

Глава 23. Я хочу прыгнуть на...

Как же приятно общаться с умным человеком. Стоило Тан Мо попросить Фу Вэньдо сохранить игру, как уже три секунды спустя на поверхности яйца проступил символ «S».

В его голове зазвучал приятный низкий голос:

— У вас есть всего час. По истечении этого времени сохранённый файл будет автоматически удалён. И перезагрузиться можно только один раз.

— Э-э, спасибо!

Фу Вэньдо чётко и лаконично объяснил принцип работы яйца. Его голос был слышен только Тан Мо. Всем остальным казалось, что он просто замер и замолчал.

Терпение Марио быстро лопнуло и он раздражённо проговорил:

— Дитя, тебе что, не нравится моя игра? Ты не хочешь играть с дядюшкой Марио? Почему ты до сих пор не выбрал клетку?

Тан Мо спокойно сунул яйцо обратно в карман и посмотрел на гигантскую куклу.

— С самого начала игры я не переставая думал, почему из 6456 игроков ни один не смог пройти игру, хотя клеток на поле всего 150. Такое вероятностное отклонение, мягко говоря, ненормально.

Марио прищурился.

— Милое дитя, — произнёс он вкрадчивым голосом, — дядюшка Марио не понимает, о чём ты говоришь. Выбери уже, наконец!

За спиной Тан Мо раздался раздражённый голос мужчины с пивным брюшком:

— Давай выбирай уже! Не тяни время! Ты что, решил разозлить этого парня? Если тебе на себя наплевать, хоть нас пожалей...

— Такое соотношение действительно выходит за рамки здравого смысла, — на сей раз заговорил старик, стоявший на 55-й клетке.

Когда игра только началась, на стартовом квадрате стояло ровно 8 человек. Тан Мо не случайно поинтересовался, что означают цифры 6456 на жидкокристаллическом табло.

Уже в тот момент у него возникла масса сомнений в отношении этой игры.

Всего было 6456 участников. В одной группе 8 игроков. Значит было ровно 807 групп. То есть 807 раз люди играли в эту игру, где по идее для выигрыша нужна была только удача, и никто не дошёл до финиша.

По гипотезе Тан Мо наиболее вероятен был следующий сценарий.

К концу игры всегда оставался только один игрок.

Когда два игрока оказывались на одной клетке, срабатывало правило «Кто разделит со мной горе и радости», и они должны были понести наказание седьмого уровня. Тан Мо справедливо полагал, что ни один нормальный человек не мог совладать с этим кошмарным чёрным Марио. Даже Фу Вэньдо вряд ли мог оказать ему достойное сопротивление. Таким образом, каждый раз, когда в результате активации правила клетка становилась штрафной, умирал как минимум один игрок.

Скорее всего, также как и в группе Тан Мо, к 80-й клетке количество игроков резко сокращалось, а расстояние между ними увеличивалось. Но все равно в итоге игроки убивали друг друга, и оставался только один игрок — он больше не мог активировать правило «Кто разделит со мной горе и радости», и просто доигрывал до конца.

Звучит жестоко, но такова суть этой игры.

Сначала Тан Мо считал, что никто не выиграл, потому что оставшийся игрок считался «последним», и навсегда оставался в игре. Но Марио только что опроверг эту гипотезу. Он сказал, что, когда в игре оставался всего один «бедный ребёнок», он не мог считаться последним.

Таким образом, вероятность одержать победу в этой игре становилась абсолютно нереальной.

Всего играло 6456 игроков, выборка более чем достаточная. На поле 150 клеток, из них 30 клеток штрафные, а 5% смертельные, то есть не более 8. Но мы знаем, что ни один человек из более чем 6 тысяч так и не смог дойти до финиша. Как же так?

Тан Мо внимательно посмотрел на клетки со 120-й по 150-ю.

— На последних 30-ти клетках есть 6 или более смертельных клеток, идущих одна за другой, — спокойно констатировал он.

Как только он произнёс эти слова, мужчина с пивным брюшком изменился в лице, а старик крепко сжал в руке пистолет.

