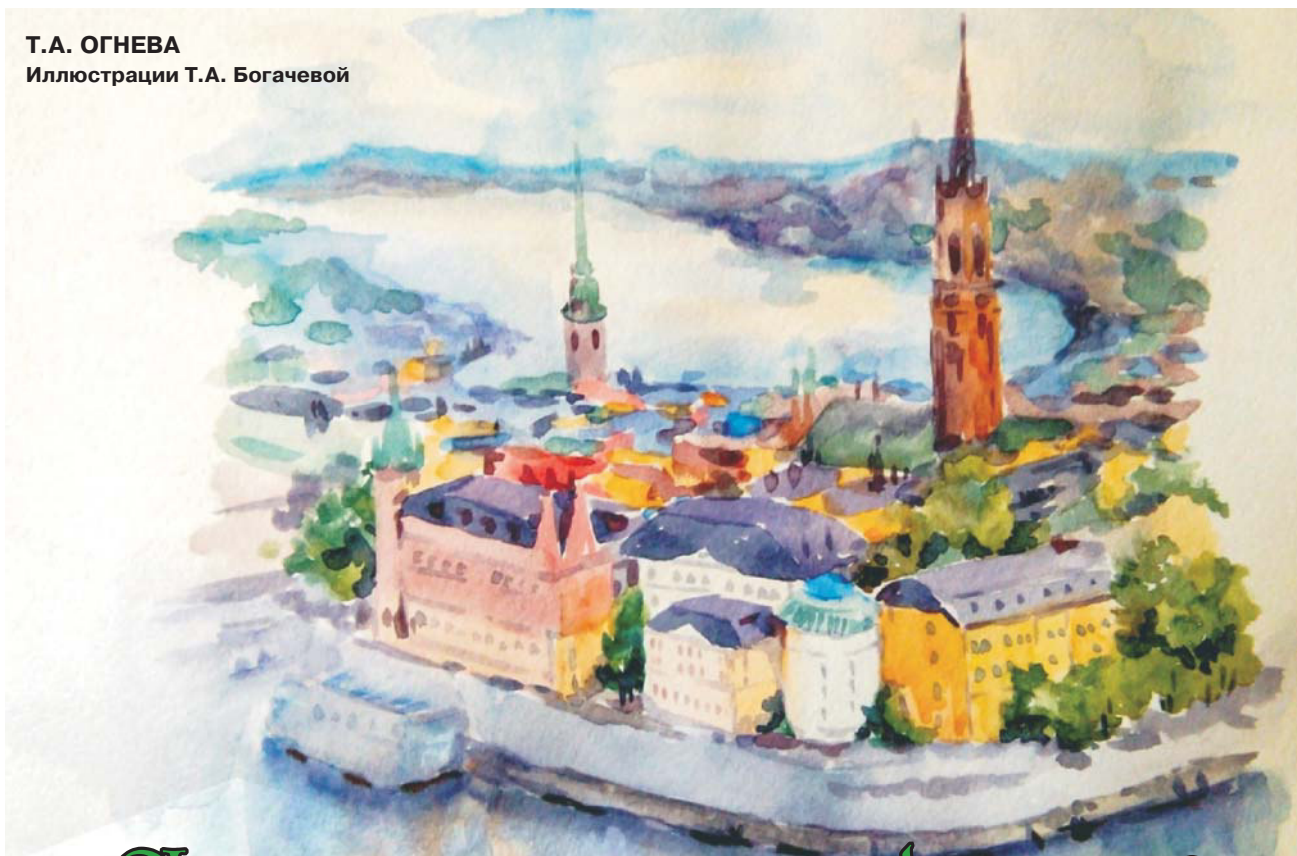


Т.А. ОГНЕВА  
Иллюстрации Т.А. Богачевой



# ПРИКЛЮЧЕНИЯ АЛЕКСА В ШАХМАТНОМ КОРОЛЕВСТВЕ

*Продолжение. Начало в № 5 2017*

## ДЕЙСТВУЮЩАЯ МОДЕЛЬ КОНЯ

Алекс сидел довольный на полу. Он смог найти атлас. И тут королева обратилась к нему с еще одной просьбой:

— Можешь ли ты отправиться к Руффе и привезти ее обратно во дворец? Алекс согласился.

Внимательно посмотрев на план, королева увидела, что путь проходил через болото. Был только единственный способ преодолеть это препятствие — воспользоваться шахматным конем. Не подумайте, это был не обычный конь.

