

Глава 116. Что общего между совой и миской супа?

Причина, по которой Тан Мо только что назвал матрёшку боссом чёрной башни, крылась в том, что он не знал правил игры. Однако сам чёрный кролик явно в них неплохо разобрался. Он был в курсе, как войти в игру, и сделал это без проблем.

Его пропуском в игру стала фраза «Он человеческий игрок».

Обдумав слова кролика, Тан Мо решил последовать его примеру и произнёс: «Он — босс чёрной башни».

Но, как выяснилось, это была ложь.

Для того чтобы попасть в «Часы правды», нужно сказать что-то, соответствующее истине. Правда — основа этой игры.

Немного отжав свою одежду, Тан Мо бесстрастно взглянул на матрёшку. Глаза игрушки слегка поблёскивали. Казалось, кролик о чём-то размышлял. Уголки губ юноши поползли вверх, он поправил край куртки и уселся на пол.

Матрёшку сильно разозлило то, что Тан Мо смог войти в игру. Вообще-то она рассчитывала, что глупый человечка подохнет ещё до её начала. Вид юноши, вальяжно расположившегося на полу, окончательно выбил кролика из колеи:

— Ты, вонючка, даже не думай, что сможешь выиграть, раз у тебя получилось войти в игру. На этих Часах правды я уже сожрал целую кучу таких, как ты.

Тан Мо продолжил молча наблюдать за противником.

— Такой самодовольный человечиска и трёх раундов здесь не продержится.

Юноша снова проигнорировал игрушку.

Чёрный кролик: «...»

— Чего вылутился?! — сердито прорычала матрёшка.

— Ты ведь и вправду не можешь выбратся?

Кролик оторопел. Вроде это тупое существо уже выяснило, что отсюда нет выхода. Зачем опять спрашивать? Но думал он недолго и вскоре оскалился в зловещей ухмылке:

— Если ты не сможешь выбратся, я тебя сожру...

— Ты такой злой, потому что, в отличие от тебя, я могу хотя бы присесть?

Кролик поперхнулся и молча уставился на Тан Мо.

— Вот и хорошо, я очень рад, что ты злишься, — рассмеялся юноша.

Ошарашенный такой наглостью кролик пришел в себя лишь спустя целых десять секунд и вскипел от ярости:

— Человечишка!!!

Матрёшка заскакала с таким остервенением, что казалось, будто комната сейчас развалится. Но хотя в результате Тан Мо постоянно подкидывало в воздух словно мячик, выглядел он вполне довольным. Юноша мягко улыбался и с интересом наблюдал за своим оппонентом. Чем больше кролик бесновался, тем веселее было Тан Мо.

Как только правила игры стали понятны, юноша специально начал провоцировать матрёшку. Он быстро понял, что чёрного кролика очень легко вывести из себя: любая мелочь злила его настолько, что он сразу начинал биться об стены и пытаться сожрать всех вокруг. Если бы Часы правды не заперли игрушку в невидимой клетке, она уже давно накинулась бы на Тан Мо.

Но правила игры этого не позволяли.

Каждые десять минут на часах должно появляться от двух до пятидесяти восьми предметов. Их следовало объединить попарно и для каждой пары найти одно утверждение, справедливое для обоих предметов. Как только сходство было озвучено игроком, соответствующая пара исключалась из дальнейшей игры.

Здесь необходимо было всё тщательно анализировать. Эта игра походила на своеобразную версию головоломки «Ляньлянькань»*. К тому же насилие тут запрещено. То есть, Тан Мо и

кролик не могут убить друг друга. Всё что им остаётся, правильно угадывать сходство между предметами и двигаться вперёд как можно быстрее.

* В игре 连连看 (liánliánkàn) надо находить пары похожих карточек. Верно обнаруженные карточки убираются с игрового поля.

— Игрок, которого догонит второй участник, упадёт в чёрную дыру вечной истины... — пробормотал Тан Мо и поднял голову. Чёрный кролик больше не злился, он просто следил за юношей своими красными глазками, иногда задумчиво их закатывая.

— Что, передумал меня есть? — после секундного замешательства поинтересовался Тан Мо.

Казалось, что кролик сейчас опять взорвётся, но тот лишь криво усмехнулся:

— Человечишка, я знаю, о чём ты думаешь.

— И о чём же?

На самом деле матрёшка ляпнула это просто так, она никак не ожидала, что человек начнёт задавать вопросы.

Немного подождав, но так и не услышав ответа, Тан Мо с улыбкой произнёс:

— Я думаю, что у тебя слишком большой нос.

Чёрный кролик: «...»

Матрёшка энергично подпрыгнула на месте, но в бушевать, как прежде, не стала.

Человек и кролик стояли на часах друг напротив друга. Тан Мо разглядывал светящийся циферблат, а матрёшка не спускала глаз с Тан Мо. Прошло десять минут, и прозвучал скрипучий щелчок. В центре часов сверкнули шесть голубых вспышек.

Свет становился всё ярче и ярче, и вскоре юноше и кролику пришлось зажмуриться. Как только сияние угасло, Тан Мо уставился на шесть появившихся предметов. Хорошенько разглядев их, юноша на мгновение оцепенел.

В этот момент из темноты опять послышался странный механический голос.

##Прошло десять минут. Часы правды предлагают вам шесть предметов для нахождения истины.##

##Через минуту игрок с отметки «ноль» и игрок с отметки «шесть» должны определить истину.##

Сразу после этого под ногами Тан Мо что-то застрекотало. Опустив голову вниз, юноша увидел, что секундная стрелка, которая до этого не двигалась, начала отсчёт времени. Каждую секунду предметы в центре циферблата издавали негромкое дребезжание.

Игра началась, и Тан Мо почувствовал себя не в своей тарелке.

Но ничего не поделаешь, юноша быстро собрался и принялся изучать предметы на часах.

На первый взгляд они казались вполне обычными: телевизор, старомодная лампа, столик, сова, лук для стрельбы и...наполовину пустая миска супа.

Тан Мо прикинул варианты: телевизор можно объединить с лампой, а столик с луком. Конечно, сходство между ними было условным, но рискнуть стоило. Однако по поводу совы и миски с супом мысли отсутствовали.

Тан Мо ещё раз взглянул на сову, и та посмотрела на него в ответ.

— У-ух, — птица наклонила голову набок.

Тан Мо: «...»

Что общего между совой и миской супа?!!

Тем временем секундная стрелка оказалась под ногами юноши. Прошло ровно тридцать секунд. Взгляд Тан Мо метался между совой и миской. Сова — обычная птица. Какое

отношение может иметь к ней суп? От миски шёл пар и распространялся густой запах, но, что именно там внутри, юноша не видел.

Матрёшка тоже непонимающе пялилась на те же два предмета. Заметив, что Тан Мо следит за ней, игрушка запаниковала:

— Чего таращишься, человечиска?!

Юноша поджал губы.

И почему этот кролик вдруг перестал вести себя как дурак и больше не поддавался на провокации?

Одна минута пролетела очень быстро. Как только секундная стрелка вернулась на исходную позицию, с потолка опустилась полупрозрачная голубоватая стена. Она поделила циферблат ровно на две половины и прошла прямо сквозь голову беззаботно ухающей совы. Однако с птицей ничего не случилось, она вообще не обратила на это никакого внимания, продолжив попеременно зыркать то на Тан Мо, то на кролика.

##Игрок на отметке «шесть», начинайте исключать предметы.##

Тан Мо посмотрел сквозь перегородку и увидел, что кролик что-то говорит, но не услышал ни слова. Звук не проникал на другую сторону, не позволяя игрокам подслушивать.

Юноша взял себя в руки и начал отвечать:

— Телевизор и лампа — электроприборы. Для этой пары справедливо утверждение, что их создали люди, и для работы им необходимо электричество.

Оба предмета обволокла синеватая дымка.

— Что касается столика и лука, — продолжил Тан Мо. — Их объединяет, то что они также изготовлены людьми, и оба сделаны из дерева.

Столик и лук тоже подёрнулись синим.

Наконец юноша дошёл до совы и миски супа. Он глубоко вздохнул и заявил:

— А сходство между совой и миской состоит в том, что внутри этой посуды... бульон. Сова — это мясо, и бульон также сварен из мяса. В предыдущих четырёх предметах мяса не было. А вот сова и этот густой суп в миске его содержат.

Тан Мо не мигая смотрел на последнюю пару предметов, и те, словно нехотя, тоже затянула синева. Птица, обнаружившая странную дымку на своих перьях нервно заухала, но улететь не смогла, так как тоже находилась в невидимой клетке.

Голубая перегородка постепенно растворилась в воздухе, и все предметы исчезли.

Секундная стрелка больше не двигалась, зато толстая стрелка под ногами Тан Мо щёлкнула и поползла влево по ходу часов. В то же мгновение минутная стрелка под матрёшкой тоже начала шевелиться, но завращалась в противоположном направлении.

