



7

BLUE LOCK

HISTÓRIA
MUNEYUKI KANESHIRO

ILUSTRAÇÕES
YUSUKE NOMURA

DISTRITO MANGA

ÍNDICE

- | | | |
|------------------------------|------------------------------------|------------|
| CAPÍTULO
50 | EMPARELHAMENTO
COMPLETO | 003 |
| CAPÍTULO
51 | O CRIADOR | 023 |
| CAPÍTULO
52 | GÊNIO E MEDÍOCRE | 043 |
| CAPÍTULO
53 | ÂNGULO MORTO | 063 |
| CAPÍTULO
54 | INCORPORAR | 083 |
| CAPÍTULO
55 | UM SONHO POR
REALIZAR | 103 |
| CAPÍTULO
56 | PROVAS DO
SACRIFÍCIO | 123 |
| CAPÍTULO
57 | ENCONTRO
FORTUITO | 143 |
| CAPÍTULO
58 | O PRINCÍPIO
DA FINAL | 183 |

**CAPÍTULO 50: EMPARELHAMENTO
COMPLETO**

**SEGUNDA
SELEÇÃO,
SEGUNDA
FASE**

**SALA DE
EMPARELHAMENTO
PARA OS DUELOS
2 CONTRA 2**



SENÃO, NÃO
SOBREVIVO!...

TENHO DE
SER FORTE
O SUFICIENTE
PARA VENCER
O BARO.





EU E O
ISAGI...

A TI,
BARÃO.

QUEM VAI
GANHAR A
QUEM, HÁ?

PERDESTES,
MAS CONTINUAS
A LADRAR, REI?

VOU
DERROTAR-
-TE E FAZER
DE TI O MEU
SERVO!

A ÚNICA
COISA QUE
SABEM FAZER
SÃO TRUQUES.
NÃO PASSAM
DE AMADORES!

ACHAM
MESMO
QUE VÃO
DERROTAR O
REI LUTANDO
DE FRENTE?



«TÊM DE DECORRER PELO MENOS 24 HORAS ATÉ AO PRÓXIMO JOGO?»

EU AINDA...

NÃO! CALMA NAGI!

NÃO SEI SE CONSIGO GANHAR AO BARÔ...

NÃO TE EXALTES!



ESTOU A FALAR COM VOCÊS OS DOIS!

É O QUE DIZ AQUI.

NOVO RANKING
BL: 38
**NARUHAYA
ASAHI**

REGRAS DE EMPARELHAMENTO

- COM O CONSENTIMENTO DE TODOS OS MEMBROS DE AMBOS AS EQUIPAS, A UNIVERSIDADE DE JAGASEBA CONVIDARÁ PARA UMA PARTIDA DE JOGO IMPRESSÃO DIGITAL.
- DEVE EXISTIR UM INTERVALO MÍNIMO DE 24 HORAS ENTRE AS PARTIDAS.



VAIS FICAR COM O BARÔ?!

MAS ESPERA AÍ...

OH GRUPO 2

UH...

É O MEU ANTIGO COLEGA DE EQUIPA...

HUM?

QUEM É?

NARU-HAYA!

O OUTRO JOGADOR ERA O NISHIOKA, O «MESSI DE AOMORI».

SIM.

SOMOS EQUIPA.

O BARÃO FOI O MELHOR. MARCOU LOGO QUATRO GOLOS SOZINHO!

QUANDO O JOGO 3 CONTRA 3 COMEÇOU,

DEPOIS, O NISHIOKA FOI ESCOLHIDO E FICAMOS SÓ NÓS OS DOIS.

O BARÃO É DEMASIADO EGÓISTA. ESTRAGOU A HARMONIA DA EQUIPA.

SÓ QUE, NO FIM, SOPREMOS CINCO GOLOS E PERDEMOS.

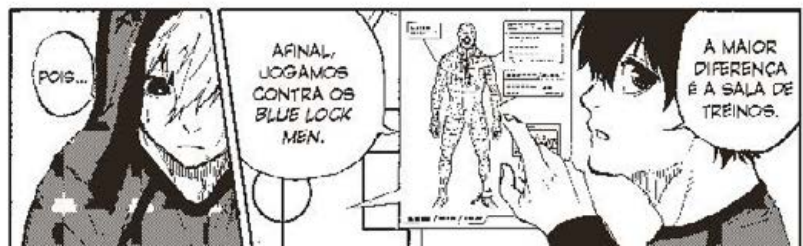
ESTÁS A RIR-TE DO QUÊ, PALHAÇO?

