

Echecs Chess



CLASSIC BY DJECO

6-99
YEARS



FR

GB

D

NL

E

I

P

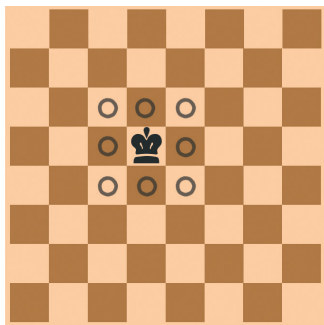
DK

S

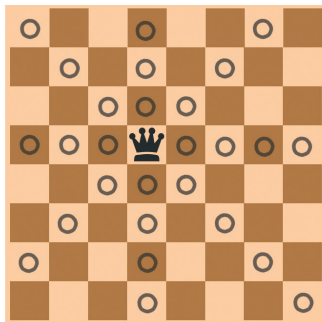
RUS



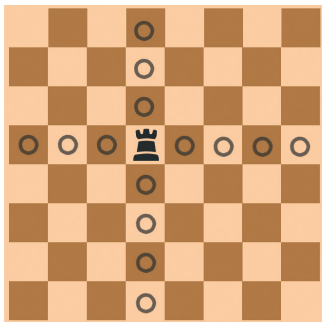
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas
Movimento dei pezzi • Verplaatsen van de stukken
vPjäsernas förflyttning • Træk
Deslocação das peças • Ходы фигур



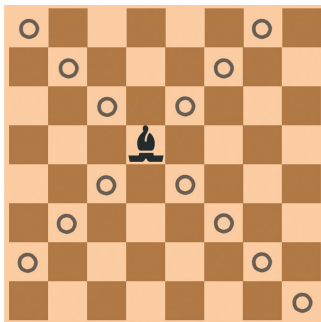
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



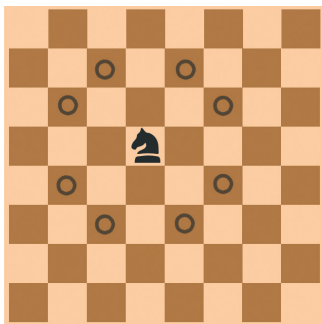
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



Tour - Rook - Turm - Torre - Torre
Toren - Torn - Tårn - Torre - ладья



Fou - Bishop - Läufer - Alfíl - Alfiere
Loper - Löpare - Løber - Bispo - слон



Cavalier - Knight - Springer
Caballo - Cavallo - Paard - Springare
Springer - Cavalo - конь



Prise - Capture
Schlagen
La captura - Scacco matto
Wegnemen van stukken
Angrepp - Angrepp
Recolha - Captura - Взятие

Pion - Pawn - Bauer - Peón - Pedone
Pion - Bonde - Bonde - Peão - пешка

F Règle du jeu

Échecs



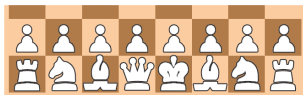
à partir
de 6 ans



2

Jeu de stratégie :

Le joueur développe une stratégie pour déjouer les ruses de son adversaire et obtenir ainsi la victoire.



La partie se joue sur un échiquier de 64 cases alternativement claires et foncées.

Attention : Placer l'échiquier de telle sorte que face à chaque joueur, la case inférieure droite soit de couleur claire.

Chaque joueur dispose de 16 pièces : 1 Roi, 1 Dame, 2 Fous, 2 Cavaliers, 2 Tours et 8 pions qui, en début de jeu sont placés comme ci-dessus.

Attention : les dames sont toujours placées sur leur couleur et se retrouvent donc face à face sur l'échiquier.

But du jeu

Capturer le roi adverse : c'est l'échec et mat.

Déroulement de la partie

On tire au sort celui qui prendra la couleur claire : celui qui l'obtient commence.

Jouer est obligatoire, on ne peut pas passer la main.

À tour de rôle, chaque joueur déplace une de ses pièces.

- **Déplacement des pièces** (voir schémas en début de livret).

Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce (excepté pour le cavalier).

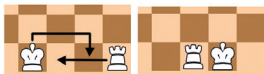
Le ROI est la pièce principale du jeu ; sa capture signifie la perte de la partie !

Il avance d'une seule case dans toutes les directions et possède également un déplacement spécifique appelé le Roque.

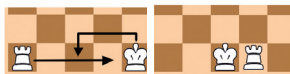
- **Le Roque permet de jouer simultanément le roi et une tour si ceux-ci n'ont pas encore été déplacés :**

- ni le roi ni la tour ne doivent avoir été déplacé depuis le début de la partie,
- aucune pièce ne doit se trouver entre eux deux,
- le roi ne doit pas se trouver en échec.

Petit Roque



Grand Roque



La DAME avance d'autant de cases qu'elle le veut et ce dans toutes les directions. C'est la pièce la plus puissante du jeu.

La TOUR se déplace verticalement ou horizontalement d'un nombre illimité de cases.

Le FOU se déplace en diagonale d'un nombre illimité de cases.

Le CAVALIER se déplace de trois cases : une ou deux dans le sens horizontal (ou vertical) et le complément dans l'autre sens. On dit aussi qu'il se déplace en " L ".
Le cavalier est la seule pièce à pouvoir passer au-dessus des autres.

Le PION il avance d'une seule case à la fois droit devant lui et ne recule jamais.

- Lors de son premier mouvement, il peut avancer de deux cases.
- S'il parvient à la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en une autre pièce de sa couleur (sauf un roi) au choix du joueur.

