



крамзане за многие тысячи лет привыкли к подобным приспособлениям. Тем не менее, детские ленты сна всегда лишены удобных технических излишеств. Малыши учатся справляться с лентами сами. И это не просто традиция Крамзы, это один из способов развития ловкости у малышей.

Домашний робот Гара-гум (по-нашему Принеси-подай) накрыл обед для взрослого и ребёнка. В этажерку с полочками робот поставил многочисленные блюда для трапезы. Здесь были и камни, и растения, и клейкая жидкость.

Ребёнок нехотя взял первый камень во второй рот. Сморщился и с усилием проглотил его.

– Да не надо морщиться, – помотал головой взрослый. – Ты же знаешь, что твоим косточкам нужен строительный материал. Не будешь есть камни – не будешь расти.

– Да, я знаю, – ответил ребёнок верхним ртом. – Ты сейчас опять расскажешь мне историю о Первом, который не мог найти камней.

Ребёнок имел в виду старую притчу об основателе цивилизации Крамзы, которого именовали Первым. У каждого народа Вселенной есть подобные сказки со смыслом.

Первый, согласно сказаниям, – предок всех крамзан. Родился этот герой прямо на звезде Вайзо и долго бродил по разным планетам в поисках дома. Его странствия описаны в десятках историй и легенд Крамзы. То, о чём говорил ребёнок, произошло с Первым на погибшей планете Кча. Почва этой планеты, говорит легенда, отличалась по составу от крамзанской.



– А вот и не угадал, – ответил на детский вопрос взрослый крамзанин. – Не буду я тебе рассказывать этой легенды. Ешь быстрее. Иначе не успею сыграть в здесьтам. Смотри, мои площадки уже пусты, а ты всё никак не насытишься.

Ребенок стал быстрее забрасывать пищу в свои рты.

– Я всё съел, – объявил взрослый, снимая площадку с коготка на своем щупальце, – и Гара-гум уже приготовил диски для игры.

Здесьтам – такая же древняя игра на Крамзе, как шахматы на Земле. Доска для здесьтам – это круглая коробочка с разноцветными фигурами внутри. В разложенном состоянии коробочка превращается в земную цифру восемь или символ космоса по-крамзански. Один круг восьмёрки называется «здесь», другой – «там». Задача игроков – побыстрее оказаться на стороне противника всеми десятью фигурами. В этой игре никто никого не ест. Ходом считается шаг своей фигурой на одну клеточку вперёд или вбок и шаг препятствием на доске противника. Препятствия – это тоже фигурки, которые обычно хранят в отдельном непрозрачном мешке. Они все одинаковые по форме, но с разными рисунками. Одно препятствие может означать провал во времени, другое – потерю направления и прочее. Игрок, вытаскивая вслепую препятствие, не знает, какое оно на самом деле. Смотрит, что ему выпало, и ставит препятствие на любое место доски противника. Противник, делая ход, пытается обойти препятствия, которых с каждым ходом становится всё больше, и поставить свои самым неудобным образом. Фигуры, дошедшие до края доски, перепрыгивают на доску противника, занимая свободные клеточки чужой территории.

Игра здесьтам сложная, но увлекательная. Крамзане издавна проводят много времени за этим хитрым занятием.