

Ook verkrijgbaar
Auch erhältlich

Egalement disponible
Also available



12761



12768



12679



12765



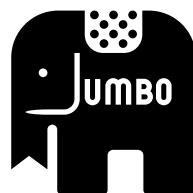
19508

12763



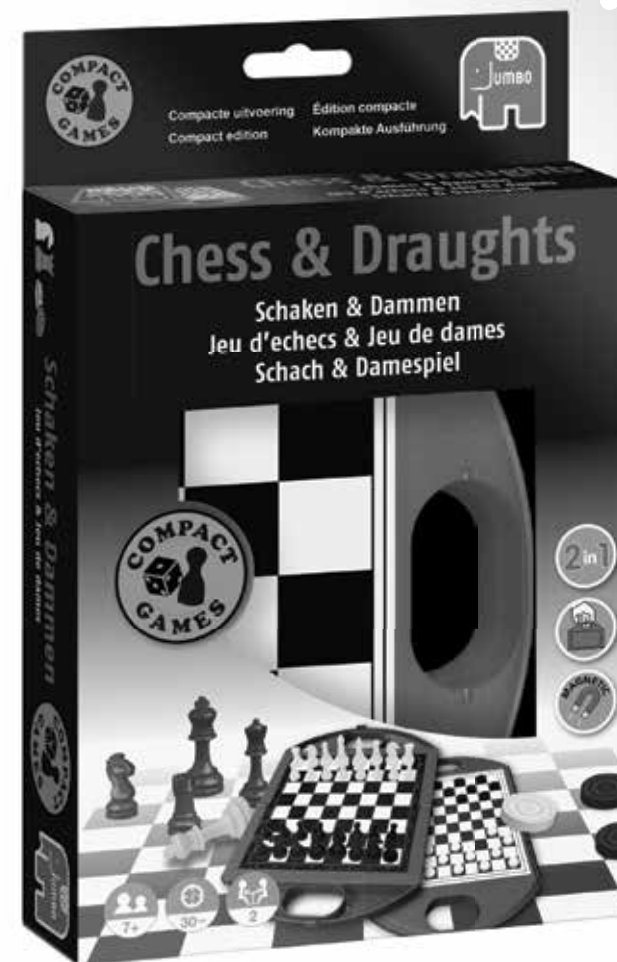
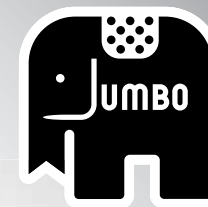
Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands

© 2017 Jumbodiset Group. All rights reserved.



jumbo.eu

NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in China. **F** Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué en Chine. **UK** Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this packaging for future reference. The contents and colours may differ from those in the photographs. Designed in The Netherlands. Made in China. **DE** Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in China.



NL

SPELREGELS

FR

RÈGLES DU JEU

UK

GAME RULES

DE

SPIELREGELN



Schaken

Schaken is het spel van aanvallen en verdedigen. Schaken is een goede training om de geest lenig en snel te houden. Kun jij de koning van je tegenstander schaakmat zetten?

INHOUD

- Speelbord (zwarte rand)
- 2 x 16 Magnetische schaakstukken
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is, de koning van de tegenstander zodanig aan te vallen dat hij geen zet meer kan doen. Ofwel de koning van de tegenstander ('schaak')mat' zetten. De speler wiens koning is mat gezet, heeft de partij verloren.

VOORBEREIDING

1. Leg het schaakbord, verdeeld in 64 vakken, op tafel zodanig dat het veld rechtsonder een wit veld is. Om de verschillende zetten gemakkelijk te kunnen noteren zijn de vakken genummerd van a1 t/m h8 (zie diagram A).
2. Elke speler heeft 16 schaakstukken, wit dan wel zwart: 1 koning, 1 koningin (of dame), 2 torens (of kastelen), 2 lopers, 2 paarden en 8 pionnen. Stel de speelstukken op volgens diagram B.

ZO SPEEL JE SCHAKEN

Wit doet de eerste zet. Vervolgens zijn de spelers om beurten aan zet en mogen ze een schaakstuk voortbewegen of er mee slaan.

VOORTBEWEGEN EN SLAAN

De stukken hebben allemaal hun eigen manier van voortbewegen resp. slaan:

- De koning mag één veld in alle richtingen, dus ook diagonaal, lopen en slaan (zie diagram C).
- De koningin mag meerdere velden in alle richtingen, dus ook diagonaal. Zowel lopen en slaan (zie diagram D).
- De toren mag meerdere velden horizontaal en verticaal bewegen en slaan (zie diagram E).
- De loper mag meerdere velden diagonaal bewegen en slaan (zie diagram F).
- Het paard springt altijd 1 veld recht en 1 veld diagonaal (zie diagram G).
- Pionnen kunnen alleen 1 stap vooruit bewegen. Uitzondering is de eerste zet van een pion; dan mag je ook 2 velden vooruit bewegen (zie diagram H). Pionnen kunnen alleen diagonaal vooruit slaan (zie diagram I).

Het is niet toegestaan een schaakstuk te verplaatsen naar een veld dat al is bezet door een stuk van jezelf.

Als een schaakstuk naar een veld wordt verplaatst waarop een stuk van de tegenstander staat, dan wordt dit stuk van de tegenstander geslagen. Dat stuk gaat van het bord en het vijandelijke stuk neemt zijn plaats in.

