

МАЙКЪЛ МАЙНДКРАЙМ

ДЕМОНИТЕ В NBA

Част 0 от „Суперагентът“

chitanka.info



КАКВО Е „КНИГА-ИГРА“?

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

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

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

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

Над всеки епизод е написан неговия номер. Ако указанieto 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 членето на книги-игри има две основни правила, които всеки читател трябва да спазва, ако иска да изпита удоволствие от приключението:

1. Изпълнявай точно указанията!

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

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

Приятно четене и успех!

НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Първо, трябва да кажа нещо за материалите, които съм използвал в книгата. Тя е писана въз основа на официалните статистики на НБА за сезона 1992–93 г. Данните за силните и слабите страни на отборите и играчите са взети от специализирани издания, посветени на изминалния сезон. Освен това съм използвал и две книги. Първата е „Стратегия на баскетбола“ от Глен Уилкс — треньор на училищни и студентски отбори, чиито възпитаници са спечелили 75% от изиграните срещи под негово ръководство. Втората е „Баскетболът за треньори, състезатели и публика“, написана от легендата на „Бостън Селтикс“ и НБА Арнолд (Ред) Ауербах — треньор на Келтите в техните славни години, а понастоящем тежен президент.

Книгата е написана така, че е почти невъзможно да спечелиш титлата от първи опит, освен ако не си някой корифей в баскетбола. Но и в НБА никой не е станал шампион веднага. За целта се иска опит, ти ще го придобиеш след две-три изигравания, а междувременно ще научиш интересни факти за отборите и ще откриеш как да ги побеждаваш.

На всички, които се интересуват от клубната ми принадлежност, ще призная, че съм привърженик на Маями. Обикнах този отбор през 1990 година, когато те бяха заседнали здраво на дъното на Атлантическата дивизия и губеха мач след мач със завидно постоянство.

Разбира се, щях да бъда много по-щастлив като привърженик на някой от силните отбори, но просто не съм такъв човек. Смятам, че е по-достойно да помогнеш на изпадналия в криза, отколкото да се умилкваш на победителя.

Бих искал да споделя някои мисли за книгите-игри — моите и тези на други автори.

Жанрът е още малад, има простор за фантазия и изобретателност, тепърва ще се раждат много идеи, които ще направят книгите-игри още по-интересни, увлекателни и приятни за четене.

С поредицата за суперагента се опитвам да разширя читателската аудитория на книгите-игри. Досега те се четяха от деца на възраст между 8 и 16 години (за последните е по-точно да се каже „юноши“). По-големите рядко си купуваха такива книги и обикновено се задоволяваха да прочетат една и да се откажат от жанра. Честно казано, не мога да ги обвинявам — навремето самият аз постъпих точно така.

Въпросът е как да бъдат привлечени по-големите и в същото време да се запазят и досегашните читатели!

За мен отговорът се крие в осъвременяване на темите. Стига юнаци, стига безкрайни и безсмислени битки, стига нагласени ситуации! Защо трябва да се пише за времена, които читателят почти не познава, и да се очаква, че той ще вземе правилни решения? Нима настоящето не ни предлага достатъчно материал за книги?

Мисля, че „Демоните...“ дава ясен отговор на този въпрос — да, теми има, но някой трябва да излезе от шаблоните на жанра и да ги разработи. Точно това се опитвам да направя!

Книгите от поредицата за суперагента имат едно достойнство — те не правят читателя на глупак. Открих това съвсем наскоро, прочитайки някои книги на конкурентни автори. В една от тях се твърдеше, че само човек, който владее умението „Познаване на природата“, може да се сети да се намокри, когато му стане горещо. Лично аз открих това просто правило във възрастта между пет и седем години, а не се смяtam за гений или вундеркинд.

Мисълта ми е, че всеки автор трябва да се отнася сериозно към работата си и към читателите. Аз стоях по цели дни в библиотеката, ровейки се в научни трудове за корабоплаването и пиратството в Карибско море, преди да седна да пиша „Златният оракул“. Онези, които бързат да напълнят сто-сто и петдесет страници и да получат хонорар за претупаната работа, само вредят на жанра и отблъскват читателите от него.

Някои автори смятат, че в книгите игри не бива да има шанс и всичко трябва да зависи от това какви предмети имаш и какви решения вземаш. Не мисля, че са прави и сега ще обясня защо. Самият аз обичам математиката и дълго съм се занимавал с тази наука, но от опит знам, че в живота две и две невинаги прави четири. Дори в училище невинаги пишат шестица за добре научен урок, а веднъж като студент с един мой колега се представихме еднакво на изпит, но на него писаха отличен, а

на мене — двойка. Куриозното е, че и двамата преписвахме от едни и същи пищови. Така че смятам и занапред да включвам шанс в книгите си, като ще се старая да не бъде в дразнещо количество.

Дължа едно обяснение на всички читателки. Истината е, че книгите-игри са ориентирани главно към мъжката част от читателската аудитория и затова навсякъде става дума за герой, а не за героиня. Теоретично и практически е невъзможно да се напише книга, така че обръщението към читателя да удовлетворява и двата пола.

Все пак читателките не бива да се отчайват. В главата ми се върти идея за книга, която смятам да нарека „Магиите на блатната вещица“. Героинята в нея ще трябва да направи дори невъзможното, за да се превърне от чорлава, пъпчива и зла старица в прекрасна девойка. Залогът е любовта на Добрия принц, а съперницата — самата Снежанка. Може би звуци малко шантаво, но ти гарантирам, че ще бъде смешно. Разбира се, реализацията на тази идея зависи от мнението на издателите.

Надявам се, че „Демоните...“ ще ти хареса. Хм, всъщност се надявам, че ако ти хареса, ще потърсиш и предишните две книги от поредицата — „Изпитанието“ и „Златният оракул“, и в никакъв случай няма да пропуснеш следващата — „Боговете на футбола“.

Е, това е всичко, което исках да ти кажа, преди да се видим отново в „Боговете на футбола“. Остана само едно пожелание:

Приятно четене и успех!

Майкъл Майндкрайм

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

На първо място искам да ви кажа, че това е голяма грешка. „Изпитанието“ и „Златният оракул“ са добри книги и никой истински почитател на книгите-игри не би ги пропуснал.

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

Всъщност, трите книги не са свързани помежду си, така че да не можеш да изиграеш „Демоните...“, без да си прочел предишните две. Един лесен вариант е да изиграеш „Демоните...“ и ако ти хареса, да потърсиш и предишните.

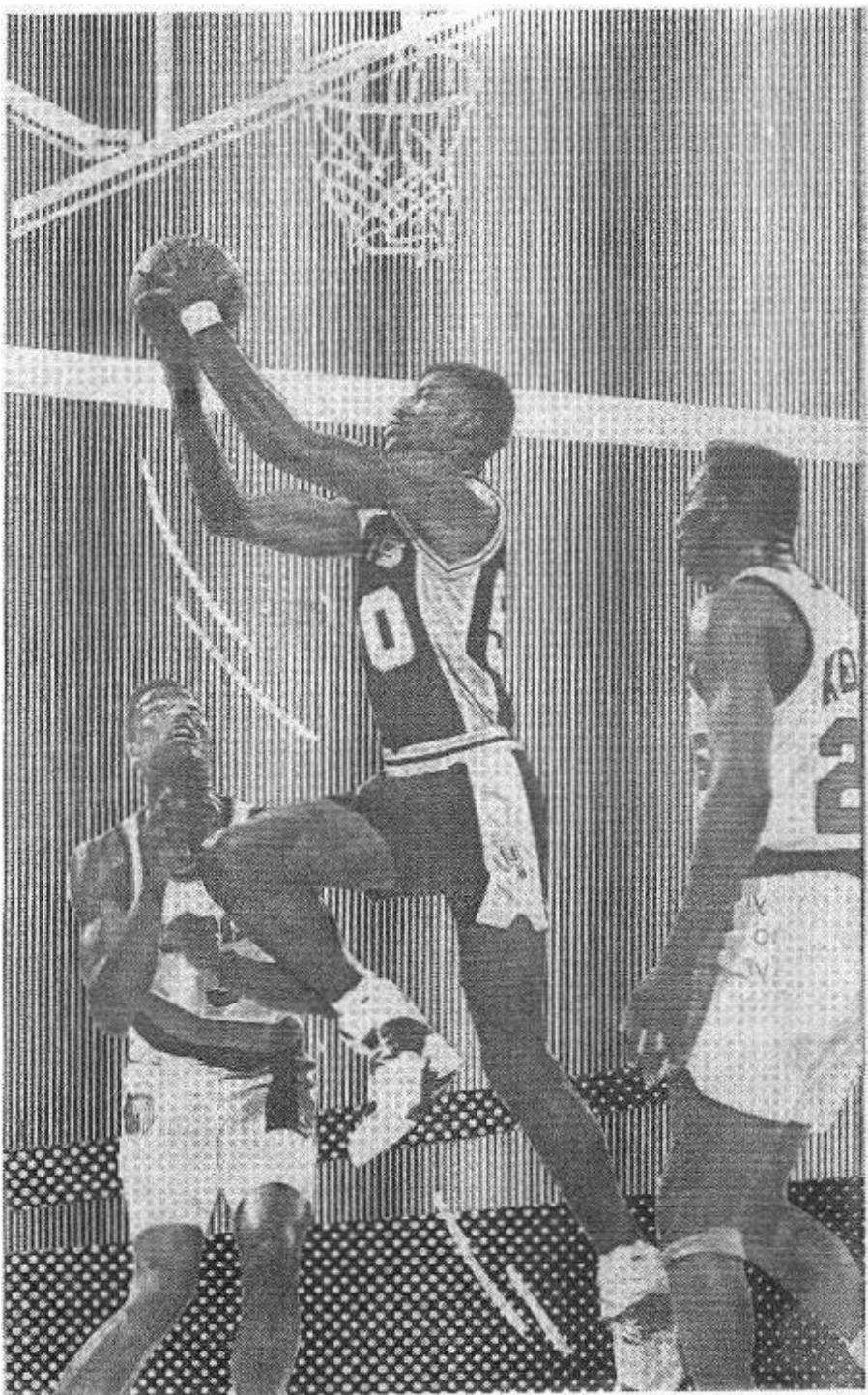
Ето накратко съдържанието на предишните две книги за всички, които бързат да започнат „Демоните...“

В Галактическата полиция има специална група, която се справя с по-сложните задачи. Официалното ѝ име е Отдел за гарантиране сигурността на планетите, но всички я наричат Отдела. Шеф на Отдела е Сал.

Спарки е един от хората, които набират нови кадри за Отдела. Тъкмо той предлага на главния герой да отиде на пробна мисия в „Изпитанието“. След успешния завършек на мисията, главният герой е назначен за суперагент — един вид момче за всичко. Именно на него се поверяват отсега нататък най-трудните мисии.

„Златният оракул“ е първата истинска бойна мисия на суперагента. Той отива в миналото, за да отнеме от испанците един мощен компютър, подхвърлен им от неизвестен злосторник. След много приключения в света на пиратите, суперагентът успява да се добере до компютъра и да го върне в настоящето, но там го очакват с нова мисия — завоюването на титлата в НБА за 1992–93 година.

Приятно четене и успех!



ВЪВЕДЕНИЕ

Двамата със Спарки отново сте в имението му и подготовката за поредната мисия върви с пълна пара.

— Пак ще те върнем в миналото — казва той. — Чувал ли си нещо за паралелни светове?

Поклащаш отрицателно глава. Разбира се, че си чувал, но въпросът на Спарки е по-друг — той пита дали си запознат отблизо с теорията на съществуването им. Не си.

— Ще ти дам един пример. През 1963 година успешен атентат слага край на живота на тогавашния президент на САЩ — Джон Кенеди. След това историята на света продължава без него. Какво ще се случи, ако бодигардът на президента успее да прикрие тялото му? Разбира се, Кенеди ще оживее и тогава историята на света ще продължи с него. Ето как се получават два паралелни свята. Достатъчно е само ние, от бъдещето, да подменим бодигарда в деня на покушението и Кенеди ще бъде спасен. Но светът, в който атентатът завършва с успех, не престава да съществува, защото точно той е истинският и сложната връзка минало—настояще—бъдеще му пречи да изчезне. За разлика от него, новополученият паралелен свят е нетраен. Учените още не са установили на какво се дължи това, но вече е известно, че съществуването му продължава най-много седем години и то, ако от бъдещето положим големи усилия.

— Хубаво — казваш. — Какво ме интересува това?

— Разбира се, че те интересува! Ще те изпратим в един от тези нетрайни паралелни светове.

— Надявам се, не в критичната седма година?

— Не, само в шестата — казва Спарки и продължава, без да обръща внимание на недоволната ти гримаса. — През 1993 година един баскетболен отбор триумфира за трети път, спечелвайки титлата на Националната Баскетболна Асоциация — НБА. Този отбор се казва „Чикаго Булс“ и е истинско удоволствие да ги наблюдаваш как играят.

— Затова ли ме пращаш?

Спарки се усмихва.

— Добре е, че имаш чувство за хумор. Разбира се, мисията ти ще бъде малко по-различна. НБА включва двайсет и седем отбора. Ти ще трябва да ги направиш двайсет и осем. Ще бъдеш президент, мениджър, треньор и дори играч. Ще се опиташ да отнемеш титлата от Чикаго.

— Но аз нямам никакъв опит — протестираш ти.

— И Господ не е имал, като е правил Земята и хората, но се е справил някак си. Никой не се е родил научен.

— За което веднага можем да обвиним Господ.

— Стига смешки! — сопва се Спарки. — Предстои ти една интересна мисия, но това не означава, че е и смешна.

— Добре де, какво всъщност очаквате от мен?

— Отделът очаква да създадеш нов баскетболен отбор и да се опиташ да се преBORиш за титлата през сезона 1992–93 година. Не питай защо. Ако се справиш добре, сам ще разбереш. Просто се съсредоточи върху баскетбола и дай всичко от себе си. В тази мисия трябва да се мисли, а не да се раздават ритници и да се стреля като Рамбо.

— Слушам! — козириуваш ти. — Кога тръгвам?

— Не бързай. Донесъл съм ти материал за баскетбола. Не е задълбочен анализ на играта, а най-общи сведения, без които няма да минеш. Прегледай ги, преди да се впуснеш в новото си приключение.

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 НБА.

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 няколко причини да бъде отсъден фал: непозволен удар срещу съперник, бутане на съперник, оспорване на съдийско решение. 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 трайват 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: 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 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 отсяжда, когато двама играчи държат топката и никой не може да я измъкне от ръцете на другия за няколко секунди.

КАЧЕСТВА, КОИТО ВСЕКИ ОТБОР ПРИТЕЖАВА:

— **огнева мощ** — това е способността на играчите да стрелят от разстояние.

— **защита** — способността да не се дава на противниковия отбор да отбелязва точки.

— **борба под коша** — способността да овладяват отскочилите топки.

— **ръст** — височината на играчите (двете крила и центъра), които играят под коша.

— **подаване** — способността да се подава топката на съиграч.

— **обиграност** — баскетболът е колективна игра, играе се с много комбинации и изиска време всеки в отбора да се научи какво да прави в дадена ситуация и какво да очаква от съиграчите си.

— **физическа подготовка** — натоварването е страхотно и само добрите атлети могат да го понесат. Тичането, скакането, сблъсъците отнемат силите на играчите и те трябва да са добре тренирани за подобни натоварвания.

— **резервна скамейка** — в игра са само петима, но останалите са готови да влязат в игра по всяко време. Обикновено в мача играят поне девет играча. Някои играят само две-три минути, а други — двадесет и пет-тридесет.

ТАКТИКИ ЗА ИГРА:

— **бързи проходи** — във футбола това се нарича контраатака. Докато високите ти играчи се борят за отскочила топка, другите хукват напред и получават пас. Така атаката се провежда, без да се даде възможност на противника да се организира в защита.

— **подай и бягай** — или двоен пас. Когато видиш свободно пространство, подаваш топката на свободен съиграч и влизаш в него, очаквайки пас.

— **далечна стрелба** — ако имаш добри стрелци от разстояние, можеш да си позволиш да обстреляш коша отдалече, особено ако ръстът на 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.

Иска 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 НБА

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 приложената карта.

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 часа 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 НБА. Там отново се играе до четири победи.

Ако последният победи първия в конференцията, той взима неговите права за домакинство.

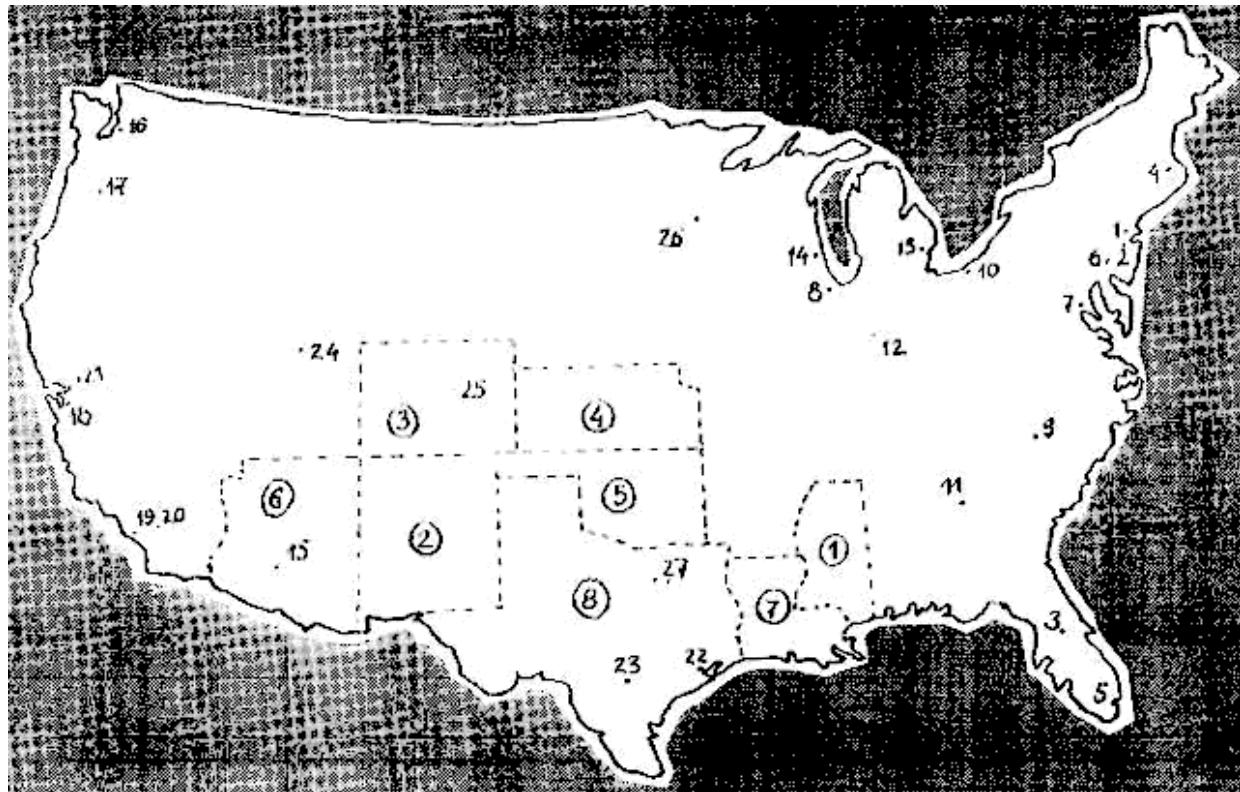
Има малка промяна в правилата на играта, когато трябва да изпиташ своя шанс. Често в края на епизода ще срещаш подобно указание: „Избери сам на коя от главите да отидеш — 12 или 15“. Понякога и двата избора са добри, но има случаи, когато в единия епизод ще се случи нещо неприятно, а в другия ще спечелиш нещо. Ако играеш за първи път и не знаеш кой избор е по-добър, просто следвай указанието и избери по интуиция един от епизодите. Но играл ли си вече веднъж и знаеш ли кой епизод е по-изгоден, прибегни до [таблицата в края на книгата](#). Ако посочиш число от 1 до 3, отиди на първия епизод, в случая — 12. Посочиш ли число от 4 до 6, отиди на втория епизод, в случая — 15. Можеш да хвърляш ези-тура, ако искаш.

Тази малка промяна на правилата в сравнение с досега издаваните книги-игри, е направена, за да се улесни играта, защото практически е все едно дали ще избереш един от двата епизода при шанс 50% или ще посочваш число отново при шанс 50%, или ще хвърляш монета при шанс 50%.

Когато изрично е посочено, че трябва да прибегнеш до таблицата, не бива да избираш произволно на кой епизод да отидеш. Това влиза в правилата за честна игра.

А сега е време за игра! Отиди на **1** от [Президент](#).

КРАЛСТВО НА НБА



Щати:

1. Мисисипи
2. Ню Мексико
3. Колорадо
4. Канзас
5. Оклахома
6. Аризона
7. Луизиана
8. Тексас

ИЗТОЧНА КОНФЕРЕНЦИЯ

АТЛАНТИЧЕСКА дивизия

1. Ню Йорк Никс
2. Ню Джърси Нетс (Мрежите)
3. Бостън Селтикс (Келтите)
4. Орландо Меджик (Магьосниците)
5. Маями Хайт (Горещите)
6. Филаделфия 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 Тимбърулвс (Вълците)
27. Далас Маверикс (Мустангите)
28. Торонто Диймънс (Демоните)

ЕПИЗОДИ

I. ПРЕЗИДЕНТ

1

— А сега — казва Спарки, — ти предстои първият избор. Погледни картата на [Кралството на НБА](#). С прекъснати линии са очертани границите на осем щата, а под картата са дадени имената им. В един от тях ти ще основеш своя отбор. Помисли добре и избери един щат.

Когато направиш избора си, отвори [дневника на мисията](#), който се намира в края на книгата, и запиши в таблицата „[Данни за отбора](#)“ името на избрания щат. Разгледай внимателно целия дневник и виж имената на отделните таблици. Това ще ти помогне да разбереш по-добре указанията, които ще получаваш по време на играта.

После отиди на [2](#).

2

— Добре, грижите станаха с една по-малко — казва Спарки. — Сега ще те запозная с твоя помощник.

— Помощник?! — учудваш се ти.

— Точно така. Основаването на баскетболен отбор е трудна работа и няма да можеш да се справиш сам.

В този момент по коридора се чува тракане на токчета.

— А! — възклика Спарки. — Ето я и нея.

— Нея?!

— Надявам се, нямаш алергия от жени? — усмихва се той.

— В стаята влиза млада жена. Още от пръв поглед се вижда, че за нея не би бил никакъв проблем да спечели първите места във всички възможни конкурси за красота, с изключение на „Мис Дебелана“. Има стройна фигура, елегантно облекло и къса прическа.

— Аз съм Кали — представя се тя. — Готова съм за мисията.

— Чудесно, Кали. Запознай се с Майк.

С големи усилия успяваш да замълчиш. Разбира се, Майк не е истинското ти име, но Спарки сигурно си има причини, щом иска да се казваш така. Като добър агент започваш да свикваш с новото си име.

— Приятно ми е — казваш. — Аз съм Майк. Надявам се да свършим добра работа заедно.

Опитваш се да скриеш съмненията си, но Кали ненапразно е в Отдела.

— Притеснява ли те нещо, Майк — питат тя.

Трудно е да опишеш по вежлив начин възгледите си за красивите жени и тяхната работоспособност, затова предпочиташ да замълчиш.

— Мислиш, че съм прекалено хубава за агент, нали? — продължава безмилостно тя. — Мислиш, че красотата и празноглавието вървят заедно. Нека ти кажа нещо — ако ти бяха натресли някоя дебелана, грозна като смъртта, сигурно нямаше да си такъв пессимист относно способностите й, но мен не се поколеба да причислиш към глупачките, само защото изглеждам добре...

Тя е като фурия. Очите ѝ те стрелкат ядосано и не бива да се съмняваш, че би запокитила някоя светкавица по теб, стига да имаше под ръка.

— Хайде, хайде, деца — намесва се Спарки. — Оставете караниците за после.



— Не — казва Кали. — Нека знае, че имам висше образование по космическа физика и докторат по икономика, само като добавка към външния ми вид. Може би трябваше да си сложа дипломите вместо

обици! Освен това съм изкарала курсове по медицина, семиотика и ботаника. Имам дипломи за пилот на кораб от втори клас и за градинар. Изкарала съм половин година в подготвителния лагер на Отдела...

— Излиза, че си около три пъти по-подгответена от мен — прекъсваш я ти. — Ето защо ще те оставя сама да се справиш с тази мисия и ще се отдам на заслужен отдих, какъвто ми се полага по право след тежкия пиратски живот. Пожелавам ти успех.

Изправяш се рязко, изпълняваш изтъкан от сарказъм кавалерски поклон и се отправяш към вратата.

— Съжалявам — казва Кали. — Не исках да те засегна.

Ръката ти вече е на дръжката, когато чуваш това. Прозвучава ти искрено. О, тя е толкова хубава, че не би могла да те ядоса истински!

— Сътрудничеството им започна с малък скандал, предизвикан от нейната гордост и неговата преумора, както ще пишат един ден в пресата за нас — усмихващ се ти. — Радвам се, че сме в един отбор, Кали. Честно!

Отиди на **3**.

3

— Е, позабавлявахме се, а сега — на работа! — обажда се Спарки.

— Не се съмнявам в способностите на Кали — предпазливо казваш ти, — но как точно ще ми помага?

— Тя ще отиде в миналото пет години преди теб. Не се учудвай, там времето тече много бързо. Забрави ли, че докато беше сред пиратите, тук бяха минали само няколко минути. Кали ще изкара парите, необходими за основаването на един отбор.

Въпросът защо ти да не направиш това е на езика ти, когато се досещаш за причината. Ти си прекалено ценен за Отдела и те няма да допуснат да отделиш цели пет години от живота си, само за да се занимаваш с бизнес в миналото.

— С една дума аз ще върша черната работа, а той ще дойде, когато стане интересно — обажда се Кали.

Трябва да признаеш едно — може да е красива, но е умна. Парадокс!

— Въпреки всичките си образования, курсове и дипломи — продължава Спарки, — Кали има нужда от някои способности, за да се справи успешно със задачата си. Отделът има възможност да ѝ помогне да овладее пет способности. Ако имахме повече време, щяхме да я превърнем в подвижна библиотека, но сега ще трябва да се задоволим с пет. Майк, ти ще избереш кои способности да предадем на Кали.

Спарки ти подава списък, в който са изредени способностите. Трябва да го прегледаш и да избереш пет от тях.

1. Право — тя ще се превърне в най-добрия адвокат в целия свят.

2. Психология — науката, която ти помага да разбираш хората. С нея Кали ще може да прониква в душите им, да ги кара да постъпват както тя иска.

3. История — разбира се, не историята на света от началото на съществуването му, а само за периода от пет години, когато Кали ще е в миналото. Това ще ѝ помогне да предвижда бъдещето.

4. Преговори — тази способност ще ѝ помогне да се договаря по изгоден за нея начин. Незаменимо качество за бизнесмени!

5. Спекулатии с акции — напълно законни борсови игри. Купуваш евтино, продаваш скъпо, реализираш печалба.

6. Спекулатии с валути — на същия принцип, само че оперираш с пари, а не с акции.

7. Търговия — веригите от супермаркети, в които има и от пиле мляко, носят добри печалби на своите собственици, ако те имат търговски нюх.

8. Услуги — куриерски, фризьорски и всякакъв друг вид услуги.

9. Лека промишленост — това са домашните електроуреди, всякакъв вид стоки за бита. Много от нещата, които ни заобикалят, са плод именно на леката промишленост.

10. Тежка промишленост — например производството на трактори, големи машини, скъпа апаратура.

11. Военна промишленост — от продажбата на оръжие много хора станаха милионери.

12. Банкерство — това е голямо изкуство. Вземаш парите на хората и въртиш бизнес с тях. Но никак не е лесно, ако не знаеш как.

Когато избереш петте способности, отвори дневника на мисията и ги запиши в таблицата „[Способности на Кали](#)“. Ако не четеш този епизод за първи път, ти вече знаеш кои способности е най-изгодно да

избереш. Така ще получиш голямо предимство и почти сигурно е, че ще спечелиш, но няма да изпиташ удоволствието да вървиш на ръба между победата и загубата.

Има един честен начин да определиш способностите на Кали, когато знаеш кои са най-изгодни. Първите четири способности избери с помощта на жребий. Сам измисли как да го направиш, нека всичко да зависи от случайността. Последната пета възможност си избери по свое желание, преценявайки коя ще ти бъде най-полезна.

После отиди на **4**.

4

След избора Кали отива в отдела за обучение и двамата със Спарки оставате сами.

— Кога ще се включва в боя? — питаш ти.

— Ти вече си в боя — отговаря той. — Току-що направи много важен избор. В света на спорта парите са основа за успех. Ако Кали успее да събере около 200 miliona долара за пет години, работата ти ще се улесни значително.

— Двеста miliona? Това е невъзможно!

— Забравяш, че тя е много по-умна и добре подгответа от хората в миналото. Освен това притежава големи възможности. Имай търпение, скоро ще разберем на колко miliona можеш да разчиташ, когато пристигнеш в Торменто.

— Къде да пристигна?

— Торменто — това е твоят град. Сигурно съм пропуснал да ти спомена. Всеки отбор е от някой град, а всеки град се намира в някой щат. Ти избра щата. Отделът се намеси в историята на паралелния свят и създаде град Торменто в избрания от теб щат. Докато си говорим, Кали вече е в миналото и започва своята работа именно в Торменто, където пет години по-късно ще пристигнеш ти, за да се опиташ да спечелиш титлата. Ясно ли е?

Сега вече е ясно. Кимваш с глава.

— Отборът се назова Торменто Диймънс — Демоните от Торменто. Хората от отдел „Реклама“ доста се измъчиха, докато измислят този прякор.

В този момент пристига един от служителите на Отдела.
Отиди на [5](#).

5

— Идват и данните за парите, които Кали ще ти подсигури —
казва Спарки, вземайки списъка от служителя. — Прегледай го сам.

В дневника на мисията в таблицата „[Данни за отбора](#)“ запиши
сумата, която Кали ще осигури като приход. Долу са дадени милионите,
които всяка от способностите на Кали ще спечели. Виж каква е сумата
за избраните от теб пет способности и я нанеси в графа „приходи“.

1. Право — тази способност не ти носи пари, тя ще е полезна в
друг случай.
2. Психология — тази способност също не ти носи пари.
3. История — 65 милиона долара.
4. Преговори — 30 милиона долара.
5. Спекулации с акции — 60 милиона долара.
6. Спекулации с валута — 55 милиона долара.
7. Търговия — 30 милиона долара.
8. Услуги — 20 милиона долара.
9. Лека промишленост — 50 милиона долара.
10. Тежка промишленост — 25 милиона долара.
11. Военна промишленост — 20 милиона долара.
12. Банкерство — 40 милиона долара.

След като изчислиш и запишеш приходите, отиди на [6](#).

6

Докато изчисляваш приходите си, Спарки е успял да се свърже с
Кали по видеотелефон.

— Здравейте — махва Кали от екрана. — Тук съм вече трета
година и нещата се развиват успешно.

Тя се намира в средата на огромен кабинет, обзаведен типично за
края на двайсети век.

— Имаме възможност за пряка връзка?! — учудващ се ти.

— Да, когато агентът е в по-близките векове. Но времето е голям проблем, нали знаеш, че в миналото то тече много по-бързо. Докато Кали е в ефир, сме в едно време, после тя ще изживее цяла година, преди да се свърже отново с нас. Но това са проблеми на науката.

— Има някои решения, които Майк трябва да вземе — обажда се Кали. — Сигурно вече е научил за приходите, но сега започват разходите. Слухът, че се подготвя създаването на баскетболен отбор е плъзнал в Торменто и хората някак са успели да научат, че аз движа нещата. Направо съм затрупана с молби за срещи от различни фирми и организации, но повечето искат финансова помощ и аз отхвърлям молбите им. Има обаче три предложения, които ми се струват добри, и ще ги приема, ако Майк реши.

Първо, от управлението на училищата помолиха да спонсорираме училищния баскетбол с два miliona долара. Второ, същата молба дойде от градския колеж, но там сумата е три miliona долара. Детективска агенция „Харпър“ си предложи услугите за три години срещу два miliona долара. Това е точно периодът от днес до края на 1993 година, когато вече трябва да сме спечелили титлата. Четвъртото предложение е лично мое — ще трябват около три miliona долара, за да ентузиазираме жителите на Торменто да ни подкрепят. Мисля, че това ще увеличи посещението на мачовете и може да увеличи приходите на отбора.

Е, това е всичко. Майк, каки кое от предложенията одобряваш, за да го финансирам. А, освен това трябва да се направи разузнаване на някои от главните ни противници. Пълен анализ на играта на един отбор ще струва един milion долара. Би могъл да разузнаеш играта на Чикаго, Ню Йорк, Финикс, Сиатъл и Хюстън.

Избери кои предложения да приемеш, какво да спонсорираш и кои отбори да разузнаеш. След това отвори дневника на мисията и отбележи в таблицата „[Данни за отбора](#)“ в графа „разходи“ колко пари си дал. Когато свършиш, отиди на [7](#).

— Време е да подгответим документите за членство в НБА — казва тя. — Ще трябва някой да се заеме с правната страна на въпроса.

Ако Кали притежава способността „право“, отиди на **10**. В противен случай отиди на **8**.

8

— Имаме три предложения — продължава Кали. — Първото е на „Де Грийз“ от Торонто за два милиона долара. „Смит&Смит“ ще свършат работата за три милиона долара. Най-скъпо искат от „Грийн&Томпсън“ — пет милиона долара. Те също са от Торменто. На коя от трите кантори да поверя приготвянето на документите?

Ако си платил за услугите на детективите от „Харпър“ и решиш да проучиш чрез тях трите кантори, отиди на **9**. В противен случай трябва да избереш сега една от трите кантори. Ако избереш „Де Грийз“, отиди на **11**. Ако избереш „Смит&Смит“, отиди на **12**. Ако избереш „Грийн&Томпсън“, отиди на **13**. Преди това отбележи в дневника на мисията колко пари си дал за тази услуга в графа „разходи“ от таблицата „[Данни за отбора](#)“.

9

— Обади се на „Харпър“ — казваш ѝ. — Нека проучат трите кантори детайлно, за да не сгрешим в избора.

Малко по-късно Кали отново се свързва с теб.

— Направо невероятно! — започва тя. — Оказва се, че „Де Грийз“ са на страната на съперниците ни от Торонто, които също искали да регистрират отбор в НБА. Те просто щяха да ни провалят. „Смит&Смит“ са млада кантора и нямат необходимия опит в големи дела. Мислели да спечелят име, ако успеят да се справят с регистрирането на „Торменто Диймънс“. Иначе били много добри в бракоразводните дела, ако някога имаш нужда.

— Мерси — казваш ти. — Има ли поне една свястна адвокатска кантора в миналото, която може да свърши работа.

— Викай ура! — усмихва се Кали. — „Грийн&Томпсън“ са всичко, от което се нуждаем. Вярно е, че искат най-много пари, но за важните неща човек не бива да бъде скъперник.

Отиди на [13](#).

10

— Кали, ако някой трябва да свърши тази работа, аз не познавам по-добър човек от теб. Назначавам те за главен, генерален и какъвто там още искаш адвокат на „Торменто Диймънс“ и те моля веднага да се заемеш с документите.

— Слушам — казва Кали и изчезва от екрана.

Отиди на [14](#).

11

— Обади се на „Де Грийз“ и им кажи, че желаем те да поемат подготвянето на документите ни — казваш ти.

Кали веднага се заема с това. Няколко минути по-късно тя се появява на екрана с подпухнали очи.

— Стана грешка. Стана ужасна грешка — повтаря тя, клатейки безумно красивата си глава.

— Хайде, момиче, успокой се — обажда се Спарки. — Какво толкова е станало?

Усещаш, че и на него му се е свила душата — един агент не плаче без повод.

— „Де Грийз“ ни провалиха — казва тя, успявайки да се посъзвземе. — Оказа се, че Торонто също искали да регистрират отбор и, когато видели, че ще ги изпреварим, ни приготвили тази клопка.

— Няма ли начин да поправим грешката — намесваш се ти. — Това е нечестно. Можем да ги съдим.

— Няма смисъл — поклаща примирено глава Кали. — Съдът може да ги накара да платят много пари, но мисията е провалена и нищо не може да я спаси.

Разбиращ, че тя е безпощадно права. В Чикаго могат да бъдат спокойни за третата си титла. Една спортна авантюра завърши, преди да е започнала истински.

12

— Обади се на „Смит&Смит“ и им кажи, че желаем те да поемат оформянето на документите ни — казваш ти.

Кали веднага се заема с това. Няколко минути по-късно се появява на екрана с подпухнали от плач очи.

— Стана грешка — шепне невярващо тя. — Проклета да съм, ако знам къде събърках, но е факт, че провалих мисията.

— Какво става? — питат Спарки.

Усещаш, че душата му се е свила, защото той много добре знае едно: почти невъзможно е един агент да заплаче, дори ако е жена.

— „Смит&Смит“ не успяха да оформят документите както трябва — започва да обяснява Кали. — Просто изпуснаха крайния срок и сега от НБА ми казаха, че „Торменто Диймънс“ ще могат да се включат най-рано през сезона 1993–94 година. „Смит&Смит“ досега никога не се били занимавали с толкова отговорни дела, сами ми го казаха, когато нахълтах бясна в кантората им. Те се надявали, че ще спечелят известност, ако успеят да се справят. Рискували, така ми казаха тези шушумиги.

Кали е бясна и ѝ личи, но това не променя кой знае колко нещата. Мисията се провали, твоето отиване в миналото се отменя и може би ще успееш да вземеш отпуска и да се отدادеш на ленива почивка, но спортната авантюра ти се изпълзва. В Чикаго могат да бъдат спокойни за третата си титла.

13

— „Грийн&Томпсън“ ще поемат делата ни. Кали, Обади им се и ги осведоми, че разчитаме на тях.

Тя веднага се заема с тази задача.

Отбележи в [дневника на мисията](#), че си платил пет милиона долара на „Грийн&Томпсън“ за тази услуга. После отиди на [14](#).

14

— Всеки отбор играе домакинските си мачове в своя зала — обяснява ти Спарки, докато чакате. — Измислил съм много хубаво име за залата на Демоните — Диймънс Хел. Това означава Адът на Демоните и ми се струва подходящо.

— Добре — казваш ти. — Харесва ми това име.

Спарки се усмихва доволно.

— Изпуснах ли нещо хубаво? — чува гласа на Кали, която отново се е появила.

— Здравей, Кали. Как вървят нещата при теб?

— Всичко е наред. Документите ги приеха преди около месец и днес ми съобщиха, че всичко е наред. Очаквали вноската ни от сто и двайсет милиона, за да ни обявят за пълноправен член на НБА.

— Чудесно — казва Спарки. — Остава да се уточнят подробностите по залата.

— Строителството ѝ вече започна — осведомява ви Кали. — Чакам Майк да ми каже за колко хиляди да е. Има три варианта: петнайсет, двайсет и двайсет и пет хиляди зрители. Избирай, Майк!

Когато решиш какъв да бъде капацитетът на Ада, отвори дневника на мисията и го запиши в таблицата „[Данни за отбора](#)“. В същата таблица, но в графа „разходи“ отбележи колко струва строителството на залата. Ако си изbral петнайсетхиляндна зала, ще ти струва 26 милиона. Двайсетхиляндната струва 30 милиона, а двайсет и пет хиляди души ще ти струват 34 милиона.

Виж кой щат си посочил за щат на Демоните. Ако е Канзас или Оклахома, отиди на [15](#). Ако е Ню Мексико или Мисисипи, отиди на [16](#). Ако е Луизиана, отиди на [17](#). Ако е Аризона или Тексас, отиди на [18](#). Ако е Колорадо, отиди на [19](#).

15

— Остана само да ми кажеш каква да бъде средната цена на билетите. Специалистите ми предложиха три варианта: двайсет и пет, трийсет и четиридесет долара. Избирай!

Когато направиш избора си, отвори дневника на мисията и запиши цената на билетите в таблицата „[Данни за отбора](#)“. Виж какъв е капацитетът на залата. Ако е петнайсет хиляди, отиди на **20**. Ако е двайсет хиляди, отиди на **21**. Ако е двайсет и пет хиляди, отиди на **22**.

16

— Остана само да ми кажеш каква да бъде средната цена на билетите. Специалистите ми предложиха три варианта: двайсет и пет, трийсет и четиридесет долара. Избирай!

Когато направиш избора си, отвори дневника на мисията и запиши цената на билетите в таблицата „[Данни за отбора](#)“. Виж какъв е капацитетът на залата. Ако е петнайсет хиляди, отиди на **23**. Ако е двайсет хиляди, отиди на **24**. Ако е двайсет и пет хиляди, отиди на **25**.

17

— Остана само да ми кажеш каква да бъде средната цена на билетите. Специалистите ми предложиха три варианта: двайсет и пет, трийсет и четиридесет долара. Избирай!

Когато направиш избора си, отвори дневника на мисията и запиши цената на билетите в таблицата „[Данни за отбора](#)“. Виж какъв е капацитетът на залата. Ако е петнайсет хиляди, отиди на **26**. Ако е двайсет хиляди, отиди на **27**. Ако е двайсет и пет хиляди, отиди на **28**.

18

— Остана само да ми кажеш каква да бъде средната цена на билетите. Специалистите ми предложиха три варианта: двайсет и пет, трийсет и четиридесет долара. Избирай!

Когато направиш избора си, отвори дневника на мисията и запиши цената на билетите в таблицата „[Данни за отбора](#)“. Виж какъв е капацитетът на залата. Ако е петнайсет хиляди, отиди на **29**. Ако е двайсет хиляди, отиди на **30**. Ако е двайсет и пет хиляди, отиди на **31**.

19

— Остана само да ми кажеш каква да бъде средната цена на билетите. Специалистите ми предложиха три варианта: двайсет и пет, трийсет и четиридесет долара. Избирай!

Когато направиш избора си, отвори дневника на мисията и запиши цената на билетите в таблицата „[Данни за отбора](#)“. Виж какъв е капацитетът на залата. Ако е петнайсет хиляди, отиди на **32**. Ако е двайсет хиляди, отиди на **33**. Ако е двайсет и пет хиляди, отиди на **34**.

20

Предстои да научиш какви са очакваните приходи от домакинските мачове на Демоните. Отиди на **35**.

21

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **37**. Ако е трийсет долара, отиди на **36**. Ако е четиридесет долара, отиди на **35**.

22

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **39**. Ако е трийсет долара, отиди на **38**. Ако е четиридесет долара, отиди на **37**.

23

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **35**. Ако е трийсет долара, отиди на **36**. Ако е четиридесет долара, отиди на **37**.

24

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **35**. Ако е трийсет или четиридесет долара, отиди на **39**.

25

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **39**. Ако е трийсет долара, отиди на **41**. Ако е четиридесет долара, отиди на **40**.

26

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **35**. Ако е трийсет долара, отиди на **36**. Ако е четиридесет долара, отиди на **39**.

27

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **37**. Ако е трийсет долара, отиди на **39**. Ако е четиридесет долара, отиди на **42**.

28

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **40**. Ако е трийсет долара, отиди на **43**. Ако е четиридесет долара, отиди на **44**.

34

29

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **35**.
Ако е трийсет долара, отиди на **36**. Ако е четиридесет долара, отиди на
37.

30

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **36**.
Ако е трийсет долара, отиди на **37**. Ако е четиридесет долара, отиди на
38.

31

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **39**.
Ако е трийсет долара, отиди на **42**. Ако е четиридесет долара, отиди на
40.

32

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **36**.
Ако е трийсет долара, отиди на **37**. Ако е четиридесет долара, отиди на
39.

33

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **37**.
Ако е трийсет долара, отиди на **39**. Ако е четиридесет долара, отиди на
41.

34

35

Виж цената на билетите. Ако е двайсет и пет долара, отиди на **40**. Ако е трийсет долара, отиди на **43**. Ако е четиридесет долара, отиди на **44**.

35

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са петнайсет милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

36

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са осемнайсет милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

37

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са двайсет милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

38

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са двайсет и два милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

39

36

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са двайсет и пет милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

40

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са двайсет и осем милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

41

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са трийсет милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

42

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са трийсет и два милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

43

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са трийсет и шест милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

— Майк, готова съм и с очакваната печалба от посещенията на мачовете — казва Кали. — Приходите са четиридесет милиона долара. Чакам те в Торменто. Довиждане.

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

— Внимавай, момче — казва Спарки, когато Кали изчезва от екрана. — Това момиче те харесва.