Тан Мо посмотрел на Марио и продолжил:

— На смертельных клетках игрока ждёт мгновенная смерть, так сказала чёрная башня в начале игры. Таким образом, цепочка из 6-ти смертельных клеток уничтожает любого игрока: неважно какие цифры на кубике вы выбрасываете, вам никак не миновать эту цепочку.

На секунду пустые чёрные глаза Марио застыли, но, спустя мгновение, он вновь подбоченился и улыбаясь проговорил:

— Милое дитя, ну что ты говоришь?! Дядюшка Марио приготовил так много наград и хочет поделиться ими с детишками.

Марио слегка отступил вбок, позволив всем увидеть гору сокровищ за его спиной.

— Разве дядюшка Марио мог лишить всех деток шанса получить награды? — хитро улыбаясь, спросил он.

— Я не сомневаюсь, что есть способ победить, — улыбнулся Тан Мо. — А вот хотите вы или нет, чтобы кто-то выиграл, — это другой вопрос.

Улыбка на лице Марио испарилась.

— Мальчик, ты совсем не милый!

— Придурок, — проорал мужчина с пивным брюшком, — ты зачем его злишь?! Если он слезет со своей платформы, мы с ним не справимся. Короче, если что — это твои проблемы. Мне ты до лампочки... даже не надейся, что мы будем помогать. Дурак...

Тан Мо повернулся к рассерженному мужчине:

— Как думаешь, будь у него возможность слезть оттуда, неужели он бы торчал там столько времени?

Мужчина с пивным брюшком поперхнулся.

Марио промолчал — возразить ему было нечего.

Тан Мо был уверен, что возможность выиграть в эту игру чёрной башни всё же существует. Это как в игре «Кто украл мою книгу», в которую он играл не так давно. Казалось, что найти неизвестную книгу на 23-х огромных стеллажах среди сотен тысяч книг не представлялось возможным. Но у игры была чёткая стратегия, и следуя ей, можно было выиграть.

В бродилке Марио Тан Мо обратил внимание на два пункта.

Во-первых, это клетки свободного перемещения.

На них можно было перейти вперёд, но не далее 30-ти клеток, или назад, на любую клетку, на которой не стоял ранее.

Такие правила подразумевали, что начиная со 120-й клетки, таких клеток больше быть не должно было. Иначе игроки могли бы сразу перепрыгнуть на 150-й квадрат и выиграть, а это сильно противоречило мерзкому характеру хозяина игры. Если бы после 120-й клетки были клетки свободного перемещения, то среди 6456 игроков должно было быть очень много выигравших.

Во-вторых, Тан Мо тщательно запоминал, на каких именно клетках побывали игроки за время игры.

После того как он стал основным игроком, память его значительно улучшилась. Та что он легко мог сказать, что с третьей по 83-ю клетку на поле игроки в общей сложности побывали на 61-й клетке. Среди них было 16 клеток свободного перемещения, 13 штрафных и 8 призовых клеток. Остальные 24 были пустыми.

Такой высокий процент клеток свободного перемещения вполне мог свидетельствовать о том, что после 120-й клетки их нет.

Удивительно, что, дойдя до 83-й клетки, никто ни разу не попал ни на королевскую ни на смертельную клетку.

— А королевские клетки скорее всего тоже соединены между собой и расположены прямо перед цепочкой смертельных клеток, — осенило Тан Мо.

Он сказал это очень тихо, так что ни старик ни мужчина с пивным брюшком его не услышали. И только Марио, который прекрасно всё слышал, зловеще ухмыльнулся, как будто подтверждая сказанное.

Золото и серебро в настоящий момент не имели для людей никакой практической ценности. Вряд ли кто-то из участников игры всерьёз хотел получить эти бесполезные сокровища. Самые заманчивые и ценные призы скрывались внутри королевских клеток.

Теперь предположим, что цепочка из нескольких королевских клеток идёт прямо перед такой же цепочкой смертельных.

И вот игрок, оставшийся в игре последним, весь израненный, приближается к финишу и тут вдруг наступает на королевскую клетку, а то и на несколько, если ему повезёт выкинуть несколько маленьких цифр подряд. Счастливчик становится обладателем действительно ценных призов.

