

Schach

DE

Schach gilt als eines der ältesten Strategiespiele der Welt.

Man geht davon aus, dass es vor circa 4000 Jahren in Indien und Persien entstanden ist und sich von dort aus in die ganze Welt verbreitete. Das moderne Schach, wie wir es heute kennen, ist circa 2000 Jahre alt und zählt zu den populärsten Spielen rund um den Globus. Schach ist ein spannendes Strategiespiel für zwei Personen. Es hat einfache Regeln und ist trotzdem vielseitig und anspruchsvoll.

Das Schachbrett

Das Schachbrett besteht aus abwechselnd hellen und dunklen Feldern und wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass in der rechten unteren Ecke ein helles Feld liegt.

Die Spielfiguren

Zu Beginn werden alle 32 Schachfiguren wie unten abgebildet aufgestellt. Die Grundaufstellung ist immer gleich.



Spielbeginn

Die Spielsteine werden ausgelost. Weiß beginnt. Beide Spieler haben abwechselnd einen Zug.

Zugmöglichkeiten der Figuren (je Zug)

- König** Ein Feld in beliebiger Richtung. Mit dem König darf man sich allerdings nicht selbst ins Schach stellen.
- Dame** In jede Richtung über beliebig viele leere Felder.
- Läufer** Diagonal über beliebig viele leere Felder. Er bleibt immer auf den Feldern der gleichen Farbe.
- Springer** Zwei Felder waagrecht und ein Feld senkrecht oder umgekehrt. Dabei darf auch über eigene wie gegnerische Figuren gesprungen werden.
- Turm** Vertikal oder horizontal über beliebig viele leere Felder
- Bauer** Ein Feld vorwärts. Nur beim ersten Zug nach Belieben zwei Felder vorwärts. Bauern sind die einzigen Figuren, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Gelangt ein Bauer an die gegnerische Startlinie, so kann der Spieler diesen Bauern in eine seiner bereits geschlagenen Figuren tauschen.

Figuren schlagen

Alle Figuren, bis auf den Bauern, können mit ihren Zügen eine gegnerische Figur schlagen. Der Bauer darf nur in der Diagonale (nach vorne) über ein Feld hinweg schlagen.

Ziel der Schachpartie

Alle taktischen Bewegungen und Züge sind darauf gerichtet den feindlichen König „Schach Matt“ zu setzen, d.h. in eine Position zu bringen, aus der er sich weder durch eigenes Ziehen, noch durch verteidigende Züge vor dem Geschlagen werden retten kann. Er hat die Partie dann verloren. Eine Partie endet unentschieden (*remis*), wenn keine der beiden gegnerischen Parteien das Spiel zu seinen Gunsten beenden kann.

Chess

GB

Chess is regarded as one of the world's oldest games of strategy.

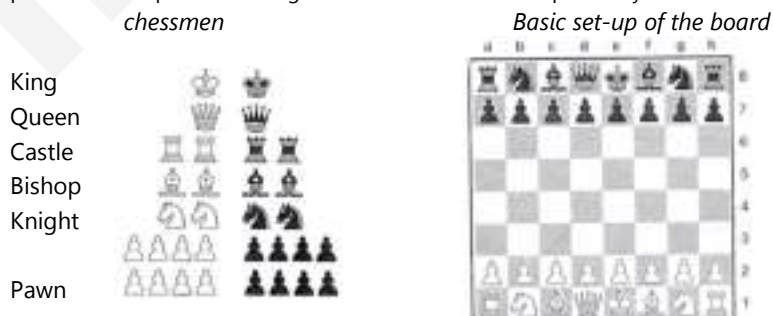
It is also accepted that it developed in Persia and India around 4000 years ago and that it spread from there all over the world. The modern game of chess as we know it is about two thousand years old and is among the most popular games, played all over the globe.

The Chess-board

The chess-board consists of alternately, black and white square fields (eight by eight) placed between the two opposing players so that there is a white square in the lower right hand corner where the white pieces are set up.

The Pieces

At the beginning of the game all 32 pieces are set up as in the diagram below. The basic set-up is always the same.



To start the game

Who plays with which colour is decided upon "blind". (One pawn of each colour is hidden in each hand of one opponent and the other touches one of these hands to choose.) White always starts the game. Moves are taken in turn.