— Ами — възразяваш ти. — Въобразяваш си.

— Не — усмихва се той. — Поязвай на стария вълк. Само помни — не сме ви изпратили в миналото, за да разигравате нов вариант на Ромео и Жулиета.

Какво друго ти остава, освен да се поизчервиш! Всъщност, какво лошо има в това, че Кали ти харесва? Преди час тя беше само едно зядливо момиче в критична възраст, но оттогава за нея минаха пет години и те само увеличиха красотата ѝ. Хубаво е, че ще бъдете цяла година заедно.

— По дяволите — обажда се Спарки. — Мога да ти прочета мислите по лицето и трябва да кажа, че никак не ми харесват. Момче, трябва да се концентрираш върху мисията, пък ти си седнал да мечтаеш за момичето. А се разделихте само преди минута. Господи!

— Стига си се вайкал — прекъсваш го ядосано. — Нима съм дете? Да, Кали ми харесва, но не мисля, че това ще попречи на мисията ми. Не забравяй, че съм суперагент!

— О, да! — сеца се Спарки. — Това май ме успокоява. Хайде, машината на времето ни очаква. Теб по-точно.

— Чакай, няма ли преди това да отидем в арсенала на Отдела?

— Не, защо?

— Ами, ще ми бъде по-лесно да спечеля, ако взема някои малки хитрини.

— Не — казва Спарки. — В тази мисия няма да имаш предимство пред противниците си. Всичко ще се решава на игрището. Както са

казали древните, нека победи по-добрият!

— Нищо не разбирам — мърмориш ти, докато отиваш към машината на времето. — Уж мисията била важна, а никой в този отдел не си мърда пръста да ми помогне. Поне малко допинг, който да не се лови от старите апарати.

— С риск да те разсърдя, ще ти повторя пак — не се прехласвай по Кали, колкото и хубава да е тя, колкото и да ти харесва.

Застанали сте пред машината на времето и ти си се приготвил да чуеш последните указания на Спарки, но това е прекалено.

— Нямаш ли си друга работа — сепваш се ти. — Ако не можеш да ми кажеш нещо полезно на тръгване, поне не ми досаждай.

С нервна привързаност отваряш вратата на бялата сфера и се вмъкваш вътре.

— Успех, Майк! — пожелава ти Спарки. — И внимавайте с Кали!

Нервно затръшваш вратата под носа му, машината се задейства, белотата се завърта и след миг уж всичко е постарому, но ти знаеш, че трябва, само да излезеш от сферата и ще се озовеш при Кали.

По дяволите, ето че пак мислиш за нея. Може би Спарки е прав да те предупреждава. В умните книги пише, че човек изглупява от любовта, затова трябва много да се пазиш. Предпазливо отваряш вратата на сферата.

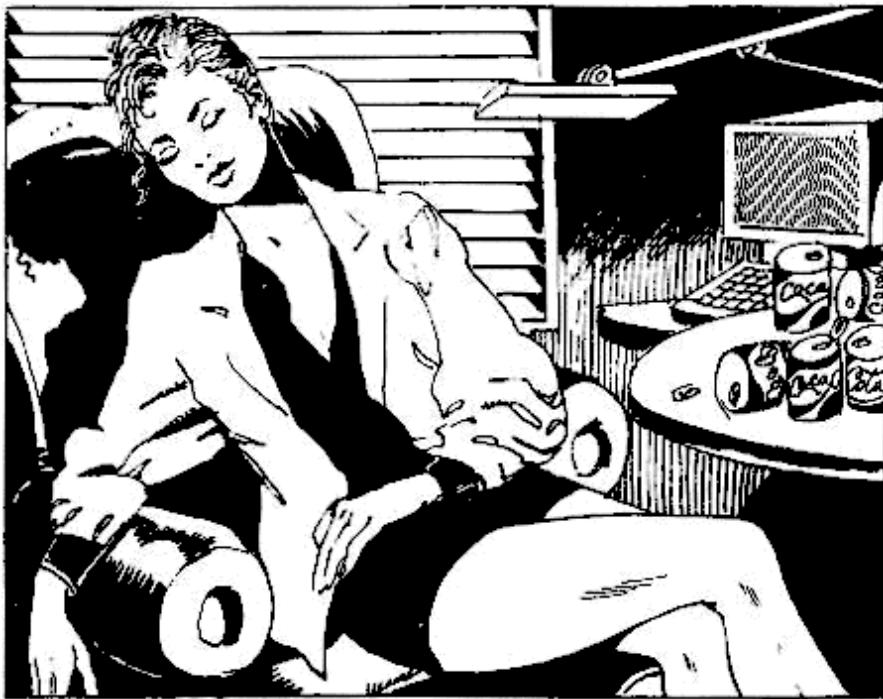
Отиди на **46**.

46

Озоваваш се в същия кабинет със старинното обзавеждане. Въсъщност, обзавеждането е ултрамодерно за края на двайсети век.

Първото нещо, което забелязваш, е Кали. Отпусната се е на удобно кресло зад просторното бюро. Приликата със спящата красавица веднага се хвърля в очи.

Върху бюрото има поне двайсетина малки, червени кутийки, на които пише „Кока-Кола“, а кошчето в краката на Кали е пълно поне с още толкова, но празни.



Заобикаляш бюрото, заставаш зад Кали и леко я разтърсваш за раменете. Тя се сепва светкавично и се изправя на крака.

— О, Майк! — хвърля се с радостен писък на врата ти Кали. — Колко се радвам, че си тук.

Приятно е да чуваш такива думи, но предупреждението на Спарки е прекалено прясно, за да бъде пренебрегнато.

— Добре, добре — казваш уж безразлично ти и внимателно я отделяш от себе си. — Какво е това? — питаш, сочейки червените кутийки.

— А, това ли. Наричат го „Кока-Кола“ и е тукашният вариант на хапчетата за безсъние, но много по-сладко. Обожавам го, когато е току-що извадено от камерата на хладилника и по стените на кутийката се образуват малки, ледени капчици. Трябва да го опиташ.

— Тук има поне трийсетина кутийки. Не са ли множко?

— О, това е, защото не знаех кога точно ще пристигнеш и мислех да се държа будна с помощта на питието... но явно не се получи. Дявол да го вземе, издържах цели три нощи, без да мигна и заспах, тъкмо преди да дойдеш.

Сега вече няма никакви съмнения, че тя те харесва. Колата сигурно е хубаво питие, но само любовта може да даде сили на човек да я пие непрекъснато в продължение на три денонощия, само за да изчака

мига на пристигането на някого. Спарки е прав, положението става страшно. Ако не се стегнеш, има опасност да си изгубиш ума по това момиче.

— След два дни започва финалът на НБА за деветдесет и втора година — казва Кали. — Чикаго срещу Портланд.

— Ще го проследя внимателно — уверяваш я ти. — Запази ми хотел и билет за най-хубавото място, колкото и да струва. Виж кога са мачовете в Портланд, кога в Чикаго и уреди транспорта.

— Ако изчакаш малко, можем да отидем двамата — плахо промълвява тя. — Трябва само да се срещна с някои предполагаеми благодетели, за да видя какво мога да изкопча от тях във вид на пари, а не на празни обещания.

— Не — срязваш я ти. — Не сме на пикник! Моята работа е да гледам баскетбол и отивам да правя точно това, а ти се занимавай със събирането на пари. Всеки да си гледа работата.

Кали те поглежда учудено и малко разочаровано, но само кимва в знак на разбиране и се извръща леко настрани. Забелязваш в очите ѝ сълзи.

— Хайде, не се сърди — прегръща я приятелски през раменете.

— Извинявай, ако съм те обидил. Може би вземам прекалено навътре тази мисия.

— Не се сърдя — поглежда те тя. — Радвам се, че най-сетне пристигна. Чувствам се страшно самотна. Мъжете от двайсети век са доста под моето равнище, но това е разбираемо — цивилизацията напредна много за изминалите триста години. Иначе, някои от тях са мили, особено с красивите жени.

— Напълно ги разбирам — казваш ти. — Ще се опитам да бъда мил с теб, Кали, но не бива да забравяме, че мисията е над всичко, нали?

— Разбира се — кимва тя. — Ти отиваш да се забавляваш в Чикаго, а аз ще се моля на тълстите стипци да отпуснат малко пари за Демоните. И това ако е работа!

— Кой за каквото е учили! — мъдро заключваш ти и слагаш точка на разговора.

На следващия ден сърдитият поглед на Кали те изпраща към Чикаго.

Сам избери на кой епизод да отидеш — [47](#), [48](#) или [49](#).

47

Спортните алманаси твърдят, че през 1992 година Чикаго побеждава Портланд с 4:2. Това не са празни приказки и ти лично се убеждаваш в истинността им. Биковете играят фантастичен баскетбол и са толкова добри. Трудно е да си представиш, че можеш да ги победиш с твоя отбор. Но кой знае?!

Връщайки се в Торменто, узnavаш, че приходите са нараснали с още двайсет и пет милиона долара. Ако Кали владее психология, добави още пет милиона. Отбележи това в [дневника на мисията](#). После отиди на **50**.

48

Спортните алманаси твърдят, че през 1992 година Чикаго побеждава Портланд с 4:2 и ти лично се убеждаваш, че това не са празни приказки. Биковете играят фантастичен баскетбол и са толкова добри. Трудно е да си представиш, че можеш да ги победиш с твоя отбор. Но кой знае?!

Връщайки се в Торменто, узnavаш, че приходите са нараснали с още трийсет милиона долара. Ако Кали владее психология, добави още пет милиона. Отбележи това в [дневника на мисията](#). После отиди на **50**.

49

Спортните алманаси твърдят, че през 1992 година Чикаго побеждава Портланд с 4:2 и ти лично се убеждаваш, че това не са празни приказки. Биковете играят фантастичен баскетбол и са толкова добри. Трудно е да си представиш, че можеш да ги победиш с твоя отбор. Но кой знае?!

Връщайки се в Торменто, узnavаш, че приходите са нараснали с още двайсет милиона долара. Ако Кали владее психология, добави още пет милиона. Отбележи това в [дневника на мисията](#). После отиди на **50**.

42

50

Отвори [дневника на мисията](#) и виж дали си дал пари за развитието на баскетбола в училищата. Ако си дал, отиди на **51**. Ако не си — отиди на **55**.

51

Един ден, в края на юли. Кали нахлува в кабинета ти.

— Дошъл е господин Гордън, един от най-големите бизнесмени в Торменто. Настоява да те види.

— Разбира се, покани го да влезе.

След минута той е в кабинета ти.

Сам избери на кой епизод да отидеш — **52**, **53** или **54**.

52

— Радвам се да се запозная с вас, господин...? — казва Гордън.

— Майк — представяш се ти. — Моля ви, наричайте ме просто Майк.

— Добре, Майк. Чух, че искаш да правиш отбор в Торменто. Отбор, който да участва в НБА.

— Правилно са те осведомили, Гордън. Всъщност, всичко е готово.

— Е, помислих си, че малко пари няма да са ти излишни за това дело — казва Гордън. — Не го правя, защото имам излишни пари, но момчето ми ме накара. То играе в училищен отбор и ми каза, че ти си финансирали училищния баскетбол. Излиза, че си помогнал на момчето ми и сега аз трябва да ти помогна. Приеми този чек — дванайсет милиона ще ти свършат добра работа, надявам се.

— Благодаря ти, Гордън — разтърсващ ръката му на довиждане.

— Това е голяма помощ за Демоните.

— За мен беше удоволствие — казва той. — Ще се видим, когато започнат мачовете.

Отбележи в [дневника](#) този приход. После отиди на **55**.



53

Радвам се да се запозная с вас, господин... — започва Гордън.

— Майк! Наричайте ме просто Майк.

— Добре, Майк. Чух, че ще правиш баскетболен отбор в града.

— Точно така Гордън. Всичко е готово и от този сезон Торменто ще има отбор в НБА.

— Чух, че си спонсориран училищния баскетбол. Всъщност, идвам точно затова. Момчето ми играе в един отбор. Не е добър баскетболист, но го търпят, защото парите ти са помогнали да се ангажират повече треньори. Излиза, че си направил добро на момчето ми и искам да ти го върна. Надявам се, че този чек ще те зарадва — подкрепям Демоните с пет милиона.

— Много щедро, Гордън — уверяваш го ти.

— Е, не е кой знае колко — казва Гордън на тръгване. — Ще се видим в началото на сезона.

Отбележи в [дневника](#) този приход. После отиди на **55**.

44

— Вие ли сте собственикът на Демоните? — пита направо Гордън.

— Точно така — отговаряш. — Казвам се Майк и ще се радвам да ви усъджа, ако е по силите ми.

— Добре, Майк, ние имаме тема на разговор. Ти си финансирали училищния баскетбол, но отборът, в който играе синът ми не е получил нищо от твоите пари. Искам да знам дали има някаква причина за това.

— Не — казваш ти. — Каква причина?

— Може би нещо срещу мен — наежва се Гордън. — Кой знае, много хора не ме обичат, защото съм богат.

— Няма такова нещо, Гордън. Ако училището на сина ти е пропуснато, то вината е в хората от управлението на училищата.

— Е, тогава няма да те задържам повече — казва Гордън. — И стискам палци за Демоните!

— Благодаря, Гордън.

Оставаш разочарован от тази среща. Нормално би било Гордън да отпусне някой и друг милион за славата на града, но той явно не счете това за необходимо. Поне го успокой и той вече не е настроен срещу теб. При неговата голяма власт в града и това е успех.

Отиди на [55](#).

Сега е време да направиш равносметка. Събери всичките си приходи и извади от тях всичките си разходи. Ако оставащата сума е по-голяма от сто и четиридесет милиона долара, отиди на [57](#). В противен случай отиди на [56](#).

— Това е ужасно — казва Кали. — Цели пет години отидоха на вятъра.

Кали е много разстроена. Ти също не си цвете, но се опитваш да се държиш мъжки като големите момчета в каубойските филми.

— Хайде, не плачи — повтаряш ѝ за стотен път. — Нещата няма да се променят дори да потопиш Торменто в море от сълзи. Най-много да те интервиюират по телевизията. Вече виждам заглавието на репортажа — финансова несполука разплаква очарователна гостенка от бъдещето!

Тази малка шега не подобрява настроението ѝ, тя дори не се усмихва.

Проблемът е, че вноската за участие в НБА е сто и двайсет милиона долара. Към това трябва да се прибавят минимум двайсет милиона долара за закупуване на играчи, а ти нямаш толкова пари, което значи, че Демоните ще пропуснат това първенство. Може би догодина, казаха от НБА, но ти знаеш, че догодина няма да има — паралелният свят скоро ще изчезне.

Когато най-сетне успяваш да успокоиш Кали, се свързваш със Спарки и с гробовен глас му съобщаваш новината.

— Е, нищо — казва той. — Поне хубаво ли си прекарвате двамата с Кали? На който не му върви в работата, му върви в любовта!

Хм, той може да си позволи да бъде саркастичен, но на теб не ти е до смях. Мисията се провали и ти ще трябва да се върнеш в своето настояще с празни ръце. Срам и позор! И край на играта.

Най-сетне идва денят, в който трябва да внесеш таксата за влизане в НБА. Чек за сто и двайсет милиона долара напуска твоя джоб и става притежание на НБА, но това дава право на Демоните да се включат в надпреварата за титлата и ти имаш основания да си доволен. Поне за момента проблемите на собственика на Демоните са решени. Сега на дневен ред идва сезонът на трансферите, които са работа на мениджъра. Понеже в „Торменто Диймънс“ ти изпълняваш и тази длъжност, чака те доста работа.

Отбележи в [дневника](#), че си внесъл сто и двайсет милиона долара за участие и извади тази сума от останалия ти приход. Това, което

остане, ще използваш за закупуване на играчи. Запиши тази сума в таблицата „[Данни за отбора](#)“ в графа „пари за играчи“.

Ако мислиш, че знанията ти в областта на баскетбола са прекалено повърхностни, има възможност да ги обогатиш, плащащи пет милиона долара. Сметнеш ли, че си заслужава да дадеш тази сума, махни пет милиона от парите за играчи и отиди на 58. Ако решиш, че знаеш достатъчно неща за баскетбола и не ти трябва помощ в това отношение, отиди на [59](#) от [Мениджър](#).

58

Кали, уреди ми среща с Ред Ауербах — казваш на своята дясна ръка. — Бих искал да си поговоря с него за баскетбола.

— Вече съм го направила — усмихва се тя. — Цената на подобен разговор е пет милиона долара.

— Няма проблеми. Просто ги приведи по банков път на сметката ми.

Три дни след този разговор срещата с Ауербах е вече факт. Двамата седите на приятната веранда на къщата му. Той говори, а ти слушаш. За всеки случай на масата пред теб стои малък касетофон, който записва всяка дума на Големия човек в баскетбола.

За онези, които не знаят кой е Ред Ауербах — бил е треньор на Бостън Селтикс в период, когато те печелят девет титли на НБА от десет възможни. Майстор на изгодните трансфери, тактическите уловки и всичко останало. Може да бъде характеризиран само с една дума — велик!

— Чух за авантюрата ти, Майк — казва Ред. — Наистина ли мислиш, че ще излезе нещо повече от грандиозен провал?

— Мисля да спечеля титлата още тази година, Ред — отговаряш напълно сериозно ти. — Нямам време за губене, а и не си хвърлям приказките на вятъра.

— Но ти не разбиращ играта, не си бил вътре в нея. Справи се с изкарването на пари, това го можеш, но ти предстои труден трансферен период, трябва да умееш да намираш нужните ти играчи. Ти нямаш опит нито като мениджър, нито като треньор, да не говорим като играч. И въпреки това ще изпълняваш тези длъжности!

— Точно така, Ред. А сега нека поговорим за някои тънкости. Платих пет милиона долара и не искам да слушам, че си изпълнен с пессимизъм относно моето бъдеще. Просто сподели тайните си с мен.

— Е, слушай тогава — казва Ред. — Ще кажа много неща, не всичко ще ти свърши работа, но ти записваш думите ми и ще можеш да отсееш важното, когато прослушаш касетата.

Целият разговор с Ауербах продължава почти десет часа. Големият треньор споделя много неща с теб, отдава се на спомени и изобщо прекарвате една приятна вечер. На сбогуване той ти пожелава успех.

На другия ден правиш пълен анализ на думите му и ето какво преценяваш, че може да ти влезе в работа като треньор:

Тактики за атака

— бързи проходи — трябват ти добри борци, дълга резервна скамейка и добра физическа подготовка на отбора. Използвайки успешно бързи проходи, ще накарааш противника да се отдръпне от своя кош, за да спира бързите ти атаки. Така ще получиш предимство в борбата за отскочили топки.

— подай и бягай — тази тактика не изисква добър централен нападател, но ти трябва огнева мощ, обиграност на отбора, подаване. Целта е да се освободи играч, който да стреля от статично положение или да получи коридор към коша.

— далечна стрелба — ако центърът ти е по-слаб от противниковия, това е добра тактика. Но ти трябват добри стрелци от разстояние, борци и поне един тройкаджия. Тази тактика се прилага и срещу отбор, който използва обикновена лична защита и затваря пространството под коша. Така ще го накарааш да покрива твоите стрелци и ще освободиш пространство.

— завършване с центъра — използвай го винаги, когато имаш превъзходство над центъра на противника.

— атаки през центъра — трябват ти високи играчи, добър център и добри подавачи. Прилага се, когато имаш ръстово превъзходство. Също така, когато трябва да принудиш противников играч да направи фал под коша е най-лесно да го изнудиш да те фаулира.

— преса — винаги, когато изоставаш с много точки, трябва да я прилагаш. Отнема много сили, затова трябва да има добра физическа подготовка.

Тактики в защита

— преса по цялото игрище

— преса на половин игрище — често се прилага, когато пресата по цялото игрище не върви. При нея се хабят по-малко сили, но ти трябва добра защита. Това е нещо като засилен вариант на плътната лична защита, по-агресивен.

— обикновена лична защита — прилагай я срещу отбори с добър център и слаби стрелци. Добрата стрелба от разстояние ще направи на пух и прах тази тактика.

— плътна лична защита — срещу стрелци. Когато твоят център има превъзходство над противниковия, можеш да не сбиваш хората си в пространството под коша, а да ги накараш да пазят плътно противниците си.

— защита срещу бързи проходи — играй с двама души отзад, така ще се защитаваш успешно дори при вариант двама защитници срещу трима нападатели. Нека в човека, който овладее топката, да влизат по двама играчи и да му пречат да даде бърз пас.

Някои хитрини

— винаги вземай почивка, когато играта на противника потъргне заплашително.

— срещу слаби отбори играй бързо, с непрекъснат натиск — това ги потиска.

— добрите нападатели понякога са слаби защитници. Тогава построй играта си така, че топката да попада често в твоя играч, срещу когото играе звездата на противника. Това ще намали нападателната мощ, защото ще се губят сили в защита, освен това може да натрупа нарушения, а за шест фала се излиза от игра.

— никога не се подлъгвай да играеш играта на противника, стреми се да наложиш своя стил. Срещу бързите отбори гледай да задържаш повече топката. Срещу бавните изостряй играта.

— добър център се пази по два начина. Ако противникът няма добра стрелба, един от гардовете ти застава пред центъра и му пречи да получи топката. Ако центърът все пак я получи, то в него влизат твой център и гардът — това се нарича „сандвич“. Другият вариант е твой център да играе пред противниковия, а едно от крилата да се изтегли малко назад и да покрива противниковия център, ако онзи все пак успее да получи топката.

Това са хитростите, които научи от Ауербах, сега е време да ги приложиш на практика. Предстои ти да купуваш играчи.

Отиди на **59** от **Мениджър**.

II. МЕНИДЖЪР

59

Един ден в края на август двамата с Кали седите в кабинета и разговаряте за предстоящите трансфери.

— Лошо е, че ни изключиха от драфта — казва тя. — Можеше да ни излезе късметът с някой добър студент.

Драфт е процедура на разпределяне на най-добрите студенти за изминалата година по отборите от НБА.

— Няма значение — бодро казваш ти. — Ако ми хареса някой играч, ще го купя. Знам, че с драфт е значително по-лесно, но какво да се прави. Все пак дадоха ни право да задържим четиримата студенти от градския колеж. Не че са кой знае какви звезди, но ще трябва и резервна скамейка.

— Колко им предложи?

— Един милион общо. Мисля, че е прилична цена.

Отбележи, че си дал един милион от парите за играчи. Сега трябва да попълниш две таблици в дневника на мисията — „[Активна листа](#)“ и „[Качества на отбора](#)“.

Активната листа представлява данни за играчите, които ще участват в срещите на твоя отбор през настоящия сезон. Данните за четиримата студенти са попълнени. Това ще ти послужи за пример как да попълваш данните на всеки закупен играч.

Най-долното поле на Активната листа дава сведение за индивидуалните качества на играчите ти. От него се вижда колко тройкаджии има в отбора и колко борци за отскочили топки. Първо попълни данните за играчите и после попълни това поле от индивидуалните им качества.

Таблицата „Качества на отбора“ се попълва по-сложно. Ще дам пример за попълване на графиките за качеството „огнева мощ“.

В следващия епизод ще намериш общата оценка на четиримата студенти за огнева мощ. Запиши тази оценка в мястото за сметки срещу

огнева мощ. При определяне крайната оценка на това качество вземат участие гардовете и крилата. Всеки закупен играч на един от двата поста дава принос за тази оценка. В данните за него, които ще намериш в епизоди 88 и 89, пише с колко повишава той оценката на съответното качество. Записвай приноса на всеки закупен гард или крило в мястото за сметки. Когато привършиш с купуването на играчи, събери всички записани в мястото за сметки числа и запиши резултата в колонката „крайна оценка“ срещу качеството „огнева мощ“.

По същия начин се получават и оценките за качествата от 2 до 5. При получаването на някои от тях (например защита) участват всички закупени играчи. При други участват само някои постове. Например за получаване на оценката за ръст участват само крилата и центърът. Но принципът за получаването на крайната оценка е еднакъв.

Това са единствените сметки в цялата книга. Ако те затрудняват, не се отказвай. Намери приятел или по-възрастен човек, който да ти помогне за тях. Появявай, читателю, те са необходими, за да стане книгата добра!

Качеството „обиграност“ не се пресмята така. Ще намериш неговата оценка в следващия епизод. Веднага я запиши в колонката под „крайна оценка“. Същото се отнася и за качеството „физическа подготовка“.

Качеството „оценка на центъра“ също не се пресмята. В данните за центъра ще ти бъде написана неговата оценка. Запиши я в колонката „крайна оценка“ на качеството „оценка на центъра“.

Оценката на дълчината на резервната скамейка ще попълни покъсно.

Прочети внимателно тези указания. Когато ги разбереш, опитай късмета си. Сам избери на кой епизод да отидеш — **60, 61, 62** или **63**.

60

Ето приноса на четиримата студенти към качествата на отбора: огнева мощ — 12, защита — 6, борба — 6, ръст — 8, подаване — 10.

Оценката за обиграност на отбора е 15, за физическа подготовка също 15. Запиши ги като крайни оценки.

Отиди на **64**.

61

Ето приноса на четиримата студенти към качествата на отбора:
огнева мощ — 8, защита — 8, борба — 12, ръст — 10, подаване — 8.

Оценката за обиграност на отбора е 10, за физическа подготовка също 10. Запиши ги като крайни оценки.

Отиди на [64](#).

62

Ето приноса на четиримата студенти към качествата на отбора:
огнева мощ — 7, защита — 12, борба — 8, ръст — 6, подаване — 12.

Оценката за обиграност на отбора е 15, а за физическа подготовка — 10. Запиши ги като крайни оценки.

Отиди на [64](#).

63

Ето приноса на четиримата студенти към качествата на отбора:
огнева мощ — 9, защита — 10, борба — 10, ръст — 10, подаване — 6.

Оценката за обиграност на отбора е 10, а за физическа подготовка — 15. Запиши ги като крайни оценки.

Отиди на [64](#).

64

Вече имаш четири играчи, но те не са достатъчни. Във всички случаи ти трябват един център и един гард. Прави така разчет на разходите си за играчи, че да закупиш двама играчи на тези постове.

Ако си дал пари за развитието на баскетбола в градския колеж (виж в таблицата „[Специални разходи](#)“), отиди на [65](#). В противен случай отиди на [87](#).

Един ден Кали влиза разтревожена в кабинета ти.

— Слушай, Майк — казва тя, — трябва веднага да направим нещо за нашите две звезди.

Ти, разбира се, не си чувал за тях, затова се налага да ти обясни.

— Навремето спонсорирахме колежа и това беше отлично решение от твоя страна. Сега в отбора на колежа се състезават двама супериграчи. Според специалистите те ще бъдат в първите места на следващия драфт. Но ние можем да ги привикаме при нас. НБА ни дава това право, защото ни изключи от драфта и го прави като компенсация.

— Нека поговорим с тях. Кажи ми нещо повече за двамата.

— Единият е Лесли Тейлър. Играе гард и е доста добър в стрелбата и в защитата. Тъкмо гард ни трябва, нали? Другият е Мики Котън и играе център. Казват, че в НБА имало не повече от седмина подобри от него. Ако сега не ги привлечем, ще изпуснем златен шанс.

— Добре, какъв е проблемът? Щом са толкова добри, ще им предложим хубави договори и всичко ще приключи като в приказките.

— Проблемът е, че и двамата не искат да рискуват с отбор като нашия. Надяват се при драфта догодина да отидат в по-силни отбори.

— Ние да не сме слабаци?! — засягаш се ти.

— Майк, погледни истината в очите. Досега имаме само четирима неопитни студенти. Никой не знае какви играчи ще купим преди началото на сезона. Логично е да не вярват, че ще успеем да направим силен отбор.

— Тогава не знам — предаваш се ти. — Какво предлагаш?

— Предлагам да ги попрятиснем. Всеки си има слабост, трябва само да я открием. С кого да започнем?

Решаваш да опиташ първо с Тейлър. Отиди на [66](#).

— Имаш ли идея как да привлечем Тейлър? — питаш Кали.

— Идеи колкото искаш — отговаря тя. — Но ми е трудно да кажа коя ми харесва най-много. Можем да поговорим направо с него, можем

да го атакуваме чрез приятелката му...

— Това май е добре — прекъсваш я. — Знаеш ли нещо за нея?

— Хубава е, умна е и учи в същия колеж. Мислиш ли, че е зависим от нея дотолкова, та да си зареже бъдещето в някой от големите отбори?

— Трябва да се провери, но не бих се учудил. Мъжете често са зависими от приятелките си, да не говорим от жените си. Имаш ли други идеи?

— Можем да говорим с родителите му да ни съдействат. Мъжете често са зависими и от родителите си.

Замисляш се.

Ако си платил за услугите на „Харпър“, отиди на **70**. В противен случай ще трябва сам да решаваш. Ако атакуваш Тейлър чрез родителите му, отиди на **68**. Ако решиш да поговориш откровено с него, отиди на **67**. Ако решиш да се срещнеш с приятелката му и на място да прецениш как да постъпиш, отиди на **69**.

67

На следващия ден пред колежа спира лъскав Ролс-Ройс и от него излизаш ти, както подобава на президент на клуб от НБА. Срещата с Лесли Тейлър се провежда в директорския кабинет.

— Е, Лесли, радвам се, че се видяхме — започваш бодро ти. — Сигурно си чул, че „Торменто Диймънс“ вече е член на НБА. Какво ще кажеш да се присъединиш към отбора?

— Ами, не знам — започва да мънка той. — Може би трябва да обмисля вашето предложение.

— Лесли, приятелю, знам какво си мислиш. Според теб Демоните нямат играчи за добро представяне, а на теб ти се иска да играеш в голям отбор. Прав ли съм?

— Е, може би има нещо такова...

— Аз имам достатъчно пари. Ти не си единственият добър баскетболист, с когото разговарям напоследък. Този месец ще купя няколко класни играчи и се надявам ти да си един от тях. И помни — няма проблем с парите. При следващата ни среща кажи една прилична сума и веднага ще подпишем договор.

Разделяте се, без да успееш да изтръгнеш от него никакво обещание. Тейлър непрекъснато повтаря, че му трябва време да си помисли, защото предложението ти е дошло изневиделица. Не ти остава нищо друго, освен да изчакаш решението му.

Отиди на [73](#).



68

На следващия ден пред къщата на Тейлър спира лъскав Ролс-Ройс и от него излизаш самият ти, както подобава на президент на богат клуб. Колата трябва да направи впечатление на родителите на Лесли.

Те се оказват приятни хора на петдесетина години. Да, загрижени са за бъдещето на сина си. Да, ще се опитат да говорят с него. Да, разбират, че Торменто е неговият град и е нещо като патриотичен дълг да помогне на местния отбор. Да, доволни са, че ще се погрижиш синът им да завърши образоването си, това е важно за тях.

Общо взето така преминава разговорът ти с родителите на Тейлър. Те кимат в знак на съгласие с всеки твой аргумент. Накрая баща му казва:

— Ако зависеше от нас, Майк, синът ни щеше още от утре да започне да играе в Демоните. Проблемът е, че той рядко се вслушва в нашето мнение. Но обещаваме, че ще опитаме.

Е, ти свърши своята работа. Сега остава да изчакаш срещата с Лесли в президентския кабинет на „Торменто Диймънс“.

Отиди на [73](#).

69

Приятелката на Лесли се казва Майлa. Според Кали винаги можеш да я откриеш в едно кафене, намиращо се в центъра на града — работела там като сервитьорка, за да изкарва допълнително пари.

— При възможностите на Лесли не би трябвало да си дава толкова труд — отбелязваш ти.

— Тя е свястно момиче, Майк — отговаря Кали. — Научих, че досега никога не е приемала пари от него и страшно държи на своята независимост. Освен това те не са женени и тя не може прекалено да разчита на блестящото му бъдеще. Мечтае да стане художничка, учи за това.

Това са данните, с които разполагаш, за да изградиш стратегията за омайване на Майлa. Трябва да прецениш къде да се срещнеш с нея — направо да отидеш в колежа и да помолиш директора да я извика в своя кабинет или да наминеш към кафенето, в което работи.

Ако избереш кафенето, отиди на [71](#). Ако решиш да се видиш с нея в колежа, отиди на [72](#).

70

Невероятно сполучливото ти решение да привлечеш „Харпър“ на своя страна и този път дава богати плодове. Те просто не те оставят да сгрешиш.

Родителите нямали особено голямо влияние върху Лесли, затова нямало смисъл да залагаш на тях. Директният разговор с него също нямало да доведе до нищо — Лесли бил убеден, че Торменто ще са отбор от класата на Далас и охотно разправял това на приятелите си.

Разбира се, „Харпър“ откриват слабото място на Лесли — Майла, приятелката му. Тя е амбициозно, младо момиче и учи в същия колеж. Няма смисъл да парадираш с богатство пред нея, но ако ѝ предложиш добра и перспективна работа, ще се съгласи.

Планът на „Харпър“ е да ѝ предложиш работа в системата на „Торменто Диймънс“. Майла била добра художничка и това нямало да бъде някакъв голям компромис. Отборът и без това има нужда от такъв човек. Не бива да караш Майла да убеждава Лесли, защото тогава тя ще прозре плановете ти. Просто трябва да ѝ предложиш работата и договор за пет години при добро заплащане. Тя ще сподели това с Лесли и той ще разбере, че Майла остава в града, дори той да отиде в някой от големите отбори. Лесли никога не би се съгласил да се раздели с Майла, освен това му се играе в НБА. Няма начин да не си предложи сам услугите още този сезон.

Изпълняваш стриктно плана на „Харпър“, подписваш договор с Майла и резултатът не закъснява — Лесли ти се обажда и си уговаряте среща, за да уточните подробностите по договора му.

Отиди на [76](#).

71

Отиваш в кафенето като обикновен клиент, избиращ масата си така, че Майла да ти сервира и изчакваш да дойде за поръчката.

— Какво ще обичате, господине? — чуваш нежен глас до рамото си.

— Майла?

— Да, аз съм — изненадано отговаря тя.

— Седни, Майла, просто искам да си поговорим.

— Невъзможно е, който и да сте. В момента съм на работа.

— Може би след това?

— Ами, да. Може — казва тя и се отдалечава.

Сега имаш време да размислиш. Можеш да отидеш при собственика на кафенето и да го помолиш да освободи Майла за половин час. Ти си президент на местния баскетболен клуб и имаш възможността да го направиш. Ако избереш този вариант, отиди на [75](#).

Ако предпочетеш да изчакаш Майла в края на работния ден, отиди на [74.](#)



72

На следващия ден пред колежа спира лъскав Ролс-Ройс и от него излизаш самият ти, както подобава на президент на клуб от НБА. Директорът на колежа веднага изпълнява молбата ти и скоро Майла пристига в неговия кабинет.

— Майла, това е президентът на Демоните. Иска да говори с теб — казва директорът на колежа и ви оставя сами.

Майла те поглежда въпросително.

— Имам едно предложение за теб — започваш предпазливо ти. — Не бива да бързаш да ми отговаряш...

Прекъсва те рязко отваряне на вратата и в кабинета нахлува Лесли.

— Какво става тук? — ядосано пита той.

— О, здравей — опитваш да го успокои ти. — Тъкмо правех едно предложение на Майла...

— Спести си предложениета — прекъсва те той. — Майла, този човек е лъжец. Каквото и да ти предлага, прави го, само за да ме привлече в своя отбор.

— Не, не е точно така, Лесли — казваш ти. — Наистина, искам да сключа договор с теб, но не това е причината...

— Достатъчно — прекъсва те Майла. — Ще разговарям с вас, но не преди Лесли да ви отговори категорично дали ще играе в Демоните.

С това разговорът приключва. Уговаряш си среща с Лесли в твоя кабинет, но нямаш особени основания за оптимизъм. Личи му, че е бесен, задето си се опитал да разговаряш тайно с приятелката му. Още по-лошо е, че и тя е настроена срещу теб.

Отиди на [73](#).

73

Бъдещето крие всякакви изненади, но не и когато става дума за отношенията на Лесли Тейлър към Демоните. Той се явява на уговорената среща в президентския кабинет на клуба, само за да заяви, че не желае да се включи в отбора. Какво да се прави, трябва да се примериш. Остава ти Мики Котън.

Отиди на [78](#).

74

В края на работния ден ти отново си пред кафенето, където работи Майла. Изчакваш я да смени работното си облекло и заедно излизате от заведението. Отвън те очаква изненада. Неприятна.

— Майла! — извиква някой.



Това е самият Лесли Тейлър, яхнал разкошен Харлей Дейвидсън.
Лесли слиза от мотора и бавно се приближава до вас.

— Здрави, Майк — поздравява те той. — Виждам, че не си губиш времето.

— Лесли, не бъди ревнив — казва Майла. — Господинът има предложение за мен.

— Знам — казва Лесли. — Но знам и защо го прави. Той не иска теб, Майла. Решил е да ме привлече в Демоните и си мисли, че това може да стане чрез теб.

— Наистина ли? — обръща се тя към теб. — Трябвало е да послужа за примамка? О, по дяволите, хайде да изчезваме. Лесли!

Двамата се мяятат на мотора и изчезват от погледа ти. Опитът да привлечеш Лесли се провали, но остава Мики Котън.

Отиди на [78](#).

75

Собственикът се оказва голям запалянко и веднага отклика на молбата ти.

— Слушай, Майк, за теб бих я освободил за цял месец, само кажи.

Той отива да ти съобщи, че я освобождава временно от задълженията ти и скоро Майла идва при теб.

— Явявам се на вашите заповеди — казва тя.

Това те кара да се усмихнеш.

— Просто седни и не се сърди — казва ти. — Имам предложение за теб, перспективна работа за момиче с амбиции. Ако не те интересува, просто ме зарежи.

— Ще ви изслушам — казва тя.

— Аз съм Майк, президентът на Демоните. Клубът има нужда от добър художник. Трябва да се доизпипа емблемата, да се декорира залата и още куп други неща. Говорих с някои приятели и те препоръчаха теб. Ако си съгласна, можем още сега да подпишем договор. Като начало ще бъде за пет години, а после може да го продължим, ако и двете страни останат доволни. Ще получаваш добра заплата, работата е интересна и е точно какво искаш. Съгласна ли си?

Тя се хваща за главата и изпицява от радост.

— Господи! Разбира се, че съм съгласна, господин... Майк!
Разбира се, че съм съгласна!

Договорът е подписан моментално.

Ако решиш да я помолиш да повлияе на Лесли да се включи в отбора, отиди на [77](#). Ако решиш, че няма смисъл да го правиш и просто си тръгнеш от заведението, отиди на [76](#).

76

Победа на твоята тактическа мисъл! Лесли Тейлър сам изявява желание да се включи в отбора. Най-хубавото е, че получаваш добър гард почти без пари, защото не трябва да плаща трансферна сума на друг клуб.

В тържествена атмосфера договорът с Лесли е подписан и той става един от Демоните. Ето данните му:

Име: Лесли Тейлър; **пост:** гард; **цена:** 2,5 miliona долара (отбележи този разход); **индивидуални качества:** тройкаджия, фаладжия, защитник; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 9; защита — 9; подаване — 5. Попълни тези данни в Активната листа и в таблицата „[Качества на отбора](#)“. После отиди на [78](#), за да опиташ да привлечеш Мики Котън.

77

— Майла, имам една молба към теб — казваш ти, докато слагаш своя подпис под втория екземпляр на договора. — Клубът има нужда от добри играчи. Би ли поговорила с Лесли? Научих, че не иска да се присъедини към Демоните, но ако ти го помолиш, може би ще склони.

Веднага забелязваш, че не е трябало да казваш това.

— Значи такава била работата! — кипва тя. — Трябва да послужа като примамка. Ти не ме наемаш, защото съм добра, а защото ти трябва Лесли, Слушай какво ще ти кажа Майк! Ако искаш да използвам Лесли за кариерата си, просто щях да си седя вкъщи и да го чакам да сключи договор с някой богат отбор. Не искам повече да си губя времето с теб.

Тя рязко грабва двата екземпляра на договора и ги скъсва на дребни късчета.

— Е, това е — заявява тя. — Търси си друг художник. И друг гард — Лесли никога няма да играе за теб.

Няма смисъл да се опитваш да я задържиш. Планът беше добър, но накрая сгреши и сега ще трябва да търсиш друг гард. За съжаление, никъде няма да намериш толкова евтин, но какво да се прави?! Все пак ти остава шанс да привлечеш Мики Котън.

Отиди на [78](#).

78

Центърът е един от най-скъпите и най-важни постове. За щастие, имаш добрата възможност да намериш отличен играч на сравнително ниска цена, защото няма да плащаш на друг клуб за трансфер. Заплатите на центровете са високи, но няма да е повече от три милиона годишно, а ако трябва да купуваш център от друг клуб, само трансферът ще ти излезе три пъти повече.

— Кали, какви са данните за Котън?

— Първо, той е умен. Успехът му в колежа е отличен и преподавателите се изказват ласкателно за него. Страшно независим или поне си придава такъв вид. Първата му приятелка била манекенка. Зарязал я, защото искала да излизат всяка вечер и му пречела да учи. С една дума стабилно момче.

— Да, да — поклаща глава ти и си спечелваш неодобрителен поглед.

Ясно е, че Котън е особняк. Сега трябва да измислиш начин да го привлечеш в отбора.

Ако решиш да го атакуваш чрез сегашната му приятелка, отиди на [79](#). Ако решиш да пробваш чрез родителите му, отиди на [80](#). Ако решиш сам да говориш с него, отиди на [81](#). Ако си платил на „Харпър“ и можеш да използваш услугите им, отиди на [82](#). Ако решиш да изпратиш Кали да преговаря с него, отиди на [83](#).

79

Момичето на Котън работи като секретарка в една агенция за недвижими имоти. Още щом влизаш в офиса, тя скача от бюрото си и се запътва към теб.

— Какво ще желаете, господине?
— Наричай ме Майк — казваш ти. — Ще желая да си поговоря с теб.

— О, разбира се. Само за минутка.

Тя влиза в кабинета на шефа си и след секунди е готова.

— Мики ми го подари — казва тя, намятайки коженото си палто.
— Навън е прекалено топло за такова нещо — отбелязваш ти.



— Да, но палтото е прекалено хубаво, за да си стои в гардероба. Веднага щом го зърнах, се влюбих в него и накарах Мики да ми го подари. Нямаше проблеми. Той е много щедър, а и баща му е богаташ. Мики също ще стане богат, но сега иска да завърши колежа.

Момичето не спира да говори — предимно глупости. Започваш да се чудиш как я търпи Котън, но някои хора имат здрави нерви. Това е добре за център.

— Сигурно сте дошли да говорим за Мики? — опипва почвата тя.

— Да. Бих искал да играе за Демоните и то още от този сезон. Надявам се с него да спечелим титлата.

— О! — плясва с ръце тя. — Мики казва, че ще се борите да не сте последни, но няма да успеете. Извинете, ако съм ви обидила.

— Няма нищо — успокояваш я ти. — Мики не знае какви са финансовите възможности на клуба. Можем да му предложим добра заплата...

— Колко? — хищно те прекърсва тя.

— Около три милиона. Ще може да ти купи няколко дузини подобни палта още след първия си сезон при нас. Помисли върху това.

— Аз... аз не предполагах такова нещо. Мики никога не ми е споменавал за толкова много пари.

— Сигурно не е искал да те тревожи. Да разчитам ли, че ще опиташ да го навиеш да дойде при нас?

— Ама разбира се! Той е малко непослушен, но ще направя всичко възможно.

Остава само да видиш докъде се простират възможностите на неговата приятелка. Тя очевидно е едно безкрайно глупаво същество, но понякога животът поднася изненади. Може би ще успее да го склони.

Междувременно Кали ти уговоря среща с Котън.

Отиди на [85](#).

80

Родителите на Мики Котън са богати хора. По-точно баща му е богат човек.

— Познавам те, Майк — започва направо той. — С теб нямаме общ бизнес, затова предполагам, че си дошъл да говорим за Мики.

— Точно така — потвърждаваш ти. — Искам синът ви да играе в Демоните. Това е нещо като патриотичен дълг към града. Отборът има нужда от него.

— Мики е добър играч. Аз не разбирам от баскетбол, но водих специалисти да го гледат. Казаха, че може да пробие в големите отбори и аз им вярвам.

— Торменто също е голям отбор, макар днес почти никой да не знае това. Ще закупя добри играчи. Целта ми е титлата и то още тази година.

— Това са големи думи!

— Това са големи дела! За пет години развих достатъчно добър бизнес, за да платя таксата на НБА, да построя хубав спортен комплекс и да не остана без пари. Аз съм от хората, които знаят как да постигнат своето, и ще го направя със или без вашия син.