Но сразу за королевскими клетками его поджидает череда смертельных, которую никак нельзя избежать, ведь клеток свободного перемещения больше нет.

Выходит, что при таком раскладе завершить игру стандартным способом не представляется возможным.

Тан Мо сунул руки в карманы и, посмотрев на Марио, заявил:

— Я готов сделать выбор.

Марио уже отчаялся дожидаться, когда Тан Мо наконец закончит раздумывать.

— Прекрасно, мой мальчик, куда же ты хочешь прыгнуть? — спросил он.

Несмотря на то, что Тан Мо только что несколько раз уличил его в недобрых намерениях, Марио продолжал улыбаться во весь рот. Поправив свою красную восьмиугольную кепку, он сказал:

— Больше всего дядюшка Марио любит умных детей. Хочешь, я ещё раз расскажу сколько разных прекрасных сюрпризов ждёт тебя впереди?

6 смертельных клеток подряд — и правда не кислый сюрприз...

— Я хочу перейти назад, — безапелляционно заявил Тан Мо.

— И какую же клетку ты выберешь? — спросил Марио.

— Клетку номер 1.

— Эээ, серьёзно, первая...

Голос сбился, а Марио на какое-то время застыл в воздухе, как будто кто-то нажал на паузу на старинном телевизоре прошлого столетия. Через мгновение он со скрипом повернул голову и уставился на Тан Мо своими чёрными глазами.

— Первая клетка? — удивился мужчина с пивным брюшком. — Я не ослышался?

Старик задумчиво нахмурился, но промолчал.

Марио старательно изобразил улыбку и уточнил:

— Мой мальчик, ты уверен, что хочешь прыгнуть именно на первую клетку?

Не обращая внимания на косые взгляды других игроков и странное выражение лица Марио, Тан Мо отчётливо повторил:

— Я хочу перейти на клетку номер 1.

Динь-дон! Выбрана клетка номер 1.

Тан Мо повернул и неспешно отправился к первому квадратику.

Голос Марио вдруг сорвался на визг:

— Дитя, попав на первую клетку ты станешь последним! Тебе придётся начать игру с нуля. Даже если два игрока перед тобой проиграют и ты останешься один, где гарантия, что ты не попадёшь на штрафную клетку выше шестого уровня?

— Я люблю начинать с нуля и испытывать свою удачу, — не оборачиваясь, заявил Тан Мо.

— Ты плохой мальчик, плохой, совсем не милый, — в ярости заорал Марио. — Ты обязательно наткнёшься на штрафную клетку в следующий раз!

— А мне кажется, я милый.

— Ах ты... — Марио впервые встретил такого наглеца.

В голове Тан Мо раздался низкий короткий смешок, и он на секунду притормозил.

— Я вам не помешал? — поинтересовался Фу Вэньдо.

Тан Мо знал, что все, что говорит и слышит он, прекрасно слышно и Фу Вэньдо. Но тут он ничего не мог поделать, так работал этот артефакт.

— Нет.

В далёком Пекине высокий красавец вытер с себя остатки мыльной пены и обернул бёдра полотенцем. Фу Вэньдо отложил водные процедуры и сидел на диване. Он взял с полки книгу по психологии и перелистывал её, чтобы скоротать время.

В процессе работы артефакта оба владельца слышали всё, что происходило у другого, и контролировать этот процесс было невозможно.

Фу Вэньдо не хотел создавать помехи для Тан Мо, ведь он понимал, что тот далеко неглупый человек, но, похоже, и игра, в которую он играл, была не из простых. Сам факт того, что он решил воспользоваться сохранением, уже говорило о её опасности.

Фу Вэньдо был достаточно воспитанным человеком, чтобы не принимать душ, в то время, как на другом конце идёт серьёзная игра. Не то чтобы принимать душ было в принципе невежливо по отношению к другому человеку. Но звук льющейся воды был бы слышен Тан Мо, и этот отвлекающий фактор мог повлиять на правильность его суждений.

Был, конечно, ещё момент, из-за которого он бы не хотел, чтобы его визави знал, что он в душе...

Но основной причиной все равно было нежелание отвлекать его.

