

Стоп-игра



Автор: Айгуль Джапарова
Иллюстратор: Мунара Абдукахарова

Стоп-игра

Автор: Айгуль Джапарова
Иллюстратор: Мунара Абдукахарова

На русском языке
Бишкек 2023

Copyright © 2023, Эта работа лицензирована по международной лицензии Creative Commons Attribution 4.0. (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Вы можете использовать эту работу в коммерческих целях. Вы можете адаптировать эту работу и вносить в нее изменения. Вы должны сохранять авторские права авторов, иллюстраторов и т.д.

"Стоп-игра" (на русском языке), автор Айгуль Джапарова, иллюстратор Мунара Абдукахарова

Данная публикация разработана благодаря помощи Американского народа, оказанной через Агентство США по международному развитию (USAID). Содержание публикации не обязательно отражает позицию USAID или Правительства США.



Нурлан на огромной скорости гнал свой гоночный болид. Трасса становилась то совсем узенькой, то делилась на множество дорог. Он внимательно следил за курсом, чтобы не сбиться с пути.

– Сынок, ты опять сидишь за компьютером. Я просила тебя полчаса назад вынести мусор.

– Сейчас, мам, – недовольно пробурчал мальчик. А на улице весело гомонили птички, на детской площадке гуляли мамы с малышами в колясках. Нурлан отметил, что не встретил во дворе своих сверстников. «Ну да, они все, как и я, сидят в инете», – подумал мальчик.

Оставив ведро на кухне, он побежал в свою комнату и с удивлением увидел что-то яркое на экране. «Привет! Давай дружить!»

«Привет!» – быстро написал Нурлан. Только он дописал, как всё вокруг закружилось, превращаясь в воронку. Его начало затягивать внутрь, он пытался ухватиться за стол, но руки были будто ватные, пытался крикнуть, но голос пропал.



Очнувшись, он увидел, что лежит на ярко-зелёной лужайке. Впереди высился огромный дворец. Двери дворца открылись, послышалась музыка, и показалась процессия. Во главе шёл высокий человек, а за ним слуги несли длинный шлейф его накидки. «Как-то необычно он одет. Шляпа ковбойская, сапоги-ботфорты, накидка королевская. И к тому же бластер лазерный. Странный какой-то», – подумал Нурлан.

Незнакомец широко улыбнулся и подмигнул мальчику.

– Ну привет, Нурлан. Я Лисс. Как тебе мой дворец? Тут много интересного. Тебе понравится, – сказал он.

– Это вы мне написали? Как я очутился здесь?

– Ты ответил мне: «Привет!». А это было кодовое слово. У меня к тебе предложение. Сыграй со мной в «Стоп-игру», – улыбаясь, сказал Лисс.

– А я могу отказаться? Мне вообще-то уроки нужно делать, и мама будет ругать, – оправдываясь, сказал мальчик. Тут раздались раскаты грома, небо почернело от туч. Нурлан с ужасом заметил, как изменилось выражение лица Лисса. Его глаза сузились, улыбка напоминала оскал хищного зверя. Он расхохотался.

– Это мой мир и мои правила. Ты должен сыграть. Посмотри внимательно, мои слуги – это твои друзья и одноклассники. Ты останешься здесь и будешь играть. Отсюда нет выхода! Нурлан только сейчас заметил, что слуги, которые держали шлейф, были как бы нарисованными и бесцветно-серыми. Вглядевшись, он со страхом узнал своего соседа Асана, одноклассницу Мадину и многих других знакомых ребят.







– Я дам тебе немного времени. Мне сейчас надо идти заманивать очередного любителя игр, – снисходительно сказал Лисс и исчез. Нурлан подбежал к друзьям.

– Мы должны выбраться отсюда. Вы играли с ним в эту игру? Какие правила? Давайте помогите мне, нельзя нам здесь оставаться! – крикнул он. Мадина сказала:

– Мы с тобой. Только вот получится ли у нас? Первый квест: проплыть на железной лодке через озеро с гигантским электрическим угрём. Никто из нас не смог этого сделать.

Тут подошёл Асан:

– Слушайте, железо пропускает электрические разряды, а это значит, лодка тоже их пропускает.

– А человека начинает бить током, и он не может управлять лодкой. Выход – надо нейтрализовать угля. Но как? – продолжил Нурлан.