• La prise

Une pièce est retirée du jeu quand une pièce de l'adversaire vient se positionner sur la case qu'elle occupait. À l'exception du pion, les pièces prennent dans le sens où elles avancent.
Le pion, lui, prend en diagonale et en avant.

- Le roi est en échec lorsqu'il est en situation d'être pris par une pièce adverse.
Le joueur adverse annonce alors " échec ". (Il est interdit de laisser son roi en situation d'échec.)

Le ROI est échec et mat :

- s'il ne peut se déplacer sans se mettre à nouveau en échec,
- si le joueur ne peut interposer aucune pièce entre son roi et la pièce qui le met en échec,
- si le joueur ne peut "prendre" la pièce qui le met en échec.

Qui gagne ? Lorsqu'un joueur met le roi adverse dans une situation d'échec et mat, il dit "échec et mat !" et remporte la partie.

Une partie d'échec peut également se terminer par une partie nulle si :

- un joueur est « pat » : c'est à dire qu'il n'est pas en échec, mais qu'il n'a aucun mouvement possible sans mettre son roi en échec
- il y a échec perpétuel
- il y a répétition de la même position sur l'échiquier trois fois
- les joueurs n'ont plus suffisamment de pièces pour faire échec et mat
- 50 coups sont joués sans prise ni déplacement de pion



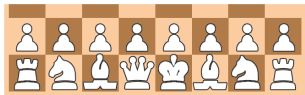
6 years
upwards



2

A game of strategy:

The players each develop a strategy to counter their opponent's tactics and win.



The game is played on a chessboard with 64 alternately light and dark-coloured squares.

NB: always place the board such that a light-coloured square is in each player's near-right corner.

Each player has 16 pieces: 1 king, 1 queen, 2 bishops, 2 knights, 2 rooks and 8 pawns which are set out as shown above at the start of the game.

NB: the queens are always placed on their own colour and so are positioned directly facing each other across the board.

Object:

To capture your opponent's king, known as checkmating.

How to play

Lots are drawn to decide which player will play the light pieces. This player also starts the game. Both players must move one of their pieces during their turns - players cannot "pass". The players take it in turns to move one of their pieces.

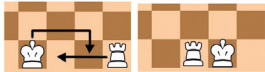
- **Moving the pieces** (see the diagrams at the beginning of the book).
A piece can never move over another piece (except the knight).

The KING is the most important piece in the game; if it is captured, the game is lost! The king can move one square at a time in any direction and can also perform a special move known as castling.

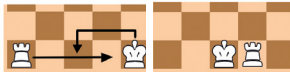
- **Castling involves moving the king and a rook at the same time, and is possible only if all of the following conditions are fulfilled:**

- neither the king nor the rook can previously have moved during the game;
- there must be no other piece between them;
- the king must not be in check.

Castling on the kingside



Castling on the queenside



The QUEEN moves any number of squares in any direction. It is the most powerful of all the pieces.

The ROOK moves an unlimited number of squares vertically or horizontally.

The BISHOP moves an unlimited number of squares diagonally.

The KNIGHT moves three squares: one or two horizontally (or vertically) and the rest in the other direction. It can be thought of as moving in an "L" shape.

The knight is the only piece that can jump over other pieces.

The PAWN: moves one square at a time straight forwards, and can never move backwards;

- can move forward two squares on its first move;

- if the pawn reaches the last rank on the board it can be transformed into another piece of its own colour (except a king) of the player's choice.

• Capturing

A piece is removed from the game when an opponent's piece moves on to the square that it was occupying. A piece captures an opponent's piece by moving in the normal way, apart from the pawn, which moves diagonally forwards to capture a piece.

• The king is in check if it is positioned such that it can be captured by an opponent's piece.

The opponent announces "check". (It is forbidden to leave a king in check.)

The KING is checkmated:

- if it cannot move without finding itself again in check;

- if the player cannot block the check by placing a piece between the king and the opponent's threatening piece;

- if the player cannot capture the threatening piece.

Winning: The player who checkmates the opponent's king announces "checkmate" and wins the game.

A game of chess can also finish in a draw if:

- "stalemate" arises, meaning that one of the players is not in check, but can make no move which would not place his/her king in check.

- perpetual check arises;

- the same board position recurs three times;

- the players do not possess enough remaining pieces to bring about checkmate;

- fifty moves have been played without a capture or a pawn move occurring.



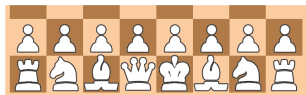
ab 6 Jahren



2

Strategiespiel:

Der Spieler entwickelt eine Strategie, um die Pläne seines Gegners zu durchkreuzen und so das Spiel zu gewinnen.



Das Spiel wird auf einem Schachbrett mit 64 abwechselnd hellen und dunklen Feldern gespielt.

Achtung: Das Schachbrett so aufstellen, dass jeder Spieler in der Ecke rechts unten ein helles Feld hat.

Jeder Spieler verfügt über 16 Spielfiguren: 1 König, 1 Dame, 2 Läufer, 2 Springer, 2 Türme und 8 Bauern, die zu Beginn des Spiels wie auf der Zeichnung oben aufgestellt werden.

Achtung: Die Damen werden immer auf ein Feld ihrer eigenen Farbe gestellt und stehen sich demgemäß auf dem Schachbrett gegenüber.

Ziel des Spiels:

Den gegnerischen König schlagen: ihn „schachmatt“ setzen.

