

**МАЙКЪЛ МАЙНДКРАЙМ**  
**ФУТБОЛЪТ**  
**ТАКТИЧЕСКА ИГРА**

[chitanka.info](http://chitanka.info)



# КАКВО Е КНИГА-ИГРА?

Незаразеният от манията „книги-игри“ читател трябва да знае, че този жанр е коренно различен от всичко друго в литературата. Всъщност той е по-близък до един вид компютърни игри, наречени „куестове“. Жанрът е интересна симбиоза между компютърна игра и литература. Той взема добрите страни на двете и прави нещо, което може би не е на по-високо ниво, но поне не отстъпва като възможности за приятно прекарване на времето, а също и за усвояване на полезна информация.

Огромният брой епизоди винаги стряска начинаещия. Обяснението, че не се налага да ги чете всичките, го обърква още повече. Дневникът и таблицата с числа почти го довършват. И тъкмо когато започва да си мисли, че е време да захвърли тази непонятна книга, открива правилата за игра и — понякога! — се запалва.

Специално моите книги са малко по-сложни за игра от тези на конкурентите ми, но за сметка на това в тях има подробни указания, които улесняват максимално внимателния читател. Ако прежалиш част от свободното си време, за да опиташи един нов начин на забавление с „Футболът...“, ще откриеш, че играта си заслужава усилията. Особено ако обичаш футбола.

Истината е, че от една спортна книга-игра човек не може да си изгради впечатление за жанра като цяло, защото този тип игри са по-специални. Характерни за тях са късите епизоди, богатият дневник, превесът на тактическите задачи над литературата, а също и подробните указания, задължителни при по-сложната система за игра.

„Футболът...“ не бива да плаши със сложността си, макар да е една от трудните за изиграване книги. Когато човек започне да чете тази книга, ще види, че страховете му, ако изобщо ги е имало, са били неоснователни. Стриктното следване на указанията — в началото на играта и в края на всеки прочетен епизод, е единственото, което искам от читателите си.

И все пак, какво е книга-игра?

В началото — преди четири-пет години — беше лесно да се даде точно определение. Жанрът „книги-игри“ правеше първите си крачки в България благодарение на известния наш писател и преводач Любомир Николов издателствата Еквус-арт и Плеяда.

След успеха на първите две книги-игри и други издателства решиха, че този жанр, колкото и нестандартен да е, не бива да се пренебрегва. Някои предпочитаха чужди автори, но други — Плеяда, Астрала и Мега, заложиха на българското. В края на 1993-а Плеяда даде старт на четирима нови автори, известни с псевдонимите Джордж М. Джордж, Майкъл Майндкрайм, Ейдриън Уейн и Робърт Блонд. Всички те оправдаха доверието и станаха любими на читателската аудитория.

С увеличаване броя на издателствата и авторите, конкуренцията се изостри. Някои автори започнаха да търсят новости, които да разнообразят жанра. Една от тях са спортните книги-игри, наложени на пазара от мен и Плеяда. В началото бяха „Демоните в NBA“ и „Боговете на футбола“. Излезли в разстояние на един месец, те предизвикаха голям интерес сред читателите и закономерно се радваха на големи продажби. Стана ясно, че в тази насока има хляб. Затова се появии „NBA — краят на коридата“, а сега и „Футболът — тактическа игра“. Последната е венец на усилията ми в търсенето на оптимален вариант за спортна игра.

Ако казаното дотук е в състояние да убеди читателя да се захване с тази игра, аз ще бъда щастлив да му помогна да прекара приятни часове. Бих искал да завърша с фраза, която често повтарям в книгите си и рекламиите за тях:

**Всичко зависи от твоето решение!**

Майкъл Майндкрайм

## НЯКОЛКО ДУМИ ОТ АВТОРА

Тази книга се различава от другите книги-игри. Не го казвам от самохвалство, а като предупреждение. Тя не може да бъде изиграна и захвърлена. Ще трябва да изучиш много неща в нея, преди да можеш да кажеш, че я разбираш. **Тя е сложна!**

Тя е трудна, именно защото не се изиграва за няколко часа, а дава възможност на читателя да получи едно по-дълго забавление. Нарекох я „тактическа“, макар по аналог с компютърните игри да трябва да се нарича „стратегическа“.

Разбира се, би могъл да я изиграеш и без да се задълбочаваш в сложния свят на футбола, но истинското удоволствие ще дойде, когато научиш тънкостите на тактическите схеми и логиката на правилните решения в игровите ситуации.

Най-голямата изненада в тази книга е използването на второ лице единствено число за обръщение към читателя. Отказах се от този похват преди две години и оттогава получих някои критики за това. Разбира се, не те ме накараха да се върна към позабравения класически метод. Просто прецених, че за тази книга е подходящо да го приложа.

Както и „Боговете на футбола“, тази книга не разказва за съвременността. Отчасти това е направено заради авторските права, чиято примка би могла да се стегне около врата ми, ако си позволя да използвам истински имена на отбори и играчи. По примера на някои компютърни игри на същата тема, сметнах, че в случая е важна играта, а не имената. Другата причина е, че за принципа на игра, който съм приложил в тази книга, ми се стори по-удобно да използвам измислени отбори и футболисти.

Не мисли, че държиш в ръцете си никаква фантастика. Бъдещето, за което разказвам съвсем не е невероятно. Напротив, смятам, че след време — може би десетилетие — светът на футбола ще се организира по начина, който съм описал в книгата. Многото пари, навлезли в този спорт през последното десетилетие, диктуват подобно развитие. Първите стъпки са направени. Турнирът за КЕШ (Купата на Европейските Шампиони) вече не е достъпен за шампионите на някои

европейски страни, в това число и България. Това е грубо потъпкане на основния принцип, залегнал в регламента на този турнир, но кого го интересува това, щом при новия вариант падат повече пари? Налице е и втората стъпка — в този турнир ще могат да участват не само шампионите на държавите от Европа, а и някои други големи клубове, които са завършили шампионата на второ или дори трето място. Кой може да спре процеса, който превръща КЕШ в турнир на елитните (като име, а не като постижения през изминалата година) европейски клубове?

Другият пресен случай е делото „Босман“, което развързва ръцете на богатите клубове да използват играчи от различни националности без ограничение на бройката (досега чужденците бяха трима или четирима). И тогава нищо не пречи на отбор като „Милан“ да закупи целия холандски или германски национален отбор. Или да направи екстравагантен коктейл от двата.

Тези два примера са залегнали в основата на моята прогноза за бъдещето на футбола. Описал съм го такова, каквото го виждам. Дори прогнозата ми да се окаже погрешна, книгата няма да пострада от това.

Играта се състои от четири части. Първите две включват подготовката за шампионата. Нарекъл съм ги „Икономика“ и „Трансфери и тактически схеми“. Заглавията показват какво точно те очаква.

Третата и четвъртата част — „Сезона“ и „Мач“, са свързани по особен начин и представляват същинската част на играта. В „Мач“ ще намериш една интересна схема за игра. Тя е доста усъвършенстван вариант на цикличната схема, която използвах в „Пътят към Шангри“, и позволява да изиграеш десетина мача без това да увеличава застрашително обема на книгата. Тази схема прави играта доста дълга и все още не е ясно как ще бъде възприета тя от читателите, но ако те я одобрят, сигурно ще станем свидетели на истински бум в системите за провеждане на битки.

Тази игра е тактическа и затова не бива да очакваш кой знае какви изненади. Със сигурност ще научиш нови и полезни знания, които ще обогатят футболната ти култура. Може би в началото ще ти е трудно, но къде е казано, че трябва да победиш от първи път?

Стигам до болното място — шанса. Уви, той присъства в тази книга. Казвам „уви“, защото много от читателите протестираха

ожесточено срещу използването му в „NBA — краят на коридата“. Футболът не е шах и не всеки точен шут води до гол. Но държа да те уверя, че всичко е подчинено на математически изчисления и логика. Колкото по-добре играеш и колкото по-правилни решения вземаш, толкова по-голям е шансът за успешна развръзка. Затова не кори злата съдба, ако губиш.

Е, това е. Доста се постарах, за да направя нещо ново и добро. Мисля, че спортните книги-игри правят крачка напред с „Футболът — тактическа игра“. Въпросът е дали крачката е в правилна посока. Решението е на читателите.

Докато измислях схемата на книгата, исках да направя игра, способна да вманиачи читателя и да го накара да играе почти непрекъснато в продължение на няколко дни. Честно казано — не го показвайте на родителите си! — исках да забравите да си пишете домашните и да си лягате късно, с почервенели от четене очи. Любопитен съм доколко съм успял.

Накрая искам да кажа нещо за всички, които са разочаровани от кроткия ми тон. В края на книгата ще намерите кратък материал, озаглавен „Анонс“. Може би той ще се окаже пикантната подправка, която ще направи книгата още по-вкусна.

Приятно четене и успех!

Майкъл Майндкрайм

# **НЯКОЛКО ДУМИ ЗА СВЕТА, В КОЙТО СЕ РАЗВИВА ДЕЙСТВИЕТО**

Осемнадесет големи футболни клуба от цял свят образуват Суперлигата. За един сезон те играят по два мача помежду си при разменено домакинство — на всеки отбор се събират по 34 шампионатни мача.

Имената на отборите съвпадат с имената на градовете им. Твойт отбор се нарича „Яфисо“ и току-що е влязъл в Суперлигата. Тепърва му предстои борба за оцеляване, а може би и за нещо повече — Шампионската титла или Купата. Всичко зависи от твоите решения.

Най-големите ти съперници в борбата за отличията са Милано, Лондон и Мюнхен. Ще имаш възможност да срещнеш и трите отбора поне по веднъж в прям двубой и да докажеш, че си по-добър от тях.

В шампионата печели отборът, който събере най-много точки от 34-те мача, а за Купата се играе на пряко отстраняване и борбата за теб започва от четвъртфиналите.

В борбата за победа всички отбори използват и непозволени средства. Няма нищо странно в това и ти да прибегнеш до тях. Може би няма да имаш нищо напротив, ако съдията свири измислена дузпа в твоя полза към края на мача и по този начин спечелиш срещата. Ако съвестта не те мъчи, в книгата ще откриеш възможност да бъдеш подъл, без това да е срещу правилата за игра.

В тази игра ти, читателю, ще си мениджър на футболния отбор на град Яфисо. Това означава, че ще имаш много задължения. Всяко решение, свързано с отбора, ще зависи от теб. Ти ще решаваш дали мачовете на Яфисо да се предават по телевизията, кой да бъде спонсорът на отбора, кои играчи да бъдат закупени и какви тактически схеми да използват в отделните мачове, а също така ще вземаш важни решения от името на отделни футболисти в игрова обстановка.

Яфисо е измислен от мен град. Роден съм в София и като разместих буквите, получи се това име. Яфисо не е в Англия, нито в Америка, нито в която и да е друга държава. За мен той е столица на

Царството на книгите-игри. Официалният език е английският, а паричните единици са долари и центове. Това е всичко, което е необходимо да знаеш, за да започнеш играта.

## ПРАВИЛА ЗА ИГРА

Играта започва от епизод 1, а после, в зависимост от изборите си, ще преминаваш на един или друг епизод, както е посочено в указанието в края на прочетения от теб епизод.

Веднага ще забележиш, че част от текста във всеки епизод е с особен шрифт. По този начин отделям текста на епизода от указанията на кой епизод да отидеш след това.

В началото няма да попълваш нито една от таблиците в дневника, който се намира в края на книгата. Може да го разгледаш от любопитство, но работа по него ще имаш след време и тогава ще получиш специални и подробни указания.

[Таблицата с числа](#), която също ще откриеш в края на книгата, е с числа от 2 до 12. Всеки път, когато прочетеш указание да посочиш едно число, ще трябва да прибягваш до нея. Ако ти е по-удобно, използвай две зарчета и тогава няма да се налага непрекъснато да отгръщаши на таблицата с числа. Лично на мен вторият вариант ми се струва по-удобен, но всичко зависи от предпочтенията ти. С тази таблица (или с двата зара) ще се решава дали твой играч е дал добър пас, дали е вкарал гол или пък вратарят ти не е успял да отклони летящата към вратата му топка. Това не означава, че в тази книга всичко зависи от щастливата ти звезда. Колкото по-правилно решение вземеш, толкова по-вероятно е да отбележиш гол, да победиш.

Ти си назначен за мениджър на „Яфисо“ от собственика на клуба и трябва да направиш отбор, който не само да оцелее в Суперлигата, но и да се пребори за някакъв трофей.

Има две големи отличия — Шампионската титла и Купата. В девет мача, чиито развой ще контролираш пряко (три от тях срещу основните ти конкуренти), ти трябва да завоюваш титлата. А борбата за Купата започва от четвъртфиналите и там противниците ти ще бъдат определяни по жребий.

След тези кратки наставления, време е да потънеш в измисления от мен свят и да се опиташи да преодолееш трудностите, които съм поставил по твоя път към успеха.

*Отиди на [Увод.](#)*

## УВОД

Малцина са щастливците, имали възможността да определят съдбите на клуб от Суперлигата. Фактът, че си сред тях, те прави горд, но същевременно те притеснява. Дали ще се покажеш достоен за доверието на Матю Хартсън, собственика на „Яфисо“? Все пак отборът е новак в Суперлигата, а историята показва, че много често новодошлите в Лигата клубове изпадат от нея още на следващата година.

Разбира се, на твоите плещи лежи отговорността за предстоящата чистка. Много от футболистите на „Яфисо“ не са достатъчно добри, за да играят в Суперлигата. Те трябва да бъдат освободени и на тяхно място да бъдат закупени други. Все пак няма да можеш да подмениш тотално отбора с по-добри играчи, защото парите на клуба не са много.

Другият проблем е самият Матю Хартсън. Той е властна натура и непрекъснато се опитва да ти налага решенията си. По време на преговорите неведнъж ти идваше на езика да го попиташ защо сам не стане мениджър на клуба. Но, разбира се, този въпрос излиза от рамките на добрия тон, а с работодателите си човек трябва да бъде особено внимателен.

Все пак Хартсън прекали с едно свое искане — да определя състава на отбора за всеки мач. За малко това негово желание щеше да провали преговорите, защото ти като всеки уважаващ себе си мениджър не можеше да допуснеш някой да се меси в работата ти. Той непрекъснато поставяше това условие, а после те поглеждаше изпитателно. Накрая Хартсън отстъпи и договорът беше подписан. Но ти все още не си сигурен, че той се е отказал от намеренията си да дава съвети. А също така, не си много сигурен какво означаваше доволната усмивка, с която те дари, когато стана ясно, че няма да отстъпиш от правото си сам да определяш състава.

След няколко минути ти предстои среща с него. Защо ли те вика? Финансовите проблеми вече са изяснени, а все още не си направил нищо, което да го заинтересува. Ти дори не си наясно с положението на клуба.

Изпълнен с неприятни предчувствия, влизаш в приемната на Хартсън. Секретарката му те приема с мила усмивка и съобщава на шефа си за твоето пристигане. След това те подканя с жест да влезеш.

*Отиди на епизод **1** от „Икономика“.*





# **ЕПИЗОДИ**

## ИКОНОМИКА

### 1

Приятелската усмивка на Хартсън в момента, когато ти подава ръка, не те заблуждава нито за миг. Опознал си достатъчно този човек по време на преговорите, за да усетиш, че е намислил нещо.

— Е, как е? — пита той. — Имаш ли идеи за покупки? Трансферният период започва след броени дни.

— Хм, все още не съм наясно с положението в клуба, господин Хартсън — отговаряш предпазливо ти. — Може би до една седмица...

Ето една скрита за широката публика страна в отношенията собственик — мениджър — той се обръща към теб на „ти“, докато ти се чувствуваш длъжен да демонстрираш уважение към човека с дебел портфейл с обръщение на „вие“.

— Правилно! — кимва той. — Не е необходимо да се бърза, когато става дума за много пари. Освен това винаги можеш да разчиташ на моята помощ. Набелязал съм няколко добри играчи и е въпрос на време те да облекат екипа на „Яфисо“.

Ето го подлия удар под кръста! Хартсън посяга върху правото ти да направиш самостоятелно селекцията. Вярно, той е човекът, който дава парите. И все пак...

— Ами, не знам... — промърморваш ти нерешително. — Бих предпочел...

— Някакъв проблем ли има? — повдига въпросително вежди Хартсън и чрез изражението на лицето си дава да се разбере, че е разочарован от поведението ти. — Нали не мислиш, че ти натрапвам мнението си с тези няколко покупки на играчи, които смятам да направя?

Разбира се, че смяташ! Парите за трансфери са ограничени. Ако той похарчи част от тях, ще ограничи възможностите ти за избор. Наистина, той е собственик на „Яфисо“, но въпреки това... По дяволите, нали трансферите влизат в твоите задължения!

*Предстои ти важно решение. Ако се осмелиши да възразиш на Хартсън, отиди на [14](#). В противен случай те очаква [19](#).*

## 2

След срещата с Хартсън ти предстои да се запознаеш със състоянието на клуба. Досега си имал толкова други ангажименти, че дори не си успял да разгледаш своя кабинет. Но вече е дошло време да го направиш.

*Отиди на [6](#).*

## 3

Време е да попълниш таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Виждаш, че срещу някои от показателите има само празно квадратче, а срещу други — две или три. Това е така, защото някои оценки не могат да бъдат променени с течение на времето, а други ще зависят от бъдещите ти действия.

В следващия епизод ще разбереш какво точно означават оценките, които ще запишеш сега.

- „хулигани“ — 3
- „клубове на привържениците“ — 3
- „сувенирна индустрия“ — 5
- „капацитет на стадиона“ — 2
- „удобства на стадиона“ — 4
- „брой на добрите играчи“ — 3
- „публика“ — 1
- „пари“ — 4050000 (четири милиона и петдесет хиляди) долара

Графите „цени на входните билети“, „атмосфера на стадиона“, „приходи“ и „трансферни суми“ засега ще оставиш празни.

*Когато сеършиш с попълването на таблицата (записваш всяка оценка в най-лявото квадратче срещу съответния показател), отиди на [23](#).*

## 4

Сега имаш възможност да повишиш своя авторитет, ако отговориш правилно на пет въпроса, свързани с историята на футбола. В книгата има три исторически теста, но ти ще минеш само през един от тях, който ще избереш с помощта на таблицата с числа или на заровете. Дал съм три теста, за да не ти е безинтересно, когато играеш книгата за втори или за трети път.

*Посочи **едно** число.*

- 2, 3, 4, 5 или 11 — отиди на **12**.
- 6, 7 или 12 — отиди на **17**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **22**.

5

— Съжалявам — поклаща глава ти. — Няма да стане!  
— Помисли добре — настоява Хартсън. — Все пак това са триста хиляди долара. Би могъл да направиш много неща с тях.

— Няма какво да мисля — заявяваш ти. — Човек трябва да отстоява принципите си. Ако отборът се провали, всички ще хвърлят вината върху мениджъра. Щом отговорността ще бъде моя, значи и решенията трябва да идват само от мен.

Можеш да продължиш в този дух, но усмивката на Хартсън те изненадва и ти прекъсваш тирадата си.

— Браво! — казва той. — Браво! Точно това се надявах да чуя.

Естествено е да си стъпisan от този неочекван обрат. Какво ли кара Хартсън да се държи така?

— Обичам всеки да си знае работата — обяснява той. — Собственикът е собственик, а мениджърът — мениджър. Единият не бива да се бърка в работата на другия и всеки трябва да знае своите права и задължения. Сега съм напълно спокоен, че съм назначил человека, който търсих през цялото време. Успех!

Излизаш обнадежден от кабинета на Хартсън. Каквито и да бъдат проблемите ти като мениджър на „Яфисо“, явно отношенията със собственика няма да са между тях. Отлично начало!

*Време е да обърнеш внимание на дневника. Намери таблица „Авторитет“ и си запиши в нея една точка авторитет. След това отиди на **2**.*

Оказва се, че мениджърът на „Яфисо“ има право на разкошен кабинет, а също така и на секретарка. Страхотно!

Усмихваш се, когато осъзнаваш колко наивна е тази мисъл. Досега си работил в малки клубове, които са били далеч от финансовите възможности на участниците в Суперлигата. Комфортът, освен че те кара да се чувствува добре, ти напомня, че имаш задължения към клуба, който плаща за всичко.

Секретарката ти се казва Хуана и е жена на средна възраст с прибрana на кок коса и стройно тяло. Не е красавица, но е симпатична, а също така и добра в професията си, според думите на Хартсън.

Веднага разбираш, че собственикът на „Яфисо“ има вярна преценка за хората. Молиш Хуана да ти донесе сведенията за състоянието на клуба и тя с вежлива усмивка ти отговаря, че вече ги е оставила на бюрото ти. Това е само един пример за професионализма, който цари в добре смазаната машина на „Яфисо“. Сега ти си част от нея и това те мобилизира за работа.

Шансът ще определи в какво състояние ще завариш своя клуб. Имай предвид, че е безсмислено да хитруваш. Шестте възможни варианта не се делят на добри и лоши. Те само те поставят пред различни проблеми, но нивото им на трудност е едно и също. Исках да са повече, за да ти е интересно, когато играеш повече пъти.

Посочи **едно число от таблицата** (или хвърли два зара).

- 2 или 6 — отиди на **3**.
- 3 или 5 — отиди на **11**.
- 4 или 10 — отиди на **15**.
- 7 — отиди на **21**.
- 8 или 12 — отиди на **25**.
- 9 или 11 — отиди на **29**.

Вече знаеш как стоят нещата в клуба. Повече от ясно е, че трябва да има промени, за да потръгнат нещата. Със сегашните оценки

„Яфисо“ няма шанс да оцелее в Суперлигата.

Но преди да се заемеш с повишаването на оценките, трябва да осигуриш спонсор на отбора — това е твоята първа задача. Отговорността за решението ляга изцяло върху теб. Хартсън е проявил голямо доверие към теб, но това означава, че поемаш голяма отговорност.

За щастие няма нужда да се занимаваш с търсене на спонзори. Суперлигата е достатъчно добра примамка, за да идват те при теб.

„Яфисо“ има две предложения за спонсорство. Предполагам, че ще искаш да изслуша и двете.

*Предложението на „Яфисо груп“ ще намериши на епизод 8, а офертата на „Амброзия“ е на епизод 9.*

## 8

На срещата идва един от вицепрезидентите на голямата компания. Докато си разменяте любезности, ти се мъчиш да се сетиш какво си чувал за „Яфисо груп“.

Кръг от финансови магнати, разполагащ с почти неограничено влияние на територията на Яфисо. Някои от сделките им будят съмнение, но досега властите не са успели да обвинят групировката в нищо. А може и да не са се старали — всеизвестно е, че полицията на Яфисо се държи в челните места по корумпираност.

Групировката има и добри страни. Откъдето и да идват парите, сигурно е, че текат като река. Това означава, че няма опасност да бъде обещано нещо, а после да не бъде изпълнено.

— Нашето предложение — пристъпва направо към въпроса представителят на „Яфисо груп“ — е следното: един милион долара в брой, които ще се приведат в банковата сметка на клуба до двадесет и четири часа след подписване на договора.

Сумата е под очакванията ти и не успяваш да скриеш разочарованието си. Събеседникът ти посреща твоята реакция с блага усмивка.

— Естествено, още не съм свършил — продължава той. — На практика 49 процента от групировката ни принадлежи на дребни акционери, които не биха одобрили отпускането на по-голяма сума за

отбора. Ето защо един милион е максимумът. Но ние можем да компенсираме по-малкото долари с нещо, което малко спонзори са в състояние да направят. Да си остане между нас, но ние имаме някакво влияние над хората, по-специално над съдиите. Не говоря само за домакински мачове. Подобна услуга не е проблем за нас, дори да става дума за финала за Купата. Предлагам ви две такива услуги като добавка към милиона. Очакваме вашето решение до два дни.

Разсейно кимваш и го изпращаш до вратата, а после се замисляш. Да, вече е ясно, че „Яфисо груп“ има доста кирливи ризи. Гадно е човек да се възползва от нечестни средства, за да спечели някой мач, но какво от това?

Какво всъщност се разбира под услуга? Много добре знаеш какво — в края на мача съдията намира начин да свири измислена дузпа в полза на твоя отбор. Никой не може да го обвини в пристрастност, защото нерядко съдии правят подобни отсъждания и без да са подкупени, просто защото бъркат.

Е, имаш време да помислиш.

*Ако не си изслушал предложението на „Амброзия“, отиди на 9. В противен случай отиди на 10.*

## 9

„Амброзия“ е компания за натурални сокове и газирани напитки. По пазари и продажби тя не може да се сравнява с гигантите „Пепси“ и „Кока Кола“, но въпреки това е мощна и стабилна. Напоследък рекламият и отдел инвестира в спорта и е напълно естествено футболът също да получи част от парите на „Амброзия“.

— Знаем, че имаме конкуренция — започва прямо представителят на компанията. — Срещу нашите принципи е да наддаваме. Ще ви направя предложение, а вие ще имате два дни, за да го обмислите и да ни дадете отговор.

Харесва ти неговият стил на работа — делови и откровен.

— Ще дадем два милиона, ако се спрете на нас. Знаем, че това е обичайната сума за спонсориране на отбор от Суперлигата и не желаем да я надвишаваме. Наистина, положението в Яфисо е необичайно, защото имаме... хм, странен конкурент. Но вашият отбор не е

единственият ни шанс да бъдем представени в Суперлигата. Ето защо ще ви помоля за бърз отговор.

Поемаш ангажимент да го осведомиш възможно най-бързо за решението си и оставаш сам в кабинета.

Мъжът направи косвен намек за „Яфисо груп“, който ти подмина без коментар. Но той беше прав, по всяка вероятност някои от начините им за правене на пари са незаконни. При „Амброзия“ няма такава опасност, а и парите са повече.

*Ако не си изслушал предложението на „Яфисо груп“, отиди на **8**. В противен случай отиди на **10**.*

## 10

Време е за първия ти важен избор като мениджър. Трябва да определиш кой да спонсорира отбора през започващия сезон.

Парите, които спонсорът ще ти даде, са предназначени за трансфери и няма да можеш да ги използваш за повишаване на оценките в таблицата „[Състояние на клуба](#)“.

В зависимост от избора си определи какво да запишеш в дневника:

Ако си изbral „Яфисо груп“, запиши в графата „спонсор“ на таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“ името на групировката, а в графата „услуги“ на същата таблица отбележи, че имаш право на две услуги. В таблицата „[Състояние на клуба](#)“, в графата „приходи“ запиши, че имаш 1000000 (един милион) долара.

Ако си избрали „Амброзия“, запиши в графата „спонсор“ на таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“ името на компанията. А в таблицата „[Състояние на клуба](#)“ в графата „приходи“ запиши, че имаш 2000000 (два милиона) долара.

*Когато приключиш с попълването на дневника, отиди на **13**.*

## 11

Време е да попълниш таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Виждаш, че срещу някои от показателите има само празно квадратче, а

срещу други — две или три. Това е така, защото някои оценки не могат да бъдат променени с течение на времето, а други ще зависят от бъдещите ти действия.

В следващия епизод ще разбереш какво точно означават оценките, които ще запишеш сега.

- „хулигани“ — 2
- „клубове на привържениците“ — 2
- „сувенирна индустрия“ — 4
- „капацитет на стадиона“ — 3
- „удобства на стадиона“ — 4
- „брой на добрите играчи“ — 4
- „публика“ — 1
- „пари“ — 3450000 (три милиона четиристотин и петдесет хиляди) долара

Графите „цени на входните билети“, „атмосфера на стадиона“, „приходи“ и „трансферни суми“ засега ще оставиш празни.

*Когато свършиш с попълването на таблицата (записваш всяка оценка в най-лявото квадратче срещу съответния показател), отиди на 23.*

## 12

Тестът се състои от пет въпроса. Записвай си отговорите на отделно листче.

1. През коя година се е провело Първото Световно Първенство?
  - а) 1930 г.
  - б) 1934 г.
  - в) 1938 г.
2. Коя от трите изброени купи в миналото се е наричала „Купа на панаирните градове“?
  - а) Купата на европейските шампиони
  - б) Купата на носителите на купи
  - в) Купата на УЕФА
3. В Англия спечелването в рамките на един сезон на кои два от трите големи трофея се нарича „дубъл“ и се счита за особено престижно постижение?

- a) Шампионската титла и Купата на футболната асоциация
  - б) Шампионската титла и Купата на Кока-Кола
  - в) Купата на футболната асоциация и Купата на Кока-Кола
4. В досегашната си спортна кариера (до лятото на 1996 г.)

Роберто Баджо е играл в три големи клуба. Кои са те?

- a) Милан, Рома и Ювентус
- б) Милан, Фиорентина и Ювентус
- в) Милан, Сампдория и Ювентус

5. Кой е последният немски треньор, спечелил Световната купа по футбол?

- a) Хелмут Шъон
- б) Франц Бекенбауер
- в) Берти Фогст

*Когато отговориш на петте въпроса, отиди на **26**, за да провериш знанията си и да разбереш дали си съумял да повишиш авторитета си.*

## 13

Следващата ти задача е да избереш фирмата, която да поеме екипировката на отбора. Малките клубове са принудени да плащат за екипи, но членовете на Суперлигата нямат тези проблеми. Напротив, те получават пари, за да подпишат договор с някоя фирма за спортна екипировка.

„Яфисо“ не е голямо име във футбола, но въпреки това не липсват кандидати. Веднага пренебрегваш офертите на малките фирми и се насочваш към утвърдени имена в бранша — „Бро“, „Ума“ и „Джой“. Хуана, твоята секретарка, ти определя срещи с представители на трите фирми и ти започваш незабавно преговори с тях.

*Разумно е да прегледаш и трите оферти, но изборът е изцяло твой! Офертата на „Бро“ ще намериш на епизод **16**. „Ума“ е на **18**, а „Джой“ — на епизод **20**.*

## 14

Да става каквото ще, решаваш ти. Явно Хартсън все още не е разбрал, че ти държиш на своето мнение. С риск да загубиш поста си, преди още да си седнал в мениджърското кресло, ти казваш:

— Всъщност, господин Хартсън, смятам, че точно това правите. Не казвам, че избраните от вас играчи не са добри, но как мога да се съглася с трансфера им? Ами ако не паснат на игровите схеми, които решават да използват в мачовете? Съжалявам, но не мога да приема желанието ви.

— Хм, неприятно положение — свива недоволно устни той. — С някои от момчетата вече съм провел предварителни разговори. Ще ти направя ново предложение.

Някак не ти се вярва, че току-що му е хрумнало. Май Хартсън доста се е подготвял за тази среща.

— Спомням си, че по време на преговорите дискутирахме ожесточено въпроса за твоята заплата. Накрая ти заяви, че приемаш ниското заплащане, само заради предизвикателството да бъдеш в Суперлигата.

Кимваш. Точно така си беше. Заплатата, която получаваш, сигурно е най-ниската мениджърска заплата в цялата Суперлига.

— Е, какво ще кажеш, ако повиши заплатата ти от триста хиляди долара годишно на шестстотин хиляди? Няма проблем. Веднага ще променим договора, като вмъкнем и поправката, че имам право на няколко трансфера по мое мнение.

Предложението е изгодно от финансова гледна точка. Господи, та той ти предлага двойно по-висока заплата!

*Ако се съгласиш с новото предложение, отиди на 27. В противен случай виж до какво ще те доведе твоята упоритост на 5.*

## 15

Време е да попълниш таблицата „Състояние на клуба“. Виждаш, че срещу някои от показателите има само празно квадратче, а срещу други — две или три. Това е така, защото някои оценки не могат да бъдат променени с течение на времето, а други ще зависят от бъдещите ти действия.

В следващия епизод ще разбереш какво точно означават оценките, които ще запишеш сега.

- „хулигани“ — 3
- „клубове на привържениците“ — 2
- „сувенирна индустрия“ — 2
- „капацитет на стадиона“ — 4
- „удобства на стадиона“ — 3
- „брой на добрите играчи“ — 5
- „публика“ — 2
- „пари“ — 1450000 (един милион четиристотин и петдесет хиляди) долара

Графите „цени на входните билети“, „атмосфера на стадиона“, „приходи“ и „трансферни суми“ засега ще оставиш празни.

*Когато свършиш с попълването на таблицата (записваш всяка оценка в най-лявото квадратче срещу съответния показател), отиди на 23.*

## 16

„Бро“ е солидна фирма с вековен опит в производството на спортни стоки. Сред клиентите им са много национални отбори, между които и победителят от последното световно първенство. Не е пресилено да се каже, че в момента това е истината за спортна екипировка.

„Бро“ има самочувствието на номер едно в бранша и макар да предлага на „Яфисо“ изгодна оферта — 500000 (петстотин хиляди) долара, не поема други задължения. От тях можеш да очакваш само тази сума срещу едногодишен договор.

*Ако си доволен от това предложение, отиди на 33, за да подпишиш договора. В противен случай трябва да прегледдаш другите две оферти: на „Ума“ — епизод 18 и на „Джой“ — епизод 20.*

## 17

Тестът се състои от пет въпроса. Записвай си отговорите на отделно листче.

1. Кой е първият световен шампион?

- а) Англия
- б) ФРГ
- в) Уругвай

2. В периода 1977–82 г. различни клубни отбори от една държава печелят шест пъти поред Купата на европейските шампиони (КЕШ). Коя е държавата?

- а) Англия
- б) Германия
- в) Италия

3. Осемдесетте години на XX век са особено успешни за италианския Милан. В кой от изброените периоди започва възходът на този отбор?

- а) 1980–83 г.
- б) 1984–86 г.
- в) 1987–89 г.

4. На какъв пост играеше големият френски футболист Мишел Платини?

- а) опорен халф
- б) атакуващ халф
- в) център-нападател

5. В средата на осемдесетте години ЛЕВСКИ (тогава „Левски-Спартак“) на два пъти побеждава в европейските турнири един от най-силните немски отбори по онова време. Коя е жертвата на българите?

- а) Байерн
- б) Вердер
- в) Шутгарт

*Когато отговориш на петте въпроса, отиди на **31**, за да провериш знанията си и да разбереш дали си съумял да повишими авторитета си.*

„Ума“ е една от най-старите фирми за спортна екипировка, но това не означава най-добрата. Определено отстъпва на „Бро“ по качество, но разликата е толкова малка, че една по-добра оферта би могла да я заличи.