Moves of the Pieces

- King** One square in any direction. He cannot move into "check" or otherwise pass over a threatened square (as in castling).
- Queen** In any direction in a straight line, as many squares as is wished or as is possible.
- Bishop** Diagonally along a straight line as many as he wishes or as is possible. He stays on his starting colour.
- Knight** Two squares horizontally and one vertically or one vertically and two horizontally, in the shape of an "L", forwards or backwards. The knight is the only piece that can jump over other pieces, either ones own or his opponents'.
- Castle** Horizontally or vertically along as many empty squares as is wished or as is possible.
- Pawn** One square forwards. Only on the first move can one choose to move two squares. Should a pawn reach the baseline of the other side it can

be transformed into any other desired figure.

Taking Prisoners

All figures (with the exception of the pawn) take opponents in the course of their normal moves, stopping at the point where the opponent stood. The pawn can only take diagonally in a forward direction when moving one square.

Aim of the Game

All tactical considerations are directed toward getting the opposing King into "checkmate". This means into a position out of which he cannot flee or otherwise be rescued by one of his own pieces through the taking of the threatening opponent or by blocking the line of threat. If he cannot get out of that situation then the game is lost and is so "checkmate". A game is "stalemate" when neither player can win the game for himself.

Échecs

FR

Les échecs passent pour l'un des jeux de stratégie les plus anciens au monde.

On présume qu'ils sont apparus en Inde et en Perse il y a environ 4000 ans et qu'ils se sont ensuite répandus dans le monde entier. Les échecs modernes, tel que nous les connaissons aujourd'hui, ont environ 2000 ans et compte parmi les jeux les plus populaires tout autour du globe. Les échecs sont un jeu de stratégie passionnant pour deux personnes Bien qu'ayant des règles simples, ce jeu est très varié et exigeant.

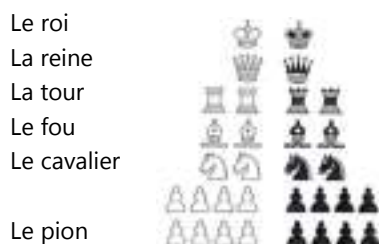
L'échiquier

L'échiquier se compose de cases en alternance blanches et noires et est placé de manière à ce qu'une case blanche se trouve dans le coin inférieur droit.

Les figures

Pour commencer les 32 pièces d'échecs sont placées comme ci-dessous. La position de départ est toujours la même.

pièces d'échecs



position de base



Démarrage du jeu

La couleur des pièces est tirée au sort. Les blancs commencent. Chaque joueur joue à tour de rôle.

Déplacement des pièces d'échecs (par coup)

Le roi se déplace d'une seule case dans la direction de son choix. Il est impossible de se mettre soit même en échec avec le roi.

La reine se déplace dans toutes les directions d'autan de cases libres de son choix.

Le fou se déplace en diagonale d'autan de cases libres de son choix. Il reste toujours sur les cases de même couleur.

Le cavalier se déplace de deux cases horizontales ou verticales et d'une case en diagonale dans le sens du déplacement. Il peut aussi sauter par-dessus un de ses pions ou même l'un de son adversaire.

La tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autan de cases libres de son choix.

Le pion se déplace d'une seule case à la fois. Sauf pour le premier coup, chaque pion peut être déplacé de 2 cases. Les pions sont les seules pièces qui ne peuvent être déplacées que vers l'avant. Quand un pion atteint la ligne de départ adverse, celui-ci peut être remplacé par une de ses pièces qui a été retirée du jeu.

Capturer une pièce

A l'exception du pion, toutes les pièces peuvent capturer une pièce adverse en se déplaçant sur la case que celle-ci occupe. Le pion ne peut capturer que les pièces qui se trouvent en diagonale d'une case (vers l'avant).

Le but d'une partie d'échecs

Le but du jeu est d'employer tous les moyens tactiques afin de mettre le roi adverse « échec et mat », c.a.d. de le mettre dans une position telle que ni la fuite ou même ni la défense d'une autre pièce ne peut l'empêcher d'être capturé. Il a par conséquent perdu la partie. Une partie est considérée comme match nul (remis) quand aucun des deux joueurs n'a pu faire basculer le jeu en sa faveur.

El ajedrez

ES

El ajedrez es conocido como uno de los juegos estratégicos más antiguos del mundo.

Se presume que el ajedrez fue inventado hace aproximadamente 4.000 años en la India y en Persia, y que desde allí se expandió por el mundo entero. El ajedrez moderno, tal y como lo conocemos hoy en día, tiene cerca de 2.000 años y se cuenta entre los juegos más populares del mundo. El ajedrez es un juego estratégico muy emocionante para dos personas. A pesar de que sus reglas son sencillas, el ajedrez es un juego polifacético y complejo.

El tablero de juego

El tablero de juego del ajedrez está compuesto alternativamente por casillas claras y oscuras, y se coloca entre ambos jugadores de tal manera que en la esquina inferior derecha quede una casilla clara.

Las piezas de juego

Para comenzar, se colocan las 32 piezas de ajedrez como se observa en la ilustración. La posición de inicio es siempre la misma.

Piezas de ajedrez



Posición inicial



Comienzo del juego

Se sortea el color de las piezas. Blancas comienza. Ambos jugadores juegan por turnos.

Posibilidades de movimiento de las piezas (por jugada)

Rey	Una casilla en cualquier dirección. No obstante, no está permitido colocar al propio rey en posición de jaque.
Reina	En cualquier dirección pasando por la cantidad deseada de casillas libres.
Alfil	Diagonalmente pasando por la cantidad deseada de casillas libres. Siempre permanece en casillas del mismo color.
Caballo	Dos casillas horizontalmente y una casilla verticalmente o al revés. También es posible saltar por encima de piezas propias o del adversario.
Torre	Verticalmente u horizontalmente sobre la cantidad deseada de casillas libres.
Peón	Una casilla hacia adelante. Sólo en la primera jugada es posible, si se desea, avanzar dos casillas. Los peones son las únicas piezas que sólo pueden ser movidas hacia adelante. Si el peón alcanza la línea inicial del adversario, el jugador puede intercambiar ese peón por una de sus piezas comidas.

Comer piezas

Todas las piezas, salvo los peones, pueden comer una pieza del adversario en cada una de sus jugadas. El peón sólo puede comer en diagonal (hacia adelante) pasando por encima de una casilla.

Objetivo de una partida de ajedrez

Todos los movimientos tácticos y las jugadas tienen como fin tratar de colocar al rey enemigo en "jaque mate", es decir, llevarlo a tal posición en la cual ni una jugada propia ni una jugada defensiva con otra de sus piezas puede evitar que sea comido. En ese momento, el jugador ha perdido la partida. Una partida queda empatada cuando ninguno de los dos jugadores logra decidir la partida a su favor.

Scacchi

IT

Gli scacchi sono uno dei giochi di strategia più antichi al mondo.

Si ritiene che siano stati inventati circa 4000 anni fa in India e in Persia e quindi si siano diffusi in tutto il mondo. Gli scacchi moderni, così come li conosciamo oggi, hanno circa 2000 anni e sono uno dei giochi più popolari al mondo. Gli scacchi sono un avvincente gioco di strategia per due persone. Le sue regole sono semplici ma è un gioco molto variegato ed esigente.

La scacchiera

La scacchiera è composta da caselle bianche e nere e viene disposta tra i due giocatori in modo tale che nell'angolo inferiore destro sia presente una casella bianca.

Le pedine

Per iniziare, le 32 pedine vengono disposte come indicato nell'illustrazione. La disposizione di base è sempre la stessa.

Pedine



Disposizione

**Inizio della partita**

Le pedine vengono estratte a sorte. Iniziano i bianchi. I due giocatori eseguono una mossa alternativamente.

Movimenti delle pedine (per turno)

Re	Una casella nella direzione desiderata. Negli scacchi è preferibile non utilizzare il re durante le partite.
Regina	In ogni direzione e per il numero di caselle desiderato.
Alfiere	In diagonale per il numero di caselle desiderato. Deve restare sempre su caselle dello stesso colore.
Cavallo	Due caselle in verticale e una casella in orizzontale o l'opposto. Il cavallo può saltare sopra le pedine avversarie o alleate.
Torre	In verticale od orizzontale per il numero di caselle desiderato.
Pedone	Una casella in avanti. Solo nella prima mossa è possibile spostarsi di due caselle in avanti. I pedoni sono le sole pedine che possono muoversi in avanti. Se un pedone arriva alla prima linea avversaria, il giocatore può sostituirlo con una delle pedine che sono state eliminate.

