

Serie bestseller *New York Times*



„Descoperă cea mai tare  
bibliotecă din lume!”  
James Patterson

# JOCUL PENTRU CAMPIONI AL DOMNULUI LEMONCELLO



CORINT JUNIOR



## CHRIS GRABENSTEIN

Autorul cărții de mare succes  
*Evadare din biblioteca domnului Lemoncello*



**JOCUL  
PENTRU CAMPIONI AL  
DOMNULUI  
LEMONCELLO**

**CHRIS GRABENSTEIN**

Traducere din engleză și note  
de Sorin Petrescu

CORINT BOOKS



— Îmi place jocul ăsta ușchit! strigă Kyle Keeley.

Probabil că n-ar fi trebuit să strige, pentru că se afla în biblioteca gimnaziului, jucând jocuri video cu prietenii săi Akimi Hughes, Sierra Russell și Miguel Fernandez.

Și, de fapt, nici n-ar fi trebuit să se joace la un computer al bibliotecii. Acea ar fi trebuit să fie pentru el ora de „lectură individuală“.

Dar numai cu o seară înainte, urmărind-o pe fosta sa colegă de clasă Haley Daley în noul ei show de la televizor *Hey, Hey, Haley*, pe canalul Kidz-palooza, Kyle a văzut o reclamă pentru noul joc al domnului Lemoncello: *Ce altceva vezi?* Era o șaradă on-line plină cu iluzii optice animate ce se roteau nebunește, zburând foarte sus.

Era distractiv?

— Distractiv? cripise Haley la sfârșitul reclamei. Alooo... e un Lemoncelloooo!

Pur și simplu Kyle trebuia să-l încerce. Cât mai curând posibil! (Iar asta se dovedi a fi ora de „lectură individuală“.)

— Ăsta-i nivelul unu, spuse el, când pe ecran apăru întrebarea de baraj, alături de un cronometru care măsoara cele zece secunde.



— Ușurel, zise Akimi, tastând cât putea ea de repede. Un vas și două fețe. Sau un sfeșnic. Vasul ăsta ar putea fi un sfeșnic.

— E o chestie clasică, spuse Sierra, care era ceva între un șoarece de bibliotecă și o fată superinteligentă. Iluziile optice reprezintă un instrument excelent pentru a studia percepția vizuală.

— Sau, știi tu, pentru a te distra, zise Kyle.

Akimi apăsă butonul pentru întoarcerea la pagina principală. Ecranul explodează în confetti de pixeli, care apoi s-au aranjat pentru a scrie: „Felicitările mele“!

— Hai să trecem la nivelul doi! spuse Akimi, dorindu-și și mai mult.

— Hei, băieți! zise Miguel, arătând spre bibliotecară. (Era președintele Societății de Ajutor Bibliotecar a școlii.) Poate că ar trebui să revenim la cititul cărților noastre...

— Imediat! spuse Kyle, lovind în tastatură.

Apăru o nouă iluzie optică: un indicator de trafic. Cronometrul porni din nou numărătoarea inversă de la zece.



— Țsta-i doar Idaho! exclamă Miguel.

Nu putea rezista ispitei unui joc Lemoncello, chiar dacă știa că așa ar fi trebuit.

— Vedeți? I-D-A-H-O!

— Ce ziceți de un bătrânel? întrebă Kyle.

— Nu, spuse Akimi. E doar Idaho.

Apăsă butonul „Enter“.

Un claxon RĂGUȘIT.

— Bine, greșeala mea.

— Treci la următorul! o îndemnă Sierra.

Sierra Russell nu obișnuia să joace jocurile astea captivante. Dar apoi i-a întâlnit pe Kyle Keeley și pe legendarul creator de jocuri Luigi L. Lemoncello.

Kyle apăsă o dată pe mouse. Apăru o imagine nouă și alt cronometru care măsoara cele zece secunde.



— Chipul unei femei! spuse Sierra.

— Nu, zise Akimi. Un saxofonist cu un nas gigantic. Nu, stai! Ai dreptate! Este chipul unei femei. Nu. Un saxofonist cu un nas uriaș...

— Depinde din ce unghi privești, spuse Miguel.

— Tastează „femeie“, zise Sierra.

— Nu, spuse Kyle. „Saxofonist“.

— „Femeie“! strigă Miguel. Nu, stai! Ambele!

Încă un lucru pe care Kyle și prietenii săi n-ar fi trebuit să-l facă? Să răcnească așa tare!

Pentru că doamna Yunghans, bibliotecara gimnaziului, se apropie să vadă ce era cu tot zgomotul acela.

Iar Charles Chilton era taman în urma ei.



## 2

— Credeam că voi patru v-ați întors ca să citiți cărți, spuse doamna Yunghans, părând dezamăgită de elevii care-o transformaseră într-o bibliotecară de școală legendară câștigând foarte multe jocuri în Biblioteca domnului Lemoncello.

— Știu că eu exact asta făceam, doamnă Yunghans, zise Charles, care era întotdeauna superpoliticos cu adulții. Și, dacă-mi permiteți, pricep acum de ce *Semnul roșu al curajului*, de Stephen Crane, este considerat un roman clasic atât de durabil, de arhetipal și de veșnic.

Lui Charles îi plăcea de asemenea să întrebuițeze cuvinte mari. Cu cât mai multe, cu atât mai îmbucurător.

— Știi că ai spus taman același lucru de trei ori, nu? zise Akimi.

— Păi, eu cel puțin nu jucam jocuri video stupide, așa cum în mod indubitabil făceați pungașii de voi niciodată-dispuși-să-facă-bine.

Charles Chilton fusese cu ochii pe Kyle și pe prietenii săi (la fel și familia lui) încă de când idolul lui Kyle, genialul producător de jocuri Luigi Lemoncello, se întorsese în orașul său natal Alexandriaville, Ohio, ca să construiască cea mai spectaculoasă bibliotecă, cea mai avansată din punct de vedere tehnologic și cea mai fantastică dintre toate concepute vreodată. Până atunci, Charles fusese făcut de răs de fiecare dată când încercase să-i învingă în bibliotecă, așa că acum încerca să-i învingă la școală.

Doamna Yunghans clătină din cap.

— Este atât de trist să vă văd pe voi, cele patru vedete ale bibliotecii mele, jucând jocuri video în loc să citiți cărți! *Et tu*, Sierra?

— Asta este din Shakespeare, nu-i așa, doamnă Yunghans? întrebă Charles.

— Da. *Iulius Caesar*.

— O, e clar că citiți extrem de mult. De aceea poate că și sunteți cea mai remarcabilă bibliotecară.

— Mulțumesc, Charles.

— Dar, doamnă Yunghans, interveni Kyle, nu este un joc video oarecare. Aloo! Este-un Lemoncellooo!



Încercă să-l rostească într-un tremolo asemănător celui reușit de Haley în reclamă.

Dar nu i-a ieșit.

— Domnule Keeley!

Biblioteca îi aruncă o privire care-i făcu gropițele să dispară.

— Da, doamnă?

— Există un timp și un loc pentru fiecare.

— Cât de adevărat! se extazie Charles. Și aș putea adăuga că acum este categoric timpul și locul pentru mine să vă admir vesta de jersey! Cât de bine este croită! Ați tricatat-o dumneavoastră înșivă, doamnă Yunghans?

— Păi, da, eu. Hm, unde rămăsesem?

— Cred că tocmai erați pe cale să le acordați lui Kyle, lui Akimi, lui Miguel și, din nefericire, chiar și Sierrei câte trei detenții de căciulă, spuse Charles.

— Cecece? izbucni Akimi. Trei?

— N-am mai primit nicio detenție până acum, spuse Sierra.

— Și de ce aș fi vrut să fac asta? întrebă doamna Yunghans.

— Pentru că acești elevi nu au ascultat de ordinele dumneavoastră de a citi o carte, folosind computerele bibliotecii ca să se joace... spuse Charles

și-și duse pumnul la gură ca și cum i-ar fi venit rău... jocuri video!

Doamna Yunghans oftă.

— Îmi pare rău, băieți! De la voi, ca modele de urmat, aștept mai mult.

Puse mâna pe un pix și pe un carnețel roz.

O detenție însemna că vor trebui să rămână încă o oră la școală după terminarea cursurilor.

— Doamnă Yunghans! spuse Kyle.

— Da, Kyle?

— A fost vina mea. Eu am fost cel care a încărcat jocul. Eu sunt cel care i-a convins și pe ceilalți să nu mai citească și să joace. Akimi, Miguel și Sierra au încălcat regulile doar din cauza mea. Dați-mi mie cele trei detenții. Le merit. Dar copiiiăștia sunt nevinovați.

— Admir onestitatea ta, Kyle, spuse bibliotecara.

— Kyle ar trebui să primească cinci detenții în loc de trei! scăpă Charles.

— Explică-ți calculul, îi ceru Akimi.

— Simplu. A recunoscut că a fost capul răutăților. Căpetenia rebelilor. Instigatorul faptelor reprobabile.

Akimi își dădu ochii peste cap.

— Știi că repeți unul și același lucru fără oprire?

— Pentru că musai să fie spus! Faceți ca pe-deapsa să urmeze infracțiunii, doamnă Yunghans! Altfel, deschideți ușa anarhiei!

Doamna Yunghans cugetă la cele spuse de Charles.

— Charles are dreptate, Kyle! Să te joci la computerele bibliotecii în ora de citit?

Clătină din cap și schimbă „3“-ul din carnetel cu un „5“ dintr-o mișcare a pixului pe hârtie.

Kyle urma să rămână o oră după cursuri timp de cinci zile — o întreagă săptămână de școală.

Charles rânji. În întrecerea lor fără final, tocmai o luase în fața lui Kyle, trântindu-i în față îngrozitoarea carte de joc „Mergi în detenție“.

Iar Kyle nu putea să facă nimic în privința asta! Cel puțin, nu la mâna asta!