Тан Мо обратился за помощью, уже пройдя существенную часть игры. Так что полную картину происходящего Фу Вэньдо составить не мог. Он просто листал свою книгу и пытался выделить в речи Тан Мо ключевые слова: Марио, свободное перемещение, королевские клетки, смертельные клетки...

Игра, похоже, была крайне интересной.

И люди, в неё игравшие, тоже.

Игравший в бродилку Марио, Тан Мо даже догадываться не мог, что владелец второго яйца сидит на диване, завернувшись в полотенце, и с интересом вслушивается в звуки игры.

На 70-й клетке он поравнялся с мужчиной с пивным брюшком, который вежливо посторонился, пропуская Тан Мо дальше.

Но как только он перешагнул на клетку 69, мужчина вдруг заговорил:

— Эй, ты серьёзно хочешь вернуться в начало? Подумай ещё раз, зачем тебе на первую клетку?

Какая редкостная забота.

— Это ведь у тебя способность, связанная с ветром? — с интересом спросил у него Тан Мо.

— Откуда ты знаешь? — обалдело пробормотал мужчина.

— Берегись, я собираюсь вас прикончить, — спокойно заявил Тан Мо.

Мужчина с пивным брюшком: «...»

— Псих ненормальный, — крикнул мужчина спустя пару секунд в удаляющуюся спину Тан Мо.

Вскоре Тан Мо прошёл и мимо старика. Он молча посторонился и продолжил наблюдать за странным молодым человеком, выбравшим первую клетку.

Тан Мо уходил все дальше и дальше. Марио и два других участника игры, не отрываясь, следили за ним. Все трое молчали, но стоило Тан Мо добраться до 3-й клетки, Марио прорвало:

— 100-я клетка — королевская! Это единственная такая клетка до 120-й. Ты был на 83-й клетке и легко можешь перепрыгнуть на 100-ю. Ты все ещё можешь изменить своё решение. Кто знает, сможешь ли ты снова добраться до 83-й клетки!

Тан Мо повернулся и посмотрел на гигантского Марио:

— Спасибо, что сказал это. Теперь я ещё больше уверен в правильности моего выбора.

— Ты злой, плохой мальчишка! Ты не человек, ты дьявол!

— Нет, я не дьявол. А вот ты уж точно не человек, — в голосе Тан Мо сквозила ирония.

— Ах ты!!!

От злости и безысходности Марио начал высоко подпрыгивать на своей платформе, сотрясая весь белоснежный мир игры. Он ни на секунду не отрывал от Тан Мо своих горящих гневом глаз. Не вызывало сомнения, что он просто жаждет убить этого наглеца. Но, как и говорил Тан Мо, спуститься со своей платформы он не мог. От его прыжков неоновые лампочки вокруг платформы потрескались, и стали осыпаться вниз. Но сам Марио оставался заложником платформы.

Тан Мо, стоя на 3-й клетке, долго и внимательно смотрел на 2-ю и 1-ю клетки. Немного поколебавшись, он все же принял окончательное решение и уверенно перешёл на клетку под номером 1.

Как только он оказался на первой клетке, выражение его лица неуловимо изменилось.

— Какая жалость, я только что зря потратил возможность сохранения игры, — вздохнув, произнёс он. — Эта игра не настолько бессердечна, как могло показаться.

И тут же зазвучал знакомый детский голосок.

Динь-дон! Активирован переход на финиш. Сегодня 22 ноября 2017 года в 21:49 игрок Тан Мо успешно завершил многопользовательскую игру-бродилку Марио. В награду он получает «Сокровища дядюшки Марио»##

У мужчины с пивным брюшком от удивления отвисла челюсть.

А старик уставился на Тан Мо со смесью изумленья и недоверия.

Марио продолжал топтать ногами в бессильной злобе. Казалось, он вознамерился растоптать свою платформу в пыль.

— Ты дьявол, дьявол, — ревел он. — Я не отдам тебе мою прелесть! Я целых 36 лет проработал водопроводчиком, чтобы собрать мои сокровища! А вы, ленивые людишки, слетелись на всё готовенькое! Вы хотите ограбить бедного дядюшку Марио! Нет, ничего я не отдам! Только не тебе!

