

## **Anima gemella**

Il tuo nome è Eros Rodolfi e sei un Don Giovanni. Lunedì compirai i fatidici trent'anni, l'inizio della vecchiaia. Hai passato la giovinezza a correre dietro alle ragazze e, modestia a parte, hai sempre avuto un notevole successo. Ma adesso devi accasarti prima di perdere il tuo fascino, e questo è l'ultimo week-end disponibile! Qua in riviera, se sei single a trent'anni diventi lo zimbello di tutti. Hai quindi ristretto il campo delle tue innumerevoli conquiste a tre signorine niente male. La prima è Anna, dal fisico invidiabile. L'hai incontrata correndo al parco e l'hai affiancata per rompere il ghiaccio con una delle tue frasi. Aveva le cuffie alle orecchie e non ti sentiva, così, invece di fermarsi, accelerava il passo. Tu hai fatto lo stesso e da banale esercizio fisico il vostro incontro è diventato una gara podistica! Alla fine, mentre riprendevate fiato, le hai chiesto il numero di telefono. Lei te lo ha scritto sulla mano, un ottimo segnale di interesse. La seconda è la ricciolona Cassandra, imbrocata in un negozio di vecchi libri usati. L'hai vista esitare tra l'acquisto di "Come cucinare senza uccidere animali" e "Il castello della morte", quindi ti sei avvicinato per consigliarle il secondo, perché ha la fascetta dello stesso colore dei suoi occhi. In un attimo eravate seduti a prendervi un caffè al bar di fronte. Peccato che era in ritardo per il lavoro, così le hai chiesto il numero. Da come si asciugava le mani sulla maglietta di Superman prima di scrivere, hai proprio fatto colpo. Infine c'è Vanessa, alta e dal portamento raffinato. Ha l'aspetto di una che si fa la piastra ogni mattina prima di uscire. L'hai incrociata mentre faceva compere da Ralph Lauren e sei rimasto stregato dai suoi occhi smeraldo. Il suo numero è stato l'osso più duro. Dall'espressio-

ne accigliata non sembrava interessata, ma allo stesso tempo continuava a parlare a macchinetta, così hai finto di avere un impegno e le hai lasciato il tuo, e lei ti ha scritto la sera stessa! Ma adesso, Eros, è ora di scegliere, perché il tempo stringe. Quale ragazza vuoi come tua futura moglie?

### **Regole**

Quello che stringi tra le mani è un cortogame, un racconto breve diviso in paragrafi che non vanno letti in ordine. Alla fine di ogni paragrafo ci saranno le istruzioni per proseguire la lettura, indicando a quale paragrafo dirigerti in base alla tua scelta o come trovarlo tramite semplici calcoli, risoluzione di enigmi o un po' di memoria. Nel caso in cui il rimando è seguito da un +, significa che devi andare al paragrafo uguale alla somma del numero indicato, più il numero di lettere che compongono il nome della ragazza che hai invitato all'appuntamento. Ad esempio: se il testo dice “Se vuoi offrirle da bere, vai al paragrafo 13+” e stai uscendo con Vanessa, dovrai dirigerti direttamente al paragrafo 20. Spero che ricordare il nome della ragazza non sia troppo per un Don Giovanni come te. Comincia al paragrafo **1** e buona lettura!

### **1**

Bene Eros, è sabato pomeriggio e hai già organizzato l'uscita di stasera. O meglio, hai già mandato un messaggio alla ragazza dicendole che l'avresti portata in un posto speciale, perfetto per lei. Bravo, mantenere un po' il mistero è un'ottima strategia. Ma adesso scegli per davvero dove portarla! Una cenetta romantica potrebbe fare al caso vostro, e Gianni ti ha consigliato un risto-

rante chic che ha aperto da poco in centro, Palazzo Rotelli. Occhio però che in un posto così raffinato devi ponderare bene ogni mossa. Oppure potreste scatenarvi nella famosa discoteca all'aperto CoccoRicco, prenotando un tavolo solo per voi due? Ti piace ballare, ma quel posto è un incubo, con tutte quelle cose da ricordarsi di portarti dietro. Ma forse è il caso di fare qualcosa di più tranquillo e divertente, magari a quella sala giochi sul lungomare, che per la stagione estiva ha spostato i suoi numerosi giochi sulla spiaggia.

