
librogame®
TRISTAN E LA REGINA DEI GOBLIN
Mauro Longo
IL PROTAGONISTA SEI TU!
Edizioni EL

librogame®

TRISTAN E LA REGINA DEI GOBLIN

Edizioni EL si impegna per uno sviluppo sostenibile e per la difesa dell'ambiente. Questo prodotto è composto da materiale certificato FSC® e da altro materiale controllato.

FSC
www.fsc.org
MISTO
Carta | A sostegno della gestione forestale responsabile
FSC® C021883

Librogame® è un marchio registrato di Edizioni EL

© 2026 Edizioni EL
ISBN 978-88-477-4376-2

www.edizioniel.com - customercare@edizioniel.it

Fabbricato da Edizioni EL S.r.l., via J. Ressel 5, 34018
San Dorligo della Valle (Trieste)
Prodotto in Italia

Mauro Longo

librogame®
TRISTAN E LA REGINA DEI GOBLIN

Illustrazioni di
Mattia Simeoni



Edizioni EL



In questo libro il protagonista sei tu!

Il tuo nome è Tristan e sei un giovane apprendista stregone, che va alla Scuola Elementale per imparare tutti i segreti della magia.
Una sera, i tuoi insegnanti ti hanno chiesto di accompagnarli al Mercato dei Goblin e all'improvviso ti sei perso in un mondo di buffi misteri e pericoli bizzarri.
Sarai in grado di cavartela? Riuscirai a salvarti o precipiterai in guai sempre piú disastrosi?
Per giocare, ti basterà saltare avanti e indietro tra i paragrafi seguendo quello che ti dice il libro, affrontando avventure ed enigmi di ogni genere. E ogni volta che ricominci potrai fare scelte diverse e la storia sarà differente.

Inoltre, se per caso dovessi sbagliare qualcosa, basterà segnare le caselline dei Punti Disappunto alla fine del libro e potrai continuare senza troppi problemi.
Tutto chiaro?
Allora gira la pagina e comincia a giocare!



1

Fai appena in tempo a spostarti che un cesto di mele rosse rotola giú da una bancarella, come una valanga saltellante.
Le mele non si limitano a cascare, ma rotolano e rimbalzano attorno ai tuoi piedi, ridacchiando e spernacchiando come bambini dispettosi, e rincorrendosi tra le gambe della gente tutto intorno.
– Attento, bamboccio, sono meledette! – grida un goblin col naso a trombetta, cercando di acchiapparne una al volo.
– Vuole dire forse *maledette*? – lo correggi.
– So bene cosa dico! – sbotta quello, correndo via dietro ai frutti balzellanti. – *Meledizione* e *arcimeledizione*!
Fai finta di niente. Dopotutto, al Mercato dei Goblin cose come queste sembrano succedere in continuazione!

Già, il Mercato dei Goblin: che posto strano...
Per capire cosa sta succedendo, sfoglia il libro fino a metà circa e continua a leggere al paragrafo **45**.

2

A quanto pare, il Mercato dei Goblin non ha orari fissi. Non apre al mattino né alla sera, e di sicuro non chiude mai quando dovrebbe.
Compare e scompare dal nulla, nei luoghi piú strambi. Un giorno te lo trovi dietro una porta che prima non c'era. Un altro giorno spunta in fondo a un vicolo puzzolente.
E a volte – quando è di buon umore – appare proprio in mezzo alla piazza del paese: una baraonda di bancarelle simili a funghi colorati, con tanto di tendoni e campanacci tintinnanti.

Adesso che sei qui, dài una bella occhiata attorno, andando al paragrafo **24**.



3

I goblin sono uno spettacolo buffo e stravagante, e non ne esistono due uguali.
C'è chi ha un naso lungo come una tromba e ci soffia dentro, chi possiede orecchie grandi come vele e le usa per sventolarsi, e chi cammina su zampe di gallina.
Alcuni sono cosí brutti, ma cosí brutti, che se gli fai un giro completo tutto intorno e li guardi meglio, diventano ancora piú brutti.
Anche i profumi del mercato sono un miscuglio che stordisce: zucchero filato, popcorn caramellato, frutta marcia, cane bagnato, formaggio puzzolente e cavolfiore stracotto, tutto insieme.
Meglio proseguire, prima di perdersi!

- Se adesso vuoi sapere cosa ci fai qui, continua a leggere al paragrafo **4**.
- Se invece vuoi sapere chi sei in questo libro, salta al paragrafo **6**.
- Se infine preferisci andare avanti con la storia, corri direttamente al paragrafo **10**.

La verità è che sei proprio un bravo scolaro e i tuoi insegnanti della Scuola Elementale si fidano di te.
Oggi pomeriggio, la professoressa Braciola di *fiammatematica* (la scienza che permette di calcolare le misure delle fiamme) e il maestro Pandolfo di *ortografia* (la scrittura a base di ortaggi) ti hanno chiesto di accompagnarli al Mercato dei Goblin per aiutarli a fare un po' di spese per la scuola.
È la prima volta per te in questo posto bizzarro, fatto di bancarelle cadenti, tendoni storti e buffi venditori. E le cose si sono fatte stravaganti fin dal primo istante.

Per esempio, ti ricordi cosa ti è successo appena arrivato? Per rinfrescarti la memoria, salta avanti fino al paragrafo **93**.

– Ricorda, Tristan, mai comprare la frutta da goblin sconosciuti, – ti ha spiegato il maestro.
– Brilla e profuma, ma nessuno sa su quale terreno l'abbiano fatta crescere. Si dice che usino calzini puzzolenti e zuppa di cavolfiore come concime, e lacrime di bambini per innaffiarla...
– C'è chi giura che negli orti dei goblin gli alberi crescano... al contrario, con le radici all'aria e i frutti sottoterra, – ha continuato la professoressa Braciola. – Se non fai attenzione, potresti mordere una barbanana e ritrovarti con dello zucchero filato che ti cresce sulla faccia.
Da quel momento in poi, hai rimesso le mani in tasca e ti sei limitato a guardare, senza toccare piú nulla.

- Se vuoi sapere altre cose sul Mercato dei Goblin, torna indietro al paragrafo **2**.
- Se invece vuoi capire un po' meglio chi sei, continua al paragrafo **6**.
- Se infine preferisci andare avanti con la storia, sfoglia il libro fino al paragrafo **10**.



In questa storia sei Tristan, hai dieci anni (dodici, se ti allunghi ben bene in punta di piedi), e sei un bambino sveglio, curioso e intelligente.

Proprio come nella vita reale!

Sei all'ultimo anno, il quinto, della Scuola Elementale, la scuola primaria degli stregoni. Sei molto bravo con le magie del fuoco, la tua materia preferita, ma sei rimasto un po' indietro con le magie della pietra e del metallo...

I tuoi capelli sono sempre arruffati, ma per fortuna il cappello a punta li nasconde bene.

Le tue mani invece sono sempre sporche di fango e tinture magiche, con tracce di elementali di terra sotto le unghie. Se solo ti fossi dedicato un po' di piú alle formule dell'acqua e del sapone...

Adesso che hai capito meglio chi sei, raddrizzati il cappello da apprendista stregone e corri al paragrafo **52**.

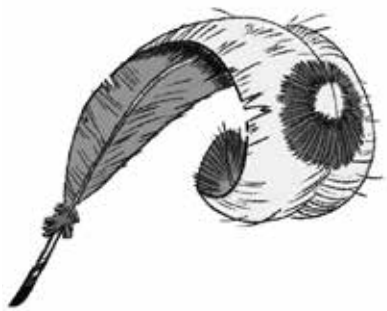
Sette goblin, non otto: risposta esatta!
– Ehi, ma lo sai che ci vogliono sette di quegli sgorbi per fare un bestione come te? – gridi all'orco, per cercare di confonderlo.
Se pensavi di farlo infuriare, tuttavia, ti sbagliavi, e l'effetto è proprio il contrario. Tutto orgoglioso di sfoggiare la propria stazza, l'orco ingobbisce la schiena, tira fuori la pancia, allarga le braccia e piazza i pugni chiusi sui fianchi, mettendo in bella vista i peli sotto le ascelle.
– Davvero? Grazie mille, marmocchio! – grugnisce. Poi, bello contento, ti lascia passare.

E cosí ti metti di nuovo a correre dietro Pasticcia, che intanto balzella avanti verso il fondo del mercato.

Continua al **28**.

L'orcolana ti guarda con ammirazione.
– Ecco un marmocchio davvero ben educato, – borbotta. – Effettivamente non ne hai bisogno. Adesso però togliti di mezzo o mi rovini gli affari...

Continua al **20**.





9

Il cancello del Palazzo è enorme, e naturalmente anche quello sembra costruito con pezzi di porte piú piccole inchiodate insieme. Mentre pensi a come entrare, un enorme mostro si lancia giú dalle mura, sollevando una nube di polvere. È una *masticora*, una creatura con volto barbuto, corpo da leone e coda di castoro.

Il mostro ti si piazza davanti e lancia un ruggito spaventoso, per poi fissarti con i suoi occhi tondi. Con la coda a spatola, larga e piatta, batte a terra con un minaccioso *paf paf*, facendo tremare le pietre dello spiazzo. Capisci subito che è troppo forte per le tue magie, ed eviti anche di disturbare Pasticcia, visto che la masticora ne farebbe un sol boccone.

- Vuoi affrontare il mostro? Vai all'**82**.
- Cerchi un altro ingresso? Vai al **14**.