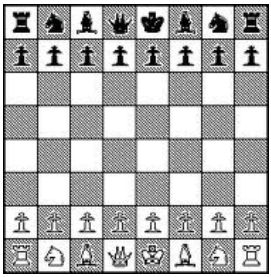
SPELREGELS / RULES OF THE GAME

SCHAKEN/CHESS
DAMMEN/CHECKERS



SCHAKEN—SPELREGELS



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).

DAMMEN—SPELREGELS

De 2 spelers zitten tegenover elkaar en verdelen beide 20 schijven over de dichtstbijzijnde zwarte velden van het dambord. Dit zijn dus 4 rijen. De tegenstander zet zijn schijven op de laatste 4 rijen, waardoor er in het midden 2 rijen leeg zijn. Het dambord moet zo gelegd worden, dat het hoekveld linksonder het donkere vakje is.

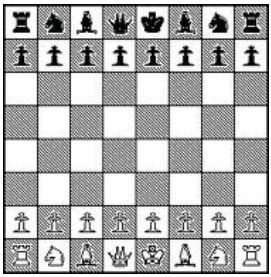
Zetten: De schijven mogen alleen schuin naar voren worden geschoven. Ze komen dus altijd in de rij voor de oorspronkelijke rij, en ze kunnen gedurende het hele spel uitsluitend de zwarte velden bezetten. Daarbij mogen ze niet over andere stukken heen. Net als bij schaken geldt: wit begint. Verder geldt dat het aanraken van een schijf (of dam) betekent dat ook daarmee gezet moet worden.

Slaan: Als een witte schijf schuin voor een zwarte ligt, kan de witte schijf niet op de plaats van de zwarte komen. Als het veld achter de zwarte schijf echter leeg is, kan de witte schijf wel over de zwarte schijf heen. Dit wordt “slaan” genoemd, en de zwarte schijf wordt van het bord genomen. In tegenstelling tot bij het ‘normale’ schuiven, mag er ook achterwaarts worden geslagen. Een belangrijke regel is: als men kan slaan moet men slaan! Als men geslagen heeft, kan men in dezelfde beurt doorslaan. Men mag tussentijds ook hoeken van 90 graden maken, waarbij men dus soms achteruit gaat in plaats van vooruit. Als men meerdere schijven kan slaan, geldt: meerslag gaat voor. De geslagen schijven mogen pas van het bord weggenomen worden na het uitvoeren van de hele slag. Bovendien geldt dat bij een slag over meerdere schijven niet 2 maal dezelfde schijf ‘geslagen’ mag worden.

Dam: Als een schijf aan de basislijn van de tegenstander komt, kan hij niet meer vooruit. Er wordt een schijf bovenop gelegd. Vanaf nu heet deze schijf een “dam”. Een dam mag terug, en is niet beperkt tot een veld. De dam mag over een hele schuine lijn gaan. Een dam mag een losstaande schijf of dam slaan die verder op dezelfde diagonaal staat. Er mag dan zelf bepaald worden op welk veld achter het geslagen stuk de dam tot stilstand komt. Als de dam op een veld tot stilstand kan komen waar er weer verder geslagen kan worden, mag de slag in dezelfde beurt vervolgd worden. Hierdoor kan er in een beurt een groot aantal schijven geslagen worden.

Einde van de partij: Als iemand geen schijven meer heeft of als iemand niet meer kan zetten (‘vast staan’), heeft de tegenstander gewonnen.

CHESS - RULES OF THE GAME



The chess board is placed between the two players sitting opposite each other in such a way that each player has a white corner square on the right. The figure arrangement is as follows; On the ground line from outside to inside the rooks, the horses, the bishops, and on the two middle squares king and queen. The white queen must be on the white square and the black queen must be on the black square. The 8 pawns are placed in the row in front of them.

How to play

The object of the game is to checkmate the opponent's king. It means, that the king could be taken away on the next move and has no possibility to move out. White starts, then moves alternately. Any figure can capture any figure, which means that the captured figure is removed because the captured figure is now moved onto this square. One is not obliged to capture a figure to have to save a figure against an imminent loss. It looks different when the king is threatened. When a figure threatens an opponent's king and could capture it on the next move, one expresses it by saying "check." The threatened player must now save his king. He can either put another figure (as far as possible) between king and the figure threatening him or move the king away. Only when that is not possible, the king is "checkmate". If neither player can "checkmate" the other, the game ends with "draw", i.e. without winner or loser. The situation where both players possess only one king left is called "Pat".

The figures and their value

Pawn: The pawn is the weakest of all the figures. It can only be moved forward one space per move and can never be moved backward. Only on the first move can it be moved forward two spaces if necessary. The pawn moves diagonally forward, thus leaving its line of pull, to continue moving in the adjacent squares. Alone the pawn is very weak, but in interaction with other pawns or figures it becomes stronger. Pawn change: If a pawn lands on the opponent's last square row, the pawn must be changed to a knight, bishop, rook or queen.

Horse: The horse is the only figure that can jump over an opponent. The horse draws a square straight plus a square diagonally. He can do this in any direction, so a horse standing in the center of the board has eight moves. This makes this figure seem quite unaccountable at first glance, but its range is limited, however.

Bishop: The bishop moves diagonally across as many empty squares as desired. The "black bishop" may draw only on black squares and the "white bishop" only on white squares. Unlike the knight, for the bishop and for all other figures to jump, space must first be cleared, as the pawn row prevents first movements.

Rook: The rook always moves straight across the number of desired empty squares. It is thus the complement of the bishop, but has a higher value.

Queen: The queen can draw diagonally like the bishop and straight out like the rook. She is therefore the most mobile figure on the board and therefore the most valuable. Losing the queen can mean a rapidly approaching loss of the game for the player.

King: The king draws the same as the queen, but always only one space away. He is the figure on which basically all figures of the opponent have given up and therefore must be well protected. It is also very difficult for him to capture an opponent's figure without being threatened himself (and thus being "in check").

CHECKERS —RULES OF THE GAME

The 2 players sit opposite each other and both distribute 20 checkers to the nearest black squares of the checkerboard. Thus, these are 4 rows. The opponent puts his checkers on the last 4 rows, leaving 2 rows empty in the middle. The checkerboard should be placed so that the bottom left corner square is the dark square.

Setting: The checkers may only be moved diagonally forward. So they always come in the row in front of the original row, and they can only occupy the black squares during the whole game. In doing so, they may not pass over other pieces. As in chess, white begins. Furthermore, touching a piece (or a checker) means that it must also be moved.

