

Дмитрий Соболев

**Приключения в шахматном
королевстве**

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 82-3
ББК 84
Д53

Д53 **Дмитрий Соболев**
Приключения в шахматном королевстве / Дмитрий Соболев – М.: Lennex Corp,
— Подготовка макета: ООО «Книга по Требованию», 2026. – 44 с.

ISBN 978-5-4491-2945-1

В детстве мы все что-нибудь сочиняли, придумывали различные истории. И многие истории получались порой волшебные, фантастические... Так родились и эти рассказы, придуманные Дмитрием Соболевым, когда он был ещё ребёнком. Читая их, Вы попадёте в увлекательное путешествие в мир зверей, игрушек и детских фантазий. Рассказы эти были заботливо записаны и отредактированы его родителями и теперь представлены Вашему вниманию.

Иллюстрации к своим рассказам, придуманным в детстве, Дмитрий Соболев нарисовал сам.

ISBN 978-5-4491-2945-1

© Lennex Corp, 2026
© Дмитрий Соболев, 2026

Соболев Дмитрий

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
В ШАХМАТНОМ
КОРОЛЕВСТВЕ



DELIBRI

Москва

2026

УДК 82-1/-9-93
ББК 83.8
С54

Соболев, Дмитрий.

С54 Приключения в шахматном королевстве / Дмитрий Соболев. —
М. : Де`Либри, 2026. — 44 с., ил.

ISBN 978-5-4491-2945-1

В детстве мы все что-нибудь сочиняли, придумывали различные истории. И многие истории получались порой волшебные, фантастические... Так родились и эти рассказы, придуманные Дмитрием Соболевым, когда он был ещё ребёнком. Читая их, Вы попадёте в увлекательное путешествие в мир зверей, игрушек и детских фантазий. Рассказы эти были заботливо записаны и отредактированы его родителями и теперь представлены Вашему вниманию.

Иллюстрации к своим рассказам, придуманным в детстве, Дмитрий Соболев нарисовал сам.

УДК 82-1/-9-93
ББК 83.8

Все права защищены.

*Никакая часть данной книги не может быть воспроизведена
в какой бы то ни было форме без письменного разрешения правообладателя.*