Mangiare le pedine

Tutte le pedine, inclusi i pedoni, possono mangiare una pedina avversaria con una mossa. Il pedone può eliminare una pedina muovendosi in diagonale (in avanti) di una casella.

Fine della partita

Tutti i movimenti e le mosse tattiche hanno l'obiettivo di dare lo "scacco matto" al re avversario, portandolo in una posizione in cui non può sottrarsi all'eliminazione né con un movimento né con una mossa difensiva. Quando questo succede, la partita è persa. Una partita termina in pareggio (remis) quando nessuna delle parti avversarie è in grado di risolvere a proprio favore il gioco.

Schaken

NL

Schaken is een van de oudste strategische spelen ter wereld.

Er wordt algemeen aangenomen dat het ongeveer 4000 jaar geleden is ontstaan in India en Perzië en dat het zich van daaruit over de hele wereld heeft verspreid. Het moderne schaakspel zoals wij dat tegenwoordig kennen, is ongeveer 2000 jaar oud en is een van de populairste spelen ter wereld. Schaken is een spannend, strategisch spel voor twee personen. Het heeft eenvoudige regels en is toch veelzijdig en complex.

Het schaakbord

Het schaakbord bestaat uit afwisselend lichte en donkere velden. Het wordt zo tussen de spelers gelegd, dat in de rechter benedenhoek een licht veld ligt.

De schaakstukken

In het begin worden alle 32 schaakstukken opgesteld zoals hieronder afgebeeld. De basisopstelling is altijd gelijk.

Schaakstukken



Basis - opstelling

**Begin van het spel:**

Er wordt om de kleur van de stukken geloot. Wit begint. Beide spelers zijn om de beurt aan zet.

Verplaatsingsmogelijkheden van de stukken (per zet)

Koning Eén veld in willekeurige richting. De koning mag zichzelf niet schaak zetten.

Koningin In elke richting over een willekeurig aantal lege velden.

Loper Diagonaal over een willekeurig aantal lege velden. Hij blijft altijd op velden van dezelfde kleur.

Paard Twee velden horizontaal en één veld verticaal of omgekeerd. Daarbij mag het ook over vijandelijke stukken springen.

Toren Verticaal of horizontaal over een willekeurig aantal lege velden.

Pion Eén veld naar voren. Alleen bij de eerste zet naar wens twee velden vooruit. Pionnen zijn de enige stukken die alleen vooruit mogen bewegen.

Als een pion bij de vijandelijke startlijn komt, dan kan de speler deze pionnen omruilen voor één van zijn reeds geslagen stukken.

Stukken slaan

Alle stukken, behalve de pionnen, kunnen in een zet een vijandelijk stuk slaan. Een pion mag alleen in diagonale richting (naar voren) over een veld heen slaan.

Doel van de schaakpartij

Alle tactische bewegingen en zetten zijn er op gericht de vijandelijke koning 'schaakmat' te zetten, d.w.z. in een positie te brengen waaruit hij noch door een eigen zet, noch door verdedigingszetten kan worden gered van geslagen worden. Hij heeft de partij dan verloren. Een partij eindigt onbeslist (remise), als geen van de tegenstanders het spel in zijn voordeel kan beëindigen.

Skak

DK

Skak betragtes som et af de ældste strategiske spil i verden.

Man går ud fra, at det er opstået for ca. 4.000 år siden i Indien og Persien og har bredt sig derfra ud i hele verden. Det moderne skakspil, som vi kender det i dag, er ca. 2.000 år gammelt og hører blandt de mest populære spil globalt. Skak er et spændende strategisk spil for to personer. Det har simple regler og er alligevel alsidigt og krævende.

Skakbrættet

Skakbrættet består skiftevis af lyse og mørke felter og lægges mellem de to spillere sådan, at der er et lyst felt i det nederste højre hjørne.

Skakbrikkerne

I starten stilles alle 32 skakbrikker op som vist nedenfor. Grundopstillingen er altid ens.

Skakbrikker



Grundopstilling

**Start på spillet**

Der trækkes lod om brikkerne. Hvid begynder. De to spillere har skiftvist et træk.

Brikkernes trækemuligheder (pr. træk)

Konge Et felt i vilkårlig retning. Med kongen må man dog ikke selv stille sig i skak.

Dronning I alle retninger over vilkårligt mange tomme felter.

Løber Diagonalt over vilkårligt mange tomme felter. Den bliver altid på felterne i samme farve.