Изненадан си, когато разбираш, че предложението на „Ума“ е за 300000 долара. Очаквал си повече и даваш да се разбере, че офертата в този вид не те задоволява. Тогава ти правят допълнително предложение — „Ума“ ще съдейства активно за развитието на сувенирната индустрия на „Яфисо“ (за играта това означава, че ще повишиш оценката си за сувенирна индустрия с 1 точка).

Опитваш се да поискаш повече, но представителят на „Ума“ не е склонен да отстъпва.

*Ако си доволен от това предложение, отиди на [33](#), за да подпишиш договора. В противен случай трябва да прегледаш другите две оферти: на „Бро“ — епизод [16](#) и на „Джой“ — епизод [20](#).*

## 19

— Не, не мисля, че имам нещо против това — отстъпваш ти. — Все пак вие сте собственикът.

Изненадващо той се намръща.

— Не очаквах това от теб — казва с укор Хартсън. — Наех те, тъкмо защото исках мениджър, който да има свое мнение и да го отстоява. Аз се грижа за толкова много неща в този клуб, между които и за това да осигурявам част от парите за трансфери. Но твоето право и задължение е сам да определиш кои футболисти да привлечеш в състава. Имай предвид, че при евентуален провал ти ще понесеш цялата отговорност.

Сега всичко ти става ясно. През цялото време на преговорите Хартсън е искал да се увери, че си човек, който умеет да отстоява мнението си.

— Съжалявам, господин Хартсън — промълвяш смутено ти.

— Не се е случило нищо фатално — успокоява те той, докато те изпраща до вратата на кабинета си. — И не се притеснявай да ми възразяваш, когато смяташ, че не съм прав.

Е, малко късно се сети да ти го каже, но какво да се прави. Само те е яд, че отстъпи от принципите си и може би остави лошо впечатление у Хартсън. Сега трябва да докажеш, че си достоен да бъдеш мениджър на „Яфисо“.

*Отиди на 2.*

## 20

„Джой“ е съвсем нова фирма в производството на спортни изделия. Основана преди по-малко от десет години, тя настъпва агресивно на пазара и изнесените за широката публика икономически резултати показват, че с всяка изминалата година продажбите ѝ се увеличават.

Проблемът с „Джой“ е лошата им слава. Чувал си от достоверни източници, че методите им за спечелване на нови пазари не могат да се определят по друг начин, освен като „гангстерски“.

Колкото до качеството на стоките им, то е доста под това на „Бро“ и „Ума“, но все пак на прилично равнище.

Представителят на „Джой“ не прилича на гангстер, но още в началото на преговорите разбираш, че слуховете са верни — тази фирма не признава морални закони.

— Какво? — възкликаш ти, когато хвърляш един поглед на предложението. — Сто хиляди долара е смешна сума! Съжалявам, но при тези условия не виждам смисъл да преговаряме.

— Успокойте се! — хладно проговаря представителят на „Джой“. — Отлично знаете, че има неща, които не могат да бъдат документирани. Разбира се, сумата е малка и ние не се залъгваме, че бихме могли да спечелим с подобно предложение. Но сега ще добавя нещо, което ще си остане между нас. Никой друг не може да ви предложи „услуга“ в добавка.

Казва го така, че да усетиш кавичките. На езика ти е да му кажеш, че „Яфисо груп“ вече са ти правили подобна оферта, но се въздържаш. Ясно е какво има предвид под „услуга“ — в някой мач съдията ще свири за „Яфисо“. Предложението е крайно непочтено, но кой казва, че в Суперлигата има място за поченост?

— Помислете си добре — казва мъжът на тръгване. — Вече имаме подписани договори с два отбора от Суперлигата и търсим трети. Ако откажете, ще си намерим друг кандидат, това не е проблем за нас. Но все пак вие сте ми симпатичен. Помислете си!

Това и правиш в следващия половин час. Ясно е, че като мениджър на „Яфисо“ ще се сблъскваш с доста покани да кривнеш от правия път. И кой знае дали това не е правилният начин да си вършиш работата!

*Ако си доволен от предложението на „Джой“, отиди на [33](#), за да подпишеш договора. В противен случай трябва да прегледаш другите две оферти: на „Бро“ — епизод [16](#) и на „Ума“ — епизод [18](#).*

## 21

Време е да попълниш таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Виждаш, че срещу някои от показателите има само празно квадратче, а срещу други — две или три. Това е така, защото някои оценки не могат да бъдат променени с течение на времето, а други ще зависят от бъдещите ти действия.

В следващия епизод ще разбереш какво точно означават оценките, които ще запишеш сега.

- „хулигани“ — 1
- „клубове на привържениците“ — 2
- „сувенирна индустрия“ — 3
- „капацитет на стадиона“ — 5
- „удобства на стадиона“ — 2
- „брой на добрите играчи“ — 3
- „публика“ — 3
- „пари“ — 1600000 (един милион и шестстотин хиляди) долара

Графите „цени на входните билети“, „атмосфера на стадиона“, „приходи“ и „трансферни суми“ засега ще оставиш празни.

*Когато свършиш с попълването на таблицата (записваш всяка оценка в най-лявото квадратче срещу съответния показател), отиди на [23](#).*

## 22

Тестът се състои от пет въпроса. Записвай си отговорите на отделно листче.

1. Колко страни са печелили Световната купа по футбол поне веднъж?

- а) пет
- б) шест
- в) седем

2. В кой френски отбор играеше нападателят Уеа, преди да бъде купен от Милан?

- а) Монако
- б) Оксер
- в) Пари Сен Жермен

3. Коя страна се счита за „родина на футбола“?

- а) Англия
- б) Бразилия
- в) Италия

4. С кой италиански отбор Лотар Матеус е ставал шампион в „калчото“ (италианското първенство)?

- а) Интер
- б) Сампдория
- в) Ювентус

5. Кой от изброените отбори не е ставал жертва на ЦСКА в европейските турнири?

- а) Аякс
- б) Ливърпул
- в) Милан

*Когато отговориш на петте въпроса, отиди на **35**, за да провериш знанията си и да разбереш дали си съумял да повишиш авторитета си.*

**23**

Сега ще получиш разяснение за всяка графа в таблицата и ще можеш да прецениш по оценките какво е реалното положение на клуба, кои са горещите точки и какви мерки трябва да предприемеш.

„хулигани“: Всеки отбор има проблеми с тях. Те са хора, които се интересуват не толкова от футбола, колкото от възможностите за вандалски действия, които дава придвижването в тълпа. Хвърляне на бомбички, замеряне на противниковите сътезатели с най-различни предмети, сбивания с привърженици на противниковия отбор — това са само част от техните забавления. Лошото е, че клубът плаща за тях. Другият тънък момент е, че техните изстъпления карат дори собствената ти публика да се отдръпне от стадиона, а това ще намали посещението на мачовете, както и поддръжката, която ще получава отборът ти, когато е домакин. Оценката може да бъде 1 (тежко положение), 2 (средна работа) или 3 (хулиганските прояви са голяма рядкост). Тя не може да бъде променена, но дейността на хулиганите може да бъде ограничена чрез създаване на клубове на привържениците.

„клубове на привържениците“: Оценката за тях варира от 1 (слаба работа) до 6 (отлична организация). Всяко повишение на оценката с една точка ще ти струва 50000 долара. Имаш сметка да развиеш клубове на привържениците, защото те ще ограничат проявите на хулиганите и ще спомогнат за увеличаване на посещението на мачовете на „Яфисо“.

„сувенирна индустрия“: Оценката варира от 1 (неразвита) до 6 (отлично развита). Повишение на оценката с една точка ще ти струва 100000 хиляди долара. Всеки е виждал продукти на сувенирната индустрия, развивана от спортните клубове — шалчета, екипи, анцузи, якета, шапки, значки, видеокасети със записи на мачове и още много други предмети, носещи емблемата и името на клуба. Някои привърженици си купуват дори бельо с емблемата на любимия си клуб. Разбира се, всичко това носи пари.

„капацитет на стадиона“: Оценката е от 1 (малък стадион) до 6 (голям стадион). Всяко повишение на оценката с една точка ще ти струва 300000 долара. Има изгода стадионът ти да е по-голям. Така ще се събира повече публика. От една страна това носи повече приходи, а от друга — подкрепата на публиката в домакинските мачове ще бъде по-осезателна.

„удобства на стадиона“: Оценката варира от 1 (дървени пейки) до 6 (седалки с облегалка). Всяко повишение на оценката с една точка ще ти струва 50000 долара. Колкото по-добре се чувстват привържениците

на отбора на своя стадион, толкова повече ще бъдат те (приходите нарастват) и подкрепата им ще бъде по-гласовита (атмосферата ще потиска гостите).

„брой на добрите играчи“: Числото, което си записал срещу тази графа, показва колко играчи от сегашния отбор на „Яфисо“ би могъл да използваш за отбора, който ще изградиш след трансферите. Разбира се, не е задължително да използваш всички добри играчи, които си заварил. Ти трябва да събереш 14 футболисти. Ако си заварил 5-има „добри играчи“, а имаш пари да купиш 11 по-добри от тях, ще вземеш само трима от петимата в новия отбор.

„публика“: Четворката се смята за добра оценка, а петицата е мечта, макар и реална. Не се притеснявай от факта, че записаната от теб оценка е по-ниска. Тепърва ще имаш възможност да повишаваш оценката си за „публика“. Тя е важна, защото от нея зависи борбата за първа топка в частта „Мач“. Публиката играе роля и при гостуванията на „Яфисо“ (винаги има хора, готови да изминат стотици километри, за да поддържат любимия си отбор).

„пари“: В клубната каса намираш пари, които ще ти послужат да вдигнеш някои от оценките. Това ще стане след малко. Ти сам трябва да прецениш дали не си заслужава да запазиш част от парите за трансферния период.

Това е всичко, което трябва да знаеш, за да си създадеш вярна представа за състоянието на клуба.

*Отиди на 4.*

## 24

Вече мислиш, че си свършил с бизнес делата, когато Хуана ти напомня за уговорената среща с директорката на отдел „Спортни програми“ на частната телевизионна компания „Яфисо Нюз“. После ти съобщава, че молба за среща има и от градската общинска телевизия „Яфисо ТВ“.

Плесваш се по челото. Как си могъл да забравиш нещо толкова важно като правата за телевизионно излъчване. Освен че са добър източник на доходи, те спомагат за популяризиране на отбора. Един добър екип от спортни журналисти може да засили интереса към

изявите на даден отбор (**Пример за това са предаванията на кодирания сателитен канал „Скай Спортс“.** Те коренно промениха представата на зрителя за начина, по който трябва да бъде отразявана една футболна среща).

При всичките си безспорни предимства, телевизионното предаване има един недостатък — то отблъска зрителите от стадиона. Много по-удобно е да седнеш в креслото пред телевизора с любимото си питие в ръка и да наблюдаваш битката на двадесет и двамата мъже, вместо да мръзнеш на стадиона или да се изнервяш от задръстванията на пътния трафик преди и след мача.

Разбира се, има възможност да откажеш пряко телевизионно предаване и от мачовете на „Яфисо“ по телевизията да се излъчват само репортажи. Това ще увеличи публиката ти, защото хората няма да имат друг изход и ще се принудят да идват на стадиона, за да гледат своя отбор. А с увеличаване на публиката ще се подобри и атмосферата на стадиона. Все пак отказът от пряко телевизионно предаване е крайна мярка, която е оправдана само при слаба публика, когато е наложително да се засили посещението на мачовете.

*И така, време е да преминеш към преговори с телевизионните шефове. Предложението на „Яфисо TV“ ще намериш на епизод 28, а на 30 те очаква директорката на спортните предавания на „Яфисо Нюз“. Би могъл да размислиши над предложението да не се предават пряко мачове на „Яфисо“ — на епизод 32.*

## 25

Време е да попълниш таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Виждаш, че срещу някои от показателите има само празно квадратче, а срещу други — две или три. Това е така, защото някои оценки не могат да бъдат променени с течение на времето, а други ще зависят от бъдещите ти действия.

В следващия епизод ще разбереш какво точно означават оценките, които ще запишеш сега.

- „хулигани“ — 2
- „клубове на привържениците“ — 1
- „сувенирна индустрия“ — 4

- „капацитет на стадиона“ — 3
- „удобства на стадиона“ — 5
- „брой на добрите играчи“ — 4
- „публика“ — 3
- „пари“ — 1450000 (един милион четиристотин и петдесет хиляди) долара

Графите „цени на входните билети“, „атмосфера на стадиона“, „приходи“ и „трансферни суми“ засега ще оставиш празни.

*Когато свършиш с попълването на таблицата (записваш всяка оценка в най-лявото квадратче срещу съответния показател), отиди на 23.*

## 26

Ето и отговорите. Първо е даден разширен вариант, който можеш да прочетеш само за да усвоиш повече знания за футбола. След това са дадени точките, които получаваш за всеки свой отговор.

Първото Световно първенство се е провело през 1930 г. в Уругвай. До началото на Втората световна война се провеждат още две първенства: през 1934 г. в Италия и през 1938 г. във Франция. — От 1971 г. „Купата на панаирните градове“ се преименува в „Купа на УЕФА“. — Спечелването на Шампионската титла и Купата на футболната асоциация се нарича „дубъл“. За цялата футболна история на страната само шест отбора могат да се похвалят с подобно постижение: Престън Норд Енд през 1889 г., Астън Вила през 1897 г., Тотнъм през 1961 г., Арсенал през 1971 г., Ливърпул през 1986 г. и Манчестър Юнайтед през 1994 г. — Преминаването на Роберто Баджо от Фиорентина в Ювентус предизвика малка революция във Флоренция, а по-късно футболистът беше продаден на Милан. — Франц Бекенбауер извежда отбора на Германия до световната титла през 1990 г. в Италия след победа на финала с 1:0 срещу Аржентина. Хелмут Шьон става шампион през далечната 1974 г., а Берти Фогст има в актива си загубен четвъртфинал срещу България в САЩ '94.

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

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

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

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

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

Събери спечелените от теб точки. Ако са пет, запиши в таблицата „Авторитет“ две точки. Ако са три или четири, запиши в таблицата една точка. Ако си съbral по-малко от три точки, то твоите знания по история на футбола са твърде оскудни и не можеш да повиши авторитета си заради тях.

*След като свършиш със сметките и попълването на дневника (само ако е нужно), отиди на 7.*

27

— Боя се, че не мога да откажа, господин Хартсън — промълвят ти, леко унижен от малодушието си. Каквото и да си мислиш, в момента се продаваш за триста хиляди долара. Това ли е цената на твоята гордост?

Изненадващо той се намръща.

— Не очаквах това от теб — казва с укор Хартсън. — Наех те, тъкмо защото исках мениджър, който да има свое мнение и да го отстоява. Аз се грижа за толкова много неща в този клуб, между които и за това да осигурявам част от парите за трансфери. Но твоето право и задължение е сам да определиш кои футболисти да привлечеш в състава. Имай предвид, че при евентуален провал ти ще понесеш цялата отговорност.

Сега всичко ти става ясно. През цялото време на преговорите Хартсън е искал да се увери, че си човек, който умеет да отстоява мнението си.

— Съжалявам, господин Хартсън! — промълвяш смутено ти.

— Не се е случило нищо фатално — успокоява те той, докато те изпраща до вратата на кабинета си. — И не се притеснявай за парите, с успехите ще се увеличи и заплащането ти.

Но в този момент ти изобщо не мислиш за пари. Беше готов да се продадеш, това е най-лошото, и сигурно остави неприятно впечатление у Хартсън. Сега трябва да докажеш, че си достоен да бъдеш мениджър на „Яфисо“.

*Отиди на 2.*

36

## 28

„Яфисо TV“ са най-гледаната телевизионна програма в града и държат на престижа си. Те считат за свой дълг да предават мачовете на градския отбор. В интерес на истината, миналата година отборът е имал склонен договор с тях, макар че е играл на по-ниско равнище.

Градската телевизия ти предлага 2000000 (два милиона) долара за правото да предава пряко домакинските мачове на отбора. Като сравняваш предложението с данните, които имаш за договорите на други клубове от Суперлигата с телевизията, предложението е добро.

*Ако си решен да приемеш това предложение, отиди на [34](#). В противен случай разгледай офертата на „Яфисо Нюз“ — на епизод [30](#) и варианта да няма преки предавания — на епизод [32](#).*

## 29

Време е да попълниш таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Виждаш, че срещу някои от показателите има само празно квадратче, а срещу други — две или три. Това е така, защото някои оценки не могат да бъдат променени с течение на времето, а други ще зависят от бъдещите ти действия.

В следващия епизод ще разбереш какво точно означават оценките, които ще запишеш сега.

- „хулигани“ — 1
- „клубове на привържениците“ — 3
- „сувенирна индустрия“ — 3
- „капацитет на стадиона“ — 4
- „удобства на стадиона“ — 3
- „брой на добрите играчи“ — 5
- „публика“ — 3
- „пари“ — 1300000 (един милион и триста хиляди) долара

Графите „цени на входните билети“, „атмосфера на стадиона“, „приходи“ и „трансферни суми“ засега ще оставиш празни.

*Когато свършиш с попълването на таблицата (записваш всяка оценка в най-лявото квадратче срещу съответния показател), отиди*

на [23](#).

## 30

Директорката на отдел „Спортни предавания“ на „Яфисо Нюз“ е млада и очарователна дама с подкупваща усмивка и блестящ поглед. Тя много добре осъзнава силата на чара си и умело го използва. В първите няколко минути на разговора ти си пленник на красотата ѝ и не можеш да направиш нищо друго, освен да кимаш в знак на съгласие с всяка нейна дума, да се възхищаваш на красотата ѝ и да се чудиш дали не би могъл да се видиш с нея в извънслужебна обстановка.

Само че Матю Хартсън не е наел наивник за мениджър. Първоначалният стрес от вида на хубавицата преминава и ти стъпваш здраво на крака. Не е време за флиртове, трябва да се работи и то здравата. Нямаш намерение да сключваш неизгоден за клуба договор само заради омайващия поглед на една жена

„Яфисо Нюз“ предлагат 1600000 (един милион и шестстотин хиляди) долара за правото да предават пряко домакинските мачове на отбора, а също така обещават да подпомогнат сувенирната индустрия на клуба (това би повишило оценката за „сувенирна индустрия“ с две точки, но — внимание! — тази оценка не може да е по-голяма от 6).

В края на разговора, вече изтрезнял от преклонението си пред красавицата, ти се разделяш с нея с обещанието да обмислиш внимателно офертата. Не споменаваш нито дума за извънслужебна среща — тази година си решил да се посветиш на мениджърската си професия и не можеш да допуснеш нещо да те отклони от пътя към високите цели, които си си поставил.

*Ако си решен да приемеш предложението на „Яфисо Нюз“, отиди на [34](#). В противен случай разгледай офертата на „Яфисо TV“ — на епизод [28](#) и варианта да няма преки предавания — на епизод [32](#).*

## 31

Ето и отговорите. Първо е даден разширен вариант, който можеш да прочетеш само за да усвоиш повече знания за футбола. След това са

дадени точките, които получаваш за всеки свой отговор.

Англичаните не са участвали в първото първенство, а по онова време не е съществувала държавата ФРГ (тя е създадена след Втората световна война). Шампион става Уругвай, който побеждава на финала Аржентина с 4:2. — Държавата е Англия, а отборите са: Ливърпул през 1977, 1978 и 1981 г. Нотингам Форест през 1979 и 1980 г. и Астън Вила през 1982 г. — В последната трета на осемдесетте години холандското трио Ван Бастен, Гулит и Рийкард, под ръководството на треньора Ариго Саки, възвръща старата слава на Милан. — Мишел Платини беше плеймейкър (или атакуващ халф) на брилянтния френски отбор, който загуби драматично на полуфинала за Световната купа в Испания'92 от ФРГ с 0:2, но две години по-късно завоюва европейската титла, побеждавайки Испания със същия резултат. — Отборът е Щутгарт. През сезона 1983–84 г. двата отбора се срещат за Купата на УЕФА и Левски побеждава след 1:1 като гост и 1:0 у дома. Особено паметен е вторият сблъсък между двата отбора — вече за Купата на европейските шампиони през сезона 1984–85 г., когато след 1:1 в София, Левски успява да постигне 2:2 в Щутгарт и така се класира с повече вкарани голове на чужд терен.

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

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

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

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

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

Събери спечелените от теб точки. Ако са пет, запиши в таблицата „Авторитет“ две точки. Ако са три или четири, запиши в таблицата една точка. Ако си съbral по-малко от три точки, то твоите знания по история на футбола са твърде оскъдни и не можеш да повиши авторитета си заради тях.

*След като свършиш със сметките и попълването на дневника (само ако е нужно), отиди на 7.*

оценката за „публика“, така че ти остава само да вземеш решение.

Отказът е оправдан само при много слаб зрителски интерес, а при добра публика е направо престъпление да откажеш на телевизиите, защото по този начин лишаваш много хора от възможността да наблюдават отбора — колкото и да е голям стадионът на клуба, той не може да побере всички желаещи в милионен град като Яфисо. При средно положение не е много ясно какво е правилното решение и всичко зависи от твоите предпочтения.

*Ако искаш да прегледаш оферти на двете телевизии, можеш да ги намериш на следните епизоди: **28** — за „Яфисо TV“ и **30** — за „Яфисо Нюз“. В противен случай отиди на **34**.*

### 33

Сега трябва да направиш своя избор между трите фирми и в зависимост от това да попълниш някои таблици в дневника.

Ако си изbral „Бро“: В таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“ в графата „екипировка“ запиши „Бро“, а в таблицата „[Състояние на клуба](#)“ в графата „приходи“ прибави 500000 долара.

Ако си изbral „Ума“: В таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“ в графата „екипировка“ запиши „Ума“. В таблицата „[Състояние на клуба](#)“ в графата „приходи“ прибави 300000 долара, а в същата таблица повиши оценката си за „сувенирна индустрия“ с 1 точка.

Ако си изbral „Джой“: В таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“ в графата „екипировка“ запиши „Джой“, а в графата „услуги“ отбележи, че имаш една услуга (ако вече имаш право на две услуги от „Яфисо груп“, сега те стават три). В таблицата „[Състояние на клуба](#)“ в графата „приходи“ прибави 100000 долара.

*Когато свършиши с попълването на дневника, отиди на **24**.*

### 34

Време е да избереш варианта за преки телевизионни предавания.

Ако си изbral „Яфисо TV“: В таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“, в графата „телевизия“ запиши „Яфисо TV“, а в графата

„приходи“ на таблицата „[Състояние на клуба](#)“ прибави 2000000 (два милиона) долара.

Ако си изbral „Яфисо Нюз“: В таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“, в графата „телевизия“ запиши „Яфисо Нюз“. В графата „приходи“ на таблицата „[Състояние на клуба](#)“ прибави 1600000 (един милион и шестстотин хиляди) долара, а в същата таблица повиши оценката си за сувенирна индустрия с 2 точки.

Ако си се отказал от преки телевизионни предавания: В таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“, в графата „телевизия“ запиши „няма“. В таблицата „[Състояние на клуба](#)“ намали оценката за „сувенирна индустрия“ с 1 точка и увеличи оценката за „публика“ с 2 точки.

*Когато свършиши с попълването на дневника, отиди на [36](#).*

## 35

Ето и отговорите. Първо е даден разширен вариант, който можеш да прочетеш само за да усвоиш повече знания за футбола. След това са дадени точките, които получаваш за всеки свой отговор.

Шест са страните, които са се добирали до заветния връх. Рекордър е Бразилия с четири световни титли: през 1958, 1962, 1970 и 1994 г. След това идват два отбора с по три титли: Германия през 1954, 1974 и 1990 г. и Италия през 1934, 1938 и 1982 г. С по две титли са Уругвай през 1930 и 1950 г. и Аржентина през 1978 и 1986 г. Англия става световен шампион през 1966 г. — Уеа играеше в Пари Сен Жермен. — Англия има правото да носи званието „родина на футбола“. — Немското троица Матеус, Бреме и Клинсман, под ръководството на опитния треньор Джовани Трапатони, печели убедително калчето през 1988–89 г. — ЦСКА и Милан не са се срещали в турнирите. През сезона 1960–61 г. в КЕШ българите отстраняват Ювентус след 0:2 като гост и 4:1 у дома, а през сезона 1981–82 г. отново в този турнир е отстранен и Ливърпул с 0:1 като гост и 2:0 след продължения у дома.

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

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

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

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

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

Събери спечелените от теб точки. Ако са пет, запиши в таблицата „Авторитет“ две точки. Ако са три или четири, запиши в таблицата една точка. Ако си събрал по-малко от три точки, то твоите знания по история на футбола са твърде оскъдни и не можеш да повиши авторитета си заради тях.

*След като свършиш със сметките и попълването на дневника (само ако е нужно), отиди на 7.*

## 36

След подписването на всички необходими договори, най-сетне ти остава време да обърнеш внимание на състоянието на клуба и да се замислиш за неговото подобряване, защото е повече от ясно, че в сегашното си състояние „Яфисо“ няма да оцелее в Суперлигата.

Поне засега нямаш поводи за притеснение — в касата има достатъчно пари, които можеш да инвестираш за подобряване на състоянието на клуба. Важно е да ги изразходваш правилно.

**ВНИМАНИЕ!** За повишаване на оценките можеш да харчиш само от сумата, която си записал в графата „пари“ на таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Сумата, която се е събрала в графа „приходи“, е предназначена само за купуването на нови играчи.

*Отиди на 38.*

## 37

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката за „удобства на стадиона“ и извади от нея оценката за „цени на входните билети“, която можеш да намериш в същата таблица.

*Какъв е полученият резултат?*

- по-голям от 0 — отиди на [54](#).
- равен на 0 — отиди на [52](#).
- по-малък от 0 — отиди на [50](#).

## 38

Първият ти проблем са клубовете на привържениците на отбора. Трябва да прецениш дали сегашната оценка те задоволява или ще решиш да хвърлиш малко пари, за да я повишиш с една или няколко точки.

Всеки член на Суперлигата развива тази дейност, защото основните приходи идват от входните билети за стадиона. Клубовете на привържениците спомагат за укротяване на хулиганските страсти, а това е много важно. Всяка хулиганска проява ще води до намаляване на оценката ти за публика.

За да определиш каква оценка ти е нужна за „клубове на привържениците“, трябва да знаеш, че ако сборът от оценките за хулигани и клубове на привържениците е по-малък от 6, положението е тревожно, а опасността от хулигански изстъпления — голяма. Колкото по-голям е този сбор, толкова по-сигурно е, че няма да имаш проблеми с хулиганите. Освен това една добре развита организация от такива клубове води до увеличаване на публиката.

**ВНИМАНИЕ!** Всяка една от оценките в таблицата „[Състояние на клуба](#)“ не може да бъде по-висока от 6. Изключение прави само оценката за публика, която може да достигне 7 в извънредни случаи. Трябва да се съобразяваш с това указание. Разходите за повишаването на всяка оценка ще отбелязваш в графата „пари“, а промяната на оценката — в съответната графа.

Виж с колко точки искаш да повишиш оценката си за „клубове на привържениците“ (ако сметнеш, че оценката ти е достатъчно висока и не искаш да правиш разходи за повишаването ѝ, прескочи тези обяснения). За всяка от допълнителните точки трябва да платиш по 50000 долара. Този разход, както и промяната на оценката, трябва да бъде отбелязан в таблицата „[Състояние на клуба](#)“.

*Когато свършиш с определянето на оценката за „клубове на привържениците“, отиди на **40**.*

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „цени на входните билети“. Умножи тази оценка по 200000. Така ще получиш сумата, която идва като приходи от продажбата на билети за

предстоящия сезон. Прибави тези пари към събраните досега в графата „приходи“.

*Когато приключиши с попълването на дневника, отиди на [51](#).*

**40**

Сувенирната индустрия е един добър начин да се спечелят пари от желанието на запалянковците да притежават предмети с емблемата на своя любим отбор. Ясно е, че като мениджър на „Яфисо“ трябва да се погрижиш да развиеш този отрасъл от икономиката на клуба.

Виж с колко точки искаш да повишиш оценката си за „сувенирна индустрия“ (ако сметнеш, че оценката ти е достатъчно висока и не искаш да правиш разходи за повишаването ѝ, прескочи тези обяснения). За всяка от допълнителните точки трябва да платиш по 100000 долара. Този разход, както и промяната на оценката, трябва да бъде отбелаязан в таблицата „[Състояние на клуба](#)“.

*Когато свършиши с определянето на оценката за „сувенирна индустрия“, отиди на [42](#).*

**41**

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „цени на входните билети“. Умножи тази оценка по 400000. Така ще получиш сумата, която идва като приходи от продажбата на билети за предстоящия сезон. Прибави тези пари към събраните досега в графата „приходи“.

*Когато приключиши с попълването на дневника, отиди на [51](#).*

**42**

Време е да определиш капацитета на своя стадион. Колкото поголям е той, толкова повече публика ще може да идва на мачовете на отбора, а оттам и атмосферата ще е по-добра. Да не говорим за приходите от входни билети.

**44**

Виж с колко точки искаш да повишиш оценката си за „капацитет на стадиона“ (ако сметнеш, че оценката ти е достатъчно висока и не искаш да правиш разходи за повишаването ѝ, прескочи тези обяснения). За всяка от допълнителните точки трябва да платиш по 300000 долара. Този разход, както и промяната на оценката, трябва да бъде отбелязан в таблицата „[Състояние на клуба](#)“.

*Когато свършиш с определянето на оценката за „капацитет на стадиона“, отиди на [44](#).*

**43**

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „цени на входните билети“. Умножи тази оценка по 600000. Така ще получиш сумата, която идва като приходи от продажбата на билети за предстоящия сезон. Прибави тези пари към събраните досега в графата „приходи“.

*Когато приключиш с попълването на дневника, отиди на [51](#).*

**44**

Запалняковците ще посещават мачовете на любимия си отбор, дори ако се налага да стоят прави през цялото време. Пример за това са англичаните, които доскоро имаха цели сектори за правостоящи.

Но същите тези англичани първи се насочиха към увеличаване на удобствата по стадионите и резултатите не закъсняха — английската Премиерна лига всяка година отбелязва нарастване на посещаемостта на срещите. Този факт доказва, че има хора, които могат да бъдат привлечени на стадиона с увеличаване на комфорта. Те може да не са от най-запалените привърженици, но и „Кока-кола“ не продава своя продукт само на маниаци на напитката — нали именно в останалата част от пазара се крие голямата печалба.

Виж с колко точки искаш да повишиш оценката си за „удобства на стадиона“ (ако сметнеш, че оценката ти е достатъчно висока и не искаш да правиш разходи за повишаването ѝ, прескочи тези обяснения). За всяка от допълнителните точки трябва да платиш по 50000 долара. Този

**45**

разход, както и промяната на оценката, трябва да бъде отбелоязан в таблицата „[Състояние на клуба](#)“.

*Когато свършиш с определянето на оценката за „удобства на стадиона“, отиди на [46](#).*

**45**

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „цени на входните билети“. Умножи тази оценка по 800000. Така ще получиш сумата, която идва като приходи от продажбата на билети за предстоящия сезон. Прибави тези пари към събраните досега в графата „приходи“.

*Когато приключиш с попълването на дневника, отиди на [51](#).*

**46**

Предстои ти да определиш оценката за „публика“. Няма да имаш възможност да платиш за повишение, защото тази оценка зависи от предишните ти действия.

Погледни в таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“ и ако в графата „телевизия“ си записал „няма“, увеличи оценката си за публика с 2 точки.

Виж оценката си за „клубове на привържениците“:

- ако е по-малка от 5, нямаш повод за радост.
- ако е точно 5, повиши оценката си за „публика“ с 1 точка.
- ако е точно 6, посочи [едно число](#): четно — повиши оценката си за „публика“ с 1 точка, нечетно — повиши оценката си за „публика“ с 2 точки.

*Когато свършиш с попълването на дневника, отиди на [48](#).*

**47**

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „цени на входните билети“. Умножи тази оценка по 1000000. Така ще получиш

**46**

сумата, която идва като приходи от продажбата на билети за предстоящия сезон. Прибави тези пари към съхраните досега в графата „приходи“.

*Когато приключиши с попълването на дневника, отиди на [51](#).*

## 48

Сега трябва да определиш цената на входния билет за домакинските мачове на „Яфисо“. Трябва да си много внимателен, защото всяка грешка ще нанесе силен удар на клуба.

Ако направиш цената много ниска, няма да събереш приходите, които си имал възможност да получиш. Ако пък е прекалено висока, публиката ще се отдръпне от стадиона. Сам виждаш, че предстоящото решение е твърде отговорно. То трябва да бъде съобразено с оценките ти за публиката и стадиона на „Яфисо“.

Има шест възможни цени: 20, 30, 40, 50, 60 и 70 долара. Трябва да се спреш на една от тях. За всяка цена ще запишеш оценка, но тук не важи правилото, че колкото е по-висока оценката, толкова по-добре. Важното е цената да е съобразена със стадиона и публиката на отбора.

Избери една от шестте предложени цени и запиши съответната оценка в графата „цени на входните билети“ на таблицата „[Състояние на клуба](#)“:

- 20 долара — запиши оценка 1.
- 30 долара — запиши оценка 2.
- 40 долара — запиши оценка 3.
- 50 долара — запиши оценка 4.
- 60 долара — запиши оценка 5.
- 70 долара — запиши оценка 6.

*След като свършиши с попълването на дневника, отиди на [37](#).*

## 49

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „цени на входните билети“. Умножи тази оценка по 1200000. Така ще получиш сумата, която идва като приходи от продажбата на билети за

предстоящия сезон. Прибави тези пари към събраните досега в графата „приходи“.

*Когато приключиши с попълването на дневника, отиди на **51**.*

## 50

Времето ще покаже, че цените на билетите, които си определил, са прекалено високи, за да се напълни целият стадион. Все пак това не е много лошо, защото хора идват на стадиона, а това носи приходи.

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „капацитет на стадиона“ и извади от нея две точки. Ако получената нова оценка за капацитета на стадиона е по-малка от единица, трябва да се върнеш на епизод 36 и да определиш всички оценки отначало. Другият вариант е да се върнеш на епизод 48 и да определиш нови цени на входните билети.

След като запишеш новата оценка за „капацитет на стадиона“ (тя вече е окончателна и трябва да я запишеш в най-дясното квадратче на графата „капацитет на стадиона“), виж каква е тя:

- 1 — отиди на [39](#).
- 2 — отиди на [41](#).
- 3 — отиди на [43](#).
- 4 — отиди на [45](#).

## 51

Вече си приключил с повишаването на оценките от таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Сега погледни каква сума ти е останала в графата „пара“ на същата таблица. От нея зависи дали ще повишиш авторитета си с една или няколко точки.

