



### D: Schach – 2 Spieler, 2 x 16 Spielfiguren

**Spielanleitung:** Die Figuren werden wie abgebildet aufgestellt, jede Dame steht hierbei auf dem jeweiligen Feld ihrer eigenen Farbe. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie, er „eröffnet“. Beim Schachspiel versuchen beide Spieler, durch geschickte, taktisch kluge Züge, deren gegnerische Gegenzüge möglichst weit im Voraus bedacht werden sollten, den Gegner in seinen eigenen Aktionen einzunzenzen und seinen König schließlich bewegungsunfähig zu machen, ihn „matt“ zu setzen. Dabei muß immer darauf geachtet werden, daß die eigenen Spielfiguren möglichst mehrfach durch eigene Figuren abgesichert sind. Das Ziehen mit den Figuren: Die Dame ist die bedeutendste Figur mit der größten Bewegungsfreiheit im Spiel. Sie kann nach allen Richtungen (diagonal sowie waagerecht und senkrecht) über beliebig viele Felder gezogen werden. Der König kann in jede beliebige Richtung (diagonal sowie waagerecht und senkrecht) ein Feld weiterziehen. Er darf nicht wie die anderen Figuren geschlagen werden, sondern wird bei Bedrohung immer durch den ausgesprochenen Hinweis „Schach“ gewarnt. Der Turm kann waagerecht und senkrecht über beliebig viele Felder gezogen werden. Die Spielfiguren des Spielgegners können auch nur innerhalb dieser geraden Felderreihen angegriffen und geschlagen werden. Der Läufer darf auf den Feldern seiner Farbe nur diagonal beliebig weit ziehen, gegnerische Figuren bedrohen oder schlagen. Der Springer (Pferd) überspringt als einzige Figur gegnerische Spielfiguren. Er ist eine besonders wendige Spielfigur. Seine Zugbewegung lautet, ein Feld vorwärts und dann ein Feld diagonal. Dies heißt, sein Zug landet im Vergleich zum Ausgangsfeld immer auf einem andersfarbigen Feld. Der Bauer kann von seinem Startfeld weg ein oder zwei Felder, dann noch nach ein Feld vorwärts ziehen. Er darf Rückwärts weder ziehen noch schlagen. Schlagen kann der Bauer nur über ein Feld diagonal. Schafft ein Bauer den Weg zur gegnerischen Grundlinie, so darf er in eine beliebige Spielfigur umgewandelt werden, auch wenn gleiche Figuren noch im Spiel sind. Das Schlagen: Beim Schlagen einer gegnerischen Figur wird die angreifende Figur an die Stelle der geschlagenen Figur gestellt. Die geschlagene Figur wird vom Spielfeld genommen. Das Schlagen „en passant“: Dieser spezielle Spielzug kann nur vom Bauern in der Anfangsstellung ausgeführt werden. Rückt ein Bauer aus seiner Anfangsstellung um einen Doppelschritt vor und durchschreitet damit ein Feld, das von einem gegnerischen Bauer diagonal bedroht wird, kann er von diesem im folgenden Zug geschlagen werden. Das heißt, der gegnerische Bauer wird auf das von ihm bedrohte Feld gesetzt, der geschlagene Bauer aus dem Feld genommen. Ein Zwang zum Schlagen „en passant“ besteht jedoch nicht. Die Rochade: Darunter versteht man einen

Doppelzug, bei dem König und Turm zusammen bewegt werden. Dieser Zug dient dazu, den König in eine möglichst geschützte Position zu bringen. Es gibt hierbei die kurze und die lange Rochade. Dieser Zug ist nur möglich, wenn beide Figuren noch nicht bewegt wurden, keine Figur zwischen König und Turm steht, der König nicht im „Schach“ steht oder durch die Rochade nicht ins „Schach“ gerät. Das Schach (Matt): Wenn der König durch eine gegnerische Figur bedroht wird, befindet er sich damit im „Schach“. Dieser Begriff muß vom angreifenden Spieler ausgesprochen werden. Der bedrohte Spieler muß nun den König aus dieser Situation zu befreien versuchen. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die angreifende Figur kann geschlagen werden, der König zieht auf ein unbedrohtes freies Feld oder eine eigene Figur kann schützend vor den König gestellt werden. Das „Schachmatt“ bedeutet, daß der gegnerische König bewegungsunfähig ist und keine der vorher genannten Gegenmaßnahmen mehr auszuführen ist. Das Remis: Es kann im Endspiel aber auch zu Spielstellungen kommen, in denen es keinem Spieler mehr möglich ist, den anderen endgültig „matt“ zu setzen. Diese Pattsituation endet mit einem Remis. Auf dieses Unentschieden müssen sich beide Spieler einigen.

### GB: Chess – 2 players, 2 x 16 playing pieces

**Instructions for play:** The chess pieces are set up as illustrated, with each queen positioned on the square of her own colour. The player with the white pieces starts or „opens“ the game. The object of the game is for each player to carry out skilful, tactical moves whilst anticipating the opponent's countermoves as far as possible in advance, in order to restrict the opponent in his or her own moves, ultimately rendering his or her king unable to move, and in „checkmate“. During play it is important to ensure that players protect their own pieces with as many of their other pieces as possible. How pieces move: the queen is the most important piece in the game with the greatest freedom of movement. She can move in any direction (diagonally as well as horizontally and vertically) over any number of squares. The King can move one square in any direction (diagonally as well as horizontally and vertically). It cannot be taken like the other pieces, as the opponent always says „check“ as a warning. The rook (castle) can move horizontally and vertically over any number of squares. Opponent's pieces may only be taken by being moved by the rook horizontally or vertically. The bishop may move any number of spaces diagonally across squares of the same colour, and also captures diagonally. The knight is the only playing piece allowed to jump over other pieces. It is a particularly versatile playing piece. It moves „one square forwards and then one square diagonally“. This means that it will always land on a differently coloured square from that on which it started. For its first move the pawn may move one or two squares forwards, but from then on only one square forward. It may not move nor capture backwards and can only capture pieces diagonally. If a pawn manages to reach the opponent's edge of the board it can be changed into any playing piece, even if there is still a piece of that kind in the game. Capturing: when an opponent's piece is captured the attacking piece replaces the captured piece, and the captured figure is removed from the board. „en passant“ capture: This special capturing manoeuvre can only be made against pawns that have just moved from their initial starting position. If a pawn moves two spaces and crosses a square threatened diagonally by an enemy pawn, it may be captured by the enemy pawn on the next move. The attacking pawn moves to the threatened square and the captured pawn is removed from the board. However it is not compulsory to capture „en passant“. Casting: This is a double manoeuvre where the king and rook are moved at the same time. The purpose of this move is to manipulate the king into a protected position. There are two forms of casting: the short and the long. This move is only possible if neither piece has already been moved, there are no pieces between the king and the rook, the king is not in „check“ or will not be brought into „check“ by casting. Check(mate): if the king is threatened by an enemy piece, he is said to be in „check“. The opponent must issue this warning. The defending player must now try to get the king out of „check“. There are various ways to achieve this: the attacking figure can be captured, the king can move to a safe unoccupied square, or another of the defending player's pieces may be placed in front of the king to defend it. „Checkmate“ means that the opponent's king is unable to move and that none of the above-mentioned moves can be made to free it. Stalemate: at the end of the game a situation may arise where neither player is able to place his or her opponent's king in „checkmate“. This no-win situation ends with a stalemate. Both players must agree to this draw.

### F: Échecs – 2 joueurs, 2 x 16 pièces

**Règle du jeu:** Les pièces sont disposées sur l'échiquier comme le montre la figure. Chaque dame se trouve sur la case de sa couleur. Le joueur qui possède les blancs commence la partie, il „ouvre“. Aux échecs, chaque joueur essaie, par des coups adroits et tactiquement réfléchis, tout en pensant aux répliques de l'adversaire aussi longtemps à l'avance que possible, de contraindre son adversaire en situation de „mat“, en mettant le roi adverse dans l'incapacité de se déplacer. Ce faisant, le joueur doit veiller à ce que ses propres pièces soient protégées, de préférence de plusieurs manières. Le déplacement des pièces: La dame est la pièce maîtresse et dispose de la plus grande liberté de mouvement. Elle peut se déplacer dans n'importe quelle direction (en diagonale ainsi qu'à la verticale ou à l'horizontale) et d'un nombre de cases illimité. Le roi peut se déplacer dans n'importe quelle direction (en diagonale ainsi qu'à la verticale ou à l'horizontale) d'une seule case. Il ne peut pas être battu comme les autres pièces mais, en cas de menace, il doit être averti par l'annonce à voix haute du mot „échec“. La tour peut se déplacer à l'horizontale et à la verticale d'un nombre de cases illimité. De la même manière, les pièces de l'adversaire ne peuvent être attaquées et prises que sur ses lignes. Le feu ne peut se déplacer que sur les cases de sa couleur et en diagonale d'un nombre de cases illimité et menacer et battre les pièces adverses se trouvant sur celles-ci. Le cavalier (cheval) est la seule pièce capable de sauter par-dessus les pièces adverses. C'est une pièce particulièrement maniable. Le cavalier se déplace d'une case en avant et ensuite d'une case en diagonale. Cela signifie qu'une fois le coup terminé, le cavalier se retrouve toujours sur une case d'une autre couleur. Le pion peut se déplacer d'une ou deux cases en avant s'il se trouve sur sa case de départ. Ensuite, il ne peut plus se déplacer que d'une seule case en avant. Il ne peut ni se déplacer ni prendre un autre pion en arrière. Un pion ne peut prendre que sur une case en diagonale. Si un pion parvient à atteindre la dernière rangée opposée, il peut se transformer dans une pièce quelconque même si des pièces du même type sont en jeu. Les prises: Lorsqu'une pièce adverse est prise, la pièce attaquant prend la place de la pièce prise. La pièce prise est retirée du jeu. La prise „en passant“: Ce coup particulier ne peut être exécuté que par un pion en position initiale. Lorsqu'un pion avance de deux cases depuis sa position initiale et saute ainsi une case menacée par un pion adverse, ce dernier peut prendre le pion concerné lorsque c'est son tour. Cela signifie que le pion adverse se place sur la case qu'il menaçait tandis que le pion capturé est retiré du jeu. Il n'existe cependant aucune obligation de prendre „en passant“. Le roque: Il s'agit d'un coup double où le roi et la tour sont déplacés simultanément. Ce coup sert à amener le roi dans une position si possible protégée. Il existe le petit et le grand roque. Ce coup est possible uniquement si les deux pièces peuvent encore se déplacer, si aucune pièce ne se trouve entre le roi et la tour, si le roi n'est pas en situation d'„échec“ ou s'il le devient pas par le roque. L'échec (mat): Si le roi est menacé par une pièce adverse, il est en „échec“. L'attaquant doit annoncer „échec“. Le joueur menacé doit obligatoirement essayer de soustraire son roi à cette situation. Il existe différentes possibilités: La pièce attaquant peut être prise, le roi se déplace sur une case non menacée ou une pièce de la même couleur peut être placée de manière à protéger le roi. „Échec et mat“ signifie que le roi adverse ne peut pas bouger et qu'aucuns des possibilités précédemment évoquées n'est réalisable. La partie nulle: En fin du jeu, il arrive qu'aucun des joueurs ne soit en mesure de mater définitivement son adversaire. Cette situation de pat est conclue par une partie nulle. Les deux joueurs doivent accepter d'un commun accord la nullité de la partie.

### I: Scacchi – 2 giocatori, 2 x 16 pezzi

**Istruzioni del gioco:** I pezzi vengono disposti come in figura, ogni regina si trova sulla casella del proprio colore. Il giocatore con i pezzi bianchi comincia a „aprire“ la partita. Lo scopo del gioco è limitare il raggio d'azione dell'avversario tramite mosse abili e tatticamente avvedute, possibilmente prevedendo la reazione dell'avversario ed immobilizzandone infine il re, ovvero dando gli scacchi matto. Nel fare ciò occorre fare attenzione a non lasciare scoperti i propri pezzi. Come muovere i pezzi: la regina è il pezzo più importante con la maggiore libertà d'azione nel gioco; può infatti muoversi in ogni direzione, sia in senso diagonale, che orizzontale e verticale, finché vi sono caselle libere. Anche se può muoversi in ogni direzione (diagonale, orizzontale o verticale), ma solo di una casella per volta. Non può essere „mangiato“ come gli altri pezzi, ma viene avvertita della minaccia incombente tramite l'avvertimento „scacco“. La torre può muoversi in senso orizzontale e verticale, finché vi sono caselle libere. Anche i pezzi dell'avversario possono essere attaccati e „mangiati“ all'interno di tali file di caselle. L'alfiere si muove solo lungo le caselle del proprio colore e solo in senso diagonale in avanti o indietro, minacciando o „mangiando“ pezzi avversari. Il cavallo è l'unico pezzo a poter saltare i pezzi avversari. Si tratta di un pezzo particolarmente mobile. Il suo movimento si svolge così:

una casella in avanti e una casella in diagonale. Ciò significa che la sua mossa raggiunge sempre una casella di colore diverso. Il pedone si muove solo in avanti di una casella per mossa, tranne quando viene mosso per la prima volta, in quanto può avanzare di una o due caselle a scelta. Il pedone non può arretrare, né „mangiare“ un pezzo avversario retrocedendo. Il pedone può „mangiare“ i pezzi avversari solo diagonalmente e avanzando di una sola casella. Il pedone che riesce a portarsi sull'ultima linea avversaria assume il valore di un pezzo a scelta, anche se pezzi identici sono già in gioco. Come „mangiare“: per „mangiare“ un pezzo avversario, l'aggressore si posiziona sulla casella del pezzo eliminato. Quest'ultimo viene rimosso dal gioco. Come mangiare „en passant“: questa mossa speciale può essere eseguita solo dal pedone nella posizione iniziale. Se si fa avanzare un pedone di due caselle alla sua prima mossa, trovandosi sulla linea d'azione di un pedone avversario, esso può essere „mangiato“ durante la mossa successiva. Ciò significa che il pedone avversario viene posizionato sulla casella da questo precedentemente minacciata, mentre il primo pedone viene eliminato dal gioco. Mangiare „en passant“ non è tuttavia una mossa obbligatoria. L'arco: l'arco è un movimento combinato di due pedine: il re e una torre. La mossa ha lo scopo di portare il re in una posizione il più possibile protetta. Esiste l'arco breve e lungo. L'arco può avvenire solo alle seguenti condizioni: il re e la torre impegnata non devono essere mai stati mossi durante la partita, tra il re e la torre non vi devono essere altri pezzi e il re non deve trovarsi sotto scacco o portarsi sotto scacco in seguito alla mossa d'arco. Scacco (matto): quando il re viene minacciato da un pezzo avversario, si trova sotto scacco. Questa situazione deve essere spiegatamente pronunciata dal giocatore che minaccia il re. Il giocatore minacciato deve ora cercare di liberare il re da tale situazione. Per far ciò vi sono diverse possibilità: il pezzo avversario può essere „mangiato“, il re può spostarsi su una casella protetta o si può interporre un pezzo proprio per proteggere il re. Scacco matto significa che il re non può più né muoversi, né eliminare il pezzo che lo minaccia, né interporre un altro pezzo per schermarsi. Patta: è possibile che verso la fine del gioco nessuno dei giocatori sia più in grado di dichiarare all'altro scacco matto. Si tratta di una situazione di parità. I giocatori si accordano per interrompere e concludere la partita „patta per accordo“.

### NL: Schaken – 2 spelers, 2 x 16 stukken

**Handleiding:** De stukken worden opgesteld als afgebeeld, elke dame staat daarbij steeds op het veld van haar eigen kleur. De speler met de witte stukken begint de partij, hij „opent“. Bij het schaakspel proberen beide spelers, door behendige, tactisch slimme zetten, waarop de tegenstander van zo mogelijk vooruit bedacht moeten worden, de tegenstander in zijn eigen acties te beperken en zijn koning uiteindelijk klem te zetten, hem „mat“ te zetten. Daarbij dient er altijd op gelet te worden, dat de eigen stukken zo mogelijk meervoudig door eigen stukken gedekt zijn. Het zetten met de stukken: De dame is het belangrijkste stuk met de grootste bewegingsvrijheid in het spel. Ze kan naar alle richtingen (zowel diagonaal als horizontaal en verticaal) zoveel velden als men wil worden gezet. De koning kan in iedere willekeurige richting (zowel diagonaal als horizontaal en verticaal) een veld verder worden gezet. Hij mag niet achteruit worden gezet en evenmin staan. Slaan kan de pion alleen via een veld diagonaal. Als een pion kans ziet de weg naar de basislijn van de tegenstander af te leggen, mag hij tot een stuk na keuze worden promoveerd, ook al zijn dezelfde stukken nog in het spel. Het slaan: bij het slaan van een stuk van de tegenstander wordt het aanvallende stuk op de plek van het geslagen stuk gezet. Het geslagen stuk wordt van het bord genomen. Het slaan „en passant“: Deze speciale zet kan alleen door de pion in de uitgangspositie worden gedaan. Als een pion vanuit zijn uitgangspositie twee velden vooruit wordt gezet en daarmee over een veld komt, dat door een pion van de tegenstander diagonaal wordt bedreigd, kan hij door die pion bij de volgende zet worden geslagen. Dat wil zeggen, de pion van de tegenstander wordt op het door hem bedreigde veld gezet, de geslagen pion van het bord genomen. Een verplichting tot slaan „en passant“ bestaat echter niet. De rokade: Daaronder verstaat men een dubbelzet, waarbij koning en toren samen gezet worden. Deze zet dient ervoor, de koning in een zo beschermde mogelijke positie te brengen. Hierbij is er de korte en de lange rokade. Deze zet is alleen mogelijk, als de beide stukken nog niet gezet zijn, er geen stuk tussen koning en toren staat, de koning niet „schaak“ staat of door de rokade niet „schaak“ komt te staan. Het schaak (mat): als de koning door een stuk van de tegenstander wordt bedreigd, staat hij daar mee „schaak“. Dit begrip moet door de aanvallende speler worden uitgesproken. De bedreigde speler moet nu de koning uit deze situatie proberen te bevrijden. Daartoe zijn er verschillende mogelijkheden: het aanvallende stuk kan geslagen worden, de koning wordt op een onbedreigd vrij veld gezet of een eigen stuk kan beschermen voor de koning gezet worden. Het „schaakmat“ betekent, dat de koning de tegenstander klem is gezet en geen van de hiervoor genoemde tegenmaatregelen meer kan worden uitgevoerd. De remise: Er kunnen zich in het eindspel echter ook spelsituaties voordoen, waarin geen van de spelers meer de mogelijkheid heeft, de ander definitief „mat“ te zetten. Deze pattsituatie eindigt met een remise. Over dit onbeslist moeten beide spelers het eens zijn.

