

CHESS INSTRUCTIONS



CONTENTS

- Gameboard
- 16 Light Playing Pieces (1 King, 1 Queen, 2 Bishops, 2 Knights, 2 Rooks, 8 Pawns)
- 16 Dark Playing Pieces (1 King, 1 Queen, 2 Bishops, 2 Knights, 2 Rooks, 8 Pawns)

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to capture your opponent's king.

SET UP (#1)

Position the gameboard, in the center of the playing area, so that the square in the lower right corner is a red square. Players choose which color pieces they will be playing with. Each player will then place their pieces on the gameboard as shown.

PLAYING THE GAME

The player with the light pieces goes first and players alternate turns. Each of the six different kinds of pieces moves differently. Pieces cannot move through other pieces (though the knight can jump over other pieces) and can never move onto a square with one of their own pieces. Pieces can be moved to take the place of an opponent's piece which is then "captured". When a piece is captured, it is removed from the gameboard. Pieces are moved to capture other pieces, defend their own pieces or control important squares within the game.

The King (#2)

The king is the most important piece, because when he is trapped, his whole army loses. The king may move one square in any direction but may never move into check (a space attacked by an opponent's piece).

The Queen (#3)

The queen is the most powerful piece. She can move any number of squares in any direction (horizontally, vertically or diagonally) if her path is not blocked.

The Rook (#4)

The rook is the next most powerful piece. The rook can move any number of squares vertically or horizontally if its path is not blocked.

The Bishop (#5)

The bishop can move any number of squares diagonally if its path is not blocked.

The Knight (#6)

The knight's move is special. It hops directly from its old square to its new square. The knight can jump over other pieces between its old and new squares. Think of the knight's move as an "L". It moves two squares horizontally or vertically and then makes a right angle turn for one more square. The knight always lands on a square opposite in color from its old square.

The Pawn (#7)

The pawn moves straight ahead (never backward) but it captures diagonally. The pawn moves one square at a time. On its first move only, the pawn has the option to move forward one or two squares. The dark pawn is on its original square, so it may move ahead one or two squares. The light pawn has already moved, so it may move ahead only one square. The squares on which these pawns may capture are indicated with a star. ☆

If a pawn advances all the way to the opposite end of the gameboard, it is "promoted" to another piece, usually a queen. It may not remain a pawn or become a king. Therefore, it is possible for each player to have more than one queen or more than two rooks, bishops or knights on the gameboard at the same time.

SPECIAL MOVES

Castling (#8-11): Each player may “castle” once during a game if certain conditions are met. Castling is a special move that lets a player move two pieces at once — his king and one rook. In castling, the player moves his king two squares to its left or right toward one of his rooks. At the same time, the rook involved goes to the square beside the king and toward the center of the gameboard.

In order to castle, neither the king nor the rook involved may have moved before. The king may not castle out of check, into check or through check. There may not be pieces of either color between the king and the rook involved in castling. Castling is often a very important move because it allows you to place your king in a safe location and also allows the rook to become more active. When the move is legal, each player has the choice of castling kingside or queenside or not at all, no matter what the other player chooses.

En Passant: If a pawn moves out two squares on its first move, and by doing so lands to the side of an opponent’s pawn, that other pawn has the option of capturing the first pawn as it passes by. This move must be done immediately after the first pawn has moved past, otherwise the option to capture is no longer available.

CHECK AND CHECKMATE

The main goal of chess is to checkmate your opponent’s king. The king is not actually captured and removed from the board like other pieces. If the king is attacked (“checked”) and threatened with capture, it must get out of check immediately. If there is no way to get out of check, the position is a checkmate and the side that is checkmated loses. The king may not move into check. For example, your king cannot move into a direct line with your opponent’s rook if there are no other pieces between the rook and your king. Otherwise, the rook could “capture” the king which is not allowed.













If you are in check, there are three ways of getting out:

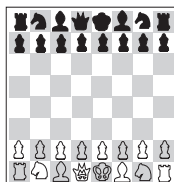
1. Capturing the attacking piece
2. Placing one of your own pieces between the attacker of your king (unless the attacker is a knight)
3. Moving the king away from the attack

If a checked player can do none of these, he is checkmated and loses the game. If a king is not in check, but that player can make no legal move, the position is called a stalemate and the game is scored as a draw or tie.

WINNING THE GAME

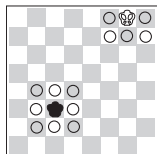
The first player to capture their opponent’s king wins the game!

-  KING  FR : ROI, NL: KONING, DE: KÖNIG, ES: REY, PT: REI, IT: RE, PL: KRÓL
-  QUEEN  FR : DAME, NL: KONINGIN, DE: DAME, ES: REINA, PT: DAMA, IT: REGINA, PL: HETMAN
-  BISHOP  FR : FOU, NL: LOPER, DE: LÄUFER, ES: ALFIL, PT: BISPO, IT: ALFIERE, PL: GONIEC
-  KNIGHT  FR : CAVALIER, NL: PAARD, DE: SPRINGER, ES: CABELLO, PT: CAVELO, IT: CAVALLO, PT: SKOCZEK
-  ROOK  FR : TOUR, NL: TOREN, DE: TURM, ES: TORRE, PT: TORRE, IT: TORRE, PT: WIEŻA
-  PAWN  FR : PION, NL: PION, DE: BAUER, ES: PEÓN, PT: PEÃO, IT: PEDONE, PL: PIONEK

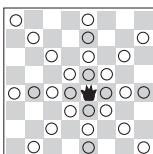


- #1**
 GB: SET UP
 FR : MISE EN PLACE
 NL: VOORBEREIDING
 DE: VORBEREITUNG
 ES: PREPARACIÓN
 PT: PREPARAÇÃO DO JOGO
 IT: PREPARAZIONE
 PL: PRZYGOTOWANIE

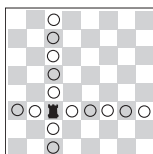
GB: DOTS IN THE DIAGRAMS BELOW INDICATE WHERE THE PIECE IS ABLE TO MOVE TO. FR : LES POINTS DANS LES DIAGRAMMES CI-DESSOUS INDIQUENT LES EMPLACEMENTS OÙ LA PIÈCE PEUT SE DÉPLACER. NL: DE STIPPEN IN DE ONDERSTAANDE DIAGRAMMEN GEVEN AAN NAAR WELKE VAKKEN EEN SCHAAKSTUK MAG BEWEGEN. DE: PUNKTE IN DEN ABBILDUNGEN UNTEN WEISEN DARAU HIN, WOHN EINE FIGUR SICH BEWEGEN KANN. ES: LOS PUNTOS EN EL SIGUIENTE DIAGRAMA MARCAN DÓNDE SE PUEDE MOVER LA PIEZA. PT: OS PONTOS NA IMAGEM EM BAIXO INDICAM PARA ONDE É POSSÍVEL MEXER A PEÇA. IT: I PUNTI NELLE IMMAGINI SOTTOSTANTI INDICANO I POSSIBILI MOVIMENTI DEI PEZZI. PL: KROPKI NA PONIŻSZYCH ILUSTRACJACH WSKAZUJĄ MOŻLIWE RUCHY FIGUR.



