

Глава 21. Тан Мо: Я всегда был хорошим мальчиком!

Белый свет постепенно растворялся под звуки бравурной мелодии, и все наконец увидели, что происходит.

Посреди огромного белого поля расположилась небольшая круглая платформа, обрамлённая цветными лампочками. На ней стоял огромный Марио и с гордостью взирал на мигающие огоньки, показывая всем свой смешной большой палец.

Над платформой прямо в воздухе висело жидкокристаллическое табло с красными цифрами «6456».

Вокруг платформы постепенно стали проступать новые детали пейзажа.

Тан Мо прищурился.

На земле появлялись клетки огромной настольной игры-бродилки.

Платформа Марио была центром игрового поля. Вокруг неё расположилось 150 метровых квадратов, соединённых друг с другом. Непрерывная цепочка, изгибаясь, охватывала всё пространство, начинаясь под ногами восьмерых людей и заканчиваясь у платформы Марио.

Под ногами Тан Мо и остальных находилась ярко-красная клетка. Она сильно отличалась от других.

Все остальные квадратики были белыми, и только этот красным. В центре кроваво-красного квадрата красовалась надпись на английском языке: «START»

— Everybody, welcome to Mario's Game!

Простодушный мужской голос заставил всех вздрогнуть и посмотреть наверх. Марио подбоченился и продолжил:

— Милые детки, добро пожаловать в настольную игру-бродилку Марио! Это я, Марио — ваш лучший друг детства!

Когда Тан Мо был ребёнком, он и впрямь любил играть в Супер Марио. Этот, обожаемый грибы, водопроводчик в свое время был невероятно популярен и озаменовал собой целую эпоху для компании Nintendo. Так что сказать, что он был другом всем присутствующим, не было таким уж преувеличением. Однако все без исключения игроки были сильно напряжены и смотрели на гигантского Марио с явным беспокойством.

Марио, казалось, не замечал повисшего в воздухе напряжения:

— О! Ну что такое? Дети, не надо плакать, ведь это я, ваш любимый дядюшка Марио! Какой радостный миг! Дети до слез любят смотреть, как их любимый дядюшка Марио бежит по своим водопроводным трубам. Ах, милые детишки, вы так любите Марио, что я решил сыграть с вами в эту чудесную игру-бродилку! Все, кто любит Марио, играют с ним в эту чудесную игру!

Тан Мо не сильно обращал внимание на эту пустую болтовню. Казалось, что он не отрываясь смотрит на Марио, но на самом деле он пристально следил за другими семью участниками игры.

Сейчас, когда игра уже началась, он временно оставил мысли о мести этим людям, и сконцентрировался на выигрыше. Странную игру не стоило недооценивать.

В этот момент встал молодой парень и дрожащим голосом спросил:

— Это... что это за игра?

— Прекрасный вопрос, малыш, — Марио вновь показал большой палец. — Это игра с кучей призов. Каждый послушный ребёнок получит щедрые подарки от дядюшки Марио. Дети, играйте с дядюшкой Марио, и все призы будут вашими.

Марио нагнулся, и перед ним возникла небольшая кучка золота. Золотые и серебряные монеты и украшения ярко сверкали на платформе у его ног. Он выпрямился и сокровища исчезли.

— Ух ты, сколько золота!

— И бриллиантов, бриллиантов!

— Дети, это всё вам, — Марио сделал широкий жест рукой.

— А какие правила? — спросил Тан Мо.

— Видите эти клетки? Милый дядюшка Марио хочет сыграть с вами в бродилку. Только малыш,

который самым первым дойдёт до моей платформы, получит все подарки. Вы когда-нибудь играли в бродилки, дети?

Молодая женщина поколебалась секунду и неуверенно произнесла:

— Я играла. Есть много разных видов бродилок, но есть общее правило. Сначала бросают кубик, а потом нужно перейти на новую клетку, в зависимости от выпавшего на кубике числа. На некоторых клетках может быть приз или, наоборот, наказание, иногда можно перейти назад. Как-то так...

— Да точно, я тоже играл, — поддержал ее кто-то из игроков.

— Мои детки такие умные, — рассмеялся Марио.

В этот раз порождение чёрной башни приняло вид всеми любимого персонажа детской игры, и все постепенно расслабились и разговорились.

Один Тан Мо вёл себя сдержанно.

