

GRAND CLOCHARD

LA SFIDA PER IL CARRELLO D'ORO

REGOLAMENTO

Stimato lettore, come probabilmente saprai questo che hai tra le mani è un racconto-gioco. Durante la lettura sarai tu a guidare il personaggio principale nelle sue scelte ed a condurlo alla conquista del prestigioso carrello d'oro. Per fare questo ti basterà fotocopiare o ricopiare il *registro di gioco* e munirti di matita, gomma ed almeno un dado a sei facce (*1d* d'ora in poi*). La sfida per il carrello d'oro è una gara che si svolge ogni anno tra i barboni di tutto il mondo, il cui obbiettivo cambia di volta in volta. Quello di quest'anno è tanto semplice quanto apparentemente impossibile: compiere un giro del mondo con soli ottanta *centesimi*. Il primo a tornare al punto di partenza toccando tutte le tappe sarà il vincitore ed è inutile dire che soltanto un Grand Clochard può riuscire nell'impresa!

Giorni

Il testo ti avvertirà del passare dei giorni attraverso un'icona *giorni trascorsi* (Es: ). Quando avverrà, dovrai tener conto del numero indicato, barrando un equivalente numero di caselle nella sezione *giorni del registro di gioco*.

Centesimi

Durante questa avventura tutte le transazioni monetarie, indipendentemente dalla valuta, avverranno in *centesimi*. Inizialmente ne possiedi 80 (segnali nel *registro di gioco*) ma potresti anche arrivare a possederne di più, fino ad un massimo di 99. Qualunque cifra che porterebbe i tuoi *centesimi* a 100 o più, li porta invece a 99. In ogni caso, spendili con parsimonia se non vuoi rimanere a secco a due passi dall'arrivo.

Alimentazione

Da esperto clochard quale tu sei, puoi resistere alla fame in modo quasi inumano. Ciò nonostante ogni tanto devi pur mangiare qualcosa, o almeno bere un caffè. Dato che vivi sempre al limite, quando ti verrà indicato con un'icona *pasto* (Es: ), dovrai forzatamente consumare il numero indicato di *pasti* o cadrai in coma perdendo la competizione.

Tabella del Cestino

Nel corso della gara una delle tue attività più frequenti sarà rovistare nei bidoni e cestini della spazzatura alla ricerca di qualcosa di utile. Quando ti verrà indicato da un'icona *cestino* () dovrai consultare la *tabella del cestino*, che si trova al [paragrafo 2](#). Una volta seguite le istruzioni, potrai riprendere la lettura dal punto in cui l'hai interrotta.

Oggetti

Ti è consentito trasportare soltanto 5 *oggetti*, anche se questo limite può aumentare a 8 nel caso tu possieda una *sportina di plastica non ecologica*. Inizialmente possiedi 1 *vestito di stracci*, 1 *giaccone da neve* ed uno solo tra i seguenti *oggetti iniziali* (segnali nel *registro di gioco*):

Sfilatino alla mortadella rancida

Disgustoso ma abbondante, questo panino vale per 3 *pasti*, terminati i quali andrà cancellato dal *registro di gioco*.

Sportina di plastica non ecologica

Concede 3 spazi extra per trasportare *oggetti*, portando la capienza totale a 8.

Chitarra sgangherata

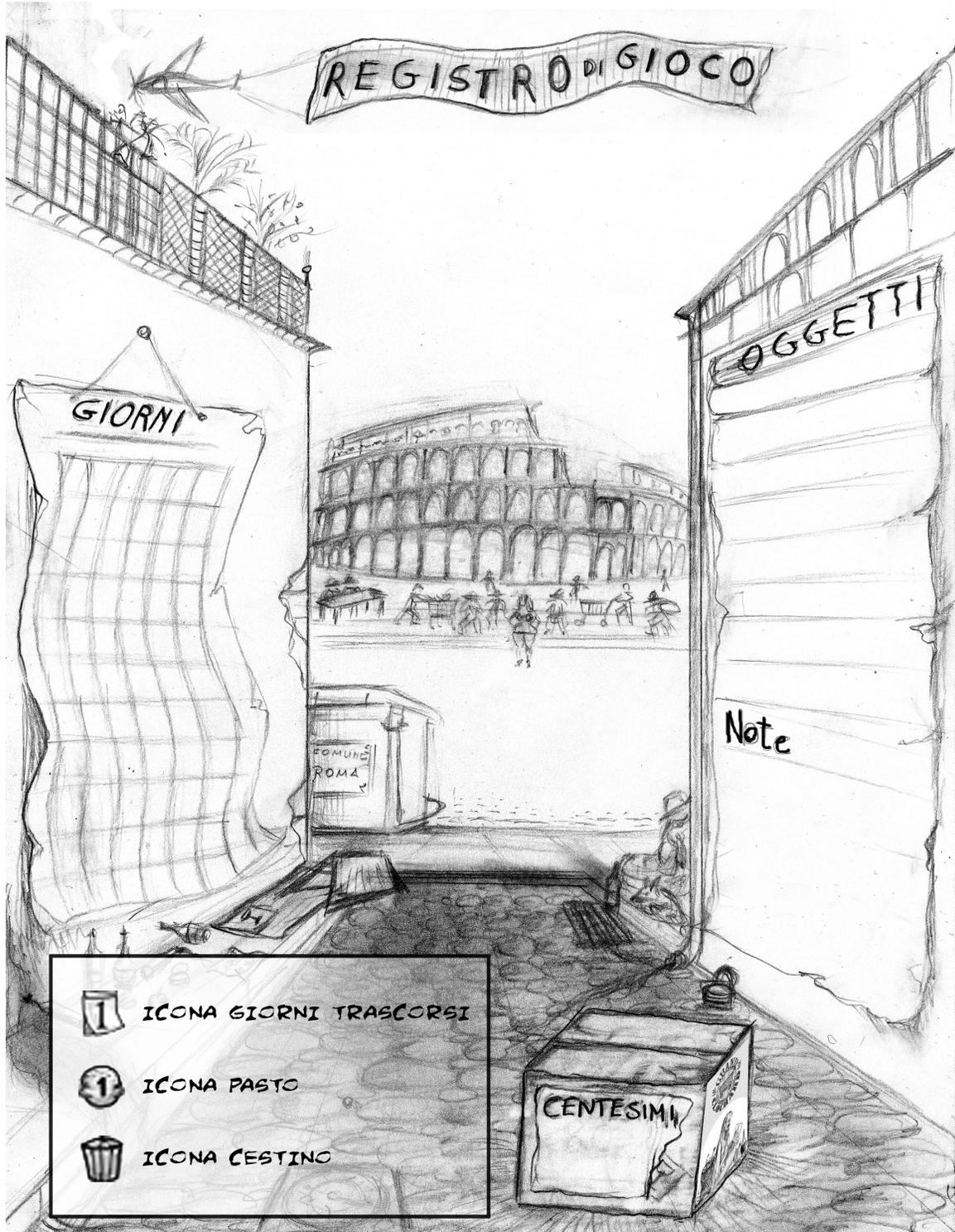
Un modo pratico di racimolare *centesimi* durante il viaggio. Sarà il testo ad indicarti quando potrai utilizzarla per batter cassa, aggiungendo *1d* *centesimi* al tuo gruzzolo.

Bibita energetica PurpleHorse

Questa squallida imitazione di una famosa bibita energetica può sostituire 1 *pasto*, oppure darti l'energia giusta per risparmiare tempo di viaggio. Se utilizzata in quest'ultimo modo, ti permetterà di ridurre di $\frac{1}{2}$ (arrotondando per eccesso) il valore di una singola icona *giorni trascorsi* (Es:  può diventare ) , tenendo conto che un'icona *giorni trascorsi* non può mai avere un valore inferiore a . Una volta utilizzata, la bibita va cancellata dal *registro di gioco*.

Nel corso dell'avventura, in qualunque momento, puoi volontariamente liberarti di un *oggetto*, tranne il *vestito di stracci*, per raccoglierne un altro. Tutti gli *oggetti* occupano uno spazio.

*A volte il testo chiederà di lanciare più di un dado, ad esempio 2d o 3d.



AVVERTIMENTO

Ogni riferimento a fatti o persone reali è puramente casuale e viceversa. Inoltre si avvertono gli eventuali lettori sprovveduti, che soltanto clochards altamente qualificati possono sopravvivere alle situazioni descritte in questo racconto-gioco. Si consiglia pertanto di non tentare di emulare le gesta ivi contenute senza l'ausilio di uno specialista di accertata competenza.

INTRODUZIONE

Roma. Sulla tangenziale est, dalle parti di Portonaccio, il traffico scorre incessante. Soltanto un occhio attento, trovandosi su un mezzo che percorre la tangenziale, potrebbe rendersi conto che c'è qualcosa di strano nell'aria. In effetti un considerevole numero di carrelli per la spesa, alcuni vuoti, altri colmi di ogni cianfrusaglia, sembrano essere stati abbandonati nei pressi di un sottopassaggio.

Se l'osservatore incuriosito volesse indagare, scoprirebbe che i carrelli appartengono in realtà ad un gruppo di senza tetto che si è dato appuntamento sotto al cavalcavia. Si tratta di donne e uomini provenienti da diversi paesi tra i quali spicca un anziano dalla pelle raggrinzita, attorno al quale molti di essi sembrano gravitare.

"Tra una settimana avrà inizio la sfida per il carrello d'oro!" - esclama il vecchio con un marcato accento francese - "Come ogni anno ci daremo battaglia per stabilire chi di noi meriterà il prestigioso premio ed il titolo di Grand Clochard!"

I convenuti lanciano in aria sciarpe e berretti accompagnando il gesto con rumorosi schiamazzi ma il decano li richiama al silenzio con un gesto conciso del braccio.

"Purtroppo Phileas Grogg parteciperà alla gara anche quest'anno e sapete bene cosa significhi questo..."

La sua voce echeggia nel sottopassaggio mentre le automobili sfrecciano sulla strada soprastante.