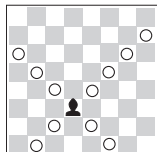
- #2**
 GB: KING
 FR : ROI
 NL: KONING
 DE: KÖNIG
 ES: REY
 PT: REI
 IT: RE
 PL: KRÓL



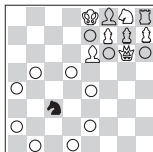
- #3**
 GB: QUEEN
 FR : DAME
 NL: KONINGIN
 DE: DAME
 ES: REINA
 PT: DAMA
 IT: REGINA
 PL: HETMAN



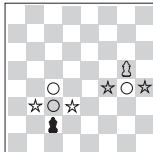
- #4**
 GB: ROOK
 FR : TOUR
 NL: TOREN
 DE: TURM
 ES: TORRE
 PT: TORRE
 IT: TORRE
 PL: WIEŻA



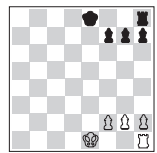
- #5**
 GB: BISHOP
 FR : FOU
 NL: LOPER
 DE: LÄUFER
 ES: ALFIL
 PT: BISPO
 IT: ALFIERE
 PL: GONIEC



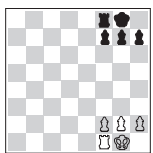
- #6**
 GB: KNIGHT
 FR : CAVALIER
 NL: PAARD
 DE: SPRINGER
 ES: CABALLO
 PT: CAVALLO
 IT: CAVALLO
 PL: SKOCZEK



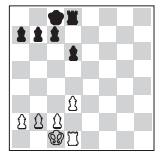
- #7**
 GB: PAWN
 FR : PION
 NL: PION
 DE: BAUER
 ES: PEÓN
 PT: PEÃO
 IT: PEDONE
 PL: PIONEK



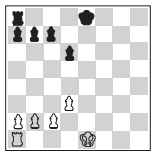
- #8**
 GB: Before Kingside Castling
 FR : Avant un roque côté roi
 NL: Voor de korte rokade
 DE: Vor der kurzen Rochade
 ES: Antes del enroque corto
 PT: Antes do roque na ala do rei
 IT: Prima dell'arrocco corto
 PL: Przed krótką roszadą



- #9**
 GB: Après un roque côté roi
 FR : Après un roque côté roi
 NL: Na de korte rokade
 DE: Nach der kurzen Rochade
 ES: Después del enroque corto
 PT: Após o roque na ala do rei
 IT: Dopo l'arrocco corto
 PL: Po krótkiej roszadzie



- #10**
 GB: Before Queenside Castling
 FR : Avant un roque côté dame
 NL: Voor de lange rokade
 DE: Vor der langen Rochade
 ES: Antes del enroque largo
 PT: Antes do roque na ala da dama
 IT: Prima dell'arrocco lungo
 PL: Przed długą roszadą



- #11**
 GB: After Queenside Castling
 FR : Après un roque côté dame
 NL: Na de lange rokade
 DE: Nach der langen Rochade
 ES: Después del enroque largo
 PT: Após o roque na ala da dama
 IT: Dopo l'arrocco lungo
 PL: Po długiej roszadzie

CONTENU

A partir de 6 ans • Nombre de joueurs : 2

FR

- Plateau de jeu
- 16 pièces de jeu blanches (1 roi, 1 dame, 2 fous, 2 cavaliers, 2 tours, 8 pions)
- 16 pièces de jeu noires (1 roi, 1 dame, 2 fous, 2 cavaliers, 2 tours, 8 pions)

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à capturer le roi de votre adversaire.

MISE EN PLACE (#1)

Positionnez le plateau de jeu, au centre de l'espace de jeu, de façon à ce que le carré dans le coin inférieur droit soit un carré blanc. Les joueurs choisissent la couleur des pièces avec lesquelles ils vont jouer. Chaque joueur place ensuite ses pièces sur le plateau de jeu comme indiqué.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui a les pièces blanches commence et les joueurs alternent leurs tours. Chacun des six types de pièces se déplace différemment. Les pièces ne peuvent pas passer à travers d'autres pièces (bien que le cavalier puisse sauter par-dessus d'autres pièces) et ne peuvent jamais se déplacer sur une case déjà occupée par une des autres pièces du même joueur. Vous pouvez déplacer les pièces pour prendre la place d'une pièce de l'adversaire qui est alors « capturée ». Lorsqu'une pièce est capturée, elle est retirée du plateau de jeu. Vous déplacez les pièces pour capturer les pièces de l'adversaire, défendre les vôtres ou contrôler des cases importantes dans le jeu.

Le roi (#2)

Le roi est la pièce la plus importante, car lorsqu'il est piégé, c'est toute son armée qui perd. Le roi peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction mais ne peut jamais se mettre en échec (se déplacer sur une case attaquée par une pièce de l'adversaire).

La dame (#3)

La dame est la pièce la plus puissante. Elle peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases dans n'importe quelle direction (horizontalement, verticalement ou en diagonale) si son chemin n'est pas bloqué.

La tour (#4)

La tour est la pièce la plus puissante suivante. La tour peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases verticalement ou horizontalement si son chemin n'est pas bloqué.

Le fou (#5)

Le fou peut se déplacer d'un nombre quelconque de cases en diagonale si son chemin n'est pas bloqué.

Le cavalier (#6)

Le coup du cavalier est spécial. Il saute directement de son ancienne place à sa nouvelle place. Le cavalier peut sauter par-dessus les autres pièces entre son ancienne et sa nouvelle case. Pensez au mouvement du cavalier comme à un « L ». Il se déplace de deux cases horizontalement ou verticalement, puis effectue un virage à angle droit pour avancer d'une case de plus. Le cavalier atterrit toujours sur une case de couleur opposée à son ancienne case.

Le pion (#7)

Le pion se déplace en ligne droite (jamais en arrière) mais il capture en diagonale. Le pion se déplace d'une case à la fois. Lors de son premier déplacement uniquement, le pion a la possibilité d'avancer d'une ou de deux cases. Le pion noir est sur sa case d'origine, il peut donc avancer d'une ou de deux cases. Le pion blanc s'est déjà déplacé, il ne peut donc avancer que d'une case. Les cases sur lesquelles ces pions peuvent capturer sont indiquées par une étoile. ☆

Si un pion avance jusqu'à l'extrémité opposée du plateau de jeu, il est « promu » et devient une autre pièce, généralement une dame. Il ne peut pas rester un pion ou devenir un roi. Il est donc possible pour chaque joueur d'avoir plusieurs dames ou plus de deux tours, fous ou cavaliers sur le plateau de jeu en même temps.

DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX

Le roque (#8-11) : Chaque joueur peut « roquer » une fois au cours d'une partie si certaines conditions sont remplies. Le roque est un mouvement spécial qui permet à un joueur de déplacer deux pièces à la fois : son roi et une tour. Lors du roque, le joueur déplace son roi de deux cases à sa gauche ou à sa droite vers l'une de ses tours. Au même moment, la tour concernée se déplace sur la case à côté du roi qui se trouve vers le centre du plateau de jeu. Pour pouvoir roquer, ni le roi ni la tour concernés ne peuvent avoir bougé auparavant. Le roi ne peut pas roquer s'il est en échec, s'il se met en échec en le faisant ou si l'une des cases du déplacement le met en échec. Il ne peut y avoir aucune pièce entre le roi et la tour impliqués dans le roque. Le roque est souvent un mouvement très important, car il vous permet de placer votre roi en sécurité et libère la tour qui peut devenir plus active. Si le coup est légal, chaque joueur a le choix de roquer du côté du roi, de celui de la dame, ou de ne pas roquer du tout, quel que soit le choix de l'autre joueur.

En Passant : Si un pion se déplace de deux cases lors de son premier mouvement et atterrit par ce mouvement à côté d'un pion de l'adversaire, ce dernier a la possibilité de capturer le premier pion lors de son passage. Ce déplacement doit être effectué immédiatement après le passage du premier pion, sans cela l'option de capture n'est plus disponible.

ÉCHEC ET ÉCHEC ET MAT

Le but principal des échecs est de mettre le roi de votre adversaire en échec et mat. Le roi n'est pas réellement capturé et retiré de l'échiquier comme les autres pièces. Si le roi est attaqué (« mis en échec ») et menacé de capture, il doit se libérer immédiatement de l'échec. S'il n'y a aucun moyen de sortir de l'échec, la position est qualifiée d'échec et mat et le camp mis en échec perd la partie. Le roi ne peut pas se mettre délibérément en échec. Par exemple, votre roi ne peut pas se déplacer pour arriver sur une ligne directe jusqu'à la tour de votre adversaire si aucune pièce ne fait obstacle entre la tour et votre roi. La tour pourrait « capturer » le roi, ce qui n'est pas autorisé.

Si vous êtes en échec, trois moyens peuvent vous en sortir :

1. Capturer la pièce attaquante
2. Placer une de vos pièces entre l'attaquant et votre roi (sauf si l'attaquant est un cavalier).
3. Éloigner le roi de l'attaque

Si un joueur mis en échec ne peut faire aucune de ces actions, il est échec et mat, et perd la partie. Si un roi n'est pas en échec, mais que le joueur ne peut effectuer aucun mouvement légal, la position est appelée pat et la partie se termine sur une égalité.

POUR GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur à capturer le roi de son adversaire gagne la partie !

INHOUD

Leeftijd: 6+ • Aantal spelers: 2

NL

- Schaakbord
- 16 licht gekleurde schakstukken (1 koning, 1 koningin, 2 lopers, 2 paarden, 2 torens en 8 pionnen)
- 16 donker gekleurde schakstukken (1 koning, 1 koningin, 2 lopers, 2 paarden, 2 torens en 8 pionnen)

DOEL VAN HET SPEL

Zet als eerste speler de koning van je tegenstander schaakmat.

VOORBEREIDING (#1)

Plaats het schaakbord zodanig in het midden van het speeloppervlak dat het vak in de rechter benedenhoek een wit vak is. De spelers kiezen met welke kleur ze gaan spelen. Elke speler plaatst zijn schakstukken op het schaakbord op de manier die hier is afgebeeld.

TIJDENS HET SPEL

De speler met de licht gekleurde stukken mag als eerste beginnen. De spelers doen vervolgens om de beurt een zet. Elk van de zes verschillende typen schaakstukken beweegt zich weer op een andere manier. De stukken mogen andere stukken niet doorkruisen, met uitzondering van het paard, dat over andere stukken heen mag springen. De schaakstukken mogen evenmin worden verplaatst naar een vak dat een schaakstuk in hun eigen kleur bevat. De stukken kunnen wel de plaats van een schaakstuk van de tegenstander innemen. In dat geval wordt het schaakstuk van de tegenstander 'geslagen'. Een geslagen schaakstuk wordt van het schaakbord verwijderd. Schaakstukken kunnen worden verplaatst om andere schaakstukken te slaan, schaakstukken in de eigen kleur te beschermen of belangrijke posities op het schaakbord bezet te houden.

De koning (#2)

De koning is het belangrijkste schaakstuk. Want als die schaakmat wordt gezet, verliest daarmee zijn hele leger. De koning kan één vak in elke richting worden verplaatst, maar mag nooit uitkomen op een vak waarin die schaak staat (een vak dat wordt aangevallen door een schaakstuk van de tegenstander).

De koningin (#3)

De koningin is het sterkste schaakstuk. Zij kan een willekeurig aantal vakken bewegen in elke richting (horizontaal, verticaal of diagonaal) als haar pad niet door een schaakstuk wordt geblokkeerd.

De toren (#4)

De toren is het op een na sterkste schaakstuk. Hij kan een willekeurig aantal vakken verticaal of horizontaal bewegen als zijn pad niet door een schaakstuk wordt geblokkeerd.

De loper (#5)

De loper kan een willekeurig aantal vakken diagonaal bewegen als zijn pad niet wordt geblokkeerd.

Het paard (#6)

Het paard beweegt zich op een speciale manier. Hij springt direct vanuit zijn uitgangspositie naar een nieuw vak. Het paard kan over andere stukken heen springen. Je zou de beweging die het paard maakt een 'L'-beweging kunnen noemen. Hij beweegt twee vakken horizontaal of verticaal en maakt dan een rechte hoek naar een ander vak. Het paard komt altijd uit op een vak met een kleur die tegenovergesteld is aan het vak van waaruit hij bewoog.

De pion (#7)

De pion beweegt zich recht vooruit (en nooit achteruit). Hij kan echter andere stukken diagonaal slaan. De pion kan zich één vak tegelijk bewegen. Hij heeft alleen bij zijn allereerste zet de optie om zich een of twee vakken vooruit te bewegen. De donkerkleurige pion bevindt zich op zijn oorspronkelijke vak, zodat hij zich een of twee vakken vooruit kan bewegen. De lichtgekleurde pion is al verplaatst. Dat betekent dat die slechts één vak vooruit mag bewegen. De vakken waarop deze pionnen een ander schaakstuk mogen slaan worden hier met een ster aangeduid.☆

Als een pion zich helemaal naar het einde van het schaakbord heeft bewogen, wordt die 'gepromoveerd' tot een ander schaakstuk naar keuze, meestal een koningin. De pion mag alleen geen pion blijven of een koning worden. Dat betekent dat elke speler meer dan één koningin of meer dan twee torens, lopers of paarden tegelijk op het schaakbord kan hebben staan.