— В чудесной игре дядюшки Марио есть волшебный кубик, — Марио щёлкнул пальцами, и с неба с грохотом упал огромный куб. — Он называется счастливый кубик. Все детки должны бросать его по очереди и переходить по полю на выпавшее количество клеток. Тот счастливчик, который первым доберётся до финиша, получит все призы, которые дядюшка Марио ему приготовил!

Так просто?

Тан Мо нахмурился и хотел задать вопрос, но его перебил старческий голос:

— Эти клетки опасны?

Тан Мо обернулся и увидел того самого старика, что симулировал вывих.

— Ну разве можно подвергать опасности милых счастливых детишек? — радостно проговорил Марио.

— Что именно ждёт нас на этих квадратиках? — Тан Мо решил задать вопрос иначе.

Обычно игроков в бродилки ожидают призы или наказания, почти каждый раз, как они переходят на новую клетку. Как правило, призом могут быть игровые деньги, несколько шагов вперёд или какие-то особые возможности, а наказанием — потеря денег, переход назад или даже возврат к самому началу.

— На 150 квадратиках Марио приготовил деткам целую кучу подарков. Удачливые ребяташки легко смогут их получить. Квадратики с подарками я называю призовые клетки. Но не все детки ведут себя хорошо, некоторые расстраивают дядюшку Марио. Для таких деток на поле есть разные наказания. Эти квадратика называются штрафными клетками.

Известие о наказаниях заставило всех собраться и слушать внимательнее.

Симпатичный гигант Марио посмотрел на всех своими огромными глазами, и его рот скривился в странной ухмылке:

— Для самых послушных детишек дядюшка Марио приготовил самые лучшие призы. На поле есть клетки, на которых вы можете получить необычную способность или возможность сохранять игру. Такие клетки я называю королевскими.

У Тан Мо перехватило дыхание.

Необычная способность?

Сохранение игры?

В этой игре можно получить такие ценные награды?!

Остальные игроки тоже были поражены. От предвкушения у всех загорелись глаза.

Тан Мо быстро пришёл в себя. Раз были такие серьёзные призы, должны были быть и столь же серьёзные наказания.

— Но есть и клетки, которые дядюшка Марио называет смертельными. Есть детки, которые ведут себя плохо, они больше не любят дядюшку Марио. Им нравятся эти дурацкие злые птички! Они любят эти странные конфетки непонятных расцветок!

Марио изменился в лице. Его рот все ещё улыбался, но в глазах отчетливо читалась ненависть и крайняя степень недовольства.

— Дядюшка Марио был с вами столько чудесных лет. А отвратительные птички, ну что в них хорошего?! Скажите-ка!

Бум!

Марио топнул ногой, и белоснежный мир сотрясло землетрясение.

— Милые детки, что я говорил? — выражение лица гигантского Марио снова поменялось: ещё не утихло землетрясение, а он уже снова мило улыбался. — Дядюшка Марио знает, что все вы хорошие детки. Хорошим ребятишкам нечего бояться смертельных клеток. Только плохие детки могут попасть на них. А для самых игривых детишек дядюшка Марио приготовил самую забавную клетку, она называется свободное перемещение.

Землетрясение наконец стихло, но Тан Мо всё ещё был под впечатлением от него. Этот гигантский Марио был гораздо сильнее, чем казалось. Всего один удар, и всё пространство сотрясалось несколько минут. Похоже, он был ещё сильнее, чем большой крот.

Марио, казалось, не замечал испуганных взглядов:

— Попав на такую клетку, ребёнок может выбрать квадратик, на который хочет перейти. Выбор такой: можно прыгнуть вперёд, но не дальше чем на 30 клеток, а можно — назад, на любую клетку, на которой ещё не останавливался. Такие клетки особенно понравятся деткам, которые любят попрыгать!

— И, наконец, самый большой сюрприз, который припас для вас дядюшка Марио. Одна из клеток перенесёт вас сразу на финиш! Да-да, вы не ослышались, счастливчик, наступивший на эту клетку, тут же выигрывает, — Марио взволнованно замахал руками.

Динь-дон! Объявляется официальное начало игры «Настольная игра-бродилка Марио».

Правила игры:

Первое: передвигаться можно только после броска кубика или по правилам клеток свободного перемещения. Цифра, выпавшая на кубике, соответствует количеству клеток, на которое надо переместиться.

Второе: общее количество королевских клеток составляет 5% от всех клеток на поле. Награда, полученная таким образом, официально признаётся чёрной башней, и её можно использовать не только в текущей игре.

