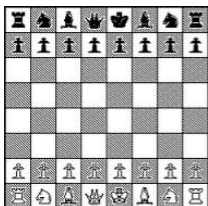




SPELREGELS / RULES OF THE GAME SCHAAK-CHESS



Het schaakbord wordt zodanig tussen beide tegenover elkaar zittende spelers gelegd, dat iedere speler rechts een wit hoekveld heeft. De figuuropstelling is als volgt; Op de grondlijn van buiten naar binnen de torens, de paarden, de lopers, en op de beide middenvelden koning en koningin. Daarbij moet de witte koningin op het witte veld staan moet en de zwarte koningin op het zwarte veld staan. In de rij daarvoor worden de 8 pionnen opgesteld.



Spelverloop

Doel van het spel is de koning van de tegenpartij "mat" te zetten. Dat betekent, dat de koning bij de volgende zet weggenomen zou kunnen worden en geen mogelijkheid meer heeft om uit te wijken. Wit begint, dan wordt er afwisselend gezet. Iedere figuur kan elke figuur slaan, dat betekent dat de geslagen figuur wordt verwijderd omdat de geslagen figuur nu op dit veld geschoven wordt. Men is niet verplicht een figuur te slaan om een figuur tegen een dreigend verlies te moeten redden. Anders ziet het eruit als de koning bedreigd wordt. Wanneer een figuur de koning van een tegenpartij bedreigt en hem bij de volgende zet zou kunnen slaan, uit men dat door de "schaak" te zeggen. de bedreigde speler moet nu zijn koning redden. Hij kan ofwel een ander figuur (voor zover mogelijk) tussen koning en de figuur die hem bedreigt zetten of de koning wegtrekken. Pas wanneer dat niet mogelijk is, staat de koning "schaak mat". Indien geen van beide spelers de ander "schaak mat" kan zetten eindigt het spel met "remise", dus zonder winnaar of verliezer. De situatie waarbij beide spelers nog slechts één koning bezitten wordt "Pat" genoemd.

De figuren en hun waarde

Pion: De pion is de zwakste van alle figuren. Hij kan slechts een veld per zet naar voren gezet worden en nooit achteruit gezet worden. Alleen bij de eerste zet kan hij indien nodig twee velden naar voren gezet worden. De pion slaat schuin naar voren en verlaat daarmee zijn

treklijn, om in de daar aangrenzende velden verder te trekken. Alleen is de pion zeer zwak, maar in samenspel met andere pionnen of figuren wordt hij sterker. Pionverandering: Komt een pion op de laatste veld rij van de tegenpartij dan moet de pion veranderd worden in een paard, loper, toren of koningin.

Paard: Het paard is de enige figuur die over een tegenstander heen kan springen. Het paard trekt een veld rechtuit plus een veld schuin. Hij kan dit in elke richting doen, zodat een in het midden van het bord staand paard acht zetmogelijkheden heeft. Daardoor lijkt deze figuur op het eerste gezicht behoorlijk onberekenbaar, maar zijn reikwijdte is echter beperkt.

Loper: De loper trekt schuin over zoveel lege velden als gewenst. De "zwarte loper" mag slechts op de zwarte velden trekken en de "witte loper" alleen op de witte velden. In tegenstelling tot het paard moet voor de loper en voor alle andere figuren om te kunnen springen eerst plaats vrij gemaakt worden, omdat de pionnenrij eerste bewegingen verhindert.

Toren: De toren trekt altijd rechtuit over het aantal gewenste lege velden. Hij is dus de aanvulling van de loper, maar heeft een hogere waarde.

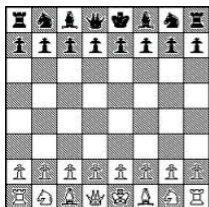
Koningin: De koningin kan schuin zoals de loper en rechtuit zoals de toren trekken. Ze is daardoor de meest beweeglijke figuur op het bord en daardoor ook de meest waardevolle. Het verlies van de koningin kan voor de speler een snel naderend verlies van de partij betekenen.

Koning: De koning trekt hetzelfde als de koningin, maar steeds slechts een veld verder. Hij is de figuur waarop in principe alle figuren van de tegenpartij het afgezien hebben en moet daarom goed beschermd worden. Het is voor hem ook heel moeilijk om een figuur van de tegenstander te slaan zonder daarbij zelf bedreigt te worden (en dus "schaak" te staan).

Spel tactieken

Hier iets over spel tactieken te zeggen is ronduit onmogelijk. Met schaken houden zich al vele eeuwen lang de gemoederen bezig en de literatuur over dit spel schijnt oneindig te zijn.

