

U CARCAMANNU

In questo breve librogioco, ambientato negli anni '60, ti chiami Guy Seccafieno e provieni da una famiglia italo americana del New Jersey. Sin da piccolo tuo padre per proteggerti ti ha portato dallo chef Munaro, cuoco di un prestigioso ristorante di Mulberry Street a New York, affinché tu potessi apprendere le antiche arti alimentari originarie della Comunità Montana della Laga.

Nei periodi estivi ti sei cimentato in varie dispute e competizioni mangerecce ottenendo, nel tempo, ottimi risultati ed una certa fama. Ti sei iscritto alla Universidad de Tortoredo, a Grenada, ma ora hai fatto ritorno negli USA, all'Università di Raguse, unica che ha accettato di tenere buoni tutti gli esami da te sostenuti.

In questa breve avventura sarai protagonista di una competizione molto particolare, con avversari di livello, e per vincere dovrai fare appello a tutte le tue facoltà.

Nota: le salsicce utilizzate in queste competizioni non sono le classiche salsicce di cui abitualmente ci cibiamo, sono più che altro dei wurstel, come quelli serviti negli hotdog. In questo racconto viene comunque mantenuto il termine "salsiccia" per mantenere il nome ormai comune di questa competizione mangereccia.

Per prima cosa ti servono un paio di dadi per determinare tre importanti caratteristiche:

INGURGITARE

Tale caratteristica determina la tua capacità di mangiare, masticare e ingoiare qualsiasi tipo di cibo.

Per calcolare il punteggio iniziale lancia i due dadi e aggiungi 6, poi riporta il risultato sul Menu di Guerra. A questo valore potrai aggiungere un punteggio bonus dato dalla tua tecnica, come ti verrà spiegato fra poco.

TRACANNARE

Tale caratteristica determina la tua capacità di bere rapidamente ed in grandi quantità

Per calcolare il punteggio iniziale lancia i due dadi e aggiungi 6, poi riporta il risultato sul Menu di Guerra. A questo valore potrai aggiungere un punteggio bonus dato dalla tua tecnica, come ti verrà spiegato fra poco

SAZIETA'

Tale punteggio è estremamente importante, perché mangiare e bere a lungo andare possono abbassare le difese e influire la tua resistenza. Un alto valore di Sazietà di permetterà di arrivare al termine della gara ancora cosciente.

Al punteggio iniziale di 40 aggiungi il lancio di due dadi. Anche qui potrai incrementare il risultato con i bonus.

LA SCUOLA DELLA LAGA

Il tuo maestro, lo chef Nitto Munaro detto *u Licantrupu*, ti ha addestrato alle antiche tecniche della scuola della Laga. Nel corso degli anni, oltre ad una formazione di base, ti sei specializzato in una tecnica particolare. Ogni tecnica prevede dei punteggi bonus con cui incrementare le caratteristiche base.

Di seguito puoi leggere le peculiarità di ogni tecnica e scegliere quella a te più gradita.

Una volta fatta la scelta puoi riportare sul tuo Menu di Guerra i punteggi bonus.

Tecnica	Bonus Ingurgitare	Bonus Tracannare	Bonus Sazietà
Tecnica del Germano Reale	-	+5	+1
Tecnica dello Struzzo Masai	+5	-	+1
Tecnica del Maiale Pancia a Tazza	+2	+2	+2
Tecnica dell'Ippopotamo Siculo-Maltese	+1	+1	+4

IN GARA

In questo paragrafo troverai descritto il procedimento per affrontare gli avversari nelle competizioni di birra e salsiccia.

Ogni avversario è dotato delle tue medesime caratteristiche: Ingurgitare, Tracannare e Sazietà.

La sfida si articola in sei turni di dieci minuti l'uno, per ogni turno di gara dovrai procedere come segue:

1. Lancia due dadi e aggiungi il tuo punteggio di Ingurgitare, il risultato è il numero di salsicce che hai mangiato nel turno. Segna il punteggio nel registro.
2. Lancia due dadi e aggiungi il tuo punteggio di Tracannare, il risultato è il numero di pinte che hai bevuto nel turno. Segna il punteggio nel registro.
3. Ora devi determinare la nuova Sazietà: somma il numero di salsicce mangiate e di pinte bevute nel turno, *se* il risultato è superiore al punteggio di Sazietà, sottrai il lancio di un dado: il risultato sarà il tuo nuovo punteggio di Sazietà. Aggiorna il registro.
4. Effettua la medesima operazione per i tuoi avversari e aggiorna il registro con i loro punteggi.
5. Riprendi per ogni turno successivo dal punto 1 fino al termine del sesto turno.
6. Vince chi rimane in piedi, quindi se la Sazietà degli altri giunge a 0, oppure chi ha ottenuto il punteggio più alto tra cibo e bevande.

MENU DI GUERRA

	Ingurgitare	Tracannare	Sazietà
Guy Seccafieno			
Tecnica:	<i>Bonus:</i>	<i>Bonus:</i>	<i>Bonus:</i>
Valore attuale			

I COMPAGNI

Nel corso del breve racconto dovrai scegliere dei compagni da portare con te, puoi segnare nella tabella sottostante i loro nomi.

I tuoi compagni:

I TUOI AVVERSARI

Nella tabella sottostante puoi riportare i punteggi degli avversari che affronterai in gara e per modificarli nel corso della stessa. Troverai nel paragrafo corrispondente le istruzioni per calcolare i valori iniziali da inserire.

<i>I tuoi avversari:</i>	Ingurgitare	Tracannare	Sazietà
Billy Milano			
Akira Takasaki			
Yolande Schimier			

REGISTRO DI GARA

Turno	Guy	Billy	Akira	Yolande
1	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
2	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
3	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
4	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
5	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
6	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
finale	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:

Ora puoi cominciare la lettura al paragrafo **di prologo**..