Однако, несмотря на столь бурную реакцию хозяина игры, из-за его спины показалась гора сокровищ и медленно поплыла по воздуху в сторону Тан Мо. Поражённый до глубины души, дядюшка Марио неуклюже подпрыгнул и попытался схватить ускользающие драгоценности, но смог лишь схватить одну единственную золотую монетку. Гора сокровищ подлетела к победителю и рухнула на землю у его ног.

Бесчисленные золотые монеты и бриллианты сверкали перед глазами Тан Мо, а пара монет, позвякивая, подкатилась прямо к его ботинкам. Он поднял монетки и начал их разглядывать.

— Почему первая клетка? — спросил старик.

— Потому что в игре обязательно должен быть способ пройти её, — ответил Тан Мо, оторвавшись от созерцания золота.

— Первая клетка, первая клетка, — нахмурившись, забубнил старик.

— В игру сыграло больше 6 тысяч человек, и все проиграли, — начал объяснять Тан Мо. — Это

доказывало два момента. Во-первых, после 120-й клетки нет клеток свободного перемещения. Во-вторых, на отрезке от 120-й до 150-й клетки есть не менее шести идущих подряд смертельных клеток.

— Учитывая гадкий характер этого парня, — Тан Мо посмотрел на бьющегося в истерике дядюшку Марио, — это должны быть шесть последних клеток. А перед ними должна быть такая же цепочка из королевских клеток.

Игроки доходили до вожделенных королевских клеток и получали волшебные призы. Им оставалось всего 6 клеток до финиша. Но никто так и не смог дойти до конца. Потому что в этой игре была только одна возможность выиграть, и она не была очевидной.

— С самого начала мне показалось странным, что на поле было 20% клеток свободного перемещения, — то есть целых 30 штук. Каждый игрок на протяжении игры должен был хотя бы раз наступить на такую клетку. Но нормальный человек чисто подсознательно не станет прыгать на первую клетку. Обычно люди предпочитают перемещаться вперёд и выбирают уже известные клетки, на которых кто-то побывал до них. А если игрок и выбирает перемещение назад, то все равно уходит на небольшое расстояние, просто чтобы не нарваться на правило «Кто разделит со мной горе и радости».

Так, к примеру, поступил старик из группы Тан Мо.

— Но почему всё же первая? — спросил ещё не отошедший от потрясения мужчина с пивным брюшком.

— По теории вероятности в игре с полем на 150 клеток и при отсутствии свободного перемещения, на какую клетку люди попадают реже всего?

— На первую, точно! На первую клетку, — подумав ответил мужчина.

Ну наконец-то он начал соображать.

Первоначально Тан Мо собирался по окончании игры если не убить, то уж точно ноги переломать тому гаду, который затащил его сюда. Но буквально несколько минут назад этот мужчина явственно переживал за Тан Мо и даже пытался его переубедить. А сейчас у него даже прорезались зачатки интеллекта. И Тан Мо благосклонно решил сломать ему всего одну ногу.

Раз уж даже этот мужик начал что-то понимать, старик тем более должен был догадаться.

В бродилке Марио всего 150 клеток. Большинство людей может подумать, что реже всего люди попадают на 149-ю и 150-ю клетку. Но это не так. Наименее посещаемой клеткой будет первая.

Существует множество способов добраться до 150-й клетки.

Но на первую клетку, при условии отсутствия клеток свободного перемещения, можно попасть, только выбросив единицу в самом начале игры.

Вот на вторую клетку уже можно попасть двумя разными способами: сразу выбросить два очка, или два раунда подряд выкидывать одно.

А для третьей клетки существует уже целых 4 способа: сразу выбросить 3; выбросить сначала 1, а потом 2; или 2, а потом 1; и наконец выбрасывать 1 в течение трех раундов подряд.

Для каждой последующей клетки количество способов будет расти в геометрической прогрессии.

Если игрок всего один, у него мало шансов дойти до 150-й клетки, да даже до 100-й. Ведь по пути он может попасть на штрафную клетку высокого уровня и погибнуть.