The chessboard is placed between both players facing each other in such a way that each player has a white corner square on their right. The arrangement of the pieces is as follows: on the back rank, from outside to inside, the rooks, the knights, the bishops, and on the two central squares, the king and queen. It must be ensured that the white Queen stands on the white square and the black Queen on the black square. In the row in front, the 8 pawns are placed.



Gameplay

The objective of the game is to checkmate the opponent's king. This means that the king could be taken on the next move and has no possibility of escape. White starts, and then moves are made alternately. Every piece can capture any other piece, meaning that the captured piece is removed because the capturing piece now occupies that square. One is not obliged to capture a piece to prevent an impending loss. It's different when the king is threatened. When a piece threatens the opponent's king and could capture it on the next move, this is indicated by saying "check." The threatened player must now save their king. They can either move another piece (if possible) between the king and the threatening piece or move the king away. Only when neither of these options is possible is the king "checkmated." If neither player can checkmate the other, the game ends in a draw, with no winner or loser. A situation where both players have only a king left is called a "stalemate."

The Pieces and Their Values

Pawn: The pawn is the weakest of all pieces. It can only move forward one square per turn and never backward. Only on the first move can it, if necessary, move forward two squares. The pawn captures diagonally forward, leaving its original file to capture in the adjacent one. Alone, the pawn is very weak, but in combination with other pawns

or pieces, it becomes stronger. Pawn Promotion: If a pawn reaches the last rank of the opponent's side, it must be promoted to a knight, bishop, rook, or queen.

Knight: The knight is the only piece that can jump over an opponent's piece. The knight moves one square straight and one square diagonally. It can do this in any direction, giving a knight positioned in the center of the board eight possible moves. This makes this piece appear quite unpredictable at first, but its range is limited.

Bishop: The bishop moves diagonally over as many empty squares as desired. The "black bishop" can only move on the black squares, and the "white bishop" only on the white squares. Unlike the knight, and all other pieces that can jump, space must first be cleared for the bishop and all other pieces to jump because the pawn row blocks initial movements.

Rook: The rook always moves straight over the desired number of empty squares. It complements the bishop, but it has a higher value.

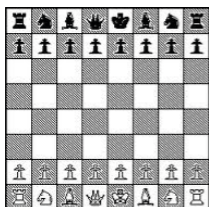
Queen: The queen can move diagonally like the bishop and straight like the rook. She is therefore the most mobile piece on the board and the most valuable. Losing the queen can quickly lead to the player's imminent defeat.

King: The king moves like the queen but only one square at a time. It is the piece that all pieces of the opponent ultimately aim for and must therefore be well protected. It is also very difficult for him to capture an opponent's piece without being threatened himself, hence being in "check."

Game Tactics

It is downright impossible to say anything about game tactics here. Chess has been engaging minds for many centuries, and the literature on this game seems to be endless.

Das Schachbrett wird zwischen beiden Spielern so platziert, dass jeder Spieler einen weißen Eckplatz rechts hat. Die Anordnung der Figuren ist wie folgt: Auf der Rückreihe, von außen nach innen, die Türme, die Springer, die Läufer, und auf den beiden mittleren Feldern der König und die Königin. Es muss darauf geachtet werden, dass die weiße Dame auf dem weißen Feld steht und die schwarze Dame auf dem schwarzen Feld. In der Reihe davor werden die 8 Bauern platziert.



Spielverlauf

Das Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners Schachmatt zu setzen. Das bedeutet, dass der König in der nächsten Runde genommen werden könnte und keine Fluchtmöglichkeit hat. Weiß beginnt, und dann werden abwechselnd Züge gemacht. Jede Figur kann jede andere Figur schlagen, was bedeutet, dass die geschlagene Figur entfernt wird, weil die schlagende Figur jetzt dieses Feld einnimmt. Man ist nicht verpflichtet, eine Figur zu schlagen, um einen drohenden Verlust zu verhindern. Es ist anders, wenn der König bedroht ist. Wenn eine Figur den König des Gegners bedroht und ihn in der nächsten Runde schlagen könnte, wird dies durch "Schach" angezeigt. Der bedrohte Spieler muss jetzt seinen König retten. Er kann entweder eine andere Figur (falls möglich) zwischen den König und die bedrohende Figur setzen oder den König wegziehen. Nur wenn keiner dieser Optionen möglich ist, ist der König "Schachmatt". Wenn kein Spieler den anderen Schachmatt setzen kann, endet das Spiel unentschieden, ohne Gewinner oder Verlierer. Eine Situation, in der beide Spieler nur noch einen König haben, wird als "Patt" bezeichnet.