Ablauf des Spiels

Es wird ausgelost, wer die weißen Steine nimmt. Weiß beginnt. Ziehen ist Pflicht, man kann nicht passen. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine ihrer Figuren.

• **Ziehen der Figuren** (siehe Abbildungen am Anfang dieses Heftes).

Eine Figur darf nie eine andere Figur überspringen (Ausnahmen gelten für den Springer).

Der KÖNIG ist die wichtigste Figur des Spiels. Ist er „gefangen“, ist das Spiel verloren!

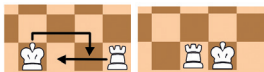
Der König kann in alle Richtungen immer nur ein Feld weiter gezogen werden.

Für ihn gibt es einen besonderen Spielzug: die Rochade.

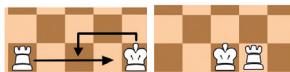
• **Bei der Rochade können König und Turm unter folgenden Bedingungen gleichzeitig versetzt werden:**

- Weder der König noch der Turm dürfen im bisherigen Spielverlauf bewegt worden sein.
- Es darf sich keine Figur zwischen ihnen befinden.
- Der König darf nicht im Schach stehen.

Kurze Rochade



Lange Rochade



Die DAME kann beliebig viele Felder in alle Richtungen gezogen werden.

Sie ist die stärkste Figur im Spiel.

Der TURM kann eine beliebige Anzahl Felder vertikal und horizontal gezogen werden.

Der LÄUFER wird beliebig viele Felder diagonal gezogen.

Der SPRINGER zieht drei Felder: ein oder zwei Felder horizontal (oder vertikal) und dann im rechten Winkel dazu. Man sagt auch, dass er wie ein „L“ zieht.

Der Springer ist die einzige Spielfigur, die über andere Figuren springen kann.

Der BAUER: Er zieht immer um ein Feld nach vorne und kann nie zurückziehen.

- Bei seinem ersten Zug kann er um zwei Felder vorrücken.

- Wenn er die letzte Reihe des Schachbretts erreicht, kann er sich wahlweise in eine beliebige andere Figur seiner Farbe verwandeln (außer in einen König).

• Das Schlagen

Eine Figur wird aus dem Spiel genommen, wenn sich eine Figur des Gegners auf das Feld setzt, auf dem diese stand. Bis auf den Bauern schlagen die Figuren in der Richtung, in der sie sich fortbewegen. Der Bauer schlägt diagonal nach vorne.

• Der König steht im Schach, wenn er in einer Position ist, in der er von einer gegnerischen Figur geschlagen werden kann. Der gegnerische Spieler sagt dann „Schach“ an. (Der König darf nicht im Schach gelassen werden.)

Der KÖNIG ist schachmatt:

- wenn er sich nicht mehr bewegen kann, ohne erneut im Schach zu stehen

- wenn der Spieler keinen Stein zwischen den König und die Figur, die ihn in Schach hält, setzen kann

- wenn der Spieler die Figur, die den König in Schach hält, nicht schlagen kann

Wer gewinnt? Wenn ein Spieler den gegnerischen König in eine Position bringt, in der er schachmatt ist, sagt er „schachmatt!“ und gewinnt das Spiel.

Ein Schachspiel kann auch unentschieden ausgehen:

- wenn ein Spieler „patt“ ist, das heißt, dass er zwar nicht im Schach steht, aber keine Zug mehr unternehmen kann, ohne dass sein König in Schach gestellt wird

- bei fortwährendem Schach

- wenn dieselbe Position sich auf dem Schachbrett drei Mal wiederholt

- wenn die Spieler nicht mehr genügend Steine haben, um den Gegner schachmatt zu setzen

- 50 Züge ohne Schlagen und ohne Fortbewegung eines Bauern gespielt wurden



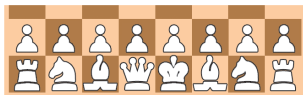
vanaf 6 jaar



2

Strategiespel:

De speler ontwikkelt een strategie om de plannen van zijn tegenstander in de war te sturen en zo het spel te winnen.



Het spel wordt gespeeld op een schaakbord met 64 vakjes die afwisselend licht en donker van kleur zijn.

Let op: Plaats het schaakbord zodanig dat het vakje rechtsonder voor elke speler licht van kleur is.

Elke speler beschikt over 16 stukken: 1 koning, 1 dame, 2 lopers, 2 paarden, 2 torens en 8 pionnen die aan het begin van het spel zijn opgesteld zoals hierboven wordt aangegeven.

Let op: De dames staan altijd op hun eigen kleur en staan dus tegenover elkaar op het schaakbord.

Doel van het spel: De koning van de tegenstander gevangennemen: dat heet schaakmat zetten.

Verloop van de partij

Er wordt geloot wie de lichte stukken neemt; deze speler begint.

Het is verplicht bij elke beurt een zet te doen, je kunt nooit een beurt overslaan.

De spelers verplaatsen om beurten een van hun stukken.

- **Stukken verplaatsen** (zie schema's voorin het boekje).

Het is niet mogelijk een stuk over een ander heen te laten springen, met uitzondering van het paard.

De KONING is het belangrijkste stuk in het spel; als hij gevangengenomen wordt, heb je verloren!

De koning kan in alle richtingen één vakje vooruit worden gezet.

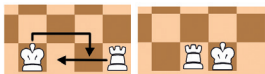
Er bestaat ook een speciale zet met de koning die rokade genoemd wordt.

