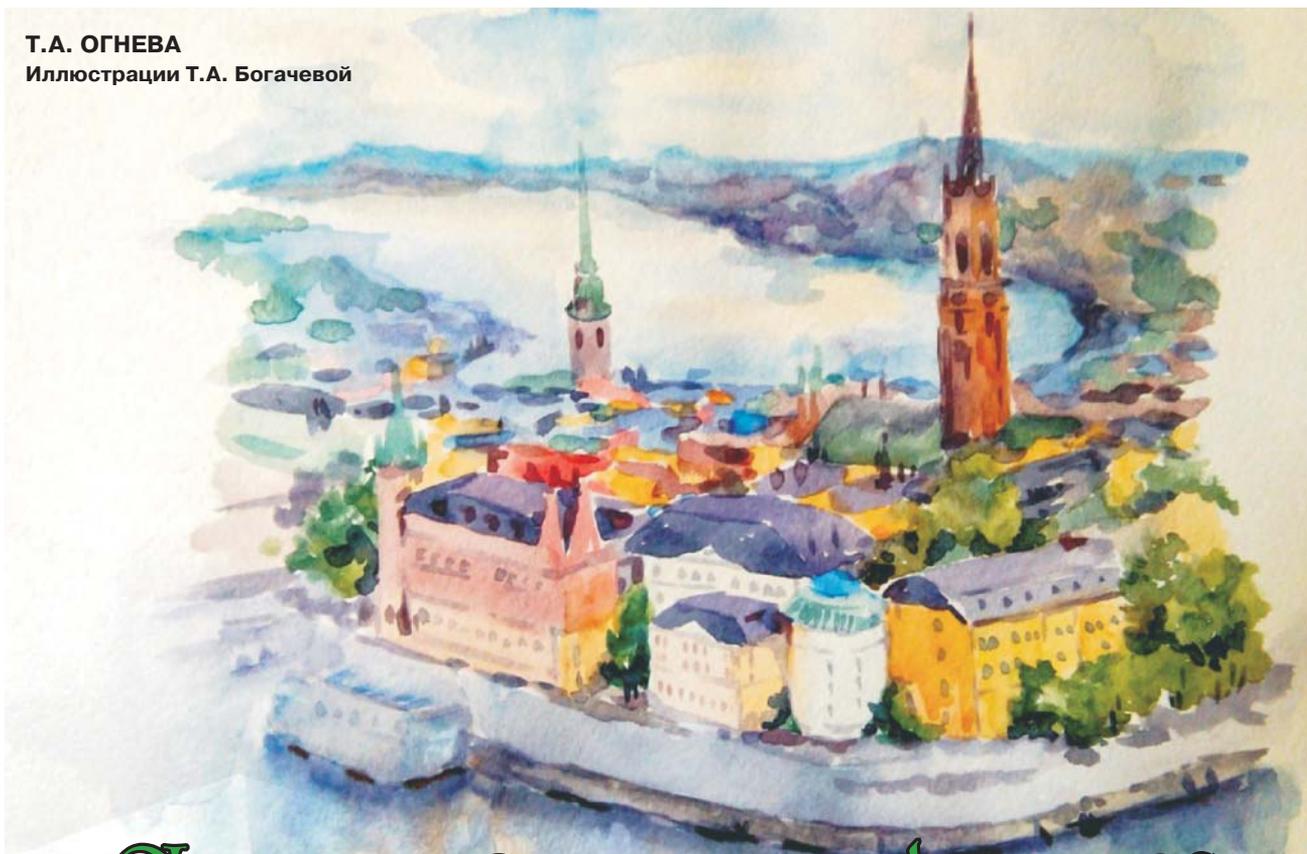


Т.А. ОГНЕВА
Иллюстрации Т.А. Богачевой



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.

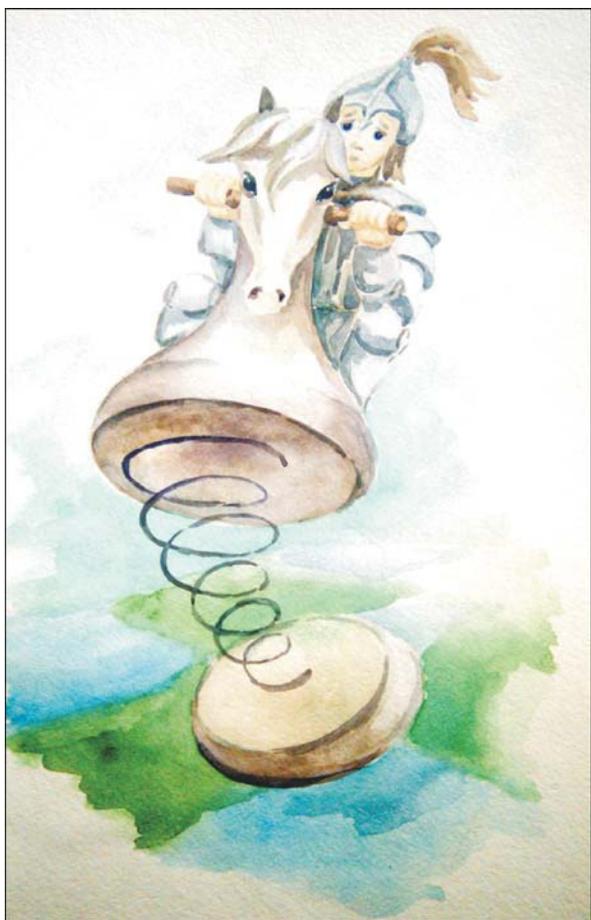
Она сжималась и разжималась, и конь при этом прыгал в том направлении, куда наклонялся Алекс, влево, вправо, вперед или назад через одну клетку, потом непременно сворачивая.