SPECIALE ZETTEN

Rokade (#8-11): Elke speler kan één keer tijdens het spel een rokade uitvoeren als er aan speciale voorwaarden wordt voldaan. Een rokade is een speciale zet waarbij een speler twee stukken tegelijk kan verplaatsen: zijn koning en een toren. Bij een rokade verplaatst de speler zijn koning twee vakken naar links of rechts in de richting van een van zijn torens. De toren in kwestie verplaatst zich tegelijkertijd naar het vak naast de koning, in de richting van het midden van de rij. Er kan alleen een rokade worden uitgevoerd als de koning en de toren in kwestie nog niet eerder zijn verplaatst. De koning mag geen rokade uitvoeren als die schaak staat, als die daarmee in een schaakpositie uitkomt of als die daarmee een schaakpositie doorloopt. Er mogen geen stukken in een van beide kleuren tussen de koning en

de toren staan wanneer er een rokade wordt uitgevoerd. Een rokade is vaak een belangrijke zet, omdat die je in staat stelt om je koning op een veilige positie onder te brengen en je toren meer bewegingsvrijheid biedt. Als de rokade volgens de regels verloopt, heeft elke speler de keuze om een rokade aan de kant van de koning (korte rokade) of aan de kant van de koningin (lange rokade) uit te voeren.

En passant slaan: Als een pion zich bij zijn eerste zet twee vakken naar voren beweegt en daarmee naast een pion van de tegenstander belandt, heeft de andere pion de optie om de eerste pion te slaan wanneer die voorbijkomt. Deze zet moet direct worden uitgevoerd nadat de eerste pion langs de pion van de tegenstander is gegaan. Als dat niet gebeurt, is de optie om de eerste pion te slaan niet langer beschikbaar.

SCHAAK EN SCHAAKMAT

Het hoofddoel van schaken is om de koning van je tegenstander schaakmat te zetten. De koning wordt niet net zoals de andere schaakstukken geslagen en van het bord verwijderd. Als de koning wordt aangevallen (schaak wordt gezet), moet die direct uit de schaakpositie zien te komen. Als er geen manier is om uit deze schaakpositie te komen, is er sprake van een schaakmat. De speler wiens koning schaakmat wordt gezet, verliest het spel. De koning mag niet naar een vak worden verplaatst waarin die schaak staat. Je koning mag bijvoorbeeld niet in een directe lijn met de toren van je tegenstander komen te staan als er zich geen andere stukken tussen de toren en je koning bevinden. Anders zou de toren namelijk de koning kunnen slaan, iets wat niet is toegestaan.

Als je schaak staat, zijn er drie manieren om uit deze situatie te komen:

1. Het aanvallende stuk slaan
2. Een eigen schaakstuk tussen je koning en de aanvaller van je koning plaatsen (tenzij het aanvallende stuk een paard is)
3. De koning uit het aangevallen vak verplaatsen

Als een speler die schaak staat geen van deze acties kan uitvoeren, staat die schaakmat en verliest die het spel. Als een koning van een speler niet schaak staat, maar die speler geen zet kan doen die aan de regels voldoet, wordt die situatie een patstelling genoemd. Een patstelling wordt als gelijkspel beschouwd.

HET SPEL WINNEN

De eerste speler die de koning van de tegenstander schaakmat zet wint het spel!

INHALT

Alter: 6+ • Anzahl Spieler: 2

DE

- Spielbrett
- 16 helle Spielfiguren (1 König, 1 Dame, 2 Läufer, 2 Springer, 2 Türme, 8 Bauern)
- 16 dunkle Spielfiguren (1 König, 1 Dame, 2 Läufer, 2 Springer, 2 Türme, 8 Bauern)

ZIEL DES SPIELS

Schlage als Erster den König deines Gegners.

VORBEREITUNG (#1)

Legt das Spielbrett so in die Mitte eurer Spielfläche, dass sich ein weißes Quadrat in der unteren rechten Ecke befindet. Die Spieler wählen mit welcher Farbe sie spielen. Jeder Spieler stellt seine Figuren dann wie gezeigt aufs Spielbrett.

SPIELBLAUF

Der Spieler mit den hellen Figuren beginnt, dann sind beide Spieler abwechselnd am Zug. Jede der sechs verschiedenen Spielfiguren bewegt sich auf ihre eigene Art. Figuren können nicht durch andere Figuren hindurch ziehen (der Springer kann aber über andere Figuren hinwegspringen) und können sich nicht auf ein Feld bewegen, auf dem bereits eine eigene Figur steht. Figuren können so bewegt werden, dass sie auf dem Feld einer gegnerischen Figur landen, wodurch diese „geschlagen“ wird. Wenn eine Figur geschlagen wird, wird sie vom Spielbrett entfernt. Figuren werden gezogen, um andere Figuren zu schlagen, eigene Figuren zu beschützen oder wichtige Felder auf dem Spielbrett zu kontrollieren.

Der König (#2)

Der König ist die wichtigste Figur, denn wenn er geschlagen wird, hat seine gesamte Armee verloren. Der König kann sich ein Feld in jede Richtung bewegen, aber darf sich nie ins Schach bewegen (auf ein Feld, auf dem er von einer gegnerischen Figur bedroht wird).

Die Dame (#3)

Die Dame ist die stärkste Figur. Sie kann sich eine beliebige Anzahl Felder in jede beliebige Richtung (waagrecht, senkrecht oder diagonal) bewegen, wenn dieser Weg nicht versperrt ist.

Der Turm (#4)

Der Turm ist die zweitstärkste Figur. Er kann sich eine beliebige Anzahl Felder waagrecht oder senkrecht bewegen, wenn dieser Weg nicht versperrt ist.

Der Läufer (#5)

Der Läufer kann sich eine beliebige Anzahl Felder diagonal bewegen, wenn der Weg nicht versperrt ist.

Der Springer (#6)

Die Ziehweise des Springers ist speziell. Er springt direkt von seinem Feld auf ein neues Feld. Der Springer kann über andere Figuren hinüberspringen, die sich zwischen seinem alten und seinem neuen Feld befinden. Der Zug des Springers sieht aus wie ein „L“. Er bewegt sich zwei Felder waagrecht oder senkrecht, dreht sich dann um 90° und zieht ein weiteres Feld. Der Springer landet immer auf einem Feld, das die andere Farbe als das hat, von dem er kommt.

Der Bauer (#7)

Der Bauer bewegt sich geradeaus nach vorn (nie rückwärts), aber er schlägt diagonal. Der Bauer bewegt sich immer um ein Feld. Nur bei seinem ersten Zug hat er die Option, sich ein oder zwei Felder vorwärts zu bewegen. Der dunkle Bauer befindet sich auf seinem Startfeld, er kann sich ein oder zwei Felder nach vorn bewegen. Der helle Bauer wurde bereits gezogen, er kann sich nur ein Feld vorwärts bewegen. Die Felder, auf die diese Bauern schlagen können, sind mit einem Stern markiert. ☆

Wenn ein Bauer sich ganz bis auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts bewegt hat, wird er in eine andere Figur „umgewandelt“, meist in eine Dame. Er kann weder ein Bauer bleiben, noch ein König werden. Darum ist es möglich, dass Spieler mehr als eine Dame oder mehr als zwei Türme, Springer oder Läufer gleichzeitig auf dem Spielbrett hat.

