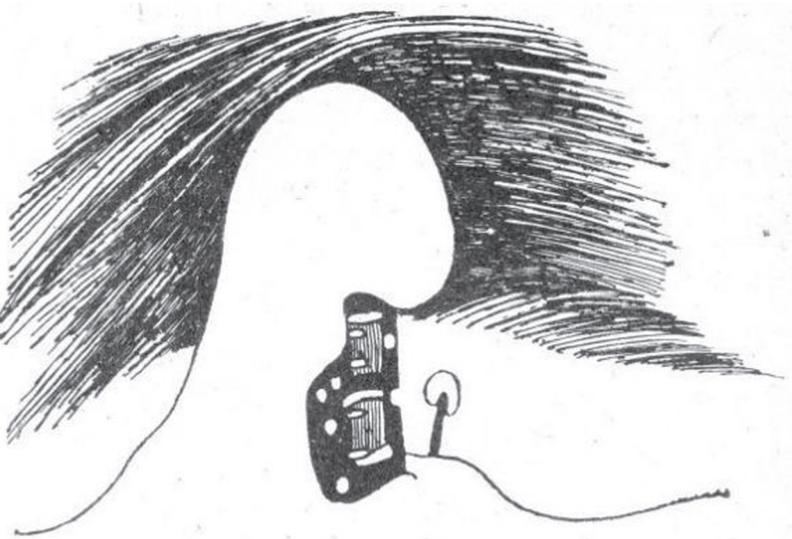


# БОЛЬШАЯ ХЕМУЛЬСКАЯ РЫБАЛКА

Сказка, рассказанная Туу-Тики на исходе Зимы



# БОЛЬШАЯ ХЕМУЛЬСКАЯ РЫБАЛКА

Сказка, рассказанная Туу-Тики на исходе Зимы

*Когда Зима уже совсем на исходе, к нам начинает возвращаться Солнце. Оно показывает свой бочок сначала на миг, затем на минуту, и вот, не успеешь оглянуться – оно уже согревает нас своими лучами. И, кажется, будто каждый рад его возвращению. Но сегодня я расскажу тебе сказку о Хемуле, который не хотел, чтобы Солнце возвращалось на небосвод.*

*Наш Хемуль был одинок. Это не удивительно, все хемули одиноки, но не признают себе в этом. Они придумывают массу Крайне Важных Дел, только для того, чтобы убежать от гнетущего чувства пустоты: пишут запрещающие таблички, коллекционируют марки или собирают гербарии...*

*Так вот целью жизни нашего Хемуля была рыбалка. Ты же знаешь как это весело выйди с друзьями в море на лодке ранним утром или как приятно сидеть поздним вечером рядом с костерком, закинув удочку в воду. Восхитительное занятие, и лишь хемуль способен превратить его в нудную работу. Представь себе, он совсем не получал удовольствия. Каждый день Хемуль брал Подходящую наживку, прямо как было написано в умной книге (наверняка написанной хемулями; вряд ли он доверял всяческим несерьезным книжечкам от Муми Троллей или Сниффов), закидывал удочку в Подходящем месте, рыбачил до полудня, съедал на обед крайне Полезную холодную брюкву, возвращался домой и описывал свой улов в дневнике.*

*Видишь ли, Муми Троль, он считал себя важным ученым. Каждая рыба в мире должна была быть систематизирована, взвешена, описана и внесена в Каталог.*

*И вот однажды Хемуль столкнулся с тем, что описывать больше нечего. Он даже спустился на морское дно в большом стеклянном шаре, но и там не увидел ничего нового. Лишь только неуловимая ледяная рыбка не давалась Хемулю в руки: крошечная как наперсток, яркая как самый драгоценный из звездных сапфиров, юркая как стрекоза над весенним прудом. Она ищет Солнце и просыпается с его первыми лучами, но лишь стоит дню продлиться дольше пяти минут, она уходит в синюю глубину до следующей Зимы.*