### E: Ajedrez – 2 jugadores, 2 x 16 fichas

**Instrucciones de juego:** Las figuras se colocan como aparece en la ilustración, cada reina está aquí en la casilla de su color. Empieza el que juegue con las blancas y de este modo se „abre“ la partida. En el ajedrez los dos jugadores intentan por medio de movimientos inteligentes, tácticos y habilidosos, adelantando con bastante antelación los de su contrario, acorralar al contrincante en sus propias acciones para conseguir que no pueda mover su rey y ponerlo en posición de „mate“. Mientras se hace hay que tener cuidado de proteger las figuras propias si es posible repetidas veces con otras. Mover con las figuras: La reina es la figura más importante, con la mayor libertad de movimiento en el juego. Puede moverse en cualquier dirección (diagonal, horizontal y verticalmente) tantas casillas como se deseé. El rey puede moverse una casilla en cualquier dirección (diagonal, horizontal y verticalmente). No se puede capturar como las demás figuras, si se encuentra amenazado siempre hay que decir „jaque“ a modo de advertencia. La torre puede moverse en dirección horizontal y vertical tantas casillas como se deseé. Las figuras del contrario sólo se pueden amenazar y capturar si se encuentran dentro de estas líneas rectas. El alfil se puede mover, amenazar y capturar las figuras contrarias por las casillas de su color sólo en diagonal. El caballo es la única figura que puede saltar una ficha contraria. Es una pieza muy manejable. Su movimiento de avance es „una casilla hacia delante y después una en diagonal“. Esto significa que su movimiento siempre acaba, comparado con la casilla de salida, en un cuadro de otro color. El peón puede moverse desde su posición de salida una o dos casillas, después sólo puede avanzar una casilla hacia delante. No puede ni moverse ni capturar hacia detrás. Sólo puede capturar en diagonal avanzando una casilla. Si se consigue llegar a la línea base contraria, se puede sustituir por la figura del juego que se deseé incluso si ésta aún se encuentra en el tablero. Capturar: Si se captura una figura contraria la que lo hace se coloca en la posición de la capturada que se retira del tablero de juego. Capturar al paso: Este movimiento especial sólo pueden realizarlo peones que se encuentran en la posición inicial. Si un peón hace un movimiento doble desde la posición de inicio y pasa por una casilla amenazada en diagonal por un peón contrario, en el movimiento siguiente puede ser capturado por éste. Esto significa que el peón contrario se coloca en la casilla amenazada por él y el capturado se saca del juego. Pero no hay obligación de capturar al paso. Enroque: Se trata de un movimiento doble en el que

participan el rey y la torre a la vez. Sirve para colocar al rey en una posición más protegida. Se distingue entre el enroque largo y el corto. Este movimiento sólo es posible si aún no se han movido ambas figuras, no hay ninguna ficha entre el rey y la torre, el rey no se encuentra en „jaque” o debido al enroque no se coloca en „jaque”. Jaque (mate): Si el rey se encuentra amenazado por una figura contraria, se encuentra en „jaque”. El contrario ha de anunciar este ataque. El jugador amenazado tiene que intentar sacar al rey de esta situación. Para ello existen diferentes posibilidades: Se puede capturar la figura que amenaza, el rey se mueve a una casilla libre no amenazada o se puede colocar otra pieza para que lo proteja. „Jaque mate” significa que el rey contrario no se puede mover y no se puede realizar ninguna de las acciones mencionadas con anterioridad. Tablas: Al final del juego, pero también durante el mismo, se puede llegar a una situación en la que ninguno de los jugadores puede hacer el „mate” definitivo. Este empate termina en tablas. A este resultado tienen que llegar ambos jugadores de mutuo acuerdo.