PROLOGO

Il Campus della Raguse University è in fermento, sono i primi anni sessanta e le varie confraternite si sfidano nelle competizioni più originali per stabilire quale di loro è la migliore.

Sei stato da poco trasferito dalla Universidad de Tortoreto di Grenada e non sei abituato a questo trambusto, per i cortili e le vie del Campus vedi giovani con la divisa dell'università correre da una parte all'altra, mentre gli ingressi delle confraternite, sulla cui sommità è riportato l'emblema in lettere greche che le contraddistinguono, sono affollati e in subbuglio.

Noti anche parecchie ragazze che partecipano alla baraonda, circondate da quelli che definisci "maschi alfa in contesa". Ti fermi davanti all'edificio di una delle confraternite e ricontratti il biglietto che ti è stato dato: *Ro Iota Omega Tau*, è quella giusta.

Ti fai largo tra la calca e riesci ad entrare nella hall di ingresso, senti alcuni ragazzi gridare, altri che si disperano con le mani nei capelli.

Un giovane sbarbato dai capelli rossi e le lentiggini ti passa accanto e lo prendi un braccio:

"Chi è che gestisce questo posto? Mi hanno assegnato una stanza."

"Un nuovo arrivato, eh? Beh, sei capitato in un brutto momento. Domani c'è la gara di Birra e Salsiccia e il nostro campione è ko. Siamo disperati." Poi ti lascia e lo vedi correre nel soggiorno.

Lo segui nella sala dove gli studenti più anziani della confraternita sono riuniti attorno ad un divano: qui un ragazzone dal volto pallido è disteso in stato comatoso.

"Miko si è bevuto un litro di Martini col tabasco per scommessa!" esclama uno dei ragazzi.

"Disgraziato! Il giorno prima della Gara!" fa eco uno con un berretto con le corna di alce.

"E' stata Betty Davis," dice un biondo dai capelli impomatati "quella sta insieme a capo dei Sigma Omega Delta."

"Allora è stata una trappola...siamo fregati."

"Ragazzi! Ragazzi!" d'un tratto entra nella sala un ragazzo piccolino ed occhialuto tutto ansimante.

"Che c'è Willy?" gli domanda quello "Qui siamo messi male."

"Aspetta a dirlo, non sai chi ho visto al Sigma Omega Delta."

"Chi?"

"Billy Milano..."

D'improvviso cala il silenzio, i giovani si guardano ancora più disperati di prima.

"Basta, è la fine, domani ci ammazzeranno." un ragazzo col ciuffo a banana si lascia cadere sulla poltrona.

"Ma non lo avevano cacciato dall'università?" domanda il biondo.

"Ho sentito che il right takler della squadra di football si è rotto i legamenti del ginocchio destro," gli risponde quello col ciuffo a banana "Avranno trovato il modo di reintegrarlo per farlo giocare."

"Non ci posso credere," sospira quello col berretto con le corna "U Carcamannu...quello pesa centoquaranta chili. Speravo che quest'anno fosse quello giusto..."

"Ma perché lo chiamano così?" domanda Willy.

"Perché quando in campo un energumeno di centoquaranta chili di salta addosso ha la tendenza a calcare un po' troppo la mano, non so se mi spiego."

A questo punto ti fai avanti.

I ragazzi alzano la testa squadrandoti: "E tu chi saresti?"

"E' uno nuovo," dice il ragazzo dai capelli rossi che hai incontrato prima "E' appena arrivato."

"Mi chiamo Guy Seccafieno, vengo dalla Universidad de Tortoreto, Grenada."

"Oddio!" il ragazzo con il cappello cornuto spalanca gli occhi "Non è possibile! Tu sei il Guy Seccafieno che alla Fiera del pomodoro di Little Italy ha mangiato una pizza margherita grande quanto un tavolo da biliardo a nove buche!"

"Ci ho impiegato quattro ore ma ne è valsa la pena."

"Lo stesso Guy Seccafieno che alla Festa dell'Unità di Dallas ha mangiato un chilo di Chili a sonagli del deserto di Chihuahua e poi ha bevuto un fusto da quindici litri di birra pilsner a bassa fermentazione?"

"Quel chili mette molta sete in effetti."

"Lo stesso Guy Seccafieno che al Roadhouse Titty Twister sulla Route 66 ha mangiato una costata di bisonte grande quanto la portiera di una macchina?"

"Ehi, sì, l'ho digerita dopo due giorni."

"E' il cielo che ti manda."

"In realtà è il rettore Simmons, la vostra è l'unica università che ha accettato il mio trasferimento tenendomi buoni tutti gli esami."

Passato il momentaneo stupore per la tua comparsa, il ragazzo biondo guarda gli altri: "U Carcamannu resta un osso duro per la gara di domani."

"Dobbiamo impedire che vi prenda parte, a tutti i costi!" esclama il ragazzo col ciuffo a banana.

"Ci penserò io." rispondi con sicurezza.

"Cos'hai in mente?"

"Credo di poter battere questo Carcamannu ma...perché non prendere delle precauzioni? Eliminarlo non mi sembra una buona idea però possiamo fare in modo che abbia qualche difficoltà."

"Cosa facciamo?" domanda il ragazzo con il cappello cornuto.

"Intanto ditemi i vostri nomi, continuo ad associarvi alla vostra capigliatura e la cosa mi irrita."

Scopri così che il ragazzo dal cappello con le corna si chiama Mark Reale, ed è il capo della confraternita. Il biondo impomatato è Tommy, il suo braccio destro. Poi c'è ciuffo a banana, Glenn; Willy, l'occhialuto, e Ritchie, il pel di carota.

"Bene, ora ditemi un po' di questa gara."

Vai al <1> per sentire i dettagli.



1

La Gara della "Birra e Salsiccia" è una competizione classica del campus, ed essendo l'ultima sfida della stagione spesso è quella fondamentale per il prestigio della Confraternita, sia per chi si vuole confermare sia per chi vuole riscattarsi.

La gara è semplice: i partecipanti hanno un'ora di tempo per mangiare più salsicce e bere più birra degli altri.

Quest'anno però sembra che la competizione sarà decisamente ardua.

"Non c'è solo *U Carcamannu* a partecipare," dice Mark "ci sono almeno altri due studenti da non sottovalutare: Akira Takasaky, studente giapponese della Hokuto University di Tokio. E' qui come ospite straniero, e fa parte della Kappa Epsilon Nu. Ha vinto diverse competizioni in Giappone, a vederlo non si direbbe ma ha una tecnica particolare di mordere ed ingoiare rapidamente che fa davvero paura."

"Poi c'è Yolande Schmier. Una ragazza che per pagarsi gli studi fa la camionista e che ha stabilito il record di bevuta di un litro di birra in soli tre secondi e tre quarti. Gli altri non ci preoccupano."

"A maggior ragione dobbiamo intervenire," dici "Birra e salsicce di domani dove sono?"

"Sono custodite nella residenza dei Tutor," ti spiega Tommy "è una sorta di zona neutrale."

"Bene, c'è una dispensa in questo campus?"

"Quella della mensa," interviene Willy "ma è chiusa."

"Entreremo questa notte." affermi.

"Ci sono i guardiani in giro, se ci prendono..."

"Non ci faremo prendere. Andiamo alla dispensa, prendiamo alcune cose, entriamo in casa dei Tutor e sabotiamo birra e salsiccia dei nostri avversari più temuti."

"Sembra non sia la prima volta che fai una cosa simile." dice Ritchie.

"No, non è la prima volta. Ora al lavoro, ci servono indumenti scuri, passamontagna, delle torce elettriche e degli arnesi da scasso."

"Ci penso io." vedi Glenn alzarsi in piedi e di scattare fuori dalla sala.

In pochi minuti metti i tuoi nuovi compagni a conoscenza del piano:

"Dobbiamo entrare nella dispensa e prendere un po' di ingredienti particolari come tabasco, salsa di chili e crema di rafano." spieghi "Poi entriamo nella casa dei Tutor e sabotiamo fusti e barili di salsicce delle confraternite dei nostri tre avversari."

"Non sarà facile," dice Mark "tra le guardie del campus, i Tutor e gli altri ragazzi in giro..."

"Non possiamo andare tutti," prosegui "oltre a me solo un altro paio di voi, è più sicuro."

Tutti sono d'accordo con te, ora devi scegliere i tuoi due compagni.

Willy è il classico nerd, secchione ed intelligente, ma pauroso e goffo.

Tommy è il latin lover della confraternita, pensa solo alle ragazze, ma ha una buona conoscenza di tutto il campus essendo il braccio destro di Mark.

Mark conosce praticamente tutto e tutti, sono dieci anni che è qui parcheggiato.

Glenn, oltre ad essere un seguace di Elvis viene da un'infanzia tribolata, è stato anche al riformatorio per furto e violazione della proprietà privata, un poco di buono ma che può sempre tornare utile.

Ritchie è il classico bravo ragazzo dalla faccia acqua e sapone, praticamente insospettabile di alcunché.

Puoi scegliere due compagni, annotali sul registro e poi vai al **22**

2

Potete provare a forzare la serratura con un paio di arnesi che vi siete portati dietro ma nessuno di voi è davvero pratico come scassinatore.

Lancia due dadi, se ottieni 7 o più riesci ad aprire la porta e poi entrare al **19**, altrimenti vai al **27** visto che non c'è altro modo di entrare nella dispensa.

Se Willy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.

3

Potete provare a forzare la serratura con un paio di arnesi che vi siete portati dietro ma nessuno di voi è davvero pratico come scassinatore.

Lancia due dadi, se ottieni 8 o più riesci ad aprire la porta e poi entrare al **13**, altrimenti devi rinunciare al tuo raid notturno e fare mestamente ritorno alla base (**30**) visto che non c'è altro modo di entrare.

Se Willy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.

4

Correte a perdifiato nei corridoi della mensa rischiando di cadere ad ogni curva, ma riuscite a raggiungere un'uscita prima che le guardie vi prendano.

Ora che la prima parte della missione è riuscita potete dirigervi verso la casa dei Tutor.

Vai al [38](#)

5

Vi fermate ad aiutare Willy e le guardie vi raggiungono.

"Ci penso io." dice Ritchie levandosi il passamontagna.

Stenti a crederlo ma vedi Ritchie andare in contro alle due guardie, le saluta, parla con loro, poi li vedi ridere assieme, una delle guardie dà una pacca sulla spalla al tuo compagno e poi lo lascia andare.

Ritchie torna verso di voi: "Tutto a posto, ho detto che stiamo facendo una caccia al tesoro e che abbiamo trovato aperto."

"E ti hanno creduto?" domandi sorpreso, Ritchie alza le spalle, evidentemente la sua fama di bravo ragazzo insospettabile vi è stata d'aiuto.

Ora potete uscire di qui e proseguire verso la casa dei Tutor.

Vai al [38](#)

6

"Non c'è una seconda entrata?" domandi, ma i tuoi compagni alzano le spalle "Proviamo a cercare."

Lancia due dadi, se ottieni 6 o più vai al [18](#)

Altrimenti vai al [27](#)

Se Tommy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.

7

Come altri tavolini nella sala anche questo è dotato di una teca di vetro che impedisce di raggiungere il fusto e le salsicce. C'è un lucchetto a combinazione numerica sopra il quale i Tutor hanno appiccicato con del nastro adesivo un foglietto con le seguenti istruzioni:

6 = 3
8 = 4
10 = 5
12 = 6
137 = X

Se sai come risolvere l'enigma recati al paragrafo corrispondente.

Altrimenti non puoi aprire la teca senza rompere il vetro e farvi scoprire.