Он состоял из нескольких частей — пружины на круглой подставке и сиденье наверху пружины. К сиденью была прикреплена деревянная голова с ручками, чтобы держаться во время езды. Внизу на подставке была кнопка. Нажимая кнопку ногой, можно было управлять пружиной.

Она сжималась и разжималась, и конь при этом прыгал в том направлении, куда наклонялся Алекс, влево, вправо, вперед или назад через одну клетку, потом непременно сворачивая.

Сначала Алекс должен был научиться ездить на нем. Его одели в рыцарские доспехи для защиты от травм при падении, и отвели для тренировки на площадку, напоминавшую шахматную доску. Она была разделена на светлые и темные квадраты.

По всей площадке в случайном порядке были вырыты квадратные ямы, наполненные водой. Алексу предстояло проскакать на коне по полю до выездных ворот, ни разу не угодив в яму с водой. Нелегко пришлось Алексу.

Управлять шахматным конем было непросто. Ну и намучился же он! Но задание выполнил успешно, после чего решил, что готов отправиться в путь на поиски Руффы.

**Задание 8.** Попади Алексом в ворота, прыгая ходом коня и не пропустив при этом ни одной зеленой лужайки



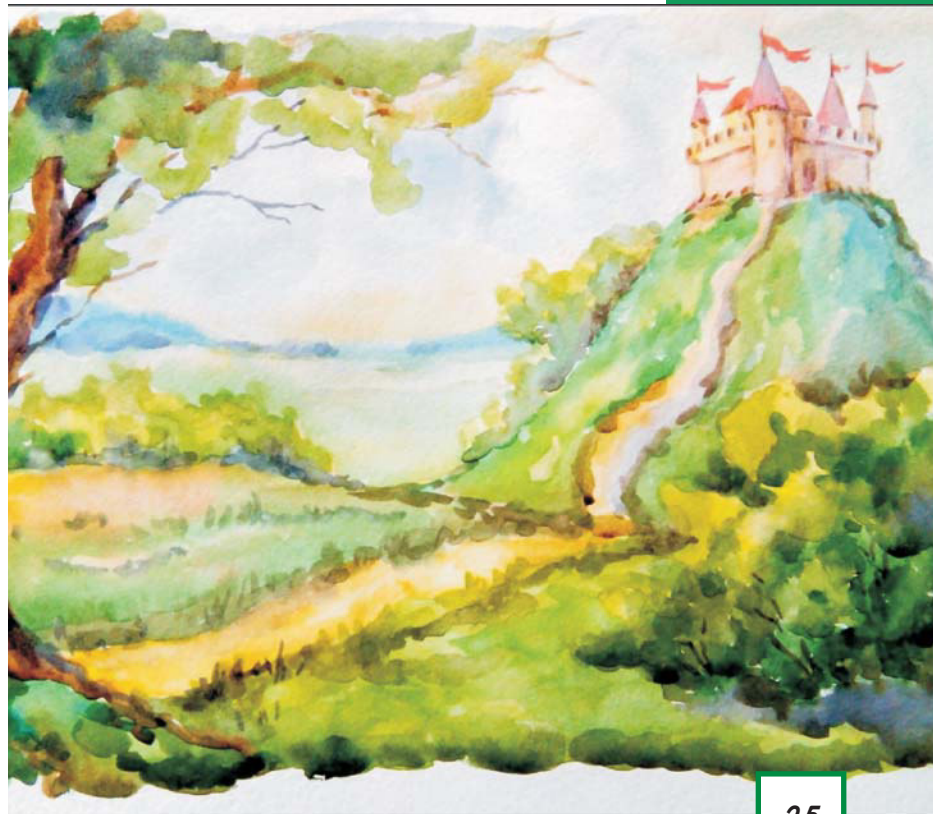
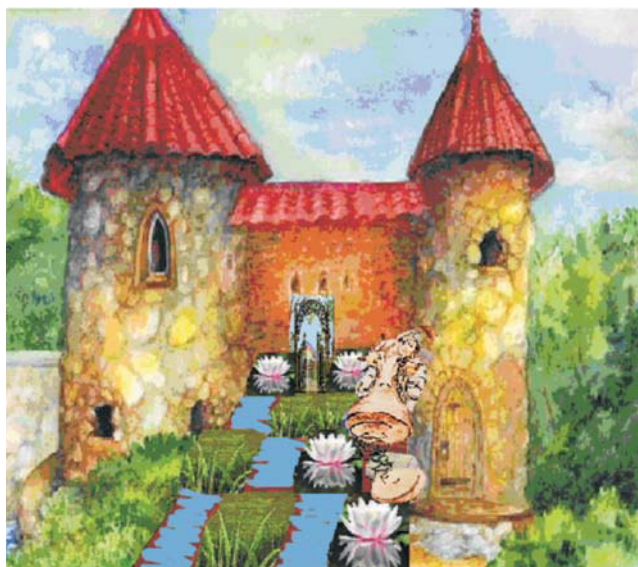
Мальчик знал, что болото — очень коварное место, — и нужно аккуратно прыгать с кочки на кочку, чтобы не утонуть. Он остановился и продумал маршрут. На некоторых кочках росли колючие кусты. Прыгать на них было нельзя, и Алекс исключил их из маршрута. Наконец, ему удалось проложить безопасный маршрут. Он вскочил на коня и стал аккуратно, но быстро прыгать с кочки на кочку, чтобы не провалиться в болото. Последний прыжок, и Алекс выскочил на зеленую плотную лужайку. Радости его не было предела! Теперь он твердо усвоил, как безопасно и правильно передвигаться на шахматном коне.