– Конечно, угря мы не сможем нейтрализовать, но лодку можно обклеить резиной, – сказал Асан.

– Кстати, во дворце я видел резиновые сапоги и прорезиненный плащ Лисса!

– А ещё можно сделать громоотвод и все разряды с лодки направить обратно на угря. И тебе нужна резиновая обувь и перчатки.

– Где эта лодка? Побежали, несите сапоги и какую-нибудь металлическую проволоку, – крикнул Нурлан. Все дружно кинулись к лодке. Кто-то обклеивал дно кусками резины, а кто-то делал громоотвод. И вот работа была завершена.



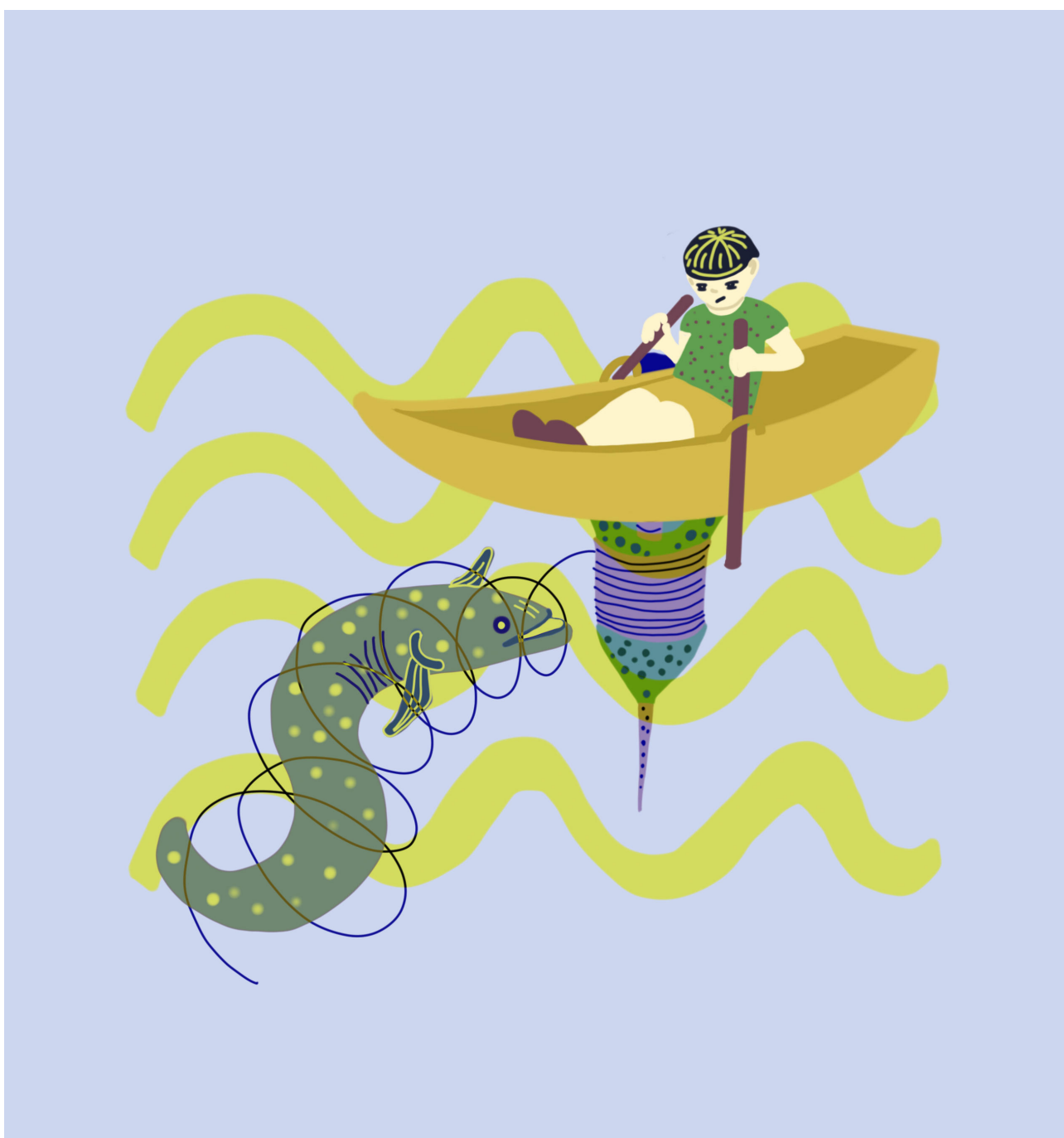
- С этим разобрались. А что со вторым квестом? Кто знает, что было там?
- Я слышала, там что-то связанное с нашими страхами, – вздохнула Мадина.
- Ребята, подумайте, как можно мне помочь, я очень боюсь высоты, – сказал

Нурлан.

– Ну что, готов к приключениям? Ты же их любишь?! – спросил Лисс, внезапно появившись. Мальчик сжал кулаки и решительно кивнул.

И вот он сидит в лодке. Гладь озера забурлила, и показался серебристый угорь. Он подплыл и обвился вокруг лодки. Её затрясло от разряда тока. Металлический провод на дне лодки начал светиться, и вдруг раздался громкий треск. Несколько раз вынырнув и отчаянно извиваясь, угорь выпрямился как лента и пошёл ко дну.

Нурлан спокойно переплыл озеро.





Лисс ошеломлённо смотрел на происходящее.

– С первым квестом я справился. Что там со вторым? – спросил мальчик.

– Ну что ж. Ты помнишь свои страхи? Да-да, я тоже про них знаю. Ты должен спуститься с во-он той высокой башни. Там нет лестниц и приспособлений для спуска. Ты ведь боишься высоты?! – уже откровенно насмеялся Лисс. Мадина тихо подошла сзади и прошептала:

– Вспомни про принцип аналогии.

Нурлан сам не понял, как очутился на вершине башни. Коленки предательски задрожали, а ладони вспотели. Мальчик осторожно открыл глаза. Совсем рядом проплывали облака. Страх сковал всё тело, мозг отказывался думать. «Принцип аналогии? Надо бы вспомнить, кто и как спускается с высоты. Лазать, как кошки, по деревьям я не умею, летать, как птицы, – тоже... – напряжённо думал мальчик. – Кажется, есть! Я могу использовать принцип полёта белки-летяги!»



Тут совсем рядом, на стене башни, появилась голограмма Асана.

– Я взломал настройки скинов, и у тебя теперь есть парашют. Просто представь его и не забудь дёрнуть за кольцо. Но тебе нужно некоторое время парить в воздухе, а не лететь вниз камнем, – сказал ему друг.

– Ну с этим я справлюсь, – ответил Нурлан.

На башне висел флаг. Не без труда сняв его, мальчик стал привязывать концы полотнища к рукам и ногам шнурками от обуви. Получился добротный плащ. Сердце бешено колотилось. Прыжок. Самодельный плащ расправился и позволил плавно лавировать по потокам воздуха. Мальчик представил себе парашют и дёрнул за воображаемое кольцо. Парашют с шуршанием раскрылся, и Нурлан стал плавно приземляться.

Лисс старался казаться спокойным.

– Да ты счастливчик, я погляжу. Теперь третий квест. Задание для него придумаешь ты, а выполнять буду я... Мальчик лихорадочно думал: «Очевидно, тут есть подвох. Это его мир. Здесь он может всё. Чего он не умеет или не знает? – идеи проносились одна за другой. – Эмоции. Лисс не умеет жалеть, прощать и любить. А ещё плакать...»



– Я придумал задание. Ты должен заплакать от жалости к ближнему, от чистого сердца, – крикнул мальчик.

– Только как я заплачу от жалости к ближнему, если у меня нет близкого человека?

– Это задание, и ты должен его выполнить.

– Но я.., я... не могу.., – Лисс замолчал. По нему было видно, что он старается что-то сделать, но у него ничего не выходило. Внезапно у него начали дымиться шляпа и волосы, и он исчез.





Раздался хлопок, и появилась воронка, в которую начало всех затягивать.
– Не бойтесь, мы возвращаемся! – крикнул Нурлан друзьям. Он сидел в своей комнате за монитором. На экране светилась надпись: «Конец игры».

Автор: Айгуль Джапарова
Иллюстратор: Мунара Абдукахарова

Проект USAID "Окуу керемет!"
ыргызская Республика