SONDERZÜGE

Rochade (#8-11): Jeder Spieler darf während des Spiels eine „Rochade“ durchführen, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Die Rochade ist ein Sonderzug, bei dem ein Spieler zwei Figuren auf einmal bewegen kann: seinen König und einen Turm. Bei der Rochade bewegt der Spieler seinen König zwei Felder nach links oder rechts auf einen seiner Türme zu. Gleichzeitig springt der entsprechende Turm über den König hinweg auf dessen Nachbarfeld. Eine Rochade kann nur ausgeführt werden, wenn weder der König noch der entsprechende Turm vorher bewegt wurden. Der König darf vor und nach der Rochade nicht im Schach stehen und darf sich über kein Feld bewegen, das von einer gegnerischen Figur bedroht wird. Es dürfen keine anderen Figuren, egal welcher Farbe, zwischen dem König und dem beteiligten Turm stehen. Die Rochade ist oft ein wichtiger Zug, da du so deinen König an einen sicheren Ort bewegst und gleichzeitig dein Turm aktiver wird. Wenn der Zug erlaubt ist, hat jeder Spieler die Möglichkeit, eine Rochade auf der Königsseite (kurze Rochade), der Damenseite (lange Rochade) oder gar nicht durchzuführen, egal was der andere Spieler tut.

En passant: Wenn ein Bauer sich bei seinem ersten Zug zwei Felder nach vorn bewegt und dabei neben einem gegnerischen Bauer landet, hat der gegnerische Bauer die Möglichkeit, den ersten Bauern zu schlagen, während er sich vorbei bewegt. Dies muss sofort im nächsten Zug erfolgen, nachdem der erste Bauer sich vorbeibewegt hat, danach ist die Option zum Schlagen verstrichen.

SCHACH UND SCHACH MATT

Das Hauptziel beim Schach ist es, den gegnerischen König schachmatt zu setzen. Der König wird nicht wie andere Figuren geschlagen und vom Spielbrett entfernt. Wenn der König angegriffen wird („ins Schach gesetzt“) und mit Schlagen bedroht wird, muss er dem Schach sofort entkommen. Wenn dafür keine Möglichkeit besteht, ist die Stellung

ein Schachmatt und die schachmatt gesetzte Seite hat verloren. Der König darf sich nicht ins Schach bewegen. So darf dein König sich zum Beispiel nicht auf die Linie bewegen, auf der sich ein Turm deines Gegners befindet, wenn keine anderen Figuren zwischen König und Turm stehen. Sonst könnte der Turm den König „schlagen“, was nicht erlaubt ist.

Wenn du im Schach stehst, hast du drei Möglichkeiten, dem zu entgehen:

1. Die angreifende Figur schlagen
2. Eine deiner Figuren zwischen angreifende Figur und deinen König bewegen (es sei denn, der Angreifer ist ein Springer)
3. Den König von dem angegriffenen Feld wegbewegen

Falls ein Spieler im Schach nichts davon tun kann, ist er schachmatt und verliert das Spiel. Falls der König nicht im Schach steht, der Spieler aber keinen Zug ausführen kann, wird die Stellung Patt genannt und das Spiel endet mit einem Remis oder Unentschieden.

DAS SPIEL GEWINNEN

Der erste Spieler, der den König seines Gegners schlägt, gewinnt das Spiel!

CONTENIDO

Edad: 6+ • Número de jugadores: 2

ES

- Tablero
- 16 piezas blancas (1 rey, 1 reina, 2 alfiles, 2 caballos, 2 torres, 8 peones)
- 16 piezas negras (1 rey, 1 reina, 2 alfiles, 2 caballos, 2 torres, 8 peones)

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en derrotar al rey de tu contrincante.

PREPARACIÓN (#1)

Coloca el tablero en el centro de la mesa donde vayáis a jugar, de forma que la casilla en la esquina inferior derecha sea blanca. Los jugadores eligen el color de las piezas que vayan a jugar. Cada jugador coloca las piezas en el tablero como se muestra en la figura.

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador con las blancas empieza y cada jugador juega por turnos. Cada una de las seis piezas se desplaza de un modo diferente. Las piezas no pueden «traspasar» otras piezas (a pesar de que el caballo puede saltar) y no pueden ocupar la misma casilla que una pieza propia. Las piezas se pueden desplazar en la casilla del contrincante y «capturarlas». Cuando se captura una pieza, se quita del tablero. Las piezas se mueven para capturar otras piezas, defender otras piezas o controlar posiciones importantes en el tablero.

El rey (#2)

El rey es la pieza más importante, porque una vez atrapado, su ejército pierde. El rey se desplaza solo una casilla en cualquier dirección, pero nunca en una casilla de jaque (una casilla atacada por una pieza del contrincante).

La reina (#3)

La reina es la pieza más potente. Puede moverse en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonalmente) y todas las casillas que quiera si el camino no está bloqueado.

La torre (#4)

La torre es la segunda pieza más potente. Puede moverse en horizontal o vertical y todas las casillas que quiera si el camino no está bloqueado.

El alfil (#5)

Puede moverse en diagonal y todas las casillas que quiera si el camino no está bloqueado.

El caballo (#6)

El caballo se mueve de forma especial. Salta directamente desde su antigua casilla a la nueva. El caballo puede saltar sobre las otras piezas entre sus casillas nuevas y antiguas. El movimiento del caballo es como el de una «L». Se desplaza dos casillas horizontal o verticalmente y luego hace un giro en ángulo recto a una casilla más. El caballo siempre acaba en una casilla de un color diferente al de la casilla de salida.

El peón (#7)

El peón se desplaza siempre hacia delante (nunca hacia atrás) pero captura diagonalmente. El peón solo se puede mover una casilla. Únicamente cuando se mueve por primera vez, se puede elegir que el peón se mueva una o dos casillas. El peón oscuro está en su posición de salida, así que se puede mover una o dos casillas. El peón blanco ya se ha movido, así que solo se puede mover una casilla. Las casillas que pueden capturar están marcadas con una estrella. ☆

Si un peón llega hasta el otro lado del tablero, se convierte en otra pieza, normalmente una reina. No puede seguir siendo un peón, tiene que cambiar. Por lo tanto, puede que cada jugador tenga más de una reina o más de dos torres, alfiles o caballos en el tablero al mismo tiempo.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Enroque (#8-11): Cada jugador puede hacer un enroque una vez durante una partida si se cumplen las condiciones. El enroque es un movimiento especial con el que un jugador puede mover dos piezas al mismo tiempo: su rey y una torre. En el enroque, el jugador mueve a su rey dos casillas a la izquierda o a la derecha en dirección a una de sus torres. Al mismo tiempo, la torre se mueve a la casilla al lado del rey y hacia el centro del tablero. Para poder hacer un enroque, ni el rey ni la torre tienen que haberse movido antes. No se puede hacer un enroque para salir de un jaque, entrar en uno y durante un jaque. No puede haber ninguna pieza de ningún color entre el rey y la torre para hacer un enroque. El enroque es un movimiento muy importante porque te permite colocar el rey en una posición segura y poner la torre en una posición más activa. Si el movimiento se permite, cada jugador puede elegir hacer un enroque corto, largo o no hacerlo. El otro jugador no decide.