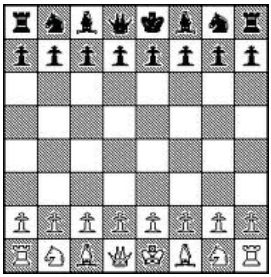
Beating: If a white disc is diagonally in front of a black one, the white disc cannot pass over the black one. However, if the square behind the black disc is empty, the white disc can pass over the black disc. This is called “capturing”, and the black disc is taken off the board. Unlike in “normal” sliding, it is also allowed to hit backwards. An important rule is: if one can capture, one must capture! If you have captured, you can continue in the same turn. One may also make 90-degree angles between turns, sometimes moving backwards instead of forwards. If you can capture several checkers, the rule is: more than one checker has priority. The captured discs may only be removed from the board after the whole trick has been executed. In addition, when hitting several discs, the same disc cannot be “hit” twice.

Dam: If a disc reaches the opponent’s baseline, it cannot move forward. A disc is placed on top of it. From now on, this disc is called a “dam”. A dam may return, and is not restricted to a square. The dam may move across a whole diagonal line. A king may capture a detached disc or king that is further on the same diagonal. It is then allowed to decide on which square behind the captured piece the king comes to a halt. If the dam can come to a halt on a square where it can be captured again, the capture may be continued in the same turn. This allows a large number of checkers to be captured in one turn.

End of the game: If someone runs out of checkers or if someone cannot move anymore (‘standing firm’), the opponent has won.

SCHACH – SPIELREGELN

Das Schachbrett wird zwischen den beiden gegenüber sitzenden Spielern so platziert, dass jeder Spieler rechts ein weißes Eckfeld hat. Die Figurenaufstellung ist wie folgt: Auf der Grundreihe von außen nach innen die Türme, die Springer, die Läufer und auf den beiden Mittelfeldern König und Königin. Dabei muss die weiße Königin auf dem weißen Feld stehen und die schwarze Königin auf dem schwarzen Feld. In der Reihe davor werden die 8 Bauern aufgestellt.



Spielverlauf

Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners "matt" zu setzen. Das bedeutet, dass der König im nächsten Zug genommen werden könnte und keine Möglichkeit mehr hat, auszuweichen. Weiß beginnt, dann wird abwechselnd gezogen. Jede Figur kann jede Figur schlagen, das bedeutet, dass die geschlagene Figur entfernt wird, da die schlagende Figur nun auf dieses Feld gezogen wird. Es besteht keine Verpflichtung, eine Figur zu schlagen, um eine Figur vor einem drohenden Verlust zu retten. Anders sieht es aus, wenn der König bedroht ist. Wenn eine Figur den König des Gegners bedroht und ihn im nächsten Zug schlagen könnte, wird dies durch "Schach" angezeigt. Der bedrohte Spieler muss nun seinen König retten. Er kann entweder eine andere Figur (soweit möglich) zwischen König und die Figur, die ihn bedroht, setzen oder den König wegbewegen. Erst wenn das nicht möglich ist, steht der König "Schachmatt". Wenn keiner der beiden Spieler den anderen "Schachmatt" setzen kann, endet das Spiel unentschieden, also ohne Gewinner oder Verlierer. Die Situation, in der beide Spieler nur noch einen König haben, wird als "Patt" bezeichnet.

Die Figuren und ihre Wertigkeit

Bauer: Der Bauer ist die schwächste aller Figuren. Er kann nur ein Feld pro Zug vorwärts bewegt werden und niemals rückwärts. Nur bei seinem ersten Zug kann er, falls erforderlich, zwei Felder vorwärts bewegt werden. Der Bauer schlägt diagonal vorwärts und verlässt damit seine Zuglinie, um in den angrenzenden Feldern weiterzuziehen. Einzelne Bauern sind schwach, aber im Zusammenspiel mit anderen Bauern oder Figuren werden sie stärker. Bauerverwandlung: Wenn ein Bauer auf die letzte Reihe des Gegners gelangt, muss der Bauer in einen Springer, Läufer, Turm oder eine Königin umgewandelt werden.

Springer: Der Springer ist die einzige Figur, die über eine andere springen kann. Der Springer zieht ein Feld geradeaus und ein Feld diagonal. Er kann dies in jede Richtung tun, so dass ein Springer, der sich in der Mitte des Brettes befindet, acht Zugmöglichkeiten hat. Auf den ersten Blick scheint diese Figur daher ziemlich unvorhersehbar zu sein, aber ihre Reichweite ist begrenzt.

Läufer: Der Läufer zieht 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 zu allen anderen Figuren muss für den Läufer und für alle anderen Figuren, die springen können, zunächst Platz geschaffen werden, da die Reihe der Bauern ihre ersten Bewegungen behindert.

Turm: Der Turm zieht immer geradeaus über die gewünschte Anzahl leerer Felder. Er ist somit die Ergänzung zum Läufer, hat aber einen höheren Wert.

Königin: Die Königin kann diagonal wie der Läufer und geradeaus wie der Turm ziehen. Sie ist daher die beweglichste Figur auf dem Brett und daher auch die wertvollste. Der Verlust der Königin kann für den Spieler einen baldigen Verlust der Partie bedeuten.

König: Der König zieht wie die Königin, aber immer nur ein Feld weiter. Er ist die Figur, auf die grundsätzlich alle Figuren des Gegners abzielen, und muss daher gut geschützt werden. Es ist für ihn auch sehr schwie-

rig, eine Figur des Gegners zu schlagen, ohne selbst bedroht zu werden (und daher “Schach” zu stehen).

DAME – SPIELREGELN

Die 2 Spieler sitzen sich gegenüber und platzieren jeweils 20 Scheiben auf den nächsten schwarzen Feldern des Damebretts. Dies sind also 4 Reihen. Der Gegner platziert seine Scheiben auf den letzten 4 Reihen, so dass in der Mitte 2 Reihen leer sind. Das Damebrett muss so platziert werden, dass das Eckfeld links unten das dunkle Feld ist.

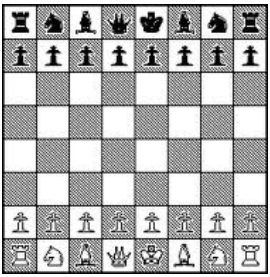
Züge: Die Scheiben dürfen nur diagonal nach vorne geschoben werden. Sie landen also immer in der Reihe vor der Ausgangsreihe, und sie können während des gesamten Spiels nur die schwarzen Felder besetzen. Dabei dürfen sie nicht über andere Stücke springen. Wie beim Schach gilt: Weiß beginnt. Außerdem gilt, dass Berühren einer Scheibe (oder Dame) bedeutet, dass damit auch gezogen werden muss.