Se vai in discoteca, vai al **5+**. Se preferisci la sala giochi, continua al **7+**. Se la porti al ristorante, procedi al **10+**. Se invece vuoi uscire con due ragazze nella stessa sera, vai al **3**.

## 2

Con i peluche sotto braccio, la ragazza ti sorride e chiede cos'altro farete. Bene, Eros, è ora del gran finale al gioco dove sei il campione incontrastato: PakuMan! La conduci al cabinato e infili due gettoni per la partita in co-op. Muovi con scioltezza il joystick, e risolvete il primo labirinto senza difficoltà. Nel secondo lei viene catturata dai fantasmi, ma tu, con una manovra diversiva, riesci a mangiare l'ultimo pallino. Ora sei solo nel terzo e ultimo livello, che nessuno è mai riuscito a completare. Ti destreggi bene nel mangiare la prima metà dei pallini, ma consumi tutti i power up. Stai in crisi, sei convinto di non avere scampo quando lei urla: “Ho capito come fare! Segui le mie indicazioni! Destra, destra, giù, giù, sinistra, sinistra, giù, giù e doppia destra. Ottimo! E adesso su, su, destra, destra, e quattro volte giù!”. Segui le istruzioni della ragazza e otterrai il

paragrafo in cui continuare. Se è corretto, la storia avrà senso. Altrimenti vai al **5**.

### 3

Chi troppo vuole nulla stringe, diceva sempre tuo nonno. Provi a incastrare due appuntamenti nella stessa serata, ma vieni scoperto subito e entrambe le ragazze se ne vanno con l'intenzione di non rivolgerti più la parola. Dopotutto che ti aspettavi, Eros? Non sei mica Laszlo Sezgin! FINE

### 4

Torni nel punto in cui l'hai lasciata, ma lei non c'è. Forse è tornata a casa, o forse è entrata in discoteca con un altro, ma questo non lo saprai mai. O forse, semplicemente, non era lei la tua anima gemella. FINE

### 5

L'appuntamento procede una sconfitta dopo l'altra. La trascini al prossimo cabinato, ma la sua espressione parla chiaro: non si sta divertendo. Alle undici ti saluta con un bacio sulla guancia, promettendo di farsi sentire. Ma sai che non lo farà. Rincasando rifletti su cosa è andato storto. Forse potevi giocartela meglio, o forse potevi dirle qualche parola carina. O forse, semplicemente, non era la tua anima gemella. FINE

### 6

Al bancomat non c'è fila! Digiti le 5 cifre sul tastierino e una manciata di banconote esce dalla fessura. Speri solo che ti bastino per tutta la serata. Torna al **23**!

## 7

Hai rischiato, Eros, ma dopo un po' di titubanza accetta la fuga da laureati. Ride come una bambina mentre correte per le vie del centro, fuggendo da un cameriere furioso che in realtà non c'è. Una volta lontani, vi fermate a prendere fiato. Le sorridi con uno sguardo d'intesa prima di prenderla per mano e imboccare la via principale al **13**.

## 8

Avete vinto! E ora lei ti trascina verso l'Artiglio per dare un'occhiata ai peluche. Hanno riempito la cesta dall'ultima volta che sei venuto, perché conti venti pupazzi esatti. Lei si appiccica al vetro e indica i pupazzi a forma di delfino, dicendo che è il suo preferito con una voce che sembra proprio quella di uno di quegli animali. Butti l'occhio e ne vedi ben cinque. Ribatti che preferisci il leone, il re della foresta, così vai sul sicuro, visto che ce ne sono nove. I restanti sono tutti orsetti. Lei fa lo sguardo da cerbiatta e, sporgendo il labbro inferiore, ti chiede di vincergliene uno. "Farò di meglio!" esclami, gonfiando il petto "Ne vincerò due uguali!". Lei ti guarda sorridendo e risponde: "Sei proprio uno sborone, Eros!". Cambi una manciata di euro in monete da cinquanta centesimi, il costo di una partita. Conosci un trucco per vincere sempre, anche se il pupazzo vinto è casuale. Conoscendo la tua sfortuna, dovrai giocare il numero massimo di volte per avere due pupazzi uguali. Mettiti alla prova con l'Artiglio, andando al paragrafo pari agli euro spesi per vincere due pupazzi dello stesso animale. Se non sai come fare, vai al **5**.