— Ти си силен тип, Майк — казва господин Котън. — Ще поговоря със сина си за твоето предложение, но не мога да обещая нищо. Мики е прекалено своеvolен, за да може някой да му повлияе.

С това разговорът приключва и остава само да изчакаш резултата. Междувременно Кали ти урежда среща с Мики Котън.

Отиди на [85](#).

81

Правиш най-лесното и най-честното — отиваш направо при Мики Котън. Наблюдаваш тренировката му с отбора на колежа и го изчакваш на излизане от съблекалнята.

— Здравей, Мики! Трябва да говоря с теб.

— Здравейте, господин...

— Майк. Наричай ме само Майк.

— Добре. Но мисля, че няма смисъл да говорим.

— Виж, Мики, знам, че мислиш Демоните за отчайващо слаб отбор, но може би ще ми се отдаде да променя мнението ти. Все още не съм започнал да купувам играчи. Искам да видя местните момчета.

— С тях далеч няма да стигнеш, Майк. Изобщо не си помисляй за плейофите.

— Целя се в титлата.

Той те поглежда изненадано, сякаш си му казал, че си Наполеон.

— Не съм куку, Мики. Ще имаш добра заплата и добри сътборници.

— Бих искал да си помисля — казва той.

Разговорът приключва с уговорянето на нова среща, на която окончателно да се разберете.

Отиди на [85](#).

82

Само три дни са нужни на „Харпър“ да разучат посочения от теб играч. Един от старшите детективи на агенцията ти съобщава получените сведения.

— Котън е страшно независим. Родителите му нямат никаква власт над него. Смята приятелката си за глупачка и я държи, само защото тя не му досажда, но нито за миг не би се вслушал в мнението й. Освен това не обича да го убеждават. Ако си е наумил нещо, и хиляда довода да изложиш в подкрепа на противното, пак ще си държи на своето.

— Какъв е начинът тогава? — изнервено питаш ти.

— Нека вашата помощничка поговори с него. Той има слабост към красивите жени. Обича да ги ухажва.

— О, не — отсичаш ти — Кали няма да участва.

— Защо? — обажда се тя. — Да не би да ревнуваш? Това е работа, а не пикник, Майк! Ти сам ми го каза, спомняш ли си?

Тя е права. Не можеш да я спреш, ако това, което иска да направи, е от полза за мисията. Просто даваш съгласието си, макар и с нежелание.

Отиди на [83](#).

83

Кали отива на срещата с Котън облечена в елегантен червен костюм, на чиито ревер има прикрепен миниатюрен предавател, с помощта на който ще можеш да слушаш целия разговор.

— Приятно ми е да се запозная с толкова красива момиче — казва Котън за начало и ти презрително свиваш устни, но не можеш да направиш нищо повече. — Аз съм Мики.

— Аз съм Кали и съм дошла при теб по работа.

— Ах, Кали, работата може да почака, нали! Вечерта е прекрасна, толкова прекрасна, че ще бъде голям грях да я пропилием в служебни разговори. Защо не отидем да хапнем нещо пикантно? Знам един чудесен малък ресторант.

По дяволите, този тип изобщо не се шегува! Ех, ако не беше толкова добър център!

— Не — казва Кали. — Не съм глупачка, Мики. Имаме да вършим работа с теб. Ако не искаш, просто ми кажи и ще те пусна да гониш момичетата.

— Извинявай — отстъпва подло той. — Може би бях прекалено настоящителен. Нека да забравим случая. Започваме тази толкова важна работа.

Е, Кали се справи с първата атака, но това не е победа. Трудното тепърва предстои.

Ако Кали владее психология, отиди на **86**. В противен случай отиди на **84**.



84

Разговорът продължава с променлив успех. Кали се мъчи да убеди Котън, че Демоните са добър отбор, а той се мъчи да я заведе на вечеря в някое малко и закътано ресторантче. Надлъгването им преминава през невероятни перипетии, но Кали се оказва непреодолимо препятствие пред младия център по пътя му към достигане постиженията на Казанова.

След четири часа, изпълнени с много драматизъм и напрежение, Мики склонява да си помисли и да се срещне с теб, за да ти съобщи решението си. Колкото до вечерята Кали заявява, че много съжалява, но има и други неща за вършене тази вечер и се оттегля с бързината на герой от анимационно филмче.

— Ужас! — казва тя, влизайки в кабинета ти. — Този човек е истинска напаст. За една бройка се измъкнах от проклетата вечеря.

— Защо? — казваш ти. — Вечеря с красив, богат и талантлив млад мъж в романтична обстановка — не звучи никак лошо. Ако не беше микрофончето, сигурно бързо-бързо щеше да приемеш.

— Глупак! — крясва Кали и излиза от кабинета, демонстративно затръшвайки вратата. Помирявате се едва на другия ден, след едночасови искрени извинения от твоя страна, достигащи понякога до крайност. Какво ли не прави човек за приятелите си!

Единственото, което можеш да правиш по случая „Котън“ е да чакаш.

Отиди на [85](#).

85

Котън пристига наперен в кабинета ти, закъснявайки половин час — младата звезда проявява лошия си характер.

— Няма да играя в Демоните — заявява направо той. — Талантът ми заслужава много повече.

— Мики, правиш голяма грешка. Демоните са отбор, който ще се бори за титлата.

— Дрън-дрън! Приказваш за играчите, които ще купиш, но защо досега не си направил нищо?

— Защото исках да взема местни момчета. Защо ми е да купувам център, ако сключа договор с теб? Защо ми е да купувам скъпи играчи за много пари, ако мога да намеря не по-лоши, без да плащам трансферна сума? Чувал ли си за трансферна политика? Един хубав център ще ми струва не по-малко от двайсет и пет милиона, а твоята заплата ще бъде само три. Разбираш ли защо първо опипвам местната почва?

— Не ме интересува — инатливо казва Котън. — Прави отбора си без мен — и излиза от кабинета.

Местните звезди се свършиха. Сега ти предстои да видиш какво ще ти предложат другите клубове от НБА.

Отиди на [87](#).

86

Разговорът продължава с явно превъзходство на Кали, която отбива с лекота всички опити на Мики да я замъкне на вечеря, и след четиричасово надлъгване Котън склонява да изиграе поне един сезон за Демоните.

В тържествена атмосфера и с много разлято шампанско договорът с Мики Котън е подписан и Демоните се сдобиват с един отличен център. Ето неговите данни:

Име: Мики Котън; **пост:** център; **цена:** 3 милиона долара; **индивидуални качества:** звезда, борец, чадърджия; **принос към качествата на отбора:** защита — 8; борба — 11; ръст — 15; оценка — 11.

Попълни тези данни в Активната листа и в таблицата „[Качества на отбора](#)“. После отиди на [87](#).

87

Има два начина да се сдобиеш с нужните ти играчи. Единият е чрез процедурата драфт, но ти не можеш да я използваш. Другият е да купуваш играчи от клубовете. Това повишива разходите ти, защото освен заплата на играла, плащаш и трансферна сума на клуба, но е неизбежно и трябва да се примириши.

Ако не си успял да привлечеш някой талантлив студент за център, това трябва да бъде първата ти покупка, защото записаният в активната листа Майкъл Пейн не става за титуляр. Освен това трябва да купиш и поне един гард, тъй като в активната листа е записан само един. Това не важи, ако си успял да привлечеш Лесли Тейлър в отбора.

Активната листа може да съдържа най-много десет души. Не можеш да купиш повече, дори да имаш парите да го направиш. Агентите ти отдавна са плъзнали по отборите и сега ти представят списък от девет играчи на различни постове, които би могъл да закупиш.

Сам избери на кой епизод да отидеш — **88** или **89**.

88

В списъка личат имената на три суперзвезди. Първата е Шакил О'Найл от Орландо Меджик — един отличен център. Втората е Крис Мълин, който с право може да бъде наречен „Поразяващата ръка“ заради безпощадната си стрелба. Той е от Голдън Стейт. Третата звезда е Марк Прайс от Кливълънд Кавалиърс. Понякога той успява да се справи с Майкъл Джордан.

Има двама играчи, които можеш да купиш само ако Кали владее психология. Това са крилото Чък Пърсън и гардът Марк Прайс.

По-долу е даден списъкът на деветимата баскетболисти. Когато решиш да купиш някой от тях, отбележи в [дневника](#), че си платил цената му и попълни данните му в Активната листа и в таблицата „[Качества на отбора](#)“, следвайки указанията от епизод 59. Ако накрая не ти достигнат до два милиона долара за някоя покупка, считай, че си ги взел назаем. Но не повече от два милиона!

Име: Шакил О'Найл; **пост:** център; **цена:** 33,5 милиона долара; **индивидуални качества:** забивач, борец, чадърджия, звезда; **принос към качествата на отбора:** защита — 10; борба — 11; ръст — 16; оценка — 14.

Име: Клиф Чейси; **пост:** център **цена:** 9 милиона долара; **индивидуални качества:** няма; **принос към качествата на отбора:** защита — 6; борба — 5; ръст — 10; оценка — 8.

Име: Крис Мълин; **пост:** крило; **цена:** 33,5 милиона долара; **индивидуални качества:** звезда, тройкаджия, пробиви; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 16; защита — 7; борба — 2; ръст — 0; подаване — 8.

Име: Чък Пърсън; **пост:** крило; **цена:** 17,5 милиона долара; **индивидуални качества:** тройкаджия, защитник; **принос към**

качествата на отбора: огнева мощ — 9; защита — 8; борба — 6; ръст — 5; подаване — 4.

Име: Морис Уест; **пост:** крило; **цена:** 6 милиона долара;
индивидуални качества: няма; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 3; защита — 6; борба — 7; ръст — 9; подаване — 2.

Име: Гордън Пейс; **пост:** крило; **цена:** 12 милиона долара;
индивидуални качества: защитник; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 7; защита — 8; борба — 3; ръст — 6; подаване — 6.

Име: Марк Прайс; **пост:** гард; **цена:** 33,5 милиона долара;
индивидуални качества: звезда, тройкаджия, фаладжия, защитник;
принос към качествата на отбора: огнева мощ — 10; защита — 12; подаване — 6.

Име: Тери Фильн; **пост:** гард; **цена:** 10 милиона долара;
индивидуални качества: защитник; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 4; защита — 10; подаване — 3.

Име: Гари Чарлс; **пост:** гард; **цена:** 7 милиона долара;
индивидуални качества: няма; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 7; защита — 4; подаване — 4.

Това са играчите, между които трябва да избираш. Когато свършиш с покупките, отиди на **90**.

89

В списъка личат имената на три суперзвезди. Първата е Алонзо Морнинг от Шарлот Хорнетс, който влиза в петицата на най-силните центрове. Втората е Доминик Уилкинс, лидерът на Атланта Хокс. Третата е Реджи Милър от Индиана Пейсърс.

Има двама играчи, които можеш да купиш, само ако Кали владее психология. Това са центърът Алонзо Морнинг и крилото Доминик Уилкинс.

По-долу е даден списъкът на деветимата баскетболисти. Когато решиш да купиш някой от тях, отбележи в [дневника](#), че си платил цената му и попълни данните му в Активната листа и в таблицата „Качества на отбора“, следвайки указанията от епизод 59. Ако накрая

не ти достигнат до два милиона долара за някоя покупка, считай, че си ги взел назаем. Но не повече от два милиона!

Име: Алонзо Морнинг; **пост:** център; **цена:** 29,5 милиона долара;
индивидуални качества: звезда, борец, чадърджия; **принос към качествата на отбора:** защита — 10; борба — 9; ръст — 8; оценка — 13.

Име: Тони Мозли; **пост:** център; **цена:** 11 милиона долара;
индивидуални качества: няма; **принос към качествата на отбора:** защита — 7; борба — 6; ръст — 12; оценка — 9.

Име: Доминик Уилкинс; **пост:** крило; **цена:** 29 милиона долара;
индивидуални качества: звезда, защитник, тройкаджия; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 12; защита — 10; борба — 6; ръст — 4; подаване — 6.

Име: Дерек Колмън; **пост:** крило; **цена:** 12 милиона долара;
индивидуални качества: борец; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 6; защита — 7; борба — 10; ръст — 8; подаване — 5.

Име: Гай Соръм; **пост:** крило; **цена:** 6 милиона долара;
индивидуални качества: няма; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 4; защита — 5; борба — 9; ръст — 6; подаване — 5.

Име: Крие Джонсън; **пост:** крило; **цена:** 10 милиона долара;
индивидуални качества: тройкаджия; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 9; защита — 6; борба — 5; ръст — 5; подаване — 3.

Име: Реджи Милър; **пост:** гард; **цена:** 23,5 милиона долара;
индивидуални качества: звезда, тройкаджия, фаладжия, пробиви;
принос към качествата на отбора: огнева мощ — 12; защита — 6; подаване — 8.

Име: Тери Портър; **пост:** гард; **цена:** 17 милиона долара;
индивидуални качества: защитник, тройкаджия; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 9; защита — 7; подаване 6.

Име: Марк Пресли; **пост:** гард; **цена:** 6 милиона долара;
индивидуални качества: няма; **принос към качествата на отбора:** огнева мощ — 4; защита — 6; подаване — 4.

Това са играчите, между които трябва да избираш. Когато свършиш с покупките, отиди на **90**.

Сега трябва да попълниш оценката за дължина на резервната скамейка. Тя се определя от броя на играчите в отбора. При по-малко от седем играча оценката е 5. За седем — 8. За осем — 10. За девет — 15. За десет играчи — 20. Определи твоята оценка и я запиши в таблицата „[Качества на отбора](#)“ под колонката „[Крайна оценка](#)“.

Последната таблица, която трябва да попълниш преди началото на редовния сезон в НБА, е „[Тактически варианти](#)“. Оценката ще ти покаже до каква степен Демоните могат да изпълняват съответната тактика. Всяка оценка от таблицата „[Тактически варианти](#)“ се получава чрез събиране на оценките от таблицата „[Качества на отбора](#)“:

Ето как се получават отделните оценки от „[Тактически варианти](#)“:

1. Бързи проходи: събери оценките за борба под коша, дължина на резервната скамейка и физическа подготовка и запиши резултата срещу „[Бързи проходи](#)“. Оценка 35 е слаба, 60 е средна, а 75 е силна.

2. Подай и бягай: събери оценките за огнева мощ, подаване, обиграност и дължина на резервната скамейка. Оценка 70 е слаба, 105 е средна, а 130 е силна.

3. Далечна стрелба: събери оценките за огнева мощ и борба под коша и прибави по десет точки за всеки тройка джия в отбора. Оценка 60 е слаба, 95 е средна, а 120 е силна.

4. Завършване с центъра: умножи оценката на центъра-титуляр по 5 и прибави към полученото число оценката за подаване. Оценка 60 е слаба, 90 е средна, а 110 е силна.

5. Атаки през центъра: умножи оценката за ръст по 2 и оценката на центъра-титуляр по 3. Събери получените две числа и прибави към тях оценката за подаване. Оценка 90 е слаба, 135 е средна, а 160 е силна.

6. Преса: събери оценките за защита, обиграност и физическа подготовка. Оценка 50 е слаба. 75 е средна, а 90 е силна.

7. Нападение: събери оценките за огнева мощ, борба под коша, ръст, подаване и обиграност. Оценка 100 е слаба, 140 е средна, а 180 е силна.

С попълването на таблицата „[Тактически варианти](#)“ приключват сметките в тази книга. Оттук нататък започва редовният сезон, плейофите и всички други радости, които баскетболът предоставя щедро на своите почитатели.

В края на октомври, малко преди началото на сезона приключва подготовката на Демоните за предстоящото първенство. Отборът е настроен да побеждава и ти полагаш много усилия да повдигнеш самочувствието на момчетата. В края на последната тренировка преди първия мач от шампионата ти събиращ отбора на малък коктейл в една от залите на спортния комплекс „Диймънс Хел“ и произнасяш реч.

— Момчета, най-сетне настъпи време да забравим големите приказки и да се хванем на работа. Много хора ни мислят за аутсайдери, защото така било с всички новосъздадени отбори, но ние знаем, че сме различни, нали? Когато подписах договор с всеки от вас, аз неизменно казвах, че целта ми е да станем шампиони тази година. Не след пет години, нито дори додина, а именно тази година. Играйте така, сякаш от това зависи животът ви. Играйте винаги за победа, дори когато противникът води с двайсет точки. Играйте със силните като с равни и мачкайте слабациите, защото това е начинът да станем номер едно!

Разнасят се ръкопляскания.

— Нека влязат мажоретките — казваш ти.

Мажоретки се наричат момичета, които танцуваат преди мача и по време на почивките, за да развлечат и ентузиазират публиката. Те се подбират с конкурс — всяка трябва да е стройна, пластична, добра танцьорка и да взема присърце съдбата на отбора. Всяко момиче държи в ръцете си бутилка от най-доброто шампанско.

— Готови ли сме да мачкаме? — изкрещяваш ти.

— Йееее! — разнася се мощен вик.

— Готови ли сме да ги побъркаме?

— Йееее! — отговарят хорово всички.

— Готови ли сме за славата?

— Йееееее!

Момичетата отварят с гръм бутилките и започват да пръскат наоколо. Скоро всички са мокри до кости от леещото се шампанско и започва щур купон. Оцелялата след голямото пръскане част от шампанското се разлива в кристални чаши, които се изпиват на един дъх при тост:

— За титлата!

После всички чупят чашите си в земята, защото счупеното носи щастие — едно безобидно суеверие, което не бива да се подминава с

лека ръка, когато става дума за баскетбола, тази невярна игра.

Разотивате се с изгрева на слънцето. Двамата с Кали вървите по една от крайните улички на Торменто.

— Студено ми е — казва тя и потръпва, за да потвърди думите си.

— Ела по-близо — казваш и я прегръща през рамото. Съвсем приятелски, разбира се.

— Мислиш ли, че ще успеем?

— Не знам. Един приятел казваше: „Топка е, върти се“. Това е истината за играта. Добрият може да загуби, а слабият — да постигне успех. Някои се трудят цял живот, без да докоснат славата, други я постигат от пръв път. Кой знае какво ни е приготвила подлата съдба!



— Звучи прекалено философски, Майк. Дай ми прост и разбран
отговор — ще успеем ли?

Това е то Кали. Упорита и настоятелна. И красива.

— Дявол знае, Кали — отговаряш ти. — Това е най-простият отговор, който имам под ръка в момента. Надявам се да се преборим за място в плейофите. Това е реална цел и е недопустимо да не я постигнем. Оттам нататък нищо не може да се каже. Просто трябва да стиснеш зъби и да продължиш напред, запазвайки вярата в себе си.

— Майк, аз съм тук от пет години. Това е първата ми мисия и на нея посветих много от най-хубавите си години. Живях тук в самота, работих от сутрин до вечер — защо? Ужасно е да видиш как целият ти труд отива по дяволите. Не мисля, че заслужавам тази гледка.

— Не се беспокой! Ще направя всичко, което е по силите ми — казваш ти и нежно я целуваш по челото. Отново съвсем приятелски.

Тя се притиска до теб.

— Ах, този студ! — казваш и двамата се засмивате.

Само час по-късно ти ставаш друг човек. Кали сигурно отдавна спи в топличкото си легло, но при теб напрежението е твърде голямо. Цялата отговорност лежи върху теб. Кали, Отдела — те вярват в твоите сили. Дали ще се покажеш достоен за доверието?

Разбира се, че ще се справиш! Ти си суперагент, ти си железен! Ти си най-коравият тип, който тази планета изобщо е виждала, като изключим Арнолд Шварценегер, разбира се. Но кой би дръзнал да се сравнява с него?

Видеофонът, монтиран в кабинета ти, дава сигнал, че някой от бъдещето иска да се свърже с теб. Разбира се, това е Спарки.

— Здравей! — бодро махва от екрана той. — Как се справяш?

— Горе-долу — отвръщаш ти. — След ден започва шампионатът и ме тресе предстартова треска.

— Пийни едно и ще се оправиш — съветва те той. — Никой доктор няма да ти каже по-добра рецепта. Ако си говорим сериозно, докъде я докара?

— Ние с Кали ще се женим — обявяваш най-сериозно ти. — Дотам я докарах. Доволен ли си?

Спарки те поглежда стреснато, после мозъкът му възстановява нормалната си дейност и той се разсмива гръмогласно.

— Едно на нула за теб, момче. Даде на стареца онова, което си е заслужил. Извинявай, знам, че съм досаден, но тук напрежението също е голямо. Нямаме връзка с теб и сме като слепи. Със Сал се разхождаме по коридорите на Отдела, заяждаме се с младите агенти, изобщо

държим се като прогресивно изкуфяващи старци. Но сега ми поолекна. Нямаш представа колко ще се зарадва Сал като разбере, че си успял да докараш Демоните в НБА и си направил отбор. Добри ли са играчите?

— Бъдещето ще покаже, Спарки. А сега ме остави да спя. Цяла нощ сме празнували началото на шампионата и сега ми се затварят очите.

— Оставям те — казва той. — И, Майк, двамата с Кали сте страховтна двойка. Мисля, че трябва да го знаеш.

Видеофонът прекъсва връзката, преди да успееш да реагираш на тази закачка. Старият дявол не пропусна да се засмее последен.

Уморен от изминалото денонощие се унасяш в неспокоен сън. Летиш в небесата, преследвайки титлата. Изведенъж се появява белобрад старец, представя се за Господ и слага върху титлата табелка „запазено“. После ти посочва нещо в далечината. Вглеждаш се и откриваш, че това е Майкъл Джордан, който си лети из въздуха, стиснал баскетбола топка. „Мини следващата година“, казва ти старчето. Постепенно сънят се изгубва в някаква мъгла.

Отиди на [91](#) от **Редовният сезон.**

III. РЕДОВНИЯТ СЕЗОН

91

Времето за приготвления отмина! Идва началото на ноември и баскетболните запалянковци се пробуждат от летния си сън. Започва поредният шампионат на НБА.

„Торменто Диймънс“ са включени в дивизия „Среден Запад“ на Западната конференция и по този начин отборите стават двадесет и осем, разпределени в две конференции, всяка от по две дивизии, съставени от седем отбора.

Това налага увеличаване на мачовете от редовния сезон на 88. Срещу всеки отбор от другата конференция Торменто ще изиграе две срещи, срещу всеки отбор от другата дивизия на Западната конференция — по четири срещи, а срещу всеки отбор от собствената си дивизия — по пет или по шест срещи.

Класирането в края на сезона се прави на основа на постигнатия процент, който показва каква част от мачовете си е спечелил даденият отбор. Например, ако един отбор спечели всичките 88 мача, процентът му ще бъде 100, а ако спечели половината, процентът му ще бъде 50.

Един отбор може да бъде сигурен, че ще се класира за плейофите, ако спечели най-малко 50% от срещите си. Всеки резултат под това постижение ще изхвърли Демоните от борбата за титлата, още преди тя да е започната истински.

Редовният сезон е разделен на четири части, които са наречени четвърти. Във всяка четвърт „Торменто Диймънс“ ще играе по 22 мача, но във фокус се разглеждат само пет и по резултатите от тях се съди за играта през цялата четвърт.

За всяка четвърт ще попълваш по една таблица от дневника на мисията. В нея ще записваш поредния съперник, резултата от мача и колко точки си получил за този мач. Тези точки са измислени от мен, автора, и показват доколко добре си се справил в дадения мач. За победа можеш да получиш две, три или четири точки, а загубата носи

една или нула точки. Процентът и съотношението победи — загуби, за която и да е от четвъртите, се определя от броя точки, получени за петте разглеждани във фокус мачове. Как точно ще стане това, ще разбереш в края на първата четвърт, когато ще трябва да определиш постижението си.

Допълнителни указания ще получаваш в процеса на игра. Сега е време да се съсредоточиш върху играта, защото походът на Демоните към титлата започва!

Сам избери къде да отидеш — **92** или **102**.

92

Жребият отрежда Орландо Меджик за твоя дебют в НБА. На мача присъстват много журналисти, а почетен гост е самият главен директор на НБА. Ада е препълнен до отказ, а желаещите да влязат, които не са успели да си купят билет за мач, са повече от три хиляди. Специално за тях на един от големите градски площици са поставени два видеоДекана.

Ако си купил Шакил О'Найл от Орландо, отиди на **95**. В противен случай отиди на **93**.

93

Шак, както го наричат запалянковците, е основна фигура в състава на Магьосниците. Бележи над двадесет точки на мач, прави много успешни борби под двата коша, а също и страховити чадъри, които могат да сломят самочувствието на всеки център.

Виж оценката на твоя център от таблицата „[Качества на отбора](#)“. Ако е по-голяма от 12, отиди на **96**. В противен случай отиди на **94**.

94

При липса на добър център, който да противопостави на Шакил, ще трябва да търсиш друг път към победата. Орландо има два гарда —

Денис Скот и Скот Скейлс. Ще трябва да оставиш единия от тях по-свободен от далечно разстояние, за да може твоя гард да застане пред Шакил и да му пречи при получаването на топката. Кой от двата гарда ще оставиш по-свободен?

Ако оставиш Скейлс, отиди на [97](#). Ако оставиш Скот, отиди на [98](#).

95

Пред ентузиазираната публика Шакил доказва, че Орландо са направили голяма грешка с продажбата му. Той прави 32 точки, овладява 23 топки и изпълнява 6 страховни чадъра. Крайният резултат от мача е 108:87 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — [137](#) или [146](#).

96

Алонзо Морнинг се справя успешно с Шакил и успява да сведе игровите му показатели до нормалното. Орландо не успяват да се приспособят към създалата се ситуация, прекалено много разчитат на Шакил и закономерно губят мача.

Крайният резултат е 102:95 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — [137](#) или [146](#).

97

Скот Скейлс е добър гард, много силен в аистенциите (пасовете, които водят до отбелязване на кош), но хич го няма в стрелбата отдалече. Неприятни са само добрите му подавания, но в повечето случаи те намират играчи, които не са проблем за защитниците ти.

Сам избери къде да отидеш — [99](#) или [100](#).

98

Голяма грешка е, че остави Денис Скот да стреля необезпокояван. Та той е в десетката на най-добрите тройкаджии. А при липсата на добър център, изходът на мача е непредвидим. Сам избери къде да отидеш — **100** или **101**.

99

Крайният резултат от мача е 98:93 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши резултата в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После избери къде да отидеш — **137** или **146**.

100

Макар и трудно, Демоните побеждават с 95:94 в последните секунди на двубоя. Печелиш две точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — **137** или **146**.

101

Твоята тактическа грешка и липсата на център-звезда водят до закономерна загуба с 93:99. Не печелиш точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — **137** или **146**.

102

Жестокият жребий определя за твой пръв противник Ню Йорк Никс. Демоните са гости в този мач. Медисън Скуеър Гардън, залата на Никс, е изпълнена от двадесетте хиляди фанатично подкрепящи своя отбор запалнянковци. Никак не е чудно, че Никс рядко губят мач у дома. Все пак можеш да опиташ да ги огорчиш, ако не си настроен прекалено благотворително.

С каква защита ще започнеш мача? Ако избереш обикновена лична защита, отиди на **103**. Ако предпочетеш плътната лична защита, отиди на **110**.

103

Това е добра тактика! Никс нямат изявени стрелци, за сметка на центъра Пат Юинг и крилото Чарлс Оукли, които господстват под коша. По-прибраната защита, която избра, успешно неутрализира това им превъзходство.

Виж оценката си за защитата и прибави към нея по десет точки за всеки защитник, който притежаваш. Ако резултатът е по-голям от 80, отиди на **105**. Ако е по-малък от 60, отиди на **107**. Ако е между 60 и 80, отиди на **104**.

104

Освен добра тактика, трябва да имаш и добри играчи. Някой трябва да се противопостави на Юинг и под двата коша, нали?

Виж оценката на центъра. Ако е по-голяма от 10, отиди на **106**. В противен случай отиди на **107**.

105

Никс се славят като майстори на защитата, но в този мач и в тази част от играта изглеждат като начинаещи. Демоните не бележат много кошове, но правят невероятно трудно влизането на топката в собствения им кош.

Крайният резултат е 83:77 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **120** или **137**.

106

Многобройните журналисти поставят оценка отличен на твоите тактически решения, които печелят мача. Крайният резултат е 92:88 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **120** или **146**.

107

Играчите ти леко отстъпват по класа на Никс. Трябва да компенсираш това с правилна тактика, ако искаш да постигнеш нещо повече от малка загуба.

Каква ще бъде твоята тактика в нападение? Ако избереш завършване с центъра, отиди на **109**. Ако предпочетеш далечната стрелба, отиди на **108**.

108

Юинг и Оукли са фантастична двойка в борбата за отскочили топки. При далечната стрелба между 35 и 60 процента от изстреляните топки отскачат от коша, затова трябва да си добър в борбата за тях или да имаш добри стрелци.

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 90, отиди на **106**. Ако е по-малка от 70, отиди на **117**. Ако е между 70 и 90, отиди на **118**.

109

Това е явна глупост, както отбелязват всички след мача. Никс са невероятни в защитата, а Юинг е един от най-добрите центрове. Срещу него изправяш среден център и се надяваш предимно на неговите изяви — това е явна глупост.

Не бива да се правят трагедии от една загуба, но занапред трябва да обмисляш по-добре тактическите си решения, които в този мач закопаха Демоните.

Крайният резултат от мача е 87:107 за Никс. Не печелиш точки. Запиши този резултат в таблицата „Първа четвърт“. После сам избери къде да отидеш — **120** или **137**.

110

Плътното покритие оставя пространство под коша, а това е една от силните страни на Никс и те не пропускат да се възползват от грешката ти.

Трябва да стопиш предимството им чрез избор на правилна тактика в нападение. Ако решиш да хвърлиш всичко в борбата под коша, дори с риск да станеш уязвим за бързи проходи, отиди на **114**. Ако предпочетеш да отстъпиш в борбата под коша, за сметка на сигурността, отиди на **111**.

111

Решението е разумно, като се има предвид, че Никс са царе в борбата и често използват бързи проходи. Но все пак трябва да вкарваш кошове по някакъв начин, нали? Ако избереш далечната стрелба, отиди на **112**. Ако предпочетеш разнообразните атаки, отиди на **113**.

112

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 100, отиди на **119**. Ако е по-малка от 80, отиди на **117**. Ако е между 80 и 100, отиди на **118**.

113

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 150, отиди на **119**. Ако е по-малка от 135, отиди на **117**. Ако е между 135 и 150, отиди на **118**.

114

Това е едно смело решение. Някои по-откровени хора биха казали, че е направо безумно, защото ти мериш сили с Никс тъкмо в тяхната най-добра страна.

Виж оценката за борба под коша и прибави по десет точки за всеки борец, който имаш. Ако резултатът е по-голям от 45, отиди на [116](#). В противен случай отиди на [115](#).

115

Оказа се, че решението ти е било направо безумно. Мнозина от присъстващите в залата журналисти изразяват мнение, че си още млад и зелен за работата, с която си се нагърбил, защото именно твоите тактически решения закопават Демоните.

Крайният резултат от мача е 98:108 за Никс. Не печелиш точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — [137](#) или [146](#).

116

В края на мача всички са принудени да признаят, че в решението ти е имало нещо рационално. Незнайно как Никс отстъпват в борбата под коша и губят мача, за нещастие на привържениците си.

Крайният резултат е 93:90 за Демоните. Печелиш две точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — [120](#) или [146](#).

117

Загубата идва като резултат от слабата тактика и липсата на особено класни играчи в твоя отбор. Не бива да правиш трагедии от една загуба, но занапред ще трябва да се съобразяваш с възможностите

на състава и да ги реализираш по най-добрия начин, ако искаш да постигнеш нещо по-значително.

Крайният резултат е 93:99 за Никс. Не печелиш точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — **120** или **137**.

118

Става оспорван мач. Играчите ти са равностойни, но Пат Райли, треньорът на Никс, доказва, че е един от най-големите специалисти в областта на баскетбола. Практически той печели мача с тактика.

Крайният резултат е 97:99 за Никс. Печелиш една точка. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — **120** или **146**.

119

Печелиш победа в един труден мач, благодарение на правилни тактически решения. Пръв те поздравява Пат Райли, треньорът на Никс, а на другия ден вестниците са пълни с ласкови оценки за способностите ти.

Крайният резултат от мача е 102:97 за Демоните. Печелиш две точки. Запиши този резултат в таблицата „[Първа четвърт](#)“. После сам избери къде да отидеш — **137** или **146**.

120

Петнадесет хиляди запалянковци са изпълнили „Орландо Арена“, за да наблюдават сблъсъка на техните любимци с Демоните. Предстои ти тежка битка с негостоприемните магъосници.

Ако си купил Шакил О’Найл, отиди на **121**. В противен случай отиди на **124**.

121

Орландо могат само да съжаляват, че се съгласиха на тази сделка, докато ти доволно потриваш ръце. Шакил прави невероятен мач.

Сам избери къде да отидеш — **122** или **123**.

122

Има начини да бъде спрян един развихрил се център, но те явно не са познати на Магьосниците. Ето показателите на Шакил — 29 точки, 22 успешни борби, седем чадъра и, учудващо, почти 95% от наказателните удари.

Крайният резултат от мача е 113:98 за Демоните. Печелиш две точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

123

Скоро на всички става ясно, че в залата има само един магьосник и това е Шакил. Вдъхновени от играта му, останалите също се разиграват и се очертава страхотен погром за домакините.

Крайният резултат е 124:93 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

124

Орландо имат една голяма звезда — Шакил О'Нийл и два гарда — Денис Скот и Скот Скейлс. Каква защита ще приложиш срещу тях.

Ако избереш плътната защита, отиди на **126**. Ако предпочтеш обикновената лична защита, отиди на **125**.

125

Изборът на по-прибраната защита е обоснован от желанието да отделиш повече внимание на гиганта Шакил, но Орландо са добре

подгответи за такъв вариант. Те имат добра далечна стрелба, а Денис Скот е в десетката на тройкаджиите.

Трябва да компенсираш неуспешната защита с добро нападение. Как ще атакуваш коша им? Ако избереш далечната стрелба, отиди на **127**. Ако предпочетеш тактиката „подай и бягай“, отиди на **128**. При желание за атака през центъра отиди на **129**.

126

Това е добър начин да неутрализираш добрата далечна стрелба на Орландо, но пък освобождаваш пространство на Шакил. Дано имаш основания да постъпваш така.

Ако оценката на твоя център е по-голяма от 10, отиди на **136**. В противен случай отиди на **133**.

127

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 110, отиди на **131**. Ако е по-малка от 100, отиди на **132**. Ако е между 100 и 110, отиди на **130**.

128

Виж оценката си за „подай и бягай“. Ако е по-голяма от 100, отиди на **131**. Ако е по-малка от 90, отиди на **132**. Ако е между 90 и 100, отиди на **130**.

129

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 130, отиди на **131**. Ако е по-малка от 115, отиди на **132**. Ако е между 115 и 130, отиди на **130**.

130

Доброто ти нападение компенсира тактическата грешка в защитата и в края на мача Демоните триумфират. Крайният резултат е 107:105 за тях. Печелиш две точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

131

Тоталното ти надмощие в нападение решава мача и само съпротивата на Шакил прави загубата на Орландо по-почтена. Крайният резултат е 111:98 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

132

Не можеш да спечелиш с тактически грешки и слаби изпълнители в нападение. Орландо сравнително лесно се добират до успех в собствената си зала. Крайният резултат е 103:106. Не печелиш точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

133

Шакил се развихря и бележи кош след кош. Единствената ти надежда е, че един играч трудно печели мач, но...

Сам избери къде да отидеш — **134** или **135**.

134

Всичко се решава в последните секунди. Шакил пропуска от ъглова позиция, а в ответната атака, за която оставаха само пет секунди,

резервата Тони Грейс прави чудесен самостоятелен пробив и погубва надеждата на Орландо за продължения. Крайният резултат е 103:101. Печелиш две измъчени точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — [156](#) или [173](#).

135

Всичко се решава в последните секунди. Шакил набива чадър на центъра и топката попада в Денис Скот. В този момент Демоните водят с две точки, но Скот прави невероятен рейд към твоя кош и успява да изстреля топката зад линията за три точки. Залата полуудява, когато проклетото кълбо преминава през ринга, леко докосвайки мрежата — тройка!

Крайният резултат е 102:103. Не печелиш точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — [156](#) или [173](#).

136

Една добра тактика се увенчава с успех. Орландо не успяват да реализират добрата си далечна стрелба, Шакил среща достоен съперник в лицето на твоя център и това е краят на магьосниците.

Крайният резултат е 98:89 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — [156](#) или [173](#).

137

Нов ден, нов съперник. Този път това е отборът на Кливънд, който ще се опита да вземе победа в Ада. Лени Уилкинс, техният треньор, отправя закани към Демоните и твърди, че ще превърне Ада в рай за неговите Кавалери.

Купил ли си Марк Прайс? Ако да — отиди на [141](#). В противен случай отиди на [138](#).

138

Добрата защита е в основата на успеха и Чикаго е ярък пример за това. Вървейки по стъпките на големите, трябва да избереш защитна тактика срещу Кавалерите.

Ако избереш плътна защита, отиди на [140](#). Ако предпочтеш обикновена защита, отиди на [139](#).

139

Човече, ти не си с всичкия си! Брет Дохърти и Лари Нанси са в десетката на най-добрите от средно разстояние, а Прайс е невероятен тройкаджия. И тъкмо срещу тях ти реши да играеш по-прибрано, оставяйки ги да стрелят отдалече. Съвсем логично Кавалерите повеждат с 13 точки в края на втората част.

Успехът в нападение би могъл да поправи донякъде грешката ти. На какво ще заложиш? Ако хвърлиш всичко в борбата под коша, отиди на [142](#). Ако предпочтеш атаките през центъра, отиди на [143](#).

140

При добрата стрелба от разстояние на Кливънд това е отлично решение. Като се прибави и подкрепата на публиката, трябва ти съвсем малко в нападение, за да спечелиши.

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 130, отиди на [144](#). В противен случай отиди на [145](#).

141

Прайс беше звездата на Кливънд, преди да го привлечеш в Демоните. Тази вечер той прави добър мач, пресича много топки, човекът му не отбелязва нито една точка, а в най-напрегнатия момент от мача Прайс вкарва три поредни тройки и Кливънд рухват психически.

Крайният резултат е 118:98 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — [156](#) или [173](#).

142

Този път изборът ти е правилен. Кливънд отстъпва в борбата под коша и губи мача. Главната причина е бързото темпо, което играчите ти налагат, а Кавалерите са малко старички за такава игра.

Крайният резултат е 87:85 за Демоните. Печелиш две точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

143

Една глупост се понася, но две са вече много. Крилата Дари Нанси и Джон Уилямс са страхотни чадърджии. Направили са 621 чадъра за миналия сезон, което прави по осем на мач! И ти реши да пробиеш точно през тях!

Демоните са разгромени с 87:113. Не печелиш точки. Запиши този срамен резултат и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

144

Този път улучи право в целта. Демоните изиграват мача с похвална тактическа грамотност, успешно неутрализират добrite страни на Кавалерите и успяват да реализират своите.

Крайният резултат е 113:101 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

145

Понякога в баскетбола стават такива неща. През целия мач намираш правилните решения, но отборът просто няма потенциал да се противопостави на Кавалерите. И докато в защитата твоята постройка удържа положението, то нападението е отчайващо слабо.

Крайният резултат е 83:91 за Кавалерите. Печелиш една точка.
Запиши това и после отиди на **156**.

146

Нов ден, нов съперник. Този път това са Вълците от Минесота. Тяхната „Тимбъруулс Арена“ е полупразна, но това изобщо не тревожи Джими Робъртс, треньора на домакините, който е уверен в успеха на своите възпитаници. Купил ли си Чък Пърсън? Ако да — отиди на **151**. В противен случай отиди на **147**.

147

Най-запомнящото се в Минесота са двете им крила. Пърсън, защото е добър играч, и Лейтнър, защото е сред петдесетте най-красиви мъже според една авторитетна класация. Все пак това едва ли е достатъчно, за да се уплашиш от Вълците.

Каква ще бъде тактиката ти в нападение? Ако избереш завършване с центъра, отиди на **149**. Ако предпочетеш бързите проходи, отиди на **152**. Ако накараш отбора си да играе бавно, със задържане на топката почти до края на позволените двадесет и четири секунди за атака, отиди на **148**.

148

Минесота са от слабите отбори на НБА, но треньори като теб им дават шанс от време на време да вземат някоя победа. Срещу техния неопитен и млад състав върви бързата игра, но ти избиращ тъкмо обратното и по този начин оставяш изхода на мача в ръцете на чистото щастие.

Сам избери къде да отидеш — **154** или **155**.

149

По принцип си прав, защото те нямат силен център, но какъв е твойт?

Виж оценката на центъра. Ако е по-голяма от 10, отиди на **153**. В противен случай отиди на **150**.

150

Минесота са от слабите отбори, но и Демоните не могат да им противопоставят кой знае какъв потенциал в този мач. Затова трябва да се молиш случайността да бъде на твоя страна.

Сам избери къде да отидеш — **154** или **155**.

151

Преди сезона Вълците имаха един добър играч, но направиха фаталната грешка да ти го продадат и това им изяде главите в този мач. Без ръководеща личност, осланяйки се на красотата на Лейтнър и добрия пас на гарда Майкъл Уилямс, те успяват да се доберат само до малка загуба.

Крайният резултат е 102:95 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

152

Отличен избор! Срещу млад и неопитен отбор като Минесота трябва да се играе бързо, за да ги объркаш, да ги притиснеш. Крайният резултат е 107:95 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

153

При наличието на добър център Минесота не са проблем. Крайният резултат е 102:91 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши

това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

154

В един драматичен мач на равностойно слаби отбори Демоните успяват да се доберат до успеха, но затова трябва да чакат до последната секунда. Крайният резултат е 96:95. Печелиш две точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

155

Губиш в един мач, в който щастието би могло да кацне на твоето рамо. Но резултатът не е толкова тревожен, защото сезонът едва сега започва. Играта на Демоните трябва сериозно да те обезпокои. Към това се прибавят и твоите тактически грешки. Крайният резултат е 92:101 за противника. Не печелиш точки. Запиши това и после сам избери къде да отидеш — **156** или **173**.

156

Този път Ню Джърси ще се опитат да ти отровят живота, а домакинството ще им помогне допълнително. В първите си мачове на „Мидоулендс Арена“ Ню Джърси са безпощадни и треньорът им Чък Дейли доволно потрива ръце, предчувствуващи нова победа. Всъщност треньорът е най-голямата опасност за все още неопитен наставник като теб. Той има в актива си две шампионски титли с Детройт през 1989 и 1990 и сега тай надежда да повтори успеха си с Нетс. Другият силен коз на Джърси е гардът Дражен Петрович, който нееднократно е доказвал, че може всичко в баскетбола.

С каква защита ще започнеш мача? Ако избереш плътна, отиди на **161**. Ако предпочетеш обикновената лична защита, отиди на **157**.

157

Е, това е голяма грешка, защото Джърси са известни със стрелбата от средно разстояние и с тройките. Класата на Дражен се допълва от точния мерник на крилото Крис Морис.

Шансът да спечелиш този мач се крие в силното нападение, ако имаш такова. Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 180, отиди на **158**. Ако е по-малка от 150, отиди на **160**. Ако е между 150 и 180, отиди на **159**.

158

Ти си щастливец! Има треньори, които печелят, защото отборът им е прекалено силен, за да загуби, дори да го команда някое пеленаче. Фантастичното нападение заличава преимуществото на Джърси и краят на мача идва при резултат 107:102 за Демоните. Печелиш две точки. Запиши това и после избери **193** или **200**.

159

Демоните притежават достатъчно класни играчи, за да успеят да заличат последствията от твоята грешка, но всичко се решава едва в последните секунди, когато изнервеният Дражен прави техническо нарушение, което се оказва шесто за него. Така Джърси се оказват в ролята на догонващи и без най-добрания си реализатор. Крайният резултат е 105:103 за Демоните. Печелиш една точка. Запиши това и после избери — **193** или **200**.

160

Когато треньорът е слаб и не разполага с отбор от звезди, поражението ще бъде негов почти постоянен спътник. Може би трябва да се позамислиш за бъдещето?

Джърси направо разгромяват Демоните. Брилянтният Дражен прави „само“ 45 точки, а защитниците често прави смешни. Крайният

результат е 120:102 за Джърси и, разбира се, не печелиш точки. Запиши това и избери къде да отидеш **193** или **199**.

161

Умно решение, като се има предвид, че Джърси са силни именно в стрелбата. Но се появява друг проблем — Дражен е добър дрибълор и срещу него трябва да изправиш суперзащитник.

