

IL PRESCELTO

LE REGOLE DEL GIOCO

Per affrontare questa avventura non dovrai leggere i paragrafi dal primo all'ultimo ma muoverti tra di essi seguendo le indicazioni del testo. Dovrai procurarti anche un foglio di carta che chiameremo "Registro di Gara" ed una matita.

Quando il testo ti dirà che sei stato SCONFITTO la tua avventura è terminata e dovrai ricominciare dal Prologo, cancellando tutte le annotazioni e tutti gli oggetti riportati sul Registro di Gara.

Spesso il testo ti chiederà di rispondere a delle domande per ottenere il numero del paragrafo successivo. Non sempre le risposte saranno ricavabili dal testo, per cui dovrai affidarti alle tue conoscenze. Avrai solo una possibilità di rispondere a queste domande per cui se sbagli -te ne accorgerai perché il paragrafo cui giungerai non avrà senso- devi considerare di essere stato SCONFITTO.

Oltre ai finali SCONFITTO esistono anche due finali *Vittoria* ed un finale *Stallo*.

Tu inizi il gioco con 10 punti (segnali sul Registro di Gara), ogni volta che dovrai ricominciare dal Prologo perderai uno di questi punti. Scopo del gioco è raggiungere uno dei due finali *Vittoria* col punteggio più alto possibile.

Raggiungere il finale *Stallo* ti consente invece di ricominciare la lettura da capo senza perdere alcun punto, ma solo la prima volta. Le successive volte che finirai col leggere lo *Stallo* dovrai ricominciare con un punto in meno, come se fossi stato SCONFITTO.

L'autore invita tutti i lettori che voteranno i racconti nel Concorso dei Corti 2014 a riportare nel loro commento il punteggio conseguito, quando giudicheranno questo lavoro (senza barare, tanto non si vince niente). Coloro che totalizzeranno il punteggio più alto potranno fregiarsi del titolo di **Prescelto**.

PROLOGO

Terra, anno 2015. Guerre, povertà dilagante e depravazione dei costumi sono inevitabilmente sfociate nella tanto temuta III Guerra Mondiale. In un'era di droni e armi nucleari basta un tasto per distruggere il pianeta e quel tasto sta per essere premuto...

Tu hai 40 anni, un avanzo di quella che fu chiamata "Generazione X", adolescenti cresciuti davanti alla televisione e ai primi giochi elettronici. Come i tuoi coetanei sei servito a foraggiare il modello consumistico-capitalistico occidentale degli anni '80 e '90 ma oggi, dopo due decenni di crisi economica, non servi più a nessuno. Per questo motivo hai deciso di fregartene del rischio di un olocausto. Se la fine del mondo arriverà ti troverà sul tuo divano, mentre mangi pizza e trofie al pesto guardando le tue serie preferite e giocando con la playstation.

All'improvviso, senza che tu abbia fatto nulla, sullo schermo del televisore appare il volto di un uomo dalla pelle azzurra, completamente glabro e i lineamenti così perfetti da sembrare ultraterreni. Sgrani gli occhi, convinto di avere le allucinazioni. L'immagine è ovunque: sugli altri televisori di casa, sul tuo smartphone, persino sul monitor del tuo computer rotto!

"Noi siamo gli Antichi" dice l'uomo con voce profonda "una razza interstellare che voi potreste definire *aliena*".

Tenti di cambiare canale, spegnere il video ma nulla, l'immagine continua a parlare.

"Stiamo trasmettendo questo messaggio in tutte le lingue e dialetti del vostro mondo, su tutti i dispositivi che utilizzate per la telecomunicazione. Questa è solo una frazione infinitesimale delle nostre tecnologie e conoscenze, qualunque vostra resistenza sarà inutile. Per aiutarvi ad interagire con noi utilizzeremo immagini, simboli e linguaggi della vostra cultura popolare, diversamente non sareste in grado neppure di concepirci. Non possiamo permettere che il genere umano distrugga uno dei pochi pianeti abitabili del cosmo, ma non possiamo nemmeno sterminarvi: le Leggi Immutabili sanciscono malgrado tutto il diritto alla sopravvivenza della vostra specie."

Incollato al televisore tutto quello cui riesci a pensare è *cXXXo, ma allora gli alieni esistono davvero!*

"Per salvare la Terra" continua l'Antico "stermineremo tutte le culture e popolazioni umane, eccetto una. La vostra sopravvivenza sarà garantita e così facendo cesseranno le guerre per motivi religiosi, politici, economici ed espansionistici. Come dite voi *punirne cento per educarne uno*."

Non diciamo proprio così vorresti replicare ma l'Antico procede, spiegando come verrà deciso il popolo destinato a sopravvivere.

"La Mente Collettiva sta selezionando un *prescelto* per ogni nazione, cultura e gruppo etnico. Tali prescelti si sfideranno in una serie di confronti di varia natura, fino a che, come dite voi, *ne resterà soltanto uno*. L'ultimo prescelto e il suo popolo avranno il diritto di continuare a vivere. Come luogo della *competizione* abbiamo creato un veicolo volante simile a quelli che voi ritenete necessari per viaggiare nel cosmo: un'*astronave*."

L'immagine dell'Antico azzurro scompare per alcuni istanti, lasciando posto a quella di un enorme velivolo a metà tra la Morte Nera e l'Enterprise di Star Trek.

"L'astronave staziona nell'atmosfera terrestre. Per evitare inutili attacchi da parte vostra fermeremo, fino al termine della *competizione*, il flusso di quello che voi percepite come *tempo* su tutto il resto del pianeta. La Mente Collettiva ha determinato i prescelti. Tra pochi istanti inizierà la competizione. Resistere è inutile. Come dite voi *vinca il milione*".

Tutti gli schermi di casa tua - e a questo punto immagini del mondo intero - si spengono all'istante. Poco dopo avverti una lieve vibrazione e la stanza inizia a roteare attorno a te dissolvendosi. Una voce risuona, profonda, nella tua testa: "Sei stato prescelto per rappresentare il popolo italiano!"

"Ehi, non facciamo scher..." Non finisci la frase, stai per essere trasportato sull'astronave degli Antichi. Segna sul Registro di Gara che *stai disputando il Girone I*, poi inizia la competizione al paragrafo **1**.

1

Ti trovi in una stanza dalle pareti metalliche, allestita grosso modo come lo studio di un quiz televisivo. In alto, di fronte a te spicca un grande tabellone elettronico dove ti viene fornita la lista dei tuoi avversari.

Russo	Francese	Belga
	Spagnolo	
Giapponese	Tedesco	

Sotto di esso, disposti a semicerchio, 4 grandi portali illuminati, ognuno dei quali dotato di un display con un numero. Alle tue spalle una porta metallica scorrevole. L'omino bianco stilizzato su di essa sembra correre, potrebbe trattarsi di un'uscita di sicurezza. Infine, al centro della stanza, un monitor su cui scorrono sintetiche istruzioni.

Quando sconfiggerai un avversario il testo ti dirà di cancellarlo dal tabellone. Se però hai dovuto ricominciare la lettura dal Prologo tutti gli avversari saranno nuovamente presenti sul tabellone.

Se *stai disputando il Girone I* puoi soltanto decidere di attraversare uno dei portali numerati, semplicemente andando al paragrafo corrispondente. Dopo che sarai entrato in un portale questo si spegnerà cosicché, nel caso tu riesca a tornare in questa stanza, non potrai attraversarlo di nuovo. Ovviamente se hai dovuto ricominciare la lettura dal Prologo tutti i portali sono di nuovo attivi. I portali sono:

Portale **19**.

Portale **27**.

Portale **33**.