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



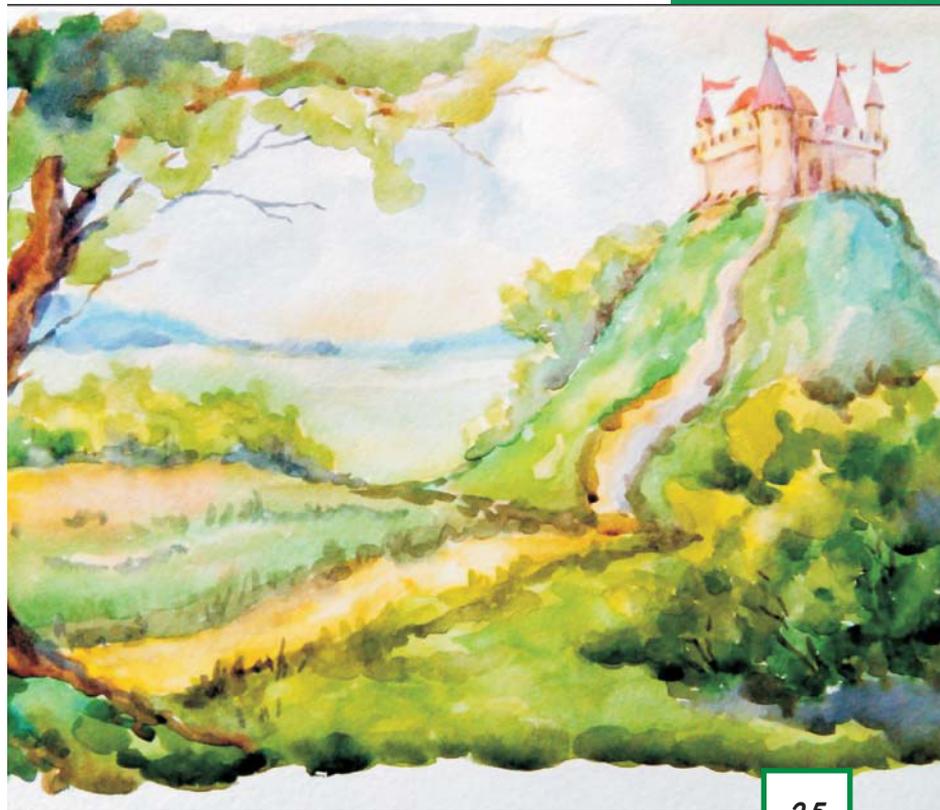
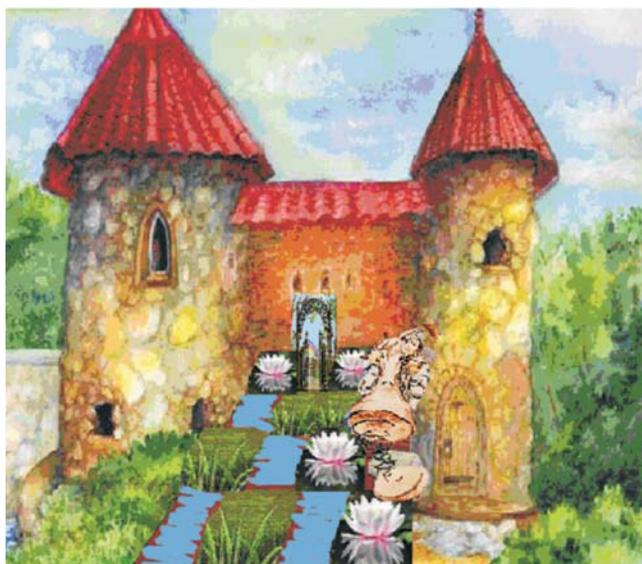
Мальчик знал, что болото — очень коварное место, — и нужно аккуратно прыгать с кочки на кочку, чтобы не утонуть. Он остановился и продумал маршрут. На некоторых кочках росли колючие кусты. Прыгать на них было нельзя, и Алекс исключил их из маршрута. Наконец, ему удалось проложить безопасный маршрут. 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.

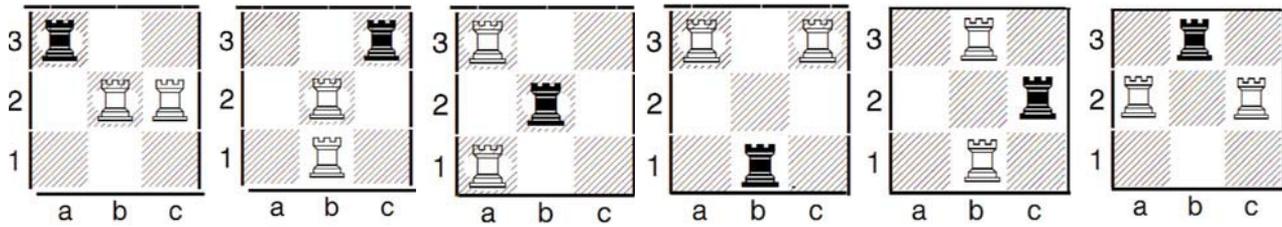




Потом он нарисовал круги наполовину желтые и черные куда могла пойти и черная ладья и белая.

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