ROKADE

De koning mag zich tijdens het spel een keer in veiligheid brengen door middel van een rokade, d.w.z. het van plaats verwisselen met een van zijn torens. De koning staat dan veilig achter een rijtje pionnen. Rokeren mag niet wanneer:

- a) De koning schaak staat;
- b) Een van de velden, die de koning moet passeren, door een vijandelijke stuk wordt bestreken;
- c) De koning of de desbetreffende toren reeds eerder zijn verplaatst.

PROMOVEREN

Pionnen kunnen alleen vooruit bewegen en nooit terug. Een pion, die de achterste rij van het bord heeft bereikt, wordt gepromoveerd tot een stuk

naar keuze (dame, toren, loper of paard). De keuze is niet beperkt tot stukken die al zijn geslagen. Theoretisch is het dus mogelijk over 9 koninginnen te beschikken!

EN PASSANT SLAAN

Pionnen kunnen alleen schuin vooruit slaan. Er is een uitzondering: Als een pion op de 5e rij staat en zijn tegenstander verplaatst de pion in de lijn direct rechts of links van deze pion twee velden, dan mag je die 'passerende' pion slaan. Die pion gaat van het bord en jij plaatst jouw pion in de lijn van de geslagen pion op de 6e rij. En Passant slaan kan dus alleen door een witte pion op de 5e rij of een zwarte pion op de 4e rij. En het moet direct de eerstvolgende zet gebeuren. Doe je dit niet meteen, dan mag het niet meer.

SCHAAK

Het doel van het spel is de koning van de tegenstander ('schaak')mat' te zetten. De koning staat schaak als hij in de volgende zet door de tegenstander kan worden geslagen, iets wat de tegenstander altijd van tevoren hardop moet aankondigen. Schaak kan worden opgeheven door:

- De koning te verplaatsen;
- Een stuk tussen de koning en het aanvallende stuk te plaatsen;
- Het aanvallende stuk te slaan.

Kan de aangevallen koning zich in de volgende zet niet op een van deze drie manieren in veiligheid brengen dan staat hij schaakmat of afgekort, mat.

REMISE

Als er in een partij geen duidelijk, beslissend voordeel is behaald, wordt de partij remise (gelijkspel) of onbeslist verklaard. Dit geldt in de volgende gevallen:

- a) Door pat. Hierbij staat de koning niet schaak, maar hij kan zich niet meer verplaatsen zonder schaak te komen staan.
- b) Door gebrek aan materiaal. Geen van beide spelers heeft voldoende overwicht om de tegenstander mat te zetten. Bijv. koning plus paard of koning plus loper is niet voldoende om de overgebleven vijandelijke koning mat te zetten.
- c) Wanneer dezelfde stelling zich driemaal herhaalt met dezelfde speler aan zet. Beide spelers kunnen remise eisen.
- d) Door eeuwig schaak. Hierbij wordt de koning voortdurend schaak gezet door de tegenstander; hij kan zich weliswaar steeds in veiligheid brengen door naar een vrij veld te vluchten, maar niet ontsnappen aan een volgend schaak.
- e) Wanneer beide spelers bij onderling goedvinden tot remise besluiten.



Dammen

Dammen behoort tot de oudste spellen die ons bekend zijn. De spelregels zijn makkelijk te leren (vanaf 5 jaar) en de mogelijkheden zijn oneindig. Sla jij als eerste alle schijven van de tegenstander van het bord?

INHOUD

- Speelbord (witte rand)
- 2 x 20 Magnetische damschijven
- Spelregels

DOEL VAN HET SPEL

Sla als eerste alle schijven van de tegenstander van het bord.

VOORBEREIDING

1. Leg het dambord, verdeeld in 100 velden, op tafel zodanig dat het veld linksom een zwart veld is.
2. Door loting wordt bepaald, welke speler met de witte schijven mag spelen, want deze speler mag beginnen.
3. Iedere speler zet zijn 20 schijven op de donkere velden, die het dichtst voor hem op het bord staan (zie diagram 1).

VOORTBEWEGEN EN SLAAN

- Bij dammen gebruik je alleen de donkere velden. Een schijf mag alleen diagonaal vooruit bewegen, telkens één veld, maar als je slaat mag je zowel voor- als achteruit over de schijven van de tegenstander springen. Je mag nooit achteruit zetten.
- Wit doet de eerste zet en plaatst een van zijn schijven een veld in diagonale richting vooruit. Vervolgens zijn de spelers om beurten aan zet en mogen ze een schijf verplaatsen of er mee slaan.
- Als een speler met een van zijn schijven schuin tegenover een schijf van de tegenstander komt te staan en het veld achter die vijandelijke schijf is vrij, dan mag je over die schijf heen springen waardoor hij geslagen is. Die schijf gaat van het bord. Slaan is verplicht. Slaan kan zowel vooruit als achteruit.
- Als een speler een schijf geslagen heeft, kan hij in dezelfde beurt doorslaan. Mits het veld achter die volgende schijf weer leeg is. Een speler kan met een zet dus meer schijven slaan (zie diagram 2). Er mogen hoeken van 90 graden worden gemaakt.

- Als je meer mogelijkheden om te slaan hebt, gaat de slag voor, waarmee je de meeste schijven kan slaan.

Zodra je een schijf hebt aangeraakt, ben je ook verplicht deze te verplaatsen (aanraken is zetten). Behalve als je dit deed om de schijven recht te zetten, maar dan moet je het wel eerst aankondigen.

DAM

Als een schijf na een zet of slag op de achterste lijn (damlijn) tot stilstand komt, kan hij niet meer vooruit. In dat geval moet de tegenpartij één van de door hem geslagen schijven op de betreffende schijf leggen. Vanaf nu heet deze schijf een 'dam'. De schijf wordt echter geen dam als een schijf de damlijn bereikt, maar hier niet eindigt, en achterwaarts verder moet slaan.

