

LUNWERG

KOLDERIU

MAMUTLAND

LA LUCHA POR EL 10



Más información a prensa:

Lola Escudero. Directora de Comunicación Lunweg

Tel: 619 212 722

lescudero@planeta.es





¿DE QUÉ TRATA MAMUTLAND 2?

Mamutland 2: La lucha por el 10 continúa la historia de Mamutland F. C., un club londinense que acaba de lograr un ascenso histórico e inesperado a la Premier League. Tras la euforia inicial, Charles Campbell, presidente y entrenador del equipo, vuelve a las oficinas del club con una misión complicada: preparar a una plantilla para competir contra los grandes del fútbol inglés.

DESPUÉS DEL ÉXITO DE LA PRIMERA ENTREGA DE MAMUTLAND. LA REBELIÓN DEL VESTUARIO, VUELVE EL EQUIPO MÁS ICÓNICO DE LA PREMIER LEAGUE.

Lo que parecía un sueño pronto se convierte en un caos. El club descubre problemas económicos, errores administrativos y contratos mal negociados que amenazan la estabilidad del equipo. Mientras Campbell intenta mantener el control, Finley Tucker asume un papel fundamental en la dirección deportiva y comienza a buscar refuerzos capaces de sostener al Mamutland en la élite. Su famosa "lista de Tucker" se convierte en la clave para reconstruir el equipo y encontrar jugadores que puedan marcar la diferencia.

En paralelo, la gran ilusión del club es Gabriel Ferreira, conocido como "Zuzu", un joven brasileño de solo 14 años con un talento extraordinario. Sin embargo, su edad impide inicialmente que pueda jugar partidos profesionales, lo que desata una auténtica campaña popular entre los aficionados para conseguir que la federación apruebe la llamada "ley Zuzu". La afición, el club y los medios convierten su caso en uno de los grandes temas de la temporada.

A medida que se acerca el debut en la Premier, Mamutland deberá gestionar fichajes, salidas, tensiones internas, críticas de la prensa y el peso simbólico del dorsal número 10. La decisión sobre quién llevará ese número no será solo una cuestión deportiva, sino también una declaración sobre el futuro del club.



ARGUMENTOS

- **EL ASCENSO COMO PUNTO DE PARTIDA: DE LA HAZAÑA AL DESAFÍO**

Mamutland 2: La lucha por el 10 empieza en un momento decisivo para el club: su histórico ascenso a la *Premier League*. Lo que parecía un sueño improbable se convierte, desde las primeras páginas, en una prueba de fuego. El éxito deportivo da paso a una nueva realidad marcada por la presión, la exigencia competitiva y la necesidad de demostrar que Mamutland merece un lugar entre los grandes del fútbol inglés. La novela sitúa así al lector ante una situación clásica del deporte, pero abordada desde la perspectiva de un equipo pequeño que, tras tocar el cielo, debe enfrentarse a las consecuencias de haber llegado demasiado lejos, demasiado rápido.

“¡Mamutland en la Premier!”

- **LA LUCHA POR LA PERMANENCIA: CONSTRUIR UN EQUIPO EN MEDIO DEL CAOS**

Uno de los principales motores del relato es la necesidad de mantenerse en la Premier. Charles Campbell y Finley Tucker deben reconstruir el equipo, reorganizar el club y tomar decisiones urgentes en un contexto de precariedad económica, contratos problemáticos y una plantilla todavía insuficiente para competir al máximo nivel.

A través de fichajes, salidas, errores de gestión y tensiones internas, la historia convierte la planificación deportiva en una parte esencial del conflicto narrativo.

“Mamutland volverá a Segunda más pronto que tarde.”



ARGUMENTOS

- **ZUZU Y LA ILUSIÓN DEL FUTURO: EL TALENTO QUE PUEDE CAMBIARLO TODO**

En el centro emocional del libro se encuentra Gabriel Ferreira, “Zuzu”, un joven brasileño de solo 14 años cuyo talento despierta la ilusión del club y de la afición. Su caso se convierte en uno de los grandes ejes argumentales, ya que su edad impide inicialmente que pueda competir de manera oficial, provocando una campaña popular para lograr la aprobación de la llamada “ley Zuzu”.

