

Т.А. Огнева

# Приключения Алекса в шахматном королевстве

## Расплата и предательство

— Что здесь происходит? И где моя дочь — принцесса Анна? — спросила грозным голосом королева. Все посмотрели по сторонам, но принцессы нигде не было, и шкаф с нарядом королевы тоже был пуст.

— Это все он! — закричали малыши со всех сторон, указывая пальцем на Алекса.

— Это он все подстроил и под видом вас уволил благородную Руффу, а потом принцесса тоже надела ваш наряд и сразу куда-то исчезла.

## Заколдованный лес

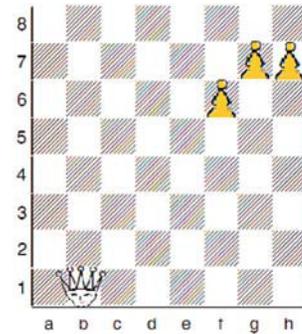
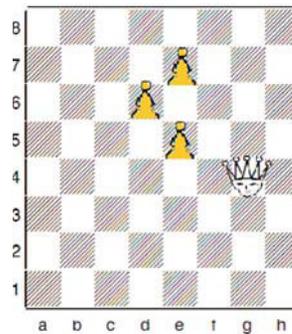
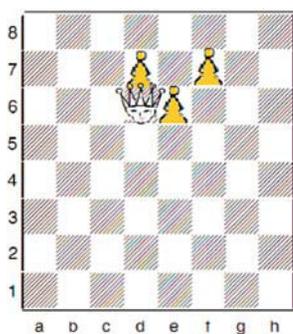
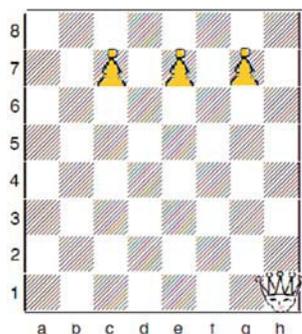
— Ах моя бедная дочь! — воскликнула потрясенная королева.

— Я знаю, она попала в заколдованный лес к монстрам! Не так легко передвигаться маленькой девочке в таком тяжелом волшебном платье. Она не справилась, и платье унесло ее в этот зловеющий лес.

Алекс, чувствуя свою вину, вызвался спасти принцессу. Королева осталась присмотреть за испугавшимися малышами.



**Задание 4.** Помогите королеве догнать малышей-пешек и уложить их спать. Королева умеет ходить по вертикальным и горизонтальным дорожкам, а также наискосок по лесенкам.



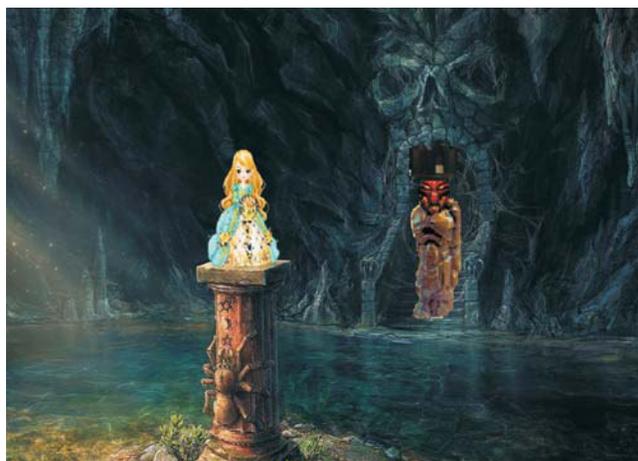
## Иллюстрации Т.А. Богачевой

Мальчик забрался в машину, на которой собирал яблоки, и поехал в заколдованный лес. В этом лесу так же, как и в саду, были дорожки, но вместо яблонь стояли мощные деревья. В некоторых из них были огромные дупла, в которых светились красные глаза. Это значило, что в них поселился монстр! Ни в коем случае нельзя было останавливаться на этой дороге, иначе не сдобровать!