Een dam heeft de volgende voordelen:

- Een dam mag over meerdere velden in iedere diagonale richting worden verplaatst.
- Een dam mag voor- en achterwaarts bewegen.
- Bij slaan mag een dam over meer dan één open veld tegelijk springen (zie diagram 3).

Als je zowel met een schijf als met een dam kan slaan, mag je kiezen waarmee je slaat. Een gewone slag en een damslag zijn van gelijke waarde. Er is maar een voorrangsregel: De slag, waarmee je de meeste schijven kan slaan, gaat voor.

WINNAAR

Je wint als je alle schijven van je tegenstander hebt geslagen of er voor hebt gezorgd dat hij niet meer kan zetten (zijn schijven staan vast).

REMISE

Als men driemaal achter elkaar dezelfde zet heeft gedaan, of tweemaal op dezelfde plaats is teruggekeerd, is het spel remise (gelijkspel) en daarmee afgelopen.

Échecs

Le jeu d'échecs est un jeu de stratégie et d'anticipation. C'est aussi l'un des jeux de réflexion les plus populaires au monde. Saurez-vous infliger un échec et mat au roi de votre adversaire ?

CONTENU

- Plateau de jeu (bords noirs)
- 2 x 16 pièces magnétiques
- Règles du jeu

BUT DU JEU

Le but du jeu est de capturer le roi adverse de manière à ce qu'il soit dans l'impossibilité de jouer. Autrement dit de lui infliger un « échec et mat ». Le joueur dont le roi a été pris, a perdu la partie.

AVANT DE COMMENCER

1. Disposez l'échiquier à 64 cases sur la table, de manière à ce que devant chaque joueur la case en bas à droite soit blanche. Pour pouvoir noter facilement les déplacements, les cases ont été numérotées de a1 à h8 (voir diagramme A).
2. Chaque joueur dispose de 16 pièces, blanches ou noires, qui comprennent : 1 roi, 1 reine (aussi appelée « dame »), 2 tours (ou châteaux), 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions. Placez les pièces comme indiqué sur le diagramme B.

DEROULEMENT DU JEU

Le jour qui a les pièces blanches commence. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle et peuvent avancer une pièce ou s'en servir pour attaquer.

DEPLACEMENTS DES PIECES

Chaque pièce possède ses propres déplacements et prises :

- Le roi se déplace d'une seule case à la fois dans toutes les directions, donc également sur la diagonale (voir diagramme C), et peut attaquer.
- La reine se déplace de plusieurs cases à la fois dans toutes les directions, donc également sur la diagonale, et peut attaquer (voir diagramme D).
- La tour se déplace de plusieurs cases à la fois aussi bien horizontalement que verticalement, et peut attaquer (voir diagramme E).
- Le fou se déplace de plusieurs cases sur la diagonale et peut attaquer (voir diagramme F).
- Le cavalier saute toujours d'une case à droite et d'une case sur la diagonale (voir diagramme G).
- Les pions se déplacent d'une seule case à la fois, sauf pour leur tout premier déplacement : dans ce cas, ils peuvent se déplacer de deux cases à la fois (voir diagramme H). Les pions peuvent uniquement prendre une pièce adverse sur la diagonale (voir diagramme I).

Un joueur n'a pas le droit de déplacer une pièce vers une case qui est déjà occupée par une de ses propres pièces.

Quand une pièce est déplacée vers une case sur laquelle se trouve une pièce adverse, cette pièce adverse est alors considérée comme battue. Elle est éliminée de l'échiquier et la pièce ennemie prend sa place.

LE ROQUE

Le roque est un déplacement spécial qui ne peut être utilisé qu'une seule fois. Il permet de mettre le roi à l'abri en le remplaçant par une tour. Le roi est alors placé en sécurité derrière une rangée de pions. Le roque est interdit dans les cas suivants :

- a) Le roi est en échec ;
- b) Une des cases par laquelle transite le roi est occupée par une pièce adverse ;
- c) Le roi ou les tours concernés ont déjà été déplacés.

PROMOTION

Les pions peuvent uniquement se déplacer vers l'avant et jamais en arrière.

Un pion qui a atteint la dernière rangée de l'échiquier est promu dans la pièce de son choix (dame, tour, fou ou cavalier). Le choix n'est pas limité aux pièces qui ont déjà été battues. Théoriquement, il est donc possible de disposer de neuf reines !

PRISE EN PASSANT

Les pions peuvent uniquement prendre une pièce sur la diagonale. Il existe toutefois une exception à cette règle : si un pion se trouve sur la cinquième rangée et que l'adversaire avance un pion de la colonne de droite ou de gauche voisine de deux cases, le premier pion peut prendre le second « en passant ». Le pion battu est éliminé de l'échiquier et le joueur avance son pion sur la sixième rangée. La prise en passant est donc uniquement possible par un pion blanc qui se trouve sur la cinquième rangée ou par un pion noir qui se trouve sur la quatrième rangée. Le joueur qui prend en passant doit le faire immédiatement car s'il ne le fait pas tout de suite, il n'aura plus la possibilité de le faire.

ÉCHEC ET MAT

Le but du jeu est d'infliger un échec et mat à son adversaire. Le roi est menacé d'être mis en échec s'il peut être pris par l'adversaire au coup suivant, une manœuvre que cet adversaire doit toujours annoncer par avance à voix haute. L'échec et mat peut être évité de la façon suivante :

- En déplaçant le roi ;
- En interposant une pièce entre le roi et la pièce qui l'attaque ;
- En prenant la pièce qui attaque.