Но до Тан Мо тут играло больше 6000 игроков, так что вероятность того, что на каждой из клеток поля побывал даже не один игрок, была очень велика. Наверняка даже на 149-й клетке побывало достаточно народа. Но до последней клетки не дошёл никто.

Это наталкивало на две интересные мысли.

Для начала, логично было предположить, что прямо перед финишем Марио расположил шесть, идущих друг за другом, смертельных клеток. Таким образом, игроки были обречены наступить на одну из них и погибали. Выиграть в игре было невозможно.

Но такого не должно было быть.

Ведь такая цепочка из смертельных клеток перед финишем гарантировано не давала никому успешно завершить игру. А тогда какой смысл устраивать игру? Чёрная башня могла смело просто перебить этих людей и без этого. Ну или Марио мог поубивать всех, не играя.

Значит, в игре обязательно должен был быть способ выиграть.

И вот тут приходило на ум следующее: игру нельзя было пройти до конца, полагаясь исключительно на удачу.

Из 150 клеток по теории вероятности только первая была наименее достижима. Однако вероятность все же была довольно высокой: один к шести. Но если бы кто-то довольно удачливый просто выбросил бы одно очко в самом первом раунде и попал на финиш, игра опять потеряла бы всякий смысл. Бедняга Марио, горбатовый столько лет в водопроводных трубах, вряд ли согласился бы так легко расстаться со своими сокровищами.

Выходило, что в первом раунде чёрная башня должна была так запрограммировать кубик, что выбросить единицу было просто невозможно. И попасть на первую клетку можно было только через клетки свободного перемещения.

Тогда сразу становилось ясно, что такой высокий процент клеток свободного перемещения был абсолютно обоснован. Он давал всем восьми игрокам более или менее равные шансы на успешное завершение игры. А также намекал на то, что только этим способом можно было выиграть.

Марио лежал на сцене и рыдал все сильнее и сильнее.

Тан Мо вынул индюшачье яйцо из кармана.

— Можно прервать сохранение игры. Господин Фу, извините, что причинил вам столько беспокойства.

Фу Вэньдо уже давно отложил свою книгу и только слушал звуки из игры.

Он тихонько рассмеялся:

— Значит, сохранение не пригодились?

— Да, я зря потратил одну возможность сохранить игру, — беспомощно заключил Тан Мо. — Просто этот Марио — настоящий псих. В игре 5% смертельных клеток из 150-ти. То есть их может быть как 7, так и 8. Марио наверняка расположил как минимум одну такую клетку до 120-й. С наибольшей вероятностью где-то между 100-й и 120-й. Он сам признался, что 100-я клетка королевская. Вполне в характере Марио было разместить смертельную клетку на одной из 6-ти, следующих за ней, и увидеть, как только что получивший ценный приз игрок почти сразу погибает.

— Да уж, — отметил Фу Вэньдо, — парень действительно суров.

— И кто знает, — продолжил Тан Мо, — этот псих мог разместить ещё и восьмую смертельную клетку на первой. Тогда выигрышной клеткой была бы вторая. Я был практически уверен, что нужная мне клетка — первая. Но сбрасывать со счетов вероятность наличия там смертельной клетки я тоже не мог. Именно поэтому я и решил сохраниться. В случае неудачи я бы перезагрузился и выбрал клетку номер 2. К сожалению, я переоценил кровожадность нашего хозяина.

— Вы бы хотели, чтобы этот BOSS был ещё более жестоким?

— Он и так достаточно жесток, — Тан Мо тихо вздохнул и вдруг понял, что разболтался. — Извините, я тут столько всего наговорил. Вы ведь даже не знаете, что это за игра.

Фу Вэньдо покачал головой:

— Ничего страшного. Это очень интересная игра.

Тан Мо посмотрел на индюшачье яйцо в своей руке. Выражение его лица не изменилось, но в груди возникло какое-то странное чувство.

Такое бывает, когда встречаешь родственную душу, на подсознательном уровне ты начинаешь заботиться об этом человеке.