- от 0 до 999000 долара — не го повишаваш.
- от 1000000 до 1999000 долара — в таблицата „[Авторитет](#)“ прибави една точка.
- от 2000000 до 2999000 долара — в таблицата „[Авторитет](#)“ прибави две точки.

— 3000000 или повече — в таблицата „[Авторитет](#)“ прибави три точки.

След като свършиш с определянето на сегашните си точки авторитет, трябва да изчислиш приходите си.

Виж оценката за „сувенирна индустрия“:

— 1, 2 или 3 — сувенирната индустрия не ти носи приходи.  
— 4 — в „приходи“ прибави още 200000 долара.  
— 5 — посочи [едно число](#). Ако е четно, в „приходи“ прибави 200000 долара. Ако е нечетно, прибави 400000 долара.

— 6 — посочи [едно число](#). Ако е четно, в „приходи“ прибави 400000 долара. Ако е нечетно, прибави 600000 долара.

Когато свършиш с тази операция, ти вече знаеш с каква сума пари разполагаш за бъдещите трансфери на клуба. Знам, че ръцете те сърбят да започнеш покупките и след малко ще ти дам възможност да откриеш трансферния период. Само малко търпение.

*Отиди на [53](#).*

## 52

Времето ще покаже, че цените на билетите, които си определил, не са били достатъчно ниски, за да се напълни целият стадион. Все пак това не е много лошо, защото хора идват на стадиона, а това носи приходи.

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката си за „капацитет на стадиона“ и извади от нея една точка. Ако получената нова оценка за капацитета на стадиона е по-малка от единица, трябва да се върнеш на епизод 36 и да определиш всички оценки отначало. Другият вариант е да се върнеш на епизод 48 и да определиш нови цени на входните билети.

След като запишеш новата оценка за „капацитет на стадиона“ (*тя вече е окончателна и трябва да я запишеш в най-дясното квадратче на графата „капацитет на стадиона“*), виж каква е тя:

- 1 — *отиди на [39](#)*.
- 2 — *отиди на [41](#)*.
- 3 — *отиди на [43](#)*.
- 4 — *отиди на [45](#)*.

— 5 — отиди на [47](#).

53

Ако се загледаш в таблицата „[Състояние на клуба](#)“, ще видиш, че все още не знаеш оценката си за „атмосфера на стадиона“. В този епизод трябва да определиш тъкмо нея.

Виж оценката за „капацитет на стадиона“, записана в най-дясното квадратче на графата. Това е последната и окончателна оценка. Извади от нея единица. Полученото число представлява твоята оценка за „атмосфера на стадиона“. Не се притеснявай, дори ако атмосферата на стадиона на „Яфисо“ е оценена с нула. Все пак мачът се решава на игрището, а не по трибините.

*Когато свършиши с попълването на дневника, отиди на [55](#).*

54

Времето ще покаже, че преценката ти е била точна до съвършенство и цените са били достатъчно ниски, за да се пълни стадиона до пръсване.

От таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж оценката за „капацитет на стадиона“. Тя е окончателна, затова трябва да я запишеш в най-дясното квадратче на графата.

*Каква е оценката?*

- 1 — отиди на [39](#).
- 2 — отиди на [41](#).
- 3 — отиди на [43](#).
- 4 — отиди на [45](#).
- 5 — отиди на [47](#).
- 6 — отиди на [49](#).

55

50

Виж каква сума се е събрала в графата „приходи“ на таблицата „[Състояние на клуба](#)“. Това са парите, които ще ти помогнат да купиш нови футболисти и да изградиш един силен отбор. Запиши цялата сума в графата „трансферни суми“ на същата таблица. С нея ще отидеш на футболната борса, за да си купиш футболисти.

И така, времето за подобряване базата на клуба свърши. Тепърва ти предстои да видиш дали си взел правилни решения и ако не, да откриеш грешките си, за да можеш да ги поправиш при следващото изиграване на книгата. Не се притеснявай, ако си се справил трудно с тази първа част на книгата или ако по-късно в играта се окаже, че решенията ти в тази първа част не са били много правилни. Просто играта е по-трудна от обикновените, защото ти държиш в ръцете си една необикновена книга-игра!

*А сега отиди на епизод [56](#), където навлизаш във втората част, озаглавена „Трансфери и тактически схеми“.*

## **ТРАНСФЕРИ И ТАКТИЧЕСКИ СХЕМИ**

**56**



Преди да откриеш трансферния сезон, сигурно няма да ти е излишно да хвърлиш едно око на този кратък справочник за футболната игра, който може да попълни някои празноти в познанията ти за играта.

Футболът е игра за два отбора по единадесет души. С течение на времето са се обособили отделните постове, които читателят може да види на приложената схема.

На схемата са показани шестнадесет поста. От тях мениджърът избира единадесет, в зависимост от тактическата схема, която е изbral за всеки мач.

С по няколко думи ще се спра на всеки от постовете:

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

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

**Стопер** — обикновено на този пост играят високи и снажни футболисти, чиято цел е да опазят противниковия централен нападател. Задачата на стопера е много отговорна, защото може да сгреши само веднъж през целия мач и тъкмо тогава нападателят да вика решаващ гол. В тази игра определението „стопер“ се използва и за „централен защитник“, за да се избегнат излишни усложнения.

**Ляв бек** — играе срещу дясното крило на противника. Трябва да бъде бърз и да не изпуска противника си.

**Десен бек** — за него важи същото, което беше казано за колегата му отляво.

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

**Халф (лев или десен)** — чрез този играч се осигурява връзката между бека и крилото, но с това не се изчерпват функциите му. Той

участва и в защита, и в нападение. В някои от тактическите схеми тези халфове вършат работата на крила.

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

**Ляво крило** — трябва да бъде бърз, техничен и да може да центрира добре. Всичко друго ще му бъде само в плюс, но не е задължително. Ако надиграе бека, ако центрира няколко добри топки към нападателя — значи си е свършил работата.

**Дясно крило** — за него важи същото, което бе казано за колегата му отляво.

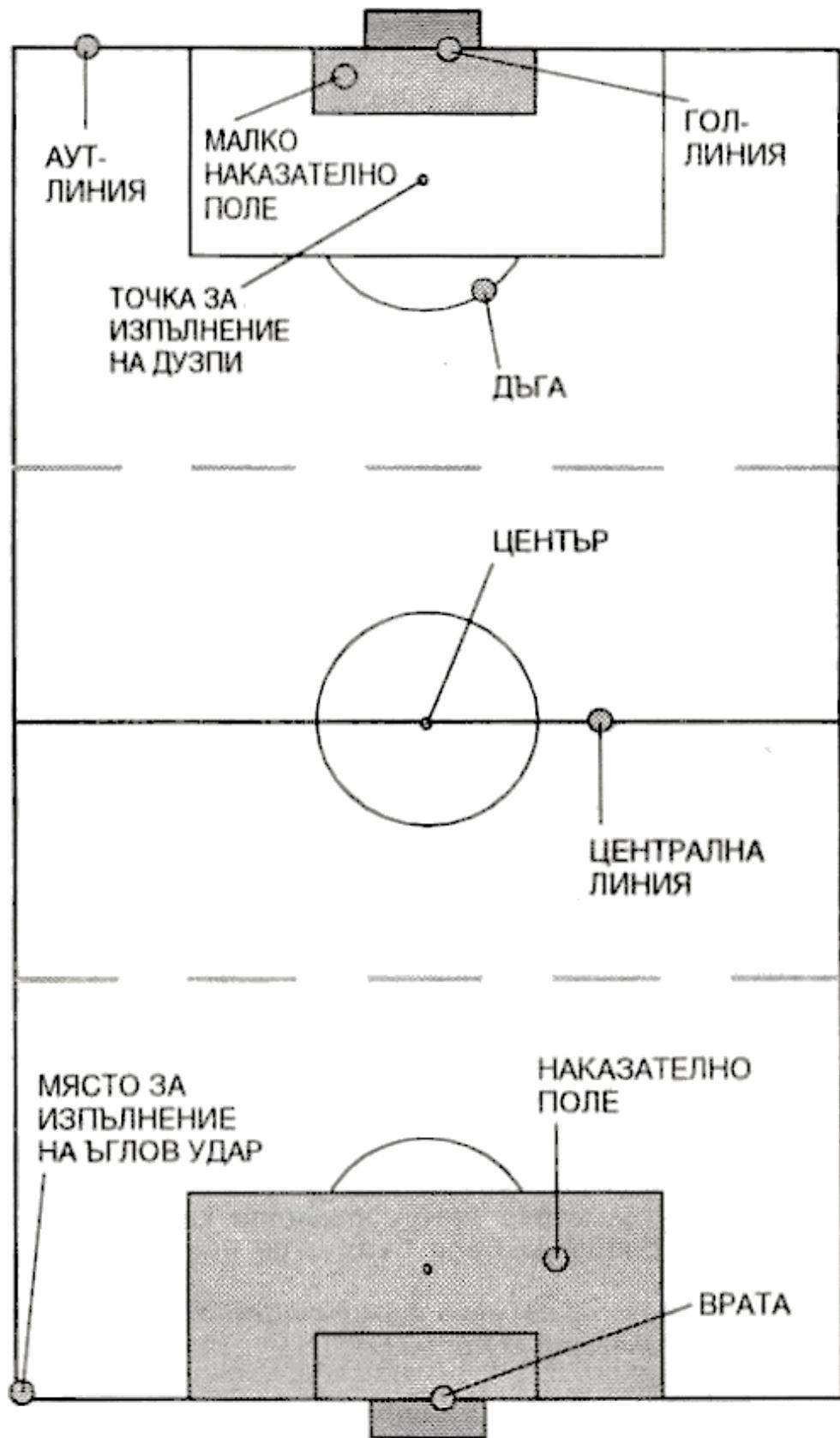
**Център (център-нападател)** — головете са солта на играта и това прави този играч най-важната фигура на терена. Той е човекът, на когото всички разчитат за вкарване на гол. Разбира се, крилата и халфовете също вкарват голове, но центърът — това е негово задължение. Нерядко мачовете между големи отбори се решават от една демонстрация на футболна магия от страна на центъра. Пример е финалът за КЕШ Аякс-Милан през 1995-а година, когато Клуиверт наказа италианците в мач, който клонеше към гросмайсторско реми.

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

А сега погледни другата схема, на която са показани наименованията на отделните части на игрището.

По дължина игрището е ограничено от две „тъчилини“. Когато топката излезе от игрището през някоя от тях, се изпълнява тъч — играчът взема топката с ръце и я хвърля над главата си в желаната посока. Разбира се, той трябва да я вика в игрището. Когато един играч докосне топката и тя премине тъчилиниятата, тъчът се изпълнява от противниковия отбор.

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



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

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

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

Когато фалът е в наказателното поле на противника, съдията отсъжда дузпа (освен ако не е подкупен). Дузпата се изпълнява от единадесет метра фронтално срещу вратата и между топката и вратаря няма други играчи.

Едно от най-спорните и трудни за схващане правила е за „засадата“. Ще се позова на правилника на ФИФА по този въпрос:

#### Правило XI

1. Играч е в засада, ако е по-близо до противникова аутлиния, отколкото е топката, освен ако:

- а) той се намира в собствената половина на игралното поле или
- б) между него и аутлинията на противника има най-малко двама противници.

2. ... Играч се наказва, че се намира в засада само тогава, когато той, според мнението на съдията, вземе активно участие в играта в момент, когато с топката играе негов сътборник.

3. ... Засада не се свири, ако играчът получи топката направо от ъглов удар (корнер), странично хвърляне (тъч) или удар от вратата (аут).

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

*След прочитането на тези указания, време е да преминеш на 57.*

57

Предстои ти да се запознаеш с дванадесет „тактически схеми“. Добре е да се задълбочиш в особеностите на всяка от тях, за да разбереш срещу какъв противник е подходящо да я прилагаш.

Какво представлява тактическата схема? Това е начин на подреждане на десетте полеви играча по игрището (мястото на вратаря е ясно и не подлежи на промени).

В зависимост от поста, на който играят, играчите се делят на три вида: защитници, полузащитници и нападатели. В цялата книга е приета номерацията на постовете, която е показана на първата схема към епизод 56. По нея защитници са играчите с номера 2, 3, 4, 5 и 12. Полузащитници са номерата 6, 8, 10, 13, 14 и 15, а нападателите са 7, 9, 11 и 16. Вратарят не влиза в тази класификация, той е по-специална фигура.

Когато се говори за дадена тактическа схема, винаги се посочват три числа, които показват колко защитници, полузащитници и нападатели има в нея. Първото число показва броя на защитниците, второто — броя на полузащитниците, а третото — броя на нападателите. Например схема „3-5-2“ означава „трима защитници, петима полузащитници и двама нападатели“. Общийят сбор от трите числа винаги е десет.

Трите числа, за които стана дума, не определят изцяло тактическата схема. В следващите епизоди ще видиш, че може да има две тактически схеми с еднакви числа, които да се различават помежду си. Това е така, защото числата показват броя на играчите във всяка от трите зони (защита, полузащита и нападение), но не и точните постове, на които играят. Например, на епизоди 60, 62 и 63 ще намериш три схеми 4-4-2. Когато прочетеш обясненията за всяка от тях, ще разбереш колко различни са трите схеми една от друга.

58

В тази книга-игра играчите от всяка зона имат определена функция:

**ЗАЩИТНИЦИ:** Колкото повече са защитниците ти от противниковите нападатели (преди всеки мач ще получаваш информация за противникова схема и оттам ще знаеш броя на нападателите), толкова по-малка е опасността да ти бъде отбелязан гол. Разбира се, всяко тво грешно решение ще увеличава тази опасност, така че няма абсолютна сигурност.

**ПОЛУЗАЩИТНИЦИ:** Тяхната основна задача е да се борят за правото за атака. Ако твоите полузащитници са малко на брой, ти по-трудно ще получаваш право да атакуваш и по-често ще изпадаш в положение да се защитаваш.

**НАПАДАТЕЛИ:** Те се проявяват, след като получиш правото да атакуваш. Колкото повече нападатели има в избраната от теб тактическа схема, толкова по-опасна е атаката ти. Нападателите оказват и слабо влияние върху определяне на правото на атака.

Ясно е, че не можеш да пуснеш максимален брой играчи и от трите зони, защото броят им е ограничен до 10 плюс вратар. Ето защо трябва да се съобразяваш с тактическата схема и другите данни на противника, когато избираш своята тактика за всеки мач.

Това е всичко, което трябва да знаеш, преди да пристъпиш към запознаването с отделните тактически схеми. Рано или късно трябва да разучиш особеностите на всичките дванадесет схеми, които ще можеш да прилагаш в тази книга.

**ВНИМАНИЕ!** Занапред в текста за „тактическа схема“ ще използвам съкращението ТС. Когато срещнеш указание: „Противникът прилага ТС 3-4-3“, трябва да разбираш, че противникът прилага тактическа схема с трима защитници, четирима полузащитници и трима нападатели.

Дадени са дванадесет възможни тактически схеми, но в едно изиграване ти ще можеш да използваш не повече от седем от тях. Ето защо е важно да разучиш особеностите на всяка схема и да решиш кои схеми ти допадат, за да купиш футболисти на постовете, които участват в харесаните от теб схеми.

Ти можеш да запишеш дадена схема в арсенала си, само ако имаш в отбора си футболисти на всеки един от единадесетте поста, посочени

в схемата. Например, ако нямаш №13, не можеш да прилагаш ТС 1 и ТС 7.

*Избери си една от изброените схеми или давай поред:*

- ТС (Тактическа Схема) 1 — отиди на **58**.
- ТС (Тактическа Схема) 2 — отиди на **59**.
- ТС (Тактическа Схема) 3 — отиди на **60**.
- ТС (Тактическа Схема) 4 — отиди на **61**.
- ТС (Тактическа Схема) 5 — отиди на **62**.
- ТС (Тактическа Схема) 6 — отиди на **63**.
- ТС (Тактическа Схема) 7 — отиди на **64**.
- ТС (Тактическа Схема) 8 — отиди на **65**.
- ТС (Тактическа Схема) 9 — отиди на **66**.
- ТС (Тактическа Схема) 10 — отиди на **67**.
- ТС (Тактическа Схема) 11 — отиди на **68**.
- ТС (Тактическа Схема) 12 — отиди на **69**.

*Ако си се запознал с всички тактически схеми, отиди на **70**.*

**58**

**60**



Всяка тактическа схема с трима защитници е малко авантюристична и рядко се прилага срещу силен противник. Изключението е Барселона на Йохан Кройф, но там имаше един изключителен Куман и когато той започна да греши, схемата се провали и беше променена.

При тази схема №3 ще има доста работа и трябва да е много добър играч, за да не допусне излизането на противникови нападатели в голови позиции.

Двете крила и двамата плеймейкъри създават възможност за много разнообразни атаки и това е предимство, но дали четиримата полузащитници ще бъдат достатъчни, за да се печели по-често правото на атака?

Използването на такава схема е оправдано, когато отборът трябва на всяка цена да спечели мача. Ако през първото полувреме отборът губи, също е оправдано през второто да се мине към по-агресивна схема.

Тази ТС е добра срещу слаб противник, а срещу среден или силен противник всичко зависи от другите данни на двата отбора. Ако противникът атакува често, тримата нападатели няма да са кой знае какво предимство, а защитата все никога ще се пропука. Ключов играч е №3. Ако нямаш виртуоз на този пост, прилагането на ТС 1 е рисковано.

*Върни се на {57}, за да избереш друга ТС или продължи на {59} следващия епизод}, ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

## 59



Всяка тактическа схема с трима защитници е малко авантюристична и рядко се прилага срещу силен противник.

Петимата полузащитници увеличават шансовете на отбора да печели по-често правото на атака, но то зависи и от други показатели.

При схема с два центъра, ролята на крила се поема от левия и десния халф — №14 и №15, които трябва да пробиват по фланговете.

Използването на такава схема е оправдано, когато отборът трябва на всяка цена да спечели мача. Ако през първото полувреме отборът губи, също е оправдано през второто да се мине към по-агресивна схема.

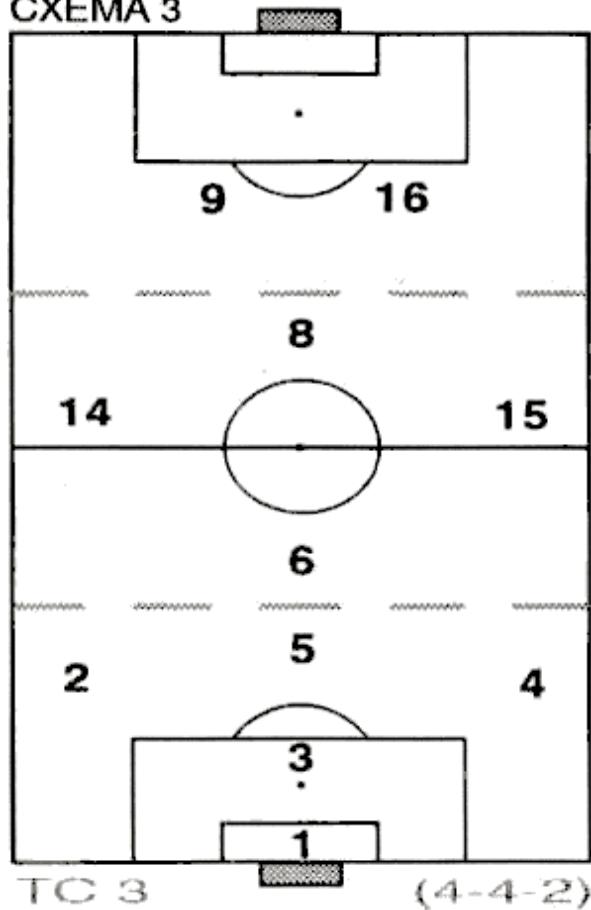
Оправдано е преминаването към схема с петима полузащитници, ако през първото полувреме видиш, че ти е трудно да се преориши за право на атака.

ТС 2 е агресивна, атакуваща схема, която ще носи добри голови възможности. Срещу слаб противник по всяка вероятност ще ти донесе успех. Проблемът при нея идва от защитата, където често ще възникват критични ситуации и само твоите правилни решения ще спасяват отбора. Ключов играч е № 3. Ако нямаш виртуоз на този пост, прилагането на ТС 2 е рисковано.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{60| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

60

СХЕМА 3



Класическа схема 4-4-2 с два центъра, която преди години се прилагаше от Реал Мадрид в периода, когато имаха двама страховитни централни нападатели — Уго Санчес и Емилио Бутрагенъо.

Липсата на крила кара левия и десния халф да поемат техните функции и те често нахлуват по фланговете.

Задържането на центъра е класическа и заедно с опорния халф №6 дава някаква гаранция при атаките на противника. Появата на стопер дава сигурност, защото вече има кой да се грижи лично за противниковия център и да ограничава свободата му.

ТС 3 е подходяща срещу всякакъв противник, но всичко зависи от другите данни на двета отбора.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{61| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

СХЕМА 4



Класическа агресивна схема, която дава сигурност в защитата и възможност за опасни атаки. Проблемът е в полузащитата, където хората не са достатъчно и правото на атака ще се печели по-трудно. Затова тази ТС е подходяща за домакински мачове, където публиката играе своята роля и компенсира малкия брой полузащитници.

Двете крила и двамата плеймейкъри създават възможност за много разнообразни атаки.

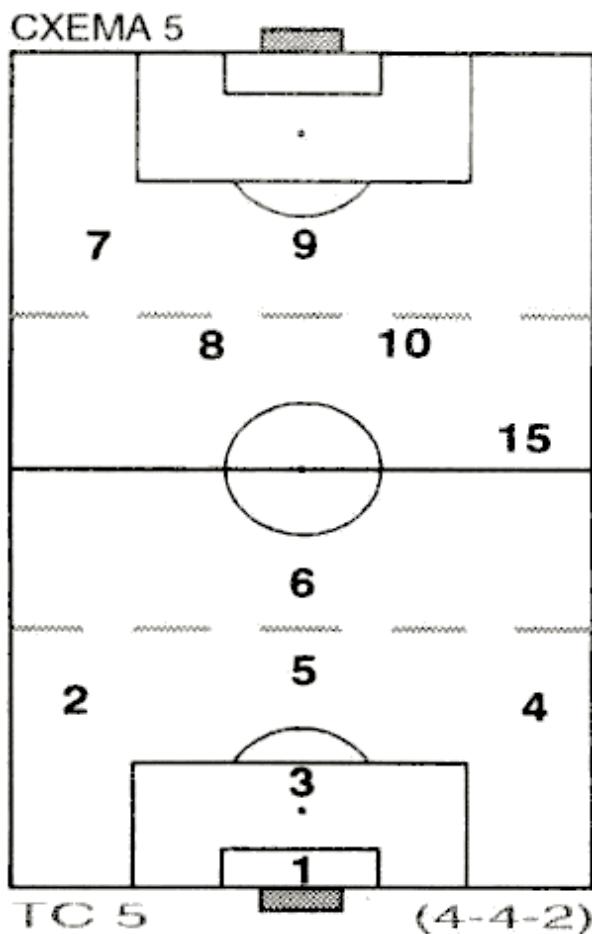
Зашитната постройка е класическа и заедно с опорния халф №6 дава някаква гаранция при атаките на противника. Появата на стопер дава сигурност, защото вече има кой да се грижи лично за противниковия център и да ограничава свободата му.

Прилагането на ТС 4 трябва да става след задълбочен анализ на възможностите на двета отбора, защото тази схема е нож с две остриета. Ако не си осигуряваш по-често правото на атака, предимството в атака се губи.

Прилагането на такава схема е оправдано, ако през първото полувреме видиш, че много лесно печелиш правото на атака и затова нямаш нужда от много полузащитници.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{62| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

62



По-интересна схема 4-4-2, която е съобразена с конкретен случай. Често отборът не разполага с две класни крила или пък мениджърът иска да подсили полузащитата с още един човек. Тогава ТС 4 се променя в ТС 5 като се сменя дясното крило №11 с десния халф №15.

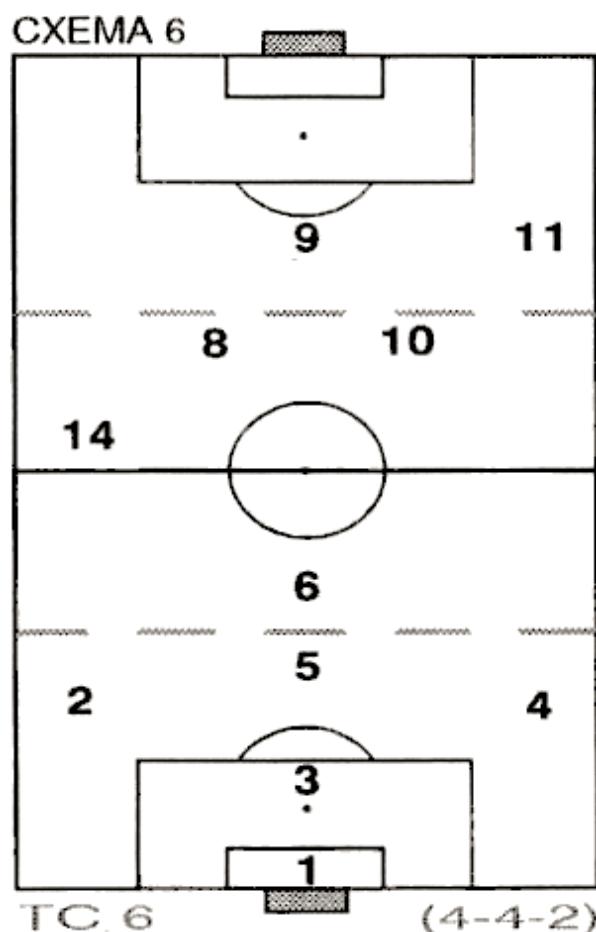
Зашитната постройка е класическа и заедно с опорния халф №6 дава някаква гаранция при атаките на противника. Появата на стопер

дава сигурност, защото вече има кой да се грижи лично за противниковия център и да ограничава свободата му.

ТС 5 е подходяща срещу всякакъв противник, но всичко зависи от другите данни на двета отбора.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{63| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

## 63



По-интересна схема 4-4-2, която е съобразена с конкретен случай. Често отборът не разполага с две класни крила или пък мениджърът иска да подсили полузащитата с още един човек. Тогава ТС 4 се променя в ТС 6 като се сменя лявото крило №7 с левия халф №14.

Задитната постройка е класическа и заедно с опорния халф №6 дава никаква гаранция при атаките на противника. Появата на стопер

дава сигурност, защото вече има кой да се грижи лично за противниковия център и да ограничава свободата му.

ТС 6 е подходяща срещу всякакъв противник, но всичко зависи от другите данни на двета отбора.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{64| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

## 64



Консервативна схема, която дава сигурност в защита и известно предимство в борбата за право на атака, но за сметка на това много трудно ще се достига до отбелязване на гол в противниковата врата, защото в схемата фигурира само един нападател.

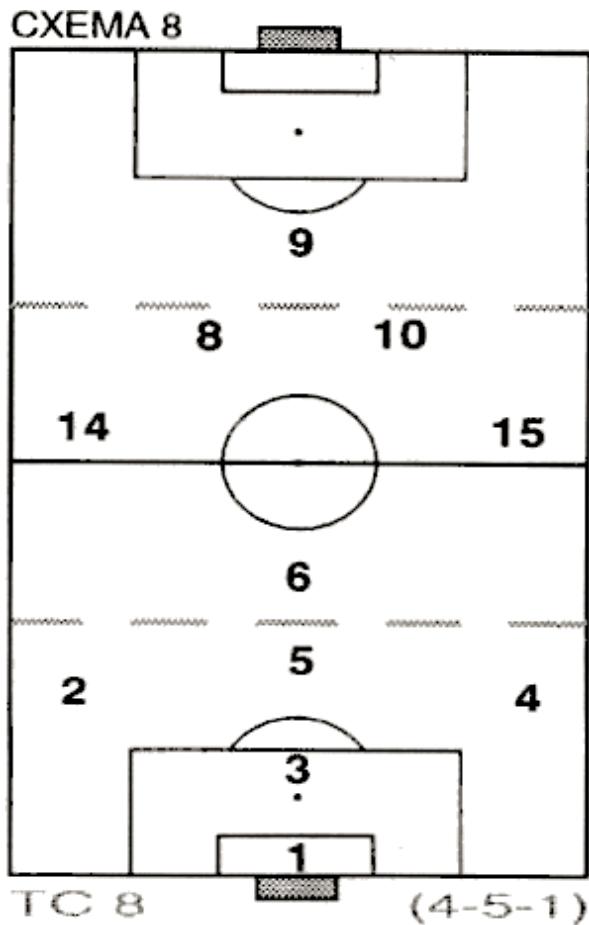
При схема без крила тяхната роля се поема от левия и десния халф — №14 и №15, които трябва да пробиват по фланговете.

Оправдано е преминаването към схема с петима полузащитници, ако през първото полувреме видиш, че ти е трудно да се преобриши за право на атака.

Тази схема е подходяща, когато отборът се стреми да не загуби и би бил доволен и от равенство в дадената среща. Преминаване към такава схема може да се направи през второто полувреме, ако през първото отборът е взел преднина.

*Върни се на 57, за да избереш друга ТС или продължи на {65| следващия епизод}, ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

65



Консервативна схема, която все пак е малко по-нападателна от ТС 7. Тя дава сигурност в защита и известно предимство в борбата за право на атака, но за сметка на това трудно ще се достига до отбелязване на

гол в противниковата врата, защото в схемата фигурира само един нападател.

При схема без крила тяхната роля се поема от левия и десния халф — №14 и №15, които трябва да пробиват по фланговете.

Оправдано е преминаването към схема с петима полузащитници, ако през първото полувреме видиш, че ти е трудно да се преориентираш за право на атака.

Тази схема е подходяща, когато отборът се стреми да не загуби и би бил доволен и от равенство в дадената среща. Преминаване към такава схема може да се направи през второто полувреме, ако през първото отборът е взел преднина.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{66| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС В ТС наред.*

СХЕМА 9



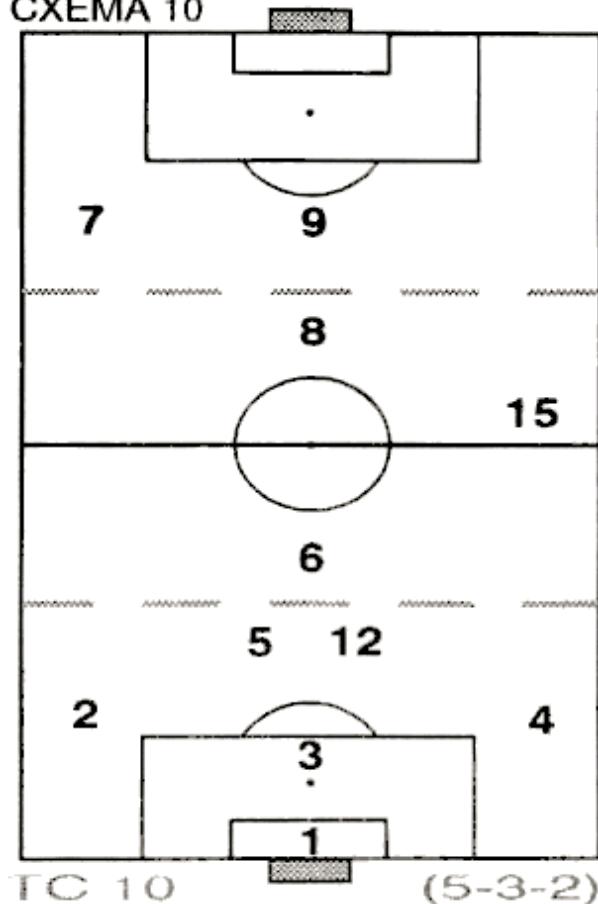
Петимата защитници в тази схема дават по-голяма стабилност отзад и е почти сигурно, че отборът ти няма да допусне повече от един гол в мача. Проблемът идва от полузащитата, където борбата за право на атака ще бъде максимално затруднена. Ето защо такава схема е подходящо да се прилага в домакински мачове, където и атмосферата на стадиона помага на отбора.

Прилагането на такава схема е оправдано, ако през първото полувреме видиш, че много лесно печелиш правото на атака и затова нямаш нужда от много полузащитници.

При схема без крила тяхната роля се поема от левия и десния халф — №14 и №15, които трябва да пробиват по фланговете. Атаките на отбора ще бъдат опасни, но друг въпрос е колко често ще се провеждат.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{67| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

СХЕМА 10



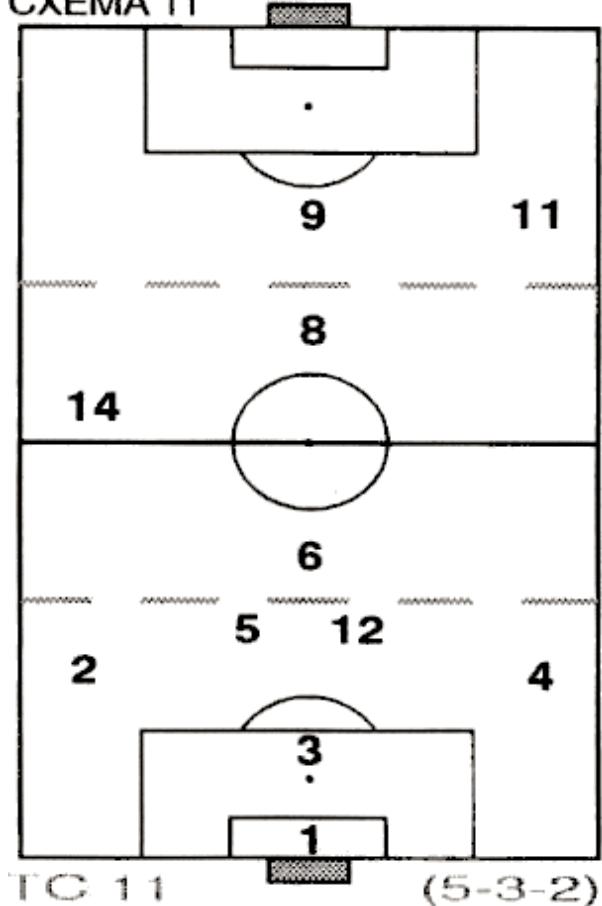
Друг вариант на схемата 5-3-2, който има съществени разлики от ТС 9 от епизод 66. В нападение се залага на двойката център-ляво крило и затова левият халф се заменя с опорен. Това допълнително подсилва защитата и е почти сигурно, че отборът ти няма да допусне повече от един гол в мача. За сметка на това минимално подсилване, атаката отслабва.