Si le roi attaqué ne peut pas être mis à l'abri d'une de ces trois façons, il est alors mis en échec, autrement dit, en mat.

REMISE (PARTIE NULLE)

Lorsqu'une partie ne s'achève pas sur une victoire nette, elle est alors déclarée remise (ex æquo) ou nulle. On parle de remise dans les cas suivants :

- a) Le pat : le roi n'est pas en échec mais il ne peut plus se déplacer sans être capturé.
- b) L'absence d'avantage : aucun des joueurs n'a suffisamment l'avantage pour mettre en échec son adversaire. Par exemple le roi plus le cavalier ou le roi plus le fou ne sont plus suffisants pour mettre en échec le roi ennemi.
- c) Si une position identique vient de se produire pour la troisième fois avec le même joueur. Les deux joueurs peuvent alors exiger la remise.
- d) En cas d'échec perpétuel : le roi est mis en échec de manière illimitée par l'adversaire ; il peut être encore se mettre à l'abri en s'enfuyant vers une case vide, mais il ne pourra pas échapper au prochain échec et mat.
- e) Lorsque les deux joueurs acceptent une remise par consentement mutuel.

Dames

Les dames sont l'un des plus anciens jeux de table de l'histoire de l'humanité. Les règles du jeu sont faciles à apprendre (à partir de 5 ans déjà !) et les possibilités sont illimitées. Qui réussira à éliminer le premier tous les pions dans son adversaire ?

CONTENU

- Plateau de jeu (bords blancs)
- 2 x 20 pions magnétiques
- Règles du jeu

BUT DU JEU

Réussir le premier à éliminer tous les pions de son adversaire.

AVANT DE COMMENCER

1. Disposez le damier à cent cases sur la table, de manière à ce que la case en bas à gauche devant vous soit une case noire.
2. Tirez au sort le joueur qui jouera avec les pions blancs car c'est lui qui a le droit de commencer.
3. Chaque joueur dispose ses 20 pions sur les cases noires des premières rangées du damier qui se trouvent devant lui (voir diagramme 1).

DEPLACEMENTS DES PIONS

- Aux dames, les joueurs n'utilisent que les cases noires. Un pion peut seulement être déplacé sur la diagonale, d'une seule case à chaque fois sauf quand il y a une prise : quand on vous prenez un ou plusieurs pions adverses, vous avez bien sûr le droit de sauter par-dessus ce(s) pion(s) dans les deux sens. Un pion n'a jamais le droit de reculer sur une case vide.
- Blanc déplace le premier un de ses pions en l'avançant en diagonale sur une des cases devant lui. Les joueurs jouent ensuite à tour de rôle et ont, à chaque fois, la possibilité de déplacer un pion ou de prendre un pion adverse.
- Lorsqu'un joueur arrive avec un de ses pions sur une case occupée par un pion adverse et que la case située juste derrière celle-ci est vide, ce joueur a le droit de sauter par-dessus ce pion et de le prendre. Dans ce cas, le joueur est obligé de prendre cette pièce. Un pion peut battre un pion adverse qui se trouve sur une case devant lui ou derrière lui sur la diagonale.
- Lorsqu'un joueur a battu un pion adverse, il a le droit de continuer à prendre d'autres pions. À condition bien sûr que la case derrière le prochain pion, soit vide. Un joueur peut donc avec un seul déplacement prendre plusieurs pions à la fois (voir diagramme 2). Des angles à 90° peuvent être réalisés.
- Lorsque un joueur dispose de plusieurs directions possibles pour prendre un pion adverse, il doit choisir la direction avec laquelle il peut en prendre le plus.

Dès qu'un joueur a touché un pion, il est obligé de le déplacer (« toucher, c'est jouer »). Sauf si le joueur a touché le pion pour le remettre droit, mais dans ce cas, il doit d'abord l'annoncer.

DAME

Lorsqu'un pion atteint la toute dernière rangée adverse (la rangée de dame), il ne peut plus avancer. Dans ce cas, le joueur adverse doit prendre un de ses pions battus et le superposer sur l'autre pion. À partir de maintenant, ce pion devient une « dame ». Toutefois, si un pion vient à passer au-dessus de la dernière rangée au cours d'une prise multiple, il ne devient une dame que s'il termine sa prise sur une case de dame.

Une dame possède de nombreux avantages :

- Une dame peut franchir plusieurs cases vides sur n'importe quelle diagonale.
- Une dame peut se déplacer en avant ou en arrière du moment qu'elle suit les diagonales.
- Lors d'une prise, une dame peut sauter simultanément plusieurs cases vides à la fois (voir diagramme 3).

Si vous avez la possibilité de prendre un pion adverse avec une dame ou un pion normal, vous pouvez choisir celle qui vous convient. Une prise normale ou une prise avec une dame ont la même valeur. Mais attention : c'est le coup qui vous permet de remporter le plus de pions adverses, qui a la priorité.

LE GAGNANT

Le joueur qui a réussi à éliminer du damier tous les pions de son adversaire ou à les bloquer (ce qui veut dire que son adversaire ne peut plus prendre ou déplacer ses pions), a gagné.

REMISE

Il y a remise (partie nulle) lorsque la même position des pièces se produit pour la troisième fois ou qu'une pièce est placée deux fois sur la même case.

Schach

Beim Schachspiel geht es um Angriff und Verteidigung. Schach ist ein spannendes Spiel, das zugleich die geistigen Fähigkeiten trainiert. Wem gelingt es, den gegnerischen König schachmatt setzen?