L'eccitazione dei presenti si trasforma in nervosismo e molti si lasciano scappare battute cariche di rancore. D'altronde, non si può certo biasimarli. Phileas Grogg è l'attuale campione in carica e conta dodici vittorie consecutive; se dovesse vincere anche quest'anno, diventerebbe il più premiato Grand Clochard di tutti i tempi.

Vai al [1](#).

1

L'aria pungente della notte penetra nelle tue narici mentre passeggi nervosamente nel piazzale attorno al Colosseo. Sono già le due e trentacinque, tra circa mezz'ora verranno rivelate le regole della gara, che cambiano di anno in anno e di tuo padre nemmeno l'ombra. Mentre cammini con incedere sempre più cadenzato, osservi il nutrito gruppo di senza tetto riunitisi attorno all'antico Anfiteatro Flavio. Riconosci tra essi Dora Mc Gregor la donna più taccagna del mondo, Mbutu detto "Il Santo" capo spirituale della potente setta politico-religiosa dei No-Roof, Pink il Punk famoso artista di strada, Nina Quadrifoglio conosciuta per la sua impareggiabile fortuna, Hugh "Cartavetro" Kruger ex-lottatore di wrestling dalla barba d'acciaio e molti altri rinomati clochard. Alcuni sono attrezzati di tutto punto, nel limite del possibile. Un anziano orientale sfoggia addirittura un comodissimo carrello per la spesa pieghevole che suscita l'invidia di molti. Trascorrono venti lunghissimi minuti quando una mano ti afferra la spalla all'improvviso: ti volti e vedi che un ragazzo pelle ed ossa ti sta porgendo un biglietto unto e spiegazzato. Prima di dileguarsi ti dice:

"Un tizio mi ha pagato per portarti questo, raccomandandosi di specificare che l'ha avuto da un galeotto di Regina Coeli."

Scopri con gran sorpresa che si tratta di un biglietto scritto da tuo padre, la cui calligrafia, o disgrafia se vogliamo, è davvero inconfondibile.

~

"Caro figliolo, sono in prigione. Niente di grave... un semplice arresto per possesso di droga, anche se sinceramente non so come ci sia finita nella tasca destra del mio giaccone! In ogni caso... a quanto pare io, il grande Phileas Grogg, non potrò partecipare alla sfida di quest'anno, di conseguenza questo onore toccherà a te. Mostra a tutti quei rincitrulliti che noi Grogg l'accattonaggio ce l'abbiamo nel sangue! Vinci il carrello d'oro! Firmato: Phileas Grogg."

~

Ripieghi il biglietto con una espressione sbigottita stampata in volto. La tua partecipazione alla gara non era prevista e ti trovavi qui soltanto per fornire supporto morale a tuo padre prima della partenza. D'un tratto una impietosa voce risuona nel piazzale:

"Attenzione concorrenti! Riunitevi al punto di partenza per la lettura del regolamento di quest'anno!"

Avanzi incerto verso il bancone improvvisato dai giudici di gara. Leggi con attenzione il regolamento poi ti avvicini al libro mastro dove i concorrenti ritardatari possono ancora apporre la loro firma per iscriversi alla gara. Con immenso stupore ti accorgi che il tuo nome è già presente, così come anche la tua firma. Sei quasi certo di non averlo fatto, ma non ci metteresti la mano sul fuoco, specialmente considerando la quantità di alcool che hai ingurgitato negli ultimi tempi...

I volti dei tuoi avversari sono stranamente rilassati. Ti fissano insistentemente, alcuni con sguardo superbo altri con fare schivo, come se sapessero qualcosa che tu non sai. Intanto un venditore ambulante spinge un carretto arrugginito al grido di: "Bibite scadute! Approfittatene!", mentre uno dei giudici parla ai concorrenti:

"La prima tappa è Trafalgar Square, Londra! Come di tradizione l'appuntamento con i giudici è sempre dalle quattro alle cinque del mattino di ogni giorno. Buon viaggio clochards e ricordate: le apparenze ingannano!"

L'annuncio sortisce l'effetto di una volpe in un pollaio; si crea scompiglio ed i partecipanti alla gara iniziano a disperdersi, lasciando il piazzale semi deserto. Soltanto in pochi rimangono fermi, intontiti dal freddo o da Dio solo sa cosa; tu sei uno di quelli. Respiri a pieni polmoni l'aria acida della città eterna e ti prepari a compiere le tue prime scelte.

Se desideri approfittare della straordinaria offerta del venditore ambulante, cancella 6 *centesimi* ed aggiungi 1 *bibita scaduta (pasto)* al *registro di gioco*.

Se vuoi camminare fino all'aeroporto di Ciampino e cercare di acquistare un last minute, vai al [15](#).

Se preferisci fare autostop vicino al casello autostradale, incamminati verso il [5](#)

2

TABELLA DEL CESTINO

Lancia *2d* e somma i risultati: ottieni la ricompensa indicata nella tabella sottostante. Se il totale è pari 8 puoi scegliere una ricompensa a piacere tra quelle elencate, tranne "Oggetto iniziale". Se il totale è pari a 2 non trovi nulla, se è pari a 3 ottieni uno degli *oggetti iniziali* (vedi Regolamento) scelto tra quelli che non possiedi già. Nel remoto caso in cui si possedano già tutti gli *oggetti iniziali*, si ottiene invece una ricompensa a piacere tra quelle elencate.

RISULTATO	RICOMPENSA
2	Nessuna
3	Oggetto iniziale
4	Flacone di ammoniaca semipieno
5	Chiave inglese arrugginita
6-7	Sandwich ammuffito (pasto)
8	Una a scelta
9	Bottiglia di vodka agli sgoccioli
10	Accendino antiveneto quasi scarico
11-12	1d centesimi

Torna al paragrafo dal quale provieni e riprendi la lettura dal punto in cui l'hai interrotta.

3

Astana è una città di contrasti, dove la povertà convive con il lusso più sfrenato. Andando a zonzo per la città in cerca di un'idea, rimani colpito dalla sontuosità di alcuni palazzi e monumenti. Mentre ammiri il panorama, la tua attenzione si posa su un vistoso tendone colorato che ospita un famoso circo italiano. Incuriosito dalla strana coincidenza decidi di avvicinarti, raggiungendo l'area destinata alle roulottes degli artisti. Scopri in questo modo che presto torneranno in Italia, passando prima per San Pietroburgo. Non avendo alternative migliori, cerchi in tutti i modi di farti assumere nella compagnia.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* saranno felici di ingaggiarti come supporto per l'orchestra, dandoti in

cambio soltanto vitto ed alloggio. Altrimenti ti vedi obbligato a corrompere un addetto alle pulizie, promettendogli di lavorare al posto suo se accetterà di dire agli altri che sei suo parente. La faccenda si rivela difficile e l'uomo acconsente soltanto dopo che insisti per due giorni di fila . Vivi come un circense per i giorni successivi e senti che in un'altra vita potresti anche decidere di farne uno stile di vita, ma non in questa; in questa vita hai una gara da vincere. Una volta in suolo italiano riprendi il tuo cammino raggiungendo in autostop la capitale, ultima tappa di questa folle competizione . Vai al [34](#).

4

"Maledetto catorcio! Ti smonto pezzo dopo pezzo!" - impreca l'ubriaco mentre assesta sonore pedate sul vecchio veicolo. Fissi l'uomo e ti rivolgi a lui:

"Che succede? Serve una mano?"

"See... mi servirebbe un piede per ridurre in poltiglia questo rottame diabolico!"

"Cos'ha che non va quest'auto? E' un po' vecchiotta, ma..."

"Vecchiotta? Ahr, ahr, ahr! Questo è un residuo bellico, amico! La stavo portando a demolire quando... puf... si è definitivamente fermata! Ora mi toccherà spingerla fino allo sfasciacarrozze, maledizione!"

Annebbiato dall'ira, l'autista beone accompagna quest'ultima imprecazione con un violentissimo calcio alla portiera, che lascia una profonda rientranza a forma di piede.

Se vuoi offrire fino ad un massimo di 24 *centesimi* per acquistare il rottame, vai al [30](#).

Se preferisci salutare e cercare di raggiungere la costa ovest in autostop, vai al [29](#).

5

Cammini a passo sostenuto fino al casello di Roma nord, intrattenendoti soltanto per rovistare in un promettente bidone di rifiuti indifferenziati .

All'arrivo scopri di non essere l'unico ad aver pensato di procedere in autostop. Altri quattro clochards, tra i quali la famosa Dora Mc Gregor, attendono fiduciosi che qualche automobilista dal cuore pio decida di caricarli. Appena ti unisci al gruppetto uno dei presenti sbotta, inveendo contro di te:

"Roba da matti! Come sperate che qualcuno si fermi per raccoglierci? Siamo in cinque e tutti con facce poco raccomandabili! Tu, sei arrivato per ultimo... vattene!"

Altri due barboni iniziano a spintonarti con violenza mentre dietro di voi un grosso camion accosta lentamente, facendo cenno a Dora di salire.

"Ci vediamo, straccioni!" - urla la donna con spiccato accento scozzese mentre il mastodonte della strada riprende la sua marcia. Intanto uno dei vagabondi estrae un coltellino dalla tasca e lo passa di mano in mano, fissandoti con sguardo assassino. Non essendo addestrato alle arti marziali, la fuga è l'unica alternativa.

Vuoi tentare di raggiungere il camion che si allontana lentamente ed aggrapparti alla parte posteriore?

Lancia *Id*. Se ottieni 3 o più sei riuscito nell'impresa e vai al [24](#), altrimenti continua a leggere.

Tentenni qualche secondo di troppo ed il camion sembra ormai troppo distante per sperare di raggiungerlo. Non ti resta che fuggire a gambe levate lungo l'autostrada per evitare il linciaggio. Vai al [8](#).

6

TAPPA N.1 - TRAFALGAR SQUARE, LONDRA, INGHILTERRA

Una leggera ma costante pioggia ti dà il benvenuto nella capitale inglese. Mentre cerchi di ambientarti al clima pesante ed alla fitta nebbia che ti circonda, noti una mappa turistica abbandonata in un cestino della spazzatura; ora sai esattamente come raggiungere Trafalgar Square.

Se non possiedi più il *giaccone da neve* devi trovare un riparo fino a che non cesserà la pioggia, perdendo in questo modo più tempo di quanto non pensassi .

Verso le quattro del mattino raggiungi Trafalgar Square, dove dovrebbe esserti svelata la prossima destinazione. Per tua sorpresa il tradizionale tavolo improvvisato della giuria non è presente. Nella piazza semi deserta, oltre ai bronzei leoni che vegliano sulla colonna di Nelson, si trova soltanto un vecchio barbone assopito in un angolo ed un poliziotto che fa la ronda nei pressi della colonna.

Se desideri svegliare il barbone, vai al [9](#).

Se preferisci parlare con il tutore dell'ordine, vai al [33](#).

7

Afferri Gustavo per un braccio ed esclami:

"Aspetta un attimo! Vuoi dire che mio padre ha scommesso su di me... dalla prigionia?"

Intanto la receptionist allarmata inizia ad urlare e due energumeni più larghi che alti accorrono all'istante.

"Ehmm... prigionia? Eh, sì... sì, certo! Ma adesso scusami ho davvero da fare!" - risponde l'allibratore visibilmente interdetto, cercando di liberare il braccio dalla tua presa. Purtroppo la sicurezza dell'albergo interviene, trascinandoti di peso fin sulla strada per poi lanciarti senza tanti complimenti in mezzo al marciapiede.

Se vuoi raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al [31](#).

Se preferisci recarti al porto, vai al [22](#).

8

Corri a perdifiato lungo l'autostrada fino ad essere certo di aver seminato i tuoi inseguitori. Rallenti quindi la marcia ed inizi ad allungare il braccio in direzione alla strada, nella speranza che qualcuno decida di caricarti. Per tua grande sorpresa, in breve trovi un passaggio. Si tratta di un gruppo di giovani artisti di strada che viaggiano l'Europa su un vecchio furgone dipinto con colori sgargianti. Non potevi essere più fortunato: sono diretti a Londra. Soltanto dopo svariate ore in compagnia dei tuoi nuovi amici, trascorse nella quasi totale oscurità che regna all'interno del furgone, ti accorgi con sgomento che a bordo del veicolo è presente anche un tuo temibile concorrente, il fascinoso Pink il Punk. Nonostante i primi momenti di tensione, Pink si rivela un tipo simpatico ed alla mano e raggiungete presto una tregua temporanea, almeno finché vi troverete sullo stesso mezzo.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi partecipare alle performance del gruppo. In questo caso lancia *1d*: guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*). Altrimenti avrai comunque vitto e alloggio, offerto dai tuoi simpatici compagni di viaggio.

Dopo oltre una settimana di spettacoli raggiungete sani e salvi Londra. Saluti affrettatamente Pink e salti giù dal furgone, pronto a scoprire quale sarà la tua prossima tappa .

Vai al [6](#).

9

Il barbone si sveglia appena ti sente arrivare. Ti scruta con perplessità per qualche secondo poi sfoggia un sorriso rassegnato e ti dice:

"Le apparenze ingannano, te lo sei dimenticato?"

Ti viene alla mente la frase pronunciata dai giudici al momento della partenza e capisci immediatamente il tuo grande errore.

"Avrei dovuto parlare con la guardia, giusto?"

Il barbone annuisce mentre protende la mano.

"Devi pagare 10 *centesimi* per aver fallito questa prova, ma non ti abbattere. Puoi ancora farcela se raggiungi New York, la tua prossima tappa! L'incontro con la giuria dovrà avvenire sotto al ponte di Brooklyn, all'inizio di New Dock Street."

Sei certo di trovarti di fronte ad un membro della giuria ed accetti di pagare i *centesimi* senza batter ciglio.

Cancella 10 *centesimi* dal *registro di gioco* prima di proseguire la tua avventura.

Vai al [36](#).

10

Cancella 8 *centesimi* dal *registro di gioco*.

Digiti 999 nel sito dell'agenzia di scommesse dove lavora Lopiano ed ottieni un solo risultato. Stranamente la scommessa non è stata effettuata da tuo padre ne da un tuo parente; infatti è a nome di tale *Hoag Spriggle*, che pare averla piazzata circa due mesi fa. Segna questo nome nella sezione *note* del *registro di gioco*.

Se vuoi raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al [31](#).

Se preferisci recarti al porto, vai al [22](#).

11

TAPPA N.5 – PALACE OF PEACE AND RECONCILIATION, ASTANA, KAZAKISTAN

La vista della grandiosa piramide di vetro che porta il nome di Palace of Peace and Reconciliation ti riempie di euforia, mentre cammini irrigidito dal freddo sulla Tauelszydyk Avenue. Nonostante il tuo ottimismo, la temperatura in questa gelida notte kazakistana si aggira attorno ai -25° centigradi. Se non possiedi il *giaccone da neve* o la *giacca imbottita*, il generale inverno consumerà inesorabilmente il tuo calore corporeo, mettendo fine alla tua gara ed al tuo flusso sanguigno. Per evitare l'assideramento, puoi utilizzare l'*accendino antivento quasi scarico* (se ne possiedi uno) ed improvvisare un fuoco con alcuni copertoni di camion trovati sul ciglio della strada (cancella l'accendino dal *registro di gioco*), oppure puoi consumare una doppia razione di cibo **2**.

Sono le quattro passate quando intravedi finalmente il banchetto dei giudici al centro di un'ampia zona sterrata, davanti all'entrata sud del parco che circonda il palazzo. Lo raggiungi tremolante, desideroso di scoprire la prossima tappa, che per tuo grande sollievo sarà l'ultima; si torna al Colosseo, si torna a Roma! Mentre stai per andartene, un astuto barbone locale ti propone un affare. Il cognato dello zio di suo cugino lavora in stazione ed è in grado di procurarti un passaggio su uno dei treni merci che partono regolarmente verso l'Europa, ma in cambio vuole la principessa somma di *25 centesimi*.

"Se sei interessato, vai alla stazione ferroviaria e chiedi di uno spazzino chiamato Dimitri..." - ti dice ammiccando.

Se possiedi l'indirizzo di Andrei e desideri incontrarlo prima di continuare il tuo viaggio, inverti i numeri del suo numero civico (Ad esempio: 51 diventa 15) e vai al paragrafo corrispondente, in seguito riprendi la lettura da questo punto.

Se possiedi almeno *25 centesimi* e desideri andare alla stazione dei treni, vai al **27**.

Se non puoi o non vuoi farlo, cerca un'altra soluzione al **3**.

12

Ti avvii in direzione al pullman salutando frettolosamente il vagabondo. Cerchi di apparire il più naturale possibile mentre sali la scaletta e prendi posto in uno dei tanti sedili liberi. Il conducente ti osserva e sembra sul punto di dirti qualcosa.

Lancia *Id*. Se ottieni 1, l'uomo avanza verso di te e ti solleva di peso scaraventandoti fuori dal pullman. In questo caso non ti resta che accettare l'ingaggio proposto dal vagabondo, andando al **23**. Se ottieni 2 o più, continua a leggere.

Evidentemente ai suoi occhi sei indistinguibile dal resto delle persone presenti e preferisce evitare di fare brutte figure. Senza degnarvi nemmeno di uno sguardo e senza effettuare altre tappe, vi conduce all'aeroporto di *Luton*, a circa 50Km da Londra in direzione nord-ovest. Nel pullman si respira aria di festa e quasi tutti i ragazzi stanno dando fondo ad una interminabile scorta di liquori. Arrivati all'aeroporto, alcuni di essi non hanno nemmeno la forza di reggersi in piedi e tu ne approfitti per sfilare velocemente tesserino e documenti ad uno di quei malcapitati, scegliendo quello che più ti assomiglia. Sbrigate alcune brevi formalità, v'imbarcate sul Boeing 737 che vi porterà a destinazione.

Non essendo un volo di linea, a bordo non godi di alcun servizio e la fame inizia a farsi sentire **1**. Se non possiedi nulla di commestibile perdi conoscenza per oltre tre settimane e ti risvegli nudo in una piazza di Tijuana, concludendo in questo modo l'avventura.

Le circa otto ore di viaggio scorrono con lentezza fino al vostro arrivo all'Aeropuerto Internacional General Servando Canales, nella città di Matamoros in Messico. Da quello che hai potuto capire dalle conversazioni dei tuoi compagni di viaggio, vi trovate a poca distanza dal confine con gli Stati Uniti, che sei deciso ad attraversare pur tremando al solo pensiero di doverlo fare senza una carta verde. Appena fuori dall'aeroporto, riesci a sgattaiolare via senza farti notare, raggiungendo in breve il confine.

Lancia *Id*. Se ottieni 1, vieni arrestato mentre cerchi goffamente di attraversare a nuoto il Rio Grande. In questo caso passerai parecchi anni in una sudicia cella messicana prima di essere liberato per buona condotta, concludendo in questo modo la tua avventura. Se ottieni 2 o più, riesci a passare il confine nascosto in un camion che trasporta letame.

Una volta superato il confine, dopo esserti fatto una doccia in una stazione di servizio, riprendi senza intoppi la tua marcia ed in poco più di due giorni di autostop raggiungi New York **3**.

Vai al **39**.

13

Nonostante sia un vero salasso per le tue finanze, pensi che una ricerca su internet possa aiutarti a chiarire

certi aspetti della tua inaspettata partecipazione alla gara per il carrello d'oro e della strana scommessa di tuo padre. A Londra hai avuto modo di vedere che esiste un sito della gara di quest'anno ed a quanto ne sai, l'agenzia di scommesse dove lavora Lopiano è presente anche su internet. Per ogni ricerca che deciderai di realizzare impiegherai cinque minuti e dovrai spendere 8 *centesimi*.

Se vuoi cercare dati sulla tua iscrizione nel sito della gara, vai al [21](#).

Se vuoi cercare il nome di tuo padre nel sito dell'agenzia dove lavora Lopiano, vai al [32](#).