Schlagen: Wenn eine weiße Scheibe diagonal vor einer schwarzen liegt, kann die weiße Scheibe nicht auf das Feld der schwarzen gelangen. Wenn das Feld hinter der schwarzen Scheibe jedoch leer ist, kann die weiße Scheibe über die schwarze Scheibe springen. Dies wird als “Schlagen” bezeichnet, und die schwarze Scheibe wird vom Brett genommen. Im Gegensatz zum “normalen” Verschieben ist auch rückwärts Schlagen erlaubt. Eine wichtige Regel besagt: Wenn man schlagen kann, muss man schlagen! Nachdem man geschlagen hat, kann man in derselben Runde weiter schlagen. Es ist auch erlaubt, zwischendurch 90-Grad-Winkel zu machen, wodurch man manchmal rückwärts anstatt vorwärts geht. Wenn man mehrere Scheiben schlagen kann, gilt: Mehrfachschlag geht vor. Die geschlagenen Scheiben dürfen erst nach Ausführung des gesamten Zuges vom Brett genommen werden. Außerdem gilt, dass bei einem Schlag über mehrere Scheiben eine einzelne Scheibe nicht zweimal “geschlagen” werden darf.

Dame: Wenn eine Scheibe an die Grundlinie des Gegners gelangt, kann sie nicht weiter vorwärts bewegt werden. Eine Scheibe wird darauf platziert. Ab jetzt wird diese Scheibe als “Dame” bezeichnet. Eine Dame kann rückwärts ziehen und ist nicht auf ein Feld beschränkt. Die Dame kann über eine ganze Diagonale springen. Eine Dame kann eine einzelne Scheibe oder Dame schlagen, die sich weiter entlang derselben Diagonalen befindet. Es kann dann frei entschieden werden, auf welchem Feld hinter dem geschlagenen Stück die Dame zum Stillstand kommt. Wenn die Dame auf einem Feld zum Stillstand kommen kann, von dem aus weiter geschlagen werden kann, darf der Schlag in derselben Runde fortgesetzt werden. Dadurch können in einer Runde eine große Anzahl von Scheiben geschlagen werden.

Ende des Spiels: Wenn jemand keine Scheiben mehr hat oder wenn jemand nicht mehr ziehen kann (“feststecken”), hat der Gegner gewonnen.

ÉCHECS — RÈGLES DU JEU



Le plateau d'échecs est placé entre les deux joueurs assis face à face de manière à ce que chaque joueur ait un coin blanc à sa droite. La disposition des pièces est la suivante : Sur la ligne de fond, de l'extérieur vers l'intérieur, les tours, les cavaliers, les fous, et sur les deux cases centrales le roi et la reine. La reine blanche doit être placée sur la case blanche et la reine noire sur la case noire. En avant, les 8 pions sont disposés.

Déroulement du jeu

Le but du jeu est de mettre le roi de l'adversaire "en échec et mat". Cela signifie que le roi pourrait être capturé au prochain coup et n'aurait plus de possibilité d'esquive. Les Blancs commencent, puis les coups sont alternés. Chaque pièce peut capturer toute autre pièce, ce qui signifie que la pièce capturée est retirée du jeu car la pièce qui la capture est déplacée sur cette case. Il n'est pas obligatoire de capturer une pièce pour sauver une autre pièce d'une perte imminente. Cependant, si le roi est menacé, la situation est différente. Lorsqu'une pièce menace le roi de l'adversaire et pourrait le capturer au prochain coup, on dit "échec". Le joueur menacé doit alors protéger son roi en déplaçant une autre pièce (si possible) entre le roi et la pièce qui le menace, ou en déplaçant le roi lui-même. Seulement lorsque cela n'est pas possible, le roi est "en échec et mat". Si aucun des joueurs ne peut mettre l'autre en "échec et mat", la partie se termine par une "partie nulle", sans gagnant ni perdant. La situation où les deux joueurs ne possèdent plus qu'un seul roi est appelée "pat".

Les pièces et leur valeur

Pion: Le pion est la pièce la plus faible. Il ne peut avancer que d'une case à la fois et jamais en arrière. Seule exception : lors de son premier coup, il peut avancer de deux cases si nécessaire. Le pion capture en diagonale vers l'avant et quitte ainsi sa ligne de déplacement pour continuer dans les cases adjacentes. Individuellement, le pion est faible, mais en combinaison avec d'autres pions ou pièces, il devient plus fort. Promotion du pion : Lorsqu'un pion atteint la dernière rangée 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 autre. Il se déplace d'une case droit devant lui et d'une case en diagonale. Il peut le faire dans n'importe quelle direction, offrant ainsi huit possibilités de déplacement à un cavalier situé au centre du plateau. À première vue, cette pièce semble assez imprévisible, mais sa portée est en réalité limitée.

Fou: Le fou se déplace en diagonale sur autant de cases vides que désiré. Le "fou noir" peut se déplacer uniquement sur les cases noires et le "fou blanc" uniquement sur les cases blanches. Contrairement au cavalier et à toutes les autres pièces, le fou, ainsi que toutes les autres pièces qui peuvent sauter, doivent d'abord dégager l'espace, car la rangée des pions bloque leurs premiers mouvements.

Tour: La tour se déplace toujours en ligne droite sur le nombre de cases vides souhaité. Elle complète ainsi le fou, mais 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 donc la plus précieuse. La perte de la dame peut signifier une défaite imminente pour le joueur.

Roi: Le roi se déplace comme la dame, mais seulement d'une case à la fois. Il est la pièce que toutes les pièces adverses visent en principe et doit donc être bien protégé. Il lui est également très difficile de capturer une pièce adverse sans être menacé lui-même (et donc en "échec").

DAMES — RÈGLES DU JEU

Les 2 joueurs sont assis face à face et placent chacun 20 pions sur les cases noires les plus proches du bord du damier. Il y a donc 4 rangées. L'adversaire place ses pions sur les 4 rangées les plus éloignées, laissant ainsi deux rangées vides au milieu. Le damier doit être placé de manière à ce que la case d'angle en bas à gauche soit une case sombre.