Springer To felter vandret og et felt lodret eller omvendt. Her må der også springes over egne og modstanderbrikker.

Tårn Vertikalt eller horisontalt over vilkårligt mange tomme felter.

Bonde Et felt fremad. Kun ved det første træk to felter fremad, om ønsket. Bønder er de eneste brikker, som kun må flyttes fremad. Hvis en bonde når frem til modstanderens startlinie, kan spilleren bytte denne bonde om til en af sine allerede slåede brikker.

Slå brikker ud

Alle brikker, undtagen bønderne, kan slå en modstanderbrik med deres træk. Bonden må kun slå ud diagonalt (fremad) over et felt.

Formål med et skakparti

Alle taktiske bevægelser og træk har til formål at sætte modstanderens konge „skak mat“, dvs. bringe den i en position, hvor den hverken kan reddes via eget træk eller via forsvarende træk. Han har så tabt partiet. Et parti slutter uafgjort (remis), hvis ingen af de to spillere kan afslutte spillet til egen fordel.

Schack

SE

Schack betraktas som ett av de äldsta strategispelen i världen.

Man utgår ifrån att det uppkom för cirka 4000 år sedan i Indien och Persien och att det spridde sig därifrån över hela världen. Modern schack, så som vi känner till det idag, är cirka 2000 år gammalt och räknas till världens populäraste spel. Schack är ett spännande strategispel för två personer. Reglerna är enkla, men samtidigt är spelet mångsidigt och krävande.

Schackbrädan

Schackbrädan består av omväxlande ljusa och mörka fält och placeras framför spelarna på ett sådant sätt att det finns ett ljust fält i det nedre högra hörnet.

Spelfiguerna

I början ställs alla 32 schackfigurer upp såsom visas på bilden nedan. Grunduppställningen är alltid densamma.

Schackfigurer



Grunduppställning



Börja spela

Spelpjäserna lottas ut. Vit börjar. Båda spelare har omväxlande ett drag.

Hur pjäserna får förflyttas (för varje drag)

König Ett fält i vilken riktning som helst. Det är dock inte tillåtet att sätta sig själv i schack med kungen.

Dam I vilken riktning som helst över hur många tomma fält som helst.

Löpare Diagonalt över hur många tomma fält som helst. Den stannar alltid på fält av samma färg.

Springare Två fält vågrät och ett fält lodrät eller tvärt om. Pjäsen får hoppa över både egna och motståndarens pjäser.

Torn Horisontellt eller vertikalt över hur många tomma fält som helst.

Bonde Ett fält framåt. Endast vid första draget får pjäsen flytta sig två fält framåt. Bönder är de enda pjäserna som bara får förflytta sig framåt. Om en bonde kommer fram till motståndarens startlinje kan spelaren byta ut denna bonde mot vilken annan egen pjäs som helst som slagits av motståndaren.

Slå figurer

Alla pjäser, bortsett från bönderna, kan slå en motståndarpjäs med sina drag. Bonden får endast slå diagonalt framåt och samtidigt hoppa över ett fält.

Målet med schackpartiet

Alla taktiska förflyttningar och drag har som mål att sätta motståndarens kung "Schack matt", dvs. försätta den i en sådan position där denne inte kan rädda sig mot att bli slagen vare sig genom att förflytta sig själv eller med andra försvarande drag. Denne har då förlorat partiet. Ett parti slutar oavgjort (*remis*), om ingen av de båda parterna kan avsluta spelet till sin egna fördel.

Szachy

PL

Szachy uchodzą za jedną z najstarszych gier strategicznych na świecie.

Uważa się, że powstała ona ok. 4000 lat temu w Indiach i Persji i stamtąd rozprzestrzeniła się po całym świecie. Nowoczesne szachy, jakie znamy dziś, mają ok 2000 lat i zaliczają się do najpopularniejszych gier na świecie. Szachy to pasjonująca gra strategiczna dla dwóch osób. Mimo prostych zasad, jest wszechstronna i wymagająca.

Szachownica

Szachownica składa się z naprzemiennie ułożonych jasnych i ciemnych pól i umieszcza się ją między dwoma graczami w taki sposób, aby w prawym dolnym rogu znajdowało się jasne pole.

Bierki

Na początku rozstawia się wszystkie 32 bierki szachowe w sposób zilustrowany poniżej. Ustawienie początkowe jest zawsze takie samo.

Bierki szachowe



Ustawienie początkowe



Początek gry:

Gracze losują kolor bierki. Zaczyna biały. Gracze wykonują ruchy na przemian.

Podstawowe ruchy figur (w każdym ruchu)

Król Jedno pole w dowolnym kierunku. Królem nie można jednak szachować.

Hetman W każdym kierunku o dowolną liczbę wolnych pól.

Goniec Po przekątnej, przez dowolną liczbę wolnych pól. Porusza się zawsze po polach tego samego koloru.

Skoczek Dwa pola w poziomie i jedno w pionie lub odwrotnie. Może przeskakiwać przez bierki swoje i przeciwnika.

Wieża Pionowo lub poziomo o dowolną liczbę wolnych pól.

Pion Jedno pole do przodu. Jedyne w pierwszym ruchu, wg uznania, o dwa pola do przodu. Piony to jedyne bierki, które mogą poruszać się tylko do przodu. Jeżeli pion dotrze do linii startowej przeciwnika, gracz może wymienić ten pion na jedną ze swoich figur, które zbił przeciwnik.

Zbijanie bierki

Wszystkie bierki, z wyjątkiem pionu, mogą swoimi ruchami zbić bierki przeciwnika. Pion może zbić tylko po przekątnej (do przodu) o jedno pole.

Cel partii szachowej

Wszystkie taktyczne ruchy i posunięcia mają na celu danie królowi przeciwnika mata - „Szach mat”, tzn. wyprowadzenie go na taką pozycję, z której nie będzie mógł się uratować przed z biciem ani poprzez uciezkę, ani poprzez obronę. Wówczas gracz przegrywa. Partia kończy się brakiem zwycięzcy (*remis*), jeśli żadna z przeciwnych stron nie zakończyła gry wygraną.

Шахматы

RU

Шахматы считаются одной из самых древних стратегических игр в мире.

Считается, что они появились примерно 4000 лет тому назад в Индии и Персии, а оттуда распространились по всему миру. Современным шахматам, какими мы их сегодня знаем, около 2000 лет, и они относятся к самым популярным играм на планете. Шахматы – это увлекательная стратегическая игра для двух лиц. У игры простые правила, но, несмотря на это, ее отличает многообразие комбинаций и их сложность.

Шахматная доска

Шахматная доска состоит из чередующихся светлых и темных клеток. Между обоими игроками она располагается таким образом, чтобы правая нижняя клетка игрового поля у каждого игрока была светлой.

Шахматные фигуры

В начале игры на доску ставятся все 32 шахматные фигуры, как это изображено на рисунке ниже. Исходное положение всегда одинаково.

Шахматные фигуры



Исходное положение

**Начало игры**

Жребий определяет, кто будет играть белыми, а кто – черными фигурами. Белые начинают. Оба игрока делают поочередно по одному ходу.

Возможности совершения фигурами ходов (за один ход)

- Король** Перемещение на одну клетку в любом направлении. Короля нельзя перемещать на клетку, в результате перемещения на которую он окажется под шахом.
- Ферзь** В любом направлении через любое количество пустых клеток.
- Слон** По диагонали через любое количество пустых клеток. Он всегда остается на клетках одного цвета.
- Конь** На две клетки по горизонтали и на одно поле по вертикали или наоборот. При этом можно перепрыгивать через свои фигуры и фигуры противника.
- Ладья** По вертикали или по горизонтали через любое количество пустых клеток.
- Пешка** На одну клетку вперед. Только при совершении первого хода возможно по желанию также перемещение на две клетки вперед. Пешки – единственные фигуры, которые можно двигать только вперед. Если пешка доходит до последнего ряда на доске, одновременно являющегося первым рядом для противника, то игрок может поменять эту пешку на одну из своих уже взятых противником фигур.

Взятие фигур противника

Все фигуры – кроме пешки – могут, совершая свои ходы, бить фигуры противника. Пешка может брать только находящиеся впереди на соседней клетке по диагонали фигуры противника.

Цель шахматной партии

Все тактические перемещения фигур и ходы направлены на то, чтобы поставить королю соперника «шах и мат», т.е. заставить его занять такую позицию, в которой он не сможет спастись от взятия фигурой противника ни собственными ходами, ни защищающими его ходами других фигур. В этом случае партия для него проиграна. Партия завершается вничью, если ни одна из соперничающих сторон не может окончить игру в свою пользу.