

дума за „любовна игра“. Многобройни са елементите, които насочват читателското внимание към игровия момент (основен според мен) в разказа. Ето какво пише Димов: „Толкова интелигентност, толкова красота и съблазън можеха да станат опасни или поне да забъркат малко нашия поручик Х., но, за щастие, той остана тъй невъзмутим, както очакваха шефовете му. Последните наистина бяха избрали достоен ловец за дивеча, който искаха да хванат.“ Акцентира се върху това, че задачата, с която е натоватен поручикът, прилича на лов – игра на живот и смърт. Поведението на красивата германка също се подчинява на тази схема. Истинската ѝ същност умело се прикрива. И двамата са добри актьори – тя играе ролята на скучаеща, уморена от живота жена, която търси забрава в пътуването; той се превъплъщава в добродушен, наивен и малко разсеян мъж, който „не познава измамата“. Изведнъж в разказа се появява интересен подсказващ щрих: „Тя му призна полушеговито, че обожава униформите, че и като малка най-обичала да играе с оловни войници.“ (подч. м., Е. А.). Вниманието на читателя се насочва така, че сам да направи аналогия с приказката на Андерсен „Храбрият оловен войник“. Всеки, който я е чел, знае, че там става дума за несподелена любов и главното – за смърт. Точно това се случва и в разказа на Димитър Димов.

Писателят умело вплита в повествованието си елементите на класическия детектив. Прикрива се не само истинската самоличност, но действията стават преднамерени – нарочните закъснения се представят за случайни; картите и документите – примамки, оставени на показ, не правят очакваното впечатление на жената. Играта на гоненица със смъртта продължава. Действието се премества в Париж, но писателят с нищо не променя атмосферата. Детайлите липсват. Той посочва, че агентите на шпионажа са превърнати в бездушни, но свръхчувствителни автомати. Такова превръщане е характерно за игровия модел, където нещата често сменят своя вид и предназначение. В този разказ игровото начало не се спазва докрай. То се проявява поточетливо, когато героите действат – т. е. на едно външно поведенческо равнище. Играта престава да бъде игра, когато всеки остава насаме със себе си и своите чувства, защото всъщност тя им е наложена от обстоятелствата. Точно тук се проявява „ефектът на антракта“, за който стана въпрос в началото. Паузата е необходима на героите, за да осмислят случилото се и собствената си роля в него.