Видимо, именно по этой причине он и сказал так много. Ведь все остальные его слушатели вряд ли оценили его проникательность. Марио, хоть и слышал его, никак не реагировал. Мужчина с пивным брюшком вообще был туповат. А старик только удивленно спросил:

— А если бы первая клетка оказалась смертельной, ты ведь уже умер бы?

Тан Мо не стал говорить ему, что у него есть артефакт для сохранения игры.

Он ещё раз с чувством посмотрел на индюшачье яйцо и отключил сохранение игры.

Марио бился в истерике на своей платформе. Его горькие слёзы как дождь заливали игровое поле. Вскоре их скопилось так много, что обувь игроков наполовину скрылась под водой.

Тан Мо уже дошёл до финиша, но чёрная башня ещё не отпустила их.

— Пока ты не заберешь свои сокровища, игра не считается завершённой? — спросил старик.

Тан Мо смерил взглядом сверкающую гору перед собой.

— Хм, не думаю, что смогу унести столько...

— А это что такое? — вновь подал голос дед.

Тан Мо присмотрелся и заметил в центре кучи небольшой красиво переливавшийся красный камень. Он протянул руку и вытащил рубин. Гора драгоценностей тут же испарилась, а Марио запричитал ещё громче:

— Моя прелесть, ах, моя детка...

Выходило, что это и была настоящая награда за выигрыш?

Как только рубин оказался у Тан Мо, его тело и тела двух других игроков начали медленно таять в воздухе.

Увидев это, Марио в ярости вскочил и заорал нечеловеческим голосом:

— Ты дьявол, дьявол по имени Тан Мо. Я тебя запомню, и я точно тебе... ах, ой!

На лицо Марио напозло облачко чёрного тумана. Он сделал шаг вперёд, но поскользнулся на луже собственных слёз и с грохотом рухнул вниз, сильно ударившись головой о край платформы. По несчастному стечению обстоятельств, монета, которую он раньше взял из кучи драгоценностей, выпала у него из рук и застряла в трещине, образовавшейся из-за прыжков Марио.

Он так не хотел отдавать свои сокровища, и в результате золотая монета, которую он схватил застряла в платформе.

Он так яростно ругал Тан Мо, что поскользнулся на собственных слезах и упал головой прямо на эту монету, торчавшую из трещины на краю платформы.

И вот он раскрыл себе череп, и на игровое поле полилась его кровь.

Тан Мо: «...»

Старик: «...»

Мужчина с пивным брюшком: «...»

Только что Марио скакал по платформе, как сумасшедший, и вдруг так нелепо свалился и пострадал от своей же собственной монеты.

Тан Мо вдруг сильно пожалел, что ему достался какой-то непонятный рубин. Он хотел получить золотые монеты! Раз они способны проломить череп такому монстру, как Марио, это должно быть очень мощное оружие. Будь у него гора таких монет, он победил бы в любой драке! Сиди себе и кидай монеты в противников, превращая их тела в решето.

Увы, гору сокровищ не вернёшь.

Тан Мо с надеждой посмотрел на рубин. Может, он был ещё круче?

Через мгновение все трое снова оказались на клумбе.

Игра началась вечером, солнце как раз садилось. А сейчас было уже полночь.

Кругом было темно, и холодный ветер шелестел в кронах деревьев.

Сразу за уцелевшей троицей на клумбу прямо из воздуха посыпались трупы остальных игроков. Они грузно падали на дорогу, как будто кто-то с силой вышвыривал их из игры.

Мертвецы появлялись в том порядке, в котором они умерли в игре. Пожилая женщина, лысый, а затем парень с девушкой. Труп неприметного мужчины так и не выпал. Но это было ожидаемо, ведь летающие рыбы не оставили от него даже костей.

Конечно, они с этими людьми вместе играли в игру, но знакомы не были.

Трое выживших подошли поближе и убедились, что это действительно были их менее удачливые члены группы. Они сняли с тел верхнюю одежду и накрыли их ею.

Вот так распорядилась судьба этим случайным знакомством.

— Как хорошо, что я смог продержаться до конца, — тяжело вздохнул мужчина с пивным брюшком, — и этому мерзкому Марио не удалось убить меня.