Die Figuren und ihre Werte

Bauer: Der Bauer ist die schwächste aller Figuren. Er kann nur ein Feld nach vorne bewegt werden und niemals rückwärts. Nur bei seinem ersten Zug kann er, falls nötig, zwei Felder nach vorne gezogen werden. Der Bauer schlägt diagonal nach vorne und verlässt dabei seine Ausgangslinie, um im angrenzenden weiterzuziehen. Alleine ist der

Bauer sehr schwach, aber in Kombination mit anderen Bauern oder Figuren wird er stärker.

Bauernumwandlung: Wenn ein Bauer die letzte Reihe der gegnerischen Seite erreicht, muss er in einen Springer, Läufer, Turm oder eine Dame umgewandelt werden.

Springer: Der Springer ist die einzige Figur, die über eine gegnerische Figur springen kann. Der Springer bewegt sich ein Feld gerade und ein Feld diagonal. Er kann dies in jede Richtung tun, so dass ein in der Mitte des Bretts stehender Springer acht mögliche Züge hat. Dadurch erscheint diese Figur zunächst recht unvorhersehbar, aber ihr Bewegungsbereich ist begrenzt.

Läufer: Der Läufer bewegt sich diagonal über beliebig viele leere Felder. Der "schwarze Läufer" darf nur auf den schwarzen Feldern ziehen und der "weiße Läufer" nur auf den weißen Feldern. Im Gegensatz zum Springer und allen anderen Figuren, die springen können, muss Platz für den Läufer und alle anderen Figuren geschaffen werden, um springen zu können, da die Bauernreihe die ersten Bewegungen blockiert.

Turm: Der Turm bewegt sich immer gerade über die gewünschte Anzahl leerer Felder. Er ergänzt den Läufer, hat jedoch einen höheren Wert.

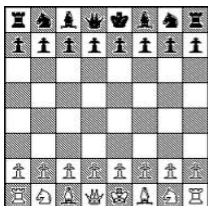
Dame: Die Dame kann sich diagonal wie der Läufer und gerade wie der Turm bewegen. Sie ist daher die beweglichste Figur auf dem Brett und die wertvollste. Der Verlust der Dame kann schnell zu einem bevorstehenden Verlust des Spielers führen.

König: Der König bewegt sich wie die Dame, aber immer nur ein Feld weiter. Er ist die Figur, auf die letztendlich alle Figuren des Gegners abzielen, und muss daher gut geschützt werden. Es ist auch sehr schwierig für ihn, eine Figur des Gegners zu schlagen, ohne selbst bedroht zu sein, daher im "Schach" zu stehen.

Spiel-Taktiken

Es ist schlichtweg unmöglich, hier etwas über Spiel-Taktiken zu sagen. Schach beschäftigt die Menschen seit vielen Jahrhunderten, und die Literatur über dieses Spiel scheint unendlich zu sein.

L'échiquier est placé entre les deux joueurs qui se font face de manière à ce que chaque joueur ait un carré blanc dans son coin droit. L'arrangement des pièces est le suivant : sur la rangée arrière, de l'extérieur vers l'intérieur, les tours, les cavaliers, les fous, et sur les deux cases centrales, le roi et la reine. Il faut s'assurer que la reine blanche se trouve sur la case blanche et la reine noire sur la case noire. Sur la rangée devant, les 8 pions sont placés.



Déroulement du jeu

L'objectif du jeu est de mettre le roi de l'adversaire en échec et mat. Cela signifie que le roi pourrait être pris au prochain coup et n'a aucune possibilité d'échapper. Les blancs commencent, puis les coups sont joués alternativement. Chaque pièce peut capturer n'importe quelle autre pièce, ce qui signifie que la pièce capturée est retirée car la pièce qui capture occupe maintenant cette case. On n'est pas obligé de capturer une pièce pour éviter une perte imminente. C'est différent lorsque le roi est menacé. Lorsqu'une pièce menace le roi de l'adversaire et pourrait le capturer au prochain coup, cela est indiqué en disant "échec". Le joueur menacé doit maintenant sauver son roi. Il peut soit déplacer une autre pièce (si possible) entre le roi et la pièce menaçante, soit déplacer le roi. Seulement lorsque aucune de ces options n'est possible, le roi est "échec et mat". Si aucun joueur ne peut mettre en échec et mat l'autre, la partie se termine par un match nul, sans vainqueur ni perdant. Une situation où les deux joueurs n'ont plus qu'un roi est appelée "pat".

Les pièces et leurs valeurs

Pion: Le pion est la pièce la plus faible de toutes. Il ne peut avancer que d'une case à la fois et jamais en arrière. Seulement au premier coup, il peut, si nécessaire, avancer de deux cases. Le pion capture en diagonale vers l'avant, quittant sa colonne d'origine pour capturer dans la colonne adjacente. Seul, le pion est très faible, mais en combinaison avec d'autres pions ou pièces, il devient plus fort. Promotion

du pion : Si un pion atteint la dernière rangée du côté de l'adversaire, il doit être promu en cavalier, fou, tour ou dame.

Cavalier: Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus une pièce adverse. Le cavalier se déplace d'une case droite et d'une case diagonale. Il peut le faire dans n'importe quelle direction, donnant à un cavalier positionné au centre de l'échiquier huit mouvements possibles. Cela rend cette pièce assez imprévisible au premier abord, mais sa portée est limitée.

Fou: Le fou se déplace en diagonale sur autant de cases vides que souhaité. Le "fou noir" ne peut se déplacer que sur les cases noires, et le "fou blanc" uniquement sur les cases blanches. Contrairement au cavalier et à toutes les autres pièces qui peuvent sauter, l'espace doit d'abord être dégagé pour que le fou et toutes les autres pièces puissent sauter, car la rangée des pions bloque les mouvements initiaux.

Tour: La tour se déplace toujours droit sur le nombre de cases vides désiré. Elle complète le fou, mais elle a une valeur plus élevée.

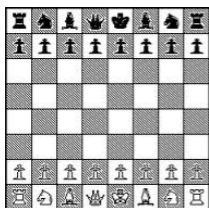
Dame: La dame peut se déplacer en diagonale comme le fou et en ligne droite comme la tour. Elle est donc la pièce la plus mobile sur l'échiquier et la plus précieuse. Perdre la dame peut rapidement mener à la défaite imminente du joueur.

Roi: Le roi se déplace comme la dame mais seulement d'une case à la fois. C'est la pièce que toutes les pièces de l'adversaire visent finalement et doit donc être bien protégée. Il est également très difficile pour lui de capturer une pièce adverse sans être menacé lui-même, d'où le "échec".

Tactiques de jeu

Il est carrément impossible de dire quelque chose sur les tactiques de jeu ici. Les échecs occupent les esprits depuis des siècles, et la littérature sur ce jeu semble être infinie.

El tablero de ajedrez se coloca entre ambos jugadores enfrentados de manera que cada jugador tenga un cuadrado blanco en su esquina de-
recha. La disposición de las piezas es la siguiente: en la fila posterior, de afuera hacia adentro, las torres, los caballos, los alfiles, y en las dos casillas centrales, el rey y la reina. Se debe asegurar que la reina blanca esté en el cuadrado blanco y la reina negra en el cuadrado negro. En la fila del frente, se colocan los 8 peones.



Desarrollo del juego

El objetivo del juego es poner al rey del oponente en jaque mate. Esto significa que el rey podría ser capturado en el próximo movimiento y no tiene posibilidad de escapar. Los blancos comienzan, y luego los movimientos se hacen alternativamente. Cada pieza puede capturar cualquier otra pieza, lo que significa que la pieza capturada se retira porque la pieza que la captura ahora ocupa esa casilla. No es obligatorio capturar una pieza para evitar una pérdida inminente. Es diferente cuando el rey está amenazado. Cuando una pieza amenaza al rey del oponente y podría capturarlo en el próximo movimiento, esto se indica diciendo “jaque”. El jugador amenazado ahora debe salvar a su rey. Puede mover otra pieza (si es posible) entre el rey y la pieza amenazante o mover el rey. Solo cuando ninguna de estas opciones es posible, el rey está “en jaque mate”. Si ninguno de los jugadores puede poner al otro en jaque mate, la partida termina en tablas, sin ganador ni perdedor. Una situación en la que ambos jugadores solo tienen un rey se llama “tablas”.

Las Piezas y Sus Valores

Peón: El peón es la pieza más débil de todas. Solo puede moverse hacia adelante una casilla por turno y nunca hacia atrás. Solo en el primer movimiento puede, si es necesario, avanzar dos casillas. El peón captura en diagonal hacia adelante, dejando su columna original para capturar en la columna adyacente. Solo, el peón es muy débil, pero en combinación con otros peones o piezas, se vuelve más fuerte.

Promoción de peones: Si un peón alcanza la última fila del lado del oponente, debe promocionarse a caballo, alfil, torre o reina.

Caballo: El caballo es la única pieza que puede saltar sobre una pieza del oponente. El caballo se mueve una casilla en línea recta y una casilla en diagonal. Puede hacerlo en cualquier dirección, lo que le da a un caballo posicionado en el centro del tablero ocho movimientos posibles. Esto hace que esta pieza parezca bastante impredecible al principio, pero su alcance es limitado.