*Я думаю, ты догадался о том, что было дальше? Хемуль отправился туда, где Зима всегда холодна, а лед крепок и зелен на изломе. Он взял с собой каждую наживку, о которой было написано в его книге, тазик для обтирания холодной водой по утрам и зубную щетку. И вот уже много лет он выходит на лед, прорубает лунку, забрасывает удочку и ждёт. Иногда ему везет, и рыбалка длится пару недель, иногда нет, и Солнце вступает в силу за пару дней. Я и сейчас могу видеть его, недовольно смотрящего вверх и вздыхающего от огорчения. Присмотрись повнимательнее – вон маленькая фигурка в красной куртке, грозит кулаком небу. Его рыбалка завершится через несколько дней и он будет ждать следующей Зимы, не желая вступать в разговоры с надоедами, мешающими научному прогрессу.*

**Слова:** учёный, утро, море

**Иллюстрации:** Туве Янссон

# ПРАВИЛА

Здравствуй, читатель.

Ты держишь в своих руках (ну, а скорее всего, читаешь на экране) небольшую игру-сказку про Хемуля (ну или нет, решать тебе самому).

Герой одинок и эта игра предназначена для одного человека. Тебе понадобятся:

- Колода игральных карт (лучше всего подойдет обычная покерная колода из 54 карт с одним джокером)
- Карандаш или ручка
- Несколько страничек для дневниковых записей (их можно найти в самом конце или просто взять чистый лист бумаги)

Каждое зимнее утро прежде чем первые лучи солнца коснутся льда, твой герой отправляется на рыбалку. У него есть одна попытка для того, чтобы подобрать наживку и забросить в лунку крючок, прежде чем солнце спрячется за горизонт. Он должен успеть до того как весна вступит в свои права и день начнет прирастать.

## ПОДГОТОВКА

Возьми колоду карт и отдели карту **джокера** (если ее нет под рукой, то отложи в сторону **червовый туз**).

От оставшейся колоды отсчитай 10 карт рубашкой вверх – не смотри на них, перемешай и отложи в сторону. Это твоя колода наживок. Возьми оставшиеся карты и замешай в них джокера – это твоя колода рыбалки.

Ты готов начинать.

# РЫБАЛКА

Возьми чистую страницу дневника и ручку.

## Оцени условия

Открой верхнюю карту из колоды рыбалки. Выбери подходящий результат из списка:

- **Обычный день** ♠ – зимняя погода, ничего не происходит
- **Снег** ◇ – в такую погоду ледяная рыбка редко поднимается на поверхность. Открывай на одну карту улова меньше.
- **Ясное небо** ♣ – совсем скоро солнце будет светить в полную силу. Открывай на одну карту улова больше, но затем положи две карты снизу колоды в сброс рубашкой вверх
- **Северное сияние** ♥ – зима не сдает свои позиции. Если в сбросе есть карты, замешай до пяти из них в колоду рыбалки

Сделай в дневнике запись про погоду. Можешь нарисовать вид за окном, если хочется



## Наживи крючок

Открой верхнюю карту колоды наживок. Запомни её масть. Запиши в дневник, что за наживку ты использовал. Нарисуй ее рядом. Придумай сам или воспользуйся подсказкой:

- **Обычная** ♠ – насекомые или черви, самая простая и распространенная наживка
- **Вкусная** ◇ – еда: хлебный мякиш, перловая каша, булочка с голубичным джемом...
- **Яркая** ♣ – кусочек цветной бумаги, изумрудная блесна, тропический цветок...
- **Волшебная** ♥ – живой огонек, кусочек облака, куриный бог с золотыми прожилками

Положи открытую карту в сброс рубашкой вверх.