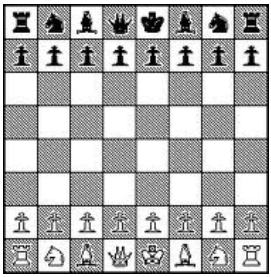
Déplacements: Les pions ne peuvent être déplacés que diagonalement vers l'avant. Ils se déplacent donc toujours d'une rangée vers l'avant et occupent exclusivement les cases noires tout au long de la partie. De plus, ils ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces. Comme aux échecs, c'est aux Blancs de commencer. Il est également important de noter que toucher une pièce (ou une dame) signifie que cette pièce doit être déplacée.

Capture: Si un pion blanc se trouve diagonalement devant un pion noir, le pion blanc ne peut pas se déplacer sur la case occupée par le pion noir. Cependant, s'il y a une case vide derrière le pion noir, le pion blanc peut sauter par-dessus le pion noir. Cela s'appelle une "capture", et le pion noir est retiré du damier. Contrairement au déplacement normal, il est autorisé de capturer en arrière. Une règle importante est que si une capture est possible, elle doit être effectuée ! Après avoir capturé, il est possible de continuer à capturer dans le même tour. Il est également permis de faire des virages à 90 degrés entre les captures, ce qui signifie parfois reculer au lieu d'avancer. En cas de possibilité de capture multiple, la capture de plusieurs pions est prioritaire. Les pions capturés ne doivent être retirés du damier qu'après que toute la série de captures a été effectuée. De plus, lors d'une capture impliquant plusieurs pions, il n'est pas permis de capturer deux fois le même pion.

Dame: Lorsqu'un pion atteint la ligne de base de l'adversaire, il ne peut plus avancer. Un autre pion est alors placé sur le dessus, transformant ainsi le pion en "dame". Une dame peut se déplacer en arrière et n'est pas limitée à une seule case. Elle peut sauter sur toute une diagonale. Une dame peut capturer un pion ou une dame isolé(e) se trouvant sur la même diagonale. Le joueur peut alors décider sur quelle case derrière le pion capturé la dame s'arrête. Si la dame peut s'arrêter sur une case où une nouvelle capture est possible, le joueur peut poursuivre la série de captures dans le même tour. Cela permet de capturer un grand nombre de pions en une seule fois.

Fin de la partie: Si un joueur n'a plus de pions ou s'il ne peut plus jouer (être "bloqué"), son adversaire remporte la partie.

AJEDREZ — REGLAS DEL JUEGO



El tablero de ajedrez se coloca entre los dos jugadores sentados frente a frente de manera que cada jugador tenga una esquina blanca a su derecha. La disposición de las piezas es la siguiente: En la fila de fondo, de afuera hacia adentro, las torres, los caballos, los alfiles, y en las dos casillas centrales el rey y la reina. La reina blanca debe estar en la casilla blanca y la reina negra en la casilla negra. Delante 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 tendría más opciones de escapar. Los blancos comienzan, luego los movimientos se alternan. Cada pieza puede capturar a cualquier otra pieza, lo que significa que la pieza capturada se retira del juego porque la pieza que la captura se mueve a esa casilla. No es obligatorio capturar una pieza para evitar una pérdida inminente de otra pieza. Sin embargo, si el rey está amenazado, la situación es diferente. Cuando una pieza amenaza al rey del oponente y podría capturarlo en el próximo movimiento, se dice "jaque". El jugador amenazado debe proteger a su rey moviendo otra pieza (si es posible) entre el rey y la pieza que lo amenaza, o moviendo al rey mismo. Solo cuando esto no 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. La situación en la que ambos jugadores tienen solo un rey se llama "tablas".

Las piezas y su valor

Peón: El peón es la pieza más débil. Solo puede avanzar una casilla a la vez y nunca hacia atrás. La excepción es en su primer movimiento, donde puede avanzar dos casillas si es necesario. El peón captura en diagonal hacia adelante y, por lo tanto, abandona su línea de movimiento para continuar en las casillas adyacentes. Individualmente, el peón es débil, pero en combinación con otros peones o piezas, se vuelve más fuerte. Promoción del peón: Cuando un peón llega a la última fila del oponente, debe ser promovido a caballo, alfil, torre o dama.

Caballo: El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otra. Se mueve una casilla hacia adelante y una casilla en diagonal. Puede hacerlo en cualquier dirección, lo que le brinda ocho posibilidades de movimiento a un caballo en el centro del tablero. A primera vista, esta pieza parece bastante impredecible, pero su alcance es en realidad 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 otras piezas, el alfil, al igual que todas las otras piezas que pueden saltar, primero debe despejar el espacio, ya que la fila de peones bloquea sus primeros movimientos.

Torre: La torre se mueve siempre en línea recta sobre el número deseado de casillas vacías. Por lo tanto, complementa al alfil, pero tiene un valor más alto.

Dama: La dama puede moverse en diagonal como el alfil y en línea recta como la torre. Por lo tanto, es la pieza más móvil en el tablero y, por lo tanto, la más valiosa. La pérdida de la dama puede significar una derrota inminente para el jugador.

Rey: El rey se mueve como la dama, pero solo una casilla a la vez. Es la pieza que todas las piezas adversarias apuntan en principio y, por lo tanto, debe estar bien protegida. También le resulta muy difícil capturar una pieza del oponente sin ser amenazado él mismo (y, por lo tanto, estar "en jaque").

DAMAS — REGLAS DEL JUEGO

Los 2 jugadores están sentados uno frente al otro y distribuyen 20 piezas cada uno sobre las casillas negras más cercanas del tablero de damas. Por lo tanto, hay 4 filas. El oponente coloca sus piezas en las últimas 4 filas, dejando así dos filas vacías en el centro. El tablero de damas debe colocarse de manera que la casilla de esquina inferior izquierda sea una casilla oscura.

Movimientos: Las piezas solo pueden moverse en diagonal hacia adelante. Por lo tanto, siempre avanzan una fila y ocupan exclusivamente las casillas negras a lo largo del juego. Además, no pueden saltar sobre otras piezas. Al igual que en el ajedrez, comienzan los blancos. También es importante señalar que tocar una pieza (o una dama) significa que esa pieza debe moverse.