**Задание 9. Опасное болото**  
Помоги Алексу пробраться на деревянный мостик, прыгая на коне по серым камням.

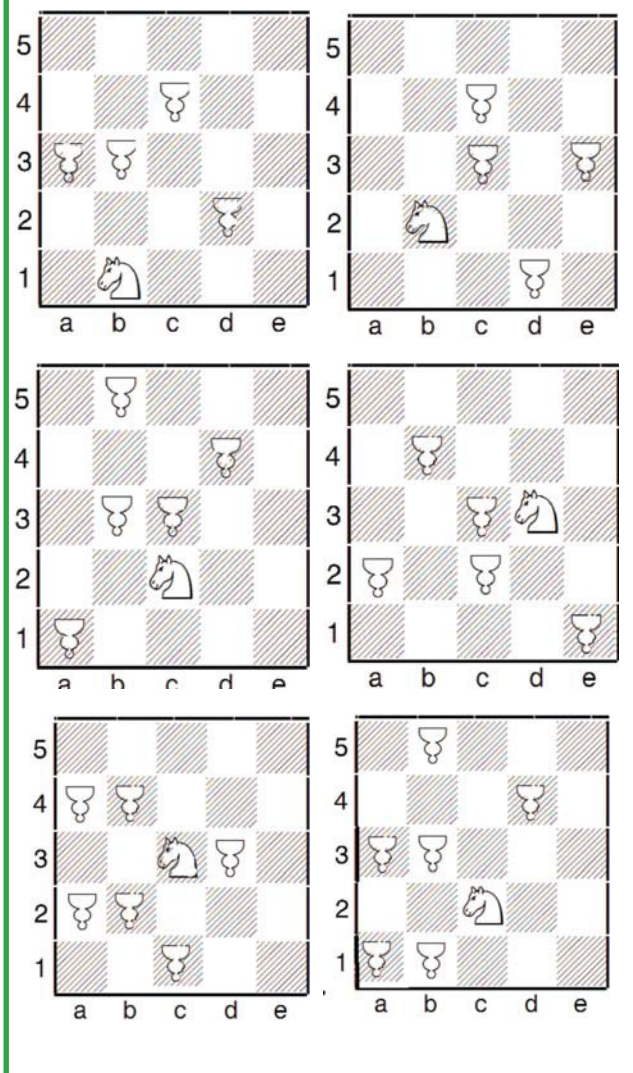


## ОПАСНОЕ БОЛОТО

Проехав через ворота на противоположной стороне поля, Алекс очутился на дороге, ведущей в сторону дома Руффы. Дорога состояла из двух полос. Прыгая на шахматном коне то на левую, то на правую полосу, он быстро двигался к цели, но путь преградило болото.



Обойди конем все камни(перевернутые пешки), чтобы ни один не пропустил и дважды на одном и том же не бывать.



### ИЗГНАНИЕ ПРИВИДИЕНИЯ

Оставив коня отдыхать у подножья горы, на которой стоял замок, Алекс дальше отправился пешком. К вечеру он с большим трудом добрался до замка своей наставницы Руффы. Его встретил трехэтажный, ярко освещенный дворец с зубчатыми башнями по углам. Алекс постучал в ворота, но никто не ответил. Во всем здании наблюдалась какая-то суматоха. Там явно что-то творилось. Какие-то тени быстро мелькали в окнах. Свет то выключался, то потом снова включался.