Portale **45**.

Se hai già attraversato tutti e quattro i portali allora hai terminato la prima fase della competizione. Cancella dal Registro di Gara l'annotazione *stai disputando il Girone I*, quindi segna nelle caselle vuote del tabellone elettronico la lista dei tuoi prossimi avversari, che saranno: **Americano (Stati Uniti) - Inglese - Brasiliano - Sudafricano - Senegalese - Neozelandese**.

A questo punto hai due possibilità: prenderti una pausa andando all'uscita di sicurezza alle tue spalle (vai al **5**) oppure continuare la competizione senza perdere altro tempo (in questo caso segna sul Registro di Gara l'annotazione *stai disputando il Girone Finale*, quindi continua a leggere).

Se *stai disputando il Girone Finale* dovrai ricominciare l'assurdo gioco dei portali, seguendo le stesse regole con la differenza che solo due sono accessibili questa volta:

Portale **11**.

Portale **21**.

Infine, se hai attraversato entrambi i portali del Girone Finale vai al **10**.

2

Riporti l'orologio un'ora indietro, poi raggiungi il marciapiede sottostante con largo anticipo, raccogli al volo l'orologio ed in sostanza vinci. E con te vince l'Italia intera. Ma è presto per cantare vittoria, la competizione deve andare avanti.

Torna al paragrafo **1**, elimina "Inglese" e "Brasiliano" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

3

"Facile" rispondi "ne mettiamo *due* davanti e *due* di dietro."

L'efficacia e semplicità del tuo ragionamento sorprende tutti, noti i soldati che commentano e sorridono mentre la ragazza ti guarda piena di ammirazione e gratitudine. Solo Mghisi non sembra ancora soddisfatto. Afferra per il collo l'altro ostaggio -che identifichi come il prescelto del Sudafrica- e lo trascina davanti a te.

"Aiuta anche me" singhiozza l'uomo "Mghisi ha requisito le mie giraffe, ti prego, trova un modo per trasportarle!"

Sembra che da queste parti nessuno sappia fare nulla senza il tuo aiuto. Come farai a far stare quattro giraffe nella tua 500? Trova tutti i numeri contenuti nella risposta, sommali tra loro e aggiungi 30 al risultato. Quindi vai al paragrafo corrispondente.

4

Hai visto decine di volte Rocky IV e conosci perfettamente il momento migliore per sferrare un colpo a tradimento. Appena l'arbitro vi chiama al centro del ring e il tuo avversario tenta di spaventarti con la celebre frase "Io ti spie..." tu, senza dargli tempo di concludere, estrai il Coltello da sotto i pantaloncini e lo colpisci alla coscia sinistra. L'arbitro ti richiama per ammonirti e ti requisisce l'arma (cancella il *Coltello* dal Registro di Gara) ma tu non perdi tempo e ti arrampichi sulle corde, quindi ti lanci sul russo con uno spettacolare volo d'angelo, finendo entrambi al tappeto. Rotoli fuori dal ring preparando il colpo finale;

non appena il tuo avversario tenta di rialzarsi, barcollando per la caduta e la perdita di sangue, rientri alle sue spalle, brandendo una sedia che gli spacchi sulla testa. Lo giri sulla schiena e ti butti su di lui, intimando all'arbitro di iniziare il conteggio. Confuso dalla rapidità delle tue azioni l'arbitro parte col suo: "Uno, Due, Tre..." Al tre ti rialzi, gridando vittoria, come se si trattasse di un incontro di lotta. Ti muovi per tutto il ring, urli la tua gioia come un ossesso e fai gestacci alla folla impazzita; Gorbaciov è una statua di sale. Alla fine l'arbitro, non sapendo più che pesci pigliare, ti proclama vincitore. L'arena si dissolve attorno a te mentre ritorni sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo 1, elimina "Russo" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

5

Futuro del mondo o no, decidi che questa follia degli Antichi ti ha tritato abbondantemente i cosiddetti e non intendi continuare prima di esserti preso una meritata pausa. Frughi nelle tasche dei tuoi pantaloni con fare distratto. Dentro potresti trovare:

Monetine - ottime se intendi fare una pausa caffè, sperando di trovare una macchinetta su questa astronave.

Merendina - ideale per una pausa con spuntino.

Accendino, cartine e tabacco - pessimo vizio il fumo, ma come rinunciare alla pausa sigaretta?

Carta igienica - necessaria per un altro tipo pausa.

Scegli solo una di queste opzioni e segna sul Registro di Gara l'oggetto o gli oggetti corrispondenti. Quindi esci dalla stanza - studio televisivo incamminandoti per un lungo corridoio dalle pareti metalliche.

Dopo alcuni minuti il silenzio assoluto è rotto da un rumore di passi. Da un passaggio laterale sbuca correndo quello che a istinto riconosci come il prescelto degli Stati Uniti d'America; non sembra averti notato ed è vestito con un impeccabile completo blu scuro. L'uomo entra trafelato in una stanza non molto distante da te. Il mondo è dei furbi - pensi - e decidi di sfruttare l'occasione per togliere di mezzo facilmente uno dei tuoi futuri avversari. Entri di soppiatto nella stanza e lo tramortisci con un colpo di jeet kune do imparato quell'estate da lavapiatti nel ristorante cinese sotto casa. Ottima mossa: lo yankee crolla al tappeto come un sacco di patate (cancella gli Stati Uniti dal tabellone al paragrafo 1) ma subito dopo la stanza inizia a roteare velocemente mentre la voce profonda degli Antichi pronuncia frasi in inglese:

" You will have to challenge your next opponent..."

In un istante realizzi cosa sta accadendo: stai per finire in una sfida destinata ad un altro concorrente. Cosa succederà quando si accorgeranno che non sei il prescelto americano? Corri verso l'uscita di sicurezza ma è chiusa, inspiegabilmente il dispositivo di apertura è collegato ad una gettoniera. Ti vengono in mente solo due modi per uscire da questa situazione.

Se hai delle *Monetine* puoi infilarle nella gettoniera e schiacciare pulsanti a caso. In questo caso sarai fortunato, riuscendo ad uscire all'ultimo istante. Torna quindi al paragrafo 1 per continuare la competizione, cancella dal Registro di Gara le *Monetine* e segna che *stai disputando il Girone Finale*.

Se invece non puoi o non vuoi ricorrere a questo sistema puoi indossare il completo blu dell'americano, incrociare le dita e provare a spacciarti per lui andando al 36.

6

Ti presenti educatamente poi inizi a parlare di te, del tuo impegno nel sociale e della difficoltà nel trovare qualcuno con cui aprirti e condividere il tuo lato sensibile. Racconti del tuo cane, della tua ultima relazione finita male e delle vacanze a Pietra Ligure che facevi da ragazzo. Quando inizi a parlare di teatro e cinema d'autore la ragazza sbadiglia vistosamente, palesemente poco interessata ai tuoi discorsi e, più in generale, alla tua persona. Surclassato dalle battute e storielle piccanti dello spagnolo e del francese vieni ben presto dimenticato in un angolo del giardino, mentre i tuoi avversari si contendono i favori della donzella. Sei stato SCONFITTO.

7

"Perché Star Trek è ambientato nel futuro" rispondi sufficienza. L'arabo ti guarda dapprima interdetto, poi afferra il senso delle tue parole e va su tutte le furie. Il servizio d'ordine interviene per calmare l'ambasciatore e tu approfitti della confusione creata per svincolarti da un'uscita posteriore.