Alfil: El alfil se mueve en diagonal sobre tantas casillas vacías como se desee. El “alfil negro” solo puede moverse en las casillas negras y el “alfil blanco” solo en las casillas blancas. A diferencia del caballo y todas las demás piezas que pueden saltar, primero se debe despejar el espacio para que el alfil y todas las demás piezas puedan saltar, ya que la fila de peones bloquea los movimientos iniciales.

Torre: La torre siempre se mueve recta sobre el número deseado de casillas vacías. Complementa al alfil, pero tiene un valor más alto.

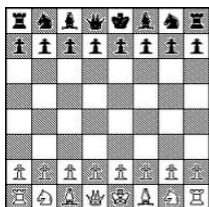
Reina: La reina puede moverse en diagonal como el alfil y en línea recta como la torre. Por lo tanto, es la pieza más móvil del tablero y la más valiosa. Perder la reina puede llevar rápidamente a la derrota inminente del jugador.

Rey: El rey se mueve como la reina pero solo una casilla a la vez. Es la pieza que todas las piezas del oponente apuntan en última instancia y, por lo tanto, debe estar bien protegida. También es muy difícil para él capturar una pieza del oponente sin ser amenazado él mismo, de ahí el “jaque”.

Tácticas del Juego

Es completamente imposible decir algo sobre las tácticas del juego aquí. El ajedrez ha estado cautivando mentes durante muchos siglos, y la literatura sobre este juego parece ser interminable.

La scacchiera è posizionata tra entrambi i giocatori che si trovano uno di fronte all'altro in modo che ogni giocatore abbia una casella bianca nell'angolo destro. La disposizione dei pezzi è la seguente: sulla fila dietro, da fuori verso dentro, le torri, i cavalli, gli alfieri, e sulle due caselle centrali, il re e la regina. Bisogna assicurarsi che la regina bianca si trovi sulla casella bianca e la regina nera sulla casella nera. Nella fila di fronte, vengono posizionati gli 8 pedoni.



Corso di gioco

Svolgimento del gioco L'obiettivo del gioco è mettere il re dell'avversario sotto scacco matto. Questo significa che il re potrebbe essere catturato al prossimo turno e non ha possibilità di fuga. I bianchi iniziano, e poi si muovono alternativamente. Ogni pezzo può catturare qualsiasi altro pezzo, il che significa che il pezzo catturato viene rimosso perché il pezzo che lo cattura ora occupa quella casella. Non è obbligatorio catturare un pezzo per evitare una perdita imminente. È diverso quando il re è minacciato. Quando un pezzo minaccia il re dell'avversario e potrebbe catturarlo al prossimo turno, ciò viene indicato dicendo "scacco". Il giocatore minacciato deve ora salvare il proprio re. Può muovere un altro pezzo (se possibile) tra il re e il pezzo minaccioso o muovere il re. Solo quando nessuna di queste opzioni è possibile, il re è "scacco matto". Se nessun giocatore può mettere l'altro sotto scacco matto, la partita termina in pareggio, senza vincitori né perdenti. Una situazione in cui entrambi i giocatori hanno solo un re si chiama "stallo".

I Pezzi e i Loro Valori

Pedone: Il pedone è il pezzo più debole di tutti. Può muoversi avanti solo di una casella per turno e mai indietro. Solo al primo movimento può, se necessario, avanzare di due caselle. Il pedone cattura in diagonale in avanti, lasciando la sua colonna originale per catturare in quella adiacente. Da solo, il pedone è molto debole, ma in combinazione con altri pedoni o pezzi, diventa più forte. **Promozione del pedone:**

Se un pedone raggiunge l'ultima fila del lato avversario, deve essere promosso a cavallo, alfiere, torre o regina. Cavallo: Il cavallo è l'unico pezzo che può saltare sopra un pezzo avversario. Il cavallo si muove di una casella dritta e di una casella diagonale. Può farlo in qualsiasi direzione, dando a un cavallo posizionato al centro della scacchiera otto possibili mosse. Questo rende questo pezzo apparentemente piuttosto imprevedibile all'inizio, ma il suo raggio d'azione è limitato.

Alfiere: L'alfiere si muove diagonalmente su quante caselle vuote desidera. L'"alfiere nero" può muoversi solo sulle caselle nere e l'"alfiere bianco" solo sulle caselle bianche. A differenza del cavallo e di tutti gli altri pezzi che possono saltare, lo spazio deve prima essere liberato per l'alfiere e tutti gli altri pezzi da saltare poiché la fila dei pedoni blocca i movimenti iniziali.