Оба участника с удивлением наблюдали за происходящим.

Только что между ними было по тридцать делений с каждой стороны. Но теперь один из них переместился на одно деление по часовой стрелке, а второй тоже на одно, но против. И теперь их разделяло всего двадцать восемь делений.

##Игроки на отметках «ноль» и «шесть», следуйте за своими стрелками и перейдите в соответствующую ячейку.##

Юноша сжал кулаки и сделал шаг в свою новую ячейку, одновременно анализируя ситуацию.

С его точки зрения, сходство между телевизором и лампой было очевидным, лук и столик тоже почти не вызвали сомнений. Скорее всего, он ошибся с совой и миской супа. За каждое верное утверждение игрок перемещался на одно деление вперёд, за неверное — назад.

Сейчас он сдвинулся всего на одну ячейку, а значит, где-то прокололся.

— Если с первыми четырьмя предметами я не ошибся, то должен перейти на два деления вперёд. Но если сходство между совой и супом определено неверно, надо отступить назад. Поэтому сейчас я продвинулся вперёд всего на одно деление, — размышлял юноша, но, взглянув на своего оппонента, был поражён.

Неуклюжий кролик с грохотом перепрыгнул в соседнюю ячейку и, улыбаясь во весь рот, произнёс:

— Хе-хе... я тебя точно сожру.

Глаза Тан Мо широко распахнулись.

О, нет!

Неужели кролик два раза ошибся в такой ерунде?!

Юноша перешел на одно деление по, а матрёшка — против часовой стрелки. То есть, если Тан Мо продвинулся вперёд, то кролик — назад. Получалось, что игрушка ошиблась дважды, и расстояние между игроками сократилось на две ячейки.

Казалось бы, найти общее утверждение для пар телевизор-лампа и столик-лук, было не так и сложно. Может, кролик не смог верно ответить, потому что недостаточно хорошо знаком с миром людей?

В душе Тан Мо постепенно зарождалось дурное предчувствие. И словно в подтверждение ему послышался голос Часов правды.

##Игрок с отметки «ноль» получает наказание за заблуждение третьего уровня. Игрок с отметки «шесть» получает наказание за ложную истину четвёртого уровня.##

##Игрок с отметки «ноль» продвигается вперёд на одно деление. Игрок с отметки «шесть» отстывает назад на одно деление.##

##Открыть ящик Шрёдингера.##

На словах «отступает назад на одно деление» Тан Мо похолодел. Но ещё до того как он успел задуматься о том, как такое возможно, ему в затылок полетел нож!

Сзади никого не было, серебристые кинжалы появлялись прямо из воздуха. Они летели на юношу со всех возможных направлений с огромной скоростью. В таком тесном пространстве использовать маленький зонтик для защиты было невозможно, и Тан Мо оставалось лишь полагаться на свою реакцию и уклоняться от атак. Кролик тоже подвергся наказанию: деревянная матрёшка неожиданно загорелась. Она каталась по полу, пытаясь сбить пламя, и злобно рычала:

— Арррр! Я всё равно сожру тебя, человечиска!!!

Три минуты спустя поток ножей иссяк, а огонь угас.

Тан Мо тяжело дышал, его лоб покрылся испариной, а нервы напряглись до предела. Но об отдыхе нечего было и думать. Юноша сразу посмотрел на своего соперника. На удивление, за исключением порядком обгоревшей поверхности, матрёшка почти не пострадала.

Кролик поднялся с пола и довольно улыбался, глядя на Тан Мо. В притворном замешательстве матрёшка опустила глаза на циферблат и воскликнула:

— Ну надо же! Как это мы оказались настолько близко друг от друга?! — морда кролика скривилась в довольной ухмылке, и послышался хриплый смешок: — Хе-хе-хе... Я же говорил, что сожру тебя, человек.

Между Тан Мо и кроликом осталось двадцать восемь делений.

Переводчик имеет сказать:

Часы правды: Чем ворон похож на письменный стол?

Сахарок, чёрный кролик и Алиса:

Безумный Шляпник: Вообще-то, это моя загадка!!! [Пересаживается к чистой чашке]

BeaverXXX: Мне кажется, что автор новеллы придумала эту игру, вдохновившись загадкой Льюиса Кэррола, которая по задумке самого писателя не имела правильного ответа.

<http://bllate.org/book/15800/1416268>