## 9

La piramide di vetro spara laser colorati verso il cielo, e più vi avvicinate, più aumenta il vocio della folla in fila per entrare. Lei non riesce a stare ferma un momento e sembra che danzi verso l'entrata, piuttosto che camminare. Dopotutto, l'hai portata nella discoteca più in voga della riviera. Talmente famosa che non si entra senza una prevendita. Un momento. Ti sei ricordato di comprare la prevendita dal tuo amico Gianni? Infilile mani in tutte le tasche alla ricerca del biglietto, e non solo non lo trovi, ma ti accorgi di aver dimenticato i documenti in macchina e non hai nemmeno ritirato i soldi dal bancomat! Comunichi alla ragazza che tornerai subito. Per non fare la figura del fesso, dici che porti il soprabito al guardaroba esterno, mentre lei starà qui per non perdere il posto nella fila. Ma sai che è bene non farla aspettare troppo. Continua al 14+.

## 10

La ragazza scoppia a ridere mentre ti dimeni sui tastoncini senza coordinazione. Si asciuga una lacrima, mentre ti sfolte. "Forse è meglio sfidare avversari alla tua altezza". Ti porta a un tavolino dove una coppia di anziani gioca a carte. Senza che tu possa reagire, li sfida e si fa spiegare le regole del gioco, il Sette-trè: se sei il primo, giochi la carta che vuoi, altrimenti una carta dello stesso seme della prima; prende la carta più alta di quel seme. Se non puoi, gioca liberamente, ma non prenderai. Chi prende la mano, gioca la prima carta della mano dopo. Vince la partita chi prende l'ultima mano. Il mazzo è composto da un jolly (che non prende mai) più le carte da 1 a 5 di tre semi (♥, ♠ e ♣). Questa è la partita decisiva e la tua compagna ha 5♣, 4♠,

1♥. Guardi il mazzo della prima presa e sono usciti 5♠, 4♥, 3♥ e il jolly. Quale carta devi giocare per prima per avere la certezza di vincere, considerando che hai in mano 4♣, 3♠, e 2♥? Hai solo una possibilità. Quando scegli la carta, moltiplica il suo valore per quattro e dirigiti al paragrafo corrispondente. Se il paragrafo è corretto, la storia avrà senso. Altrimenti vai al **5**.

## 11

Sono le sette di sera, è ora di prepararsi. Bene, Eros, pensa a tutti i passaggi che fai prima di uscire di casa, poi vai al **38**.

## 12

Di fronte allo specchio continui ad appoggiare camicie sul torso, indeciso sulla più adatta alla serata. La camicia bianca è elegante, ma rischia di sporcarsi, messa in pericolo da drink e sabbia. L'alternativa è una delle tue coloratissime camicie hawaiane, per la serata al Coccoricco ti ispira quella verde con i fuori azzurri. Allora Eros, cosa ti metti stasera? Se indossi la camicia bianca, vai al **9**, se metti quella hawaiana, vai al **14**.

## 13

Ha funzionato alla grande! Infatti adesso passeggiate per il centro, sazi della gustosa cena. Lei, avvinghiata al tuo braccio. Tu, impettito come un pavone nella stagione degli amori. Continuate a chiacchierare, fino a quando lei inciampa sui tacchi ma la afferra al volo. I vostri sguardi si incrociano, tutto attorno a voi scompare, fino a quando il sapore delle sue labbra accarezza le tue. Ce l'hai fatta, Eros! Vai dritto al **27+**.