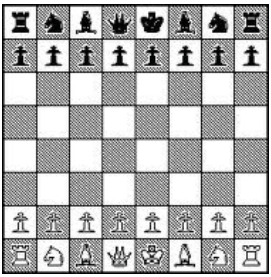
Captura: Si una pieza blanca está diagonalmente frente a una pieza negra, la pieza blanca no puede moverse a la casilla ocupada por la pieza negra. Sin embargo, si hay una casilla vacía detrás de la pieza negra, la pieza blanca puede saltar sobre la pieza negra. Esto se llama “captura”, y la pieza negra se retira del tablero. A diferencia del movimiento normal, se permite la captura hacia atrás. Una regla importante es que si es posible hacer una captura, esta debe realizarse. Después de capturar, es posible continuar capturando en el mismo turno. También se permite hacer giros de 90 grados entre capturas, lo que significa que a veces se retrocede en lugar de avanzar. En caso de que sea posible realizar múltiples capturas, la captura de varias piezas tiene prioridad. Las piezas capturadas solo deben retirarse del tablero después de que se haya completado toda la secuencia de capturas. Además, durante una captura que involucra varias piezas, no está permitido capturar dos veces la misma pieza.

Dama: Cuando una pieza llega a la fila de base del oponente, ya no puede avanzar. Se coloca otra pieza encima, transformando así la pieza en una “dama”. Una dama puede moverse hacia atrás y no está limitada a una sola casilla. Puede saltar sobre toda una diagonal. Una dama puede capturar una pieza o una dama aislada que esté en la misma diagonal. El jugador puede decidir en qué casilla detrás de la pieza capturada se detiene la dama. Si la dama puede detenerse en una casilla donde sea posible realizar otra captura, se puede continuar con la secuencia de capturas en el mismo turno. Esto permite capturar un gran número de piezas en un solo turno.

Fin del juego: Si un jugador ya no tiene piezas o si ya no puede moverse (“quedarse bloqueado”), su oponente gana la partida.

SCACCHI — REGOLE DEL GIOCO

La scacchiera viene posizionata tra i due giocatori seduti uno di fronte all'altro in modo che ciascun giocatore abbia un angolo bianco alla propria destra. La disposizione delle pedine è la seguente: sulla fila di base, dall'esterno verso l'interno, le torri, i cavalli, gli alfieri, e sulle due caselle centrali il re e la regina. La regina bianca deve stare sulla casella bianca e la regina nera sulla casella nera. Davanti vengono posizionati gli 8 pedoni.



Svolgimento del gioco

L'obiettivo del gioco è mettere il re dell'avversario "scacco matto". Ciò significa che il re potrebbe essere catturato nella mossa successiva e non avrebbe più possibilità di sfuggire. I bianchi iniziano, poi si alternano nei movimenti. Ogni pedina può catturare qualsiasi altra pedina, il che significa che la pedina catturata viene rimossa dal gioco perché la pedina che la cattura si sposta su quella casella. Non è obbligatorio catturare una pedina per evitare una perdita imminente di un'altra pedina. Tuttavia, se il re è minacciato, la situazione è diversa. Quando una pedina minaccia il re dell'avversario e potrebbe catturarlo nella mossa successiva, si dice "scacco". Il giocatore minacciato deve proteggere il suo re spostando un'altra pedina (se possibile) tra il re e la pedina che lo minaccia, o spostando il re stesso. Solo quando ciò non è possibile, il re è "scacco matto". Se nessuno dei giocatori può mettere l'altro "scacco matto", la partita termina in "patta", senza vincitori né perdenti. La situazione in cui entrambi i giocatori hanno solo un re è chiamata "patta".

Le pedine e il loro valore

Pedone: Il pedone è la pedina più debole. Può avanzare solo di una casella alla volta e mai all'indietro. L'eccezione è nel suo primo movimento, dove può avanzare di due caselle se necessario. Il pedone cattura in diagonale in avanti e quindi abbandona la sua linea di movimento per continuare sulle caselle adiacenti. Individualmente, il pedone è debole, ma in combinazione con altri pedoni o pedine, diventa più forte.
Promozione del pedone: Quando un pedone raggiunge l'ultima fila dell'avversario, deve essere promosso a cavallo, alfiere, torre o regina.
Cavallo: Il cavallo è l'unica pedina che può saltare sopra un'altra. Si muove una casella in avanti e una casella in diagonale. Può farlo in qualsiasi direzione, fornendo così otto possibilità di movimento a un cavallo al centro della scacchiera. A prima vista, questa pedina sembra piuttosto imprevedibile, ma in realtà ha un raggio d'azione limitato.
Alfiere: L'alfiere si muove in diagonale su quante caselle vuole. L'"alfiere nero" può muoversi solo sulle caselle nere e l'"alfiere bianco" solo sulle caselle bianche. A differenza del cavallo e di tutte le altre pedine, l'alfiere, così come tutte le altre pedine che possono saltare, deve prima liberare lo spazio, poiché la fila dei pedoni blocca i suoi primi movimenti.
Torre: La torre si muove sempre in linea retta sul numero desiderato di caselle vuote. Quindi completa l'alfiere, ma ha un valore più alto.
Regina: La regina può muoversi in diagonale come l'alfiere e in linea retta come la torre. Quindi è la pedina più mobile sulla scacchiera e quindi la più preziosa. La perdita della
regina può significare una sconfitta imminente per il giocatore.
Re: Il re si muove come la regina, ma solo di una casella alla volta. È la pedina che tutte le pedine avversarie mirano principalmente e quindi deve essere ben protetta. È anche molto difficile per lui catturare una pedina avversaria senza essere minacciato lui stesso (e quindi essere "scacco").

DAMA — REGOLE DEL GIOCO

I 2 giocatori sono seduti uno di fronte all'altro e distribuiscono entrambi 20 pedine sulle caselle nere più vicine della scacchiera della dama. Quindi ci sono 4 file. L'avversario posiziona le sue pedine sulle ultime 4 file, lasciando quindi libere due file al centro. La scacchiera della dama deve essere posizionata in modo che la casella dell'angolo in basso a sinistra sia una casella scura.

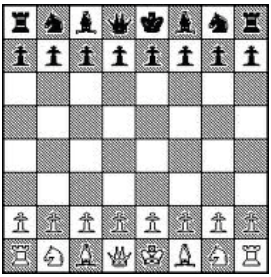
Movimenti: Le pedine possono essere spostate solo diagonalmente in avanti. Quindi avanzano sempre di una fila e occupano esclusivamente le caselle nere durante tutto il gioco. Inoltre, non possono saltare sopra altre pedine. Come negli scacchi, iniziano i bianchi. È importante notare che toccare una pedina (o una dama) significa che quella pedina deve essere mossa.

