

„CA MAJORITATEA GĂMENILOR, QUINN NU ȘTIA MĂRE LUCRU DESPRE DELICIE... CE-L INTERESA ÎN POVEȘTILE PE CARE LE SCRIA NU ERA LEGĂTURA LOR CU LUMEA, CI LEGĂTURA LOR CU ALTE POVEȘTI.”

PAUL AUSTER, ORAȘUL DE STICLĂ

NOTĂ DESPRE ILUSTRĂȚII

Cititorii ascuțiți la minte ar putea observa că uneori obiectul descris ca având o anumită culoare este prezentat în imagini într-o culoare diferită. O literă roșie ca sângele poate arăta neagră. Părțile albastre de pe un steag pot fi portocalii. O harpă aurie pare verde. Asta pentru că noi folosim numai trei tipuri de cerneală pentru a tipări desenele din aceste cărți: negru, portocaliu și verde. Prin urmare, tot ce se găsește în această carte, indiferent ce culoare are în viața reală, arată negru, portocaliu sau verde. Sau alb! Acolo n-am folosit niciun fel de cerneală. Probabil că nu aveai nevoie de o notă explicativă despre toate astea. Însă nu știi niciodată, știi?

M.B.

Pentru Liza B.
M.B.



Fratelui meu, Jon, care mi s-a alăturat când am fugit din cinematograful în timp ce rulau *Gremlinii*.

M.L.

Redactor: Irina Georgescu; Tehnoredactor: Cristi Vlad; Copertă: Anca Chiriță

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
BARNETT, MAC

Mac B. Micul Spion: Jaful imposibil / Mac Barnett;
il. de Mike Lowery; trad. din engleză de Mihaela Ioncelescu. – București: Editura Arthur, 2022

ISBN 978-606-086-601-5

I. Lowery, Mike (il.)
II. Ioncelescu, Mihaela (trad.)
087:5

Mac Barnett
Mac B. Kid Spy: The Impossible Crime

Text copyright © 2019 by Mac Barnett
Illustrations copyright © 2019 by Mike Lowery
All rights reserved

© Editura Arthur, 2022, pentru prezenta ediție
Editura Arthur este un imprint al Grupului Editorial ART

MAC B.

MICUL SPION

JAFUL IMPOSIBIL

De Mac Barnett
Ilustrații de Mike Lowery



arthur

Traducere din engleză de Mihaela Ioncelescu

Capitolul unu: Maestrul spion
VI

Capitolul doi: Jocul cel mare
14

Capitolul trei: Viața de spion
24

Capitolul patru: Palatul Reginei
26

Capitolul cinci: Camera Corgi
32

Capitolul șase: Bunicul cel rău
40

Capitolul șapte: Nepotul cel Coțcar
52

Capitolul opt: O cameră încuiată
56

Capitolul nouă: Petrecere în pijamale
64

Capitolul zece: Primul planton
68

Capitolul unsprezece: O lecție importantă
78

Capitolul doisprezece: Hoții! Hoții!
80

Capitolul treisprezece: Jaful imposibil
82

Capitolul paisprezece: Urmărire periculoasă
92

Capitolul cincisprezece: Aaah!
100

Capitolul șaisprezece: Aaaaaaah!
102

Capitolul șaptesprezece: Aaaaaaaaaaah!
104

Capitolul optsprezece: Glume și enigme
108

Capitolul nouăsprezece: Țac!
114

Capitolul douăzeci: Pistă falsă
120

Capitolul douăzeci și unu: Mac îi dă de cap!
128

Capitolul douăzeci și doi: „Cinefăcut“
130

Capitolul douăzeci și trei: Tăiat de pe listă
140

Capitolul douăzeci și patru: Panglici și funde
144



Era anul 1989. Era sâmbătă.

Mă aflu în locul unde îmi petreceam cele mai multe zile de sâmbătă în 1989: la Terenul de Golf Teul de Aur.

Terenul de Golf Teul de Aur e un loc adevărat, pe o stradă adevărată numită Bulevardul Castro Valley, într-un oraș adevărat numit Castro Valley. Puteți verifica.