Прилагането на такава схема е оправдано, ако през първото полувреме видиш, че много лесно печелиш правото на атака и затова нямаш нужда от много полузащитници.

Проблемът идва от полузащитата, където борбата за право на атака ще бъде максимално затруднена. Ето защо такава схема е подходящо да се прилага в домакински мачове, където и атмосферата на стадиона помага на отбрана.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{68| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

СХЕМА 11



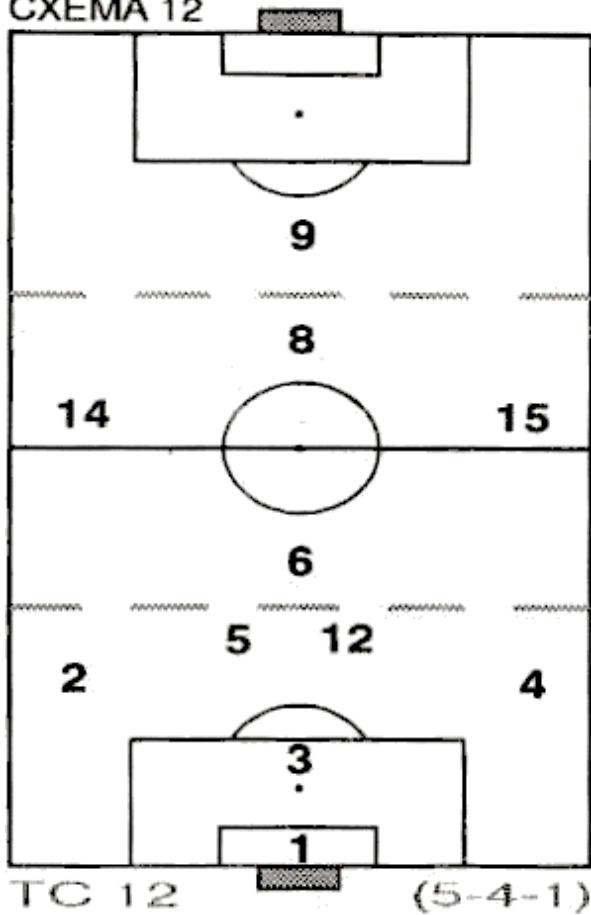
Друг вариант на схемата 5-3-2, който има съществени разлики от ТС 9 от епизод 66. В нападение се залага на двойката център-дясно крило и затова десният халф се заменя с опорен. Това допълнително подсилва защитата и е почти сигурно, че отборът ти няма да допусне повече от един гол в мача. За сметка на това минимално подсилване, атаката отслабва.

Прилагането на такава схема е оправдано, ако през първото полувреме видиш, че много лесно печелиш правото на атака и затова нямаш нужда от много полузащитници.

Проблемът идва от полузащитата, където борбата за право на атака ще бъде максимално затруднена. Ето защо такава схема е подходящо да се прилага в домакински мачове, където и атмосферата на стадиона помага на отбора.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{69| следващия епизод}](#), ако си решил да четеш указанията за ТС наред.*

СХЕМА 12



Класическа защитна схема, която много ясно подсказва намерението ти да запазиш резултата непроменен. Петимата защитници дават сигурност в защита. Четиримата в полузащитата ти дават добри шансове в борбата за право на атака, но самотният нападател подсказва, че трудно ще се добереш до гол. Но ако си се спрял на такава схема, целта ти няма да е отбелязване на голове, нали?

Оправдано е да започнеш с такава тактическа схема, ако е много важно в дадения мач да не загубиш. А преминаването към ТС 12 през второто полувреме е закономерно, ако преди това си успял да вземеш преднина и сега искаш да я запазиш.

*Върни се на [57](#), за да избереш друга ТС или продължи на [{70| следващия епизод}](#), ако си прочел указанията за всяка ТС.*

Сега трябва да обърнеш внимание на таблицата „[Данни за отбора](#)“. В нея са написани шестнадесетте поста и са попълнени графите „номер“ и „пост“, а са оставени празни графите „класа“ и „качество“. В този епизод ще попълниш графата „класа“.

Колкото и пари да имаш, няма да можеш да запишеш играчи на всичките шестнадесет поста — това изрично се ЗАБРАНЯВА от правилата за игра!

**ЗАДЪЛЖИТЕЛНО** е да запишеш точно четиринадесет играчи в таблицата — нито повече, нито по-малко! Това ограничение е поставено, за да не можеш да използваш всички тактически схеми в едно изиграване.

**ЗАДЪЛЖИТЕЛНО** е да запишеш футболисти на постовете №1, №2, №3, №4, №8 и №9. Те се срещат във всички ТС.

**ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО** е да имаш играчи на постовете №5 и №6, защото те се срещат в повечето ТС, но това изискване не е задължително.

Футболистите се делят на три класи:

„**играчи**“ — това е най-ниската класа. Ти няма да можеш да купуваш футболисти от такава класа. От графата „брой на добрите играчи“ в таблицата „[Състояние на клуба](#)“ виж с колко играчи разполагаш. Не е задължително да използваш всички тях при изграждането на отбора. Те ще са ти в помощ, ако нямаш много пари. Във всички случаи е по-добре да имаш футболисти с по-висока класа от „играч“, но е неизбежно двама, трима или четирима да са с най-ниската класа. Ако разполагаш с петима „играчи“ и решиш да купиш повече магьосници, ще е неизбежно да запишеш и петимата „играчи“ в отбора.

„**звезди**“ — в момента не притежаваш футболисти от такава класа, но можеш да си купиш такива. Всяка звезда, независимо на какъв пост играе, струва 500000 долара. Срещу избрания номер и пост записваш „звезда“ в графата „класа“, а графата „качество“ засега оставяш празна. Повечето от футболистите в твоя отбор ще бъдат звезди.

„**магьосници**“ — в момента не притежаваш футболисти от такава класа, но можеш да си купиш такива. Всеки магьосник, независимо на

какъв пост играе, струва 1500000 долара. Срещу избрания номер и пост записваш „магъосник“ в графата „класа“, а графата „качество“ засега оставяш празна. Добре е да имаш четири магъосници, а петима е вече лукс.

Ти сам избираш на кои постове да сложиш магъосници, на кои — звезди, а накрая ще запълниш дупките с играчи. Препоръчително е, ако купуваш два центъра — магъосник и звезда, да запишеш по-класния играч на поста с по-малък номер. В случая №9 да е магъосник, а №16 — звезда. Това трябва да бъде твой принцип и за всички други такива случаи.

Избери на кои два поста няма да записваш играчи. Задраскай празните места в двете графи срещу тези постове. **ВНИМАВАЙ** при избора си, защото ако не запишеш футболист с даден номер, няма да можеш да използваш нито една от ТС, в които този номер участва.

Ако имаш трима „играчи“, записани в таблицата „[Състояние на клуба](#)“, ясно е, че трябва да купиш поне 11 футболисти от по-висока класа, за да направиш отбор от  $11+3=14$  футболисти.

Ако имаш петима „играчи“, но можеш да купиш дванадесет по-класни футболисти, ясно е, че ще използваш само двама от „играчите“ за запълване на дупките.

При всяка покупка отбелязвай разхода в графа „трансферни суми“. Разбира се, нямаш право да харчиш повече пари, отколкото имаш в тази графа. Разумно е да изхарчиш колкото се може повече от парите си, защото оттук нататък те няма да ти трябват.

Нормалният вариант за добър отбор включва:

„играчи“ — трима или четири

„звезди“ — между пет и седем

„магъосници“ — между трима и петима.

След като попълниш класите на избраните от теб четири надесет футболиста в таблицата „[Данни за отбора](#)“, отиди на **71**.

Магъосниците, освен че са страховни футболисти, притежават и по едно особено силно качество. Твоето право е да си избереш кой от твоите магъосници какво качество притежава.

В зависимост от това в каква зона играе магъосникът, ти можеш да избираш между няколко изброени качества.

Започни да попълваш графата „качество“ поред за всеки магъосник.

*С кой номер играе магъосникът, за когото избираш качество?*

— № 1 — отиди на **72**.

— № 2, № 3, № 4, № 5 или № 12 — отиди на **73**.

— № 6, № 8, № 10, № 13, № 14 или № 15 — отиди на **74**.

— № 7, № 9, № 11 или № 16 — отиди на **75**.

*Когато попълниш графата „качество“ за всеки от магъосниците си, отиди на **76**.*

**72**

Твойт вратар може да притежава едно от следните две качества:

— плонж — при удари в далечния ъгъл, при фалове и дузпи.

— рефлекс — помага при удари отблизо или в близкия на вратаря ъгъл.

*Избери едно от тези две качества и го запиши в таблицата, а после се врни на **71** — ако избираш качество за магъосник или на **76**, ако избираш качество за звезда.*



**77**

Зашитникът ти може да притежава едно от следните три качества:

- бързина — няма нужда от обяснение.
- пласиране — много е важно да избереш правилна позиция, независимо дали си защитник или нападател.
- шпагат — често това е единственият начин да спреш противника.

*Избери едно от тези три качества и го запиши в таблицата, а после се върни на 71 — ако избираш качество за магьосник или на 76, ако избираш качество за звезда.*

Твоят полузащитник може да притежава едно от следните четири качества:

- финг — способността да изльже противника си, да се освободи от него.
- пас — точното подаване е в началото на почти всяка голова ситуация.
- шут — ако твоят футболист се озове на стрелкова позиция, това качество повишава възможността да бъде отбелязан гол.
- фал — много специално качество, което малцина притежават. Това е способността да вкарваш голове направо от фал. В България всепризнат виртуоз беше Пламен Гетов, а по света такива са Куман, Баджо, Синьори, Батистута и др.

*Избери едно от тези четири качества и го запиши в таблицата, а после се на 71 — ако избираш качество за магьосник или на 76, ако избираш качество за звезда.*

Твоят нападател може да притежава едно от следните пет качества:

— пласиране — често сме виждали как нападател вкарва гол на празна врата, но това не е толкова лесно. Чувството за пласиране е рядко срещано и именно то позволява отбелязването на подобни „лесни“ голове. Е, някои от тях наистина са лесни, но повечето са станали именно заради доброто пласиране на нападателя.

— шут — ако твойт футболист се озове на стрелкова позиция, това качество повишава възможността да бъде отбелязан гол.

— пас — дали пасът е по въздуха или по земята няма значение, но често един неточен пас проваля усилията на целия отбор.

— бързина — често съдбата на атаката зависи от това кой първи ще достигне до топката. Понякога състезанието е между нападател и защитник, а друг път между вратар и нападател.

— глава — един от всеки пет гола става след точен удар с глава.

*Избери едно от тези пет качества и го запиши в таблицата, а после се върни на 71 — ако избираш качество за магьосник или на 76, ако избираш качество за звезда.*

## 76

Пет от твоите „звезди“ също притежават особено силно качество. Твое право е да избереш кои да са тези звезди и какво качество да притежава всяка от тях. Определянето става по същия начин, както и при магьосниците.

Останалите звезди, както и „играчите“ няма да имат нищо записано в графата „качество“.

Ако нямаш пет звезди в отбора си, това не ти дава право да прехвърляш правото за получаване на качество върху играчите.

*С кой номер играе звездата, за която избираш качество?*

— № 1 — отиди на 72.

— № 2, № 3, № 4, № 5 или № 12 — отиди на 73.

— № 6, № 8, № 10, № 13, № 14 или № 15 — отиди на 74.

— № 7, № 9, № 11 или № 16 — отиди на 75.

Когато попълниш графата „качество“ за избраните от теб звезди, *отиди на 77*.

## 77

Трябва да определиш кои ТС можеш да прилагаш с избраните от теб четиринадесет футболисти и да запишеш номерата на тези схеми в таблицата „[Данни за отбора](#)“, в графата „тактически схеми, които отборът може да изпълнява“. Тази графа се намира точно под списъка на шестнадесетте поста.

Празните места са само седем, защото за един прочит на книгата можеш да използваш най-много седем ТС. Често те ще бъдат по-малко. Всичко зависи от това кои два номера си пренебрегнал.

Няма смисъл да записваш и трите числа, които вървят заедно със схемата. Достатъчно е да запишеш „ТС 2“ или дори само „2“. Важното е на теб да ти е ясно кои схеми имаш право да използваш.

Ако дори само един от двата липсващи номера е 1, 2, 3, 4, 8 или 9, ти не можеш да продължиш напред и трябва да се върнеш *отново на 70*.

Виж на кои два номера не си записал футболисти и от това определи на кой епизод да отидеш:

- №5 и №6 — отиди на [78](#).
- №5 и №7 — отиди на [79](#).
- №5 и №10 — отиди на [80](#).
- №5 и №11 — отиди на [81](#).
- №5 и №12 — отиди на [82](#).
- №5 и №13 — отиди на [83](#).
- №5 и №14 — отиди на [84](#).
- №5 и №15 — отиди на [85](#).
- №5 и №16 — отиди на [86](#).
- №6 и №7 — отиди на [87](#).
- №6 и №10 — отиди на [88](#).
- №6 и №11 — отиди на [89](#).
- №6 и №12 — отиди на [90](#).
- №6 и №13 — отиди на [91](#).
- №6 и №14 — отиди на [92](#).
- №6 и №15 — отиди на [93](#).
- №6 и №16 — отиди на [94](#).
- №7 и №10 — отиди на [95](#).
- №7 и №11 — отиди на [96](#).
- №7 и №12 — отиди на [97](#).
- №7 и №13 — отиди на [98](#).

- №7 и №14 — отиди на [99](#).
- №7 и №15 — отиди на [100](#).
- №7 и №16 — отиди на [101](#).
- № 10 и №11 — отиди на [102](#).
- № 10 и №12 — отиди на [103](#).
- № 10 и №13 — отиди на [104](#).
- № 10 и №14 — отиди на [105](#).
- № 10 и №15 — отиди на [106](#).
- № 10 и №16 — отиди на [107](#).
- № 11 и №12 — отиди на [108](#).
- № 11 и №13 — отиди на [109](#).
- № 11 и №14 — отиди на [110](#).
- № 11 и №15 — отиди на [111](#).
- № 11 и №16 — отиди на [112](#).
- № 12 и №13 — отиди на [113](#).
- № 12 и №14 — отиди на [114](#).
- № 12 и №15 — отиди на [115](#).
- № 12 и №16 — отиди на [116](#).
- № 13 и №14 — отиди на [117](#).
- № 13 и №15 — отиди на [118](#).
- № 13 и №16 — отиди на [119](#).
- № 14 и №15 — отиди на [120](#).
- № 14 и №16 — отиди на [121](#).
- № 15 и №16 — отиди на [122](#).

78

За съжаление при така избраните четиринадесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема. Трябва да се върнеш на [70](#) и отново да направиш избора си.

79

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 2 (3-5-2). Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

81

**80**

За съжаление при така избраните четиринаесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема. Трябва да се върнеш на **70** и отново да направиш избора си.

**81**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 2 (3-5-2). Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**82**

В тази игра можеш да използваш две схеми: ТС 1 (3-4-3) и ТС 2 (3-5-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**83**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 2 (3-5-2). Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**84**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 1 (3-4-3). Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**85**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 1 (3-4-3).  
Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**86**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 1 (3-4-3).  
Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**87**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 9 (5-3-2).  
Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**88**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 9 (5-3-2).  
Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**89**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 9 (5-3-2).  
Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**90**

За съжаление при така избраните четиринаесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема. Трябва да се върнеш на **70** и отново да направиш избора си.

**91**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 9 (5-3-2).  
Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**92**

За съжаление при така избраните четиринаесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема. Трябва да се върнеш на [70](#) и отново да направиш избора си.

**93**

За съжаление при така избраните четиринаесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема. Трябва да се върнеш на [70](#) и отново да направиш избора си.

**94**

За съжаление при така избраните четиринаесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема . Трябва да се върнеш на [70](#) и отново да направиш избора си.

**95**

В тази игра можеш да използваш пет схеми: ТС 3 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1), ТС 9 (5-3-2), ТС 11 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1) Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**96**

В тази игра можеш да използваш шест схеми: ТС 2 (3-5-2), ТС 3 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1), ТС 8 (4-5-1), ТС 9 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**97**

В тази игра можеш да използваш пет схеми: ТС 2 (3-5-2), ТС 3 (4-4-2), ТС 6 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1) и ТС 8 (4-5-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**98**

В тази игра можеш да използваш седем схеми: ТС 2 (3-5-2), ТС 3 (4-4-2), ТС 6 (4-4-2), ТС 8 (4-5-1), ТС 9 (5-3-2), ТС 11 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**99**

За съжаление при така избраните четиринаесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема. Трябва да се върнеш на [70](#) и отново да направиш избора си.

**100**

В тази игра можеш да използваш две схеми: ТС 6 (4-4-2) и ТС 11 (5-3-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**101**

В тази игра можеш да използваш пет схеми: ТС 6 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1), ТС 8 (4-5-1), ТС 11 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**102**

В тази игра можеш да използваш пет схеми: ТС 3 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1), ТС 9 (5-3-2), ТС 10 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**103**

В тази игра можеш да използваш две схеми: ТС 3 (4-4-2) и ТС 7 (4-5-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**104**

В тази игра можеш да използваш пет схеми: ТС 3 (4-4-2), ТС 9 (5-3-2), ТС 10 (5-3-2), ТС 11 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**105**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 10 (5-3-2). Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**106**

В тази игра можеш да използваш само една схема: ТС 11 (5-3-2). Запиши я в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**107**

В тази игра можеш да използваш четири схеми: ТС 7 (4-5-1), ТС 10 (5-3-2), ТС 11 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**108**

В тази игра можеш да използваш пет схеми: ТС 2 (3-5-2), ТС 3 (4-4-2), ТС 5 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1) и ТС 8 (4-5-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**109**

В тази игра можеш да използваш седем схеми: ТС 2 (3-5-2), ТС 3 (4-4-2), ТС 5 (4-4-2), ТС 8 (4-5-1), ТС 9 (5-3-2), ТС 10 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**110**

В тази игра можеш да използваш две схеми: ТС 5 (4-4-2) и ТС 10 (5-3-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на **123**.

**111**

За съжаление при така избраните четиринадесет футболисти ти не можеш да приложиш нито една тактическа схема. Трябва да се върнеш на **70** и отново да направиш избора си.

**112**

В тази игра можеш да използваш пет схеми: ТС 5 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1), ТС 8 (4-5-1), ТС 10 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**113**

В тази игра можеш да използваш шест схеми: ТС 2 (3-5-2), ТС 3 (4-4-2), ТС 4 (4-3-3), ТС 5 (4-4-2), ТС 6 (4-4-2) и ТС 8 (4-5-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**114**

В тази игра можеш да използваш три схеми: ТС 1 (3-4-3), ТС 4 (4-3-3) и ТС 5 (4-4-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**115**

В тази игра можеш да използваш три схеми: ТС 1 (3-4-3), ТС 4 (4-3-3) и ТС 6 (4-4-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**116**

В тази игра можеш да използваш шест схеми: ТС 1 (3-5-2), ТС 4 (4-3-3), ТС 5 (4-4-2), ТС 6 (4-4-2), ТС 7 (4-5-1) и ТС 8 (4-5-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**117**

В тази игра можеш да използваш три схеми. ТС 4 (4-3-3), ТС 5 (4-4-2) и ТС 10 (5-3-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След

*това отиди на [123](#).*

**118**

В тази игра можеш да използваш три схеми: ТС 4 (4-3-3), ТС 6 (4-4-2) и ТС 11 (5-3-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**119**

В тази игра можеш да използваш седем схеми: ТС 4 (4-3-3), ТС 5 (4-4-2), ТС 6 (4-4-2), ТС 8 (4-5-1), ТС 10 (5-3-2), ТС 11 (5-3-2) и ТС 12 (5-4-1). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**120**

В тази игра можеш да използваш две схеми: ТС 1 (3-4-3) и ТС 4 (4-3-3). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**121**

В тази игра можеш да използваш четири схеми: ТС 1 (4-3-3), ТС 4 (4-3-3), ТС 5 (4-4-2) и ТС 10 (5-3-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

**122**

В тази игра можеш да използваш четири схеми: ТС 1 (4-3-3), ТС 4 (4-3-3), ТС 6 (4-4-2) и ТС 11 (5-3-2). Запиши ги в таблицата „[Данни за отбора](#)“. След това отиди на [123](#).

## 123

Сега имаш възможност да повишиш своя авторитет, ако отговориш правилно на пет въпроса, свързани с футбола. В книгата има три теста, но ти ще минеш само през един от тях, който ще избереш с помощта на таблицата с числа или на заровете.

Посочи [едно число](#).

- 2, 3, 4, 5 или 11 — отиди на [125](#).
- 6, 7 или 12 — отиди на [129](#).
- 8, 9 или 10 — отиди на [131](#).

## 124

Той въздъхва дълбоко, а ти се намръщваш при тази увертюра, която определено не може да те вдъхнови.

— Съжалявам, че трябва да проведем този разговор — започва Хартсън.

— Да не протакаме излишно разговора — прекъсваш го ти, разкъсван от нетърпение. Не можеш да повярваш, че доверието му в теб е изчезнало без следа, но ако е така, държиш да го научиш без увъртания. — Уволнен ли съм?

— Хм! — покашля се той. — Може да се каже. Разбира се, няма да го оповестяваме публично, ако сам не пожелаеш. Ще направя всичко, за да съхраня престижа ти. Можем да съобщим, че поради здравословни проблеми се оттегляш на друга работа в клуба, докато...

— Не! — скачаш на крака ти. — Това е под моето достойнство. Не виждам нищо срамно в това, че според вас не съм си свършил добре работата. Ще го кажем на пресата както си е.

— Ако си уверен, че го искаш...

— Да, искам го — казваш ти на излизане от кабинета му. — И помнете, някой ден ще се завърна в този офис като победител!

Пропускаш ироничната му усмивка, профучаваш като хала покрай секретарката му и се запътваш към своя кабинет, за да си събереш личните вещи, подредени там.

*E, ти пропусна шанса си този път, но не бива да се отчайваш. Вече знаеш повечето от изискванията на играта и не се съмнявам, че следващия път ще се съобразиш с тях и ще постигнеш успех. Не си мисли, че щом си прочел половината от книгата, значи няма да ти е интересно да я минеш втори път. Трябва да ти кажа, че частите „Сезон“ и „Мач“ нямат почти никаква връзка с дотук прочетеното от теб, така че интересното тепърва предстои. Успех!*

## 125

Тестът се състои от пет въпроса. Записвай си отговорите на отделно листче.

1. За първи път събиращ футболистите за тренировка на 1 юли, а шампионатът започва на 15 август. Коя дата ще избереш за първа контролна (приятелска) среща срещу друг отбор?

- а) 5 юли
- б) 20 юли
- в) 5 август

2. В неделя отборът е играл важен шампионатен мач. Какво ще правят футболистите ти в понеделник?

- а) ще почиват
- б) лека тренировка
- в) нормална натоварваща тренировка

3. Какви тренировки ще правиш по време на шампионата, в дните между отделните мачове?

- а) едноразови (веднъж на ден)
- б) двуразови (два пъти на ден)
- в) триразови (три пъти на ден)

4.

Какви упражнения трябва да се правят за повишаване силата на футболистите?

- а) кросове за време
- б) тренировки във фитнес-залата
- в) бягане с препятствия

5. Совалковото бягане представлява поредица от спринтове на непрекъснато увеличаващи се разстояния. Какви качества развива това

упражнение?

- а) издръжливост и сила
- б) издръжливост и взривност
- в) сила и взривност

*Когато отговориш на петте въпроса, отиди на **128**, за да провериш знанията си и да разбереш дали си съумял да повишиш авторитета си.*

**126**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **124**. Ако е нечетно, отиди на **132**.



**127**

Ето и отговорите. Първо е даден разширен вариант, който можеш да прочетеш само за да усвоиш повече знания за футбола. След това са дадени точките, които получаваш за всеки свой отговор.

Триразовите тренировки са свръхнатоварване. Някои отбори изобщо не прибягват до тях. Абсолютно погрешно е да се прилагат по време на сезона, защото ще изцедят силите на футболистите и те няма да играят добре в приближаващите мачове. Погрешно е и да се започва предсезонната подготовка с триразови тренировки, защото тогава футболистите идват след лятна пауза и все още не са готови физически да преминат към тежки натоварвания. Преди години е било обичайна практика да се почива в деня преди мача, но при сегашните възможности за бързо възстановяване на футболистите се предпочита леката тренировка. Нормалната натоварваща тренировка е изключена, защото футболистите трябва да са свежи за мача. — Тези упражнения натоварват предимно прасеца и в по-малка степен бедрените мускули и правят футболиста по-бърз, по-взривен. Кросове за време са правилното упражнение за издръжливост. Останалите предложени упражнения развиват други качества. Спринтовете са натоварващо упражнение, което трябва да се отложи за по-късен етап от подготовката.

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

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

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

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

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

Събери спечелените от теб точки. Ако са пет, прибави си в таблицата „[Авторитет](#)“ две точки. Ако са три или четири, прибави си само една точка. Ако си събрали по-малко от три точки, то твоите знания са твърде оскъдни и не можеш да повишиш авторитета си заради тях.

*След като свършиш със сметките и попълването на дневника (само ако е нужно), отиди на [130](#).*

Ето и отговорите. Първо е даден разширен вариант, който можеш да прочетеш само за да усвоиш повече знания за футбола. След това са

дадени точките, които получаваш за всеки свой отговор.

Контролните мачове са основна част от подготовката на футболистите за шампионата, защото именно там, в игрова обстановка, треньорът може да прецени състоянието на отделните играчи и на отбора като цяло. Грешка е да започваш с мач още в самото начало на подготовката, защото играчите не са готови физически. А датата 5-и август е прекалено късна. — И футболистите са хора, имат нужда от почивка. След умората от важен мач, редно е да им се даде един свободен ден и това е световна практика. Двуразовите и триразовите тренировки са тежки и по принцип се правят в предсезонната подготовка. Прилагането им по време на сезона става рядко и само в особени случаи. Гладиаторите във фитнес-залата са правилен избор. Останалите предложени упражнения развиват други качества. — Совалковото бягане е продължително упражнение и при това положение не може да развие взривност.

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

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

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

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

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

Събери спечелените от теб точки. Ако са пет, прибави си в таблицата „[Авторитет](#)“ две точки. Ако са три или четири, прибави си само една точка. Ако си съbral по-малко от три точки, то твоите знания са твърде осъкъдни и не можеш да повишиш авторитета си заради тях.

*След като свършиш със сметките и попълването на дневника (само ако е нужно), отиди на [130](#).*

## 129

Тестът се състои от пет въпроса. Записвай си отговорите на отделно листче.

1. Започва подготовката за новия сезон и ти си събрали футболистите за първа тренировка. Започваш с крос. На какво разстояние?

- а) 4 километра
- б) 9 километра

в) 14 километра

2. Предстои ти да проведеш тренировка, която се състои от три етапа: стречинг (упражнения за гъвкавост), крос (на малко разстояние) и игра (разделяш футболистите на два отбора и играят един срещу друг). В каква последователност ще ги подредиш?

- а) стречинг, игра, крос
- б) стречинг, крос, игра
- в) крос, стречинг, игра

3. Какъв вид упражнения не са чак толкова необходими на един вратар?

- а) за издръжливост
- б) за сила
- в) за взривност

4. Какви упражнения трябва да се правят, за да се повиши взривността на футболистите?

- а) кросове за време
- б) тренировки във фитнес-залата
- в) бягане с препятствия

5. Отборът играе шампионатни мачове всяка неделя. Решаваш да направиш една контролна среща през седмицата. Кой ден ще избереш?

- а) понеделник или вторник
- б) сряда или четвъртък
- в) петък или събота

*Когато отговориш на петте въпроса, отиди на **133**, за да провериш знанията си и да разбереш дали си съумял да повиши авторитета си.*

## 130

Отпуснат в удобното кресло в кабинета си, ти гледаш през прозореца с блуждаещ поглед и не можеш да повярваш, че само седмица те дели от големия ден — началото на шампионата на Суперлигата.

Хуана те откъсва от мислите ти, за да ти съобщи, че господин Хартсън иска да те види.

Собственикът на „Яфисо“ те посреща и по погледа му разбираш, че има да ти казва нещо важно. Неволно стягаш мускулите си, сякаш си диво животно, зърнало враг. Засмиваш се на този древен инстинкт, внезапно пробудил се в теб.

През цялото това време, докато седеше на мениджърския стол на „Яфисо“, непрекъснато имаше чувството, че някой следи всяка твоя постъпка, както ревностният католик смята, че Господ го наблюдава. Чувството ти не те е излъгало — Матю Хартсън наистина е следял действията ти и сега е решил да даде оценка за тях.

От таблицата „[Данни за отбора](#)“ виж колко магьосници има в отбора ти и прибави броя им към точките си за авторитет, които можеш да видиш в таблицата „[Авторитет](#)“.

*Ако сборът на двете числа е по-малък от 7, отиди на [124](#). Ако е точно 7, отиди на [126](#). Ако е по-голям от 7, отиди на [132](#).*

## 131

Тестът се състои от пет въпроса. Записвай си отговорите на отделно листче.

1. Кога треньорът прибягва до триразови (три пъти на ден) тренировки?
  - а) в началото на предсезонната подготовка
  - б) седмица-две след началото на предсезонната подготовка
  - в) по време на сезона, в дните между мачовете
2. Предстои важен шампионатен мач. Какво ще правят футболистите ти в деня преди мача?
  - а) нормална натоварваща тренировка
  - б) лека тренировка
  - в) ще почиват
3. Какво развиват упражненията по стълбички (слизане и качване с подскоци на един и два крака)?
  - а) издръжливост
  - б) сила
  - в) взривност
4. Какви упражнения трябва да се правят за повишаване издръжливостта на футболистите?

- а) кросове за време
- б) тренировки във фитнес-залата
- в) бягане с препятствия

5. Какво упражнение не бива да правиш на първата тренировка от подготовката за новия сезон?

- а) крос
- б) спринт
- в) игра (разделяш футболистите на два отбора и играят помежду си)

*Когато отговориш на петте въпроса, отиди на [127](#), за да провериш знанията си и да разбереш дали си съумял да повиши авторитета си.*

## 132

— Мисля, че трява да си кажем няколко думи преди началото на шампионата — започва той. — Ти направи много за „Яфисо“ за малкото време, което имаше. Радвам се, че оправда доверието ми и се надявам да продължаваш така през целия сезон.

— Благодаря — кимваш трогнат ти. — Не се притеснявайте, с момчетата, които събрах, ще се борим за някакво отличие. Поне мога твърдо да ви обещая, че ще запазим мястото си в Суперлигата, а другото — сигурно ще ни тряба и малко спортно щастие.

— Щастието помага на силните! — многозначително ти се усмихва Хартсън.

— Дано да е вярно — отговаряш му ти в същия дух, — защото ние сме силни! След обичайния за всяко начинание тост с шампанско, двамата се връщате към работния си делник.

*Няма шега, сезонът започва! Отиди на епизод [134](#) от „Сезон“.*

## 133

Ето и отговорите. Първо е даден разширен вариант, който можеш да прочетеш само за да усвоиш повече знания за футбола. След това са дадени точките, които получаваш за всеки свой отговор.

Вярно е, че за един професионален футболист 10 или 15 километра не са кой знае какво изпитание, но това определено не важи в началото на подготовката, когато всеки идва от дълга лятна почивка и едва ли е в най-добрата си форма. Та нали именно затова се провежда подготовката? Редно е в началото да започнеш по-леко. Трябва да се започне с крос, който не е натоварващ. Неговата задача е да „поразкърши“ футболистите, за да могат да направят качествен стречинг. И, разбира се, играта остава за края. За издръжливост, разбира се, защото вратарят рядко бива подлаган на продължително натоварване. Той винаги има време да си почине и да възстанови силите си, дори когато противниковият отбор напада непрекъснато. Препятствията са тези, които развиват взривност. Останалите предложени упражнения развиват други качества. Правилно е да избереш дата, която да е еднакво отдалечена от миналия неделен мач и предстоящия, за да могат футболистите да са достатъчно отпочинали и в същото време да имат време до следващия шампионатен мач. В днешно време понякога стават и изключения, но те са продуктувани от извънспорни причини.

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

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

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

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

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

Събери спечелените от теб точки. Ако са пет, прибави си в таблицата „[Авторитет](#)“ две точки. Ако са три или четири, прибави си само една точка. Ако си съbral по-малко от три точки, то твоите знания са твърде оскъдни и не можеш да повишиш авторитета си заради тях.

След като свършиш със сметките и попълването на дневника (само ако е нужно), отиди на **130**.

# СЕЗОН

134

Започва шампионатът на Суперлигата! Всички проблеми са вече зад гърба ти и сега трябва да се съсредоточиш единствено върху събитията на игралното поле, където ще се реши съдбата на „Яфисо“.

*Ако играеш книгата за първи път, отиди на 135, за да получиш указания за попълването на три от таблиците в дневника. В противен случай отиди направо на 136.*

135

Има три таблици, които ще попълваш оттук до края на играта:

„Надпревара за титлата“: В тази таблица ще отбелязваш резултатите на „Яфисо“ след всеки шампионатен мач, а също така и резултатите на трите преки съперника в шампионата.

ПРИМЕР 1: „Яфисо“ побеждава като гост в четвъртия мач с 2:0. В колоната с резултатите на отбора срещу „мач 4“ записваш „2:0 (г)“. Буквата в скобите отбелязва дали си бил домакин или гост в съответния мач.

ПРИМЕР 2: В шестия мач като домакин губиш от „Милано“ с 1:2. Срещу „мач 6“ за „Яфисо“ записваш „1:2 (д)“, а за „Милано“ — „2:1 (г)“.

„Борбата за купата“: В тази таблица ще отразяваш хода на отбора за купата. Ще записваш само крайните резултати, независимо дали са постигнати в редовните деветдесет минути, в продължението или след изпълнение на дузпи.

„Кодови думи“: В края на някои епизоди ще получаваш указание да записваш една кодова дума и да задраскваш друга. Обръщам специално внимание на задраскването, защото то не се среща често в книгите-игри. От изключителна важност е както да записваш новата

кодова дума, така и да задраскваш старата, за да не се получи объркане.