Captura al paso: Si un peón avanza dos casillas en su primer movimiento y acaba al lado del peón del contrincante, el otro puede capturar ese peón. Este movimiento se tiene que hacer inmediatamente después de que el primer peón se haya colocado en esa posición. Después ya no será posible hacer ese movimiento.

JAQUE Y JAQUE MATE

El objetivo principal del ajedrez es hacer un jaque mate al rey de tu contrincante. Al rey ni se atrapa ni se quita del tablero como el resto de las piezas. Si se ataca al rey («jaque») y se amenaza con capturarlo, tiene que salir del jaque inmediatamente. Si no se puede salir del jaque, se considera que es un jaque mate y la partida se da por finalizada. El rey no se puede mover a una posición de jaque. Por ejemplo, el rey no se puede mover en la línea directa de la torre del contrincante si no hubiera ninguna otra pieza en medio. Si fuera así, la torre podría «capturar» al rey, y eso no está permitido.

Si te han hecho jaque, hay tres formas de salir:

1. Capturar la pieza que te esté atacando
2. Colocar una de tus propias piezas entre el atacante y el rey (siempre que el atacante no sea un caballo)
3. Mover el rey a una posición segura

Si el jugador no puede hacer ninguno de esos movimientos, es un jaque mate y pierde la partida. Si el rey no está en jaque, pero no puede moverse, se considera que son tablas, y se considera que ha habido empate.

CÓMO GANAR LA PARTIDA

El primer jugador en vencer al rey del contrincante es el ganador.

CONTEÚDO

Idade: 6+ • Número de jogadores: 2

PT

- Tabuleiro de jogo
- 16 peças brancas (1 rei, 1 dama, 2 bispos, 2 cavalos, 2 torres, 8 peões)
- 16 peças pretas (1 rei, 1 dama, 2 bispos, 2 cavalos, 2 torres, 8 peões)

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a capturar o rei do adversário.

PREPARAÇÃO DO JOGO (#1)

Colocar o tabuleiro no centro da área de jogo, de modo a que o espaço no canto inferior direito seja um espaço branco. Os jogadores escolhem a cor das peças com que vão jogar e, de seguida, colocam as suas peças no tabuleiro conforme exemplificado.

COMO JOGAR

Os jogadores jogam à vez, começando pelo jogador com as peças brancas. Os seis tipos de peças movem-se no tabuleiro de modo diferente. As peças não podem passar por outras peças (à exceção do cavalo, que pode saltar por cima de outras peças) e nunca podem mexer-se para um espaço já ocupado por outra peça da mesma cor. As peças podem ser movidas para ocuparem o espaço de uma das peças do adversário, que é assim “capturada”. Quando uma peça é capturada, é retirada do tabuleiro. Durante o jogo, os jogadores mexem as suas peças para capturar as peças do adversário, proteger as suas próprias peças, ou controlar espaços importantes do tabuleiro.

O Rei (#2)

O rei é a peça mais importante porque, quando é encurralado, todo o seu exército perde. O rei pode andar um espaço em qualquer direção, mas nunca pode colocar-se numa posição de cheque (mover-se para um espaço atacado por uma das peças do adversário).

A Dama (#3)

A dama é a peça mais poderosa. Pode andar qualquer número de espaços em qualquer direção (na horizontal, vertical e diagonal), a não ser que tenha o caminho bloqueado.

A Torre (#4)

A torre é a segunda peça mais poderosa. Pode andar qualquer número de espaços horizontal ou verticalmente, a não ser que tenha o caminho bloqueado.

O Bispo (#5)

O bispo pode mover-se qualquer número de espaços na diagonal, a não ser que tenha o caminho bloqueado.

O Cavalo (#6)

O cavalo move-se de modo especial, visto saltar diretamente para o novo espaço. O cavalo pode saltar por cima de outras peças entre o seu antigo espaço e o seu novo espaço. O cavalo move-se em “L”. Mexe-se dois espaços na horizontal ou vertical e depois move-se mais um espaço num ângulo reto. O cavalo cai sempre num espaço cuja cor é diferente da do seu espaço anterior.

O Peão (#7)

O peão move-se em frente (nunca para trás), mas captura na diagonal. O peão anda um espaço de cada vez, exceto na primeira vez que se mexe, em que é possível andar um ou dois espaços. O peão preto está no seu espaço original, portanto pode andar um ou dois espaços. O peão branco já se mexeu, portanto só pode andar um espaço. Os espaços em que estes peões podem capturar são indicados com uma estrela. ☆

Se um peão chegar à outra ponta do tabuleiro, é “promovido” para outra peça (normalmente uma dama). Não pode continuar a ser um peão ou tornar-se um rei. Isto significa que é possível que cada jogador tenha em simultâneo mais do que uma rainha ou mais de duas torres, bispos ou cavalos no tabuleiro.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Roque (#8-11): Os jogadores podem fazer “roque” uma vez por jogo se forem cumpridas algumas condições. O roque é uma jogada especial que deixa aos jogadores mover duas peças em simultâneo — o rei e uma torre. No roque, o jogador mexe o seu rei dois espaços para a esquerda ou para a direita, em direção a uma das suas torres. Ao mesmo tempo, a torre envolvida no roque passa para o espaço ao lado do rei e em direção ao centro do tabuleiro. Para o roque, é preciso que nem o rei nem a torre envolvida se tenham mexido antes. O rei não pode fazer roque para sair de xeque, de modo a ficar em xeque, ou passando por uma posição que o colocaria em xeque. Não pode haver peças entre o rei e a torre envolvida no roque. O roque é um movimento muito importante, pois permite aos jogadores colocarem o rei numa posição segura e permite que a torre desempenhe um papel mais ativo. Quando é possível fazer este movimento, os jogadores podem optar por fazer roque na ala do rei, da dama, ou não fazer roque; a escolha é do jogador.

En passant: Se um peão se deslocar dois espaços da primeira vez que se mexe e, ao fazê-lo, ficar num espaço ao lado de peão do adversário, esse peão tem a possibilidade de capturar o peão adversário ao passar. Este movimento deverá ser feito imediatamente após o primeiro peão ter passado, caso contrário a opção de capturar deixa de estar disponível.

XEQUE E XEQUE-MATE

O objetivo principal do xadrez é fazer xeque-mate ao rei do adversário. Ao contrário das outras peças, o rei não é verdadeiramente capturado e retirado do tabuleiro. Se o rei estiver sob ataque (“em xeque”) e ameaçado com uma possível captura, deve sair da posição de xeque imediatamente. Se não houver forma de sair de xeque, a posição é um xeque-mate e o jogador em xeque-mate perde. O rei não pode deslocar-se de modo a ficar em posição de xeque. Por exemplo, o rei não pode deslocar-se para uma fila na qual a torre do adversário possa deslocar-se, caso não haja nenhuma peça entre a torre adversário e o rei. Caso contrário, a torre “capturaria” o rei, o que não é permitido.

Se o rei está em xeque, há três formas de sair:

1. Capturar a peça atacante
2. Colocar uma das próprias peças entre a peça atacante e o rei (exceto se o atacante for um cavalo)
3. Deslocar o rei para uma posição segura

Caso não seja possível fazer nenhum destes movimentos, o rei fica em xeque-mate e o jogador perde o jogo. Se o rei não está em xeque, mas o jogador não pode fazer nenhum movimento legal, chama-se a essa posição rei “afogado” e o jogo termina em empate.

GANHAR O JOGO

Ganha o primeiro jogador a capturar o rei do adversário!

CONTENUTO

Età: 6+ • Giocatori: 2

IT

- Tabellone di gioco (scacchiera)
- 16 pezzi bianchi (1 Re, 1 Regina, 2 Alfieri, 2 Cavalli, 2 Torri, 8 Pedoni)
- 16 pezzi neri (1 Re, 1 Regina, 2 Alfieri, 2 Cavalli, 2 Torri, 8 Pedoni)

SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è catturare per primi il re dell'avversario.

PREPARAZIONE (#1)

Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo, in modo che il quadrato nell'angolo in basso a destra sia bianco. I giocatori scelgono con quale colore giocare. Ogni giocatore o giocatrice posiziona i propri pezzi sul tabellone di gioco come mostrato.

COME SI GIOCA?

Il colore bianco inizia, procedendo poi a turni alterni. Ogni gruppo di pezzi si muove in modo diverso. I pezzi non possono scavalcarsi (tranne il cavallo che può saltare oltre gli altri pezzi), né possono mai andare a occupare una casella contenente un pezzo del loro stesso colore. I pezzi devono essere mossi in modo da andare ad occupare una casella in cui si trova un pezzo avversario, che viene così "catturato". Un pezzo catturato viene rimosso dalla scacchiera. I pezzi si muovono per catturare altri pezzi, difendere i pezzi del proprio colore e controllare le caselle importanti sulla scacchiera.

Re (#2)

Il re è il pezzo più importante, poiché se questo viene catturato, il suo intero esercito viene sconfitto. Il re può muoversi di una sola casella in qualsiasi direzione, ma non può mai spostarsi in una casella dove si trovi sotto scacco (ovvero sotto attacco da parte di un pezzo avversario).

Regina (#3)

La regina è il pezzo più potente. Può spostarsi in tutte le caselle che desidera, in qualsiasi direzione (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente), purché il suo percorso non sia bloccato.

Torre (#4)

La torre è il pezzo più potente dopo la regina. Può spostarsi in tutte le caselle che desidera, verticalmente o orizzontalmente, purché il suo percorso non sia bloccato.

Alfiere (#5)

L'alfiere può spostarsi in tutte le caselle che desidera, diagonalmente, purché il suo percorso non sia bloccato.

Cavallo (#6)

Il cavallo si muove in modo speciale, saltando direttamente nella casella di destinazione. Il cavallo salta in questo modo sopra i pezzi compresi fra la casella di partenza e quella di destinazione, con un movimento detto "a L". Nello specifico, si muove di due caselle in orizzontale o verticale, quindi gira di novanta gradi e procede ancora di una casella. Atterra sempre in una casella di colore opposto rispetto a quella di partenza.

Pedone (#7)

Il pedone si muove sempre in avanti, mai indietro, ma cattura diagonalmente. Il pedone si muove di una casella alla volta, tranne per la sua prima mossa, quando ha l'opzione di muoversi di due caselle. Nell'immagine qui a lato, il pedone nero è alla sua prima mossa, può quindi scegliere di avanzare di una o due caselle. Il pedone bianco ha già mosso, quindi può ora avanzare di una casella soltanto. Le caselle dove questi pedoni possono catturare un pezzo sono indicate con una stella. ☆

Se un pedone avanza completamente fino all'ultima fila opposta della scacchiera, viene "promosso" a un pezzo superiore a scelta, solitamente una regina. Non può rimanere un pedone, né diventare un re. Per questo motivo, ogni giocatore o giocatrice ha la possibilità di possedere più di una regina o più di due torri, alfieri o cavalli sulla scacchiera contemporaneamente.

MOSSE SPECIALI

Arrocco (#8-11): Ogni giocatore ha la possibilità di "arroccare" una volta durante la partita, se le condizioni lo permettono. L'arrocco è una mossa speciale che permette a un giocatore di muovere due pezzi contemporaneamente, il re e una torre. Durante l'arrocco, il giocatore muove prima il re di due caselle a sinistra o destra, verso una delle torri. Successivamente, la torre in questione si posiziona nella casella adiacente a quella del re, verso il centro della scacchiera. Affinché l'arrocco sia eseguibile, né il re, né la torre devono essere stati mossi in precedenza. Il re non può effettuare un arrocco quando si trova sotto scacco, né può trovarsi sotto scacco nelle caselle che attraversa durante e al termine della mossa. Non ci dovrà essere alcun pezzo fra re e torre durante l'arrocco. L'arrocco è spesso una

mossa molto importante, poiché permette di posizionare il re in posizione sicura, mobilizzando inoltre la torre. Se la mossa è eseguibile, si può scegliere se effettuarla dal lato del re (arrocco corto) o della regina (arrocco lungo).

En passant: Detta anche "presa al varco". Se un pedone avanza di due caselle alla sua prima mossa, e così facendo giunge a lato di un pedone avversario, questo pedone ha la possibilità di catturare il primo pedone "mentre passa". Questa mossa deve venire effettuata immediatamente dopo la mossa del primo pedone, altrimenti l'opzione di presa al varco non è più disponibile.

SCACCO E SCACCO MATTO

L'obiettivo principale del gioco degli scacchi è dare scacco matto all'avversario. Il re non viene catturato e rimosso dalla scacchiera come gli altri pezzi. Il re viene attaccato (messo "sotto scacco") e minacciato di cattura, dalla quale deve sfuggire immediatamente. Se non c'è modo di liberarsi dallo scacco, quella posizione viene detta scacco matto e la fazione di quel giocatore o la giocatrice non è più in grado di eseguire alcuna mossa, la partita è in stallo e termina in pareggio.

Se ti trovi sotto scacco, ci sono tre modi per liberarti:

1. Catturare il pezzo attaccante
2. Posizionare uno dei propri pezzi fra il pezzo attaccante e il proprio re (a meno che il pezzo attaccante sia un cavallo)
3. Spostare il re dalla linea d'attacco

Se è impossibile eseguire una di queste mosse, si tratta di scacco matto e la partita è persa. Se un re non si trova sotto scacco ma il giocatore o la giocatrice non è più in grado di eseguire alcuna mossa, la partita è in stallo e termina in pareggio.

FINE E VITTORIA DEL GIOCO.

Il primo giocatore o la prima giocatrice capace di catturare il re avversario vince la partita!!

ZAWARTOŚĆ

Wiek: 6+ • Liczba graczy: 2

PL

- Szachownica
- 16 białych figur (1 król, 1 hetman, 2 gońce, 2 skoczki, 2 wieże, 8 pionków)
- 16 czarnych figur (1 król, 1 hetman, 2 gońce, 2 skoczki, 2 wieże, 8 pionków)

CEL GRY

Wygrywa gracz, który zamataje króla przeciwnika.

PRZYGOTOWANIE (#1)

Umieść szachownicę pomiędzy sobą a przeciwnikiem, tak aby w prawym dolnym rogu znalazło się białe pole. Gracze wybierają kolor figur, którymi będą grać, a następnie ustawiają je na planszy zgodnie z układem widocznym na ilustracji.

ROZGRYWKA

Partię rozpoczyna osoba grająca białymi figurami, po czym gra się na przemian. Każda z sześciu rodzajów figur porusza się w inny sposób. Figury nie mogą przechodzić przez pole zajęte przez inną figurę (z wyjątkiem skoczka, który może je przeskakiwać) ani nie mogą zająć pola, na którym stoi figura tego samego koloru. Gdy figura gracza kończy ruch na polu zajętej przez figurę przeciwnika, dochodzi do zbitcia figury przeciwnika i jej usunięcia z szachownicy. Gracze przesuwają swoje figury w celu zbitcia figur przeciwnika, obrony własnych lub kontrolowania ważnych pól w trakcie rozgrywki.

Król (#2)

Król jest najważniejszą figurą, ponieważ jego zamiatowanie oznacza przegraną całej armii. Król porusza się o jedno pole w każdym możliwym kierunku, natomiast nie może się ruszyć na pola atakowane przez figury przeciwnika.

Hetman (#3)

Hetman jest najpotężniejszą figurą. Może się poruszać o dowolną liczbę pól w każdym możliwym kierunku (poziomo, pionowo lub po skosie), o ile nic nie stoi na jego drodze.

Wieża (#4)

Wieża jest drugą najsilniejszą figurą. Wieża może się poruszać o dowolną liczbę pól w linii poziomej lub pionowej, jeżeli nic nie stoi na jej drodze.

Goniec (#5)

Goniec może się poruszać o dowolną liczbę pól po skosie, jeżeli nic nie stoi na jego drodze.

Jeżeli pionek dojdzie do przeciwnego końca szachownicy, należy wykonać jego promocję i wymienić na inną figurę – zazwyczaj na hetmana. Nie może on być dalej pionkiem ani zostać królem. W związku z tym każdy gracz może mieć w danym momencie na szachownicy więcej niż jednego hetmana lub więcej niż dwie wieże, dwa gonce lub dwa skoczki.

SPECJALNE RUCHY

Roszada (#8-11): Każdy z graczy może pod pewnymi warunkami wykonać roszadę jeden raz w ciągu gry. Roszada jest specyficznym ruchem polegającym na jednoczesnym przesunięciu dwóch figur tego samego koloru: króla i wieży. Wykonująca roszadę osoba przesuwa swojego króla o dwa pola w lewo lub w prawo w kierunku swojej wieży. W tym samym czasie ta wieża zajmuje pole obok króla, przesuując się w kierunku środka szachownicy. Roszadę można przeprowadzić wyłącznie królem i wieżą, które nie wykonały jeszcze ruchu od początku partii. Król wykonujący roszadę nie może być szachowany, nie może w jej wyniku znaleźć się pod szachem, a pole, przez które przejdzie, nie może być atakowane. Między uczestniczącymi w roszadzie królem i wieżą nie może być żadnych innych figur. Roszada często jest bardzo ważnym ruchem, gdyż pozwala umieścić króla w bezpiecznym miejscu, uaktywniając jednocześnie wieżę. Każdy gracz może wykonać krótką lub długą roszadę albo w ogóle jej nie wykonywać – niezależnie od wyboru dokonanego przez przeciwnika.

Bicie w przelocie: Jeżeli pionek wykona swój pierwszy ruch, pokonując dwa pola, i znajdzie się obok pionka przeciwnika, drugi pionek może zbici pierwszego pionka, który go mija. Ruch ten należy wykonać, zanim pierwszy pionek minie atakującego pionka – w przeciwnym razie bicie w przelocie nie będzie możliwe.

SZACHE I MAT

Ostatecznym celem rozgrywki jest doprowadzenie do sytuacji, w której król przeciwnika będący w szachu nie będzie mógł wykonać żadnego ruchu. W przeciwnieście do innych figur król nie może zostać zбитy i usunięty z szachownicy. Zaszachowany król musi natychmiast uciec na bezpieczną pozycję. Pozycja, w której król nie może uciec przed szachem, nazywa się matem. Wówczas partię

Skoczek (#6)

Skoczek porusza się w nietypowy sposób. Przeskakuje z zajmowanego pola na inne, omijając figury znajdujące się po drodze. Wykonuje ruch w kształcie litery „L”: pokonuje dwa pola w linii poziomej lub pionowej, po czym skręca pod kątem prostym i przesuwa się o jeszcze jedno pole. Skoczek zawsze kończy ruch na polu w kolorze przeciwnym do tego, które uprzednio zajmował.

Pionek (#7)

Pionek porusza się o jedno pole do przodu (nigdy do tyłu), ale zbija po skosie. Przy pierwszym ruchu w partii ma możliwość przesunięcia się o jedno lub dwa pola. Czarny pionek zajmuje pozycję startową, może więc poruszyć się o jedno lub dwa pola. Biały pionek już się poruszył, dlatego może przesunąć się tylko o jedno pole. Pola, na których pionki mogą zbici inne figury, oznaczono gwiazdką. ☆

wygrwa strona matująca. Nie można wykonać ruchu, który doprowadziłby do zaszachowania własnego króla. Przykład: twój król nie może stanąć na linii ruchu wieży strony przeciwnej, jeżeli między nią a twoim królem nie ma innych figur. Doszłoby wówczas do niedozwolonej sytuacji, w której wieża matowałaby króla. Jeśli twój król jest w szachu, musisz uniknąć zagrożenia na jeden z trzech sposobów:

1. Zbić figurę, która szachuje króla.
2. Postawić jedną ze swoich figur między atakującym a twoim królem (chyba że atakującą figurą jest skoczek).
3. Przesunąć króla na pole, które nie jest w szachu.

Jeśli zaszachowany gracz nie może wykonać żadnego z tych ruchów, następuje mat i gra kończy się jego porażką. Jeśli twój król nie jest w szachu, ale nie możesz wykonać żadnego dozwolonego ruchu, następuje pat i partia kończy się remisem.

ZWYCIĘSTWO W GRZE

Partię wygrywa gracz, który jako pierwszy zamatuje króla przeciwnika!

Pour en savoir plus :
www.quefairedemesdechets.fr



© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
FR: Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
NL: Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
DE: Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
IT: Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
ES: Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
PT: Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.
PL: Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.