Третье: общее количество смертельных клеток составляет 5% от всех клеток на поле. Наступивший на такую клетку будет немедленно казнён.

Четвертое: общее количество клеток свободного перемещения составляет 20% от всех клеток на поле.

Пятое: общее количество призовых и штрафных клеток составляет по 20% от всех клеток на поле для каждого типа.

Шестое: на поле есть только одна клетка, которая может переместить игрока на финиш в обход других правил.

##Седьмое: все остальные клетки пустые.##

##Восьмое: игрок, погибший в игре, умирает навсегда.##

##Милый дядюшка-водопроводчик любит хороших девочек и мальчиков, но он очень строг к плохим детям!##

Звонкий голосок смолк и все окаменели.

Опасность высока, но и награды обещают быть нешуточными. Все осознали, что смерть в игре означает и смерть в реальности. Но смертельных ячеек всего 5%. А вдруг удастся попасть на королевскую клетку? И тогда, как обещал Марио, они смогут обрести суперспособность или возможность сохранения игры, а чёрная башня разрешит забрать эти чудесные призы с собой!

Если попадешь на королевскую клетку, если...

Марио стоял на своей платформе и ехидно улыбался, глядя на 8 человек на игровом поле. Его огромное, казавшееся неуклюжим тело поскрипывало при каждом движении, но уже никто не смел его недооценивать.

— Детишки, — громогласно заявил он, — давайте же играть!

Сначала девушка, стоявшая ближе всего к кубику, подняла его и прижала к себе. Но последняя фраза Марио заставила её вздрогнуть. Она удивленно посмотрела на молодого человека рядом с ней:

— Линь, Линь Банчен, я не хочу кидать первой, давай... давай лучше ты.

— А что я? — мужчина побледнел. — Чегой-то я должен быть первым?

Услышав его, девушка быстро положила кубик на землю.

— Должна быть очередность, — неуверенно заявил лысый пожилой дядька. — Так вот, я предлагаю сделать так: нас тут восемь человек, будем бросать кубик по очереди, а очередь будет в зависимости от того, кто когда попался на эту игру, но только в обратном порядке. Кто попался последним, бросает первым. Как вам такое?

Все посмотрели на Тан Мо. Похоже, недоволен такой очередностью был только старик.

— Вообще-то, я не против начать первым, — спокойно проговорил Тан Мо. — Но мне интересно. Вы ведь между собой явно незнакомы. Как вышло, что вы все объединились, чтобы затащить меня в игру?

Услышав, что Тан Мо не против начать первым, все вздохнули с облегчением.

— Молодой человек, — заговорил пожилой мужчина с пивным брюшком, — Вы даже не представляете, какая мерзкая эта игра. В тот момент, когда кто-то касался клумбы, чёрная башня башня сообщала ему, что инициирована многопользовательская игра. Но игра рассчитана на 8 человек, и пока не наберётся нужное количество игроков, он не может выйти

за пределы десятиметровой зоны вокруг клумбы. Причём новые игроки должны были коснуться клумбы строго между шестью утра и шестью вечера. Лично я просидел так сутки.

Тан Мо понимающе кивнул.

— А вы, выходит, седьмой игрок? — он посмотрел на старика.

— Меня обманули эти мошенники, — фыркнул старик. — Почему это мы должны бросать кубик в обратном порядке? Это вы нас заманили в дурацкую игру. Вот пусть та, кто запустила эту игру и бросает первой! Да, это она нас всех подставила.

— Я... я этого не хотела, — побледнев, проговорила пожилая женщина. — Я просто хотела отдохнуть на бортике клумбы. Кто мог предположить, что произойдёт такое? Не хочу я быть первой!

Началась ссора.

— Если бы вы не запустили игру и не заманили нас, мы бы не пострадали! Вы должны начать первой!

— Вы не хотите начинать с конца, потому что вы пятый по счету. Но разве вы сами не помогли нам заманить старика и юношу? Не надо лицемерить!

— Ах ты!!!

— А ну-ка прекратили ссору, — раздался громоподобный голос Марио. — Послушные детки никогда не ссорятся. Или вы непослушные, а?

Все тут же вспомнили недавнее землетрясение и испуганно умолкли.

И тут заговорил, молчавший все это время, Тан Мо:

— Пришло время начинать игру. Милый дядюшка Марио, нас тут восемь человек, и все мы хотим играть, но кубик всего один. Выходит, мы должны бросать его по очереди. Когда мы вошли в игру, чёрная башня назвала нам имена всех восьмерых игроков. Почему бы нам не начать игру именно в таком порядке?

Тан Мо так быстро ответил и сказал так много слов, что остальные просто не успели среагировать.

Секунд через 10 один из игроков наконец сообразил, о чем идёт речь, и раздраженно посмотрел на Тан Мо.

— Эй, какого хрена ты тут наговорил?

— Милое сообразительное дитя, а ведь ты прав. Дядюшка Марио совсем об этом позабыл. Давайте начнём игру в порядке, озвученном чёрной башней. Так, кто там у нас был первым? Сейчас посмотрю... Ага, Ли Чжэнь. Ли Чжэнь, дитя моё, иди бросай кубик!

Пожилая женщина посинела от страха. Ее плечи задрожали, но с места она не сдвинулась.

— Где же ты, Ли Чжэнь? — вновь поинтересовался Марио. — Дитя моё, выходи.

На подгибающихся ногах женщина сделала шаг вперёд.

— Дитя моё, — в голосе Марио появился холодок, — ты что, не хочешь играть в мою весёлую игру?

У всех мороз продрал по коже.

Испуганная женщина, спотыкаясь, бросилась вперёд и подняла кубик.

— Я хочу, хочу играть! Сейчас...

Марио полоснул её взглядом словно ножом. Плохо соображавшая от ужаса женщина наконец швырнула кубик. Как только он прокатился по полю, Марио радостно захохотал и произнес:

— Ах, милые детки, совсем забыл вам сказать. Наш чемпион получит от дядюшки Марио чудесные призы. А того малыша, что будет плохо играть и окажется последним, дядюшка Марио оставит у себя и будет учить его играть как следует!

При взгляде на Марио, на душе у Тан Мо заскребли кошки.

Всё лицо мультяшного гиганта улыбалось, но в чёрных дырах его огромных глаз не было и намёка на улыбку.

Бум!

— 5! У меня 5, — женщина дрожащим голосом произнесла цифру, выпавшую на кубике, и сделала шаг.

Сойдя с клетки «START», она бросилась вперёд как сумасшедшая и на одном дыхании добрался до квадратика с номером 5.

Цвет контура клетки сменился с белого на желтый. Женщина затаила дыхание, но ничего не происходило.

— Это пустая клетка, — рассмеялся Марио. — Мои поздравления, милое дитя.

Пожилая женщина осела на пол.

Вторым шёл лысый пожилой мужик, предлагавший начинать очередь с конца. Он подобрал кубик, повернул его пятеркой вверх и, бросая, проговорил:

— 5... 5... 5!

На кубике выпало 6...

Лысый нервно сглотнул и пошёл на шестую клетку. Как только он остановился, контур клетки окрасился красным. Тан Мо внимательно следил за происходящим, когда отовсюду вновь зазвучала знакомая мелодия из игр Супер Марио.

Это так напугало пожилого игрока, что он чуть было не перешагнул на пятую клетку, занимаемую женщиной.

Динь-дон! Активирована призовая клетка: получите волшебный красный гриб дядюшки Марио. Съев этот чудесный гриб, игрок восстановит свои физические силы. Использовать гриб можно только в текущей игре. Забрать гриб из игры нельзя.##

В воздухе появился здоровый круглый гриб ярко-красного цвета и с громким чваканьем плюхнулся в руки лысого мужчины.

Ещё секунду назад он был до смерти испуган, и тут вдруг получил подарок. Мужчина довольно быстро отошёл от потрясения и моментально съел весь гриб до последнего кусочка. Гриб явно был сырым, но его аромат, доносившийся до других игроков, заставил всех сглотнуть слюну.

Через 10 минут каждый из семи игроков сделал первый ход.

Старику и девушке посчастливилось выбросить шестёрку и тоже получить по волшебному грибу.

Мужчина с пивным брюшком выбросил пятёрку и стоял рядом с первой женщиной.

А молодой парень и пожилой мужчина, который за всё время не сказал ни слова, оказались на четвёртой клетке, которая тоже была пустой, как и пятая.

Наконец, подошла очередь Тан Мо.