### Спасение принцессы

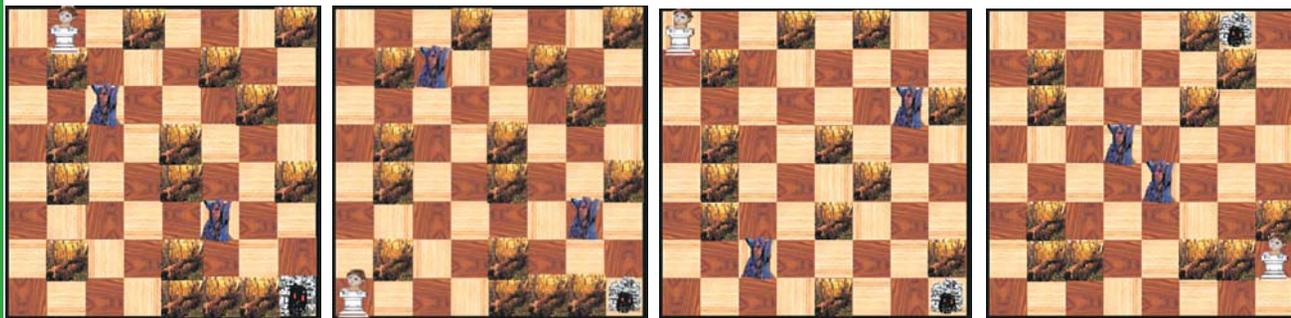
Осторожно пробираясь по лабиринту дорог, как его учила Руффа, Алекс услышал плач принцессы.

Храбрый мальчик осторожно подкрался к пещере и громко позвал ее. Он знал, что обитавший там монстр его тоже услышит, и приготовился со всей решимостью встретить его. Его расчет оказался верный. Разъяренный монстр выскочил, но тут же растаял в воздухе, потому что Алекс знал один секрет — монстры боятся яркого света и поэтому заранее включил фары машины.

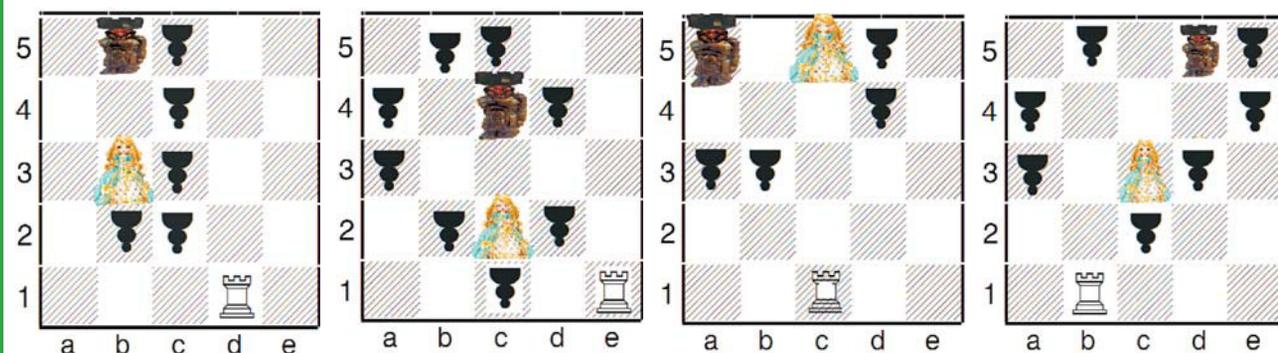


Алекс взял принцессу за руку. Они надели по одной волшебной королевской туфле и через мгновение оказались дома вместе с платьем и короной королевы.

**Задание 5.** Обхитри красноглазых синих монстров-ладей: обойди завалы с деревьями и доберись до пещеры, где находится принцесса. Старайся не останавливаться на пути монстров! (Ходит только Алекс)



**Задание 6.** Победи монстра-ладью, который засел в темной пещере, и спаси принцессу! Монстр боится света, идущего от фар машины Алекса. Этот свет убивает монстра. Алекс вынуждает его выходить под бой и сгореть.



## Головоломные лестницы

Королева была рада возвращению принцессы и горячо поблагодарила Алекса. Ей нужно было возвращаться во дворец. Она вызвала своих ближайших помощников — шахматных слонов — присмотреть за малышами, а сама с Алексом отправилась в королевскую библиотеку искать план местности, где проживала благородная Руффа. Она решила ее вернуть. Без нее она просто не успевала справляться со своими королевскими обязанностями.

Отыскивая нужную карту, Алексу пришлось несколько раз взбираться и спускаться по высоким лесенкам, диагонально прислоненным к стеллажам с книгами. Он немного устал, но зато не только нашел нужный атлас с картами, но узнал, как ходит шахматный слон. Слон просто обожает



диагонали. Библиотекарями в шахматном королевстве служили слоны. Они могли бы помочь Алексу в поиске атласа с картами, но по просьбе королевы слоны укладывали малышей спать.