PERDEMOS PORQUE VOCÊS NÃO SERVEM PARA NADA.





SEGUNDA FASE
SALA DE DESCANSO (PARA DOIS)







E TEM
ELEVADO
NÍVEL DE
PASSE.

COMPREEN-
DEM AS
NOSSAS
ARMAS.

TIPOS
COMO O
BACHIRA

OU O
REO...

SEM ELAS,
NÃO CONSE-
GUIMOS
BRILHAR.



HUM...

COMO
PODEMOS
USAR AS
NOSSAS
ARMAS?

ASSIM
SENDO, SEM
AQUELES
PASSOS
DELES,

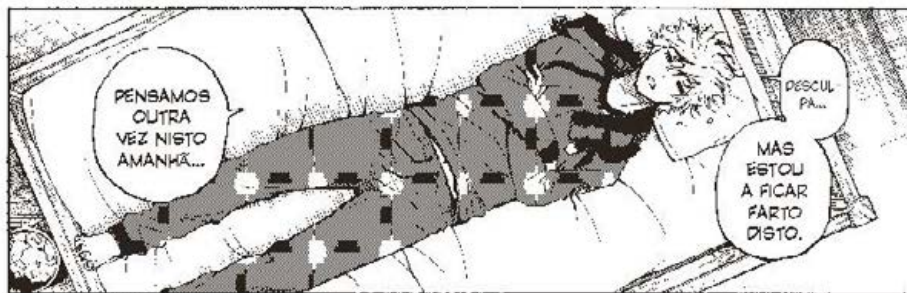
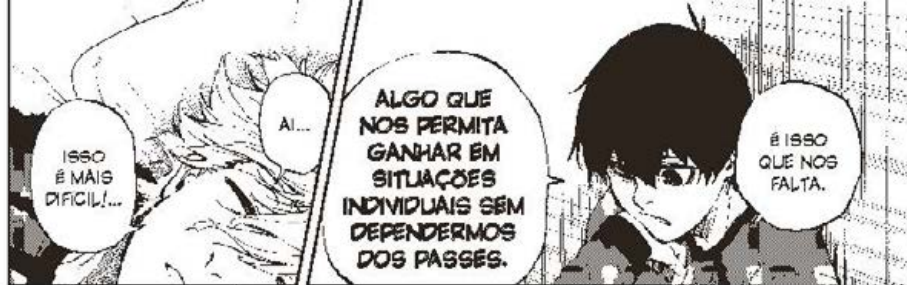


NÃO
TEMOS
COMO
GANHAR.

EM
CONFRONTOS
DIRETOS, DE
UM PARA LÍM,

DRIBLES E
VELOCIDADE

SÃO PARA
QUEM TEM
MEMBROS
COMPRIDOS E
É MAIS FORTE
FÍSICAMENTE.



O QUE É ESSA FORÇA NO CONFRONTO INDIVIDUAL?...

COMO PODEMOS VENCER?



Na segunda fase da seleção, os vencedores podem escolher um jogador da equipa derrotada. Isagi e Nagi acabam de perder o Bachira para o Rin e os outros avançados de topo. Agora, enfrentam Barō, o melhor marcador – e se perderem, arriscam-se a ser eliminados. Determinado a derrubar o autoproclamado «Rei» Barō, Isagi luta para provar o seu valor e conquistar o lugar que merece entre os prodígios!



EM *BLUE LOCK*, A MANGA
SENSAÇÃO DE FUTEBOL, SÓ
OS MELHORES SOBREVIVEM!



KODANSHA



Devo ser lido
de direita
para a
esquerda

TEEN
14+

 penguinlivros //  boldreads
 distntomangaptg

#BlueLock
#Futebol
#KodanshaPortugal



Penguin
Random House
Grupo Editorial

www.penguinlivros.pt

ISBN: 978-969-989-151-1