INHALT

- Spielbrett (schwarzer Rand)
- 2 x 16 magnetische Schachfiguren
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel der Schachpartie ist das Mattsetzen bzw. Schachmattsetzen des gegnerischen Königs, das heißt der König wird so angegriffen, dass er keinen weiteren Zug mehr machen kann. Der Spieler, dessen König schachmatt ist, hat die Partie verloren.

VORBEREITUNG

1. Das in 64 Felder unterteilte Schachbrett wird so auf den Tisch gelegt, dass sich rechts unten ein weißes Feld befindet. Um die einzelnen Züge einfach notieren zu können, sind die Felder von a1 bis h8 nummeriert (siehe Abbildung A).
2. Jeder Spieler hat die folgenden 16 Schachfiguren: 1 König, 1 Dame (oder Königin), 2 Türme, 2 Läufer, 2 Springer und 8 Bauern. Abbildung B zeigt die Startaufstellung der Spielfiguren.

SO VERLÄUFT DAS SCHACHSPIEL

Weiß fängt an und zieht zuerst. Anschließend sind die Spieler abwechselnd am Zug und müssen dann mit einer Figur ziehen oder schlagen.

BEWEGUNG UND SCHLAGEN

Für alle Figuren gelten jeweils andere Vorschriften für das Bewegen bzw. Schlagen:

- Der König darf immer ein Feld in jede Richtung, also auch diagonal, ziehen und schlagen (siehe Abbildung C).
- Die Dame darf in alle Richtungen, also auch diagonal, soweit sie will sowohl ziehen als auch schlagen (siehe Abbildung D).
- Die Türme dürfen nur waagrecht oder senkrecht ziehen und schlagen, und zwar über mehrere Fehler hinweg (siehe Abbildung E).
- Der Läufer darf über mehrere Felder hinweg diagonal ziehen und schlagen (siehe Abbildung F).
- Der Springer springt immer ein Feld waagrecht oder senkrecht und dann ein Feld diagonal (siehe Abbildung G).
- Die Bauern dürfen immer nur ein Feld vorwärts ziehen. Dabei gilt eine Ausnahme: Beim ersten Zug eines Bauern kann er auch zwei Felder vorrücken (siehe Abbildung H). Bauern können nur diagonal nach vorne schlagen (siehe Abbildung I).

Es ist nicht erlaubt, eine Schachfigur auf ein Feld zu stellen, auf dem schon eine andere Figur des gleichen Spielers steht.

Wird eine Figur auf ein Feld gestellt, auf dem eine gegnerische Figur steht, wird diese gegnerische Figur geschlagen. Sie wird aus dem Spiel genommen und ihr Platz wird von der anderen Figur eingenommen.

ROCHADE

Die Rochade ist ein besonderer Zug des Königs: Er darf sich während der Partie einmal durch eine Rochade in Sicherheit bringen, indem er mit einem seiner Türme die Position tauscht. Der König steht dann sicher hinter einer Reihe von Bauern. Eine Rochade ist nicht erlaubt, wenn:

- a) der König im Schach steht,
- b) eines der Felder, die der König passieren müsste, von einer gegnerischen Figur besetzt ist,
- c) der König oder der treffende Turm in dieser Partie bereits bewegt worden sind.

BAUERNTAUSCH

Bauern dürfen immer nur vorwärts ziehen, nie zurück. Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie, dann wird er gegen eine Figur nach Wahl des Spielers (Dame, Turm, Springer oder Läufer) eingetauscht. Diese Wahl ist nicht auf Figuren beschränkt, die bereits geschlagen wurden. Theoretisch ist es also möglich, dass ein Spieler über neun Damen verfügt!

SCHLAGEN EN PASSANT

Bauern können nur gegnerische Figuren schlagen, die auf dem Feld schräg vor ihnen stehen. Es gibt eine Ausnahme: Wenn ein Bauer in der 5. Reihe steht und der Gegenspieler seinen Bauern zwei Felder in der Reihe rechts oder links von diesem Bauern vorrückt, kann er diesen „passierenden“ Bauern schlagen. Der geschlagene Bauer wird aus dem Spiel genommen, und der schlagende Bauer nimmt dessen Stelle in der 6. Reihe ein. Schlagen en passant (im Vorbeigehen) ist also nur möglich durch einen weißen Bauern in der 5. Reihe oder einen schwarzen Bauern in der 4. Reihe, und zwar direkt im nächsten Zug. Macht der Spieler zunächst einen anderen Zug, verfällt die Möglichkeit, en passant zu schlagen.

SCHACH

Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners (schach)matt zu setzen. Der König steht im Schach, wenn er im folgenden Zug von einer gegnerischen Figur geschlagen werden könnte; der Gegenspieler muss diese Bedrohung immer vorher laut ankündigen (das sog. Schachgebot). Schach kann abgewehrt werden:

- indem der König auf ein nicht bedrohtes Feld gestellt wird,
- indem eine andere Figur zwischen den König und die angreifende Figur gestellt wird,
- indem die angreifende Figur geschlagen wird.

Kann der angegriffene König im nächsten Zug nicht durch eine dieser drei Möglichkeiten in Sicherheit gebracht werden, ist er schachmatt (oder kurz gesagt matt).