Cattura: Se una pedina bianca si trova diagonalmente davanti a una pedina nera, la pedina bianca non può muoversi sulla casella occupata dalla pedina nera. Tuttavia, se c'è una casella vuota dietro la pedina nera, la pedina bianca può saltare sopra la pedina nera. Questo viene chiamato "cattura", e la pedina nera viene rimossa dalla scacchiera. A differenza del movimento normale, è consentita la cattura all'indietro. Una regola importante è che se è possibile effettuare una cattura, questa deve essere eseguita. Dopo aver catturato, è possibile continuare a catturare nello stesso turno. È anche permesso fare svolte di 90 gradi tra le catture, il che significa che a volte si retrocede invece di avanzare. In caso di possibilità di cattura multipla, la cattura di più pedine ha la priorità. Le pedine catturate devono essere rimosse dalla scacciera solo dopo che è stata completata l'intera sequenza di catture. Inoltre, durante una cattura che coinvolge più pedine, non è consentito catturare due volte la stessa pedina.

Dama: Quando una pedina raggiunge la fila di base dell'avversario, non può più avanzare. Viene posizionata un'altra pedina sopra di essa, trasformando così la pedina in una "dama". Una dama può muoversi all'indietro e non è limitata a una sola casella. Può saltare su tutta una diagonale. Una dama può catturare una pedina o una dama isolata che si trova sulla stessa diagonale. Il giocatore può decidere in quale casella dietro alla pedina catturata far fermare la dama. Se la dama può fermarsi su una casella in cui è possibile effettuare un'altra cattura, è possibile continuare con la sequenza di catture nello stesso turno. Ciò consente di catturare un gran numero di pedine in un solo turno.

Fine della partita: Se un giocatore non ha più pedine o non può più muoversi ("essere bloccato"), il suo avversario vince la partita.

SZACHY — ZASADY GRY



Szachownica jest ustawiana pomiędzy dwoma graczami siedzącymi naprzeciwko siebie w taki sposób, że każdy gracz po prawej stronie ma białe pole w rogu. Układ figur wygląda następująco: na linii podstawowej, od zewnętrznych do wewnętrznych, wieże, konie, goniec, a na dwóch środkowych polach król i królowa. Biała królowa musi stać na białym polu, a czarna królowa na czarnym polu. Przed nimi ustawia się 8 pionków.

Przebieg gry

Celem gry jest postawienie króla przeciwnika "w mat". Oznacza to, że król mógłby zostać zbity w następnym ruchu i nie miałby możliwości ucieczki. Białe rozpoczynają, następnie gracze wykonują ruchy na zmianę. Każda figura może zbić dowolną inną figurę, co oznacza, że zbity pionek jest usuwany z gry, ponieważ pionek, który go zbija, zajmuje jego pole. Nie jest obowiązkowe bicie figury, aby uniknąć zagrożenia przegranej innej figury. Jednakże, kiedy król jest zagrożony, sytuacja jest inna. Gdy figura zagraża królowi przeciwnika i mógłby go zbić w następnym ruchu, ogłasza się "szach". Zagrożony gracz musi teraz ocalić swojego króla. Może to zrobić, stawiając inną figurę (jeśli to możliwe) między królem a figurą, która go zagraża, lub przesuwając króla. Dopiero gdy to nie jest możliwe, król jest w "mat". Jeśli żaden z graczy nie może postawić drugiego gracza "w mat", gra kończy się "remisem", czyli bez zwycięzcy ani przegranego. Sytuacja, w której obaj gracze mają tylko jednego króla, nazywana jest "pat".

Figury i ich wartość

Pionek: Pionek jest najmocniejszą z figur. Może przesunąć się tylko o jedno pole do przodu i nigdy do tyłu. Wyjątkiem jest jego pierwszy ruch, w którym może przesunąć się o dwa pola, jeśli to konieczne. Pionek bije po skosie do przodu i opuszcza swoją linię ruchu, aby kontynuować na sąsiednich polach. Indywidualnie pionek jest słaby, ale w połączeniu z innymi pionkami lub figurami staje się silniejszy. Promocja pionka: Jeśli pionek dotrze do ostatniego pola przeciwnika, musi zostać zamieniony na skoczka, gońca, wieżę lub królową.

Skoczek: Skoczek jest jedyną figurą, która może przeskoczyć inną. Porusza się o jedno pole do przodu i jedno pole po przekątnej. Może to robić w każdym kierunku, co daje skoczkowi, stojącemu na środku szachownicy, osiem możliwości ruchu. Na pierwszy rzut oka figura ta wydaje się dość nieprzewidywalna, ale jej zasięg jest ograniczony.

Goniec: Goniec porusza się po przekątnej przez dowolną liczbę pustych pól. "Goniec czarny" może poruszać się tylko po czarnych polach, a "goniec biały" tylko po białych polach. W przeciwieństwie do skoczka i wszystkich innych figur, aby móc skoczyć, najpierw musi być wolne miejsce, ponieważ rząd pionków blokuje jego pierwsze ruchy.

Wieża: Wieża porusza się zawsze na wprost o dowolną liczbę pustych pól. Jest więc uzupełnieniem gońca, ale ma wyższą wartość.

Królowa: Królowa może poruszać się po przekątnej jak goniec i na wprost jak wieża. Jest więc najbardziej ruchliwą figurą na szachownicy i dlatego najcenniejszą. Strata królowej może oznaczać szybkie zbliżające się przegrane dla gracza.

Król: Król porusza się tak samo jak królowa, ale tylko o jedno pole na raz. Jest to figura, na którą w zasadzie wszystkie figury przeciwnika celują, dlatego musi być dobrze chroniony. Jest również bardzo trudno dla niego zbijać figurę przeciwnika bez zagrożenia dla siebie (i więc "szach").

WARCABY — ZASADY GRY

Obaj gracze siedzą naprzeciwko siebie i rozmieszczają po 20 pionków na najbliższych czarnych polach planszy do warcabów. Są to więc 4 rzędy. Przeciwnik stawia swoje pionki na ostatnich 4 rzędach, pozostawiając środkowe 2 rzędy puste. Plansza do warcabów musi być ustawiona tak, aby pole w lewym dolnym rogu było ciemnym polem.