## Забрось удочку

Открой две верхние карты из колоды рыбалки. Если ты открыл джокера, замешай открытые карты в колоду и открой три верхние карты вместо этого, выбери одну из них и положи ее в сброс рубашкой вверх. Это твой улов. Выбери первый подходящий результат из списка:

- **Две карты одной масти, масть совпадает с мастью карты наживки** – хороший улов. Открой семь верхних карт колоды рыбалки и переходи к улову
- **Две карты одного цвета, цвет совпадает с цветом наживки** – неплохой улов. Открой три верхние карты колоды рыбалки и переходи к улову
- **Две карты одного цвета** – почти не клюет. Открой одну верхнюю карту колоды и переходи к улову
- **Две карты разного цвета** – плохой день. Положи десять карт снизу колоды в сброс рубашкой вверх (если в колоде меньше 10 карт, положи их все)

## Улов

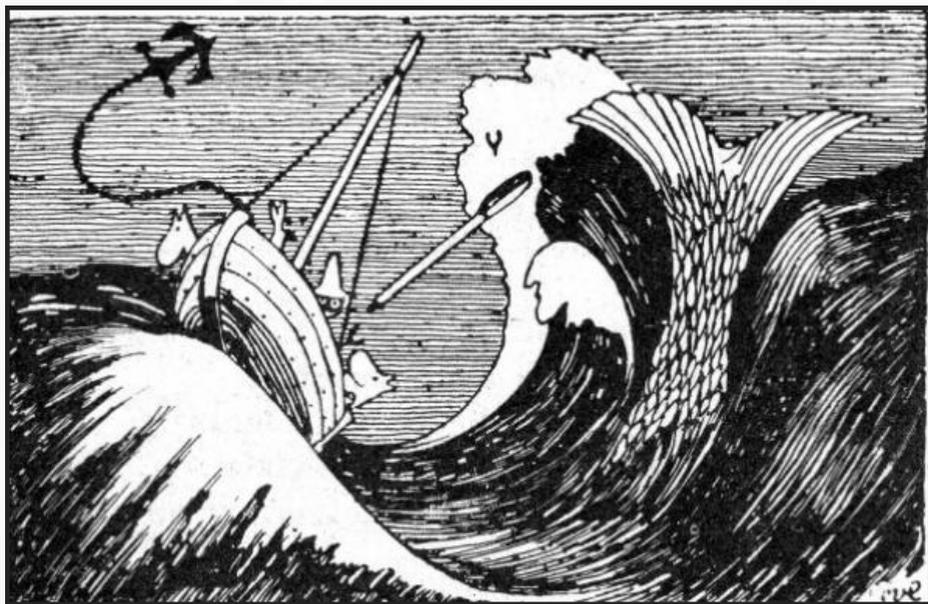
Если ты не можешь открыть нужное число карт, открой сколько есть в колоде. Взгляни на открытые тобой карты улова и выбери первый подходящий результат:

- **Открыта карта джокера** – ледяная рыбка клюнула на твою наживку. Опиши и зарисуй её в дневнике. Твоё путешествие завершено. Напиши отчет о в Хемульское научное общество
- **Открыты другие карты** – опиши и зарисуй в дневнике по одной рыбе за каждую открытую карту красного цвета

Если после этого в колоде остались карты, бери новую страницу дневника и начинай следующий день.

## Неудача

Если ты не можешь открыть, хотя бы одну карту из колоды, тебя постигла неудача. Не расстраивайся – ведь рыбалку можно повторить в следующем году.



# ДНЕВНИК

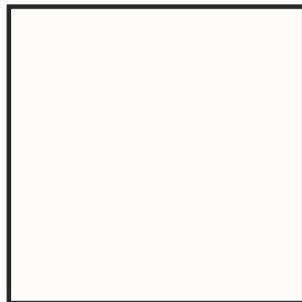
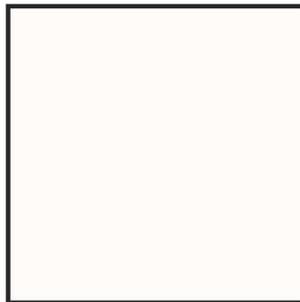
Погода: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Наживка: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Я поймал: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