## 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.

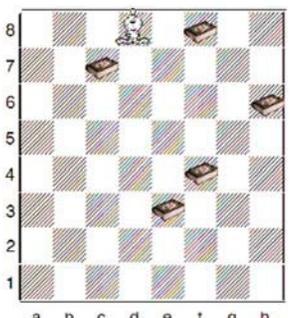
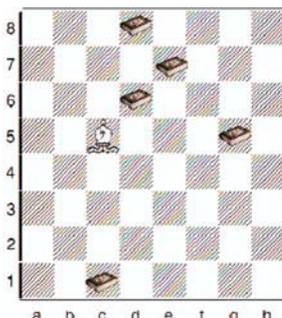
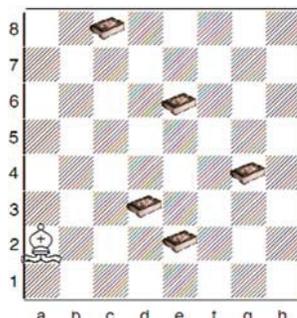
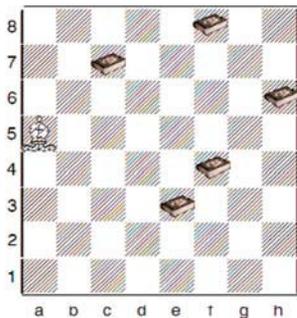
Он состоял из нескольких частей — пружины на круглой подставке и сиденье наверху пружины. К сиденью была прикреплена деревянная голова с ручками, чтобы держаться во время езды. Внизу на подставке была кнопка. Нажимая кнопку ногой, можно было управлять пружиной. Она сжималась и разжималась, и конь при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

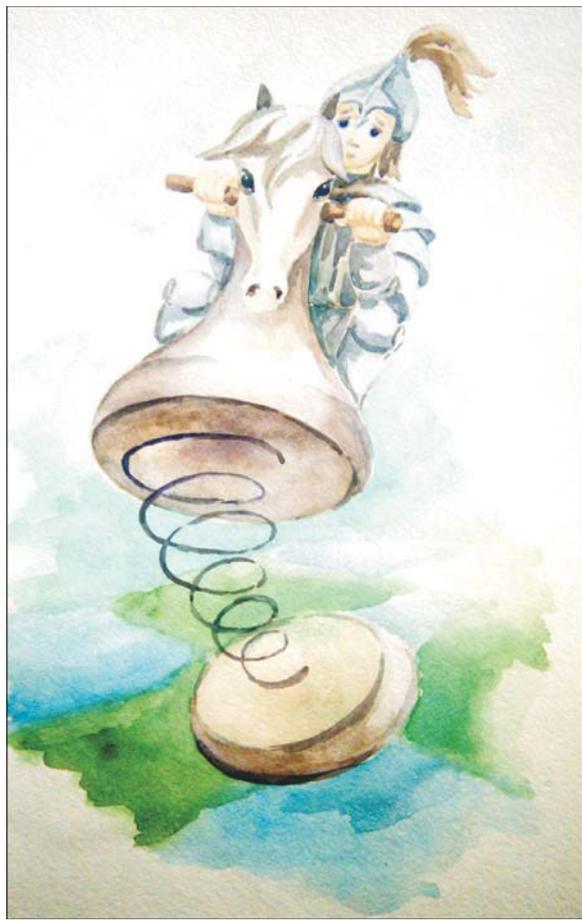
По всей площадке в случайном порядке были вырыты квадратные ямы, наполненные водой. Алексу предстояло проскакать на коне по полю до выездных ворот, ни разу не угодив в яму с водой. Нелегко пришлось Алексу.

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 7.** Помоги Алексу собрать все книги в библиотеке ходом слона, ходящим только по клеткам одного цвета по диагонали. Каждый ходом бери по книге, пока не снимешь с полок все.



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



### 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 двинулся к цели, но путь преградило болото.

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.



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

5					5					
4			♙		4			♙		
3	♙	♙			3			♙	♙	
2				♘	2	♘				
1		♘			1				♙	
	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e

5					5					
4				♙	4			♙		
3		♙	♙		3			♙	♘	
2				♘	2	♙		♙		
1	♙				1				♙	
	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e

5					5					
4	♙	♙			4				♙	
3			♘	♙	3	♙	♙			
2	♙	♙			2			♘		
1				♙	1	♙	♙			
	a	b	c	d	e	a	b	c	d	e

Продолжение следует.