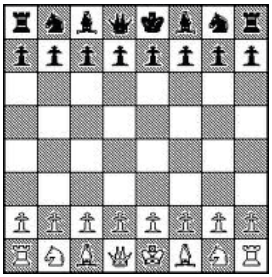
Ruchy: Pionki mogą być przesuwane tylko po skosie do przodu. Zawsze trafiają na rząd przed oryginalnym rzędem, a przez całą grę mogą zajmować wyłącznie czarne pola. Nie mogą przeskakiwać nad innymi pionkami. Podobnie jak w szachach, rozpoczynają biali. Warto zauważyć, że dotknięcie pionka (lub damy) oznacza, że należy nim ruszyć.

Bicie: Jeśli biały pionek znajduje się po skosie przed czarnym, biały pionek nie może zająć miejsca czarnego. Jeśli jednak pole za czarnym pionkiem jest puste, biały pionek może przeskoczyć nad czarnym. Nazywa się to "biciem", a czarny pionek jest usuwany z planszy. W przeciwieństwie do zwykłego przesuwania, możliwe jest także bicie do tyłu. Ważną zasadą jest, że jeśli można bić, trzeba bić! Jeśli wykonano bicie, można kontynuować bicie w tym samym ruchu. W trakcie jednego ruchu można także wykonać obrót o 90 stopni, czasami cofając się zamiast poruszania się do przodu. W przypadku, gdy można zbić kilka pionków, obowiązuje zasada: pierwszeństwo ma bicie większe. Zbite pionki mogą być usuwane z planszy dopiero po zakończeniu całego uderzenia. Ponadto, podczas uderzenia przez wiele pionków, nie można zbijać dwukrotnie tego samego pionka.

Dama: Gdy pionek osiąga linię podstawową przeciwnika, nie może już przesuwać się do przodu. Na niego kładzie się kolejny pionek, przekształcając go w "damę". Dama może poruszać się w tył i nie jest ograniczona do jednego pola. Może przeskakiwać przez całą przekątną. Dama może zbić pojedynczy pionek lub damę, która znajduje się dalej na tej samej przekątnej. Gracz może zdecydować, na którym polu za zbitym pionkiem dama ma się zatrzymać. Jeśli dama może zatrzymać się na polu, na którym można kontynuować bicie, bicie może być kontynuowane w tym samym ruchu. Dzięki temu w jednym ruchu można zbić wiele pionków.

Zakończenie gry: Jeśli któryś z graczy nie ma już pionków lub nie może wykonać ruchu ("zablokowany"), jego przeciwnik wygrywa grę.

SCHACK - SPELREGLER



Schackbrädet placeras mellan de två spelarna som sitter mittemot varandra så att varje spelare har ett vitt hörnfält till höger. Figuruppläggetär som följer: längst ner på linjen från utsidan till insidan tornen, hästarna, löparna och på de två mittfälten kungen och drottningen. Den vita drottningen måste stå på det vita fältet och den svarta drottningen på det svarta fältet. Framför dem ställs 8 bönder upp.

Spelets gång

Målet med spelet är att sätta motståndarens kung "i schackmatt". Det innebär att kungen skulle kunna tas bort i nästa drag och inte har någon möjlighet att undvika detta. Vit börjar och sedan görs drag omväxlande. Varje figur kan slå vilken annan figur som helst, vilket innebär att den slagna figuren tas bort eftersom den slagna figuren nu flyttas till detta fält. Det är inte obligatoriskt att slå en figur för att rädda en figur från hotet av förlust. Det ser annorlunda ut när kungen hotas. När en figur hotar motståndarens kung och skulle kunna slå honom i nästa drag, uttrycks detta genom att säga "schack". Den hotade spelaren måste nu rädda sin kung. Han kan antingen placera en annan figur (om möjligt) mellan kungen och figuren som hotar honom, eller flytta kungen. Endast när detta inte är möjligt står kungen "i schackmatt". Om ingen av spelarna kan sätta den andra i "schackmatt" slutar spelet med "remi", det vill säga utan vinnare eller förlorare. Situationen där båda spelarna endast har en kung kallas "pat".

Figurerna och deras värde

Bonde: Bonden är den svagaste av alla figurer. Den kan bara flyttas ett fält framåt och aldrig bakåt. Endast vid det första draget kan den om det behövs flyttas två fält framåt. Bonden slår diagonalt framåt och lämnar därmed sin rörelselinje för att fortsätta på de intilliggande fälten. Enskilt sett är bonden svag, men i samspel med andra bönder eller figurer blir den starkare. Bondeförvandling: Om en bonde når sista raden av motståndarens sida måste bonden förvandlas till en springare, löpare, torn eller dam.

Springare: Springaren är den enda figuren som kan hoppa över en annan. Den flyttar ett fält rakt framåt och ett fält diagonalt. Den kan göra detta i alla riktningar, vilket ger springaren, som står i mitten av brädet, åtta möjliga drag. Vid första anblicken verkar denna figur ganska oberäknelig, men dess räckvidd är dock begränsad.

Löpare: Löparen rör sig diagonalt över hur många tomma fält som helst. Den "svarta löparen" får bara röra sig på de svarta fälten och "den vita löparen" bara på de vita fälten. Till skillnad från springaren och alla andra figurer måste det för löparen och alla andra figurer finnas ledigt utrymme för att hoppa, eftersom bondraden hindrar deras första rörelser.

Torn: Tornet rör sig alltid rakt framåt över det önskade antalet tomma fält. Det är således ett komplement till löparen, men har ett högre värde.

Dam: Damen kan röra sig diagonalt som löparen och rakt fram som tornet. Hon är därmed den mest rörliga figuren på brädet och därmed också den mest värdefulla. Förlusten av damen kan innebära snabbt närmande av förlust för spelaren.

Kung: Kungen rör sig på samma sätt som damen, men endast ett fält åt gången. Han är figuren som i princip alla motståndare siktar på och måste därför skyddas väl. Det är också mycket svårt för honom att slå en motståndares figur utan att själv hotas (och därmed "i schack").

DAM — SPELREGLER

De två spelarna sitter mittemot varandra och placera 20 brickor var på de närmaste svarta rutorna på dambordet. Detta innebär 4 rader. Motståndaren placerar sina brickor på de sista 4 raderna, vilket lämnar de mittersta 2 raderna tomma. Dambordet ska placeras så att det nedre vänstra hörnfältet är ett mörkt fält.