Ti ritrovi in un ambiente totalmente inaspettato. Sembra di essere dentro il laboratorio di uno scienziato pazzo, pieno di macchinari incomprensibili, computer e monitor su cui scorrono simboli e immagini indecifrabili. Contempi affascinato simili tecnologie. Non sapresti dire come - forse un errore di progettazione o forse una svista dell'entità che confeziona i teatrini in cui voi concorrenti vi muovete - ma sei finito all'interno di una delle sale comando dell'astronave degli Antichi. Con un misto di stupore e curiosità tenti di intuire il funzionamento di queste apparecchiature; dopo un po' sei abbastanza sicuro che si tratti della macchina che ha fermato il tempo sulla Terra, lasciandolo scorrere normalmente solo sull'astronave. Un rumore improvviso ti distoglie dalle tue riflessioni. Afferra uno strano dispositivo che ti ha incuriosito ed esci dalla sala macchine per riprendere la tua competizione.

Segna sul Registro di Gara *Dispositivo STD (Spazio-Tempo-Dimensionale)* e che *stai disputando il Girone Finale*, poi torna al paragrafo 1 e prosegui secondo le indicazioni del testo.

8

Non hai mai picchiato una donna in vita tua e non vorresti farlo neppure adesso, ma è in gioco il futuro di tutti gli italiani. Avanzi verso Cholanka *Sbilenka* schivando i suoi passi di danza e la colpisci con un cartone in piena faccia, mandandola direttamente al tappeto. Scendi dal ring e ti dirigi verso l'uscita, senza nemmeno aspettare che venga proclamato il vincitore.

Torna al paragrafo 1, elimina "Russo" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

9

Dopo esservi equipaggiati venite caricati su SUV neri e portati alla magione. Tu vieni fatto entrare dalle cantine mentre i tuoi avversari passeranno dagli ingressi del piano terra. Senza un piano preciso inizi ad aggirarti per questi sotterranei, chiedendoti perché gli Antichi abbiano scelto proprio te per rappresentare l'Italia. Un urlo proveniente dal piano di sopra ti riporta alla realtà (se di realtà si può parlare), sali le scale e trovi riverso a terra il cadavere del belga, con in mano una copia di *Dracula* e il volto contratto in un'ultima smorfia di puro terrore. Senza preavviso l'Ectoplasma F emerge da una parete emettendo un verso cavernoso; urla di paura e, più per reazione istintiva che altro, accendi l'interruttore dello zaino protonico. Una scarica di energia colpisce l'entità che si dà alla fuga ma tu sei troppo spaventato per inseguirla, il terrore atavico del soprannaturale ti mette le ali ai piedi e corri più veloce che puoi fuori dalla magione.

Solo quando sei all'aperto e ad una distanza ragionevole ti fermi a riprendere fiato, poi il mondo attorno a te inizia a girare vorticosamente mentre si dissolve. Stai per tornare sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo 1, elimina "Belga" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

10

Tutti i portali sono spenti e nella stanza-studio televisivo regna una calma irrealistica. La competizione è terminata ed ora attendi trepidante il responso degli Antichi.

Se hai eliminato tutti i tuoi 12 avversari dal tabellone elettronico sei il vincitore: vai al **40**.

Se *ti sei sposato* e credi di dover fare qualcosa anche per il popolo di tua moglie vai al **46**.

Se sei nella condizione di scegliere entrambe le precedenti opzioni puoi scegliere quella che vuoi andando al paragrafo corrispondente.

Se non puoi scegliere nessuna delle due oppure puoi scegliere solo la seconda ma non vuoi farlo vai al **26**.

11

A questo punto della competizione ti senti ormai un consumato veterano, per cui attraversi il portale senza indugi e ascolti le istruzioni degli Antichi sbadigliando annoiato. A quanto pare la sfida questa volta consiste nel lanciare un orologio dal tetto di un palazzo e raggiungere quindi la strada sottostante talmente in fretta da prenderlo al volo. In effetti ti ritrovi proprio sulla sommità di un alto edificio nella periferia di Milano, assieme ai tuoi avversari: il prescelto inglese e quello brasiliano. Ognuno di voi ha in mano un orologio a cipolla e vi guardate l'un l'altro, indecisi sul da farsi. Il primo ad agire è l'inglese: getta l'orologio nel vuoto e poi si lancia anche lui, gridando "God save the Queen!". Tentativo coraggioso ma stupido. l'orologio va in frantumi sull'asfalto e un istante dopo l'inglese si sfraccella a sua volta.

È la volta del brasiliano: lancia l'orologio e poi corre a rotta di collo giù per la scala antincendio, muovendosi con balzi e mosse della capoeira. È veloce, ma non quanto la forza di gravità, anche il suo orologio finisce in mille pezzi.

Tocca a te. Devi trovare un sistema per aggiudicarti anche questa manche.

Se conosci il modo per arrivare sulla strada prima dell'orologio saprai anche che in questa risposta è compreso un numero: moltiplica questo numero per 2 e vai al paragrafo corrispondente.

Se non conosci questo sistema oppure non vuoi arrischiarti ad usarlo potresti utilizzare il *Dispositivo STD*, se ne possiedi uno. Se decidi di usarlo vai al **47**.

Infine puoi dare un'occhiata al palazzo, nella speranza di trovare qualcosa di utile, andando al **41**.

12

Ti lanci nel vuoto, sperando che la prova sia finita e che gli Antichi si decidano finalmente a riportarti sulla loro astronave. La tua intuizione è giusta, mentre precipiti il mondo attorno a te si dissolve, lasciandoti però il tempo di gridare "FotXXXti Mghisi!"

Torna al paragrafo 1, cancella "Senegalese" e "Sudafricano" dalla lista degli avversari, poi procedi secondo le indicazioni del testo.

13

"Questa è follia, non ho fatto niente! Prendete l'auto se volete ma lasciatemi andare, io non so nulla di elefanti, sono un italiano!"

"Allora sei inutile come il resto della tua gente" dice Mghisi sparandoti un colpo alla tempia.

Sei stato SCONFITTO.

14

Entri e ti chiudi dentro. Resti ancora una volta stupito dalla complessità di queste apparecchiature ma non hai tempo da perdere. "O la va o la spacca" pensi mentre inizi a premere tasti e azionare leve a casaccio, guidato soprattutto dal tuo istinto che già più di una volta ti ha aiutato in questa folle avventura.

D'un tratto avverti un leggero tremore nella realtà che ti circonda, come se il tempo si fosse fermato, ma è solo un istante. Un'e-

splosione di energia frantuma la porta dall'esterno facendoti volare contro una paratia. Un po' intontito dall'impatto corri a nasconderti dietro un quadro elettrico, mentre cerchi il tuo smartphone nelle tasche.

L'Antico azzurro che avevi visto in televisione quando tutto è iniziato entra nella sala macchine. È altissimo e incredibilmente muscoloso, come se avesse modellato il suo fisico sugli standard di massima perfezione terrestre.

"Sono molto deluso, italiano!" la sua voce profonda è carica di rimprovero. "Avevo detto che resistere è inutile. Cosa pensavi di fare? Sei stato in gamba, te lo concedo. Sei riuscito ad invertire il flusso temporale, fermando il tempo sull'astronave e facendolo ripartire sul tuo pianeta. Nell'istante che abbiamo impiegato a riparare il danno, sulla Terra è trascorso uno dei vostri anni. Ma hai solo rimandato l'inevitabile: ora mi occuperò di te, quindi termineremo quello per cui siamo venuti."

Esci dal tuo nascondiglio puntando lo schermo dello smartphone in direzione dell'Antico.

"E questa cosa sarebbe?" chiede l'alieno "una sorta di arma finale terrestre?"

Schiacci il tasto play e rispondi sorridendo: "Sì."

Vai al **32**.

15

"Il palazzo è quello" gridi a tua volta.

"Come fai a dirlo?" ti chiede Mghisi

"C'è parcheggiata fuori la 500".

"Bravo italiano, per ricompensarti lascerò vivere la ragazza. Ma tu non mi servi più. Questa è veramente la tua fine."

Il colonnello punta la pistola nella tua direzione, ma un improvviso vuoto d'aria ti offre un'occasione. Devi agire in fretta.

Se ti lanci fuori dall'elicottero in volo vai al **12**.

Se vuoi tentare di convincere Mghisi che puoi ancora essergli utile vai al **24**.

Se hai un *Dispositivo STD* e desideri usarlo vai al **43**.

16

Sei caduto nel vostro stesso trucco! Il cecchino tedesco -che poi è anche il prescelto della Germania- dopo averti chiamato ti spara un colpo in piena fronte col suo Mannlicher M95. Sei stato **SCONFITTO**.

17

Fingi un malore e usi l'accendino per far scattare l'allarme antincendio. Nella confusione ti fingi un vigile del fuoco e raggiungi, non senza una buona dose di fortuna, il paragrafo **1**. Segna sul Registro di Gara che *stai disputando il Girone Finale*, poi continua seguendo le indicazioni del testo.

18

Pizza e trofie al pesto stanno fermentando nel tuo intestino dandoti l'idea giusta: fingi disinteresse limitandoti a poche frasi di cortesia mentre molli un peto mefitico ma assolutamente silenzioso. Quando il tanfo comincia a farsi sentire e la ragazza assume un'espressione disgustata apostrofi lo spagnolo a tradimento: "Mamma mia Ramon, va bene la storia del toro ma cosa hai mangiato a colazione?"

Il volto dello spagnolo si fa rosso di collera e imbarazzo, il francese si china sulla donzella sussurrandole qualcosa in un orecchio, dopodiché iniziano a sghignazzare sommestamente.

Sentendosi deriso lo spagnolo urla "Cabron !" scagliandosi contro di te ma tu indietreggi, mimando un gesto con la mano come se non sopportassi una simile puzza. Ragazza e francese esplodono in una fragorosa risata, il tuo avversario non sa più come comportarsi e se ne va sdegnato. Tuttavia il tuo è un trionfo a metà: basta un'occhiata per accorgersi che la ragazza ha occhi solo per il francese. Il giardino inizia a dissolversi mentre stai tornando sull'astronave degli Antichi. Torna al paragrafo **1**, cancella "Spagnolo" dalla lista degli avversari, poi procedi secondo le indicazioni del testo.

19

Attraversi il portale e ti ritrovi improvvisamente, senza alcuna spiegazione, in una trincea della prima guerra mondiale. Indossi l'uniforme dei fanti del Regio Esercito e, assieme ai tuoi commilitoni, stai ascoltando il discorso di un tenente.

"Dopo mesi di logorante stallo con i tedeschi abbiamo trovato un modo per volgere la situazione a nostro favore" dice l'ufficiale. "Tutte le notti un nostro cecchino si avvicina non visto alla loro trincea e grida un nome comune, ad esempio *FRANZ!* Essendo i soldati tedeschi molto disciplinati c'è sempre qualcuno che esce allo scoperto o si mette sull'attenti per vedere chi lo stia chiamando, al che il cecchino può sparargli con facilità. Con questo sistema stiamo infliggendo pesanti perdite ma siamo sicuri che i nostri avversari tenteranno una qualche controffensiva questa notte. Per cui turni di guardia doppi fino all'alba. Rompete le righe."

Ore dopo stai montando la guardia, combattendo il freddo stringendoti nel cappotto d'ordinanza, chiedendoti come tutto questo centri con la competizione degli Antichi. All'improvviso senti fuori dalla trincea una voce che grida *ANTONIO!* con un marcato accento teutonico. Guarda caso Antonio è proprio il tuo nome.

Se vuoi uscire dalla trincea per vedere chi ti stia chiamando vai al **16**.

Se vuoi chiedere chi è vai al **22**.

Se preferisci dare l'allarme vai al **31**.

20

Dopo esservi equipaggiati venite caricati su camion militari e portati alla magione. Tu vieni fatto entrare da una finestra del primo piano mentre i tuoi avversari passeranno dai sotterranei. Nessuno sentirà mai più parlare di te, la tua avventura termina qui, assieme alle speranze del popolo italiano. Sei stato **SCONFITTO**.

21

Attraversi il portale senza che ti venga fornita alcuna spiegazione, finendo nel consueto turbine sfocato che preannuncia il teletrasporto. Ti ritrovi al volante di una Fiat 500, intento a guidare lungo una polverosa strada nel cuore dell'Africa. Attorno a te vedi solo savana e non hai idea di cosa ci fai qui, ma gli Antichi ti hanno ormai abituato alle cose più strane per cui puoi aspettarti di tutto. Dopo pochi chilometri vedi a bordo strada un singolare individuo vestito con maglietta e pantaloncini neri intento a fare l'autostop. O meglio, ritieni stia facendo l'autostop perché intervalla il classico gesto del pollice alzato a movenze ed espressioni tipiche dell'haka maori, gridando parole incomprensibili e facendo linguacce apparentemente al nulla. È veramente difficile dare un senso a questo figuro. Come intendi comportarti?

Lo ignori e tiri dritto? Vai al **23**.

Ti fermi per chiedere di cosa ha bisogno? Vai al **25**.

Oppure decidi di giocargli un tiro mancino, fingendo di fermarti per poi ripartire a manetta? Vai al **49**.

22

"Chi sei?" urla senza uscire troppo dalla trincea "Sei l'amico di Franz?"

"Ja!" esclama il tedesco mettendosi sull'attenti, così facendo esce allo scoperto e tu puoi sparargli con facilità.

Quando il tedesco -che scoprirai essere il prescelto della Germania- cade a terra morto il mondo attorno a te inizia a dissolversi: stai per tornare sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo **1**, elimina "Tedesco" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

23

Un'ora dopo hai già dimenticato lo strano autostoppista, la savana scorre sempre uguale e cominci a chiederti se gli Antichi non si siano dimenticati di te. Nel cruscotto della 500 trovi una borraccia d'acqua, una carta stradale della provincia di Varese e pastiglie contro il mal d'Africa, ma in definitiva nulla che possa aiutarti a capire cosa ci fai qui. Perso in questi pensieri vieni fermato da un posto di blocco di militari. Gli uomini, tutti di colore e armati di fucili, ti fanno cenno di scendere e seguirli dal loro capo. Non hanno un aspetto rassicurante, per cui ritieni più saggio obbedire. Vieni condotto poco distante, presso un bizzarro accampamento dove altri soldati tengono sotto tiro una bellissima ragazza, anch'essa di colore, e un uomo bianco di mezz'età. Entrambi gli ostaggi sembrano molto spaventati. Vedi anche un elicottero militare, un branco di quattro elefanti e un altro branco composto da quattro giraffe.

Il capo dei soldati, un certo colonnello Mghisi, viene informato della tua presenza. Afferra la ragazza per i capelli e la porta davanti a te. Nonostante la situazione pericolosa non puoi fare a meno di notare l'esotica bellezza della donna. Alta. Statuaria. Pelle di ebano e occhi profondi e selvaggi come l'Africa, che le lacrime fanno brillare come diamanti neri. L'istinto ti dice anche che si tratta della prescelta del Senegal.

"Il colonnello Mghisi ha requisito i miei animali" ti dice la ragazza indicando gli elefanti "ed ora vuole che io trovi un modo per trasportarli. Ma non so come fare! Dicono che tu abbia un'auto, possiamo usare quella! Ti prego, aiutami o Mghisi mi ammazzerà!"

A dire il vero Mghisi sta tenendo la pistola puntata contro la TUA testa, per cui non hai molta scelta.

Se conosci un modo per far stare quattro elefanti in una 500 noterai che nella risposta sono contenuti dei numeri. Sommati tra loro, poi sottrai 1. Il risultato è il numero del paragrafo cui andare.

Se credi che non sia possibile usare la tua auto per questo compito e vuoi protestare, facendo notare a Mghisi che dopotutto non sono problemi tuoi vai al **13**.

24

"Aspetta Mghisi, non mi uccidere, potrò sempre tornarti utile, io so molte cose!"

"Ad esempio?" ti chiede il colonnello con un sorriso beffardo.

Ormai hai capito come funziona il mondo assurdo e surreale creato da quei rintronati degli Antichi.

"Ad esempio so che tu usi 1000 soldati per cambiare una lampadina."

"Certo, uno per tenere la lampadina e 999 per girare la caserma. E allora?"

"Io posso insegnarti come cambiarla usandone uno solo!"

Mghisi resta interdetto, poi decide di darti una possibilità. Passano alcuni giorni, poi mesi, poi anni. Ogni volta che Mghisi ha un problema si rivolge al tuo "genio" e tu prontamente lo risolvi, venendo ricompensato con agi ed onori sempre più grandi. Adama diventa la tua compagna e ti rende l'uomo più felice della terra. Gli Antichi sembrano essersi dimenticati di voi, probabilmente siete finiti in qualche remota piega tra universi paralleli o baggianate del genere, anche se ogni tanto guardi fuori dalla finestra aspettandoti che il mondo attorno a te scompaia per l'ennesima volta. La tua competizione termina qui, al servizio di un feroce signore della guerra africano. Tutto sommato non conduci una brutta vita ma ai fini del gioco questo finale rappresenta uno *Stallo*.

25

Pessima decisione! Appena fermi l'automobile dai cespugli alle spalle dello strano tipo esce l'intera formazione degli All Blacks che gridando "Kia rite, ka rite tonu !" carica la tua auto rendendola un ammasso di rottami, con te dentro. Sei stato SCONFITTO!

26

Dopo un tempo che sembra eterno viene annunciato il nome del vincitore. Si tratta di un certo Manuhiri delle isole Tonga, il quale ha trionfato battendo il prescelto samoano nella gara dell'Uomo Uccello del film Rapa Nui. Un'istante dopo la proclamazione del vincitore, semplicemente, smetti di esistere, assieme al 99,9% della popolazione terrestre. Sei stato SCONFITTO.

27

Attraversi il portale e ti ritrovi improvvisamente, senza alcuna spiegazione, in un ufficio dalle pareti bianche, sorvegliato da guardie armate. Accanto a te ci sono anche i rappresentanti belga e giapponese, noti che tutti e tre indossate delle tute da lavoro di colore beige molto simili a quelle dei Ghostbuster, il film del 1984.

Un uomo vestito con un completo scuro richiama la vostra attenzione sulla foto di una grande magione dall'architettura gotica. "Signori," dice con tono professionale "l'entità nome in codice *Ectoplasma F* è stata localizzata in questo edificio; ognuno di voi verrà fatto entrare da un ingresso diverso, quindi il vostro compito sarà eliminare l'entità. Il vostro equipaggiamento vi aspetta dietro quella porta".

Detto questo venite accompagnati in una stanza, dove potete scegliere tra i seguenti tipi di zaini:

Zaino protonico; se scegli questo vai al **9**.

Zaino in pelle, di fattura ottocentesca, contenente un crocefisso, un paletto d'argento e una copia del Dracula di Bram Stoker; se scegli questo vai al **20**.

Zaino piccolo, contenente solo un pezzo di pane e un coltello; se scegli questo vai al **39**.

28

I tuoi passi rimbombano sul metallo mentre ti affretti lungo i corridoi dell'astronave. Nella semioscurità fatichi a ripercorrere a ritroso la strada ma riesci comunque a trovare l'ingresso della sala macchine. Vai al **14**.

29

Ti avvicini al gruppetto mostrando il tuo sorriso migliore: "Mi spiace deludervi, amici, ma questo palazzo è molto più alto dei vostri, e non è nemmeno il più grande che abbiamo in Italia."

I tre ti guardano divertiti, convinti che tu li stia prendendo in giro.

"Ah, voi italiani, sempre scherzare, spaghetti e mandolino" dice l'arabo dando di gomito al cinese.

"Non sto scherzando, seguitemi e ve lo dimostrerò." Detto questo inizi a salire le scale, seguito dal gruppetto incuriosito. Giunti al nono piano siete tutti già piuttosto affaticati, quando vedi la ragazza incinta e gli chiedi: "Quanto manca?"

"Eh... Più o meno 4 mesi" risponde lei.

I tre restano basiti, convinti che i loro grattacieli non possano competere con l'architettura italiana, poi piano piano iniziano a scomparire, mentre ritornano sull'astronave degli Antichi.

Il tuo strattagemma ha funzionato, quando tornerai al paragrafo 1 ricordati di eliminare "Americano (Stati Uniti)" dal tabellone elettronico. Ora però devi tornare sul tetto e risolvere la questione dell'orologio.

Se conosci il modo per arrivare sulla strada prima dell'orologio saprai anche che in questa risposta è compreso un numero: moltiplica questo numero per 2 e vai al paragrafo corrispondente.

Se non conosci questo sistema oppure non vuoi arrischiarti ad usarlo potresti utilizzare il *Dispositivo STD*, se ne possiedi uno. Se decidi di usarlo vai al **47**.

Se non sei ancora in grado di risolvere questa prova il tempo a tua disposizione termina. Sei stato SCONFITTO.

30

"Non possiamo farcele stare, ci sono già gli elefanti" rispondi.

Mghisi ti studia per alcuni istanti, poi spara al Sudafricano. "Sei troppo astuto per lasciarti vivere, di le tue ultime preghiere." dice puntando la pistola nella tua direzione.

Vieni salvato da un militare che giunge con una notizia urgente: gli elefanti sono spariti, assieme alla tua 500.

Mghisi ordina di iniziare subito le ricerche, ma lascia una sentinella a sorvegliare te e la ragazza, che dice di chiamarsi Adama. Ti presenti a tua volta e, malgrado la situazione, ancora una volta non puoi fare a meno di sentirti turbato dalla sua innegabile avvenenza. Cerchi di rassicurarla, promettendole che ne uscirete sani e salvi e riesci anche a farla sorridere con un paio di battute spiritose. La situazione è talmente pericolosa che persino la sfida degli Antichi sembra una cosa remota, ma hai l'impressione che anche Adama sia in qualche modo attratta da te.

Il vostro insolito tet-a-tet viene bruscamente interrotto da Mghisi che sopraggiunge con un foglio sbattendotelo davanti alla faccia. Sopra c'è scritto:

"*Siamo andati in città a giocare a poker.*" firmato: Gli Elefanti.

"Ci aiuterai a trovarli" ringhia Mghisi caricandoti a forza sull'elicottero "e per essere sicuro che tu non faccia scherzi verrà anche la tua bella."

Dopo alcuni minuti di volo siete sopra una caotica metropoli, ma per quanto vi sforziate non trovate traccia degli elefanti.

"Saranno dentro un qualche palazzo" urla il pilota per farsi sentire sopra il rombo dei rotori.

Già, ma quale? Trova la risposta a questa domanda, quindi somma tra loro tutte le singole cifre in essa contenute. Aggiungi 10 al risultato e vai al paragrafo corrispondente.

31

Dai prontamente l'allarme, in breve le sirene suonano e tutti i soldati raggiungono i posti di combattimento. Una reazione così repentina deve aver spaventato gli attaccanti, infatti il resto della notte trascorre senza che gli italiani subiscano una sola perdita mentre dall'altra parte del fronte il metodo FRANZ! miete nuove vittime. Il tuo ruolo in tutto ciò non passa inosservato e vieni insignito della medaglia d'oro al valore militare, poi il mondo attorno a te si dissolve e torni sull'astronave degli Antichi.

Segna *Medaglia d'Oro* sul Registro di Gara, quindi torna al paragrafo 1 e prosegui secondo le indicazioni del testo.

32

Sullo schermo dello smartphone iniziano a scorrere filmati di youtube. La tua ricerca ha visualizzato quanto è successo sulla Terra nell'anno in cui il tempo si è fermato sull'astronave. Tutti i conflitti sono cessati. Guerre, disuguaglianze, malgoverno, tutto messo da parte per riunire le nazioni in uno sforzo comune: quello di trovare un modo per combattere gli alieni.

Tutto procede come avevi sperato, non potevi sapere che il genere umano avrebbe fatto fronte comune ma hai scommesso sui suoi lati migliori e hai vinto. L'Antico guarda senza proferire parola, prendi coraggio e tenti di parlare con lui.

"Vedi? Basta guerre, basta violenze. Il pianeta è salvo e senza uccidere nessuno. La vostra sola presenza è un deterrente sufficiente contro qualsiasi olocausto nucleare."

L'Antico piega le labbra e sembra quasi sorridere: "Non è colpa vostra. Siete stati creati per lottare ma si sono dimenticati di darvi qualcuno contro cui farlo. Così avete rivolto la vostra forza contro voi stessi e contro il pianeta che vi ospita. Ma tu mi mostri che c'è ancora speranza per il genere umano. Sterminarvi non ci avrebbe dato alcun piacere. Non farlo ci rende quello che voi definireste *felici*. La mente collettiva ha fatto bene a sceglierti, hai salvato l'umanità dalla più grande catastrofe della sua storia. Ora torna alla tua esistenza e possa anche tu essere *felice*."

Detto questo sfiora la tua fronte e il mondo attorno a te inizia a dissolversi per l'ultima volta. Vai al **50**.

33

Attraversi il portale ritrovandoti nel buio più completo, mentre la voce profonda degli Antichi ti svela le conseguenze della tua scelta: "Ti misurerai con il prescelto russo in una competizione di quella che voi terrestri chiamate *la nobile arte*". Alcuni istanti di silenzio, poi luci abbaglianti si accendono obbligandoti a riparare gli occhi con una mano, ti accorgi così di indossare dei guantoni da boxe, pantaloncini col tricolore italiano e un accappatoio con la scritta "the Italian Stallion", chissà perché in inglese. Man mano che gli occhi si abituano al nuovo ambiente riconosci i contorni del ring sul quale ti trovi. All'angolo opposto vedi quello che immagini sia il tuo avversario: un colosso biondo coi capelli a spazzola che peserà almeno 40 chili più di te, 20 dei quali solo nelle braccia. Gli spalti sono gremiti di spettatori, tutti russi, che inneggiano al loro campione; in tribuna d'onore scorgi anche Gorbaciov parlare compiaciuto con un generale dell'Armata Rossa in alta uniforme.

Il presentatore al centro del ring si lancia in un appassionato monologo di cui, grazie al tuo russo stentato, riesci a cogliere alcune isolate parole: "Dobro pozhalovat vstrecha Ital'yanskiy Zherebets transsibirskaya Ivan Drakon..."

Qua tutti si aspettano un incontro di boxe ma non hai speranze di battere quell'energumeno, se vuoi cavartela devi pensare in fretta ad un modo per uscire da questa situazione.

Se nonostante tutto decidi di misurarti col gigante russo vai al **42**.

Se hai un *Coltello* puoi provare a giocare sporco, confidando che gli Antichi conoscano poco le regole del pugilato. Per fare questo devi chiederti dove hai già visto il tuo avversario. Nella risposta è contenuto un numero: vai al paragrafo contrassegnato da quel numero.

Se invece ritieni di conoscere almeno due motivi per annullare l'incontro scrivi questi motivi sul Registro di Gara, poi vai al **48**.

34

"Ne mettiamo due davanti e due di dietro" dici con sicurezza.

"Ah sì? E come pensi di farcele stare visto che ci sono già gli elefanti?" ribatte Mghisi.

Balbetti qualcosa, non sapendo cosa rispondere. Mghisi fa un gesto stizzito e ordina ai suoi uomini di spararti. Sei stato SCONFITTO.

35

"Signorina" esordisci in modo semplice e diretto "io sono di Genova e ho un uccello di 40 centimetri."

La ragazza ti guarda ammirata mentre i tuoi avversari si rendono conto di non poter competere con la tua *boutade*. Decidono quindi di ritrattare, per obbligarti a fare altrettanto e fare così la figura dello sbruffone.

"Ho esagerato" esordisce lo spagnolo "faccio il torero, è vero, ma nessuno può abbattere un toro a mani nude."

"Anch'io ho mentito" continua il francese "non saprei scalare la tour Eiffel, figuriamoci farlo con una mano sola."

"Su, non prendetevela" rispondi tu "anch'io vi ho raccontato una balla. Non vivo a Genova, sto a Busalla."

Sbaragli la concorrenza confermandoti il miglior seduttore, la donzella ha occhi solo per te. Ma non hai tempo di approfondire

la conoscenza, il mondo attorno a te comincia a dissolversi mentre stai per tornare sull'astronave degli Antichi.

Torna al paragrafo 1, elimina "Spagnolo" e "Francese" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

36

Fai giusto in tempo a cambiarti d'abito che ti ritrovi nel bel mezzo di un'assemblea delle Nazioni Unite. Delegati da tutto il mondo discutono di economia e politica internazionale, argomenti di cui tu sei completamente all'oscuro. Tenti di dare meno nell'occhio possibile, cercando al contempo il modo di svignartela, quando un ambasciatore dal Medio Oriente si avvicina scambiandoti per il delegato americano e proponendo di instaurare buoni rapporti tra le vostre nazioni.

"I nostri popoli hanno molto in comune" ti dice affabile "a me ad esempio piace moltissimo Star Trek. Solo una cosa non ho mai capito di quella serie: l'equipaggio dei protagonisti è composto da uomini provenienti da ogni parte del pianeta. Occidentali, asiatici, afroamericani. Anche alieni ed androidi. Ma non c'è mai stato un arabo. Come mai?"

Non hai la più pallida idea di come toglierti di torno questo scocciatore, eppure devi fare qualcosa prima che scopra che non sei chi dici di essere.

Se conosci la risposta alla sua domanda conta il numero di lettere che compongono l'ultima parola, aggiungi 1 e vai al paragrafo corrispondente.

Se hai un *Accendino* e vuoi usarlo vai al 17.

In qualunque altro caso i tuoi tentennamenti insospettiscono il tuo interlocutore che ti denuncia alla Polizia Segreta degli Antichi. Tre energumeni vestiti come il poliziotto dei Village People intervengono eliminandoti dalla competizione. Sei stato SCONFITTO.

37

I tuoi passi rimbombano sul metallo mentre ti affretti lungo i corridoi dell'astronave. Sei talmente concentrato sul piano che non ti accorgi di un pericolo in agguato nell'oscurità. Un uomo ti afferra da dietro per il collo, pugnalandoti al cuore con una baionetta.

"Sul Piave mi sei sfuggito maledetto Antonio, ma questa volta non hai scampo!"