Torre: La torre si muove sempre dritta sul numero desiderato di caselle vuote. Complementa l'alfiere, ma ha un valore più alto.

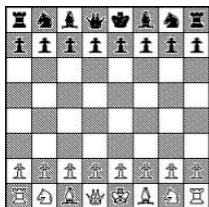
Regina: La regina può muoversi diagonalmente come l'alfiere e dritta come la torre. È quindi il pezzo più mobile sulla scacchiera e il più prezioso. Perdere la regina può portare rapidamente alla sconfitta imminente del giocatore.

Re: Il re si muove come la regina ma solo di una casella alla volta. È il pezzo a cui tutti i pezzi dell'avversario mirano in ultima analisi e quindi deve essere ben protetto. È anche molto difficile per lui catturare un pezzo avversario senza essere minacciato lui stesso, da qui il "scacco".

Tattiche di gioco

È assolutamente impossibile dire qualcosa sulle tattiche di gioco qui. Gli scacchi coinvolgono le menti da molti secoli, e la letteratura su questo gioco sembra essere infinita.

Szachownica jest umieszczona między obydwoma graczami, którzy siedzą naprzeciwko siebie tak, aby każdy z graczy miał biały kwadrat w prawym rogu. Układ pionków jest następujący: na tylnej linii, od zewnątrz do środka, wieże, konie, gońce, a na dwóch centralnych polach król i królowa. Należy zadbać, aby biała królowa stała na białym polu, a czarna królowa na czarnym polu. Na przedniej linii umieszczane są 8 pionków.



Przebieg gry

Celem gry jest dać szacha-mata królowi przeciwnika. Oznacza to, że król może być zbity w następnym ruchu i nie ma możliwości ucieczki. Biali zaczynają, a następnie ruchy są wykonywane na zmianę. Każdy pionek może zbijać dowolny inny pionek, co oznacza, że zbity pionek jest usuwany, ponieważ pionek gojący zajmuje teraz to pole. Nie ma obowiązku bicia pionka, aby zapobiec nieuchronnej porażce. Sytuacja wygląda inaczej, gdy król jest zagrożony. Gdy pionek zagraża królowi przeciwnika i może go zbic w następnym ruchu, jest to oznaczane przez powiedzenie "szach". Zagrożony gracz musi teraz uratować swojego króla. Może on albo przesunąć inny pionek (jeśli to możliwe) między króla a zagrożonym pionkiem, albo przesunąć króla. Tylko gdy żadna z tych opcji nie jest możliwa, król jest "szach-matem". Jeśli żaden z graczy nie może dać szacha-mata drugiemu, gra kończy się remisem, bez zwycięzcy ani przegranego. Sytuacja, w której obaj gracze mają tylko jednego króla, nazywa się "patem".

Piony i ich wartość

Pionek: Pionek jest najmniejszym ze wszystkich pionków. Może poruszać się tylko o jedno pole do przodu i nigdy do tyłu. Tylko w pierwszym ruchu może przesunąć się o dwa pola do przodu, jeśli to konieczne. Pionek bije po skosie do przodu, opuszczając swoją oryginalną kolumnę, aby bić w sąsiedniej kolumnie. Samotny pionek jest bardzo słaby, ale w połączeniu z innymi pionkami lub figurami staje się silniejszy. Awans

Pionka: Jeśli pionek dotrze do ostatniego rzędu przeciwnika, musi być awansowany na konia, gońca, wieżę lub królową.

Konia: Koń jest jedyną figurą, która może przeskoczyć nad pionkiem przeciwnika. Koń porusza się o jedno pole prosto i jedno pole po skosie. Może to robić w dowolnym kierunku, co daje koniowi znajdującemu się w centrum szachownicy osiem możliwych ruchów. Sprawia to, że ta figura wydaje się dość nieprzewidywalna na początku, ale jej zasięg jest ograniczony.

Goniec: Goniec porusza się po skosie przez dowolną ilość pustych pól. "Czarny goniec" może poruszać się tylko po czarnych polach, a "biały goniec" tylko po białych polach. W przeciwieństwie do konia i wszystkich innych pionków, które mogą przeskakiwać, miejsce musi być najpierw oczyszczone dla gońca i wszystkich innych pionków, aby mogły przeskoczyć, ponieważ rząd pionków blokuje początkowe ruchy.

Wieża: Wieża zawsze porusza się prosto przez dowolną ilość pustych pól. Uzupelnia gońca, ale ma wyższą wartość.

Królowa: Królowa może poruszać się po skosie jak goniec i prosto jak wieża. Jest więc najbardziej mobilną figurą na szachownicy i najcenniejszą. Strata królowej może szybko doprowadzić do nieuchronnej porażki gracza.

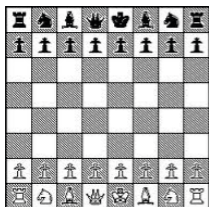
Król: Król porusza się jak królowa, ale tylko o jedno pole na raz. Jest to figura, na którą w końcu wszystkie figury przeciwnika celują i dlatego musi być dobrze chroniona. Bardzo trudno jest mu także zbijać pionki przeciwnika bez zagrożenia dla siebie, stąd "szach".

Taktyka gry

Jest to absolutnie niemożliwe, aby coś powiedzieć o taktyce gry tutaj. Szachy angażują umysły od wielu wieków, a literatura na temat tej gry wydaje się być nieskończona.

Schackbrädet är placerat mellan de två spelarna, som sitter mittemot varandra så att varje spelare har en vit ruta i det högra hörnet.

Pjäsernas uppställning är följande: på bakre raden, från utsidan till insidan, står torn, springare, löpare och i de två centrala rutorna kung och drottning. Det är viktigt att den vita drottningen står på en vit ruta och den svarta drottningen på en svart ruta. På främre raden placeras 8 bönder.



Spelgång

Målet med spelet är att sätta motståndarens kung i schackmatt. Det innebär att kungen kan bli slagen i nästa drag och inte har någon möjlighet att fly. Vit börjar, och därefter utförs dragen växelvis. Varje pjäs kan slå vilken annan pjäs som helst, vilket betyder att den slagna pjäsen tas bort eftersom pjäsen som slår nu upptar den rutan. Det finns inget krav på att slå en pjäs för att förhindra en oundviklig förlust. Situationen är annorlunda när kungen är hotad. När en pjäs hotar motståndarens kung och kan slå den i nästa drag, kallas det "schack". Den hotade spelaren måste nu rädda sin kung. Han kan antingen flytta en annan pjäs (om möjligt) mellan kungen och den hotande pjäsen, eller flytta kungen. Endast när ingen av dessa alternativ är möjliga, är kungen i "schackmatt". Om ingen av spelarna kan sätta den andra i schackmatt, slutar spelet i remi, utan vinnare eller förlorare. En situation där båda spelarna endast har en kung kvar kallas "pattsituation".

Pjäser och deras värde

Bonde: Bonden är den minsta av alla pjäser. Den kan endast flyttas ett steg framåt och aldrig bakåt. Endast i första draget kan den flytta två steg framåt om så önskas. Bonden slår snett framåt, vilket innebär att den lämnar sin ursprungliga kolumn för att slå i en angränsande kolumn. En ensam bonde är mycket svag, men i kombination med andra bönder eller pjäser blir den starkare. **Bondeförvandling:** Om en bonde når motståndarens sista rad, måste den förvandlas till en springare,

löpare, torn eller drottning.

Springare: Springaren är den enda pjäsen som kan hoppa över andra pjäser. Den rör sig två steg i en rak linje och ett steg snett. Den kan göra detta i alla riktningar, vilket ger springaren som befinner sig i centrum av brädet åtta möjliga drag. Detta gör att denna pjäs kan verka ganska oförutsägbar i början, men dess räckvidd är begränsad.

Löpare: Löparen rör sig snett över en valfri mängd tomma rutor. "Svart löpare" kan endast röra sig på svarta rutor, och "vit löpare" endast på vita rutor. Till skillnad från springaren och alla andra pjäser, som kan hoppa, måste platsen först rensas för löparen och alla andra pjäser för att kunna hoppa, eftersom raden av bönder blockerar de initiala dragen.

Torn: Tornet rör sig alltid rakt över en valfri mängd tomma rutor. Det kompletterar löparen men har högre värde.

Drottning: Drottningen kan röra sig snett som en löpare och rakt som ett torn. Den är alltså den mest rörliga pjäsen på schackbrädet och den mest värdefulla. Förlust av drottningen kan snabbt leda till spelarens oundvikliga förlust.

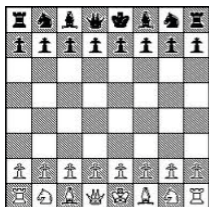
Kung: Kungen rör sig som drottningen, men endast ett steg åt gången. Detta är pjäsen som slutligen alla motståndarens pjäser siktar på och därför måste den vara väl skyddad. Det är också mycket svårt för kungen att slå motståndarens pjäser utan att riskera sig själv, därav "schack".

Speltaktik

Det är absolut omöjligt att säga något om speltaktik här. Schack har engagerat sinnen i många århundraden, och litteraturen om detta spel verkar vara oändlig.