*Отиди на [136](#).*

## 136

Време е за твоя пръв шампионатен мач. Казват, че денят се познава от сутринта. Ако е вярно, трябва доста да се натегнеш, за да грабнеш победата!

В таблицата „[Кодови думи](#)“ запиши „първи“. След това *отиди на [300](#).*

## 137

Запиши резултата от мача в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“, срещу „мач 1“. След това *отиди на [150](#), за да определиш резултатите на преките си съперници.*

## 138

Време е за твоя втори шампионатен мач.

В таблицата „[Кодови думи](#)“ задраскай кодова дума „първи“ и запиши „втори“. След това *отиди на [300](#).*

## 139

Запиши резултата от мача в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“, срещу „мач 2“. След това *отиди на [150](#), за да определиш резултатите на преките си съперници.*

## 140

В този кръг няма срещи между преките съперници. Както „Яфисо“, така и останалите три отбора са играли срещу по-слаби съперници.

Тук има една особеност — няма нужда да записваш дали съперникът ти е играл като домакин или като гост (това изискване важи само за „Яфисо“), когато не е играл срещу друг отбор от „голямата четворка“.

Записваш резултата точно така, както го виждаш в съответния епизод. Ако е 1:2, значи съперникът ти е паднал. Ако е 2:1, значи е победил. Винаги първата цифра показва колко гола е отбелязал съперникът ти.

Първо ще определиш какъв резултат е постигнал „Лондон“, след това — „Милано“ и накрая — „Мюнхен“.

Посочи **едно число** (още веднъж препоръчвам да използваш два зара, защото това страшно улеснява играта):

- 2 — отиди на **141**.
- 3 — отиди на **142**.
- 4 — отиди на **143**.
- 5 — отиди на **144**.
- 6 — отиди на **145**.
- 7 — отиди на **146**.
- 8 — отиди на **147**.
- 9 — отиди на **148**.
- 10 — отиди на **149**.
- 11 — отиди на **151**.
- 12 — отиди на **152**.

## 141

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 3:0. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това *отиди на 153*.

## 142

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 3:1. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това *отиди на 153*.

**143**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 1:0. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това *отиди на 153*.

**144**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 2:1. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това *отиди на 153*.

**145**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 2:0. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това *отиди на 153*.

**146**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 1:1. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това *отиди на 153*.

**147**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 0:0. Запиши го в таблицата

„Надпревара за титлата“. След това отиди на [153](#).

**148**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 0:1. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [153](#).

**149**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 1:2. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [153](#).

**150**

Трябва да определиш резултатите на тримата си съперници. Коя кодова дума си записал:

— „първи“, „втори“, „четвърти“, „пети“, „седми“ или „осми“ — отиди на [140](#).

— „трети“ — отиди на [154](#).

— „шести“ — отиди на [155](#).

— „девети“ — отиди на [156](#).

**151**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 2:2. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [153](#).

**152**

Мачът на един от преките ти съперници (ти трябва да знаеш точно кой) е завършил при резултат 3:2. Запиши го в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [153](#).

**153**

*Ако вече си определил резултатите и на трите отбора, отиди на [170](#). В противен случай се върни на [140](#), за да продължиш с определянето на резултатите на преките ти съперници.*

**154**

Докато ти си играл с „Лондон“, другите два отбора от „голямата четворка“ са се срещнали във второто дерби за този шампионатен кръг.

*Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [157](#). В противен случай отиди на [161](#).*

**155**

Докато ти си играл с „Милано“, другите два отбора от „голямата четворка“ са се срещнали във второто дерби за този шампионатен кръг.

*Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [158](#). В противен случай отиди на [162](#).*

**156**

Докато ти си играл с „Мюнхен“, другите два отбора от „голямата четворка“ са се срещнали във второто дерби за този шампионатен кръг.

*Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [159](#). В противен случай отиди на [163](#).*

**157**

„Милано“ е бил домакин на този сблъсък. Посочи [едно число](#):

- 2 — отиди на [173](#).
- 3 — отиди на [174](#).
- 4 — отиди на [175](#).
- 5 — отиди на [176](#).
- 6 — отиди на [177](#).
- 7 — отиди на [178](#).
- 8 — отиди на [179](#).
- 9 — отиди на [180](#).
- 10 — отиди на [181](#).
- 11 — отиди на [182](#).
- 12 — отиди на [183](#).

**158**

„Лондон“ е бил домакин на този сблъсък. Посочи [едно число](#):

- 2 — отиди на [195](#).
- 3 — отиди на [196](#).
- 4 — отиди на [197](#).
- 5 — отиди на [198](#).
- 6 — отиди на [199](#).
- 7 — отиди на [200](#).
- 8 — отиди на [201](#).
- 9 — отиди на [202](#).
- 10 — отиди на [203](#).
- 11 — отиди на [204](#).
- 12 — отиди на [205](#).

**159**

„Милано“ е бил домакин на този сблъсък. Посочи [едно число](#):

- 2 — отиди на [217](#).
- 3 — отиди на [218](#).
- 4 — отиди на [219](#).
- 5 — отиди на [220](#).

- 6 — отиди на [221](#).
- 7 — отиди на [222](#).
- 8 — отиди на [223](#).
- 9 — отиди на [224](#).
- 10 — отиди на [225](#).
- 11 — отиди на [226](#).
- 12 — отиди на [227](#).

## 160

Дано да си успял да се справиш с футболните хулигани, защото в противен случай сега ще се сблъскаш със сериозен проблем.

Събери оценките за „хулигани“ и „клубове на привържениците“ (ще ги намериш в таблицата „[Състояние на отбора](#)“). В зависимост от този сбор отиди на един от следните епизоди:

- по-малък от 4 — отиди на [169](#).
- 4 — отиди на [168](#).
- 5 — отиди на [167](#).
- 6 — отиди на [166](#).
- 7 — отиди на [165](#).
- 8 или 9 — отиди на [164](#).

## 161

„Мюнхен“ е бил домакин на този сблъсък. Посочи [едно число](#):

- 2 — отиди на [184](#)
- 3 — отиди на [185](#).
- 4 — отиди на [186](#).
- 5 — отиди на [187](#).
- 6 — отиди на [188](#).
- 7 — отиди на [189](#).
- 8 — отиди на [190](#).
- 9 — отиди на [191](#).
- 10 — отиди на [192](#).
- 11 — отиди на [193](#).

— 12 — отиди на [194](#).

**162**

„Мюнхен“ е бил домакин на този сблъсък. Посочи [едно число](#):

- 2 — отиди на [206](#).
- 3 — отиди на [207](#).
- 4 — отиди на [208](#).
- 5 — отиди на [209](#).
- 6 — отиди на [210](#).
- 7 — отиди на [211](#).
- 8 — отиди на [212](#).
- 9 — отиди на [213](#).
- 10 — отиди на [214](#).
- 11 — отиди на [215](#).
- 12 — отиди на [216](#).

**163**

„Лондон“ е бил домакин на този сблъсък. Посочи [едно число](#):

- 2 — отиди на [228](#).
- 3 — отиди на [229](#).
- 4 — отиди на [230](#).
- 5 — отиди на [231](#).
- 6 — отиди на [232](#).
- 7 — отиди на [233](#).
- 8 — отиди на [234](#).
- 9 — отиди на [235](#).
- 10 — отиди на [236](#).
- 11 — отиди на [237](#).
- 12 — отиди на [238](#).

**164**

Добра новина — хулиганските прояви на привържениците на „Яфисо“ са в рамките на нормалното и поне засега ти няма да имаш проблеми с тях.

*Отиди на [172](#).*

**165**

Посочи [едино число](#). Ако е от 2 до 9, отиди на [164](#). Ако е от 10 до 12, отиди на [171](#).

**166**

Посочи [едино число](#). Ако е 8, 9 или 10, отиди на [171](#). В противен случай отиди на [164](#).

**167**

Посочи [едино число](#). Ако е четно, отиди на [164](#). Ако е нечетно, отиди на [171](#).

**168**

Посочи [едино число](#). Ако е 4, 5 или 6, отиди на [164](#). В противен случай отиди на [171](#).

**169**

Посочи [едино число](#). Ако е от 2 до 4, отиди на [164](#). Ако е от 5 до 12, отиди на [171](#).

**170**

Коя кодова дума си записал:

- първи — *отиди на 138*.
- втори — *отиди на 239*.
- трети — *отиди на 241*.
- четвърти — *отиди на 244*.
- пети — *отиди на 250*.
- шести — *отиди на 252*.
- седми — *отиди на 255*.
- осми — *отиди на 262*.
- девети — *отиди на 264*.

171

Хулиганите — привърженици на „Яфисо“, създават доста затруднения и в резултат на това част от публиката се отдръпва от отбора и престава да посещава мачовете му.

Намали оценката за „публика“ с 1 точка (запиши промяната в таблицата „*Състояние на отбора*“). След това *отиди на 172*.

172

Коя кодова дума си записал?

- трети — *отиди на 242*.
- шести — *отиди на 253*.
- девети — *отиди на 285*.

173

„Милано“ : „Мюнхен“ — 0:2.

Запиши резултата в таблицата „*Надпревара за титлата*“. След това *отиди на 170*.

174

„Милано“ : „Мюнхен“ — 2:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**175**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 1:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**176**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 2:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**177**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 0:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**178**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 1:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**179**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 2:0.

**110**

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**180**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 0:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**181**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 3:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**182**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 1:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**183**

„Милано“ : „Мюнхен“ — 3:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**184**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 0:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**185**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 1:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**186**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 1:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**187**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 0:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**188**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 2:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**189**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 1:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**190**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 0:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**191**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 2:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**192**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 3:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**193**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 2:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**194**

„Мюнхен“ : „Милано“ — 3:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**195**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 3:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**196**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 1:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**197**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 2:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**198**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 0:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**199**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 0:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**200**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 1:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**201**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 2:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**202**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 2:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**203**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 3:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**204**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 1:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**205**

„Лондон“ : „Мюнхен“ — 0:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**206**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 3:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**207**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 2:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**208**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 3:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**209**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 2:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**210**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 2:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**211**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 1:1.

*Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).*

**212**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 0:0.

*Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).*

**213**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 0:1.

*Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).*

**214**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 1:0.

*Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).*

**215**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 1:2.

*Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).*

**216**

„Мюнхен“ : „Лондон“ — 0:2.

*Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).*

**117**

**217**

„Милано“ : „Лондон“ — 3:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**218**

„Милано“ : „Лондон“ — 1:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**219**

„Милано“ : „Лондон“ — 3:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**220**

„Милано“ : „Лондон“ — 0:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**221**

„Милано“ : „Лондон“ — 0:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**222**

„Милано“ : „Лондон“ — 1:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

223

„Милано“ : „Лондон“ — 2:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

224

„Милано“ : „Лондон“ — 2:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

225

„Милано“ : „Лондон“ — 1:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

226

„Милано“ : „Лондон“ — 2:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

227

„Милано“ : „Лондон“ — 0:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**228**

„Лондон“ : „Милано“ — 0:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**229**

„Лондон“ : „Милано“ — 1:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**230**

„Лондон“ : „Милано“ — 3:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**231**

„Лондон“ : „Милано“ — 2:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**232**

„Лондон“ : „Милано“ — 2:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на [170](#).

**120**

**233**

„Лондон“ : „Милано“ — 1:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**234**

„Лондон“ : „Милано“ — 0:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**235**

„Лондон“ : „Милано“ — 0:1.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**236**

„Лондон“ : „Милано“ — 1:0.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**237**

„Лондон“ : „Милано“ — 2:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“.

След това отиди на [170](#).

**238**

„Лондон“ : „Милано“ — 3:2.

Запиши резултата в таблицата „Надпревара за титлата“. След това отиди на **170**.

**239**

Време е за твоя трети шампионатен мач.

В таблицата „Кодови думи“ задраскай кодова дума „втори“ и запиши „трети“. След това отиди на **300**.

**240**

Запиши резултата от мача в таблицата „Надпревара за титлата“ срещу „мач 3“. След това отиди на **150**, за да определиш резултатите на преките си съперници.

**241**

Преди да се впуснеш в четвъртия шампионатен мач на „Яфисо“, трябва да издържиш едно изпитание — успял ли си да се справиш с хулиганите?

Отиди на **160**.

**242**

Време е за твоя четвърти шампионатен мач.

В таблицата „Кодови думи“ задраскай кодова дума „трети“ и запиши „четвърти“. След това отиди на **300**.

**243**

Запиши резултата от мача в таблицата „Надпревара за титлата“ срещу „мач 4“. След това отиди на **150**, за да определиш резултатите на преките си съперници.

**244**

След четири шампионатни мача най-сетне ти предстои да опиташ от магията на срещите за Купата, където всичко се решава в един мач — победителят продължава напред, а падналият отпада от борбата.

Запиши кодова дума „четвъртина“ (не я бъркай с кодовата дума „четвърти“, която си записал за шампионата!). След това отиди на **333**.

**245**

Запиши резултата от четвъртфиналния двубой на „Яфисо“ в таблицата „Борбата за купата“. Ако си победил в този мач, отиди на **246**. В противен случай отиди на **247**.

**246**

След мача в съблекалнята на „Яфисо“ се лее шампанско. Отборът продължава за купата и сега целта е победа на полуфинала. Но все още е рано да се мисли за него, защото шампионатът продължава и е време отново да се концентрираш в надпреварата за титлата.

Всеки от отбора, включително и ти, получава поздравителна картичка от Матю Хартсън, в която собственикът на отбора изразява надежда, че и занапред „Яфисо“ ще върви така добре.

*Отиди на **248**.*

**247**

Ранното отпадане на отбора от борбата за купата не се приема като изненада от футболните специалисти, но самият ти си разочарован от неуспеха. Несъмнено, очаквал си по-добро представяне от твоите момчета. В същото време не спираш да се тормозиш от мисълта, че може би ти си допринесъл значително за неуспеха.

Матю Хартсън изразява своето разочарование от провала на отбора за купата и намеква, че сега трябва да постигнеш нещо значително в шампионата, ако искаш да запазиш работата си.

*Запиши кодова дума „край“. След това отиди на **248**.*

**248**

Време е за твоя пети шампионатен мач.

В таблицата „[Кодови думи](#)“ задраскай кодова дума „четвърти“ и запиши „пети“. След това отиди на **300**.

**249**

Запиши резултата от мача в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“ срещу „мач 5“. След това отиди на **150**, за да определиш резултатите на преките си съперници.

**250**

Време е за твоя шести шампионатен мач.

В таблицата „[Кодови думи](#)“ задраскай кодова дума „пети“ и запиши „шести“. След това отиди на **300**.

**251**

Запиши резултата от мача в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“ срещу „мач 6“. След това отиди на **150**, за да определиш резултатите на преките си съперници.

**252**

Преди да се впуснеш в шестия шампионатен мач на „Яфисо“, трябва да издържиш едно изпитание — успял ли си да се справиш с хулиганите?

*Отиди на **160**.*

**253**

Време е за твоя седми шампионатен мач.

В таблицата „[Кодови думи](#)“ задраскай кодова дума „шести“ и запиши „седми“. След това отиди на **300**.

**254**

Запиши резултата от мача в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“ срещу „мач 7“. След това отиди на **150**, за да определиш резултатите на преките си съперници.

**255**

Виж в таблицата „[Кодови думи](#)“. Ако си записал кодова дума „[край](#)“, отиди на **259**. В противен случай отиди на **256**.

**256**

Продължава борбата за купата, но вече на по-високо ниво. Предстои ти полуфинална среща!

Задраскай кодовата дума „четвъртина“ и запиши кодова дума „половина“. След това отиди на **333**.

## 257

Запиши резултата от полуфиналния двубой на „Яфисо“ в таблицата „[Борбата за купата](#)“.

*Ако си победил в този мач, отиди на [258](#). В противен случай отиди на [260](#).*

## 258

След мача в съблекалнята на „Яфисо“ нахлува развълнуван самият Матю Хартсън. Преди да успееш да се окопитиш, той те прегръща и ти благодари за добре свършената работа. След това се обръща към момчетата и ги поздравява с успеха, обещавайки високи премии.

Постижението наистина е забележително — дебютантът в Суперлигата достига до финала за купата! Специалистите са впечатлени от тактическите ти умения и ти предвещават бляскаво бъдеще.

*Повиши оценката за авторитет с 1 точка. След това отиди на [259](#).*

## 259

Време е за твоя осми шампионатен мач.

*В таблицата „[Кодови думи](#)“ задраскал кодова дума „седми“ и запиши „осми“. След това отиди на [300](#).*



**260**

Е, това не е краят на света, но всички са разочаровани и в съблекалнята цари мъртвешка тишина. Казваш няколко успокоителни думи на момчетата и напускаш стадиона с надеждата по-скоро да забравиш този кошмарен матч. Шампионатът продължава и сега трябва да хвърлиш всичките си сили и умения, за да направиш нещо по-значително в борбата за титлата.

*Запиши кодова дума „край“. След това отиди на [259](#).*

**261**

Запиши резултата от мача в таблицата „[Надпревара за титлата150](#), за да определиш резултатите на преките си съперници.

**262**

Време е за твоя девети и последен шампионатен мач.

*В таблицата „[Кодови думи](#)“ задраскай кодова дума „осми“ и запиши „девети“. След това отиди на [300](#).*

**263**

Запиши резултата от мача в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“ срещу „мач 9“. След това отиди на [150](#), за да определиш резултатите на преките съперници.

**264**

Сега трябва да изчислиш колко точки е спечелил всеки отбор и да ги запишеш в графата „точки“ на таблицата „[Надпревара за титлата](#)“.

Всяка победа носи 3 точки.

Равенството носи 1 точка.

За загуба точки не се присъждат.

*Направи изчисленията за всеки от четирите отбора и запиши резултатите. След това отиди на [265](#).*

**265**

Пресметни колко гола е вкарал всеки от четирите отбора в деветте си шампионатни мача. Резултатите запиши в графата „вкарани голове“ на таблицата „[Надпревара за титлата](#)“.

След това изчисли колко гола е получил всеки от четирите отбора и запиши резултатите в графата „получени голове“ на същата таблица.

След тези изчисления вече можеш да определиш головата разлика на всеки отбор по формулата:

„вкарани голове“ — „получени голове“ = „голова разлика“

Когато вкараните голове са повече от получените, головата разлика е положителна. В противния случай е отрицателна.

ПРИМЕР: „Милано“ е вкарал 10 гола и е получил 6. Головата разлика на отбора е „+4“. „Мюнхен“ е вкарал 8 гола и е получил 8 гола.

Головата му разлика е „0“. „Лондон“ е вкарал 7 гола и е получил 9. Головата разлика на отбора е „-2“.

Запиши головата разлика на всеки от четирите отбора в графата „голова разлика“. След това отиди на [266](#).

## 266

Отборите от „голямата четворка“ заемат първите четири места в крайното класиране. Сега трябва да определиш на кое място е завършил всеки от отборите. За целта трябва да спазваш правилото, че който има повече точки, той е по-напред в класирането.

ПРИМЕР: „Яфисо“ е с 13 точки, „Лондон“ е с 10 точки, „Милано“ е с 15 точки и „Мюнхен“ е с 12 точки. Тогава класирането е следното:

1. „Милано“
2. „Яфисо“
3. „Мюнхен“
4. „Лондон“

В последната графа на таблицата „[Надпревара за титлата](#)“ запиши кое място заема всеки от четирите отбора. След това отиди на [298](#).

**ВНИМАНИЕ!** Важно е да определиш на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране! Другите не бива да те интересуват! Затова ако в епизодите 267, 268 или 269 получиш възможност да определиш на кое място е „Яфисо“, не бива да се занимаваш с класиране на останалите три отбора!

**ВНИМАНИЕ!** Понякога ще се случи два, три или дори четири отбора да са с равни точки. Ако попаднеш в такъв вариант, отиди на съответния епизод, където ще получиш допълнителни указания:

- два отбора с равни точки — отиди на [267](#).
- три отбора с равни точки — отиди на [268](#).
- четири отбора с равни точки — отиди на [269](#).

Ако всички отбори са с различен брой точки, отиди на [298](#).

## 267

Сравни головата разлика на двета отбора. По-напред в класирането е този отбор, който има по-добра голова разлика.

*Ако те са равни и по голова разлика, отиди на 270. В противен случай ти вече нямаш проблеми да определиш кой отбор на кое място е. Направи го и след това отиди на 280.*

**268**

Сравни головата разлика на трите отбора. По-напред в класирането е този отбор, който има по-добра голова разлика.

*Ако трите отбора са равни и по голова разлика, отиди на 271. Ако два от отборите имат еднаква голова разлика, определи мястото на третия (той ще бъде преди или след двета равни отбора, в зависимост от това дали головата му разлика е по-добра от тяхната или не) и след това отиди на 270. Ако няма отбори с еднаква голова разлика, ти вече нямаш проблеми да определиш кой отбор на кое място е. Направи го и след това отиди на 280.*

**269**

Сравни головата разлика на четирите отбора. По-напред в класирането е този отбор, който има по-добра голова разлика.

*Ако четирите отбора са с еднаква голова разлика, отиди на 272. Ако три отбора са равни по голова разлика, определи мястото на четвъртия (той ще бъде преди или след трите равни отбора, в зависимост от това дали головата му разлика е по-добра от тяхната или не) и след това отиди на 271. Ако два от отборите имат еднаква голова разлика, определи мястото на другите два и след това отиди на 270. Ако няма отбори с еднаква голова разлика, ти вече нямаш проблеми да определиш кой отбор на кое място е. Направи го и след това отиди на 280.*

**270**

Виж резултата от прекия двубой между „Яфисо“ и другия отбор. Победителят ще заеме по-предно място. Ако мачът е завършил наравно, печели отборът, който е бил гост.

Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на [280](#).

**271**

Виж какви резултати е постигнал „Яфисо“ в преките двубои с двета съперника:

- две победи или победа и равенство — *отиди на 273*.
- победа и загуба или две равенства — *отиди на 274*.
- равенство и загуба или две загуби — *отиди на 275*.

**272**

Виж какви резултати е постигнал „Яфисо“ в преките двубои с трите си съперника:

- три победи или две победи и равенство — *отиди на 276*.
- две победи и загуба или победа и два равни мача — *отиди на 277*.
- победа, равен мач и загуба — *отиди на 278*.
- по-малко от четири точки от трите мача общо — *отиди на 279*.

**273**

От трите отбора с равна голова разлика „Яфисо“ е на първо място. Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на [280](#).

**274**

От трите отбора с равна голова разлика „Яфисо“ е на второ място.

Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на **280**.

**275**

От трите отбора с равна голова разлика „Яфисо“ е на трето място.

Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на **280**.

**276**

От четирите отбора с равна голова разлика „Яфисо“ е на първо място.

Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на **280**.

**277**

От четирите отбора с равна голова разлика „Яфисо“ е на второ място.

Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на **280**.

**278**

От четирите отбора с равна голова разлика „Яфисо“ е на трето място.

Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на **280**.

**279**

От четирите отбора с равна голова разлика „Яфисо“ е на четвърто място.

Определи на кое място е „Яфисо“ в крайното класиране. След това отиди на **280**.

**280**

На кое място е „Яфисо“ в крайното класиране на Суперлигата?

- първо — отиди на **284**.
- второ — отиди на **288**.
- трето — отиди на **292**.
- четвърто — отиди на **296**.

**281**

Финалът завърши. Запиши резултата в таблицата „Борбата за купата“. Ако „Яфисо“ е победил, отиди на **293**. В противен случай отиди на **286**.

**282**

Виж таблицата „Кодови думи“. Ако си записал „край“, отиди на **295**. В противен случай отиди на **285**.

**283**

Настава моментът да получиш оценка за своята работа като мениджър на „Яфисо“. Избери на какво ниво искаш да бъде преценявано постижението ти:

- професионалист — отиди на **287**.
- любител — отиди на **289**.
- начинаещ — отиди на **291**.



**284**

Шампионатът на Суперлигата завършва с поразителен успех на новака „Яфисо“. Всички специалисти се надпреварват да обясняват на какво се дължи това и да хвалят тактическите решения по време на мачовете, а Матю Хартсън дава звездна премия за титлата.

*Повиши оценката за авторитет с 2 точки. След това отиди на **282**.*

**285**

Задраскай кодовата дума „половина“ и запиши последната кодова дума за тази игра — „финал“. След това отиди на **333**.

**286**

**134**

Не искаш никога повече да преживяваш такъв кошмар! Отличието беше толкова близо, струващо ти се, че трябва само да протегнеш ръка и да го имаш. Уви!

Футболистите изживяват психическия шок в пълно мълчание. Имаш чувството, че се намираш в гробницата на Тутанкамон — толкова мрачна и потискаща е атмосферата, сякаш над съблекалнята тегне нечие проклятие.

Матю Хартсън не е очарован от загубата, но не губи присъствие на духа. Веднага след награждаването той идва в съблекалнята и се мъчи да успокои всички с думите, че за новак в Суперлигата постигнатото е повече от очакваното.

Сезонът вече е приключиbil за „Яфисо“. Единственият ти проблем сега е дали ще получиш доверието на Матю Хартсън да бъдеш мениджър на „Яфисо“ и през следващия сезон.

*Отиди на [283](#).*

## 287

Каква е оценката ти за авторитет?

- по-голяма от 7 — *отиди на [299](#).*
- 7 — *отиди на [297](#).*
- по-малка от 7 — *отиди на [294](#).*

## 288

Шампионатът на Суперлигата приключва и „Яфисо“, изненадващо за повечето специалисти, заема почетното второ място. Радостта от успеха е помрачена от съзнанието, че за малко си пропуснал шанса да спечелиш титлата.

Матю Хартсън е доволен от постижението и дава голяма премия за второто място.

*Повиши оценката за авторитет с 1 точка. След това отиди на [282](#).*

## 289

Каква е оценката ти за авторитет?

- по-голяма от 5 — *отиди на 299.*
- точно 5 — *отиди на 297.*
- по-малка от 5 — *отиди на 294.*

**290**

Предстои ти финал за купата, но преди това трябва да проверим дали си успял да озаптиш хулигански настроените привърженици на отбора.

*Отиди на 160.*

**291**

Каква е оценката ти за авторитет?

- по-голяма от 3 — *отиди на 299.*
- точно 3 — *отиди на 297.*
- по-малка от 3 — *отиди на 294.*

**292**

Шампионатът на Суперлигата приключва и „Яфисо“ заема почетното трето място. Това все пак са медали, макар и бронзови. Тогава чудно защо почти никой не се радва?

Отборът започна шампионата с мисълта да се спаси от изпадане, но постепенно амбициите станаха по-големи и сега всички тъжат за пропуснатата възможност да минат с едно или дори две места по-напред в класирането.

Матю Хартсън не е въодушевен от постижението ти, но с нищо не издава и своето разочарование.

*Отиди на 282.*

**293**

„Яфисо“ постига фантастичен успех, грабвайки купата под носа на един от фаворитите в Суперлигата. Трябва да си горд от постигнатото, защото именно ти си главната причина за този успех. Специалистите не спират да хвалят тактическите ти решения и игровата постройка на отбора.

Матю Хартсън пръв от ръководството на отбора изразява възхищението си от спечелването на купата и дава звездни премии на всички участници в епичната битка, в това число и на теб.

Сезонът вече е приключил за „Яфисо“. Единственият ти проблем сега е дали ще получиш доверието на Матю Хартсън да бъдеш мениджър на „Яфисо“ и през следващия сезон.

*Повиши оценката за авторитет с 1 точка. След това отиди на 283.*

## 294

Без излишно многословие трябва да ти съобщя, че Матю Хартсън не остава доволен от теб и броени дни след края на сезона прекратява договора ти с отбора.

*Уви, в тази игра ти загуби! Ако искаш реванш, винаги можеш да започнеш отначало!*

## 295

Сезонът вече е приключил за „Яфисо“. До края остава само финала за купата, но отборът отдавна е отпаднал от борбата за това отличие.

Единственият ти проблем сега е дали ще получиш доверието на Матю Хартсън да бъдеш мениджър на „Яфисо“ и през следващия сезон.

*Отиди на 283.*

## 296

Шампионатът на суперлигата приключва и „Яфисо“ заема четвъртото място. С оглед на потенциалните възможности на отбора, това постижение се оценява от специалистите като скромно. Много от тях са склонни да винят теб за четвъртото място.

Матю Хартсън също не скрива недоволството си от теб и заявява, че в близките няколко дни ще се реши съдбата ти.

*Намали оценката за авторитет с 1 точка. След това отиди на 282.*

## 297

Голямата новина за теб е, че Матю Хартсън ти предлага продължаване на договора с още една година. Честито!

Има една подробност — собственикът на „Яфисо“ не е напълно доволстворен от постиженията ти. Лично от неговите уста чуваш следната оценка за работата си през изминалния сезон: „Не направи онова, което очаквах от него, но може би такива са възможностите му.“

*На някои хора подобно мнение би им прозвучало обидно. Ако и ти си сред тях, започни отначало и този път се цели само във върха!*

## 298

След като няма дори два отбора с еднакъв брой точки, ти лесно ще определиш кое място заема всеки отбор. *Направи го и след това отиди на 280.*

## 299

Голямата новина за теб е, че Матю Хартсън ти предлага продължаване на договора с още една година. Честито!

Има една подробност — собственикът на „Яфисо“ е възхитен от постиженията ти. Лично от неговите уста чуваш следната оценка за работата си през изминалия сезон: „Щом успя да постигне това, значи е бог. Бих дал всичко на света, за да го задържа.“

**Поздравления за успеха!**

Ако си играл на ниво „професионалист“, това е фантастично постижение, с което можеш да се гордееш. Тази книга вече няма тайни за теб. Можеш да я играеш само за удоволствие, но тя няма да те научи на нищо повече от онова, което вече знаеш.

Ако си играл на някое от другите две нива, може би е време да опиташ как е сред професионалистите! Успех!

## МАЧ



300

За всяка шампионатна среща ще трябва да попълваш таблици, които ще намериш в дневника обединени под името „[Таблици, които се попълват само когато «Яфисо» играе мач за шампионата](#)“.

Данните за противника (вратар, класа, схема и сила) ще намериш след няколко епизода. По-късно ще получиш и указания за попълване на графиките „стадий“ и „място“.

Таблицата „[Редовните 90 минути](#)“ ще попълваш след всяка атака. За целия мач двата отбора ще направят общо девет опасни атаки (по

една опасна атака на всеки десет минути). След всяка такава атака ще трябва да записваш резултата в края на изминалния период.

ПРИМЕР: Резултатът е 0:0 в тридесетата минута. „Яфисо“ атакува и отбелязва гол. Тогава под „40 мин.“ записваш „1:0“.

По време на играта ще записваш различни кодови числа. Те важат само за конкретната среща. В началото на всяка среща таблицата „[Кодови числа](#)“ е празна. В рамките на един мач може на няколко пъти да запишеш и след това да задраскаш някое число. Когато го задраскваш, това означава, че го нямаш, докато не го запишеш отново.

Дадените няколко таблици са примерни. Трябва да имаш девет комплекта от тях, за да изиграеш един шампионат, защото ти предстои да изиграеш девет шампионатни мача. Най-разумно е да пишеш на отделен лист, като се ръководиш от примера в дневника. За всяка шампионатна среща ще попълваш нов комплект таблици.

*След тези указания отиди на [301](#).*

## 301

Коя кодова дума си записал?

- „първи“, „четвърти“ или „седми“ — отиди на [302](#).
- „втори“, „пети“ или „осми“ — отиди на [303](#).
- „трети“ — отиди на [304](#).
- „шести“ — отиди на [305](#).
- „девети“ — отиди на [306](#).

## 302

В графата „стадий“ запиши кой шампионатен мач поред играеш (например „първи мач“, „седми мач“ и т.н.). След това посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [307](#). Ако е нечетно, отиди на [308](#).

## 303

В графата „стадий“ запиши кой шампионатен мач поред играеш. Виж от таблицата „[Надпревара за титлата](#)“ къде си играл предишния шампионатен мач . Ако си бил домакин, отиди на [308](#). Ако си бил гост, отиди на [307](#).

## 304

Предстои ти много важен мач — първата дерби-среща на „Яфисо“ с противник от „голямата четворка“.

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [309](#). Ако е нечетно, отиди на [310](#).

## 305

Предстои ти много важен мач — втората дерби-среща на „Яфисо“ с противник от „голямата четворка“.

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [311](#). Ако е нечетно, отиди на [312](#).

## 306

Виж от таблицата „[Надпревара за титлата](#)“ къде си играл в третия и шестия шампионатни мачове (двете дерби-срещи срещу „Лондон“ и „Милано“).

Ако си бил два пъти домакин, отиди на [314](#). Ако си бил два пъти гост, отиди на [313](#). Ако си бил домакин и гост по веднъж, отиди на [322](#).

## 307

В графата „място“ запиши „домакин“. Този мач ще се играе на стадиона на „Яфисо“.

Посочи [едно число](#), за да определиш противника си:

- 2 или 4 — отиди на [350](#).
- 5 — отиди на [351](#).
- 6 — отиди на [352](#).
- 7 — отиди на [353](#).
- 8 — отиди на [354](#).
- 9 — отиди на [355](#).
- 10 или 12 — отиди на [356](#).
- 3 или 11 — отиди на [357](#).

**308**

В графата „място“ запиши „гост“. В този мач „Яфисо“ ще играе на чужд стадион.

Посочи *едно число*, за да определиши противника си:

- 6 — отиди на [335](#).
- 9 — отиди на [336](#).
- 2 или 4 — отиди на [337](#).
- 3 или 11 — отиди на [338](#).
- 5 — отиди на [339](#).
- 10 или 12 — отиди на [340](#).
- 7 — отиди на [341](#).
- 8 — отиди на [342](#).

**309**

В графата „място“ запиши „домакин“. След това отиди на [347](#).

**310**

В графата „място“ запиши „гост“. След това отиди на [331](#).

**311**

В графата „място“ запиши „домакин“. След това отиди на [348](#).

**312**

В графата „място“ запиши „гост“. След това отиди на [332](#).

**313**

В графата „място“ запиши „домакин“. След това отиди на [349](#).

**314**

В графата „място“ запиши „гост“. След това отиди на [334](#).

**315**

В графата „стадий“ запиши „четвъртфинал“. След това посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [318](#). Ако е нечетно, отиди на [319](#).

**316**

В графата „стадий“ запиши „полуфинал“. След това посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [320](#). Ако е нечетно, отиди на [321](#).

**317**

В графата „стадий“ запиши „финал“. След това посочи [едно число](#):

- 4, 5 или 6 — отиди на [323](#).
- 8, 9 или 10 — отиди на [324](#).

— 2, 3, 7, 11 или 12 — отиди на [325](#).

## 318

В графата „място“ запиши „домакин“. Този мач ще се играе на стадиона на „Яфисо“.

Посочи [едно число](#), за да определиш противника си:

- 4 — отиди на [350](#).
- 9 — отиди на [351](#).
- 10 — отиди на [352](#).
- 11 — отиди на [353](#).
- 2 или 6 — отиди на [354](#).
- 8 или 12 — отиди на [355](#).
- 7 — отиди на [356](#).
- 3 или 5 — отиди на [357](#).

## 319

В графата „място“ запиши „гост“. В този мач „Яфисо“ ще играе на чужд стадион.

Посочи [едно число](#), за да определиш противника си:

- 11 — отиди на [335](#).
- 9 — отиди на [336](#).
- 4 — отиди на [337](#).
- 10 — отиди на [338](#).
- 2 или 6 — отиди на [339](#).
- 8 или 12 — отиди на [340](#).
- 7 — отиди на [341](#).
- 3 или 5 — отиди на [342](#).

## 320

В графата „място“ запиши „домакин“. Този мач ще се играе на стадиона на „Яфисо“.

Посочи **едно число**, за да определиш противника си:

- 2 или 6 — отиди на **350**.
- 8 или 12 — отиди на **351**.
- 7 — отиди на **352**.
- 3 или 5 — отиди на **353**.
- 10 — отиди на **354**.
- 4 — отиди на **355**.
- 11 — отиди на **356**.
- 9 — отиди на **357**.

**321**

В графата „място“ запиши „гост“. В този мач „Яфисо“ ще играе на чужд стадион.

Посочи **едно число**, за да определиш противника си:

- 2 или 6 — отиди на **335**.
- 8 или 12 — отиди на **336**.
- 7 — отиди на **337**.
- 3 или 5 — отиди на **338**.
- 9 — отиди на **339**.
- 4 — отиди на **340**.
- 11 — отиди на **341**.
- 10 — отиди на **342**.

**322**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **313**. Ако е нечетно, отиди на **314**.

**323**

В графата „място“ запиши „гост“. След това отиди на **331**.

**324**

В графата „място“ запиши „гост“. След това отиди на [332](#).

**325**

В графата „място“ запиши „гост“. След това отиди на [334](#).

**326**

Коя кодова дума си записал?

- четвъртина — отиди на [315](#).
- половина — отиди на [316](#).
- финал — отиди на [317](#).

**327**

Каква е класата на съперника, с който играеш в този мач?

- силен — отиди на [328](#).
- среден — отиди на [329](#).
- слаб — отиди на [330](#).

**328**

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [343](#). Ако е нечетно, отиди на [344](#).

**329**

Посочи [едно число](#). Ако е 2, 3 или 4, отиди на [345](#). В противен случай отиди на [359](#).

**330**

Посочи [едно число](#). Ако е 4, 5 или 6, отиди на **346**. В противен случай отиди на **358**.

**331**

В този мач си гост на „Лондон“. Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — силен, „СХЕМА“ — 5-3-2, „СИЛА“ — 19. След това отиди на **327**.

**332**

В този мач си гост на „Милано“. Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — силен, „СХЕМА“ — 4-4-2, „СИЛА“ — 20. След това отиди на **327**.

**333**

При всеки мач за купата ще трябва да попълваш таблици, които ще намериш в дневника обединени под името „[Таблици, които се попълват само когато «Яфисо» играе мач за купата](#)“.

Данните за противника (вратар, класа, схема и сила) ще намериш след няколко епизода. По-късно ще получиш и указания за попълване на графиките „стадий“ и „място“.

Таблицата „[Редовните 90 минути](#)“ ще попълваш след всяка атака. В редовното време двата отбора ще направят общо девет опасни атаки (по една опасна атака на всеки десет минути). След всяка такава атака ще трябва да записваш резултата в края на изминалния период.

**ПРИМЕР:** Резултатът е 0:0 в тридесетата минута. „Яфисо“ атакува и отбелязва гол. Тогава под „40 мин.“ записваш „1:0“.

Ако в редовното време (след 90 минути) няма победител, ще се играе продължение. Резултатът от него ще попълваш в таблицата „[Продължение](#)“.

Ако и след продължението не бъде изльчен победител, ще се бият дузпи. За тях ще попълваш таблицата „[Дузпи](#)“. Тъй като е малко

вероятно да се стигне до тях, сега няма да получиш указания за попълването на тази таблица.

По време на играта ще записваш различни кодови числа. Те важат само за конкретната среща. В началото на всяка среща таблицата „Кодови числа“ е празна. В рамките на един мач може на няколко пъти да запишеш и след това да задраскаш някое число. Когато го задраскаш, това означава, че го нямаш, докато не го запишеш отново.

*След тези указания, време е да отидеш на [326](#).*

**334**

В този мач си гост на „Мюнхен“. Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — силен, „СХЕМА“ — 4-3-3, „СИЛА“ — 18. *След това отиди на [327](#).*

**335**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 4-4-2, „СИЛА“ — 18. *След това отиди на [327](#).*

**336**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 4-3-3, „СИЛА“ — 17. *След това отиди на [327](#).*

**337**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 5-3-2, „СИЛА“ — 17. *След това отиди на [327](#).*

**338**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 3-4-3, „СИЛА“ — 17. След това отиди на [327](#).

**339**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 4-4-2, „СИЛА“ — 16. След това отиди на [327](#).

**340**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 3-4-3, „СИЛА“ — 17. След това отиди на [327](#).

**341**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 5-3-2, „СИЛА“ — 15. След това отиди на [327](#).

**342**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 5-4-1, „СИЛА“ — 16. След това отиди на [327](#).

**343**

В данните на противника, в графата „вратар“ запиши: „плонж“. След това отиди на [360](#).

**344**

В данните на противника, в графата „вратар“ запиши: „рефлекс“. След това отиди на [360](#).

**345**

Запиши кодово число 66. След това отиди на [359](#).

**346**

Запиши кодово число 66. След това отиди на [358](#).

**347**

В този мач си домакин на „Лондон“. Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — силен, „СХЕМА“ — 3-5-2, „СИЛА“ — 19. След това отиди на [327](#).

**348**

В този мач си домакин на „Милано“. Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — силен, „СХЕМА“ — 4-4-2, „СИЛА“ — 17. След това отиди на [327](#).

**349**

В този мач си домакин на „Мюнхен“. Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — силен, „СХЕМА“ — 3-4-3, „СИЛА“ — 18. След това отиди на [327](#).

**350**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 4-5-1, „СИЛА“ — 17. След това отиди на [327](#).

**351**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 4-4-2, „СИЛА“ — 16. След това отиди на [327](#).

**352**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 5-4-1, „СИЛА“ — 16. След това отиди на [327](#).

**353**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — среден, „СХЕМА“ — 5-3-2, „СИЛА“ — 15. След това отиди на [327](#).

**354**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 4-4-2, „СИЛА“ — 15. След това отиди на [327](#).

**355**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 4-5-1, „СИЛА“ — 16. След това отиди на [327](#).

**356**

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 5-3-2, „СИЛА“ — 13. След това отиди на [327](#).

357

Запиши следните данни за противника: „КЛАСА“ — слаб, „СХЕМА“ — 5-4-1, „СИЛА“ — 14. След това отиди на [327](#).

358

Посочи [едино число](#), за да определиш на кой епизод да отидеш:

- 4, 5 или 6 — отиди на [344](#).
- 8, 9 или 10 — отиди на [343](#).
- 2, 3, 7, 11 или 12 — отиди на [364](#).

359

Посочи [едино число](#), за да определиш на кой епизод да отидеш:

- 5 или 6 — отиди на [344](#).
- 8 или 9 — отиди на [343](#).
- всички останали числа — отиди на [364](#).

360

Вече знаеш всичко за противника си и трябва да измислиш тактика, с която да му се противопоставиш.

Важно е да спечелиш правото на атака. Ако си домакин, високите оценки за атмосфера и публика ще ти помогнат. Ако си гост, важи удвоената оценка за публика. Най-голямо влияние оказва броят на полузашитниците (второто от трите числа, с които се характеризира всяка ТС).

Сега трябва да избереш една от ТС, които „Яфисо“ може да прилага. Виж кои са те от таблицата „[Данни за отбора](#)“. Ако искаш да

опресниш знанията си за някои от тях, ще намериш сведения на епизоди от 58 до 69.

Запиши избраната от теб ТС в графата „СХЕМА“.

ПРИМЕР: Избрал си ТС 3. В графата „СХЕМА“ (за данните на „Яфисо“) записваш: „ТС 3 (4-4-2)“.

*След като избереш и запишеш тактическата схема на отбора, виж къде се играе мачът. Ако „Яфисо“ е домакин, отиди на 361. В противен случай отиди на 362.*

## 361

От таблицата „Състояние на отбора“ виж оценките си за „публика“ и „атмосфера на стадиона“. От тактическата схема виж с колко нападатели и с колко полузащитници играеш.

СИЛАТА на „Яфисо“ се изчислява по следния начин:

Умножи броя на полузащитниците в ТС на отбора по две и прибави към полученото произведение оценките за „публика“ и „атмосфера на стадиона“. Ако си изbral ТС с двама или трима нападатели, прибави още 1 точка към силата на отбора.

Така получената СИЛА запиши в таблицата с данните на „Яфисо“ за предстоящия мач. Тя ще се променя по време на мача, така че си остави място в графата, за да записваш и промените.

ПРИМЕР: Избрал си ТС 3 (4-4-2). Оценките ти са: за публика — 4, за атмосфера — 5.

$$\text{СИЛА} = 2 \times 4 + 4 + 5 + 1 = 18$$

Единицата прибавяш, защото играеш с двама нападатели.

*След като изчислиши и запишеш силата на отбора, отиди на 363.*

## 362

От таблицата „Състояние на отбора“ виж оценката за „публика“. От тактическата схема виж с колко нападатели и с колко полузащитници играеш. СИЛАТА на „Яфисо“ се изчислява по следния начин:

Събери броя на полузащитниците с оценката за „публика“ и умножи получения сбор по две. Ако си избрал ТС с двама или трима нападатели, прибави още 1 точка към силата на отбора.

Така получената СИЛА запиши в таблицата с данните на „Яфисо“ за предстоящия мач. Тя ще се променя по време на мача, така че си остави място в графата, за да записваш и промените.

**ПРИМЕР:** Избрал си ТС 3 (4-4-2). Оценката за публика е 3.

$$\text{СИЛА} = (4 + 3) \times 2 + 1 = 15$$

Единицата прибавяш, защото играеш с двама нападатели.

*След като изчислиши и запишеш силата на отбора, отиди на [363](#).*

### 363

Спомняш си, че в началото на работата ти като мениджър получи няколко предложения от различни фирми да помогнат на отбора с „услуги“.

Ако си приел някое от тези предложения и сега искаш да се възползваш от „услуга“, запиши кодово число 13 и намали броя на „услугите“ в таблицата „[Бизнесотношения на клуба](#)“ с 1.

**ВНИМАНИЕ!** Да използваш „услуга“ означава да получиш правото да изпълниш дузпа в края на мача, без да си направил нищо, за да заслужиш това право. Едва ли трябва да прибягваш до „услуга“ в лесен мач.

*Независимо от това дали ще използваш „услуга“ или не, сега трябва да отидеш на [400](#), защото мачът най-сетне започва!*

### 364

В данните на противника, в графата „вратар“ запиши: „нищо“. След това отиди на [360](#).

### 365

За кое отличие се играе този мач?

- за шампионата — *отиди на 366.*
- за купата — *отиди на 367.*

## 366

За коя минута си записал резултата току-що?

- все още не си стигнал до „90 мин“ — *отиди на 368.*
- за „90 мин“ — *отиди на 369.*

## 367

За коя минута си записал резултата току-що?

- за някоя от „10 мин“ до „80 мин“, за „100 мин“ или за „110 мин“ — *отиди на 368.*
- за „90 мин“ — *отиди на 370.*
- за „120 мин“ — *отиди на 371.*

## 368

Мачът продължава с поредната борба за право на атака.

*Отиди на 401.*

## 369

Виж в таблицата „[Кодови числа](#)“ дали имаш някое от числата 13 или 66.

- имаш само 13 — *отиди на 372.*
- имаш само 66 — *отиди на 376.*
- имаш и двете числа — *отиди на 375.*
- нямаш нито едно от тези числа — *отиди на 374.*

## 370

Виж в таблицата „[Кодови числа](#)“ дали имаш някое от числата 13 или 66.

- имаш само 13 — *отиди на [373](#).*
- имаш само 66 — *отиди на [378](#).*
- имаш и двете числа — *отиди на [377](#).*
- нямаш нито едно от тези числа — *отиди на [387](#).*

## 371

Какъв резултат си записал за „120 мин“?

- победа за един от двата отбора (няма значение за кой) — *отиди на [388](#).*
- равенство — *отиди на [424](#).*

## 372

Изтичат последните секунди на мача и никой не очаква допълнителни вълнения, когато след едно разбъркване в наказателното поле на противника съдията отсъжда дузпа в полза на „Яфисо“ за игра с ръка на противников защитник. Усмихваш се доволно — това се казва „услуга“!

Даваш указание кой да бие дузпата, футболистът се засилва и...

Посочи [едно число](#). Ако е 2, 3 или 4, *отиди на [383](#).* В противен случай *отиди на [379](#).*

## 373

Изтичат последните секунди на мача и никой не очаква допълнителни вълнения, когато след едно разбъркване в наказателното поле на противника съдията отсъжда дузпа в полза на „Яфисо“ за игра с ръка на противников защитник. Усмихваш се доволно — това се казва „услуга“!

Даваш указание кой да бие дузпата, футболистът се засилва и...

*Посочи едно число.* Ако е 2, 3 или 4, отиди на **384**. В противен случай отиди на **380**.

**374**

Прозвучава последният съдийски сигнал и мачът завършва.

*Коя кодова дума имаш?*

- първи — отиди на **137**.
- втори — отиди на **139**.
- трети — отиди на **240**.
- четвърти — отиди на **243**.
- пети — отиди на **249**.
- шести — отиди на **251**.
- седми — отиди на **254**.
- осми — отиди на **261**.
- девети — отиди на **263**.

**375**

Напразно очакваш съдията да изпълни задължението си. Едва по-късно ще научиш, че и противникът му е платил за „услуга“. Ето защо той е решил просто да прибере парите и да не накланя везните в полза на някой от отборите. Случват се и такива работи. Не трябва да съжаляваш, че използва правото на „услуга“, защото иначе противникът щеше да получи правото да изпълни дузпа в края на мача. Сега предотврати тази възможност.

*Задраскай двете кодови числа. След това отиди на **374**.*

**376**

Изтичат последните секунди на мача и никой не очаква допълнителни вълнения, когато след едно разбъркване в наказателното поле на „Яфисо“ съдията отсъжда дузпа в полза на противника за игра с

ръка. Очевидно е, че съдията измисли тази дузпа — това се казва „услуга“. Гадно!

Един от противниковите играчи се засилва и...

Посочи [едно число](#). Ако е 2, 3 или 4, отиди на [385](#). В противен случай отиди на [381](#).

377

Напразно очакваш съдията да изпълни задължението си. Едва по-късно ще научиш, че и противникът му е платил за „услуга“. Ето защо той е решил просто да прибере парите и да не накланя везните в полза на някой от отборите. Случват се и такива работи. Не трябва да съжаляваш, че използва правото на „услуга“, защото иначе противникът щеше да получи правото да изпълни дузпа в края на мача. Сега предотврати тази възможност.

Задраскай двете кодови числа. След това отиди на [387](#).

378

Изтичат последните секунди на мача и никой не очаква допълнителни вълнения, когато след едно разбъркване в наказателното поле на „Яфисо“ съдията отсъжда дузпа в полза на противника за игра с ръка. Очевидно е, че съдията измисли тази дузпа — това се казва „услуга“. Гадно!

Един от противниковите играчи се засилва и...

Посочи [едно число](#). Ако е 2, 3 или 4, отиди на [386](#). В противен случай отиди на [382](#).

379

... миг по-късно топката вече е в мрежата на противника — ГОЛ!

Когато записваш резултата в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“, прибави този късен гол към резултата, който си записал в „90 мин“.

Отиди на [374](#).

## 380

... миг по-късно топката вече е в мрежата на противника — ГОЛ!

Когато записваш резултата в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“, прибави този късен гол към резултата, който си записал в „90 мин“.

*Отиди на [387](#).*

## 381

... миг по-късно топката вече е в твоята мрежа — ГОЛ!

Когато записваш резултата в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“, прибави този късен гол към резултата, който си записал в „90 мин“.

*Отиди на [374](#).*

## 382

... миг по-късно топката вече е в твоята мрежа — ГОЛ!

Когато записваш резултата в таблицата „[Надпревара за титлата](#)“, прибави този късен гол към резултата, който си записал в „90 мин“.

*Отиди на [387](#).*

## 383

... миг по-късно противниковият вратар със сетни усилия отклонява топката в ъглов удар и резултатът остава непроменен.

*Отиди на [374](#).*

## 384

... миг по-късно противниковият вратар със сетни усилия отклонява топката в ъглов удар и резултатът остава непроменен.

*Отиди на 387.*

**385**

... миг по-късно твоят вратар със сетни усилия отклонява топката в ъглов удар и резултатът остава непроменен.

*Отиди на 374.*

**386**

... миг по-късно твоят вратар със сетни усилия отклонява топката в ъглов удар и резултатът остава непроменен.

*Отиди на 387.*

**387**

Съдията дава една минута продължение и свири край на второто полувреме на мача. Какъв резултат си записал за „90 мин“?

— победа за един от двата отбора (няма значение за кой) —  
*отиди на 388.*

— равенство — *отиди на 389.*

**388**

Мачът завършва с победител и няма нужда от продължения!

*Коя кодова дума си записал?*

— четвъртина — *отиди на 245.*

— половина — *отиди на 257.*

— финал — *отиди на 281.*

**389**

Редовното време завършва без победител. Както знаеш, в мачовете за купата няма равенство. Ще се играят продължения!

Вече си попълнил таблицата „[Редовните 90 минути](#)“. Сега се дават три допълнителни атаки, а резултатите след тях ще нанасяш в таблицата „[Продължение](#)“. А ако и след „120 мин“ няма победител, ще се стигне до дузпи.

*Отиди на [401](#).*

## 390

Виж каква е „класата“ на противника и определи на кой епизод да отидеш:

- силен — *отиди на [393](#).*
- среден — *отиди на [393](#).*
- слаб — *отиди на [394](#).*

## 391

Виж каква е „класата“ на противника и определи на кой епизод да отидеш:

- силен — *отиди на [393](#).*
- среден — *отиди на [394](#).*
- слаб — *отиди на [395](#).*

## 392

Виж каква е „класата“ на противника и определи на кой епизод да отидеш:

- силен — *отиди на [394](#).*
- среден — *отиди на [395](#).*
- слаб — *отиди на [395](#).*

## 393

Повиши силата на противника с 1 точка. След това отиди на **402**.

**394**

Попадаш в равновесна ситуация. Силите на двета отбора остават непроменени. Отиди на **402**.

**395**

Повиши силата на „Яфисо“ с 1 точка. След това отиди на **402**.

**396**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **400**. Ако е нечетно, отиди на **407**.

**397**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **400**. Ако е нечетно, отиди на **408**.

**398**

За кой ПОРЕДЕН път атакува „Яфисо“?

- първи — отиди на **400**.
- втори — отиди на **405**.
- трети — отиди на **407**.

**399**

За кой ПОРЕДЕН път атакува противникът?

- първи — *отиди на 400*.
- втори — *отиди на 406*.
- трети — *отиди на 408*.

## 400

Всяка атака започва с борба между двата отбора за правото да атакуват. Сравни силите на двата отбора и виж коя е по-голяма:

- *силата на „Яфисо“ е по-голяма от противниковата — отиди на 403.*
- *силата на противника е по-голяма от тази на „Яфисо“ — отиди на 404.*
- *двете сили са равни — отиди на 415.*



**401**

Ако си записал някое от кодовите числа 70, 77, 80, 88, 90 или 99, сега трябва да го задраскаш.

*Какъв е резултатът след последната атака?*

— равен — отиди на **391**.

— „Яфисо“ води — отиди на **390**.

— противникът води — отиди на **392**.

**402**

Кой е атакувал в предишната атака (ако си спазвал указанията, трябва да имаш записан отговора на този въпрос в таблицата, в която следиш движението на резултата от мача)?

- „Яфисо“ — отиди на **398**.
- противникът — отиди на **399**.

## 403

„Яфисо“ печели правото да атакува!

От броя на противниковите защитници извади броя на нападателите на „Яфисо“ (долните ще вземеш от тактическите схеми на двета отбора).

*ПРИМЕР:* Противникът е изbral схема 4-4-2, а ти — 3-5-2. Неговите защитници са 4, а твоите нападатели — 2. Тогава резултатът е  $4 - 2 = 2$ .

*Какъв е резултатът в твоя случай?*

- 0 — отиди на **448**.
- 1 — отиди на **410**.
- 2 — отиди на **449**.
- 3 — отиди на **413**.
- 4 — отиди на **450**.

## 404

Противникът печели правото да атакува!

От броя на защитниците на „Яфисо“ извади броя на нападателите на противника (долните ще вземеш от тактическите схеми на двета отбора).

*ПРИМЕР:* Противникът е изbral схема 4-4-2, а ти — 3-5-2. Твоите защитници са 3, а неговите нападатели — 2. Тогава резултатът е  $3 - 2 = 1$ .

*Какъв е резултатът в твоя случай?*

- 0 — отиди на **452**.
- 1 — отиди на **411**.
- 2 — отиди на **453**.

- 3 — отиди на [414](#).
- 4 — отиди на [454](#).

**405**

Виж каква е „класата“ на противника и определи на кой епизод да отидеш:

- силен — отиди на [407](#).
- среден — отиди на [396](#).
- слаб — отиди на [400](#).

**406**

Виж каква е „класата“ на противника и определи на кой епизод да отидеш:

- силен — отиди на [400](#).
- среден — отиди на [397](#).
- слаб — отиди на [408](#).

**407**

„Яфисо“ упражнява силен натиск, но това дава възможност на противниковия отбор да направи контраатака.

Само за този път прибави към броя на нападателите на противника единица — това е предимството на контраатаката.

Внимание! Ако противникът играе с трима нападатели, а „Яфисо“ — с трима защитници, предимството на контраатаката се губи.

*Отиди на [404](#).*

**408**

Противникът упражнява силен натиск, но това дава възможност на „Яфисо“ да направи контраатака.

Само за този път прибави към броя на нападателите на „Яфисо“ единица — това е предимството на контраатаката.

Внимание! Ако противникът играе с трима защитници, а „Яфисо“ — с трима нападатели, предимството на контраатаката се губи.

*Отиди на 403.*

**409**

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 7, отиди на **403**. Ако е от 8 до 12, отиди на **404**.

**410**

Ако в таблицата „**Кодови числа**“ си записал „20“, отиди на **416**. В противен случай отиди на **420**.

**411**

Ако в таблицата „**Кодови числа**“ си записал „30“, отиди на **417**. В противен случай отиди на **421**.

**412**

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **403**. Ако е от 7 до 12, отиди на **404**.

**413**

Ако в таблицата „**Кодови числа**“ си записал „22“, отиди на **418**. В противен случай отиди на **422**.

**414**

*Ако в таблицата „Кодови числа“ си записал „33“, отиди на 419.  
В противен случай отиди на 423.*

**415**

*Вижд кой е домакин в този мач?*

- „Яфисо“ — отиди на 409.
- противникът — отиди на 412.

**416**

*Задраскай кодовото число „20“. След това отиди на 448.*

**417**

*Задраскай кодовото число „30“. След това отиди на 452.*

**418**

*Задраскай кодовото число „22“. След това отиди на 449.*

**419**

*Задраскай кодовото число „33“. След това отиди на 453.*

**420**

*Запиши кодово число „20“. След това отиди на 449.*

**421**

Запиши кодово число „30“. След това отиди на [453](#).

**422**

Запиши кодово число „22“. След това отиди на [450](#).

**423**

Запиши кодово число „33“. След това отиди на [454](#).

**424**

След като в редовното време и в продълженията двата отбора не успяха да изльчат победител, следва изпълнение на дузпи.

В дневника има специална таблица „[Дузпи](#)“. В нея под името на всеки отбор има две колони. В първата записваш класата на изпълнителя. За противника пъrvите двама изпълнители винаги са магьосници, защото всеки отбор има поне по двама. Ти сам ще избереш своите изпълнители.

**ВНИМАНИЕ!** Нямаш право да слагаш сред изпълнителите футболисти, които не участват в избраната за мача схема.

Във втората колона ще отбелязваш дали дузпата е била успешна или не. Това ще улесни отчитането на резултата в края на дузпите.

Първо попълваш само петима изпълнители, защото трябва да се изпълнят поне пет дузпи. Ако след тях пак се получи равенство, тези петима футболисти ще изпълняват по още една дузпа, докато някой от двата отбора победи.

*Каква е класата на противника ти?*

- силен — отиди на [425](#).
- среден — отиди на [428](#).
- slab — отиди на [431](#).

**425**

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [432](#). Ако е нечетно, отиди на [434](#).

**426**

Кой е на ред да бие дузпа?

— „Яфисо“ — отиди на [429](#).

— противниковият отбор — отиди на [430](#).

**427**

Ако и двата отбора са били по равен брой дузпи и вече са минали първите пет дузпи, отиди на [442](#). В противен случай се върни на [426](#), за да продължи изпълнението.

**428**

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [432](#). Ако е нечетно, отиди на [436](#).

**429**

Ако дузпата се изпълнява от магьосник, отиди на [437](#). В противен случай отиди на [433](#).

**430**

Ако дузпата се изпълнява от магьосник, отиди на [439](#). В противен случай отиди на [435](#).

**431**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **436**. Ако е нечетно, отиди на **438**.

**432**

В таблицата „**Дузпи**“ запиши, че първите четирима изпълнители на дузпи за противниковия отбор са магьосници, а петият е звезда. След това отиди на **440**.

**433**

Посочи **едно число**. Ако е 4, 5 или 6, отиди на **445**. В противен случай отиди на **441**.

**434**

В таблицата „**Дузпи**“ запиши, че всичките петима изпълнители на дузпи за противниковия отбор са магьосници. След това отиди на **440**.

**435**

Посочи **едно число**. Ако е 4, 5 или 6, отиди на **443**. В противен случай отиди на **447**.

**436**

В таблицата „**Дузпи**“ запиши, че първите трима изпълнители на дузпи за противниковия отбор са магьосници, а четвъртият и петият са звезди. След това отиди на **440**.

**437**

Посочи [едно число](#). Ако е 2, 3 или 4, отиди на [445](#). В противен случай отиди на [441](#).

**438**

В таблицата „[Дузпи](#)“ запиши, че първите двама изпълнители на дузпи за противниковия отбор са магьосници, а другите трима са звезди. След това отиди на [440](#).

**439**

Посочи едно числа. Ако е 2, 3 или 4, отиди на [443](#). В противен случай отиди на [447](#).

**440**

Двата отбора изпълняват по пет дузпи като се редуват — първо футболист от „Яфисо“ бие дузпа, после противников играч и т.н. Ако след тези пет дузпи резултатът остане равен, същите петима изпълнители започват отново в същия ред. Само че тогава отборите бият само по една дузпа — ако и двата отбора вкарат или пък и двата отбора пропуснат, се бие по още една и това продължава докато единият отбор вкара, а другият сбърка.

Вече си записал класата на изпълнителите на противника. Сега трябва да избереш петима свои футболисти и да запишеш класата им в таблицата „[Дузпи](#)“. Веднага щом го направиш, отиди на [426](#).

(Внимание! Вратарят няма право да бие дузпа!)

**441**

Шут и... ГОЛ! Играчът на „Яфисо“ не пропуска да порази целта. Отбележи, че дузпата е гол. След това отиди на [427](#).

## 442

Ако резултатът е равен, отиди на [444](#). В противен случай победителят е ясен и ти можеш да отидеш на [446](#).

## 443

Шут и... вратарят на „Яфисо“ отгатва в коя посока ще бъде изпратена топката и с красив плонж я избива далеч от вратата си.

*Отбележи, че дузпата не е гол. След това отиди на [427](#).*

## 444

Знаеш правилата — щом първите пет дузпи не са изльчили победител, петимата изпълнители от двата отбора започват отново да бият дузпи (само че по една, а не по пет), докато не се реши кой побеждава.

*Отиди на [426](#).*

## 445

Шут и... вратарят на противниковия отбор отгатва посоката, в която ще бъде изпратена топката и с красив плонж я избива далеч от мрежата си.

*Отбележи, че дузпата не е гол. След това отиди на [427](#).*

## 446

Най-сетне напрежението спада, защото дузпите изльчват победителя в този мач. Играчите на загубилия отбор са сломени и рухват по терена, притискайки лицата си в меката трева, а победителите

правят почетна обиколка, за да поздравят привържениците си и да оберат овациите им.

*Отиди на [388](#).*

**447**

Шут и... ГОЛ! Топката спира в мрежата зад вратаря на „Яфисо“, който безпомощно разперва ръце.

*Отбележи, че дузпата е гол. След това отиди на [427](#).*

**448**

Запиши кодово число 77. След това отиди на [451](#).

**449**

Запиши кодово число 88. След това отиди на [451](#).

**450**

Запиши кодово число 99. След това отиди на [451](#).

**451**

„Яфисо“ преминава в атака.

*Отиди на [456](#).*

**452**

Запиши кодово число 70. След това отиди на [455](#).

**453**

Запиши кодово число 80. След това отиди на **455**.

**454**

Запиши кодово число 90. След това отиди на **455**.

**455**

Противникът преминава в атака.  
Отиди на **741**.

**456**

Топката е в № 8, който се намира на петнайсетина метра от наказателното поле на противника. Какво да направи с нея?

- пас към №7 или №14 — *отиди на 501*.
- пас към №11 или №15 — *отиди на 601*.
- пас към №10 — *отиди на 556*.
- пас към №9 — *отиди на 534*.
- пас към №16 — *отиди на 634*.
- опит да пробие сам като финтира защитника срещу него — *отиди на 470*.
  - извеждащ пас към №7 или №14 — *отиди на 457*.
  - извеждащ пас към №11 или №15 — *отиди на 486*.
  - центриране към №9 — *отиди на 493*.
  - центриране към №16 — *отиди на 462*.

**ВНИМАНИЕ!** Имаш право да използваш само комбинации с футболисти, които фигурират в избраната за този мач тактическа схема.

**457**

Погледни тактическата схема, която си избрал за този мач. В нея може да присъства само един от двамата футболисти, които играят отляво в нападението на „Яфисо“ — № 7 и № 14. Отсега нататък ще срещаш указания от типа: „Виж класата на № 7( № 14)“. Тогава ще вземаш данните на футболиста, който фигурира в избраната от теб тактическа схема.

*Отиди на 458.*

## 458

Виж класата на двамата играчи — № 8 и № 7 ( № 14). За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако № 7 ( № 14) има качеството „бързина“, прибави 2 точки. Ако № 8 има качеството „пас“, прибави 2 точки. Посочи [едно число](#):

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 8 — *отди на 459.*
- точно 8 — *отди на 465.*
- по-малко от 8 — *отди на 460.*

## 459

Виж кое от изброените три числа си записал в таблицата „[Кодови числа](#)“?

- 77 — *отди на 466.*
- 88 — *отди на 461.*
- 99 — *отди на 465.*

## 460

№ 8 опитва труден пас наляво, но десният бек на противника разгадава замисъла му и с лекота предотвратява опасността.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**461**

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **466**. В противен случай отиди на **465**.

**462**

Виж класата на двамата играчи — №8 и №16. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №16 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки. Ако №8 има качеството „пас“, прибави 2 точки. Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 7 — отиди на **467**.
- точно 7 — отиди на **463**.
- по-малко от 7 — отиди на **468**.

**463**

Виж кое от изброените кодови числа си записал?

- 77 — отиди на **467**.
- 88 — отиди на **464**.
- 99 — отиди на **469**.

**464**

Посочи [едно число](#). Ако е от 2 до 6, отиди на **467**. В противен случай отиди на **469**.

## 465

№ 8 поглежда наляво, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в № 7 (№ 14), който без забавяне я изстреля към вратата на противника!

*Запомни, че №7 (№14) опитва далечния шут и отиди на **700**.*

## 466

№ 8 поглежда наляво, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в № 7 (№ 14), който напредва, навлиза в наказателното поле на противника и от изгодна позиция опитва изстрел!

*Запомни, че №7 (№14) стреля от изгодна позиция и отиди на **678**.*

## 467

№ 8 поглежда към вратата на противника, забелязва № 16 и без забавяне центрира топката към него.

*Запомни, че №16 има възможност да опита удар с глава и отиди на **726**.*

## 468

Опитът на №8 да намери с пас по въздуха централния нападател на „Яфисо“ се увенчава с неуспех.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**469**

№ 8 поглежда към вратата на противника, забелязва № 16 и му подава. Нападателят се извръща и без забавяне опитва удар.

Запомни, че № 16 има възможност да опита удар от близко разстояние и отиди на **713**.



**470**

№8 вдига глава и бързо се оглежда, но не вижда свободен съиграч и решава да действа сам. Той започва финт и се опитва да преодолее пазещия го защитник.

Виж класата на №8. Ако е магьосник, запиши си 2 точки. Ако е звезда, запиши си 1 точка. За „играч“ не получаваш точки.

Ако №8 има качеството „финт“, прибави 2 точки.

Посочи [едно число](#). Ако е по-голямо от 7, прибави още 1 точка.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за футболиста?*

- повече от 3 — отиди на [471](#).
- точно 3 — отиди на [472](#).
- по-малко от 3 — отиди на [473](#).

## 471

С елегантен финт №8 преодолява пазача си. Какво да направи сега?

- да опита далечен шут — отиди на [474](#).
- да даде извеждащ пас на 9 — отиди на [475](#).
- да даде извеждащ пас на 16 — отиди на [477](#).

## 472

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [471](#). Ако е нечетно, отиди на [473](#).

## 473

Зашитникът избива топката от краката на №8 и атаката завършва. *Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

## 474

Без забавяне № 8 опитва далечен изстрел.

Запомни, че № 9 обстреля вратата и отиди на **700**.

## 475

Виж класата на двамата играчи — №8 и №9. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №9 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №8 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

- повече от 9 — отиди на **476**.
- 8 или 9 — отиди на **499**.
- по-малко от 8 — отиди на **479**.