Ако имаш в отбора си Прайс или Портър, отиди на **163**. В противен случай отиди на **162**.

162

За съжаление ти нямаш човек, който може да опази Дражен и той често се изпълзва от опеката на пазача си. Това обърква защитата и създава големи неприятности. Трябва да решиш как да се справиш с този проблем.

Ако решиш да оставиш Дражен на мира и да хванеш добре съиграчите му, отиди на **165**. Ако решиш да съредоточиш усилията си в опазването на Дражен, отиди на **164**.

163

Този път се справи отлично. Дражен е обезвреден, постройката на защитата е правилна — нищо не може да спре Демоните, дори геният на Чък Дейли. Крайният резултат е 115:104 за Демоните, а ти печелиш три точки. Запиши това и после избери — **193** или **200**.

164

В този мач се проявяваш като изключително слаб треньор. Дражен не може да бъде опазен от среден играч. Съредоточавайки

усилията си в неговото опазване, даваш голяма свобода на сътборниците му и те не пропускат да се възползват от нея.

Избери — **171** или **172**.

165

Това е добро решение — един играч не може да победи един отбор. Нападението на Джърси е озаптено успешно, но какво ще предприемеш в атака?

Виж оценката на центъра. Ако е по-голяма от 10, отиди на **170**. В противен случай отиди на **166**.

166

Сам Бауи, центърът на Джърси, е средна работа, но ти нямаш играч, който да е по-добър от него, и трябва да търсиш друг път към успеха.

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 160, отиди на **167**. Ако е по-малка от 130, отиди на **169**. Ако е между 130 и 160, отиди на **168**.

167

Взе правилни решения, притежаваше нужните за реализирането им играчи — какво повече може да се иска! След мача Дражен Петрович и Чък Дейли идват да те поздравят и да пожелаят успех на Демоните, дори публиката аплодира играта на твоите момчета.

Крайният резултат е 112:105 за Демоните. Печелиш три точки. Запиши това и после избери **193** или **200**.

168

Решенията ти бяха правилни, но играчите, с които разполагаш, не са на тяхната висота. Все пак мачът е победа със 110:108 и печелиш две точки. Запиши това и после избери — **193** или **200**.

169

Когато направиш грешка и загубиш мач, боли. Но още повече боли, когато дадеш всичко от себе си, и се окаже, че не разполагаш с играчи, които да реализират тактиката ти на баскетболното игрище. Джърси са просто по-добрият отбор за момента и справедливо грабват победата за радост на двайсетте хиляди техни запалнянковци.

Крайният резултат е 101:109 за Джърси. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — **193** или **200**.

170

Сам Бауи, центърът на Джърси, е средна работа и твоят център почти винаги печели срещу него. „Треньорът и играчите на Демоните бяха на висота“ ще пише на другия ден един местен вестник и няма да излъже.

Крайният резултат е 102:97 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и избери — **193** или **200**.

171

Крайният резултат е 128:99 за Джърси. Публиката ликува, а играчите недоволстват от решениета ти по време на мача. Нямаш право да им се сърдиш — те са прави. Просто внимавай следващия път и се замисляй повече върху тактиката.

Не печелиш точки. Запиши това и избери — **193**, **199** или **200**.

172

Само шансът помага на Демоните да загубят достойно, но това е, защото Джърси се отпускат в края на мача. Резултатът е 113:103 за тях. Печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **200**.

173

Предстои ти среща с Шарлот Хорнетс.

— Демоните са призрачни същества, но ние ще намерим начин да ги ужилим — заяви преди срещата треньорът на Стършелите Альн Бристоу.

Фактът, че срещата се играе в „Шарлот Колизеум“, само утежнява задачата ти. Ако си купил Алонзо Морнинг, отиди на **174**. В противен случай отиди на **179**.

174

Шарлот направиха големи трансфери преди сезона. Продадоха своя силен център, но взеха двама силни играчи на негово място — център и крило. И двамата са високоръстови. Публиката в залата посреща радушно своя бивш любimeц и го аплодира, дори когато той започва да трупа солидна преднина за Демоните.

Сам избери — **175** или **176**.

175

През последната част твоя отбор започва да губи лесно топката в нападение. Ясно е, че трябва да се намесиш, но как?

Ако решиш да играеш с атаки през центъра, отиди на **177**. Ако предпочетеш далечна стрелба и приемеш борбата под коша, отиди на **178**.

176

В този мач ти си направо безработен. Морнинг доказва, че покупката ти е била успешна и почти сам побеждава бившите си сътборници. Крайният резултат е 116:107 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **193** или **200**.

177

Двете нови покупки на Шарлот са страховни борци, но не се справят успешно с набезите на крилата ти през центъра, а Морнинг допълнително им трюви живота. Крайният резултат е 105:98 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **193** или **200**.

178

Дори без своя лидер, Шарлот намират начин да се справят. Разиграват се Тайрън Богс и Лари Джонсън и това довежда до победа на Шарлот със 102:98. Печелиш една точка. Запиши това и после избери — **193** или **199**.

179

Безспорната звезда на Шарлот е Алонзо Морнинг, един от петимата най-добри на своя пост. Бележи по 24 точки на мач, много силен в защита и в борбата под кошовете. Трябва да намериш начин да го опазиш.

Виж оценката си за център. Ако е по-голяма от 10, отиди на **181**. В противен случай отиди на **180**.

180

За съжаление твоят център отстъпва по сила на Морнинг. Сигурно съжаляваш, че не похарчи повече пари за играч на този пост, но вече е

твърде късно — ще трябва да се справиш по някакъв начин с играчите, които имаш. Най-големият проблем е опазването на Морнинг. Ако решиш да го пази само центърът, отиди на **182**. Ако решиш, освен центъра и друг играч да пречи на Морнинг да играе, отиди на **183**.

181

Сега трябва да избереш тактика за нападение. Ако се спреш на завършване с центъра, отиди на **186**. Ако предпочтеш атаките през центъра, отиди на **187**. Ако решиш, че най-добре е с далечна стрелба, отиди на **188**.

182

Фатална грешка е да оставиш Морнинг да играе срещу слаб съперник. Сега поне знаеш какво е да се развихри един добър център. Той прави цели 42 точки и поне дузина зрелищни забивания, които исправят на крак залата.

Крайният резултат е 105:98 за Шарлот. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — **193** или **199**.

183

Звезди в Шарлот, освен Морнинг, са гардът Тайрън Богс и крилото Лари Джонсън. Един от тях трябва да оставиш по-свободен, за да опазиш по-добре Морнинг.

Ако предпочтеш да хванеш Морнинг със „сандвич“ и да оставиш свободен Богс, отиди на **184**. Ако прецениш, че трябва да оставиш крилото по-свободно, за да се подсигури твоят център в двубоя му срещу Морнинг, отиди на **185**.

184

Решаваш да приложиш класически „сандвич“. Богс остава свободен да стреля отдалеч, а гардът се изтегля пред Морнинг и го затруднява при получаването на топката. Това е добро решение, защото Богс не е добър стрелец.

Избери — **189** или **190**.

185

Решаваш да приложиш тактиката с подсигуряването. Твойт център застава пред Морнинг, а крилото се изтегля малко към коша, за да предотврати прехвърлящ пас. Но Лари Джонсън е отличен снайпер!

Избери — **190** или **191**.

186

В този случай оставяш всичко на случайността. Два почти равностойни центъра ще решат изхода на мача.

Избери — **190** или **191**.

187

Откри основната слабост на Шарлот — ниският им среден ръст. Това направо предизвиква към атаки през центъра, но дали имаш изпълнители за тях?

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 130, отиди на **189**. Ако е по-малка от 115, отиди на **191**. Ако е между 115 и 130, отиди на **190**.

188

Далечната стрелба е рисковано решение, защото Морнинг е много добър в борбата за отскочили топки — това е една от силните страни на

Шарлот. Но може би си преценил правилно сътношението на силите?
Да видим!

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 105, отиди на **190**. Ако е по-малка от 95, отиди на **192**. Ако е между 95 и 105, отиди на **191**.

189

Ето една великолепна победа над класен противник, която показва, че Демоните не са случаен отбор и имат потенциал за нещо повече от добро представяне. Крайният резултат е 105:102 и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **199** или **200**.

190

Стършелите се съпротивляват упорито и мачът е много напрегнат до последните секунди, когато Лари Джонсън пропуска от зоната за три точки и Демоните побеждават със 110:108. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **199** или **193**.

191

В един труден и напрегнат мач Стършелите успяват да грабнат победата, благодарение на невероятните прояви на Лари Джонсън в последните пет минути, когато той отбелязва 12 точки. Крайният резултат е 102:100 за Шарлот. Печелиш една точка. Запиши това и после избери — **193** или **200**.

192

Демоните са посредствен отбор и ще трябва да положиш колосални усилия да ги изведеш от плейофите, където най-вероятно те ще загубят още в първия кръг. Всъщност, за неуспеха допринасят и

твоите тактически решения. Крайният резултат е 122:106 за Стършелите и, разбира се, не печелиш точки. Запиши това и после избери — [199](#) или [200](#).

193

Предстои ти пътуване до столицата Вашингтон за среща с тамошния отбор — Вашингтон Булетс. В баскетбола Вашингтон е скромно име и рядко причинява неприятности на гостите си. Залата „Кепитъл център“ побира деветнадесет хиляди души, но са запълнени по-малко от половината места, защото в това първенство Куршумите са направо трагични.

Все пак не бива да ги смяташ за безобидни същества, защото в НБА няма слаби отбори. Всеки може да изнесе един хубав мач и да зарадва запалянковците си... Дори на Далас им се случва от време на време.

Почти не си имал възможност да наблюдаваш играта на куршумите и сега ще трябва да съставяш малко „на сляпо“ тактиката си. Важен въпрос е къде е слабото им място — в защита или в нападение.

Ако решиш, че Вашингтон са слаби в защита, отиди на [194](#). Ако ти хрумне, че са по-слаби в нападение, отиди на [195](#).

194

Налучкване или професионализъм? Както и да е, ти позна! Вашингтон някак се справят в нападение, дори са добри в стрелбата от централни позиции, където се проявява тяхната местна звезда Стюърт. Той влиза в десетката на стрелците.

Но в защита столичани са направо трагични и Демоните ги побеждават с лекота.

Сам избери къде да отидеш — [196](#) или [197](#).

195

В процеса на мача се оказва, че си събркал. Вашингтон се оправят значително по-добре, когато владеят топката. Стрелбата им от централни позиции е много успешна. Отличава се местната звезда Стюърт, който влиза в десетката на стрелците.

Все пак Вашингтон са слаб отбор и твоите играчи полагат много старание да не се посрамят. Но след тактическата грешка победата е въпрос на шанс.

Сам избери — **196** или **198**.

196

Демоните са една класа над противниците си, но началното подценяване вдъхва сили за съпротива на Куршумите и те съумяват да загубят мача с приличен резултат — 110:98. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **203** или **219**.

197

Вашингтон по принцип са гостоприемни, но този път надминават себе си. Демоните изнасят изключително представление, демонстрират на малобройната публика почти целия си арсенал от атракции и печелят със съкрушителното 124:87. Печелиш три точки. Запиши това и после избери — **203** или **219**.

198

Случва се това, заради което зрителите ходят на мачовете дори на такива отбори като Вашингтон. С вдъхновена игра и много, много късмет те успяват да поддържат равенство почти през цялата среща, изоставайки с нищожните четири-пет точки. Десет секунди преди края Демоните водят с пет точки и съвсем не се съмняват в победата, когато подлият Стюърт отбелязва тройка, после успява да пресече небрежен пас и само секунда преди края, застанал в центъра, да замери таблото. А топката си няма работа и влиза в коша — победа на Куршумите със

102:101. Не печелиш точки, даже се радвай, че не губиш някоя. Запиши резултата в [дневника](#). После избери — [203](#) или [219](#).

199

Това е един от мачовете, за които треньорите си мечтаят. Далас е хубав град, предлагащ много удоволствия на гостите си. Местните „Далас Маверикс“ рядко успяват да зарадват привържениците си с нещо повече от малка загуба и дори не се заканват преди мача. Треньорът им Гари Харт непрекъснато повтаря, че на отбора му трябва време, за да започне да побеждава и местните запалянковци кратко очакват този миг.

В залата „Рейниън Арена“ от 17500 места са запълнени само пет хиляди — зрители, които се интересуват единствено от това с колко ще загубят Мустангите.

Кризата в отбора започва, след като звездата Рой Тикали бива заловен за търговия с наркотици и Далас не успяват да му намерят заместник. Крайният резултат е 124:98, което ни най-малко не учудва присъстващите в залата. Те го приемат спокойно и не изваждат пистолети напук на традициите в щата на каубоите. Печелиш три лесни точки. Запиши това и после избери — [203](#) или [219](#). Каквото и да избереш, няма да ти е лесно.

200

Твоят следващ противник е Милуоки. В залата си „Брадли център“ те понякога правят много силни мачове, но в случая са гости и като такива обикновено се държат прилично.

Звездата на Милуоки е двеста и осем сантиметровият център Мозес Малоун, но той е прекалено стар, за да прави чудеса. Тежат му цели 37 години.

Ада е изпълнен до краен предел и запалянковците цял час преди мача заемат местата си в очакване на поредното шоу на Демоните.

Сам избери — [201](#) или [202](#).

201

Самите Милуоки страшно те улесняват, излизайки без контузения Малоун. Историята на мача е от безинтересните. Крайният резултат е 105:83. Печелиш три точки. Запиши това и после избери — **203** или **219**.

202

Малоун прави страшен мач. По едно време започваш да се притесняваш дали сърцето му ще издържи натоварването. Разбира се, победата е твоя, Милуоки дори не помислят да ти я откраднат, но преднината не е достатъчна на запалянковците, които са очаквали разгром, и в края на мача се разнасят реплики към теб. Хората те обвиняват, че не си мобилизиран достатъчно играчите.

Крайният резултат е 110:102 за Демоните. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **203** или **219**. Каквото и да избереш, няма да ти е лесно.

203

Предстои ти среща с един от преките съперници за място в плейофите — „Сан Антонио Спърс“. В шестнайсетхиляндната „Хемисфиър Арена“ няма празно място и треньорът Джон Лукс излиза да проведе загрявката на своя отбор с повищено настроение.

— Няма да ви изпуснем — подхвърля ти той, минавайки покрай теб.

— Няма да ви бягаме — отвръщаш ти.

На другия ден журналистите ще определят този разговор като „Ожесточена словесна престрелка“. Какво да се прави, нали и те трябва да си изкарват хляба...

Звездата на Сан Антонио е Дейвид Робинсън — Адмирала, който е номер едно в класацията на центровете. Другите двама опасни играчи са крилата Шон Елиът и Уили Андерсън.

Виж оценката си за център. Ако е по-голяма от 12, отиди на **215**. В противен случай отиди на **204**.

204

Липсва ти класен играч на най-важния пост и трябва да компенсираш това с правилна тактика. Какво ще избереш в атака? Ако се спреш на бързите проходи, отиди на **206**. Ако предпочетеш постепенното нападение, отиди на **205**.

205

Бавните ти атаки дават възможност на Шпорите да организират защитата си и много от нападенията ти завършват безрезултатно. Освен това Робинсън се развиhrя и започва да бележи почти всяка втора атака. Трябва да го спреш.

Има два начина — чрез „сандвич“, оставяйки гардовете малко по-свободни, и чрез подсигуряване на центъра от някое крило, което ще остави крилата им малко по-свободни.

Ако избереш „сандвич“, отиди на **210**. Ако предпочетеш подсигуряването, отиди на **214**.

206

Избиращ правилна тактика. Сан Антонио са отбор с висок ръст, но не са кой знае какви борци за отскочили топки, а и гардовете им са слаби.

Виж оценката си за бързи проходи. Ако е по-голяма от 65, отиди на **209**. Ако е по-малка от 55, отиди на **207**. Ако е между 55 и 65, отиди на **208**.

207

Тъжно е да гледаш как тактиката ти се проваля, само защото изпълнителите са слаби. Може би трябва да изключиш този начин за атака от арсенала си.

Крайният резултат е 107:102 за Шпорите. Не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

208

В един изпълнен с динамизъм и зрелищни двубои мач Демоните печелят минимална победа, но не убеждават никого, че са по-добрите отбор. Само секунда преди края, изоставайки с две точки, Сан Антонио получават невероятен шанс в резултат на недоразумение в твоята защита — тройкаджията Андерсън е оставен сам в зоната за три точки. Залата проследява полета на топката със затаен дъх — за теб това е един кошмарен миг, но всичко приключва благополучно — топката се удря във външната част на ринга и потапя домакините в траур.

Резултатът е 103:101 за Демоните. Печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

209

Демоните правят голям мач и закономерно побеждават. Заслугата е на всички. На пресконференцията след мача Лукас отбелязва големия потенциал на твоя отбор и правилната ти тактика и прогнозира успех за Демоните поне що се отнася до място в плейофите.

Крайният резултат е 107:100 и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

210

Не беше трудно да се досетиш, че това е правилното решение, защото началните сведения показваха, че гардовете на Сан Антонио са слаби в далечната стрелба и можеш да ги оставяш да стрелят без

особени притеснения. Ако към успеха в защита прибавиш и добро нападение, победата ще бъде твоя.

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 150, отиди на [213](#). Ако е по-малка от 130, отиди на [211](#). Ако е между 130 и 150, отиди на [212](#).

211

Дори срещу слабата защита на Сан Антонио твоите атаки се провалят. Крайният резултат е 87:78 за Шпорите и, разбира се, не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

212

Мачът протича с променливо надмощие и още в края на втората част става ясно, че никой от двата отбора няма да успее да наложи тотално превъзходство. При така създадата се ситуация късметът определя изхода на мача.

Тактиката за пазене на Адмирала със „сандвич“ се оказва печелившият ход в мача. Секунди преди края Робинсън успява много трудно да получи топката, но веднага е хванат от двама души и не успява да завърши резултатно атаката. Един от гардовете ти овладява топката, дава бърз пас в центъра към едно от крилата и той отбелязва кош след индивидуален пробив. Крайният резултат е 107:104 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

213

Добра тактика в защита, много силно нападение — това са предпоставките за успеха на Демоните. Робинсън се бори упорито до края на мача, но в баскетбола сам воинът не е воин и Адмирала трябва да се примери със загубата.

Крайният резултат е 107:98 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

214

Правиш фатална грешка, която е недопустима дори за начинаещ треньор. Още в предварителните данни изрично беше споменато, че крилата са силни, а гардовете — слаби. Защо тогава реши да дадеш простор за действие именно на крилата?

Уили Андерсън започва добре мача, тръгва му в стрелбата и когато се усещаш, че не бива да го оставяш, вече е прекалено късно — той е набрал страшна инерция и дори Джордан трудно би го опазил.

Крайният резултат е 108:114 и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

215

Каква тактика ще избереш в нападение срещу Шпорите? Би могъл да пробваш с далечна стрелба или с атаки през центъра.

Ако избереш далечна стрелба, отиди на [218](#). Ако предпочетеш да атакуваш през центъра с няколко играча, отиди на [216](#).

216

Едно от най-силните качества на Сан Антонио е високият ръст на центъра и двете крила. Точно тези трима играчи са и най-силните единици на отбора, така че е очевидна грешка да се опитваш да пробиеш през центъра.

Сам избери — [217](#) или [218](#).

217

Ето до какво води една тактическа грешка! Успяваш да се справиш с Робинсън, но в нападение много от атаките завършват безрезултатно, защото високоръстовите играчи на Шпорите са много силни под коша.

Крайният резултат е 107:102 за Сан Антонио и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [242](#).

218

Всички специалисти казват, че в НБА баскетболът е игра на играчите, а не на треньорите, но в този мач ти доказа, че това не е съвсем вярно. Сан Антонио бяха победени благодарение на добрия подбор на играчи в предсезонния период и на добрата тактика по време на мача.

Крайният резултат е 112:103 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

219

Предстои ти среща с един от преките противници за място в плейофите — Голдън Стейт Уориърс. Залата „Оукланд Колизеум Арена“ е препълнена в очакване на сблъсъка между Воините и Демоните. Треньорът-воин Дон Нелсън не беше особено оптимистично настроен по време на предварителната пресконференция и заяви, че очаква труден мач за своя отбор и би бил безкрайно щастлив от една измъчена победа.

Ако си купил Крис Мълин, отиди на [220](#). В противен случай отиди на [227](#).

220

— Ръководството направи голяма грешка с продажбата на Мълин — каза Дон Нелсън. — Президентът искаше от нас успехи и когато те не дойдоха, реши да обнови отбора. Ние имаме големи шансове да вземем поне двама класни играчи на следващия драфт, но тази година ще трябва да се борим на живот и смърт за място в плейофите — това е тъжната истина.

Той не бълфира, за да те накара да го подцениш. Единственият класен играч на Воините е Тим Хардауей. Той е бърз, техничен, има добър дрибъл, добър пас и прави по около двайсет и пет точки на мач. Другият гард, Лейтриъл Спирисуел също е силен.

Най-важният въпрос, който стои пред теб, е в какво е силата на Хардауей. Ако решиш, че е най-опасен в стрелбата, отиди на [221](#). Ако прецениш, че трябва да се пазиш най-вече от асистенциите му, отиди на [223](#).

221

В процеса на мача откриваш, че предположението ти е грешно. Тим Хардауей е номер две в класацията за асистенции.

Това е грешка, която позволява на Воините да поведат в резултата. Трябва да я поправиш с правилна тактика в нападение.

Има две възможни тактики. При първата твоите крила ще се опитат да надиграйт крилата на Воините и ще провеждат повече атаки чрез центъра и крилата, оставяйки гардовете си малко вън от играта. Втората тактика е тъкмо обратната — основна роля в нападение ще играят именно гардовете.

Ако избереш първата тактика, отиди на [224](#). Ако се спреш на втората, отиди на [222](#).

222

Би трявало да обръщаш повече внимание на предварителните данни. Ти имаш едно невероятно крило — Крис Мълин. Голдън Стейт има два гарда в двайсетицата на най-силните. Защо тогава ти трябва да атакуваш точно през гардовете?

Все пак Демоните разполагат с по-класни играчи и биха могли да се справят с отбор от класата на Воините дори при слаби треньорски указания.

Сам избери — [225](#) или [226](#).

223

Отлична преценка! Опразвайки съиграчите на Хардауей, ти го лишаваш от неговото най-силно качество — аистенциите, където той е номер две в НБА. Той просто няма на кого да подаде!

Добрата тактика и класата на Мълин са в основата на успеха на Демоните. Крайният резултат е 117:102 и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

224

Беше прекалено лесно да се досетиш, нали? Ти имаш Крис Мълин, който е отлично крило, а силата на Голдън Стейт са гардовете. „Елементарно, Уотсън!“, както би възкликал прочутият детектив Шерлок Холмс.

Крайният резултат е 117:102 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

225

Класата на Крис Мълин и останалите си казва думата и Демоните печелят, макар и много трудно. В последната част те изостават с осем точки, но тогава Мълин се развиля и бележи три поредни тройки.

Крайният резултат е 111:109 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

226

Всяка глупост се наказва и твоята не прави изключение. Позволи на Хардауей и Спиринуел да се разиграят и да натрупат самочувствие, а това винаги повишава процента на успешната стрелба. Крайният резултат е неблагоприятен за теб — 111:118. Не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

227

— Всички знаят нашата сила — казва Дон Нелсън. — Ние не можем да изненадаме противниците си с нищо ново. Да, имаме класни играчи, но кой отбор няма поне един такъв?

Крис Мълин е невероятно крило, а Тим Хардауей и Лейтриъл Спиринуел са в двайсетицата на гардовете в НБА.

Първата ти задача е да неутрализираш нападението на Воините. Ако избереш плътна защита, отиди на [228](#). Ако предпочетеш обикновената, отиди на [232](#).

228

По принцип това решение е правилно, но има един проблем — Мълин и Хардауей са прекалено технични, за да бъдат спрени от едно правилно решение. Нужни са и добри изпълнители.

Виж оценката си за защита и прибави по десет точки към нея за всеки защитник, който притежаваш. Ако резултатът е по-голям от 65, отиди на [231](#). Ако е по-малък от 55, отиди на [229](#). Ако е между 55 и 65, отиди на [230](#).

229

Трябваше да обърнеш повече внимание на защитата, когато купуваше играчи. Мълин и Хардауей ги разминават както си искат и бележат кош след кош пред безпомощните погледи на Демоните.

Крайният резултат е 112:98 за Воините и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

230

Мачът не блести с особени технически достойнства, но за сметка на това е много нервен и държи в напрежение зрителите до последната сирена, известяваща края на мача. Той идва при резултат 112:110 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

231

Зашитниците отлично се справят с опазването на Мълин и Хардауей и свеждат игровите им показатели до средно ниво. Това се оказва достатъчно за спечелването на срещата.

Крайният резултат е 98:93 за Демоните и печелиш четири точки.

Запиши това и после отиди на [242](#).

232

Това решение може да се окаже фатално. Силата на Воините е в гардовете, а силата на гардовете е в стрелбата. Прибави към това и факта, че Крис Мълин е фантастичен стрелец и ще разбереш, че здравата си оплескал работите в защита. Може би ще ти се отаде да се поправиш в нападение.

Избери тактиката за атака.

Ако решиш да завършваш с центъра, отиди на [234](#).

Ако предпочетеш бързите проходи, отиди на [233](#).

Ако се спреш на постепенните, бавни атаки, отиди на [235](#).

233

Виж оценката си за бързи проходи. Ако е по-голяма от 65, отиди на [238](#). Ако е по-малка от 56, отиди на [236](#). Ако е между 56 и 65, отиди на [237](#).

234

Изглежда, че това е правилно решение, защото силата на Воините в никакъв случай не е в центъра, но дали ти самият имаш добър център?

Виж оценката на центъра. Ако е по-голяма от 10, отиди на [241](#). В противен случай отиди на [239](#).

235

Има поне три по-добри тактики от тази, която избра. Голдън Стейт не са кой знае какви защитници и щеше успешно да се справиш с тях, ако беше опитал бързите проходи, но бавната игра им дава шанс да се организират в защита и по този начин да не позволят да заличиш предимството им в нападение.

Занапред трябва да запомниш, че когато противникът няма добър център и високи крила, бързите проходи са особено ефикасни. Ако противникът се отдръпне леко назад, за да се предпази от тях, ще намалее ефективността му в нападение.

Крайният резултат е 109:102 за Воините, което прави Дон Нелсън най-щастливият човек на света поне до следващия мач. Разбира се, не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

236

Решението е правилно, но нямаш необходимите играчи за неговата реализация. Воините не са добри борци за отскочили топки, но гардовете им успешно се справят с бързите ти проходи и не ти позволяват да компенсираш слабата игра в защита.

Крайният резултат е 107:102 за Воините и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

237

Успяваш да се добереш до успеха, но това е една измъчена победа, с която не бива да се гордееш. Можеш обаче да бъдеш доволен от подобряването на процента си.

Крайният резултат е 102:101 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [242](#).

238

Голдън Стейт почти доброволно отстъпват отскочилите топки и това е добра предпоставка за провеждане на бързи проходи. В предсезонния период добре си втълпил на играчите си какво трябва да правят, за да изпълняват успешно тази тактика и сега си възнаграден за усилията.

Крайният резултат е 112:105 за Демоните и печелиш три точки.
Запиши това и после отиди на [242](#).

239

Залагаш всичко на двубоя между два средни по сила центъра. Може би си прав да постъпваш така, защото центърът е може би най-слабото място на Воините. В предишното изречение има твърде много „може би“, а то е, защото нищо не се знае със сигурност. Оставил си този мач в ръцете на сляпата съдба.

Избери сам — [240](#) или [241](#).

240

В краяна сметка противникът надделява. Неговият център има ден и успява да надиграе по всички показатели твоя играч. Мълин и Хардауей допълнително помагат за победата на Воините, която прави от Дон Нелсън най-щастливият човек на света поне до следващия мач.

Крайният резултат е 106:98 за Воините и не печелиш точки.
Запиши това и после отиди на [242](#).

241

Този път щастието ти се усмихва. Отчасти, защото не направи кой знае какви грешки в тактиката, отчасти, защото Мълин днес просто няма ден.

Крайният резултат е 102:95 за Демоните. Печелиш три точки.
Запиши това и после отиди на [242](#).

242

Първата четвърт мина. Сега е време да определиш как се е представил „Торменто Диймънс“ в нея.

Събери спечелените в петте мача точки. После виж „Таблица за определяне на резултатите от изиграната четвърт“. В нея ще видиш колко победи си спечелил в изиграната четвърт, колко загуби си допуснал и какъв е процентът ти в зависимост от спечелените точки. Например, ако си спечелил 7 или 8 точки, ти имаш 9 победи, 13 загуби и 40,9%, а ако си спечелил повече от 14 точки, имаш 20 победи, 2 загуби и 90,0%.

След като определиш резултата си от изиграната четвърт, отиди в таблицата „[Резултати от редовния сезон](#)“ и го попълни. После отиди на [243](#).

243

Начинът, по който ще играеш мачовете си през втората четвърт, ще бъде по-различен. Понякога решаващо значение за изхода на някоя среща е информацията, която притежаваш за противника. Ако си наясно с неговите силни и слаби страни, ще можеш да го победиш, дори без да имаш по-добър отбор, а само с тактика. Обратният случай също е в сила.

За всеки от петте съперника ще бъдеш подложен на тест. Правилните отговори ще ти носят точки и в зависимост от тях ще се определя как са се справили Демоните в съответната среща. Подробни указания ще получиш в процеса на играта.

Избери сам — [244](#) или [245](#).

244

Първият противник през тази четвърт са Атланта Хокс. Долу са дадени въпросите, на които трябва да отговориш. Отбележи по някакъв

начин избрания от теб отговор. Можеш да го направиш на отделен лист или да драскаш по книгата — както решиш.

1. Как се казва залата на Атланта?
а) „Атланта Стейдиъм“ б) „Омни“
 2. Коя е слабата им страна?
а) защитата б) нападението
 3. В какво е силата на Доминик Уилкинс?
а) защита б) стрелба в) аистенции
 4. Центърът Кевин Уилис е:
а) слаб б) средна работа в) силен
 5. В какво е силата на гарда Муки Блейлок?
а) аистенции б) стрелба
 6. С каква защита ще започнеш мача?
а) плътна б) обикновена
 7. Коя е мощната страна на Ястребите?
а) тройките б) борбата под коша в) бързите проходи
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **246**.

245

Първият противник през тази четвърт са Бостън Селтикс. Долу са дадени въпросите, на които трябва да отговориш. Отбележи по някакъв начин избрания от теб отговор. Можеш да го направиш на отделен лист или да драскаш върху книгата — както решиш.

1. Кое е слабото място на Келтите?
а) тройките б) резервната скамейка в) стрелбата от разстояние
2. Кое е мощното място на Келтите?
а) центърът б) възрастта в) стрелбата от разстояние
3. Коя е мощната линия в отбора?
а) гардовете б) крилата в) центърът
4. Как се казва залата на Келтите?
а) „Бостън Гардън“ б) „Бостън Аrena“
5. По кой показател гардът Шърман Дъглас е на второ място в десетката на най-добрите?
а) тройки б) аистенции

6. В края на мача падаш с две точки. Остават 8 секунди и топката е в гарда на Келтите Дий Браун. Какво ще посъветваш играчите си?

а) да го фаулират б) да се опитат да пресекат паса му

7. Как са Бостън в борбата под коша?

а) по-скоро добре б) по-скоро зле

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [252](#).

246

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

1. а) — 0 т. б) — 1 т.

2. а) — 2 т. б) — 0 т.

3. а) — 3 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

4. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 3 т.

5. а) — 2 т. б) — 0 т.

6. а) — 2 т. б) — 0 т.

7. а) — 3 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на [247](#). Ако си събрали от 4 до 7 точки, отиди на [248](#). Ако си събрали от 8 до 10 точки, отиди на [249](#). Ако си събрали от 11 до 13 точки, отиди на [250](#). Ако си събрали повече от 13 точки, отиди на [251](#).

247

Крайният резултат е 98:113 за Атланта. Ястрембите не дават никакъв шанс на своя противник. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — [258](#) или [259](#).

248

Крайният резултат е 100:105 за Атланта. Изходът на мача се решава едва в последната минута, когато Кевин Уилис отбелязва три

последователни коша. Печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **260**.

249

Крайният резултат е 108:106 за Демоните, които успяват да се доберат до победата с малко късмет. Печелиш две точки. Запиши това и после избери **259** или **260**.

250

Крайният резултат е 118:110 за Демоните, които успяват да поведат в началото с десетина точки и удържат преднината си. Печелиш три точки. Запиши това и после избери **258** или **260**.

251

Крайният резултат е 110:97 за Демоните, които направо разгромяват съперниците си. Печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на **259**.

252

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

1. а) — 3 т. б) — 1 т. в) — 0 т.
2. а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 3 т.
3. а) — 0 т. б) — 3 т. в) — 1 т.
4. а) — 1 т. б) — 0 т.
5. а) — 0 т. б) — 2 т.
6. а) — 0 т. б) — 2 т.
7. а) — 0 т. б) — 2 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на [253](#). Ако си събрали от 4 до 7 точки, отиди на [254](#). Ако си събрали от 8 до 10 точки, отиди на [255](#). Ако си събрали от 11 до 13 точки, отиди на [256](#). Ако си събрали повече от 13 точки, отиди на [257](#).

253

Крайният резултат е 92:113 за Келтите, които показват, че дните на голямата им слава не са безвъзвратно отминали. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — [258](#) или [259](#).

254

Крайният резултат е 98:105 за Келтите. Центърът им, Робърт Периш, прави много силна последна част, отбелязва 16 точки, прави 3 чадъра и четири забивания, овладява 9 отскочили топки и дава победата на своя отбор. Печелиш една точка. Запиши това и после избери — [259](#) или [260](#).

255

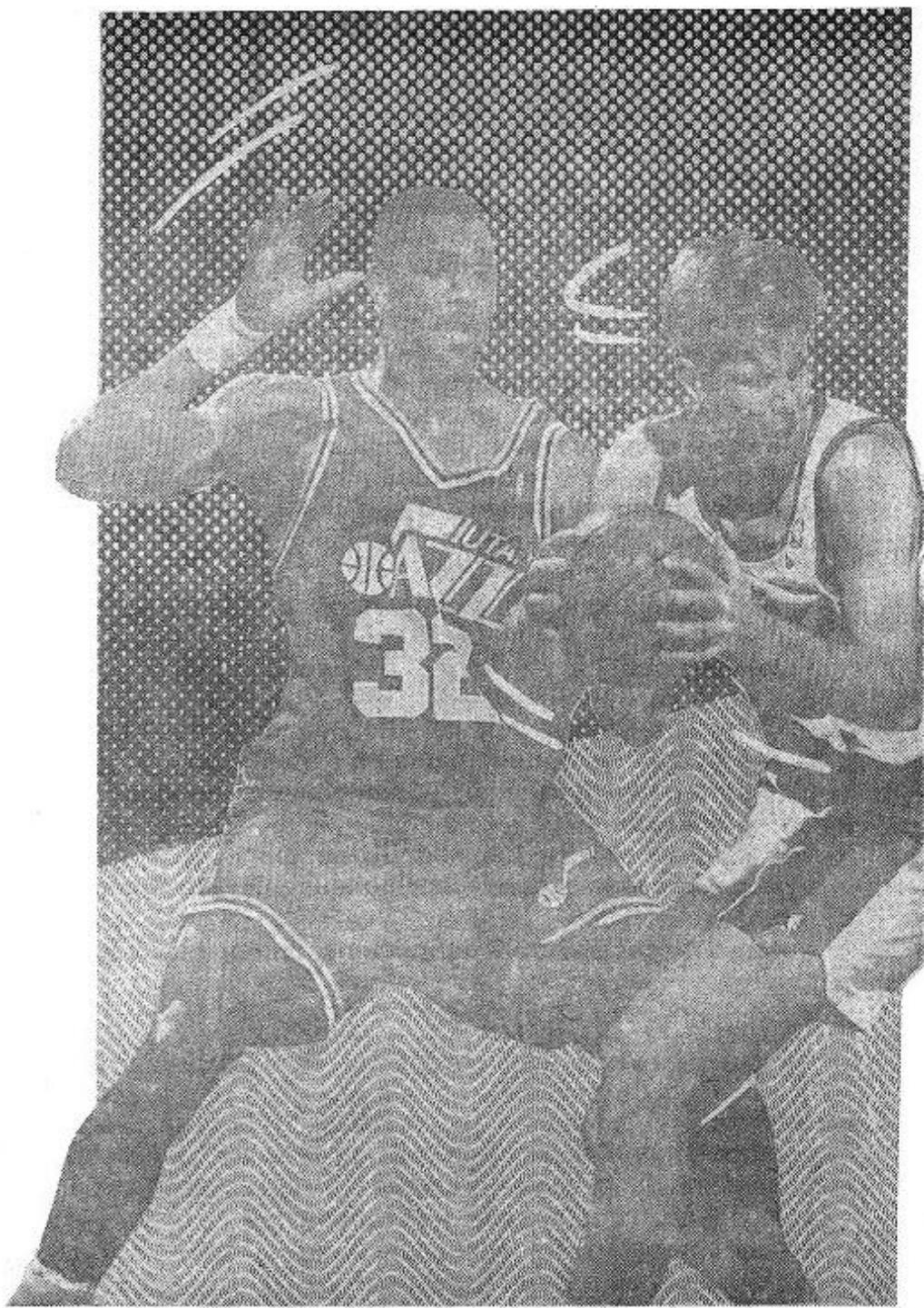
Крайният резултат е 104:101 за Демоните, които успяват да се доберат до победата с малко късмет. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — [258](#) или [259](#).

256

Крайният резултат е 101:93 за Демоните, които вземат преднина в третата част и успяват да я удържат. Печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [258](#).

257

Крайният резултат е 118:106 за Демоните, които направо разгромяват прочутия си противник и намекват, че имат сериозни претенции за първото място в НБА. Печелиш четири точки. Запиши това и после избери — **258** или **260**.



258

Идва ред на Джазмените от мормонския град. В редиците им блестят звездите Джон Стоктън, Джеф Малоун и Карл Малоун. Ето и въпросите, на които трябва да отговориш:

1. В кои линии е силата на Юта?
 - а) гардовете и центъра б) гардовете и крилата в) крилата и центъра
2. Какъв играч е Карл Малоун?
 - а) добър б) средна работа в) много добър
3. В какво е силата на Джон Стоктън?
 - а) стрелбата б) аистенциите
4. Каква е средната възраст на отбора?
 - а) ниска б) нормална в) висока
5. Как се казва залата им?
 - а) „Делта Център“ б) „Арко Арена“
6. От кой град са Юта Джаз?
 - а) Юта б) Солт Лейк Сити в) Минеаполис
7. С какво са опасни Джазмените?
 - а) тройките б) стрелбата в) центъра
8. Кой е треньор на Юта?
 - а) Джордж Карол б) Джери Слоун
9. Каква тактика ще избереш в нападение?
 - а) атаки през центъра с много играчи б) завършване с центъра

Когато отговориш на въпросите, отиди на **261**.

259

Идва ред на „Индиана Пейсърс“ — един отбор без много звезди, но достатъчно силен да се бори за място в плейофите, без да изглежда смешен. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

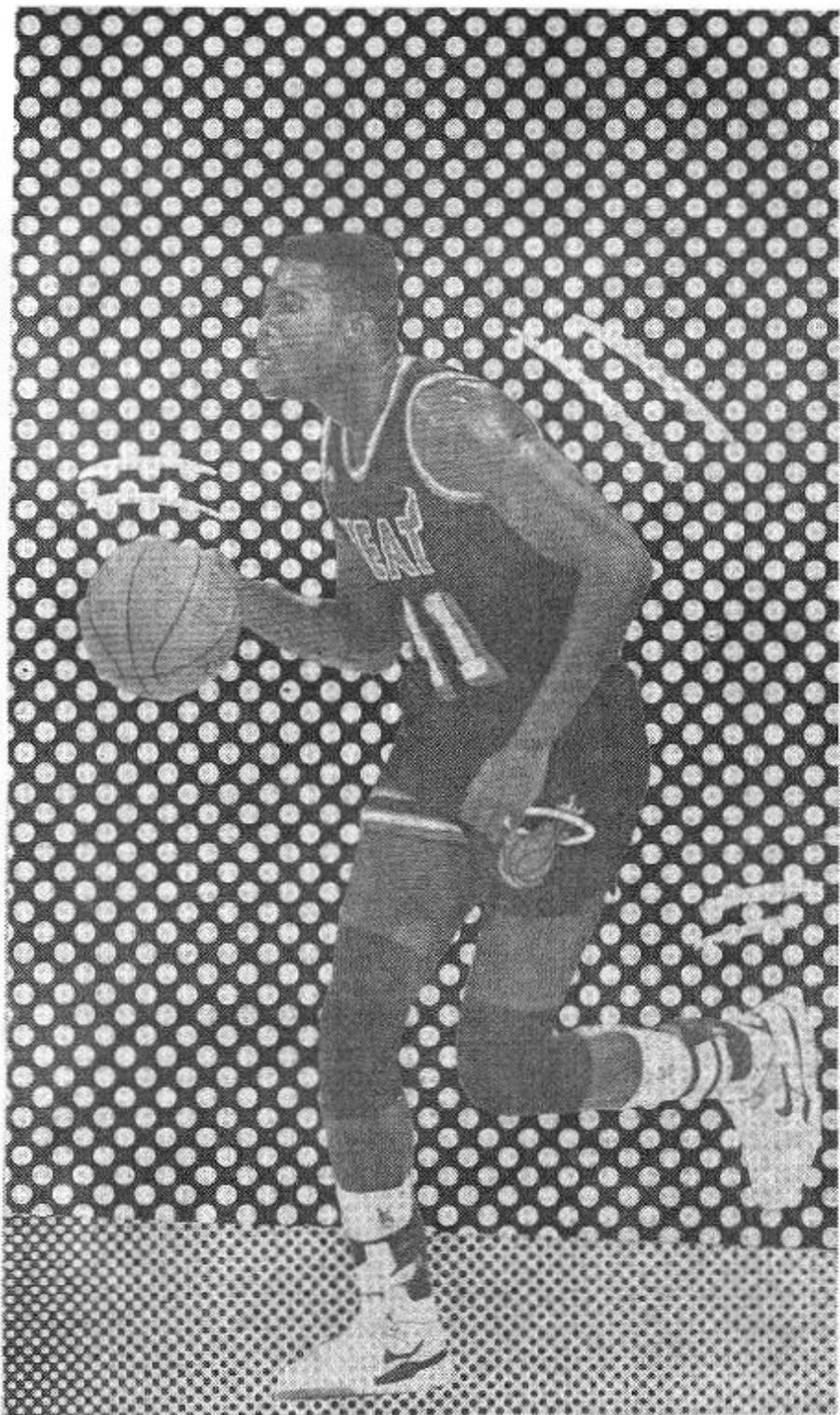
1. Къде е силата им?
 - а) в защита б) в нападение
2. Каква защита ще използваш?
 - а) плътна б) обикновена

3. С какво са опасни?
а) центъра б) индивидуални пробиви в) стрелба
 4. Какъв играч е Риджи Милър?
а) средна работа б) добър в) много добър
 5. Как се казва залата им?
а) „Маркет Скуеър Арена“ б) „Оубърн Хилс Палас“
 6. Каква тактика ще избереш в нападение?
а) бавно разиграване б) завършване с центъра в) далечна стрелба
 7. С какво е опасен Детлеф Щремпф?
а) стрелба от средно разстояние б) аистенции в) тройки
- Когато отговориш на въпросите, отиди на **267**.

260

Идва ред на Горещите от Маями. Тези момчета са се лишили от удоволствието да се излежават по цял ден по плажовете на Флорида и се опитват да играят сносен баскетбол. Понякога им се отдава да огорчат дори фаворитите. Ето въпросите, на които трябва да отговориш?

1. Коя е слабата страна на отбора?
а) защитата б) нападението
 2. Какъв играч е Рони Шейкъли?
а) слаб б) средна работа в) силен
 3. С какво са опасни?
а) бързи проходи б) индивидуални пробиви.
 4. В какво е силата на гарда Стив Смит?
а) аистенциите б) тройките в) индивидуалните пробиви
 5. Как се казва залата на Маями?
а) „Маями Арена“ б) „Маями Колизеум“ в) „Маями Стейдиъм“
 6. Какъв играч е Глен Райс?
а) средна работа б) добър в) много добър
 7. Кой е треньор на Маями?
а) Лени Уилкинс б) Кевин Лоъри
- Когато отговориш на въпросите, отиди на **273**.