Se hai cambiato idea e pensi sia meglio raggiungere subito l'evento delle mongolfiere [31](#) oppure il porto [22](#), esci tranquillamente dall'internet café.

14

Ringrazi calorosamente tutti i presenti, acconsentendo anche a firmare qualche autografo su fazzoletti di carta, pezzi di giornale, rotoli di carta igienica ed altre bizzarre superfici. A fatica, riesci a liberarti dei tuoi nuovi fans, dirigendoti di corsa all'agenzia di scommesse. Gustavo Lopiano s'irrigidisce nel momento in cui ti vede arrivare, iniziando a sudare copiosamente, ma quando presenti alla cassa i documenti forgiati da Andrei non ha il coraggio di dire nulla. La tua vittoria era data 10 a 1 ed esci dall'agenzia con in tasca l'incredibile somma di 9.990 Euro. Mentre varchi l'uscita incroci tuo padre, il grande Phileas Grogg, che sta arrivando a riscuotere. Ora hai la certezza che c'era lui dietro a questa storia e lo fissi mentre gli passi accanto, strizzando fugacemente l'occhio.

"Troppo tardi ,vecchio mio! Il signor Spriggle ha appena ritirato la sua scommessa, con tanti saluti da parte di Andrei!"

Dal suo sguardo intriso d'odio si direbbe sul punto di scuoiarti, ma si limita ad alzare le spalle mentre s'allontana impreca. Hai in mente di restituire a tuo padre almeno i 999 Euro della sua scommessa, ma prima vuoi farlo soffrire un po. Puoi sentirti soddisfatto. Non solo hai dimostrato di meritare il carrello d'oro, ma hai anche messo in chiaro che non è facile fregarti. Complimenti, Grand Clochard!

15

Arrivi a Ciampino dopo alcune ore di marcia, leggermente provato ma tutto sommato ancora carico di energie. Ti dirigi subito alla biglietteria dell'Ahyanair, compagnia che tu sai essere la più economica del pianeta. Per tuo immenso gaudio trovi un last minute per Londra in offerta speciale a soltanto un centesimo, senza tasse aeroportuali. Cancella 1 *centesimo* dal *registro di gioco*. A passo veloce, ti dirigi verso il check-in, dove una interminabile fila si snoda come un drago cinese. Lancia *1d*. Se ottieni 5 o meno, porgi lo sguardo verso il monitor dove appaiono i voli in partenza e ti accorgi con orrore che il tuo aereo partirà con 22 ore di ritardo [1](#). Finalmente, dopo una interminabile attesa, arriva il tuo turno e ti trovi faccia a faccia con una signora di mezza età, indistinguibile da un androide.

"Non ho valige con me. Amo viaggiare leggero." - dici sfoggiando un sorriso giallastro.

La donna ti squadra con attenzione e poi ti intima di salire sulla bilancia destinata ai bagagli.

"Leggero, eh? Lei supera il peso corporeo massimo consentito ai passeggeri! Mi spiace ma dovrà pagare una sovrattassa!"

Volgi lo sguardo al quadrante della bilancia e ti accorgi di pesare più di quanto pensassi: il numero che appare impresso nei cristalli liquidi è sbalorditivo.

"Dunque... 139 Kg... il limite consentito è di 80Kg... calcolando un costo di 42,00 Euro per ogni chilogrammo aggiuntivo... deve pagare una sovrattassa di... vediamo... 2478,00 Euro. Contanti o carta di credito?"

Fissi con stupore l'androide mentre cerchi di ragionare in fretta. Sei magro come un grissino integrale ma in effetti il tuo giaccone da neve è davvero pesante; 70 Kg di lana e nylon. Se desideri separartene per continuare il viaggio, cancella il *giaccone da neve* dal *registro di gioco* e vai al [6](#), altrimenti non puoi far altro che andartene dall'aeroporto e cercare di trovare un passaggio in autostop (il centesimo speso non ti verrà rimborsato), procedendo al [5](#).

16

La busta bianca che vola leggera lungo Water Street ti intriga a tal punto da lasciare da parte ogni pensiero per inseguirla. Il vento burlone continua a sospingerla e ti ritrovi senza nemmeno accorgertene a vagare per tutta New York nel tentativo di afferrarla. Quando finalmente ci riesci il sole spunta già all'orizzonte, spazzando via le ombre dalla città. La afferrì sollevandola in aria come se si trattasse di un trofeo e soltanto ora ti accorgi di aver perso qualcosa durante la corsa. Lancia *1d* e consulta la tabella sottostante per scoprire

cosa.

RISULTATO	MONETE/OGGETTI PERSI
1	2 centesimi
2-3	1 d centesimi
4-6	1 oggetto a scelta

Cancella gli *oggetti e/o centesimi* indicati dal *registro di gioco*. Non possono essere cancellati il *vestito di stracci* o il *giaccone da neve*.

Apri la busta con l'entusiasmo di un bambino ma ti accorgi con orrore che è completamente vuota; oltre al danno la beffa. La appallottoli con rabbia gettandola a terra e ti siedi sul bordo del marciapiede preso dallo sconforto. D'un tratto, come si trattasse di un segno mistico, noti che sull'altro lato del marciapiede spicca un piccolo pezzo di carta colorata. Quando lo raccogli senti un brivido intenso percorrerti la schiena; si tratta di un biglietto ferroviario New York-San Francisco con scalo a Chicago. A quanto riportato sul biglietto la partenza è tra circa quattro ore ed il viaggio durerà tre giorni, che trascorrerai su una carrozza di prima classe. Ti dirigi con calma verso la stazione ferroviaria ed in men che non si dica sei seduto sopra un comodo sedile, attraversando gli Stati Uniti in modo pratico, veloce e gratuito.

Purtroppo il biglietto non include il vitto e ti vedi obbligato a ricorrere alle tue scorte per non soccombere alla fame ❶. Se non puoi farlo perdi conoscenza e nessuno ha il coraggio di svegliarti per oltre un mese, durante il quale continuerai ad andare avanti ed indietro come un fantasma sulla tratta New York-San Francisco.

Altrimenti, con lo stomaco sotto controllo, ammiri da dietro al finestrino i panorami mozzafiato che separano le grandi metropoli americane e che ti si spiegano di fronte come pagine di un libro di fiabe. Chicago, Omaha, Denver, Salt Lake City, Sacramento, quando arrivi a San Francisco sei quasi dispiaciuto che il viaggio non durasse un po di più. ❸.

Vai al [28](#).

17

Arrivi all'Embarcadero e non impieghi molto tempo ad identificare la Queen Elizabeth ancorata al molo. Gironzoli attorno alla scaletta d'imbarco cercando un modo di salire a bordo quando un sonoro tonfo coglie di soprassalto i presenti. A pochi metri dalla nave un uomo in divisa annaspa nell'acqua e la faccenda sembra non interessare a nessuno. Appena capisci che non sa nuotare, non perdi un secondo lanciandoti in acqua, riuscendo faticosamente a portarlo in salvo. L'uomo, che ti ringrazia calorosamente, risulta essere il capitano della nave, rimasto, a detta sua, inabile al nuoto a causa di una colite spastica avuta in gioventù. "Tutto a posto ragazzi! Non mi sono fatto niente, come al solito..." - esclama il capitano ritrovando la sua compostezza per poi rivolgersi a te con fare galante:

"E in quanto a te brav'uomo, come posso ripagarti?"

Rimani immobile senza saper cosa dire.

"Ho trovato! Che ne dici di venire con me alle Hawaii? Saresti mio ospite di riguardo."

Ancora incredulo accetti istintivamente l'offerta del singolare capitano e raggiungi in breve i suoi alloggi da dove hai avuto istruzioni di non allontanarti mai, per nessun motivo.

I giorni passano e ti rendi conto che, sebbene sembri impossibile, il capitano è molto più abile di te a resistere ai crampi della fame. L'alimentazione è l'ultima delle sue preoccupazioni e finora non avete messo sotto i denti nemmeno un grammo di cibo, solido o liquido. Il capitano sembra non risentirne affatto; tu hai una fame da lupi ❶. Se non possiedi nulla di commestibile svieni immancabilmente ed il capitano ti butta fuori bordo a metà traversata. Ti risveglierai su una spiaggia accudito da un naufrago stranamente familiare, con il quale trascorrerai i prossimi due anni imparando a dialogare con i cocchi e concludendo in questo modo l'avventura.

Il resto del viaggio trascorre in un costante susseguirsi di feste epocali, l'ultima delle quali in occasione dell'arrivo imminente ad Honolulu. Il capitano, deciso a darti una dimostrazione delle tecniche di navigazione degli antichi sumeri, spegne il GPS e tutte le attrezzature elettroniche proprio quando vi trovate all'entrata del porto. Sono circa le due del mattino ed è buio pesto. Nonostante il suo impegno, le improponibili manovre del capitano si rivelano un fracasso; in breve la nave da crociera si schianta contro gli scogli di fronte al Diamond Head Crater e ti vedi obbligato a tuffarti in acqua per non perdere troppo

tempo aspettando i soccorsi. Purtroppo, per riuscire a raggiungere la salvezza devi liberarti del *giaccone da neve*. Cancellalo dal *registro di gioco* 🗑️.

Vai al [19](#).

18

Se possiedi un *flacone di ammoniaca semipieno* versi il contenuto su un angolo della tua maglietta e la avvicini alle narici della donna che si riprende all'istante (cancella il flacone dal *registro di gioco*), altrimenti impieghi parecchi giorni a riportarla alla lucidità 🗑️, durante i quali ti procurerai il cibo alla tua solita maniera.

La donna è ora sveglia. Sembra colpita da come ti sei preso cura di lei e si presenta come Olivia Holliver, azionista di maggioranza della Holliver Corporation.

"Chiedimi quello che vuoi e sarò felice di aiutarti!"

"Non voglio altro che arrivare al più presto ad Honolulu!" - rispondi spontaneamente

"Solo questo? Sarò felice di portarti io stessa con il mio jet privato!"

Mentre siete in volo verso le Hawaii il volto di Olivia s'illumina improvvisamente.

"Ogni promessa è debito!" - esclama afferrando il videotelefono.

"Pronto, vorrei parlare con il direttore... salve, sono Olivia Holliver... sì, quella della Holliver Corporation... desidererei acquistare seicento bottiglie di Johnnie Walker Blue Label Anniversary Pack... pronto?..."

pronto?" 🗑️.

Vai al [19](#).

19

TAPPA N.3 – KAPIOLANI PARK, HONOLULU, HAWAII

Dopo aver finalmente messo piede ad Honolulu ti dirigi al luogo dell'incontro senza perdere tempo. Non fatichi a trovare il Kapiolani Park e ti addentri nel verde raggiungendo la zona dei campi da gioco, al centro esatto del parco. Sono le quattro e venti del mattino, il tavolo dei giudici è presente come di consueto. Attorno ad esso ci sono alcuni tifosi e concorrenti, tra loro il tuo vecchio amico Jeoff e Nina Quadrifoglio, intenta a vantarsi dei suoi ultimi impareggiabili colpi di fortuna. Tutti sono presi dal racconto di Nina e nessuno fa caso a te quando ti avvicini ai giudici chiedendo informazioni.

"La prossima tappa è l'Heiwanomorikoen Park di Ota, Tokyo, Giappone." - ti risponde uno di essi con un gran sorriso. Intanto uno dei concorrenti ti si avvicina con in mano una pesante giacca imbottita. Il caldo delle Hawaii lo sta facendo impazzire ed è disposto a cedertela per soli *7 centesimi*, oppure per una *bottiglia di vodka agli sgoccioli e 2 centesimi*. Se accetti cancella i centesimi ed eventualmente la bottiglia dal *registro di gioco*, in seguito segna *1 giacca imbottita* nel *registro di gioco*.

Prima di riprendere il tuo cammino decidi di salutare Jeoff, che non si era accorto della tua presenza incantato dai racconti di Nina. Non è sorpreso di vederti e ti dice che un tuo amico di famiglia, Gustavo Lopiano, si trova ad Honolulu per controllare che tu raggiunga in tempo questa tappa. Stando a quanto riferito da Jeoff, Lopiano alloggia in un hotel sul lungomare e lo ha incaricato di aspettarti accanto ai giudici, pagandolo addirittura con una intera banconota. Lopiano è un allibratore ed immagina che abbia piazzato una scommessa su di te dato il suo strano interesse per la faccenda.

Una volta salutato Jeoff, inizi a vagabondare per Honolulu in cerca di un'ispirazione, senza perdere l'occasione di rovistare in uno stravagante bidone dipinto con un motivo floreale 🗑️.

Durante il tuo vagabondaggio un venditore di noccioline nativo attira la tua attenzione. Vende deliziose noci di mauna loa tostate artigianalmente, a soli venti centesimi a sacchetto. Se desideri comprarne uno, segna le *noci di mauna loa (pasto)* e cancella *20 centesimi* dal *registro di gioco*.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi approfittare del continuo fluire di vacanzieri per scucirgli qualche centesimo. In questo caso lancia *1d*: guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).

La luce del giorno illumina già le strade ed un caldo soffocante inizia a saturare l'aria. Cerchi nei cestini un pezzo di cartone con il quale costruirti un ventaglio e trovi anche un curioso volantino. Vieni a sapere così che tra poche ore avrà inizio un interessante evento all'Ala Wai Golf Course, una competizione con palloni aerostatici durante la quale si cercheranno di battere i record mondiali di velocità nelle varie categorie.

Se desideri recarti all'hotel dove alloggia Gustavo Lopiano, vai al [25](#).

Se vuoi raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al [31](#).

Se preferisci andare al porto, vai al [22](#).

20

Racconti ciò che hai scoperto finora poi scrivi Hoag Spriggle su un pezzettino di carta e lo passi a Kaizawa, che inizia a digitare freneticamente sul suo portatile. Rimani sorpreso nel constatare che la sua mano destra è palesemente deforme, ma questo non sembra limitarlo. Dopo un'intensa mezzora di ricerche distoglie lo sguardo dallo schermo e ti fissa con stupore.

"Non esiste alcun Hoag Spriggle in tutto il dannato mondo... e senti questa: tuo padre non è mai stato incarcerato a Regina Coeli!" - mentre dice questo ti mostra una schermata che contiene i dati di ingresso ed uscita di tutti i detenuti del carcere romano - "Inoltre ho controllato e pare che anche quel tale Mbutu abbia piazzato una scommessa su di te... io sento puzza di imbroglio, amico mio!"

Ascolti le parole di Kaizawa cercando di ragionare in fretta.

"Hoag Spriggle... vediamo... ma certo! E' l'anagramma di Phileas Grogg! Avrei dovuto riconoscerlo sotto quel ridicolo cappuccio, nel video che mi ha mostrato Mbutu..." - esclami ad un tratto - "Ha organizzato tutto mio padre! Sapeva che avrebbero cercato di toglierlo di mezzo ed ha rigirato la faccenda a suo vantaggio. Utilizzandomi a mia insaputa si è assicurato che la vittoria rimanesse in famiglia, guadagnandoci pure un bel gruzzolo grazie alla scommessa e senza dover dividere con me il bottino! Che gran figlio di..."

"Se vuoi puoi ancora fargliela pagare..." - risponde Kaizawa - "...basta che produci dei documenti falsi ed impersoni Hoag Spriggle, andando a ritirare la scommessa prima di tuo padre. Se non sbaglio l'agenzia di Lopiano si trova a Roma, giusto? Potresti riuscire a batterlo in velocità..."

Queste parole ti lasciano interdetto e controbatti che non possiedi le risorse per fabbricare tali documenti, ma Kaizawa ti consegna un bigliettino su cui è segnato l'indirizzo di Andrei Vyesaze, un falsario che vive ad Astana al 73 di Kyztuk Street, consigliandoti di parlarne con lui (segna l'indirizzo esatto di Andrei nella sezione *note del registro di gioco*).

Prima di salutarti il tuo amico ti dice che, forzando il sistema di prenotazione online di una nota compagnia aerea kazakistana, potrebbe farti avere un biglietto aereo per Astana al prezzo simbolico di dieci centesimi. Se accetti l'offerta segna che possiedi un biglietto aereo per Astana nella sezione *note* e cancella 10 *centesimi dal registro di gioco*.

Torna al [26](#) riprendendo la lettura dal punto in cui l'hai interrotta.

21

Cancella 8 *centesimi dal registro di gioco*.

Nel sito sono presenti tutti i dati che riguardano i partecipanti e le tappe già superate. Saresti curioso di scoprire a che punto sono gli altri ma il tuo tempo è poco e decidi di concentrarti su di te. Scopri che la tua iscrizione è a tutti gli effetti regolare ma la data ti convince che non sei stato tu ad inoltrarla. Sembra che ti sei iscritto circa due mesi fa, a Roma, ma in quel periodo eri rimasto temporaneamente cieco a causa di un tramezzino andato a male.

Se vuoi cercare il nome di tuo padre nel sito di Lopiano, vai al [32](#).

Se hai cambiato idea e pensi sia meglio raggiungere subito l'evento delle mongolfiere [31](#) oppure il porto [22](#), esci subito dall'internet café.

22

Raggiunto il porto inizi a gironzolare finché una colonna di fumo proveniente dal molo non attira la tua attenzione. Avvicinandoti vedi un gruppo di orientali armeggiare attorno al motore di un lussuoso yacht, mentre discutono in maniera animata. Non capisci la loro lingua ma t'intendi di meccanica ed in breve ripari il guasto. Stai per andartene quando un corpulento asiatico vestito in maniera elegante scende dall'imbarcazione per complimentarsi con te. Insiste per sdebitarsi del favore e tu menzioni la gara e la tua prossima destinazione.

"Ho una spedizione ehmm... commerciale in partenza domani per il Giappone" - dice l'uomo mentre accende un sigaro cubano - "purtroppo posso farti sbarcare soltanto a Tateyama... ma confido che a quel punto troverai un altro modo di continuare il tuo viaggio."

Accetti di buon grado l'invito. Il cordiale asiatico ti fa salire sullo yacht e ti conduce al largo, dove un vecchio sottomarino attende in superficie. Vieni fatto accomodare in una cabina e trascorri pacificamente gli oltre due giorni di viaggio. Sebbene avessi intuito che c'era qualcosa di strano nel fatto che alcuni dei marinai imbracciassero mitragliatori, soltanto verso la fine del tragitto ti rendi conto che in realtà si tratta di

trafficienti.

Lancia *Id*. Se ottieni 1 venite catturati dalla guardia costiera giapponese. A nulla serviranno i tuoi strazianti lamenti perché anche tu verrai condannato per traffico internazionale di pinne di squalo, passando i prossimi 8 anni in una strettissima cella nipponica, perdendo in questo modo la competizione e la gioventù. Sbarchi a Tateyama carico di buone speranze. Con grande difficoltà trovi un passaggio che ti permette di raggiungere Ota tramite il Tokyo Bay Aqualine, una combinazione tra ponte e tunnel sottomarino, grazie al quale la distanza via terra tra Tateyama e Tokyo si accorcia di 50 chilometri su 130 **3**.

Vai al **26**.

23

"Ho deciso di accettare il tuo aiuto!" - dici con fermezza.

Il vagabondo ti risponde con aria visibilmente soddisfatta:

"Cioè, che gran storia, tipo! Vai al porto e cerca Gordon Evans... devi dirgli che ti manda Neil il Rosso!"

Ti affretti a raggiungere il porto ed Evans, dapprima scontroso, si dimostra amichevole quando sente il nome del Rosso. Fortunatamente c'è un ingaggio disponibile su una petroliera diretta a New York; non ti pagheranno un soldo ma avrai vitto ed alloggio in cambio di un duro lavoro nelle cambuse.

Come ti aspettavi i sette giorni di viaggio, durante i quali non hai più visto la luce del sole, si rivelano di una noia inenarrabile. Ciò nonostante raggiungi sano e salvo le coste del nuovo continente e ben presto sei di nuovo in pista, pronto a dare il tuo piccolo morso alla grande mela **7**.

Vai al **39**.

24

La fortuna sembra essere con te. Ti afferri saldamente alla parte posteriore del camion e mantieni la presa fino a che non ti senti più le braccia. Una volta al suolo, mentre osservi il camion che si allontana, ti accorgi di trovarti nella periferia di Parigi. Cercando un riparo per la notte ti trovi presto a litigare per il possesso di un comodo scatolone di cartone con un clochard locale. Il giorno seguente ti rimetti in cammino e dopo una serie di rocambolesche avventure, terminate con uno scomodo viaggio nella stiva bagagli del ferry Calais-Dover, metti piede a Londra per la prima volta. Durante il viaggio avresti dovuto mangiare o bere qualcosa **1**. Se non lo hai fatto non raggiungerai mai la tua prossima tappa e passerai i prossimi trenta giorni in coma, sul lettino malconcio di un ospedale in uno sperduto comune francese, concludendo la tua avventura ancora prima di iniziare **4**.

Vai al **6**.

25

Percorri in breve tempo il tragitto che separa il Kapiolani Park dall'hotel di Lopiano, durante il quale noti che un internet café casalingo propone una interessante offerta: 96 centesimi l'ora, tempo minimo 5 minuti. Arrivato all'hotel ti riesce impossibile superare la hall. La receptionist, in modo educato, rifiuta insistentemente di farti passare, finché Gustavo Lopiano non scende personalmente.

"Sono felice di vederti! Immagino che hai incontrato Jeoff..."

"Quindi eccoti qui... a controllare che io non perda il carrello d'oro..."

"... e stai andando a meraviglia! Non mi stupisce che tuo padre abbia scommesso 999 Euro su di te!" - risponde l'allibratore assestandoti una poderosa pacca sulla spalla - Ora, se non ti dispiace, devo tornare nella mia camera a concludere alcuni conti urgenti. Ti auguro buona fortuna!"

Detto questo si gira di scatto e si avvia verso le scale, lasciandoti ammutolito.

Se vuoi rincorrere Lopiano per chiedere spiegazioni, vai al **7**.

Se preferisci andare all'internet café, vai **13**.

Se trovi più saggio raggiungere l'evento delle mongolfiere, vai al **31**.

Se senti che è meglio recarti al porto, vai al **22**.

26

TAPPA N.4 – HEIWANOMORIKOEN PARK, TOKYO, GIAPPONE

Ti trovi ad Ota, Tokyo, Giappone e tra qualche ora sorgerà il sole. Il vento costiero trasporta un freddo pungente che mette a dura prova la tua tempra. Se non possiedi il *giaccone da neve* o la *giacca imbottita* dovrai consumare una razione di cibo **1**, altrimenti perdi conoscenza e ti risvegli dopo una settimana,

rinchiuso in un manicomio criminale, concludendo in questo modo la tua avventura. Sebbene per te sia stato più facile trovare l'Heiwanomorikoen Park che imparare a pronunciare correttamente il suo nome, le sue dimensioni e la scarsa luce notturna ti hanno inizialmente scoraggiato. Ciò nonostante, dopo una breve ricerca scorgi finalmente il tavolino pieghevole della giuria nella zona del parco che costeggia la baia, affianco ad uno scivolo lungo almeno 30 metri. Un gruppo di tifosi è qui riunito ed ognuno di essi ha una parola d'incoraggiamento per te. Tra essi c'è anche Kaizawa Aiko, un ragazzo di razza ainu che hai incontrato su internet e che desiderava conoscerti di persona. Se hai con te la *chitarra sgangherata* puoi esibirti per i presenti. Lancia *1d*. Guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).

Quando ti vede arrivare, uno dei giudici si alza dal suo seggiolino esclamando: "Congratulazioni, hai la stoffa del vero clochard ma non è ancora finita! La tua prossima tappa è Astana, Kazakistan, all'entrata sud del Palace of Peace and Reconciliation!"

Ti allontani con un rassegnato sorriso, stendendoti nell'erba affianco al tuo amico internauta. Essendo un ottimo pirata informatico, Kaizawa potrebbe aiutarti a risolvere il mistero che circonda la tua inattesa partecipazione alla gara di quest'anno, ma per farlo ha bisogno di dati su cui basare la ricerca. Se sei a conoscenza di un personaggio sospetto, somma 1 per ogni vocale e 2 per ogni consonante che compone il suo nome, poi vai al paragrafo corrispondente (**Esempio:** Ludovico Sempronio = 26).

Ti addormenti sull'erba soffice riposando beatamente fino al mattino , quando un paio di poliziotti ti intimano di alzarti colpendoti con dolorose pedate. Ancora intorpidito dal sonno e dalle botte ti allontani per setacciare un esotico bidone giapponese .

Se possiedi un biglietto aereo per Astana, il viaggio verso il Kazakistan sarà comodo e breve. In questo caso vola al [11](#), altrimenti continua a leggere.

Lancia *6d* e somma i risultati. Se il totale è pari a 6 vai al [38](#) altrimenti vai al [35](#).

27

Arrivato alla stazione non ti è difficile identificare Dimitri lo spazzino; è intento a riscuotere il "biglietto" da altri disperati come te, disposti a tutto pur di viaggiare in modo economico. Seppur contro voglia, ti separi dai tuoi cari centesimi (cancella 25 *centesimi* dal *registro di gioco*) e prendi posto nel treno. Ti trovi su un vagone adibito al trasporto di bestiame, dove trascorrerai la prossima settimana accalcato tra una dozzina di buoi e dieci emigranti dei quali arriveranno solo nove. Nonostante tra voi regni un clima di cameratismo, con il passare dei giorni la fame diventa intollerabile. Dopo una sofferta decisione, stabilite che ogni giorno uno a caso tra voi dovrà amputarsi un arto, per sfamare gli altri; fortunatamente la pagliuzza corta non è mai toccata a te, ma peccato che non si possa dire lo stesso per Sergei detto "Il Tronco". Il treno compie il suo lungo percorso attraverso l'Europa toccando Mosca, Berlino ed infine Milano, senza che tu possa vedere altro che l'interno del vagone in cui viaggi. Una volta sbarcato nel capoluogo lombardo, non ti è difficile raggiungere Roma in autostop . Quando passi sul raccordo anulare il tuo cuore inizia a fremere; stai finalmente per concludere la gara!

Vai al [34](#).

28

Vaghi spaesato da oltre mezz'ora lungo 4th Street, tra la fine della James Lick Freeway e la San Francisco Caltrain Station. Soltanto un colpo di fortuna potrebbe permetterti di superare le 2300 miglia di mare che ti separano da Honolulu, ma decidi comunque di non arrenderti. Mentre mediti sul da farsi approfitti, come di consueto, per perlustrare alcuni bidoni della spazzatura .

Mentre setacciavi i rifiuti hai incontrato altri cinque barboni che ti hanno proposto di condividere un hot-dog. Anche se quindici centesimi per un sesto di hot-dog sono una vera follia, forse puoi essere interessato all'affare. In tal caso segna 1 *sesto di hot-dog (pasto)* e cancella 15 *centesimi* dal *registro di gioco*.

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi esibirti. In questo caso lancia *1d*: guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).

Arrivato all'altezza dell'incrocio con Brannan Street noti che un gruppetto di persone bivacca per strada tra la Bank Of America e la Buck Tavern. Hanno un aspetto trasandato e si passano l'un l'altro un vistoso fiasco. In modo istintivo ti avvicini, cogliendo un frammento della loro conversazione:

"Se tu fossi davvero miliardaria non staresti qui a bere alcool denaturato..." - dice un uomo sfoderando un sorriso ad un unico dente.

"Qui l'unico denaturato sei tu! Vi do la mia parola che appena possibile farò recapitare fin qui 500 litri di

Johnnie Walker Blue Label Anniversary Pack da 3.300 dollari a bottiglia!" - risponde una donna alta ed ossuta con una folta capigliatura arruffata e la voce impastata dall'alcool.

"Certo! Adesso mi verrai anche a dire che ti fai le vacanze in crociera..."

"Vacanze? Io possiedo una compagnia di crociere, razza di scimunito! Proprio oggi parte una mia nave dall'Embarcadero in direzione ad Honolulu..."

Uno dei presenti interviene:

"Intendi dire la Queen Elizabeth? Io ci ho lavorato come inserviente e non immaginavo che la proprietaria fosse una senza tetto..."

Quest'ultima esclamazione suscita un improvviso scoppio di risate che finisce per contrariare la donna, chiudendola in un risentito silenzio. A quel punto, con fare disinvolto, ti unisci alla comitiva esclamando:

"Le apparenze ingannano!"

Tutti ti squadrano con aria perplessa finché non ti viene passato un fiasco di liquido rosa fluorescente, che fingi di bere per non offendere i tuoi nuovi amici di San Francisco. Sorso dopo sorso vedi svanire davanti a te almeno quattro litri di alcool denaturato finché la donna crolla al suolo priva di sensi. I suoi compagni non se ne curano affatto e dal loro sguardo assente sembra quasi che tra loro tutto ciò sia normale.

Se desideri soccorrere la donna, vai al [18](#).

Se invece preferisci dirigerli al porto per cercare un modo di salire sulla Queen Elizabeth, vai al [17](#).

29

Nonostante la tua ferrea volontà di raggiungere la costa ovest degli Stati Uniti basandoti sulla generosità altrui, il compito si rivela tutt'altro che facile. Oltre all'ostilità degli automobilisti, che vedendo il tuo aspetto tendono più a volerti investire che caricare, il tragitto non può essere compiuto in modo ottimale e sei obbligato a perdere molto tempo. Fortunatamente questo tempo è prezioso per trovare cibo e rifocillarti quando necessario. Dopo una tappa forzata a Washington riprendi la tua rotta passando per Chicago e quindi Omaha, dove incontri un fanatico del Texas Hold'Em che ti trascina con lui a Las Vegas. Dopo una sequela di inenarrabili avventure (quel che succede a Las Vegas, rimane a Las Vegas) riprendi la tua marcia verso occidente e ben presto, grazie al buon cuore di un camionista, metti piede a San Francisco [9](#).

Vai al [28](#).

30

L'uomo interrompe la sua furia e si volta sorpreso, investendoti le narici con un micidiale effluvio etilico.

"Affare fatto vecchio mio! In cambio voglio solo abbastanza soldi da comprarmi un chupito nel mio bar messicano di fiducia... e berrò alla tua salute! Mi hai appena risparmiato 500 dollari di rottamazione!"

Se possiedi una *bottiglia di vodka agli sgoccioli*, si accontenterà di quella e non dovrai sborsare un soldo, altrimenti lancia *3d* sommando 6 al totale. Quello è il numero di *centesimi* che devi cancellare dal *registro di gioco*.

Ora sei il fiero possessore di una Ford Fiesta del 1984 con mezzo pieno di benzina ed il motore completamente in panne. Se possiedi una *chiave inglese arrugginita* puoi, grazie al tuo innato talento per la meccanica, aggiustare il veicolo in breve tempo (cancella la *chiave inglese arrugginita* dal *registro di gioco*), altrimenti perdi parecchio tempo [2](#) per riuscire nell'impresa.

Una volta aggiustato il rottame ti rimetti in marcia deciso ad attraversare da costa a costa gli Stati Uniti. Grazie alla tua scaltrezza ed alla presenza di un provvidenziale tubo di gomma nel bagagliaio della Fiesta, riesci a rubare la benzina ai veicoli in sosta nelle stazioni di servizio. Riesci anche a mangiare qualcosa durante il viaggio, grazie ad hamburger che ti si è attaccato sotto la scarpa, forse quando eri ancora a New York. Soltanto dopo oltre 4000 Km e 60 ore di guida, arrivi stremato a San Francisco. La povera Fiesta, le cui gomme sono ormai svanite lasciando in evidenza i cerchioni, è giunta vittoriosa al termine del suo viaggio finale ed esala soddisfatta l'ultimo sbuffo di anidride carbonica. [3](#).

Vai al [28](#).

31

Una volta raggiunta l'entrata dell'Ala Wai Golf Course cammini lungo la recinzione per parecchie centinaia di metri finché trovi il modo di scavalcarla senza essere notato. Intere famiglie di appassionati occupano la vasta area dedicata all'evento e noti che molte squadre sono già pronte alla partenza, mentre altre stanno ancora gonfiando le loro mongolfiere. Una voce metallica risuona periodicamente negli altoparlanti,

fornendo aggiornamenti sullo stato dei preparativi.

"Tra quindici minuti avrà inizio la gara. Si ricorda che l'obiettivo del primo gruppo è quello di battere il record mondiale di velocità sulla tratta Honolulu-Pechino."

Senza esser certo di ciò che stai facendo, approfitti della confusione per infilarti nell'abitacolo di uno degli aerostati, nascondendoti tra le scorte di cibo ed acqua grazie alla copertura offerta da un resistente telo di nylon. Dopo la partenza, trascorri parecchie ore accovacciato tra le vettovaglie quando senti un repentino boato e l'abitacolo prende violentamente a vibrare. Ti ritrovi schiacciato sul tettuccio, avvolto nel telo che ti ha celato finora, mentre precipitate di colpo nell'oceano. Perdi conoscenza nell'impatto ed al tuo risveglio ti trovi a fluttuare nell'oceano sdraiato su ciò che resta dello sfortunato velivolo. Degli altri occupanti non v'è più traccia; il beffardo destino ha voluto che non li vedessi mai in volto. Purtroppo le sofisticate strumentazioni di bordo sono andate distrutte, attrezzi e vettovaglie sono stati ingoiati dalle implacabili acque del Pacifico e ti è rimasto soltanto il telo di nylon e qualche altra cianfrusaglia.

Se possiedi una *chiave inglese arrugginita* puoi costruire una vela utilizzando alcuni rottami ed il tuo fidato telo (cancella la chiave inglese dal *registro di gioco*). Se non puoi farlo procederai più lento . Nelle condizioni in cui ti trovi ti è impossibile trovare cibo e ben presto senti le tue energie venir meno . Se non puoi consumare qualcosa di commestibile non hai scampo; finirai in pasto ai pesci, concludendo in questo modo la tua avventura.

Dopo parecchi giorni passati alla deriva  ti trovi ormai in uno stato di costante torpore. Una notte intravedi alcune luci a qualche miglio di distanza; sembra trattarsi di un peschereccio. Se possiedi *L'accendino antiventio quasi scarico* puoi utilizzare la sua unica carica per improvvisare un fuoco segnaletico (cancella l'accendino dal *registro di gioco*). Se lo fai vieni recuperato da alcuni allegri pescatori giapponesi che ti conducono sano e salvo al porto di Tokyo, altrimenti continui a vagare per altri due giorni  prima che ti raccolga una barca della guardia costiera, che ti condurrà in una struttura di accoglienza della capitale giapponese da dove in seguito raggiungerai Ota.

Vai al [26](#).

32

Cancella 8 *centesimi* dal *registro di gioco*.

Digiti Phileas Grogg nel sito dell'agenzia di scommesse dove lavora Lopiano ma non ottieni alcun risultato. Resti qualche secondo immobile prima di riprendere la ricerca, sorpreso del fatto che non vi sia riscontro della scommessa effettuata da tuo padre. Scorri la lista completa delle scommesse effettuate da sei mesi a questa parte ma non fai altro che confermare ciò che avevi già tristemente scoperto: tuo padre non ha mai scommesso.

Se vuoi cercare dati sulla tua iscrizione nel sito della gara, vai al [21](#).

Se vuoi cercare la cifra scommessa, 999 Euro, nel sito di Lopiano, vai al [10](#).

Se hai cambiato idea e pensi sia meglio raggiungere subito l'evento delle mongolfiere [31](#) oppure il porto [22](#), esci subito dall'internet café .

33

Il "bobby", come vengono spesso chiamati i poliziotti di Londra, ti osserva con aria soddisfatta mentre si leva il cappello, liberando i lunghi capelli bisunti.

"Le apparenze ingannano, e tu non lo hai dimenticato!"

Evidentemente quello che sembrava un poliziotto è in realtà un giudice di gara.

"Ora rimettiti in marcia e raggiungi New York, la tua prossima tappa! Dovrai incontrarti con un membro della giuria sotto al ponte di Brooklyn, all'inizio di New Dock Street."

Detto questo si rinfila il cappello e riprende la falsa ronda, ignorandoti completamente.

Continua la tua avventura al [36](#).

34

TAPPA FINALE – COLOSSEO, ROMA, ITALIA

Se hai impiegato 36 *giorni* o meno, vai al [40](#), altrimenti continua a leggere.

Dopo un'ultima estenuante corsa, raggiungi affannato il piazzale di fronte al Colosseo. Sono le cinque meno un quarto del mattino ed una discreta folla di tifosi attende attorno al banchetto dei giudici. Quando ti vedono arrivare non sembrano eccessivamente entusiasti; difatti non sei il primo ad essere tornato e di

conseguenza non sei il vincitore della gara. Ricevi comunque molti complimenti, in fondo sei riuscito a completare il viaggio e non tutti possono vantarsi di averlo fatto. Nonostante la tua ottima performance, non sei riuscito ad accaparrarti il carrello d'oro ed il titolo di Grand Clochard. Una strana inquietudine t'invade quando pensi che non solo non hai vinto, ma non sei nemmeno riuscito a far luce sul mistero che circonda la tua inaspettata partecipazione alla gara e la strana cospirazione che ha visto tuo padre escluso da essa. Purtroppo questi rimpianti ti accompagneranno per sempre, ma ti rincuori pensando che avrai altre occasioni per rifarti. Un giorno, forse, anche tu sarai un Grand Clochard!

35

Senza esser certo di ciò che stai facendo, ti dirigi verso il porto nella speranza di trovare un passaggio per la Cina. Fortunatamente una famiglia di francesi giramondo che vive su una barca a vela si offre gentilmente di condurti fino a Shanghai, in cambio di un aiuto durante la navigazione. Attraversi la Cina in treno evitando più di una volta i controllori ed impieghi un giorno a percorrere la tratta che separa Shanghai da Urumqi. Deciso a non perdere tempo, scegli di rischiare di nuovo prendendo ancora il treno, questa volta da Urumqi ad Almaty, in Kazakistan. Purtroppo sul treno incontri anche uno dei più temibili concorrenti di quest'anno: Hugh "Cartavetro" Kruger, l'ex-lottatore di wrestling dalla barba d'acciaio. Ti fissa con rabbia e pare deciso a grattugiarti come un pezzetto di parmigiano.

Se possiedi un *flacone di ammoniaca semipieno* puoi usarlo per accecare Hugh. Se lo fai il grosso energumeno inciampa perdendo i sensi (cancella il flacone dal *registro di gioco*), altrimenti ti scaraventa fuori dal treno dopo averti scorticato con i suoi ispidi peli facciali, obbligandoti a perdere più tempo del previsto .

Le fatiche degli ultimi giorni hanno portato all'ebollizione i tuoi succhi gastrici, costringendoti a consumare un *pasto* . Se non puoi farlo svieni immancabilmente risvegliandoti dopo oltre un mese, concludendo in questo modo la tua avventura. Una volta raggiunta Almaty, in Kazakistan, riesci a riprendere il tuo cammino proseguendo finalmente per Astana a bordo di un camion cisterna che trasporta gas metano . Vai al [11](#).

36

Tenti di rimuginare un piano per raggiungere la tua prossima tappa in un tempo ragionevole e senza intaccare ciò che resta del tuo capitale iniziale. Nel frattempo rovisti con scrupolosità nei bidoni della spazzatura alla ricerca di un qualunque oggetto che possa esserti utile .

Se possiedi la *chitarra sgangherata* puoi cercare di raggranellare qualche spicciolo suonando. In questo caso lancia *Id*: guadagni un ammontare di *centesimi* pari al risultato ottenuto (segnali nel tuo *registro di gioco*).

Lungo le vie trafficate di Londra incontri anche un laido individuo che ti offre un terzo del suo fish and chips in cambio di nove centesimi. Se accetti la proposta, segna *1 terzo di fish and chips (pasto)* e cancella *9 centesimi* dal *registro di gioco*.

Dopo alcune ore di vagabondaggio t'imbatti in un pullman carico di ambientalisti radicali, fermi ad una stazione di servizio. Ti avvicini con disinvoltura in modo da poter sentire i loro discorsi, mentre un vagabondo dai capelli rossi approfitta della confusione per elemosinare qualche spicciolo. Sono eccitati a causa di una missione ecologica che stanno per intraprendere e da quello che ti sembra di capire, sono diretti in Messico. Il loro aspetto si differenzia ben poco dal tuo e potresti confonderti nel gruppo senza troppa difficoltà. Stai per cedere alla tentazione quando il vagabondo, che ti ha osservato con attenzione dal momento del tuo arrivo, ti fa cenno di avvicinarti.

"Concorri per il carrello d'oro..."

Cerchi di negare, ma inutilmente. L'uomo estrae dalla tasca un palmare di ultima generazione e ti mostra un sito internet nel quale appaiono le foto di tutti i partecipanti, compresa la tua.

"Io 'sta gara la seguo tutti gli anni. Tu sei il figlio di quel gran mito di Phileas Grogg! Senti fratello, conosco un tipo che lavora al porto, cioè, si occupa di assumere la ciurma per quelle mega navi che van dappertutto. Lui può farti avere un lavoretto..."

Ti volti per tenere d'occhio il pullman e ti accorgi che gli ultimi membri del gruppo stanno ormai risalendo a bordo. Devi decidere in fretta.

Vuoi provare a confonderti tra gli ambientalisti? Vai al [12](#).

Preferisci prestar fede alle parole del vagabondo? Vai al [23](#).

37

Imbocchi Kyztuk Street e la percorri fino a raggiungere il numero civico 73. Suoni il campanello ed una voce sfibrata risponde al citofono in russo. Quando fai il nome di Kaizawa si fa un improvviso silenzio, finché un anziano canuto non viene ad aprirti la porta; si tratta di Andrei il falsario.

"Venire avanti Grogg... io sapeva tuo arrivo!" - ti dice mentre ti fa accomodare in quello che sembra più un magazzino che una vera e propria casa - "Documento quasi finito... domani essere tutto fatto!"

Non ti resta altro che sederti ed aspettare pazientemente che Andrei finisca il suo lavoro . Trascorri venti lunghissime e noiosissime ore in dormiveglia, quando finalmente odi di nuovo la voce sabbiosa del vecchio falsario:

"Finito! Ecco documento con tua foto presa da internet... tu ora è Hoag Spriggle!"

"Come posso ripagarti?" - dici istintivamente mentre intaschi il passaporto (segna che possiedi il passaporto falso nella sezione *note* del *registro di gioco*, annotando il numero di documento: 142856A).

"No bisogno... io ho conti in sospeso con disgraziato di tuo padre! Lui frega tutti... ora tu vai e frega lui, con mia benedizione!"

Dopo aver ringraziato Andrei, torna al [11](#) e riprendi la lettura da dove l'hai interrotta.

38

Mentre vaghi spaesato per la capitale giapponese un improvviso lampo ti acceca completamente. Tu ancora non lo sai ma stai per diventare il protagonista di quello che viene definito un incontro ravvicinato del quarto tipo. Quando riesci a vedere di nuovo ti trovi all'interno di quella che sembra una nave spaziale, a giudicare dal piatto panorama interstellare che puoi scorgere da un oblò. Alcuni viscidissimi esseri melmosi stanno conducendo una serie di esperimenti su di te e continueranno a farlo per i prossimi tre giorni, al termine dei quali tornerai sano e salvo sulla terra, con soltanto qualche rotella in meno. Grazie alle loro facoltà telepatiche sanno che desideri raggiungere Astana e per sdebitarsi della tua "cortesia" decidono di teletrasportarti proprio là .

Vai al [11](#).

39

TAPPA N.2 - BROOKLYN BRIDGE, NEW YORK, STATI UNITI D'AMERICA

Sono ormai passate poco più di tre ore dal tuo arrivo a New York quando imbocchi finalmente New Dock Street. Percorri la strada fino all'East River, sotto al Ponte di Brooklyn, tra un cantiere semi-abbandonato ed il Brooklyn Bridge Park. Se non possiedi il *giaccone da neve* il freddo ha pesantemente minato le tue energie . Nel caso tu non possa rifocillarti perdi i sensi andando in coma profondo per oltre un mese, risvegliandoti in un bordello del Bronx con indosso soltanto una giarrettiera, perdendo in questo modo la gara e forse anche qualcos'altro.

Sono circa le tre del mattino; sei in anticipo di un'ora e decidi di approfittare del tempo a disposizione per setacciare un succulento bidone che si trova dentro al parco, oltre una vistosa rete metallica .

Attorno alle quattro meno un quarto vedi arrivare una limousine bianca, che si ferma a poca distanza da te, sull'entrata del cantiere. Una straziante musica New Age turba la quiete della notte quando la portiera posteriore si apre di colpo, rivelando il passeggero; Mbutu, detto il Santo, scende con calma dal lussuoso veicolo fissandoti con serietà mentre si rivolge a qualcuno all'interno:

"Grazie dell'aiuto, senatore. Le prometto... durante le prossime elezioni il Movimento No-Roof sarà con lei!"

"E' sempre un piacere signor Mbutu... sempre un piacere." - risponde una voce indistinta da dentro l'abitacolo.

La limousine si allontana in retromarcia mentre Mbutu si siede proprio accanto a te.

"Probabilmente non dovrei... ma... che diamine!" - esclama ad un tratto.

Fissi l'uomo cercando di intuire dove ha intenzione di arrivare. Estrae con titubanza un vecchio cellulare da una delle molte tasche che spiccano dalla sua pesante tunica di lino e dopo aver premuto un paio di tasti, te lo porge. Sullo schermo iniziano ad apparire immagini sfocate e scure.

Si intravedono delle figure, tra le quali riconosci alcuni amici e perfino un paio di concorrenti della gara di quest'anno. Sembrano riuniti in uno spazio chiuso, anche se si distinguono i rumori di automobili che sfrecciano a gran velocità. La qualità del suono, come quella del video, è realmente pessima ma riesci a

cogliere le parole di uno dei più rinomati senza tetto del mondo, Jean-Pierre Beaustin, che parla alla folla riunita con il suo inconfondibile accento francese:

"Purtroppo Phileas Grogg parteciperà alla gara anche quest'anno e sapete bene cosa significhi questo..."

Nell'agitazione generale una voce emerge con forza sopra a tutte le altre:

"Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi!"

"Ci penserò io." - La risposta giunge immediata da uno dei presenti, il cui volto è oscurato dal pesante cappuccio che indossa - "Quel pallone gonfiato volerà basso questa volta."

~

Il video finisce di colpo. Anche se vorresti chiedere spiegazioni, conservi un imbarazzante silenzio per i restanti minuti che vi separano dall'arrivo dei giudici. Provi una profonda rabbia al solo pensiero che un manigoldo mascherato abbia messo fuori combattimento tuo padre, il grande Phileas Grogg, ma ti imponi un dignitoso contegno; ora più che mai sei intenzionato a vincere!

Puntuali come sempre, alle quattro in punto i giudici iniziano a montare il consueto tavolino, a pochi metri dalle acque dell'East River. Non sembrano esserci altri concorrenti all'appuntamento, almeno per ora. Ti avvicini al tavolo dei giudici, ansioso di conoscere la prossima tappa.

"Ottimo lavoro clochard! Purtroppo però, la parte difficile deve ancora arrivare... la tua prossima tappa è Honolulu, nelle Isole Hawaii. L'incontro sarà al centro del Kapiolani Park."

Saluti i giudici poi ti volti verso il Santo ma si trova in trance meditativa e sembra essere insofferente al mondo esterno. Ancora confuso dagli ultimi eventi ti avvii sfiduciato lungo Water Street, superando la pizzeria Ignazio's, quando una busta bianca ti passa di fronte sospinta dal vento. A pochi metri da te un uomo ubriaco sta prendendo a calci la propria macchina, un vecchio catorcio accostato ai margini della strada.

Se desideri avvicinarti all'ubriaco, vai al [4](#).

Se preferisci inseguire la busta, vai al [16](#).

Se vuoi cercare di raggiungere la costa ovest in autostop, vai al [29](#).

40

Alle quattro in punto del mattino, sbucando di corsa da dietro un palazzo, giungi al piazzale di fronte al Colosseo. Una discreta folla di tifosi è presente attorno al banchetto dei giudici. Quando ti vedono arrivare un'improvvisa frenesia s'impadronisce di loro. Mentre ti avvicini trionfante, la calma della notte viene turbata dalle grida di sostegno ed ammirazione per la tua performance. Dopo aver raggiunto l'arrivo, senza nemmeno rendertene conto, vieni sollevato in aria e trascinato da una parte all'altra del piazzale. Sei il nuovo Grand Clochard, il campione indiscusso di questa edizione e tutti vogliono vederti alzare l'ambito trofeo, che consiste in un modello in scala di un carrello per la spesa, completamente placcato in similoro.

Se possiedi il passaporto falso vai al paragrafo corrispondente alle prime due cifre del numero di documento (Esempio: 405678T = Paragrafo 40), altrimenti continua a leggere.

Provi una incontenibile gioia nel sapere che soltanto pochi al mondo hanno avuto l'onore di tenere tra le mani il carrello d'oro, ma una strana inquietudine t'invade quando pensi che non sei riuscito a scrivere la parola fine nel mistero che circonda la tua inaspettata partecipazione alla gara e la strana cospirazione che ha visto tuo padre escluso da essa. Purtroppo questo rimpianto ti accompagnerà per sempre ma per ora non te ne fai un cruccio, in fondo hai altro a cui pensare; sei il nuovo Grand Clochard!