## 476

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

- 77 — отиди на **482**.
- 88 — отиди на **480**.
- 99 — отиди на **483**.

## 477

Виж класата на двамата играчи — №8 и №16. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №16 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №8 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.

— от 6 до 8 — прибави 2 точки.

— от 9 до 12 — прибави 3 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

— повече от 9 — отиди на **478**.

— 8 или 9 — отиди на **500**.

— по-малко от 8 — отиди на **479**.

**478**

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

— 77 — отиди на **485**.

— 88 — отиди на **481**.

— 99 — отиди на **484**.

**479**

Опитът за извеждащ пас се проваля и атаката завършва.

Отбележи, че резултатът остава непроменен и отиди на **365**.

**480**

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **482**. В противен случай отиди на **483**.

**481**

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **485**. В противен случай отиди на **484**.

**482**

С перфектен пас № 8 намира № 9 зад гърба на защитата и нападателят се озовава сам срещу вратаря.

*Запомни, че №9 е в изгодна позиция и отиди на 678.*

**483**

С точен пас №8 намира №9 и нападателят опитва удар от трудно положение.

*Запомни, че №9 стреля към вратата и отиди на 713.*

**484**

С точен пас №8 намира №16 и нападателят опитва удар от трудно положение.

*Запомни, че №16 стреля към вратата и отиди на 713.*

**485**

С перфектен пас № 8 намира № 16 зад гърба на защитата и нападателят се озовава сам срещу вратаря.

*Запомни, че №16 е в изгодна позиция и отиди на 678.*

**486**

Погледни тактическата схема, която си изbral за този мач. В нея може да присъства само един от двамата футболисти, които играят отляво в нападението на „Яфисо“ — №11 и №15. Отсега нататък ще срещаш указания от типа: „Виж класата на № 11 (№ 15)“. Тогава ще вземаш данните на футболиста, който фигурира в избраната от теб тактическа схема.

*Отиди на 487.*

**487**

Виж класата на двамата играчи — №8 и №11 (№15). За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №11 (№15) има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №8 има качеството „пас“, прибави 2 точки. Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 8 — отиди на **490**.
- точно 8 — отиди на **491**.
- по-малко от 8 — отиди на **489**.

## 488

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **492**. В противен случай отиди на **491**.

## 489

№8 опитва да даде сложен пас надясно, но противниковата защита с лекота се справя с опасността.

*Атаката завърши. Отбележи, че няма промяна в резултата и отиди на **365**.*

## 490

Кое от изброените кодови числа си записал?

- 77 — отиди на **492**.
- 88 — отиди на **488**.
- 99 — отиди на **491**.

## 491

№ 8 поглежда надясно, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в № 11 (№ 15), който без забавяне я изстреля към вратата на противника!

*Запомни, че №11 (№15) опитва далечния шут и отиди на 700.*

**492**

№ 8 поглежда надясно, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в №11(№15), който напредва, навлиза в наказателното поле на противника и от изгодна позиция опитва изстрел!

*Запомни, че №11 (№15) стреля от изгодна позиция и отиди на 678.*

**493**

Виж класата на двамата играчи — №8 и №9. За всеки магъосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №9 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №8 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Ако в избраната от теб схема участва и №16, прибави 1 точка.

Посочи [едно число](#):

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 8 — отиди на [497](#).
- точно 8 — отиди на [495](#).
- по-малко от 8 — отиди на [496](#).

**494**

Посочи [едно число](#). Ако е от 2 до 6, отиди на [497](#). Ако е от 7 до 12, отиди на [498](#).

## 495

Виж кое от изброените три кодови числа си записал?

- 77 — [отиди на 497](#).
- 88 — [отиди на 494](#).
- 99 — [отиди на 498](#).

## 496

Опитът на №8 да намери с пас по въздуха централния нападател на „Яфисо“ се увенчава с неуспех.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

## 497

№8 поглежда към вратата на противника, забелязва №9 и без забавяне центрира топката към него.

Запомни, че №9 има възможност да опита удар с глава и отиди на [726](#).

## 498

№8 поглежда към вратата на противника, забелязва №9 и му подава. Нападателят се извръща и без забавяне опитва удар.

*Запомни, че №9 има възможност да опита удар от близко разстояние и отиди на [713](#).*

## 499

Виж каква е класата на твоя противник:

- силен — запиши 0 т.
- среден — запиши 1 т.
- слаб — запиши 2 т.

Виж кое кодово число си записал:

- 77 — прибави 2 т.
- 88 — прибави 1 т.
- 99 — прибави 0 т.

Посочи [едно число](#). Ако е по-голямо от 7, прибави още 1 точка.

*Колко точки общо си събрали? Ако са повече от 2, отиди на [476](#). В противен случай отиди на [479](#).*

## 500

Виж каква е класата на твоя противник:

- силен — запиши 0 т.
- среден — запиши 1 т.
- слаб — запиши 2 т.

Виж кое кодово число си записал:

- 77 — прибави 2 т.
- 88 — прибави 1 т.
- 99 — прибави 0 т.

Посочи [едно число](#). Ако е по-голямо от 7, прибави още 1 точка.

*Колко точки общо си събрали? Ако са повече от 2, отиди на [478](#). В противен случай отиди на [479](#).*

## 501

№7 (№14) получава топката. Какво да прави с нея?

- пас към №8 — *отиди на [456](#).*
- пас към №9 — *отиди на [534](#).*
- пас към №10 — *отиди на [556](#).*
- пас към №16 — *отиди на [634](#).*
- да я центрира в наказателното поле на противника — *отиди на [502](#).*

— самостоятелен пробив — отиди на **503**.

## 502

Ако №7 (№14) е магьосник, запиши си 3 точки. Ако е звезда, запиши си 2 точки.

Ако №7 (№14) има качество „пас“, прибави 2 точки.

Ако в избраната от теб ТС участват №9 и №16 (заедно!), прибави още 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 т.
- от 6 до 8 — прибави 2 т.
- от 9 до 12 — прибави 3 т.

*Колко точки общо си събрали?*

- повече от 7 — отиди на **504**.
- по-малко или равно на 7 — отиди на **512**.



**503**

Ако №7 (№14) е магьосник, запиши си 3 точки. Ако е звезда, запиши си 2 точки.

Ако №7 (№14) има качество „финт“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 т.
- от 6 до 8 — прибави 1 т.
- от 9 до 12 — прибави 2 т.

*Колко точки общо си събрали?*

- повече от 5 — отиди на [524](#).
- точно 5 — отиди на [523](#).
- по-малко от 5 — отиди на [526](#).

**504**

*Кое от изброените кодови числа си записал?*

- 77 — отиди на [505](#).
- 88 — отиди на [506](#).
- 99 — отиди на [507](#).

**505**

Тъй като № 7 (№ 14) има точен пас, ти имаш възможност да избереш към кого да бъде центрирана топката — №9 или №16.

- №9 — отиди на [508](#).
- №16 — отиди на [509](#).

**506**

*Ако № 16 участва в избраната от теб ТС, отиди на [510](#). В противен случай отиди на [511](#).*

**507**

*Посочи [едно число](#):*

- 4, 5 или 6 — отиди на [512](#).
- 8, 9 или 10 — отиди на [515](#).
- 7 — отиди на [516](#).
- 2, 3, 11 или 12 — отиди на [513](#).

**508**

Следва точно центриране към №9, който получава възможност да нанесе удар с глава.

*Запомни, че №9 ще удари топката с глава и отиди на 726.*

**509**

Следва точно центриране към №16, който получава възможност да нанесе удар с глава.

*Запомни, че №16 ще удари топката с глава и отиди на 726.*

**510**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на 514. Ако е нечетно, отиди на 521.

**511**

Виж класата на №9. Ако е магьосник, печелиш 3 точки. Ако е звезда, печелиш 2 точки.

Ако №9 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за футболиста?

— повече от 4 — отиди на 518.

— по-малко или равно на 4 — отиди на 519.

**512**

Стoperът на противниковия отбор надделява в борбата за центрираната топка и с глава я изчиства далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

**513**

*Ако № 16 участва в избраната от теб ТС, отиди на [520](#). В противен случай отиди на [517](#).*

**514**

Тъй като № 7 (№ 14) има точен пас, ти имаш възможност да избереш към кого да бъде центрирана топката — №9 или №16  
— № 9 — отиди на [508](#).  
— № 16 — отиди на [509](#).

**515**

Тъй като №7 (№14) има точен пас, можеш да избираш на кого да подаде топката — на №9 или на №16  
— на № 9 — отиди на [516](#).  
— на № 16 — отиди на [520](#).

**516**

№ 9 получава топката и без забавяне я изстрелва към вратата на противника.

*Запомни, че №9 нанася удара и отиди на [713](#).*

**517**

№9 не може да се пребори в наказателното поле със защитниците на противника и един от тях избива топката с глава.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**518**

Посочи **едно число**:

- 4, 5 или 6 — отиди на **508**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **521**.
- всяко друго число — отиди на **522**.

**519**

Либерото на противника изпреварва № 9 в борбата за центрираната топка и я изчиства далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**520**

№16 получава топката и без забавяне я изстрелява към вратата на противника.

*Запомни, че № 16 нанася удара и отиди на **713**.*

**521**

Либерото на противниковия отбор надделява в борбата за центрираната топка и с глава я изчиства далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**522**

№9 овладява центрираната топка и опитва светкавичен удар. Не успява, защото защитникът грубо го подкосява. Съдията веднага отсъжда прям свободен удар — фал!

*Отиди на [656](#).*

## 523

Посочи [едино число](#):

- 4, 5 или 6 — *отиди на [526](#).*
- 8, 9 или 10 — *отиди на [528](#).*
- всяко друго число — *отиди на [531](#).*

## 524

С елегантен финт № 7 (№ 14) преминава своя противник и се озовава на границата на наказателното поле. Либерото на противника е на метър от него встрани.

*Какво да направи №7 (№14)?*

- да продължи напред — *отиди на [525](#).*
- веднага да опита удар — *отиди на [528](#).*

## 525

Възможността да излезе сам срещу вратаря привлича №7 (№14) и той се опитва да навлезе в наказателното поле.

Посочи [едино число](#):

- 4, 5 или 6 — *отиди на [527](#).*
- 8, 9 или 10 — *отиди на [529](#).*
- всяко друго число — *отиди на [532](#).*

## 526

№7 (№14) опитва финт, но десният бек на противника бързо го разгадава и с шпагат изчиства топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

527

Виж кое от изброените кодови числа имаш записано:

- 77 — отиди на 533.
- 88 — отиди на 530.
- 99 — отиди на 532.

528

№7 (№14) стреля без забавяне!

*Запомни, че №7 (№14) нанася удара и отиди на 700.*

529

Либерото се хвърля в отчаян шпагат и успява да избие топката от краката на нападателя.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

530

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на 533. В противен случай отиди на 532.

531

Десният бек на противниковия отбор се хвърля в краката на нападателя и го спъва. Съдията веднага отсъжда прям свободен удар — фал!

*Отиди на [656](#).*

532

Либерото на противниковия отбор се хвърля в краката на нападателя и го спъва. Съдията веднага отсъжда прям свободен удар — фал!

*Отиди на [656](#).*

533

Либерото на противниковия отбор опитва отчаян шпагат, но нападателят пуска топката край него, прескача го и се озовава лице в лице с вратаря!

*Запомни, че №7 (№14) е останал сам срещу вратаря и отиди на [678](#).*



### 534

Топката попада в №9, който я поема с гръб към вратата. Той е само на два метра от наказателното поле, но между него и вратата е застанал стоперът на противника.

*Какво да направи нападателят?*

- *пас към №8 — отиди на 456.*
- *пас към №10 — отиди на 556.*
- *пас към №8 за далечен шут — отиди на 535.*
- *пас към №10 за далечен шут — отиди на 537.*
- *пас към №16 — отиди на 539.*
- *опит да пробие сам към вратата — отиди на 542.*

— бърз удар — отиди на [555](#).

## 535

Виж класата на двамата играчи — №8 и №9. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №9 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Ако №8 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Посочи [едно число](#):

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

- повече от 7 — отиди на [546](#).
- 6 или 7 — отиди на [536](#).
- по-малко от 6 — отиди на [549](#).

## 536

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на [546](#). Ако е нечетно, отиди на [549](#).

## 537

Виж класата на двамата играчи — №10 и №9. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №9 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Ако №10 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Посочи [едно число](#):

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 7 — отиди на **548**.
- 6 или 7 — отиди на **538**.
- по-малко от 6 — отиди на **545**.

**538**

*Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **545**. Ако е нечетно, отиди на **548**.*

**539**

*Виж класата на двамата играчи — №9 и №16. За всеки магъсник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.*

*Ако №9 има качеството „пас“, прибави 2 точки.*

*Ако №16 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.*

*Посочи **едно число**:*

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 8 — отиди на **540**.
- по-малко или равно на 8 — отиди на **547**.

**540**

*Виж кое кодово число си записал:*

- 77 — отиди на **553**.
- 88 — отиди на **541**.
- 99 — отиди на **551**.

**541**

Посочи [едно число](#). Ако е по-голямо от 7, отиди на [553](#). В противен случай отиди на [551](#).

## 542

Ако №9 е магьосник, запиши си 3 точки. Ако е звезда, запиши си 2 точки.

Ако №9 има качество „финт“, прибави 2 точки.

Посочи [едно число](#):

- от 2 до 5 — прибави 0 т.
- от 6 до 8 — прибави 1 т.
- от 9 до 12 — прибави 2 т.

Колко точки общо си събрали?

— повече от 5 — отиди на [543](#).

— по-малко или равно на 5 — отиди на [554](#).

## 543

Виж кое кодово число си записал:

- 77 — отиди на [552](#).
- 88 — отиди на [544](#).
- 99 — отиди на [550](#).

## 544

Посочи [едно число](#). Ако е по-голямо от 7, отиди на [552](#). В противен случай отиди на [550](#).

## 545

№ 9 опитва да върне топката назад към полузащитника, но опорният халф изпреварва №10 и пръв стига до топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **401**.*

**546**

№9 връща топката назад към №8 и полузащитникът опитва да изненада вратаря с далечен удар.

*Запомни, че №8 бие шута и отиди на **700**.*

**547**

№9 опитва трудна комбинация с №16, но защитата на противника предотвратява опасността.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**548**

№9 връща топката назад към №10 и полузащитникът опитва да изненада вратаря с далечен удар.

*Запомни, че №10 бие шута и отиди на **700**.*

**549**

№9 опитва да върне топката назад към полузащитника, но опорният халф изпреварва №8 и пръв стига до топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**550**

С рязък финт №9 се освобождава от пазача си и опитва да навлезе в наказателното поле. В този момент либерото се хвърля в краката му и грубо го фаулира.

*Отиди на [656](#).*

**551**

№9 пуска топката зад гърба на защитниците и №16 се устремява към нея. Изглежда сякаш ще успее да я настигне и да се озове сам срещу вратаря, но на границата на наказателното поле е спънат. Съдията отсъжда прям свободен удар — фал!

*Отиди на [656](#).*

**552**

С рязък финт №9 се освобождава от своя пазач и навлиза в наказателното поле. Либерото не успява да го покрие и нападателят остава сам срещу вратаря.

*Запомни, че №9 е в изгодна позиция и отиди на [678](#).*

**553**

№9 пуска топката зад гърба на защитниците и №16 се устремява към нея. Либерото се опитва да го спре, но твърде късно, защото нападателят вече е в наказателното поле и всяко нарушение ще доведе до червен картон и дузпа.

№16 се озовава сам срещу вратаря!

*Запомни, че №16 е в голова позиция и отиди на [678](#).*



554

№ 9 опитва да финтира пазача си, но либерото се намесва в борбата и отнема топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

555

№ 9 се извръща с лице към вратата, напредва няколко метра и стреля от малко неудобна позиция.

*Запомни, че №9 нанася удара и отиди на 713.*

556

Топката е в № 10, който се намира на петнайсетина метра от наказателното поле на противника. Какво да направи с нея?

— пас към №7 или №14 — отиди на 501.

- пас към №11 или №15 — *отиди на 601*.
- пас към №8 — *отиди на 456*.
- пас към №9 — *отиди на 534*.
- пас към №16 — *отиди на 634*.
- опит да пробие сам, като финтира защитника срещу него — *отиди на 570*.
  - извеждащ пас към №7 или №14 — *отиди на 557*.
  - извеждащ пас към №11 или №15 — *отиди на 586*.
  - центриране към №9 — *отиди на 593*.
  - центриране към №16 — *отиди на 562*.

*ВНИМАНИЕ! Имаш право да използваш само комбинации с футболисти, които фигурират в избраната за този мач тактическа схема.*

## 557

Погледни тактическата схема, която си изbral за този мач. В нея може да присъства само един от двамата футболисти, които играят отляво в нападението на „Яфисо“ — № 7 и № 14. Отсега нататък ще срещаш указания от типа: „Виж класата на № 7 (№ 14)“. Тогава ще вземаш данните на футболиста, който фигурира в избраната от теб тактическа схема.

*Отиди на 558.*

## 558

Виж класата на двамата играчи — № 10 и № 7(№ 14). За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №7 (№14) има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №10 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 8 — отиди на **559**.
- точно 8 — отиди на **565**.
- по-малко от 8 — отиди на **560**.

**559**

*Виж кое от изброените три числа си записал в таблицата „[Кодови числа](#)“?*

- 77 — отиди на **566**.
- 88 — отиди на **561**.
- 99 — отиди на **565**.

**560**

*№ 10 опитва труден пас наляво, но десният бек на противника разгадава замисъла му и с лекота предотвратява опасността.*

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**561**

*Посочи [едно число](#). Ако е от 2 до 6, отиди на **566**. В противен случай отиди на **565**.*

**562**

*Виж класата на двамата играчи — № 10 и № 16. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.*

*Ако №16 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.*

*Ако №10 има качеството „пас“, прибави 2 точки.*

*Посочи [едно число](#):*

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 7 — отиди на **567**.
- точно 7 — отиди на **563**.
- по-малко от 7 — отиди на **568**.

**563**

*Виж кое от изброените кодови числа си записал?*

- 77 — отиди на **567**.
- 88 — отиди на **564**.
- 99 — отиди на **569**.

**564**

*Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **567**. В противен случай отиди на **569**.*

**565**

№ 10 поглежда наляво, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в № 7 (№ 14), който без забавяне я изстреля към вратата на противника!

*Запомни, че №7 (№14) опитва далечния шут и отиди на **700**.*

**566**

№ 10 поглежда наляво, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в №7 (№14), който напредва, навлиза в наказателното поле на противника и от изгодна позиция опитва изстрел!

*Запомни, че №7 (№14) стреля от изгодна позиция и отиди на 678.*

**567**

№10 поглежда към вратата на противника, забелязва №16 и без забавяне центрира топката към него.

*Запомни, че №16 има възможност да опита удар с глава и отиди на 726.*

**568**

Опитът на №10 да намери с пас по въздуха централния нападател на „Яфисо“ се увенчава с неуспех.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**569**

№10 поглежда към вратата на противника, забелязва №16 и му подава. Нападателят се извръща и без забавяне опитва удар.

*Запомни, че №16 има възможност да опита удар от близко разстояние и отиди на 713.*

**570**

№10 вдига глава и бързо се оглежда, но не вижда свободен съиграч и решава да действа сам. Той започва финт и се опитва да преодолее пазещия го защитник.

Виж класата на №10. Ако е магьосник, запиши си 2 точки. Ако е звезда, запиши си 1 точка. За „играч“ не получаваш точки.

Ако №10 има качеството „финт“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**. Ако е по-голямо от 7, прибави още 1 точка.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за футболиста?

- повече от 3 — отиди на **571**.
- точно 3 — отиди на **572**.
- по-малко от 3 — отиди на **573**.

**571**

С елегантен финт №10 преодолява пазача си. Какво да направи сега?

- да опита далечен шут — отиди на **574**.
- да даде извеждащ пас на №9 — отиди на **575**.
- да даде извеждащ пас на №16 — отиди на **577**.

**572**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **571**. Ако е нечетно, отиди на **573**.

**573**

Зашитникът избива топката от краката на № 10 и атаката завършва.

*Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**574**

Без забавяне №10 опитва далечен изстрел.

*Запомни, че №10 обстреля вратата и отиди на **700**.*

**575**

Виж класата на двамата играчи — №10 и №9. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №9 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №10 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

— повече от 9 — отиди на **576**.

— 8 или 9 — отиди на **599**.

— по-малко от 8 — отиди на **579**.

**576**

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

— 77 — отиди на **582**.

— 88 — отиди на **580**.

— 99 — отиди на **583**.

**577**

Виж класата на двамата играчи — № 10 и № 16. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №16 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки. Ако №10 има качеството „пас“, прибави 2 точки. Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

— повече от 9 — отиди на **578**.

— 8 или 9 — отиди на **600**.

— по-малко от 8 — отиди на **579**.

210

## 578

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

- 77 — отиди на **585**.
- 88 — отиди на **581**.
- 99 — отиди на **584**.

## 579

Опитът за извеждащ пас се проваля и атаката завършва.

*Отбележи, че резултатът остава непроменен и отиди на **365**.*

## 580

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **582**. В противен случай отиди на **583**.

## 581

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **585**. В противен случай отиди на **584**.

## 582

С перфектен пас № 10 намира № 9 зад гърба на защитата и нападателят се озовава сам срещу вратаря.

*Запомни, че №9 е в изгодна позиция и отиди на **678**.*

## 583

С точен пас №10 намира №9 и нападателят опитва удар от трудно положение.

*Запомни, че №9 стреля към вратата и отиди на **713**.*

**584**

С точен пас № 10 намира № 16 и нападателят опитва удар от трудно положение.

*Запомни, че №16 стреля към вратата и отиди на **713**.*

**585**

С перфектен пас № 10 намира № 16 зад гърба на защитата и нападателят се озовава сам срещу вратаря.

*Запомни, че №16 е в изгодна позиция и отиди на **678**.*

**586**

Погледни тактическата схема, която си изbral за този мач. В нея може да присъства само един от двамата футболисти, които играят отлясно в нападението на „Яфисо“ — №11 и №15. Отсега нататък ще срещаш указания от типа: „Виж класата на № 11 (№ 15)“. Тогава ще вземаш данните на футболиста, който фигурира в избраната от теб тактическа схема.

*Отиди на **587**.*

**587**

Виж класата на двамата играчи — №10 и №11 (№15). За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №11 (№15) има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №10 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 8 — отиди на **590**.
- точно 8 — отиди на **591**.
- по-малко от 8 — отиди на **589**.



Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **592**. В противен случай отиди на **591**.

**589**

№ 10 опитва да даде сложен пас надясно, но противниковата защита с лекота се справя с опасността.

*Атаката завърши. Отбележи, че няма промяна в резултата и отиди на **365**.*

**590**

Кое от изброените кодови числа си записал?

- 77 — отиди на **592**.
- 88 — отиди на **588**.
- 99 — отиди на **591**.

**591**

№ 10 поглежда надясно, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в № 11 (№ 15), който без забавяне я изстреля към вратата на противника!

*Запомни, че №11 (№15) опитва далечния шут и отиди на **700**.*

**592**

№ 10 поглежда надясно, вижда възможност да изведе свой сътборник в стрелкова позиция и му подава топката.

Тя попада в №11 (№15), който напредва, навлиза в наказателното поле на противника и от изгодна позиция опитва изстрел!

*Запомни, че №11 (№15) стреля от изгодна позиция и отиди на **678**.*

## 593

Виж класата на двамата играчи — №10 и №9. За всеки магъосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №9 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №10 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Ако в избраната от теб схема участва и №16, прибави 1 точка.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 1 точка.
- от 6 до 8 — прибави 2 точки.
- от 9 до 12 — прибави 3 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?*

- повече от 8 — отиди на **597**.
- точно 8 — отиди на **595**.
- по-малко от 8 — отиди на **596**.

## 594

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на **597**. Ако е от 7 до 12, отиди на **598**.

## 595

Виж кое от изброените три кодови числа си записал?

- 77 — отиди на **597**.
- 88 — отиди на **594**.
- 99 — отиди на **598**.

## 596

Опитът на №10 да намери с пас по въздуха централния нападател на „Яфисо“ се увенчава с неуспех.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

**597**

№ 10 поглежда към вратата на противника, забелязва № 9 и без забавяне центрира топката към него.

*Запомни, че № 9 има възможност да опита удар с глава и отиди на [726](#).*

**598**

№ 10 поглежда към вратата на противника, забелязва № 9 и му подава. Нападателят се извръща и без забавяне опитва удар.

*Запомни, че № 9 има възможност да опита удар от близко разстояние и отиди на [713](#).*

**599**

Виж каква е класата на твоя противник:

- силен — запиши 0 т.
- среден — запиши 1 т.
- слаб — запиши 2 т.

Виж кое кодово число си записал:

- 77 — прибави 2 т.
- 88 — прибави 1 т.
- 99 — прибави 0 т.

Посочи [едно число](#). Ако е по-голямо от 7, прибави още 1 точка.

*Колко точки общо си съbral? Ако са повече от 2, отиди на [576](#). В противен случай отиди на [579](#).*

**600**

Виж каква е класата на твоя противник:

- силен — запиши 0 т.
- среден — запиши 1 т.
- слаб — запиши 2 т.

Виж кое кодово число си записал:

- 77 — прибави 2 т.
- 88 — прибави 1 т.
- 99 — прибави 0 т.

Посочи [едно число](#). Ако е по-голямо от 7, прибави още 1 точка.

*Колко точки общо си събрали? Ако са повече от 2, отиди на [578](#). В противен случай отиди на [579](#).*

## 601

№11 (№15) получава топката. Какво да прави с нея?

- пас към №8 — *отиди на [456](#)*.
- пас към №9 — *отиди на [534](#)*.
- пас към №10 — *отиди на [556](#)*.
- пас към №16 — *отиди на [634](#)*.
- да я центрира в наказателното поле на противника — *отиди на [602](#)*.
- самостоятелен пробив — *отиди на [603](#)*.

## 602

Ако №11 (№15) е магьосник, запиши си 3 точки. Ако е звезда, запиши си 2 точки.

Ако №11 (№15) има качество „пас“, прибави 2 точки.

Ако в избраната от теб ТС участват №9 и №16 (заедно!), прибави още 2 точки.

Посочи [едно число](#):

- от 2 до 5 — прибави 1 т.
- от 6 до 8 — прибави 2 т.
- от 9 до 12 — прибави 3 т.

*Колко точки общо си събрали?*

- повече от 7 — отиди на **604**.
- по-малко или равно на 7 — отиди на **612**.

## 603

Ако №11 (№15) е магьосник, запиши си 3 точки. Ако е звезда, запиши си 2 точки.

Ако №11 (№15) има качество „фингър“, прибави 2 точки. Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 т.
- от 6 до 8 — прибави 1 т.
- от 9 до 12 — прибави 2 т.

*Колко точки общо си събрали?*

- повече от 5 — отиди на **624**.
- точно 5 — отиди на **623**.
- по-малко от 5 — отиди на **626**.

## 604

Кое от изброените кодови числа си записал?

- 77 — отиди на **605**.
- 88 — отиди на **606**.
- 99 — отиди на **607**.

## 605

Тъй като №11 (№15) има точен пас, ти имаш възможност да избереш към кого да бъде центрирана топката — №9 или №16.

- № 9 — отиди на **608**.
- № 16 — отиди на **609**.

## 606

*Ако № 16 участва в избраната от теб ТС, отиди на 610. В противен случай отиди на 611.*

**607**

Посочи **едно число**:

- 4, 5 или 6 — отиди на 612.
- 8, 9 или 10 — отиди на 615.
- 7 — отиди на 616.
- 2, 3, 11 или 12 — отиди на 613.

**608**

Следва точно центриране към №9, който получава възможност да нанесе удар с глава.

*Запомни, че №9 ще удари топката с глава и отиди на 726.*

**609**

Следва точно центриране към №16, който получава възможност да нанесе удар с глава.

*Запомни, че №16 ще удари топката с глава и отиди на 726.*

**610**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на 614. Ако е нечетно, отиди на 621.

**611**

Виж класата на №9. Ако е магьосник, печелиш 3 точки. Ако е звезда, печелиш 2 точки.

Ако №9 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

*Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за футболиста?*

- повече от 4 — отиди на **618**.
- по-малко или равно на 4 — отиди на **619**.

**612**

Стoperът на противниковия отбор надделява в борбата за центрираната топка и с глава я изчиства далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**613**

Ако №16 участва в избраната от теб ТС, отиди на **620**. В противен случай отиди на **617**.

**614**

Тъй като №11 (№15) има точен пас, ти имаш възможност да избереш към кого да бъде центрирана топката — №9 или №16.

- №9 — отиди на **608**.
- №16 — отиди на **609**.

**615**

Тъй като №11 (№15) има точен пас, можеш да избиращ на кого да подаде топката — на №9 или на №16.

- на №9 — отиди на **616**.
- на №16 — отиди на **620**.

## **616**

№9 получава топката и без забавяне я изстреля към вратата на противника.

*Запомни, че №9 нанася удара и отиди на **713**.*

## **617**

№9 не може да се пребори в наказателното поле със защитниците на противника и един от тях избива топката с глава.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

## **618**

Посочи **едно число**:

- 4, 5 или 6 — отиди на **608**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **621**.
- всяко друго число — отиди на **622**.

## **619**

Либерото на противника изпреварва № 9 в борбата за центрираната топка и я изчиства далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

## **620**

№16 получава топката и без забавяне я изстрелява към вратата на противника.

*Запомни, че №16 нанася удара и отиди на 713.*

**621**

Либерото на противниковия отбор надделява в борбата за центрираната топка и с глава я изчиства далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**622**

№9 овладява центрираната топка и опитва светковичен удар. Не успява, защото защитникът грубо го подкосява. Съдията веднага отсъждва прям свободен удар — фал!

*Отиди на 656.*

**623**

Посочи **едно число**:

- 4, 5 или 6 — отиди на 626.
- 8, 9 или 10 — отиди на 628.
- всяко друго число — отиди на 631.

**624**

С елегантен финт №11 (№15) преминава своя противник и се озовава на границата на наказателното поле. Либерото на противника е на метър от него встани.

*Какво да направи №11 (№15)?*

- да продължи напред — отиди на 625.
- веднага да опита удар — отиди на 628.

222



625

Възможността да излезе сам срещу вратаря привлича №11 (№15) и той се опитва да навлезе в наказателното поле.

Посочи *едно число*:

- 4, 5 или 6 — отиди на [627](#).
- 8, 9 или 10 — отиди на [629](#).
- всяко друго число — отиди на [632](#).

626

№11 (№15) опитва финт, но левият бек на противника бързо го разгадава и с шпагат изчиства топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**627**

Виж кое от изброените кодови числа имаш записано:

- 77 — отиди на 633.
- 88 — отиди на 630.
- 99 — отиди на 632.

**628**

№11 (№15) стреля без забавяне!

*Запомни, че №11 (№15) нанася удара и отиди на 700.*

**629**

Либерото се хвърля на отчаян шпагат и успява да избие топката от краката на нападателя.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**630**

Посочи **едно число**. Ако е от 2 до 6, отиди на 633. В противен случай отиди на 632.

**631**

Левият бек на противниковия отбор се хвърля в краката на нападателя и го спъва. Съдията веднага отсъжда прям свободен удар — фал!

*Отиди на 656.*

632

Либерото на противниковия отбор се хвърля в краката на нападателя и го спъва. Съдията веднага отсъжда прям свободен удар — фал!

*Отиди на 656.*

633

Либерото на противниковия отбор опитва отчаян шпагат, но нападателят пуска топката край него, прескача го и се озовава лице в лице с вратаря!

*Запомни, че №11 (№15) е останал сам срещу вратаря и отиди на 678.*

634

Топката попада в №16, който я поема с гръб към вратата. Той е само на два метра от наказателното поле, но между него и вратата е застанал стоперът на противника.

*Какво да направи нападателят?*

- *пас към №5 — отиди на 456.*
- *пас към №10 — отиди на 556.*
- *пас към №5 за далечен шут — отиди на 635.*
- *пас към №10 за далечен шут — отиди на 637.*
- *пас към №9 — отиди на 639.*
- *опит да побие сам към вратата — отиди на 642.*
- *бръз удар — отиди на 655.*

## 635

Виж класата на двамата играчи — №8 и №16. За всеки магъосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №16 има качеството „пас“, прибави 2 точки. Ако №8 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

- повече от 7 — отиди на **646**.
- 6 или 7 — отиди на **636**.
- по-малко от 6 — отиди на **649**.

## 636

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **646**. Ако е нечетно, отиди на **649**.

## 637

Виж класата на двамата играчи — №10 и №16. За всеки магъосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №16 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Ако №10 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

- повече от 7 — отиди на **648**.

- 6 или 7 — отиди на **638**.
- по-малко от 6 — отиди на **645**.

**638**

Посочи **едно число**. Ако е четно, отиди на **645**. Ако е нечетно, отиди на **648**.

**639**

Виж класата на двамата играчи — №9 и №16. За всеки магьосник печелиш по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №16 има качеството „пас“, прибави 2 точки.

Ако №9 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 точки.
- от 6 до 8 — прибави 1 точка.
- от 9 до 12 — прибави 2 точки.

Колко точки общо успя да събереш от шанса и данните за двамата футболисти?

- повече от 8 — отиди на **640**.
- по-малко или равно на 8 — отиди на **647**.

**640**

Виж кое кодово число си записал:

- 77 — отиди на **653**.
- 88 — отиди на **641**.
- 99 — отиди на **651**.

**641**

Посочи **едно число**. Ако е по-голямо от 7, отиди на **653**. В противен случай отиди на **651**.

## 642

Ако №16 е магьосник, запиши си 3 точки. Ако е звезда, запиши си 2 точки.

Ако №16 има качество „финт“, прибави 2 точки.

Посочи **едно число**:

- от 2 до 5 — прибави 0 т.
- от 6 до 8 — прибави 1 т.
- от 9 до 12 — прибави 2 т.

Колко точки общо си събрали?

— повече от 5 — отиди на **643**.

— по-малко или равно на 5 — отиди на **654**.

## 643

Виж кое кодово число си записал:

- 77 — отиди на **652**.
- 88 — отиди на **644**.
- 99 — отиди на **650**.

## 644

Посочи **едно число**. Ако е по-голямо от 7, отиди на **652**. В противен случай отиди на **650**.

## 645

№ 16 опитва да върне топката назад към полузащитника, но опорният халф изпреварва №10 и пръв стига до топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**646**

№16 връща топката назад към №8 и полузащитникът опитва да изненада вратаря с далечен удар.

*Запомни, че №8 бие шута и отиди на **700**.*

**647**

№16 опитва трудна комбинация с №9, но защитата на противника предотвратява опасността.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**648**

№16 връща топката назад към №10 и полузащитникът опитва да изненада вратаря с далечен удар.

*Запомни, че №10 бие шута и отиди на **700**.*

**649**

№16 опитва да върне топката назад към полузащитника, но опорният халф изпреварва №8 и пръв стига до топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**650**

С рязък финт № 16 се освобождава от пазача си и опитва да навлезе в наказателното поле. В този момент либерото се хвърля в краката му и грубо го фаулира.

*Отиди на [656](#).*

**651**

№16 пуска топката зад гърба на защитниците и №9 се устремява към нея. Изглежда сякаш ще успее да я настигне и да се озове сам срещу вратаря, но на границата на наказателното поле е спънат. Съдията отсъжда прям свободен удар — фал!

*Отиди на [656](#).*

**652**

С рязък финт № 16 се освобождава от своя пазач и навлиза в наказателното поле. Либерото не успява да го покрие и нападателят остава сам срещу вратаря.

*Запомни, че № 16 е в изгодна позиция и отиди на [678](#).*

**653**

№16 пуска топката зад гърба на защитниците и №9 се устремява към нея. Либерото се опитва да го спре, но твърде късно, защото нападателят вече е в наказателното поле и всяко нарушение ще доведе до червен картон и дузпа.

№16 се озовава сам срещу вратаря!

*Запомни, че №16 е в голова позиция и отиди на [678](#).*

**654**

№ 16 опитва да финтира пазача си, но либерото се намесва в борбата и отнема топката.

*Атаката свърши! Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

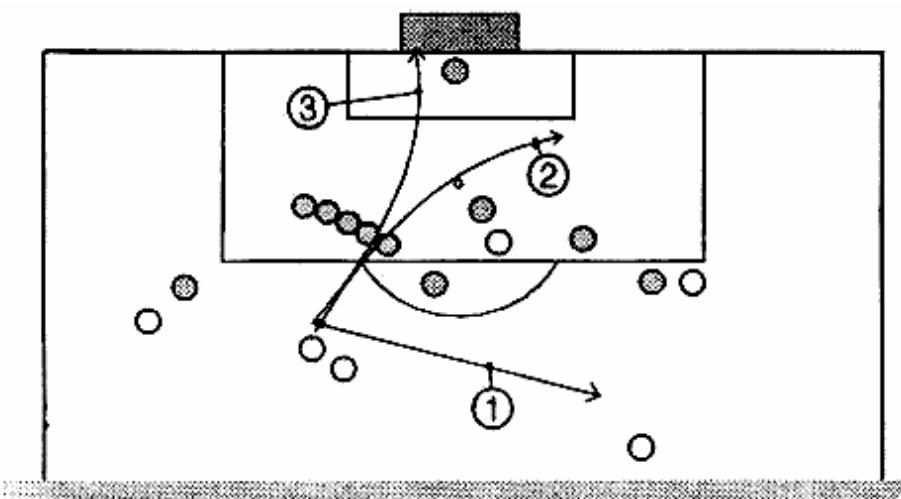
**655**

№16 се извръща с лице към вратата, напредва няколко метра и стреля от малко неудобна позиция.

*Запомни, че №16 нанася удара и отиди на **713**.*

**656**

„Яфисо“ получава правото да изпълни фал в опасна близост до вратата на съперника. При добро изпълнение на прекия свободен удар отборът има голям шанс да отбележи гол! Разгледай приложената схема и избери един от трите предложени варианта:



— вариант 1 — пас надясно и оттам шут към вратата — отиди на **665**.

— вариант 2 — центриране с надеждата намиращият се в ъгъла на наказателното поле футболист да изпревари защитника и да засече топката с глава — отиди на **661**.

— вариант 3 — прям обстрел на вратата — отиди на **669**.

**657**

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на **663**. Ако е нечетно, отиди на **668**.

**658**

Посочи [едно число](#):

- 4 или 5 — отиди на **666**.
- 9 или 10 — отиди на **672**.
- всяко друго число — отиди на **676**.

**659**

За миг решаваш, че топката ще влети в мрежата, но вратарят е като котка и с последни усилия успява да спаси отбора си. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**660**



Посочи **едно** число:

- 5, 6, 7 или 8 — отиди на **667**.
- 3, 9, 10, 11 или 12 — отиди на **670**.
- 2 или 4 — отиди на **671**.

**661**

Веднага след съдийския сигнал ударът е изпълнен, но хитрият пас не успява, защото вратарят на противника излиза от рамката на вратата и улавя топката без проблеми.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**662**

Посочи **едно число**:

- 4, 5 или 6 — отиди на **666**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **672**.
- всяко друго число — отиди на **676**.

**663**

Основната тънкост при изпълнение на фалове е да се издебне вратарят. Ако ударът бъде отправен в момент, когато вратарят се придвижва в обратната посока, не е нужно да се влага сила, а само да се насочи топката в мрежата.

„Яфисо“ има двама изявени изпълнители на фалове. Те правят заучено изпълнение, топката полита към далечния за вратаря ъгъл и влетява в мрежата пред слизания му поглед — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на **365**.*

**664**

Посочи **едно число**:

- 5, 6 или 7 — отиди на **667**.
- 8, 9, 10, 11 или 12 — отиди на **670**.
- 2, 3 или 4 — отиди на **671**.

**665**

Имаш ли сред единадесетте футболисти на терена поне един, който да притежава качеството „шут“?

— *не* — отиди на **658**.

— да — отиди на [662](#).

## 666

Следва бързо изпълнение, топката полита към левия ъгъл и вратарят се хвърля към нея с отчаян плонж.

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качество „плонж“, отиди на [659](#). В противен случай отиди на [673](#).*

## 667

Топката профучава на сантиметри в аут. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележжи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

## 668

Основната тънкост при изпълнение на фалове е да се издебне вратаря. Ако ударът бъде отправен в момент, когато вратарят се придвижва в обратната посока, не е нужно да се влага сила, а само да се насочи топката в мрежата.

„Яфисо“ има двама изявени изпълнители на фалове. Те правят заучено изпълнение, топката полита към далечния за вратаря ъгъл и... пропуска целта за сантиметри. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележжи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

## 669

Колко от твоите футболисти имат качество „фал“?

— двама — отиди на [657](#).

— един — отиди на [664](#).

— нито един — отиди на [660](#).

## 670

Топката полита към далечния за вратаря ъгъл и само невероятен плонж може да предотврати гола.

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качество „плонж“, отиди на 674. В противен случай отиди на 671.*

## 671

Топката влетява неспасямо в мрежата, изпреварвайки отчаяния плонж на вратаря — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на 365.*

## 672

Следва бързо изпълнение и топката полита към десния ъгъл на вратата. Шутът е много силен и само добър рефлекс би могъл да спаси противника.

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качество „рефлекс“, отиди на 677. В противен случай отиди на 675.*

## 673

За миг изглежда, че вратарят ще достигне топката, но тя е по-бърза и влетява в мрежата — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на 365.*

## 674

С последни усилия вратарят достига тази коварна топка с пръстите на дясната си ръка и я избива в корнер, след който не се

случва нищо опасно.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**675**

Топката профучава на сантиметри от ръката на вратаря и влятива в мрежата — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на 365.*

**676**

Следва бързо изпълнение, но играчът вдясно не успява да улучи добре топката и я изпраща високо над вратата.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**677**

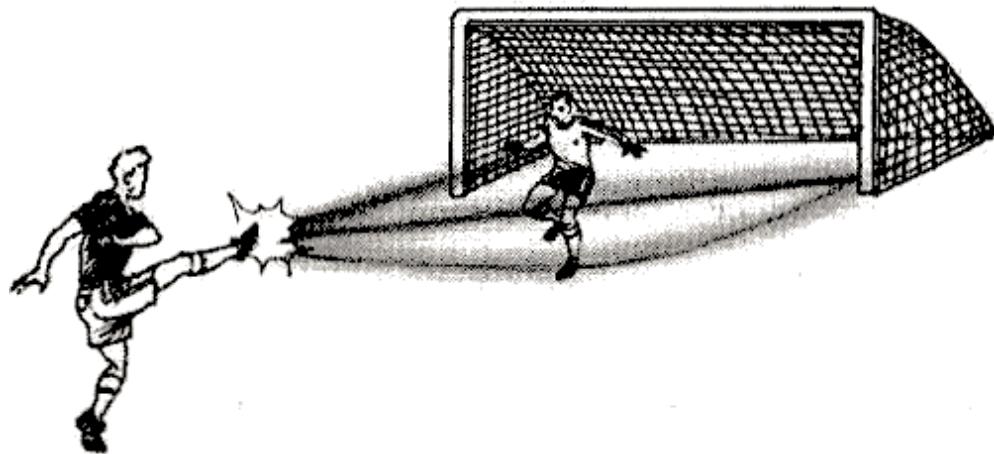
Вратарят на съперника проявява светковичен рефлекс и избива топката. Тя попада в либерото, който със силен удар я изпраща далеч извън наказателното поле и ликвидира опасността.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**678**

Футболист на „Яфисо“ (ти трябва да помниш кой точно!) излиза в положение, което запалянковците наричат стопроцентово, и опитва изстрел.

Разгледай картинаката и избери един от предложените варианти:



— вариант 1 — отправяш топката със силен шут в близкия на вратаря ъгъл — отиди на **695**.

— вариант 2 — отправяш топката със силен шут в далечния на вратаря ъгъл — отиди на **681**.

— вариант 3 — отправяш топката с лек, но насочен удар към далечния за вратаря ъгъл — отиди на **687**.

**679**

Посочи **едно число**:

— 2, 3 или 4 — отиди на **686**.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **691**.

— 7, 10, 11 или 12 — отиди на **688**.

**680**

Посочи **едно число**:

— 2, 3 или 4 — отиди на **689**.

— 5, 6, 8 или 9 — отиди на **683**.

— 7, 10, 11 или 12 — отиди на **692**.

**681**

*Ако твоят футболист има качество „шут“, отиди на **685**. В противен случай отиди на **680**.*

**682**

Топката описва лека дъга и се насочва към далечния ъгъл, но вратарят я застига с красив плонж и я отклонява в корнер, след който не се случва нищо интересно.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**683**

Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „рефлекс“, отиди на **690**. В противен случай отиди на **689**.

**684**

Посочи **едно число**:

- 4, 5 или 6 — отиди на **686**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **688**.
- всяко друго число — отиди на **691**.

**685**

Посочи **едно число**:

- 4, 5 или 6 — отиди на **689**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **683**.
- всяко друго число — отиди на **692**.

**686**

Майсторски насочената топка описва лека дъга, удря се в гредата и влиза в мрежата — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на **365**.*

**687**

Ако твоят футболист има качеството „пас“, отиди на **684**. В противен случай отиди на **679**.

**688**

Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „планж“, отиди на **682**. В противен случай отиди на **686**.

**689**

Вратарят се опитва да избие топката, но тя профучава покрай ръката му и влетява в мрежата — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на **365**.*

**690**

Вратарят се хвърля по посока на удара и с невероятен рефлекс успява да избие топката. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**691**

Топката описва лека дъга, удря се в страничната греда и излиза в аут. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

**692**

Топката профучава на сантиметри покрай страничната греда.  
Жалко!

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*



## 693

Посочи [едно число](#):

- 3, 4 или 5 — отиди на [694](#).
- 10 или 12 — отиди на [698](#).
- всяко друго число — отиди на [696](#).

## 694

Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качество „рефлекс“, отиди на [699](#). В противен случай отиди на [698](#).

## 695

Ако твоят футболист има качеството „шут“, отиди на [697](#). В противен случай отиди на [693](#).

## 696

Шутът е страхoten, но неточен и улучва право гърдите на вратаря. Либерото избива отскочилата топка далеч от наказателното поле.

Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).

## 697

Посочи [едно число](#):

- 4, 5, 6 или 7 — отиди на [696](#).
- 3, 8 или 9 — отиди на [694](#).
- всяко друго число — отиди на [698](#).

## 698

Топката профучава само на сантиметри от дясната ръка на вратаря, но ударът е толкова силен, че той не успява да реагира и тя влетява в мрежата зад гърба му — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на [365](#).*

## 699

Вратарят проявява страхотен рефлекс и успява да избие силния шут в ъглов удар, след който не се случва нищо интересно.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

## 700

Футболист на „Яфисо“ (ти трябва да знаеш кой точно!) опитва далечен изстрел.

*Виж данните му. Ако има качеството „шут“, отиди на [707](#). В противен случай отиди на [704](#).*

## 701

Посочи [едно число](#).

Ако е 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 10, отиди на [703](#).

Ако е 8, 9, 11 или 12, отиди на [706](#).

## 702

С последни усилия вратарят успява да отклони топката в корнер, след който не се случва нищо интересно.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

## 703

Нападателят на „Яфисо“ е точно там, където трябва да бъде и с лекота отправя топката в мрежата — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на **365**.*

## 704

Посочи **едно число**:

- 4 — отиди на **712**.
- 3 — отиди на **709**.
- 11 — отиди на **710**.
- всяко друго число — отиди на **711**.

## 705

Вратарят успява да подложи ръката си пред топката, но тя се отбива от нея и тупва в малкото наказателно поле.

*Ако №9 има качеството „пласиране“, отиди на **703**. В противен случай отиди на **701**.*

## 706

Нападателят на „Яфисо“ закъснява с десети от секундата. Либерото го изпреварва и изчиства топката далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

## 707

Посочи **едно число**:

- 2 или 4 — отиди на **712**.
- 3 или 11 — отиди на **709**.
- 10 или 12 — отиди на **710**.
- всяко друго число — отиди на **711**.

## 708

С бързо движение на ръката вратарят избива топката. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

## 709

Топката полита към далечния за вратаря ъгъл. Само тигров плонж би могъл да предотврати гола.

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „плонж“, отиди на **702**. В противен случай отиди на **712**.*

## 710

Топката полита към близкия за вратаря ъгъл. Траекторията ѝ минава само на сантиметри от ръката му, но ударът е силен и се изисква невероятен рефлекс за отразяването му.

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „рефлекс“, отиди на **708**. В противен случай отиди на **705**.*

## 711

Топката профучава на метри встрани от вратата.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на **365**.*

## 712

Въпреки усилията на вратаря, топката влетява в мрежата зад гърба му — ГОЛ!

Отбележи промяната на резултата и отиди на [365](#).

## 713

Футболист на „Яфисо“ (ти трябва да знаеш кой точно!) опитва изстрел от неудобна позиция.

*Виж данните му. Ако има качеството „шум“, отиди на [715](#). В противен случай отиди на [714](#).*

## 714

Посочи [едно число](#):

- 2 — отиди на [719](#).
- 4 — отиди на [716](#).
- 10 — отиди на [717](#).
- всяко друго число — отиди на [722](#).

## 715

Посочи [едно число](#):

- 3 — отиди на [719](#).
- 5 — отиди на [716](#).
- 9 — отиди на [717](#).
- всяко друго число — отиди на [722](#).

## 716

Топката полита към далечния за вратаря ъгъл. Само тигров плонж би могъл да предотврати гола.

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „плонж“, отиди на 720. В противен случай отиди на 721.*

717

Топката полита към близкия за вратаря ъгъл. Траекторията ѝ минава само на сантиметри от ръката му, но той е направил крачка в другата посока и сега само рефлексът може да го спаси от сигурен гол.

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „рефлекс“, отиди на 724. В противен случай отиди на 721.*

718

Посочи [едно число](#). Ако е четно, отиди на 723. Ако е нечетно, отиди на 725.

719

Изстрелът е коварен и нищо не успява да спаси противника — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на 365.*

720

С невероятен плонж вратарят успява да улови топката във въздуха.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

721

Вратарят успява да спре насочената към мрежата му топка, но намесата не е убедителна и отбитата топка тупва в малкото наказателно поле.

*Ако №9 има качеството „пласиране“ отиди на 723. В противен случай отиди на 718.*

722

Неудобната позиция и близостта на защитника казват своята дума. Топката минава на сантиметри от гредата и излиза в аут.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

723

Нападателят пръв се озовава до отбитата топка и с лекота я насочва в мрежата — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на 365.*

724

С отличен рефлекс вратарят успява да спре топката. Тя тупва пред него и той се хвърля върху нея.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

725

Нападателят на „Яфисо“ се засуетява и либерото го изпреварва, за да изчисти топката далеч от наказателното поле.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

## 726

Футболист на „Яфисо“ (ти трябва да знаеш кой точно!) опитва изстрел с глава.

Разгледай картинаката и избери един от предложените два варианта:



— вариант 1 — изстрел в близкия на вратаря ъгъл — отиди на [728](#).

— вариант 2 — изстрел в далечния на вратаря ъгъл — отиди на [727](#).

## 727

Ако футболистът има качеството „глава“, отиди на [729](#). В противен случай отиди на [730](#).

## 728

Ако футболистът има качеството „глава“, отиди на [731](#). В противен случай отиди на [732](#).

## 729

Посочи **едно** число:

- 4, 5 или 6 — отиди на **733**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **735**.
- всяко друго число — отиди на **740**.

**730**

Посочи **едно** число:

- 4, 5 или 6 — отиди на **733**.
- 10, 11 или 12 — отиди на **735**.
- всяко друго число — отиди на **740**.

**731**

Посочи **едно** число:

- 4, 5 или 6 — отиди на **734**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **739**.
- всяко друго число — отиди на **737**.

**732**

Посочи **едно** число:

- 4, 5 или 6 — отиди на **734**.
- 10, 11 или 12 — отиди на **738**.
- всяко друго число — отиди на **737**.

**733**

Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „планж“, отиди на **736**. В противен случай отиди на **735**.

**734**

*Виж какво си записал за противниковия вратар. Ако има качеството „рефлекс“, отиди на 739. В противен случай отиди на 738.*

**735**

Топката описва красива парабола, прехвърля вратаря на противника и спира в мрежата зад гърба му — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на 365.*

**736**

Вратарят отгатва намеренията на нападателя, прави крачка назад и с красив плонж избива топката в ъглов удар, след който не се случва нищо интересно.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**737**

Топката минава на педя встрани от страничната греда и излиза в аут. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*



738

Топката минава на педя встрани от ръката на вратаря и спира в  
мрежата зад гърба му — ГОЛ!

*Отбележи промяната на резултата и отиди на **365.***

739

252

Топката минава на педя от ръката на вратаря, но той успява да я отбие в ъглов удар с фантастичен рефлекс. При изпълнението на корнера футболистите на „Яфисо“ не успяват да създадат опасно положение.

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**740**

Топката описва красива парабола, прехвърля вратаря на противника, удря се в горната греда и излиза в аут. Жалко!

*Атаката свърши. Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

**741**

Коя тактическа схема си изbral за този мач?

- TC 1 — отиди на 742.
- TC 2 — отиди на 743.
- TC 3 — отиди на 744.
- TC 4 — отиди на 745.
- TC 5 — отиди на 746.
- TC 6 — отиди на 747.
- TC 7 — отиди на 748.
- TC 8 — отиди на 749.
- TC 9 — отиди на 750.
- TC 10 — отиди на 751.
- TC 11 — отиди на 752.
- TC 12 — отиди на 753.

**742**

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква

защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 4, 5 или 6 — отиди на **757**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **760**.
- всяко друго число — отиди на **761**.

**743**

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число.* Ако е четно, отиди на **760**. Ако е нечетно, отиди на **761**.

**744**

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число*

- 4, 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8, 9 или 10 — отиди на **758**.
- всяко друго число — отиди на **760**.

**745**

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8 или 9 — отиди на **759**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **760**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **761**.

254

## 746

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8 или 9 — отиди на **758**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **759**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **761**.

## 747

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8 или 9 — отиди на **758**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **759**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **760**.

## 748

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8 или 9 — отиди на **757**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **758**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **760**.

## 749

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8 или 9 — отиди на **758**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **759**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **761**.

## 750

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число.* Ако е четно, отиди на **755**. Ако е нечетно, отиди на **758**.

## 751

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 5 или 6 — отиди на **755**.
- 8 или 9 — отиди на **756**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **758**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **760**.

## 752

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

*Посочи едно число:*

- 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8 или 9 — отиди на **755**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **758**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **760**.

## 753

При всяка атака на противника „Яфисо“ се защитава с петима души, но те не са винаги едни и същи. Шансът ще определи в каква защитна формация ще попаднеш този път!

Посочи **едно число**:

- 5 или 6 — отиди на **754**.
- 8 или 9 — отиди на **755**.
- 2, 4 или 7 — отиди на **756**.
- 3, 10, 11 или 12 — отиди на **758**.

## 754

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №5 и №6.

За всеки магьосник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №5 има качеството „шпагат“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал.

- 70 — не прибавяш точки.
- 80 — прибави 3 точки.
- 90 — прибави 5 точки.

Посочи **едно число**:

- 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.
- 5 или 6 — прибави 1 точка.
- 7 — прибави 2 точки.
- 8 или 9 — прибави 3 точки.

— 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

*Събери всички получени точки и по техния сбор определи на кой епизод да отидеш:*

— по-малко от 15 точки — отиди на [762](#).

— между 15 и 18 точки — отиди на [763](#).

— между 19 и 22 точки — отиди на [764](#).

— повече от 22 точки — отиди на [765](#).

## 755

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №5 и №12.

За всеки магъсник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №5 има качеството „шпагат“, прибави 2 точки.

Ако №12 има качеството „шпагат“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

— 70 — не прибавяш точки.

— 80 — прибави 3 точки.

— 90 — прибави 5 точки.

Посочи [едно число](#):

— 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.

— 5 или 6 — прибави 1 точка.

— 7 — прибави 2 точки.

— 8 или 9 — прибави 3 точки.

— 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

*Събери всички получени точки и по техния сбор определи на кой епизод да отидеш:*

— по-малко от 15 точки — отиди на [762](#).

— между 15 и 18 точки — отиди на [763](#).

— между 19 и 22 точки — отиди на [764](#).

— повече от 22 точки — отиди на [765](#).

## 756

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №6 и №12.

За всеки магъсник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №12 има качеството „шпагат“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

— 70 — не прибавяш точки.

— 80 — прибави 3 точки.

— 90 — прибави 5 точки.

Посочи **едно число**:

— 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.

— 5 или 6 — прибави 1 точка.

— 7 — прибави 2 точки.

— 8 или 9 — прибави 3 точки.

— 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

*Събери всички получени точки и по техния сбор определи на кой епизод да отидеш:*

— по-малко от 15 точки — отиди на **762**.

— между 15 и 18 точки — отиди на **763**.

— между 19 и 22 точки — отиди на **764**.

— повече от 22 точки — отиди на **765**.

## 757

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №6 и №13.

За всеки магъсник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

— 70 — не прибавяш точки.

— 80 — прибави 3 точки.

— 90 — прибави 5 точки.

Посочи **едно число**:

— 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.

— 5 или 6 — прибави 1 точка.

— 7 — прибави 2 точки.

— 8 или 9 — прибави 3 точки.

— 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

*Събери всички получени точки и по тяхния сбор определи на кой епизод да отидеш:*

— по-малко от 15 точки — отиди на **762**.

— между 15 и 18 точки — отиди на **763**.

— между 19 и 22 точки — отиди на **764**.

— повече от 22 точки — отиди на **765**.

## 758

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №5 и №8.

За всеки магьосник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №5 има качеството „шпагат“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

— 70 — не прибавяш точки.

— 80 — прибави 3 точки.

— 90 — прибави 5 точки.

Посочи **едно число**:

— 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.

— 5 или 6 — прибави 1 точка.

— 7 — прибави 2 точки.

- 8 или 9 — прибави 3 точки.
- 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

*Събери всички получени точки и по техния сбор определи на кой епизод да отидеш:*

- по-малко от 15 точки — отиди на [762](#).
- между 15 и 18 точки — отиди на [763](#).
- между 19 и 22 точки — отиди на [764](#).
- повече от 22 точки — отиди на [765](#).

## 759

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №5 и №10.

За всеки магьосник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

- Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.
- Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.
- Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.
- Ако №5 има качеството „шпагат“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

- 70 — не прибавяш точки.
- 80 — прибави 3 точки.
- 90 — прибави 5 точки.

Посочи [едно число](#):

- 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.
- 5 или 6 — прибави 1 точка.
- 7 — прибави 2 точки.
- 8 или 9 — прибави 3 точки.
- 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

*Събери всички получени точки и по техния сбор определи на кой епизод да отидеш:*

- по-малко от 15 точки — отиди на [762](#).
- между 15 и 18 точки — отиди на [763](#).
- между 19 и 22 точки — отиди на [764](#).
- повече от 22 точки — отиди на [765](#).

## 760

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №6 и №8.

За всеки магъсник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

— 70 — не прибавяш точки.

— 80 — прибави 3 точки.

— 90 — прибави 5 точки.

Посочи **едно число**:

— 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.

— 5 или 6 — прибави 1 точка.

— 7 — прибави 2 точки.

— 8 или 9 — прибави 3 точки.

— 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

Събери всички получени точки и по тяхния сбор определи на кой епизод да отидеш:

— по-малко от 15 точки — отиди на **762**.

— между 15 и 18 точки — отиди на **763**.

— между 19 и 22 точки — отиди на **764**.

— повече от 22 точки — отиди на **765**.

## 761

В този случай трябва да гледаш данните на следните петима футболисти: №2, №3, №4, №6 и №10.

За всеки магъсник си запиши по 3 точки, а за всяка звезда — по 2 точки.

Ако №2 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Ако №3 има качеството „пласиране“, прибави 2 точки.

Ако №4 има качеството „бързина“, прибави 2 точки.

Виж кое от изброените кодови числа си записал:

- 70 — не прибавяш точки.
- 80 — прибави 3 точки.
- 90 — прибави 5 точки.

Посочи **едно число**:

- 2, 3 или 4 — не прибавяш точки.
- 5 или 6 — прибави 1 точка.
- 7 — прибави 2 точки.
- 8 или 9 — прибави 3 точки.
- 10, 11 или 12 — прибави 4 точки.

*Събери всички получени точки и по техния сбор определи на кой епизод да отидеш:*

- по-малко от 15 точки — отиди на **762**.
- между 15 и 18 точки — отиди на **763**.
- между 19 и 22 точки — отиди на **764**.
- повече от 22 точки — отиди на **765**.

## 762

Противниковите нападатели бързо напипват слабите места в защитата на „Яфисо“ — те не са никак малко! — и създават голова ситуация.

Посочи **едно число**:

- 6, 7 или 8 — отиди на **766**.
- 5 — отиди на **767**.
- 9 — отиди на **768**.
- 2 или 4 — отиди на **769**.
- 10 или 12 — отиди на **770**.
- 3 или 11 — отиди на **771**.

## 763

Противниковите нападатели напипват слабите места в защитата на „Яфисо“ — те не са малко! — и създават голова ситуация.

Посочи **едно число**:

- 7 — отиди на [766](#).
- 4 или 5 — отиди на [767](#).
- 9 или 10 — отиди на [768](#).
- 2 или 6 — отиди на [769](#).
- 8 или 12 — отиди на [770](#).
- 3 или 11 — отиди на [771](#).

## 764

Противниковите нападатели трудно намират пролуки в защитата на „Яфисо“, но въпреки това атаките им не са безопасни.

Посочи [едно число](#):

- 5 — отиди на [766](#).
- 9 — отиди на [767](#).
- 2 или 4 — отиди на [768](#).
- 6 — отиди на [769](#).
- 8 — отиди на [770](#).
- 3, 7, 10, 11 или 12 — отиди на [771](#).

## 765

Противниковите нападатели са почти безпомощни срещу желязната в този мач защита на „Яфисо“. Само невероятен късмет би могъл да им помогне да отбележат гол.

Посочи [едно число](#):

- 3 — отиди на [766](#).
- 2 или 12 — отиди на [767](#).
- 11 — отиди на [768](#).
- 5 — отиди на [769](#).
- 9 — отиди на [770](#).
- 4, 6, 7, 8 или 10 — отиди на [771](#).

## 766

Няколко последователни грешки в защита дават възможност на противника да сътвори красива комбинация и да вкара ГОЛ!

*Отбележи, че резултатът е променен и отиди на **365**.*



767

266

Противников нападател опитва удар от линията на наказателното поле и вратарят на „Яфисо“ с отчаян плонж се хвърля към топката.

*Ако вратарят ти е магьосник с качество „плонж“, отиди на 773. В противен случай отиди на 772.*

**768**

Противников нападател намира пролука в защитата на „Яфисо“, напредва сам в наказателното поле и бие във вратата от десетина метра.

*Ако вратарят ти е магьосник с качество „рефлекс“, отиди на 773. В противен случай отиди на 772.*

**769**

Противников нападател опитва далечен удар и вратарят на „Яфисо“ с отчаян плонж се хвърля към топката.

*Ако вратарят ти е магьосник или е само звезда, но с качество „плонж“, отиди на 773. Във всеки друг случай отиди на 772.*

**770**

Противников нападател намира пролука в защитата на „Яфисо“, приближава наказателното поле и бие страхoten удар от границата на дъгата.

*Ако вратарят ти е магьосник или е само звезда, но с качество „рефлекс“, отиди на 773. Във всеки друг случай отиди на 772.*

**771**

Топката попада в централния нападател на противника и той опитва изненадващ удар. За миг изтръпваш, но успокоението идва бързо — топката минава високо над горната греда.

*Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на 365.*

772

Вратарят докосва топката с върховете на пръстите си, но силите му не стигат за нещо повече и коженото кълбо влятава в мрежата на „Яфисо“ — ГОЛ!

*Отбележи, че резултатът е променен и отиди на [365](#).*

773

Великолепна проява на вратаря на „Яфисо“ и топката се озовава в ръцете му! Опасността премина, поне за тази противникова атака.

*Отбележи, че резултатът е непроменен и отиди на [365](#).*

268

# ДНЕВНИК

## Състояние на клуба

Показатели	Оценки
Хулигани	...
Клубове на привържениците	.... ....
Сувенирна индустрия	.... ....
Капацитет на стадиона	.... ....
Удобства на стадиона	.... ....
Цена на входните билети	...
Атмосфера на стадиона	...
Брой на добрите играчи	...
Публика	.... ....
Пари	.....
Приходи	.....
Трансфери суми	.....

## Данни за отбора

№	Пост	Клас	Качество
1	Вратар	...	...
2	Ляв бек	...	...
3	Либеро	...	...
4	Десен бек	...	...
5	Стопер	...	...
6	Опорен халф	...	...
7	Ляво крило	...	...
8	Плеймейкър	...	...

9	Център	...	...
10	Плеймейкър	...	...
11	Дясното крило	...	...
12	Стопер	...	...
13	Опорен халф	...	...
14	Ляв халф	...	...
15	Десен халф	...	...
16	Център	...	...

**Тактически схеми, които  
отборът може да изпълнява**

...	...	...	...	...	...	...
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

**Бизнесотношения  
на клуба**

Спонсор	...
Екипировка	...
Телевизия	...
Услуги	...

**Авторите**

**т**

.....
-------

**Кодови  
думи**

...	...	...
...	...	...
...	...	...
...	...	...

**Борбата за купата**

Четвъртфинал	...
Полуфинал	...
Финал	...

**Надпревара за титлата**

	„Яфисо“	„Лондон“	„Милано“	„Мюнхен“
Мач 1	...	...	...	...
Мач 2	...	...	...	...
Мач 3	...	...	...	...
Мач 4	...	...	...	...
Мач 5	...	...	...	...
Мач 6	...	...	...	...
Мач 7	...	...	...	...
Мач 8	...	...	...	...
Мач 9	...	...	...	...
—	—	—	—	—
Точки	...	...	...	...
Вкарани голове	...	...	...	...
Получени голове	...	...	...	...
Голова разлика	...	...	...	...
—	—	—	—	—
Място в класирането	...	...	...	...

ТАБЛИЦИ, КОИТО СЕ ПОПЪЛВАТ САМО КОГАТО „ЯФИСО“ ИГРАЕ МАЧ ЗА ШАМПИОННАТА

Стадий:	...
Място:	...

**Противник**

--	--

Вратар	...
Класа	...
Схема	...
Сила	...

### „Яфисо“

Схема	...
Сила	...

### Кодови числа

...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...

### Редовните 90 минути

Време	10 мин.	20 мин.	30 мин.	40 мин.	50 мин.	60 мин.	70 мин.	80 мин.	90 мин.
Резултат	...	...	...	...	...	...	...	...	...

ТАБЛИЦИ, КОИТО СЕ ПОПЪЛВАТ САМО КОГАТО „ЯФИСО“ ИГРАЕ МАЧ ЗА КУПАТА

Стадий:	...
Място:	...

### Противник

Вратар	...
Класа	...
Схема	...
Сила	...

### „Яфисо“


Схема	...
Сила	...

### Кодови числа

...	...	...	...	...	...
...	...	...	...	...	...

### Редовните 90 минути

Време	10 мин.	20 мин.	30 мин.	40 мин.	50 мин.	60 мин.	70 мин.	80 мин.	90 мин.
Резултат	...	...	...	...	...	...	...	...	...

### Продължение

Време	100 мин.	110 мин.	120 мин.
Резултат	...	...	...

### Дузпи

Дузпа	„Яфисо“	Противник	
Първа	...	магьосник	...
Втора	...	магьосник	...
Трета	...	...	...
Четвърта	...	...	...
Пета	...	...	...
—	—	—	—
Шеста	...	магьосник	...
Седма	...	магьосник	...
Осма	...	...	...
Девета	...	...	...
Десета	...	...	...

**Таблица на шанса**

7	5	10	7	8	4	11	6	9
4	9	6	11	5	10	7	8	12
8	2	5	9	7	8	3	7	6
6	3	7	8	4	6	9	5	10
5	9	10	6	9	10	8	2	7
6	8	4	8	11	7	5	4	9
11	9	7	5	6	4	6	7	8
7	3	6	10	8	7	8	3	5
8	4	2	7	6	5	10	9	6
5	7	8	3	9	11	8	7	4
12	6	10	6	4	7	3	5	9
11	9	7	5	12	8	6	10	7

# ЗАСЛУГИ

Имате удоволствието да четете тази книга благодарение на **Моята библиотека** и нейните всеотдайни помощници.



<http://chitanka.info>

Вие също можете да помогнете за обогатяването на *Моята библиотека*. Посетете **работното ателие**, за да научите повече.