## 14

Quando arrivate all'entrata esordisci con un teatrale “Ta-daaa!”, ma l'espressione della ragazza è un misto di stupore e disgusto. Correggi il tiro dicendole di provare a entrare con te, che alla fine si diventerà. Ma la serata è un disastro, lei risponde a monosillabi, verso le undici riceve una chiamata urgente e dice che deve tornare a casa. Vi salutate con un bacio sulla guancia e ti promette che ti chiamerà, ma sai che non lo farà. Mentre rincasi ti chiedi cosa sia andato storto; forse è il posto che non andava bene, o forse hai detto o fatto qualcosa di sbagliato. O forse, semplicemente, non era lei la tua anima gemella. FINE

## 15

Un silenzio gelido cala sul vostro tavolo, e quando alzi gli occhi capisci il perché. Il sorriso sul suo volto ha lasciato il posto a una smorfia di rabbia, e i suoi occhi azzurri sembrano sparare fulmini per incenerirti. Stai per scusarti ma Cassandra ti anticipa, lanciandoti addosso il contenuto del suo bicchiere. Poi si alza ed esce dal ristorante senza aggiungere altro, lasciandoti solo con il conto da pagare. Forse potevi fare più attenzione, o forse, semplicemente, non era lei la tua anima gemella. FINE

## 16

Quando entrate nella sala giochi le luci intermittenti dei cabinati ti fanno socchiudere gli occhi, mentre lo schianto delle palle di resina sui birilli copre quello che ti sta dicendo la ragazza. Ti afferra la mano e ti conduce davanti al Dance Dance Music sheets. Sullo schermo c'è uno spartito dove scorrono le note della canzone, e dovete ballare abbinandole ai tasti della



piattaforma: Destra(1), Sinistra(2), Retro(3) e Fronte(4). Lei infila due gettoni e sceglie la canzone: Let it groove. “Forza, Eros, dobbiamo vincere!”.



Somma i tasti giusti e troverai il paragrafo a cui dirigerti! Se è corretto, la storia avrà senso. Se sbagli o non sai cosa fare, vai all'1+.

## 17

Entrate nel ristorante e appoggi il gomito sul leggio all'ingresso, lisciandoti la barba. Il maître ti guarda accigliato e chiede il nome con un tono che ti rizza la schiena. Aggiusti la voce per sembrare serio e dici di aver prenotato a nome Rodolfi. Il maître volge lo sguardo al soffitto e vi invita a seguirlo al tavolo, dove appoggia due menù di pelle nera con le lettere dorate in rilievo. Si mette male per le finanze, Eros. Ma da galantuomo quale sei, in un locale del genere, devi ordinare anche per la signora. Se scegli un menù degustazione di pesce azzurro dell'Adriatico, vai al 13+. Se scegli una pizza margherita verace napoletana con cornicione alto, vai al 15+.

## 18

Lei sbuffa, poi sorridendo apre una mano di fronte al tuo viso. “Va bene Eros, ma ti do solo cinque minuti.” Devi correre! Apri anche tu una mano. E ora presto, vai al 23!

## 19

Vista la sua passione per la cucina, farai colpo portandola in un ristorante così chic. Anzi, vuoi strafare e la passerai anche a prendere! Ma ti risponde con un messaggio enigmatico:

“Ok ;) passami a prendere in via Rossi al civico  $3+(10-3)\times 2$ ”. Se hai capito l'indirizzo, dirigiti al paragrafo corrispondente al numero civico. Se il paragrafo è corretto, la storia avrà senso. Altrimenti vai al **29**.

## 20

Un sorriso scalfisce la maschera di serietà della ragazza, che riprende a parlare a raffica come se si fosse già scolata mezza bottiglia di vino. Ah già, Eros, il vino! Fai attenzione e scegli il migliore da abbinare al menù. Della lista ne trovi due che sembrano di qualità e che puoi permetterti: se scegli l'Amarone della Valpolicella, vai al **22**, se preferisci abbinare uno Chardonnay giovane, vai al **37**.