По водосточной трубе наш герой взобрался на балкон второго этажа и нос к носу столкнулся со своей наставницей. Алекс попросил прощения у Руффы и передал просьбу настоящей королевы вернуться на работу в пансионат и взять в помощницы свою младшую сестру — точную копию себя, только немного моложе.

Наставница выслушала Алекса и сказала ему, что здесь сейчас творится что-то неладное.

— У нас в доме поселилось привидение. Оно живет в темных комнатах и всех пугает по ночам, когда в доме гаснет свет. Мы с сестрой очень боимся привиде-



ния и темноты. Если ты поможешь нам избавиться от привидения, то я вернусь во дворец на службу и возьму с собой свою младшую сестру. Она давно мечтала попасть во дворец Шахматных фигур.

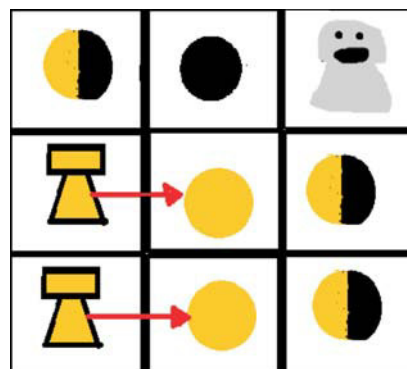
Алекс попросил кусочек мела, чтобы нарисовать план дома. На нем он отметил освещенные, темные и опасные комнаты, где могло находиться привидение.



Мальчик понял, что если в доме не останется темных комнат, то привидению негде будет спрятаться, и оно оставит и дом и его обитателей в покое. Алекс показал стрелкой, куда Руффе следует переместиться, чтобы включить свет во всех темных комнатах сразу. Руффа, следуя указаниям, включила свет, и привидение в ужасе вылетело в окно.

Руффа вместе с сестренкой Раффой и Алексом сели в вагончик и по секретному подземному тоннелю быстро домчались до пансионата.

Так Алекс решал эту проблему.



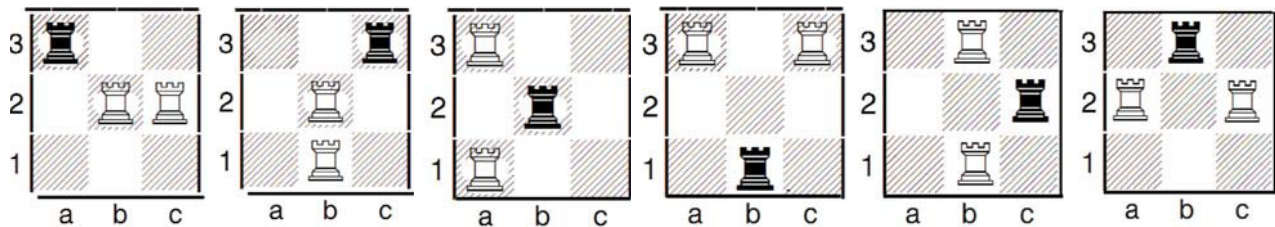
Сначала он нарисовал желтые кружки, там куда могли пойти только белые ладьи



Потом он нарисовал круги наполовину желтые и черные куда могла пойти и черная ладья и белая.

В итоге в клетке куда могла пойти только черная ладья он нарисовал черный круг .4. Красной стрелкой он показал ход белой ладьи , изгоняющий черную ладью из их дома.

**Задание 10.** Решай задачи, так же, как Алекс, и помоги выгнать черную ладью из дома белых ладей



### ВСТРЕЧА С КОРОЛЕМ И ТРУДНЫЙ ВЫБОР

Руффа рассказала королеве, как Алекс помог справиться ей с привидением. Королева также отметила его героизм, проявленный при спасении принцессы. В награду она решила представить Алекса величественному шахматному королю.

Король спросил мальчика, как он оказался в шахматном королевстве.

Алекс рассказал свою историю о трудностях освоения шахматной игры и о том, что ему нужно обя-

зательно научиться играть, чтобы не подвести своих друзей.

Король решил помочь мальчику и показал ему две двери. Если он откроет первую, то быстро окажется дома, но все забудет. Если же выберет вторую, то его ждет битва с шахматными фигурами монстрами. В случае победы он сможет хорошо научиться играть в шахматы, так как уже накопленный опыт преодоления трудностей поможет ему в дальнейшем.

*Продолжение следует*