261

131

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

1. а) — 3 т. б) — 2 т. в) — 0 т.
2. а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 3 т.
3. а) — 0 т. б) — 2 т.
4. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 3 т.
5. а) — 1 т. б) — 0 т.
6. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.
7. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 3 т.
8. а) — 0 т. б) — 1 т.
9. а) — 2 т. б) — 0 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на **262**. Ако си събрали от 4 до 7 точки, отиди на **263**. Ако си събрали от 8 до 10 точки, отиди на **264**. Ако си събрали от 11 до 13 точки, отиди на **265**. Ако си събрали повече от 13 точки, отиди на **266**.

262

Крайният резултат е 93:111 за мормоните. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — **279** или **280**.

263

Крайният резултат е 94:101 за мормоните, които охлаждат амбициите ти за плейофите. Печелиш една точка. Запиши това и после избери — **279** или **280**.

264

Крайният резултат е 103:101 за Демоните. В един резултатен мач пропускът на Стоктън от линията за три точки само секунда преди края ти носи още една победа. Печелиш две точки. Запиши това и после избери **279** или **280**.

265

Крайният резултат е 113:103 за Демоните, крито натрупват преднина от десетина точки през третата част и успяват да я запазят до края. Печелиш три точки. Запиши това и после избери — [279](#) или [280](#).

266

Крайният резултат е 120:102 за Демоните, които защитават претенциите си за място в плейофите. Печелиш четири точки. Запиши това и после избери — [279](#) или [280](#).

267

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

1. а) — 0 т. б) — 2 т.
2. а) — 2 т. б) — 0 т.
3. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 3 т.
4. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 3 т.
5. а) — 1 т. б) — 0 т.
6. а) — 0 т. б) — 3 т. в) — 1 т.
7. а) — 2 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на [268](#). Ако си събрали от 4 до 7 точки, отиди на [269](#). Ако си събрали от 8 до 10 точки, отиди на [270](#). Ако си събрали от 11 до 13 точки, отиди на [271](#). Ако си събрали повече от 13 точки, отиди на [272](#).

268

Крайният резултат е 95:108 за Индиана. През целия мач Демоните не показват с нищо, че заслужават място в плейофите. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — [279](#) или [280](#).

269

Крайният резултат е 97:104 за Индиана. Печелиш една точка.
Запиши това и после отиди на **279**.

270

Крайният резултат е 106:105 за Демоните, които успяват да поведат с петнайсет точки в третата част, но после настъпва отпускане и само късметът спасява победата. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **279** или **280**.

271

Крайният резултат е 109:104 за Демоните, които още в началото повеждат с осем точки и удържат преднината си. Печелиш три точки.
Запиши това и после избери — **279** или **280**.

272

Крайният резултат е 121:108 за Демоните, които демонстрират невероятна игра и набързо сломяват съпротивата на съперника си. Печелиш четири точки. Запиши това и после избери — **279** или **280**.

273

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

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

4. а) — 1 т. б) — 3 т. в) — 0 т.
5. а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.
6. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 3 т.
7. а) — 0 т. б) — 1 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на [274](#). Ако си събрали от 4 до 7 точки, отиди на [275](#). Ако си събрали от 8 до 10 точки, отиди на [276](#). Ако си събрали от 11 до 13 точки, отиди на [277](#). Ако си събрали повече от 13 точки, отиди на [278](#).

274

Крайният резултат е 93:108 за Маями. Полуостров Флорида се оказва негостоприемен за Демоните. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — [279](#) или [280](#).

275

Крайният резултат е 95:102 за Маями. Глен Райс прави невероятен мач, вкарва 42 точки и слага край на кризата, обхванала отбора преди тази среща. Печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [280](#).

276

Крайният резултат е 107:106 за Демоните, които успяват да проведат успешна атака в последните осем секунди и да измъкнат победата под носа на флоридци. Печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [279](#).

277

Крайният резултат е 106:100 за Демоните, които успяват да решат мача в своя полза в началото на четвъртата част с три последователни

тройки. Печелиш три точки. Запиши това и после избери — **279** или **280**.

278

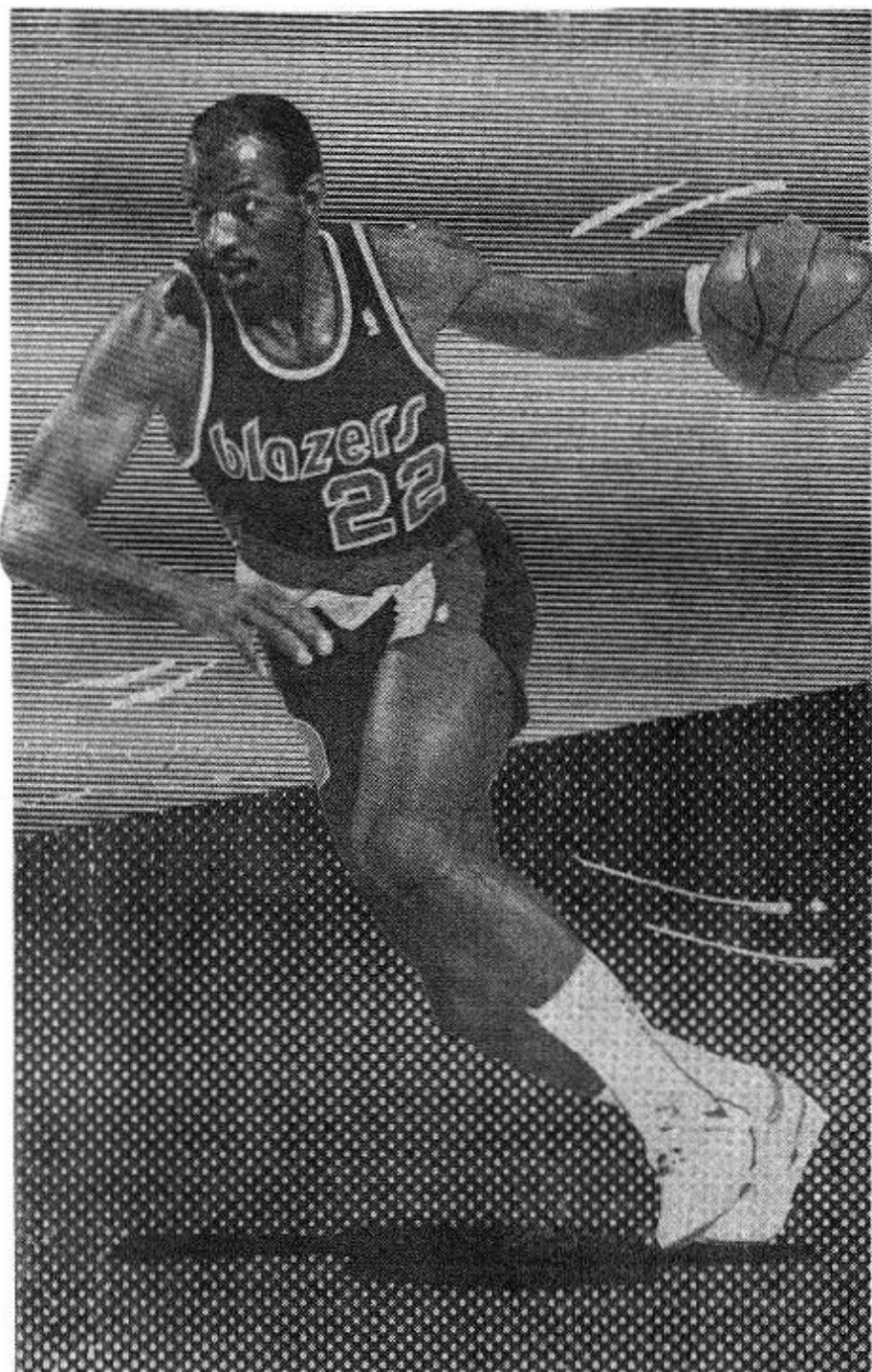
Крайният резултат е 112:98 за Демоните. Климатът на полуостров Флорида се оказва благоприятен за тях и Торменто бързо взема преднина от тринайсет точки, която се запазва до края на мача. Печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на **280**.

279

Пионерите от Портланд са корав отбор, в който блести звездата на Клайд Дрекслер. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Имат ли борец под коша?
a) да б) не
2. Как се казва треньорът им?
a) Джордж Карол б) Рик Аделман
3. Каква е резервната им скамейка?
a) къса б) нормална в) дълга
4. В какво е силата на Тери Портър?
a) асистенциите б) стрелбата от средно разстояние в) тройките
5. Как се казва залата на Портланд?
a) „Омни“ б) „Мемориал Колизеум“
6. Какъв играч е центърът Клиф Робинсън?
a) слаб б) среден в) силен
7. С каква скорост играят?
a) бързо б) бавно
8. На какъв пост играе Клайд Дрекслер?
a) гард б) крило в) център
9. В какво е силата на гарда Стригланд?
a) в асистенциите б) в стрелбата

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **281**.



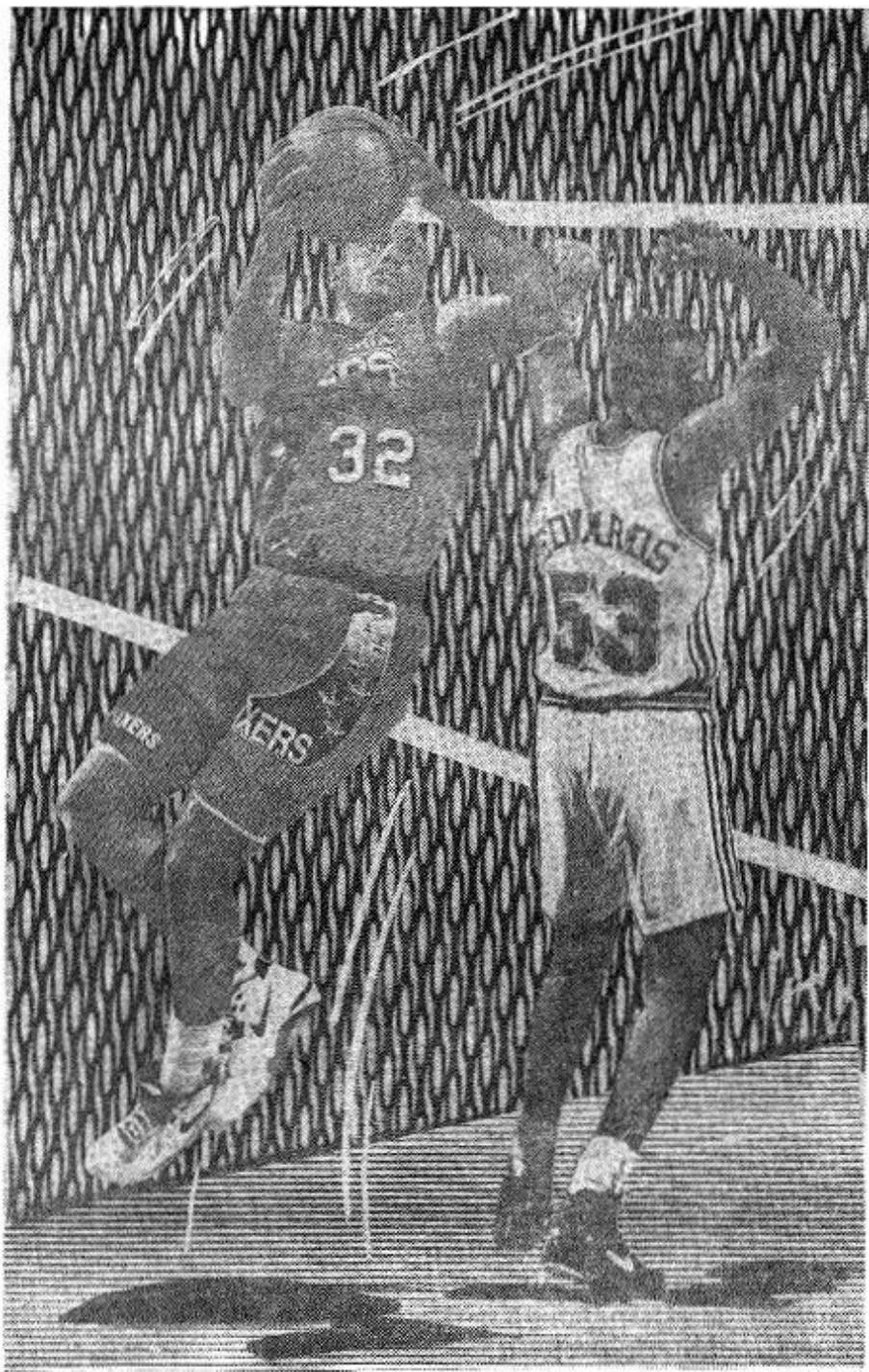
280

Изправяш се срещу бившия отбор на Чарлс Баркли — Филаделфия. Те са доста слаб отбор след неговото напускане, но това

не означава, че са съвсем безобидни. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Къде е силата им?
a) в гардовете б) в крилата в) в центъра
2. Каква е резервната им скамейка?
a) къса б) средна в) дълга
3. Какъв е центърът Ендрю Ланг?
a) слаб б) средна работа в) силен
4. Как се казва залата им?
a) „Спектрум“ б) „Мидоулендс Аrena“

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



281

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

1. а) — 0 т. б) — 2 т.
2. а) — 0 т. б) — 1 т.
3. а) — 3 т. б) — 1 т. в) — 0 т.
4. а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 3 т.
5. а) — 0 т. б) — 1 т.
6. а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.
7. а) — 2 т. б) — 0 т.
8. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.
9. а) — 2 т. б) — 0 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на **282**. Ако си събрали от 4 до 7 точки, отиди на **283**. Ако си събрали от 8 до 10 точки, отиди на **284**. Ако си събрали от 11 до 13 точки, отиди на **285**. Ако си събрали повече от 13 точки, отиди на **286**.

282

Крайният резултат е 93:104 и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **292** или **293**.

283

Крайният резултат е 102:106 и печелиш една точка. Запиши това и после избери **293** или **294**.

284

Крайният резултат е 107:106 за Демоните. Клайд Дрекслер излиза пет минути преди края на четвъртата част за шест лични нарушения и отборът му не успява да компенсира отсъствието му. Печелиш две точки. Запиши това и после избери **292** или **294**.

285

Крайният резултат е 110:99 за Демоните и печелиш три точки.
Запиши това и после избери — **293** или **294**.

286

Крайният резултат е 113:94 за Демоните, които успяват да неутрализират силните страни на Пионерите и да наложат своята игра.
Печелиш четири точки. Запиши това и после избери — **292** или **294**.

287

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

1. а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.
2. а) — 2 т. б) — 1 т. в) — 0 т.
3. а) — 2 т. б) — 0 т. в) — 0 т.
4. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си събрал от 0 до 2 точки, отиди на **288**. Ако си събрал 3 или 4 точки, отиди на **289**. Ако си събрал 5 или 6 точки, отиди на **290**. Ако си събрал 7 точки, отиди на **291**.

288

Крайният резултат е 93:103 за Филаделфия. Демоните играят безобразно слабо — личи си, че са подценели противника, а на всичко отгоре и твоите указания преди мача се оказват погрешни. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — **292** или **293**.

289

Крайният резултат е 95:98 за Филаделфия и печелиш една точка.
Запиши това и после избери — **292** или **293**.

290

Крайният резултат е 105:102 за Демоните, които подценяват противника, но благодарение на твоите указания компенсират тази грешка и постигат победа. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — [292](#) или [294](#).

291

Крайният резултат е 107:96 за Демоните, които не оставят никакви шансове на своите противници. Не бива да се пренебрегва и твойт принос за победата — указанията ти преди мача са много точни. Печелиш три точки. Запиши това и после избери — [293](#) или [294](#).

292

Този път Езерняците от Лос Анжелос ще се опитат да ти бръкнат в здравето. Дори без Меджик Джонсън те си остават голям отбор, който трудно може да се преобри за титлата, но би могъл да победи всеки от кандидатите за нея. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Коя е силната им страна?
а) защитата б) нападението
2. Каква е средната възраст на отбора?
а) ниска б) висока
3. В какво е силата на гарда Сидейл Трит?
а) тройките б) аистенциите
4. Как се казва залата им?
а) „Форум“ б) „Мемориал Аrena“
5. Каква защита ще избереш?
а) плътна б) обикновена
6. Имат ли изявен борец под коша?
а) да б) не
7. Как се казва треньорът им?
а) Ранди Пфуни б) Рик Аделман

8. С каква скорост ще играеш?
а) бавно б) бързо
9. Опитен състав ли са?
а) да б) не
10. Силни ли са в борбата под коша?
а) да б) не

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **295.**

293

Гостуваш в Лос Анжелос на Клипърс. Те не са сред фаворитите, но е почти сигурно, че ще намерят място в плейофите, което означава, че не бива да ги подценяваш. Ето и въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Коя е звездата им?
а) Клайд Дрекслер б) Дани Менинг в) Рон Харпър
 2. В какво е силата на гарда Марк Джексън?
а) асистенциите б) стрелбата
 3. В какво е силата на гарда Рон Харпър?
а) асистенциите б) стрелбата в) тройките
 4. На какъв пост играе Дани Менинг?
а) гард крило в) център
 5. Ако имаш един много добър защитник, към кого би го прикрепил?
а) Рон Харпър б) Дани Менинг в) Марк Джексън
 6. Имат ли борец под коша?
а) да б) не.
 7. Как се казва залата им?
а) „Мемориал Арена“ б) „Мемориал Колизеум“
 8. Имат ли силен център?
а) да б) не
 9. Как се казва треньорът им?
а) Лари Браун б) Дон Нелсън
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **301.**

294

Твой противник са златотърсачите от Денвър, които се заканват, че ще превивееш неприятни часове в залата им. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. С каква скорост играят?
a) бързо б) бавно
2. Каква защита е добре да се приложи?
a) плътна б) обикновена
3. Как се казва залата им?
a) „Макникълс Спортс Арена“ б) „Мемориал Колизеум“
4. Каква да бъде тактиката в нападение?
a) бързи проходи и далечна стрелба б) атаки през центъра и бавно изнасяне на топката в) стрелба и атаки през центъра

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **307**.



295

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

1. а) — 2 т. б) — 0 т.
2. а) — 0 т. б) — 2 т.
3. а) — 0 т. б) — 2 т.
4. а) — 1 т. б) — 0 т.
5. а) — 2 т. б) — 0 т.
6. а) — 2 т. б) — 0 т.
7. а) — 1 т. б) — 0 т.
8. а) — 0 т. б) — 2 т.
9. а) — 1 т. б) — 0 т.
10. а) — 0 т. б) — 2 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на **296**. Ако си събрали от 4 до 7 точки, отиди на **297**. Ако си събрали от 8 до 11 точки, отиди на **298**. Ако си събрали от 12 до 15 точки, отиди на **299**. Ако си събрали повече от 15 точки, отиди на **300**.

296

Крайният резултат е 94:112 за Лейкърс. Основната причина за краха на Демоните са указанията, които им даваш от пейката. Закономерно специалистите те обявяват за най-слаб треньор на месеца. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

297

Крайният резултат е 97:103 за Лейкърс, които показват по-грамотна игра и закономерно печелят. Печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **312**.

298

Крайният резултат е 107:105 за Демоните и печелиш две точки. През целия мач играта е равностойна, но късметът се усмихва на теб. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

299

Крайният резултат е 110:104 за Демоните, които правят много силна трета част, вземат добра преднина и я удържат без особени трудности. Печелиш три точки. Запиши това и после избери — [312](#) или [313](#).

300

Крайният резултат е 112:93 за Демоните, които още в първата част пречупват волята на съперниците си и налагат своето виждане за играта. Печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [313](#).

301

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

1. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.
2. а) — 2 т. б) — 0 т.
3. а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 3 т.
4. а) — 0 т. б) — 1 т. в) — 0 т.
5. а) — 1 т. б) — 3 т. в) — 0 т.
6. а) — 0 т. б) — 2 т.
7. а) — 1 т. б) — 0 т.
8. а) — 0 т. б) — 2 т.
9. а) — 1 т. б) — 0 т.

Ако си съbral от 0 до 3 точки, отиди на [302](#). Ако си съbral от 4 до 7 точки, отиди на [303](#). Ако си съbral от 8 до 10 точки, отиди на [304](#). Ако си съbral от 11 до 13 точки, отиди на [305](#). Ако си съbral повече от 13 точки, отиди на [306](#).

302

Крайният резултат е 97:117 за Клипърс. Основната причина за загубата са слабите ти тактически решения. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

303

Крайният резултат е 101:104 за Клипърс, които показват по-грамотна игра и закономерно печелят. Печелиш една точка. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

304

Крайният резултат е 106:105 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

305

Крайният резултат е 110:105 за Демоните, които изиграват много силна трета част и грабват победата. Печелиш три точки. Запиши това и после отиди на **313**.

306

Крайният резултат е 112:99 за Демоните, които още в първата част потискат съперниците си, обезвреждат силните им страни и налагат своята игра. Специалистите са единодушни, че твоите правилни тактически решения са били в основата на голямата победа. Печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на **312**.

307

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

1. а) — 2 т. б) — 0 т.
2. а) — 0 т. б) — 2 т.
3. а) — 1 т. б) — 0 т.
4. а) — 3 т. б) — 0 т. в) — 1 т.

Ако си събрал 0 или 2 точки, отиди на **308**. Ако си събрал 3 или 4 точки, отиди на **309**. Ако си събрал 5 или 6 точки, отиди на **310**. Ако си събрал повече от 6 точки, отиди на **311**.

308

Крайният резултат е 95:105 за Денвър, които показват, че никой не бива да ги подценява. Погрешните ти указания довеждат до тази загуба. Не печелиш точки. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

309

Крайният резултат е 97:99 за Денвър, които успяват да се доберат до победата в последните три минути, когато четирима от титулярната петица на Демоните напускат играта за шест лични нарушения. Печелиш една точка. Запиши това и после избери **312** или **313**.

310

Крайният резултат е 106:102 за Демоните, които в началото подценяват противника, но изиграват много силна четвърта част и грабват победата. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

311

Крайният резултат е 112:91 за Демоните, които подхождат сериозно към мача и подпомогнати от твоите указания, лесно побеждават. Печелиш четири точки. Запиши това и после избери — **312** или **313**.

312

Последният мач на Демоните от втората четвърт е срещу Детройт. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. В какво е силата на Денис Родман?
a) в борбата под коша б) в стрелбата
2. Каква е средната възраст на отбора?
a) ниска б) средна в) висока
3. Кой е треньор на „Детройт Пистънс“?
a) Рон Родстейн б) Боб Хил
4. На какъв пост играе Айзия Томас?
a) гард б) крило в) център
5. Какъв играч е Бил Ламбиър?
a) слаб б) средна работа в) силен
6. Вярно ли е, че Джо Дюмарс е отличен пазач на стрелци?
a) да б) не

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **314**.

313

Последният мач на Демоните от втората четвърт е срещу сравнително слабия отбор на Сакраменто Кингс. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Коя е слабата им страна?
a) защитата б) нападението
2. Как се казва залата им?
a) „Мемориал Арена“ б) „Арко Арена“
3. Вярно ли е, че са силни в борбата под коша?
a) да б) не
4. Опитен отбор ли са?

а) да б) не

5. Как се казва треньорът на Кралете?

а) Гари Джийн б) Дан Айсъл

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **319**.

314

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

1. а) — 2 т. б) — 0 т.

2. е) — 0 т. б) — 1 т. в) — 3 т.

3. а) — 1 т. б) — 0 т.

4. а) — 1 т. б) — 0 т. в) — 0 т.

5. а) — 0 т. б) — 2 т. в) — 0 т.

6. а) — 2 т. б) — 0 т.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, отиди на **315**. Ако си събрали от 4 до 6 точки, отиди на **316**. Ако си събрали от 7 до 9 точки, отиди на **317**. Ако си събрали повече от 9 точки, отиди на **318**.

315

Крайният резултат е 98:106 за Буталата от Детройт и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на **324**.

316

Крайният резултат е 99:102 за Детройт. Мачът е много нервен и в самия му край не успяваш да сдържиш емоциите си при едно неправилно според теб съдийско отсъждане. Детройт получават правото да изпълнят два наказателни удара и след това да изнесат топката отстрани. Това дава възможност на Айзия да вика двата фала и една тройка, с което решава изхода на мача. Печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **324**.

317

Крайният резултат е 104:101 за Демоните, които успяват да опазят Айзия и да заличат мощта на Родман в борбата под коша. Печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [324](#).

318

Крайният резултат е 105:96 за Демоните, които от самото начало на мача диктуват темпото и налагат своята игра. Специалистите са единодушни, че правилните ти указания са допринесли много за победата. Печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [324](#).

319

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

1. а) 0 т. б) 2 т.
2. а) 0 т. б) 1 т.
3. а) 0 т. б) 2 т.
4. а) 0 т. б) 1 т.
5. а) 1 т. б) 0 т.

Ако си съbral 0 или 1 точки, отиди на [320](#). Ако си съbral 2 или 3 точки, отиди на [321](#). Ако си съbral 4 или 5 точки, отиди на [322](#). Ако си съbral повече от 5 точки, отиди на [323](#).

320

Крайният резултат е 95:104 за Кралете от Сакраменто. Погрешните ти указания са главната причина за този срамен погром. Не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [324](#).

321

Крайният резултат е 97:99 за Кралете от Сакраменто. В последните секунди те имат голям късмет, но това не е оправдание за теб, защото указанията ти преди мача са главната причина за загубата. Печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [324](#).

322

Крайният резултат е 106:100 за Демоните, които започват мача отпуснато и до края не могат да навлязат в ритъм, но класата им е доста по-голяма от тази на Сакраменто и това се оказва достатъчно за победата. Печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [324](#).

323

Крайният резултат е 105:83 за Демоните. Те са по-класният състав и не оставят никакви шансове на противниците си. Печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [324](#).

324

Половината от редовния сезон вече е история. Време е да определиш резултата на „Торменто Диймънс“ от втората четвърт.

Събери спечелените в петте мача точки и след това виж таблицата за определяне на резултата от изиграната четвърт. Начинът, по който става това, е същият, както и за първата четвърт. След това попълни в таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“ своя резултат от втората четвърт. После отиди на [325](#).

325

Начинът, по който ще се играят срещите през третата четвърт, е абсолютно същият, както и през първата. Но съперниците ти са по-лесни, а ако имаш късмет, ще вземеш много лесни точки.

Избери — [326](#) или [331](#).

326

В Ада на Демоните пристигат каубоите от Далас — най-известните точкодарители в асоциацията. Тренъорът им Харт се опитва да изглежда оптимист, но изобщо не му се отдава. Играчите също имат вид на преждевременно отказали се от всякакви надежди.

Трябва да избереш тактиката в нападение, съобразявайки се с качествата на противника. Ако избереш бързата игра, отиди на [328](#). Ако предпочтеш бавните разигравания, отиди на [327](#).

327

Явно си от хората, които обичат да си играят със съдбата и щастието. Срещу неопитен тим като Далас е просто задължително да играеш бързо, за да ги объркаш и да не им дадеш време да се окопитят, но ти решаваш да им дадеш известен шанс и да направиш мача интересен.

Сам избери — [329](#) или [330](#).

328

Бързата игра обърква неопитните каубои и ги хвърля в паника, която не ги напуска до края на мача. Гледаш хаоса, който цари в играта им и благодариш на съдбата, че не си тихен треньор.

Крайният резултат е 124:78 за Демоните и това е най-малкото, което Мустангите от Далас заслужават. Печелиш три точки. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

329

Даде шанс на противника, но той не го използва, с което Мустангите доказаха, че в момента са безобразно слаби.

Крайният резултат е 113:91 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после избери — [341](#) или [352](#).

330

Срам и позор за треньора на Демоните! Ако не беше и президент на клуба, непременно щеше да бъдеш уволнен. В същия ден се играят два големи мача, но победата на Далас като гост става тема номер едно в спортните коментари и специалистите отделят голямо внимание на погрешната тактика, избрана от треньора на Торменто.

Крайният резултат е 101:104 за Мустангите от Далас и не печелиш точки. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

331

В Ада на Демоните пристигат Стършелите от Шарлот. Купил ли си тяхната звезда Алонзо Морнинг?

Ако си купил Морнинг, отиди на [334](#). В противен случай, отиди на [332](#).

332

Алън Бристоу е оптимист за крайния изход от срещата и надеждите му съвсем не изглеждат необосновани, като се има предвид, че Морнинг играе много силно напоследък.

Трябва да вземеш важно тактическо решение в нападение за борбата под коша. Ако решиш да се хвърлиш в борбата, отиди на [333](#). Ако прецениш, че трябва да играеш малко по-предпазливо, пазейки се от бързи проходи, отиди на [335](#).

333

Сам реши да мериш сили в компонент на играта, който е основен за Шарлот. Морнинг и Лари Джонсън са отлични борци, но може би все пак си преценил правилно положението? Да видим!

Ако имаш двама борци или ако оценката ти за борба под коша е по-голяма от 35, отиди на [336](#). В противен случай отиди на [337](#).

334

Продажбата на Морнинг е грешка в трансферната политика на Шарлот. Те сигурно си имат съображения, но това изобщо не те интересува. Важното е, че Морнинг прави страшен мач и смачква бившите си сътборници. Крайният резултат е 113:98 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

335

Абсолютно правилно! Морнинг и Лари Джонсън са отлични борци и съвсем не е разумно да оспорваш господството им под коша, вместо да неутрализираш бързите им проходи.

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 135, отиди на [338](#). Ако е по-малка от 125, отиди на [340](#). Ако е между 125 и 135, отиди на [339](#).

336

В крайна сметка се оказва, че имаш право. Морнинг и Джонсън почти изгубват борбата под коша и само на моменти са равностойни, което води до съкрушителна загуба за Шарлот.

Крайният резултат е 112:97 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

337

Всяка глупост се наказва, твоята също. Крайният резултат е 98:110 за Стършелите и не печелиш точки, а публиката напуска недоволна Ада. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

338

Демоните са в страхотна форма и направо размазват Стършелите по стените на Ада. Крайният резултат е 114:99 за тях и печелиш три точки. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

339

След редица драматични обрati Демоните побеждават с 99:97 и хвърлят в екстаз запалянковците си. Печелиш две точки. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

340

В един тежък и изпълнен с драматизъм мач Стършелите успяват да ужилят лошо Демоните и да хвърлят запалянковците в Ада в жестоко разочарование. Крайният резултат е 97:106 за Шарлот и печелиш една точка. Запиши това в таблицата за резултатите от третата четвърт и после избери — [341](#) или [352](#).

341

Следващият противник е отборът на Ню Джърси Нетс, които гостуват в Ада с надеждата да подобрят процента си. Чък Дейли е един от големите треньори на последното десетилетие, в отбора му играе виртуозът Дражен Петрович, а също и няколко други добри играчи.

Имаш ли в състава си Марк Прайс или Тери Портър? Ако отговорът е да, отиди на [342](#). В противен случай отиди на [343](#).

342

За щастие притежаваш отличен защитник, който да озапти таланта на Дражен и да го вика в поносими граници, с което мощта на Джърси в нападение спада значително.

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 155, отиди на [344](#). Ако е по-малка от 125, отиди на [346](#). Ако е между 125 и 155, отиди на [345](#).

343

Дражен твори чудеса и ти нямаш играч, който да го озапти. За да победиш, ще трябва да играеш страхотно в нападение.

Трябва да вземеш важно тактическо решение. Ако построиш играта си така, че всичко да зависи от изхода на борбата за отскочили топки, отиди на [347](#). Ако предпочетеш завършването с центъра, отиди на [348](#).

344

Аргументите на Джърси бързо се изчерпват и те слагат оръжие. Крайният резултат е 113:98 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери [353](#) или [366](#).

345

В тежък и оспорван мач късметът на Демоните се налага над магията на Дражен Петрович и Торменто побеждава с 99:98. Печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [353](#).

346

Нападенията на двета отбора изнемогват и това се отразява на крайния резултат — 87:89 за Джърси. Печелиш една точка. Запиши това и после избери — **353** или **366**.

347

Виж оценката си за борба под коша и прибави към нея по десет точки за всеки борец, който имаш в отбора си. Ако резултатът е по-голям от 45, отиди на **349**. Ако е по-малък от 35, отиди на **351**. Ако е между 35 и 45, отиди на **350**.

348

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-голяма от 85, отиди на **349**. Ако е по-малка от 75, отиди на **351**. Ако е между 75 и 85, отиди на **350**.

349

В този мач защитите издъхват и всичко се решава от мощта в нападение. За щастие твоето се оказва по-силно и твоите тактически решения допринасят за успеха. Крайният резултат е 113:105 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **353** или **366**.

350

Зашитите на двета отбора показват поразяваща безпомощност и скоро става ясно, че ще победи по-добрият в нападение. За щастие това

са Демоните. Крайният резултат е 112:110 за тях и печелиш две точки.
Запиши това и после избери — [353](#) или [366](#).

[351](#)

Джърси са слаби в защита, но твоето нападение не успява да се възползва от това и съвсем закономерно „Торменто Диймънс“ губят този мач. Крайният резултат е 98:103 за Джърси и не печелиш точки.
Запиши това и после избери — [353](#) или [366](#).

[352](#)

В Ада пристига скромният отбор на Вашингтон, чиито куршуми поразяват най-вече собствените му запалянковци. По време на мача те показват многократно миролюбивия си нрав и изглежда сякаш са готови да загубят, само за да угодят на публиката на домакините и да не разсърдят или натъжат някого. Рядко безобиден отбор.

Крайният резултат е 127:89 за Демоните и печелиш три точки.
Запиши това и после отиди на [366](#).

[353](#)

Кавалерите от Кливънд идват в Торменто, за да защитят амбициите си за влизане в плейофите и въпреки че не са преки съперници, Демоните трябва да защитят своя престиж. Поне така мислят хилядите им запалянковци.

Купил ли си Марк Прайс? Ако отговорът е да, отиди на [354](#). В противен случай отиди на [355](#).

[354](#)

През миналия сезон Кливънд губеха две от всеки три срещи, в които не играеше Прайс. Решението им да ти го продадат вероятно не е

съвсем безумно, но определено ти е от полза. Сам избери — **362** или **363**.

355

Марк Прайс е голямата звезда на отбора и един от най-отчайващите играчи в асоциацията. Той е отличен стрелец, перфектен пазач, а също е неоспорим лидер на своя отбор и е много трудно да бъде опазен, освен ако съперникът му не се казва Майкъл Джордан, но ти не разполагаш с този феномен в своя отбор.

Трябва да решиш каква тактика да приложиш в нападение. Ако избереш атаките през центъра, отиди на **356**. Предпочетеш ли завършване с центъра, отиди на **357**. Ако се спреш на тактиката „подай и бягай“, отиди на **358**.

356

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 150, отиди на **360**. Ако е по-малка от 130, отиди на **359**. Ако е между 130 и 150, отиди на **361**.

357

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-голяма от 90, отиди на **360**. В противен случай отиди на **361**.

358

Виж оценката си за тактиката „подай и бягай“. Ако е по-голяма от 105, отиди на **360**. Ако е по-малка от 95, отиди на **359**. Ако е между 95 и 105, отиди на **361**.

359

Силната игра на Прайс и отчайващо слабото нападение на Демоните предопределят изхода на мача далеч преди края му. Кавалерите напускат Ада с доволни усмивки, а за теб остават укорителните погледи на хилядите запалянковци в залата.

Крайният резултат е 110:122 за Кливънд и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

360

На силната игра на Прайс противопоставяш невероятно силно нападение и с правилни тактически решения печелиш мача. Крайният резултат е 112:102 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

361

Силната игра на Прайс се уравновесява от добрата игра на Демоните в нападение и това прави шансовете на двата отбора за победа напълно еднакви. Въпросът е на кого ще му се усмихне късметът.

Сам избери — **364** или **365**.

362

Прайс прави мача безинтересен с отличната си игра и Кавалерите бързо разбират, че е по-добре да пестят силите си за следващите си мачове, когато шансовете им за победа ще бъдат вероятно по-реални. Крайният резултат е 112:98 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

363

Кавалерите се държат достойно дори без вездесъщия Прайс и успяват да поддържат интригата в мача почти до края. Само минута преди финалната сирена те дори водят с една точка, но две поредни тройки на Прайс слагат край на надеждите им и те напускат Ада посърнали.

Крайният резултат е 106:103 за Демоните и печелиш две точки.
Запиши това и после избери — **376** или **400**.

364

Усмихни се, вдигни ръце и крещи с все сила. Защо да го правиш ли? Защото ти си щастливец! Или поне от време на време имаш по малко късмет във важни моменти.

Крайният резултат е 106:101 за Демоните и печелиш две точки.
Запиши това и после избери — **376** или **400**.

365

Марк Прайс хвърля в ужас запалянковците от Торменто, когато започва да бележи своите тройки в края на мача. Би могъл да понесеш две поредни, дори три, но той прави цели шест! Единственото, което можеш да правиш, е да се хващаш за главата след всяка от тях.

Крайният резултат е 102:106 за Кавалерите и печелиш една точка.
Запиши това и после избери — **376** или **400**.

366

Гостуват ти Елените от Милуоки, които твърдо държат последното място в Централната Дивизия. Но не бива да се заблуждаваш — това е може би най-силната дивизия и фактът, че имат цели 22 победи от 55 мача трябва да те държи нащрек.

Ако имаш силен център, отиди на **367**. В противен случай отиди на **368**.

367

Милуоки имат една звезда — центърът Мозес Малоун. Щом имаш добър играч срещу него, победата ти е в кърпа вързана. Сам избери [372](#) или [373](#).

368

Милуоки имат една звезда — центърът Мозес Малоун. Това, че нямаш добър играч срещу него, им дава определени шансове за победа, но не чак толкова големи, че да не можеш да заспиш от страх в нощта преди мача.

Ако имаш две звезди, отиди на [370](#). Ако имаш двама борци под коша, отиди на [371](#). Ако и двете условия са неизпълними за теб, отиди на [369](#).

369

Срещат се два еднакво силни отбора, но Демоните все пак са домакини и това те кара да вярваш, че ще успеят да се наложат в дерби, което би могло да се нарече аутсайдерско. Сам избери — [374](#) или [375](#).

370

Двете звезди срещу една! Като прибавим и фактора домакинство в полза на Демоните, изходът от мача става ясен като бял ден. Крайният резултат е 117:102 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — [376](#) или [400](#).

371

Малоун не може да завърши всяка атака, а борците ти налагат потискащо превъзходство под коша и Елените се предават, защото няма какво повече да противопоставят. Крайният резултат е 105:98 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

372

Самотният воин Малоун предизвиква съжаление. Той се старае много, но остава неразбран от сътборниците си. Крайният резултат е 99:87 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

373

Самотният воин Малоун дълго време успява съвсем сам да поддържа интригата в мача и се предава едва в последната четвърт, когато става ясно, че няма сили да носи сътборниците си цял мач. Крайният резултат е 110:105 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

374

Трябва да благодариш на хората от Торменто, които изпълниха Ада и подкрепяха безрезервно своя отбор в трудните моменти и накрая бяха щастливи да видят победата на своите любимци. Крайният резултат е 99:93 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

375

Когато мачът е равностоен, всеки изход е очакван. Милуоки едвали са очаквали тази победа, но изобщо не правят намусени физиономии

в края на мача, а вездесъщият Малоун доказва, че 37 години не са пречка за добра игра. Крайният резултат е 99:104 за Елените и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **376** или **400**.

376

Шпорите от Сан Антонио идват в Торменто с надеждата да огорчат местните запалянковци и плановете им не изглеждат съвсем наудничави. Треньорът Джон Лукас залага най-вече на класата на Дейвид Робинсън.

Виж оценката на центъра. Ако е по-голяма от 12, отиди на **378**. В противен случай отиди на **377**.

377

Нямаш подходящ играч срещу Робинсън и това ще утежни много задачата ти. Основен проблем е как да опазиш този отличен играч и по този начин да неутрализираш преимуществото на Шпорите.

Ако решиш да го пазиш със „сандвич“, отиди на **379**. Ако предпочетеш едно от крилата да подсигурява центъра, отиди на **380**.

378

По отношение на центъра Сан Антонио не те превъзхождат и това е силен коз за теб. Сега трябва да намериш верния път към успеха. Ако решиш да заложиш на защитата, отиди на **383**. Ако предпочетеш нападението, отиди на **384**.

379

Абсолютно правилно! Сан Антонио имат добри крила и е хубаво пазачите им да не се товарят със странични задължения. Трябва ти още

малко, за да си осигуриш победата. Ако имаш борец под коша, отиди на [381](#). В противен случай отиди на [382](#).

380

Това е първата ти глупост. Ако направиш още една, можеш направо да отпишеш мача. Сан Антонио има две добри крила — Шон Елиът и Уили Андерсън. Те не са големи играчи, но хич не е хубаво да товариш пазачите им със странични задължения, докато гардовете ти скучаят.

Трябва да вземеш решение за тактиката в нападение. Ако избереш бързите проходи, отиди на [387](#). Ако предпочетеш завършването с центъра, отиди на [385](#). Ако се спреш на атаките през центъра, отиди на [386](#).

381

Добрата игра под коша ти дава възможност да прилагаш бързи проходи, а правилната тактика срещу Робинсън силно накланя везните в твоя полза. Крайният резултат е 103:99 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [401](#).

382

Би било чудесно, ако можеше да използваш бързи проходи, но нямаш необходимото надмощие под коша.

Мачът е равностоен. Десет секунди преди края Сан Антонио води с една точка и притежава топката. Бързо вземаш почивка и събиращ играчите около себе си. Какво да им кажеш?

Ако им наредиш да приложат преса, без да фаулират, отиди на [389](#). Ако им кажеш да оставят Елиът по-свободен и пазачът му да го фаулира веднага, щом получи топката, отиди на [390](#). Ако им кажеш да оставят Андерсън и да го фаулират, отиди на [391](#).

383

Виж оценката си за защита и прибави към нея по десет точки за всеки защитник, който имаш в отбора ри. Ако резултатът е по-голям от 56, отиди на [393](#). В противен случай отиди на [392](#).

384

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 130, отиди на [393](#). В противен случай отиди на [392](#).

385

Имаш оправдание за това решение, само ако някой ти е изпил мозъка. Как можеш да разчиташ на своя център, когато Робинсън е поне две класи над него?! Крайният резултат е 89:109 за Шпорите и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [401](#).

386

Това е безотговорно и глупаво решение, което показва, че тънкостите на треньорската професия са потънали в мъгла за твоя поглед. Робинсън е две класи над твоя център, двете крила на Шпорите са високи и добри, а ти се надяваш на атаки през центъра, пренебрегвайки факта, че силата на Сан Антонио е именно в центъра и височината.

Крайният резултат е 94:112 за Шпорите и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [401](#).

387

Това е добро решение, но само ако имаш борец, който да се противопостави на Робинсън под коша и да може да даде начало на бързите проходи. Ако имаш такъв борец, отиди на **388**. В противен случай не ти остава нищо друго, освен да отидеш на **392**.

388

Когато се срещнат два равностойни отбора, щастиято решава изхода на срещата. Сам избери — **398** или **399**.

389

Виж оценката си за преса. Ако е по-голяма от 70, отиди на **396**. В противен случай отиди на **395**.

390

Играчите ти изпълняват стриктно твоите наставления, но само за да разберат, че треньорът им има големи празноти в познанията си за противника, защото Елиът е признат изпълнител на фалове и без да се замисля, вкарва и двата. В оставащите шест секунди Сан Антонио прилага преса и печели мача. Крайният резултат е 102:105 за Шпорите и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **401**.

391

Играчите ти изпълняват стриктно указанията и Андерсън получава правото да изпълни два наказателни удара седем секунди преди края. Вкарва само втория и Демоните получават право на атака. Сан Антонио прилага преса.

Ако имаш в отбора двама тройкаджии, отиди на **397**. В противен случай отиди на **394**.

392

Просто нямаш потенциал да се противопоставиш на Сан Антонио, дори когато играеш в собствената си зала пред добронамерени запалянковци.

Крайният резултат е 98:107 за Шпорите и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [401](#).

393

Оказва се, че потенциалът ти е достатъчен, за да прекършиш волята за победа на Шпорите, за което помага и ентузиазираната домашна публика. Крайният резултат е 112:103 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [401](#).

394

В малкото оставащи секунди ти трябват поне двама добри снайпери, за да можеш да изведеш единия на стрелкова позиция, но ти нямаš такива играчи. Основният ти стрелец е добре пазен и тогава остава вариантът да се надяваш на голям късмет при изстрел зад центъра.

Обикновено такива варианти завършват неуспешно и този случай не прави изключение, топката дори не се удря в таблото. Крайният резултат е 101:103 за Шпорите и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [401](#).

395

Играчите ти се опитват да покрият чисто противника и да му отнемат топката, но нямат необходимите качества за успешното изпълнение на този иначе добър замисъл. Сан Антонио успяват да задържат топката до финалната сирена и да съхранят крехката си, но

достатъчна преднина. Крайният резултат е 101:102 за Шпорите и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **401**.

396

Играчите ти изпълняват образцова преса и противникът греши още в паса за вкарване на топката в игра. Демоните го пресичат, правят бърза атака и отбелязват победен кош само секунда преди края. За оставащото време Сан Антонио не успяват да отправят изстрел към коша и мачът свършва при резултат 103:102 за Демоните. Печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на **401**.

397

За щастие разполагаш с двама отлични стрелци. Противникът не успява да опази и двамата едновременно, така че успяваш да изведеш стрелец на добра позиция и той отбелязва спасителната тройка. Крайният резултат е 106:105 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на **401**.

398

С по-добра игра в последната част Демоните печелят мача. Голямо значение за победата има ентузиазираната подкрепа на публиката. Крайният резултат е 103:98 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на **401**.

399

Четвъртата част се оказва решаваща за изхода на мача. Дотогава двата отбора взаимно се гонят в резултата и никой не изостава на повече от 5–6 точки, но в тази част Сан Антонио надхвърлят възможностите си, а и късметът е техен шести играч. Крайният резултат

е 97:106 за Шпорите и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [401](#).

400

Вълците от Минесота идват в Торменто без много надежди, но и тези, които носят, се изпаряват бързо. Джими Роджърс наблюдава с примирение играта на своите възпитаници и сигурно крои реваншистки планове за бъдещето, но в сегашния момент Вълците са твърде далеч от истината за баскетбола и се налага да прегълтнат тежка загуба.

Крайният резултат е 117:98 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [401](#).

401

В края на третата четвърт от сезона в Ада пристигат и фаворитите на Атлантическата дивизия — Ню Йорк Никс, които водят и в класирането на конференцията. Пат Райли уверено води своя тим поне към финал в конференцията, а по-добрият процент в сравнение с Чикаго, който ще донесе на Никс предимството от четвърто домакинство, ако се стигне до двубой между тези два отбора, кара много специалисти да сочат Никс като новите шампиони на НБА.

Сам избери — [402](#) или [403](#).

402

Никс имат почти непробиваема защита и затова първата ти задача е да намериш начин да бележиш кошове. Ако избереш далечната стрелба, отиди на [406](#). Предпочетеш ли атаките през центъра, отиди на [407](#). Ако се спреш на тактиката „подай и бягай“, отиди на [408](#).

403

За щастие Патрик Юинг не пристига с отбора си, защото в предишния мач е получил лека травма и лекарите са му препоръчали да почине няколко дена. Това в голяма степен облекчава задачата на Демоните.

Виж в [дневника на мисията](#) дали си дал пари за ентузиазиране на жителите на Торменто. Ако отговорът е да, отиди на [405](#). В противен случай отиди на [404](#).

404

Публиката на Торменто се слави със своята тиха подкрепа. В другите градове хората викат, крещят, размахват разни неща, за да разсейват противниците, а в Торменто мачът почти по нищо не се различава от операта или театъра. Запалянковците спокойно заемат местата си и ръкопляскат с еднакво въодушевление на проявите и на двата отбора. Може би това е признак на висока култура, но в никакъв случай не помага на отбора.

Трябва да избереш тактика в нападение. Ако решиш да хвърлиш всичко в борбата под коша, отиди на [409](#). Ако прецениш, че е по-разумно да играеш по-предпазливо, пазейки се от бързи проходи, отиди на [410](#).

405

Публиката на Торменто се слави с темперамента си. В залата не настава тишина, дори когато Демоните падат с по двайсет точки. Тъкмо напротив! В тежките моменти запалянковците безрезервно подкрепят своя отбор, стигайки понякога до крайности.

Мачът с Никс не прави изключение. Залата подивява, веднага щом Демоните излизат да разгряват, и окурожителните викове не стихват до финалната сирена. Всеки кош на Торменто вдига залата на крака и ако човек стои отвън, би помислил, че вътре избухва мощна бомба.

Крайният резултат е 102:89 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [414](#).

406

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 105, отиди на **411**. Ако е по-малка от 95, отиди на **413**. Ако е между 95 и 105, отиди на **412**.

407

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 140, отиди на **411**. Ако е по-малка от 120, отиди на **413**. Ако е между 120 и 140, отиди на **412**.

408

Виж оценката си за тактиката „подай и бягай“. Ако е по-голяма от 105, отиди на **411**. Ако е по-малка от 95, отиди на **413**. Ако е между 95 и 105, отиди на **412**.

409

Дано си преценил правилно възможностите на своя отбор, защото избраната от теб тактика дава простор за бързи проходи и само с добра защита би могъл да спреш контраатаките на Ню Йорк.

Виж оценката си за защита. Ако е по-голяма от 45, отиди на **411**. Ако е по-малка от 35, отиди на **413**. Ако е между 35 и 45, отиди на **412**.

410

Бързите проходи вече не те плашат, но трябва да измислиш нещо в нападение, защото Никс получават голямо предимство, печелейки три

от всеки четири отскочили топки под своя кош. Изходът на мача зависи от това доколко разнообразно могат да действат Демоните в нападение.

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 140, отиди на [411](#). Ако е по-малка от 130, отиди на [413](#). Ако е между 130 и 140, отиди на [412](#).

411

Зрителите в Ада стават свидетели на страхотен мач. Отначало Никс показват непреодолима защита и бързо вземат преднина от десетина точки, но още в края на втората част Демоните ги застигат и, подкрепяни от публиката, започват постепенно да показват своя арсенал.

Крайният резултат е 99:95 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [414](#).

412

Зрителите в Ада стават свидетели на един напрегнат мач, който не блести с технически достойнства, но всички състезатели се борят сякаш на живот и смърт за победата. Никой от двата отбора не успява да вземе повече от 5–6 точки преднина и всичко се решава едва в последните минути, когато нервите на Чарлс Оукли не издържат в борбата за една спорна топка и той се нахвърля с юмуруци върху играч на Демоните. Разбира се, моментално бива отстранен, а Торменто получават право на два наказателни удара и изнасяне отстрани след изпълнението ми. Това е моментът, в който Никс се отказват от борбата и вдигат бяло знаме.

Крайният резултат е 110:103 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [414](#).

413

Зрителите в Ада стават свидетели на нервен и напрегнат мач, в който техническите достойнства отстъпват място на безкомпромисната

борба и стремежа към победа на всяка цена.

Крайният резултат е 94:97 за Никс и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **414**.

414

Мина и третата четвърт от редовния сезон. Сега трябва да определиш какъв резултат си постигнал.

Събери спечелените в петте мача точки и след това виж таблицата за определяне на резултата от изиграната четвърт. Начинът, по който става това, е същият, както и за предишните две четвърти. След това попълни в таблицата „[Резултати през редовния сезон](#)“ своя резултат от третата четвърт. После отиди на **415**.

415

Преди началото на четвъртата част от редовния сезон не е излишно да хвърлиш един поглед на резултатите на преките съперници за титлата, ако все още имаш надежди за нея. Ето постиженията им досега:

Чикаго — победи-загуби 46-20; Кливланд — 42-24; Ню Йорк — 47-19; Ню Джърси — 39-27; Бостън — 38-28; Хюстън — 42-24; Сан Антонио — 41-25; Юта Джаз — 37-29; Финикс — 50-16; Сиатъл — 46-20; Портланд — 39-27; Лос Анжелос Лейкърс — 34-32; Лос Анжелос Клипърс — 33-33; Голдън Стейт — 28-38.

Отборите от Хюстън нататък са твои преки съперници за място в плейофите и от тях засега най-слаб е процентът на Клипърс — 50%, което означава, че и Демоните не бива да губят повече от 44 срещи през сезона, ако не искаш да се провалиш.

В началото на последната четвърт върху главата ти се стоварва беда, която едва ли си очаквал — върлуващият в Торменто грип покосява някои от играчите ти и се налага да облечеш потника и да влезеш в игра, за да защитаваш честта на отбора. Помага ти това, че винаги си се включвал в игричките по време на тренировка и горе-долу

знаеш как се играе срещу противник в НБА. Но тренировката е едно, а играта съвсем друго.

Да видим как ще се справиш с новата ситуация. Сам избери — **416** или **424**.

416

Играеш с Минесота вкъщи и твой човек е гардът Майкъл Уилямс. Той често опитва финтове срещу теб, защото знае, че нямаш опит. Какво ще наблюдаваш внимателно, за да не му позволиш да те финтира?

Ако решиш да го гледаш в стъпалата, отиди на **417**. Ако предпочетеш да наблюдаваш тялото му от кръста нагоре, отиди на **418**. Ако избереш да гледаш внимателно движенията на бедрата му, отиди на **419**.

417

Вярно е, че повечето финтове се правят с тяло, но и със стъпалата могат да се правят лъжливи движения. В повечето случаи не успяваш да опазиш Уилямс, но понякога ти се отдава да го спреш и публиката посреща всяка твоя добра проява с окуражителен рев.

Сам избери **420** или **421**.

418

Най-лесно лъжливи движения се правят именно с тази част от тялото. Уилямс те прави смешен и непрекъснато се освобождава от теб, което дава значително предимство на Вълците от Минесота.

Сам избери — **422** или **423**.

419

Абсолютно правилно! Това е част от тялото, с която е почти невъзможно да се правят лъжливи движения, ако се вярва на стария Ред Ауербах и многогодишния опит на поколения баскетболисти. Успяваш да се справиш с опазването на Уилямс и Демоните побеждават със 113:92. Печелиш три точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — [435](#), [442](#) или [449](#).

420

Уилямс печели двубоя с теб с минимално преимущество, но като цяло Минесота много отстъпва на Торменто и Демоните успяват да спечелят мача със 105:99. Печелиш три точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната четвърта четвърт и после избери — [435](#) или [442](#).

421

Минесота и Торменто са приблизително равни по сила в момента и това, че Уилямс печели безапелационно двубоя си с теб накланя везните в полза на Вълците.

Крайният резултат е 94:98 за Минесота и печелиш една точка. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — [442](#) или [449](#).

422

За твоето щастие Минесота далеч отстъпва от класа на Торменто, дори и в този тежък за отбора момент. Крайният резултат е 105:98 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — [435](#) или [442](#).

423

Минесота и Торменто са приблизително еднакви по сила в момента и това, че Уилямс те прави смешен, решава мача. Крайният резултат е 98:107 за Минесота и не печелиш точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — **442** или **449**.

424

Играеш срещу Портланд вкъщи и твой противник е гардът Стригланд. Той е добър подавач, но лош дриблъор и трябва да решиш кога да го атакуваш.

Ако решиш да го атакуваш, веднага щом получи топката, отиди на **425**. Ако прецениш, че е добре да го атакуваш, едва след като той спре да дриблира, отиди на **426**.

425

В момент от играта трябва да опазиш центъра на Портланд, Клиф Робинсън. Къде ще застанеш?

Ако решиш да застанеш зад него, отиди на **427**. Ако прецениш, че трябва да застанеш отстрани и малко пред него, отиди на **429**.

426

В момент от играта пазиш гард, който е добър, но бавен снайпер. Как ще го пазиш?

Ако решиш да го пазиш плътно, отиди на **428**. Ако решиш да го пазиш от разстояние, отиди на **430**.

427

Това е грешка, защото ти си абсолютно безпомощен, когато Робинсън получи топката, а имаш шанс да я пресечеш, ако застанеш

отстрани.

Трябва да избереш как да преследваш Стригланд. Ако решиш да използваш плавни, боксьорски стъпки, отиди на [431](#). Ако избереш да го следваш с кръстосване на краката, отиди на [432](#).

428

Правилно решение, защото не бива да се плашиш, че ще те мине с дрибъл — необходимо е да блокираш стрелбата му.

Къде трябва да пада тежестта, когато пазиш Стригланд? Ако решиш, че трябва да пада върху задния крак, отиди на [433](#). Ако прецениш, че трябва да пада върху предния крак, отиди на [434](#).

429

Правиш добър мач срещу Стригланд и това е достатъчно за победата на Торменто. Публиката те аплодира дълго след края на мача и дори в съблекалнята под душа чуваш овациите им. Можеш да бъдеш доволен от играта си.

Крайният резултат е 105:99 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — [435](#) или [449](#).

430

Правиш отчайващо слаб мач и голяма част от публиката излиза много преди края на мача, за да не гледа срама ти.

Крайният резултат е 90:102 за Портланд и не печелиш точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — [435](#) или [442](#).

431

Към средата на мача се оправяш и вече не допускаш елементарни грешки. Това веднага се отразява на играта на отбора и Демоните побеждават с 99:95. Печелиш две точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — **435** или **449**.

432

Торменто са по-добрите отбор, но с теб са сякаш човек по-малко и закономерно губят. Крайният резултат е 89:101 за Портланд и печелиш една точка. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — **442** или **449**.

433

Към средата на мача вече успяваш да влезеш в час и Стригланд все по-често се затруднява да минава през теб. Не че не го прави, но понякога успяваш дори да му отнемеш топката.

Крайният резултат е 101:100 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — **435** или **442**.

434

Цялостното ти представяне е твърде колебливо. Понякога играеш почти грамотно, друг път правиш елементарни грешки. Крайният резултат е 98:103 за Портланд и печелиш една точка. Запиши това в таблицата за резултатите от последната, четвърта четвърт и после избери — **435** или **449**.

435

Играеш като гост срещу непретенциозния състав на Денвър. В края на мача Златотърсачите изостават в резултата и прилагат преса, а ти трябва да поемеш топката и да я изнесеш в тяхното поле. Откъде ще се опиташ да пробиеш, след като получиш топката?

Ако тръгнеш по линиите, отиди на [437](#). Ако решиш да опиташи през средата на терена, по-далеч от страничните линии, отиди на [436](#).

436

Целта на пазачите ти е да те изтласкат към линиите, но ти успяваш да се справиш добре с изнасянето на топката. Сега си малко преди центъра и имаш възможност да дадеш къс пас встрани или дълъг пас напред. Вероятността да пресекат паса изглежда еднаква и в двата случая. Какво ще направиш?

Ако решиш да подадеш на близкия сътборник, отиди на [438](#). Ако предпочетеш дългия пас, отиди на [439](#).

437

Това е най-лесният начин да ти бъде отнета топката, защото нямаш много възможности за пас. При следващото изнасяне на топката отговорността поема другият гард, а ти трябва да се откриеш и да получиш пас от него. Ще тръгнеш ли към топката в момента на паса или ще стоиш на място?

Ако решиш да тръгнеш към топката, отиди на [440](#). Ако предпочетеш да останеш на място, отиди на [441](#).

438

Справяш се отлично с пресата на противника и Демоните побеждават със 102:94. Печелиш три точки. Запиши това и после избери — [456](#) или [465](#).

439

Дългият пас е лесен за пресичане, защото топката лети дълго време във въздуха. Трябаше да играеш на сигурно, нали отборът ти води?!

Крайният резултат е 98:104 за Денвър и печелиш една точка. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

440

Този път действаш правилно и Демоните побеждават със 104:102. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

441

Ставаш за смях на публиката. Ти си главната причина за загубата на Демоните. Денвър побеждават със 104:92 и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

442

Голдън Стейт гостуват в Торменто и ти играеш срещу Тим Хардауей. Той е отличен играч и трудно се справяш с опазването му, но поне можеш да опиташ. Кога ще го атакуваш?

Ако решиш да го атакуваш, преди да започне дрибъл, отиди на **443**. Ако предпочетеш да го атакуваш, когато спре дрибъла, отиди на **444**.

443

Постъпваш правилно, защото той е добър дриблъор и винаги ще съумее да те финтира, така че да нямаш възможност да попречиш на пасовете му.

В даден момент двамата с Хардауей се борите за топката и тя излиза в аут, но не е много ясно кой я е докоснал последен. Как ще

постъпиш?

Ако решиш да покажеш демонстративно увереност, че топката е твоя, отиди на **445**. Ако предпочетеш да изчакаш решението на съдията, отиди на **446**.

444

Грешка! Ако му позволиш да дриблира, той лесно ще те премине и няма да имаш възможност да попречиш на пасовете му.

Към края на мача Голдън Стейт леко изостават в резултата и прилагат преса, а ти трябва да изнасяш топката. Как ще го направиш?

Ако решиш да я изнесеш по най-бързия начин, отиди на **448**. Ако предпочетеш спокойното изнасяне, отиди на **447**.

445

Съдията също не знае какво да отсъди и твоето поведение му помага — дава топка за Торменто.

Правиш добър мач и помагаш за победата. Крайният резултат е 102:98 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

446

Колебливата ти игра се отразява на отбора. Крайният резултат е 100:106 за Голдън Стейт и печелиш една точка. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

447

Играеш с променлив успех, но дори в този тежък момент Торменто са по-добри от Голдън Стейт и успяват да спечелят със 106:99. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

448

Правиш много слаб мач, все едно че Демоните играят с човек по-малко. Крайният резултат е 98:104 за Голдън Стейт и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

449

Играеш в Ада срещу Лейкърс и пазиш персонално Байрън Скот. В момент от мача той прави страхотно изпълнение, минавайки през трима души, и отбелязва кош. После минава покрай теб. Ще го поздравиш ли за майсторството?

Ако решиш да го поздравиш, отиди на **451**. Ако се въздържаш от подобна постъпка, отиди на **450**.

450

Правилно, никога не окуражавай врага, ако искаш да спечелиш. Той и без това е достатъчно силен, защо да го вдъхновяваш допълнително?

Как според теб трябва да се пази бърз гард?

От разстояние — отиди на **452**. Плътно — **453**.

451

Щом е бърз, ще те мине лесно! Значително по-добре е да го пазиш от разстояние.

Лейкърс играят с бързи проходи и често излизат трима на двама. Ти си гард и винаги си един от двамата защитници. Как ще застанете, за да посрещнете нападателите на Лейкърс?

Ако решиш, че трябва да застанете в една линия, отиди на **455**. Ако предпочетеш да застанете един зад друг, отиди на **454**.

452

Добрата ти игра помага на отбора да спечели. Крайният резултат е 106:99 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

453

С колебливата си игра си по-скоро в тежест на отбора. Крайният резултат е 97:104 за Лейкърс и печелиш една точка. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

454

Играеш с променлив успех, но Торменто успяват да победят, просто защото са по-добрият отбор. Крайният резултат е 104:96 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

455

През целия мач си безобразно слаб! Торменто и без това са в криза, а когато играеш, сякаш са с човек по-малко. Крайният резултат е 97:108 за Лейкърс и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **456** или **465**.

456

Най-сетне грипната криза приключва и ти отново сядаш на треньорската скамейка, за да се заемеш с ръководството на отбора отстрани.

Играеш със Сиатъл в Ада. В третата част Демоните повеждат с 12 точки, но Сиатъл вземат почивка и скоро след това изравняват резултата. Ще вземеш ли и ти почивка?

Ако решиш да вземеш почивка, отиди на [457](#). Ако решиш, че моментът не е толкова важен и отборът може да се справи сам с положението, отиди на [458](#).

457

Решението ти е правилно. Подемът в противниковите редици трябва да бъде спрян.

Един от градовете на Сиатъл се разиграва и започва да бележи кош след кош, а пазачът му явно не може да се справи с него. Как ще постъпиш?

Ако решиш да вземеш почивка, за да обясниш на играчите си как да се справят със ситуацията, отиди на [460](#). Ако предпочетеш да я запазиш за по-важен момент и оставиш отбора да се оправя сам, отиди на [461](#).

458

Сиатъл се вдъхновяват и вече е трудно да бъдат спрени. Вземаш почивка, едва когато повеждат с десет точки, но дали не е късно?

Един от гардовете ти прибръзва в стрелбата и често греши. Ако решиш да го смениш, отиди на [459](#). Ако предпочетеш да го оставиш в игра и да го окуражаваш с думи от пейката, отиди на [462](#).

459

Разбира се, че трябва да го извадиш за малко, колкото да се успокои. В този мач ръководиш доста колебливо отбора си и често правиш тактически грешки.

Сам избери — [463](#) или [464](#).

460

Прекрасна победа на Демоните, а главната заслуга е на треньора! Крайният резултат е 108:98 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [472](#).

461

Почивката беше нужна на отбора, но ти сгреши. Крайният резултат е 98:103 за Сиатъл и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [472](#).

462

Когато на някого не му върви играта, трябва да го смениш за малко, за да се поуспокоя — основно правило в баскетбола, което ти току-що грубо пренебрегна. Наказанието не закъснява!

Крайният резултат е 97:108 за Сиатъл и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [472](#).

463

Този път извади късмет! Крайният резултат е 102:100 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [472](#).

464

Глупостите, които хората вършат, понякога остават ненаказани, но в този случай не е така. Крайният резултат е 97:106 за Сиатъл и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [472](#).

465

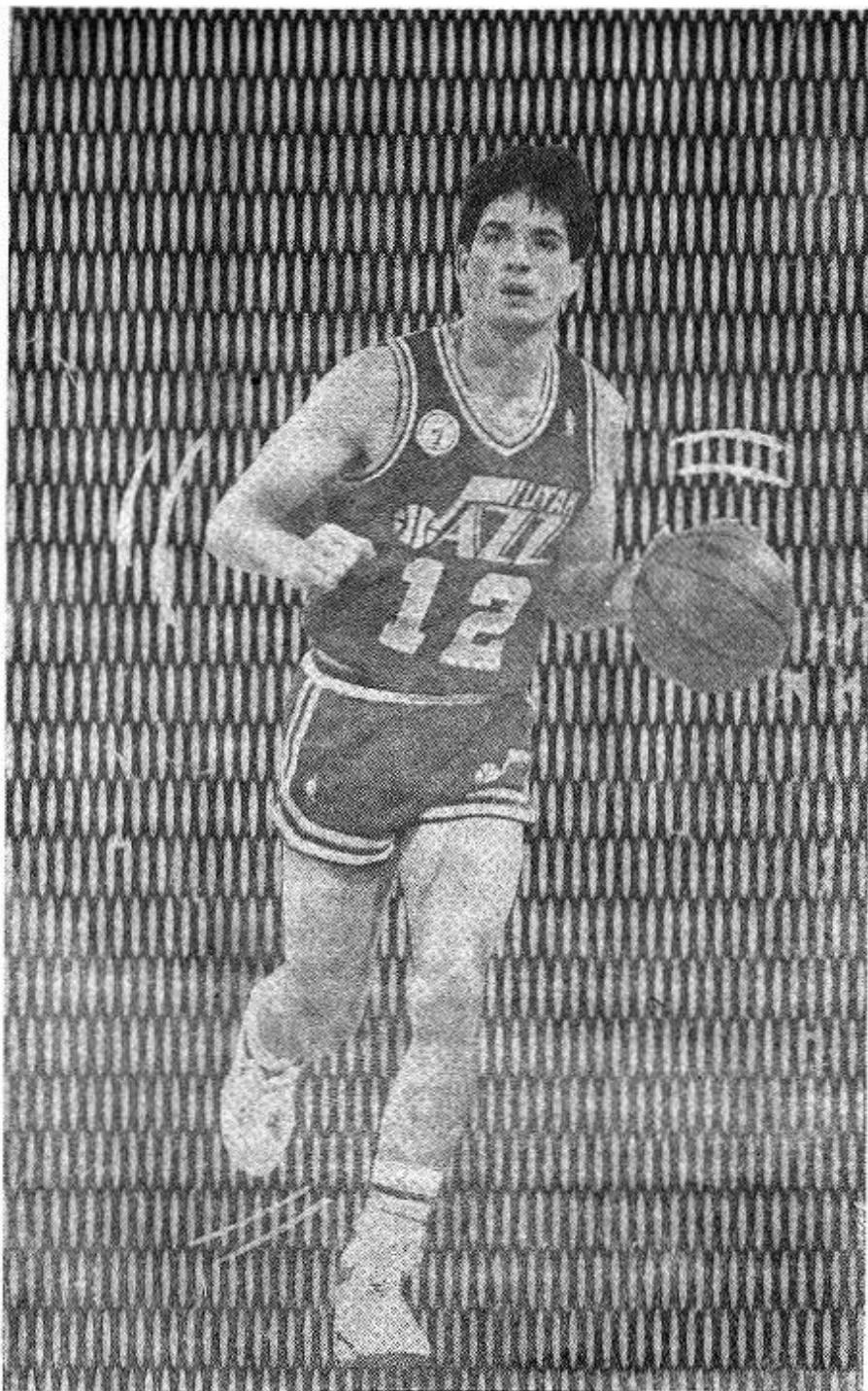
Най-сетне грипната криза приключва, ти отново сядаш на треньорската скамейка, за да се заемеш с ръководството на отбора отстрани. Гостуваш на Юта в мормонския Солт Лейк Сити. В третата част Юта повеждат с 18 точки. Трябва да реагираш бързо, но как?

Ако избереш преса, отиди на **466**. Ако предпочетеш да вземеш почивка и да накараши играчите си да се стегнат малко, отиди на **467**.

466

Пресата дава добри резултати и успяваш да намалиш разликата, но тъкмо тогава Стоктън се вдъхновява и повежда новия натиск на отбора си. Как ще реагираш?

Ако решиш да вземеш почивка, отиди на **468**. Ако сметнеш, че вече си дал тактически наставления и отборът може сам да се оправи, отиди на **469**.



467

Бързо разбираш, че въпросът не е в стягането и прилагаш преса,
но дали не си позакъснял?

В четвъртата част все по-трудно пробиваш защитата на Юта и явно трябва да вземеш мерки, но имаш само една почивка до края на мача и се чудиш дали да не я запазиш за последните секунди, ако дотогава Торменто успее някак си да поизправни резултата.

Ако решиш да вземеш почивка, отиди на **470**. В противен случай отиди на **471**.

468

След мача треньорът на Юта Джери Слоун те поздравява за отличното ръководство и добрата тактика. Крайният резултат е 110:102 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после отиди на **472**.

469

Все още има какво да учиш в треньорската професия и трябва да признаеш превъзходството на капацитет като Джери Слоун, треньора на Юта.

Крайният резултат е 97:105 за Юта и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на **472**.

470

Поне тук не сгреши и това спасява мача за Торменто. Макар и с много мъки, те успяват да победят със 101:97 и печелиш две точки. Запиши това и после отиди на **472**.

471

Комедия от грешки! Само така може да се окачествят тактическите ти решения в този мач. Ти не просто грешиш, а направотвориш глупости и никак не е чудно, че Торменто губят.

Крайният резултат е 93:117 за Юта и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на **472**.

472

Идва една от важните срещи — срещу лидера Хюстън. Ракетите се движат отлично до момента и двубоят се очертава тежък.

Зрителите в зала „Симит“ очакват лесна победа за своите любимци, но Торменто се държат достойно и 25 секунди преди края резултатът е равен, а топката е в Демоните. Веднага вземаш почивка и изчакваш играчите да те наобиколят, за да им кажеш как да отиграят ситуацията.

Ако решиш да ги накараши да направят бързо разиграване и да стрелят, отиди на **473**. Ако ги накараши да задържат топката почти до края и тогава някой да опита изстрел, отиди на **474**.

473

Играчите изпълняват точно указанията ти и топката полита към коша. Остава ти само да изчакаш дали ще влезе. Сам избери — **475**, **476** или **478**.

474

Играчите изпълняват точно указанията ти и успяват да запазят топката, разигравайки двайсетина секунди. Три секунди преди края едно от крилата се открива, получава хубав пас и стреля към коша. Сам избери — **477** или **484**.

475

Топката се удря в таблото, после в ринга и отскача във въздуха. Ще трябва да се пребориш за нея.

Виж оценката си за борба под коша и прибави към нея по десет точки за всеки борец, който имаш в отбора. Ако резултатът е по-голям от 35, отиди на **479**. В противен случай отиди на **480**.

476

Топката меко влиза в ринга и Торменто повежда с две точки само двайсет секунди преди края. Сега трябва да попречиш на Юта да отбележат кош и победата ще бъде твоя.

Виж оценката си за защита и прибави към нея по десет точки за всеки защитник, който имаш в отбора си. Ако резултатът е по-голям от 65, отиди на **482**. В противен случай отиди на **483**.

477

Топката се удря в ринга и отскача във въздуха. Чува се финалната сирена и това означава продължение. В него играта също е равностойна. Само десет секунди преди края Хюстън води с две точки и притежава топката. Трябва да кажеш на играчите си какво да направят.

Ако им кажеш да направят фал, отиди на **481**. Ако им наредиш да пресират противника, отиди на **485**.

478

Изстрелът беше грешка, но съдбата те закриля. Топката влиза в коша, после един от гардовете ти пресича пас на Хюстън и отбелязва нови две точки. Крайният резултат е 112:108 за Демоните и печелиш три точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

479

За щастие успяваш да спечелиш отскочилата топка и при последвалата атака да отбележиш кош. Крайният резултат е 110:108 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

480

Губиш борбата за отскочилата топка, Олайджун я овладява и я подава на Кени Смит, който я изнася до твоето поле, подава я на Торп и той вкарва само три секунди преди края. Демоните опитват отчаян изстрел, но без успех.

Крайният резултат е 97:99 за Хюстън и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

481

Седем секунди преди края Хюстън получава правото да изпълни два наказателни удара. Това може да бъде краят за теб в този мач, ако и двата бъдат успешни, но решението ти беше правилно.

Сам избери — **486**, **487** или **488**.

482

Може би имаш късмет, а може и тактиката ти да е била правилна. Хюстън се опитват да разиграват топката, но един от гардовете ти пресича тухен пас и отбелязва нови две точки. В ответната атака те вкарват един кош и прозвучава финалната сирена. Крайният резултат е 112:110 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

483

Хюстън разиграват топката почти до края и три секунди преди финалната сирена провеждат бърза комбинация, която завършва с кош. В останалото време Демоните отправят отчаян изстрел, но не успяват и срещата завършва при резултат 108:108. Следват продължения, в които Хюстън надделяват. Крайният резултат е 116:120 за Хюстън и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

484

Топката влиза в коша и Хюстън нямат време да отвърнат на удара. Това беше прекрасна демонстрация на тактическия ти гений! Крайният резултат е 110:108 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

485

Гардовете на Хюстън с лекота задържат топката за десетина секунди и прозвучава финалната сирена. Крайният резултат е 116:118 за Хюстън и не печелиш точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

486

Този път нямаш късмет — и двата са вътре. В ответната атака Демоните отбелязват тройка, но с това мачът свършва. Крайният резултат е 109:110 за Хюстън и печелиш една точка. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

487

Първият фал е неуспешен, но вторият влиза. В ответната атака Демоните успяват да отбележат тройка и мачът отива на продължение.

Там Торменто показва повече физически сили и побеждава със 120:117. Печелиш две точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

488

Този път имаш късмет — и двата фала са несполучливи, а центърът ти овладява отскочилата топка. В ответната атака Торменто отбелязват тройка и печелят мача със 111:110. Печелиш четири точки. Запиши това и после избери — **489** или **498**.

489

Това е последният мач от редовния сезон и изходът му може да се окаже много важен за теб. Играеш с Лос Анджелос в тяхната зала „Форум“.

В един момент от срещата се налага да промениш игровата схема на отбора. Как ще го направиш?

Ако решиш да вземеш почивка, отиди на **490**. Ако прецениш, че това може да стане в движение, а почивката трябва да се съхранява за по-важен момент, отиди на **491**.

490

Промяната на схемата става успешно и без недоразумения.

Един от гардовете ти губи персоналния си двубой и трябва да решиш какво да правиш.

Ако решиш да го смениш, отиди на **493**. Ако прецениш, че той ще се оправи и няма нужда от смяна, отиди на **494**.

491

Опитът за смяна на тактиката в движение предизвиква голяма суматоха и се налага да вземеш почивка, за да въведеш ред, но

забавянето ти дава малка преднина на Лейкърс.

Езерняците прилагат плътна защита, а един от гардовете ти от титулярната петорка не може да преодолява противник. Как ще постъпиш?

Ако решиш да го смениш, отиди на [492](#). Ако прецениш, че можеш да го оставиш, отиди на [495](#).

492

Правилно! Много е важно да пускаш играчите в подходящ момент и да им даваш почивка в подходящ момент. Няма защо да държиш на терена играч, който не се нагажда добре към ситуацията. Иначе мачът е равностоен.

Сам избери — [496](#) или [497](#).

493

Тактическите ти решения в този мач са на висота и Демоните печелят със 112:98. Печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

494

Той така и не се оправя до края на мача и това коства много на Демоните. Крайният резултат е 101:105 за Лейкърс и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [509](#).

495

Срещу плътна защита ти трябва добър финтьор. Оставяш човек, който е практически безполезен в този момент от играта, и това коства много на Демоните. Крайният резултат е 98:109 за Лейкърс и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

496

В този мач късметът е на твоя страна и Демоните печелят със 102:97. Печелиш две точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

497

В този мач късметът те изоставя и Демоните губят. Крайният резултат е 97:104 за Лейкърс и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

498

Това е последният мач от редовния сезон и изходът му може да се окаже много важен за Демоните. Играеш с Финикс в тяхната „Западна Арена“.

В началото на мача на един от стартовата петорка не му тръгва играта, но той е основен играч и не можеш да си позволиш да пренебрегнеш проблема му. Можеш да поискаш почивка и през нея да му обясниш къде греши или да направиш смяна и докато играта продължава, да му обясниш грешките, а после пак да го вкараш в игра.

Ако избереш почивката отиди на [500](#). Ако предпочетеш да го смениш за малко, отиди на [499](#).

499

Решението ти е правилно. Трябва да пестиш почивките, а в началото на мача можеш да си позволиш да извадиш за малко някой от титулярите. Четири минути преди края Торменто води с 8 точки и трябва да решиш дали да пуснеш младите да се обиграват или не.

Ако решиш да пуснеш младите (най-много двама-трима, не цял отбор резерви), отиди на [503](#). Ако прецениш, че титулярите трябва да завършат този мач, отиди на [501](#).

500

Решението ти е неоправдано разочително. Не е хубаво да хабиш почивките си още в началото на мача. Отсъствието на един от титулярите за не повече от две минути игрово време едва ли ще се отрази фатално на отбора в този момент.

В края на мача Финикс води с 5 точки и остават около четири минути. На игрището е титулярната петорка, с която си започнал мача. Трябва да направиш нещо в оставащите минути. Би могъл да пуснеш двама-трима по-надеждни младоци, разчитайки, че свежите им сили ще обърнат мача. Другият вариант е да се довериш на титулярите и да ги оставиш да довършат срещата.

Ако заложиш на младите, отиди на [504](#). Ако се довериш на титулярите, отиди на [502](#).

501

Тактическите ти решения могат да бъдат окачествени само с една дума — отлични. Направи всичко, което зависеше от теб.

Сам избери — [505](#) или [506](#).

502

В такива положения опитът винаги е за предпочтане, защото за младостта е характерна известна припряност, а баскетболът е спорт на здравите нерви.

Торменто се хвърля във финален шурм и виждаш как всеки играч дава най-доброто от себе си в битката. Каквъто и да бъде изходът от мача, можеш да бъдеш доволен от играчите си.

Сам избери — [507](#) или [508](#).

503

Вярно е, че младите трябва да се обиграват, но не и в такъв напрегнат момент. Осем точки не са кой знае каква преднина, още повече съперникът е Финикс. Баркли и Марли обръщат мача. Виждаш грешката си и отново пускаш титулярите, но вече е късно.

Крайният резултат е 102:106 за Слънцата и печелиш една точка. Запиши това и после отиди на [509](#).

504

Младежката дързост прави чудеса само по филмите, но в баскетбола опитът се цени повече. Резервите влизат смело в боя, но са прекалено притеснени и нервни от важността на момента и не могат да покажат на какво са способни в действителност.

Крайният резултат е 101:111 за Финикс и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

505

В един красив мач Демоните побеждават Слънцата със 102:96 и специалистите отбелязват, че Финикс ще изпитат много трудности срещу Торменто, ако двата отбора се срещнат в плейофите. Печелиш три точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

506

Торменто показва баскетбол от бъдещето. Крайният резултат е 112:97 за Демоните и печелиш четири точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

507

Финалната сирена носи щастие на теб и Торменто. Крайният резултат е 102:98 за Демоните и печелиш две точки. Запиши това и

после отиди на [509](#).

508

Играчите ти дават всичко от себе си, но късметът е на страната на Финикс. В интерес на истината, ти много допринесе за загубата с някои неправилни тактически решения.

Крайният резултат е 101:105 за Слънцата и не печелиш точки. Запиши това и после отиди на [509](#).

509

Събери точките, получени в последната четвърт и определи какъв резултат си постигнал. Запиши го в таблицата за резултатите от редовния сезон.

Сега трябва да попълниш и последната графа от таблицата за резултатите от редовния сезон. Лесно е да определиш победите и загубите — просто ги събери за четирите четвърти. Определянето на процента е по-сложно. Събери процентите си за четирите четвърти и раздели получената сума на четири. В резултат ще получиш процента на Торменто за целия редовен сезон.

Настъпи часът на истината! Предстои ти да разбереш дали си успял да се класираш за плейофите и кой ще бъде първият ти противник.

Ако процентът ти е по-малък от 48, което означава по-малко от 43 победи през сезона, отиди на [510](#).

Ако процентът ти е по-голям от 48, то ти си успял да се класираш и твойт пръв противник е Сиатъл. Виж в [дневника на мисията](#) дали си платил един милион, за да разузнаеш играта на Сиатъл. Ако си го направил, отиди на [511](#) от **Битката в Конференцията**.

Ако не си платил, ще трябва да се справяш със Сиатъл по интуиция. Ако процентът ти е по-голям от 70, което означава повече от 61 победи през целия сезон, отиди на [538](#). Ако през редовния сезон си постигнал по-малко от 62 победи или 70%, отиди на [512](#) от **Битката в Конференцията**.

Крах на мечтите! Отначало изискването беше 45 победи, по време на сезона се оказа, че и 43 ще ти стигнат, но ти не успя да изградиш отбор, който да постигне толкова победи.

Когато Кали научава лошата вест, очите ѝ плуват в сълзи, но успява да се стегне бързо и само повдига рамене.

— Е, какво толкова? Знаехме, че ще бъде почти невъзможно.

Добрата Кали иска да те утеши, но един суперагент няма нужда от състрадание. Провали се, провали труда на момичето, провали и надеждите на Отдела! Каквато и да е била целта на мисията ти, тя остава недостигната.

Свързваш се със Спарки и докладваш за положението.

— Добре — казва той. — Не прави драми, това беше само проба за способностите ти да се оправяш в спорта. Трудното започва, едва като се върнеш.

Все още размишляваш върху думите на Спарки, когато двамата с Кали влизате в машината на времето. Само след миг се озовавате в настоящето, къде ви очакват Спарки и Сал.

И така, тази мисия завърши с неуспех. За щастие това не беше фатално, но никога няма да изпиташ удоволствието да бъдеш шампион на НБА.

Освен ако не започнеш да четеш отначало, нали?!

IV. БИТКАТА В КОНФЕРЕНЦИЯТА

511

Време е да обереш плодовете от собствената си предвидливост. Ненапразно хвърли един милион в началото на сезона и сега можеш доволно да потриеш ръце.

Ето досието, които ти предоставят разузнавачите:

„Стартова петорка на Сиатъл: Сам Пъркинс, център; Шон Кемп, крило; Дерик Маккей, крило; Гари Пейтън, гард; Ричи Пиърс, гард.

Резервната им скамейка е къса и тези петима състезатели понасят основната тежест в мача.

Кемп е безспорната звезда на отбора. Прави средно по 21 точки на мач, десет овладени топки и взема почти всички важни решения в напечени моменти. Играта му се отличава със стабилност.

Гардовете са силни. Пейтън прави много аистенции, а Пиърс има добра стрелба, освен това е безпогрешен от фал.

Пъркинс е 12 в класацията на центровете, средна работа. Един добър център би го надиграл с лекота.

Препоръчително е да се играе пътна защита, бързи проходи и високо темпо. Не бива да се пробива с много играчи през центъра, заради високия среден ръст на Сиатъл, но може да се пробва далечна стрелба, още повече ако имаш добър борец под коша.

Треньор на Сиатъл е Джордж Карол. Слабост в тактиката, а силата им е в защита.“

Прочети внимателно това досие. То ще ти помогне много в предстоящия двубой. Запомни всичко, което ти се струва важно, защото нямаш право да го четеш отново по време на мача.

Ако процентът ти е по-голям от 70, което означава повече от 61 победи през целия сезон, отиди на **538**. В противен случай отиди на **512**.

512

Плейофите започват и веднага се усеща, че мачовете в тях са съвсем различни. Тук всеки се бори с нокти и зъби за победата и нерядко посредствени през сезона отбори заиграват неимоверно силно в плейофите.

В първия кръг на плейофите двойките играят до три победи. Ако се стигне до пети мач, домакинството е на отбора, който има по-висок процент. В твоя случай Сиатъл са домакини в решителния мач, който ще определи победителя.

В първите два мача Сиатъл побеждава категорично като домакин. После идват двете срещи в Ада и Демоните не пропускат шанса си. Макар и трудно, успяват да постигнат две победи и да получат възможност за мач на истината.

За да победиш, трябва добре да познаваш Сиатъл. Долният тест ще покаже дали си подготвен за победа. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. В какво е силата им?
а) защита б) нападение
2. Какъв център е Сам Пъркинс?
а) слаб б) средна работа в) силен
3. Каква резервната им скамейка?
а) къса б) нормална в)дълга
4. Как се казва треньорът им?
а) Гари Джийн б) Джордж Карол
5. В какво е силен Гари Пейтън?
а) асистенциите б) стрелбата
6. Коя е звездата на Сиатъл?
а) Джон Стоктън б) Шон Кемп в) Сам Пъркинс
7. С каква защита би започнал мача?
а) плътна б) обикновена

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [513](#).

513

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

1. а) 2 т. б) 0 т.

2. а) 0 т. б) 2 т. в) 0 т.
3. а) 3 т. б) 1 т. в) 0 т.
4. а) 0 т. б) 1 т.
5. а) 2 т. б) 0 т.
6. а) 0 т. б) 1 т. в) 0 т.
7. а) 2 т. б) 0 т.

Резултатът от теста ще определи как са играли Демоните през първите две части от мача на истината. В следващия епизод, който ще прочетеш, ще намериш резултата от първите две части. Запиши го в таблицата „[Плейофи, четвъртфинал](#)“ от дневника на мисията.

Ако си събрали от 0 до 4 точки, избери — [519](#) или [520](#). Ако си събрали от 5 до 7 точки, избери — [517](#) или [518](#). Ако си събрали от 8 до 10 точки, избери — [515](#) или [516](#). Ако си събрали повече от 10 точки, избери — [514](#) или [521](#).

[514](#)

След силна игра Демоните водят с 52:43. Запиши това и после избери — [522](#) или [523](#).

[515](#)

След силна игра Демоните водят с 56:50. Запиши това и после избери — [522](#) или [523](#).

[516](#)

След равностойна игра Демоните водят с 58:55. Запиши това и после избери — [522](#) или [523](#).

[517](#)

След равностойна игра Демоните падат — 47:50. Запиши това и после избери — **522** или **523**.

518

След равностойна игра Демоните падат — 51:57. Запиши това и после избери — **522** или **523**.

519

Сиатъл показват отлична игра, срещу която трудно намираш противодействие. Демоните падат с 51:60. Запиши това и после избери — **522** или **523**.

520

Трябва да стане чудо, за да обърнеш мача, защото Демоните тръгват с 44:56, а Сиатъл са известни с добрата си защита. Запиши резултата и после избери — **522** или **523**.

521

Това е славен мач за Демоните! Те водят с 64:52. Запиши това и после избери — **522** или **523**.

522

Идват вторите две части. Ако си взел преднина, ще трябва да я браниш. Ако падаш, ще трябва да догонваш. Стягай се!

Отново следва тест!

1. Каква оценка имаш за борба под коша?
а) по-малка от 24 б) между 24 и 33 в) по-голяма от 33

2. Каква оценка имаш за далечна стрелба?
а) по-малка от 90 б) между 90 и 99 в) по-голяма от 99
 3. Как мислиш, има ли в Сиатъл поне двама отлични изпълнители на наказателни удари?
а) да б) не
 4. В какво е силата на Ричи Пиърс?
а) асистенциите б) стрелбата
 5. Кой играч на Сиатъл взема решения във важни моменти?
а) Кемп б) Пиърс в) Маккей
 6. Каква е оценката ти в защита?
а) по-малка от 40 б) между 40 и 50 в) по-голяма от 50
 7. Каква е оценката на центъра ти?
а) по-голяма от 10 б) по-малка от 10
 8. Каква е оценката ти за физическа подготовка?
а) 15 б) 10
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [530](#).