Знак информационной продукции
Федеральный закон №436-ФЗ от 29.12.2010

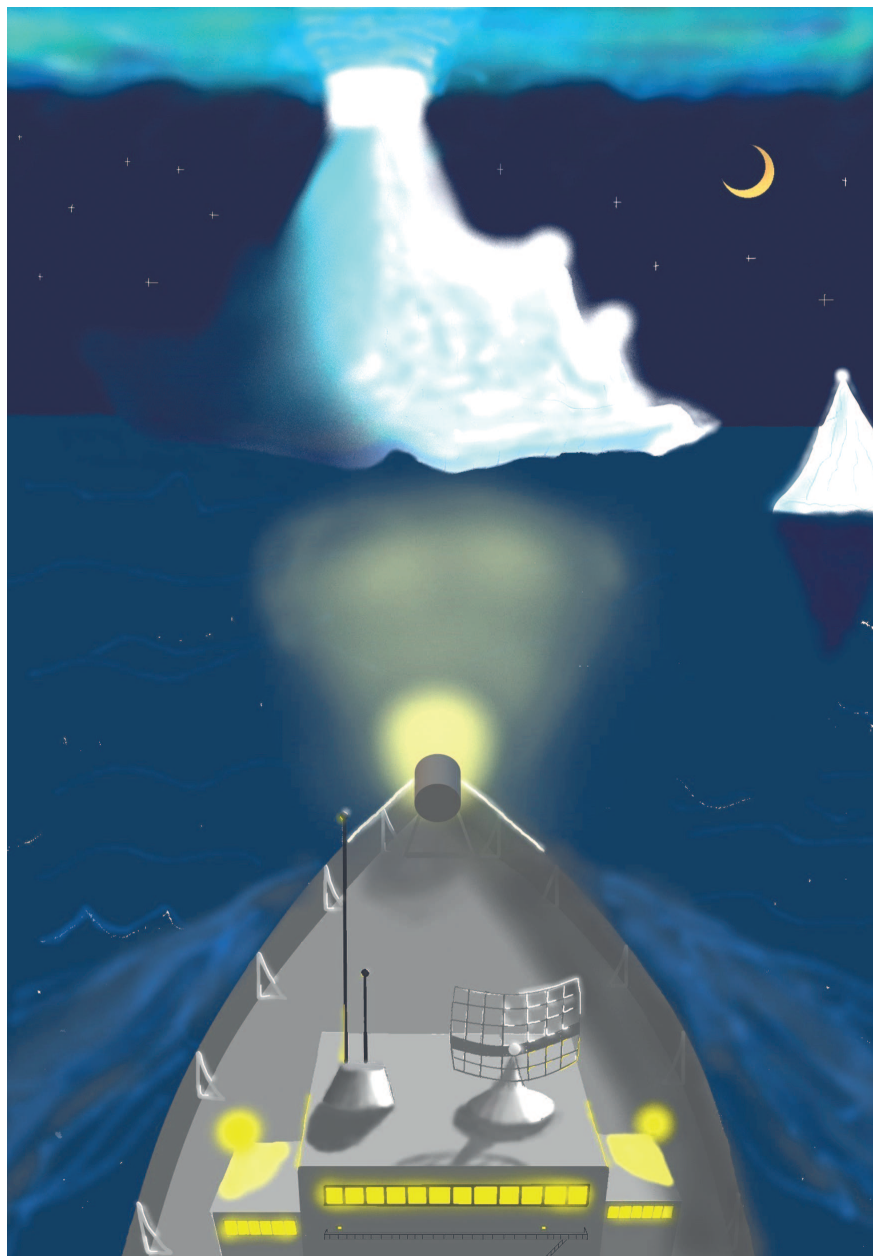
ISBN 978-5-4491-2945-1

© Соболев Д., текст, 2025
© Соболев Д., иллюстрации, 2025

Белый алмаз
и северное сияние.
«Приключение корабля»

Однажды командир поисковых кораблей обнаружил с помощью радаров на Северном полюсе редкий белый алмаз.

Алмаз был большой. И командир корабля решил раздобыть его, поэтому он приказал отправить туда один из своих кораблей – жёлтый корабль.



И вот жёлтый корабль отправился в путь на Северный полюс. Море было тихим, дул попутный ветер.

Но в один прекрасный момент на корабль обрушился шторм. Корабль трясло, качало на волнах то вверх, то вниз, то вправо, то влево.. Все, кто был на корабле, укачало, и они упали в обморок. Потом, когда всё стихло, корабль волной плавно вынесло на небольшой обрывистый остров. Оказалось, что редкий белый алмаз находился внутри горы Алгербейзер – самой большой горы этого острова. Чтобы добыть его, нужно пробраться сквозь эту гору и просверлить в ней большой тоннель.

У жёлтого корабля не было сверла, чтобы пробраться сквозь гору. Тогда коман-

дир этого жёлтого корабля вызвал красный корабль. В носу у красного корабля было огромное сверло, с помощью которого можно просверлить гору, сделать тоннель и добраться до редкого белого алмаза.

Через некоторое время большой красный корабль приплыл. Он был очень необычный – он мог превращаться в большую подводную лодку с большим сверлом впереди. И вот, подплыв к горе Алгербейзер, он принялся её сверлить. Стоял сильный грохот. Красный корабль продолжал сверлить гору, и в горе образовалась большая дыра – это был тоннель. И вот эти два корабля добрались до места, где находился редкий белый алмаз. Алмаз этот оказался огромным и не-

Приключения в шахматном королевстве

обычным. Цвет, попавший на грани алмаза, отражался от них, и отражённые лучи уходили далеко в небо. А в небе, в северной его стороне, образовалось красивое сияние. Матросы жёлтого и красного кораблей, назвали это сияние Северным.



История машинки.

Жила-была машинка. Она любила свой бледно-жёлтый цвет и любила разговаривать со своими друзьями.

Однажды она решила отправиться в путешествие. Машинка взяла с собой канистру с бензином и навигатор. Ехала она, ехала и увидела пещеру. Все машинки, которые появлялись на свет, называли её заброшенной шахтой. Но древние машины называли её пещерой-ловушкой. Она забыла, пока ехала, что у неё

есть навигатор. Перед пещерой она вспомнила о нём. Машинка включила его, чтобы не заблудиться в пещере, и захала в неё. Там её очень сильно закрутило, как будто в чёрной дыре. Машинка потеряла сознание и очнулась на печатной плате. Только на плате от чего-то не хватало деталек. Только машинка прикоснулась к тому месту, где не хватало деталек, как её ударило током. Она пришла в себя после удара и поехала дальше.

И тут её навигатор перестал работать, и машинка поехала по следу. Вдруг у неё закончился бензин. Ну, конечно же, у неё в багажнике лежала канистра с бензином, который она заправила себе в бензобак, и поехала дальше.