REMIS

Wenn beide Spieler in einer Partie keinen klaren, entscheidenden Vorteil erzielen, endet die Partie in einem Remis, also unentschieden. Dies gilt in folgenden Fällen:

- a) Durch Patt. Patt tritt ein, wenn ein König nicht im Schach steht, aber nicht mehr bewegt werden kann, ohne einem Schach ausgesetzt zu werden.
- b) Wenn nicht genügend Material zum Mattsetzen vorhanden ist. Keiner der beiden Spieler verfügt über die Figuren, die nötig sind, um den Gegner matt zu setzen. So reicht beispielsweise ein König plus Springer oder ein König plus Läufer nicht aus, um den übrig gebliebenen gegnerischen König matt zu setzen.
- c) Wenn sich die gleiche Stellung auf dem Brett dreimal wiederholt und der gleiche Spieler wieder am Zug ist. Beide Spieler können ein Remis beantragen.
- d) Durch Dauerschach, auch Ewiges Schach genannt. Beim Dauerschach wird der König stets wieder vom Gegner ins Schach gesetzt; er kann sich zwar immer in Sicherheit bringen, indem er auf ein freies Feld flüchtet, aber einem nächsten Schach nicht entweichen.
- e) Wenn beide Spieler gemeinsam beschließen, die Partie mit einem Remis zu beenden.

Dame

Dame gehört zu den ältesten uns bekannten Brettspielen. Die Spielregeln lassen sich einfach lernen (ab 5 Jahren) und die Spielmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt. Wem gelingt es, alle Spielsteine des Gegners vom Brett zu schlagen?

INHALT

- Spielbrett (weißer Rand)
- 2 x 20 magnetische Spielsteine
- Spielregeln

ZIEL DES SPIELS

Beide Spieler versuchen, als Erster alle Spielsteine des Gegners vom Brett zu schlagen.

VORBEREITUNG

1. Das in 100 Felder aufgeteilte Dame-Spielbrett wird so auf den Tisch gelegt, dass sich unten links ein schwarzes Feld befindet.
2. Durch Losverfahren wird entschieden, welcher Spieler mit den weißen Steinen spielt; dieser Spieler darf anfangen.
3. Jeder Spieler stellt seine 20 Spielsteine auf die dunklen Felder in den ersten drei Reihen an seiner Seite auf (siehe Abbildung A).

BEWEGUNG UND SCHLAGEN

- Beim Damespiel wird nur auf den dunklen Feldern gespielt. Ein Spielstein darf nur diagonal gezogen werden, und zwar jeweils nur ein Feld. Aber wenn ein gegnerischer Stein übersprungen (und dadurch geschlagen) wird, darf man sowohl vor- als auch rückwärts über gegnerische Steine springen. Spielsteine dürfen nicht rückwärts gezogen werden.
- Der Spieler mit den weißen Steinen fängt an und zieht einen seiner Steine in diagonalen Richtung ein Feld vorwärts. Anschließend sind die Spieler abwechselnd am Zug und dürfen dann mit einem Stein ziehen oder schlagen.
- Kommt ein Stein auf ein Feld, das schräg gegenüber einem gegnerischen Stein liegt, und ist das diagonal hinter diesem Gegner liegende Feld frei, dann darf der Stein über den gegnerischen Stein auf das freie Feld springen. Der gegnerische Stein ist dadurch geschlagen. Der geschlagene Stein wird vom Brett genommen. Beim Damespiel besteht Schlagzwang. Es darf sowohl vorwärts als auch rückwärts geschlagen werden.
- Wenn ein Spieler einen Stein geschlagen hat, kann er im gleichen Zug weiterspringen und schlagen, vorausgesetzt, das Feld hinter dem nächsten gegnerischen Stein ist ebenfalls leer. Ein Spieler kann mit einem Zug also mehrere Steine schlagen (siehe Abbildung 2). Dabei darf er auch im 90-Grad-Winkel im Zickzack springen.

- Hat ein Spieler mehrere Möglichkeiten zum Schlagen, muss er die Möglichkeit nutzen, mit der er die meisten Steine schlagen kann. Wenn ein Spieler einen eigenen Stein berührt, ist er auch verpflichtet, diesen Stein zu bewegen (berührt = geführt). Eine Ausnahme ist es, wenn ein Spieler den Spielstein lediglich zurechtrücken will, er muss dies dann aber zunächst ankündigen.

DAME

Wenn ein Spielstein nach einem Zug auf der Grundlinie der gegnerischen Seite zum Stillstand kommt und nicht weiterziehen kann, wird er zur „Dame“. Zur Kennzeichnung muss der Gegenspieler einen von ihm bereits geschlagenen Spielstein auf den betreffenden Stein auflegen. Eine „Dame“ besteht also aus zwei übereinander liegenden Steinen. Der Stein wird jedoch keine Dame, wenn er die Grundlinie erreicht, ohne hier zu enden und noch rückwärts weiter schlagen muss.

Eine Dame bietet die folgenden Vorteile:

- Eine Dame darf in jede Richtung diagonal über mehrere Felder ziehen.
- Eine Dame kann sowohl vorwärts als auch rückwärts ziehen.
- Beim Schlagen kann eine Dame mehrere freie Felder zugleich überspringen (siehe Abbildung 3).

Kann ein Spieler sowohl mit einem normalen Stein als auch mit einer Dame schlagen, entscheidet er selbst, welche Schlagmöglichkeit er nutzt. Ein normaler Schlag und ein Dameschlag haben den gleichen Wert. Dabei gilt allerdings eine Vorrangsregel: Der Schlag, mit dem die meisten Steine geschlagen werden, hat Vorrang.

GEWINNER

Gewinner ist, wer alle gegnerischen Steine geschlagen hat oder die gegnerischen Steine so „blockiert“ hat, dass der Gegner nicht mehr ziehen kann.