523

Идват вторите две части. Ако си взел преднина, трябва да я браниш. Ако падаш, трябва да догонваш. Стягай се!

Отново следва тест!

1. Силна или слаба страна е тактиката им?
а) силна б) слаба
2. Имаш ли в отбора Прайс или Портър?
а) да б) не
3. На какъв пост играе Кемп?
а) гард б) крило в) център
4. Каква е оценката ти за нападение?
а) по-голяма от 150 б) между 130 и 150 в) по-малка от 130
5. Каква е оценката ти за преса?
а) по-голяма от 70 б) по-малка от 71
6. Общият ръст на Пъркинс, Кемп и Маккей е:
а) нисък б) средна работа в) висок
7. Каква е оценката ти за резервата скамейка?
а) между 9 и 16 б) по-малка от 9 в) по-голяма от 16

8. Каква е оценката ти за бързи проходи?

а) по-голяма от 70 б) между 55 и 70 в) по-малка от 55

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **524**.

524

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

1. а) 0 т. б) 1 т.
2. а) 2 т. б) 0 т.
3. а) 0 т. б) 1 т. в) 0 т.
4. а) 3 т. б) 1 т. в) 0 т.
5. а) 2 т. б) 0 т.
6. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
7. а) 1 т. б) 0 т. в) 2 т.
8. а) 3 т. б) 2 т. в) 0 т.

Резултатът се определя и записва, както и за първите две части.

Ако си съbral от 0 до 2 точки, отиди на **528**. Ако си съbral от 3 до 5 точки, отиди на **527**. Ако си съbral от 6 до 9 точки, отиди на **526**. Ако си съbral от 10 до 12 точки, отиди на **525**. Ако си съbral повече от 12 точки, отиди на **529**.

525

Резултатът от вторите две части е 53:48 за Демоните. Запиши това и после отиди на **536**.

526

Резултатът от вторите две части е 44:48. Запиши това и после отиди на **536**.

527

Резултатът от вторите две части е 40:48. Запиши това и после отиди на [536](#).

528

Резултатът от вторите две части е почти катастрофален — 38:49. Запиши това и после отиди на [536](#).

529

Демоните правят много силна игра през вторите две части и резултатът от тях е 56:46. Запиши това и после отиди на [536](#).

530

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

1. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
2. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.
3. а) 2 т. б) 0 т.
4. а) 0 т. б) 2 т.
5. а) 2 т. б) 0 т. в) 0 т.
6. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
7. а) 1 т. б) 0 т.
8. а) 1 т. б) 0 т.

Резултатът се определя и записва, както и за първите две части.

Ако си събрал от 0 до 2 точки, отиди на [534](#). Ако си събрал от 3 до 6 точки, отиди на [533](#). Ако си събрал от 7 до 10 точки, отиди на [532](#). Ако си събрал от 11 до 14 точки, отиди на [531](#). Ако си събрал повече от 14 точки, отиди на [535](#).

531

Резултатът от вторите две части е 53:45. Запиши това и после отиди на [536](#).

532

Резултатът от вторите две части е 49:44. Запиши това и после отиди на [536](#).

533

Резултатът от вторите две части е 43:47. Запиши това и после отиди на [536](#).

534

Резултатът от вторите две части е 41:48. Запиши това и после отиди на [536](#).

535

Демоните играят много силно през втората половина на мача и резултатът е 57:46. Запиши това и после отиди на [536](#).

536

Събери резултатите от двете половини на мача, за да получиш общия резултат. Ако той е в твоя полза, значи си победил. Тогава отиди на [558](#). Ако резултатът е за Сиатъл, отиди на [537](#).

537

Мачовете в плейофите бяха силно и вълнуващо преживяване, но Демоните се оказаха посредствен отбор и отпаднаха още в първия кръг. Все пак е утешение, че отпадането беше достойно, но...

Кали се разплаква, когато става ясно, че мисията завършва с неуспех. Чувстваш се виновен за провала, но няма какво да се прави. Просто се свързваш със Спарки и му предаваш лошата новина.

— Е, не е чак толкова лошо — казва той. — Честно казано, не мислех, че изобщо ще се добереш до плейофите. Както и да е, тази мисия беше само малка проба за възможностите ти в света на спорта. Когато се завърнеш в настоящето, ще разбереш защо беше необходима тя.

Двамата с Кали влизате в машината на времето и само след миг се озовавате в настоящето, където ви очакват Спарки и Сал.

И така, тази мисия завърши с неуспех. За щастие това не беше фатално, но никога няма да изпиташ удоволствието да бъдеш шампион в НБА.

Освен ако не започнеш да четеш отначало, нали?!

538

Плейофите започват и веднага усещаш, че мачовете сега са много по-трудни. Има случаи, когато посредствени през сезона отбори правят чудеса срещу фаворитите.

В първия кръг двойките играят до три победи. Ако се стигне до решителен пети мач, домакинството в него е на отбора с по-добър процент от редовния сезон. В случая ти имаш по-добър процент от Сиатъл.

Печелиш лесно двета домакински мача в Ада и повеждаш с 2:0, но после идват гостуванията в Сиатъл и претърпяваш съкрушителни загуби — 2:2. Всичко ще се реши в петия мач, в който Демоните са домакини.

Важно е с каква защита ще започнеш. Ако избереш плътната, отиди на [540](#). Ако предпочетеш обикновената, отиди на [539](#).

539

Бързо разбираш, че си направил грешка, защото гардовете на Сиатъл не бива да бъдат оставяни свободни. Но докато се поправиш, те вече успяват да дадат преднина на Сиатъл.

Сега трябва да намериш начин да компенсираш грешката си в нападение. Каква тактика ще избереш?

Ако избереш завършване с центъра, отиди на [541](#). Ако предпочетеш далечната стрелба, отиди на [542](#). Ако се спреш на атаките през центъра, отиди на [543](#).

540

Това е правилно срещу силните гардове и носи успех на Демоните. Сега е важно да определиш в какво темпо да водят играта.

Ако решиш, че Демоните трябва да наложат бързо темпо, отиди на [544](#). Ако предпочетеш спокойната и разумна игра, отиди на [546](#).

541

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-голяма от 85, отиди на [544](#). Ако е по-малка от 75, отиди на [547](#). Ако е между 75 и 85, отиди на [546](#).

542

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 95, отиди на [544](#). Ако е по-малка от 85, отиди на [546](#). Ако е между 85 и 95, отиди на [545](#).

543

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 140, отиди на [545](#). Ако е по-малка от 120, отиди на [547](#). Ако е между 120 и 140, отиди на [546](#).

544

Резултатът от първите две части е 53:44 за Демоните, които играят много силно, шумно подкрепяни от публиката в залата. Запиши това в таблицата „[Плейофи, четвъртфинал](#)“ и после отиди на **548**.

545

Резултатът от първите две части е 50:47 за Демоните. Запиши това в таблицата „[Плейофи, четвъртфинал](#)“ и после отиди на **548** или **549**.

546

Резултатът от първите две части е 49:51. Запиши това в таблицата „[Плейофи, четвъртфинал](#)“ и после отиди на **548** или **549**.

547

Резултатът от първите две части е 45:54 за Сиатъл. Запиши това в таблицата „[Плейофи, четвъртфинал](#)“ и после отиди на **548** или **549**.

548

Мачът навлиза в решителната си фаза. Сега всяка грешка би довела до отпадане от по-нататъшната борба, затова е по-добре да се концентрираш максимално?

Върху какво ще наблегнеш повече — защитата или нападението? Ако избереш защитата, отиди на **550**. Ако предпочтеш нападението, отиди на **551**.

549

Вече всяка грешка би могла да бъде фатална, затова е по-добре да се концентрираш максимално.

Сиатъл има една звезда — Шон Кемп. Би могъл да построиш играта на Торменто, така че на него да му бъде отделяно много повече внимание, отколкото на останалите четирима в отбора. Другият вариант е да не отделяш специално внимание на нито един от противниците.

Ако решиш да отделиш внимание на Кемп, отиди на [552](#). В противен случай отиди на [551](#).

550

Трябва да имаш един суперзащитник срещу Кемп, ако не искаш да се провалиш със защитната си тактика.

Ако имаш в отбора Марк Прайс или Тери Портър, или оценка за защита по-голяма от 55, отиди на [553](#). В противен случай отиди на [555](#).

551

Виж оценката си за нападение. Ако е по-голяма от 160, отиди на [553](#). Ако е между 141 и 160, отиди на [554](#). Ако е между 121 и 140, отиди на [555](#). Ако е по-малка от 120, отиди на [556](#).

552

Щом отделяш внимание на Кемп и подчиняваш схемата си на тази идея, трябва добре да познаваш силните черти на звездата на Сиатъл.

Ако решиш, че той е борец под коша, лидер и играе много стабилно, отиди на [554](#). Ако решиш, че е лидер и добър в стрелбата, но непостоярен в изявите си, отиди на [555](#). Ако решиш, че е добър защитник, забивач и чадърджия, отиди на [556](#).

553

Резултатът от вторите две части е 59:49. Запиши това и после отиди на **557**.

554

Резултатът от вторите две части е 50:46. Запиши това и после отиди на **557**.

555

Резултатът от вторите две части е 49:53. Запиши това и после отиди на **557**.

556

Резултатът от вторите две части е 45:55. Запиши това и после отиди на **557**.

557

Събери резултатите от двете половини на мача, за да получиш общия резултат. Ако той е в твоя полза, значи си победил. Тогава отиди на **558**. Ако резултатът е за Сиатъл, отиди на **537**.

558

Цял Торменто излиза на улиците, когато Демоните отстраняват Сиатъл. Празненствата продължават до късно през нощта, а после и

още две нощи. Някои предприятия дори дават на работниците си по един-два свободни дни, за да могат да се включат активно във веселбите. Сега вече всички говорят за следващия противник и отвсякъде се сипят закани. Самочувствието на играчи и публика нараства и все повече хора споделят твоя оптимизъм. Надеждата за спечелването на шампионската титла вече не изглежда мираж и бълнуване на собственика на Торменто. Започват да ти вярват.

Но веселбите бързо секват, защото идва следващият гигант — Хюстън! Отиди на [559](#).

559

Ракетите от Хюстън с лекота достигат до полуфинала на конференцията. По думите на треньора им те са очаквали да срещнат Сиатъл и сега са малко изненадани, защото нямат толкова подробни анализи за играта на Демоните. Това може да е в твоя полза, но може и да е опит за заблуда.

Вече се играе до четири победи в седем мача, а домакинството в решителния седми мач, ако се стигне до него, се дава на отбора с подобър процент през редовния сезон.

Ако си платил един милион в началото на сезона, за да разучиш играта на Хюстън, отиди на [560](#).

Ако процентът ти е по-голям от 70, което означава повече от 61 победи през целия сезон, отиди на [582](#). В противен случай отиди на [561](#).

560

Навремето си предвидил възможността да се срещнеш с Хюстън в плейофите, за което не се искаше чак толкова голяма прозорливост, и сега пред теб стои досието на този отбор.

„Стартова петица: Аким Олайджун, център; Отис Торп, крило; Мат Балард, крило; Кени Смит, гард; Върнън Максуел, гард.

Балард и Смит правят над 50% от линията за три точки. Смит и Максуел са непогрешими при наказателните удари, Торп е невероятен

снайпер от средно разстояние.

Олайджун е един от най-добрите центрове. Специалистите го поставят на трето място в НБА. Прави по 26 точки, 13 овладени топки 4 чадъра на мач.

Препоръчително е да се играе пътна защита, бързи проходи и далечна стрелба. Не бива да се опитват атаки през центъра, защото имат високи играчи. Хюстън са опасни с бързите си проходи.

Силата им е в центъра, защитата и скоростта. Слабост е борбата под кошовете. Треньор е Руди Томянович.“

Прочети внимателно това досие. То ще ти помогне много в предстоящия двубой. Запомни всичко, което ти се струва важно, защото нямаш право да го четеш отново по време на мача.

Ако процентът ти е по-голям от 70, което означава повече от 61 победи през целия сезон, отиди на **582**. В противен случай отиди на **561**.

561

Всичко в този двубой върви наопаки. Първоначално специалистите предричаха лесна победа на Ракетите. Изиграха се първите два мача и Демоните спечелиха две победи като гости. Тогава всички бяха единодушни, че Хюстън са вече вън от борбата. Когато Демоните спечелиха и първия си домакински мач и поведоха с три на нула, като че ли всичко беше ясно.

После настъпиха трудни времена. Хюстън успяха да победят в четвъртия мач, благодарение на невероятна тройка само стотни преди края. Въодушевени, те спечелиха и петия мач, в който бяха домакини, а след това отново победиха Демоните в Ада — 3:3.

Сега вече никой не знае какво да мисли, защото и двата отбора доказаха, че са напълно непредсказуеми. За щастие на запалаянковците със слаби сърца този мач ще даде отговор на всички въпроси. Няма да има повече неочеквани обрати, излъгани надежди и възродени мечти. Победителят ще празнува, а победеният — кой ли го е грижа за него?

За да победиш, трябва добре да познаваш Хюстън. Тестът по-долу ще покаже дали си подгoten за победа. Ето въпросите, на които трябва да отговориш:

1. Къде е силата им?
а) в защита б) в нападение
 2. Какъв играч е Аким Олайджун?
а) слаб б) средна работа в) силен
 3. В какво е силата на Отис Торп?
а) в асистенциите б) в индивидуалните пробиви в) в стрелбата
 4. Как се казва залата на Хюстън?
а) „Симит“ б) „Хемисфиър Арена“
 5. С каква защита ще започнеш?
а) плътна б) обикновена
 6. Има ли в Хюстън двама изявени тройка джии?
а) да б) не
 7. Как са в борбата под коша?
а) добре б) зле
 8. Има ли в Хюстън двама отлични изпълнители на фалове?
а) да б) не
 9. Как се казва треньорът на Хюстън?
а) Руди Томянович б) Джими Роджърс
- Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [562](#).

562

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

1. а) 2 т. б) 0 т.
2. а) 0 т. б) 0 т. в) 1 т.
3. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
4. а) 1 т. б) 0 т.
5. а) 2 т. б) 0 т.
6. а) 2 т. б) 0 т.
7. а) 0 т. б) 2 т.
8. а) 2 т. б) 0 т.
9. а) 1 т. б) 0 т.

Резултатът от теста ще определи как са играли Демоните през първите две части на мача. В следващия епизод, който прочетеш, ще

намериш резултата от тези първи две части. Запиши го в дневника на мисията в таблицата „[Плейофи, полуфинал](#)“.

Ако си съbral от 0 до 2 точки, избери — [563](#), [564](#) или [565](#).

Ако си съbral от 3 до 5 точки, избери — [564](#), [565](#) или [569](#).

Ако си съbral от 6 до 8 точки, избери — [565](#), [569](#) или [570](#).

Ако си съbral от 9 до 11 точки, избери — [566](#), [569](#) или [570](#).

Ако си съbral от 12 до 14 точки, избери — [566](#), [567](#) или [570](#).

Ако си съbral повече от 14 точки, избери — [566](#), [567](#) или [568](#).

563

Мачът започва зле за Демоните — те падат с 45:57. Запиши това и после отиди на [571](#).

564

Мачът започва зле за Демоните — те падат с 44:52. Запиши това и после отиди на [571](#).

565

В първите две части Хюстън взема малка преднина. Резултатът е 46:52. Запиши това и после отиди на [571](#).

566

Демоните успяват да вземат малка преднина — 63:58. Запиши това и после отиди на [571](#).

567

Демоните изиграват много силно първите две части и повеждат с 67:59. Запиши това и после отиди на [571](#).

568

Демоните просто разгромяват противника си — 68:56. Запиши това и после отиди на [571](#).

569

В първите две части Хюстън взема малка преднина. Резултатът е 57:59. Запиши това и после отиди на [571](#).

570

Първите две части протичат в равностойна игра и едва накрая Демоните успяват да вземат малка преднина — 56:55. Запиши това и после отиди на [571](#).

571

Идва момент, от който нататък нямаш право на грешки. Втората половина на мача ти дава възможност да компенсираш грешките или да запазиш преднината си. Разбира се, ти горещо желаеш Тормento да спечели мача, но дали отборът има нужния потенциал? Тестът по-долу ще отговори на този въпрос.

1. Каква е оценката на центъра ти?
 - a) по-малка от 10 б) между 10 и 12 в) по-голяма от 12
2. Колко звезди имаш в отбора?
 - a) нито една б) само една в) две или повече
3. Каква е оценката ти в защита?
 - a) по-малка от 50 б) по-голяма от 49
4. Каква е оценката ти за борба под коша?

- a) по-малка от 26 б) по-голяма от 25
5. Каква е оценката ти за нападение?
- a) по-малка от 135 б) между 135 и 155 в) по-голяма от 155
6. Каква е оценката ти за ръст?
- a) по-малка от 30 б) по-голяма от 29
7. Каква е оценката ти за бързи проходи?
- a) по-малка от 55 б) между 55 и 70 в) по-голяма от 70
8. Каква е оценката ти за преса?
- a) по-малка от 70 б) по-голяма от 69

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на [572](#).

572

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

1. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
2. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
3. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
4. а) 0 т. б) 2 т.
5. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
6. а) 0 т. б) 1 т.
7. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.
8. а) 0 т. б) 1 т.

В следващия епизод, които прочетеш, ще намериш резултата от вторите две части на мача. Запиши го в таблицата „[Плейофи, полуфинал](#)“.

Ако си съbral от 0 до 2 точки, избери — [574](#), [576](#) или [577](#).

Ако си съbral от 3 до 5 точки, избери — [576](#), [577](#) или [579](#).

Ако си съbral от 6 до 8 точки, избери — [573](#), [576](#) или [579](#).

Ако си съbral от 9 до 11 точки, избери — [573](#), [579](#) или [580](#).

Ако си съbral от 12 до 14 точки, избери — [573](#), [578](#) или [580](#).

Ако си съbral повече от 14 точки, избери — [575](#), [578](#) или [580](#).

573

Втората половина пропада равностойно, но Демоните все пак успяват да излязат победители в нея — 56:53. Запиши това и после отиди на **581**.

574

Втората половина е изцяло за Хюстън. Демоните падат с 45:56. Запиши това и после отиди на **581**.

575

Демоните правят много силна втора половина, в която резултатът е 62:53. Запиши това и после отиди на **581**.

576

След равностойна игра резултатът е 53:57. Запиши това и после отиди на **581**.

577

Хюстън играят по-силно през втората половина от мача и резултатът е 47:54. Запиши това и после отиди на **581**.

578

Демоните играят много силно през втората половина и резултатът е 61:54. Запиши това и после отиди на **581**.

579

След равностойна игра резултатът е 56:58. Запиши това и после отиди на **581**.

580

След равностойна игра Демоните успяват да излязат с едни гърди напред — 59:54. Запиши това и после отиди на **581**.

581

Сега трябва да попълниш и крайния резултат в таблицата „Плейофи, полуфинал“. Събери резултатите от двете половини.

Ако крайният резултат е в полза на Демоните, отиди на **603**. Ако е в полза на Хюстън, отиди на **602**.

582

Торменто и Хюстън поднасят на запалянковците си един инфарктен двубой. Демоните печелят двете си домакинства, после отиват в Хюстън и отново печелят. Резултатът става 3:0 и никой не се съмнява, че Ракетите са изстреляни по погрешна траектория.

И тъкмо когато и най-запаленият привърженик на Хюстън свежда примирено глава и зачаква четвърта загуба на своя отбор. Ракетите се пробуждат и спечелват следващите три мача. Резултатът става 3:3 и следва решителен седми мач в Торменто, защото Демоните имат подобър процент през сезона.

Всички в Торменто очакват победа на Демоните. Хората те срещат по улиците и приятелски те потупват, пожелават ти успех и те окуражават. Обещават, че Ада ще е изпълнен до краен предел и цялата публика ще реве мощно за „нашите момчета“.

Двата отбора излизат да загряват едновременно. Залата ги посреща с шуми ръкопляскания. И докато играчите опитват изстриeli и пробиви, ти трябва най-сетне да решиш с каква защита да започнеш мача.

Ако избереш плътната защита, отиди на [584](#). Ако предпочтеш обикновената, отиди на [583](#).

583

Хюстън са голям отбор и определено създават доста проблеми на защитата. Олайджун е невероятен играч и изглежда примамливо да бъде пазен специално, но това дава простор на гардовете, а те са добри стрелци. Става ясно, че не можеш да продължаваш с обикновената защита и трябва да ги хванеш плътно, а центърът трябва сам да се оправя с Олайджун.

Ако имаш в отбора двама добри защитници, може и повече, отиди на [586](#). В противен случай отиди на [585](#).

584

Срещу добрите гардове на Хюстън няма начин да се играе със сбита защита, затова се отказваш от примамливата на пръв поглед идея да отделиш специално внимание на Олайджун. За него трябва да се грижи центърът на Торменто. Виж оценката на центъра. Ако е по-голяма от 10, отиди на [587](#). В противен случай отиди на [586](#).

585

Направо изнемогваш в защита. Ти вземаш погрешни решения, потенциалът на отбора не е чак толкова голям, че да ги прикрие. Трябва да компенсираш хаоса в защита с добро нападение. Каква тактика ще избереш?

Ако предпочтеш бавните и разумни атаки, залагайки на сигурността, отиди на [588](#). Ако предпочтеш бързите проходи, отиди на [589](#).

586

Горе-долу успяваш да се справиш в защита, но Хюстън надделяват по-често и ще трябва да компенсираш това с добра игра в нападение. Каква тактика ще избереш?

Ако избереш атаките през центъра, отиди на **589**. Ако предпочетеш бързите проходи, отиди на **590**. Ако заложиш най-вече на стрелбата от разстояние, отиди на **587**.

587

Демоните играят по-добре през първите две части и закономерно повеждат с 63:52. Запиши това в таблицата „[Плейофи, полуфинал](#)“ и после отиди на **591**.

588

След мизерна и обезкуражаваща игра Демоните отстъпват в резултата от първите две части — 45:56. Запиши това в таблицата „[Плейофи, полуфинал](#)“ и после отиди на **591**.

589

Първите две части протичат равностойно, но Ракетите имат повече късмет. Резултатът е 43:46. Запиши това в таблицата „[Плейофи, полуфинал](#)“ и после отиди на **591**.

590

Първите две части протичат при леко превъзходство на Демоните, които повеждат с 54:48. Запиши това в таблицата „[Плейофи, полуфинал](#)“ и после отиди на **591**.

591

След първите две части идва почивката, в която ще можеш да вземеш много отговорно решение — каква да бъде тактиката в нападение? Естествено, почти всички начини за провеждане на атака се прилагат, но трябва да избереш един от тях, на който да заложиш и да наредиш на играчите си да го прилагат най-често.

Ако избереш атаките през центъра, отиди на [592](#). Ако предпочетеш завършването с центъра, отиди на [593](#). Ако се спреш на бързите проходи, отиди на [594](#). Четвъртата възможност е далечната стрелба — тогава отиди на [595](#).

592

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-малка от 128, отиди на [596](#). Ако е между 128 и 135, отиди на [597](#). Ако е между 136 и 150, отиди на [598](#). Ако е по-голяма от 150, отиди на [599](#).

593

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-малка от 85, отиди на [596](#). Ако е между 85 и 93, отиди на [597](#). Ако е между 94 и 100, отиди на [598](#). Ако е по-голяма от 100, отиди на [599](#).

594

Виж оценката си за бързи проходи. Ако е по-малка от 45, отиди на [596](#). Ако е между 45 и 54, отиди на [597](#). Ако е между 55 и 65, отиди на [599](#). Ако е по-голяма от 65, отиди на [600](#).

595

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-малка от 75, отиди на [597](#). Ако е между 75 и 85, отиди на [598](#). Ако е между 86 и 100, отиди на [599](#). Ако е по-голяма от 100, отиди на [600](#).

596

Демоните играят много слабо през втората половина и резултатът от нея е 46:58. Запиши това и после отиди на **601**.

597

Хюстън играе силно през втората половина. Демоните почти не отстъпват на противника, но на моменти шансът им изневерява. Резултатът е 49:56. Запиши това и после отиди на **601**.

598

Втората половина на мача е равностойна, но Демоните имат малко повече късмет и резултатът е 64:59 за тях. Запиши това и после отиди на **601**.

599

Демоните играят много силно през втората половина на мача и съвсем закономерно резултатът е в тяхна полза — 68:59. Запиши това и после отиди на **601**.

600

Демоните демонстрират извънземен баскетбол, което не е толкова чудно, ако се знае, че треньорът им идва от бъдещето. Резултатът е 66:54. Запиши това и после отиди на **601**.

601

Сега е време да попълниш и крайния резултат в таблицата „[Плейофи, полуфинал](#)“. Събери резултатите от двете половини.

Ако крайният резултат е в полза на Хюстън, отиди на **602**. Ако е в полза на Торменто, отиди на **603**.

602

Това е истинска драма. При 3:0 победата беше толкова близо, но...

Целият град потъва в траур, играчите изпадат в тежка депресия, а Кали не успява да се сдържи и заплаква.

Свързваш се със Спарки и му съобщаваш лошата вест:

— Наистина ли имаше шанс да ги биеш? — пита той.

— Разбира се! — кипваш ти. — Честно казано, след 3:0 вече мислех само за мача с Финикс. Изобщо не допусках, че е възможен обрат.

— Време е да си идваш. Тук те чакат някой неотложни задачи.

— Но мисията се провали!

— Тя беше малка проба за възможностите ти в спорта. Трудното тепърва предстои.

Двамата с Кали влизате в машината на времето и само след миг се озовавате в настоящето, където ви очакват Спарки и Сал.

И така, тази мисия завърши с неуспех. За щастие това не беше фатално, но ти никога няма да изпиташ удоволствието да бъдеш шампион на НБА.

Освен ако не започнеш да четеш отначало, нали?!

603

Има справедливост! Двубоят беше тежък и изцеди много сили на играчите, но Торменто успя да издържи на напрежението и да наложи волята си.

Демоните са на първите страници на всички спортни издания. Изказват се прогнози за финала на конференцията, където вече ги очаква Финикс, отборът на сър Чарлс Баркли. Специалистите са много

предпазливи и предричат интересен двубой, но никой не се наема да даде категорична прогноза.

Всички в Торменто заживяват с баскетбола и с една надежда. Тя все още е плаха и никой не смее да я изкаже гласно, но е очевидно, че титлата е завладяла умовете на хората.

А когато започва първата тренировка след успеха срещу Хюстън, забелязваш един голям плакат над единния от кошовете, на който пише: „Треперете, Слънца! Демоните идват!“

Отиди на **604**.

604

Финикс достига до финала на конференцията след победи над „Лос Анджелос Лейкърс“ и „Сан Антонио Спърс“. Високият им процент през сезона им осигурява важното домакинство, а в „Западна Арена“ те са безпогрешни.

Отново се играе до четири победи в седем мача.

Ако си платил един милион, за да разузнаеш играта на Финикс, отиди на **605**.

Ако процентът ти е по-голям от 76, което означава поне 67 победи, отиди на **625**. В противен случай отиди на **606**.

605

Кой ли би пропуснал шанса да узнае тайните на Финикс? Не и ти, нали? Досието им вече е на бюрото ти.

„Финикс са отбор с дълга резервна скамейка и е почти невъзможно да се определи титулярен състав от петима души. Ето играчите им: Чарлс Баркли, крило; Дан Марли, крило; Оливър Милър, крило; Марк Уест, център; Том Чембърс, център; Дани Ейндж, гард; Седрик Себалос, гард; Кевин Джонсън, гард; Ричард Дюмас, гард.

Марли и Баркли са отлични защитници. Ейндж и Джонсън мятат тройки. Себалос е перфектен от средно разстояние. Джонсън прави по 8 асистенции на мач. Баркли и центърът се борят за високи топки. В решаващи моменти Джонсън поема отговорността.

Препоръчително е да се играе пътна защита. Нямат ярко изявена звезда, но Баркли бележи най-много, затова е добре до него да се постави добър защитник. В никакъв случай не бива да оставяш Баркли да прави каквото си иска за сметка на останалите, Финикс е колективен отбор, а не една звезда и пълнеж около нея.

Играят с бързи проходи и на скорост. Имат добра защита, когато им дадеш време да се организират. Тренъор е Пол Уестфол.“

Прочети внимателно досието и запомни всичко, което ти се струва важно, защото нямаш право да го четеш отново по време на мача.

Ако процентът ти е по-голям от 76, което означава поне 67 победи, отиди на **625**. В противен случай отиди на **606**.

606

Мачът с Финикс е седми. Досега резултатът е 3:3, като всеки от отборите печели домакинските си срещи и губи тези като гост. Ако се следва тази логика. Демоните трябва да загубят, защото срещата се играе в „Западна Арена“, понеже Финикс имат по-добър процент от сезона.

Около хиляда и петстотин запалянковци пристигат с автобуси и чартърни полети във Финикс, за да подкрепят Демоните. Ако имаше възможност, целият град би се изсипал, но домакините отделят само хиляда и петстотин билета. Останалата част от населението на Торменто е пред телевизорите, за да наблюдава по Ти Ен Ти историческия мач.

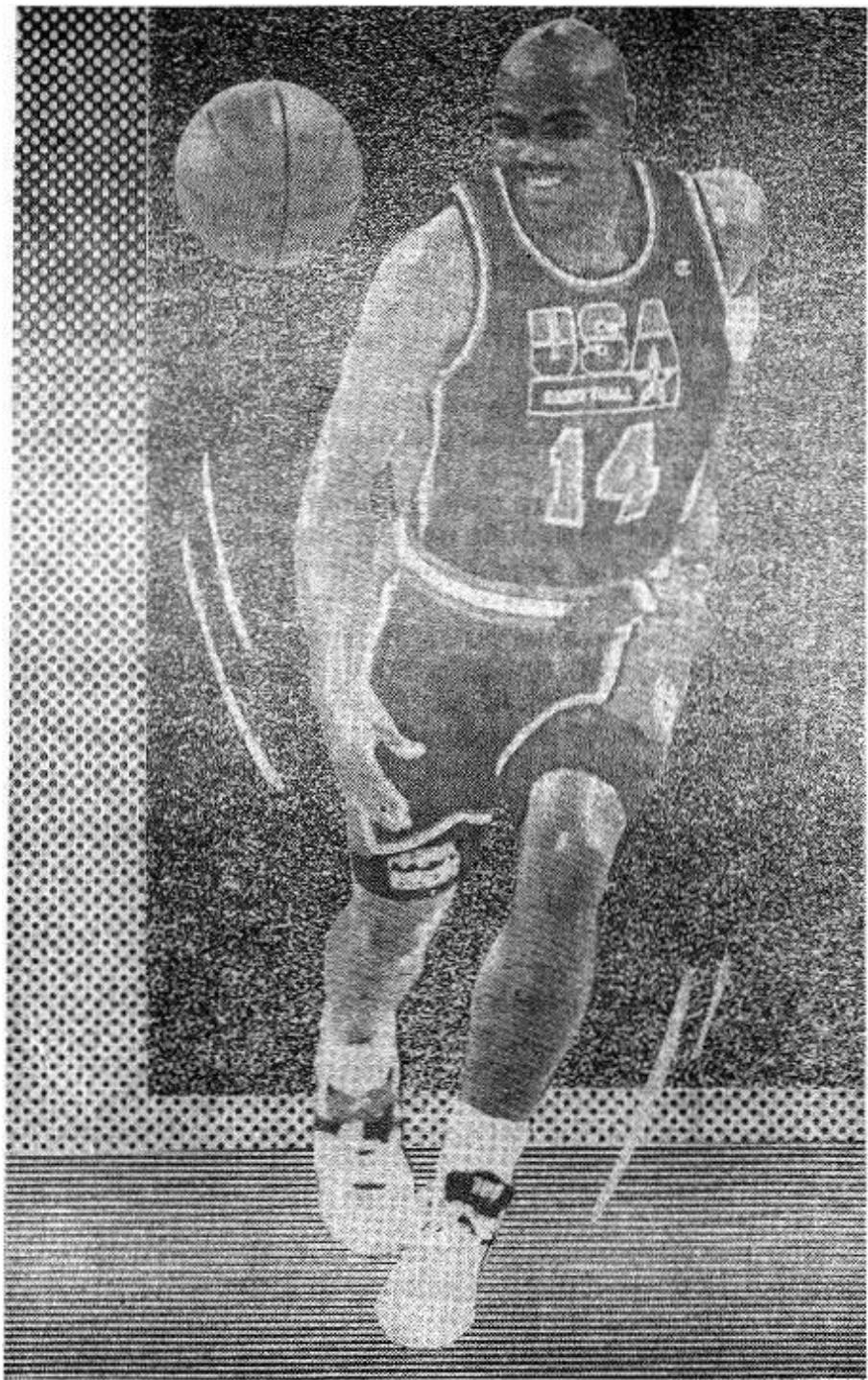
Почти никой не вярваше в началото на плейофите, че Торменто може да пробие толкова напред, но ето, че те имат реален шанс да се срещнат с Биковете на финала. В Източната конференция Ню Йорк губят драматично с 2:4, след като са повели с 2:0.

Ето го и теста, който ще покаже дали си достоен за победата:

1. Колко защитници имаш в отбора?
 - a) 0 или 1
 - b) двама
 - c) повече от двама
2. Имаш ли поне двама борци под коша?
 - a) да
 - b) не
3. Каква е оценката ти за бързи проходи?

- a) по-малка от 60 б) между 60 и 70 в) по-голяма от 70
4. Каква е оценката на центъра ти?
- a) по-малка от 10 б) между 10 и 12 в) по-голяма от 12
5. Каква е оценката ти за обиграност?
- a) 10 б) 15
6. Каква е оценката ти за физическа подготовка?
- a) 10 б) 15
7. Каква е оценката ти за нападение?
- a) по-малка от 140 б) между 140 и 160 в) по-голяма от 160
8. Колко звезди имаш в отбора?
- a) 0 или 1 б) две в) повече от две
9. Каква е оценката ти за атаки през центъра?
- a) по-голяма от 135 б) по-малка от 136

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **607**.



607

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

1. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.
2. а) 2 т. б) 0 т.
3. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.
4. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.
5. а) 0 т. б) 1 т.
6. а) 0 т. б) 1 т.
7. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.
8. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
9. а) 2 т. б) 0 т.

Резултатът от теста ще определи как са играли Демоните през първите две части на мача. В следващия епизод, който прочетеш, ще намериш резултата от тези две части. Запиши го в дневника на мисията в таблицата „[Плейофи, финал](#)“.

Ако си събрали от 0 до 5 точки, избери — **610, 612 или 614**.

Ако си събрали от 6 до 9 точки, избери — **609, 612 или 614**.

Ако си събрали от 10 до 13 точки, избери — **608, 609 или 612**.

Ако си събрали от 14 до 17 точки, избери — **608, 609 или 611**.

Ако си събрали повече от 17 точки, избери — **608, 611 или 613**.

608

След равностойна игра резултатът е 56:52 за Демоните. Запиши това и после отиди на **615**.

609

Играта е напълно равностойна и това се отразява на резултата! 57:56. Запиши това и после отиди на **615**.

610

Слънцата играят по-добре през първата половина на мача — 47:56. Запиши това и после отиди на **615**.

611

Малката група запалянковци от Торменто има повод за радост — 63:56. Запиши това и после отиди на **615**.

612

Играта е напълно равностойна и това се отразява на резултата — 53:55. Запиши това и после отиди на **615**.

613

Запалянковците на Демоните се побъркват от радост и виковете им често заглушават останалите почти 18 хиляди. Резултатът е 63:53. Запиши това и после отиди на **615**.

614

Сънцата имат леко предимство и това се отразява на резултата — 50:56. Запиши това и после отиди на **615**.

615

Първата половина на мача вече е история. В нея думата имаха играчите и всичко зависеше от потенциала на двата отбора. Резултатът от втората половина ще зависи само от теб. От твоите решения ще зависи дали Торменто ще празнува.

Предстои ти тест, който ще покаже доколко познаваш Финикс, дали си наясно със слабите им места и как мислиш да ги използваш.

1. С каква защита трябва да се играе?
а) плътна б) обикновена

2. Как се казва залата им?
a) „Форум“ б) „Западна Арена“
3. С какво е опасен Себалос?
a) с асистенциите б) със стрелбата
4. Каква е резервната им скамейка?
a) къса б) нормална в) дълга
5. Как се казва треньорът им?
a) Пол Уестфол б) Ранди Пфуни
6. Колко тройкаджии имат?
a) един б) двама в) трима
7. Колко защитници имат?
a) един б) двама в) трима
8. Каква е средната възраст на Финикс?
a) ниска б) нормална в) висока
9. Имат ли добър център?
a) да б) не

Когато отговориш на всички въпроси отиди на **616**.

616

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

1. a) 2 т. б) 0 т.
2. a) 0 т. б) 1 т.
3. a) 0 т. б) 2 т.
4. a) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.
5. a) 1 т. б) 0 т.
6. a) 0 т. б) 2 т. в) 0 т.
7. a) 0 т. б) 2 т. в) 0 т.
8. a) 0 т. б) 2 т.

Резултатът от теста ще определи как са играли Демоните през втората половина на мача. В следващия епизод, който прочетеш, ще намериш резултата от вторите две части. Запиши го в таблицата „[Плейофи, финал](#)“.

Ако си съbral от 0 до 3 точки, избери — **618, 620 или 622**.

Ако си съbral от 4 до 7 точки, избери — **617, 618 или 622**.

Ако си събрали от 8 до 10 точки, избери — **617, 618 или 623**.

Ако си събрали от 11 до 14 точки, избери — **617, 621 или 623**.

Ако си събрали повече от 14 точки, избери — **619, 621 или 623**.

617

Понякога се случва и това 56:56. Запиши резултата и после отиди на **624**.

618

Слънцата имат малко повече късмет — 54:57. Запиши резултата и после отиди на **624**.

619

Демоните мачкат противниците си — 67:57. Запиши резултата и после отиди на **624**.

620

Баркли и Ейндже се разиграват в неподходящ за Демоните момент, за да подлудят залата — 53:62. Запиши резултата и после отиди на **624**.

621

Можеш да бъдеш доволен от себе си — 57:50. Запиши резултата и после отиди на **624**.

622

Сълнцата показват класата си — 53:59. Запиши резултата и после отиди на **624**.

623

Демоните имат малко повече късмет — 62:59. Запиши резултата и после отиди на **624**.

624

Сега трябва да попълниш и крайния резултат в таблицата „Плейофи, финал“. Събери резултата от двете половини на мача.

Ако крайният резултат е в полза на Демоните, отиди на **650**. В противен случай отиди на **649**.

625

Мачовете с Финикс не предлагат кой знае какви драми. Всеки от двата отбора побеждава с лекота в домакинските си срещи и със същата лекота губи гостуванията си. Така се стига до седми мач, в който домакин е Торменто, защото процентът им от редовния сезон е по-висок.

Цялата зала е пълна два часа преди започването на мача. Запалянковците скандират имената на любимците си, на отбора и, разбира се, твоето. Когато отборите излизат да загряват, шумът достига до крайност.

В този час Торменто прилича на град, поразен от атомна бомба. По улиците няма жив човек, всички са пред телевизорите, за да наблюдават пряко по Ти Ен Ти историческия мач.

В залата присъства и почти целият отбор на Чикаго, които побеждават Ню Йорк във финала на Източната конференция с 4:2, след като са падали в началото с 0:2. Биковете искат да добият преки впечатления от противника си за титлата. При цялата шумотевица около мача, ти трябва да намериш време да вземеш решение по някои

тактически въпроси. Най-важният от тях е дали да съсредоточиш вниманието си върху Баркли, оставяйки другите малко по-свободни, или да не му обръщаш специално внимание.

Ако решиш да се съсредоточиш върху Баркли, отиди на **626**. В противен случай отиди на **627**.

626

Друг наболял въпрос е каква защита да избереш. Ако избереш пътна защита, отиди на **629**. Ако предпочетеш обикновената, отиди на **628**.

627

Друг важен въпрос е каква защита да приложиш. Ако избереш пътната защита, отиди на **630**. Ако предпочетеш обикновената, отиди на **629**.

628

Дадени са три условия: да имаш две звезди, да имаш двама борци под коша и оценката на центъра ти да е по-голяма от 12. Ако изпълняваш само едно от условията, отиди на **631**. Ако изпълняваш две от условията, отиди на **632**. Ако изпълняваш и трите условия, отиди на **633**.

629

Дадени са три условия: да имаш двама борци под коша, да имаш двама защитници и оценката на центъра ти да е по-голяма от 10. Ако изпълняваш само едно от условията, отиди на **631**. Ако изпълняваш две от условията, отиди на **633**. Ако изпълняваш и трите условия, отиди на **634**.

630

Дадени са три условия. Първо, да имаш две звезди или двама защитници. Второ, да имаш двама борци под коша или двама тройкаджии. Трето, оценката на центъра ти да е по-голяма от 10. Ако изпълняваш само едно от условията, отиди на **632**. Ако изпълняваш две от условията, отиди на **633**. Ако изпълняваш и трите условия, отиди на **634**.

631

Слънцата играят тактически правилно и повеждат в първите две части с 51:60. Запиши това в таблицата „[Плейофи, финал](#)“ и после избери — **636** или **635**.

632

В първите две части Слънцата повеждат — 49:54. Запиши това и после избери — **635** или **636**.

633

В първите две части Демоните повеждат — 53:48. Запиши това и после избери **635** или **636**.

634

Демоните играят много силно в първите две части и закономерно повеждат — 59:49. Запиши това и после избери **635** или **636**.

635

В почивката между двете половини на мача трябва да вземеш решение за тактиката в нападение. Разбира се, Торменто ще използва почти всички начини за провеждане на атака, но ще се стреми да използва главно един, който сметнеш за най-подходящ срещу Сълнцата.

Ако избереш завършването с центъра, отиди на **640**. Ако предпочетеш атаката през центъра, отиди на **639**. Ако се спреш на далечна стрелба, отиди на **638**. Ако решиш да пробваш с „подай и бягай“, отиди на **637**.

636

Втората половина ще бъде много оспорвана. Можеш да окажеш влияние върху изхода ѝ, ако вземеш правилно решение, но ще ти трябва и късмет.

Сам избери — **641** или **642**.

637

Виж оценката си за тактиката „подай и бягай“. Ако е по-голяма от 115, отиди на **646**. Ако е между 101 и 115, отиди на **645**. Ако е между 100 и 90, отиди на **644**. Ако е по-малка от 90, отиди на **643**.

638

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 110, отиди на **646**. Ако е между 95 и 110, отиди на **645**. Ако е между 85 и 94, отиди на **644**. Ако е по-малка от 85, отиди на **643**.

639

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 145, отиди на **647**. Ако е между 135 и 145, отиди на **646**. Ако е между 125 и 134, отиди на **645**. Ако е по-малка от 125, отиди на **644**.

640

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-голяма от 95, отиди на **647**. Ако е между 86 и 95, отиди на **646**. Ако е между 76 и 85, отиди на **645**. Ако е по-малка от 76, отиди на **644**.

641

Финикс често прилагат бързите проходи. Би ли посъветвал играчите си да приложат същото оръжие?

Ако решиш, че е добре и Торменто да използват бързи проходи, отиди на **646**. В противен случай отиди на **644**.

642

Трябва да решиш кой взима инициативата в свои ръце, когато Финикс е в затруднено положение. Ако прецениш, че това е Баркли, отиди на **645**. Ако решиш, че това е Кевин Джонсън, отиди на **647**.

643

През втората половина Слънцата не оставят шанс на противника. Разиграват се Баркли и Джонсън, а Ейндже вкарва няколко тройки в решителни моменти: Резултатът е 47:58. Запиши това и после отиди на **648**.

644

Слънцата играят по-добре през втората половина на мача и успяват да отбележат седем точки повече от Демоните — 51:58. Запиши това и после отиди на **648**.

645

След равностойна игра Демоните имат малко повече късмет през вторите две части — 56:54. Запиши това и после отиди на **648**.

646

През втората половина на мача Демоните са малко по-активни от съперниците си и това се отразява на резултата — 59:53. Запиши това и после отиди на **648**.

647

Демоните изиграват много силно вторите две части — 62:52. Запиши това и после отиди на **648**.

648

Сега е време да попълниш и крайния резултат в таблицата „[Плейофи, финал](#)“. Събери резултатите от двете половини.

Ако крайният резултат е в полза на Демоните, отиди на **650**. В противен случай отиди на **649**.