## 21

Il suo viso si pietrifica in un'espressione di odio. “Mi hai portato qui per farmi aspettare? Vai pure, ma ti avviso. Se non torni tra quattro minuti, me ne vado”. Devi correre, Eros! Apri la mano e abbassa il pollice. E ora presto, vai al **23!**

## 22

La ragazza sgrana gli occhi e afferra il bicchiere. “Sei come tutti gli altri! Non mi ascolti nemmeno!” E se ne va, non prima di averti lanciato in faccia l'acqua. Forse è stato per qualcosa

che hai detto, o fatto, ma questo non lo saprai mai. O forse, semplicemente, non era lei la tua anima gemella. FINE

### 23

Prima di visitare un paragrafo con il numero sottolineato, abbassa un dito. Se devi abbassarne ancora ma ti rimane solo un pugno chiuso, allora continua al **4**. Ora scegli dove andare! Se vai al bancomat, continua al **6**. Se porti i soprabiti nel guardaroba esterno della discoteca, vai al **25**. Se vai in macchina, vai al **28**. Se vai da Gianni, continua al **30**. Quando hai tutto, torna dalla ragazza al **32**.

### 24

Mentre addenti la soffice crosta, decidi di indirizzare il discorso sul vostro primo incontro, ricordandoti il libro che ha comprato. Ti dichiari come il fan numero uno di Lupo Solitario, e lei risponde che ha scoperto da poco la saga e sta leggendo i libri in ordine. Se vuoi dimostrarti un ragazzo sensibile confessando di aver pianto per la morte di Torst, vai al **22**. Se preferisci fare lo sborone dichiarando di aver sconfitto Dakomyd alla prima partita, vai al **37**.

### 25

Appoggi il soprabito sul bancone del guardaroba. La commessa ti guarda con occhio da triglia mentre ti chiede se hai la prevendita. Diavolo, Eros! Sei andato a prendere la prevendita da Gianni? Se sì, aggiungi la cifra che compare in quel paragrafo e aggiungila a questo. Altrimenti, torna al **23**.

## 26

Passate sotto la piramide di vetro per immergervi nei giardini della discoteca. Conduci la ragazza al bar sulla sabbia, le offri un drink e lei ti trascina sulla pista da ballo prima ancora di aver svuotato il bicchiere. Stai bene in sua compagnia e non senti la stanchezza. Le insegni le mosse di YMCA, poi arrivano i lenti e vi stringete l'uno all'altra mentre le canti il testo all'orecchio. Poi, anche con i System of Dawn, rimanete appiccicati, dondolandovi, fino a che il vostro sguardo non si avvicina fino a diventare un bacio. Ce l'hai fatta, Eros! Vai dritto al **27+**.

## 27

Il cerchietto di pixel ingurgita l'ultima pallina e la scritta "YOU WIN!" brilla sullo schermo. Esulti gettando le braccia all'aria e ti volti verso la ragazza per ringraziarla delle dritte. Ma i suoi occhi, illuminati dall'intermittenza, ti fanno scordare il videogioco. Le afferri il mento e avvicini il viso per coronare la serata con un bacio. Ce l'hai fatta, Eros! Vai dritto al **27+**.

## 28

Allunghi il passo per raggiungere il parcheggio 4, dove hai lasciato la macchina. Almeno hai avuto la fortuna di trovare posto vicino alla discoteca! Recupera i documenti e torna al **23**.

## 29

Vaghi per via Rossi per mezz'ora, suonando a tutti i campaneli. Al diciassettesimo tentativo, risponde Cassandra. Scende e le apri la portiera, da vero galantuomo, ma ha un'espressione preoccupata e ti chiede il perché del ritardo. Quando le spieghi

che hai faticato a capire il suo indirizzo, sgrana gli occhi senza aggiungere altro. Prosegui al **14**.

### **30**

Raggiungi Gianni dal porchettaio. L'odore del maiale ti fa venire l'acquolina, ma rimani concentrato. Lui appoggia le preven-dite sul tavolino, ma quando allunghi la mano, le ritrae. "Aho, Eros, ma ce li hai i soldi?". Ti sei ricordato di ritirare al ban-comat? Se sì, aggiungi la cifra che compariva in quel paragrafo e aggiungila a questo. Altrimenti, torna al **23**.