Тан Мо считал себя довольно невезучим. С момента выхода Земли онлайн, он уже третий раз участвовал в игре чёрной башни. Сначала искал книгу для Мозаики, потом атаковал башню на первом уровне, и наконец сейчас играл в бродилку с Марио. И все три раза он оказывался в игре по вине других людей.

При этом большинство других игроков из Китая участвовало только в одной атаке на башню, в которую, благодаря Фу Вэньдо, затянуло всех без разбора.

Но жизнь Тан Мо была сплошным невезением*. Во все три игры его заманили, не считаясь с его желанием. У всех основных игроков и нелегалов были необычные способности. Но в то время как кто-то получил способность изрыгать огонь или выращивать ядовитые цветы, Тан Мо досталась книжка-вредина, которая ни дня не могла просуществовать, чтобы не поиздеваться над своим хозяином.

* В оригинале используется интернет мем 悲剧 (bēijù) — чашки, который звучит так же, как 悲剧 (bēijù) — трагедия, драма. То есть оригинальная фраза примерно такая: «Жизнь Тан Мо была полна чашек». ☐

Короче, удачливость у несчастного Тан Мо была явно не на высоте.

Он с тоской посмотрел на кубик и сделал бросок.

Бум!

Вверх смотрели три точки.

На третью клетку ещё никто не попадал, и все взгляды с интересом обратились к Тан Мо.

Два игрока на четвёртой клетке явно почувствовали облегчение. Марио обещал оставить у себя игрока, оказавшегося позади всех, и теперь они не были на последнем месте.

Тан Мо молча наступил на третью клетку, и она тут же покраснела. Заиграла тема из Супер Марио. Тан Мо настороженно прикоснулся к татуировке на запястье, готовясь к худшему.

Динь-дон! Активирована штрафная клетка первого уровня. Наказание: за три минуты расскажите о своём плохом поступке.##

Тан Мо: «...»

Ну надо же быть настолько невезучим! И что это за наказание такое? Довольно унижительно...

Тан Мо был сильно раздосадован, но это не мешало ему проанализировать услышанное.

Голосок сказал, что это штрафная клетка первого уровня, что означало, что на поле были и более серьезные наказания второго, а может и третьего уровней.

Не прекращая размышлять, Тан Мо заговорил:

— Когда я учился в неполной средней школе, я налил клея на стул моего одноклассника, который часто издевался над другими ребятами из класса. Когда учитель вызвал его отвечать, он встал, не зная, что его брюки приклеились к стулу, и весь класс увидел его нижнее бельё. Учитель до сих пор не знает, что это сделал я. В конце концов, я всегда был хорошим мальчиком!

— Наказав зло, ты поступил хорошо, — согласился Марио. — Ты такой хороший мальчик!

Остальные семь игроков: «...»

В это время на территории жилого комплекса в Пудуне появились двое мужчин и одна девушка. Вскоре они обнаружили шесть трупов в сквере между домами. Девушка с хвостиками наклонилась и стала тщательно осматривать их повреждения. Затем она сняла перчатки и положила руки на ставшую причиной смерти рану на груди пожилого мужчины.

Из её ладоней ударил луч белого света. Девушка закрыла глаза и нахмурилась, будто узнала что-то неприятное.

Через три минуты она подняла голову и сообщила своим спутникам:

— Его убил вон тот человек, — указала она на соседний труп.

Она обошла всех погибших, по очереди прикладывая руки к их ранам.

— Эти шестеро поубивали друг друга, — заключила она после осмотра.

Молодой человек в чёрном пуховике нахмурился.

— Соответствует игре под номером два. Ранее мы обнаружили в окрестностях еще три таких же группы тел. Скорее всего, где-то тут должен быть вход в игру. Сейчас не время игр, поэтому мы в безопасности. Но надо выяснить, что инициирует эту игру. Давайте разделимся и обыщем всё в радиусе 500 метров от этого жилого комплекса. Встречаемся здесь в сквере.

Троица кивнула и разошлась в разные стороны.

В то же самое время в игре Марио вслед за первым раундом, прошло ещё три. И все продвинулись более чем на дюжину клеток вперёд.

После первого неудачного броска удача Тан Мо немного улучшилась. Он передвинулся ещё на 17 клеток вперёд и стоял на квадратике с номером 20. Один раз он попал на призовую клетку, остальные две были пустыми. В данный момент он переместился на второе место в группе.

На призовой клетке он получил «Цветок непобедимого стража порядка». Вообще все ценные предметы в этой игре были такими же грибочками и цветочками, как и в оригинальной игре Супер Марио. Съев этот цветок, игрок на пять минут становился абсолютно неуязвим. К сожалению съесть цветок нужно было сразу же. Вынести его за пределы клетки не разрешалось.

Тан Мо съел цветок, и его тело окуталось золотистым ореолом. Со стороны он был немного похож на статую Будды.

Все остальные игроки относились к нему немного иначе, чем друг к другу. Все они провели какое-то время вместе, ожидая, пока наберется нужное количество игроков для начала игры, и успели хоть как-то познакомиться. К тому же Тан Мо отчасти подставил их, хитростью вынудив начать броски в удобной ему последовательности.

С одной стороны очередность бросков в такой игре не имеет особого значения, ведь цифры на кубике выпадают случайным образом. Неважно, первым ты бросаешь или последним, выпадать может любое значение. Но в первом раунде то, каким по счету ты кидаешь, играет большую роль.

Также нельзя сказать, что удача на сто процентов определяет поведение кубика. Угол броска и его сила тоже может повлиять на результат. Игрок в Лудо*, например, должен специально выбросить шестерку в первом раунде, чтобы начать игру первым, тем самым получив стратегическое преимущество. Причём такие игроки специально тренируются выбрасывать нужную цифру на кубике.

* Лудо — настольная стратегическая игра с элементом случайности для 2-4 игроков. Погуглите, реально интересная игра. Существует и компьютерная ее версия.

К тому же, если человек попадёт на клетку свободного перемещения, ему будет проще выбирать, опираясь на опыт предыдущих игроков.

Именно поэтому Тан Мо предпочёл быть последним и позволить предыдущим семи игрокам провести для него разведку. К сожалению, позднее он обнаружил, что кубик слишком большой и тяжелый. Контролировать такой кубик было нереально. Падая на поле, он вёл себя абсолютно непредсказуемо. Все четыре раунда Тан Мо честно пытался выбросить нужную ему цифру, но ни разу не сумел.

Видимо игра была четко запрограммирована не допускать какого-либо контроля над кубиком со стороны игроков.

В данный момент первый игрок стоял на клетке номер 22, за ним шёл Тан Мо на 20-й клетке, а замыкающий игрок расположился на клетке 14.

За четыре раунда трижды попадалась клетка свободного перемещения. Все осторожничали и слепо вперёд прыгать боялись. Один человек выбрал уже известную призовую клетку, второй — пустую, а третий просто остался на месте. Последним броском Тан Мо переместился на призовую 20-ю клетку и съел цветок.

Снова наступила очередь пожилой женщины. Кубик взлетел в воздух и упал к ней в руки.

Тан Мо уже доел свой цветок и устался на тоненький зелёный корешок, оставшийся у него в руках. Казалось бы, этот приз должен быть более ценен, чем грибы. На текущий момент благодаря тому, что игроки попали на несколько призовых клеток, были известны некоторые виды призов: красный гриб восстанавливал силы, зелёный гриб увеличивал физическую силу на период в 10 минут, а фиолетовый гриб давал игроку холодное оружие, тоже на 10 минут. Но «Цветок непобедимого стража порядка» необходимо было съесть сразу, и его эффект держался всего 5 минут.

Каждый из восьми игроков продвинулся довольно далеко от старта и, естественно, некоторые наступали на штрафные клетки.

Двоим, как и Тан Мо, попались клетки первого уровня. А вот девушке не повезло — на её штрафной клетке вдруг появился огромный чёрный гриб. От испуга она закричала, но быстро собралась и достала бывший при ней ножичек для фруктов. Схватка с грибом продолжалась 3 минуты. Она одержала победу, но заплатила немаленькую цену: её рука от плеча до запястья была до кости ободрана её странным противником.

Её наказание было третьего уровня.

Это заставило Тан Мо задуматься о том, каков максимальный уровень штрафных клеток, и что грозит тем, кто на них попадёт.

Глядя на корешок в своей руке, Тан Мо прищурился.

Цветок непобедимого стража порядка не мог быть настолько бесполезен. Пять минут не уязвимости казались довольно ценным призом. Если вам попался такой чёрный гриб или другой жуткий монстр, этот артефакт мог стать для вас гарантом победы. Но пока остальные семь человек бросят кубик, перейдут на новую клетку, и получат свои призы или наказания, пройдёт больше десяти минут. То есть, когда наступит очередь Тан Мо бросать кубик, эффект от волшебного цветка уже выветрится. Так в чем же смысл такой награды?

Пока Тан Мо напрягал мозги, не в силах понять, что за странный приз ему достался, женщина собралась бросать кубик.

Однако не успела она замахнуть, как её перебил Марио:

— Детки, я совсем забыл вам кое-что сказать. Старость — не радость, память все хуже и хуже. Дядюшке Марио исполнилось уже 36 лет. В мире игр это очень солидный возраст. Так вот, я позабыл одну очень важную вещь.

Пожилая женщина замерла с кубиком в руках и в недоумении уставилась на Марио.

Тан Мо почуял неладное, сердце замерло в ожидании подвоха.

Что-то было неправильно...

Что же именно?!

Огромный рот Марио растянулся в улыбке, чёрные глазища с безразличием уставились на игроков. Марио смеялся, но в голосе его сквозило плохо скрываемое злорадство.

— Начиная с пятого раунда, если два и более игроков окажутся на одной клетке, срабатывает правило под названием «Кто разделит со мной горе и радости*». Например, если она, — Марио указал на пожилую женщину с кубиком в руках, — сейчас выбросит 2 и перейдёт с 17-й клетки на 19-ю. А потом кто-то окажется с ней на той же клетке, вступит в силу правило «Кто разделит со мной горе и радости».

* Мне кажется, это отсылка к католической клятве молодожёнов: «Клянусь любить тебя в горе и в радости, в богатстве и бедности, в болезни и здравии, пока смерть не разлучит нас.»

Улыбка на лице стала ещё шире, а злорадство в голосе ещё отчетливее.

— Это правило превращает любую клетку в штрафную клетку седьмого уровня. И только когда на клетке останется один единственный игрок, она снова станет прежней. Неважно, как это случится, но клетка может вернуться в своё исходное состояние, только если на ней остался один игрок или ни одного игрока. О да, если она сейчас попадёт на 19-ю клетку с ней ничего не случится, хотя на этой клетке уже стоят другие малыши. Ведь они все ещё не вышли из четвёртого раунда. Так что даже если она попадёт на их клетку, правило «Кто разделит со мной горе и радости» не сработает — ведь оно действует на игроков только с пятого раунда.

У Тан Мо глаза вылезли на лоб, а волосы встали дыбом.

Вскоре и до остальных дошёл смысл сказанного.

От потрясения пожилая женщина осела на пол, ее руки тряслись, ноги не подкосились.

— Нет, нет... Вы что, хотите, чтобы мы поубивали друг друга? Хотите сделать нас убийцами?!

В этот момент Тан Мо наконец понял назначение «Цветка непобедимого стража порядка».

Если кто-то попал на клетку, где призом был этот цветок и съел его, он на пять минут становится неуязвимым. Но если вслед за ним на этой же клетке окажется еще один игрок, цветка он больше не получит, так как клетка автоматически изменится и превратится из призовой в штрафную клетку седьмого уровня. А если наказанием третьего уровня был ужасный чёрный гриб, то что же ждёт игроков на седьмом?

Все оцепенели от ужаса.

Тан Мо глубоко вздохнул, гася накатившее волнение, и посмотрел вверх. В его поле зрения попало жидкокристаллическое табло над головой Марио. В его голове пронеслась не до конца сформировавшаяся мысль.

— Что означают эти цифры?

В белоснежном мире Марио стоял на своей платформе и смотрел на четыре цифры над своей головой — «6456».

— Ах, милый мальчик, ты спрашиваешь об этом? Детское любопытство так утомительно. Это число всех деток, с которыми дядюшка Марио играл в эту бродилку. Жаль, все они были плохими, непослушными детишками. Никто из них не смог добраться сюда и получить свои призы. А ты, дитя номер 6464, ты сможешь стать нашим счастливымчиком?

А ведь игра-бродилка Марио только началась...

Автор имеет сказать:

Сахарок: Говорите, я — 6464 (бык мёртвый бык мёртвый*), я вообще смогу тут выиграть? [□]

* По звучанию «шесть четыре шесть четыре» 六四六四 (liù sì liù sì) похоже на 牛死牛死 (niú sǐ niú sǐ) — бык мёртвый бык мёртвый.

Фува (автор): Я говорю, нет! [конец истории]

... Шутка □

<http://bllate.org/book/15800/1416173>