Terenul de Golf Teul de Aur este un teren de minigolf adevărat, plin de toate chestiile false pe care le găsești pe toate terenurile adevărate de minigolf: false mori de vânt adevărate, false pagode adevărate și trei dragoni falși adevărați ale căror gâturi lungi se ițeau dintr-un vulcan.

Castro Valley se află în California, un loc unde soarele e cald iar cerul este întins și albastru. Aproape întotdeauna e vreme frumoasă de stat afară, ceea ce-i grozav dacă-ți place minigolful.

Când eram copil, mi se părea că minigolful e OK.

Însă eu iubeam jocurile video.

Iar Terenul de Golf Teul de Aur avea o sală de jocuri video.

În afara sălii de jocuri era o zi frumoasă de primăvară.

Înăuntrul sălii de jocuri era întuneric și mirosea a covoare vechi. Deasupra unei teighele din colț se afla o firmă din neon roz pe care scria BUFET. Acolo se vindeau felii de pizza pentru un dolar. (Pizza nu era bună.) Pucurile din plastic pentru hochei de masă se izbeau de mese. Bilele tari din cauciuc se rostogoleau



prin labirintul jocului Pârția de Bile [Skee-Ball] și cădeau bufnind în șanțuri. Aparatele piuiau.

Copiii țipau. Aparatele bipăiau. Copiii țipau și mai mult. Există o zonă cu jocuri care scuipau afară fâșii de bilete pe care le puteai preschimba în premii din plastic: păianjeni falși, Super Bile. Premiile erau ieftine. Jocurile cu bilete erau pentru fraieri. Eu mă aflam acolo să mă joc jocuri video, unde cu douăzeci și cinci de cenți cumpărai trei vieți și singurul premiu era un loc pe lista de recorduri. Nu jucai pentru Super Bile. Jucai ca să fii cel mai bun.

Aparatele de jocuri erau așezate ordonat pe rânduri, asemenea coloanelor unui templu ruinat. Ecranele lor străluceau. Cuvintele INSEREAZĂ MONEDA sclipeau în întuneric. Eu mă



aflam în colț, dincolo de BESTII MUTANTE, dincolo de EXCALIBUR, dincolo de ȚESTOASELE NINJA și dincolo de FANTOME ȘI STRIGOI.

Toate jocurile alea erau în regulă. Însă eu mă jucam SPY MASTER 2 [MAESTRUL SPION 2]: EDIȚIA PENTRU SALA DE JOCURI.

SPY MASTER 2: EDIȚIA PENTRU SALA DE JOCURI era singura continuare a jocului SPY MASTER pentru sala de jocuri video. Grafica era mai bună. Misiunile erau mai nebunești. Însă în mare parte jocul era celebru pentru că era foarte, foarte greu. Imposibil. Imbatabil.

Și iată-mă pe mine, la confruntarea finală cu inamicul, cu trei vieți și un bonus.



— Hei, puștiul ăsta o să învingă SPY MASTER 2! am auzit pe cineva spunând în spatele meu.

Sari. Lovește. Sari. Sari. Lovește. Stăteam aplecat asupra panoului de comandă de trei ore, transpirând și trosnind butoanele. Când mama m-a lăsat la Terenul de Golf în dimineața aia, mi-a dat o bancnotă de cinci dolari. Am schimbat patru dolari în monede de douăzeci și cinci de cenți și am cheltuit ultimul dolar pe o felie de pizza. Farfuria unsuroasă era și acum cocoțată pe aparatul de joc.



În spatele meu se formase o mulțime.

— Încă mai are trei vieți, a spus un puști.

— Și un bonus, a adăugat alt puști.

— N-am văzut pe nimeni să învingă jocul ăsta, a spus un bărbat de patruzeci de ani în maiou care era mereu în sala de jocuri.

Am încercat să fac abstracție de toată gălăgia. Inamicul final din SPY MASTER 2 era însuși Maestrul Spion, un uriaș agent KGB care purta un costum negru și căra o servietă din metal. Confruntarea avea loc pe o aripă a unui avion rusesc.



Continuam să pocnesc butonul de săritură, ferindu-mă de atacurile Maestrului Spion.

— Hei, cum te cheamă, amice? a întrebat cineva.

— Mac.

Nu mi-am dezlipit ochii de pe ecran.

— Matt?

Mi se întâmpla de multe ori așa ceva.

— *Mac*, am repetat. M-A-C.

— Sunt numai trei litere! Poți să-ți pui numele întreg pe lista de recorduri!

Avea dreptate. Țsta era cel mai bun lucru în a avea un nume format din trei litere în anii '80. Și dacă învingeam jocul, aș fi avut cel mai ridicat scor. Oricine ar fi venit pe Terenul de Golf Teul de Aur ar fi aflat că eu eram cel mai bun.

Maestrul Spion a azvârlit un băț de dinamită. Am sărit peste el și i-am tras un pumn în stomac.

Mulțimea îmi scanda numele.

— O să-l învingă! a strigat bărbatul în maiou.

— Rupere, a spus un puști.

— Neah. O să crape.

Am recunoscut vocea aia.

Era Derek Lafoy.



Derek Lafoy era cu mine în școală. Îmi spunea „Mac Bătrânet”. Îmi arunca pantofii de sport pe acoperișul școlii. Avea ca animal de companie un șarpe, pe care îl păstra într-o cutie de sticlă roșie și strălucitoare, în colțul camerei lui. Aflasem despre șarpe de la puștii care-l văzuseră. Eu n-am fost niciodată acasă la Derek. Nu m-a invitat niciodată la petrecerile de ziua lui. (Dacă ar fi făcut-o, m-aș fi dus.)

— Derek, am spus eu, ce faci aici?

— Sunt la petrecerea de ziua mea, a răspuns el.

— A, am zis eu.

Am riscat să ridic privirea de la joc și am recunoscut o grămadă de colegi în mulțimea din jurul meu. Tiffany. Brandon. Hendrick. Cele două Ashley.



— Asta putea fi momentul meu de glorie. Trebuia să câștig.

Maestrul Spion arunca săgeți otrăvite. Sari. Sari. Sari.

— MAC! MAC! MAC! scanda mulțimea.

— MATT! MATT! MATT! scandau câțiva puști din mulțime.

— CRAPĂ! CRAPĂ! CRAPĂ! scanda Derek Lafoy.

Servieta Maestrului Spion strălucea acum.

— De ce strălucește? a întrebat Domnul Maiou.

— Aoleu, a făcut un puști.

Acum Derek era singurul care mai scanda.

— CRAPĂ! CRAPĂ!

Douăsprezece raze de lumină au izburit din servieta Maestrului Spion, iar ecranul s-a făcut alb.

— Of, frate! A folosit o bombă nucleară!

Nu mai văzusem niciodată așa ceva.

Toate cele trei vieți ale mele au fost șterse.

Maestrul Spion și-a pus o pereche de ochelari de soare și a râs.



A apărut un cronometru. Aveam la dispoziție zece secunde să mai bag douăzeci și cinci de cenți și să merg mai departe.

TIMPUL RĂMAS: 10

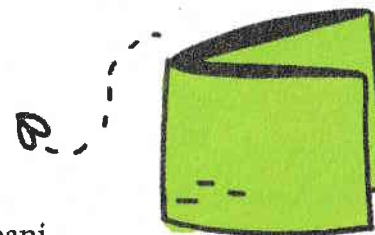
Am băgat mâna în buzunar.

Nu mai era nimic în afară de șervețelul pe care îl primisem la pizza.

TIMPUL RĂMAS: 6

— V-am zis eu c-o să crape, a spus Derek Lafoy.

Mi-am scos portofelul și i-am dezlipit ariciul. Poate aș fi reușit s-ajung la aparatul de schimb și să mă întorc în șase secunde.



Nu mai aveam bani.

TIMPUL RĂMAS: 2

— Hei, are cineva douăzeci și cinci de cenți? am întrebat.