- **De rokade houdt in dat tegelijk met de koning en een toren wordt gespeeld.**

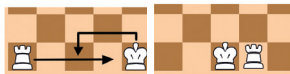
Deze zet gaat als volgt:

- noch de koning, noch de toren mag eerder in het spel zijn verplaatst
- er mag geen stuk tussen de koning en toren in staan
- de koning mag niet schaak staan

Korte rokade



Lange rokade



De DAME kan in alle richtingen verplaatst worden over zoveel vakjes als je maar wilt. De dame is het sterkste schaakstuk.

De TOREN kan verticaal of horizontaal verplaatst worden over zoveel vakjes als je maar wilt

De LOPER kan diagonaal verplaatst worden over zoveel vakjes als je maar wilt.

Het PAARD wordt over drie vakjes verplaatst: één of twee vakjes horizontaal (of verticaal) en de overige vakjes in de andere richting. Het paard wordt dus in een zogenaamde 'L-vorm' verplaatst en is het enige stuk dat je over een ander stuk kunt laten springen.

De PION: de pion gaat per zet één veld recht vooruit en kan nooit achteruit gaan.

- vanuit zijn beginpositie kan de pion twee velden vooruit worden geplaatst
- als de pion de achterste rij van het schaakbord bereikt, moet hij transformeren in een ander schaakstuk van dezelfde kleur (behalve een koning) naar keuze van de speler.

• Slaan

Een stuk wordt van het bord genomen wanneer de tegenstander een van zijn stukken op het vakje plaatst waarop dat stuk eerst stond. Slagzetten worden gedaan in de richting van waaruit het stuk verplaatst wordt, behalve met de pion: daarmee kun je zowel diagonaal als voorwaarts slaan.

- De koning staat schaak wanneer hij kan worden geslagen door een stuk van de tegenstander. De speler van de tegenstander zegt dan 'schaak'. (Het is verboden om je koning schaak te laten staan).

De KONING staat schaakmat:

- wanneer hij niet kan worden verplaatst zonder opnieuw schaak te staan.
- als de speler geen enkel ander stuk kan zetten tussen zijn koning en het stuk dat hem schaak zet.
- als de speler het stuk dat hem schaak zet, niet kan slaan.

Wie wint? Wanneer een speler de koning van de tegenstander schaakmat zet, zegt hij 'schaakmat!' en wint de partij.

Een spelletje schaken kan ook met een remise eindigen als:

- een speler 'pat' staat: dit betekent dat hij niet schaak staat, maar geen enkele zet kan doen zonder zijn koning schaak te zetten.
- er sprake is van eeuwig schaak
- er driemaal dezelfde stelling op het schaakbord is ontstaan
- de spelers niet genoeg stukken meer hebben om de andere partij schaakmat te zetten
- er vijftig zetten zijn gespeeld zonder dat er een stuk is geslagen en zonder dat een pion is verplaatst

E

Reglas del juego

Ajedrez



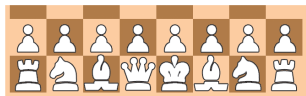
a partir
de 6 años



2

Juego de estrategia:

El jugador desarrolla una estrategia para desbaratar las estratagemas de su adversario y así obtener la victoria.



La partida se juega sobre un tablero de 64 casillas, alternadas en colores claros y oscuros.

Atención: ubicar el tablero de modo que la casilla inferior derecha, frente a cada jugador, sea de color claro.

Cada jugador dispone de 16 piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y ocho peones que, al comienzo del juego, se ubican como se indica más arriba.

Atención: las damas siempre se ubican sobre su color, por lo cual se encuentran enfrentadas en el tablero.

Objetivo del juego:

capturar al rey adverso: es lo que se denomina «jaque y mate».

Desarrollo de la partida

Se sortea quién jugará con el color claro: el que gana, comienza.

Jugar es obligatorio, no se puede saltar un turno.

Cada jugador, a su turno, desplaza una de sus piezas.

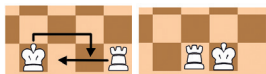
- **Desplazamiento de las piezas** (ver los esquemas al comienzo del folleto).
Ninguna pieza puede saltar por encima de otra, exceptuando el caballo.

El REY es la pieza principal del juego. ¡Si lo capturan, significa que se ha perdido la partida! Avanza de a una casilla en todas las direcciones y además posee un desplazamiento específico, denominado enroque.

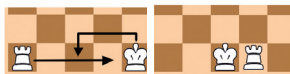
- **El enroque permite que el rey y una torre jueguen simultáneamente, en las siguientes condiciones:**

- el rey y la torre no deben haber sido desplazados desde el comienzo de la partida
- no debe haber ninguna pieza entre ambas
- el rey no debe estar en jaque

Enroque corto



Enroque largo



La DAMA avanza todas las casillas que desee, en todas las direcciones. Es la pieza más potente del juego.

La TORRE se desplaza vertical u horizontalmente, el número de casillas que desee.

EI ALFIL se desplaza en diagonal, el número de casillas que desee.

EI CABALLO se desplaza de a tres casillas: una o dos en sentido horizontal o vertical, y el resto (dos o una) en el otro sentido. También se dice que se desplaza en «L».

El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de las demás.

EI PEÓN: avanza de a una casilla a la vez, en línea recta hacia adelante, y no retrocede nunca.

- durante su primer movimiento, puede avanzar dos casillas

- si llega a la última fila del tablero, puede transformarse en otra pieza de su color, excepto en el rey, según la elección del jugador.

• La captura

Se retira una pieza del juego cuando una pieza adversaria viene a ocupar su casilla.

Salvo el peón, todas las piezas capturan a las otras en el sentido en que avanzan.

El peón captura en diagonal y hacia adelante.

• El rey está en jaque cuando se encuentra en una situación donde pueda ser capturado por una pieza adversa. Entonces, el jugador adverso anuncia el «jaque». (Está prohibido dejar a su rey en situación de jaque).

EI REY está en jaque y mate:

- si no se puede desplazar sin ponerse nuevamente en jaque

- si el jugador no puede interponer ninguna pieza entre su rey y la pieza que lo pone en jaque

- si el jugador no puede capturar la pieza que lo pone en jaque.

¿Quién gana? Cuando un jugador pone al rey adverso en una situación de jaque y mate, dice «¡jaque y mate!» y gana la partida.

Al final, una partida de ajedrez también puede declararse nula si:

- un jugador está «ahogado»: o sea, que no está en jaque, pero no puede hacer ningún movimiento sin poner en jaque a su rey

- hay jaque perpetuo

- se repite tres veces la misma posición en el tablero

- los jugadores ya no tienen suficientes piezas para hacer jaque y mate

- se han realizado 50 jugadas sin captura ni desplazamiento de peones

1 Regolamento del gioco

Scacchi



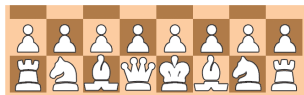
a partire
da 6 anni



2

Gioco di strategia:

Il giocatore sviluppa una strategia per sventare i trucchi dell'avversario ed ottenere così la vittoria.



La partita si gioca su una scacchiera suddivisa in 64 case di colore alternato bianco e nero.

Attenzione: posizionare la scacchiera in modo tale che sia di fronte a ogni giocatore in modo da avere sempre una casa bianca nell'angolo destro in basso.

Ogni giocatore dispone di 16 pezzi: 1 Re, 1 Regina, 2 Alfieri, 2 Cavalli, 2 Torri e 8 pedoni. All'inizio del gioco, i pezzi sono posizionati come illustrato sopra.

Attenzione: le regine sono sempre posizionate sul colore corrispondente e sono quindi l'una di fronte all'altra sulla scacchiera.

Scopo del gioco:

La cattura del Re avversario corrisponde allo scacco matto..

Svolgimento del gioco

Trarre a sorte per stabilire chi ha il colore bianco: chi ottiene il colore bianco inizia il gioco. È obbligatorio giocare, non è consentito passare la mano.

A turno, ogni giocatore muove uno dei suoi pezzi.

- **Movimento dei pezzi** (vedere gli schemi illustrati all'inizio).

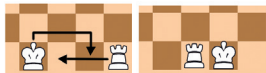
Un pezzo non può mai "saltare" un altro pezzo (tranne il cavallo).

Il RE è il pezzo principale del gioco; il giocatore a cui viene catturato il Re perde la partita! Può avanzare di una sola casa in tutte le direzioni e si avvale di un movimento specifico chiamato Arrocco.

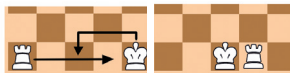
- **L'Arrocco consiste nel muovere simultaneamente il re e una torre alle condizioni seguenti:**

- né il re né la torre devono essere stati spostati dall'inizio della partita
- tra i due non devono trovarsi pezzi
- il re non deve trovarsi in scacco

Arrocco corto



Arrocco lungo



La REGINA avanza in tutte le case desiderate e in tutte le direzioni. È il pezzo più potente del gioco.

La TORRE si muove verticalmente o orizzontalmente di un numero illimitato di case.

L'ALFIERE si muove in diagonale di un numero illimitato di case.

Il CAVALLO si muove di tre case: una o due in orizzontale (o verticale) e la/e restante/i mossa/e nel senso opposto. Il suo spostamento è anche detto movimento a "L".

Il cavallo è l'unico pezzo che può "saltare" gli altri.

Il PEDONE: avanza soltanto di una casa in avanti e non può mai retrocedere.

- Quando si trova nella casa di partenza, può avanzare di due case

- Se raggiunge l'ultima fila della scacchiera può trasformarsi in un altro pezzo (ad eccezione del re) a seconda della preferenza del giocatore.

• **Pres:**

Un pezzo viene rimosso dal gioco quando un pezzo avversario si posiziona sulla sua casa.

Ad eccezione del pedone, i pezzi catturano l'avversario nella direzione di avanzamento. Il pedone, invece, cattura in diagonale e in avanti.

• Il re è in scacco matto quando si trova sotto minaccia di presa da parte di un pezzo avversario. Il giocatore avversario annuncia lo "scacco matto". (È proibito lasciare il re in una situazione di scacco matto).

Il RE è in scacco matto:

- Se non può spostarsi senza mettersi di nuovo in una situazione di scacco matto.

- Se il giocatore non può interporre alcun pezzo tra il proprio re e il pezzo che lo mette in scacco matto.

- Se il giocatore non può "prendere" il pezzo che lo mette in scacco matto.

Chi vince? Quando un giocatore mette il re avversario in una situazione di scacco matto, esclama "scacco matto!" e vince la partita.

Il gioco può anche finire con una partita nulla se:

- La partita è "patta", cioè un giocatore non è in scacco ma non può effettuare alcun movimento senza mettere il proprio re in scacco

- Si ha una situazione di scacco continuo

- Avviene la ripetizione della stessa posizione sulla scacchiera per tre volte

- I giocatori non hanno più pezzi sufficienti per fare scacco matto

- Sono state giocate 50 mosse senza presa né spostamento del pedone

P Regras do jogo

Xadrez



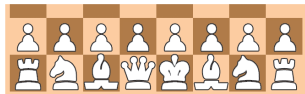
A partir dos 6 anos



2

Jogo de estratégia:

O jogador desenvolve uma estratégia para ganhar os planos do seu adversário e obter a vitória.



A partida é jogada num tabuleiro de 64 casas alternativamente claras e escuras.

Atenção: Colocar o tabuleiro de forma a que, em frente a cada jogador, a casa inferior direita seja de cor clara.

Cada jogador dispõe de 16 peças: 1 Rei, 1 Dama, 2 Bispos, 2 Cavaleiros, 2 Torres e 8 Peões que, no início do jogo, são colocados como indicado acima.

Atenção: As damas são sempre colocadas na casa da sua cor ficando, por conseguinte, frente a frente no tabuleiro.

Objetivo do jogo:

Capturar o rei adversário: é xeque-mate.

Desenrolar do jogo:

Tira-se à sorte quem ocupará a cor clara; começa a jogar aquele a quem for atribuída essa cor. É sempre obrigatório jogar, não sendo possível passar a vez. Na sua vez de jogar, cada jogador move uma das suas peças.

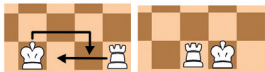
- **Deslocação das peças** (ver esquemas no início do folheto de instruções). Nenhuma das peças pode passar por cima das outras (exceto o cavaleiro).

- **O REI** é a peça principal do jogo; a sua captura implica a perda da partida! Avança uma única casa em todas as direções e possui igualmente um movimento específico designado Roque.

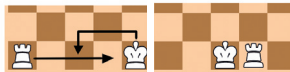
- **O Roque permite que se jogue ao mesmo tempo o rei e uma das duas torres, nas seguintes condições:**

- nem o rei nem a torre devem ainda ter sido movidos desde o início da partida;
- não deve existir qualquer peça entre as duas;
- o rei não se pode encontrar em xeque.

Pequeno Roque



Grande Roque



A DAMA avança o número de casas que desejar, em qualquer direção. É a peça mais poderosa do jogo.

A TORRE desloca-se verticalmente ou horizontalmente através de um número ilimitado de casas.

O BISPO desloca-se na diagonal podendo percorrer um número ilimitado de casas.

O CAVALheiro desloca-se três casas: uma ou duas no sentido horizontal (ou vertical) e as restantes no outro sentido. Também se diz que se desloca em "L".

O cavaleiro é a única peça que pode passar por cima das outras.

O PEÃO: Avança em frente apenas uma casa de cada vez e nunca recua.

- Aquando do seu primeiro movimento, pode avançar duas casas.

- Se alcançar a última fila do tabuleiro, pode transformar-se noutra peça da sua cor (exceto num rei) à escolha do jogador.

• A captura

Uma peça é retirada do jogo quando uma peça do adversário se colocar na casa que aquela ocupava. Com exceção do peão, as peças capturam no sentido em que se deslocam. O peão captura na diagonal e para a frente.

• O rei está em xeque quando se encontrar em situação de ser capturado por uma peça adversária.

O jogador adversário declara então "xeque". (É proibido deixar o rei em situação de xeque.)

O REI está em xeque-mate:

- se não conseguir deslocar-se sem se colocar de novo em xeque;

- se o jogador não puder interpor qualquer peça entre o seu rei e a peça que o coloca em xeque;

- se o jogador não puder capturar a peça que o está a colocar em xeque.

Quem ganha? Quando um jogador colocar o rei adversário em situação de xeque-mate, exclama "xeque-mate!" e ganha a partida.

Uma partida de xadrez pode igualmente terminar com um empate se:

- um jogador estiver em situação de "pate", ou seja, não está em xeque, mas não dispõe de qualquer movimento que não coloque o seu rei em xeque;

- houver xeque perpétuo;

- houver repetição da mesma posição no tabuleiro três vezes;

- os jogadores já não tiverem peças suficientes para fazer xeque-mate;

- tiverem sido realizados 50 movimentos sem que nenhuma peça tenha sido capturada ou um peão tenha sido movido.



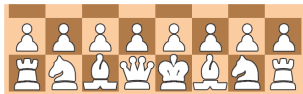
fra 6 år



2

Strategispil:

Hver spiller udvikler en strategi til at ødelægge modstanderens planer for dermed at vinde spillet.



Spillet foregår på et skakbræt med 64 skiftevis lyse og mørke felter.

Bemærk: Skakbrættet placeres således, at hver spiller har et lyst felt nederst til højre foran sig.

Hver spiller har 16 brikker: 1 konge, 1 dronning, 2 løbere, 2 springere, 2 tårne og 8 bønder, der i begyndelsen af spillet placeres som vist ovenfor.

Bemærk: Dronningen skal altid placeres på sin egen farve, og de 2 dronninger står således overfor hinanden på skakbrættet.

Spillets formål:

Blokere modspillerens konge. Denne position kaldes skakmat.

Spillets forløb:

Man trækker lod om de 2 farver, og spilleren, der får den lyse, begynder.

Man kan ikke springe sin tur over; man skal foretage et træk.

Hver spiller flytter 1 af sine brikker efter tur.

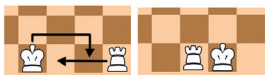
- **Sådan flyttes brikkerne** (se skemaet i begyndelsen af brochuren).
En brik kan aldrig hoppe over en anden brik (med undtagelse af springeren).

KONGEN er spillets vigtigste brik; hvis han omkredses og blokeres, er spillet tabt! Kongen bevæger sig 1 felt ad gangen i alle retninger og har ligeledes mulighed for et særlige træk, kaldet rokade.

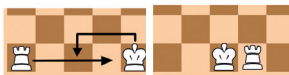
- **Rokade giver mulighed for at flytte kongen og tårnet samtidigt, når følgende betingelser opfyldes:**

- kongen og tårnet har overhovedet ikke flyttet sig siden spillets begyndelse
- der må ikke være brikker imellem dem
- kongen må ikke være i skak-position

Lille rokade



Stor rokade



DRONNINGEN bevæger sig så mange felter ad gangen, hun vil, i alle retninger. Dronningen er spillets stærkeste brik.

TÅRNET bevæger sig så mange felter ad gangen, det vil, lodret og vandret.

LØBEREN bevæger sig så mange felter ad gangen, den vil, diagonalt.

SPRINGREN bevæger sig 3 felter ad gangen: 1 eller 2 felter vandret (eller lodret) og det/de resterende felter til højre eller venstre. Man kan sige, at springeren bevæger sig i et "L". Springeren er den eneste brik, der kan hoppe over andre brikker.

BONDEN: Bonden bevæger sig lige fremad 1 felt ad gangen og kan ikke bevæge sig tilbage på brættet.

- Ved første træk kan bonden bevæge sig 2 felter fremad.

- Når han når til brættets sidste felt, kan han blive til hvilken som helst anden brik i sin egen farve (undtaget kongen) efter eget valg.

• Sådan tages en brik:

En brik udgår af spillet, når feltet, den står på, indtages af en af modspillerens brikker. Med undtagelse af bonden, tager brikkerne de andre brikker i den retning de flyttes.

Bonden kan kun tage andre brikker på feltet foran sig eller diagonalt til højre eller venstre.

• Kongen står i skak-position, når han kan tages af en anden brik. Modspilleren skal så sige "skak" (det er ikke tilladt at sætte sin konge i skak-position).

KONGEN er skakmat når:

- han ikke længere kan flytte sig uden at befinde sig i skak-position.

- spilleren ikke længere har mulighed for at sætte en brik mellem kongen og modstanderens brik, som sætter kongen i skak-position.

- spilleren ikke kan tage den brik, der sætter kongen i skakposition.

Hvem vinder? Når en spiller sætter modstanderens konge i skakmat-position, skal han/hun sige "skakmat" og vinder så spillet.

Skakspillet kan også afsluttes ved remis hvis:

- en spiller er i pat-position, hvilket betyder, at han/hun ikke er i skak-position, men i en position, hvor en hvilken som helst bevægelse sætter kongen i skak-position.

- hvis kongen konstant er i skak-position.

- hvis samme træk foretages 3 gange i træk.

- spillerne ikke har brikker nok tilbage til at lave skakmat.

- der er foretaget 50 træk uden at der er taget eller flyttet brikker.



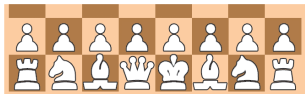
från 6 år



2

Strategispel:

Spelaren utvecklar en strategi för att överlista motståndarens knep och vinna spelet.



Partiet spelas på ett schackbräde med 64 rutor, som är omväxlande mörka och ljusa.

OBS: placera alltid schackbrädet så att hörnrutan till höger om varje spelare är en ljus ruta.

Varje spelare har 16 pjäser: 1 kung, 1 dam, 2 löpare, 2 springare, 2 torn och 8 bönder. Pjäserna placeras som på bilden ovan i början på spelet.

OBS: damerna placeras alltid på sin egen färg och befinner sig alltså mittemot varandra på schackbrädet.

Spelets mål:

Fånga motståndarens kung – schackmatt.

Så här spelas spelet

Spelarna drar lott om vem som får de ljusa/vita pjäserna.

Vit börjar alltid. Man måste spela och får inte hoppa över sin tur.

I tur och ordning får var och en av spelarna flytta en av sina pjäser.

- **Förflyttning av pjäsern** (titta på bilderna i början av häftet).

En pjäs får aldrig hoppa över en annan pjäs (med undantag av springaren).

KUNGEN är spelets viktigaste pjäs. Om kungen fångas har partiet nått sitt slut! Kungen får gå en ruta i vilken riktning som helst, men har även en annan typ av förflyttning som kallas rockad.

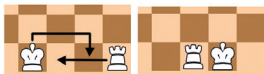
- **Vid rockad får spelaren flytta kungen och ett torn samtidigt under följande villkor:**

- Varken kungen eller tornet ska ha flyttats alls sedan spelet började.

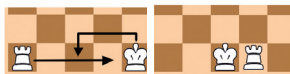
- Det får inte stå någon pjäs emellan dem.

- Kungen får inte befinna sig i schack.

Kort rockad



Lång rockad



DAMEN får gå så många rutor hon vill, i alla riktningar (en riktning per drag). Det är den mäktigaste pjäsen i spelet.

TORNET får gå ett obegränsat antal rutor vertikalt eller horisontellt.

LÖPAREN får gå ett obegränsat antal rutor diagonalt.

SPRINGAREN får gå tre rutor: en eller två horisontellt (eller vertikalt) och två rutor eller en ruta i den andra riktningen. Den förflyttar sig som ett "L".

Springaren är den enda som får lov att förflytta sig över andra pjäser.

BONDEN: Bonden får bara gå en enda ruta rakt framför sig och går aldrig bakåt.

- Men under sin första förflyttning får bonden lov att gå fram två rutor.

- Om bonden når sista rutan på schackbrädet får den förvandla sig till en annan pjäs i sin färg (inte kung). Spelaren får välja.

• **Angrepp.**

En pjäs tas bort ur spelet när en av motståndarnas pjäser har ställt sig på pjäsens plats. Med undantag av bonden, angriper pjäserna i riktningen de förflyttar sig. Bonden angriper diagonalt och framåt.

• Kungen är i schack när han är fångad av en av motståndarens pjäser. Motståndaren säger då "schack". (Det är förbjudet att lämna sin kung i schacksituationen).

KUNGEN är schackmatt:

- Om han inte kan förflytta sig utan att på nytt hamna i schack.

- Om spelaren inte kan sätta en av sina pjäser mellan sin kung och pjäsen som försätter den i schack.

- Om spelaren inte kan "ta" (angripa) pjäsen som försätter kungen i schack.

Vem vinner? När en spelare försätter motståndarens kung i schackmatt, säger han/hon "schackmatt!" och vinner partiet.

Ett parti schack kan även sluta oavgjort, Remi, om:

- En spelare är "patt": det vill säga kungen är inte i schack, men spelaren kan inte spela utan att försätta sin kung i schack.

- Upprepade schacklägen i det oändliga (schackmatt kan inte uppnås).

- Upprepande av samma position på schackbrädet tre gånger.

- Spelarna har inte tillräckligt med pjäser för att spela schackmatt.

- 50 drag har utförts utan att en enda bonde har flyttats eller tagits.



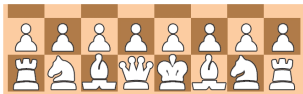
с 6 лет.



2.

Игра-стратегия

Игрок разрабатывает стратегию, чтобы разгадать замыслы соперника и одержать победу.



Партия проходит на 64-клеточной шахматной доске, включающей светлые (условно «белые») и темные (условно «черные») клетки.

Внимание! Шахматную доску следует располагать таким образом, чтобы справа внизу находилось белая клетка.

У каждого игрока по 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 слона, 2 коня, 2 ладьи и 8 пешек. Расположение фигур в начале игры указано на рисунке выше.

Внимание! Ферзь всегда ставится на клетку своего цвета, то есть ферзи стоят на шахматной доске напротив друг друга.

Цель игры

«Пленить» короля соперника — поставить ему шах и мат.

Ход партии

Игроки определяют по жребию, кто будет играть белыми фигурами.

Первый ход делают белые. Пропускать ход запрещено.

Игроки по-очереди делают ход одной из своих фигур.

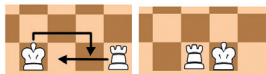
- **Ходы** (правила перемещения фигур указаны на схеме в начале инструкции) фигура не может перепрыгивать через другую фигуру (этот запрет не касается коня).

КОРОЛЬ – главная фигура в игре. Его «пленение» означает проигрыш в партии! Он ходит на одну клетку во всех направлениях, а также может выполнять рокировку.

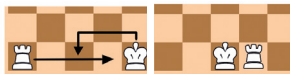
- **Рокировка позволяет игроку в один ход сменить положение короля и ладьи при следующих условиях:**

- Ни король, ни эта ладья не выполняли ходов с начала игры.
- Между ними нет других фигур.
- Король не находится под шахом.

Короткая рокировка



Длинная рокировка



ФЕРЬ ходит на любое количество клеток во всех направлениях.

Это самая сильная шахматная фигура.

ЛАДЬ ходит на любое количество клеток по вертикали или горизонтали.

СЛОН ходит на любое количество клеток по диагонали.

КОНЬ перемещается на 3 клетки: на 1 или 2 клетки по горизонтали (или вертикали) и на оставшееся количество клеток по горизонтали от текущего положения. Иначе говоря, конь ходит буквой «Г». Конь – единственная фигура, которая может «перепрыгивать» через другие фигуры.

ПЕШКА ходит на одну клетку вперед. Ходить назад пешка не может.

- Делая первый ход в партии, пешка может переместиться на 2 клетки вперед.
- Если пешка дошла до последней горизонтали доски, она может превратиться в любую другую фигуру того же цвета (кроме короля) на выбор игрока.

- **Взятие фигур:** фигура снимается с доски, если на ее клетку встала фигура соперника. За исключением пешки, фигуры осуществляют взятие по направлению хода. Пешка при взятии может перемещаться по диагонали или вперед.

- Король находится под шахом, если в следующем ходу его может взять фигура соперника. При этом соперник объявляет шах. (Оставлять своего короля под шахом запрещено.)

Шах и мат происходит в следующих случаях:

- Если у короля нет хода, позволяющего выйти из-под шаха.
- Если игрок не может поставить одну из своих фигур между своим королем и фигурой, которая ему угрожает.
- Если игрок не может взять фигуру, которая угрожает его королю.

Как определяется победитель? Если игрок сделал шах и мат королю соперника, он говорит «шах и мат» и побеждает в партии.

Но шахматная партия может закончиться вничью. Это происходит в следующих случаях

- Пат: король игрока не находится под шахом, но он не может сделать ход, после которого его король не окажется под шахом.
- Вечный шах.
- Троекратное повторение одной и той же позиции.
- У игроков не осталось достаточного количества фигур, чтобы сделать шах и мат.
- Каждый игрок сделал по 50 ходов подряд без взятия и без хода пешкой.