Puoi quindi scegliere tra le seguenti possibilità:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al [23](#)

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al [37](#)

O uscire di qui se hai finito, al [30](#)

8

"Ragazzi, si mette male." bofonchia un impaurito Willy.

Vi togliete i passamontagna prima di passare per veri ladri, le guardie vi riconoscono e abbassano le armi ma sono costretti a portarvi nel loro ufficio, dove redigono un verbale che l'indomani finirà sulla scrivania del rettore.

Probabilmente per voi ci sarà solo un richiamo che non precluderà la gara, ma ora dovrai vedertela con i tuoi avversari ad armi pari.

Vai al [30](#)

9

"Che significa?" domandi guardando perplesso il biglietto.

"Si tratta di un numero fattoriale," dice Willy "un numero seguito dal punto esclamativo sta a significare che quel numero va moltiplicato per tutti i numeri che lo precedono, in questo caso $4 \times 3 \times 2 \times 1$, ovvero..."

"24" rispondi.

"Bravo."

"Grazie."

Manipoli il lucchetto portando sul numero 24 la combinazione e lo apri.

Prendi i vostri ingredienti e in meno di un minuto contamini birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al [23](#)

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al [7](#)

O uscire di qui se hai finito, al [30](#)

10

"Ora ricordo." dice Tommy mentre dà un calcio contro una piastrella del muro adiacente la porta. La piastrella si stacca e scoprite un vano con dentro una chiave.

"E' la chiave di riserva della cuoca." dice mentre apre la porta.

Ora che siete dentro accendete le torce e vi dirigete verso la dispensa al [11](#)

11

Avanzate con cautela nei bui corridoi e locali della mensa, la dispensa si trova dietro la cucina ma la porta è chiusa a chiave.

Se c'è Glenn tra i tuoi compagni vai al [39](#)

Altrimenti vai al [2](#)

12

"Ci penso io." Glenn tira fuori i suoi arnesi di scasso e si avvicina di soppiatto alla porta d'ingresso. Lo vedete armeggiare per un minuto e poi sentite la serratura della porta scattare. Il vostro compagno vi fa cenno di raggiungerlo per con attenzione apre la porta.

"Ottimo lavoro, Glenn." ti complimenti "Ora entriamo."

Vai al [13](#)

13

C'è piuttosto silenzio nella casa, per vostra fortuna i Tutor vanno a letto presto la sera, oppure rimangono chiusi nelle stanze fino a tardi per correggere i test o preparare le lezioni, ad ogni se fate attenzione dovrete riuscire a non farvi scoprire.

Raggiungete il soggiorno che si trova in fondo al corridoio di ingresso, entrate e vi chiudete la porta alle spalle.

Facendo luce con le torce elettriche illuminate la stanza: ci sono dieci tavolini, su ogni tavolino c'è un fusto di birra da 15 litri e un sacco trasparente di salsicce immerse in una specie di salamoia. Attaccato ad ogni ripiano c'è un foglio che riporta il nome della Confraternita: dieci tavolini per dieci Confraternite ma non solo...ti sembra strano che sia stato tutto così facile e i Tutor non abbiano preso alcuna precauzione. Avvicinandoti di rende meglio conto della situazione: sembra che ogni tavolino sia provvisto di una trappola o di una protezione di vetro chiusa con lucchetto a combinazione numerica, evidentemente i Tutor si sono sbizzarriti con le loro conoscenze di scienza, fisica e chimica per inventarsi delle trappole e degli enigmi, per vanificare tentativi di sabotaggio da parte delle confraternite.

Se inizi dal tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al [23](#)

Se inizi dal tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la confraternita di Akira Takasaki vai al [37](#)

Se inizi dal tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, al confraternita di Iolande vai al [7](#)

14

Un errore di valutazione fa scattare la trappola: improvvisamente la damigiana in alto ruota e comincia a versare del liquido

rosso (che scoprirai essere del Barbera d'Alba) verso di voi.

Se sei padrone della Tecnica del Germano Reale vai al [25](#)
Altrimenti [33](#)

15

I ragazzi sono tutti nella sala della casa, demoralizzati, abbattuti, seduti chi sul pavimento, chi su poltrone o divani, chi in piedi davanti alla finestra con lo sguardo basso. La gara di domani è troppo importante per questi ragazzi e l'idea di poterla perdere per il forfait di Miko e la presenza di questo Carcamannu li ha decisamente scoraggiati.

Nel silenzio irreale fa la sua comparsa improvvisa uno dei confratelli più anziani, uno grassoccio e dai capelli a spazzola, che cerca di spronare i suoi compagni:

-Ehi, e noi ce ne stiamo qui con le mani in mano?!- grida dal centro della sala.

-Perché, secondo te, Bluto, che cosa dovremmo fare?- gli risponde Glenn.

-La guerra è già finita amico, e i Sigma l'hanno vinta.- gli fa eco Tommy.

-Cosa?!- esclama Bluto -È finita?! Hai detto "finita"?! Non finisce proprio niente se non l'abbiamo deciso noi! È forse finita quando i tedeschi hanno bombardato Pearl Harbor? Col cazzo che è finita!-

-I...tedeschi?!- bofonchia Tommy a Mark che gli sta vicino.

-Lascialo perdere, è partito.- gli risponde questi.

-E qui non finisce!- continua Bluto -perché quando il gioco si fa duro...i duri cominciano a giocare! Chi viene con me?! Su! Coraggio, andiamo! Eeehhhhh!- Bluto si lancia fuori dalla sala ma nessuno lo segue.

16

Manipoli il lucchetto portando sul numero 16 (il numero delle lettere che compongono la parola centotrentasette, nel caso avessi barato) la combinazione e lo apri.