### **31**

Anna ti porge la mano, che alzi in aria per la giravolta prima del casquè finale. Uno scroscio di applausi ti accompagna mentre sollevi tua moglie. Vi scambiate un rapido bacio prima di voltarvi verso i giudici. Sollevano le palette uno alla volta: nove... nove... otto... dieci! Avete il punteggio più alto di tutti i finalisti della gara di tango! Esulti con i pugni all'aria e Anna ti salta addosso. "Questo è il miglior regalo di anniversario che potessi farmi!", dice, tra un bacio e l'altro. Quelle parole ti portano alla mente il vostro primo appuntamento, quindici anni fa. E solo ora realizzi che quel sabato sera, quando ti chiedevi quale ragazza invitare, hai scelto la tua anima gemella. FINE

### **32**

Ti sei ricordato tutto? No, dico davvero. In ogni paragrafo in cui c'era un oggetto da prendere compariva una cifra. Se le ricordi, sommale per entrare al CoccoRicco. Se ne hai scordata qualcuna, e hai ancora dita alzate, torna al **23** e vedi di recupe-

rarle senza perdere tempo! La ragazza non aspetterà per sempre. Se non sai come andare avanti, vai al **4**.

### **33**

La commessa fa scivolare sul banco il biglietto per riprendere il soprabito. Il **9!** Il tuo numero fortunato! Sarà una gran serata! Torna al **23**.

### **34**

Stringi Vanessa tra le braccia. Mentre un lento accompagna il vostro ballo, le baci le labbra. Hanno il sapore del mascarpone mangiato al ristorante stellato in cui l'hai portata stasera, per festeggiare l'anniversario. Lei sorride, poi si scosta con uno sguardo interrogativo. Allunga le mani per sistemarti la cravatta, e alza gli occhi al cielo mormorando "Ma dov'è l'interruttore per spegnerti...". La sua espressione severa si scioglie in una risata, che interrompe per sussurrarti "Ti amo, Eros". Nonostante sono passati quindici anni, sentirla dire quelle tre parole ancora ti emoziona. E solo ora realizzi che quel sabato sera, quando ti chiedevi quale ragazza invitare, hai scelto la tua anima gemella. FINE

### **35**

Che bagarino, ti ha pure chiesto 8€ in più rispetto al prezzo stampato! Torna al **23**.

### **36**

Dai una gomitata a Cassandra. Poi un'altra. E un'altra ancora. Non ne vuole proprio sapere di andare fuori pista! Ora è in pie-

di sul divano che fa il balletto della vittoria. “Ti ho proprio umiliato, Eros! Addirittura quarto, che scarso!” poi controlla la pila di custodie accanto al divano. “Forse a Pong hai qualche possibilità di battermi...”. Lasci cadere il joypad a terra mentre ti gusti le sue risate. Poi ti accorgi che un pezzetto di basilico le è rimasto incastrato tra i denti e ti alzi anche tu sul divano. Le prendi il mento e avvicini il viso con fare sensuale. Quando sei a pochi millimetri dalle sue labbra, sussurri "Una schifezza fa la lap dance sul tuo canino" e scoppi a ridere. Lei avvampa e mormora “Colpa della pizza dell'anniversario...”. La correggi. “Delle pizze, vorrai dire. E tutte rigorosamente napoletane veraci!”. E in quel momento realizzi che quel sabato sera di quindici anni fa, quando ti chiedevi quale ragazza invitare, hai scelto la tua anima gemella. FINE

### 37

Devi ammettere che non ti aspettavi di passare una serata così divertente, c'è del feeling tra di voi. Le piace chiacchierare, e ride alle tue battute appoggiandoti la mano sul braccio. Ora è in bagno a incipriarsi il naso, devi pensare a un argomento per chiudere in bellezza, prima di pagare il conto. Ti arriva un messaggio di Gianni, dicendo che la tua squadra del cuore ha appena vinto lo scudetto. Puoi renderla partecipe della tua gioia al **22**. Oppure farla avvampare con un complimento ai suoi occhi verdi al **6+**. Altrimenti puoi pagare di nascosto e, quando torna, scappate fingendo di non aver pagato al **7**.

### 38

Se ti sei ricordato di lavarti i denti, vai al **16**. Se no, vai al **14**.