— Спасибо этому парню, — проговорил дед и уставился на Тан Мо. — Ты уж извини, что я участвовал в этой инсценировке, чтобы затащить тебя в игру... Что дальше будешь делать?

Тан Мо все ещё держал в руках гигантскую спичку и разглядывал старика и мужчину, стоявших перед ним.

Оба видели, на что способно это странное оружие. Старик слегка попятился...

А мужчина с пивным брюшком испуганно спросил:

— Какого хрена? Ты что, серьезно решил нас убить?

— Я же сказал ещё в игре, — бесстрастно заявил Тан Мо, — что убью вас, как только мы вернёмся.

— Ты шутишь? — мужчина побледнел.

— Кто шутит? — Тан Мо размял запястья. — Не имею такой привычки. Старика я пока трогать не буду, ему одного удара хватит, чтобы подохнуть. Начну с тебя... извини, но именно ты виноват в том, что я попал в игру.

Голос Тан Мо стих, и раздался звук рассекающей воздух спички. Без колебаний Тан Мо нанёс удар мужчине с пивным брюшком.

Игра-бродилка Марио убила 6461 человека (включая пятерых в последней группе). Тан Мо затащили в неё силой. И хотя он остался в живых и смог закончить игру, у него до сих пор не срослось два ребра, и в области лёгких не до конца остановилось кровотечение.

О нет, шутить никто не собирался.

Тан Мо ударил так быстро, что мужчина с пивным брюшком не успел среагировать. Спичка со свистом огрела его по правой ноге, кость хрустнула и сломалась.

Мужчина взвыл от боли:

— Раз выиграл, думаешь, всё можно? Да мы бы и без тебя справились! Этот старик сейчас тебя порвёт!

Мужчина широко разинул рот, его грудь раздулась, а глаза чуть не вылезли из орбит. Он дунул, и на Тан Мо обрушился настолько сильный ураган, что он вынужден был схватиться за ближайшее дерево, чтобы не упасть. Старика, тоже попавшему под эту струю воздуха, повезло меньше — его сбило с ног и протащило до края клумбы.

Сильный ветер дул в течении трёх минут, а после стих.

Однако Тан Мо, хоть слегка и побледнел, был цел и невредим. Да и старик не то чтоб сильно пострадал.

Мужчина с пивным брюшком в ужасе уставился на Тан Мо. У него хватило наглости снова применить свою способность, и Тан Мо опять захотел его прикончить.

— Прости, прости, — залепетал мужчина. — Пощади меня! Всё ведь уже в порядке...
Пожалуйста, пощади!

— Ты был третьим. И нет, не всё в порядке. Трое из тех, кого ты втянул в игру, мертвы.

Мужчина с пивным брюшком затих и задумался.

Тан Мо убрал спичку, наклонился к мужчине и резко сдернул с него куртку. Испуганный дядька съёжился, не понимая, что хочет сделать этот странный парень.

— Теперь это моё, — не терпящим возражения тоном заявил Тан Мо. — Я это забираю.

Мужчина кивнул.

Тан Мо с потрепанной курткой в руках повернулся уходить. Он хотел найти укромный уголок и посмотреть в своей книжке, что за способность была у этого мужчины.

На самом деле он не только хотел преподнести урок этому типу, но и завладеть его способностью.

У Тан Мо на данный момент было слишком мало боевых способностей. Не то чтобы сила этого мужчины была особо эффективной, но она точно могла пригодиться в драке. А при умелом использовании вообще была способна принести неожиданные результаты.

Тан Мо уже уходил, когда вдалеке слышались шаги. Он обернулся на звук и увидел высокого худого молодого человека, который в недоумении разглядывал их и 4 трупа, лежавших неподалёку. Тан Мо замер и тоже не спускал с него глаз.

Мужчина подошёл ближе, довольно долго он изучающе смотрел на мертвые тела. Когда он поднял глаза, казалось, ему с трудом верилось, что он действительно видит выживших, а не привидения.

— Смею предположить, что вы... вы люди, живыми покинувшие игру номер два...

Автор имеет сказать:

Сахарок: А мне кажется, я милый.

Майор Фу: Я тоже думаю, что моя жена — милашка!

<http://bllate.org/book/15800/1416175>