L'accento teutonico non lascia dubbi: sei stato colpito dal prescelto della Germania.

Se hai con te una *Merendina* o della *Carta Igienica* vai al 44.

Se non ce l'hai soccombi sotto i colpi furiosi del tuo avversario. Sei stato SCONFITTO.

38

Continuando la tua esplorazione arrivi al piano terra, dove trovi il prescelto americano, quello cinese e quello degli Emirati Arabi che commentano il palazzo nel quale vi trovate.

"Se pensate che questo edificio sia alto non avete mai visto il One World Trade Center" esordisce l'americano "È talmente alto che occorre un giorno intero per salire fin sulla cima."

"Questo è niente" ribatte il cinese "La Shangai Tower è talmente alta che per salire sulla cima ci vogliono due giorni!"

"I vostri palazzi sono tende di beduini a confronto del Burj Khalifa di Dubai" sentenza l'arabo "per raggiungere il tetto si impiegano non meno di tre giorni!"

Sentendo i loro discorsi hai un'intuizione improvvisa: questa è un'ottima opportunità per toglierti dai piedi uno dei tuoi avversari e, già che ci sei, dare una bella lezione a questi arroganti. Ma per farlo avrai bisogno dell'aiuto di uno degli abitanti del palazzo. Ma chi? La simpatica ragazza in cinta? Il professore? L'anziano pensionato? Solo uno di loro potrà darti l'aiuto che cerchi: decidi chi, poi somma 20 al numero del piano in cui vive e vai al paragrafo corrispondente.

39

Dopo esservi equipaggiati venite caricati su elicotteri neri e portati alla magione. Tu vieni fatto entrare dal tetto mentre i tuoi avversari passeranno da finestre del primo piano. Entri nella casa controllando ancora una volta il contenuto del tuo zaino, oggetti scelti confidando in un'improvvisa intuizione che spero possa salvare la vita a tutti voi italiani. Un urlo proveniente dal piano di sotto ti gela il sangue ma riesci a farti coraggio e scendi di corsa una rampa di scale. Arrivi in un ampio salone dove trovi riversi a terra i cadaveri dei tuoi avversari, i volti deformati da espressioni di puro terrore. Dal pavimento emerge un essere mostruoso, scaturito dal peggiore degli inferni, l'entità nome in codice Ectoplasma F. Sei paralizzato dalla paura ma ti sforzi di mantenere i nervi saldi, nei prossimi istanti si deciderà la tua vita o la tua morte. Lo spettro avanza verso di te, ruggendo con voce cavernosa: "Sono il fantasma formaggino!"

È fatta. La tua intuizione era giusta, anni di storielle per bambini ti hanno insegnato ad affrontare questa creatura. Un ghigno minaccioso si dipinge sul tuo volto mentre estrai il coltello e il pezzo di pane....

Non occorre spiegarti come sconfiggere il fantasma. Fai quello che devi fare, poi torna al paragrafo 1 ed elimina "Belga" e "Giapponese" dalla lista degli avversari. Se desideri portare con te il *Coltello* annotalo sul Registro di Gara, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

40

La voce profonda degli antichi risuona tra le pareti metalliche della sala.

"Congratulazioni, hai sconfitto i tuoi avversari aggiudicandoti il diritto alla sopravvivenza per te e tutto il tuo popolo. La Terra ora è vostra ma ricordate: se metterete di nuovo in pericolo il pianeta noi ritorneremo. Tuttavia non crediamo che tale eventualità possa presentarsi nuovamente nel corso della tua breve vita per cui, come dite voi, *Addio*."

"Addio, pazzi scatenati" pensi tra te e te, indeciso se provare rabbia per lo sterminio di miliardi di esseri umani o gratitudine per aver salvato il pianeta.

Senti la gigantesca astronave muoversi. Da un oblò ti accorgi che state dirigendovi verso il Circo Massimo di Roma, dove una folla di autorità e gente comune è riunita per festeggiare te, il loro campione, il Prescelto. Non pensi a come sarà la tua vita d'ora in poi, a come sarà la vita di tutti gli italiani da padroni del mondo. Tutto quello cui riesci a pensare è *Vittoria!*

41

Entri dal lucernaio del tetto e cominci a scendere le scale del palazzo, facendo conoscenza con gli inquilini: una simpatica ragazza incinta al nono piano, un professore di storia medievale al sesto, un vecchio pensionato al quarto. Nulla di tutto questo ti aiuta però a risolvere la faccenda dell'orologio.

Se non hai ancora sconfitto il prescelto degli Stati Uniti vai al **38**.

Altrimenti torni sul tetto per tentare il tutto per tutto:

Se conosci il modo per arrivare sulla strada prima dell'orologio saprai anche che in questa risposta è compreso un numero: moltiplica questo numero per 2 e vai al paragrafo corrispondente.

Se non conosci questo sistema oppure non vuoi arrischiarti ad usarlo potresti utilizzare il *Dispositivo STD*, se ne possiedi uno. Se decidi di usarlo vai al **47**.

Se non sei ancora in grado di risolvere questa prova il tempo a tua disposizione termina. Sei stato **SCONFITTO**.

42

Il tuo avversario, nel caso non lo avessi ancora riconosciuto, è Ivan Drago, il pugile che sviluppa con i suoi pugni una forza pari al doppio di quella di un normale peso massimo. Quello che lui tocca lui lo distrugge. Non hai possibilità di vittoria, basta un suo diretto per mettere fine alla tua avventura e alle speranze del popolo italiano. Sei stato **SCONFITTO**.

43

Cogli l'attimo di esitazione e premi tasti a casaccio sul dispositivo, sperando di generare un qualche effetto che possa salvarti la vita. Finisci per teletrasportare tutti, elicottero compreso, sopra il deserto del Nevada. Mghisi perde l'equilibrio e con una spinta riesci a buttarlo fuori, levandotelo definitivamente dai piedi. Ti volgi trionfante verso Adama:

"Siamo salvi, te l'avevo detto che ne saremmo usciti vivi."

"No, tu sei salvo Italiano. Io ho perso, non sono riuscita a superare questa prova con le mie forze e questo vuol dire che sono eliminata dalla competizione. Quando tutto questo sarà finito morirò, assieme a tutto il mio popolo, sterminati dagli Antichi. Tu invece puoi ancora farcela."

Maledetti Antichi, ti eri quasi scordato di loro e dell'assurdo piano per riportare la pace nel mondo. Ma non ti sei mai sentito così vivo come da quando hai conosciuto Adama, non permetterai che te la portino via.

"Sposami!" gli dici. Lei ti guarda, come se non capisse.

"Sposami" ripeti "come mia moglie diventerai cittadina italiana e i nostri destini saranno uniti. Vincerò questa folle competizione o moriremo entrambi."

Adama accetta, piangendo per la commozione. Intimi al pilota di dirigere l'elicottero verso Las Vegas dove un sacerdote vestito come Elvis Presley vi unisce in matrimonio. Appena in tempo, un istante dopo il bacio gli Antichi vi scovano e vi riportano sulla loro astronave.

Torna al paragrafo **1**, cancella "Senegalese" e "Sudafricano" dalla lista degli avversari. Cancella anche il *Dispositivo STD* perché hai consumato tutta la batteria per teletrasportare l'elicottero. Segna inoltre sul Registro di Gara l'annotazione *ti sei sposato*. Procedi quindi secondo le indicazioni del testo.

44

Come nei peggiori film d'azione il colpo mortale viene neutralizzato dal contenuto del tuo taschino. Ti liberi del tedesco con una fulminea mossa di s'istrumpa (arte marziale imparata da un tuo zio sardo) e continui la tua corsa verso la sala macchine.