Šachovnice se položí mezi dva proti sobě sedící hráče tak, aby měl každý hráč bílé rohové pole po své pravé straně. Rozestavení figur je následující:

Na základní řadě se od kraje směrem do středu postaví věže, jezdcí, střelci a na obě středová pole král a dáma. Bílá dáma musí stát na bílém poli a černá dáma na černém poli. Na řadě před nimi se umístí 8 pěšců.



Průběh hry

Cílem hry je dát soupeřovu králi "mat". To znamená, že král by mohl být v dalším tahu sebrán a nemá žádnou možnost úniku. Bílý hráč začíná a poté se střídají tahy. Každá figura může sebrat jakoukoli jinou figuru, což znamená, že sebraná figura je odstraněna, protože se teď nachází na poli, kam byla přesunuta. Není povinností sebrat figuru, aby bylo zabráněno hrozícímu ztrátě figury. Jinak je tomu v případě, kdy je král ohrožen. Když nějaká figura ohrožuje krále soupeře a v dalším tahu by ho mohla sebrat, říkáme "šach". Ohrožený hráč musí nyní zachránit svého krále. Může buď přesunout jinou figuru (pokud je to možné) mezi krále a figuru, která ho ohrožuje, nebo krále přesunout. Teprve když to není možné, je král v "šach-mat". Pokud žádný z hráčů nemůže dát soupeři "šach-mat", hra končí remízou, tedy bez vítěze či poraženého. Situace, kdy oba hráči mají pouze jednoho krále, se nazývá "Pat".

Figury a jejich hodnoty

Pěšec: Pěšec je nejslabší ze všech figur. Může se pohybovat pouze o jedno pole vpřed a nikdy zpět. Pouze při prvním tahu může, pokud je to nutné, postoupit o dvě pole vpřed. Pěšec útočí šikmo vpřed, čímž opustí svou pohybovou dráhu a pokračuje na sousední pole. Pěšec je velmi slabý, ale ve spolupráci s jinými pěšci nebo figurami se stává silnějším. **Proměna pěšce:** Pokud pěšec dosáhne poslední řady na soupeřově straně, musí být proměněn na koně, střelce, věž nebo dámu.

Kůň: Kůň je jediná figura, která může přeskočit soupeře. Pohybuje se o jedno pole rovně a pak o jedno pole šikmo. Může se pohybovat v jakémkoli směru, takže kůň ve středu šachovnice má osm možností pohybu. Na první pohled se tedy tato figura zdá být velmi nepředvídatelná, ale její dosah je omezený.

Střelec: Střelec se pohybuje šikmo přes libovolný počet volných polí. "Černý střelec" může tahat pouze po černých polích a "bílý střelec" pouze po bílých polích. Na rozdíl od koně musí pro střelce a všechny ostatní figury, aby se mohly pohybovat, být před nimi uvolněná cesta, protože řada pěšců blokuje první tahy.

Věž: Věž se pohybuje vždy rovně po libovolném počtu volných polí. Je tedy doplňkem střelce, ale má vyšší hodnotu.

Dáma: Dáma se může pohybovat šikmo jako střelec a rovně jako věž. Je tedy nejmobilnější figurou na šachovnici a také nejcennější. Ztráta dámy může znamenat rychlou porážku hráče.

Král: Král se pohybuje stejně jako dáma, ale vždy pouze o jedno pole dál. Je to figura, kterou všechny figury soupeře chtějí ohrožit, a proto musí být dobře chráněn. Králi je také velmi těžké sebrat soupeřovu figuru, aniž by byl sám ohrožen (a tedy "v šachu").

Taktiky ve hře

Je nemožné zde popsat taktiky, které se ve hře používají. Šachy jsou hrou, která se již po staletí studuje, a literatura o této hře se zdá být nekonečná.

WAARSCHUWING: Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.
Verstikkingsgevaar door kleine onderdelen.



WARNING: Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts.

WARNUNG: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

AVERTISSEMENT: Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement dû à de petites pièces.

ADVERTENCIA: No apto para niños menores de 36 meses. Riesgo de asfixia por piezas pequeñas.

AVVERTENZA: Non adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi. Pericolo di soffocamento a causa di piccole parti.

OSTRZEŻENIE: Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Ryzyko zadławienia z powodu małych części.

WARNING: Ej lämplig för barn under 36 månader. Kvävningsrisk på grund av små delar.

VAROVÁNÍ: Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí udušení kvůli malým částem.



IMPORTED BY:
ENGELHART BV
RHEASTRAAT 40
5047 TL TILBURG (NL)
INFO@ENGELHART.NL
WWW.ENGELHART.NL



BATCH NR: