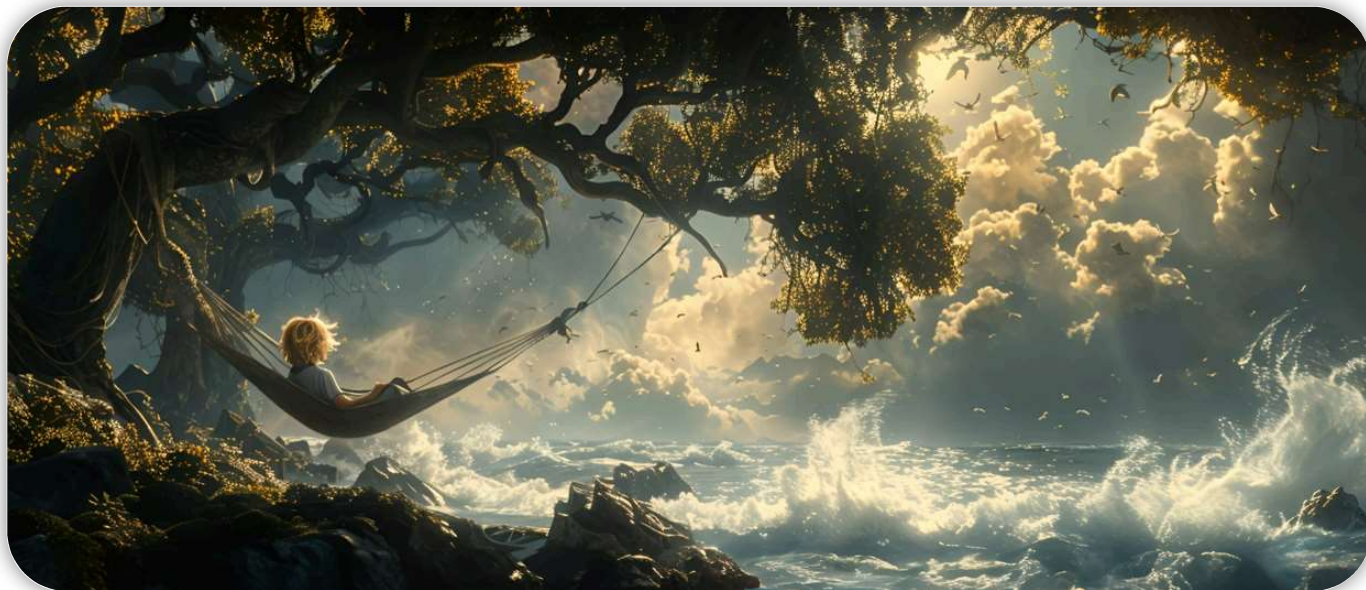




De dimineață, Andrei porni ca de obicei spre locul unde avea loc proba. Urmă harta, intră într-o clădire colorată și, după o vreme, organizatorii îi așezară, pe fiecare dintre ei, pe un scaun asemănător celui din prima zi și le puseseră pe ochi aceleași căști de realitate virtuală. Apoi, tot ca în prima zi au fost, practic, teleportați în noua „arenă”.



Din hamacul în care era întins, se uită în jur. Era la malul unei mări sau a unui ocean, dar de data asta, țărmul era stâncos, iar valurile uriașe și vineții, cu creste înspumate, se izbeau furios de stâncile ascuțite.



Sub cerul ce prevestea furtună, în fața lui, pe o masă de bambus, îl așteptau o mulțime de fructe și trei obiecte. Un fel de busolă lucrată extraordinar de frumos, o hartă și portofelul cu bănușii din Joc. Atât și nimic mai mult.

Luă harta și observă că era pe o insulă. Doar că locul era altfel decât îți imaginezi, de regulă, o insulă. Undeva, într-un colț, îl privea imaginea unui cap de panda roșu. În partea cealaltă a insulei, față de locul unde scria ca să află el, păreau a fi ruinele unui castel uriaș. Detalii extraordinar de multe îi săreau în ochi ori de câte ori alegea să își îndrepte privirea spre o parte sau alta a hărții. Pe spatele hârtiei erau 3 rânduri care ar fi trebuit să îl lămurească, într-un fel, cu privire la ce are de făcut.

"Ești pe Insula Investițiilor".

Insula Investițiilor? Oare ce trebuia să facă? Privi din nou harta, notându-și în minte fiecare detaliu. De jur împrejurul lui, mai multe X-uri arătau locurile pe care, probabil, trebuia să le viziteze.

”Folosește busola de aur pentru a găsi comorile ascunse. Trebuie să descoperi trei dintre ele”.

Privi busola și se întrebă ce comori se aflau pe insulă. Știa să folosească o busolă, iar harta părea că îi arată care este Nordul și care este Sudul insulei, dar cum ar fi putut găsi toate acele puncte marcate cu X folosind busola și nimic mai mult? Apoi, observă că, pe hartă, punctele se aflau, toate, pe o potecă ce șerpuia de-a lungul insulei. Își ridică ochii din hartă și privi în jur. Nu departe de el, văzu poteca. Ok, acum știa de unde va începe aventura. Luă din nou harta și căută X-ul cel mai apropiat. Poate că acolo trebuia să caute prima comoară. Apoi citi și ultima instrucțiune.



”Fiecare comoară e o investiție. Doar că unele sunt bune, altele proaste. Alege cu înțelepciune”.

Aceasta era partea cea mai ciudată. Cum putea să știe care comoară era o investiție bună și care nu? Ce înseamnă o alegere înțeleaptă într-un loc atât de misterios?

Își luă busola, harta și portofelul, apoi porni la drum. Vântul începea să se întetească. Deși știa că experiența e una virtuală, putea să jure că simte nisipul răscolit de vijelie cum îi biciue fața. Se simțea ca într-o aventură adevărată, gata să descopere secretele ascunse ale unei insule a piraților.



După o vreme, în fața lui, pe potecă, găsi un fel de panou digital. Se apropie și îi atinse ecranul.

O voce de copil îi spuse cu bucurie:

- Bună, Andrei! Bine ai venit pe Insula Investițiilor. Tocmai ești pe cale să descoperi prima comoară. Hai să începem.

Ecranul se luminează, iar animația îi arată un omuleț care purta după el un coș imens.

- A fost odată ca niciodată un sticlar care avea obiceiul să pună toată marfa lui într-un singur coș. O purta, astfel, zilnic, de acasă la taraba lui din piață, din piață la casele clienților lui și tot așa. Într-o zi, însă, coșul s-a rupt, și toate geamurile, oglinzile și sticlele lucrate de el s-au rostogolit pe jos și s-au spart!

N-a mai avut ce să vândă. După multă vreme, a reușit să strângă bani pentru a crea altele. Doar că, de dată asta, s-a gândit să facă ceva isteț. A folosit mai multe coșuri: unul pentru sticle, altul pentru oglinzi și un al treilea pentru geamuri. Acum, chiar dacă un coș s-ar fi rupt, celelalte erau în siguranță.

Asta înseamnă să nu-ți pui toate sticlele în același coș!

Vocea se opri, iar ecranul se făcu negru. Andrei căută comoara, dar nu mai era nimic acolo. Oare comoara să fie lecția pe care tocmai o urmărise? Hmm. Porni mai departe, convins că la următorul X va înțelege, poate, mai multe.

Stropi mari de ploaie începură să cadă pe nisipul negru, vulcanic, ca niște mini-meteroriți, formând mici cratere la fiecare impact. Primul instinct a lui Andrei a fost să o ia la fugă și să caute adăpost. Apoi realizează că, deși senzația era că va fi ud learcă în doar câteva momente, se afla, încă, într-o realitate virtuală și nu va fi afectat de ploaie. Cu toate astea,

ploaia cădea ca o cortină și în față nu putea vedea mai mult de câțiva metri.



Merse mai departe, bâjbâind prin întunericul furtunii din miez de zi, și ajunse la următorul X. Acolo, îl aștepta un panou similar și o altă voce de copil îi spuse o poveste nouă.

- Era odată un fermier care a plantat o sămânță magică de fasole. Dar, în loc să aștepte ca planta să crească, a început să tragă de ea în fiecare zi, sperând să o facă să crească mai repede.

Bineînțeles, fasolea n-a crescut deloc! Ba chiar s-a ofilit pentru că fermierul nostru o scosese din pământ, de unde își primea hrană și siguranță. Așa a învățat fermierul că nu poți grăbi natura.

Data următoare când a plantat fasole magică, a așteptat cu răbdare și, într-un final, fasolea a crescut atât de înaltă, încât a ajuns la nori!

Așa e și cu investițiile. Uneori, nu-i bine să te grăbești să le faci. Graba te împiedică să înțelegi, cu adevărat, în ce urmează să investești. Și, o să vezi, e foarte important să știi ce faci, atunci când investești.

Andrei era, acum, convins că aceste lecții erau, de fapt, comorile pe care trebuia să le descopere. Așa că merse către următorul semn de pe hartă, încrezător în forțele sale.

Ploaia se mai liniștise, dar cerul era în continuare brăzdat de fulgere orbitoare, urmate aproape instant de tunete asurzitoare. Andrei își imagina că la fel de zgomotos, probabil, ar fi și pe o corabie într-o luptă aprigă cu o navă de pirați, când toate tunurile ar trage deodată.

Se simțea în mijlocul unei super aventuri, ca acelea pe care i le citea tatăl său când era mai mic și era chiar curios să vadă ce anume îl aștepta, în continuare, pe insulă.

Ascultă, apoi, o altă poveste:

- Într-un sat îndepărtat, un bătrân înțelept avea o hartă a comorilor, dar în loc să plece imediat în căutarea lor, a studiat harta și a învățat totul despre locurile unde erau ascunse comorile. A aflat despre capcanele și pericolele de pe drum, și chiar despre momentele potrivite în care putea pleca în călătorie.

Când a plecat în sfârșit, bătrânul a găsit comorile fără probleme, în timp ce alți vânători de comori s-au pierdut sau au căzut în capcane.

Deci, înainte de a face orice investiție, e bine să studiezi ‘harta’ și să înțelegi totul despre ea! Începe prin a citi mult despre obiectul acelei investiții. Află tot ce poți afla despre domeniu, despre viitorul lui și modul în care alți oameni îl privesc. Încearcă să înțelegi ce experiențe au avut ceilalți cu investiția ta. Nu te baza doar pe argumentele cuiva. Încearcă, mereu, să privești lucrurile cu ochii tăi și vorbind cu cât mai mulți oameni despre asta. Așa, în timp, ai mai multe șanse să faci investiții responsabile.

Încet, încet, Andrei înțelegea că poveștile hărții erau un fel de reguli importante ale investițiilor. Era uimitor modul în care creatorii Jocului reușeau să explice atât de simplu o idee foarte complicată precum conceptul de investiție.

Lecția următoare, însă, îl puse puțin pe gânduri:

- Era odată un căpitan de vas care avea un vis. Voia neapărat să găsească o corabie plină cu bănuți de aur, care naufragiase pe o insulă îndepărtată. Auzise povestea când era mic, iar apoi, după ce a crescut și a reușit să aibă propria lui corabie, a decis că e vremea să înceapă căutarea.

A căutat, ani de zile, în toate colțurile lumii. Și, de câte ori vizita o insulă, o marca pe harta lui astfel încât să știe că acolo a căutat deja.

Căpitanul nostru îmbătrânea, iar timpul părea că e din ce în ce mai scurt ca să poată ajunge la comoară. Așa se face că, atunci când pe hartă rămăsese o singură insulă, căpitanul s-a trezit obligat să facă o alegere.

Putea duce corabia lui spre insulă, urmând un traseu mai lung, dar sigur, sau un traseu mult mai scurt, dar care îl purta într-o strâmtoare plină de stânci periculoase. Tocmai când se gândea ce anume e de făcut, lângă corabia lui a apărut vasul unui alt vânător de comori.

Căpitanul trebuie să aleagă repede. Iar tu, Andrei, vei fi sfătuitorul lui.

Ce ai alege? Varianta 1, aducă mergi pe drumul cel scurt și să ai ocazia, astfel, de-a ajunge primul pe insula comorii? Sau alegi varianta 2, adică mergi pe drumul cel mai lung și să riști, astfel, să fii întrecut de cealaltă corabie?

Alege cu înțelepciune, pentru că, dacă alegi greșit, Jocul s-a terminat pentru tine.



Pe ecran, apăărură două butoane: varianta 1 și varianta 2.

Andrei se gândi la toate lecțiile pe care le învățase până atunci. ”Să nu pui niciodată toate investițiile tale în același coș!”, ”Graba nu e niciodată o scuză pentru a face investiții în lucruri despre care nu știi nimic!”, ”Înainte de a face orice investiție, e bine să studiezi ‘harta’!”.

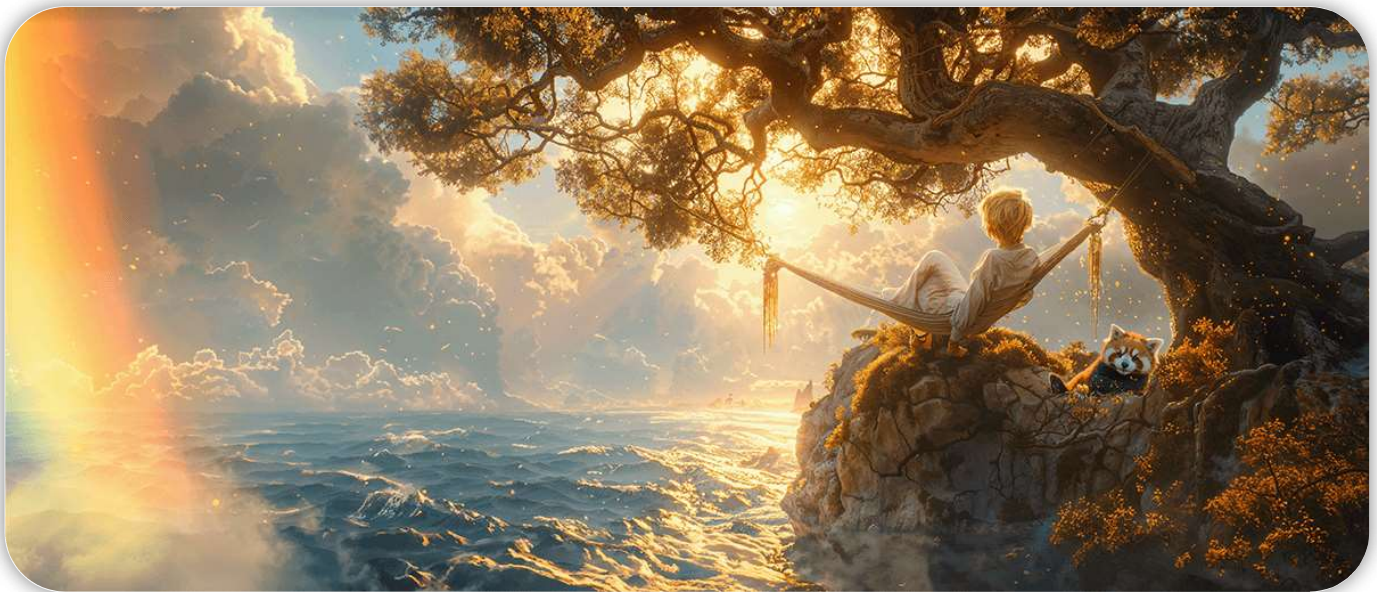
Cumva, părea că toate se leagă, aici, în mintea lui. Își imagină că era chiar el căpitanul de vas aflat în căutarea insulei comorilor. Își imagină cum stătea pe corabie, înconjurat de oamenii lui și nerăbdător să plece în aventură.

În timp ce își imagina asta, își dădu seama că, alegând calea ce scurtă, punea în pericol viața tuturor celor de pe corabie. Și-apoi, poate că era ultima insulă de pe hartă, dar nu-i garanta nimeni că harta avea trecute pe ea toate insulele din lume. Poate comoara era pe o insulă ascunsă, neștiută de mulți și, prin urmare, invizibilă pe harta lui de căpitan. Și, în final, mai era ceva. Un căpitan care petrecuse mulți ani alături de corabia lui dragă n-ar fi vrut să o pună în pericol niciodată.

Andrei se hotărî, deci, să apese butonul cu varianta 2. Alegea drumul cel lung, care îl ducea în siguranță la insulă. Nu voia să pună viața marinarilor, corabia și toate visele lui în același coș. Și nici să se grăbească. Dacă vor ajunge ceilalți primii, asta e.

În timp ce se gândea la toate astea, auzi în spatele lui un foșnet. Se întoarse repede, suficient de repede încât să vadă un panda roșu care îi cerea mâncare. Se întoarse, pe potecă, la hamacul de la care pornise aventura și împărți cu panda toate fructele de pe masă.

Aproape la fel de brusc cum începu, furtuna se domoli, norii se risipiră deasupra insulei, iar înspre est, unde furtuna încă își făcea de cap, soarele pictă pe cer unul dintre cele mai colorate curcubeie duble pe care Andrei le văzuse vreodată. Se așeză din nou în hamac și adormi sub cerul pictat.



Pe o altă insulă, Ela se așeză și ea într-un hamac similar și adormea. Și Bogdan făcea la fel, pe insula lui.

Proba din Joc se sfârșise. Își dădură jos căștile de realitate virtuală. Deși așteptau vocea prezentatorului să îi anunțe ceva, orice, organizatorii îi conduseră înapoi, la ușa clădirii colorate. Asta era tot.

Seara, în camerele lor de hotel, încercară fiecare să înțeleagă ceva din proba zilei. Oare va fi cineva eliminat? Vor continua toți Jocul?

În timp ce mintea lor construia fel de fel de scenarii, pe sub ușa fiecărei camere se strecură un bilet. Pe fiecare bilet erau scrise, cu litere aurii, doar patru cuvinte.

Andrei și Ela aflară, cu bucurie, că trecuseră de o nouă probă din Joc. Pe biletele lor scria:

”Felicitări, vei continua Jocul!”

Bogdan, însă, deschise biletul și oftă. Când alege pe insulă calea cea scurtă, dar plină de pericole, Bogdan pusese în pericol viața marinarilor, corabia și visurile lui de căpitan. Se întoarse în cameră și începu să-și strângă lucrurile. Pe masă, biletul rămase deschis:



”Ești eliminat din Joc!”