

Неприятность,

случившаяся с господином М.
во время партии оумбара

16+

Филипп Хорват

Выход в мир

Филипп Хорват

**Неприятность, случившаяся
с господином М. во
время партии оумбара**

«ЛитРес: Самиздат»

2018

Хорват Ф. А.

Неприятность, случившаяся с господином М. во время партии оумбара / Ф. А. Хорват — «ЛитРес: Самиздат», 2018 — (Выход в мир)

После взрыва и короткого периода странного безвременья, Мика попадает в какое-то странное место, ощущая себя совсем не человеком. Господину М. предстоит сразиться с соперником в очередной битве смертельной литературной игры оумбара. Но есть ли связь между этими совершенно разными людьми и разными ситуациями? Это внежанровый рассказ, имеющий косвенное отношение к циклу "Выход в мир".

Предисловие: это внежанровый рассказ, относящийся к циклу «Выход мир». Действие происходит в возможном альтернативном будущем, которое вполне может и не случиться.

В тот момент, когда грянул взрыв, Мика не успевает сделать ни единого шага в сторону от двери. Той заветной двери, которая ведёт наружу, служит выходом из осточертевшей Лаборатории.

Его накрывает жаркой огненной волной, да так, что в мгновение плавятся ресницы, сгорают брови, волдырями лопается кожа на лице. Острая боль пронзает все внутренности, кажется, что это взрывается не дверь вовсе, а он, Мика, именно он распадается на множество мельчайших частичек, каждая из которых теперь ему уже не принадлежит.

Оумбара – это одна из настольных игр древних, в которую играли вдвоём. В коробочке было сто сорок живых, обездвиженных на время био-фигурок. Семьдесят белых и семьдесят чёрных.

Перед игрой третейский судья забирал из коробочки одну фигурку (любую), а оставшиеся расставлялись в случайном порядке на игровом поле.

На старте поединка каждый из участников выбирал свой цвет – белый или чёрный. Или же они бросали монетку для выяснения кому какой цвет достанется. После распределения цветов игра начиналась.

Мике было непонятно, что он тут делает. Темно. Вокруг темно, со всех сторон, хоть глаз выколи. Затем – внезапно светло. Тоже со всех сторон и тоже хоть глаз выколи. Куда он попал, что с ним произошло после ранения?

Мика пытается осмотреть себя, но не видит тела. Оно как будто растворяется то в темноте, то в бескрайнем свете. Получается что же, – действует только сознание Мики и его глаза, которые реагируют на свет и темноту. Но разве такое возможно?

Суть игры была в том, что каждый из соперников поочередно брал в руки любую био-фигурку своего цвета с поля и рассказывал какую-нибудь историю. Любую историю, которая могла бы быть интересна людям.

А собравшиеся эту историю обязаны были выслушать. И оценить. Как когда-то в гладиаторских поединках оценивали массовым одобрением (аплодисментами), либо же неодобрением (фырканием, зафукиванием и опущенными большими пальцами вниз).

Мика абсолютно потерял счёт времени с момента своего первого пробуждения. В привычной ему системе координат всё было чётко: день-ночь. А тут что? Ты обитаешь поочередно в какой-то безумной каше чередующегося света и тьмы, и непонятно – спишь ли, бодрствуешь?

Временами Мика как будто действительно засыпает, но и тут нет определённости – а точно ли это? То есть, очень странно: ты пялишься, пялишься в темноту, потом – хоп – резкая смена декораций, и ты уже растворён в белизне. Но почему происходит смена света, засыпаешь ли ты в одном состоянии, просыпаясь в другом, или же оно само вокруг мгновенно всё изменяется – ну вот решительно всё это непонятно.

Все истории, конечно же, записывались специально приглашёнными писцами. В древности их, кажется, называли копирайтерами. Истории, – быстрая стенография, буква за буквой, слово за слово, – заносились на бумагу с диктофонов. Диктофон – это небольшой приборчик, который каким-то образом запоминал и воспроизводил все звуки. Так вот, диктофон был необходимым атрибутом при игре в оумбарау.

После каждой партии издавалась книга со всеми рассказанными историями. Тираж, как правило, небольшой, – тысяч пять-шесть книжек одинакового формата распространялись по библиотекам. И лишь часть (не более тысячи) уходила на продажу в простые магазинчики.

За этими книжками устраивалась настоящая охота. Древние люди собирались в многокилометровые очереди, чтобы в день завоза оказаться первыми у заветной книжной полки. На самом деле, им не нужна была новая книга, – у них на покупку банально не было денег. Они стояли для того, чтобы их место перед самым завозом выкупали богачи.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.