки прочетен епизод. Би могъл да прескочиш няколко епизода — това зависи 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 помисли дали си заслужава да постигнеш победата с нечестни средства.

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

Приятно четене и успех!

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Има толкова много неща, които бих искал да кажа на читателите си, а мястото е много малко, защото книгата — съвсем неочаквано за мен — стана доста голяма.

На първо място искам да благодаря на всички, които си купиха „Изгревът на Мрачното слънце“ и изкачиха тази книга начело на класацията за най-продавани книги. Веднъж моя книга бе заемала първото място — това стана с „Боговете на футбола“, но там голяма роля изигра Световното първенство по футбол. Ето защо си мислех, че скоро няма да дочакам такова нещо. За радост, оказа се, че съм се лъгал.

Трябва да кажа нещо за грешките, допуснати в двете книги за Дивия Запад. Те са изцяло мои и ще се постарая за в бъдеще да не допускам подобни.

В епизод 13 от „Номерът на Хю“ суперагентът е дегизиран, а фалшификаторът веднага го познава. Как? Ами много просто — по очите, но в бързината аз пропуснах да вмъкна две изречения, с които да обясня това и грешката остана.

В епизодите от 1 до 30 в края на някои глави има указание за читателя да намали някои свои оценки, а той все още не е прочел правилата за игра и не знае нищо за тези оценки.

За щастие, тези грешки — бих ги нарекъл по-скоро недоглеждания — не могат да попречат на играта.

Но в „Изгревът на Мрачното слънце“ има една грешка на епизод 255, в края на който читателят се препраща на епизоди 161 и 162, вместо на правилните 261 и 262. Тук помага моят начин на писане, който кара читателя да върви все напред в епизодите. Получих много писма от хора, които са забелязали грешката, но са се сетили как да я поправят.

В „Номерът на Хю“ на епизод 26 има логическа задача, която няма еднозначен отговор. От написаното човек може да си направи извода, че дрехите са в средното или в ясното крило, но ще трябва да разчита на късмета си, за да познае в кое точно. Нарочно съм измислил тази задача така. Тя е вариация върху старата математическа задача за боговете на истината, лъжата и дипломацията, която аз бях използвал в „Изпитанието“. После използвах тази задача и в „Тъмната страна на Земята“, а и други

автори я използваха, затова реших да измисля нещо по-различно. Направих хибрид между логическа задача и шанс и мисля, че се получи добре.

Някои читатели не са доволни от теста във втората книга и роптаят, че не биха могли да знаят отговорите на въпросите, защото не познават Майкъл Майндкрайм. Тези хора може би не са обърнали внимание, че тестът е не за познания, а за интуиция. В тестовете за интуиция няма логика, нито се изпитват знания.

Някои читатели не харесват ОЦЕНКАТА. Мога да им кажа само едно — ако толкова ви пречи, просто не ѝ обръщайте внимание.

Други не харесват начина, по който са написани двете книги, защото така все едно не те играели в тази книга, а суперагентът. Но аз питам — кой взима решенията? Нима това не сте вие, читателите? И тогава кой играе?

В много писма ме питат как предпочитам да се обръщат към мен — на ВИЕ или на ТИ. Разбира се, че на ТИ. Винаги изпитвам чувство за фалш, когато ми говорят или ми се налага да говоря на ВИЕ.

Бих искал да кажа няколко думи за книгата, която ти предстои да прочетеш. Тя е писана въз основа на официалните статистики на НБА за сезона 1993–94 година. Тук е мястото да благодаря на Николай Кръстев от списанието „Меридиан спринт“, който бе така любезен да ми услужи с тези ценни статистики.

Броят на епизодите е наистина фрапиращ. Мислех, че 828 — те епизода на „Боговете на футбола“ ще останат ненадминати за дълго време.

Не съм искал съзнателно книгата да стане толкова дълга. Започнах да я пиша, без да знам как ще я свърша. По едно време видях, че съм стигнал до епизод 700, а плейофите още не са започнали. Тогава си казах: „Човече, ти си луд. Кой ще ти издаде толкова голяма книга при днешните условия? Каква ще бъде цената ѝ и кой ще я заплати?“ Но от ИК „ПЛЕЯДА“ ми дадох зелена светлина и аз продължих да пиша. Така стигнах до 1374.

Задължен съм и на групата „Куинсрайк“, макар никой от членовете ѝ да не знае това. Но техният последен албум — „Promised land“ — бе единствената музика, която слушах, докато пишех книгата. Накрая вече знаех всяка нота наизуст и бях напълно побъркан по тази група. Те са страхотни! Бих искал да направя в литературата това, което тези момчета правят в музиката.

Ще спомена накратко какво можеш да очакваш от мен в скоро време. Първо ще излезе една полицейска история, в която ще имаш възможността да отмъстиш на опасен престъпник, да различиш хитро извършено престъпление и да обезвредиш убиец-психопат. После те очаква книга-игра за източните бойни изкуства. И двете книги ще бъдат по-малки от „НБА — крайт на коридата“, но не и по-лоши.

И преди да приключа, ще ти издам една малка тайна, читателю. Някъде в книгата има скрито послание за теб, но ти трябва да помислиш къде би могло да бъде и сам да го откриеш.

Няма да ти отнемам повече време, само ще ти пожелаая

Приятно четене и успех!

Майкъл Майндкрайм

П.П. Тази книга е трудна! Ако спазваш правилата и бъдеш честен, ще стигнеш до победата след три-четири прочита, а може и повече. Напоследък получих някои писма, в които се казваше, че книгите ми били лесни, направо фасулски. Ето ви моят отговор. Наслаждавайте му се, малки мазохистчета!

УВОД

Торmento Диймънс е двадесет и осмият отбор в NBA. Веднага след основаването си отборът прави отличен сезон и успява да спечели титлата в NBA. Привържениците потриват ръце, очаквайки подобен успех и през следващата година.

Но става нещо странно. Собственикът на Торmento изчезва внезапно само часове след успешния финал на неговия отбор срещу Чикаго Булс и в клуба настава бъркотия. Двама души са призовани да се справят в сложната ситуация. Ще успеят ли? Това зависи единствено от твоите способности.

БАСКЕТБОЛ

ЕЛЕМЕНТАРНИ ПОЗНАНИЯ

Баскетболът е игра за два отбора по пет души. Точки се отбелязват, когато топката влезе в кош, поставен на около три метра от земята. Побеждава отборът, който е отбелязал повече точки.

Правилата в европейския и в американския баскетбол са различни. Тук са дадени американските правила, по които се играе в NBA.

Един мач се провежда в четири части, всяка от които продължава 12 минути чисто време. Хронометърът се спира, когато топката напусне игрището или е свирен фал, или по някаква друга причина играта е спряна.

Има много причини да бъде отсъден фал: непозволен удар срещу съперник, бутане на съперник, оспорване на съдийско решение и други. Когато бъде отсъден фал, играта се спира и топката се дава на отбора, чийто играч е бил фаулиран. В зависимост от нарушението или се бият два фала, след което топката се дава на другия отбор, или топката се вкарва в игра отстрани на игрището.

Всеки сполучлив удар от фал носи една точка. Всеки сполучлив удар от зоната за три точки носи три точки (тази зона е очертана с линия). В останалите случаи за сполучлив изстрел се дават две точки.

Един отбор обикновено се състои от десет-дванадесет души, от които само пет са в игра. Смени могат да се правят почти по всяко време и няма никакво ограничение за броя им.

По време на игра може да се вземат почивки от отбора, който владее топката. Това се прави, когато трябва да се обясни нещо на състезателите или просто ако искаш да им дадеш време да си починат. Почивките траят една минута и могат да бъдат вземани и по тактически съображения. За цял мач отборът има право на четири почивки.

Съвременната тактическа схема включва един център, две крила и два гарда.

Центърът е висок играч, задължително над два метра. Той играе под коша, бори се за отскочили топки, а в защита пази центъра на противника.

Крилата играят на предни позиции отляво и отдясно на центъра. Често и те влизат под коша. Трябва да са почти универсални играчи: да имат добро подаване, добра стрелба, да са добри в защита, да са бързи и т.н.

Гардовете са обикновено най-ниски в отбора, но това е около 180 см в баскетбола. Разбира се, има изключения и в двете посоки, но те са рядкост. Гардът трябва да има добър пас, добра стрелба, да е техничен.

Има схеми с три крила и два гарда или с два центъра, два гарда и крило, но най-разпространена е вече споменатата схема с център, две крила и два гарда.

ОБЯСНЕНИЕ НА НЯКОИ ОСНОВНИ ТЕРМИНИ:

— **отскочила топка** — често при далечна стрелба топката се удря в коша и отскача във въздуха. Тогава високите играчи от двата отбора скачат към нея и всеки се стреми да я овладее или да я отклони към свой съиграч. Това се нарича борба за отскочила топка. Има играчи, които са същински виртуози в този елемент от играта и те се наричат борци за отскочили топки (по-нататък в книгата за краткост ще ги наричам само борци).

— **тройка** — около двата коша на разстояние седем метра е очертана полуокръжност. Всеки сполучлив изстрел зад тази линия носи три точки и това се нарича „тройка“, а умеещите да вкарват от такова разстояние играчи — тройкаджии.

— **дрибъл** — играчът може да се движи с топката, само ако я тупка непрекъснато с една ръка в земята. В момента, в който спре да прави това, има право на три крачки и след това трябва да подаде на някого или да стреля към коша. Движението с топката се нарича дрибъл.

— **спорна топка** — съдията хвърля топката нависоко и двама играчи, по един от всеки отбор, скачат за нея. Със спорна топка започва всяка от четирите части. Освен това спорна топка се отсъжда, когато двама играчи държат топката и никой не може да я измъкне от ръцете на другия за няколко секунди.

ТАКТИКИ ЗА ИГРА:

— **далечна стрелба** — ако имаш добри стрелци от разстояние, можеш да си позволиш да обстрелваш коша отдалече, особено ако ръстът на играчите в отбора е нисък в сравнение с този на противника.

— **завършване с центъра** — най-елементарната тактика, ако имаш добър център. Просто му подаваш топката и го оставяш да надиграе пазача си.

— **атаки през центъра** — крилата и центърът се сменят, когато излизат на стрелкови позиции под коша или правят пробиви към него. Искане се ръст.

— **преса** — най-уморителната тактика. Обикновено се прилага, когато отборът изостава в края на мача. Всеки от играчите залавя по един противник, още докато те не са изнесли топката от своята половина. Целта е да се пречи максимално на атаката на противника.

— **обикновена лична защита** — всеки играч от твоя отбор е прикрепен към играч от противниковия и го пази от разстояние един-два метра.

— **плътна лична защита** — всеки играч пази съвсем плътно противника си.

КРАТКИ ДАННИ ЗА NBA

Асоциацията включва двадесет и седем отбора, разпределени в две конференции — Източна и Западна. Всяка от конференциите е разделена на две дивизии по териториален принцип. Това ясно се вижда на [приложения списък на 303 страница](#).

Отборите от едната конференция играят с отборите от другата конференция по два мача с разменено домакинство. Отборите от двете дивизии на една конференция играят помежду си по четири мача. Останалите мачове до 82 се играят между отборите от една дивизия.

След изиграването на предварителния маратон от 82 мача се прави класиране и първите осем отбора от двете конференции се класират за плейофите.

В първия кръг на плейофите се срещат първият и осмият, вторият и седмият, третият и шестият и четвъртият и петият от всяка конференция. Играят се пет мача до три победи на единия отбор. Отборът, който е по-напред в класирането, е домакин в последния пети мач, ако се стигне до него.

Във втория кръг вече се играе до четири победи от седем мача, като отново домакинството в последния мач е за по-напред класирания се отбор.

Третият кръг е финал на конференцията. Отново се играе в седем мача до четири победи. Победителят се среща с победителя в другата конференция на финала за титлата на NBA. Там отново се играе до четири победи.

Разгледай внимателно [дневника с таблиците](#). За три от тях ще получиш указания след малко, а указания за останалите ще получиш, когато се наложи да ги попълваш.

Таблица „Пари“ — в нея ще записваш всички приходи и разходи на отбора. Подробни указания ще ти бъдат давани по-нататък в отделните

епизоди. Трябва да внимаваш, защото ако в края на играта се окаже, че разходите ти са повече от приходите, ти ще загубиш.

Таблица „Кодови думи“ — на места в текста е необходимо да записваш кодови думи в тази таблица. Другаде съдбата ти ще се решава от това какви кодови думи си записал. Подробни указания ще получаваш по-нататък в отделните епизоди.

Таблица с числа — тя се намира в края на книгата и ще трябва да прибегваш към нея всеки път, когато получиш указание да посочиш число. Ако предпочиташ, можеш да хвърляш две зарчета, вместо да посочваш число от тази таблица.

Ако всичко в този увод ти е ясно, отиди на епизод **1**.

ЕПІЗОДИ

Дейв Нелсън стоеше в средата на своя кабинет, стискаше в дясната си ръка парче хартия, върху което бяха написани няколко цифри, и гледаше съсредоточено към единствената картина в стаята. Тя изобразяваше велик момент от историята на Съединените американски щати — прекосяването на река Делауеър от Джордж Вашингтон.

Не, Дейв съвсем не беше пристрастен към живописиста. Нито неговата работа — президент на баскетболния отбор на град Торменто, нито хобито му — риболова, имаха някакво отношение към това изкуство.

Тогава?

Мистерията бързо изчезна, когато той се приближи до картината, хвана я с две ръце и я свали от стената. Под нея се показва врата на сейф. Нелсън внимателно набра кода, като на няколко пъти поглеждаше в листчето, за да не сбърка. После нещо изцъка и вратата бавно се отвори.

Дейв Нелсън нетърпеливо потри ръце. Предстоеше му да разбере с каква сума разполага клуба в началото на сезона. Разбира се, един президент не трябва да научава тази подробност в началото на октомври, когато до първите мачове остава малко повече от месец, но Дейв си имаше солидно оправдание — беше приел поста президент на Торменто Диймънс точно преди три дни.

Предишното ръководство бе напуснало внезапно, веднага след спечелването на титлата през миналия сезон. После, в продължение на повече от три месеца, в администрацията на отбора цареше хаос, защото собственикът бе изчезнал и никой нямаше представа чие притежание е Торменто Диймънс.

На двадесет и пети септември усърден служител откри в едно от чекмеджетата в президентския кабинет тънка папка. Тя съдържаше няколко документа, от които ставаше ясно, че отборът принадлежи на града. Тогава самият кмет се ангажира със случая, потърси консултации с известни специалисти, прегледа списъка на кандидатите и предложи президентския пост на Дейв Нелсън. Който, разбира се, прие без колебание.

Така Дейв Нелсън попадна в Голямата игра, наречена шампионат на NBA. Знаеше част от правилата ѝ, а другите трябваше да научи в най-скоро време, защото нямаше право на грешки — всички очакваха от отбора да защити титлата и през този сезон.

Дейв надникна зад вратата и пред погледа му се разкри най-прекрасната гледка, която хората от света на бизнеса мечтаят да видят — тлъсти пачки от стодоларови банкноти, подредени прилежно в няколко колони. Колко ли имаше там? Милиони, без съмнение, но колко точно?

Зад него някой се изкашля нетърпеливо и Дейв си спомни, че не е сам в кабинета. Там бяха представители на кметството, администрацията на отбора и банката. Той се обърна към тях и с жест подкани банковите инспектори да започнат работата си. Докато те брояха и описваха пачките, наблюдавани от хората от администрацията, той дръпна кмета настрана.

— Тук има дяволски много пари — каза му Дейв.

— Точно така — съгласи се Дъглас Браун, на когото Нелсън дължеше сегашната си работа.

— И наистина ли те са принадлежали на онзи човек, когото всички наричат Майк?

— Нямаме причини да се съмняваме в това. Документите ще го докажат.

— По дяволите! Какво го е накарало да изчезне така безследно?

— Съмнявам се, че някога ще узнаем — вдигна рамене кметът Браун. — Познавах го, макар и не отблизо. Той нямаше приятели, с изключение на секретарката си.

— Кали?

— Същата — кимна Браун. — Самата тя е не по-малко загадъчна от своя шеф. Цели пет години действаше от негово име, въртеше бизнеса му, успя да регистрира Торmento Диймънс в NBA и да осигури начален капитал. После отнякъде, не ме питай откъде, се появи Майк, спечели шампионата, отвори шампанското, държа една вдъхновяваща реч и след това двамата с Кали изчезнаха яко дим.

— И оставиха отбора на произвола на съдбата.

— Не. Оставиха го на града. Това, че открихме документите малко късно, е чисто наша грешка. Но до началото на сезона има достатъчно време и се надявам, че ще успееш да се справиш.

— Разбира се — усмихна се Дейв. — Разчитай на мен!

— Какво друго ми остава? — тупна го приятелски по рамото Браун. — Я виж, нашите приятели май свършиха с броенето.

Предстои ти да разбереш с колко милиона долара започваш играта. Посочи едно число от таблицата, която се намира в края на книгата (има възможност да замениш таблицата с две зарчета, ако така ти е по-удобно).

4, 5, 6 — отиди на **7**.

8, 9, 10 — отиди на **13**.

2, 3, 7, 11, 12 — отиди на **19**.

Карл Спенсър погледна часовника си, наду свирката и даде знак за край на тренировката.

— Стига сте мъчили топката за днес, момчета — извика той на играчите си. — Утре по същото време, нали?

Изчака ги да влязат в съблекалнята и тръгна към кабинета на новия президент на Торmento Диймънс. Имаха уговорена среща точно след десет минути.

Само преди месец Карл беше един от многото треньори на университетски тимове, за които никой в света на големия баскетбол не беше чувал. Не разполагаше с добър състав и можеше само да мечтае за плейофите. Правеше всичко, което беше по силите му, а то не беше никак малко, но слабите играчи постигаха слаби резултати, въпреки правилната тактика. Карл почти се бе примирил с мисълта, че никога няма да постигне нещо по-значително в любимия си спорт.

Тогава, съвсем изненадващо, дойде предложението от Торmento. То поразя Карл Спенсър по начина, по който би го поразила голяма купчина златни кюлчета в средата на хола му. И той, точно както и Дейв Нелсън, изобщо не се поколеба да приеме работата. По-късно, от някои неясни намеци на кмета Браун, разбра, че го беше препоръчал един стар приятел и му се обади по телефона, за да му благодари.

Ето как от никому неизвестен труженик Карл Спенсър се превърна в треньор на шампионите на NBA. Съзнаваше отговорността, която вървеше заедно с поста, но не беше уплашен — той вярваше в способностите си да се справя добре дори на най-високо професионално ниво. И гореше от нетърпение да премери сили с големите в своята област.

Само че в Торmento той отново се сблъска с трудности, чието разрешаване не зависеше от него. Кадрови проблеми мъчеха отбора и само президентът Нелсън можеше да ги разреши. Или поне Карл се надяваше, че може.

Унесен в мисли, Спенсър стигна до кабинета на президента, изчака секретарката да съобщи за идването му и влезе при Нелсън.

Отиди на [3](#).

Двамата мъже се срещаха за пръв път и затова в първите минути се чувстваха малко неловко. Дейв чувстваше, че обстановката има нужда от раздвижване и, понеже заемаше по-висок пост, се зае с това.

— За начало, нека да минем на ти — предложи той. — Щом ще сме един екип, не трябва да се притесняваме един от друг.

— Дадено — съгласи се с облекчение Карл. Държанието на Дейв му допадна и го накара да се почувства оптимист за бъдещото им сътрудничество.

— Бих искал строго да разграничим отговорностите си — каза Нелсън. — Аз ще отговарям за парите, а ти — за играчите. Набележи хората, които трябва да купим, за да заздравим отбора.

— Не бих искал да започвам веднага с неприятни новини, Дейв — усмихна се смутено Спенсър, — но се боя, че точно това трябва да направя. Преди да излезем на пазара да купуваме, ще ни се наложи да положим доста усилия да задържим сегашните си играчи. Мики Котън и Лесли Тейлър настояват да говорят с теб. Искали да напускат.

— Споменаха ли защо?

— Нищо определено. Може да е просто блъф, за да получат по-изгодни договори.

— Добре, ще се опитам да ги убедя да останат. А останалите?

— С тях нямам проблеми, но само Крис Мълин и Марк Прайс са играчи от класа. Другите четирима още не са дорасли, за да играят в НБА. Бих ги пуснал само в краен случай.

— Ясно — кимна Дейв. — Ще трябва да купуваме, а парите няма да ни стигнат.

— Тогава?

— Има два начина. Единият е да продадем някоя от звездите си и с получените пари да купим двама или трима играчи от средна класа. Другият е да накараме банката да ни отпусне заем.

— Дали ще се съгласят?

— Остави това на мен. Но трябва да действваме бързо, защото крайният срок за обявяване на активната листа е след три дни.

— А какво да правя аз? — попита Карл.

Сега трябва да вземеш решение от името на Дейв Нелсън. Какво нареждане ще дадеш на Карл Спенсър?

— да ти уреди среща с Котън и Тейлър — отиди на **8**.

— да намине към местния колеж и да провери дали там няма някой способен играч, а ти сам да се постараш да намериш Котън и Тейлър — **14**.

Когато Дейв остана сам, той натисна един бутон и повика секретарката си.

Дебора Грант беше ниска и леко пълна двадесет и осем годишна брюнетка. Подобно на Дейв и Карл, тя беше в клуба отскоро, но вече навлизаше в тънкостите на работата си. По принцип, Дебора никога не беше имала проблеми с началниците си, а Дейв ѝ се стори особено симпатичен и тя реши, че сигурно би било приятно да работи с него. Беше добра секретарка и веднага откликна на повикването.

Дейв я посрещна с усмивка, предложи ѝ стол, изчака да се настани удобно и едва тогава премина към същността на въпроса.

— Знам, че официалният тон е общоприет в служебните отношения — започна той, — но за мен би било твърде сковано и неестествено да се обръщам към секретарката си на вие. Ето защо, ако нямаш никакви възражения, предлагам да минем на ти.

Дебора го погледна учудено, видя хитрия му очакващ поглед и не можа да сдържи смутената си усмивка. Подозираше, изхождайки от външния вид на началника си, че е по-свободен в държанието си, но досега никога не беше говорила на ти с шефовете си.

— Знам, че в началото ще се чувстваш малко неловко — каза Дейв, който прекрасно разбираше задръжките ѝ, — но постепенно ще свикнеш. Съгласна ли си?

— Да — кимна тя. — Ще се опитам да свикна.

— Добре. Дебора. Имам още един въпрос — да знаеш случайно дали все още мога да си уредя среща за днес с директора на банката?

Тя погледна часовника си и каза:

— Ако няма нещо необичайно, би трябвало да е в кабинета си поне още час и половина. А от опит знам, че тези хора се задържат и след края на работното време.

— Благодаря ти, Дебора — каза Дейв и я изпрати до вратата.

Трябваше да вземе важно решение. Отборът се нуждаеше от нови играчи, а следователно и от пари. Трябваше да се изплащат заплати на играчите и персонала, а парите в банковата сметка на Демоните нямаше да стигнат за всичко.

Дейв виждаше два възможни изхода от положението. Единият беше да вземе заем от банката, а другият — да продаде Мълин или Прайс. Разбира

се, ако успееш да убеди Котън и Тейлър да останат, може би изобщо нямаше да се налага да купува нови играчи.

Какво ще избереш?

— заем от банката — отиди на **5**.

— ще рискуваш и ще се откажеш от заем, надявайки се да задържиш звездите си — отиди на **6**.

Дейв Нелсън бързо се пребори със страха от големите лихви и след час вече седеше срещу директора на банката, който без съмнение беше наясно за целта на посещението му.

— Надявам се, че отношенията между Демоните и банката са достатъчно добри, за да можем да разчитаме на вас в тежък момент — започна предпазливо Дейв.

Директорът се задоволи да кимне утвърдително. Това окуражи Нелсън да продължи офанзивата си.

— Отборът има кадрови проблеми — липсват ни класни играчи, а те струват пари. Убеден съм, че потенциалът на Демоните е достатъчен, за да гарантира успешен сезон, ако успеем да се подсилим с един-двама добри играчи.

— Господин Нелсън, убеден ли сте, че се нуждаете от тези пари. Нашата банка е готова да ви помогне, но трябва внимателно да прецените дали ще имате възможност да върнете заема, покривайки и лихвите по него.

— Да, тези пари ми трябва. И не се безпокойте, клубът няма да фалира.

— Искрено се надявам да сте прав — въздъхна директорът. — Кажете ми каква е сумата, която възнамерявахте да поискате?

Трябва да знаеш, че няма да можеш да си продадеш звездите, за да върнеш заема. Дългът ще върнеш от приходите на клуба през редовния сезон и плейофите. Ако не успееш да върнеш дълга си, губиш играта. И така, каква е сумата?

— 16 милиона заем, а в края на сезона трябва да върнеш 20 — отиди на **20**.

— 24 милиона заем, а в края на сезона трябва да върнеш 30 — отиди на **21**.

— 32 милиона заем, а в края на сезона трябва да върнеш 40 — отиди на **22**.

В крайна сметка Дейв реши да се откаже от заеми и да се опита някак си да се справи, без да става длъжник никому. До края на деня той свърши няколко дребни, но необходими работи и си даде почивка. На другия ден го чакаха важни разговори, които можеха да предопределят съдбата на клуба, затова трябваше да е във форма за тях.

Така приключи този ден — вторник, четвърти октомври. След три дни Дейв трябваше да представи активната листа на своя отбор и това го караше да действа на пълни обороти.

Отиди на [23](#).

Предположението на Дъглас Браун се оказа абсолютно вярно. Банковите инспектори току-що бяха свършили с броенето и директорът на местния клон на банката обяви крайния резултат.

— Десет милиона долара — каза той с равен глас, сякаш ставаше дума за дребни стотинки. — Ако господин Нелсън няма никакви възражения, те веднага ще бъдат сложени в банковия трезор по сметка на клуба.

— Нямам никакви възражения — обяви Дейв, сложи подписа си под няколко документа и остави служителите на банката да отнесат парите.

Кметът Браун напусна последен кабинета.

— Можеше и да са повече — каза той.

— Не се притеснявай! — успокои го Дейв. — Ще се справя и с толкова.

Ами, добре — каза Браун от вратата. — Тогава те оставям. Успех!

— Благодаря!

Дейв Нелсън остана сам в кабинета си. Окачи отново картината на стената, настани се удобно в мекия стол зад бюрото си и зачака пристигането на Карл Спенсър, неговия брат по съдба.

Отбележи в дневника, в таблицата „Пари“, че имаш 10,0 милиона долара. Няма нужда да изписваш всички нули на числото, запиши го така — 10,0. После отиди на 2.

Дейв се замисли. Нямаха много време — само три дни. Поне два от тях щяха да минат в търсене на нови играчи.

— Утре трябва да уредим въпроса с Котън и Тейлър — реши той. — Погрижи се да ми уредиш среща с тях.

— Те са млади и обичат да лудуват. Ще се опитам да ги открия още тази вечер или утре сутринта, но не знам дали ще успея. Във всеки случай, имаме тренировка от три.

— Добре. Опитай се да ги откриеш по-рано, а ако не стане, доведи ми ги след тренировката!

— Разбрано, шефе! — изкозирува шеговито Карл Спенсър и излезе от кабинета.

*В дневника, в таблицата „Кодови думи“, запиши думата „среща“.
После отиди на 4.*

Спенсър не очакваше, че всичко ще протече толкова гладко. Директорът на колежа се оказа много разбран човек и изобщо не се опита да създава проблеми. От кой отбор е? Разбира се, че е привърженик на Торменто! Да, и той иска момчетата да повторят миналогодишния успех. Можел да помогне за това! Наистина ли? На драго сърце. Всичко, което зависи от него. Да освободи Майлс? Веднага, щом е за Демоните! Не, нека господин Спенсър да не се притеснява, от страна на колежа няма да има никакви пречки.

— Е, остава да се справиш вкъщи — каза Карл на Гордън Майлс, когато двамата се разделиха пред входа на колежа. — Поговори с родителите си и точно след три часа ще те чакам в кабинета на Дейв Нелсън, президента на Торменто! Може да се наложи да почакаш малко, ако още не сме свършили с Прайс и Мълин, но днес трябва да имаме твоя отговор.



— Дадено! — разтърси ръката му младежът и се затича към къщи.

Карл се загледа след него, усмихна се на ентузиазма му и горещо пожела да го има в отбора си. От това момче можеше да излезе страшен играч.

В таблицата „Кодови думи“ запиши думата „директор“. После отиди на 26.

— Ето какво мога да ти предложа — започна Дейв. — Заплатата ти ще остане същата. Знам, че много играчи получават далеч по-големи суми, но нека уточним — става дума за ключови играчи. Без да те подценявам, трябва да отбележа, че ти играеш в един отбор с две доказани светила — Прайс и Мълин. Но съм съгласен, че положението ти се нуждае от стабилизиране и съм готов да ти предложа нов тригодишен договор. Какво мислиш? Котън не отговори веднага. Отклони погледа си от Дейв и се загледа навън през прозореца. Остана дълго така, втренчен в синьото небе, но Нелсън не го обезпокои, защото знаеше, че момчето има нужда да обмисли предложението му.

— Приемам — каза най-сетне Котън. Подписването на договора отне само няколко минути, после двамата се разделиха с взаимни пожелания за успех.

Запомни, че си задържал Котън в отбора. После отиди на [27](#).

— Ето какво ще ти предложи, Лесли — каза Дейв след кратък размисъл. — Ще ти предложи да подпишеш тригодишен договор и се надявам, че това ще те задоволи.

— А заплата? — осведоми се той.

— Искаш прекалено много от мен. Заплатата остава два и половина милиона.

— И това е последното предложение?

— Точно така, това е последното предложение.

Тейлър погледна Нелсън и му се ухили. Дейв също се ухили, но очите му излъчваха непреклонност.

— Човече, ти май не се шегуваш?

— Не, Лесли, така че не ме измъчвай. Приемаш ли?

— Плюя на твоето предложение, човече — каза Тейлър. — Искам да се махна от Торменто.

— Така да бъде — съгласи се Дейв и с това въпросът приключи.

Дейв се сбогува с Тейлър и го обяви за продан. Един ден по-късно гардът на Торменто премина в друг отбор за скромната сума от шест милиона долара. Цената беше смешна за такъв добър играч, но Тейлър бързаше да се махне и Дейв реши да не му пречи.

В таблицата „Пару“ отбележи, че в касата на клуба са постъпили 6,0 милиона долара. Запомни, че си продал Тейлър. После отиди на 28.

Демоните вече са готови за началото на сезона и нямат нужда от попълнения от по-слаби играчи. С този състав отборът на Торmento е един от основните претенденти за титлата.

Отиди на [64](#).

Предположението на Дъглас Браун се оказа абсолютно вярно. Банковите инспектори току-що бяха свършили с броенето и директорът на местния клон на банката обяви крайния резултат.

— Петнадесет милиона долара — каза той с равен глас, сякаш ставаше дума за дребни стотинки. — Ако господин Нелсън няма никакви възражения, те веднага ще бъдат сложени в банковия трезор по сметка на клуба.

— Нямам никакви възражения — обяви Дейв, сложи подписа си под няколко документа и остави служителите на банката да отнесат парите.

Кметът Браун напусна последен кабинета.

— Можеше и да са повече — каза той.

— Не се притеснявай! — успокои го Дейв. — Ще се справя и с толкова.

Ами, добре — каза Браун от вратата. — Тогава те оставям. Успех!

— Благодаря!

Дейв Нелсън остана сам в кабинета си. Окачи отново картината на стената, настани се удобно в мекия стол зад бюрото си и зачака пристигането на Карл Спенсър, неговия брат по съдба.

Отбележи в дневника, в таблицата „Пари“, че имаш 15,0 милиона долара. Няма нужда да изписваш всички нули на числото, запиши го така — 15,0. После отиди на 2.

Дейв се замисли. Нямаха много време — само три дни. Поне два от тях щяха да минат в търсене на нови играчи.

— Утре трябва да уредим въпроса с Котън и Тейлър — реши той. — Аз ще се погрижа за това. Имате ли тренировка?

— Да — отвърна Карл. — От три часа.

— Чудесно! Ще поговоря с тях веднага след тренировката.

— Ще се погрижа да те изчакат, ако нещо те забави.

— Не, Карл, ти няма да бъдеш там. Помощник-треньорът ще води тренировката. Обади му се, за да го предупредиш.

— А какво ще правя аз в това време?

— Ще отидеш в колежа и ще се огледаш за някоя студентска звезда, която бихме могли да привлечем. Котън и Тейлър са дошли от този отбор, не е изключено да има и други добри играчи.

— С какви пълномощия ще разполагам? — осведоми се Карл.

— Би могъл да предложиш заплата до два и половина милиона годишно и пробен договор за една година с възможност за удължаване и увеличаване на заплата.

— Разбрано — кимна Спенсър и излезе от кабинета.

В дневника, в таблицата „Кодови думи“, запиши думата „колеж“.
После отиди на 4.

Ако Спенсър се беше надявал, че този разговор ще бъде от леките, той си избяга от главата тези илюзии още в самото начало на разговора.

— И казвате, че Горди може да играе в Демоните? — попита го майката на младия талант. — Не се ли иска много труд, за да играе наравно с професионалистите?

— Без труд не може — усмихна се Карл, докато се чудеше накъде бие тази жена. Съдено му беше скоро да разбере.

— Но тогава, кога ще намира време за учене?

— Страхувам се — потри нервно ръце Карл, — че ще се наложи да прекъсне учението си за известно време.

— Само това не! — поклати глава тя. — Огледайте се наоколо, господине! Ние сме едно бедно негърско семейство. Дадохме всичките си спестявания, за да осигурим на Горди място в колежа. Това беше, преди да спечели спортната стипендия и да влезе в отбора. Не искам момчето ми да остане необразовано. Вие нямате представа колко жесток е животът към простите негърски момчета.

— Да разбирам ли — поде плахо своята атака Карл, — че вие искате синът ви да има добра работа?

— Ами да!

— И искате той да има достатъчно пари, за да не тръгне по лошия път?

— Искам да изкарва честно прехраната си. В големия спорт стават много контузии. Ако Горди се контузи, той няма да може повече да играе баскетбол. Тогава вие ще го освободите, нали? И той няма да успее да спечели спортна стипендия, за да започне отново да учи, а ние нямаме повече пари.

Тя видя, че на лицето на Карл грейва широка усмивка и го изгледа учудено.

— Мисля, че ще се договорим — каза той.

— Дано — вметна бащата на Гордън, който до този момент беше стоял безучастно като ням свидетел на случката.

— Убеден съм — смигна му съучастнически Спенсър. — Чуйте моето предложение. Демоните ще подпишат едногодишен договор с Гордън. Ако се представи добре, този договор ще бъде продължен. За тази една година той ще получи два и половина милиона долара. И, обърнете внимание на

това, госпожо Майлс, той ще получи тази сума, независимо от това дали играе през целия сезон или е контузен. Така че, дори да се случи най-лошото и някоя травма да сложи край на кариерата на сина ви, той ще има два и половина милиона долара. Мисля, че ще стигнат да си плати таксата за обучение в колежа.

Това наклони везните в полза на Демоните и след няколко уточнения родителите на Майлс дадоха благословията си да заиграе сред професионалистите.

— Е, остава да се оправиш в колежа — каза Карл на Гордън Майлс, когато двамата се разделиха пред къщата на момчето. — Поговори с директора и с треньора и точно след три часа ще те чакам в кабинета на Дейв Нелсън, президента на Торменто! Може да се наложи да почакаш малко, ако още не сме свършили с Прайс и Мълин, но днес трябва да имаме твоя отговор.

— Дадено! — разтърси ръката му младежът и се затича към колежа.

Карл се загледа след него, усмихна се на ентузиазма му и горещо пожела да го има в отбора си. От това момче можеше да излезе страшен играч.

В таблицата „Кодови думи“ запиши думата „родител“. После отиди на 26.

— Ето какво мога да ти предложа — започна Дейв. — Аз съм нов тук и все още нямам преки впечатления от отделните играчи. Затова не мога да обвързвам клуба с дългосрочни договори с млади играчи. Наистина, ти имаш добър сезон зад гърба си, но само един сезон. Не са малко случаите, когато млади играчи са започвали силно и са се проваляли. Трябва да ме разбереш, не мога да ти предложа дългосрочен договор. Не и тази година. Може би след година, но не сега. За сметка на това ще увеличи заплатата ти на три милиона и половина.

— Стига! — прекъсна го Котън. — Вие явно не разбирате за какво става дума. Семейството ми е достатъчно богато, за да се унижавам да прося по-голяма заплата. Щом не можете да ми дадете сигурност, просто ще си кажем сбогом. Съжалявам, господин Нелсън, но не съм настроен за компромиси!

Дейв можеше да започне да го моли, можеше да се опита да го убеди, но реши да държи на думата си. Щом младокът иска да се маха, добре, прав му път. Един играч не прави отбор (освен ако не се казва Майкъл Джордан, добави наум той).

Дейв се сбогува с Котън и го обяви за продан. Един ден по-късно центърът на Торменто премина в друг отбор за скромната сума от девет милиона долара. Цената беше смешна за такъв добър играч, но Котън бързаше да се махне и Дейв реши да не му пречи.

В таблицата „Пари“ отбележи, че в касата на клуба са постъпили 9,0 милиона долара. Запомни, че си продал Котън. После отиди на 27.

Последните думи на Тейлър подсказаха на Дейв какво всъщност го притеснява. Котън получаваше три милиона, а той само два и половина. Сигурно честолубието на младежа бе засегнато и той искаше признание. Не много, само колкото Котън.

— Ето какво ще ти предложи. Лесли — започна Дейв. — Аз съм нов тук и нямам преки впечатления от играта ти. Затова ме е страх да подпиша дългосрочен договор с теб. Но в замяна на това ще ти увелича заплатата на три милиона долара. Съгласен ли си?

— На момента — ухили се доволно Лесли. Подписването на договора отне само няколко минути, после двамата се разделиха с взаимни пожелания за успех.

*Запомни, че си задържал Тейлър в отбора. После отиди на **28**.*

Финансова криза! Нямах пари да събереш играчи, значи няма да можеш да попълниш активната листа. А без това нямаш право да започнеш сезона. Няма какво да се прави, ти се провали. Постарай се другия път да не идваш на този епизод.

Трябва да започнеш играта отначало. Отиди на епизод [1](#).

Предположението на Дъглас Браун се оказа абсолютно вярно. Банковите инспектори току-що бяха свършили с броенето и директорът на местния клон на банката обяви крайния резултат.

— Двадесет милиона долара — каза той с равен глас, сякаш ставаше дума за дребни стотинки. — Ако господин Нелсън няма никакви възражения, те веднага ще бъдат сложени в банковия трезор по сметка на клуба.

— Нямам никакви възражения — обяви Дейв, сложи подписа си под няколко документа и остави служителите на банката да отнесат парите.

Кметът Браун напусна последен кабинета.

— Можеше и да са повече — каза той.

— Не се притеснявай! — успокои го Дейв. — Ще се справя и с толкова.

Ами, добре — каза Браун от вратата. — Тогава те оставям. Успех!

— Благодаря!

Дейв Нелсън остана сам в кабинета си. Окачи отново картината на стената, настани се удобно в мекия стол зад бюрото си и зачака пристигането на Карл Спенсър, неговия брат по съдба.

Отбележи в дневника, в таблицата „Пари“, че имаш 20,0 милиона долара. Няма нужда да изписваш всички нули на числото, запиши го така — 20,0. После отиди на 2.

Дейв поиска само шестнадесет милиона и директорът веднага се съгласи. После трябваше да се подпишат няколко документа и в сметката на Демоните постъпиха още няколко милиона.

След като свърши тази работа, той си даде почивка. На другия ден го чакаха важни разговори, които можеха да предопределят съдбата на клуба, затова трябваше да бъде във форма за тях.

Така приключи този ден — вторник, четвърти октомври. След три дни Дейв трябваше да представи активната листа на своя отбор и това го караше да действа на пълни обороти.

В таблицата „Пару“ отбележи, че си получил 16,0 милиона долара. В таблицата „Кодови думи“ запиши думата „малко“. После отиди на 23.

Дейв поиска двадесет и четири милиона и директорът веднага се съгласи. После трябваше да се подпишат няколко документа и в сметката на Демоните постъпиха още няколко милиона.

След като свърши тази работа, той си даде почивка. На другия ден го чакаха важни разговори, които можеха да предопределят съдбата на клуба, затова трябваше да бъде във форма за тях.

Така приключи този ден — вторник, четвърти октомври. След три дни Дейв трябваше да представи активната листа на своя отбор и това го караше да действа на пълни обороти.

В таблицата „Пару“ отбележи, че си получил 24,0 милиона долара. В таблицата „Кодови думи“ запиши думата „средно“. После отиди на 23.



Дейв поиска тридесет и два милиона милиона и директорът веднага се съгласи. После трябваше да се подпишат няколко документа и в сметката на Демоните постъпиха още няколко милиона.

След като свърши тази работа, той си даде почивка. На другия ден го чакаха важни разговори, които можеха да предопределят съдбата на клуба, затова трябваше да бъде във форма за тях.

Така приключи този ден — вторник, четвърти октомври. След три дни Дейв трябваше да представи активната листа на своя отбор и това го караше да действа на пълни обороти.

В таблицата „Пари“ отбележи, че си получил 32,0 милиона долара. В таблицата „Кодови думи“ запиши думата „много“. После отиди на 23.

Виж в таблицата „Кодови думи“. Ако си записал думата „колеж“, отиди на [24](#). В случай че си записал думата „среща“, отиди на [25](#).

В сряда, рано сутринта, Карл Спенсър предупреди своя помощник, че ще отсъства от тренировката, даде му някои наставления и отиде в колежа на Торменто. По това време тренираше женският отбор. Поседя, погледа ги, а когато свършиха, поговори с треньора им. От него научи за Гордън Майлс.

— Има едно момче — почеса се замислено треньорът. — Играе крило и е много добър. Ако се развива така, скоро ще влезе сред големите. Страшен защитник е и взема много отскочили топки. Но не знам дали ще го пуснат при Демоните.

Няколко часа по-късно Карл видя Майлс и разбра, че момчето наистина е талантливо. Толкова талантливо, че трябваше на всяка цена да го привлече в отбора си.

След тренировката Спенсър направи предложение на Майлс.

— Не знам какво да отговоря — смути се Гордън. — Ако зависеше само от мен, бих приел с радост. Но какво ще кажат родителите ми? Те така държат да получа диплома. А и отборът много разчита на мен за предстоящия сезон.

— Може ли да има проблем с ръководството на колежа? — попита Спенсър.

— Не е изключено.

— По дяволите! — изруга Карл. — Бих говорил с директора и с родителите ти, но просто нямам време.

След час и половина трябва да съм при Дейв. При президента на Торменто Диймънс — поясни той.

— Няма да се справя и на двата фронта — поклати глава Майлс. — Помогнете ми поне на единия.

Сега трябва да вземеш решение от името на Карл Спенсър. С кого ще поговориш?

— с директора на колежа — отиди на **9**.

— с родителите на Майлс — отиди на **15**.

Ако вече си чел този епизод и знаеш кой е правилният избор, посочи едно число. Ако е четно (2, 4, 6, 8, 10, 12), отиди на **9**. Ако е нечетно (3, 5, 7, 9, 11), отиди на **15**.

Предположението на Карл се потвърди напълно — Котън и Тейлър бяха неоткриваеми. Знаеха, че скоро щяха да започнат сериозните тренировки и това са им последните свободни дни.

Но и двамата се появиха навреме за тренировката. Когато Карл им съобщи, че президентът на Демоните иска да говори с тях, те само повдигнаха равнодушно рамене. Той ги остави при Дебора, но не остана с тях. Дейв беше пожелал сам да се оправи с двамата младежи и едва след това да обмислят предстоящите трансфери.

Отиди на [26](#).

В момента, когато Мики Котън отвори вратата на кабинета му, Дейв усети, че нервното напрежение го е завладяло напълно. Той знаеше, че му предстоят два тежки разговора. Беше гледал записи на мачове от миналата година и знаеше, че Котън и Тейлър имат голям принос за титлата. Карл също беше на мнение, че задържането на двамата талантиливи младежи ще се отрази добре на отбора.

Дейв покани Котън да седне и използва малкото време, за да огледа момчето (можеше да си позволи да го нарича така в мислите си, защото беше два пъти по-възрастен от него). Не му хареса погледа — беше прекалено дързък и агресивен, сякаш Котън предварително бе решил да откаже. Това никак не се хареса на Дейв и той избра един рискован, но често твърде успешен метод в преговорите.

— Носят се слухове, че не си доволен от договора си, Котън — каза Дейв. — Нека се разберем като мъже, без пазарлъци и увъртания. Ще те изслушам внимателно. После ще ти направя едно предложение. Само едно! Ако го харесаш, подписваме договора. В противен случай си стискаме ръцете за сбогом и те слагам в трансферната листа. Разбрахме ли се?

— Да, така ми харесва — кимна студено Котън. — Обичам стабилната работа. И добрите пари, които човек получава за нея, разбира се. Зад гърба си имам вече един успешен сезон, а не виждам как това се е отразило в новия ми договор. Той е само за една година и заплатата ми си остава три милиона. Не ми харесват непрекъснатите промени в клуба. Миналата година президент беше Майк, а сега вие. Кой знае какво ще стане догодина. И всеки път трябва да се договарям наново. Честно казано, започва да ми писва. Искам да играя, а не да търгувам със себе си. Това е.

През цялото време Дейв се опитваше да разбере конкретния повод за недоволството на Котън. Безспорно, той искаше увеличение на заплатата и удължаване на договора си. Но Демоните не бяха от клубовете, които можеха да си позволят да задоволяват всички прищевки на играчите си. Да, Котън беше добър играч и заслужаваше по-добър договор. Дейв пръв щеше да се съгласи с това, но не притежаваше възможност да изпълни всичко.

Трябва да решиш кое от исканията на Котън да удовлетвориш.

— дългосрочен договор — отиди на **10**.

— увеличаване на заплатата — отиди на **16**.

Ако вече си играл този епизод и знаеш кое е правилното решение, посочи едно число от таблицата. Ако е четно (2, 4, 6, 8, 10 или 12), отиди на **10**. Ако е нечетно (3, 5, 7, 9 или 11), отиди на **16**.

След разговора с Котън, Дейв прие втората опърничава звезда — Лесли Тейлър. За разлика от нахакания център, Тейлър беше свит и скромен. Поне на външен вид.

— Казвай, Лесли! — подкани го свойски Дейв. — Казаха ми, че си имал някакви проблеми.

И тогава се видя, че Тейлър няма сливи в устата.

— Така е, сър — потвърди той. — Истината е, че мисля за напускане.

— Слушай, Тейлър, и двамата сме нови в този бизнес. Ти имаш зад гърба си само един сезон, а следователно само веднъж си водил преговори на такова ниво. Аз също за пръв път трябва да вземам толкова важни решения. Ето защо искам всичко да е ясно. Знам, че се опитваш да изкопчиш по-добър договор. Не обичам увъртанията, затова ще постъпя с теб така, както постъпих с Котън.

— Как? — попита с любопитство Тейлър.

— Ще те изслушам внимателно, ще се опитам да вникна в проблемите ти и ще ти направя едно предложение. Запомни добре — само едно предложение. Или приемаш, или отхвърляш. Няма да има място за повече пазарлъци.

— Добре — съгласи се Лесли. — Миналият сезон отборът стана шампион, а аз бях един от титулярите. Играх добре в много от мачовете, а с тройка в последната секунда спечелих победата срещу Чикаго в началото на финалната серия. Мисля, че по това няма спор.

— Не, Лесли, няма спор — съгласи се Дейв. — Ти си дал много за отбора. Продължавай!

— Преди година сключвах договор от позицията на новобранец. Сега съм стар вълк. Струва ми се, че трябва да видя промяната и в договора си. Освен това, с какво Мики е по-добър от мен?

— Казал ли съм, че Котън е по-добър? — учуди се Дейв.

— Цифрите говорят сами. А, сетих се и още нещо — в този клуб няма стабилност. Президентите непрекъснато се сменят. Не съм сигурен дали след няколко години няма да дойде някой, който няма да се интересува от предишните ми заслуги към клуба и ще ме изхвърли.

— Това ли е всичко? — попита търпеливо Дейв.

— Да — кимна Тейлър. — Не се сещам за друго.

Не беше трудно за Нелсън да разбере какво иска Тейлър — дълъг договор и голяма заплата. Но той много добре знаеше, че гардът има едно желание, което е над останалите и ако успее да го открие и задоволи, Тейлър ще приеме, без да претендира за максимално изгоден договор.

Какво ще предложиш на Тейлър?

— удължаване на договора — отиди на **11**.

— увеличаване на заплата — отиди на **17**.

Ако вече си играл този епизод и знаеш кое е правилното решение, посочи едно число от таблицата. Ако е четно, отиди на **11**. Ако е нечетно, отиди на **17**.

В този епизод ще намериш обяснения за това как да попълниш таблицата „Активна листа“. Намери таблицата в дневника и я разгледай внимателно.

В активната листа на Демоните можеш да запише девет играчи. Осем от тях трябва да запишеш преди началото на сезона, а деветия ще купиш преди плейофите.

Броят на играчите за всеки пост е строго определен. Трябва да започнеш сезона с два центъра, три крила и три гарда. Нямаш право да купиш четири крила, дори да имаш пари за това. Също така, невъзможно е да започнеш сезона, ако бройката дори само за един от постовете не е пълнена. Например, ако имаш само две крила, това означава, че си се провалил и не можеш да започнеш сезона.

ОТКЪДЕ ЩЕ НАМЕРИШ ИГРАЧИ?

Освен Котън и Тейлър, ако си успял да ги задържиш, Торmento разполага с още двама класни играчи, които можеш да запишеш в активната листа — Марк Прайс и Крис Мълин. Разбира се, би могъл да ги продадеш, да спечелиш пари и с тях да купиш други играчи, но понякога това не е изгодно. Всичко е въпрос на стратегия. С малко късмет можеш да добавиш и още един талант от колежа — Гордън Майлс. После ще имаш възможност да излезеш на трансферния пазар и да избираш между шестима играчи — по двама на всеки пост. Най-евтиният от тях струва 17,0 милиона.

Когато приключиш с покупките на пазара, трябва да имаш поне четирима играчи. След това ще имаш възможност да попълниш празните места в активната листа с четирима по-слаби играчи, на всеки от които ще трябва да платиш по половин милион заплата. Но не бива да разчиташ много на тях — те не са на нивото на големите играчи и служат само за пълнеж.

КАК СЕ ПОПЪЛВА ТАБЛИЦАТА?

Таблицата има десет колони и девет реда. Всеки ред съдържа информация за един от играчите. Таблицата се попълва ред по ред.

ПРИМЕР: купуваш Глен Райс и отиваш на епизода, в който са ти дадени данните на този играч. Той е крило, затова трябва да го запишеш на един от трите реда, определени за крила. Нямаш право да го записваш в редовете, определени за центрове или гардове. След това нанасяш оценките му за различните видове баскетболни умения.

В първата колона са записани постове на играчите. Срещу тях във втората колона трябва да попълниш имената им. Третата колона — „номер“, оставяш празна засега. Нея ще попълниш по-късно. В останалите седем колони попълваш оценките на избрания играч.

Последният девети ред на таблицата „Активна листа“ засега ще оставиш празен. Преди плейофите ще имаш възможност да купиш още един играч и на празния ред ще запишеш неговите данни. Понеже ще имаш възможност да избереш какъв играч да купиш — център, крило или гард, за този девети играч и колоната „пост“ е оставена празна и трябва да я попълниш сам.

Прочети внимателно указанията за попълване на таблицата, преди да започнеш да записваш играчите в нея, защото едно грешно попълване ще провали удоволствието от играта.

Водил си преговори с Мики Котън и Лесли Тейлър. Кого успя да задържиш в отбора?

- и двамата — отиди на **29**.
- само Котън — отиди на **29**.
- само Тейлър — отиди на **30**.
- нито един — отиди на **31**.

ДАНИИ НА МИКИ КОТЪН

пост: център, име: Мики Котън, стрелба тройки: 0, стрелба средна: 5, стрелба фалове: 4, дрибъл: 1, пас: 1, борба: 5, защита: 5.

Заплатата на Мики Котън е три милиона долара годишно. Затова отбележи в таблицата „Пари“, че си дал 3,0 милиона долара.

*Ако си успял да задържиш Лесли Тейлър в отбора, отиди на **30**. В противен случай отиди на **31**.*

ДАНИИ НА ЛЕСЛИ ТЕЙЛЪР

пост: гард, име: Лесли Тейлър, стрелба тройки: 4, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 6, дрибъл: 4, пас: 2, борба: 1, защита: 5.

Заплатата на Лесли Тейлър е три милиона долара годишно. Затова отбележи в таблицата „[Пари](#)“, че си дал 3,0 милиона долара.

После отиди на **31**.

Карл Спенсър прие спокойно резултатите от преговорите между Дейв и двамата младежи. Той не си позволи да коментира решенията на президента, защото смяташе, че това не му влиза в работата. Вместо това веднага премина към следващия проблем — двете големи звезди на Торmento Диймънс. Карл беше разговарял с Прайс и Мълин.

— Получих предложение от Кливлънд — каза Дейв — Дават двадесет и шест милиона, за да си върнат Марк Прайс. Като добавим и годишната му заплата от четири милиона, излиза, че от тази сделка ще спечелим точно тридесет милиона.

— Смяташ ли да го продадеш? — попита Карл.

— Искам твоето мнение по въпроса. Ще паднат добри пари, но ако Прайс е нужен на отбора, ще го задържим. Оставям на теб да решиш.

Ако решиш да го задържиш, първо провери дали можеш да му изплатиш четири милиона. В случай че не разполагаш с тези пари, трябва задължително да го продадеш. Какво решение ще вземеш?

— да продадеш Прайс — отиди на **32**.

— да го задържиш — отиди на **33**.

— Да го продадем — реши Карл. — С тези пари ще можем да купим някой друг от неговата величина, който ще е по-полезен.

Без да губи време Дейв се свърза по телефона с президента на Кливлънд и потвърди съгласието си да продаде Прайс. Самият играч нямаше нищо против да се завърне в стария си клуб. Сделката беше сключена светкавично бързо и още на другия ден в банката постъпиха двадесет и шест милиона долара на сметката на Демоните.

В таблицата „Пари“ отбележи, че си получил 26,0 милиона долара. После отиди на 34.

— Бих искал да го задържим — реши Карл. — Малко са играчите от неговата класа.

С това въпросът приключи. Дейв се свърза с президента на Кливлънд и му съобщи, че няма намерение да продава Прайс.

Сега трябва да запишеш Прайс в активната листа.

ДАННИ НА МАРК ПРАЙС

пост: гард, име: Марк Прайс, стрелба тройки: 4, стрелба средна: 5, стрелба фалове: 6, дрибъл: 4, пас: 5, борба: 2, защита: 6.

Заплатата на Марк Прайс е четири милиона долара годишно. Затова отбележи в таблицата „[Пари](#)“, че си дал 4,0 милиона долара.

После отиди на [34](#).

Дейв, когато случаят с Марк Прайс бе приключен. — Голдън Стейт дава осемнадесет милиона за него.

Ако решиш да го задържиш, първо провери дали можеш да му изплатиш три и половина милиона. В случай че не разполагаш с тези пари, трябва задължително да го продадеш. Какво ще решиш?

— да продадеш Мълин — отиди на **35**.

— да го задържиш — отиди на **36**.

— Ще го продадем — реши Карл. — С тези пари ще можем да купим някой друг от неговата величина, който ще е по-полезен.

Без да губи време Дейв се свърза по телефона с президента на Голдън Стейт и потвърди съгласието си да продаде Мълин. Самият играч нямаше нищо против да се завърне в стария си клуб. Сделката беше сключена светкавично бързо и още на другия ден в банката постъпиха осемнадесет милиона долара на сметката на Демоните.

В таблицата „Пари“ отбележи, че си получил 18,0 милиона долара. После отиди на 37.

— Не искам да го продавам — реши Карл. — Едва ли ще успеем да намерим по-добър играч за осемнадесет милиона.

С това въпросът приключи. Дейв се свърза с президента на Голдън Стейт и му съобщи, че няма намерение да продава Мълин.

Сега трябва да запишеш Мълин в активната листа.

ДАННИ НА КРИС МЪЛИН

пост: крило, име: Крис Мълин, стрелба тройки 4, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 3, дрибъл: 5, пас: 3, борба: 3, защита: 4.

Заплатата на Крис Мълин е три и половина милиона долара годишно. Затова отбележи в таблицата „Пари“, че си дал 3,5 милиона долара.

После отиди на **37**.

Виж таблицата „Кодови думи“. Ако си записал, думата „колеж“, отиди на **38**. В противен случай отиди на **41**.

Виж таблицата „Кодови думи“. Ако си записал думата „родители“, отиди на **40**. Ако си записал думата „директор“, отиди на **39**.

— А сега — започна загадъчно Карл — имам една изненада за теб, Дейв. В отбора на колежа играе едно много талантливо момче. Казва се Гордън Майлс.

— Но той е студент. Ще му позволят ли да дойде при нас?

— Надявам се. Всъщност, вече говорих с директор на колежа. Много симпатичен и отзивчив човек. Веднага се съгласи да помогне на Демоните.

— Тогава не виждам пречки.

— Родителите му — смръщи вежди Карл. — Момчето много се страхуваше, че те ще му забранят да напуска колежа.

Телефонът на бюрото на Дейв избръмча. Президентът натисна едно копче и попита:

— Какво има, Дебора?

— Търси ви един младеж. Има фигура на баскетболист и твърди, че има уговорена среща с вас и Карл Спенсър.

— Покани го да влезе — нареди Дейв. — А, имам една забележка към теб, Дебора. Не се ли разбрахме да минем на ти? Както и да е, друг път внимавай.

Вратата плахо се отвори и в кабинета влезе Гордън Майлс. Дейв го посрещна с широка усмивка и поглед, изпълнен с любопитство.

— Е, Гордън, успя ли да се справиш с родителите си? — попита Карл.

— Не — отчаяно поклати глава младежът. — Не, сър. Баща ми не каза нищо, но мама е твърдо против. Тя иска първо да завърши колежа, защото негрите без образование били осъдени да станат престъпници. Казва, че това е закон на американското общество, който не подлежи на съмнение.

Дейв и Карл поговориха още няколко минути с Гордън, но той не промени решението си и отказа да приеме предложението на Демоните. Ако Дейв имаше малко време, той лесно би могъл да убеди майката на момчето, че греша, но той не разполагаше със свободно време в близките два дни. Затова стисна ръката на Майлс и го увери, че ако продължава да играе все така добре, догодина ръководството на отбора ще намери начин да склони родителите му.

Отиди на [44](#).

— А сега — започна загадъчно Карл — имам една изненада за теб. Дейв, в отбора на колежа играе едно много талантливо момче. Казва се Гордън Майлс.

— Но той е студент. Ще му позволят ли да дойде при нас?

— Надявам се. Вече говорих с родителите му и ги убедих, че напускането на колежа няма да е вредно за бъдещето на Гордън.

— А дали колежът ще го пусне? Сигурно е основна фигура в отбора им.

— Пратих го да говори с директора на колежа. Да се надяваме, че ще успее да се освободи и да дойде при нас.

Телефонът на бюрото на Дейв избръмча. Президентът натисна едно копче и попита:

— Какво има, Дебора?

— Търси ви един младеж. Има фигура на баскетболист и твърди, че има уговорена среща с вас и Карл Спенсър.

— Покани го да влезе — нареди Дейв. — А, имам една забележка към теб, Дебора. Не се ли разбрахме да минем на ти? Както и да е, друг път внимавай.

Вратата плахо се отвори и в кабинета влезе Гордън Майлс. Дейв го посрещна с широка усмивка и поглед, изпълнен с любопитство.

— Е, Гордън, успя ли? — попита го направо Карл.

— Да — кимна доволно младежът. — Да, сър. С колежа няма да има проблеми. Вие ли сте президентът на Демоните? — обърна се той към Нелсън.

— Да — потвърди Дейв с усмивка. — Аз съм пълководецът на този клуб.

— Наистина ли ще ми предложите два и половина милиона, за да подпиша с клуба договор за една година. Това е много важно, защото в противен случай майка ми няма да се съгласи да напусна колежа.

Виж в таблицата „Пари“ дали имаш 2,5 милиона долара и после реши как да постъпиш. Ако имаш парите и решиш да купиш Гордън Майлс, отиди на 42. В противен случай отиди на 43.

— Знаеш ли — каза Дейв, — имам чувството, че трябваше да наминеш към колежа.

— Но нали сам ми каза...

— Да, но сега мисля, че тогава сгрехих. Може би сме изпуснали някой талант.

— Няма смисъл да съжаляваме, когато всичко е свършило — отсече Карл.

Отиди на [44](#).

— Разбира се, Гордън — увери го Дейв. — Предлага ме ти едногодишен договор с два и половина милиона долара заплата. Съгласен ли си?

— Иска ли питане! — въздъхна облекчено Майлс и бързо постави подписа си под договора.

Сега трябва да запишеш Майлс в активната листа

ДАНИИ НА ГОРДЪН МАЙЛС

пост: крило, име: Гордън Майлс, стрелба тройки: 2, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 5, дрибъл: 3, пас: 3, борба: 5, защита: 5.

Заплатата на Гордън Майлс е два и половина милиона долара годишно. Затова отбележи в таблицата „[Пару](#)“, че си дал 2,5 милиона долара.

После отиди на **44**.

— Съжалявам, Гордън, но просто не е по възможностите на клуба да ти предложим такава заплата.

— Наистина ли? — помръкна младежът. — О, това е много лошо, защото тогава аз няма да приема.

Дейв се опита да го убеди, Карл също, но Майлс остана непреклонен. Не, той не искаше парите за себе си, но упорито твърдеше, че майка му в никакъв случай няма да приеме сума, по-малка от два и половина милиона. Най-сетне Дейв разбра, че е безсмислено да говорят повече и прекъсна преговорите.

— Е, това не е краят на света, нали? — обърна се той към Карл, когато младежът напусна кабинета.

— Не, но е крачка към него — отвърна му Спенсър. — Една голяма крачка право към края на света. Още една-две такива и сме там.

— Да забравим лошото — предложи Дейв.

— Точно така — съгласи се Карл — Да забравим, че току-що изпуснахме едно прекрасно крило. Не по наша вина, но го изпуснахме. По дяволите!

Отиди на [44](#).

*Виж таблицата „Пари“. Ако имаш поне седемнадесет милиона и желаеш да купиш някой играч, преди да видиш с какви по-слаби играчи разполагаш, отиди на **46**. Ако нямаш пари да купуваш силни играчи или не искаш да го правиш, отиди на **45**.*

Виж таблицата „Активна листа“. Ако си записал поне четирима играчи в нея, отиди на **47**. Ако са по-малко от четирима, отиди на **18**.

Големите трансфери отдавна са приключили и отборите от NBA са започнали подготовката си за редовния сезон, когато ръководството на Демоните започва да търси нови играчи. Това е трудна работа, но Дейв успява да получи оферти за шестима добри играчи. И само от Карл Спенсър (и от банковата сметка на отбора, разбира се) зависи кой от тези играчи да бъде закупен.

Ето списъкът на шестимата играчи. Отбелязан е постът, на който играят, отборът им, цената и исканата заплата. Когато решиш да купиш някой от играчите, отиди на посочения за него епизод.

Рони Шейкълс, център на Маями. Цена — 14,0 милиона, заплата — 2,5 милиона, общо 16,5 милиона долара. Ако решиш да го купиш, отиди на **48**.

Крис Уебър, център на Голдън Стейт. Цена — 24,0 милиона, заплата — 4,5 милиона, общо 28,5 милиона. Ако решиш да го купиш, отиди на **51**.

Дерек Колмън, крило на Ню Джърси. Цена — 20,0 милиона, заплата — 3,5 милиона, общо 23,5 милиона. Ако решиш да го купиш, отиди на **49**.

Глен Райс, крило на Маями. Цена — 22,0 милиона, заплата — 3,5 милиона, общо 25,5 милиона. Ако решиш да го купиш, отиди на **52**.

Джо Дюмарс, гард на Детройт. Цена — 16,0 милиона, заплата — 3,5 милиона, общо 19,5 милиона. Ако решиш да го купиш, отиди на **50**.

Ерик Мърдок, гард на Милуоки. Цена — 14,0 милиона, заплата — 2,5 милиона, общо 16,5 милиона. Ако решиш да го купиш, отиди на **53**.

*Когато приключиш с покупките, отиди на **54**.*

За да попълниш активната си листа, можеш да използваш четирима млади играчи. Те не са от класата на звездите, не са дори средна работа, но стават за запълване на дупки, ако в активната ти листа има такива.

Някои от тези играчи могат да играят на два поста, но не по еднакъв начин. На единия пост играят по-силно, а на другия по-слабо. Заплатата на всеки един от тях е половин милион долара.

Сведения за четиримата:

Майкъл Пейн играе център, но при нужда можеш да го използваш и за крило. На втория пост е по-слаб.

Тони Грейс е крило, но при нужда можеш да го използваш като център.

Кевин Проктър е крило, но при нужда можеш да го използваш като гард.

Джон Пери е гард и може да играе само на този пост.

За да запишеш някой играч в активната листа, отиди на епизода, посочен след името му. За играчите, които могат да играят на два поста, са посочени два епизода в зависимост от това на кой пост искаш да ги запишеш.

Майкъл Пейн, център — отиди на **55**.

Майкъл Пейн, крило — отиди на **56**.

Тони Грейс, крило — отиди на **57**.

Тони Грейс, център — отиди на **58**.

Кевин Проктър, крило — отиди на **59**.

Кевин Проктър, гард — отиди на **60**.

Джон Пери, гард — отиди на **61**.

*Когато приключиш с избора на играчи, отиди на **62**.*

ДАНИ НА РОНИ ШЕЙКЪЛИ

пост: център, име: Рони Шейкъли, стрелба тройки: 0, стрелба средна: 5, стрелба фалове: 3, дрибъл: 2, пас: 2, борба: 5, защита: 3.

Отбележи в таблицата „*Пару*“, че си дал 16,5 милиона долара.

После се върни на [46](#).

ДАНИИ НА ДЕРЕК КОЛМЪН

пост: крило, име: Дерек Колмън, стрелба тройки: 3, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 4, дрибъл: 3, пас: 2, борба: 6, защита: 3.

Отбележи в таблицата „*Пару*“, че си дал 23,5 милиона долара.

После се върни на **46**.

ДАННИ НА ДЖО ДЮМАРС

пост: гард, име: Джо Дюмарс, стрелба тройки: 4, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 5, дрибъл: 5, пас: 3, борба: 1, защита: 4.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 19,5 милиона долара.

После се върни на **46**.

ДАНИИ НА КРИС УЕБЪР

пост: център, име: Крис Уебър, стрелба тройки: 0, стрелба средна: 6, стрелба фалове: 1, дрибъл: 3, пас: 3, борба: 4, защита: 5.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 28,5 милиона долара.

После се върни на **46**.

ДАННИ НА ГЛЕН РАЙС

пост: крило, име: Глен Райс, стрелба тройки: 4, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 6, дрибъл: 4, пас: 2, борба: 3, защита: 4.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 25,5 милиона долара.

После се върни на **46**.

ДАННИ НА ЕРИК МЪРДОК

пост: гард, име: Ерик Мърдок, стрелба тройки: 4, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 5, дрибъл: 3, пас: 4, борба: 2, защита: 5.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 16,5 мили она долара.

После се върни на **46**.

*Виж активната листа на отбора. Ако си попълнил и осемте играчи, отиди на **12**. Ако си попълнил по-малко от четирима играчи, отиди на **18**.*

*В случай че записаните в активната листа играчи са между четири и седем, отиди на **47**.*

ДАННИ НА МАЙКЪЛ ПЕЙН

пост: център, име: Майкъл Пейн, стрелба тройки: 0, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 1, дрибъл: 1, пас: 1, борба: 3, защита: 2.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 0,5 милиона долара.

После се върни на [47](#).

ДАННИ НА МАЙКЪЛ ПЕЙН

пост: крило, име: Майкъл Пейн, стрелба тройки: 0, стрелба средна: 3, стрелба фалове: 2, дрибъл: 1, пас: 1, борба: 3, защита: 3.

Отбележи в таблицата „*Пару*“, че си дал 0,5 мили она долара.

После се върни на [47](#).

ДАННИ НА ТОНИ ГРЕЙС

пост: крило, име: Тони Грейс, стрелба тройки: 4, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 3, дрибъл: 2, пас: 2, борба: 3, защита: 3.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 0,5 милиона долара.

После се върни на [47](#).

ДАНИИ НА ТОНИ ГРЕЙС

пост: център, име: Тони Грейс, стрелба тройки: 2, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 2, дрибъл: 2, пас: 1, борба: 3, защита: 2.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 0,5 милиона долара.

После се върни на [47](#).

ДАНИИ НА КЕВИН ПРОКТЪР

пост: крило, име: Кевин Проктър, стрелба тройки: 2, стрелба средна: 3, стрелба фалове: 2, дрибъл: 3, пас: 3, борба: 4, защита: 4.

Отбележи в таблицата „[Пару](#)“, че си дал 0,5 милиона долара.

После се върни на [47](#).

ДАНИИ НА КЕВИН ПРОКТЪР

пост: гард, име: Кевин Проктър, стрелба тройки: 2, стрелба средна: 3, стрелба фалове: 2, дрибъл: 3, пас: 3, борба: 2, защита: 2.

Отбележи в таблицата „[Пару](#)“, че си дал 0,5 милиона долара.

После се върни на [47](#).

ДАННИ НА ДЖОН ПЕРИ

пост: гард, име: Джон Пери, стрелба тройки: 2, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 4, дрибъл: 2, пас: 3, борба: 1, защита: 3.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 0,5 милиона долара.

После се върни на [47](#).

Виж таблицата „Активна листа“. Ако си успял да запишеш осем играчи на определените постове, отиди на [64](#). В противен случай отиди на [63](#).

За съжаление ти се провали. Не успя да попълниш състава на Торmento до началото на новия сезон и това автоматично те изхвърля от борбата за титлата.

Започни от епизод [1](#) и гледай да не попаднеш отново на този епизод.

Денят е събота, осми октомври. Гражданите на Торменто се наслаждават на предстоящите два почивни дни. Някои ще отидат сред природата, за да забравят кошмарите на града. Други ще предпочетат да останат в леглата си и да се наслаждават на безделието си.

Но за баскетболистите на Торменто Диймънс и техния треньор Карл Спенсър уикендът започна в залата на клуба — Ада на Демоните. Отборът се беше събрал в пълен състав за първата си тренировка и слушаше думите на треньора.

— Всеки човек има своите странности — започна Карл Спенсър. — В особена степен това важи за хората от моята професия. През тази година ще работим заедно, затова ще ви се наложи да свикнете с моите странности. Не смятам да ви ги изброявам сега, защото това ще отнеме много време, но ще ви запозная с най-важната. Няма да се обръщам към вас с имената ви. Сега ще дам на всеки по един потник, на гърба на който има номер.

Младежите се спогледаха учудено.

— Няма ли да можем да си изберем сами номерата? — попитаха едновременно няколко играча.

— Не — отвърна им Спенсър. — Системата с номерата е измислена от мен и смятам да я прилагам без изключения. Има закономерност, която ще се спазва. Номерата на центровете завършват на три, на крилата — на седем, а на гардовете — на девет. Отсега нататък ще се обръщам към вас с номерата ви.

— Не го разбрах — поклати глава един от центровете. — Убийте ме, но нищо не разбрах.

— Ще разбереш, момчето ми — потупа го по рамото Карл Спенсър и му подаде потник с номер тринадесет на гърба. — Това е за теб. Вече си номер тринадесет и можеш да забравиш истинското си име, докато играеш за Демоните.

Така започна тази първа тренировка.

Сега е времето да попълниш последната колонка от таблицата „Активна листа“ — „номер“. Трябва да избереш номера на всеки играч в зависимост от поста му. Центровете са с номера 13 и 33, крилата са с номера 17, 27 и 37, а гардовете са с номера 19, 29 и 39.

ПРИМЕР: В активната листа си записал имената на два центъра — Мики Котън и Рони Шейкъли. Решаваш да дадеш на Котън № 13, а на

Шейкъли № 33. Когато по-нататък в текста срещнеш указание „Виж оценката на № 33 за стрелба фалове“, ще трябва да видиш оценката на Шейкъли за стрелба фалове. Разбира се, нищо не пречи да дадеш на Котън №33, а на Шейкъли №13 и тогава ще трябва да видиш оценката на Котън за стрелба фалове.

По същия начин трябва да разпределиш номерата на гардовете и крилата и да ги запишеш в таблицата „[Активна листа](#)“.

Когато свършиш с разпределението на номерата, отиди на **65**.

Предстои ти да се срещнеш с отбори от четирите дивизии на NBA. От резултатите ти в тези мачове зависи дали ще успееш да се класираш за плейофите.

В първенството на NBA мачовете се играят разбъркано, но тук са подредени в интерес на играта. Ето защо първо ще изиграеш четири мача с отбори от Атлантическата дивизия, после четири мача с отбори от Централната дивизия, а след това и с отбори от останалите две дивизии.

За всяка дивизия има отделна таблица, чието име отговаря на името на дивизията. Намери таблицата „[Атлантическа дивизия](#)“ и я разгледай внимателно, преди да продължиш с четенето.

Ще изиграеш четири мача с отбори от Атлантическата дивизия. В два от мачовете ще трябва да вземаш решения в игрова обстановка, а изходът от другите два ще се реши с тестове. След всеки мач ще трябва да записваш постижението си в таблицата „[Атлантическа дивизия](#)“. Подробни указания за това как да го направиш ще получиш в края на всеки от мачовете.

В книгата постиженията ти срещу всяка дивизия, имат еднаква стойност. По принцип в NBA не е така, защото отборът играе много повече мачове с другите от своята конференция и резултатите с тях имат по-голяма тежест. Но в тази книга отборът на Демоните е поставен съвсем произволно в дивизия Среден Запад и не е редно резултатите с отборите от тази конференция да са по-важни.

Отиди на [66](#)

Предстои ти да изиграеш четири мача с отбори от Атлантическата дивизия. След всеки мач ще попълваш по един ред в таблицата „Атлантическа дивизия“, за което ще получиш допълнителни указания.

Два от мачовете са под формата на тестове, а в другите два ще трябва да решаваш определена игрова ситуация. Противниците си ще избираш напълно случайно с посочване на число от таблицата в края на книгата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **67**.

— нечетно — отиди на **68**.

Жребият отреди лесен противник на Демоните за първия мач от сезона — Куршумите от Вашингтон. Залата беше препълнена и всички очакваха с интерес и въодушевление дебюта на новия треньор.

Президентът Нелсън разговаряше в ложата за официални гости с кмета Браун и няколко други влиятелни личности от града. Нито един от тях не се съмняваше в успешния старт на отбора. Всички се надпреварваха да предричат съкрушителна загуба на столичаните и да подхвърлят закачки и остроумия по техен адрес.

Но в съблекалнята нямаше и помен от предпразнично настроение. Играчите бяха леко изнервени и с нетърпение очакваха да излязат на площадката, за да се увлекат в играта и да се отърсят от обхваналото ги напрежение. А треньорът им бе изправен пред нелеката задача да определи тактиката за предстоящия мач. Въпросът, който най-много го измъчваше, бе имат ли Куршумите изявен център.

И така, имат ли Вашингтон изявен център?

— да — отиди на [126](#).

— не — отиди на [127](#).

Жребият отреди корав противник на Демоните за първия мач от сезона — Маями Хийт. Залата беше препълнена и всички очакваха с интерес и въодушевление дебюта на новия треньор.

Кметът Браун разговаряше в ложата за официални гости с президента Нелсън и няколко други влиятелни личности от града. Нито един от тях не се съмняваше в успешния старт на отбора.

Но в съблекалнята нямаше и помен от предпразнично настроение. Играчите бяха леко изнервени и с нетърпение очакваха да излязат на площадката, за да се увлекат в играта и да се отърсят от обхваналото ги напрежение.

Виж в таблицата „Активна листа“ дали си купил някой играч от Маями.

- само Глен Райс — отиди на **72**.
- само Рони Шейкълс — отиди на **70**.
- и двамата — отиди на **69**.
- нито един — отиди на **71**.

Карл Спенсър очакваше победа в този мач. Това не беше една задължителна надежда, а твърда увереност. Той знаеше какво означава за един отбор напускането на две от звездите му, а на Горещите им липсваха Райс и Шейкълс.

Развитието на мача напълно оправда прогнозата на треньора. Демоните доминираха през целия мач, взеха шестнадесет точки преднина още в първата част, а до края на мача я увеличиха на тридесет и шест за безкрайно удоволствие на зрителите в залата, които посрещнаха първата победа на Демоните с френетични овации.

Отиди на [125](#).

Каква тактика ще избереш за предстоящия двубой?

— завършване с центъра — отиди на [75](#).

— далечна стрелба — отиди на [76](#).

— атаки през центъра — отиди на [77](#).

Карл Спенсър очакваше, че мачът ще бъде труден, но дори той остана изненадан от упоритата съпротива на гостите от Маями. Дванадесет секунди преди края Демоните водеха с две точки и притежаваха топката. В този момент победата им изглеждаше сигурна. Но Шейкълзи успя да пресече един дълъг пас и осем секунди преди края той и Райс се озоваха срещу двама от Демоните — №13 и №29. Райс дриблираше с топката, а Шейкълзи навлезе вдясно от него.

Какво искаш да направят двамата играчи на Демоните?

— №29 да фаулира Райс — отиди на **86**.

— №29 да не фаулира Райс — отиди на **87**.

Погледни в „АКТИВНА ЛИСТА“ и виж оценката на №13 за защита.
Ако е по-малка от 5, отиди на **73**. В противен случай отиди на **74**.

Напускането на Глен Райс бе отслабило Маями, но те намериха сили да превъзможат тази загуба. Рони Шейкълс и Стив Смит играха много силно и това изравни силите на двата отбора.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **88**.

— нечетно — отиди на **89**.

Напускането на Глен Райс бе отслабило Маями, центърът на Демоните определено надиграваше Рони Шейкъли, а играта на Стив Смит не спореше. Ето защо никой не се изненада, когато мачът завърши с убедителна победа на Торmento.

Отиди на [125](#).

След напускането на Шейкъли, Маями нямаха време да намерят добър център и Карл Спенсър заложи на тази тяхна слабост, давайки указания на играчите си да търсят по-често центъра.

*Събери оценките на №13 и №33 за средна стрелба. Ако резултатът е по-малък от 10, отиди на **78**. В противен случай отиди на **79**.*

След напускането на Шейкълс, Маями нямаха време да намерят друг добър борец за отскочили топки и Карл Спенсър заложи на тази тяхна слабост, давайки указания на играчите си да опитват далечна стрелба.

*Събери оценките на №19 и №39 за стрелба от тройката и средна стрелба. Ако резултатът е по-малък от 16, отиди на **80**. Ако е точно 16, отиди на **81**. В случай че е по-голям от 16, отиди на **82**.*

След напускането на Рони Шейкъли, Маями нямаха време да намерят добър негов заместник. Карл Спенсър заложи на тази тяхна слабост и даде указание на играчите си да атакуват през центъра.

*Събери оценките на № 17, № 27 и № 33 за средна стрелба. Ако резултатът е по-малък от 11, отиди на **83**. Ако е 11 или 12, отиди на **84**. В случай че е по-голям от 12, отиди на **85**.*

Посочи едно число. Ако е 7, 8 или 9, отиди на **90**. В противен случай отиди на **91**.

Посочи едно число. Ако е 4 или 5, отиди на **92**. В противен случай отиди на **93**.

Посочи едно число. Ако е 7, 8 или 9, отиди на **101**. В противен случай отиди на **100**.

Посочи едно число. Ако е от 2 до 7 включително, отиди на **101**. В противен случай отиди на **102**.

Гардовете на Демоните направиха добър мач и с безпощадната си стрелба от разстояние обезкуражиха играчите на Маями. Към края на втората част вече беше ясно, че Торmento ще победи, а краят на мача само потвърди подозренията на зрителите.

Отиди на [125](#).

Лишени от основния си център, Маями намери сили да се противопостави на Демоните и да спечели мача. Слабата форма на двете крила и центъра на Торmento изненада Карл Спенсър и той не успя да пренастрои тактиката на отбора.

Отиди на [122](#).

Маями бе лишен от основния си център, а крилата и центърът на Демоните не бяха в най-добрата си форма. Слабостите на двата отбора се уравновесиха и се получи оспорван мач.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **103**.

— нечетно — отиди на **104**.

Лишен от основния си център, Маями нямаше никакъв шанс срещу постоянните набези на двете крила на Демоните и бързо стана ясно, че отборът на Торменто ще спечели без проблеми този мач. Краят на срещата само потвърди подозренията на зрителите.

Отиди на [125](#).

Райс опита финт, но №29 не му даде шанс да прояви майсторството си и извърши нарушение срещу него. Това стана в последната секунда на мача. Съдията незабавно свири фал и всичко бе в ръцете на Райс. Ако той успееше да вкара и двата удара, щеше да последва продължение.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4 или 12 — отиди на **95**.

— 5, 6, 7, 8, 9, 10 или 11 — отиди на **94**.

Гардът на Демоните знаеше, че Райс е почти безпогрешен от наказателни удари и не се реши да го фаулира.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **96**.

— нечетно — отиди на **99**.

Спортното щастие реши мача и даде победата на Маями. Хилядите привърженици на Демоните напуснаха залата, окайвайки лошия късмет на своите.

Отиди на [123](#).

Спортното щастие реши мача и даде победата на Демоните. След последния съдийски сигнал публиката в залата изпадна в екстаз и дълго аплодира първата победа на своите любимци.

Отиди на [124](#).

Безобразно слабата игра на центрoвете на Демоните бе причина за тяхната загуба. Маями спечели своята първа победа, а публиката напусна разочарована залата.

Отиди на [122](#).

Центровете на Демоните играха слабо в този мач, но спортното щастие бе на тяхна страна и след последния съдийски сигнал публиката дълго аплодира първата победа на своите любимци.

Отиди на [124](#).

Липсата на спортно щастие лиши Демоните от победа в този мач и след последния съдийски сигнал публиката напусна разочарована залата, окайвайки лошия късмет на своите любимци.

Отиди на [123](#).

Силната игра на центровете на Демоните донесе заслужена победа на отбора и дълго след последния съдийски сигнал публиката аплодира първата победа на своите любимци.

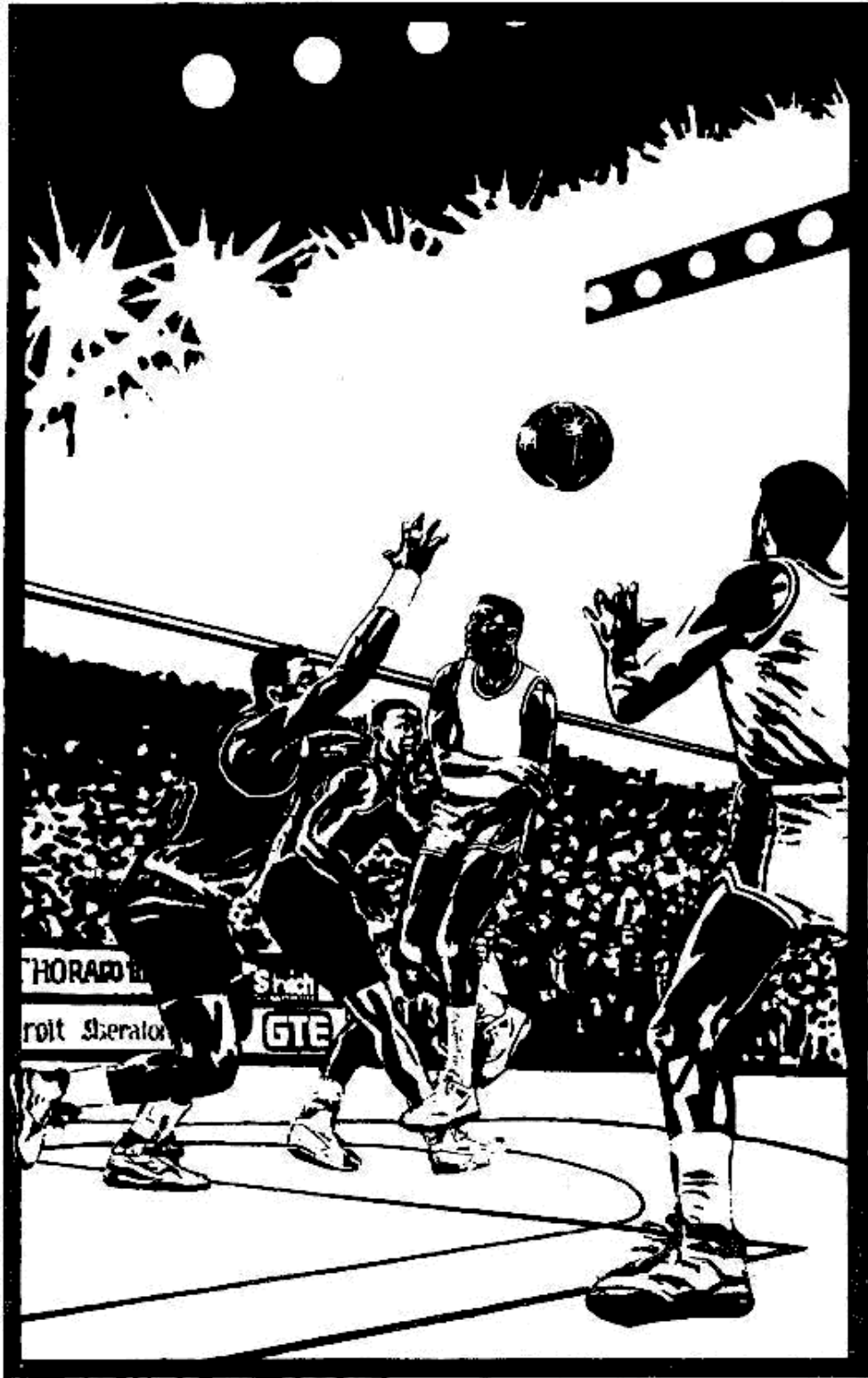
Отиди на [125](#).

Райс показва, че неслучайно се слави като безпощаден изпълнител на наказателни удари. Той с лекота вкара и двата опита и изравни резултата, за да доведе мача до продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **109**.

— нечетно — отиди на **110**.



Глен Райс имаше славата на безпощаден изпълнител на наказателни удари, но в този мач не успя да я защити. Той вкара първия удар, но при втория топката отскочи от ринга и в този момент съдията свири края на мача. Публиката дълго аплодира първата победа на своите любимци.

Отиди на [125](#).

Глен Райс можеше да се опита сам да вкара кош или да подаде на Шейкъли. Крилото на Маями избра втората възможност.

*Посочи едно число и го събери с умножената по три оценка за защита на № 29. Ако резултатът е по-голям от 20, отиди на **98**. В противен случай отиди на **97**.*

Гардът на Демоните се опита да попречи на Райс, но играчът на Маями го елиминира с красив финт и без проблеми изравни резултата, за да доведе мача до продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **116**.

— нечетно — отиди на **117**.

Гардът на Демоните зае отлична позиция и прегради чисто пътя на Райс, като по този начин го принуди да стреля от неудобна позиция. Крилото на Маями опита стрелба, но топката се удари в таблото и отскочи. В този момент съдията даде край на мача и публиката избухна в продължителни овации, посветени на първата победа на техните любимци.

Отиди на [125](#).

Глен Райс можеше да се опита сам да вкара кош или да подаде на Шейкъли. Той избра втората възможност, направи лъжливо движение, сякаш се приготвя да стреля, после подаде изненадващо на Шейкъли.

Какво искаш да направи № 13?

— да фаулира Шейкъли — отиди на **105**.

— да не го фаулира — отиди на **106**.

Лошият мерник на гардовете на Демоните провали тактиката на Спенсър и Маями записа първата си победа за сезона. Публиката напусна разочарована залата.

Отиди на [122](#).

Добрата стрелба от разстояние на гардовете на Демоните, подкрепена с отлични прояви на центъра и крилата в борбата за отскочили топки, донесе първата победа на Торmento. Публиката дълго аплодира своите любимци.

Отиди на [124](#).

Лошият мерник на гардовете на Демоните провали тактиката на Спенсър и Маями записа първата си победа за сезона. Публиката напусна разочарована залата.

Отиди на [123](#).

Спортното щастие донесе победата на Демоните и след последния съдийски сигнал публиката дълго аплодира своите любимци.

Отиди на [124](#).

Спортното щастие донесе победата на Маями и публиката напусна разочарована залата, окайвайки лошия късмет на своите любимци.
Отиди на [123](#).

№ 13 бързо прецени, че далеч по-опасно е да остави Шейкъли да стреля и го фаулира. *Посочи едно число.*

— четно — отиди на **111**.

— нечетно — отиди на **112**.

№13 не рискува да фаулира Шейкъли и предпочете да опита да парира удара му с чадър. Двата центъра се издигнаха във въздуха. Шейкъли се прицели и изстреля топката, а №13 се опита да я блокира.

Виж оценката на №13 за защита. Ако е 5, отиди на [108](#). В противен случай отиди на [107](#).

Посочи едно число.

— 7, 8 или 9 — отиди на **114**.

— всяко друго — отиди на **113**.

Посочи едно число.

— 7, 8 или 9 — отиди на **113**.

— всяко друго — отиди на **115**.

В продължението спортното щастие се усмихна на Демоните и те спечелиха своята първа победа, горещо аплодирани от публиката в залата.
Отиди на [124](#).

В продължението спортното щастие обърна гръб на Демоните и те загубиха мача.

Отиди на [123](#).

За нещастие на Демоните Шейкъли вкара и двата наказателни удара и доведе мача до продължение. *Посочи едно число.*

— четно — отиди на **118**.

— нечетно — отиди на **119**.

Решението на № 13 донесе победата на Демоните, защото Шейкъли пропусна втория наказателен удар и преди някой от играчите да успее да овладее отскачилата от табло топка, съдията свири края на мача.

Отиди на [125](#).

Ръката на №13 се размина на сантиметри с топката и не можа да ѝ попречи да влезе в коша. Маями изравниха резултата и се стигна до продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **120**.

— нечетно — отиди на **121**.

Ръката на № 13 пресрещна топката, преди тя да е достигнала най-високата точка от своята траектория, и я отклони от коша. Публиката награди с овации великолепния чадър, а съдията свири края на мача.

Отиди на [124](#).

Ръката на № 13 пресрещна топката, преди тя да е достигнала най-високата точка от своята траектория, и я отклони от коша. Публиката награди с овации великолепния чадър, а съдията свири края на мача.

Отиди на [125](#).

В продължението Демоните показаха по-добра физическа подготовка и съкрушиха противниците си, печелейки първа победа за сезона.
Отиди на [124](#).

В продължението Демоните отстъпиха в самия край на петте минути и загубиха мача с две точки.

Отиди на [122](#).

В допълнителните пет минути спортното щастие бе на страната на Демоните и те спечелиха мача.

Отиди на [124](#).

В допълнителните пет минути спортното щастие обърна гръб на Демоните и те загубиха мача.
Отиди на [122](#).

В продължението Демоните показаха по-добра физическа подготовка и съкрушиха противниците си, печелейки първа победа за сезона.
Отиди на [124](#).

В продължението Демоните отстъпиха в самия край на петте минути и загубиха мача с две точки.

Отиди на [122](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 0. После отиди на **164**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 1. После отиди на **164**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 2. После отиди на **164**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 3. После отиди на **164**.

Карл Спенсър бързо разбра грешката си. Наистина, Том Гульота често се подвизаваше в центъра, но играеше като крило и това налагаше промяна на тактиката.

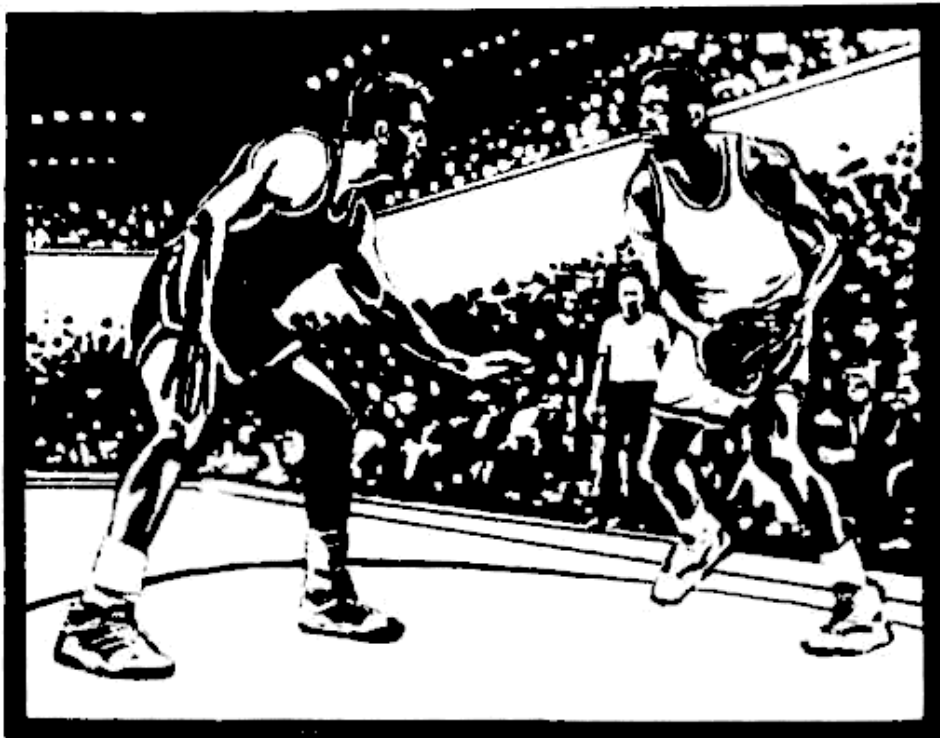
Секунди преди края Демоните имаха крехка преднина от две точки, но топката беше в Куршумите, които проведоха бърз пробив и двама техни играчи се озоваха срещу двама от Демоните. С топката дриблираше Майкъл Адамс, а отдясно тичаше Том Гульота. Срещу тях бяха съответно №19 и №39. Адамс се готвеше да подаде на Гульота.

Какво трябва да направят защитниците?

— фал срещу Адамс — отиди на [128](#).

— да изчакат паса и тогава да фаулират Гульота — отиди на [129](#).

— №19 да се опита да попречи на Гульота да вкара след паса — отиди на [130](#).



Карл Спенсър разбра още в началото на мача, че е познал постройката на Куршумите. Наистина, Том Гульота често се подвизаваше в центъра, но играеше като крило. Правилната тактика на Демоните им донесе няколко точки преднина след първите две части.

На епизод 47 ти бяха предложени четирима по-слаби играчи, с които да попълниш празните места в активната си листа. Колко от тях записа в листата?

- един — отиди на **139**.
- двама или трима — отиди на **138**.
- и четиримата — отиди на **137**.

№ 39 изпревари Адамс и го фаулира преди гардът на Вашингтон да успее да подаде към Гульота. Съдията веднага отсъди нарушение. До края оставаха няколко стотни от секундата.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 4 — отиди на **132**.

— всяко друго — отиди на **131**.

№19 изчака Адамс да подаде на Гульота и веднага фаулира крилото на Куршумите, за да не му даде възможност да обстрелва коша. Съдията веднага свиря нарушение. До края оставаха няколко стотни от секундата.

Посочи едно число.

— 2, 5 или 7 — отиди на **134**.

— всяко друго — отиди на **133**.

№19 не посмя да фаулира Гульота след паса на Адамс. Вместо това зае добра позиция и опита чадър срещу крилото на Вашингтон.

Виж оценката за защита на №19. Ако е от 1 до 4, отиди на [135](#). В противен случай отиди на [136](#).

Адамс беше безпогрешен и при двата удара и изравни резултата.
Последва петминутно продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **140**.

— нечетно — отиди на **141**.

Майкъл Адамс беше добър изпълнител на наказателни удари, но голямото напрежение и отговорността попречиха на мерника му и той пропусна при втория опит. Топката отскочи от ринга и съдията свири края на мача. Публиката дълго аплодира първата победа на Демоните.

Отиди на [160](#).

Гульота беше безпогрешен и при двата удара и изравни резултата.
Последва петминутно продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **140**.

— нечетно — отиди на **141**.

Том Гульота и без друго не беше особено добър в изпълнението на наказателните удари. Към това се прибави и напрежението, породено от важността на момента. Гульота успя да вкара при първия опит, но пропусна при втория. Топката отскочи от ринга и съдията свири края на мача. Публиката дълго аплодира първата победа на Демоните.

Отиди на [160](#).

Опитът на № 19 да попречи на Гульота бе отчайващо несръчен. Топката влезе в коша на Демоните и резултатът бе изравнен. Последва петминутно продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **140**.

— нечетно — отиди на **141**.

С невероятен чадър № 19 изби топката, преди тя да достигнала най-високата точка в траектория си. Гульота не можа да повярва на очите си и дълго след последния съдийски сигнал поклащаше глава, а публиката в залата посрещна победата на своите любимци с бурни овации.

Отиди на [162](#).

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **149**.

— 8, 9 или 10 — отиди на **150**.

— 2, 3, 7, 11 или 12 — отиди на **151**.

Но Куршумите се оказаха неочаквано корав съперник и пет секунди преди края водеха с една точка. Топката беше в №29, който бързо трябваше да реши какво да я прави.

Какво искаш да направи №29?

— да стреля от тройката — отиди на **142**.

— да подаде на центъра (№13), който да завърши атаката — отиди на **148**.

— да подаде на №27, който да опита стрелба от пет-шест метра — отиди на **143**.

Куршумите оправдаха предварителните прогнози за този мач и почти не оказаха съпротива. При последния съдийски сигнал разликата беше набъбнала на тридесет и осем точки в полза на Демоните, които напуснаха залата бурно аплодирани от въодушевената публика.

Отиди на [162](#).

В продължението Демоните показаха по-качествен баскетбол и закономерно стигнаха до победа.

Отиди на [160](#).

В продължението Демоните отстъпиха, макар и трудно, на своите противници и записаха първа загуба за сезона.

Отиди на [161](#).

След кратко колебание № 29 реши да се довери на собствените си възможности и опита изстрел от зоната за три точки.

Виж оценката за стрелба от тройката на №29. Ако е по-малка от 4, отиди на [144](#). В противен случай отиди на [145](#).

След кратко колебание №29 подаде на свободния №27.

Виж оценката на №27 за средна стрелба. Ако е по-малка от 4, отиди на 146. В противен случа, отиди на 147.

Посочи едно число.

— 8 или 9 — отиди на **152**.

— Всяко друго — отиди на **153**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **154**.

— нечетно — отиди на **155**.

Посочи едно число.

— 7, 8 или 9 — отиди на **156**.

— Всяко друго — отиди на **157**.

Посочи едно число.

— 7, 8 или 9 — отиди на **158**.

— всяко друго — отиди на **159**.

След кратко колебание №29 подаде към №13. Центърът направи бърз финт, извиси се над пазача си и с лекота отбеляза важния кош. През оставащите няколко секунди Куршумите опитаха изстрел зад центъра, но топката мина далеч от таблото и публиката в залата посрещна с овации първата победа на Торmento.

Отиди на [162](#).

През втората половина от мача късата скамейка на Демоните си каза думата и Куршумите успяха обърнат резултата в своя полза.
Отиди на [163](#).

През втората половина на мача Демоните затвърдиха преднината си и дълго преди последния сигнал си осигуриха победата.
Отиди на [162](#).

През втората половина на мача двата отбора играха равностойно, но малката преднина на Демоните се запази до края и те спечелиха първата си победа.

Отиди на [160](#).

Топката описа ниска парабола, удари се в таблото, после в ръба на ринга и влезе в коша. Залата избухна в ръкопляскания и възторжени викове. Демоните спечелиха своята първа победа.

Отиди на [160](#).

Топката описа ниска парабола, удари се в таблото, после в ръба на ринга, завъртя се по металния обръч и излезе извън коша. Играчите на Вашингтон нададоха победни викове, а публиката напусна залата, окайвайки лошия късмет на своите любимци.

Отиди на [161](#).

Топката описа ниска парабола, удари се в таблото, после в ръба на ринга, завъртя се по металния обръч и излезе извън коша. Играчите на Вашингтон нададоха победни викове, а публиката напусна залата, окайвайки лошия късмет на своите любимци.

Отиди на [163](#).

Топката описа ниска парабола, удари се в таблото, после в ръба на ринга и влезе в коша. Залата избухна в ръкопляскания и възторжени викове. Демоните спечелиха своята първа победа.

Отиди на [162](#).

Изстрелът на №27 беше нисък, почти без парабола. Топката се удари два пъти в ръбовете на ринга и се търкулна в коша. Публиката посрещна с овации първата победа на своите любимци.

Отиди на [160](#).

Изстрелът на №27 беше нисък, почти без парабола. Топката се удари два пъти в ръбовете на ринга и търкулна извън коша. Играчите на Вашингтон нададоха победни викове, а публиката напусна залата, окайвайки лошия късмет на своите любимци.

Отиди на [161](#).

Изстрелът на №27 беше нисък, почти без парабола. Топката се удари два пъти в ръбовете на ринга и търкулна извън коша. Играчите на Вашингтон нададоха победни викове, а публиката напусна залата, окайвайки лошия късмет на своите любимци.

Отиди на [163](#).

Изстрелът на №27 беше нисък, почти без парабола. Топката се удари два пъти в ръбовете на ринга и се търкулна в коша. Публиката посрещна с овации първата победа на своите любимци.

Отиди на [162](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник —
Вашингтон, точки — 2. После отиди на **164**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Вашингтон, точки — 0. После отиди на **164**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Вашингтон, точки — 3. После отиди на **164**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Вашингтон, точки — 1. После отиди на **164**.

Изходът от втория мач на Демоните срещу противник от Атлантическата дивизия ще се реши с тест.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **180**.

— 8, 9 или 10 — отиди на **181**.

— 2, 3, 7, 11 или 12 — отиди на **182**.

Отиди на [188](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на **186**.

— нечетно — отиди на **188**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **186**.

— нечетно — отиди на **189**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **187**.

— нечетно — отиди на **189**.

Отиди на [187](#).

170

Отиди на [192](#).

193

Посочи едно число.

— четно — отиди на **192**.

— нечетно — отиди на **193**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **190**.

— нечетно — отиди на **193**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **190**.

— нечетно — отиди на **191**.

Отиди на [191](#).

Отиди на [194](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на **194**.

— нечетно — отиди на **195**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **195**.

— нечетно — отиди на **196**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **196**.

— нечетно — отиди на **197**.

Отиди на [197](#).

Съперник на Демоните е отборът на Орландо Меджик. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Орландо?

- а) Орландо Арена
- б) Орландо Колизеум
- в) Спектрум

2. Как се казва центърът на Орландо?

- а) Шакил О'Нийл
- б) Дейвид Робинсън
- в) Карл Малоун

3. Как наричат Анфърни Хардауей?

- а) Фърни
- б) Фъни
- в) Пени

4. По кой показател е слаб Шак?

- а) стрелба от разстояние
- б) стрелба от наказателен удар
- в) борба за отскочили топки

5. Колко е висок Шак?

- а) 210 — 214 см.
- б) 215 — 217 см.
- в) 218 — 220 см.

6. Колко отскочили топки в нападение средно на мач овладяват играчите на Орландо?

- а) 10,0 — 12,9
- б) 13,0 — 15,0
- в) повече от 15,0

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **183**.

Твоят съперник е отборът на Бостън Селтикс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Бостън?
 - а) Бостън Арена
 - б) Бостън Колизеум
 - в) Бостън Гардън
2. Кой стреля най-често от тройката?
 - а) Дино Раджа
 - б) Рик фокс
 - в) Шърман Дъглас
3. Кой опитва най-често стрелба?
 - а) Дий Браун
 - б) Дино Раджа
 - в) Шърман Дъглас
4. Как е първото име на Периш?
 - а) Робърт
 - б) Джеймс
 - в) Джон
5. На какъв пост играе Дино Раджа?
 - а) център
 - б) гард
 - в) крило
6. На какъв пост играе Шърман Дъглас?
 - а) център
 - б) гард
 - в) крило

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [184](#).

Твоят съперник е Филадельфия. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой овладява повече отскочили топки?
 - а) Шон Брадли
 - б) Кларънс Уедърспон
2. Кой прави повече чадъри?
 - а) Шон Брадли
 - б) Кларънс Уедърспон
3. Кой вкарва най-много тройки?
 - а) Дана Барос
 - б) Тим Пери
 - в) Джони Даукинс
4. На какъв пост играе Шон Брадли?
 - а) център
 - б) гард
 - в) крило
5. По кой показател Филадельфия е сред първите пет отбора в NBA?
 - а) борба за отскочили топки
 - б) чадъри
 - в) пресечени топки
6. Как се казва залата на Филадельфия?
 - а) Хемисфеър Арена
 - б) Омни
 - в) Спектрум

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [185](#).

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **165**.

— 1 или 2 точки — отиди на **166**.

— 3 или 4 точки — отиди на **167**.

— 5 или 6 точки — отиди на **168**.

— 7 точки — отиди на **169**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **170**.

— 1 или 2 точки — отиди на **171**.

— 3 или 4 точки — отиди на **172**.

— 5 или 6 точки — отиди на **173**.

— 7 точки — отиди на **174**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **175**.

— 1 или 2 точки — отиди на **176**.

— 3 или 4 точки — отиди на **177**.

— 5 или 6 точки — отиди на **178**.

— 7 точки — отиди на **179**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 1. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 3. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 0. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 2. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 2. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 3. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 0. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 1. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 0. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 1. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 2. После отиди на **198**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 3. После отиди на **198**.

За да избереш третия си противник, посочи едно число.

— четно — отиди на **199**.

— нечетно — отиди на **229**.

В пореден мач от редовния сезон на NBA Демоните гостуваха на Келтите от Бостън в тяхната зала Бостън Гардън. Играта бе равностойна и двата отбора се редуваха да водят в резултата, но в самия край на мача Демоните имаха преднина от три точки. Оставаха още девет секунди и топката беше в Бостън, които вземаха последното си прекъсване. То бе добре дошло и за Карл Спенсър, който също имаше какво да каже на играчите си.

Ясно беше, че Келтите щяха да опитат изстрел от тройката, за да стигнат до продължение при евентуален успех. Спенсър знаеше, че трудно би могъл да им попречи, но поне трябваше да изолира основните им тройкаджии. Той даде указания на играчите си да пазят по-плътено двама от Келтите, за да не им дадат възможност да опитат изстрел.

Кои двама от Бостън искаш да бъдеш пазени плътено?

- Дино Раджа и Рик Фокс — отиди на **200**.
- Рик Фокс и Дий Браун — отиди на **201**.
- Дий Браун и Шърман Дъглас — отиди на **202**.
- Шърман Дъглас и Рик Фокс — отиди на **203**.

По-късно коментаторите отделиха специално внимание на това решение на Спенсър. Правилно беше да се плаши от Рик Фокс, защото този играч беше основен тройкаджия на отбора, но никой не разбра защо бе оказано такова внимание на Дино Раджа, който стреляше съвсем рядко от тройката (за сведение, през редовния сезон 1993–94 г. Раджа има само един опит за стрелба от тройката за осемдесет изиграни мача и този опит е бил неуспешен).

Дий Браун успя да се освободи от пазача си, получи топката и я изстреля към коша. Съигращите му проследиха полета с основателна надежда, защото той бе другият основен тройкаджия на отбора при отсъствието на Гембъл.

Посочи едно число.

— 3, 5 или 7 — отиди на [204](#).

— всяко друго — отиди на [205](#).

По-късно коментаторите отделиха специално внимание на това решение на Спенсър. Той много правилно беше определил откъде може да дойде заплахата за коша на Демоните и бе изолирал двамата основни тройкаджии на отбора (като се изключи Гембъл, който не участваше в срещата поради контузия).

При тази ситуация Шърман Дъглас пое отговорността върху плещите си и опита изстрел от тройката.

Посочи едно число.

— 3, 4 или 5 — отиди на **204**.

— всяко друго — отиди на **205**.

По-късно коментаторите отделиха специално внимание на това решение на Спенсър и отбелязаха, че той правилно е определил откъде може да дойде заплахата за Демоните, но все пак по-добре би било вместо Шърман Дъглас да беше наредил да изолират Рик Фокс, който имаше по-добри показатели в стрелбата от тройката.

Именно Фокс пое отговорността да стреля в този момент. Той се освободи от пазача си, получи топката и я изстреля към коша.

Посочи едно число.

— 6, 8 или 12 — отиди на **204**.

— всяко друго — отиди на **205**.

По-късно коментаторите отделиха специално внимание на това решение на Спенсър и отбелязаха, че той правилно е определил откъде може да дойде заплахата за Демоните, но все пак по-добре би било вместо Шърман Дъглас да беше наредил да изолират Дий Браун, който имаше по-добри показатели в стрелбата от тройката.

За щастие на Демоните, Браун не успя да опита мерника си в тази ситуация, защото съвсем импулсивно Дино Раджа реши да обстрелва коша на Торmento.

Посочи едно число.

— 5 или 10 — отиди на **204**.

— всяко друго — отиди на **205**.

Публиката в залата притихна, очаквайки резултата от рискования изстрел. Топката летеше сякаш цяла вечност, преди да влети в коша на Демоните. Тя дори не докосна ринга, а направо разтърси мрежичката — толкова чисто влезе. Успехът доведе Келтите до полуда.

Четири секунди преди края на първото петминутно продължение резултатът отново беше равен. Топката беше в № 19, който трябваше бързо да реши какво да я прави. Срещу него беше Шърман Дъглас.

Какво искаш да направи №19?

— да се опита да преодолее с дрибъл Дъглас, да навлезе в половината на Келтите и да опита изстрел, преди да е изтекло времето — отиди на **206**.

— да подаде на №17, който е свободен на центъра — отиди на **210**.

— да опита рискован пас към № 33, който се намира под коша на съперника, а на четири метра пред него има противник — отиди на **215**.

Публиката в залата притихна, очаквайки резултата от рискования изстрел. Топката летеше сякаш цяла вечност, преди да стигне до коша на Демоните. Тя дори не докосна ринга, а направо разтърси мрежичката, но от външната ѝ страна и излезе в аут. В този момент прозвуча финалната сирена и Демоните се поздравиха като победители.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [222](#).

— нечетно — отиди на [223](#).

№19 реши да се довери на собствените си сили и опита финт срещу Дъглас.

Виж оценката на №19 за дрибъл.

— 2 или 3 — отиди на **208**.

— 4 — отиди на **207**.

— 5 — отиди на **209**.

Шърман Дъглас интуитивно разбра намеренията на гарда на Демоните и съзря шанс за победа. Трябваше само да успее да измъкне топката от противника. Той почти разгада финта и протегна ръка към топката.

Посочи едно число.

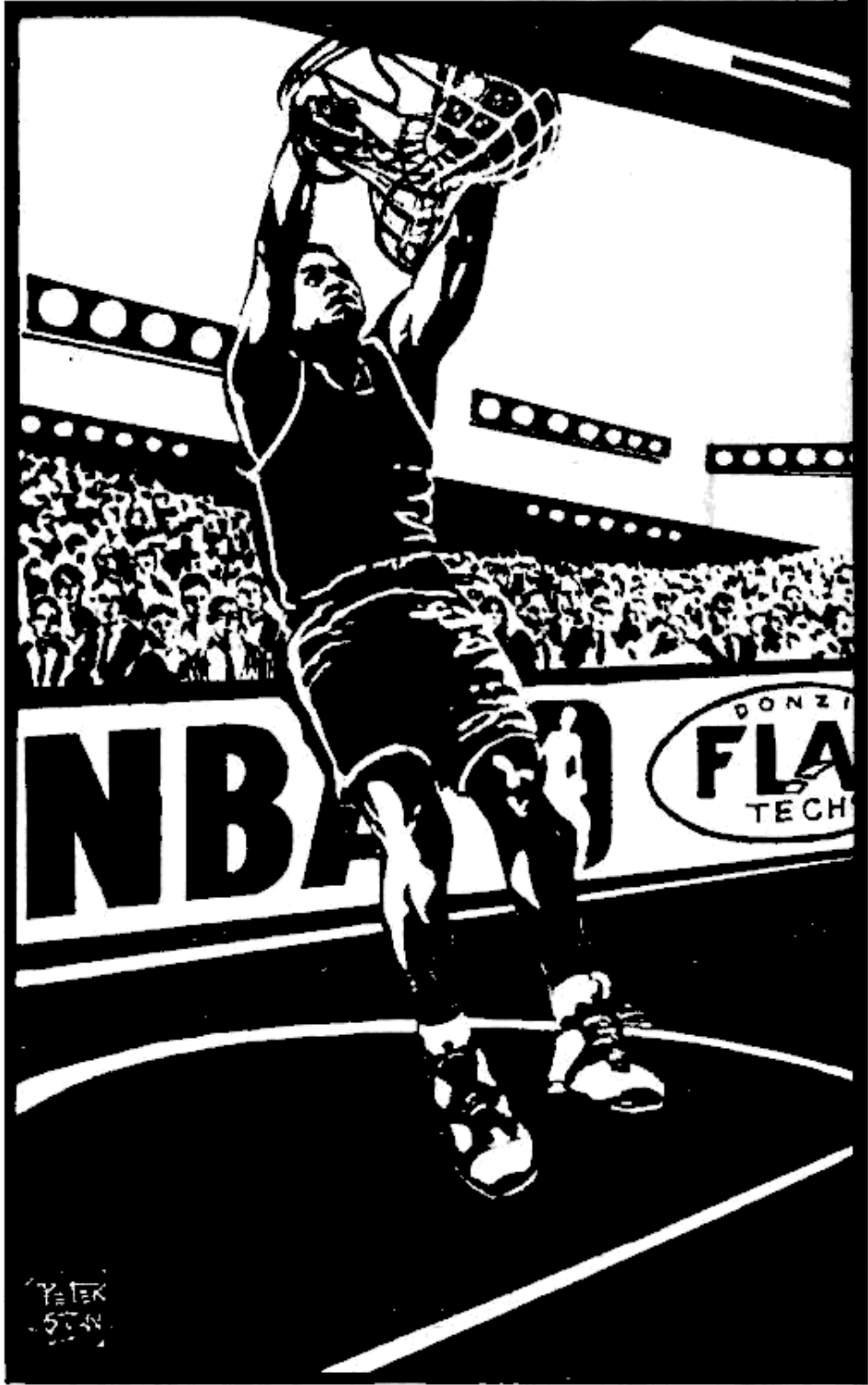
— четно — отиди на **220**.

— нечетно — отиди на **221**.

Шърман Дъглас интуитивно разбра намеренията на гарда на Демоните и съзря шанс за победа. Трябваше само да успее да измъкне топката от противника. Той почти разгада финта и протегна ръка към топката.

№ 19 разбра грешката си и опита да запази топката, но Дъглас го изпревари и я бутна леко напред. После я догони, направи две крачки, отскочи и вкара кош. В този момент прозвуча финалната сирена и Демоните трябваше да преглътнат загубата.

Отиди на [225](#).



Шърман Дъглас интуитивно разбра намеренията на гарда на Демоните и съзря шанс за победа. Трябваше само да успее да измъкне топката от противника. Той почти разгада финта и протегна ръка към топката.

Но №19 заслони топката от посегателството на Дъглас. В това време четирите секунди изтекоха и отборите се оттеглиха за кратка почивка преди началото на второто продължение.

Отиди на [219](#).

210

След секундно колебание № 19 избра най-безопасния вариант. Ако № 17 успееше да вкара кош, това щеше да означава победа, а при неуспех Келтите нямаше да имат време за атака и щеше да се стигне до второ продължение.

№ 17 получи топката, обърна се към коша на противника и без забавяне я изстреля към него.

Виж оценката на №17 за стрелба от тройката. Ако е по-малка от 4, отиди на [212](#). В противен случай отиди на [211](#).

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **214**.

— всяко друго — отиди на **213**.

Посочи едно число.

— 8 или 11 — отиди на **214**.

— всяко друго — отиди на **213**.

Топката се удари в таблото, после в ринга и излезе навън. Равенството се запази и отборите се оттеглиха за кратка почивка преди началото на второто продължение.

Отиди на [219](#).

Топката се удари в таблото и влетя в коша на Келтите, без да докосне ринга. В този момент прозвуча финалната сирена и Демоните се поздравиха с победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **222**.

— нечетно — отиди на **226**.

215

Ако топката достигнеше до № 33, това щеше да означава сигурна победа за Демоните. Ето защо №19 реши да опита този рискован пас.

*Виж оценката на №19 за пас. Ако е 2, отиди на **218**. Ако е 3 или 4, отиди на **216**. Ако е 5, отиди на **217**.*

Посочи едно число.

— 7, 8, 9 или 10 — отиди на **217**.

— всяко друго — отиди на **218**.

Топката прелетя игрището по цялата му дължина, мина на милиметри над пръстите на играча на Келтите, който се намираше пред №33 и се озова в ръцете на центъра на Демоните. Небезпокояван от никого, той леко се извъртя и с мощен отскок я заби в коша. В този момент прозвуча финалната сирена и Демоните се поздравиха с успех. *Посочи едно число.*

— четно — отиди на [222](#).

— нечетно — отиди на [223](#).

Полетът на топката бе спрял от ръката на играча, който се намираше пред центъра на Торmento. Той бързо я подаде на Дино Раджа, който с точен пас намери Рик Фокс. Фокс се намираше на пет метра малко вляво от коша и стреля без забавяне. Той имаше точен мерник, а и позицията беше удобна. Топката влетя в коша на Демоните и в този момент прозвуча финалната сирена. Публиката на Келтите бурно приветства победата на своите любимци.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [224](#).

— нечетно — отиди на [225](#).

Във второто продължение и двата отбора намалиха темпото, личеше си, че са поуморени и чакат с нетърпение края на този изтощителен мач.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [227](#).

— нечетно — отиди на [228](#).

№ 19 разбра грешката си и опита да запази топката, но Дъглас го изпревари и я бутна леко напред. После я догони, направи две крачки, отскочи и вкара кош. В този момент прозвуча финалната сирена и Демоните трябваше да преглътнат загубата.

Отиди на [224](#).

Но №19 заслони топката от посегателството на Дъглас. В това време четирите секунди изтекоха и отборите се оттеглиха за кратка почивка преди началото на второто продължение.

Отиди на [219](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 3. После отиди на [265](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 4 После отиди на [265](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 1 После отиди на [265](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 0 После отиди на **265**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Бостън, точки — 2 После отиди на [265](#).

Спортното щастие отреди победа за Келтите в този мач.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [224](#).

— нечетно — отиди на [225](#).

Спортното щастие отреди победа за Демоните в този мач.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **222**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **223**.

— 2, 3, 8, 10 или 12 — отиди на **226**.

В поредния мач от редовния сезон на NBA Демоните гостуваха на Филадельфия в тяхната зала Спектрум. Мачът започна трудно за Торmento и след първите две части те изоставаха в резултата с цели десет точки, но после успяха да намалят разликата и шест секунди преди края изоставаха само с една точка. Но за сметка на това притежаваха топката.

№39 изнесе с дрибъл топката в полето на Филадельфия и се освободи с финт от пазача си. Оставаха само няколко секунди и ситуацията изискваше бързо решение.

Какво искаш да направи №39?

— да подаде на №13 — отиди на **230**.

— да подаде на №37 — отиди на **231**.

— да опита стрелба от тройката — отиди на **232**.

№39 видя свободния център и веднага му подаде. №13 овладя топката и се извърна към коша. Срещу него беше Шон Бродли.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **236**.

— нечетно — отиди на **239**.

№39 видя свободното крило и веднага му подаде. №37 получи топката и се обърна към коша. Пазачът му, Кларънс Уедърспон, беше на два метра от него, а кошът беше на пет-шест метра.

Какво искаш да направи №37?

— да стреля веднага — отиди на [235](#).

— да пробие с дрибъл към коша и да се опита да отбележи две точки — отиди на [245](#).

Имаше двама свободни негови съиграчи, но №39 реши да се довери на собствените си сили и опита стрелба от тройката.

Виж оценката за стрелба от тройката на №39. Ако е 1 или 2, отиди на [233](#). Ако е 3 или 4, отиди на [234](#).

Посочи едно число.

— 2, 3, 4 или 5 — отиди на **243**.

— всяко друго — отиди на **244**.

Посочи едно число.

— 8, 9, 10 или 12 — отиди на **243**.

— всяко друго — отиди на **244**.

№37 прецени, че дори и да успее да финтира Уедърспон, после ще се натъкне на Шон Бродли, а белият гигант беше известен с чадърите си. Ето защо №37 реши да стреля веднага.

Виж оценката на №37 за средна стрелба. Ако е 4, отиди на [246](#). В противен случай отиди на [247](#).

№13 се извиси във въздуха. Шон Брадли видя, че няма да успее да му попречи да вкара и го фаулира. В този момент прозвуча финалната сирена и всичко зависеше от точността на № 13 при изпълнението на наказателни удари.

Виж оценката на №13 за стрелба от фалове. Ако е 1 или 2, отиди на [237](#). В противен случай отиди на [238](#).

Посочи едно число.

— 3, 6 или 7 — отиди на **248**.

— 2 или 5 — отиди на **249**.

— всяко друго число — отиди на **250**.

Посочи едно число.

— 12 — отиди на **251**.

— 6, 7 или 8 — отиди на **252**.

— всяко друго число — отиди на **253**.

№13 направи рязък финт и се извиси във въздуха. Шон Бродли не успя да се пласира добре и загуби шанс да му попречи в стрелбата. Можеше да го фаулира, но не посмя.

Топката полетя към коша.

Виж оценката за средна стрелба на № 13.

— по-малка от 5 — отиди на **240**.

— точно 5 — отиди на **241**.

— по-голяма от 5 — отиди на **242**.

Посочи едно число

— 6, 7 или 8 — отиди на **255**.

— всяко друго — отиди на **254**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [254](#).

— нечетно — отиди на [255](#).

Посочи едно число.

— 6, 7 или 8 — отиди на **254**.

— всяко друго — отиди на **255**.

Топката полетя във въздуха, описа красива траектория и влезе в коша заедно с прозвучаването на сирената. Демоните се поздравиха с победа в този мач.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **261**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **263**.

— всяко друго — отиди на **264**.

Топката полетя във въздуха, описа красива траектория и се удари в ринга. В това време прозвуча сирената. Топката отскочи от ринга към игрището и публиката на Филадельфия посрещна края на мача с овации.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **260**.

— нечетно — отиди на **262**.

№37 ловко финтира Уедърспон, остави го зад гърба си и се устреми към коша. Едва когато се извиси във въздуха, разбра грешката си — Филадельфия притежаваше един бял гигант, способен на невероятни чадъри.

Шон Брадли с лекота изби насочената към коша топка и спаси отбора си от загуба. В този момент прозвуча финалната сирена и Демоните трябваше да се примирят със загубата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **260**.

— нечетно — отиди на **262**.

Посочи едно число.

— 3, 5, 6 или 7 — отиди на **256**.

— всяко друго — отиди на **257**.

Посочи едно число.

— 7, 8 или 9 — отиди на **256**.

— всяко друго — отиди на **257**.

За радост на Демоните №13 беше точен и при двата опита и с това донесе победата на Торменто.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **261**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **263**.

— всяко друго — отиди на **264**.

За нещастие на Демоните № 13 пропусна и двата опита и Торменто загуби този мач. *Посочи едно число.*

— четно — отиди на **260**.

— нечетно — отиди на **262**.

№13 вкара само единия опит, но това беше достатъчно за изравняване на резултата. *Посочи едно число.*

— четно — отиди на **258**.

— нечетно — отиди на **259**.

Според Карл Спенсър, Демоните трябваше да спечелят този мач, защото №13 изпълняваше добре наказателните удари. Но центърът, може би притеснен от отговорността на момента, сбърка и при двата опита и Демоните трябваше да се примирят със загубата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **260**.

— нечетно — отиди на **262**.

Според Карл Спенсър Демоните трябваше да спечелят този мач, защото № 13 изпълняваше добре наказателните удари. Центърът потвърди класата си и вкара и двата опита, с което донесе победата на Торmento.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **261**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **263**.

— всяко друго — отиди на **264**.

№13 вкара само единия опит, но това беше достатъчно за изравняване на резултата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **258**.

— нечетно — отиди на **259**.

Топката отскочи от таблото право в ръцете на Шон Бродли и в този момент прозвуча финалната сирена. Демоните трябваше да се примирят със загубата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **260**.

— нечетно — отиди на **262**.

Топката влетя в коша в момента, когато прозвуча финалната сирена и Демоните се поздравиха с победа.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **261**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **263**.

— всяко друго — отиди на **264**.

Уедърспон се опита да попречи на изстрела, но не успя и топката влезе в коша на Филадельфия едновременно с прозвучаването на финалната сирена.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **261**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **263**.

— всяко друго — отиди на **264**.

Уедърспон се опита да попречи на изстрела и вдигна ръката си към № 37. Все пак крилото на Торменто успя да стреля към коша. Топката се удари в таблото, завъртя се няколко пъти по ринга, но не пожела да влезе в коша. Демоните трябваше да се примирят със загубата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **260**.

— нечетно — отиди на **262**.

В продължението спортното щастие даде победата на Демоните.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **261**.

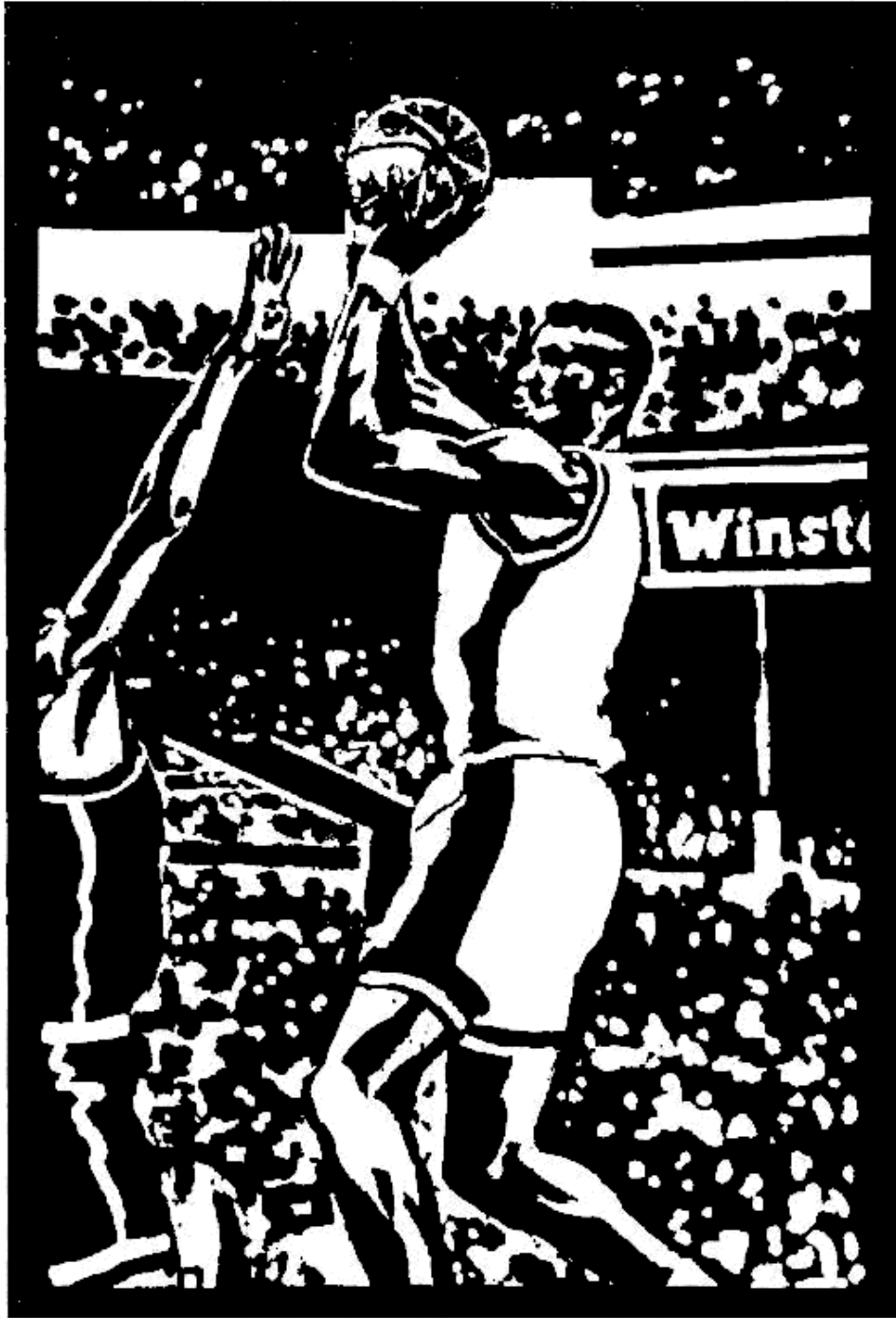
— нечетно — отиди на **264**.

В продължението спортното щастие даде победата на Филадельфия и Демоните трябваше да преглътнат загубата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **260**.

— нечетно — отиди на **262**.



В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 1. После отиди на [265](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 2. После отиди на [265](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 0. После отиди на [265](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 4. После отиди на [265](#).

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Филадельфия, точки — 3. После отиди на [265](#).

Изходът от последния четвърти мач с противник от Атлантическата дивизия ще се реши с тест.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **284**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **285**.

— всяко друго число — отиди на **286**.

266

Отиди на [292](#).

291

Посочи едно число.

— четно — отиди на **290**.

— нечетно — отиди на **292**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **290**.

— нечетно — отиди на **294**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **293**.

— нечетно — отиди на **294**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **291**.

— нечетно — отиди на **293**.

271

Отиди на [291](#).

296

Отиди на [297](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на **297**.

— нечетно — отиди на **299**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **296**.

— нечетно — отиди на **299**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **296**.

— нечетно — отиди на **298**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **295**.

— нечетно — отиди на **298**.

277

Отиди на [295](#).

302

Отиди на [300](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на **300**.

— нечетно — отиди на **303**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **301**.

— нечетно — отиди на **303**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **301**.

— нечетно — отиди на **304**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **302**.

— нечетно — отиди на **304**.

283

Отиди на [302](#).

308

Твоят съперник е Маями Хийт. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Маями?
 - а) Маями Арена
 - б) Маями Колизеум
 - в) Маями Гардън
2. Кой стреля най-често от тройката?
 - а) Стив Смит
 - б) Глен Райс
 - в) Рони Шейкъли
3. Кой вкарва най-много точки средно на мач?
 - а) Стив Смит
 - б) Глен Райс
 - в) Рони Шейкъли
4. Кой има най-добър процент от фалове?
 - а) Стив Смит
 - б) Глен Райс
 - в) Рони Шейкъли
5. На какъв пост играе Глен Райс?
 - а) център
 - б) гард
 - в) крило
6. Кой овладява най-много отскочили топки?
 - а) Стив Смит
 - б) Глен Райс
 - в) Рони Шейкъли

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [287](#).

Твоят съперник е Орландо Меджик. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. По колко точки средно на мач прави Шак?

а) 27,3

б) 28,3

в) 29,3

2. Има ли в Орландо друг изявен борец за отскочили топки, освен Шак?

а) да

б) не

3. Къде е силата на Скот Скейлс?

а) в стрелбата

б) в борбата за високи топки

в) в пасовете

4. Кой стреля най-често от тройката?

а) Анфърни Хардауей

б) Ник Андерсън

в) Денис Скот

5. На кое място е Орландо по вкарани тройки средно на мач?

а) в първата тройка

б) между четвърто и десето място

в) извън първата десетка

6. Колко точки средно на мач вкарват Магъосниците?

а) 99 — 103

б) 104 — 107

в) 108 — 110

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [288](#).

Твоят съперник е Ню Джърси Нетс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как е първото име на Колмън?
 - а) Денис
 - б) Дейвид
 - в) Дерек
 2. Къде е силата на Колмън?
 - а) в стрелбата
 - б) в борбата за отскочили топки
 - в) в чадърите
 3. Колко точки средно на мач отбелязват Нетс?
 - а) 98 — 100
 - б) 101 — 103
 - в) 104 — 106
 4. Кой стреля най-често от тройката?
 - а) Крис Морис
 - б) Кени Андерсън
 - в) Кевин Едуардс
 5. Колко тройки вкарват средно на мач?
 - а) 0,0 — 2,8
 - б) 2,9 — 3,8
 - в) 3,9 — 4,8
 6. По кой показател Ню Джърси Нетс е на първо място в НБА?
 - а) стрелба
 - б) асистенции
 - в) овладени отскочили топки
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [289](#).

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 1 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **266**.

— 2 или 3 точки — отиди на **267**.

— 4 или 5 точки — отиди на **268**.

— 6 или 7 точки — отиди на **269**.

— 8 или 9 точки — отиди на **270**.

— 10 точки — отиди на **271**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 2 т.

Въпрос 5: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на [272](#).

— 2 или 3 точки — отиди на [273](#).

— 4 или 5 точки — отиди на [274](#).

— 6 или 7 точки — отиди на [275](#).

— 8 или 9 точки — отиди на [276](#).

— 10 точки — отиди на [277](#).

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **278**.

— 2 или 3 точки — отиди на **279**.

— 4 или 5 точки — отиди на **280**.

— 6 или 7 точки — отиди на **281**.

— 8 или 9 точки — отиди на **282**.

— 10 точки — отиди на **283**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 1. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 4. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 0. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 3. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Маями, точки — 2. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 4. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 2. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 0. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 3. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Орландо, точки — 1. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Ню Джърси, точки — 0. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Ню Джърси, точки — 2. После отиди на 305.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Ню Джърси, точки — 4. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Ню Джърси, точки — 1. После отиди на **305**.

В таблицата „Атлантическа дивизия“ запиши: противник — Ню Джърси, точки — 3. После отиди на **305**.

Сега трябва да определиш резултата от срещите на Торmento Диймънс с отборите от Атлантическата дивизия.

Първо виж таблицата „Атлантическа дивизия“ и събери получените точки от срещите с четирите противника. Запиши резултата в графата „събрани точки“ на същата таблица.

След това виж таблицата „Отчитане на резултати“. В нея за всеки сбор „събрани точки“ са дадени по два резултата на отбора, изразени в проценти. Посочи едно число. Ако е четно, за теб важи лявата стойност. Ако е нечетно, за теб важи дясната стойност.

ПРИМЕР: Събрал си осем точки. Тогава в таблицата „Отчитане на резултати“ за тези точки са ти дадени два резултата, изразени в проценти — 11,25 и 12,5. От таблицата в края на книгата си посочил числото 6. То е четно, значи за теб важи лявата стойност — 11,25. Ако обаче посочиш някое нечетно число (например 7), тогава за теб важи дясната стойност — 12,5.

Когато определиш резултата от срещите на Демоните с отборите от Атлантическата дивизия в проценти, запиши този резултат в таблицата „Резултати през редовния сезон“.

След като изпълниш всички указания, отиди на **306**.

Започват срещите на Демоните с отборите от Централната дивизия. За да определиш първия противник на Торmento, посочи едно число.

— четно — отиди на **307**.

— нечетно — отиди на **331**.

В мач от редовния сезон на NBA Демоните гостуваха на Буталата от Детройт. Пистънс бяха отчайващо слаб отбор, който упорито спореше с Милуоки за последното място в конференцията, но понякога Буталата съумяваха да изненадат противниците си.

Ако си купил Джо Дюмарс, отиди на [308](#). В противен случай отиди на [309](#).

Дори с Дюмарс в състава си. Детройт бяха слаб отбор, а след продажбата му се наложи да разчитат предимно на млади играчи. На моменти това имаше своите предимства, но младежкият ентусиазъм рядко се оказваше достатъчен.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **312**.

— нечетно — отиди на **315**.

Карл Спенсър разчиташе на победа в този мач и много добре знаеше откъде могат да дойдат трудностите. Буталата разполагаха с един много класен играч — Джо Дюмарс, който трябваше да бъде обезвреден.

През по-голямата част от мача срещу Дюмарс играеше №19.

Какво искаш да прави № 19, когато Дюмарс получи топката?

— да пречи на стрелбата, рискувайки да бъде преминат с дрибъл — отиди на **311**.

— да не допуска да бъде преминат, рискувайки да остави Дюмарс да стреля по-спокойно — отиди на **310**.

310

Виж оценката на №19 за защита. Ако е 2, 3 или 4, отиди на **314**. Ако е 5, отиди на **317**. Ако е 6, отиди на **316**.

311

Виж оценката на №33 за защита. Ако е 5, отиди на **324**. В противен случай отиди на **313**.

336

Младоците на Детройт избраха точно този мач, за да се развихрят и създадоха доста проблеми на Карл Спенсър, който трябваше да намери начин да ги обуздае.

Как искаш да играят Демоните?

— бърза, динамична игра — отиди на **319**.

— бавни, спокойни разигравания — отиди на **318**.

Дюмарс показа много силна игра в този мач. Той бързо разбра, че ще му е трудно да стреля сигурно при такава плътна опека, затова се насочи към пробиви. С лекота преодоляваше своя пазач и се устремяваше към коша.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **320**.

— нечетно — отиди на **321**.

Слабата игра на №19 в защита позволи на Дюмарс да отбележи много точки и да направи мача оспорван.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **322**.

— нечетно — отиди на **323**.

В този мач Демоните изобщо не позволиха на младите играчи на Детройт да се приближат на по-малко от десет точки и накрая заслужено се поздравиха с победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **327**.

— нечетно — отиди на **328**.

Безкомпромисната игра на № 19 в защита не позволи на Дюмарс да направи нищо значително и съвсем закономерно Демоните се поздравиха с победа в този мач.

Отиди на [328](#).

Силната игра на №19 не остави почти никакви шансове на Дюмарс да покаже безспорните си качества и в края на мача Демоните се поздравиха с победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **327**.

— нечетно — отиди на **328**.

Спенсър предпочете спокойната игра, но скоро се разбра, че това е сериозна грешка, защото тази тактика даде възможност на младия и неопитен състав на Детройт да гради по-смислени атаки и да се организира в защита.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [325](#).

— нечетно — отиди на [326](#).

Карл Спенсър без колебание избра бързата и динамична игра срещу отбор, който съвсем очевидно беше млад и неопитен. Буталата не успяваха да се организират в защита, атаките им бяха неефективни и в края на мача Демоните се поздравиха с победа. *Посочи едно число.*

— четно — отиди на [327](#).

— нечетно — отиди на [328](#).

На №33 се падна тежката задача да посреща връхлитащия Дюмарс, но центърът не успя да се справи с нея и твърде често позволяваше на гарда на Детройт да завършва резултатно набезите си. Съвсем закономерно Демоните загубиха този мач.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **329**.

— нечетно — отиди на **330**.

На №33 се падна тежката задача да посреще връхлитащия Дюмарс, но центърът не успя да се справи с нея и твърде често позволяваше на гарда на Детройт да завършва резултатно набезите си. Само по-класният състав на Демоните и наличието на спортно щастие позволиха на Торmento да грабне победата в този мач.

Отиди на [327](#).

Ефективността на Дюмарс вдъхнови по-млади му съиграчи и съвсем закономерно Демоните загуби този уж лесен мач.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **329**.

— нечетно — отиди на **330**.

Но в този мач Детройт показа толкова слаба игра, че дори вдъхновената игра на Дюмарс не можа да извади отбора от летаргията и съвсем закономерно Демоните се поздравиха с лесна победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **327**.

— нечетно — отиди на **328**.

Дюмарс показва много силна игра в този мач. Той бързо разбра, че ще му е трудно да стреля сигурно при такава плътна опека, затова се насочи към пробиви. С лекота преодоляваше своя пазач и се устремяваше към коша. Но там го очакваше № 33, който с блестяща игра в защита неутрализира голяма част от набезите на Дюмарс и Демоните се поздравиха с лесна победа.

Отиди на [328](#).

Тактическата грешка, допусната от Карл Спенсър, се оказва фатална за съдбата на мача и Демоните трябваше да се примирят със загубата.

Отиди на [330](#).

Тактическата грешка, допусната от Карл Спенсър, не помогна на Детройт и Демоните се поздравиха с победа в края на този мач.
Отиди на [327](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Детройт, точки — 2. После отиди на **348**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Детройт, точки — 3. После отиди на **348**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Детройт, точки — 0. После отиди на **348**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Детройт, точки — 1. После отиди на **348**.

В мач от редовния сезон на НБА Демоните гостуваха на Милуоки Бъкс. Елените бяха отчайващо слаб отбор, който упорито спореше с Детройт за последното място в конференцията, но понякога Бъкс съумяваха да изненадат противниците си.

Ако си купил Ерик Мърдок, отиди на [333](#). В противен случай отиди на [332](#).

Треньорът на Демоните Карл Спенсър трябваше да избере защитната тактика, съобразявайки се с особеностите на състава на Елените.

Каква защита избираш?

— плътна — отиди на **338**.

— обикновена — отиди на **334**.

Продажбата на Ерик Мърдок бе оставила отбора без нито един класен играч и Елените губеха мач след мач. Демоните успяха да грабнат победата, без да хвърлят много усилия.

Посочи едно число.

— 7, 8 или 9 — отиди на [345](#).

— всяко друго — отиди на [347](#).

Едно от силните оръжия на Милуоки през сезона беше далечната стрелба. По опити за тройки те отстъпваха само на няколко от най-силните състави NBA, но тяхната тактика съществено се различаваше от тази на Хюстън например, където имаха един изявен тройкаджия — Върнън Максвел.

Звездата на Милуоки Ерик Мърдок най-често опитваше далечна стрелба, но заедно с това поне още шестима играчи опитваха да постигнат тройка един-два пъти на мач. Ето защо избраната от Спенсър защита се оказва удобна на Елените и те успяха да вземат преднина.

Спенсър взе сериозни мерки и поправи грешката си, но преднината на Милуоки се топеше бавно.

Събери оценките за защита на играчите с номер 13, 27, 37, 19 и 39. Виж на кой епизод трябва да отидеш в зависимост от сбора на петте оценки.

- по-малко от 17 точки — отиди на **335**.
- между 17 и 20 точки — отиди на **336**.
- между 21 и 24 точки — отиди на **337**.
- повече от 24 точки — отиди на **339**.

Неправилната защитна тактика и слабата защита провалиха Демоните и те загубиха този мач.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **344**.

— нечетно — отиди на **346**.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **342**.

— всяко друго — отиди на **340**.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **341**.

— всяко друго — отиди на **343**.

Едно от силните оръжия на Милуоки през сезона беше далечната стрелба. По опити за тройки те отстъпваха само на няколко от най-силните състави в NBA, но тяхната тактика съществено се различаваше от тази на Хюстън например, където имаха един изявен тройкаджия — Върнън Максвел.

Звездата на Милуоки Ерик Мърдок най-често опитваше далечна стрелба, но заедно с това поне още шестима играчи опитваха да постигнат тройка един-два пъти на мач. Ето защо избраната от Спенсър защита се оказва неудобна на Елените и те загубиха този мач.

Отиди на [347](#).

Силната защита на Демоните се оказа печелившият коз в ръцете на Карл Спенсър и Торmento скоро изравни резултата, а в края на мача вече успя да натрупа преднина от дванадесет точки, които бяха достатъчни за победата в този мач.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [345](#).

— нечетно — отиди на [347](#).

Многото слабости в защитата на Демоните и липсата на спортно щастие съвсем закономерно доведоха до загуба на Торменто.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **344**.

— нечетно — отиди на **346**.

Демоните значително подобриха играта си, след като Карл Спенсър промени тактиката в защита, но не успяха да стопят преднината на Елените и трябваше да се примирят със загубата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **344**.

— нечетно — отиди на **346**.

Здравата защита и спортното щастие помогнаха на Демоните в този труден мач и те успяха да се доберат до победата.

Отиди на [345](#).

Демоните значително подобриха играта си, след като Карл Спенсър промени тактиката в защита, и успяха да стопят преднината на Милуоки, за да грабнат победата с фантастична тройка в последната секунда.

Отиди на [345](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Милуоки, точки — 0. После отиди на **348**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Милуоки, точки — 2. После отиди на **348**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Милуоки, точки — 1. После отиди на **348**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Милуоки, точки — 3. После отиди на **348**.

Изходът от втория мач с отбор от Централната дивизия ще се реши с тест. За да избереш противник посочи едно число.

- 4, 5 или 6 — отиди на **364**.
- 7, 9 или 11 — отиди на **365**.
- всяко друго — отиди на **366**.

349

Отиди на [372](#).

374

Посочи едно число.

— четно — отиди на **371**.

— нечетно — отиди на **372**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **370**.

— нечетно — отиди на **371**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **370**.

— нечетно — отиди на **373**.

353

Отиди на [373](#).

378

354

Отиди на [376](#).

379

Посочи едно число.

— четно — отиди на **374**.

— нечетно — отиди на **376**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **374**.

— нечетно — отиди на **377**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **375**.

— нечетно — отиди на **377**.

358

Отиди на [375](#).

383

359

Отиди на [378](#).

384

Посочи едно число.

— четно — отиди на **378**.

— нечетно — отиди на **380**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **379**.

— нечетно — отиди на **380**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **379**.

— нечетно — отиди на **381**.

363

Отиди на **381**.

388

Твоят съперник е Атланта Хоукс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Атланта?

- а) Атланта Арена
- б) Омни
- в) Форум

2. Как се казва тренинговият център на Атланта?

- а) Лени Уилкинс
- б) Пол Уестфол
- в) Джон Лукас

3. Кой вкарва най-много точки средно на мач за Атланта?

- а) Муки Блейлок
- б) Дани Менинг
- в) Кевин Уилис

4. Кой овладява най-много отскочили топки?

- а) Дани Менинг
- б) Кевин Уилис
- в) Муки Блейлок

5. Кои са силните постове на отбора?

- а) центъра
- б) крилата
- в) гардовете

6. Кой от тримата изброени баскетболисти е изиграл най-малко мачове за Атланта през сезона 1993–94 година?

- а) Дани Менинг
- б) Кевин Уилис
- в) Доминик Уилкинс

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [367](#).

Твоят съперник е Чикаго. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Чикаго?
 - а) Чикаго Арена
 - б) Чикаго Стейдиъм
 - в) Чикаго Колизеум
2. Как се казва тренинговият център на Чикаго?
 - а) Фил Джексън
 - б) Руди Томаянович
 - в) Джери Слоун
3. Колко точки средно на мач отбелязват Биковеите?
 - а) 97,0 — 100,0
 - б) 100,1 — 103,0
 - в) 103,1 — 106,0
4. По кой показател са слаби Биковеите?
 - а) пресечени топци
 - б) асистенции
 - в) чадъри
5. Кой е вкарал най-много точки през сезона?
 - а) Скоти Пипън
 - б) Тони Кукоч
 - в) Би Джей Армстронг
6. Колко тройки е вкарал Скоти Пипън?
 - а) 40 — 52
 - б) 53 — 66
 - в) 67 — 80

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [368](#).

Твоят съперник е Индиана. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва звездата на Индиана?
 - а) Реджи Милър
 - б) Детлеф Щремпф
 - в) Байрн Скот
2. Къде е силата на отбора?
 - а) в тройките
 - б) в борбата за отскочили топки
 - в) в чадърите
3. Къде е слабото място на отбора?
 - а) в тройките
 - б) в борбата за отскочили топки
 - в) в чадърите
4. Как се казва залата на Индиана?
 - а) Инди
 - б) Омни
 - в) Спектрум
5. Кой е овладял най-много отскочили топки?
 - а) Дейл Дейвис
 - б) Антонио Дейвис
 - в) Реджи Милър
6. Какъв е процентът на успешна стрелба от фал на Реджи Милър?
 - а) 82,0 — 85,4
 - б) 85,5 — 88,9
 - в) 89,0 — 92,5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [369](#).

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **349**.

— 1 или 2 точки — отиди на **350**.

— 3 или 4 точки — отиди на **351**.

— 5 или 6 точки — отиди на **352**.

— 7 точки — отиди на **353**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **354**.

— 1 или 2 точки — отиди на **355**.

— 3 или 4 точки — отиди на **356**.

— 5 или 6 точки — отиди на **357**.

— 7 точки — отиди на **358**.

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **359**.

— 1 или 2 точки — отиди на **360**.

— 3 или 4 точки — отиди на **361**.

— 5 или 6 точки — отиди на **362**.

— 7 точки — отиди на **363**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 2. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 1. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 0. После отиди на **382**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 3. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 1. После отиди на **382**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 3. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 0. После отиди на **382**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 2. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 0. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 2. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 1. После отиди на [382](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 3. После отиди на [382](#).

За да избереш третия си противник от Централната дивизия, посочи едно число.

— четно — отиди на **383**.

— нечетно — отиди на **399**.

Демоните срещнаха Индиана в момент, когато Пешеходците вече си бяха осигурили участие в плейофите. Но това съвсем не ги настрои по-приятелски и те започнаха мача в яростно темпо. Реджи Милър получи вдъхновение, след като вкара две поредни тройки, и поведе съотборниците си към победа.

Карл Спенсър, който преди срещата горещо се беше молил да няма проблеми с Милър, трябваше бързо да намери противодействие.

Ако си записал в активната листа Гордън Майлс, отиди на [384](#). В противен случай отиди на [385](#).

Спенсър имаше сериозни предубеждения, когато изпрати Майлс срещу Милър. Той не вярваше, че младокът ще има нужните качества, за да се противопостави на Милър.

Още в първия двубой между двамата възникна спорна ситуация. Съотборник на Милър му даде пас, но Майлс беше нащрек, а и позицията му беше отлично подбрана. Ръцете на двамата едновременно докоснаха топката, но никой не успя да я овладее и тя излезе в аут.

Какво трябва да направи Майлс?

— да вземе бързо топката и да я вкара в игра, уверен, че Милър последен я е докоснал — отиди на **391**.

— да изчака решението на съдията, без да проявява излишна напереност — отиди на **390**.

Най-лесното решение бе Милър да бъде надигран от добър защитник, но Спенсър не разполагаше с такъв. Ето защо трябваше да разчита на добра игра в защита на целия отбор и да се надява, че вдъхновението на Милър няма да е достатъчно, за да реши мача сам.

Събери оценките за игра в защита на играчите с номера 33, 17, 27, 19 и 29. Ако сборът е:

- по-малък от 17 — отиди на **387**.
- между 17 и 20 — отиди на **386**.
- между 21 и 24 — отиди на **388**.
- по-голям от 24 — отиди на **389**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **392**.

— нечетно — отиди на **393**.

Безобразната игра на Демоните в защита накара Карл Спенсър да се замисли за бъдещето. Може би и в този вид отборът му щеше да се добере до плейофите, но за тях трябваше да купи поне един добър защитник, за да изглеждат реални претенциите на Торменто за титлата.

Индиана спечели този мач без затруднения.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **396**.

— нечетно — отиди на **398**.

Стабилната игра в защита позволи на Демоните да спечелят победата въпреки силната игра на Реджи Милър.

Посочи едно число.

— 2 или 8 — отиди на **397**.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **395**.

— всяко друго — отиди на **394**.

Стабилната игра в защита позволи на Демоните да спечелят победата въпреки силната игра на Реджи Милър.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [394](#).

— нечетно — отиди на [395](#).

Майлс отправи поглед към съдията, но в това време Милър го изблъска с тяло, взе топката и понечи да я вкара в игра. Съдията, който до този момент явно се колебаеше какво да отсъди, посочи, че последен с топката е играл Майлс. Младото крило на Демоните се опита да спори, но вече беше късно.

Майлс показва страхотна игра в защита и успя да озапти напористия Милър. Това се оказа достатъчно за победата на Демоните.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [394](#).

— нечетно — отиди на [397](#).

Без да чака знак от съдията. Майлс взе топката, изблъсквайки с тяло Реджи Милър. Съдията, който до този момент явно се колебаеше какво да отсъди, посочи, че последен с топката е играл Милър. Крилото на Индиана се опита да спори, но протестите му бяха много закъснели, а от пейката на Демоните се разнесоха одобрителни викове.

Майлс показа страхотна игра в защита и успя да озапти напористия Милър. Това се оказа достатъчно за победата на Демоните.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **394**.

— нечетно — отиди на **395**.

Безобразната игра на Демоните в защита накара Карл Спенсър да се замисли за бъдещето. Може би и в този вид отборът му щеше да се добере до плейофите, но за тях трябваше да купи поне един добър защитник, за да изглеждат реални претенциите на Торmento за титлата.

Индиана спечели този мач без затруднения.

Отиди на [398](#).

Стабилната игра в защита в комбинация със солидно количество спортно щастие позволиха на Демоните да спечелят победата въпреки силната игра на Реджи Милър.

Отиди на [394](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 3. После отиди на **429**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 4. После отиди на **429**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 0. После отиди на **429**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 2. После отиди на **429**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Индиана, точки — 1. После отиди на **429**.

Поредният противник на Демоните, отборът на Шарлът Хорнетс, разполагаше със силни играчи и преди сезона изглеждаше като сериозен кандидат за титлата. Но контузии на две от звездите промениха ситуацията и в крайна сметка Шарлът трябваше да води жестока борба с Маями за последното осмо място в конференцията, което даваше право на участие в плейофите. Ето защо Стършелите се нахвърлиха върху Торменто от първите секунди на срещата.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **400**.

— 7, 8 или 9 — отиди на **401**.

— всяко друго — отиди на **404**.

В състава на Шарлът отсъстваха Лари Джонсън и Алонзо Морнинг и това зарадва Карл Спенсър. От друга страна го постави пред сериозна задача при избора на тактика — означаваше ли отсъствието на двете звезди, че Шарлът не разполага с поне двама тройкаджии?

Е, разполага ли Шарлът с поне двама тройкаджии?

— не — отиди на **406**.

— да — отиди на **405**.

401

В състава на Шарлът отсъстваше Алонзо Морнинг, но Лари Джонсън започна в стартовата петорка.

Ако си записал Гордън Майлс в активната листа, отиди на [402](#). В противен случай отиди на [403](#).

За щастие Спенсър разполагаше с играч, които да противопостави на Джонсън и името на този играч беше Гордън Майлс. Майлс изигра отличен мач, напълно обезличи Джонсън и накара ръководството на Стършелите да се запита дали е нормално тяхната звезда да бъде обезличена от играч, който получава три пъти по-малка заплата.

Демоните спечелиха този мач безапелационно.

Посочи едно число.

— 2 или 8 — отиди на [427](#).

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на [425](#).

— всяко друго — отиди на [426](#).

Спенсър не разполагаше с играч, който да противопостави на Джонсън, затова реши да обезвреди другата звезда на Стършелите — Тайрън Бъгс.

С какво е опасен Бъгс?

— с асистенциите си — отиди на **407**.

— с точната си стрелба — отиди на **408**.

За зла участ на Карл Спенсър, Шарлът излезе в пълен състав срещу Демоните. Морнинг, Джонсън и Бъгс започнаха много силно и стана ясно, че ако искат да спечелят мача, Демоните трябва да покажат стабилна защита.

Събери оценките за защита на играчите с номера 33, 27, 37, 19 и 39. Ако сумата е:

- по-малка от 19 — отиди на **409**.
- между 19 и 22 — отиди на **410**.
- по-голяма от 22 — отиди на **411**.

В течение на мача Спенсър разбра грешката си — Шарлът разполагаше с трима добри тройкаджии, които показаха изкуството си и накараха публиката да забрави отсъствието на двете мегазвезди.

Посочи едно число.

— 7, 8 или 9 — отиди на **412**.

— всяко друго — отиди на **413**.

Спенсър правилно реши, че отсъстващите мегазвезди не са сред тройкаджиите на отбора и се застрахова срещу успешната далечна стрелба на противника. Тази тактика донесе победата на Демоните.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **425**.

— нечетно — отиди на **426**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **414**.

— нечетно — отиди на **415**.

Скоро Спенсър разбра, че е сбъркал — Бъгс бе много по-опасен с пасовете си.

Посочи едно число.

— 3, 5 или 6 — отиди на **416**.

— 8, 9 или 11 — отиди на **417**.

— всяко друго — отиди на **418**.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **419**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **422**.

— всяко друго — отиди на **423**.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **420**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **422**.

— всяко друго — отиди на **423**.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **420**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **421**.

— всяко друго — отиди на **423**.

Тактическата грешка на Карл Спенсър се оказва фатална за изхода на мача и Демоните трябваше да се примирят със загубата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [424](#).

— нечетно — отиди на [428](#).

Изходът на мача доказва, че успешната далечна стрелба не е всичко в баскетбола. Шарлът не успя да компенсира отсъствието на двете звезди и закономерно загуби срещата.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **425**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **426**.

— всяко друго — отиди на **427**.

Правилното решение на Спенсър относно Бъгс и добрата игра на Демоните донесе победа на Торменто.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [425](#).

— нечетно — отиди на [427](#).

Правилното решение на Карл Спенсър относно опазването на Бъгс не успя да компенсира отличната игра на Джонсън в този мач и Демоните загубиха срещата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **424**.

— нечетно — отиди на **428**

Неправилното решение на Спенсър относно опазването на Тайрън Бъгс, съчетано с отличната игра на Джонсън, доведе до закономерна загуба на Демоните.

Отиди на [424](#).

Неправилното решение на Спенсър относно опазването на Тайрън Бъгс, съчетано с отличната игра на Джонсън, доведе до закономерна загуба на Демоните.

Отиди на [428](#).

Спортното щастие помогна на Демоните и въпреки тактическата грешка на Карл Спенсър и отличната игра на Джонсън, Торmento спечели този мач.

Отиди на [427](#).

Има много начини да загубиш един мач и един от тях е да играеш слабо в защита, без да показваш нищо особено в нападение. Точно това направиха Демоните в мача си с Шарлът и логично загубиха.

Отиди на [424](#).

Добрата игра в защита и спортното щастие помогнаха на Демоните да извоюват победата в този мач.

Отиди на [425](#).

421

В този мач Демоните демонстрираха невероятна организация в защита и логично извоюваха убедителна победа.

Отиди на [426](#).

446

Има много начини да загубиш един мач и един от тях е да играеш слабо в защита, без да показваш нищо особено в нападение. Точно това направиха Демоните в мача си с Шарлът и логично загубиха.

Отиди на [428](#).

Добрата защитна игра на Демоните се сблъска с ентузиазма и творчеството в атака на Стършелите. Получи се интересен и оспорван двубой, в който спортното щастие даде победата на Торменто.

Отиди на [427](#).

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 0. После отиди на **429**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 3. После отиди на **429**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 4. После отиди на **429**.

427

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 2. После отиди на **429**.

452

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 1. После отиди на **429**.

За да определиш последния противник на Демоните от Централната дивизия, посочи едно число.

- 4, 5 или 6 — отиди на **448**.
- 7, 9 или 11 — отиди на **449**.
- всяко друго — отиди на **450**.

430

Отиди на [454](#).

455

Посочи едно число.

— четно — отиди на [454](#).

— нечетно — отиди на [455](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на [455](#).

— нечетно — отиди на [456](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на **456**.

— нечетно — отиди на **457**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **457**.

— нечетно — отиди на **458**.

435

Отиди на [458](#).

460

436

Отиди на [459](#).

461

Посочи едно число.

— четно — отиди на **459**.

— нечетно — отиди на **460**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **460**.

— нечетно — отиди на **461**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **461**.

— нечетно — отиди на **462**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **462**.

— нечетно — отиди на **463**.

441

Отиди на [463](#).

466

442

Отиди на [464](#).

467

Посочи едно число.

— четно — отиди на **464**.

— нечетно — отиди на **465**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **465**.

— нечетно — отиди на **466**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **466**.

— нечетно — отиди на **467**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **467**.

— нечетно — отиди на **468**.

447

Отиди на [468](#).

472

Твоят съперник е Атланта Хоукс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. По кой показател Ястребите са най-слаби?
 - а) успешна стрелба от тройката
 - б) успешна стрелба от фалове
 - в) пресечени топки
 2. Кой е основният тройкаджия на отбора?
 - а) Дани Менинг
 - б) Доминик Уилкинс
 - в) Муки Блейлок
 3. Кой прави най-много чадъри?
 - а) Дани Менинг
 - б) Андрю Ланг
 - в) Джон Кончак
 4. Къде е силата на Муки Блейлок?
 - а) в пресечените топки
 - б) в асистенциите
 - в) в борбата за отскочили топки
 5. Къде е силата на Кевин Уилис?
 - а) в тройките
 - б) в борбата за отскочили топки
 - в) в чадърите
 6. По колко точки средно на мач отбелязва Атланта?
 - а) 99,0 — 101,5
 - б) 101,6 — 103,5
 - в) 103,6 — 106,0
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [451](#).

Твоят съперник е Чикаго Булс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой е вкарал най-много тройки?

- а) Скоти Пипън
- б) Би Джей Армстронг
- в) Стив Кър

2. Кой има най-добър процент успешна стрелба от тройката?

- а) Скоти Пипън
- б) Би Джей Армстронг
- в) Стив Кър

3. Кой е овладял най-много отскочили топки?

- а) Скоти Пипън
- б) Хорас Грант
- в) Люк Лонгли

4. Кой има най-много асистенции?

- а) Скоти Пипън
- б) Би Джей Армстронг
- в) Тони Кукоч

5. Кой има най-добър процент в стрелбата от фал?

- а) Скоти Пипън
- б) Би Джей Армстронг
- в) Стив Кър

6. Колко души от Чикаго са играли повече от 2000 минути през редовния сезон 1993–94 година?

- а) пет
- б) шест
- в) седем

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [452](#).

Твоят съперник е Шарлът Хорнетс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва тренинговият център на Стършелите?
 - а) Пат Райли
 - б) Алън Бристоу
 - в) Майк Фратело
2. Как се казва залата на Шарлът?
 - а) Шарлът Арена?
 - б) Шарлът Музеум
 - в) Шарлът Колизеум
3. Кой е овладял най-много отскочили топки?
 - а) Алонзо Морнинг
 - б) Лари Джонсън
 - в) Хърси Хокинс
4. Кой е вкарал най-много тройки?
 - а) Лари Джонсън
 - б) Дел Къри
 - в) Хърси Хокинс
5. Кой има най-добър процент в стрелбата от фалове?
 - а) Лари Джонсън
 - б) Дел Къри
 - в) Хърси Хокинс
6. Колко точки средно на мач отбелязва Шарлът?
 - а) 100,0 — 102,5
 - б) 102,6 — 105,2
 - в) 105,3 — 107,0

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [453](#).

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 4: а) — 1 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **430**.

— 2 или 3 точки — отиди на **431**.

— 4 или 5 точки — отиди на **432**.

— 6 или 7 точки — отиди на **433**.

— 8 или 9 точки — отиди на **434**.

— 10 точки — отиди на **435**.

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

Въпрос 1: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 1 т.

Въпрос 6: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **436**.

— 2 или 3 точки — отиди на **437**.

— 4 или 5 точки — отиди на **438**.

— 6 или 7 точки — отиди на **439**.

— 8 или 9 точки — отиди на **440**.

— 10 точки — отиди на **441**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 1 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **442**.

— 2 или 3 точки — отиди на **443**.

— 4 или 5 точки — отиди на **444**.

— 6 или 7 точки — отиди на **445**.

— 8 или 9 точки — отиди на **446**.

— 10 точки — отиди на **447**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 0. После отиди на **469**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 1. После отиди на **469**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 2. После отиди на **469**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 3. После отиди на **469**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Атланта, точки — 4. После отиди на **469**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 0. После отиди на **469**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 1. После отиди на **469**.

461

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 2. После отиди на **469**.

486

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 3. После отиди на **469**.

463

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Чикаго, точки — 4. После отиди на **469**.

488

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 0. После отиди на **469**.

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 1. После отиди на **469**.

466

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 2. После отиди на **469**.

491

467

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 3. После отиди на **469**.

492

468

В таблицата „Централна дивизия“ запиши: противник — Шарлът, точки — 4. После отиди на **469**.

493

Сега трябва да определиш резултата от срещите на Торmento Диймънс с отборите от Централната дивизия.

Първо виж таблицата „[Централна дивизия](#)“ и събери получените точки от срещите с четирите противника. Запиши резултата в графата „събрани точки“ на същата таблица.

След това от таблицата „[Отчитане на резултати](#)“ виж какъв е резултатът на Демоните в проценти срещу отборите от Централната дивизия. Ако си забравил как точно става това, прочети отново епизод 305 и после се върни да продължиш с четенето на епизод 469.

Когато определиш резултата от срещите на Демоните с отборите от Централната дивизия в проценти, запиши този резултат в таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“.

След като изпълниш всички указания, отиди на [470](#).

470

Започват мачовете с отборите от дивизия Среден Запад. Посочи едно число, за да определиш първия противник на Демоните.

— четно — отиди на [471](#).

— нечетно — отиди на [472](#).

В пореден мач от редовния сезон Демоните гостуваха на Юта Джаз в тяхната негостоприемна зала Делта Център. Джазмените притежаваха две звезди от най-висша класа — гардът Джон Стоктън и крилото-център Карл Малоун. Първият имаше славата на най-добър подавач в NBA, а вторият бе отличен реализатор и борец за отскочили топки.

В един момент от играта Юта атакуваше. Стоктън изнесе топката в полето на Демоните, преодоля с дрибъл своя пазач №19 и се озова в изгодно положение за стрелба от тройка.

Какво искаш да направи №19?

— да фаулира Стоктън — отиди на [473](#).

— да не го фаулира — отиди на [474](#).

В пореден мач от редовния сезон на NBA Демоните гостуваха на Сан Антонио Спърс. Шпорите бяха сред лидерите в Западната конференция и се бореха с Финикс за третото място в нея. Отличната игра на Дейвид Робинсън караше привържениците им да гледат с оптимизъм към плейофите.

Пет секунди преди края на мача Демоните водеха с три точки, но топката бе притежание на Сан Антонио. Робинсън получи хубав пас под коша, завъртя се и се извиси над своя пазач №13.

Какво искаш да направи № 13?

— да фаулира Робинсън — отиди на **503**.

— да не го фаулира — отиди на **504**.

Без колебание №19 фаулира Стоктън и съдията отсъди нарушение и един плюс един наказателни удара. Това означаваше, че Стоктън ще има право да изпълни два удара, само ако успее да вкара първия. Гардът на Юта застана на линията за изпълнение на фалове.

Посочи едно число.

— 4 или 5 — отиди на **476**.

— всяко друго — отиди на **475**.

Стоктън бе известен с добрата си стрелба от фалове, затова №19 не се опита да го спре с нарушение.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **483**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **484**.

— всяко друго — отиди на **485**.

Публиката в залата изведнъж утихна, давайки възможност на Стоктън да се концентрира. Той тупна топката два пъти, след това я изстреля към коша с ниска парабола. Топката влезе без дори да закачи ринга и публиката избухна в овации. Стоктън се приготви за втория изстрел.

Посочи едно число.

— 4 или 5 — отиди на [476](#).

— всяко друго — отиди на [477](#).

Изстреляната топка се удари в ринга и отскочи високо във въздуха.
Към нея се устремиха Карл Малоун от Юта и №13 и №27 от Демоните.

Избери с кой от двамата играчи искаш да се пребориш с Малоун.

— с №13 — отиди на **482**.

— с №27 — отиди на **478**.

Стокътън без проблем вкара и при втория опит.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **495**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **496**.

— всяко друго — отиди на **497**.

Виж оценката на №27 за борба.

— по-малко от 5 — отиди на **479**.

— точно 5 — отиди на **480**.

— по-голяма от 5 — отиди на **481**.

Опитният Малоун успя да се пребори с двамата си противници и овладя отскочилата топка. След това той направи нещо фантастично. Без да се приземява на пода, той сякаш увисна във въздуха и изстреля топката към коша. Играчите на Демоните изгледаха безпомощно виртуозното изпълнение на Пощальона. Джазмените отбелязаха нови две точки.

В този мач Юта показа по-силна игра и спечели победа за радост на публиката в залата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **498**.

— нечетно — отиди на **500**.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **492**.

— всяко друго — отиди на **479**.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **479**.

— всяко друго — отиди на **492**.

Виж оценката на №13 за борба.

— по-малко от 5 — отиди на **479**.

— точно 5 — отиди на **480**.

— по-голяма от 5 — отиди на **481**.

Стоктън се поколеба дали да стреля или да подаде, после мигновено взе решение и даде един от гениалните си пасове към Малоун, който се намираше под коша на Демоните, пазен от №33.

Виж оценката на №33 за защита.

— по-малка от 5 — отиди на **486**.

— точно 5 — отиди на **487**.

Без колебание Стоктън опита стрелба от тройката. Той имаше сериозни основания да се довери на точния си мерник, защото през този сезон вкарваше при всеки трети опит от тройката.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **476**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **488**.

— всяко друго — отиди на **489**.

Стоктън се поколеба дали да стреля или да подаде, после видя свободния Хорначек, който също бе в отлична позиция за стрелба от тройката, и му подаде. Хорначек бе основният тройкаджия на Джазмените през този сезон. Той светкавично изстреля топката към коша.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **476**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **490**.

— всяко друго — отиди на **491**.

Малоун без проблеми елиминира центъра на Демоните и отбеляза две точки.

В този мач Юта показа по-силна игра и спечели победа за радост на публиката в залата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **498**.

— нечетно — отиди на **500**.

487

Посочи едно число.

— четно — отиди на **493**.

— нечетно — отиди на **494**.

512

Изстреляната от Стоктън топка описва красива парабола и влетя в кошата на Демоните.

В този мач Юта показа по-силна игра и спечели победа за радост на публиката в залата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **498**.

— нечетно — отиди на **500**.

Изстреляната от Стоктън топка отскочи от ринга и веднага двама от Демоните се устремиха към нея. Малоун се опита да се пребори с тях, но бе принуден, да отстъпи пред устрема им.

В този мач Демоните показаха по-добра игра и спечелиха победа.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **499**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **501**.

— всяко друго — отиди на **502**.

Изстреляната от Хорначек топка описа красива парабола и влетя в коша на Демоните.

В този мач Юта показа по-силна игра и спечели победа за радост на публиката в залата.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **498**.

— нечетно — отиди на **500**.

Изстреляната от Хорначек топка отскочи от ринга и веднага двама от Демоните се устремиха към нея. Малоун се опита да се пребори с тях, но бе принуден да отстъпи пред устрема им.

В този мач Демоните показаха по-добра игра и спечелиха победа.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **499**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **501**.

— всяко друго — отиди на **502**.

Малоун се опита да се пребори с двамата играчи на Демоните, но бе принуден да отстъпи пред устрема им.

В този мач Демоните показаха по-добра игра и спечелиха победа.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **499**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **501**.

— всяко друго — отиди на **502**.

Трудно е да бъде спрян играч от класата на Малоун, но №33 показа, че не е невъзможно, парирайки удара на Пощальона с чудесен чадър.

В този мач Демоните показаха по-добра игра и спечелиха победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **501**.

— нечетно — отиди на **502**.

Малоун с лекота преодоля жалкия опит на № 33 да му попречи и отбеляза две точки за своя отбор.

В този мач Юта показа по-силна игра и спечели победа за радост на публиката в залата.

Отиди на [498](#).

В този мач Юта показа по-силна игра и спечели победа за радост на публиката в залата.

Отиди на [498](#).

В този мач Демоните показаха по-добра игра и заслужено спечелиха победа.

Отиди на [502](#).

В този мач Демоните показаха по-добра игра и заслужено спечелиха победа.

Отиди на [501](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 1. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 4. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 0. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 3. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 2. После отиди на [524](#).

№ 13 направи откровен фал и съдията веднага свиря нарушението.
Робинсън застава на линията за изпълнение на наказателни удари.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 4 — отиди на **509**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **512**.

— всяко друго — отиди на **505**.

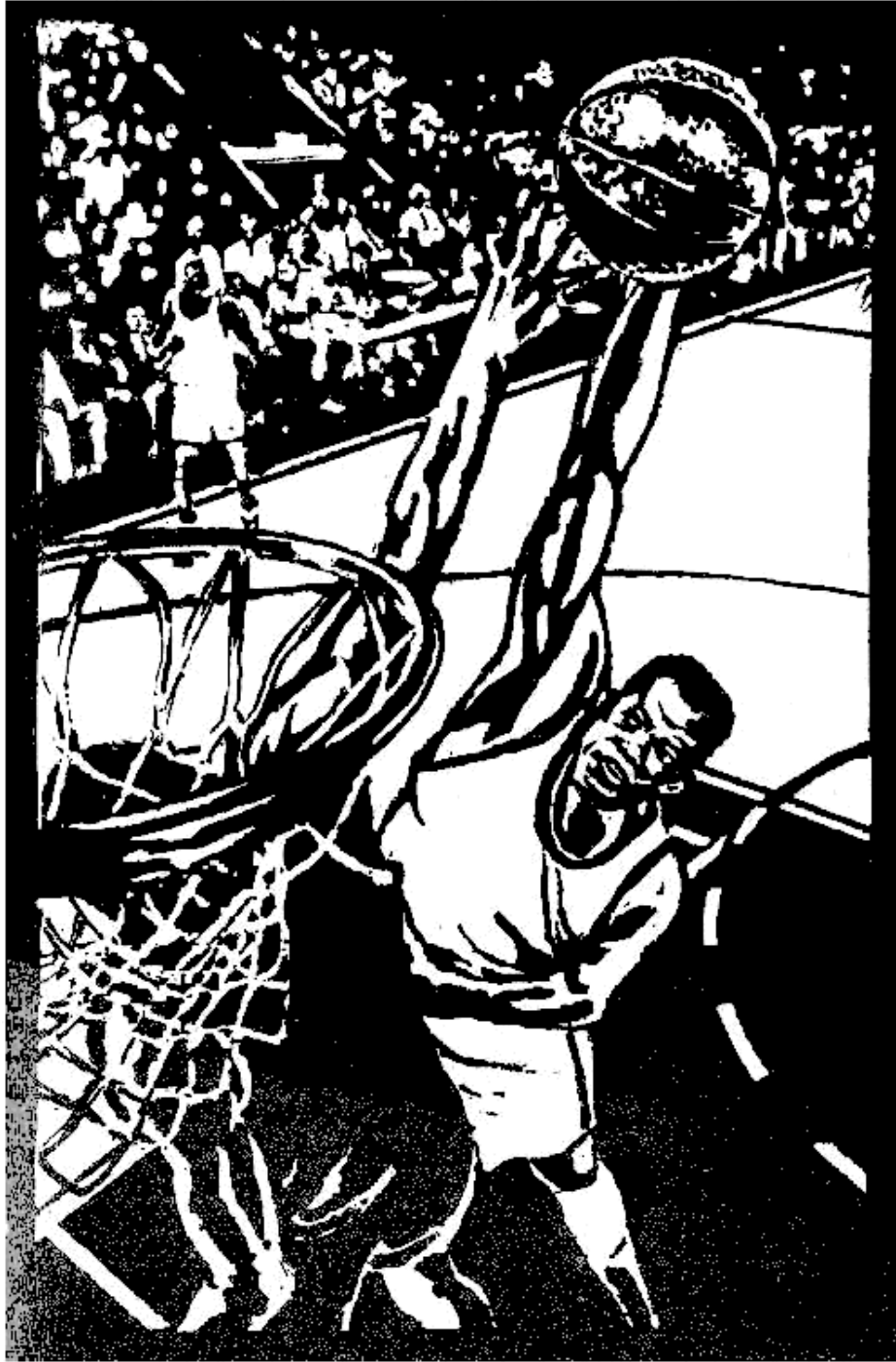
Робинсън изстреля топката към коша, преди № 13 да успее да му попречи, но тя се удари в ринга и отскочи обратно към купа от играчи в центъра.

Посочи едно число.

— 2, 7, 8 или 9 — отиди на **511**.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **513**.

— 10, 11 или 12 — отиди на **514**.



Робинсън вкара при първия опит, но пропусна при втория и няколко играча се впуснаха в борба за отскочилата топка.

Събери оценките за борба на играчите с номера 13, 17 и 27. Какъв е сборът от трите оценки?

— по-малък от 12 — отиди на **508**.

— равен на 12 — отиди на **506**.

— по-голям от 12 — отиди на **507**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **507**.

— нечетно — отиди на **508**.

Трима от играчите на Демоните се впуснаха в борбата за високата топка, а от Сан Антонио за нея скочи само Денис Родмън, всепризнатият майстор в борбата под коша. Все пак тримата успяха да се преборят за тази топка и Родмън бе принуден да отстъпи.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **521**.

— 4, 5 или 6 — отиди на **519**.

— всяко друго — отиди на **520**.

Трима от играчите на Демоните се впуснаха в борбата за високата топка, а от Сан Антонио за нея скочи само Денис Родмън, всепризнатият майстор в борбата под коша. Но той показа, че неслучайно води убедително по този показател, изпреварвайки звезди като Шакил О'Нийл и Хаким Олайджуон. Родмън се стрелна между тримата, успя да протегне ръцете си над техните и овладя тази топка. След това направи втори отскок и отбеляза кош.

Финалната сирена прозвуча при равен резултат и последва петминутно продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **517**.

— нечетно — отиди на **518**.

Робинсън пропусна и при двата опита — нещо необичайно за него. Когато след втория опит топката отскочи от ринга, към нея се впуснаха няколко играча.

Събери оценките за борба на играчите с номера 13, 17 и 27. Какъв е сборът от трите оценки?

- по-малък от 12 — отиди на **511**.
- равен на 12 — отиди на **510**.
- по-голям от 12 — отиди на **507**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **507**.

— нечетно — отиди на **511**.

Трима от играчите на Демоните се впуснаха в борбата за високата топка, а от Сан Антонио за нея скочи само Денис Родмън, всепризнатият майстор в борбата под коша. Но той показа, че неслучайно води убедително по този показател, изпреварвайки звезди като Шакил О'Нийл и Хаким Олайджуон. Родмън се стрелна между тримата, успя да протегне ръцете си над техните и овладя тази топка и веднага потърси свободен съиграч, защото съобрази, че няма да е достатъчно, ако отбележи две точки. Видя свободния Лойд Дениълс и веднага му подаде. Дениълс получи топката, направи крачка назад, за да стреля от зоната за трите точки и опита тройка.

Посочи едно число.

— 4, 6 или 8 — отиди на **515**.

— всяко друго — отиди на **516**.

512

Робинсън вкара и при двата опита. После Шпорите опитаха да отнемат топката с тотална преса, но Демоните успяха да съхранят преднината от една точка и се поздравиха с победа в този мач.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **521**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **520**.

— всяко друго — отиди на **519**.

Робинсън успя да овладее отскочилата топка и с лекота отбеляза две точки. После Шпорите опитаха да отнемат топката с тотална преса, но Демоните успяха да съхранят преднината от една точка и се поздравиха с победа в този мач.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **519**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **520**.

— всяко друго — отиди на **521**.

Денис Родмън, всепризнатият майстор в борбата под коша, успя да овладее отскочилата топка и с лекота отбеляза две точки за Сан Антонио. После Шпорите опитаха да отнемат топката с тотална преса, но Демоните успяха да съхранят преднината от една точка и се поздравиха с победа в този мач.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **519**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **520**.

— всяко друго — отиди на **521**.

Дениълс показа точен мерник и успя да изравни резултата в самия край на мача. Последва петминутно продължение.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **517**.

— нечетно — отиди на **518**.

Изстреляната от Дениълс топка пропусна целта. В същия момент прозвуча финалната сирена и Демоните се поздравиха със заслужена победа.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **519**.

— 4, 5 или 6 — отиди на **521**.

— всяко друго — отиди на **520**.

В продължението Сан Антонио показа по-добра игра и заслужено спечели победа. *Посочи едно число.*

— четно — отиди на [522](#).

— нечетно — отиди на [523](#).

В продължението Демоните показаха по-добра игра и заслужено спечелиха победа.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **519**.

— 4, 5 или 6 — отиди на **521**.

— всяко друго — отиди на **520**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 4. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 3. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 2. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 1. После отиди на [524](#).

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 0. После отиди на [524](#).

За да избереш втория противник на Демоните, посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **540**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **541**.

— всяко друго — отиди на **542**.

525

Отиди на [547](#).

551

Посочи едно число.

— четно — отиди на [547](#).

— нечетно — отиди на [549](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на **548**.

— нечетно — отиди на **549**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **546**.

— нечетно — отиди на **548**.

529

Отиди на [546](#).

555

530

Отиди на [553](#).

556

Посочи едно число.

— четно — отиди на **550**.

— нечетно — отиди на **553**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **550**.

— нечетно — отиди на **552**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **551**.

— нечетно — отиди на **552**.

534

Отиди на [551](#).

560

535

Отиди на [554](#).

561

Посочи едно число.

— четно — отиди на [554](#).

— нечетно — отиди на [556](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на [555](#).

— нечетно — отиди на [556](#).

Посочи едно число.

— четно — отиди на [555](#).

— нечетно — отиди на [557](#).

539

Отиди на [557](#).

565

Твоят съперник е Юта Джаз. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва треньорът на Юта?

- а) Джери Слоун
- б) Джон Лукас
- в) Джордж Карл

2. Как се казва залата на Юта?

- а) Делта Център
- б) Юта Стейдиъм
- в) Юта Център

3. Кой е основният реализатор на Юта?

- а) Карл Малоун
- б) Джон Стоктън
- в) Тайрън Корбин

4. Колко от играчите на Юта са изиграли над 2000 минути през редовния сезон?

- а) четирима
- б) петима
- в) шестима

5. В какво е най-добър Джон Стоктън?

- а) стрелба от тройката
- б) стрелба от фал
- в) асистенции

6. Какъв е прякорът на Карл Малоун?

- а) Пожарникаря
- б) Пътника
- в) Пощальона

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [543](#).

Твоят съперник е Сан Антонио. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Сан Антонио?
 - а) Хемисфеър Арена
 - б) Мемориал Арена
 - в) Мидоулендс Арена
 2. Как се казва треньорът на Сан Антонио?
 - а) Джон Лукас
 - б) Джордж Карл
 - в) Лари Браун
 3. Кой е овладял най-много отскочили топки?
 - а) Дейвид Робинсън
 - б) Денис Родмън
 - в) Уили Андерсън
 4. Кое е силното място на Сан Антонио?
 - а) стрелбата от тройката
 - б) чадърите
 - в) борбата под кошовете
 5. Колко точки средно на мач отбелязва Дейвид Робинсън?
 - а) 25,0 — 27,9
 - б) 28,0 — 28,9
 - в) 29,0 — 29,9
 6. Кой има най-добър процент в стрелбата от фал?
 - а) Уили Андерсън
 - б) Вин дел Негро
 - в) Дейвид Робинсън
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [544](#).

Твоят съперник е Минесота. Ето въпросите, които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Минесота?

- а) Тимбърлувс Арена
- б) Рейниън Арена
- в) Хемисфеър Арена

2. Кой е тройкаджията на отбора?

- а) Кристиан Лейтнър
- б) Айзия Райдър
- в) Чък Пърсън

3. Кой е отбелязал най-много точки средно на мач?

- а) Кристиан Лейтнър
- б) Айзия Райдър
- в) Чък Пърсън

4. Кой от тримата има най-добър процент при стрелбата от фал?

- а) Кристиан Лейтнър
- б) Айзия Райдър
- в) Чък Пърсън

5. Колко от играчите на Минесота са изиграли повече от 2000 минути през редовния сезон?

- а) четирима
- б) петима
- в) шестима

6. Кой има най-добър процент в стрелбата от тройката?

- а) Майк Уилямс
- б) Айзия Райдър
- в) Чък Пърсън

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [545](#).

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **525**.

— 1 или 2 точки — отиди на **526**.

— 3 или 4 точки — отиди на **527**.

— 5 или 6 точки — отиди на **528**.

— 7 точки — отиди на **529**.

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 6: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **530**.

— 1 или 2 точки — отиди на **531**.

— 3 или 4 точки — отиди на **532**.

— 5 или 6 точки — отиди на **533**.

— 7 точки — отиди на **534**.

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 2 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **535**.

— 1 или 2 точки — отиди на **536**.

— 3 или 4 точки — отиди на **537**.

— 5 или 6 точки — отиди на **538**.

— 7 точки — отиди на **539**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 3. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 0. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 2. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 1. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 1. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 3. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 2. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 0. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Минесота, точки — 0. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Минесота, точки — 2. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Минесота, точки — 1. После отиди на **558**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Минесота, точки — 3. После отиди на **558**.

Посочи едно число, за да избереш третия противник на Демоните от дивизия Среден Запад.

— четно — отиди на **559**.

— нечетно — отиди на **560**.

Следващият противник на Демоните бе непретенциозният състав на Далас Маверикс. И през този сезон Мустангите не успяха да налучкат верния ритъм. Отборът се закотви твърдо на последното място в НБА, губейки мач след мач. Ето защо никой не предричаше някакви особени затруднения за Торменто в този мач.

Как мислиш, трябва ли да се плашиш от чадъри, ко гато играчите ти атакуват коша на Далас?

— да — отиди на **561**.

— не — отиди на **562**.

Следващият противник на Демоните бе отборът на Денвър Нъгетс. През този сезон Златотърсачите се бореха да спечелят участие в плейофите и бяха на път да го постигнат. Специалистите предричаха оспорван мач.

Как мислиш, трябва ли да се страхуваш от чадъри, когато играчите ти атакуват коша на Денвър?

— да — отиди на **564**.

— не — отиди на **563**.

През по-голямата част от мача играчите на Демоните, съобразявайки се с тренировките указания, избягваха да атакуват през центъра. По време на играта стана ясно, че страховете на Карл Спенсър са били напразни — Мустангите нямаха в отбора си човек, който да прави много чадъри.

Посочи едно число.

— 3, 4 или 5 — отиди на **569**.

— 9, 10 или 11 — отиди на **570**.

— всяко друго — отиди на **571**.

Карл Спенсър бързо напипа слабото място на Далас — отборът нямаше силни играчи в центъра и не можеше да се противопостави на атаките на Демоните.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **571**.

— нечетно — отиди на **572**.

Тактиката на Спенсър с атаки през центъра претърпя пълен провал, защото в отбора на Денвър играеше един истински Голиат — огромният Дикембе Мутомбо, който с безбройните си чадъри съсипа Демоните.

Спенсър беше толкова изненадан от грешката си, че промени тактиката едва през втората част.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [565](#).

— нечетно — отиди на [566](#).

Спенсър се съобрази с присъствието на Дикембе Мутомбо в състава на Денвър. Огромният център беше рекордьор по чадъри и никак не беше здравословно човек да се опитва да го преодолее под коша. Ето защо Спенсър нареди на играчите си да избягват атаките през центъра.

Каква защита ще приложиш срещу Денвър?

— обикновена — отиди на [567](#).

— плътна — отиди на [568](#).

Тактическата грешка на Спенсър се оказа фатална за изхода от мача и Денвър спечели победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на [575](#).

— нечетно — отиди на [577](#).

Тактическата грешка на Спенсър не се оказа фатална за изхода на мача и в крайна сметка Демоните успяха да спечелят победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **576**.

— нечетно — отиди на **578**.

Спенсър предпочете обикновената защита в този мач, за да сгъсти играчите си в центъра и да опази най-опасния играч на Денвър — Мутомбо. Тази тактика му донесе успех.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **576**.

— нечетно — отиди на **578**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **573**.

— нечетно — отиди на **574**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Далас, точки — 0. После отиди на **579**.

570

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Далас, точки — 1. После отиди на [579](#).

596

571

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Далас, точки — 2. После отиди на **579**.

597

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Далас, точки — 3. После отиди на **579**.

При избора на защитна тактика Спенсър допусна грешка, защото се преосигури срещу и без това слабата далечна стрелба на Денвър, вместо да потърси насищане на центъра, за да затрудни играта на Мутомбо, но въпреки това Демоните успяха да победят в този мач.

Отиди на [578](#).

При избора на защитна тактика Спенсър допусна грешка, защото се преосигури срещу и без това слабата далечна стрелба на Денвър, вместо да потърси насищане на центъра, за да затрудни играта на Мутомбо. Златотърсачите се възползваха от това и постигнаха победа.

Отиди на [575](#).

575

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 1. После отиди на **579**.

601

576

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 3. После отиди на **579**.

602

577

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 0. После отиди на **579**.

603

578

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 2. После отиди на **579**.

604

За да определиш последния противник на Демоните от дивизия Среден Запад, посочи едно число.

- 4, 5 или 6 — отиди на **598**.
- 7, 9 или 11 — отиди на **599**.
- всяко друго — отиди на **600**.

580

Отиди на [606](#).

606

581

Посочи едно число.

— четно — отиди на **604**.

— нечетно — отиди на **606**.

607

Посочи едно число.

— четно — отиди на **604**.

— нечетно — отиди на **608**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **607**.

— нечетно — отиди на **608**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **605**.

— нечетно — отиди на **607**.

585

Отиди на [605](#).

611

586

Отиди на [609](#).

612

Посочи едно число.

— четно — отиди на **609**.

— нечетно — отиди на **611**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **611**.

— нечетно — отиди на **613**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **612**.

— нечетно — отиди на **613**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **610**.

— нечетно — отиди на **612**.

591

Отиди на [610](#).

617

592

Отиди на [614](#).

618

Посочи едно число.

— четно — отиди на **614**.

— нечетно — отиди на **616**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **616**.

— нечетно — отиди на **618**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **617**.

— нечетно — отиди на **618**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **615**.

— нечетно — отиди на **617**.

597

Отиди на [615](#).

623

Твоят съперник е Юта. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой има най-добър процент в стрелбата от фалове?

- а) Джеф Хорначек
- б) Джон Стоктън
- в) Тайрън Корбин

2. Кой най-често стреля от тройката?

- а) Джеф Хорначек
- б) Джон Стоктън
- в) Джей Хъмфрис

3. Кой има най-добър процент в стрелбата от тройката?

- а) Джеф Хорначек
- б) Джон Стоктън
- в) Джей Хъмфрис

4. Колко отскочили топки е овладял Карл Малоун през редовния сезон?

- а) 850 — 899
- б) 900 — 949
- в) 950 — 999

5. Кое е слабото място на Юта?

- а) борбата за отскочили топки
- б) чадърите
- в) стрелбата от тройката

6. Колко точки средно на мач прави Юта?

- а) 98,0 — 99,9
- б) 100,0 — 101,5
- в) 101,6 — 102,5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **601**.

Твоят съперник е Сан Антонио. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой вкарва най-много тройки?
 - а) Елис
 - б) Андерсън
 - в) Дел Негро
2. Кой има най-добър процент в стрелбата от фал?
 - а) Робинсън
 - б) Андерсън
 - в) Дел Негро
3. Колко точки средно на мач отбелязват Шпорите?
 - а) 99,0 — 101,5
 - б) 101,6 — 103,9
 - в) 104,0 — 108,0
4. Колко тройки средно на мач отбелязват Шпорите?
 - а) 0,0 — 2,5
 - б) 2,6 — 3,9
 - в) 4,0 — 6,6
5. Кой прави най-много чадъри?
 - а) Робинсън
 - б) Андерсън
 - в) Родмън
6. Колко чадъра общо е направил Робинсън?
 - а) 220 — 250
 - б) 251 — 280
 - в) 281 — 300

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [602](#).

Твоят съперник е Денвър. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. По кой показател Денвър е на първо място в NBA?
 - а) чадъри
 - б) овладени отскочили топки
 - в) пресечени топки
 2. Кой е вкарал най-много точки средно на мач?
 - а) Махмуд Абдул Рауф
 - б) Дикембе Мутомбо
 - в) Лафонзо Елис
 3. По кой показател Денвър е на предпоследно място в NBA?
 - а) отбелязани тройки
 - б) асистенции
 - в) пресечени топки
 4. Кой е тройкаджията на отбора?
 - а) Махмуд Абдул Рауф
 - б) Родни Роджърс
 - в) Реджи Уилямс
 5. По кой показател Мутомбо е първи в NBA?
 - а) борба за отскочили топки
 - б) чадъри
 - в) стрелба
 6. По кой показател Махмуд Абдул Рауф е първи в NBA?
 - а) стрелба от средно и дълго разстояние
 - б) стрелба от тройката
 - в) стрелба от фал
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **603**.

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

Въпрос 1: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 1 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **580**.

— 2 или 3 точки — отиди на **581**.

— 4 или 5 точки — отиди на **582**.

— 6 или 7 точки — отиди на **583**.

— 8 или 9 точки — отиди на **584**.

— 10 точки — отиди на **585**.

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

Въпрос 1: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **586**.

— 2 или 3 точки — отиди на **587**.

— 4 или 5 точки — отиди на **588**.

— 6 или 7 точки — отиди на **589**.

— 8 или 9 точки — отиди на **590**.

— 10 точки — отиди на **591**.

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

Въпрос 1: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 1 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 5: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **592**.

— 2 или 3 точки — отиди на **593**.

— 4 или 5 точки — отиди на **594**.

— 6 или 7 точки — отиди на **595**.

— 8 или 9 точки — отиди на **596**.

— 10 точки — отиди на **597**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 1. После отиди на **619**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 4. После отиди на **619**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 0. После отиди на **619**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 3. После отиди на **619**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Юта, точки — 2. После отиди на **619**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 0. После отиди на **619**.

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 4. После отиди на **619**.

611

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 1. После отиди на **619**.

637

612

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 3. После отиди на **619**.

638

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Сан Антонио, точки — 2. После отиди на **619**.

614

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 0. После отиди на **619**.

640

615

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 4. После отиди на **619**.

641

616

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 1. После отиди на **619**.

642

617

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 3. После отиди на **619**.

643

618

В таблицата „Дивизия Среден запад“ запиши: противник — Денвър, точки — 2. После отиди на **619**.

644

Сега трябва да определиш резултата от срещите на Торmento Диймънс с отборите от дивизия Среден Запад.

Първо виж таблицата „[Дивизия Среден запад](#)“ и събери получените точки от срещите с четирите противника. Запиши резултата в графата „събрани точки“ на същата таблица.

След това от таблицата „[Отчитане на резултати](#)“ виж какъв е резултатът на Демоните в проценти срещу отборите от дивизия Среден Запад. Ако си забравил как точно става това, прочети отново епизод 305 и после се върни да продължиш с четенето на епизод 619.

Когато определиш резултата от срещите на Демоните с отборите от дивизия Среден Запад в проценти, запиши този резултат в таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“.

След като изпълниш всички указания, отиди на **620**.

Започват мачовете с отборите от Тихоокеанската дивизия. Посочи едно число, за да определиш първия противник на Демоните.

— четно — отиди на **621**.

— нечетно — отиди на **643**.

Първият противник на Демоните от Тихоокеанската дивизия бе отборът на Сакраменто Кингс. Кралете се бореха с Клипърс за десетото място в конференцията и не проявяваха по-големи амбиции.

В един момент от играта Мич Ричмънд пренесе топката в полето на Демоните. Срещу него играеше №39.

Какво искаш да направи №39?

— да се опита да отнеме чисто топката, дори с риск да бъде преминат — отиди на [623](#).

— да фаулира Ричмънд при най-малката опасност да го изпусне — отиди на [622](#).

Ричмънд направи лъжливо движение и опита да елиминира №39, но тогава гардът извърши нарушение, за да го спре. Съдията веднага свири фала и Ричмънд трябваше да изпълни два наказателни удара.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5, 6 или 7 — отиди на **625**.

— 8, 9 или 12 — отиди на **628**.

— 10 или 11 — отиди на **629**.



- Виж оценката за защита на №39.
- по-малка от 5 — отиди на **626**.
 - точно 5 — отиди на **624**.
 - по-голяма от 5 — отиди на **627**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **626**.

— всяко друго — отиди на **627**.

Ричмънд вкара и двата наказателни удара.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 6 — отиди на **631**.

— всяко друго — отиди на **630**.

Мич Ричмънд направи лъжливо движение, за да премине пазача си. № 39 можеше да го фаулира, но предпочете чистата игра и се опита да отнеме топката от Ричмънд, но гардът на Сакраменто леко го преодоля, озова се на изгодна позиция за тройка и изстреля топката към коша.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 6 — отиди на **634**.

— всяко друго — отиди на **635**.

Мич Ричмънд направи лъжливо движение, за да премине пазача си. № 39 можеше да го фаулира, но предпочете чистата игра и се опита да отнеме топката от Ричмънд. Ръката му пресече пътя на топката и я бутна встрани от Ричмънд. Друг играч на Торmento хвана отбитата топка и започна атака за отбора си.

В този мач Демоните с лекота се наложиха над Кралете от Сакраменто.

Отиди на [641](#).

Ричмънд успя при първия опит, но когато стреля за втори път, топката отскочи от таблото и куп от играчи се опита да я овладее. В най-изгодни позиции бяха №33 и №37 от Торменто и Олдън Полинайс от Сакраменто.

Събери оценките за борба на играчите с номера 33 и 37. Каква е сумата?

— по-малка от 9 — отиди на **636**.

— точно 9 — отиди на **632**.

— по-голяма от 9 — отиди на **637**.

Ричмънд не успя и при двата опита. Когато при втория топката се удари в таблото и отскочи високо във въздуха, куп от играчи се устреми към нея. В най-изгодни позиции бяха № 13 и № 17 от Демоните и Олдън Полинайс от Кралете.

Събери оценките за борба на играчите с номера 13 и 17. Каква е сумата?

— по-малка от 9 — отиди на **638**.

— точно 9 — отиди на **633**.

— по-голяма от 9 — отиди на **637**.

Сакраменто направи учудващо силен мач срещу Демоните и се добра заслужено до победата.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 6 — отиди на **640**.

— всяко друго — отиди на **639**.

631

Демоните направиха слаб мач срещу отбора на Кралете и успяха с мъка да измъкнат победата в последните секунди.

Отиди на [642](#).

657

Посочи едно число.

— четно — отиди на **636**.

— нечетно — отиди на **637**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **637**.

— нечетно — отиди на **638**.

Изстреляната от Ричмънд топка влетя в коша на Демоните, а Карл Спенсър веднага извади №39, за да му разясни някои положения в играта срещу по-силен противник.

Сакраменто изигра много силен мач и закономерно стигна до победа.
Отиди на [640](#).

Изстреляната от Ричмънд топка се удари в таблото и отскочи право в ръцете на №27, който я подаде на един от гардовете и Торmento премина в атака.

Демоните се справиха с лекота със съпротивата на Сакраменто и закономерно постигнаха победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **641**.

— нечетно — отиди на **642**.

Полинайс успя да се пребори за отскочилата топка и я довкара, отбелязвайки две точки за отбора си. Сакраменто изигра много силен мач и закономерно стигна до победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **639**.

— нечетно — отиди на **640**.

Полинайс не успя да се пребори за тази топка и тя попадна в гард на Торменто, който започна атака за своя отбор.

Демоните се справиха с лекота със съпротивата на Сакраменто и закономерно постигнаха победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **641**.

— нечетно — отиди на **642**.

Полинайс успя да се пребори за отскочилата топка и я довкара, отбелязвайки две точки за отбора си. Сакраменто изигра много силен мач и закономерно стигна до победа.

Отиди на [639](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник —
Сакраменто, точки — 1. После отиди на **653**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Сакраменто, точки — 0. После отиди на **653**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник —
Сакраменто, точки — 3. После отиди на 653.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник —
Сакраменто, точки — 2. После отиди на **653**.

Първият противник на Демоните от Тихоокеанската дивизия бе отборът на Лос Анжелос Клипърс. Тяхната звезда Дани Менинг бе разменен по средата на сезона за Доминик Уилкинс от Атланта Хоукс в една взаимноизгодна и за двата клуба сделка.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 12 — отиди на **648**.

— 6 или 7 — отиди на **647**.

— всяко друго — отиди на **644**.

Уилкинс бе пристигнал в Клипърс само преди две седмици и гореше от желание да докаже на новите си работодатели, че замяната си е заслужавала. Той започна мача много силно и Спенсър разбра, че трябва да противопостави отличен защитник срещу него.

Ако си записал в активната листа Гордън Майлс, отиди на [645](#). В противен случай отиди на [646](#).

Имаше само едно крило в отбора на Демоните, което можеше да се справи с развихрилия се Уилкинс и това беше Гордън Майлс. Спенсър не очакваше, че младокът ще се представи толкова добре, но Майлс направо обезличи Уилкинс и с това съпротивата на Клипърс приключи. Демоните извоюваха нова победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **649**.

— нечетно — отиди на **650**.

Спенсър знаеше решението на проблема, но не притежаваше нужния играч и скоро се разбра, че никой няма да успее да спре Уилкинс, който поведе отбора си към победа и завърши мача с впечатляващото постижение от 43 точки.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **651**.

— нечетно — отиди на **652**.

В този мач Клипърс не можаха да се възползват от услугите на Доминик Уилкинс, който бе получил малка контузия предишния ден и бе оставен да почива. Без него отборът му игра вяло и апатично и Демоните лесно постигнаха нова победа.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **649**.

— нечетно — отиди на **650**.

В този мач Клипърс не можаха да се възползват от услугите на Доминик Уилкинс, който бе получил малка контузия предишния ден и бе оставен да почива. Без него отборът му игра вяло и апатично и Демоните лесно постигнаха нова победа.

Отиди на [649](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Клипърс, точки — 3. После отиди на **653**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Клипърс, точки — 2. После отиди на **653**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Клипърс, точки — 1. После отиди на **653**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Клипърс, точки — 0. После отиди на **653**.

За да определиш следващия противник от Тихоокеанската дивизия, посочи едно число.

- 4, 5 или 6 — отиди на **672**.
- 7, 9 или 11 — отиди на **673**.
- всяко друго — отиди на **674**.

654

Отиди на [681](#).

680

655

Посочи едно число.

— четно — отиди на **679**.

— нечетно — отиди на **681**.

681

Посочи едно число.

— четно — отиди на **679**.

— нечетно — отиди на **682**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **678**.

— нечетно — отиди на **682**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **678**.

— нечетно — отиди на **680**.

659

Отиди на **680**.

685

660

Отиди на [686](#).

686

661

Посочи едно число.

— четно — отиди на **684**.

— нечетно — отиди на **686**.

687

Посочи едно число.

— четно — отиди на **684**.

— нечетно — отиди на **687**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **683**.

— нечетно — отиди на **687**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **683**.

— нечетно — отиди на **685**.

665

Отиди на [685](#).

691

666

Отиди на [691](#).

692

667

Посочи едно число.

— четно — отиди на **689**.

— нечетно — отиди на **691**.

693

Посочи едно число.

— четно — отиди на **689**.

— нечетно — отиди на **692**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **688**.

— нечетно — отиди на **692**.

670

Посочи едно число.

— четно — отиди на **688**.

— нечетно — отиди на **690**.

696

671

Отиди на [690](#).

697

Твоят съперник е Голдън Стейт. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой има най-висок процент в стрелбата о тройката?

- а) Лейтриъл Спируел
- б) Крис Мълин
- в) Кейт Дженингс

2. По кой показател Крис Уебър влиза сред петимата най-добри на NBA?

- а) борба за отскочили топки
- б) чадъри
- в) стрелба

3. По колко точки средно на мач прави Лейтриъл Спируел?

- а) 17,0 — 19,5
- б) 19,6 — 21,9
- в) 22,0 — 25,0

4. Кой има най-висок процент при стрелба от фал?

- а) Лейтриъл Спируел
- б) Крис Мълин
- в) Кейт Дженингс

5. Какъв е процентът на успешна стрелба от тройката на Голдън Стейт?

- а) 25
- б) 33
- в) 40

6. На какъв пост играе Крис Мълин?

- а) крило
- б) гард
- в) център

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [675](#).

Твоят съперник е Лос Анжелос Лейкърс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой прави най-много точки средно на мач?

- а) Владе Дивац
- б) Ник ван Ексъл
- в) Сидейл Трийт

2. Как се казва залата на Лейкърс?

- а) Омни
- б) Форум
- в) Симит

3. Кой е основният тройкаджия на отбора?

- а) Ник ван Ексъл
- б) Дъг Кристи
- в) Джеймс Уорти

4. На какъв пост играе Владе Дивац?

- а) гард
- б) крило
- в) център

5. Кой прави най-много чадъри?

- а) Владе Дивац
- б) Елдън Кембъл
- в) Джеймс Уорти

6. Кой от изброените играчи влиза в петицата най-добри на NBA по съответния показател?

- а) Владе Дивац по овладени отскочили топки
- б) Ник Ван Ексъл по асистенции
- в) Сидейл Трийт по успешна стрелба от фал

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [676](#).

Твоят съперник е Портланд. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Портланд?
 - а) Мемориал Арена
 - б) Мемориал Колизеум
 - в) Колизеум
2. Кой стреля най-често от тройката?
 - а) Клайд Дрекслер
 - б) Тери Портър
 - в) Трейси Мъри
3. Кой има най-висок процент в стрелбата от тройката?
 - а) Клайд Дрекслер
 - б) Тери Портър
 - в) Трейси Мъри
4. Кой има най-висок процент в стрелбата от фал?
 - а) Клайд Дрекслер
 - б) Тери Портър
 - в) Трейси Мъри
5. Кой е овладял най-много отскочили топки?
 - а) Клиф Робинсън
 - б) Клайд Дрекслер
 - в) Бък Уилямс
6. Кой има най-много асистенции?
 - а) Род Стрикланд
 - б) Тери Портър
 - в) Клайд Дрекслер

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [677](#).

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 2 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **654**.

— 2 или 3 точки — отиди на **655**.

— 4 или 5 точки — отиди на **656**.

— 6 или 7 точки — отиди на **657**.

— 8 или 9 точки — отиди на **658**.

— 10 точки — отиди на **659**.

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

Въпрос 1: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **660**.

— 2 или 3 точки — отиди на **661**.

— 4 или 5 точки — отиди на **662**.

— 6 или 7 точки — отиди на **663**.

— 8 или 9 точки — отиди на **664**.

— 10 точки — отиди на **665**.

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 6: а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **666**.

— 2 или 3 точки — отиди на **667**.

— 4 или 5 точки — отиди на **668**.

— 6 или 7 точки — отиди на **669**.

— 8 или 9 точки — отиди на **670**.

— 10 точки — отиди на **671**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 3. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 1. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 4. После отиди на **693**.

681

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 0. После отиди на **693**.

707

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 2. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 3. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 1. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 4. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 0. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 2. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Портланд, точки — 3. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Портланд, точки — 1. После отиди на **693**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Портланд, точки — 4. После отиди на **693**.

691

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Портланд, точки — 0. После отиди на **693**.

717

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Портланд, точки — 2. После отиди на **693**.

За да избереш третия противник от Тихоокеанската дивизия, посочи едно число.

— четно — отиди на **694**.

— нечетно — отиди на **720**.

Поредният противник в битката за влизане в плейофите бе отборът на Голдън Стейт Уориърс, който правеше силен сезон и без съмнение щеше да се класира сред първите осем в своята конференция.

Ти имаше възможност да запишеш двама играчи от Голдън Стейт в активната листа на Демоните. Това са Крис Уебър и Крис Мълин. Ако си записал:

- само Крис Мълин — отиди на [695](#).
- само Крис Уебър — отиди на [696](#).
- и двамата — отиди на [697](#).
- нито един от двамата — отиди на [698](#).

Стана оспорван мач, в който главни действащи лица бяха Крис Мълин от Демоните и Крис Уебър от Воините. Все пак Мълин имаше леко превъзходство, защото неговият отбор имаше по-добри играчи, които подпомагаха усилията му.

Посочи едно число.

— 2 или 5 — отиди на **699**.

— всяко друго — отиди на **700**.

Стана оспорван мач, в който главни действащи лица бяха Крис Уебър от Демоните и Крис Мълин от Воините. Все пак Уебър имаше леко превъзходство, защото неговият отбор имаше по-добри играчи, които подпомагаха усилията му.

Посочи едно число.

— 2 или 5 — отиди на **701**.

— всяко друго — отиди на **702**.

Но точно срещу Торmento Воините нямаха никакъв шанс, защото срещу тях играеха две от бившите им звезди — Крис Мълин и Крис Уебър. Двамата направиха много силен мач и бяха в основата на успеха на Демоните.

Посочи едно число.

— 4 или 5 — отиди на **719**.

— 7, 8 или 9 — отиди на **715**.

— всяко друго — отиди на **716**.

Воините успяха да си върнат Крис Мълин в началото на сезона и сега тази тяхна постъпка бе на път да им се заплати богато, защото Мълин правеше страхотен мач. Вдъхновени от примера му, Лейтриъл Спируел и Крис Уебър също се развихриха.

Карл Спенсър се разхождаше неспокойно пред резервната скамейка, скачаше, викаше, жестикулираше, гризеше си нервно ноктите и накрая, когато видя, че нищо от това няма да помогне на отбора му, взе прекъсване.

На какво ще изградиш тактиката си в този мач?

— на здрава защита — отиди на **703**.

— на далечна стрелба — отиди на **704**.

— на средна и далечна стрелба — отиди на **705**.

В крайна сметка Уебър донесе победата на своя отбор, активно подпомаган от другата звезда на Голдън Стейт — Лейтриъл Спируел.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **717**.

— нечетно — отиди на **718**.

700

В крайна сметка Мълин донесе победата на Демоните, активно подпомаган от съотборниците си.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 12 — отиди на **719**.

— 6 или 7 — отиди на **716**.

— всяко друго — отиди на **715**.

701

В крайна сметка Мълин донесе победата на своя отбор, активно подпомаган от другата звезда на Голдън Стейт — Лейтриъл Спируел.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **717**.

— нечетно — отиди на **718**.

В крайна сметка Уебър донесе победата на Демоните, активно подпомаган от съотборниците си.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 12 — отиди на **719**.

— 6 или 7 — отиди на **716**.

— всяко друго — отиди на **715**.

703

В едноминутното прекъсване Спенсър направи промяна в тактиката на отбора и заложи всичко на добрата игра в защита.

Събери оценките за защита на играчите с номер 13, 17, 37, 29 и 39.

Ако сумата е:

— по-малка от 18 — отиди на **709**.

— между 18 и 22 — отиди на **706**.

— по-голяма от 22 — отиди на **710**.

В едноминутното прекъсване Спенсър направи промяна в тактиката на отбора и заложи всичко на далечната стрелба.

Събери оценките за стрелба от тройката на играчите с номера 19, 29 и 39 и прибави към тази сума оценката за стрелба от тройката на едно от крилата, което ти си избереш. Ако крайният резултат е:

— по-малък от 13 — отиди на **711**.

— 13 или 14 — отиди на **707**.

— 15 или 16 — отиди на **712**.

В едноминутното прекъсване Спенсър направи промяна в тактиката на отбора и заложи всичко на стрелбата от средно и далечно разстояние.

Събери оценките за средна стрелба и стрелба от тройката на играчите с номера 29, 39, 17, и 37. Ако сумата е:

— по-малка от 26 — отиди на **713**.

— между 26 и 31 — отиди на **708**.

— по-голяма от 31 — отиди на **714**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **709**.

— нечетно — отиди на **710**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **711**.

— нечетно — отиди на **712**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **713**.

— нечетно — отиди на **714**.

Слабата игра в защита провали тактиката на Спенсър и Демоните загубиха този мач. *Посочи едно число.*

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **717**.

— всяко друго — отиди на **718**.

710

Добрата игра в защита донесе победата на Демоните в този мач.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **719**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **716**.

— всяко друго — отиди на **715**.

Слабата далечна стрелба провали тактиката на Спенсър и Демоните загубиха този мач.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **717**.

— всяко друго — отиди на **718**.

712

Гардовете на Демоните съсипаха Воините от тройки и Торменто спечели победа.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **719**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **716**.

— всяко друго — отиди на **715**.

Слабата стрелба провали тактиката на Спенсър и Демоните загубиха този мач.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **717**.

— всяко друго — отиди на **718**.

Отличната стрелба на гардовете и крилата на Демоните донесе победата на Торменто.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **719**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **716**.

— всяко друго — отиди на **715**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 3. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши противник — Голдън Стейт, точки — 4. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 0. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 1. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 2. После отиди на [732](#).

Поредният противник в битката за влизане в плейофите бе отборът на Лос Анжелос Лейкърс, който правеше слаб сезон и нямаше никакви надежди за влизане в плейофите. Това обаче не означаваше, че мачът щеше да бъде лесен. В срещата не вземаше участие Ник ван Ексъл, който бе получил лека контузия по време на тренировка и трябваше да почива няколко дни.

За да определиш защитната тактика в този мач трябва да решиш дали Лейкърс притежават тройкаджии, с които си заслужава да се съобразяваш. Ако решиш, че притежават, отиди на [726](#). В противен случай отиди на [727](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 4. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 2. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 0. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 1. После отиди на [732](#).

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Лейкърс, точки — 3. После отиди на [732](#).

Карл Спенсър предпочете плътната защита, но това даде на Езерняците възможност да използват разреденото пространство под коша с комбинативна игра и да направят мача оспорван.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **728**.

— нечетно — отиди на **729**.

Карл Спенсър с право пренебрегна далечната стрелба на Езерняците за сметка на затварянето на центъра. Така противникът не можа да получи пространство за своята комбинативна игра. Тогава Езерняците заложиха на точния мерник на Дъг Кристи и Джеймс Уорти.

Посочи едно число.

— 8, 9 или 10 — отиди на **730**.

— всяко друго — отиди на **731**.

Получи се добър мач, в който спортното щастие даде победата на Езерняците.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **723**.

— нечетно — отиди на **724**.

Получи се добър мач, в който спортното щастие даде победата на Демоните.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 6 — отиди на **722**.

— 7 или 8 — отиди на **725**.

— всяко друго — отиди на **721**.

Въпреки правилната тактика, избрана от Спенсър, Демоните трябваше да се примирят със загубата, защото тримата стрелци на Лейкърс имаха фантастичен ден.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **723**.

— нечетно — отиди на **724**.

731

Благодарение на правилната тактика, избрана от Спенсър, Демоните успяха да извоюват победа.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 6 — отиди на **725**.

— 7 или 8 — отиди на **722**.

— всяко друго — отиди на **721**.

За да определиш последния противник на Демоните от Тихоокеанската дивизия, посочи едно число.

- 4, 5 или 6 — отиди на **748**.
- 7, 9 или 11 — отиди на **749**.
- всяко друго — отиди на **750**.

733

Отиди на [757](#).

759

734

Посочи едно число.

— четно — отиди на [755](#).

— нечетно — отиди на [757](#).

760

735

Посочи едно число.

— четно — отиди на **755**.

— нечетно — отиди на **756**.

761

736

Посочи едно число.

— четно — отиди на [754](#).

— нечетно — отиди на [756](#).

762

737

Отиди на [754](#).

763

738

Отиди на [761](#).

764

Посочи едно число.

— четно — отиди на **759**.

— нечетно — отиди на **761**.

740

Посочи едно число.

— четно — отиди на **759**.

— нечетно — отиди на **760**.

766

741

Посочи едно число.

— четно — отиди на **758**.

— нечетно — отиди на **760**.

767

742

Отиди на [758](#).

768

743

Отиди на [765](#).

769

744

Посочи едно число.

— четно — отиди на **763**.

— нечетно — отиди на **765**.

770

Посочи едно число.

— четно — отиди на **763**.

— нечетно — отиди на **764**.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **762**.

— нечетно — отиди на **764**.

747

Отиди на [762](#).

773

Твоят съперник е Голдън Стейт. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой е вкарал най-много тройки през сезона?

а) Лейтриъл Спируел

б) Крис Мълин

в) Кейт Дженингс

2. Кой играе център в Голдън Стейт?

а) Били Оуенс

б) Крис Уебър

в) Крис Мълин

3. Кой прави най-много точки средно на мач?

а) Лейтриъл Спируел

б) Крис Уебър

в) Крис Мълин

4. Кой е овладял най-много отскочили топки?

а) Крис Уебър

б) Крис Мълин

в) Били Оуенс

5. Колко играчи на Голдън Стейт са отбелязали над 1000 точки през редовния сезон?

а) двама

б) трима

в) четирима

6. На какъв пост играе Лейтриъл Спируел?

а) център

б) гард

в) крило

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [751](#).



Твоят съперник е Лос Анжелос Клипърс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Клипърс?
 - а) Мемориъл Арена
 - б) Мемориъл Колизеум
 - в) Мемориъл Стейдиъм
2. Как се казва звездата на Клипърс?
 - а) Дани Менинг
 - б) Доминик Уилкинс
 - в) Рон Харпър
3. Кой е вкарал най-много точки средно на мач?
 - а) Елмър Спенсър
 - б) Доминик Уилкинс
 - в) Рон Харпър
4. Кой е основният тройкаджия на отбора?
 - а) Елмър Спенсър
 - б) Доминик Уилкинс
 - в) Рон Харпър
5. На какъв пост играе Рон Харпър?
 - а) гард
 - б) крило
 - в) център
6. Кой е направил най-много чадъри?
 - а) Доминик Уилкинс
 - б) Дани Менинг
 - в) Елмър Спенсър

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [752](#).

Твоят съперник е Сакраменто. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Сакраменто?
 - а) Арко Арена
 - б) Брадли Център
 - в) Оуклънд Колизеум
 2. На какъв пост играе Олдън Полинайс?
 - а) гард
 - б) крило
 - в) център
 3. Кой е основният тройкаджия на отбора?
 - а) Мич Ричмънд
 - б) Спъд Уеб
 - в) Олдън Полинайс
 4. Каква е средната резултатност на отбора?
 - а) 97,0 — 99,4
 - б) 99,5 — 101,9
 - в) 102,0 — 104,0
 5. Кой е основният реализатор на отбора?
 - а) Мич Ричмънд
 - б) Лайънъл Симънс
 - в) Олдън Полинайс
 6. Кой е основният борец за отскочили топки в отбора?
 - а) Мич Ричмънд
 - б) Лайънъл Симънс
 - в) Олдън Полинайс
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [753](#).

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 2 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **733**.

— или 2 точки — отиди на **734**.

— 3 или 4 точки — отиди на **735**.

— 5 или 6 точки — отиди на **736**.

— 7 точки — отиди на **737**.

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **738**.

— 1 или 2 точки — отиди на **739**.

— 3 или 4 точки — отиди на **740**.

— 5 или 6 точки — отиди на **741**.

— 7 точки — отиди на **742**.

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 5: а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 6: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **743**.

— 1 или 2 точки — отиди на **744**.

— 3 или 4 точки — отиди на **745**.

— 5 или 6 точки — отиди на **746**.

— 7 точки — отиди на **747**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 3. После отиди на **766**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 1. После отиди на **766**.

756

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 2. После отиди на **766**.

783

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Голдън Стейт, точки — 0. После отиди на **766**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Клипърс, точки — 3. После отиди на **766**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Клипърс, точки — 1. После отиди на **766**.

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Клипърс, точки — 2. После отиди на **766**.

761

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник — Лос Анжелос Клипърс, точки — 0. После отиди на **766**.

788

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник —
Сакраменто, точки — 3. После отиди на **766**.

763

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник —
Сакраменто, точки — 1. После отиди на **766**.

790

764

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник —
Сакраменто, точки — 2. После отиди на **766**.

791

765

В таблицата „Тихоокеанска дивизия“ запиши: противник —
Сакраменто, точки — 0. После отиди на **766**.

792

Сега трябва да определиш резултата от срещите на Торmento Диймънс с отборите от Тихоокеанската дивизия.

Първо виж таблицата „[Тихоокеанска дивизия](#)“ и събери получените точки от срещите с четирите противника. Запиши резултата в графата „събрани точки“ на същата таблица.

След това от таблицата „[Отчитане на резултати](#)“ виж какъв е резултатът на Демоните в проценти срещу отборите от Тихоокеанската дивизия. Ако си забравил как точно става това, прочети отново епизод 305 и после се върни да продължиш с четенето на епизод 766.

Когато определиш резултата от срещите на Демоните с отборите от Тихоокеанската дивизия в проценти, запиши този резултат в таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“.

След като изпълниш всички указания, отиди на [767](#).

Сега трябва да попълниш окончателно таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“. Събери процентите, получени в срещите с отборите от четирите дивизии, и запиши резултата в графата „Общ резултат“ на същата таблица.

Когато изпълниш тези указания, посочи едно число.

— четно — отиди на [776](#).

— нечетно — отиди на [777](#).

Дейв Нелсън и Карл Спенсър се бяха събрали в президентския кабинет и тъжно размишляваха върху перспективите за своето бъдеще.

— Ти може би ще останеш — предположи вяло Карл, — но аз със сигурност ще получа здрав шут в задника. От опит знам, че при неуспех треньорът винаги е виновен.

— Ти не си виновен, Карл — каза Дейв.

— И ти не си виновен, Дейв — каза Карл.

— Глупости! — казаха двамата в хор.

После за около минута в стаята настъпи тишина.

— Кофти беше да не се класираме за плейофите — обади се Карл. — Бях измислил как да смачкаме Хюстън и Сиатъл.

— Наистина ли?

— Без майтап. Ама сега планът ми не струва пукната пара.

— Както и шансовете ни Торменто да поднови договора си с нас — вметна примирено Дейв.

В този момент телефонът иззвъня и Дейв вдигна слушалката.

— Здравсти, Дейв — прозвуча унило гласът на кмета Дъглас Браун.

— Здравсти, Дъглас. Какво ново?

— Имам една добра и една лоша новина за вас двамата с Карл. И ще цитирам стария виц — с коя от двете да започна?

— Така ли? — любопитства Дейв. — Чудно ми е каква ли ще е добрата новина, а за лошата — мисля, че и хлапаците я знаят.

— Идва добрата новина — предупреди Браун. — От днес вие двамата няма да сте изложени на постоянен стрес, няма да работите по двадесет и четири часа на ден и няма да си скубите косите при всеки кош на противника на Торменто.

— Ха-ха, Дъглас — прекъсна го Дейв. — Уволнени ли сме?

— Страхувам се, че положението съвсем точно отговаря на предвиждането ти, Дейв. Не го приемай лично.

— Няма — обеща Нелсън и затвори телефона. Ако някой в този момент го беше обвинил в невъзпитано държание, той би му възразил, че все пак е затворил слушалката съвсем тихо, докато би било напълно по силите му и да я тресне.

— И така? — попита Карл без капчица надежда.

— Предлагам — започна твърдо Дейв — да отидем в най-близкия бар и да му ударим по едно по случай уволнението ни.

— Ако ги направиш три-четири, идвам — усмихна се Карл.

— Дадено — рече Дейв и двамата напуснаха президентския кабинет.

Както вече разбра, читателю, този край не е особено приятен, освен ако нямаш склонност към мазохизъм. Но не се отчайвай, тази книга е трудна и е почти невъзможно по честен начин да станеш шампион от първи път. Затова опитай пак!

Дейв Нелсън и Карл Спенсър се бяха събрали в президентския кабинет, за да отпразнуват класирането на Демоните за плейофите.

— Засега спасихме кожата, Дейв — каза уморено треньорът. — Чудя се кой ли ще е първият ни противник?

— Мен ме интересуват малко по-други въпроси.

— Например?

— Колко са приходите на Торmento от редовния сезон. Дебора всеки момент ще ми донесе тези сведения от икономистите на клуба.

Едновременно с тези думи секретарката влезе в кабинета и постави пред Дейв малка папка с документи.

— Благодаря, Дебора — кимна ѝ той и нетърпеливо отгърна първата страница.

Виж от таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“ какъв е твоят общ резултат и чрез него определи на кой епизод трябва да отидеш.

— от 52,5 до 56,9 — отиди на [770](#).

— от 57,0 до 61,4 — отиди на [771](#).

— от 61,5 до 65,9 — отиди на [772](#).

— от 66,0 до 70,4 — отиди на [773](#).

— от 70,5 до 74,9 — отиди на [774](#).

— от 75,0 до 100,0 — отиди на [775](#).

770

Посочи едно число.

— четно — отиди на **783**.

— нечетно — отиди на **784**.

798

771

Посочи едно число.

— четно — отиди на **785**.

— нечетно — отиди на **786**.

799

Посочи едно число.

— четно — отиди на **787**.

— нечетно — отиди на **788**.

773

Посочи едно число.

— четно — отиди на **789**.

— нечетно — отиди на **790**.

801

Посочи едно число.

— четно — отиди на **791**.

— нечетно — отиди на **792**.

775

Посочи едно число.

— четно — отиди на **793**.

— нечетно — отиди на **794**.

803

От таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“ виж своя общ резултат от срещите с отборите от четирите дивизии. Ако твоят резултат е по-малък от 52,5 процента, отиди на [768](#). В противен случай отиди на [769](#).

От таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“ виж своя общ резултат от срещите с отборите от четирите дивизии. Ако твоят резултат е по-малък от 53,75 процента, отиди на [768](#). В противен случай отиди на [769](#).

— Тук има и още нещо — забеляза Дейв. — Прогнози за приходите от плейофите. Мачовете в първия кръг носят около пет милиона. При класиране за втория можем да се надяваме на още шест милиона, а финалът на конференцията би ни донесъл към седем милиона долара.

— А големият финал? — попита Карл.

— Там сумата е около седем и половина милиона долара. Хубави сумички, ако успеем да се доберем до тях.

— Дейв — предпазливо започна Спенсър, — знам, че парите са проблем, но се чудя дали не можеш да отделиш няколко — не повече от пет — милиона, за да подсилим отбора.

— Как?

— Като вземем назаем някой играч от клуб, който не е успял да се класира за плейофите. Не настоявам, защото не знам какви заеми трябва да връща клуба и с какви пари точно разполага в касата, но направи една бърза сметка и реши дали да не потърся ново попълнение.

Трябва да знаеш, че в края на играта Торменто не бива да има дългове. Ако не ти достигне дори само половин милион да си върнеш заема към банката (в случай че изобщо си вземал пари назаем от банката), тогава губиш поради фалит. Ето защо трябва много точно да прецениш дали ти трябва нов играч, като се съобразиш с дълговете на клуба, банковата му сметка и прогнозите за евентуални приходи от плейофите.

Ако решиш да вземеш назаем ново попълнение, с което да подсилиш отбора за плейофите, отиди на [779](#). В противен случай отиди на [795](#).

— Става — кимна Дейв след кратък размисъл. — Имаш ли нещо предвид?

— Можем да вземем трима играчи. Центърът на Лейкърс Владе Дивац ще ни струва четири милиона. Крилото на Филадельфия Кларънс Уедърспон ще играе за нас само срещу три милиона. А най-скъп е гардът на Бостън Дий Браун, който се предлага за четири и половина милиона.

— Ти кого искаш, Карл? — попита го Дейв.

Ти кого искаш, читателю?

— Владе Дивац — отиди на **780**.

— Кларънс Уедърспон — отиди на **781**.

— Дий Браун — отиди на **782**.

— Какво ще кажеш за Дивац? — предложи Спенсър.

— Твой е! — кимна Дейв и скоро Дивац се присъедини към Демоните в техния поход към титлата.

Запиши Дивац в последния ред на таблицата „Активна листа“. Вече знаеш как да попълниш данните му.

КАК ДА ОПРЕДЕЛИШ НОМЕРА МУ?

Избери по-слабия от твоите два центъра и го зачеркни в таблицата. Номерът на зачеркнатия играч става номер на Дивац.

ДАННИ НА ВЛАДЕ ДИВАЦ

пост: център, име: Владе Дивац, стрелба тройки: 2, стрелба средна: 5, стрелба фалове: 2, дрибъл: 2, пас: 3, борба: 6, защита: 4.

В таблицата „Пару“ отбележи, че си дал 4,0 милиона за Дивац.

Когато запишеш новия играч, ти си завършил с подготовката за плейофите. Отиди на **796**.

— Какво ще кажеш за Уедърспон? — предложи Спенсър.

— Твой е! — кимна Дейв и скоро Уедърспон се присъедини към Демоните в техния поход към титлата.

Запиши Уедърспон в последния ред на таблицата „Активна листа“.
Вече знаеш как да попълниш данните му.

КАК ДА ОПРЕДЕЛИШ НОМЕРА МУ?

Избери най-слабия от трите си крила и го зачеркни в таблицата. Номерът на зачеркнатия играч става номер на Уедърспон.

ДАНИИ НА КЛАРЪНС УЕДЪРСПОН

пост: крило, име: Кларънс Уедърспон, стрелба тройки: 2, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 2, дрибъл: 6, пас: 2, борба: 5, защита: 5.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 3,0 милиона за Уедърспон.

Когато запишеш новия играч, ти си завършил с подготовката за плейофите. Отиди на **796**.

— Какво ще кажеш за Браун? — предложи Спенсър.

— Твой е! — кимна Дейв и скоро Браун се присъедини към Демоните в техния поход към титлата.

Запиши Браун в последния ред на таблицата „Активна листа“. Вече знаеш как да попълниш данните му.

КАК ДА ОПРЕДЕЛИШ НОМЕРА МУ?

Избери най-слабия от трите си гарда и го зачеркни в таблицата. Номерът на зачеркнатия играч става номер на Браун.

ДАНИ НА ДИЙ БРАУН

пост: гард, име: Дий Браун, стрелба тройки: 3, стрелба средна: 4, стрелба фалове: 5, дрибъл: 5, пас: 3, борба: 2, защита: 4.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си дал 4,5 милиона за Браун.

Когато запишеш новия играч, ти си завършил с подготовката за плейофите. Отиди на **796**.

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на дванадесет милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си получил 12,0 милиона долара.

След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на тринадесет и половина милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пари“, че си получил 13,5 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на петнадесет и половина милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си получил 15,5 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — любопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на четиринадесет милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пари“, че си получил 14,0 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на седемнадесет и половина милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си получил 17,5 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на шестнадесет милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пари“, че си получил 16,0 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на осемнадесет милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пари“, че си получил 18,0 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на деветнадесет и половина милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „*Пари*“, че си получил 19,5 милиона долара. След това отиди на **778**.

— Какво пише там? — полюбопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на двадесет и един и половина милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пару“, че си получил 21,5 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — любопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на двадесет милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „*Пари*“, че си получил 20,0 милиона долара.

След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — любопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на двадесет и два милиона отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „*Пари*“, че си получил 22,0 милиона долара.

След това отиди на [778](#).

— Какво пише там? — любопитства Спенсър.

— Печалбата ни възлиза на двадесет и четири милиона — отговори му Дейв.

Отбележи в таблицата „Пари“, че си получил 24,0 милиона долара. След това отиди на [778](#).

— Май ще трябва да се оправяш без ново попълнение — реши Дейв.
— В момента не можем да си позволим допълнителни разходи.

— Така да бъде — примири се Карл.

Отборът на Торменто е готов за началото на плейофите. Отиди на
796.

От таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“ виж общия резултат на Демоните. Ако е по-малък от 65,0 процента, отиди на [798](#). В противен случай отиди на [797](#).

Всички, които отскоро се интересуват от NBA сигурно, са си задавали въпроса защо трябва да се играят толкова много мачове през редовния сезон, когато след тях повече от половината от отборите продължават борбата за титлата в плейофите.

Дейв Нелсън съвсем не беше новак в NBA, но също често размишляваше над този проблем. И трябваше да научи името на първия противник на Демоните, за да се успокои любознателният му дух.

Смисълът на редовния сезон е в това, че силните отбори в първия кръг не се срещат помежду си. Ето защо Торmento избегна Сиатъл, Хюстън и Финикс и трябваше да доказва класата си срещу Портланд.

Противникът не беше особено силен и Демоните с лекота се справиха с първото препятствие по пътя към титлата. Те победиха в двете си домакинства после си позволиха да загубят първия мач навън, но спечелиха следващия и с резултат 3:1 се класираха за полуфинала на Западната конференция.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **888**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **889**.

— всяко друго — отиди на **887**.

Демоните не успяха да постигнат висок процент през редовния сезон и затова още първият им противник в плейофите беше сред сериозните претенденти за шампионската титла — Финикс Сънс.

Двата отбора си размениха по две домакински победи и преди петия мач резултатът беше 2:2. Слънцата имаха по-висок процент и затова имаха правото да бъдат домакини в решителния пети мач, което даваше основание на Баркли и компания да бъдат уверени в победата си.

Но никой в щаба на Демоните не беше съгласен с тях.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **799**.

— всяко друго — отиди на **800**.

Резултатът от първата четвърт на петия мач ще бъде определен с тест. Някои от въпросите на теста ще бъдат свързани с отбора на Финикс, а за да отговориш на други ще трябва да поглеждаш в таблицата „Активна листа“, защото те са свързани с възможностите на играчите на Торmento. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Финикс?
 - а) Западна Арена
 - б) Финикс Арена
 - в) Омни
 2. Как се казва треньорът на Финикс?
 - а) Дон Чейни
 - б) Пол Уестфол
 - в) Майк Фратело
 3. Колко човека от Финикс са изиграли над 2000 минути през редовния сезон?
 - а) четирима
 - б) петима
 - в) шестима
 4. Събери оценките на №19 и №39 за защита. Каква е сумата?
 - а) по-малка от 10
 - б) по-голяма или равна на 10
 5. Събери оценките за борба за отскочили топки на №13 и №33. Каква е сумата?
 - а) по-малка от 8
 - б) по-голяма или равна на 8
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **801**.

Резултатът от първата четвърт на петия мач ще бъде определен с тест. Някои от въпросите на теста ще бъдат свързани с отбора на Финикс, а за да отговориш на други ще трябва да поглеждаш в таблицата „Активна листа“, защото те са свързани с възможностите на играчите на Торmento. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Колко човека от Финикс са направили над 1000 точки през редовния сезон?

- а) четирима
- б) петима
- в) шестима

2. Кой е основният тройкаджия на отбора?

- а) Чарлз Баркли
- б) Кевин Джонсън
- в) Дан Марли

3. Кой е овладял най-много отскочили топки?

- а) Чарлз Баркли
- б) Дан Марли
- в) Ей Си Грийн

4. Събери оценките за защита на №19 и №29. Каква е сумата?

- а) по-малка от 10
- б) по-голяма или равна на 10

5. Събери оценките на № 17, № 27 и № 37 за стрелбата от тройката.

Каква е сумата?

- а) по-малка от 10
- б) по-голяма или равна на 10

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **806**.

801

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **805**.

— 1 или 2 точки — отиди на **804**.

— 3 или 4 точки — отиди на **803**.

— 5 — отиди на **802**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **812**.

— всяко друго — отиди на **815**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **813**.

— всяко друго — отиди на **815**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **811**.

— всяко друго — отиди на **813**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **811**.

— всяко друго — отиди на **814**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **810**.

— 1 или 2 точки — отиди на **809**.

— 3 или 4 точки — отиди на **808**.

— 5 — отиди на **807**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **817**.

— всяко друго — отиди на **820**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **818**.

— всяко друго — отиди на **820**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **816**.

— всяко друго — отиди на **818**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **816**.

— всяко друго — отиди на **819**.

811

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 22:25. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

812

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 29:22. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

813

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 26:25. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

814

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:29. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, второто число показва колко точки са отбеляза Финикс.

Отиди на **821**.

815

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:23. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, второто число показва колко точки са отбелязал Финикс.

Отиди на **821**.

816

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 20:24. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

817

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 32:26. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

818

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 21:22. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 21:28. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

820

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:24. Първото число показва колко точки са отбелязали Демоните, а второто число показва колко точки са отбелязали Финикс.

Отиди на [821](#).

821

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **822**.

— всяко друго — отиди на **823**.

849

Резултатът от втората четвърт на петия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой е отбелязал най-много точки средно на мач?
 - а) Чарлз Баркли
 - б) Дан Марли
 - в) Кевин Джонсън
2. Кой е вкарал най-много точки през редовния сезон?
 - а) Чарлз Баркли
 - б) Дан Марли
 - в) Кевин Джонсън
3. На какъв пост играе Седрик Себалос?
 - а) гард
 - б) крило
 - в) център
4. Каква е оценката на №29 за стрелба от тройката?
 - а) по-малка от 4
 - б) равна на 4
5. Каква е оценката на №13 за стрелба от фалове?
 - а) по-малка от 3
 - б) по-голяма или равна на 3

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **824**.

Резултатът от втората четвърт на петия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Колко тройки е вкарал Дан Марли през редовния сезон?
 - а) 150 — 169
 - б) 170 — 189
 - в) 190 — 200
2. Колко мача е изиграл Чарлз Баркли през редовния сезон?
 - а) 25 — 55
 - б) 56 — 68
 - в) 69 — 82
3. Колко точки е отбелязвал Баркли средно на мач?
 - а) 18,0 — 19,9
 - б) 20,0 — 21,9
 - в) 22,0 — 24,0
4. Каква е оценката на №37 за борба за отскочили топки?
 - а) по-малка от 4
 - б) по-голяма или равна на 4
5. Каква е оценката на №33 за защита?
 - а) по-малка от 5
 - б) равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [825](#).

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **829**.

— 1 или 2 точки — отиди на **828**.

— 3 или 4 точки — отиди на **827**.

— 5 — отиди на **826**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **833**.

— 1 или 2 точки — отиди на **832**.

— 3 или 4 точки — отиди на **831**.

— 5 — отиди на **830**.

826

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **835**.

— всяко друго — отиди на **837**.

854

827

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **837**.

— всяко друго — отиди на **838**.

855

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **836**.

— всяко друго — отиди на **838**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **834**.

— всяко друго — отиди на **836**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **840**.

— всяко друго — отиди на **842**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **842**.

— всяко друго — отиди на **843**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **841**.

— всяко друго — отиди на **843**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **839**.

— всяко друго — отиди на **841**.

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 28:22. После отиди на [844](#).

835

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 27:20. После отиди на [844](#).

863

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:26. После отиди на [844](#).

837

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 25:21. После отиди на [844](#).

865

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 20:19. После отиди на [844](#).

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 21:28. После отиди на [844](#).

840

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 27:21. После отиди на **844**.

868

841

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 22:26. После отиди на **844**.

869

842

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:21. После отиди на **844**.

870

843

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:24. После отиди на **844**.

871

В един момент от третата четвърт на мача Финикс атакуваше. Кевин Джонсън изнесе топката в полето на Демоните, а срещу него беше №29.

Какво искаш да направят Демоните в защита?

— още някой играч (ти сам ще определиш кой) да атакува Джонсън — отиди на **845**.

— №29 да се опита сам да опази Джонсън — отиди на **846**.

Двама играчи могат да се притекат на помощ на №29 и да се опитат да отнемат топката от Кевин Джонсън. Единият е №17, който пази Дан Марли, а другият е №37, който пази Чарлз Баркли. Кой от двамата избираш да се притече на помощ на №29?

— №17 — отиди на **852**.

— №37 — отиди на **853**.

846

Каква е оценката за защита на №29?

— по-малка от 5 — отиди на **848**.

— точно 5 — отиди на **847**.

— по-голяма от 5 — отиди на **849**.

874

847

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **848**.

— всяко друго — отиди на **849**.

875

Джонсън преодоля №29, огледа се бързо, не видя свободен съиграч и стреля към коша от линията за трите точки.

Посочи едно число.

— 4 или 6 — отиди на **850**.

— всяко друго — отиди на **851**.

Джонсън се опита да финтира №29, но гардът на Демоните разгада лъжливото движение и успя да отнеме топката, слагайки край на атаката на Слънцата.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **867**.

— всяко друго — отиди на **869**.

След рикошет в таблото, топката влетя в коша — тройка за Финикс!

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **868**.

— всяко друго — отиди на **871**.

Топката се удари в ринга и отскочи високо във въздуха. Баркли веднага се намеси в борбата за нея.

Избери един от изброените трима играчи да се пребори с Баркли.

— №13 — отиди на **854**.

— №27 — отиди на **855**.

— №37 — отиди на **856**.

№ 29 прегради пътя на Джонсън, а в същото време № 17 изостави Марли и се опита да отнеме топката от гарда на Финикс.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **857**.

— всяко друго — отиди на **859**.

№ 29 прегради пътя на Джонсън, а в същото време № 37 изостави Баркли и се опита да отнеме топката от гарда на Финикс.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **858**.

— всяко друго — отиди на **859**.

854

Каква е оценката на №13 за борба?

— по-малка от 5 — отиди на **860**.

— точно 5 — отиди на **861**.

— по-голяма от 5 — отиди на **862**.

882

855

Каква е оценката на №27 за борба?

— по-малка от 5 — отиди на **860**.

— точно 5 — отиди на **861**.

— по-голяма от 5 — отиди на **862**.

883

Каква е оценката на №37 за борба?

— по-малка от 5 — отиди на **860**.

— точно 5 — отиди на **861**.

— по-голяма от 5 — отиди на **862**.

Кевин Джонсън видя свободния Марли и успя да му подаде. Марли направи крачка назад, за да мине зад линията за трите точки и стреля към коша.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **863**.

— всяко друго — отиди на **864**.



Кевин Джонсън видя свободния Баркли и успя да му подаде. Баркли направи крачка назад, за да мине зад линията за трите точки и стреля към коша.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **865**.

— всяко друго — отиди на **866**.

Кевин Джонсън се опита да подаде топката, но №29 блокира паса и сложи край на атаката на Финикс.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **867**.

— всяко друго — отиди на **869**.

860

Баркли защити името си на добър борец под коша и овладя отскочилата топка. След това направи втори отскок и отбеляза две точки за отбора си.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **868**.

— нечетно — отиди на **870**.

861

Играчът на Торменто изпревари Баркли и овладя отскачилата топка, слагайки край на атаката на Финикс.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 7 — отиди на **867**.

— 4, 8 или 12 — отиди на **868**.

— 5 или 6 — отиди на **870**.

— 9, 10 или 11 — отиди на **872**.

Играчът на Торменто изпревари Баркли и овладя отскочилата топка, слагайки край на атаката на Финикс.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **867**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **870**.

— Всяко друго — отиди на **872**.

Изстреляната от Марли топка безпощадно влетя в коша на Демоните.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **868**.

— всяко друго — отиди на **871**.

Изстреляната от Марли топка рикошира в таблото и попадна право в ръцете на центъра на Торmento. Атаката на Финикс завърши безрезултатно.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 7 — отиди на **867**.

— 4, 8 или 12 — отиди на **868**.

— 5 или 6 — отиди на **870**.

— 9, 10 или 11 — отиди на **872**.

Изстреляната от Баркли топка безпощадно влетя в коша на Демоните.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **868**.

— всяко друго — отиди на **871**.

Изстреляната от Баркли топка рикошира в таблото и попадна право в ръцете на центъра на Торmento. Атаката на Финикс завърши безрезултатно.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 7 — отиди на **867**.

— 4, 8 или 12 — отиди на **868**.

— 5 или 6 — отиди на **870**.

— 9, 10 или 11 — отиди на **872**.

867

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:21. После отиди на **873**.

896

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 21:24. После отиди на [873](#).

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 26:20. После отиди на [873](#).

870

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:24. После отиди на **873**.

899

871

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 20:26. После отиди на **873**.

900

872

В таблицата „Финикс“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:22. После отиди на **873**.

901

В последната четвърт на мача и двата отбора играеха на предела на силите си.

Посочи едно число.

- 2 — отиди на **874**.
- 3 — отиди на **875**.
- 4 — отиди на **876**.
- 5 — отиди на **877**.
- 6 — отиди на **878**.
- 7 — отиди на **879**.
- 8 — отиди на **880**.
- 9 — отиди на **881**.
- 10 — отиди на **882**.
- 11 — отиди на **883**.
- 12 — отиди на **884**.

874

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 32:22. После отиди на **885**.

903

875

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 29:21. После отиди на [885](#).

904

876

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:27. После отиди на **885**.

905

877

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 24:20. После отиди на **885**.

906

878

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 25:27. После отиди на **885**.

907

879

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:23. После отиди на **885**.

908

880

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 25:23. После отиди на **885**.

909

881

В таблицата „[Финикс](#)“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:25. После отиди на [885](#).

910

882

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 28:22. После отиди на **885**.

911

883

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 20:28. После отиди на **885**.

912

884

В таблицата „**Финикс**“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 19:29. После отиди на **885**.

913

885

Събери резултатите през отделните четвърти на мача с Финикс и запиши крайния резултат в таблицата „Финикс“.

Ако резултатът е равен, отиди на **886**. Ако победата е за Демоните, отиди на **891**. Ако победата е за Финикс, отиди на **892**.

Съдбата на този четвъртфинален сблъсък достигна кулминационната си точка, когато мачът стигна до петминутно продължение.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **893**.

— всяко друго — отиди на **894**.

От мачовете с Портланд Демоните спечелиха четири и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пари“, че си спечелил 4,5 мил иона. После отиди на **890**.

888

От мачовете с Портланд Демоните спечелиха три и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 3,5 милиона. После отиди на **890**.

917

889

От мачовете с Портланд Демоните спечелиха четири милиона долара.
Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 4,0 милиона. После
отиди на **890**.

918

Успехът срещу Портланд подсили надеждите на запалянковците за защита на титлата и накара спортните коментатори да обърнат по-сериозно внимание на приказките на Карл Спенсър.

А той вече се заканваше на Сиатъл.

Отиди на [899](#).

Чарлз Баркли се надяваше да спечели титлата. Не успя. Попречи му суперотборът, изграден от Дейв Нелсън и Карл Спенсър. На пресконференцията със Чарлз не скри разочарованието си, но прояви благородство и поздрави противника с успеха.

— Надявам се, че Торmento няма да отпадне още в следващия кръг — добави шеговито Баркли, — защото това би било лоша шега с нашите амбиции. Бих искал да ни е ритнал кон, а не магаре.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **895**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **896**.

— всяко друго — отиди на **897**.

Петият мач завърши с победа на Финикс и Демоните отпаднаха от борбата за титлата. Твърде рано, според запаянковците и управата на града. Това доведе до бърз телефонен разговор между кмета Дъглас Браун и президента Дейв Нелсън. Тогава стана ясно, че договорите на Нелсън и Спенсър с Торmento са прекратени и двамата са свободни да си търсят нова работа.

Отпадна в самото начало. Сам разбираш, че заветната цел е далеч пред теб и трябва да положиш много усилия, за да я постигнеш. Опитай пак, тази книга-игра не е от лесните.

Петминутното продължение изцеди докрай силите на двата отбора, но при финалната сирена Слънцата триумфираха.

Отиди на [892](#).

Петминутното продължение изцеди докрай силите на двата отбора, но при финалната сирена Демоните триумфираха.

Отиди на [891](#).

895

От мачовете с Финикс Демоните спечелиха шест милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 6,0 милиона. После отиди на **898**.

924

896

От мачовете с Финикс Демоните спечелиха пет милиона долара.
Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 5,0 милиона. После
отиди на **898**.

925

897

От мачовете с Финикс Демоните спечелиха пет и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 5,5 милиона. После отиди на **898**.

926

Успехът срещу Финикс подсили надеждите на запалянковците за защита на титлата и накара спортните коментатори да обърнат по-сериозно внимание на приказките на Карл Спенсър.

А той вече се заканваше на Сиатъл.

Отиди на [899](#).

В единия полуфинал на Западната конференция се срещнаха Хюстън и Юта. Ракетите решиха спора в своя полза, след като спечелиха трите си домакинства, загубиха първите две гостувания, но спечелиха третото и с общ резултат 4:2 си извоюваха място във финала на конференцията.

По същото време мачът между Сиатъл и Торmento беше навлязъл в решителната си фаза. И двата отбора бяха спечелили домакинските си мачове и резултатът бе 3:3 преди решителната седма среща, в която домакинство имаха сиатълци, поради по-високия си резултат през сезона.

Карл Спенсър бе щастлив да открие, че може да разчита на всичките си играчи за този мач. Подобно известие от лагера на Свръхзвуковите го накара да смръщи вежди и да отбележи, че евентуална контузия на Шон Кемп или Гари Пейтън не би го разстроила особено. Но Бог не чу молбата му и в часа на мача двата отбора излязоха на площадката с най-доброто, с което разполагаха.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **900**.

— всяко друго — отиди на **901**.

Резултатът от първата четвърт на този мач ще бъде определен с тест.

Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой е овладял най-много отскочили топки?

- а) Шон Кемп
- б) Детлеф Щремпф
- в) Сам Пъркинс

2. Кой е направил най-много чадъри?

- а) Сам Пъркинс
- б) Шон Кемп
- в) Детлеф Щремпф

3. Кой от изброените играчи е сред десетте най-добри в NBA по съответния показател?

- а) Сам Пъркинс за овладени отскочили топки
- б) Шон Кемп за чадъри
- в) Гари Пейтън за асистенции

4. Каква е оценката на №29 за стрелба от фалове?

- а) по-малка от 5
- б) по-голяма или равна на 5

5. Каква е оценката на №13 за средна стрелба?

- а) по-малка от 5
- б) по-голяма или равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [902](#).

Резултатът от първата четвърт на този мач ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой играч е сред тримата най-добри в NBA по съответния показател?

- а) Шон Кемп за стрелба
- б) Найт Макмилан за пресечени топки
- в) Рики Пиърс за фалове

2. Къде е слабото място на Сиатъл?

- а) пресечените топки
- б) асистенциите
- в) чадърите

3. Как се казва треньорът на Сиатъл?

- а) Джордж Карл
- б) Джон Лукас
- в) Джери Слоун

4. Каква е оценката на №33 за средна стрелба?

- а) по-малка от 5
- б) по-голяма или равна на 5

5. Каква е оценката на №19 за стрелба от фалове?

- а) по-малка от 5
- б) по-голяма или равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **903**.

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **907**.

— 1 или 2 точки — отиди на **906**.

— 3 или 4 точки — отиди на **905**.

— 5 — отиди на **904**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **911**.

— 1 или 2 точки — отиди на **910**.

— 3 или 4 точки — отиди на **909**.

— 5 — отиди на **908**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **914**.

— всяко друго — отиди на **916**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **915**.

— всяко друго — отиди на **916**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **912**.

— всяко друго — отиди на **915**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **912**.

— всяко друго — отиди на **913**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **917**.

— всяко друго — отиди на **920**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **917**.

— всяко друго — отиди на **919**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **919**.

— всяко друго — отиди на **921**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **918**.

— всяко друго — отиди на **921**.

912

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 21:25. После отиди на [922](#).

941

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 19:26. После отиди на [922](#).

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:21. После отиди на [922](#).

915

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:24. После отиди на [922](#).

944

В таблицата „Сиагъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 26:23. После отиди на [922](#).

917

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:19. После отиди на [922](#).

946

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 21:27. После отиди на [922](#).

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:26. После отиди на [922](#).

920

В таблицата „Сиагъл“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 31:24. После отиди на [922](#).

949

921

В таблицата „[Сиатъл](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:26. После отиди на [922](#).

950

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **923**.

— всяко друго — отиди на **924**.

Резултатът от втората четвърт на този мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Колко отскочили топки средно на мач овладява Шон Кемп?

- а) 7,5 — 8,9
- б) 9,0 — 10,4
- в) 10,5 — 12,0

2. Кое е силното място на Сиатъл?

- а) пресечените топки
- б) борбата за отскочили топки
- в) стрелбата от тройката

3. Колко точки средно на мач отбелязва Сиатъл?

- а) 101,0 — 103,4
- б) 103,5 — 105,9
- в) 106,0 — 107,0

4. Каква е оценката на №19 за защита?

- а) по-малка от 5
- б) по-голяма или равна на 5

5. Каква е оценката на №29 за пас?

- а) по-малка от 4
- б) по-голяма или равна на 4

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [925](#).

Резултатът от втората четвърт на този мач ще бъде определен с тест.

Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой е основният тройкаджия на Сиатъл?

а) Шон Кемп

б) Сам Пъркинс

в) Детлеф Щремпф

2. Кой е овладял най-много отскочили топки?

а) Шон Кемп

б) Сам Пъркинс

в) Детлеф Щремпф

3. В коя от класациите Сиатъл има двама играчи сред десетте най-добри в NBA?

а) за чадъри

б) за пресечени топки

в) за стрелба от фал

4. Каква е оценката на №39 за защита?

а) по-малка от 5

б) по-голяма или равна на 5

5. Каква е оценката на №19 за пас?

а) по-малка от 4

б) по-голяма или равна на 4

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [926](#).

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **930**.

— 1 или 2 точки — отиди на **929**.

— 3 или 4 точки — отиди на **928**.

— 5 — отиди на **927**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 5: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 точки — отиди на **934**.

— 1 или 2 точки — отиди на **933**.

— 3 или 4 точки — отиди на **932**.

— 5 — отиди на **931**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **935**.

— всяко друго — отиди на **937**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **935**.

— всяко друго — отиди на **938**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **936**.

— всяко друго — отиди на **938**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **936**.

— всяко друго — отиди на **939**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **940**.

— всяко друго — отиди на **942**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **940**.

— всяко друго — отиди на **943**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **941**.

— всяко друго — отиди на **943**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **941**.

— всяко друго — отиди на **944**.

935

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 27:23. После отиди на [945](#).

964

936

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 22:25. После отиди на **945**.

965

937

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 29:22. После отиди на [945](#).

966

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 26:25. После отиди на [945](#).

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 20:26. После отиди на [945](#).

940

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:20. После отиди на **945**.

969

941

В таблицата „[Сиатъл](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 21:25. После отиди на [945](#).

970

942

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 29:23. После отиди на **945**.

971

943

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 21:22. После отиди на **945**.

972

944

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 20:27. После отиди на [945](#).

973

В един момент от третата четвърт на мача Демоните атакуваха. №29 изнесе топката в полето на Сиатъл, а срещу него беше Гари Пейтън. Найт Макмилан пазеше № 39, а Детлеф Щремпф пазеше № 17. Под коша Сам Пъркинс и Шон Кемп пазеха съответно №13 и №37.

Какво искаш да направи №29?

— да финтира Гари Пейтън — отиди на **946**.

— да подаде към №39 — отиди на **949**.

— да подаде към №17 — отиди на **952**.

Каква е оценката на №29 за дрибъл?

— 2 или 3 — отиди на [947](#).

— 4 или 5 — отиди на [948](#).

Гардът на Торmento се опита да елиминира пазача си с финт, но опитният Гари Пейтън с лекота разгада лъжливото движение и отне топката, слагайки край на атаката на Демоните.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **981**.

— нечетно — отиди на **983**.

Гардът на Торменто направи лъжливо движение, прокара топката между краката си, после рязко смени посоката на движение и изведнъж Гари Пейтън се озова зад гърба му, а пред него беше кошът на противника.

Какво искаш да направи №29?

— да стреля от тройката — отиди на **960**.

— да напредне малко и да опита стрелба от средно разстояние — отиди на **957**.

— да се опита да комбинира с №37 — отиди на **963**.

949

Посочи едно число. После виж оценката на №29 за пас и я умножи по три. Събери двете числа. Ако сумата е по-малка от 20, отиди на **950**. В противен случай отиди на **951**.

978

Найт Макмилан показа, че през този сезон няма равен в пресечените топки. Той предугади момента на паса, изхвърли напред дясната си ръка и с последни усилия успя да отклони топката от ръцете на №39. После я догони и сложи началото на контраатака за Сиатъл.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **981**.

— нечетно — отиди на **983**.

Найт Макмилан не успя да защити името си на един от най-добрите в пресичането на пасове. Той се опита да предугади момента на паса, но №29 издебна удобен момент и прати топката право в ръцете на №39. Миг по-късно тялото на Макмилан вече препречваше този коридор, но беше късно.

Така №39 се озова в изгодна за стрелба позиция.

Какво искаш да направи №39?

— да стреля от тройката — отиди на **966**.

— да напредне малко и да опита средна стрелба отиди на **969**.

952

Посочи едно число. После виж оценката на №29 за пас и я умножи по три. Събери двете числа. Ако сумата е по-малка от 15, отиди на **953**. В противен случай отиди на **954**.

981

Детлеф Щремпф никога не е бил корифей в пресичането на пасове, но дори и той успя да пресече бездарното подаване на №29 към №17, като по този начин сложи начало на контраатака на Сиатъл.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **981**.

— нечетно — отиди на **983**.

Той се опита да предугади момента на паса, но №29 издебна удобен момент и прати топката право в ръцете на №17. Крилото на Торменто се озова в изгодна за стрелба от тройката позиция и реши да стреля веднага, за да не може Щремпф да му попречи.

Каква е оценката на №17 за стрелба от тройката?

— по-малка от 4 — отиди на **955**.

— точно 4 — отиди на **956**.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **972**.

— всяко друго — отиди на **973**.

Посочи едно число.

— 3, 4, 5 или 6 — отиди на **972**.

— всяко друго — отиди на **973**.

Гардът на Торменто направи две бързи крачки с дрибъл, приближи се на пет метра от коша на Сиатъл и опита стрелба.

Посочи едно число. После виж оценката на №29 за средна стрелба и я умножи по три. Събери двете числа. Ако сумата им е по-малка от 19, отиди на [958](#). В противен случай отиди на [959](#).

Топката отскочи от ринга и попадна в ръцете на Шон Кемп, който започна атака за Сиатъл.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **981**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **984**.

— всяко друго — отиди на **985**.



Топката влетя в коша на Сиатъл.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **980**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **984**.

— всяко друго — отиди на **985**.

Гардът на Торменто се намираше в отлична позиция за стрелба от тройката и не пропусна да изпробва мерника си.

*Посочи едно число. После виж оценката на № 29 за стрелба от тройката и я умножи по две. Събери двете числа. Ако сумата им е по-малка от 14, отиди на **961**. В противен случай отиди на **962**.*

Топката отскочи от ринга и попадна в ръцете на Шон Кемп, който започна атака за Сиатъл.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 7 — отиди на **980**.

— 4, 8 или 12 — отиди на **981**.

— 5 или 6 — отиди на **984**.

— 9, 10 или 11 — отиди на **985**.

Топката влетя в коша на Сиатъл.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **980**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **982**.

— всяко друго — отиди на **984**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **964**.

— всяко друго — отиди на **965**.

№ 29 не се реши да обстрелва коша на Сиатъл. Вместо това той напредна с няколко метра и се опита да подаде към № 37. Тогава Кемп показа, че умее да пресича пасове и сложи край на атаката на Демоните.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **981**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **983**.

— всяко друго — отиди на **985**.

№ 29 не се реши да обстрелва коша на Сиатъл. Вместо това той напредна с няколко метра и се опита да подаде към № 37. Кемп реши да пресече този пас, но закъсня.

Топката попадна в свободния за миг № 37 и той лекота отбеляза две точки за Торменто.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **980**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **982**.

— всяко друго — отиди на **984**.

966

Гардът на Торменто реши да рискува за тройка стреля от място.

Виж оценката на №39 за стрелба от тройката. Ако е по-малка от 4, отиди на [967](#). В противен случай отиди на [968](#).

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **974**.

— всяко друго — отиди на **975**.

Посочи едно число.

— 2, 3, 4, 5 или 6 — отиди на **976**.

— всяко друго — отиди на **977**.

Гардът на Торменто реши да не рискува. Той се приближи на пет метра от коша и едва тогава опита изстрел.

Ако №39 е Марк Прайс, отиди на [971](#). В противен случай отиди на [970](#).

Посочи едно число.

— 6, 7 или 8 — отиди на **978**.

— всяко друго — отиди на **979**.

971

Безпогрешната китка на Прайс и този път изпрати топката право в целта.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **982**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **984**.

— всяко друго — отиди на **980**.

Изстреляната от № 17 топка влетя в коша на съперника. Детлеф Щремпф поклати недоволно глава.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **980**.

— нечетно — отиди на **982**.

Изстреляната от № 17 топка се удари в таблото и попадна право в ръцете на Сам Пъркинс, който започна атака за Сиатъл.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 7 — отиди на **980**.

— 4, 8 или 12 — отиди на **981**.

— 5 или 6 — отиди на **984**.

— 9, 10 или 11 — отиди на **985**.

№ 39 имаше слаб процент успешна стрелба от тройката. Ето защо радостта му беше голяма, когато видя как топката влетява в коша на противника.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **980**.

— нечетно — отиди на **982**.

№39 имаше слаб процент успешна стрелба от тройката, затова никой не се учуди, когато топката се удари в таблото и попадна право в ръцете на Шон Кемп.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **981**.

— нечетно — отиди на **985**.

№39 имаше добър мерник в стрелбата от тройката, но този път не успя и отскочилата от ринга топка попадна право в ръцете на Сам Пъркинс, който започна атака за Сиатъл.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **981**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **984**.

— всяко друго — отиди на **985**.

№39 имаше висок процент успешна стрелба от тройката, затова никой не се учуди, когато топката влетя в коша на противника.

Посочи едно число.

— четно — отиди на **980**.

— нечетно — отиди на **982**.

978

Изстреляната от №39 топка се удари в таблото после в ринга и влезе в коша на противника.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **985**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **984**.

— всяко друго — отиди на **980**.

Изстреляната от №39 топка се удари в таблото после в ринга и отскочи право в ръцете на Шон Кемп, който започна атака за Сиатъл.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на **984**.

— 5, 6 или 8 — отиди на **985**.

— всяко друго — отиди на **981**.

980

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:21. После отиди на **986**.

1009

981

В таблицата „[Сиатъл](#)“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 26:29. После отиди на [986](#).

1010

982

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 30:24. После отиди на **986**.

1011

983

В таблицата „**Сиатъл**“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:29. После отиди на **986**.

1012

984

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 21:20. После отиди на **986**.

1013

985

В таблицата „Сиатъл“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 20:21. После отиди на **986**.

1014

В последната четвърт на мача и двата отбора играеха на предела на силите си.

Посочи едно число.

— 2 — отиди на **987**.

— 3 — отиди на **988**.

— 4 — отиди на **989**.

— 5 — отиди на **990**.

— 6 — отиди на **991**.

— 7 — отиди на **992**.

— 8 — отиди на **993**.

— 9 — отиди на **994**.

— 10 — отиди на **995**.

— 11 — отиди на **996**.

— 12 — отиди на **997**.

987

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:32. После отиди на [998](#).

1016

988

В таблицата „[Сиатъл](#)“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 29:20. После отиди на [998](#).

1017

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 31:25. После отиди на [998](#).

990

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 27:31. После отиди на **998**.

1019

991

В таблицата „[Сиатъл](#)“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 26:27. После отиди на [998](#).

1020

992

В таблицата „[Сиатъл](#)“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 27:27. После отиди на [998](#).

1021

993

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 28:27. После отиди на **998**.

1022

994

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 25:21. После отиди на **998**.

995

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:29. После отиди на **998**.

996

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 22:31. После отиди на **998**.

1025

997

В таблицата „Сиятъл“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 33:22. После отиди на **998**.

Събери резултатите през отделните четвърти на мача със Сиатъл и запиши крайния резултат в таблицата „Сиатъл“.

Ако резултатът е равен, отиди на **999**. Ако победата е за Демоните, отиди на **1001**. Ако победата е за Сиатъл, отиди на **1002**.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1003**.

— всяко друго — отиди на **1004**.

1000

Този епизод е много специален. Не съм искал нарочно да стигна до него. Не започнах тази книга с надеждата да се добера до това число. Но постепенно материалът растеше, епизодите се трупаха, а краят не се виждаше. И когато стигнах до епизод 750, а плейофите все още не бяха започнали, аз разбрах, че написването на първата книга-игра в България с над 1000 епизода е въпрос на няколко седмици.

Няма начин да се стигне до този епизод, освен ако читателят не прояви любопитството да разбере какво точно пише на епизода с вълшебния номер 1000. На всички вас, които открихте този таен епизод, ще разкрия една тайна — задава се новост в книгите-игри. Това ще бъде новост, която дотолкова ще ги промени, че може би определението „книга-игра“ няма да бъде точно за този нов вид игра по книга.

Сякаш чувам въпроса ви — КОГА?

Не знам. Бих искал да мога да ви кажа датата, когато първата игра от новия вид ще се появи на пазара, но тази дата е все още забулена в мистерия. Може би след година. Не се отчайвайте! Ще видите, че ще си заслужава дългото чакане. Мога да ви го обещавам, защото тази новост от дълго време се върти в главата ми и само стремежа да бъде изпипана идеята от всички страни, да се отстранят слабостите ѝ и да се получи едно маниакално забавление ме кара да не бързам. Сега няма смисъл да ви говоря повече за тази новост, но когато датата наближи — о, бъдете сигурни, че ще разберете!

Благодаря за вниманието, за любопитството и за находчивостта — качества, които особено много ценя в почитателите на книгите-игри.

1001

Запалянковците на Свръхзвуковите дълго не можеха да повярват в случилото се. Нима отборът с най-добър резултат през редовния сезон ще отпадне на полуфинала на конференцията?

Но именно това показва, че плейофите са времето, когато един отбор трябва здраво да стъпи на педалите. Демоните направиха точно това и заслужено отстраниха считания за фаворит Сиатъл.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1005**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1006**.

— всяко друго — отиди на **1007**.

Запалянковците на Демоните бяха покрусени от драматичната загуба. Те съзнаваха, че Сиатъл бе много силен отбор през този сезон, но не можеха да допуснат, че борбата за титлата ще продължи без техния любим отбор.

Управата на града бе недоволна от резултатите на отбора и предприе кардинални мерки. На първо място уволни президента и треньора на клуба и се зае да търси нови хора на тяхното място.

Сам разбираш, че това не е желаният край. Ето защо се налага да започнеш отначало и да се опиташ стигнеш малко по-далече при следващия прочит. И не се отчайвай, тази книга-игра не е от лесните!

1003

Продълженията изцедиха и последните сили на играчите. Една тройка в последните секунди даде победата на Торmento и публиката в залата на Сиатъл замлъкна, покрусена от загубата на любимците си.

Отиди на [1001](#).

1004

Продълженията изцедиха и последните сили на играчите. Една тройка в последните секунди даде победата на Сиатъл и публиката в залата избухна в овации, очарована от успеха на любимците си.

Отиди на [1002](#).

1005

От мачовете със Сиатъл Демоните спечелиха шест и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „*Пару*“, че си спечелил 6,5 милиона. После отиди на **1008**.

1034

1006

От мачовете със Сиатъл Демоните спечелиха шест милиона долара.
Запиши в таблицата „[Пару](#)“, че си спечелил 6,0 милиона. После
отиди на **1008**.

1035

1007

От мачовете със Сиатъл Демоните спечелиха пет и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „*Пару*“, че си спечелил 5,5 милиона. После отиди на **1008**.

Победата над сочения предварително за основен претендент за титлата Сиатъл накара всички да заговорят с уважение за обновления отбор на Торменто. Все пак специалистите предричаха победа на Ракетите в предстоящия двубой между двата отбора.

Карл Спенсър заяви, че не разбира как някои хора могат да прогнозира изхода от този звезден сблъсък.

— Самият аз не намирам, че някой от двата отбора превъзхожда другия — каза той. — Ще дам всичко от себе си, но чувствам, че ще победи отборът, на чиито страна е спортното щастие. А всички тези приказки за тактическо надлъгване и други подобни са абсолютни глупости. Не вярвам, че някой от двамата ни с Томаянович ще сгреша.

Отиди на [1009](#).

1009

Двубоят с Хюстън започна съвсем изненадващо. Демоните имаха по-слаб резултат през редовния сезон и трябваше да гостуват два пъти. Торменто спечели и двата мача.

Привържениците на отбора ликуваха, уверени, че нищо не може да попречи на Демоните да победят в две от трите си домакинства.

Уви, и тези прогнози отидоха на боклука. Хюстън на свой ред показа, че също знае как да побеждава като гост и изравни резултата — 2:2.

Предстоеше пети сблъсък между двата отбора.

Отиди на [1010](#).

1010

Първата четвърт на петия мач между Торменто и Хюстън започна с леко преимущество на гостите, но Ракетите бързо изравниха играта.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1011**.

— всяко друго — отиди на **1012**.

1011

Резултатът от първата четвърт на петия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва треньорът на Хюстън?

а) Руди Томаянович

б) Лари Браун

в) Пат Райли

2. Къде е силното място на отбора?

а) пресечените топки

б) асистенциите

в) чадърите

3. Каква е оценката на №39 за стрелба от фалове?

а) по-малка от 5

б) по-голяма или равна на 5

4. Каква е оценката на №13 за пас?

а) по-малка от 2

б) по-голяма или равна на 2

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **1013**.

1012

Резултатът от първата четвърт на петия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата на Хюстън?

- а) Омни
- б) Симит
- в) Форум

2. Какъв е процентът на отбора средно на мач за успешна стрелба от тройката?

- а) 25
- б) 33
- в) 40

3. Каква е оценката на №19 за стрелба от фалове?

- а) по-малка от 5
- б) по-голяма или равна на 5

4. Каква е оценката на №33 за пас?

- а) по-малка от 2
- б) по-голяма или равна на 2

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1014](#).

1013

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1017**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1016**.

— 4 — отиди на **1015**.

1014

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1020**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1019**.

— 4 — отиди на **1018**.

1015

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1021**.

— всяко друго — отиди на **1023**.

1016

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1021**.

— всяко друго — отиди на **1024**.

1045

1017

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1022**.

— всяко друго — отиди на **1024**.

1046

1018

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1025**.

— всяко друго — отиди на **1027**.

1047

1019

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1025**.

— всяко друго — отиди на **1028**.

1048

1020

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1026**.

— всяко друго — отиди на **1028**.

1049

1021

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:22. После отиди на **1029**.

1050

1022

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 20:25. После отиди на **1029**.

1051

1023

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:23. После отиди на **1029**.

1052

1024

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 24:26. После отиди на **1029**.

1053

1025

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 28:26. После отиди на **1029**.

1054

1026

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:27. После отиди на **1029**.

1055

1027

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 30:25. После отиди на **1029**.

1056

1028

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:26. После отиди на **1029**.

1057

1029

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1030**.

— всяко друго — отиди на **1031**.

1058

1030

Резултатът от втората четвърт на петия мач с Хюстън ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой е основният тройкаджия на Хюстън?

а) Върнън Максвел

б) Кени Смит

в) Робърт Хори

2. Кой има най-висок процент в стрелбата от тройката?

а) Върнън Максвел

б) Кени Смит

в) Робърт Хори

3. Каква е оценката на №27 за борба за отскочили топки?

а) по-малка от 5

б) по-голяма или равна на 5

4. Събери оценките на №17 и №37 за стрелба от тройката. Каква е сумата?

а) по-малка от 7

б) по-голяма или равна на 7

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1032](#).

1031

Резултатът от втората четвърт на петия мач с Хюстън ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Колко души са изиграли над 2000 минути през редовния сезон?

- а) четирима
- б) петима
- в) шестима

2. Колко играчи са отбелязали над 1000 точки през редовния сезон?

- а) трима
- б) четирима
- в) петима

3. Каква е оценката на №17 за борба за отскочили топки?

- а) по-малка от 5
- б) по-голяма или равна на 5

4. Събери оценките на №27 и №37 за стрелба от тройката. Каква е сумата?

- а) по-малка от 7
- б) по-голяма или равна на 7

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **1033**.

1032

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1036**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1035**.

— 4 — отиди на **1034**.

1033

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1039**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1038**.

— 4 — отиди на **1037**.

1034

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1041**.

— всяко друго — отиди на **1042**.

1035

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1040**.

— всяко друго — отиди на **1042**.

1064

1036

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1040**.

— всяко друго — отиди на **1043**.

1065

1037

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1045**.

— всяко друго — отиди на **1046**.

1066

1038

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1044**.

— всяко друго — отиди на **1046**.

1067

1039

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1044**.

— всяко друго — отиди на **1047**.

1068

1040

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:25. После отиди на **1048**.

1069

1041

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 27:23. После отиди на **1048**.

1070

1042

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:22. После отиди на **1048**.

1071

1043

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 22:27. После отиди на **1048**.

1072

1044

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:25. После отиди на **1048**.

1073

1045

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 29:24. После отиди на **1048**.

1074

1046

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 26:24. После отиди на **1048**.

1075

1047

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:27. После отиди на **1048**.

1076

Третата четвърт започна с яростна преса на Хюстън и настървени атаки. Карл Спенсър взе прекъсване, за да успокои играта и да даде указания на играчите си.

Каква тактика ще избереш в защита?

— плътна защита — отиди на **1049**.

— обикновена защита — отиди на **1050**.

Руди Томаянович разполагаше с няколко много добри стрелци от далечно разстояние и Хюстън често прилагаше далечната стрелба като основно оръжие в атака. Ето защо Спенсър реши да неутрализира тази силна страна на Ракетите и приложи плътна защита.

Но Хюстън имаше и друго оръжие, което не отстъпваше по сила на първото — Хаким Олайджуон! Снажният нигериец се смяташе за един от най-добрите центрове в NBA.

Титулярният център на Торmento трябваше да неутрализира Олайджуон, но играта му не спореше и той губеше двубоя с Олайджуон.

Какво искаш да направи Спенсър?

— да смени за малко титулярния център, за да му даде указания — отиди на [1051](#).

— да вземе почивка, за да даде специални указания на титулярния център — отиди на [1052](#).

Карл Спенсър много скоро разбра грешката си. Върнън Максвел, Кени Смит и Робърт Хори показаха, че са майстори на далечната стрелба, особено ако противникът ги остави малко по-свободни. Към тях се прибави и Мат Булард — тайното оръжие на Томаянович. Този играч рядко влизаше в игра и стреляше два пъти по-често от тройката, отколкото от средно разстояние.

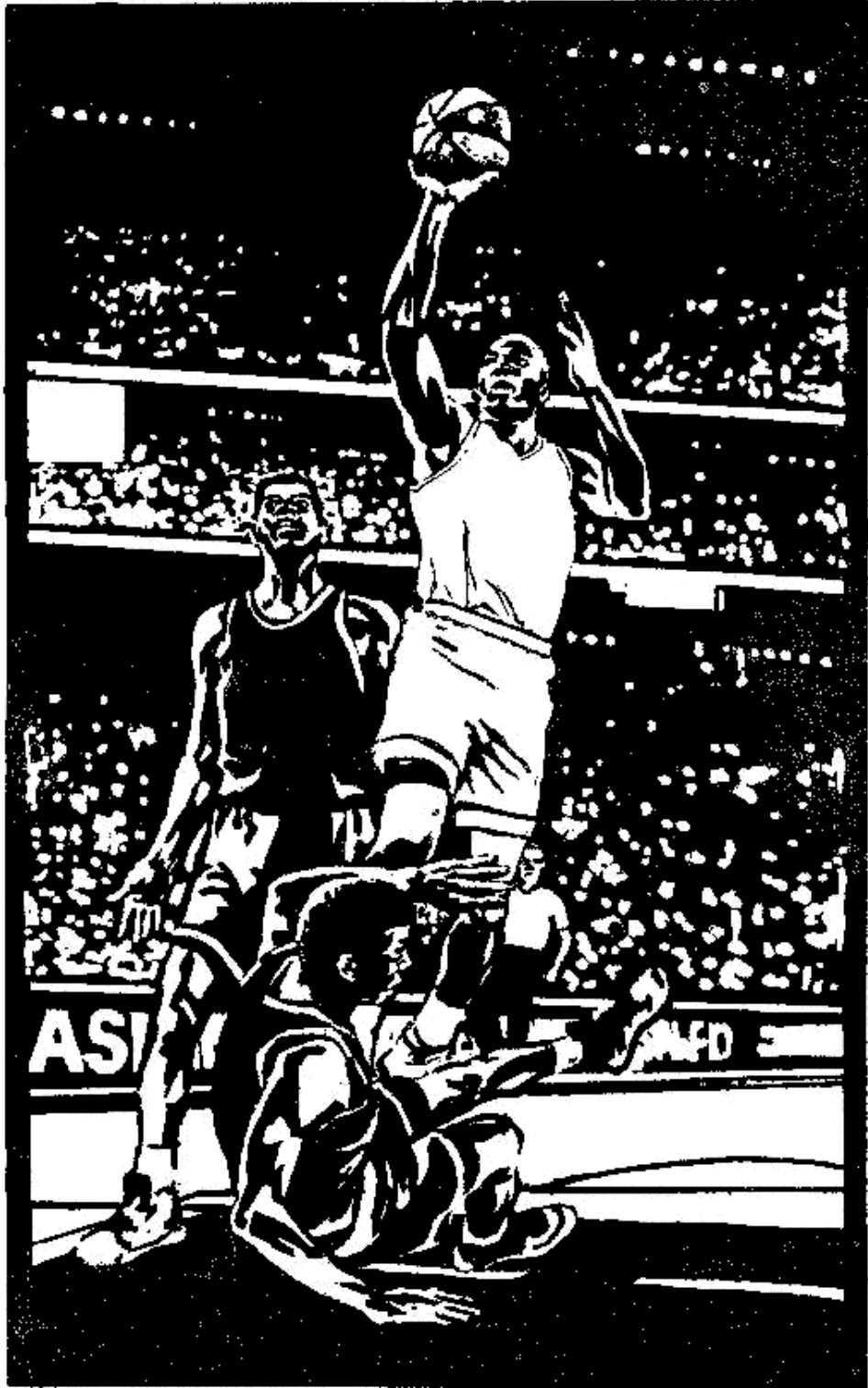
Но когато Демоните се ориентираха и приложиха плътна защита. Хюстън показа, че притежава и друго оръжие, което не отстъпваше по сила на първото — Хаким Олайджуон! Снажният нигериец се смяташе за един от най-добрите центрове в NBA.

Титулярният център на Торmento трябваше да неутрализира Олайджуон, но играта му не спореше и той губеше двубоя с Олайджуон.

Какво искаш да направи Спенсър?

— да смени за малко титулярния център, за да му даде указания — отиди на [1053](#).

— да вземе почивка, за да даде специални указания на титулярния център — отиди на [1054](#).



1051

Спенсър правилно реши, че не си заслужава да хаби почивка, която можеше да се окаже нужна в по-подходящ момент, и извади титулярния център на Торменто за няколко минути.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1055**.

— всяко друго — отиди на **1056**.

1052

Спенсър реши да вземе почивка — действие, което специалистите отдадоха на голямото напрежение, защото беше неписан закон, че почивките се пазят за по-важни моменти.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1056**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1057**.

— всяко друго — отиди на **1058**.

1053

Спенсър правилно реши, че не си заслужава да хаби почивка, която можеше да се окаже нужна в по-подходящ момент, и извади титулярния център на Торменто за няколко минути.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1056**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1057**.

— всяко друго — отиди на **1058**.

1054

Спенсър реши да вземе почивка — действие, което специалистите отдадоха на голямото напрежение, защото беше неписан закон, че почивките се пазят за по-важни моменти.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1058**.

— всяко друго — отиди на **1059**.

1055

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 28:25. После отиди на **1060**.

1085

1056

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:22. После отиди на **1060**.

1086

1057

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:25. После отиди на **1060**.

1087

1058

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 20:23. После отиди на **1060**.

1088

1059

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, резултатът от третата четвърт е 22:27. После отиди на **1060**.

1089

1060

В последната четвърт на мача и двата отбора играеха на предела на силите си.

Посочи едно число.

- 2 — отиди на **1061**.
- 3 — отиди на **1062**.
- 4 — отиди на **1063**.
- 5 — отиди на **1064**.
- 6 — отиди на **1065**.
- 7 — отиди на **1066**.
- 8 — отиди на **1067**.
- 9 — отиди на **1068**.
- 10 — отиди на **1069**.
- 11 — отиди на **1070**.
- 12 — отиди на **1071**.

1061

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:31. После отиди на **1072**.

1091

1062

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 29:21. После отиди на **1072**.

1063

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 27:21. После отиди на **1072**.

1064

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:27. После отиди на **1072**.

1094

1065

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 24:26. После отиди на **1072**.

1066

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 25:25. После отиди на **1072**.

1096

1067

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 27:25. После отиди на **1072**.

1097

1068

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 28:24. После отиди на **1072**.

1069

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:27. После отиди на **1072**.

1099

1070

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:29. После отиди на **1072**.

1100

1071

В таблицата „Хюстън — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 31:21. После отиди на **1072**.

1101

1072

Събери резултатите през отделните четвърти на мача с Хюстън и запиши крайния резултат в таблицата „Хюстън — пети мач“.

Ако резултатът е равен, отиди на **1073**. Ако победата е за Демоните, отиди на **1074**. Ако победата е за Хюстън, отиди на **1075**.

1073

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1076**.

— всяко друго — отиди на **1077**.

1074

За трети пореден път Демоните успяха да победят в негостоприемната зала на Хюстън и поведоха в резултата с 3:2. Те имаха и домакинството в следващия мач, което вече беше сериозно предимство. Мрачни предчувствия налегнаха привържениците на Ракетите.

В таблицата „Кодови думи“ запиши думата „ракета“. После отиди на 1078.

1075

Хюстън най-сетне прекъсна черната серия от домакински загуби и поведе в резултата с 3:2. Но за Торmento все още нищо не беше загубено, защото предстоеше мач в Ада на Демоните.

Отиди на [1078](#).

1076

Равенството в редовното време доведе до петминутно продължение. В него и двата отбора хвърлиха всичките си останали сили, за да спечелят, но спортното щастие даде победата на Демоните.

Отиди на [1074](#).

1077

Равенството в редовното време доведе до петминутно продължение. В него и двата отбора хвърлиха всичките си останали сили, за да спечелят, но спортното щастие даде победата на Ракетите.

Отиди на [1075](#).

1078

В шестия мач, който можеше да се окаже и последен, домакин беше Торменто. В претъпкания до отказ Ад на Демоните малко повече от двадесет и пет хиляди техни привърженици скандираха непрекъснато имената на своите любимци и ги окуражаваха за победа.

Отиди на [1079](#).

1079

В самото начало две бързи тройки на Върнън Максвел дадоха преднина на Ракетите, но Карл Спенсър взе мерки и в средата на първата четвърт резултатът бе изравнен.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1080**.

— всяко друго — отиди на **1081**.

1080

Резултатът от първата четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. На какъв пост играе Отис Торп?

- а) гард
- б) крило
- в) център

2. Кой е овладял най-много отскочили топки през редовния сезон?

- а) Хаким Олайджуон
- б) Отис Торп
- в) Робърт Хори

3. Събери оценките на №27 и №29 за защита. Каква е сумата?

- а) по-малка от 9
- б) по-голяма или равна на 9

4. Събери оценките на №17 и №33 за борба. Каква е сумата?

- а) по-малка от 9
- б) по-голяма или равна на 9

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1082](#).

1081

Резултатът от първата четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. На какъв пост играе Върнън Максвел?

- а) гард
- б) крило
- в) център

2. Колко точки средно на мач прави Хаким Олайджуон?

- а) 20,0 — 22,9
- б) 23,0 — 25,9
- в) 26,0 — 29,0

3. Събери оценките на №17 и №39 за защита. Каква е сумата?

- а) по-малка от 9
- б) по-голяма или равна на 9

4. Събери оценките на №13 и №37 за борба. Каква е сумата?

- а) по-малка от 9
- б) по-голяма или равна на 9

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1083](#).

1082

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1086**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1085**.

— 4 — отиди на **1084**.

1083

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1089**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1088**.

— 4 — отиди на **1087**.

1084

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1091**.

— всяко друго — отиди на **1092**.

1114

1085

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1090**.

— всяко друго — отиди на **1092**.

1115

1086

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1090**.

— всяко друго — отиди на **1093**.

1116

1087

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1094**.

— всяко друго — отиди на **1097**.

1117

1088

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1094**.

— всяко друго — отиди на **1096**.

1118

1089

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1095**.

— всяко друго — отиди на **1096**.

1119

1090

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:25. После отиди на **1098**.

1120

1091

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:23. После отиди на **1098**.

1121

1092

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 24:23. После отиди на **1098**.

1122

1093

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:28. После отиди на **1098**.

1123

1094

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 29:27. После отиди на **1098**.

1124

1095

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 25:29. После отиди на **1098**.

1125

1096

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 20:21. После отиди на **1098**.

1126

1097

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 28:23. После отиди на **1098**.

1127

1098

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1099**.

— всяко друго — отиди на **1100**.

1128

1099

Резултатът от втората четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой има най-висок процент в стрелбата от фал?

а) Върнън Максвел

б) Кени Смит

в) Марио Ели

2. Колко тройки е вкарал Отис Торп?

а) 0 — 15

б) 16 — 30

в) 31 — 50

3. Имаш ли в отбора си Марк Прайс?

а) не

б) да

4. Имаш ли в отбора си Глен Райс?

а) не

б) да

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **1101**.

1100

Резултатът от втората четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Колко мача е изиграл Хахим Олайджуон?

а) 68

б) 74

в) 80

2. Колко минути е изиграл Хахим Олайджуон?

а) 2677

б) 2977

в) 3277

3. Имаш ли в отбора си Крис Мълин?

а) не

б) да

4. Имаш ли в отбора си Крис Уебър?

а) не

б) да

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1102](#).

1101

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1105**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1104**.

— 4 — отиди на **1103**.

1102

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1108**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1107**.

— 4 — отиди на **1106**.

1103

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1109**.

— всяко друго — отиди на **1112**.

1104

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1111**.

— всяко друго — отиди на **1112**.

1105

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1110**.

— всяко друго — отиди на **1111**.

1135

1106

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1114**.

— всяко друго — отиди на **1115**.

1107

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1113**.

— всяко друго — отиди на **1115**.

1137

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1113**.

— всяко друго — отиди на **1116**.

1109

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 29:25. После отиди на **1117**.

1139

1110

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:28. После отиди на [1117](#).

1111

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 27:29. После отиди на **1117**.

1112

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 26:25. После отиди на **1117**.

1142

1113

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 21:22. После отиди на **1117**.

1143

1114

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 31:26. После отиди на **1117**.

1144

1115

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 28:26. После отиди на **1117**.

1145

1116

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:27. После отиди на **1117**.

1117

Главният проблем за всеки противник на Хюстън е опазването на техния център Хаким Олайджуон. Карл Спенсър също се сблъска с тази задача и се зае да я реши по най-добрия начин.

Как искаш да бъде пазен Олайджуон?

— да не вкарва, след като получи топката — отиди на [1127](#).

— да не получава топката — отиди на [1128](#).

1118

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 27:29. После отиди на **1129**.

1148

1119

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 26:24. После отиди на **1129**.

1120

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 21:25. После отиди на **1129**.

1150

1121

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:29. После отиди на **1129**.

1151

1122

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 27:27. После отиди на **1129**.

1152

1123

Спенсър задълго щеше да запомни тази четвърт от мача. Всичките му тренировъчни решения се оказваха погрешни и Ракетите се възползваха от това.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1120**.

— всяко друго — отиди на **1121**.

1124

Спенсър правилно реши да остави Торп да стреля, защото крилото на Хюстън почти не опитваше далечна стрелба.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1118**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1120**.

— всяко друго — отиди на **1122**.

1125

Спенсър бързо осъзна грешката си. Докато Торп почти не опитваше далечна стрелба, Хори не биваше да бъде оставян свободен от тройката.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1118**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1120**.

— всяко друго — отиди на **1122**.

1126

Правилните решения на Спенсър във важните моменти от третата четвърт помогнаха на отбора да удържи силния натиск на Хюстън през тази част на мача.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1119**.

— всяко друго — отиди на **1122**.

Спенсър бързо разбра, че решението му е изцяло грешно. Трудно е да спреш един добър център под коша, когато топката е в него. Ето защо треньорът на Демоните промени указанията си, за да се пречи на Олайджуон да получава топката.

Но само един играч не бе достатъчен, за да бъде опазен Олайджуон и Спенсър реши, че едно от крилата трябва да помага в опазването на центъра на Хюстън. Трябваше внимателно да се прецени кое от крилата да свърши тази работа, защото пазеният от него човек щеше да бъде по-свободен в стрелбата от тройката.

Кой искаш да бъде оставен по-свободен да стреля от тройката?

— Робърт Хори — отиди на [1123](#).

— Отис Торп — отиди на [1124](#).

Решението на Спенсър беше абсолютно правилно, защото един добър център не би имал особени проблеми да вкара, ако се намира с топката под коша и затова трябва да бъде пазен да не получава топката.

Но само един играч не бе достатъчен, за да бъде опазен Олайджуон и Спенсър реши, че едно от крилата трябва да помага в опазването на центъра на Хюстън. Трябваше внимателно да се прецени кое от крилата да свърши тази работа, защото пазеният от него човек щеше да бъде по-свободен в стрелбата от тройката.

Кой искаш да бъде оставен по-свободен да стреля от тройката?

— Робърт Хори — отиди на [1125](#).

— Отис Торп — отиди на [1126](#).

В последната четвърт на мача и двата отбора играеха на предела на силите си.

Посочи едно число.

- 2 — отиди на **1130**.
- 3 — отиди на **1131**.
- 4 — отиди на **1132**.
- 5 — отиди на **1133**.
- 6 — отиди на **1134**.
- 7 — отиди на **1135**.
- 8 — отиди на **1136**.
- 9 — отиди на **1137**.
- 10 — отиди на **1138**.
- 11 — отиди на **1139**.
- 12 — отиди на **1140**.

1130

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 32:22. После отиди на **1141**.

1160

1131

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:29. После отиди на **1141**.

1132

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 26:20. После отиди на **1141**.

1162

1133

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 29:25. После отиди на **1141**.

1163

1134

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:25. После отиди на **1141**.

1164

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 29:29. После отиди на **1141**.

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 26:24. После отиди на **1141**.

1137

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:27. После отиди на **1141**.

1167

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:29. После отиди на **1141**.

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 28:20. После отиди на **1141**.

1140

В таблицата „Хюстън — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 20:30. После отиди на **1141**.

1170

1141

Събери резултатите през отделните четвърти на мача с Хюстън и запиши крайния резултат в таблицата „Хюстън — шести мач“.

Ако резултатът е равен, отиди на **1142**. Ако победата е за Демоните, отиди на **1143**. Ако победата е за Хюстън, отиди на **1144**.

1142

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1185**.

— всяко друго — отиди на **1178**.

1172

1143

Виж таблицата „Кодови думи“. Ако си записал думата „ракета“, отиди на **1145**. В противен случай отиди на **1147**.

1173

1144

Виж таблицата „Кодови думи“. Ако си записал думата „ракета“, отиди на **1147**. В противен случай отиди на **1146**.

1174

Радостта на многохилядната публика бе неопикуема. Торменто постигна четвърта победа над своя противник и спечели финала на Западната конференция.

— Но ние не можем да се задоволим с титлата „Шампион на Западната конференция“ — заяви Карл Спенсър на пресконференцията преди Големия финал. — Ние чувстваме, че сме достойни за титлата и през тази година.

— Кого бихте си пожелали за противник? — попита един журналист.

— Чикаго или Нью Йорк — какво значение има? — усмихна се Спенсър. — Важното е да победим.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1148**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1149**.

— всяко друго — отиди на **1150**.

Загубата на Торменто реши съдбата на двубоя и потопа целия град в печал. На обратния полюс беше настроението в Хюстън, където през цялата нощ се вихриха луди празненства в чест на победата.

Карл Спенсър не можа да понесе загубата и подаде оставка. Дейв Нелсън го последва след около седмица. И двамата останаха с чувството, че са изпуснали най-големия шанс в живота си.

Сам разбираш, че това не е краят, към който се стремиш. Ти беше доста близо до успеха. Може би малко повече късмет и съсредоточеност в играта щяха да решат нещата в твоя полза. Опитай пак.

Хюстън и Торменто изиграха шест мача, без да излъчат победител. Резултатът беше 3:3 и предстоеше решаваща среща в залата на Ракетите — Симит. Руди Томаянович потриваше ръце, надявайки се, че домакинството ще помогне на отбора му, а Карл Спенсър внушаваше на играчите си, че е все едно къде се играе мачът.

В тази среща нямаше мъдри треньорски ходове, нито тактически изненади. Просто се играеше баскетбол между два извънземни по своето майсторство отбори и само спортното щастие можеше да наклони везните към едната или към другата страна.

Отиди на [1151](#).

1148

От мачовете с Хюстън Демоните спечелиха шест и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 6,5 милиона. После отиди на **1184**.

1178

1149

От мачовете с Хюстън Демоните спечелиха седем милиона долара.
Запиши в таблицата „[Пару](#)“, че си спечелил 7,0 милиона. После
отиди на [1184](#).

1179

1150

От мачовете с Хюстън Демоните спечелиха шест милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 6,0 милиона. После отиди на **1184**.

1180

1151

За да определиш резултата от първата четвърт на седмия мач между Хюстън и Торменто, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1156**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1157**.
- 6 — отиди на **1155**.
- 8 — отиди на **1159**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1158**.

1152

За да определиш резултата от втората четвърт на седмия мач между Хюстън и Торменто, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1161**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1162**.
- 6 — отиди на **1160**.
- 8 — отиди на **1164**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1163**.

1153

За да определиш резултата от третата четвърт на седмия мач между Хюстън и Торменто, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1166**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1167**.
- 6 — отиди на **1165**.
- 8 — отиди на **1169**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1168**.

1154

За да определиш резултата от последната четвърт на седмия мач между Хюстън и Торmento, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1171**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1172**.
- 6 — отиди на **1170**.
- 8 — отиди на **1174**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1173**.

1155

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 22:29. После отиди на **1152**.

1185

1156

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:27. После отиди на **1152**.

1186

1157

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 24:25. После отиди на **1152**.

1187

1158

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 26:24. После отиди на **1152**.

1188

1159

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:22. После отиди на **1152**.

1189

1160

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 21:27. После отиди на **1153**.

1190

1161

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:26. После отиди на **1153**.

1191

1162

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:24. После отиди на **1153**.

1192

1163

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 25:22. После отиди на **1153**.

1193

1164

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 26:20. После отиди на **1153**.

1194

1165

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:28. После отиди на **1154**.

1195

1166

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:25. После отиди на **1154**.

1196

1167

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:23. После отиди на **1154**.

1197

1168

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 26:22. После отиди на **1154**.

1198

1169

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 31:24. После отиди на **1154**.

1199

1170

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:29. После отиди на **1175**.

1200

1171

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:27. После отиди на **1175**.

1201

1172

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 26:25. После отиди на **1175**.

1202

1173

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 29:24. После отиди на **1175**.

1203

1174

В таблицата „Хюстън — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 31:22. После отиди на **1175**.

1204

1175

Събери резултатите през отделните четвърти на мача с Хюстън и запиши крайния резултат в таблицата „Хюстън — седми мач“.

Ако резултатът е равен, отиди на **1176**. Ако победата е за Демоните, отиди на **1177**. Ако победата е за Хюстън, отиди на **1146**.

1176

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1179**.

— всяко друго — отиди на **1180**.

1206

Играчите на Торmento извършиха истински подвиг, побеждавайки в решителния мач. Нито враждебно настроената публика, нито самоотвержената игра на противника успяха да спрат устрема на Демоните и те победиха във финала на Западната конференция с 4:3.

— Но ние не можем да се задоволим с титлата „Шампион на Западната конференция“ — заяви Карл Спенсър на пресконференцията преди Големия финал. — Ние чувстваме, че сме достойни за титлата и през тази година.

— Кого бихте си пожелали за противник? — попита един журналист.

— Чикаго или Ню Йорк — какво значение има? — усмихна се Спенсър. — Важното е да победим.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1181**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1182**.

— всяко друго — отиди на **1183**.

1178

Двата суперотбора не можаха да излъчат победител в редовното време и се стигна до петминутно продължение. В него Торmento успя да постигне победа.

Отиди на [1143](#).

1208

1179

В редовното време двата отбора не успяха да излъчат победител, но в петминутното продължение Хюстън успя да се наложи.

Отиди на [1146](#).

1209

1180

В редовното време двата отбора не успяха да излъчат победител. Но в петминутното продължение Торmento успя да се наложи.

Отиди на [1177](#).

1181

От мачовете с Хюстън Демоните спечелиха седем милиона долара.
Запиши в таблицата „[Пару](#)“, че си спечелил 7,0 милиона. После
отиди на [1184](#).

1211

1182

От мачовете с Хюстън Демоните спечелиха осем милиона долара.

Запиши в таблицата „[Пару](#)“, че си спечелил 8,0 милиона. После отиди на [1184](#).

1212

1183

От мачовете с Хюстън Демоните спечелиха седем и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 7,5 милиона. После отиди на [1184](#).

1213

Докато Торmento и Хюстън спореха за първото място в Западната конференция, на Изток борбата между Ню Йорк и Чикаго беше приключила. Без Майкъл Джордан Биковете не съумяха да окажат съпротива на ентузиазма на Пат Райли и неговите момчета и загубиха безславно с 1:4.

Цял Ню Йорк празнуваше. Отборът и привържениците му бяха чакали този миг от доста дълго време. В последните години Чикаго неизменно слагаше край на мечтата, но ето че кошмарът бе свършил — Ню Йорк щеше да срещне Демоните в двубой, който щеше да определи новия шампион на NBA.

Отиди на [1186](#).

1185

Двата суперотбора не можаха да излъчат победител в редовното време и се стигна до петминутно продължение. В него Хюстън успя да постигне победа.

Отиди на [1144](#).

Големият финал обещаваще грандиозно зрелище. Срецаха се два отбора, които бяха доказали класата си, демонстрирайки извънземен баскетбол.

Началото не поднесе изненади. Ню Йорк имаше по-висок процент през редовния сезон и затова беше домакини в първите два мача. Спечели без проблеми и поведе с 2:0.

После дойде ред на Торmento да покаже, че у дома и стените помагат. Демоните спечелиха третия мач с две тройки в последните двадесет секунди, но в четвъртия бяха безпощадни и победиха с деветнадесет точки разлика.

Стигна се до пети мач в Ню Йорк, където Демоните трябваше да се опитат да победят поне веднъж, ако искаха да спечелят титлата.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1187**.

— всяко друго — отиди на **1188**.

1187

Резултатът от първата четвърт на петия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Как се казва залата, в която играе Ню Йорк?

- а) Сентръл Арена
- б) Сентръл Стейдиъм
- в) Медисън Скуеър Гардън

2. Как се казва треньорът на Ню Йорк?

- а) Майк Фратело
- б) Пат Райли
- в) Чък Дейли

3. Каква е оценката за дрибъл на №19?

- а) по-малка от 4
- б) по-голяма или равна на 4

4. Каква е оценката за борба на №13?

- а) по-малка от 5
- б) равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1189](#).

1188

Резултатът от първата четвърт на петия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой е основният тройкаджия на отбора?
 - а) Дерек Харпър
 - б) Джон Старкс
 - в) Грег Антъни
2. Кой е овладял най-много отскочили топки?
 - а) Патрик Юинг
 - б) Чарлз Оукли
 - в) Антъни Мейсън
3. Каква е оценката за дрибъл на №39?
 - а) по-малка от 4
 - б) по-голяма или равна на 4
4. Каква е оценката за борба на №33?
 - а) по-малка от 5
 - б) равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1190](#).

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1193**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1192**.

— 4 — отиди на **1191**.

1190

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1196**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1195**.

— 4 — отиди на **1194**.

1191

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1200**.

— всяко друго — отиди на **1197**.

1221

1192

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1197**.

— всяко друго — отиди на **1199**.

1222

1193

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1198**.

— всяко друго — отиди на **1199**.

1223

1194

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1202**.

— всяко друго — отиди на **1203**.

1224

1195

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1202**.

— всяко друго — отиди на **1204**.

1225

1196

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1201**.

— всяко друго — отиди на **1204**.

1226

1197

В таблицата „**Ню Йорк — пети мач**“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 27:25. После отиди на **1205**.

1227

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:27. После отиди на **1205**.

1199

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 26:27. После отиди на [1205](#).

1229

1200

В таблицата „**Ню Йорк — пети мач**“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 30:25. После отиди на **1205**.

1230

1201

В таблицата „**Ню Йорк — пети мач**“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:28. После отиди на **1205**.

1231

1202

В таблицата „**Ню Йорк — пети мач**“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 24:23. После отиди на **1205**.

1232

1203

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 26:22. После отиди на [1205](#).

1233

1204

В таблицата „**Ню Йорк — пети мач**“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:25. После отиди на **1205**.

1234

1205

Демоните започнаха вдъхновено втората четвърт, но Пат Райли взе почивка и след това Никс изравниха играта.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1206**.

— всяко друго — отиди на **1207**.

1206

Резултатът от втората четвърт на петия мач ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой от изброените играчи има най-висок процент успешна стрелба от тройката?

- а) Джон Старкс
- б) Хюбърт Дейвис
- в) Дерек Харпър

2. Колко точки средно на мач прави Патрик Юинг?

- а) 22,5
- б) 24,5
- в) 26,5

3. Записал ли си Крис Уебър в активната листа?

- а) не
- б) да

4. Каква е оценката на №17 за дрибъл?

- а) по-малка от 4
- б) по-голяма или равна на 4

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **1208**.

1207

Резултатът от втората четвърт на петия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой има най-висок процент успешна стрелба от фалове?

- а) Джон Старкс
- б) Антъни Мейсън
- в) Хюбърт Дейвис

2. Кой най-често е опитвал стрелба?

- а) Патрик Юинг
- б) Джон Старкс
- в) Чарлз Оукли

3. Записал ли си Крис Уебър в активната листа?

- а) не
- б) да

4. Каква е оценката на №27 за дрибъл?

- а) по-малка от 4
- б) по-голяма или равна на 4

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1209](#).

1208

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1212**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1211**.

— 4 — отиди на **1210**.

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1215**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1214**.

— 4 — отиди на **1213**.

1210

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1218**.

— всяко друго — отиди на **1219**.

1240

1211

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1217**.

— всяко друго — отиди на **1218**.

1241

1212

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1216**.

— всяко друго — отиди на **1217**.

1242

1213

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1220**.

— всяко друго — отиди на **1223**.

1243

1214

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1220**.

— всяко друго — отиди на **1222**.

1244

1215

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1221**.

— всяко друго — отиди на **1222**.

1245

1216

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:28. После отиди на [1224](#).

1246

1217

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:26. После отиди на [1224](#).

1247

1218

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 27:24. После отиди на [1224](#).

1248

1219

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 28:22. После отиди на [1224](#).

1249

1220

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 25:23. После отиди на **1224**.

1250

1221

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 21:27. После отиди на [1224](#).

1251

1222

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:27. После отиди на [1224](#).

1252

1223

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 29:24. После отиди на [1224](#).

1253

Един от проблемите на всеки отбор, който се сблъсква с Ню Йорк Никс, е как да опази техния център Патрик Юинг. Карл Спенсър също трябваше да се справи с тази задача.

Как смяташ, че трябва да се опази Патрик Юинг?

— едно от крилата трябва да остави по-свободен своя противник и да помогне на центъра в опазването на Юинг — отиди на [1230](#).

— един от гардовете трябва да се оттегли към своя кош, за да затрудни Юинг да получава топката, като за сметка на това остави своя противник по-свободен за далечна стрелба — отиди на [1231](#).

— центърът сам трябва да се справи с Юинг — отиди на [1232](#).

1225

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 26:23. После отиди на [1239](#).

1255

1226

В таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 27:26. После отиди на [1239](#).

1256

1227

В таблицата „**Ню Йорк — пети мач**“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:25. После отиди на **1239**.

1257

1228

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, резултатът от третата четвърт е 23:26. После отиди на **1239**.

1258

1229

В таблицата „**Ню Йорк — пети мач**“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:30. После отиди на **1239**.

1259

1230

Решението на Спенсър даде повече свобода при стрелбата на Чарлз Оукли и Чарлз Смит.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1237**.

— всяко друго — отиди на **1238**.

1231

Решението на Спенсър даде свобода при стрелбата на гардовете на Ню Йорк, а те всички до един обичаха да стрелят от тройката и често вкарваха.

Спенсър бързо промени тактиката, но не успя да заличи докрай последиците от грешката си.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на [1227](#).

— 7, 8 или 9 — отиди на [1228](#).

— всяко друго — отиди на [1229](#).

1232

Кой от двата центъра, с които разполагаш, ще пуснеш като титуляр срещу Юинг?

— №13 — отиди на **1233**.

— №33 — отиди на **1234**.

1233

Виж оценката на №13 за защита. Ако е по-малка от 5, отиди на **1235**. В противен случай отиди на **1236**.

1263

1234

Виж оценката на №33 за защита. Ако е по-малка от 5, отиди на **1235**. В противен случай отиди на **1236**.

1264

1235

При по-добър център тактиката на Спенсър би била възможно най-правилната, но Торmento не разполагаше със силен център и това даде на Патрик Юинг свобода на действие.

Посочи едно число.

— 2, 3 или 10 — отиди на [1227](#).

— 7, 8 или 9 — отиди на [1228](#).

— всяко друго — отиди на [1229](#).

1236

Тактиката на Спенсър бе възможно най-правилната, защото не даваше свобода на никой от другите играчи. Титулярният център на Торменто успя да заиграе равностойно срещу Юинг.

Посочи едно число.

— 3, 4 или 5 — отиди на **1225**.

— 7 или 10 — отиди на **1226**.

— 8 или 9 — отиди на **1227**.

— всяко друго — отиди на **1228**.

1237

Оукли и Смит успяха да използват предоставената им свобода и „стрелбата им тръгна“. Спенсър бързо взе мерки, като се надяваше, че няма да е прекалено късно.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на [1226](#).

— 7, 8 или 9 — отиди на [1227](#).

— всяко друго — отиди на [1228](#).

1238

Оукли и Смит се постараха да използват дадената им свобода, но това не наклони везните в полза на Ню Йорк. Или поне не много.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на [1226](#).

— 7, 8 или 9 — отиди на [1227](#).

— всяко друго — отиди на [1225](#).



В последната четвърт на мача и двата отбора играеха на предела на силите си.

Посочи едно число.

- 2 — отиди на [1240](#).
- 3 — отиди на [1241](#).
- 4 — отиди на [1242](#).
- 5 — отиди на [1243](#).
- 6 — отиди на [1244](#).
- 7 — отиди на [1245](#).
- 8 — отиди на [1246](#).
- 9 — отиди на [1247](#).
- 10 — отиди на [1248](#).
- 11 — отиди на [1249](#).
- 12 — отиди на [1250](#).

1240

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:31. После отиди на **1251**.

1271

1241

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 28:20. После отиди на **1251**.

1272

1242

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 27:21. После отиди на **1251**.

1273

1243

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:27. После отиди на **1251**.

1274

1244

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 26:24. После отиди на **1251**.

1275

1245

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 26:26. После отиди на **1251**.

1276

1246

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:25. После отиди на **1251**.

1277

1247

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 28:24. После отиди на **1251**.

1278

1248

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:27. После отиди на **1251**.

1279

1249

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:31. После отиди на **1251**.

1280

1250

В таблицата „Ню Йорк — пети мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 33:23. После отиди на **1251**.

1281

1251

Събери резултатите през отделните четвърти на мача с Ню Йорк и запиши крайния резултат в таблицата „[Ню Йорк — пети мач](#)“.

Ако резултатът е равен, отиди на [1252](#). Ако победата е за Демоните, отиди на [1253](#). Ако победата е за Ню Йорк, отиди на [1254](#).

1252

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1255**.

— всяко друго — отиди на **1256**.

1283

1253

Демоните защитиха претенциите си за шампионската титла, побеждавайки врага в леговището му. Трябваше им само още една стъпка — победа у дома, пред собствена публика. Изглеждаше дяволски лесно след подвига им като гости.

В таблицата „*Кодови думи*“ запиши кодовата дума „победа“. После отиди на [1257](#).

1254

Нюйоркчани затвърдиха славата си на корав и негостоприемни домакини, побеждавайки Демоните в петия мач от Големия финал. Така те поведоха с 3:2 и дори да загубеха гостуването си, щяха да имат домакинството в седмия мач. Мнозина мислеха, че то ще се окаже решаващо.

Отиди на [1257](#).

1255

Равенството в редовното време доведе до петминутно продължение, в което Демоните успяха да се наложат.

Отиди на [1253](#).

1286

1256

Равенството в редовното време доведе до петминутно продължение, в което Никс успя да се наложат.

Отиди на [1254](#).

1287

В Ада на Демоните повече от двадесет хиляди зрители вдигаха невъобразим шум, окуражавайки своите любимци в един от най-важните мачове в историята на Торменто.

Дейв Нелсън седеше в ложата за високопоставени личности и следеше с напрегнато изражение заграването на двата отбора. Той искрено се надяваше, че след мача зрителите ще си тръгнат доволни от резултата.

Карл Спенсър не мърдаше от резервната скамейка. Той бе дал своите напътствия и сега търпеливо очакваше резултата от тях.

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на [1258](#).

— всяко друго — отиди на [1259](#).

Резултатът от първата четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Кой прави най-много чадъри?

а) Патрик Юинг

б) Чарлз Оукли

в) Антъни Мейсън

2. В коя от изброените класации Никс нямат представител сред първите десет?

а) за стрелба от тройката

б) за стрелба от фал

в) за чадъри

3. Записал ли си в активната листа Дерек Колмън?

а) не

б) да

4. Каква е оценката на №29 за защита?

а) по-малка от 5

б) по-голяма или равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1260](#).

1259

Резултатът от първата четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Какъв е процентът на успешна стрелба на Джон Старкс от тройката?

а) 25

б) 33

в) 40

2. Колко точки средно на мач отбелязват Никс?

а) 96,0 — 99,4

б) 99,5 — 102,9

в) 103,0 — 106,0

3. Записал ли си в активната листа Дерек Колмън?

а) не

б) да

4. Каква е оценката на №39 за защита?

а) по-малка от 5

б) по-голяма или равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1261](#).

1260

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1264**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1263**.

— 4 — отиди на **1262**.

1261

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1267**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1266**.

— 4 — отиди на **1265**.

1262

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1269**.

— нечетно — отиди на **1271**.

1293

1263

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1269**.

— нечетно — отиди на **1270**.

1294

1264

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1268**.

— нечетно — отиди на **1270**.

1295

1265

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1273**.

— нечетно — отиди на **1274**.

1296

1266

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1272**.

— нечетно — отиди на **1274**.

1297

1267

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1272**.

— нечетно — отиди на **1275**.

1298

1268

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:27. После отиди на **1276**.

1299

1269

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 25:23. После отиди на **1276**.

1300

1270

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 24:25. После отиди на **1276**.

1301

1271

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 28:23. После отиди на **1276**.

1302

1272

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 24:26. После отиди на **1276**.

1303

1273

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 24:20. После отиди на **1276**.

1304

1274

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:22. После отиди на **1276**.

1305

1275

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 21:26. После отиди на **1276**.

1306

1276

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1277**.

— всяко друго — отиди на **1278**.

1307

1277

Резултатът от втората четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Колко отскочили топки средно на мач овладява Чарлз Оукли?

а) 9,8

б) 11,8

в) 13,8

2. На какъв пост играе Хюбърт Дейвис?

а) гард

б) крило

в) център

3. Записал ли си в активната листа Глен Райс?

а) не

б) да

4. Каква е оценката на №39 за стрелба от фалове?

а) по-малка от 5

б) по-голяма или равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1279](#).

1308

1278

Резултатът от втората четвърт на шестия мач ще бъде определен с тест.
Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Колко мача е изиграл през редовния сезон Джон Старкс?

а) 50 — 65

б) 66 — 74

в) 75 — 82

2. Какъв е процентът на успешна стрелба на Патрик Юинг?

а) 40

б) 45

в) 50

3. Записал ли си в активната листа Глен Райс?

а) не

б) да

4. Каква е оценката на №29 за стрелба от фалове?

а) по-малка от 5

б) по-голяма или равна на 5

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [1280](#).

1279

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

Въпрос 1: а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1283**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1282**.

— 4 — отиди на **1281**.

1280

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

Въпрос 1: а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

Въпрос 2: а) — 0 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Въпрос 3: а) — 0 т. б) — 1 т.

Въпрос 4: а) — 0 т. б) — 1 т.

Определи на кой епизод да отидеш в зависимост от получените точки.

— 0 или 1 точки — отиди на **1286**.

— 2 или 3 точки — отиди на **1285**.

— 4 — отиди на **1284**.

1281

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1288**.

— нечетно — отиди на **1290**.

1312

1282

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1287**.

— нечетно — отиди на **1290**.

1313

1283

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1287**.

— нечетно — отиди на **1289**.

1314

1284

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1292**.

— нечетно — отиди на **1294**.

1315

1285

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1291**.

— нечетно — отиди на **1294**.

1316

1286

Посочи едно число.

— четно — отиди на **1291**.

— нечетно — отиди на **1293**.

1317

1287

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 22:23. После отиди на **1295**.

1318

1288

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 27:22. После отиди на **1295**.

1319

1289

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 21:25. После отиди на **1295**.

1320

1290

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:21. После отиди на **1295**.

1321

1291

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:26. После отиди на **1295**.

1322

1292

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:20. После отиди на **1295**.

1323

1293

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:28. После отиди на **1295**.

1324

1294

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 26:25. После отиди на **1295**.

1325

Неочакван проблем изникна преди началото на този шести мач — трима от основните играчи на Торmento получиха хранително отравяне. Не беше нищо сериозно, те щяха да се оправят за седмия мач, ако се стигнеше до него, но не можеха да вземат участие в шестия.

Така Карл Спенсър се озова само с пет играча от основните осем. №13, №17, №27, №29 и №39 бяха тези, които държаха в свои ръце съдбата на мача. Невероятно скъсената резервна скамейка не даваше възможност за тактически маневри и това понижаваше шансовете на Демоните да се доберат до победата.

Коя от силните страни на Ню Йорк ще се опиташ да неутрализираш?

— борбата за отскочили топки под техния кош — отиди на [1296](#).

— далечната стрелба на гардовете им — отиди на [1297](#).

1296

Виж оценките за борба на №13, №17 и №27. Избери двете по-високи от тях и ги събери. Ако сумата им е по-малка от 11, отиди на **1298**. В противен случай отиди на **1299**.

1297

Събери оценките на №29 и №39 за защита. Ако сумата е по-малка от 9, отиди на **1300**. В противен случай отиди на **1301**.

1328

Играчите на Торменто се опитаха да изпълнят треньорските указания, но силната игра на Оукли и Юинг срина тактиката на Спенсър.

Къде са по-силни Никс?

— в нападение — отиди на **1308**.

— в защита — отиди на **1309**.

Тактиката на Спенсър изглеждаше губеща, защото Оукли и Юинг бяха силни борци, но в крайна сметка се оказа, че треньорът си е направил добре сметката и разполага с играчи, които могат да се противопоставят успешно на двамата от Никс.

Къде са по-силни Никс?

— в защита — отиди на [1310](#).

— в нападение — отиди на [1311](#).

1300

Спенсър заложи на плътната защита, но скоро се оказа, че гардовете на Демоните не могат да се справят с колегите си от Ню Йорк.

Къде са по-силни Никс?

— в нападение — отиди на **1308**.

— в защита — отиди на **1309**.

Спенсър заложи на плътната защита и скоро се разбра, че гардовете на Торmento могат да спрат устрема на колегите си от Никс.

Къде са по-силни Никс?

— в защита — отиди на **1310**.

— в нападение — отиди на **1311**.

1302

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 27:21. После отиди на **1312**.

1333

1303

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:20. После отиди на **1312**.

1334

1304

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 25:23. После отиди на **1312**.

1335

1305

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:26. После отиди на **1312**.

1336

1306

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:27. После отиди на **1312**.

1337

1307

В таблицата „[Ню Йорк — шести мач](#)“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 21:27. После отиди на [1312](#).

1338

1308

Треньорските грешки и липсата на основни играчи дадоха предимство на Ню Йорк. *Посочи едно число.*

— 4, 5 или 6 — отиди на **1305**.

— 7, 8 или 9 — отиди на **1306**.

— всяко друго — отиди на **1307**.

1309

В третата част играта бе съвсем равностойна.

Посочи едно число.

— 3, 4 или 5 — отиди на **1303**.

— 7 или 10 — отиди на **1304**.

— 8 или 9 — отиди на **1305**.

— всяко друго — отиди на **1306**.

1310

Правилната тактика и самоотвержената игра на Демоните им донесе предимство в третата част.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1302**.

— 7, 8 или 9 — отиди на **1303**.

— всяко друго — отиди на **1304**.

1311

В третата част играта бе съвсем равностойна.

Посочи едно число.

— 3, 4 или 5 — отиди на **1303**.

— 7 или 10 — отиди на **1304**.

— 8 или 9 — отиди на **1305**.

— всяко друго — отиди на **1306**

1312

В последната четвърт на мача и двата отбора играеха на предела на силите си.

Посочи едно число.

- 2 — отиди на **1313**.
- 3 — отиди на **1314**.
- 4 — отиди на **1315**.
- 5 — отиди на **1316**.
- 6 — отиди на **1317**.
- 7 — отиди на **1318**.
- 8 — отиди на **1319**.
- 9 — отиди на **1320**.
- 10 — отиди на **1321**.
- 11 — отиди на **1322**.
- 12 — отиди на **1323**.

1313

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 31:20. После отиди на **1324**.

1344

1314

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 20:29. После отиди на **1324**.

1345

1315

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:27. После отиди на **1324**.

1346

1316

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 27:23. После отиди на **1324**.

1347

1317

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:21. После отиди на **1324**.

1348

1318

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 24:24. После отиди на **1324**.

1349

1319

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 24:26. После отиди на **1324**.

1350

1320

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:27. После отиди на **1324**.

1351

1321

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 28:22. После отиди на **1324**.

1352

1322

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 30:21. После отиди на **1324**.

1353

1323

В таблицата „Ню Йорк — шести мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 19:30. После отиди на **1324**.

1354

1324

Събери резултатите през отделните четвърти на мача с Ню Йорк и запиши крайния резултат в таблицата „[Ню Йорк — шести мач](#)“.

Ако резултатът е равен, отиди на [1325](#). Ако победата е за Демоните, отиди на [1326](#). Ако победата е за Ню Йорк, отиди на [1328](#).

1355

1325

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1330**.

— всяко друго — отиди на **1331**.

1356

1326

Ако в таблицата „Кодови думи“ си записал думата „победа“, отиди на **1327**. В противен случай отиди на **1335**.

1357

1327

Петимата здрави играчи на Демоните сътвориха истинско чудо, побеждавайки Ню Йорк Никс. Така резултатът стана 4:2 за Торmento и Демоните спечелиха титлата.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1332**.

— 7, 8 или 9 — отиди на **1333**.

— всяко друго — отиди на **1334**.

1328

Ако в таблицата „Кодови думи“ си записал думата „победа“, отиди на **1335**. В противен случай отиди на **1329**.

1359

Осакатеният състав на Демоните не можа да устои на натиска на гостите и Ню Йорк грабна така нужната му четвърта победа.

Карл Спенсър не можа да понесе загубата и подаде оставка. Дейв Нелсън го последва след около седмица. И двамата останаха с чувството, че са изпуснали най-големия шанс в живота си.

Сам разбираш, че това не е краят, към който се стремиш. Ти беше доста близо до успеха. Може би малко повече късмет и съсредоточеност в играта щяха да решат нещата в твоя полза. Опитай пак.

1330

Редовното време не стигна на двата отбора, за да излъчат победител, но в петминутното продължение Демоните успяха да надделеят.

Отиди на [1326](#).

1361

1331

Редовното време не стигна на двата отбора, за да излъчат победител, но в петминутното продължение Никс успяха да надделеят.

Отиди на [1328](#).

1362

1332

От мачовете с Ню Йорк Демоните спечелиха седем милиона долара.
Запиши в таблицата „[Пару](#)“, че си спечелил 7,0 милиона. После
отиди на [1369](#).

1363

1333

От мачовете с Ню Йорк Демоните спечелиха шест и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 6,5 милиона. После отиди на [1369](#).

1364

1334

От мачовете с Ню Йорк Демоните спечелиха седем и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 7,5 милиона. После отиди на [1369](#).

1365

1335

Резултатът в двубоя между Торменто и Ню Йорк отново беше равен — 3:3. Предстоеше решителен седми мач, който щеше да се играе в Медисън Скуеър Гардън.

В тази среща нямаше мъдри треньорски ходове, нито тактически изненади. Просто се играеше баскетбол между два извънземни по своето майсторство отбора и само спортното щастие можеше да наклони везните към едната или към другата страна.

Отиди на [1336](#).

1336

За да определиш резултата от първата четвърт на седмия мач между Ню Йорк и Торmento, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1340**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1341**.
- 6 — отиди на **1342**.
- 8 — отиди на **1343**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1344**.

1337

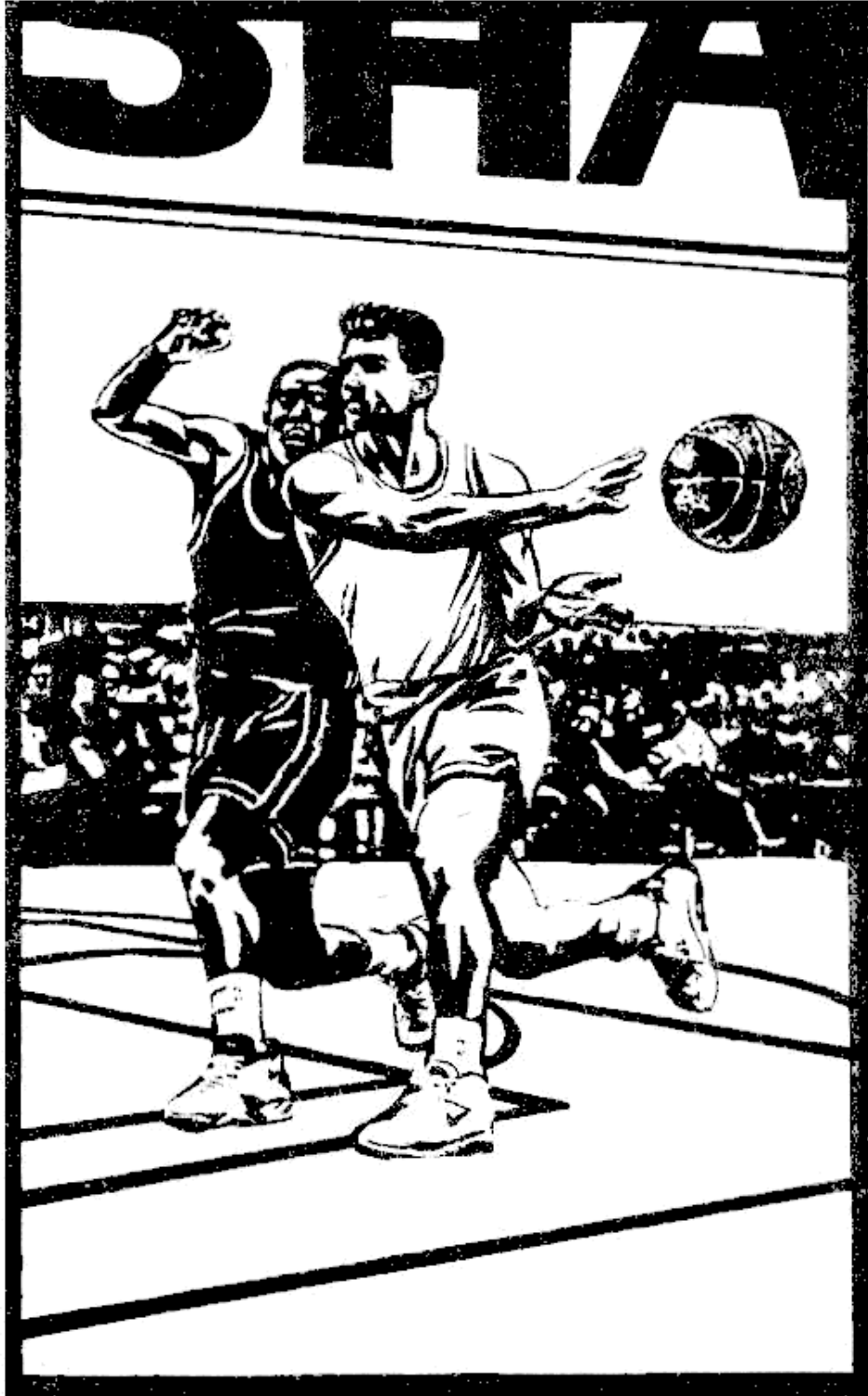
За да определиш резултата от втората четвърт на седмия мач между Ню Йорк и Торменто, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1345**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1346**.
- 6 — отиди на **1347**.
- 8 — отиди на **1348**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1349**.

1338

За да определиш резултата от третата четвърт на седмия мач между Ню Йорк и Торmento, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1350**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1351**.
- 6 — отиди на **1352**.
- 8 — отиди на **1353**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1354**.



1339

За да определиш резултата от последната четвърт на седмия мач между Ню Йорк и Торmento, посочи едно число.

- 2, 4 или 5 — отиди на **1355**.
- 3, 7 или 11 — отиди на **1356**.
- 6 — отиди на **1357**.
- 8 — отиди на **1358**.
- 9, 10 или 12 — отиди на **1359**.

1340

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 22:26. После отиди на **1337**.

1372

1341

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:24. После отиди на **1337**.

1373

1342

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 22:29. После отиди на **1337**.

1374

1343

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 26:21. После отиди на **1337**.

1375

1344

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от първата четвърт е 23:21. После отиди на **1337**.

1376

1345

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:26. После отиди на **1338**.

1377

1346

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 25:25. После отиди на **1338**.

1378

1347

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 23:29. После отиди на **1338**.

1379

1348

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 26:20. После отиди на **1338**.

1380

1349

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от втората четвърт е 24:21. После отиди на **1338**.

1381

1350

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 25:27. После отиди на **1339**.

1382

1351

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 24:23. После отиди на **1339**.

1383

1352

В таблицата „**Ню Йорк — седми мач**“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 23:28. После отиди на **1339**.

1384

1353

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 28:21. После отиди на **1339**.

1385

1354

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от третата четвърт е 26:22. После отиди на **1339**.

1386

1355

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 23:27. После отиди на **1360**.

1387

1356

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 26:25. После отиди на **1360**.

1388

1357

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 21:29. После отиди на **1360**.

1389

1358

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 30:21. После отиди на **1360**.

1390

1359

В таблицата „Ню Йорк — седми мач“ запиши, че резултатът от последната четвърт е 27:22. После отиди на **1360**.

1391

1360

Събери резултатите през отделните четвърти на мача с Ню Йорк и запиши крайния резултат в таблицата „[Ню Йорк — седми мач](#)“.

Ако резултатът е равен, отиди на [1361](#). Ако победата е за Демоните, отиди на [1363](#). Ако победата е за Ню Йорк, отиди на [1362](#).

1361

Посочи едно число.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **1364**.

— всяко друго — отиди на **1365**.

1393

Никс подлудиха публиката в зала Медисън Скуеър Гардън, спечелвайки решителния седми мач. Най-сетне мечтата стана действителност — Ню Йорк властваше в кралството на NBA.

В лагера на Торmento приеха загубата като непоправима трагедия. Карл Спенсър не можа да понесе загубата и подаде оставка. Дейв Нелсън го последва след около седмица. И двамата останаха с чувството, че са изпуснали най-големия шанс в живота си.

Сам разбираш, че това не е краят, към който се стремиш. Ти беше доста близо до успеха. Може би малко повече късмет и съсредоточеност в играта щяха да решат нещата в твоя полза. Опитай пак.

1363

В решителния седми мач Демоните намериха сили да преодолеят мита за непобедимостта на Никс на собствен терен, особено във важни мачове. Отборът на Торменто спечели така важната четвърта победа и стана новият шампион на NBA.

Посочи едно число.

— 4, 5 или 6 — отиди на **1366**.

— 7, 9 или 11 — отиди на **1367**.

— всяко друго — отиди на **1368**.

1364

Двата отбора не успяха да излъчат победител в редовното време, но в петминутното продължение Никс грабнаха победата.

Отиди на [1362](#).

1365

Двата отбора не успяха да излъчат победител в редовното време, но в петминутното продължение Демоните грабнаха победата.

Отиди на [1363](#).

1366

От мачовете с Ню Йорк Демоните спечелиха осем и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „*Пару*“, че си спечелил 8,5 милиона. После отиди на [1369](#).

1367

От мачовете с Ню Йорк Демоните спечелиха осем милиона долара.

Запиши в таблицата „[Пару](#)“, че си спечелил 8,0 милиона. После отиди на [1369](#).

1399

1368

От мачовете с Ню Йорк Демоните спечелиха седем и половина милиона долара.

Запиши в таблицата „Пару“, че си спечелил 7,5 милиона. После отиди на [1369](#).

1400

1369

Виж в таблицата „Кодови думи“ коя от трите кодови думи си записал:

- малко — отиди на **1370**.
- средно — отиди на **1371**.
- много — отиди на **1372**.

1370

Виж в таблицата „Пари“ с каква сума разполагаш. Ако е по-малка от 20 милиона, отиди на **1373**. В противен случай отиди на **1374**.

1371

Виж в таблицата „Пари“ с каква сума разполагаш. Ако е по-малка от 30 милиона, отиди на **1373**. В противен случай отиди на **1374**.

1403

1372

Виж в таблицата „Пари“ с каква сума разполагаш. Ако е по-малка от 40 милиона, отиди на **1373**. В противен случай отиди на **1374**.

1404

Читателю, ти спечели титлата на NBA. Поздравления за това. Но има още нещо, което трябваше да направиш, за да излезеш победител в тази игра.

Какво е то, ли? Ами, трябваше да си върнеш дълговете, разбира се. В епизод 5 изрично ти беше казано, че трябва много добре да си правиш сметката, ако не искаш да загубиш играта. Сигурно си неприятно изненадан от развитието на нещата. Мислеше си, че всичко свършва със спечелването на титлата. Но не е така. Именно в това се състои трудността на играта — не можеш да харчиш пари безразборно.

Мислиш ли, че няма смисъл да играеш още веднъж, защото вече си спечелил титлата? Ако е така, значи си на погрешен път. Тази книга е направена да бъде трудна и една от трудностите ѝ е, че не можеш да събереш много силен отбор, а трябва да се съобразяваш със слабостите на някои от играчите си.

Е, няма смисъл от повече приказки. Започни отначало и този път внимавай с дълговете.

Това е щастливият край!

Отборът на Торменто стана шампион на NBA. Дейв Нелсън успя да изплати дълговете на клуба. Карл Спенсър стана уважавано име в баскетболните среди. Дъглас Браун спечели нов четиригодишен мандат като кмет, главно благодарение на решението си да привлече Дейв и Карл в Торменто.

Всички бяха щастливи, толкова щастливи, че направиха края на приказката за Пепеляшка да изглежда като финал на шекспирова трагедия.

край



КРАЛСТВО НА НБА

ИЗТОЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ

АТЛАНТИЧЕСКА ДИВИЗИЯ

1. Ню Йорк Никс
2. Ню Джърси Нетс (Мрежите)
3. Бостън Селтикс (Келтите)
4. Орландо Меджик (Магьосниците)
5. Маями Хийт (Горещите)
6. Филадельфия 76
7. Вашингтон Булетс (Куршумите)

ЦЕНТРАЛНА ДИВИЗИЯ

8. Чикаго Булс (Биковете)
9. Шарлот Хорнетс (Стършелите)
10. Кливланд Кавалиърс (Кавалерите)
11. Атланта Хокс (Ястребите)
12. Индиана Пейсърс
13. Детройт Пистънс (Буталата)
14. Милуоки Бъкс (Елените)

ЗАПАДНА КОНФЕРЕНЦИЯ

ТИХООКЕАНСКА ДИВИЗИЯ

15. Финикс Сънс (Слънцата)
16. Сиатъл Суперсоникс (Свръхзвуковите)
17. Портланд Трейлблейзърс (Пионерите)
18. Голдън Стейт Уориърс (Воините)
19. Лос Анжелос Лейкърс (Езерняците)
20. Лос Анжелос Клипърс
21. Сакраменто Кингс (Кралете)

ДИВИЗИЯ „СРЕДЕН ЗАПАД“

22. Хюстън Рокетс (Ракетите)
23. Сан Антонио Спърс (Шпорите)
24. Юта Джаз (Джазмените)
25. Денвър Нъгетс (Златотърсачите)
26. Минесота Тимбърлувс (Вълците)
27. Далас Маверикс (Мустангите)
28. Торmento Диймънс (Демоните)

ТАБЛИЦИ

ДНЕВНИК НА МИСИЯТА

Активна листа

Пост	Име	Номер	Оценки						
			Стрелба тройки	Стрелба средно	Стрелба фалове	Дрибъл	Пас	Борба	Защита
Център
Център
Крило
Крило
Крило
Гард
Гард
Гард
...

Атлантическа дивизия

Противник	Точки
...	...
...	...
...	...
...	...
Събрани точки	...

Централна дивизия

Противник	Точки
...	...
...	...

...	...
...	...
Събрани точки	...

Дивизия Среден запад

Противник	Точки
...	...
...	...
...	...
...	...
Събрани точки	...

Тихоокеанска дивизия

Противник	Точки
...	...
...	...
...	...
...	...
Събрани точки	...

Отчитане на резултати

Точки	Проценти	
13, 14	22,5	23,75
11, 12	18,75	20,0
9, 10	15,0	16,25
7, 8	11,25	12,5
5, 6	7,5	8,75
3, 4	3,75	5,0
0, 1, 2	0,0	1,25

**Резултати през редовния
сезон**

Дивизия	Проценти
Атлантическа	...
Централна	...
Тихоокеанска	...
Среден запад	...
Общ резултат	...

Пари

.....

**Кодови
думи**

.....

Финикс

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...
Последна четвърт	...
Краен резултат	...

Сиатъл

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...
Последна четвърт	...
Краен резултат	...

Хюстън — пети мач

--	--

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...
Последна четвърт	...
Краен резултат	...

Хюстън — шести мач

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...
Последна четвърт	...
Краен резултат	...

Хюстън — седми мач

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...
Последна четвърт	...
Краен резултат	...

Ню Йорк — пети мач

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...
Последна четвърт	...
Краен резултат	...

**Ню Йорк — шести
мач**

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...

Последна четвърт	...
Краен резултат	...

Ню Йорк — седми мач

Първа четвърт	...
Втора четвърт	...
Трета четвърт	...
Последна четвърт	...
Краен резултат	...

Таблица на шанса

7	5	10	7	8	4	11	6	9
4	9	6	11	5	10	7	8	12
8	2	5	9	7	8	3	7	6
6	3	7	8	4	6	9	5	10
5	9	10	6	9	10	8	2	7
6	8	4	8	11	7	5	4	9
11	9	7	5	6	4	6	7	8
7	3	6	10	8	7	8	3	5
8	4	2	7	6	5	10	9	6
5	7	8	3	9	11	8	7	4
12	6	10	6	4	7	3	5	9
11	9	7	5	12	8	6	10	7

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.