649

Демоните губят мача на истината с Финикс и напускат борбата за титлата. Специалистите им предричат големи успехи догодина, но ти знаеш, че този паралелен свят няма да съществува дотогава.

Торменто потъва в траур. Седмица след мача всички продължават да мислят за пропуснатия шанс и е рядкост да срещнеш засмян или дори усмихнат човек по улиците на града.

Кали приема твърдо неуспеха, дори се опитва да те успокои.

— Няма страшно, никой няма да те обвини. Ти направи истинско чудо, класирайки новаците в НБА на финал в конференцията. Не си ли спомняш, че прогнозите преди сезона отреждаха на Демоните някои от последните места?

— Не, Кали, мисията се провали, а аз бях отговорен за нея — поклаща глава ти и се свързваш със Спарки.

— Наистина ли Демоните стигнаха толкова напред? Момче, та това е чудесно! Невероятно!!! Мога да ти издам една малка тайна — тук правихме залагания докъде ще стигнеш. Моята прогноза беше най-оптимистична — полуфинал — и всички ми се смяха. Хайде, прибирайте се!

Двамата с Кали влизате в машината на времето и след миг се озовавате в настоящето, където ви очакват Спарки и Сал. Чака те и поръчение за нова задача.

И така, мисията се провали. Оказа се, че това не е фатално, но ти никога няма да изпиташ удоволствието да бъдеш шампион на НБА.

Освен ако не започнеш да четеш отначало, нали?!

650

Торменто полудява! Веднага след финалната сирена всички излизат на улиците и празненството започва. Камерите на Ти Ен Ти улавят страховни сцени, разхождайки се из града. Десетина запалянковци са влезли в средата на един от големите шадравани и закачливо пръскат хората отвън. Две момичета са се покачили върху десетметровата статуя на основателя на Торменто и се опитват да му сложат маска на демон и баскетболен потник. Баровете са препълнени и в много от тях пиенето е за сметка на заведението.

Апетитът идва с яденето. Няколко дни след победата над Финикс запалянковците се сещат, че предстои мач с Биковете и надават войнствени възгласи. Никой вече не се страхува от Чикаго и навсякъде хората говорят за спечелване на титлата, сякаш това не подлежи на съмнение.

Отиди на [651](#) от [Шампионска корида](#).

V. ШАМПИОНСКА КОРИДА

651

Ден преди началото на последната решителна битка гледаш спортното предаване на Ти Ен Ти, в което се разглеждат всички схеми, свързани с предстоящия мач.

— Утре започва най-вълнуващата корида на деветдесет и трета година — обяснява коментаторът. — И двата отбора са шампиони на своите конференции, но едва ли ще се задоволят само с толкова и е почти сигурно, че загубилият титлата ще преживее истинска трагедия.

Чикаго е на път да спечели титлата за трета поредна година. Досега такъв подвиг се е отдавал само на два отбора: Минеаполис в периода петдесет и втора — петдесет и четвърта и Бостън Селтикс с техните 11 титли за триайсет сезона.

Торменто са безспорната изненада. С лекота избегнаха съдбата на почти всички новаци и завоюваха място в плейофите. Повечето специалисти смятаха, че ще се задоволят с това, но Демоните показаха неимоверна дързост, побеждавайки последователно Сиатъл, Хюстън и Финикс. Като правило това ставаше след изключително оспорвани битки, чийто изход се решаваше едва в последния момент. Целият град очаква победа от своите любимици. Ако си припомним празненствата по случай отстраняването на Финикс, можем смело да предположим, че евентуална победа над Биковете ще предизвика в Торменто карнавал, който ще затъмни празниците в Рио.

И така, Демоните срещу Биковете в една безмилостна корида. Победителят ще влезе завинаги в историята, падналият скоро ще бъде забравен.

Уморено загасяш телевизора. Подобни предавания засилват напрежението у зрителите, но изнервят преките участници в събитието. Най-важното сега е да му удариш един хубав сън, за да бъдеш свеж за мача.

Ако си дал един милион, за да разузнаеш играта на Чикаго, отиди на **652**. В противен случай отиди на **653**.

652

Пред теб е досието на Чикаго, което преглеждаш за стотен път в последните дни. Прочиташи го още веднъж преди мача.

„Чикаго Булс“ играят домакинските си мачове в зала „Чикаго Стейдиъм“ с капацитет 18 700 места. Цените на билетите са най-скъпи в НБА.

Стартова петорка: Майкъл Джордан, гард; Би Джей Армстронг, гард; Скоти Пипън, крило; Хорас Грант, крило; Бил Картрейт, център. Други играчи, които взимат по-значително участие в мачовете на отбора са Кър, Пексън и Уилямс.

Треньор на Биковете е Фил Джексън. Силата им е в атлетизма, отличната защита, борбата под противниковия кош и тройките. Слабо място практически нямат, но центърът не е на нивото на останалите.

Безспорната звезда е Джордан. Той прави средно по 33 точки на мач и е отличен защитник. Трудно някой би могъл да му се противопостави, може би само Марк Прайс.

Армстронг има отличен процент в стрелбата от линията за три точки през редовния сезон — 45,3%, което го поставя начело в класацията на стрелците. Пексън и Кър също са опасни от тройката.

Скоти Пипън е другият лидер. Прави средно по 22 точки на мач и е отличен защитник.

Срещу Армстронг ти трябва силен защитник, защото е прекалено подвижен за плътна опека, а има и отлична стрелба.

Пексън е добър играч, но се разстройва, когато срещу него се играе плътно и твърдо. Обикновено замества Джордан.

Бил Картрайт е среден по сила център. Ако имаш силен играч на този пост, непременно трябва да използваш тази малка пукнатина в иначе изключително силната селекция на Чикаго.

Срещу Биковете трябва да се играе плътна защита и бързи проходи. Пресата е почти безсмислена, защото те са прекалено технични, за да се смутят, а са и отлично подгответи физически, за да се изморят."

Прочети внимателно досието и запомни онова, което ти се струва важно, защото по време на мача нямаш право да го четеш отново. После отиди на **653**.

653

Първите четири мача не поднасят кой знае какви изненади. И двата отбора се борят мъжки и доставят удоволствие с играта си, но в крайна сметка печели домакинът.

Резултатът е 2:2. Петият мач се играе в Чикаго. Ако искаш да го спечелиши, ще трябва да се представиш добре на теста.

1. Каква е оценката на центъра ти?
a) по-малка от десет б) между 10 и 12 в) по-голяма от 12
2. Имаш ли в състава си Марк Прайс?
a) да б) не
3. Колко защитници имаш в отбора?
a) 0 или 1 б) 2 в) повече от 2
4. Каква е оценката ти за нападение?
a) по-малка от 137 б) между 137 и 157 в) по-голяма от 157
5. Колко звезди имаш в отбора?
a) 0 или 1 б) 2 в) повече от 2
6. Каква е оценката ти за защита?
a) по-малка от 56 б) по-голяма от 55
7. Каква е оценката ти за физическа подготовка?
a) 10 б) 15
8. Каква е оценката ти за обиграност?
a) 10 б) 15

9. Каква е оценката ти за далечна стрелба?

а) по-малка от 102 б) по-голяма от 101

10. Каква е оценката ти за бързи проходи?

а) по-малка от 70 б) по-голяма от 69

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **654.**

654

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

1. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.

2. а) 2 т. б) 0 т.

3. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.

4. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.

5. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.

6. а) 0 т. б) 2 т.

7. а) 0 т. б) 1 т.

8. а) 0 т. б) 1 т.

9. а) 0 т. б) 1 т.

10. а) 0 т. б) 1 т.

Резултатът от първите две части на мача ще се определи от точките, които си събрали. Ще го научиш в следващия епизод, който прочетеш.

Ако си събрали от 0 до 2 точки, избери — **655, 660 или 662.**

Ако си събрали от 3 до 6 точки, избери — **655, 658 или 662.**

Ако си събрали от 7 до 10 точки, избери — **655, 659 или 663.**

Ако си събрали от 11 до 14 точки, избери — **656, 659 или 663.**

Ако си събрали от 15 до 17 точки, избери — **656, 658 или 661.**

Ако си събрали повече от 17 точки, избери — **656, 657 или 661.**

655

Първата половина завършва при резултат 49:54. Запиши това в таблицата „**Чикаго, пети мач**“ и после отиди на **664.**

656

Първата половина завършва при резултат 46:42. Запиши това в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

657

Първата половина завършва при резултат 56:45. Запиши това в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

658

Първата половина завършва при резултат 56:56. Запиши това в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

659

Първата половина завършва при резултат 43:45. Запиши това в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

660

Първата половина завършва при резултат 40:52. Запиши това в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

661

Първата половина завършва при резултат 52:45. Запиши това в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

662

Първата половина завършва при резултат 42:50. Запиши това в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

663

Първата половина завършва с почти невероятния резултат 57:55. Той е невероятен, защото Демоните имат предимство, което би трябвало да им осигури поне дванайсет точки, но подлата съдба решава да се подиграе с усилията на отбора. Запиши резултата в таблицата „Чикаго, пети мач“ и после отиди на **664**.

664

Първата половина на мача бе решена от потенциала на двета отбора, но сега ще трябва да допринесеш за победата с решенията си. Вторият тест ще покаже дали можеш да избираш правилната тактика и дали познаваш достатъчно противника.

1. Колко тройкаџии имат Биковете?
a) един б) двама в) трима
2. Каква е резервната им скамейка?
a) къса б) средна в) дълга
3. Как се казва залата им?
a) „Чикаго Стейдиъм“ б) „Чикаго Арена“
4. Колко отлични защитници имат?
a) един б) двама в) трима
5. Приблизително колко точки на мач прави Джордан?
a) 25 б) 33 в) 40
6. Какъв център е Картрайт?
a) слаб б) средна работа в) силен
7. Как се казва треньорът им?
a) Фил Джексън б) Пат Райли
8. Къде са по-силни?

a) в защита б) в нападение

9. Как са в борбата под коша?

a) по-скоро зле б) по-скоро добре

10. Колко точки средно на мач прави Скоти Пипън?

a) 15 б) 22 в) 30

Когато отговориш на всички въпроси, отиди на **665**.

665

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

1. а) 0 т. б) 2 т. в) 3 т.

2. а) 0 т. б) 1 т. в) 3 т.

3. а) 1 т. б) 0 т.

4. а) 0 т. б) 3 т. в) 1 т.

5. а) 0 т. б) 3 т. в) 1 т.

6. а) 0 т. б) 3 т. в) 1 т.

7. а) 1 т. б) 0 т.

8. а) 2 т. б) 0 т.

9. а) 0 т. б) 2 т.

10. а) 0 т. б) 2 т. в) 1 т.

Събраните точки ще определят резултата от втората половина на мача. Ще намериш този резултат в следващия епизод. Запиши го в таблицата „[Чикаго, пети мач](#)“.

Ако си събрали от 0 до 3 точки, избери — **669, 671 или 674**.

Ако си събрали от 4 до 6 точки, избери — **667, 669 или 674**.

Ако си събрали от 9 до 12 точки, избери — **667, 670 или 674**.

Ако си събрали от 13 до 16 точки, избери — **666, 670 или 672**.

Ако си събрали от 17 до 19 точки, избери — **666, 668 или 670**.

Ако си събрали повече от 19 точки, избери — **666, 668 или 673**.

666

Резултатът от втората половина е 46:39. Запиши това и после отиди на **675**.

667

Резултатът от втората половина е 45:48. Запиши това и после отиди на **675**.

668

Демоните карат публиката в Чикаго да замълкне — 57:47. Запиши това и после отиди на **675**.

669

С играта си през втората половина Биковете взривяват публиката — 37:47. Запиши това и после отиди на **675**.

670

Резултатът от втората половина е 45:46. Запиши това и после отиди на **675**.

671

Чикаго правят чудеса през втората половина, подлудяват публиката и разгромяват нещастните Демони — 38:50. Запиши това и после отиди на **675**.

672

Резултатът от втората половина е 47:43. Запиши това и после отиди на **675**.

673

Играта на Демоните през втората част е гордост за всеки треньор и ненапразно след мача Фил Джексън идва да те поздрави, макар и да сте съперници. Запиши резултат 57:44 и после отиди на [675](#).

674

Резултатът от втората половина е 43:49. Запиши това и после отиди на [675](#).

675

Сега трябва да определиш крайния резултат от мача. Събери резултатите от двете половини — така ще разбереш кой е победител в тази среща.

После отиди на [676](#).

676

Шестият мач е в собствената ти зала — Ада. Публиката дава своя дял за победата, но Чикаго са прекалено опитен отбор, за да се оставят да бъдат победени, само защото са гости. На няколко пъти Демоните успяват да наберат малка преднина, но веднага биват застигани. Така се стига до края на мача.

Остават 25 секунди. Биковете току-що са отбелязали кош и повеждат с две точки. Сега Торменто трябва да изнася топката под коша.

Знаеш, че трябва да вземеш почивка, за да обясниш на играчите си как да изиграят ситуацията. Въпросът е кога да я вземеш.

Ако решиш да вземеш почивка преди вкарването на топката в игра, отиди на [686](#). Ако предпочетеш да я вземеш, веднага след като топката бъде вкарана в игра, отиди на [677](#).

677

Разбира се, че трябва да постъпиш така. В този случай след почивката ще изнасяш от центъра и се печели време.

Има два варианта в създалата се ситуация: бърза комбинация или бавно разиграване почти до края и тогава изстрел, но едва в последните секунди, за да не могат да отвърнат.

Ако решиш да кажеш на играчите си да направят бърза комбинация, отиди на **678**. В противен случай отиди на **679**.

678

По кой начин ще наредиш да се проведе бързата атака?

Ако избереш завършване с центъра, отиди на **680**. Ако предпочетеш далечната стрелба, отиди на **681**. Ако избереш тактиката „подай и бягай“, отиди на **682**. Ако избереш атака през центъра, отиди на **683**.

679

По-долу са изброени три условия. Ако изпълниш дори само едно от тях, отиди на **685**. В противен случай отиди на **684**.

Първо условие: да имаш поне две звезди. Второ условие: оценката ти за нападение да е по-голяма от 150. Трето условие: да имаш играч, който да е силен в пробивите.

680

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-голяма от 95, отиди на **696**. Ако е по-малка от 85, отиди на **704**. Ако е между 85 и 95, отиди на **695**.

681

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 105, отиди на [696](#). Ако е по-малка от 95, отиди на [704](#). Ако е между 95 и 105, отиди на [695](#).

682

Виж оценката си за „подай и бягай“. Ако е по-голяма от 107, отиди на [696](#). Ако е по-малка от 95, отиди на [704](#). Ако е между 95 и 107, отиди на [695](#).

683

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 133, отиди на [696](#). Ако е по-малка от 115, отиди на [704](#). Ако е между 115 и 133, отиди на [695](#).

684

Чикаго бързо схващат замисъла ти и предприемат съответните мерки. Като се има предвид, че защитата им е желязна, ще ти бъде трудно да изравниш резултата. Но кой знае?

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е от 1 до 4, отиди на [705](#). Ако е 5 или 6, отиди на [703](#).

685

Чикаго се надяват на желязната си защита, но Демоните имат достатъчно добри играчи, за да могат да изиграт последните секунди по няколко начина.

Сам избери — [703](#) или [705](#).

686

Веднага правиш знак, че искаш почивка. Фил Джексън те поглежда подозрително, а някой от публиката извиква: „Майк, ти си полуудял! Недей да прибързваш!“ Е, може би си направил някаква грешка, но сега не е време да мислиш за това. Трябва да дадеш наставления на играчите си.

Въпросът е как да се проведе атаката. Ако решиш това да стане с бърза комбинация, отиди на **687**. Ако предпочетеш да забавят топката и да опитат изстрел едва няколко секунди преди края, отиди на **688**.

687

По кой начин ще наредиш да се проведе бързата комбинация?

Ако избереш завършване с центъра, отиди на **692**. Ако предпочетеш далечната стрелба, отиди на **691**. Ако избереш тактиката „подай и бягай“, отиди на **690**. Ако се спреш на атака през центъра, отиди на **689**.

688

Долу са дадени три условия. Ако изпълниш дори само едно от тях, отиди на **693**. В противен случай отиди на **694**.

Първо условие: да имаш поне три звезди. Второ условие: оценката на нападението ти да е по-голяма от 160. Трето условие: да имаш играч, който да е силен в пробивите.

689

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 140, отиди на **696**. Ако е по-малка от 120, отиди на **704**. Ако е между 120 и 140, отиди на **695**.

690

Виж оценката си за „подай и бягай“. Ако е по-голяма от 115, отиди на **696**. Ако е по-малка от 100, отиди на **704**. Ако е между 100 и 115, отиди на **695**.

691

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 115, отиди на **696**. Ако е по-малка от 100, отиди на **704**. Ако е между 100 и 115, отиди на **695**.

692

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-голяма от 100, отиди на **696**. Ако е по-малка от 90, отиди на **704**. Ако е между 90 и 100, отиди на **695**.

693

Торменто имат няколко изпълнители, които биха могли да се нагърбят с отговорността във важен момент като този и това ще затрудни защитата на Чикаго.

Сам избери — **703** или **705**.

694

Бедният потенциал на Торменто не позволява много начини на отиграване на ситуацията, а това безспорно помага на Чикаго, които имат може би най-здравата защита в НБА.

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е от 1 до 4, отиди на **705**. Ако е 5 или 6, отиди на **703**.

695

Възможностите на двата отбора са напълно равни и само шансът може да определи победителя.

Посочи едно число от [таблицата в края на книгата](#). Ако е от 1 до 3, отиди на **696**. Ако е 4 до 6, отиди на **704**.

696

Бързата атака е успешна и резултатът е изравнен, но до края остават цели десет секунди и топката е в Чикаго. Веднага след изнасянето под коша Фил Джексън взема почивка.

Трябва да решиш как да попречиш на Чикаго да отбележат кош. Ако решиш да използваш преса, отиди на **697**. Ако предпочетеш да избереш защита, сякаш това е най-обикновена атака, отиди на **698**.

697

Виж оценката си за преса. Ако е по-голяма от 82, отиди на **706**. Ако е по-малка от 73, отиди на **701**. Ако е между 73 и 82, отиди на **702**.

698

Виж оценката си за защита. Ако е по-голяма от 60, отиди на **700**. В противен случай отиди на **699**.

699

Чикаго с лекота преодоляват защитата на Торменто. Би Джей Армстронг и Джордан объркват гардовете и извеждат Хорас Грант на стрелкова позиция. Той прави залъгващо движение, събира около себе си трима защитници и подава на Пипън, който завършва атаката с ефектна забивка. До края на мача остават само две секунди.

Дори за толкова кратко време Демоните опитват атака и отчаян изстрел, но не се получава и Чикаго печели този мач.

Отиди на [717](#).

700

За твоето щастие защитата на Демоните се оказва достатъчно класна да се справи с Джордан и компания, дори и след като допусна грешка да не приложи преса.

Финалната сирена свири при равен резултат. Идва пет минутно продължение. Сам избери — [707](#) или [709](#).

701

Решението бе добро от тактическа гледна точка, но Торменто не се справят добре с прилагането на преса и стават лесна плячка на Биковете.

Джордан получава топката, освобождава се с финт от пазача си и навлиза в полето. Двамата намиращи се там защитници се хвърлят към него и оставят хората си свободни. Джордан това и чака — веднага подава на Пипън, който безпощадно забива. В този момент прозвучава финалната сирена и Чикаго се поздравява с победа в този мач.

Отиди на [717](#).

702

Пресата не е най-силното оръжие на Демоните, но в случая свършва работа. Чикаго губят прекалено много време, докато успеят да подадат топката на Джордан и той се принуждава да стреля прибързано. Топката облизва мрежата на ринга и прозвучава финалната сирена.

И така, резултатът е равен и следва петминутно продължение. Сам избери — [707](#) или [709](#).

703

Това е един щастлив за Демоните изстрел. По-късно Фил Джексън ще го нарече „дело на тъмните и зловещи сили на злото“, шегувайки се с прякора на Торменто.

Топката е във въздуха, когато прозвучава финалната сирена, но влетява в коша и точките се зачитат. Сега резултатът е равен и следва петминутно продължение. Сам избери — **707** или **709**.

704

Потенциалът на Торменто се оказва недостатъчен, за да бъде осъществена замислената от теб комбинация. Желязната защита на Чикаго се справя отлично и запазва преднината от две точки. Биковете печелят този мач.

Отиди на **717**.

705

Това е един нещастен за Демоните изстрел. По-късно Фил Джексън описа ситуацията като „победа на земното (Биковете над неземните сили на мрака — Демоните)“, шегувайки се с прякорите на двата отбора.

Но ти изобщо не можеш да се усмихнеш на думите му, защото пред очите ти е още летящата топка, която се удря в ринга и отскача във въздуха, дарявайки по този начин победата на Чикаго. Демоните губят този мач.

Отиди на **717**.

706

Пресата е едно от най-силните оръжия на Демоните и ето, че се налага да го използваш в най-важния момент.

Би Джей Армстронг успява да подаде топката на Хорас Грант, който веднага е притиснат от двама и хвърля към Джордан. Тогава се намесва един от гардовете, който с отчаян плонж пресича паса и подава

към свой сътборник. Следва бърз проход на Торменто, който завършва резултатно само секунда преди края на мача. В оставащото време Чикаго не успява дори да обстреля коша. Демоните побеждават в този мач.

Отиди на [717](#).

707

Продължението протича равностойно, но само 2 секунди преди края Демоните водят с една точка и топката е в Чикаго, който трябва да я изнасят от центъра. Какво ще предприемеш?

Ако решиш да приложиш преса, отиди на [711](#). Ако предпочетеш да се изтеглиш до линията на трите точки, отиди на [708](#).

708

Даде шанс на противника в момент, когато Биковете вече виждаха загубата си и почти се бяха примирili.

Сега те се възползват максимално от шанса. Топката бързо отива в Джордан, който стреля моментално от около девет метра от коша. Сам избери — [712](#) или [713](#).

709

Продължението протича равностойно, но в самия край Биковете вземат малка преднина. Остават само две секунди, Чикаго води с една точка и трябва да изнася топката от центъра. Как ще постъпиш?

Ако наредиш на играчите си моментално да фаулират човека, който получи паса, отиди на [714](#). Ако предпочетеш да кажеш на играчите си да опитат да предизвикат противника да ги фаулира в стремежа си да се добере до топката, отиди на [710](#).

710

Струва ти се, че това е единствената правилна тактика, ако изобщо в такъв безнадежден момент има правилно решение, но само случайността може да даде победа на Демоните.

Сам избери — [715](#) или [716](#).

711

Времето е прекалено малко, дори за суперотбор като Чикаго. В момента, когато топката достига до Джордан, прозвучава сирена и Демоните се поздравяват с победа в този мач.

Отиди на [717](#).

712

Това е една фантастична тройка, която решава мача в полза на Биковете. Трябва да се сърдиш на себе си, че изпусна мача. Това беше невероятна тактическа грешка. Както и да е, Чикаго печелят този мач.

Отиди на [717](#).

713

Все пак Господ е на небето и не се казва Джордан. На тази фантастична тройка не ѝ е писано да се реализира и резултатът остава една точка за Демоните, които печелят този мач.

Отиди на [717](#).

714

Груба грешка! Докато съдиите отсъдят фала, минава цяла секунда. Това не бива да звуци смешно — една секунда е равна на цяла вечност в толкова напрегнат момент.

Фаулиран е самият Джордан, който изпълнява хладнокръвно двата фала и прави преднината на Чикаго три точки. За оставащата

секунда Демоните не успяват дори да изстрелят топката към коша на Биковете. Чикаго печели този мач.

Отиди на [717](#).

715

Хитро решение, но Чикаго са прекалено опитни, за да се хванат на тази кукичка. Джордан успява да се открие, да получи топката и да я задържи до сирената. Биковете печелят този мач.

Отиди на [717](#).

716

Всичко става нагласено като в приказките. Нервите на Хорас Грант не издържат и той прави напълно излишно, но спасително за Демоните нарушение.

Фаулираният играч вкарва и двата фала, а в оставащите стотни от секундата Чикаго не успяват да застрашат коша на Торменто. Демоните печелят този мач, колкото и невероятно да изглежда това на публиката в залата.

Отиди на [717](#).

717

Вече си изиграл петия и шестия мач от финала на НБА. Ако си победил и в двата мача, отиди на [Епilog за победители](#). Ако си загубил и двата мача, отиди на [751](#).

Ако си спечелил само единия мач, виж процента си през сезона. Ако е по-голям от 75, отиди на [718](#). В противен случай отиди на [719](#).

718

262

В решителния седми мач Демоните имат предимството да са домакини, заради по-високия си процент. Билетите са продадени много преди началото на срещата и целия град се готви за предстоящото изпитание, когато се случва нещастието.

Историята започнала съвсем банално, както установяват по-късно полицейските служители. Един от охраната на залата си държал няколко варела бензин в малко помещение точно под игралната площадка. Два дни преди мача той си тръгнал след свършване на смяната си и забравил на масичката в помещението няколко вестника, една книга и незагасната цигара. Въздушно течение разгърнало един от вестниците и първата му страница легнала върху пепелника. Постепенно пожарът се разраснал, достигнал до варелите и те избухнали. Предизвиканите от взрива пламъци се разпрострели бързо и когато пожарната команда пристигнала, вече нямало кой знае колко за спасяване.

В тази кризисна ситуация единственото решение е да се потърси друга зала, но много от тях не са предназначени само за баскетбол и са предварително заети, така че мачът не може да се вмести в програмата им. Най-сетне успяваш да уредиш зала — „Тимбъруулс Арена“. Минесота е по-близо до Чикаго, но няма друг начин. Компетентната и експедитивна работа на мениджърите отстранява техническите проблеми и в обявения час мачът започва.

Отиди на [720](#).

719

Чикаго имат предимство да са домакини в решителния седми мач, но само два дни по-рано в залата им избухва пожар и тя става негодна за игра. Тогава мениджърите на клуба прилягват до единствения възможен вариант — ангажиране на друга зала. „Тимбъруулс Арена“ се оказва свободна от концерти и други подобни прояви и мачът е преместен там. Така отпада факторът домакинство.

Отиди на [720](#).

720

Първият и основен проблем в почти всеки мач е каква защита да приложиш, за да сведеш до минимум ефективността на противниковото нападение.

Ако избереш плътна защита, отиди на [721](#). Ако предпочетеш обикновената защита, отиди на [722](#).

721

Като се има предвид, че Картайт е средна работа, а огневата мощ на отбора е направо потискаща, решението ти е правилно. Но с това проблемите в защита не се изчерпват.

Как ще пазиш Джон Пексън? Ако наредиш да го пазят плътно, което означава, че е добър, но бавен стрелец, отиди на [723](#). Ако сметеш, че той е бърз и лесно ще се отскубва от плътна опека и затова решиш да наредиш да го пазят от разстояние, отиди на [724](#).

722

Проблемите в защитата на Торменто са много и най-разнообразни. За да се справиш с тях, трябва да прецениш точно кое е по-опасно — да играеш плътно и да се изложиш на опасността от индивидуални пробиви или да играеш по-прибрано, което ще облекчи стрелците им.

Ако решиш, че пробивите са по-опасни от стрелбата, отиди на [725](#). В противен случай отиди на [724](#).

723

Виж оценката си за защита и прибави към нея по десет точки за всеки защитник, който имаш. Ако резултатът е по-голям от 80, отиди на [726](#). Ако е между 80 и 66, отиди на [727](#). Ако е между 50 и 65, отиди на [728](#). Ако е по-малък от 50, отиди на [729](#).

724

Виж оценката си за защита и прибави към нея по десет точки за всеки защитник, който имаш. Ако резултатът е по-голям от 90, отиди на **726**. Ако е между 73 и 90, отиди на **727**. Ако е между 55 и 72, отиди на **728**. Ако е по-малък от 55, отиди на **729**.

725

Виж оценката си за защита и прибави към нея по десет точки за всеки защитник, който имаш. Ако резултатът е по-голям от 100, отиди на **726**. Ако е между 81 и 100, отиди на **727**. Ако е между 60 и 80, отиди на **728**. Ако е по-малък от 60, отиди на **729**.

726

Резултатът от първата част е 23:17. Запиши това в таблицата „Чикаго, седми мач“ и после отиди на **730**.

727

Резултатът от първата част е 24:22. Запиши това в таблицата „Чикаго, седми мач“ и после отиди на **730**.

728

Резултатът от първата част е 19:22. Запиши това в таблицата „Чикаго, седми мач“ и после отиди на **730**.

729

Резултатът от първата част е 21:26. Запиши това в таблицата „Чикаго, седми мач“ и после отиди на **730**.

730

Изходът от втората част ще зависи много от това какво решение ще вземеш за тактиката в нападение и дали имаш подходящи играчи, за да се осъществят намеренията ти.

Ако избереш завършването с центъра, отиди на [731](#). Ако предпочетеш атаките през центъра, отиди на [732](#). Ако избереш далечната стрелба, отиди на [733](#). Ако се спреш на „подай и бягай“, отиди на [734](#).

731

Виж оценката си за завършване с центъра. Ако е по-голяма от 90, отиди на [735](#). Ако е между 85 и 90, отиди на [736](#). Ако е между 79 и 84, отиди на [737](#). Ако е по-малка от 79, отиди на [738](#).

732

Виж оценката си за атаки през центъра. Ако е по-голяма от 140, отиди на [735](#). Ако е между 130 и 140, отиди на [736](#). Ако е между 115 и 129, отиди на [737](#). Ако е по-малка от 115, отиди на [738](#).

733

Виж оценката си за далечна стрелба. Ако е по-голяма от 120, отиди на [735](#). Ако е между 96 и 120, отиди на [736](#). Ако е между 70 и 95, отиди на [737](#). Ако е по-малка от 70, отиди на [738](#).

734

Виж оценката си за „подай и бягай“. Ако е по-голяма от 125, отиди на [735](#). Ако е между 105 и 125, отиди на [736](#). Ако е между 90 и 104, отиди на [737](#). Ако е по-малка от 90, отиди на [738](#).

735

Резултатът от втората част е 31:27. Запиши го и после отиди на [739](#).

736

Резултатът от втората част е 26:25. Запиши го и после отиди на [739](#).

737

Резултатът от втората част е 27:31. Запиши го и после отиди на [739](#).

738

Резултатът от втората част е 27:34. Запиши го и после отиди на [739](#).

739

Първата половина на мача мина неусетно и ето, че наближава моментът, в който победителят ще стане известен и половината от зрителите в залата ще изпаднат в екстаз.

Първата половина е периодът, в който можеш да изненадаш с нещо противника. Отсега нататък изходът на мача ще зависи от потенциала на отборите и благосклонността на съдбата.

Ако имаш в отбора Прайс и поне още един защитник, Портър и поне още двама защитници или поне четирима защитници, отиди на [741](#). Достатъчно е да отговаряш само на едно от условията, за да отидеш на посочения епизод.

Ако имаш в отбора си Прайс, или Портър и поне още един защитник, или поне трима защитници, отиди на [742](#).

Ако имаш в отбора си Портър или поне двама защитници, отиди на [743](#).

Ако имаш само един защитник, отиди на [744](#).

Ако в отбора нямаш защитници, отиди на [744](#).

740

Вече всичко е въпрос на шанс. По-добрият може да загуби, слабият — да се окичи с лаври. Единственото, което можеш да правиш, е да се разхождаш нервно по страничната линия и да наблюдаваш играта на момчетата.

Сам избери — [745](#), [746](#), [747](#) или [748](#).

741

Резултатът от третата част е 32:27. Запиши това и после отиди на [740](#).

742

Резултатът от третата част е 30:28. Запиши го и после отиди на [740](#).

743

Резултатът от третата част е 26:29. Запиши го и после отиди на [740](#).

744

Резултатът от третата част е 23:30. Запиши го и после отиди на **740.**

745

Резултатът от четвъртата част е 29:25. Запиши го и после отиди на **749.**

746

Резултатът от четвъртата част е 23:29. Запиши го и после отиди на **749.**

747

Резултатът от четвъртата част е 32:24. Запиши го и после отиди на **749.**

748

Резултатът от четвъртата част е 26:28. Запиши го и после отиди на **749.**

749

Прозвучава финалната сирена. Сега трябва да определиш крайния резултат. Събери резултатите от четирите части.

Ако крайният резултат е в твоя полза, отиди на [Епилог за победители](#). Ако е в полза на Биковете, отиди на [751](#). Ако резултатът е равен, отиди на [750](#).

750

Идва петминутно продължение, което със сигурност ще опъне до крайност нервите на запалянковци и играчи. За треньорите изобщо няма смисъл да споменавам — в такива моменти гарвановочерните коси се сдобиват с бели кичури. При русите е по-лесно — само избеляват, но не им личи толкова.

Играта е равностойна и никакви тактически ходове не могат да донесат предимство на някой от отборите. Сега ще се види на чия страна е късметът.

Сам избери — [752](#) или [753](#).

751

Загуба! Мисията е провалена в самия й край!

Чикаго постигат заветните четири победи и ликуват с титлата, но ти не изчакваш техния триумф. Оставаш в залата, колкото да не изглежда неучтиво, после двамата с Кали отивате в твоя кабинет, за да се свържете с настоящето.

— Няма нищо — казва тя. — Липса на късмет.

И заплаква...

Слагаш ръка на рамото ѝ и я обръщаш към теб. После вадиш носната си кърпичка и нежно избърсваш сълзите ѝ.

— Ти беше чудесна, Кали. Бяхме страхотен тандем! Ако зависеше само от нас, отдавна щяхме да спечелим тази проклета титла, но в спорта само майсторство не стига, трябва и малко късмет.

В този момент връзката се осъществява и се появява Спарки.

— Здравейте, млади лъвчета! — поздравява той. — Какво ново в миналото?

Кали тихо изхлипва, но това е достатъчно на стария вълк.

— А, ясно. Загубили сте и сега преживявате провала на мисията. Все пак, къде отпаднахте, ако не е тайна?

— На финала — отвръщаш ти. — Малко не ни достигна.

Очите му се разширяват от учуудване.

— На финала! О, но това е чудесно! Това е все едно, че сте успели.

— Стига си се майтапил, Спарки — прекъсваш го ти. — Кали го преживява тежко и не ни е до смях.

— Не се майтапя. Тази мисия беше само една малка проба за способностите ти в областта на спорта. Истинската задача едва сега започва. Хайде, връщайте се по-бързо!

Двамата с Кали влизате в машината на времето и само след миг вече сте в настоящето при Спарки и Сал, които ви готвят нова мисия.

Е, провалът не беше фатален, но вече никога няма да имаш възможността да изпиташ удоволствието и екстаза на шампион на НБА.

Освен ако не започнеш играта отначало!

752

В последните секунди на продължението се разиграва истинска трагедия. Демоните водят с четири точки и вече се чувстват сигурни в успеха, когато Джордан успява да направи индивидуален пробив и само пет секунди преди края отбелязва кош, като същевременно изпросва нарушение.

Големият тактик Фил Джексън бързо пресмята, че дори при успешен фал, Биковете не могат да отнемат топката за пет секунди и да вкарят още един кош. Затова казва на Джордан да удари топката в ринга и после да се опитат да се преборят за отскочилата топка. Ти съзиращ подлия замисъл и веднага предупреждаваш играчите си, но в борбата под коша най-висок отскок показва Картрайт, който веднага връща назад към Джордан и той стреля от линията на трите точки.

Топката влиза мазно в коша и запалянковците на Биковете полудяват. Чикаго печели титлата за трети пореден път! Отиди на [751](#).

753

— Господ е Демон! — възклика коментаторът на Ти Ен Ти, когато с фантастичен изстрел зад центъра Торменто отбелязват тройка и повеждат с една точка секунда преди края.

Но Джексън не се предава лесно. Веднага взема почивка, показва някакви схеми на играчите си и после Чикаго изнасят топката от центъра.

Въпреки наставленията, защитата изпуска Джордан и той получава топката. Това става само стотни преди сирената.

Джордан отскача и се извисява над защитника, който не може да го фаулира, защото това ще означава сигурна загуба, и само го изглежда.

Топката полита към коша, сирената прозвучава и всички зataяват дъх.

После мощен вик се отскubва от гърлата на запалянковците на Торменто — топката близва мрежата от външната ѝ страна и излиза в аут. Демоните побеждават в този мач. Отиди на [Епилог на победителите](#).

ЕПИЛОГ ЗА ПОБЕДИТЕЛИТЕ

Заветната четвърта победа е постигната! Биковете агонизират, привържениците им напускат залата с наведени глави и глухо мърморят някакви закани за следващата година, а Фил Джексън те поздравява с кисела усмивка и се изгубва сред тълпата, заляла игрището веднага след финалната сирена.

Публиката понася теб и играчите на ръце и краката ви не докосват земята, докато не става време за официалното връчване на купата.

Ти пръв поемаш купата и я вдигаш високо над главата си. Запалянковците те приветстват с мощен рев и скандирания: „Майк за президент!“.

С големи трудности се добираш до един микрофон и правиш знак на тълпата да замълчи. Разнасят се гласове: „Тихо, Майк ще говори!“

— Искам да благодаря на всички, които извървяха заедно с отбора целия дълъг път. На онези, които ни подкрепяха, а също и на онези, които ни критикуваха, когато играехме слабо. Специална благодарност дължа на играчите, които повярваха, че имаме сили да се преорим с най-добрите в НБА и дадоха всичко от себе си. Искам да благодаря и на моята асистентка Кали за всичко, което направи за мен и отбора през изминалите шест години. Сега мога да ви кажа само едно — веселете се, пейте, танцуайте. Това е велик миг за Торменто и градът трябва да запази спомена за този славен подвиг. Нека покажем на света, че Демоните знаят как да празнуват!

В разгара на тържеството измъкваш Кали и двамата отивате в твоя кабинет, за да се свържете със Спарки.

— Благодаря ти — казва тя, когато оставате насаме. — Толкова ме беше страх, че ще се провалим.

— Аз трябва да ти благодаря — прекъсваш я ти. — Без теб щях да се чувствам безкрайно самoten, представям си какво ти е било цели пет години в миналото.

— Все пак си заслужаваше. А и като знаех, че ще дойдеш и ще бъдем заедно цяла година, беше ми по-леко.

Апаратът за свързване с настоящето издава писклив звук и на екрана се появява Спарки.

— Суперагент Майк, много се бавите с доклада си — отбелязва той. Нашите учени изчислиха, че мисията ви вече е приключила, но вие не направихте опит да се свържете с нас. Не мисля, че моментът беше подходящ за цивилен разговор с друг агент по време на работа.

— Хей, Спарки, какво си се вкиснал? — прекъсва го ти. — Защо са тези надути приказки? Я виж какво си имам! Това е златната топка, купата на НБА.

— Значи се си справил?! — възклика той. — О, но това прави провинните ти още по-тежко! Знаеш ли каква нужда има от теб Земята? Харчим последните си пари да ви издържаме в миналото, хабим невероятно количество енергия, само за да си приказвате сладко. Добре, свършили сте си работата. Ами тогава върнете се в настоящето и си приказвайте колкото искате.

— Ние съвсем за малко — плахо се обажда Кали.

— Добре, добре, прощавам ви. Сега да говорим сериозно. Майк, не бъди чак толкова горд с успеха си. Тази мисия беше само малка проба за способностите ти в областта на спорта, а тук те очаква една наистина сложна задача, от чието решение зависи съдбата на Отдела, а по всяка вероятност и на Галактическия съюз. Неприятно ме беше да ви прекъсвам, деца, но се налага да отпращите към дома с възможно най-голяма скорост. Довиждане засега.

Повдигаш безпомощно рамене, оставяш кабинета си в беспорядък и двамата с Кали влизате в машината на времето. Само след миг сте при Спарки и Сал, които ви очакват с нова задача.

— Този път е футбол, момче — започва Спарки. — Не ме интересува дали ти харесва тази игра, не ме интересува дали разбираш нещо от нея. Ще трябва да се превърнеш в специалист и то за кратко време. Първенството на Галактическата лига започва след по-малко от месец.

— И там ли трябва да стана шампион?

— Е, това няма да е достатъчно. Ще трябва да спечелиш и купата на Галактическата лига. Едно обикновено обиране на отличията.

— Доколкото знам, двете отличия са печелени от един отбор в една година само два пъти в повече от стогодишната история на възродения спорт.

— Да, но нито един отбор не е имал за треньор суперагент — възразява Спарки и слага точка на спора.

Предстои ти ново, вълнуващо приключение в света на спорта. Този път действието се развива в настоящето и борбата изобилства с мръсни трикове. Ще разбереш, че доброто познаване на футболната игра не е достатъчно, за да се спечели титлата. Това е все едно да ловиш акули с въдичка, докато си топиш краката във водата.

Задкулисни игри, подкупи, наемни бойци — ще трябва да приемеш това за част от играта. Ще се срещнеш с Боговете на футбола, за да се опиташ да ги свалиш от пиедесталите им.

Има едно-единствено условие, за да преживееш това невероятно приключение — трябва да имаш новата книга от поредицата за суперагента, която се назова „Боговете на футбола“.

КРАЙ

ТАБЛИЦИ

ДНЕВНИК НА МИСИЯТА

Данни за отбора

Щат:	...
Град:	Торменто
Зала:	Диймънс Хел
Капацитет:	... хил. дол.
Цена на билетите:	... \$
Приходи:
Разходи:
Пари за играчи:

Способност и на Кали

...
...
...
...
...
...

Специални разходи

Отбори, които разузнаваш
Пари за училището	(...=да / не)
Пари за колежа	(...=да / не)
Пари за ентузиазиране на жителите	(...=да / не)
Плати ли на „Харпър“?	(...=да / не)

АКТИВНА ЛИСТА

Име:	Майкъл Пейн
Пост:	център
Индивидуални качества:	няма

Име:	Тони Грейс
Пост:	крило
Индивидуални качества:	няма

Име:	Кевин Проктър
Пост:	крило
Индивидуални качества:	няма

Име:	Джон Пери
Пост:	гард
Индивидуални качества:	няма

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества:	...

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества:	...

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества:	...

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества:	...

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества:	...

Име:	...
Пост:	...
Индивидуални качества:	...

Личности

Тройкаджии:	...
Фаладжии:	...
Пробиви:	...
Борци:	...
Зашитници:	...
Чадърджии:	...
Звезди:	...

Качества на отбора

Качество	Място за сметки	Крайна оценка
1. Огнева мощ
2. Защита
3. Борба под коша
4. Ръст
5. Подаване
6. Обиграност
7. Оценка на център-титуляр
8. Дължина на резервната скамейка
9. Физическа подготовка

Тактически варианти

Тактика	Оценка
1. Бързи проходи	...
2. Подай и бягай	...
3. Далечна стрелба	...
4. Завършване с центъра	...
5. Атаки през центъра	...
6. Преса	...
7. Нападение	...

Таблица за определяне на резултатите от изиграната четвърт

Точки	Победи	Загуби	Процент (%)
0, 1, 2	1	21	4,5
3, 4	3	19	13,6
5, 6	6	16	27,3
7, 8	9	13	40,9
9, 10	13	9	59,1
11, 12	16	6	72,7
13, 14	19	3	86,4
над 14	20	2	90,9

Първа четвърт

Съперник	Резултат	Точки
...
...

...
...
...

Втора четвърт

Съперник	Резултат	Точки
...
...
...
...
...

Трета четвърт

Съперник	Резултат	Точки
...
...
...
...
...

Четвърта четвърт

Съперник	Резултат	Точки
...
...
...
...
...

Резултати през редовния сезон

Период	Победи	Загуби	Процент (%)
Първа четвърт
Втора четвърт
Трета четвърт
Четвърта четвърт
Редовен сезон

Плейофи, четвъртфинал

Съперник: Сиатъл

Период	Резултат
I две части	...
II две части	...
Краен резултат	...

Плейофи, полуфинал

Съперник: Хюстън

Период	Резултат
I две части	...
II две части	...
Краен резултат	...

Плейофи, финал

Съперник: Финикс

Период	Резултат
I две части	...
II две части	...

Краен резултат	...
----------------	-----

Чикаго, пети мач
Съперник: Чикаго

Период	Резултат
I две части	...
II две части	...
Краен резултат	...

Чикаго, седми мач

Период	Резултат
I част	...
II част	...
III част	...
IV част	...
Краен резултат	...

ТАБЛИЦА НА ШАНСА

1	5	4	6	2	3
4	3	2	1	6	5
6	1	5	3	4	2
3	4	6	2	5	1
2	6	1	4	3	5
5	3	2	6	1	4
4	1	6	5	2	3
5	2	3	1	4	6
1	6	4	5	3	2
2	5	1	3	6	4
3	4	5	2	1	6
6	2	3	4	5	1

ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на **Моята библиотека** и нейните всеотдайни помощници.



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.