Zuzu representa mucho más que una promesa deportiva: encarna el futuro de Mamutland, la esperanza de crecimiento del proyecto y el sueño de que un club modesto pueda cambiar su destino gracias a una figura extraordinaria.

“Zuzu las ganas de vivirla”

- **EL DORSAL 10 COMO SÍMBOLO: IDENTIDAD, PRESIÓN Y LEGADO**

En este libro el número 10 se convierte en un símbolo principal. El dorsal 10 no se presenta únicamente como una camiseta, sino como un emblema de talento, liderazgo y responsabilidad. La decisión sobre quién debe llevarlo resume muchas de las tensiones del relato: la tradición frente al futuro, el peso del símbolo frente a la estrategia del club y la necesidad de construir una nueva identidad en plena transformación.

De este modo, el libro utiliza un elemento reconocible en la cultura futbolística para hablar de algo más amplio: quién merece representar a Mamutland y qué tipo de club quiere llegar a ser.

“el número más mítico”





PERSONAJES

CHARLES CAMPBELL

Es el presidente y entrenador del equipo . Se caracteriza por su impulsividad y su vínculo con el club. Campbell representa el caos de Mamutland: un equipo pequeño que acaba de llegar a la Premier y no sabe muy bien cómo sobrevivir entre los grandes.

FINLEY TUCKER

Es la mano derecha de Campbell y el cerebero del club. Representa una persona racional, estratégica y práctica. Su papel en el libro se vuelve más importante cuando empiezan a intentar ordenar el caos y a planificar los fichajes.

GABRIEL FERREIRA "ZUZU"

Él es la joven promesa brasileña y uno de los ejes centrales de Mamutland. Entre los temas destacados se resalta la ilusión de la afición, la polémica de la "ley Zuzu". Aunque tiene solo 14 años, se le presenta como una futura estrella mundial y como la gran esperanza de Mamutland.

JONATAN RAYO

Él es el delantero del equipo. Rayo representa el lado más futbolístico y emocional del equipo: tiene calidad, protagonismo deportivo y también cierta fama de problemático.



ÍNDICE

•		
•		
•	1.	
•	Campbell vuelve a la oficina	12
•		
•	2.	
•	Un viejo... ¿amigo?	26
•		
•	3.	
•	La lista de Tucker	46
•		
•	4.	
•	La sombra de Paris King	66
•		
•	5.	
•	El agente Donovan	86
•		
•	6.	
•	Un potencial de otro mundo	106
•		



ÍNDICE

7.	El susto de Rayo	124
8.	La reunión de capitanes	140
9.	El sueño de la FA CUP	156
10.	El Tourmalet	174
11.	La decisión del diez	192



EL AUTOR

KOLDERIU

Carles Santaló Sanz (Barcelona, 31 de octubre de 1997), más conocido como "Kolderiu", es un creador de contenido digital centrado en videojuegos deportivos. Comenzó su canal de YouTube en 2016, con gameplays de FIFA, actualmente EA FC, y suma 5 millones de seguidores entre sus principales redes sociales. También produce vídeos de reacciones y análisis de fútbol.

Aunque a día de hoy está más centrado en su faceta de streamer, fue portero profesional. Jugó en las canteras de Espanyol o Girona, compitiendo después en clubes de Primera y Segunda RFEF.



LUNWERG



MAMUTLAND 2.

LA LUCHA POR EL 10

Kolderiu

Lunweg, 2026

15 x 23 cm

216 pag.

Rústica con solapas.

PVP: 15,90 €

A la venta desde el 3 de junio de 2026



MÁS INFORMACIÓN A PRENSA:

LOLA ESCUDERO. DIRECTORA DE COMUNICACIÓN LUNWERG

TEL: 619 212 722

LESCUDERO@PLANETA.ES