Prendi i vostri ingredienti e in meno di un minuto contaminati birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al [23](#)

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al [37](#)

O uscire di qui se hai finito, al [30](#)

17

Stravolto dallo sforzo svieni con la faccia nel piatto. Quando ti riprendi scopri di essere steso sullo stesso divano in qui avevi trovato Miko in stato comatoso. Attorno a te ci sono Mike e gli altri, con musi lunghi e decisamente delusi.

Ti tiri su, ancora stordito: "Avanti, ragazzi, era solo una stupida gara." dici.

"Già," risponde Mike "peccato che chi ha vinto ha deciso che nella festa di questa sera tutta la nostra Confraternita dovrà passare nel tunnel del calcio in culo."

Abbassi gli occhi, questa sconfitta resterà una macchia indelebile nella tua carriera di divoratore di cibo.

18

Vi muovete furtivamente nel cortile della mensa strisciando da un cespuglio ad un altro, vi acquattate a terra al passaggio di una delle vetture dei guardiani per poi scattare verso il retro dell'edificio.

Da qui discendete una scala di servizio dove trovate la porta nel seminterrato, ora però dovete trovare il modo di aprirla.

Se Glenn è nel tuo gruppo per lui forzare la serratura sarà un gioco da ragazzi (sembra che non sia la prima volta che entra di nascosta nella mensa), e potete entrare al [11](#).

Se invece c'è Tommy vai al [10](#)

Altrimenti dovete provare a forzare la serratura con un paio di arnesi che vi siete portati dietro ma nessuno di voi è davvero pratico come scassinatore.

Lancia due dadi, se ottieni 7 o più riesci ad aprire la porta e poi entrare al [11](#), altrimenti vai al [27](#).

Se Willy è con te puoi aggiungere un punto al lancio di dadi.

19

"Cosa dobbiamo cercare?" ti domandano i tuoi due compagni.
"Salsa di rafano, chili e tabasco." rispondi mentre cominciate a controllare gli scaffali.
"D'accordo, però alla svelta, non vorrei che i guardiani si accorgessero di qualcosa."
Nel giro di un quarto d'ora trovate tutto quello che vi serve, lo mettete in una borsa ed uscite di qui.

Avete fatto pochi passi verso l'uscita quando vedete da lontano la luce di una torcia: è uno dei guardiani del campus!

"Presto, via!" esclami cambiando direzione.

Se Willy è con te vai al **31**
Altrimenti vai al **4**

20

"In effetti ho un po' di sete, datemi l'acqua."
I ragazzi ridacchiano mentre ti porgono la bottiglia, stai per prenderla quando il capo banda la ritira: "Eh no, ti devi mettere in ginocchio e con le mani dietro la schiena, poi alzi la testa e apri la bocca. Ci penseremo noi a dissetarti."
Alzi le spalle e fai come dicono.
Spalanchi la bocca e quello comincia a versarti dell'acqua gasatissima giù per il gargarozzo.

Lancia due dadi.
Se possiedi la tecnica del Germano Reale aggiungi 5.
Se possiedi la Tecnica del Maiale Pancia a Tazza aggiungi 2
Se possiedi la Tecnica dell'Ippopotamo Siculo-Maltese aggiungi 1.

Se il risultato è 8 o più vai al **35** altrimenti vai al **29**.

21

"Aspettatemi qui, ho un'idea." vedete Tommy levarsi il passamontagna ed allontanarsi, lo vedete girare l'angolo e avvicinarsi alla casa di una delle Confraternite femminili.
Aspettate dietro i cespugli per cinque minuti, poi d'improvviso ricompare alle vostre spalle.
"Ok, tutto a posto." dice sicuro.
"Che vuoi dire?" domandi.
"State a guardare."
Passa un minuto e vede qualcuno avvicinarsi all'ingresso della casa dei Tutor, sono due ragazze con in mano dei libri, timidamente suonano al campanello mentre si sistemano i capelli.
Quando uno dei Tutor va ad aprire la porta rimane sorpreso e saluta un po' imbarazzato. Vedi le due ragazze sorridere, dire qualcosa e fare un po' di moine.
Il Tutor apre la porta e le fa entrare, poi una delle ragazze invece di chiudere la porta la accosta solamente, così ora potete entrare in azione.
"Ottimo lavoro, Tommy." ti complimenti "Ora andiamo."
Vai al **13**

22

Per muovervi dovete attendere le ventitre, quando il campus entra in regime di "coprifuoco", e per le vie possono circolare solo le guardie.
Il piano è semplice: prima penetrare nella dispensa della mensa e recuperare alcuni ingredienti, poi entrare di nascosto nella casa dei Tutor e sabotare le birre e le salsicce delle altre confraternite, quindi fare ritorno a casa.

La mensa si trova giusto dietro l'edificio scolastico, ma la porta a vetri d'ingresso dà direttamente su una delle vie principali e se dovesse passare qualcuno dei guardiani verreste certamente visti.

Se con te c'è Mark vai al **34**

Altrimenti vai al **6**

23

A differenza degli altri tavolini che sono protetti da una vetrina, qui invece sia il fusto che il sacco di salsicce sono appoggiati su due sottili piatti di bilancia, dei sottili fili di nylon sono collegati con una damigiana appesa al soffitto, una variazione improvvisa del peso potrebbe far scattare la trappola.

Tiri fuori quanto avete preso dalla dispensa e ti tieni pronto ad agire.

Lancia due dadi:

Se ottieni 8 o più vai al **32**

Altrimenti vai al **14**

24

Manipoli il lucchetto portando sul numero 24 (risultato del 4 moltiplicato per i numeri che lo precedono, nel caso avessi barato) la combinazione e lo apri.

Prendi i vostri ingredienti e in meno di un minuto contaminati birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la Confraternita di Billy Milano vai al **23**

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al **7**

O uscire di qui se hai finito, al **30**

25

In un attimo sgombri la mente, ti concentri e spalanchi la bocca: sotto gli occhi stupefatti dei tuoi compagni riesci a inghiottire tutto il vino rosso che sgorga dalla piccola damigiana.

Bevi cinque litri di vino dando mostra della tua tecnica sopraffina ma soprattutto evitando che il vino si riservasse ovunque facendovi scoprire. Ora potete contaminare birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano.

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al **37**

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al **7**

O uscire di qui se hai finito, al **30**

26

Davanti allo sguardo allibito dei Sigma inghiotti tutti i rognoni crudi senza alcun problema. Ti rialzi e ti pulisci la bocca: "Avevo proprio fame, quel baracchino messicano alla stazione era stato un po' tirato con le dosi... Allora, faccio parte della famiglia? Almeno in prova, intendo."

"Sì, certo, amico, entra pure." il capo gruppo risponde sommessamente, ancora colpito dalla tua performance, erano tutti pronti a prenderti in giro e a vederti rotolare in terra ed invece ci sono rimasti male.

Entri nella casa dove è in corso una festa: balli scatenati e Jerry Lee Lewis a tutto volume.

Ti fai indicare la stanza con il cucinotto e la raggiungi attraversando un corridoio.

Il cucinotto si trova in una saletta con le luci spente ma ti rendi subito conto c'è dentro una coppietta a farsi gli affari suoi. Sono seduti su di un divanetto posto davanti ad una finestra dove entra della tenue luce lunare, lui sta parlando mentre lei ti sembra gli stia facendo un "lavoro di mano".

Ti acquatti per passare dietro allo schienale del divano e raggiungere lo sportello del cucinotto dove, immagini, ci sia la piccola dispensa. Senza volere senti le loro parole.

Il ragazzo parla del suo futuro, della laurea, del lavoro di prestigio presso lo studio di suo padre, della famiglia che avranno, dei loro figli che saranno vincenti come il padre, quando la ragazza timidamente si lascia scappare: "George, ma quanto ti

manca ancora?" e lui "Continua piccola, ne ho per tutta la sera."

Mentre lei sbuffa tu continui camminando carponi, raggiungi il mobiletto, lo apri, prendi qualche vasetto di chili e peperoncino e poi torni indietro lasciando i tuoi piccioncini in amore.

Lasci la casa dei Sigma e torni dai tuoi compagni mostrando con orgoglio la refurtiva, vieni accolto con abbracci e pacche sulle spalle: "E ora alla casa dei Tutor." Esclami.

Vai al **38**.

27

Pare non ci sia modo di entrare nella mensa senza rompere qualche vetro.

"Possibile che non ci sia nessun altro in questo campus a cui rubare del chili?" domandi seccato.

"Beh, se non sbaglio la Confraternita dei Sigma Omega Delta ha poco tempo fa installato in una stanza un cucinotto abusivo con una piccola dispensa." risponde uno dei tuoi compagni "Ma non ci faranno mai entrare, e tentare di entrare di nascosto è impossibile."

"Uhm..." rifletti "però a me ancora non hanno visto. Potrei spacciarmi per un nuovo iscritto che vuole fare domanda alla loro Confraternita e con la scusa intrufolarmi."

"Ti sottoporranò a qualcuna delle loro terrificanti prove."

"Non è un problema. Avanti, andiamo."

Ti fai indicare la casa dei Sigma Omega Delta, ti levi il maglione nero ed il passamontagna, dopo di che ti avvicini all'ingresso dell'edificio da dove proviene della musica rockabilly e dove vedi alcuni giovani dai capelli impomatati intenti a cacciare in gola ad un povero malcapitato dell'acqua minerale gasata, con terrificanti effetti sul suo stomaco.

"Ehi, chi sei tu?" di domanda uno mentre la giovane matricola va a vomitare dietro ad un cespuglio.

"Salve, vorrei far parte del vostro gruppo, ho sentito che siete i più brillanti del campus." rispondi con un sorriso finto.

"Da dove arrivi?"

"Grenada, sono arrivato stasera."

"Beh, ti hanno informato bene," continua quello che pare il capo del gruppo "ma non tutti possono diventare dei Sigma Omega Delta. Ad esempio quel poveraccio che sta rimettendo dietro il cespuglio non lo sarà mai."

"Lo vedo."

"La prova di stasera è bere un litro di minerale gasata tutta d'un fiato oppure un vasetto da mezzo chilo di rognoni di narvalo in salamoia piccante."

"E che diavolo è un narvalo?"

"Allora, cosa scegli?"

Se tenti la sfida dell'acqua gasata vai al **20**

Se invece provi i (bleah) rognoni vai al **36**

28

Sembra che tu abbia sopravvalutato la tua tecnica, infatti dopo qualche etto di rognoni inghiottiti senti lo stomaco ribellarsi, anche per via della lauta cena di un'ora prima al baracchino messicano della stazione, e d'improvviso rigetti tutto quanto sul prato, mentre i Sigma Omega Delta si prendono gioco di te.

Appena ti riprendi torni mestamente alla casa dei Ro Iota Omega Tau, non solo, domani alla gara avrai un malus di -1 su tutti i tuoi bonus per lo sforzo a cui hai sottoposto lo stomaco.

Vai al **30**

29

Sembra che tu abbia sopravvalutato la tua tecnica, infatti dopo poco più di mezzo litro d'acqua inghiottita senti il gas salirti dallo stomaco con la lauta cena di un'ora prima al baracchino messicano della stazione, e d'improvviso rigetti tutto quanto sul prato, mentre i Sigma Omega Delta si prendono gioco di te.

Appena ti riprendi torni mestamente alla casa dei Ro Iota Omega Tau, non solo, domani alla gara avrai un malus di -1 su tutti i tuoi bonus per lo sforzo a cui hai sottoposto lo stomaco.

Vai al **30**

Soddisfatto o meno, a seconda del risultato ottenuto nella missione notturna, vai a letto esausto, ma pronto alla sfida di domani, ti addormenti subito e in un batter d'occhio suona la sveglia della casa.

È una bella giornata primaverile, il campus è in fermento per la gara che si svolgerà tra poco nel cortile dell'istituto. È stato noleggiato un palco sopra il quale sono stati portati dieci tavolini, ognuno riportante il nome di una confraternita, con il fusto di birra ed il sacco delle salsicce.

C'è molta attesa, tutti i favori del pronostico sono per Billy Milano, u Carcamannu, come lo chiamano i suoi compagni di squadra, ma ci sono anche altri validi avversari. Per chi ancora non ha saputo del tuo arrivo sei una sorpresa, la defezione di Miko, certamente studiata dai Sigma Omega Tau, era stata considerata un abbandono dei RIOT.

A mezzogiorno il cortile è pieno di studenti, a lato del palco ci sono un paio di tavoli con tre Tutor che faranno da giuria in caso di controversie. Uno degli studenti più anziani prende un microfono e presenta gara e partecipanti. Finalmente viene il tuo turno e puoi salire sul palco tra applausi ed ovazioni dei tuoi confratelli.

Siete tutti e dieci in riga sul palco, davanti al pubblico, alla tua destra c'è Billy, un vero mostro: alto quasi due metri, la stazza di un elefante obeso, completamente calco, privo di collo e già madido come un'anguilla (e manda pure un odore fetido di capodoglio morto di tre settimane); Billy si gira e ti sorride ridacchiando con un grugnito.

Vi sedete al vostro posto, ormai tutto è pronto, e quando il presentatore dà il via partite.

Dei tuoi nove avversari devi solo occuparti di Billy, Iolande ed Akira, gli altri non reggeranno venti minuti.

Questi i punteggi delle caratteristiche dei tuoi avversari:

	Ingurgitare	Tracannare	Sazietà
Billy	18	16	48
Akira	17	15	42
Iolande	15	18	40

Se hai sabotato birra e salsicce di Billy sottrai 3 punto dal suo punteggio di Ingurgitare, 2 da quello di Tracannare e 1 da Sazietà.

Se hai sabotato birra e salsicce di Akira sottrai 1 punto dal suo punteggio di Ingurgitare, 2 da quello di Tracannare e 3 da Sazietà.

Se hai sabotato birra e salsicce di Iolande sottrai 2 punti dal suo punteggio di Ingurgitare, 3 da quello di Tracannare e 1 da Sazietà.

Ora segui le regole che puoi ritrovare all'inizio del libro per giocare la gara, utilizza la tabella seguente per tenere il conteggio ed in bocca al lupo.

REGISTRO DI GARA				
Turno	Guy	Billy	Akira	Yolande
1	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
2	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
3	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
4	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
5	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
6	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:
finale	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:	Salsicce: Pinte:

segue

Se vinci vai al **40**

Altrimenti vai al [17](#)

In caso di parità prosegui con turni ad oltranza fino a quando uno dei contendenti prevarrà.

31

Scattate verso l'uscita ma d'improvviso dietro di te Willy inciampa e cade: "Ragazzi, aspettatevi!"

Prendere uno di voi è come prendere tutti, e Willy inoltre non è certo il tipo impavido da non parlare pressato dalle guardie.

Se il suo tuo secondo compagno è Ritchie e non siete ancora stati beccati dalle guardie vai al [5](#)

Altrimenti vai al [8](#)

32

Facendo attenzione riesci a contaminare birra e salsicce con il tuo preparato di chili, peperoncino e salsa di rafano senza far scattare la trappola. Ottimo lavoro.

Ora puoi:

Portarti al tavolino dei Kappa Epsilon Nu, la Confraternita di Akira Takasaki vai al [37](#)

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al [7](#)

O uscire di qui se hai finito, al [30](#)

33

Vieni investito dal vino rosso che si riversa sul tavolino e sul pavimento.

Esclami diverse ingiurie mentre sentite dei rumori sopra di voi, dovete andarsene subito di qui.

In tutta fretta lasciate il soggiorno dei Tutor e la casa, facendo ritorno alla casa dei Ro Iota Omega Tau.

Vai al [30](#)

34

"Conosco un'entrata di servizio," dice il tuo compagno "molto ben nascosta. Seguitemi."

Vi muovete furtivamente nel cortile della mensa strisciando da un cespuglio ad un altro, vi acquattate a terra al passaggio di una delle vetture dei guardiani per poi scattare verso il retro dell'edificio.

Da qui discendete una scala di servizio che conduce ad una porta nel seminterrato, vedi Mark dare un calcio contro una piastrella del muro adiacente la porta. La piastrella si stacca e scoprite un vano con dentro una chiave.

"E' la chiave di riserva della cuoca," dice mentre apre la porta.

Ora che siete dentro accendete le torce e vi dirigete verso la dispensa al [11](#)

35

Davanti allo sguardo allibito dei Sigma Omega Tau inghiotti tutto d'un fiato i litro di acqua gasata senza alcun problema. Ti rialzi e ti asciughi la bocca: "Avevo proprio sete, quel baracchino messicano alla stazione aveva esagerato con la senape di Digione e mi è venuta una bella arsuria. Allora, faccio parte della famiglia? Almeno in prova, intendo."

"Sì, certo, amico, entra pure." il capo gruppo risponde sommessamente, ancora colpito dalla tua performance, erano tutti pronti a prenderti in giro e a vederti rotolare in terra ed invece ci sono rimasti male.

Entri nella casa dove è in corso una festa con balli scatenati con la musica di Jerry Lee Lewis, ti fai indicare il cucinotto e lo raggiungi attraversando un corridoio.

Il cucinotto si trova in una stanza con le luci spente ma ti rendi subito conto c'è dentro una coppietta a farsi gli affari suoi. Sono seduti su di un divanetto posto davanti ad una finestra dove entra della tenue luce lunare, lui sta parlando mentre, con la testa sulla sua spalla, ti sembra gli stia facendo un "lavoro di mano".

Ti acquatti per passare dietro allo schienale del divano e raggiungere lo sportello del cucinotto dove, immagini, ci sia la piccola dispensa.

Senza volere senti le loro parole.

Il ragazzo parla del suo futuro, della laurea, del lavoro di prestigio presso lo studio di suo padre, della famiglia che avranno, dei loro figli che saranno vincenti come il padre, quando la ragazza timidamente si lascia scappare: "George, ma quanto ti manca ancora?" e lui "Continua piccola, ne ho per tutta la sera."

Mentre lei sbuffa tu continui camminando carponi, raggiungi il mobiletto, lo apri, prendi qualche vasetto di chili e peperoncino e poi torni indietro lasciando i tuoi piccioncini in amore.

Lasci la casa dei Sigma e torni dai tuoi compagni mostrando con orgoglio la refurtiva, vieni accolto con abbracci e pacche sulle spalle: "E ora alla casa dei Tutor." Esclami.

"E ora alla casa dei Tutor."

Vai al **38**.

36

"In effetti ho un po' di fame, e i rognoni sono una leccornia"

I ragazzi ridacchiano mentre ti porgono una ciotola con dentro almeno un chilo di rognoni crudi. Stai per prenderla quando il capo banda la ritira: "Eh no, ti devi mettere in ginocchio e con le mani dietro la schiena, poi alzi la testa e apri la bocca. Ci penseremo noi a darti da mangiare."

Alzi le spalle e fai come dicono.

Spalanchi la bocca e quello comincia a cacciarti giù per la gola un rognone dietro l'altro.

Lancia due dadi.

Se possiedi la Tecnica dello Struzzo Masai aggiungi 5.

Se possiedi la Tecnica del Maiale Pancia a Tazza aggiungi 2

Se possiedi la Tecnica dell'Ippopotamo Siculo-Maltese aggiungi 1.

Se il risultato è 8 o più vai al **26** altrimenti vai al **28**.

37

Questo tavolino è dotato di una vetrina da museo che impedisce di raggiungere il fusto e le salsicce. Noti però sul davanti un lucchetto a combinazione numerica, appiccicato c'è un foglietto che riporta semplicemente: "4!".

Se sai cosa significa recati al paragrafo corrispondente.

Se non lo sai ma c'è Willy con te vai al **9**

Altrimenti non puoi aprire la teca senza rompere il vetro e farvi scoprire.

Puoi scegliere ora tra le seguenti possibilità:

Portarti al tavolino dei Sigma Omega Delta, la confraternita di Billy Milano vai al **23**

Portarti al tavolino dei Beta Epsilon Epsilon Ro, la Confraternita di Iolande vai al **7**

O uscire di qui se hai finito, al **30**

38

La casa dei Tutor è proprio di fronte all'edificio scolastico, ha un bel giardino illuminato e assorta nel silenzio (a differenza delle case delle Confraternite).

I Tutor sono gli assistenti dei professori, alcuni di loro hanno solo pochi anni più di voi, non sono studenti ma non sono ancora professori di ruolo; hanno un buon rapporto con gli studenti di regola, ma devono essere spesso intransigenti e severi per non screditarsi agli occhi dei professori anziani o del rettore.

Godendo comunque della fiducia di tutti sono stati chiamati a giudici imparziali e a tenere nella loro casa le birre e le salsicce della gara. Ogni Confraternita ha provveduto all'acquisto di birra e salsiccia, poi tutti gli alimenti sono stati mischiati di modo che nessuno potesse barare con birra annacquata o salsicce "light", ovviamente nessuno ha previsto che qualcuno potesse introdursi la notte prima della gara per alterare birre e salsicce delle Confraternite avversarie.

L'ingresso della casa è chiuso a chiave ma non dovrebbe essere difficile entrare in qualche modo.

Se tra i tuoi compagni c'è Glenn vai al **12**

Se c'è Tommy vai al **21**

Altrimenti vai al **3**

39

"Lasciate fare a me." il giovane estrae di tasca alcuni arnesi da scasso e si mette ad armeggiare con la serratura finché non uditte un "click", Glenn spinge la porta e questa si apre. "Ecco fatto."

Senza perdere altro tempo entrate dentro.

Vai al [19](#)

40

Allo scadere dei sessanta minuti viene suonata la campana di fine gara, in un tripudio di applausi ed acclamazioni di alzi in piedi agitando le braccia in segno di vittoria. I tuoi avversari sono tutti ko, lo stesso Carcamannu è svenuto con la faccia nel piatto (e se qualcuno non lo sposterà entro pochi minuti c'è il rischio che ci rimanga secco).

Tutta la Confraternita sale sul palco ad abbracciarti e a portarti in trionfo ma prima, come vincitore della gara, è tuo diritto decidere la grande festa che si terrà questa sera in tutto il campus.

Mark ti porta il microfono alla bocca: "Avanti Guy, che festa vuoi per stasera?"

Guardi tutti i giovani del campus davanti a te (e soprattutto le ragazze), alzi il braccio e urli: "Toga! Toga! Toga!"

In un attimo tutto il campus ti fa eco mentre vieni portato tra la folla, e in attesa del gran toga party viene sparata musica a tutto volume scatenando una danza di vittoria con canti a squarcia gola:

*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

*Fine little girl waits for me
Catch a ship across the sea
Sail that ship about, all alone
Never know if I make it home*

*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

*Three nights and days I sail the sea
Think of girl, constantly
On that ship, I dream she's there
I smell the rose in her hair.*

*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

Okay, let's give it to 'em, right now!

GUITAR SOLO

*See Jamaica, the moon above
It won't be long, me see me love
Take her in my arms again
Tell her I'll never leave again*

*Louie Louie, oh no
Me gotta go
Aye-yi-yi-yi, I said
Louie Louie, oh baby
Me gotta go*

*Let's take it on outa here now
Let's go!!*