REMIS

Wenn ein Spieler dreimal hintereinander die gleiche Bewegung gemacht hat oder zweimal an die gleiche Stelle zurückgekehrt ist, endet das Spiel mit einem Unentschieden (Remis).



Chess

Chess is a game of taking and defending. Chess is a good way of training your spirit to be flexible and responsive. Can you checkmate your opponent's king?

CONTENTS

- Chess board (black edge)
- 2 x 16 Magnetic chess pieces
- Rules of the game

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to checkmate your opponent's king. Checkmate happens when the king is in a position to be taken (in check) and cannot escape. The player whose king is checkmated loses the game.

PREPARATIONS

1. Position the chessboard – divided into 64 squares – on the table so that the bottom right-hand square is white for both players. In order to easily record the different moves, the squares are numbered from a1 to h8 (see Figure A).
2. Each player has 16 chess pieces, white or black: 1 king, 1 queen, 2 rooks (or castles), 2 bishops, 2 knights and 8 pawns. Set up the pieces as shown in Figure B.

HOW TO PLAY CHESS

White moves first. The players then alternate moves and may move a piece or use it to take another.

MOVING AND TAKING

Each piece moves and takes in a different way:

- The king can only move or take one square in any direction – up, down, to the sides and diagonally (see Figure C).
- The queen can move or take across multiple squares in any one straight direction – forward, backward, sideways or diagonally (see Figure D).
- The rook may move or take across multiple squares, but only forward, backward and to the sides (see Figure E).
- The bishop may move or take across multiple squares, but only diagonally (see Figure F).
- The knight always jumps one field horizontally or vertically and one diagonally (see Figure G).
- Pawns can only move forward one square at a time, except for their very first move where they can move forward two squares (see diagram H). Pawns can only take diagonally forward (see Figure I).

A piece cannot be moved to a square that is occupied by one of your other pieces.

If a chess piece is moved to a square occupied by the opponent's piece, the opponent's piece is taken. The piece is removed from the board and the attacking piece takes its place.

CASTLING

Castling involves moving the king two squares towards a rook, then placing the rook on the other side of the king next to it. This can only be done once, leaving the king protected by a row of pawns. Castling is not allowed if:

- a) The king is in check;
- b) The king has to pass through or end up on a square that is under attack by an enemy piece;
- c) Either the king or the rook concerned have already been moved.

PROMOTION

Pawns can only move forwards and never backwards. If a pawn reaches the other side of the board it can become any other chess piece (queen, rook, bishop or knight). The choice is not limited to those pieces that have already been taken. Theoretically, it would be possible to get nine queens!

EN PASSANT

Pawns can only take diagonally forwards. But there's an exception: If you pawn is standing in the 5th row and your opponent moves his pawn two spaces forward – either to the left or to the right – you may take their pawn 'in passing'. The pawn is taken off the board and your pawn is placed in line with the captured pawn in the 6th row. En Passant can only be done by a white pawn in the 5th row or a black pawn in the 4th row. And it must be done directly during the next move. If you don't do so immediately, you lose the chance.

CHECK

The aim of the game is to checkmate your opponent's king. Check happens when the king is in a position to be taken during the next move; this must always be clearly announced. The king can escape check by:

- Moving;
 - Placing another piece between itself and the attacking piece;
 - Taking the attacking piece.
- If the king cannot move to safety in one of these three ways during the next move, it is checkmated.

DRAW

If no clear and discernible advantage on the part of either player can be reached in a game, it is declared a stalemate or undecided. This applies in the following cases:

- a) By stalemate. This is where the king is not in check, but can no longer move without placing itself in check.
- b) By a lack of chess pieces. Neither player can gain enough of an advantage to checkmate their opponent. For example, a king and a knight or a king and a bishop are not sufficient to checkmate the other king.
- c) When the same positioning of pieces on the board is repeated three times for the same player's turn. In this case, either player can declare the game a draw.
- d) By eternal check. This is when the opponent continuously placing the king in check; although it can keep bringing itself to safety by moving to an empty square, it cannot ultimately escape a subsequent check.
- e) If both players agree mutually to declare the game a draw.



Draughts

(also known as Checkers)

Draughts is one of the oldest games known to mankind. The rules of the game are easy to learn (aged 5 and older) and the possibilities are endless. Can you capture all your opponent's pieces first?

CONTENTS

- Game board (black edges)
- 2 x 12 Magnetic draught pieces
- Rules of the game

Aim of the game:

Can you capture all your opponent's pieces first?

PREPARATIONS

1. Place the board with 64 squares in such a way that both players have a black corner square on their left-hand side.
2. Draw lots to see which player will play white, since white opens the game.
3. Then each player puts his 16 pieces on the dark squares closest to him on the board (see Figure 1A).

MOVING AND TAKING

- Only the dark fields are used for draughts. A piece may only move forwards diagonally, one square at a time, but when attacking the piece can jump both forward and backwards over the opponent's pieces. You may never move backwards.
- White goes first and places one of his pieces in a square diagonally forward. The players then alternate moves and may move a piece or use it to take another.
- If the adjacent square contains an opponent's piece, and the square immediately beyond it is vacant, the piece may be captured (and removed from the game) by jumping over it. Capturing is mandatory and can be done forwards or backwards.
- Once a player has captured a piece he can continue taking more pieces until the square beyond the last captured piece is empty. A player can therefore capture several pieces during a single turn (see Figure 2A). 90 degree corners may be taken.

- If you are faced with different options, you must make the move that captures the most pieces.

Once you've touched a piece you must move that piece (touch and move rule), unless clearly announced in order to straighten the piece.

CROWNING

The player receives a king when a piece reaches the top line (the king's row) after a move or jump. In that case, the opponent must place one of the pieces he captured previously onto that particular piece. This piece then becomes a 'king'. However, the piece does not become a king if it only reaches the top line in a capture turn that does not end on the king's line, but is continued backwards.

A king enjoys the following advantages:

- A king can move across multiple squares in any diagonal direction.
- Kings can move forwards and backwards.
- When capturing, a king can jump across more than one open square at a time (see Figure 3A).

If you can capture an enemy piece using either a normal piece or king, you may choose which to use. A normal capture and a king's capture count for the same. There is only one rule of preference: the jump where the player can capture the most pieces comes first.

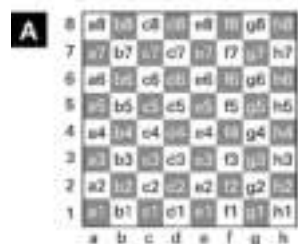
THE WINNER

The game is won by the player who first manages to take all his opponent's pieces or renders them unable to move.

DRAW

If a player has made the same move three times in a row or has returned twice to the same position, the game is a draw and is therefore over.

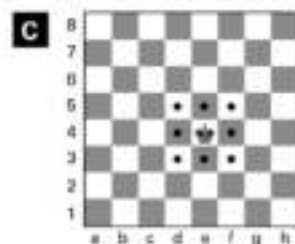
Schaken – Échecs – Schach – Chess



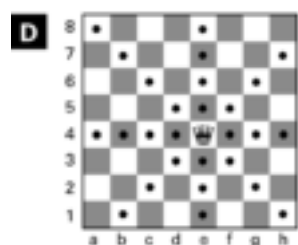
Schaakbord
Échiquier
Schachbrett
Chess board



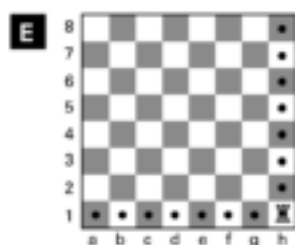
Beginopstelling
Position de départ
Startaufstellung
Starting position



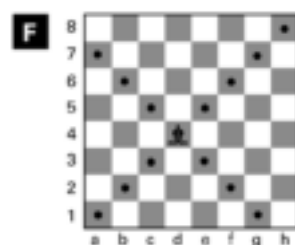
Koning
Roi
König
King



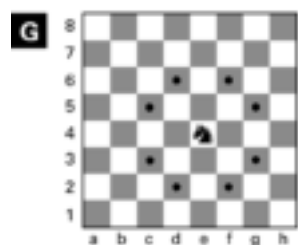
Koningin
Dame
Dame
Queen



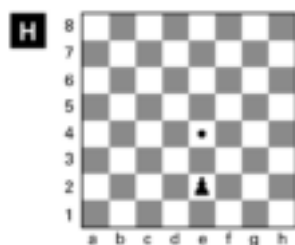
Toren
Tour
Turm
Rook



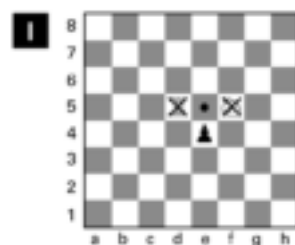
Loper
Fou
Läufer
Bishop



Paard/paardesprong
Cavalier/saut du
cavalier
Springer
Knight

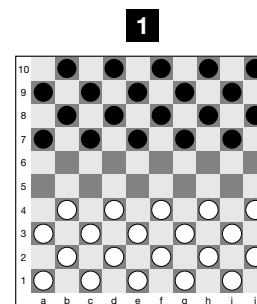


Beginzet van de pion
Mouvement initial
du pion
Bauer: Erster Zug
Pawn's initial move

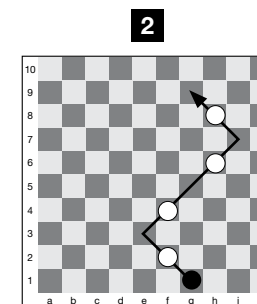


Zet en slag van de
pion
Mouvement et prise
du pion
Bauer: Bewegung
und Schlagen
pawn's movement
and taking

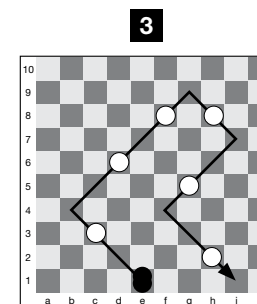
Dammen – Jeu de dames – Damespiel



Beginopstelling
Disposition initiale
des pièces
Startaufstellung

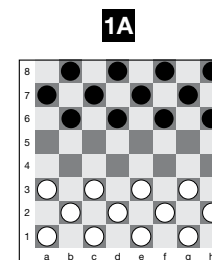


Het slaan van meerdere
schijven door één schijf.
Prise de plusieurs pions
averses avec
un seul pion.

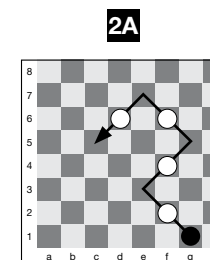


Het slaan van meerdere
schijven door een dam.
Prise de plusieurs pions
averses avec une
dame.

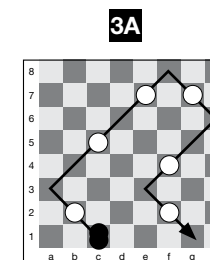
Draughts



Initial setup



The capture of multiple
pieces by a piece.



The capture of multiple
pieces by a king.