Vai al **14**.

45

Attraversi circospetto il portale ritrovandoti, senza alcuna spiegazione, in un giardino delimitato da alte siepi e labirinti. Cammini per alcuni minuti, chiedendoti come mai gli Antichi ti abbiano portato qui, finché raggiungi un gazebo dove due uomini sembrano intenti a corteggiare una magnifica ragazza. Ti avvicini riconoscendo, pur senza averli mai visti, i prescelti di Francia e Spagna; ignori invece completamente chi sia la donna.

Lo spagnolo sta parlando in modo arrogante: "Io soy de Madrid, al mio pais una donna como a ty es una reina. Soy el più forte torero della tierra de Spagna, posso matar el toro con le sole mani!"

La ragazza sembra molto impressionata dal temperamento caldo dello spagnolo, ma interviene il francese cingendole la vita in un delicato abbraccio: "Enchantè mademoiselle, je suis de Paris, la città più romantica del mondo. Posso scalare la tour Eiffel con un braccio solo, mentre con l'altro scrivo poesie per ommaggiare la vostra bellezza."

A quanto pare sembra trattarsi di una gara di seduzione, il vincitore sarà chi avrà maggiormente affascinato la donzella, tuttavia sei convinto che i tuoi due avversari abbiano inventato delle balle colossali per sedurla. In ogni caso ora è il tuo turno e devi decidere attentamente come comportarti.

Se anche tu decidi di spararne una grossa vai al **35**.

Se al contrario preferisci giocartela sul piano della sincerità vai al **6**.

In alternativa potresti tentare una strategia per screditare i tuoi avversari ma per farlo devi assolutamente ricordare quali sono le ultime cose che hai mangiato. Conta quindi il numero di lettere che compongono i nomi di queste pietanze e vai al paragrafo corrispondente.

46

Ti volti verso Adama la quale ti guarda con occhi pieni di speranza, grata per la tua decisione: insieme, sia nella vita che nella morte. Ma non puoi ignorare l'altro sentimento che sicuramente la turba. Quello verso la sua gente, inevitabilmente condannata all'estinzione. E anche se gli Antichi acconsentissero a salvare entrambi i popoli nel caso di una tua vittoria, come ignorare la morte di miliardi di persone? *Punirme cento per educarne uno* aveva detto l'alieno azzurro. Ma questa non può essere chiamata pace nel mondo. Non a questo prezzo.

Tu sei sempre stato un tipo menefreghista, uno di quelli che pensa ai fatti suoi. Non volevi essere il prescelto italiano, ma qualcuno ha deciso altrimenti ed ora che sei arrivato qui non intendi mollare senza prima aver tentato il tutto e per tutto. Un piano disperato prende forma nella tua mente. Hai sottostato troppo a lungo alle regole di questo assurdo gioco al massacro, è ora di partire al contrattacco. Dai un bacio ad Adama ed esci dalla stanza, correndo verso la sala macchine dove si trovano le apparecchiature per controllare il tempo.

Se hai una *Medaglia d'Oro* vai al **37**.

Altrimenti vai al **28**.

47

Lanci l'orologio nel vuoto ed azioni il dispositivo, fermando il tempo e teletrasportandoti al piano terra. Riavvii il flusso temporale e afferra l'orologio prima che tocchi terra. Un gioco da ragazzi ma hai consumato tutta la batteria del dispositivo, per cui devi cancellarlo dal Registro di Gara.

Torna al paragrafo **1**, elimina "Inglese" e "Brasiliano" dalla lista degli avversari, quindi prosegui secondo le indicazioni del testo.

48

Non hai tempo da perdere. Prima che la campana suoni l'inizio del combattimento corri al centro del ring per impadronirti del microfono e cominci ad esporre le tue ragioni.

Ci sono soltanto tre motivi che potrebbero invalidare l'incontro:

1- manifesta disparità di peso tra te e il tuo avversario.

2- il confronto dovrebbe essere tra Italia e Russia, ma questa è chiaramente l'Unione Sovietica, una nazione che non esiste più dal 1991.

3- hai riconosciuto nel tuo avversario il pugile Ivan Drago, alias Dolph Hans Lundgren, e affermi che non possa rappresentare il popolo russo visto che si tratta di un attore svedese.

Confronta queste argomentazioni con quelle che hai annotato sul Registro di Gara.

Se ne hai indovinate una o nessuna la tua protesta non viene accolta: al primo secondo del primo round Ivan Drago, detto La Transiberiana, mette fine alla tua avventura e alle speranze del popolo italiano con un micidiale diretto. Sei stato **SCONFITTO**.

Se invece ne hai indovinate due o più continua a leggere.

Si scatena il finimondo. Il pubblico inferocito fischia e lancia sul ring uova marce, bottiglie di vodka e colbacchi in pelle di orso, Drago imbarazzatissimo viene portato via, Gorbaciov fulmina con lo sguardo il generale dell'Armata Rossa il quale si attacca al telefono ed inizia a chiamare all'impazzata.

Ben presto il ring viene preso d'assalto da una masnada di sedicenti "campioni russi", reclutati in fretta e furia partendo dai tempi degli zar fino a Putin, ma sono rappresentanti scelti a caso, senza alcuna preparazione. Strappi di mano l'asta a Sergej Bubka e la spacchi sulla schiena di Yuri Gagarin gridando sprezzante "Dasvidania tovarish!", poi inizi a roteare le due estremità come fossero nunchaku. Ne nasce una mischia furibonda, interrotta dagli Antichi che finalmente si decidono ad intervenire.

Il confronto tra Italia e Russia andrà avanti, sentenziano, ma dovrai affrontare un nuovo prescelto deciso da loro: la più grande ballerina russa.

A queste parole una splendida ragazza in tutù sale sul ring ed inizia a muoversi sulle punte, preparandosi ad attaccare.

Se sai come si chiama la ballerina conta il numero di lettere che compongono la seconda parte del suo nome, poi vai al paragrafo corrispondente.

Se non lo sai resti abbagliato da questa algida bellezza dell'Est che approfitta del tuo stupore per mandarti al tappeto con un *fouettes en tournant*. Sei stato **SCONFITTO**.

49

Accosti l'auto facendo cenno all'uomo di salire ma appena questi fa un passo nella tua direzione riparti a tavoletta, sommergendolo in una nube di sassi e polvere. Non pago metti la testa fuori dal finestrino e gli urli una serie di epiteti impronunciabili della serie: "Attaccati al cXXXo, strXXXo!"

Il tipo va su tutte le furie e ti insegue gridando a sua volta insulti ma correndo viene scambiato per una preda da un branco di leonesse in caccia, che sbucano dai cespugli e lo abbattono in mezzo alla strada polverosa.

Ti lasci questa scena alle spalle, continuando a guidare.

Puoi tornare al paragrafo **1** per cancellare "Neozelandese" dalla lista degli avversari, dopodiché non procedere secondo le indicazioni del testo ma vai al paragrafo **23** per continuare la tua prova nella savana.

50

Sei sul tuo divano, di fronte alla televisione. Hai una fetta di farinata in mano e una macchia di pesto sulla canottiera, esattamente come prima che tutto questo iniziasse. Che sia stato soltanto un sogno?

Dalla porta della camera da letto compare Adama, bellissima, con indosso soltanto un intimo bianco che fa risaltare il suo corpo da pantera. La sua voce è la più sensuale che tu abbia mai sentito: "Ciao, eroe."

Al dito porti ancora la fede comprata a Las Vegas. Non è stato un sogno. Ti togli la canottiera e vai a festeggiare la tua *Vittoria!*