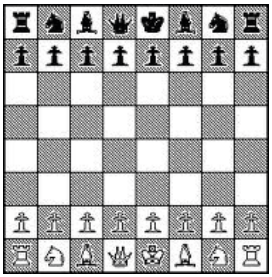
Drag: Brickorna får endast flyttas diagonalt framåt. De hamnar alltid på en rad framför den ursprungliga raden, och under hela spelet kan de bara ockupera de svarta rutorna. De får inte hoppa över andra pjäser. Precis som i schack börjar de vita. Det är också värt att notera att vidröring av en bricka (eller dam) innebär att den måste flyttas.

Slå: Om en vit bricka ligger diagonalt framför en svart bricka kan den vita brickan inte ta platsen för den svarta. Om det bakom den svarta brickan finns ett tomt fält kan dock den vita brickan hoppa över den svarta brickan. Detta kallas "slå" och den svarta brickan tas bort från brädet. Till skillnad från vanlig flyttning är det också tillåtet att slå bakåt. En viktig regel är: om man kan slå måste man slå! Om man har slagit en bricka kan man slå igen i samma drag. Det är också tillåtet att göra 90 graders svängar under spelets gång, ibland bakåt istället för framåt. Om man kan slå flera brickor gäller: flerslag går före. De slagna brickorna får tas bort från brädet först efter att hela slaget har utförts. Dessutom gäller att vid slag över flera brickor får samma bricka inte slås två gånger.

Dam: När en bricka når motståndarens baslinje kan den inte längre flytta framåt. En ny bricka placeras ovanpå den. Från och med nu kallas denna bricka för en "dam". En dam kan gå bakåt och är inte begränsad till ett fält. Den kan hoppa över en hel diagonal. En dam kan slå en enskild bricka eller dam som står längre fram på samma diagonal. Spelaren kan välja vilket fält bakom den slagits brickan damen ska stanna på. Om damen kan stanna på ett fält där det är möjligt att fortsätta slå, kan slaget fortsätta i samma drag. Detta innebär att ett stort antal brickor kan slås under ett drag.

Spelets slut: Om en spelare inte har fler brickor eller inte kan göra några fler drag ("fastnat") har motståndaren vunnit spelet.

ŠACHY – PRAVIDLA HRY



Šachovnice se umístí mezi dva proti sobě sedící hráče tak, aby každý měl vpravo bílé rohové pole. Figury se rozestaví následovně: na základní řadě od krajů věže, jezdci, střelci a uprostřed královna a král (bílá královna na bílém poli, černá na černém). Před nimi stojí osm pěšců.

Průběh hry:

Cílem hry je dát soupeřovu králi "mat", tedy postavit ho do situace, kdy nemá žádný únik před útokem. Bílý začíná, poté se hráči střídají v tazích. Každá figura může brát jinou figuru, přičemž braná figura se odstraní a berouci figura zaujme její místo. Není povinné figuru vzít, pokud to není nutné k záchraně před ztrátou. Pokud je ale král ohrožen, hráč musí situaci řešit. Pokud je král v šachu, hráč ho musí zachránit tahem, který odstraní hrozbu – například přesunutím krále nebo postavením jiné figury mezi útočníka a krále. Pokud to není možné, nastává "šach mat" a hra končí. Pokud ani jeden z hráčů nemůže dát soupeři mat, hra končí remízou. Situace, kdy oba hráči mají pouze krále, se nazývá "pat".

Figury a jejich hodnota:

Pěšec: Nejslabší figura, táhne pouze vpřed o jedno pole (při prvním tahu může o dvě). Bere diagonálně. Dosáhne-li poslední řady, musí se proměnit v jinou figuru (mimo krále).
Jezdec: Jediná figura, která může přeskakovat jiné. Pohybuje se do tvaru písmene "L".
Střelec: Pohybuje se diagonálně o libovolný počet polí. Bílý střelec zůstává na bílých polích, černý na černých.
Věž: Pohybuje se rovně o libovolný počet polí.
Královna: Nejsilnější figura – kombinuje tahy věže a střelce.
Král: Pohybuje se jako královna, ale vždy pouze o jedno pole. Nesmí být vystaven šachu.

DÁMA – PRAVIDLA HRY

Hráči sedí proti sobě a umístí 20 kamenů na nejbližší černá pole šachovnice. Hráč umístí kameny na první čtyři řady, soupeř na poslední čtyři, takže uprostřed zůstávají dvě prázdné řady. Levé dolní rohové pole musí být tmavé.

Tah:

Kameny se mohou pohybovat diagonálně vpřed. Mohou stát pouze na černých polích a nesmějí přeskočit jiné kameny. Bílý začíná. Dotknutí se kamene znamená povinnost táhnout.

Bít:

Pokud je soupeřův kámen diagonálně před figurou a za ním je volné pole, může hráč soupeřův kámen přeskočit a sebrat ho. Bít je povinné, pokud je to možné. Může se bít i dozadu. Po sebrání jednoho kamene může hráč pokračovat v sérii dalších úderů. Směr tahu se může měnit o 90 stupňů. Pokud lze sebrat více kamenů, platí pravidlo vícečetného úderu. Odebrané kameny se odstraní až po dokončení celého tahu. Při úderu přes více kamenů nelze dvakrát sebrat stejný kámen.

Dáma:

Dostane-li se kámen na soupeřovu základní řadu, promění se v dámu, což se označí přidáním dalšího kamene na vrch. Dáma se může pohybovat nejen vpřed, ale i zpět, a to přes celou diagonálu. Může přeskak-

ovat soupeřovy kameny a sama si vybrat, kde po úderu zastaví. Pokud se dáma zastaví na poli, odkud může pokračovat v braní, může hráč v tahu pokračovat.

Konec hry:
Hra končí, pokud hráč ztratí všechny kameny nebo nemá žádný možný tah. V takovém případě vyhrává soupeř.

NL **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Verstikkingsgevaar.



EN **WARNING!** Not suitable for children under 36 months. Choking hazard.

DE **WARNUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr.

FR **AVERTISSEMENT !** Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'étouffement.

ES **¡ADVERTENCIA!** No apto para niños menores de 36 meses. Peligro de asfixia.

IT **AVVERTENZA!** Non adatto per bambini sotto i 36 mesi. Pericolo di soffocamento.

PL **OSTRZEŻENIE!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zagrożenie zadławienia.

SE **VARNING!** Ej lämpligt för barn under 36 månader. Fara för kvävning.

CZ **UPOZORNĚNÍ!** Není vhodné pro děti mladší 36 měsíců. Nebezpečí udušení.

ENGELHART®
SPORTS • GAMES • TOYS

EC REP

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

BATCH NR: