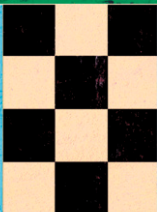


Échecs-Dames



Échecs

Contenu • Contents • Inhalt
Contenido • Contenuto

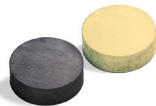


32 pcs

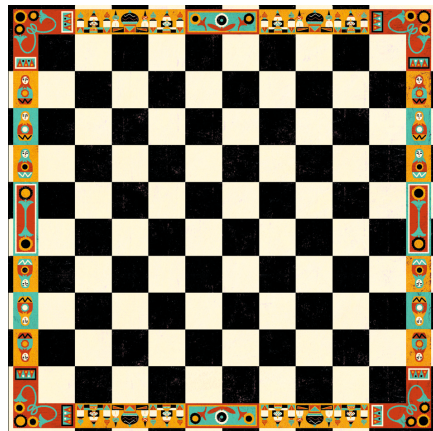


Dames

Conteúdo • Inhoud • Innehåll
Indhold • Игровой комплект

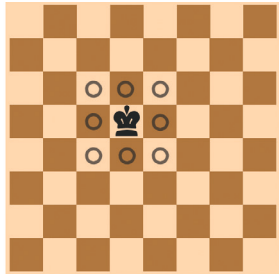


40 pcs

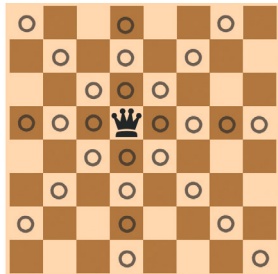


Échecs

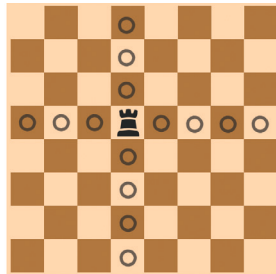
Déplacements des pièces • Moving the pieces
 Zugregeln • Desplazamiento de las piezas • Movimento dei pezzi
 Verplaatsen van de stukken • Pjäsernas förflyttning
 Træk • Deslocação das peças • Ходы фигур



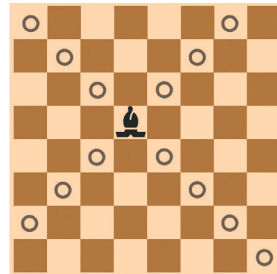
Roi - King - König - Rey
 Re - Koning - Kung - Konge
 Rei - король



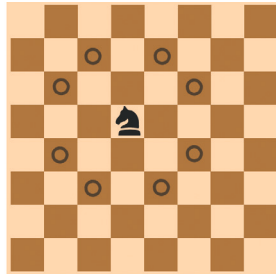
Dame - Queen - Dame - Dama
 Regina - Dame - Dam - Dronning
 Rainha - ферзь



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



Fou - Bishop - Läufer - Alfil - 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



JEU D'ECHECS

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 à avoir toujours une case claire à l'angle en bas à droite.

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.

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 un de ses pions.

• **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 :



Petit Roque



Grand Roque



La DAME avance d'autant de cases qu'elle le veut et ce dans toutes les directions.

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 se déplace toujours vers l'avant et ne peut jamais reculer. Il se déplace d'une seule case à la fois, sauf s'il est encore sur sa case de départ. Dans ce cas, il peut avancer de deux cases.

Attention : pour prendre une pièce adverse, il se déplace d'une case en diagonale. S'il parvient à atteindre la dernière rangée de l'échiquier, il peut se transformer en dame, tour, fou ou cavalier, au choix du joueur (on peut donc avoir 2 reines).

• 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.

Qui gagne ?

Celui qui met le roi de l'autre dans une position où il ne peut plus bouger : on dit alors que le roi est **ECHEC ET MAT** ! La partie est terminée.

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



GAME OF CHESS

A game of strategy:

The player develops a strategy to counter his opponent's tactics and win. The game is played on a chessboard with 64 alternately light and dark-coloured squares.

N.B.: always place the board with a light-coloured square in the bottom right-hand 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.

N.B.: the Queens are always placed on their colour.

Aim

Capture your opponent's King: checkmate.

Rules

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 pawns.

- **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 he is captured, the game is lost! The King can be moved one square at a time in any direction ... and also has a special type of move known as Castling.

- Castling involves moving the King and a Rook at the same time if they have not already been moved:



King's castling



Queen's castling



The QUEEN The QUEEN moves any number of squares in any direction.

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. We also say that he moves in an «L» shape. The Knight is the only piece that can jump over other pieces.

The PAWN always moves forwards and can never move backwards. It can only move one square at a time, except on its first move, when it can move forward two squares.

Important: to capture an opponent's piece, the Pawn has to move diagonally forwards by one square. If the Pawn reaches the last row on the board, the player can turn it into a Queen, Rook, Bishop or Knight (so a player can have 2 Queens, for example).

• Capturing a piece

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 has to move diagonally forwards when capturing a piece.

Who wins?

The player who puts the opponent's King in a position in which it can no longer move wins the game. The King is said to be in **CHECKMATE!**

A game of chess can also finish in a draw.



SCHACHSPIEL

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 sich in der Ecke rechts unten immer ein helles Feld befindet. 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.

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 zuerst abwechselnd jeder mit einem Bauern.

- **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.

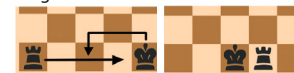
- Wenn König und Turm im bisherigen Spielverlauf nicht bewegt wurden, können sie durch eine Rochade beide gleichzeitig versetzt werden:



Kurze Rochade



Lange Rochade



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

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 zieht immer nach vorne und kann nie zurückziehen. Er zieht nur ein Feld weit pro Zug, außer er befindet sich noch auf seinem Ausgangsfeld. In diesem Fall kann er zwei Felder weiter ziehen.

Achtung: Gegnerische Figuren werden vom Bauern in diagonalen Richtung geschlagen. Wenn ein Bauer die letzte Reihe des Schachbretts erreicht hat, kann er sich wahlweise in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer verwandeln (es ist also möglich, dass man 2 Damen hat).

• Schachmatt nehmen

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 in der Diagonale und nach vorne.

Wer gewinnt?

Derjenige, der den König des Gegners in eine Position bringt, aus der er sich nicht mehr befreien kann: Man sagt dann, dass der König **SCHACHMATT** ist! Das Spiel ist beendet. Ein Schachspiel kann auch unentschieden ausgehen.



JUEGO DE AJEDREZ

Juego de estrategia:

El jugador desarrolla una estrategia para echar a perder los trucos de su adversario y obtener así la victoria. La partida se juega sobre un tablero de 64 casillas alternativas claras y oscuras.

Atención: Colocar el tablero de manera que tenga siempre una casilla clara en el ángulo de abajo a la derecha.

Cada jugador dispone de 16 piezas: 1 Rey, 1 Dama, 2 Alfiles, 2 Caballos, 2 Torres y 8 peones que, al comienzo del juego, se colocan como se indica aquí debajo.

Atención: las damas se colocan siempre sobre su color.

Objetivo del juego

Capturar al rey adversario: es jaque y mate.

Desarrollo de la partida

Se echa a suertes para saber quién se quedará con las casillas blancas. El que gane comienza el juego. Jugar es obligatorio, no se puede pasar la vez.

Por turnos, el jugador desplaza uno de sus peones.

• **Desplazamiento de las piezas** (ver el esquema sobre el libreto).

Una pieza no puede nunca pasar sobre otra pieza (excepto el caballo).

EL REY es la pieza principal del juego; ¡su captura significa perder la partida!

Él avanza sobre una sola casilla en todas las direcciones y posee un desplazamiento específico que se llama Enroque.

• Enrocar permite jugar al rey y a una torre simultáneamente si ésta no ha sido todavía desplazada:



Pequeño Enroque



Gran Enroque



La DAMA avanza tantas casillas como quiera en todas las direcciones.

La TORRE se desplaza vertical u horizontalmente un número ilimitado de casillas.

El ALFIL se desplaza en diagonal un número ilimitado de casillas

El CABALLO se desplaza de tres en tres casillas: una o dos en sentido horizontal (o vertical) y el resto en el otro sentido. También se dice que se desplaza en «L». El caballo es la única pieza que puede saltar sobre las otras.

El PEÓN se desplaza siempre hacia adelante y nunca hacia atrás. Sólo se mueve una sola casilla cada vez, excepto si todavía está en su casilla de salida. En ese caso, puede avanzar dos casillas.

Atención: Para hacerse con una pieza del adversario, se desplaza una casilla en diagonal. Si consigue llegar a la última fila del tablero, se puede transformar en dama torre, alfil o caballo, según la elección del jugador (de manera que puede haber 2 reinas).

• La toma

Una pieza se retira del juego cuando otra pieza del adversario viene a posicionarse sobre la casilla que ésta ocupaba. Con excepción del peón, las piezas se comen a otras en el sentido en el que avanzan. El peón, por su parte, come en diagonal y hacia adelante.

¿Quién gana?

Aquel que pone al rey del otro en una posición en la que ya no se pueda mover: Entonces se dice que el rey está en **¡JAQUE Y MATE!** La partida ha terminado.

Una partida de ajedrez puede también darse por terminada como nula.



SCACCHI

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 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.

Finalità del gioco

La cattura del Re avversario corrisponde allo scacco matto.

Svolgimento del gioco

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

A turno, ogni giocatore muove una delle sue figure.

- **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.

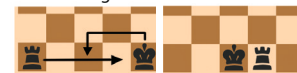
- L'Arrocco consiste nel muovere simultaneamente il re e una torre se nessuno dei due è stato mosso in precedenza:



Arrocco corto



Arrocco lungo



La REGINA avanza in tutte le case desiderate e in tutte le direzioni.

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 si muove soltanto in avanti e non può mai retrocedere. Si muove di una sola casa per volta, tranne quando è ancora nella casa di partenza. In questo caso può avanzare di due case.

Attenzione: per catturare un pezzo avversario, il pedone si muove di una casa in diagonale. Se raggiunge l'ultima fila della scacchiera può trasformarsi in regina, in torre, in alfiere o in cavallo, a seconda della preferenza del giocatore.

• Scacco matto

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.

Chi vince?

Vince chi mette il re avversario in **SCACCO MATTO**, vale a dire in una posizione da cui non può più muoversi! La partita è terminata.

Il gioco può anche finire con una partita nulla.



JOGO DE XADREZ

Jogo de estratégia:

O jogador desenvolve uma estratégia para fazer fracassar o seu adversário e desta forma obter a vitória. A partida é jogada num tabuleiro de xadrez de 64 casas alternadamente claras e escuras.

Atenção: colocar o tabuleiro de xadrez de tal forma que haja sempre uma casa clara no ângulo inferior direito.

Cada jogador dispõe de 16 peças: 1 Rei, 1 Rainha, 2 Bispos, 2 Cavalos, 2 Torres e 8 peões que, no início do jogo são colocadas como acima.

Atenção: as rainhas são sempre colocadas sobre a sua cor.

Objectivo do jogo:

Capturar o rei adversário: é xeque-mate.

Desenvolvimento da partida

Escolhe-se à sorte o que ficará com a cor clara: quem ficar com ela começa.

É obrigatório jogar, não se pode passar.

Cada qual por sua vez, cada jogador desloca um dos seus peões.

• **Deslocação das peças** (ver esquemas no início do livrinho).

Uma peça nunca pode passar por cima de outra peça (salvo no caso do cavaleiro).

O REI é a peça principal do jogo; a sua captura significa a perda da partida! Avança uma só casa em todas as direcções e tem igualmente uma deslocação específica chamada Roque.

• O Roque permite jogar simultaneamente o rei e uma torre se estes ainda não tiverem sido deslocados:



Pequeno Roque



Grande Roque



A RAINHA avança todas as casas que quiser e em todas as direcções.

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

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

O CAVALO desloca-se três casas: uma ou duas no sentido horizontal (ou vertical) e o complemento no outro sentido. Também se diz que ele se desloca “em L”.

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

O PEÃO desloca-se sempre para a frente e nunca pode recuar. Desloca-se uma só casa de cada vez, excepto se ainda estiver na sua casa de partida. Neste caso, pode avançar duas casas.

Atenção: para apanhar uma peça do adversário, desloca-se uma casa na diagonal. Se chegar a atingir a última linha do tabuleiro de xadrez, pode-se transformar em rainha, torre, bispo ou cavalo, à escolha do jogador (por isso, pode-se ter 2 rainhas).

• A recolha

É retirada uma peça do jogo quando uma peça do adversário se vem posicionar na casa que ocupava. À excepção do peão, as peças comem no sentido em que avançam. O peão, come na diagonal e em frente.

Quem ganha?

Quem colocar o rei do outro numa posição de onde já não se possa mover: diz-se então que o rei está em **XEQUE-MATE!** A partida termina.

Uma partida de xadrez também pode terminar como partida nula.



SCHAAKSPEL

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 afwisselend donkere en lichte vakjes.

Let op: het schaakbord moet zodanig neergelegd worden dat de hoek rechtsonder altijd uit een licht vakje bestaat. Ledere 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 staat aangegeven.

Let op: de dames staan altijd op hun eigen kleur. Let op: de dames worden altijd op kleur geplaatst.

Doel van het spel

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

Verloop van het spel

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. Om de beurt doen de spelers met een van hun stukken een zet.

- **Het verplaatsen van de stukken** (zie schema's voorin het boekje).

Je kunt nooit een stuk over een ander stuk heen laten springen (behalve het paard).

De KONING is het belangrijkste stuk in het spel; als hij gevangengenomen wordt, heb je verloren! Je kunt hem in alle richtingen één vakje vooruit zetten; er bestaat ook een specifieke zet met de koning die rokade genoemd wordt.

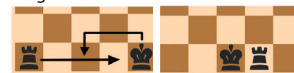
- De rokade is een zet waarbij de koning en een van de torens (wanneer ze nog niet verplaatst zijn) tegelijkertijd verplaatst worden.



Korte rokade



Lange rokade



De DAME kan in alle richtingen verplaatst worden over zoveel vakjes als je maar wilt.

De TOREN kan vertikaal 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 vertikaal) en de/het overige vakje(s) vertikaal (of horizontaal). 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 wordt altijd voorwaarts verplaatst, nooit in achterwaartse richting.

Je kunt hem telkens maar één vakje vooruit laten gaan, behalve als hij nog op het beginvakje staat. In dat geval kan hij over twee vakjes verplaatst worden.

Let op: om met de pion een stuk van de tegenstander te slaan, moet je hem diagonaal verplaatsen. Als je met een pion de laatste rij van het schaakbord bereikt, kun je hem naar keuze inwisselen voor een dame, toren, loper of paard (je kunt dus twee dames hebben).

• Het 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 waar vanuit het stuk verplaatst wordt, behalve met de pion: daarmee kun je zowel diagonaal als voorwaarts slaan.

Wie wint ?

Degene die de koning van de andere speler weet vast te zetten, zodat deze niet meer verplaatst kan worden: de koning staat dan **SCHAAKMAT** en het spel is afgelopen. Een spelletje schaken kan ook met een remise eindigen.



SKAKSPIL

Strategispel:

Spelaren utvecklar en strategi för att vinna över motståndaren genom att läsa dennes nästa drag och på så sätt vinna partiet. Ett parti spelas på ett schackbräde bestående av 64 rutor: varannan ruta ljus och varannan mörk.

Observera: placera alltid schackbrädet så att hörnrutan till höger om varje spelare är vit. Varje spelare har 16 pjäser: 1 kung, 1 dam, 2 löpare, 2 springare, 2 torn och 8 bönder som i början av spelet placeras såsom visas ovan.

Observera: damerna placeras alltid på en ruta med samma färg som pjäserna.

Vad spelet går ut på

Angripa motståndarens kung: detta är schack och matt.

Så här går spelet till

Man drar lott om vem som ska börja: den som får vit färg börjar. Att spela är obligatoriskt, man får inte avstå.

I tur och ordning flyttar varje spelare en av sina bönder.

- **Pjäsernas gång** (se planerna i början av häftet).

En pjäs får aldrig hoppa över en annan pjäs (förutom springaren).

KUNGEN är den viktigaste pjäsen i spelet; om kungen angrips innebär det att partiet avslutas!

Kungen flyttas en enda ruta i alla riktningar och genom ett drag som kallas rockad.

- Rockad är ett drag med både kungen och ett av tornen om dessa ännu inte flyttats:



Kort rockad



Lång rockad



DAMEN kan flyttas så många rutor hon vill och i alla riktningar.

TORNET flyttas ett obegränsat antal rutor lodrätt eller vågrätt.

LÖPAREN kan flyttas ett obegränsat antal rutor diagonalt.

SPRINGAREN flyttas tre rutor: en eller två rutor vågrätt (eller lodrätt) och sedan ett steg åt höger eller vänster. Man säger också att den flyttas i en riktning som ett «L». Springaren är den enda pjäsen som får hoppa över andra pjäser.

BONDEN flyttas alltid framåt och kan aldrig gå bakåt. Den flyttas en ruta i taget förutom om det är bondens första drag. I så fall kan den flytta två rutor.

Observera: för att slå en av motståndarens pjäser flyttas bonden en ruta diagonalt. Om bonden lyckas nå raden längst bort från sin startposition ska spelaren välja att byta ut bonden mot en dam, ett torn, en löpare eller springare (man kan alltså ha 2 damer).

• Angripa en ruta

En pjäs tas ur spelet när en pjäs flyttas till en ruta som är upptagen av motståndarens pjäser. Förutom bonden angriper pjäserna i den riktning de flyttas. Bonden angriper diagonalt och på framförvarande rutor.

Vem vinner?

Den spelare som angriper kungen så att han blir matt och inte längre kan flytta: man säger då att kungen är **SCHACK OCH MATT!** Partiet är avslutat.

Ett schackparti kan även sluta oavgjort.

SKAKSPIL

Strategispil:

Spilleren udvikler en strategi til at krydse modstanderens planer og således vinde. Spillet spilles på et skakbræt med 64 skiftevis lyse eller mørke felter.

Bemærk: skakbrættet skal anbringes, således at der altid er et lyst felt i nederste højre hjørne.

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

Bemærk: Dronningerne placeres altid på deres farve.

Spilleets formål:

Fang modspillerens konge: Det er skakmat.

Sådan spilles en omgang

Der trækkes lod, og den, der får den lyse farve, begynder. Det er obligatorisk at spille, man kan ikke sidde over.

Hver spiller foretager skiftevis et træk med en brik.

- **Træk** (se skemaer i starten af bogen).

En brik kan aldrig flyttes henover en anden brik (bortset fra springeren).

KONGEN er spillets vigtigste brik; hvis kongen fanges, betyder det, at spillet er tabt! Kongen kan flyttes et felt ad gangen i samtlige retninger, og der er ligeledes et særligt træk, der kaldes rokade.

- Rokade kan både kongen og et tårn flyttes samtidigt i et træk, hvis ingen af dem endnu er blevet flyttet:



Lille rokade



Stor rokade



DRONNINGEN kan flyttes lige så mange felter som ønsket i samtlige retninger.

TÅRNET kan flyttes vandret eller lodret i et ubegrænset antal felter.

LØBEREN flyttes diagonalt i et ubegrænset antal felter.

SPRINGEREN kan flyttes tre felter: ét eller to i vandret (eller lodret) retning og de resterende felter i den anden retning. Man siger ligeledes, at den flyttes i et «L».

Springeren er den eneste brik, der kan springe hen over de andre brikker.

BONDEN flyttes altid fremad og kan aldrig rykkes tilbage. Den rykkes kun ét felt frem ad gangen, medmindre han stadig står i udgangsstillingen.

I det tilfælde kan han rykke to felter.

Bemærk: for at tage modspillerens brik flyttes den et felt diagonalt. Hvis den når frem til den sidste række på skakbrættet, kan den omdannes til en dronning, et tårn, en løber eller en springer efter spillerens valg (spilleren kan således få 2 dronninger).

• Brikker, der kan tages

En brik fjernes fra spillet, når modspillerens brik placeres på den pågældende briks felt. Bortset fra bonden tages brikkerne i den retning, de rykker frem i. Bonden tages diagonalt og fremad.

Hvem vinder?

Den, der bringer modspillerens konge i en position, hvor han ikke længere kan rykkes: man siger så, at kongen er **SKATMAT!** Spillet er afsluttet.

Et skakspil kan ligeledes afsluttes ved remis.



НАБОР ДЛЯ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Стратегическая игра :

Игрок развивает стратегию, чтобы противостоять замыслам противника и таким образом одержать победу. Игра ведется на шахматной доске, состоящей из 64 чередующихся светлых и темных клеток (полей).

Примечание: расположите шахматную доску так, чтобы в нижнем правом углу всегда находилась светлая клетка.

У каждого игрока – 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 слона, 2 коня, 2 ладьи и 8 пешек. Перед началом шахматной партии эти фигуры стоят на доске так, как показано на картинке выше.

Примечание: при этом ферзь всегда стоит на поле своего цвета. цвета.

Цель игры

Захватить короля противника – поставить ему шах и мат.

Процесс игры

Игроки бросают жребий на то, кому играть белыми. Тот, кому это выпало, начинает игру. Игроки поочередно делают ходы. Это обязательно – пропускать ход нельзя. Делая ход, игрок перемещает одну из своих фигур.

• **Ходы фигур** (см. схемы в начале инструкции).

Ни одна фигура (кроме коня) не может переступать через другую фигуру.

КОРОЛЬ – главная фигура в игре; его захват означает, что партия проиграна.

Он может перемещаться на одну клетку в любом направлении, а кроме того, имеет особый способ перемещения, который называется рокировкой.

• Рокировка дает возможность переместить одновременно короля и ладью, если до того они еще ни разу не перемещались.



Короткая рокировка



Длинная рокировка



ФЕРЗЬ может перемещаться в любом направлении, на любое количество клеток.

ЛАДЬЯ может перемещаться по вертикали или по горизонтали на любое количество клеток.

СЛОН может перемещаться по диагонали на любое количество клеток.

КОНЬ перемещается на 3 клетки: сначала на одну или две по горизонтали (или вертикали), а потом на оставшееся количество клеток – в перпендикулярном направлении. Говорят также, что он ходит буквой «Г». Конь – это единственная фигура, которая может переступать через другие фигуры.

ПЕШКА всегда перемещается вперед и никогда не отступает назад. Она всегда перемещается только на одну клетку, за исключением случая, когда она еще находится на своей начальной клетке. В этом случае она может переместиться на 2 клетки.

Примечание: для того, чтобы взять фигуру противника, пешка может переместиться на одну клетку по диагонали. Если пешке удастся достичь последней горизонтали на стороне противника, то она может быть превращена в ферзя, ладью, слона или коня, по выбору игрока (таким образом, игрок может, например, иметь два ферзя).

• Взятие фигур

Фигура снимается с доски, если на клетку, которую она до этого занимала, ставится какая-либо фигура противника. Все фигуры, кроме пешек, осуществляют взятие так же, как ходят. Пешка для взятия может перемещаться и вперед, и по диагонали.

Кто выигрывает?

Тот, кто поставит короля противника в положение, в котором он не сможет больше ходить. В таком случае объявляют, что королю **ШАХ И МАТ!** Партия закончена. Шахматная партия может также закончиться вничью.



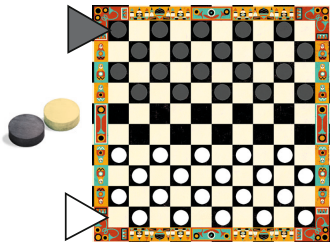
JEU DE DAMES

But du jeu :

Le vainqueur est celui qui a pris tous les pions de son adversaire ou a bloqué la partie de sorte qu'aucun mouvement ne soit encore possible.

Déroulement :

Les joueurs placent leurs pions comme l'image. Les pions se déplacent d'une seule case à la fois en diagonale et en avant. Un pion peut sauter par-dessus un pion adverse en avant ou en arrière pour le prendre, à condition que la case d'arrivée soit inoccupée. Après cette prise, et si la même situation se présente, il continue à prendre les pions adverses de la même façon. La prise est obligatoire sinon l'adversaire peut prendre le pion en disant : « Souffler n'est pas jouer ! ».



La dame

Lorsqu'un pion arrive sur la ligne de fond adverse, il devient « dame » (▲ △). On lui superpose un pion gagné par son adversaire. La dame peut se déplacer sur toute la diagonale en avant et en arrière et prendre les pions adverses se trouvant sur sa ligne s'ils sont espacés d'au moins une case libre. Elle peut continuer son déplacement en changeant de diagonale si une autre prise est possible.

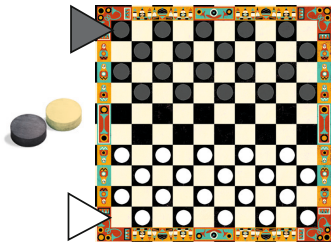
GAME OF DRAUGHTS

Aim:

Capture all your opponent's pieces or prevent your opponent from being able to move a piece.

Rules:

The player place their pieces as shown on the diagram. The pieces move diagonally forwards one square at a time. A piece captures an opponent's piece by jumping forwards or backwards over it, as long as it lands on an unoccupied square. A piece can capture more of the opponent's pieces during the same go in the same way. Players must capture an opponent's piece when it is possible to do, otherwise the opponent can take their piece, saying «Huffing is not playing!»



The king

When a piece reaches the opponent's end line, it becomes a «King» (▲ △). Take one of your pieces captured by your opponent and put it on top of your King piece. A King can move forwards and backwards all along its diagonal row and capture the opponent's pieces that it can jump on that row. A King can also continue its move in another diagonal direction if a piece can be captured.



DAMESPIEL

Ziel des Spiels:

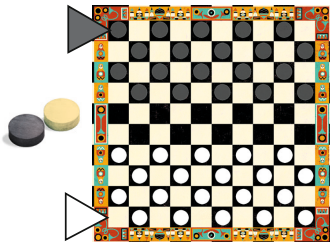
Gewinner ist derjenige, der alle Steine seines Gegners geschlagen oder das Spiel so weit blockiert hat, dass kein Spielzug mehr möglich ist.

Ablauf:

Die Spieler platzieren ihre Steine wie auf der Abbildung. Die Steine können nur diagonal um jeweils ein Feld nach vorn gezogen werden. Ein gegnerischer Stein kann geschlagen und aus dem Spiel genommen werden, indem er vorwärts oder rückwärts übersprungen wird. Dies ist nur möglich, wenn das dahinter liegende Feld unbesetzt ist. Bietet sich auf dem Zielfeld die Möglichkeit, weitere gegnerische Steine zu schlagen, muss ein solcher Kettensprung bis zum Ende ausgeführt werden. Anderenfalls kann der Gegner den Stein aus dem Spiel nehmen und sagen: „Gepustet!“.

Die Dame

Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er in eine Dame (♠ ♠) umgewandelt. Dafür wird ein gewonnener gegnerischer Stein auf den eigenen Stein gelegt. Die Dame kann vorwärts und rückwärts über die gesamte Diagonale gesetzt werden und dabei alle auf dieser Linie liegenden gegnerischen Steine schlagen, wenn zwischen ihnen mindestens ein freies Feld liegt. Sie kann den Zug auf einer weiteren Diagonale fortsetzen, wenn dort die Möglichkeit des Schlagens besteht.



JUEGO DE DAMAS

Objetivo del juego:

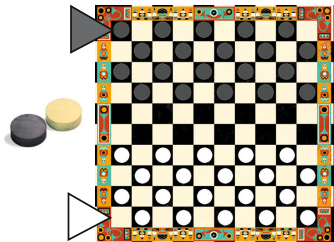
El ganador es el que capturó todas las fichas de su adversario o bloqueó la partida de manera que ya no sea posible ningún movimiento.

Desarrollo:

Los jugadores colocan sus fichas como en el esquema. Las fichas se desplazan de a una casilla de cada vez en diagonal y hacia adelante. Una ficha puede saltar sobre una ficha contraria hacia adelante o hacia atrás para capturarla, con la condición de que la casilla de llegada esté libre. Luego de esta captura, y si se presenta la misma situación, continúa capturando las fichas contrarias de la misma forma. La captura es obligatoria, si no, el contrario puede capturar la ficha, diciendo: “¡Soplar no es jugar!”.

La dama

Cuando una ficha llega a la línea de fondo contraria se convierte en “dama” (♠ ♠). Se le coloca encima una ficha ganada por su adversario. La dama puede desplazarse por cualquier diagonal hacia delante y hacia atrás, y capturar las fichas que encuentre en su línea si están separadas, por lo menos, por una casilla libre. Puede continuar su desplazamiento cambiando de diagonal si fuera posible otra captura.





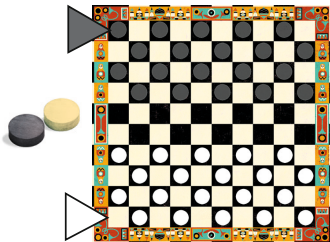
DAMA

Finalità del gioco:

Vince chi ha conquistato il maggior numero di pedine del suo avversario o chi ha bloccato la partita rendendo impossibile qualsiasi movimento.

Svolgimento:

I giocatori sistemano le loro pedine secondo lo schema. Le pedine vengono spostate una casella alla volta diagonalmente e in avanti. Una pedina può saltare una pedina avversaria in avanti o indietro per conquistarla, a condizione che la casella d'arrivo non sia occupata. Dopo questa mossa e se si ripresenta la stessa situazione, si conquistano le pedine avversarie nello stesso modo. La presa è obbligatoria perché in caso contrario l'avversario può prendere la pedina dicendo: «Soffiare non è giocare!».



La dama

Quando una pedina capita sulla linea di fondo avversaria, diventa una «dama» (▲ △) e se sovrappone a questa una pedina conquistata da un avversario. La dama può spostarsi su tutta la diagonale in avanti ed indietro e può conquistare le pedine avversarie quando si trovano sulla sua linea, quando tra queste c'è un intervallo di almeno una casella libera. La dama può spostarsi ancora cambiando la diagonale quando è possibile un'altra presa.

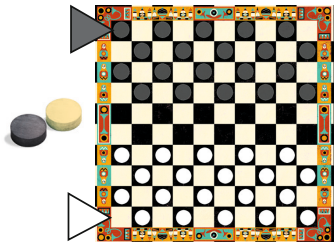
JOGO DE DAMAS

Objectivo do jogo:

O vencedor é quem tiver capturado todas as fichas do seu adversário ou bloqueado a partida de maneira a não ser possível nenhum movimento.

Desenvolvimento:

Os jogadores colocam as suas fichas como no esquema. As fichas deslocam-se de uma casa para outra na diagonal e para a frente. Uma ficha pode saltar sobre uma ficha contrária para a frente ou para trás, com a condição de que a casa de chegada esteja livre. Depois desta captura, e se se deparar com a mesma situação, continua a capturar as fichas contrárias da mesma forma. A captura é obrigatória, caso contrário, pode capturar a ficha, dizendo: "Soprar não é jogar!".



A dama

Quando uma ficha chega à linha de fundo contrária converte-se em "dama" (▲ △). Coloca-se por cima desta uma ficha, ganha pelo seu adversário. A dama pode deslocar-se por qualquer diagonal para a frente e para trás, e capturar as fichas que se encontram na sua linha se estiverem separadas, pelo menos, por uma casa livre. Pode continuar a sua deslocação, mudando de diagonal, se for possível outra captura.



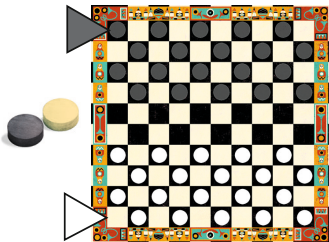
DAMSPIL

Doel van het spel:

De winnaar is degene die alle damschijven van zijn tegenstander van het bord genomen heeft of het spel zodanig vastgezet heeft dat niemand nog een zet kan doen.

Verloop:

De spelers zetten hun schijven op het bord zoals op het plaatje staat aangegeven. Een schijf wordt telkens één vakje (veld) schuin naar voren verplaatst. Een schijf kan voorwaarts of achterwaarts over een schijf van de tegenstander gaan om hem te slaan, op voorwaarde dat het veld achter die schijf leeg is. Als vervolgens dezelfde situatie ontstaat, kan hij op dezelfde manier doorgaan met het slaan van schijven van de tegenstander. Slaan is verplicht, want anders kan de tegenstander de schijf pakken waarbij hij zegt: "Ik blaas je schijf weg!"



De Dam

Wanneer een damschijf aan de basislijn van de tegenstander komt, wordt het een "dam" (▲ △). Er wordt een door de tegenstander gewonnen schijf bovenop gelegd. De dam mag voorwaarts en achterwaarts over de gehele diagonaal verplaatst worden en de schijven van de tegenstander slaan die op die lijn liggen, indien er telkens ten minste één leeg veld tussen zit. De dam mag over een andere diagonaal doorgaan met slaan indien die mogelijkheid zich voordoet.

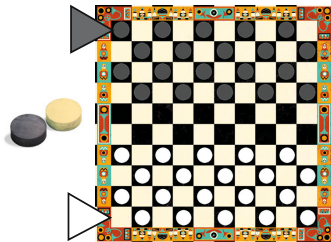
DAMSPIL

Vad spelet går ut på:

Segraren är den som har tagit alla motspelarens brickor eller som har blockerat spelet så att motspelaren inte kan flytta någon bricka.

Så här spelar man:

Spelarna ställer upp sina brickor enligt planen. Brickorna flyttas snett framåt en ruta i taget. En bricka får hoppa över en av motspelarens brickor framåt eller bakåt för att ta den, om rutan man landar på är tom. När man har tagit en bricka får han fortsätta att ta motspelarens brickor om det går att fortsätta direkt. Man är tvungen att ta om man kan, annars får motspelaren ta den knappen och säga: «Att blåsa är inte att spela!»



Damen

När en bricka kommer till brädets bortersta kant, blir den en «dam» (▲ △). Man ställer en av sina utslagna brickor på den för att markera att det är en dam. Damen får gå över hela diagonalen, framåt och bakåt och ta motståndarpjäser som kommer i vägen förutsatt att det finns minst en tom ruta bakom. Hon får gå vidare och byta riktning om det går att ta flera brickor.



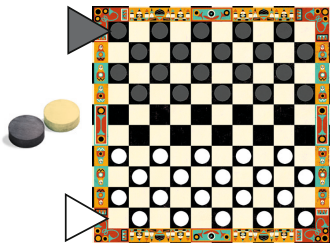
DAMSPÆL

Spillets formål:

Den spiller, der har taget alle modstanderens brikker eller har lukket dem inde, så de ikke kan flyttes, har vundet.

Spilleregler:

Brikkerne anbringes som vist på tegningen. Brikkerne flyttes skråt fremad ét felt ad gangen. En brik kan hoppe fremad eller bagud over modstanderens brik og derved tage den, men kun hvis der er et tomt felt bag den brik, som erobres. Flere brikker kan tages i samme træk, men stadigvæk kun, hvis der er tomme felter bag de erobrede brikker. Man skal tage brikkerne, hvis det er muligt, ellers kan modstanderen «puste», dvs. fjerne den brik, man selv kunne have slået med.



Dam

Hvis det lykkes at komme frem til modstanderens bagerste række med en brik (▲ △), opnår man en «dam». En af de brikker, modstanderen har taget, lægges oven på denne «dam-brik». En dam kan flyttes på skrå lige så mange felter frem eller tilbage, som der er tomme felter, og slå modstanderens brikker som tidligere. Dam-brikken kan fortsætte i en anden skrå retning, så længe der er brikker, der kan tages.

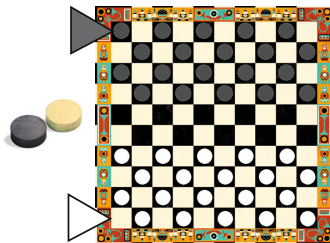
ШАШКИ

Цель игры:

В игре побеждает тот, кто взял все шашки противника либо заблокировал позицию на доске, так что ни одну из этих фигур невозможно переместить.

Ход игры:

Игроки расставляют свои шашки, как показано на картинке. Шашки могут перемещаться на одно поле вперед по диагонали. Шашка может взять шашку противника, если та находится на соседнем (по диагонали – впереди или сзади) поле и если не занято следующее за ней поле, куда становится берущая шашка. Если после такого взятия оказывается, что есть еще одна шашка противника в таком же положении, то взятие продолжается, и так далее. Взятие является обязательным, иначе противник может взять шашку со словами: «Играй, да не зевай!».



Дамка

Если шашка достигает последней горизонтали на стороне противника, то она становится «дамкой» (▲ △). На нее кладется одна из тех шашек, которые были взяты противником. Дамка может перемещаться по всей диагонали, как вперед, так и назад, и при этом брать все стоящие на ней шашки противника, при условии что между ними есть свободные клетки. Если при этом у дамки появляется возможность взять шашку противника на другой диагонали, то она может перейти на эту диагональ.

Échecs - Dames

DJ05225



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com