**P: Xadrez** – 2 jogadores, 2 x 16 peças

**Regras do jogo:** As peças são colocadas como ilustrado na imagem, cada Dama fica na respectiva casa da sua cor. O jogador com as peças brancas inicia a partida. No jogo de xadrez ambos os jogadores tentam, através jogadas de sorte ou com tática, cunhas contra-jogadas do adversário devem ser previstas com a maior antecedência possível, limitar as ações do adversário e fazer com que o seu rei não se possa movimentar, fazendo „Xeque-Mate” ao adversário. Nesse âmbito tem de se ter cuidado, para que as peças mais importantes estejam sempre protegidas pelas suas restantes peças. Jogadas com as peças: A Dama é a figura mais importante com a maior liberdade de movimentos no jogo. Pode ser movimentada em todas as direções (tanto na diagonal como na horizontal e vertical) e várias casas. O Rei pode ser movimentado em qualquer direção à escolha (diagonal, horizontal e vertical) apenas uma casa. Não pode ser capturado, tal como as outras peças, sendo apenas avisado, em caso de ameaça, através da expressão „Xeque”. A Torre pode ser movimentada na horizontal e vertical por várias casas. As peças do adversário também podem ser capturadas dentro destas sequências de casas. O Bispo apenas se pode movimentar na diagonal, ameaçar ou capturar as peças adversárias, nas das sua cor. O Cavalo é a única peça que pode passar por cima de outra peça do adversário. É uma peça especialmente ágil. Faz movimentos de „uma casa para a frente e depois uma casa na diagonal”. Isso significa que, comparativamente com a sua casa de saída, o seu movimento acaba sempre numa casa com a outra cor. O Peão pode movimentar-se uma casa para a frente ou duas casas, quando está na sua casa inicial. Não pode movimentar-se nem fazer capturas para trás. O Peão só pode capturar na diagonal, uma só casa. Se o Peão conseguir avançar até à linha de fundo do adversário, é promovido a outra peça à escolha, mesmo quando essas peças ainda se encontram em jogo. A captura: Ao capturar uma peça do adversário, a peça que efectua a captura fica no lugar da peça capturada. A peça capturada é retirada do tabuleiro. A captura „na passagem”: Esta jogada especial apenas pode ser efectuada pelos peões na posição inicial. Se um peão avançar duas casas, a partir da sua casa inicial, passando numa casa ameaçada na diagonal por um peão adversário, este pode ser capturado na jogada seguinte. Isso significa que o peão adversário é colocado na casa por ele ameaçada e o peão capturado é retirado da casa. Não é obrigatório fazer uma captura „na passagem”. O Roque: É uma jogada com duas peças, na qual o Rei e a Torre são movimentados em conjunto. Esta jogada tem como objectivo colocar o Rei na posição mais protegida possível. Existe o Roque pequeno e o Roque grande. Esta jogada só é permitida quando ambas as peças ainda não foram movimentadas, quando não se encontra nenhuma peça entre o Rei e a Torre, se o Rei não se encontrar em „Xeque” ou se não passar por „Xeque” ao rocar. O Xeque (-Mate): Quando o Rei é ameaçado por uma peça adversária, encontra-se em „Xeque”. Este conceito tem de ser expresso pelo jogador atacante. O jogador ameaçado tem então de tentar libertar o Rei desta situação. Existem várias possibilidades para resolver a situação: A peça que ameaça pode ser capturada, o Rei muda para uma casa não ameaçada ou é colocada uma peça própria em frente ao Rei, como protecção. O „Xeque-Mate” significa que o Rei do adversário já não pode ser movimentado e já não podem ser executadas nenhuma das medidas anteriormente mencionadas. Empate: No final do jogo podem também acontecer situações nas quais nenhum dos jogadores podem colocar o adversário numa situação de „xeque-mate”. Esta situação de impasse termina com um empate. Os jogadores têm de estar de acordo quanto a este final com empate.

## **DK: Skak – 2 spillere, 2 x 16 brikker**

**Spillevejledning:** Brikkerne opstilles som vist på billedet, hvor dronning står herved på det pågældende felt i sin egen farve. Spillerne med de hvide brikker begynder partiet, han „åbner“. Ved skak forsøger begge spillerne, med behændige, taktisk klogtræk, da modstandernes modtræk bør anses muligst langt forud, at indskrænke modstanderen i hans egne aktioner og slutligt at gøre hans kongeude af stand til at bevæge sig, at sætte den „skakmat“. Derved skal man være opmærksom på, at ens egne brikker om muligt er sikret flere gange med ens egne brikker. Udførelse af træk: Dronningen er den vigtigste brik med den største bevægelsesfrihed i spillet. Hun kan bevæge sig i alle retninger (diagonalt, vandret og lodret) over vilkårligt mange felter. Kongen kan bevæge sig i enhver vilkårlig retning (diagonalt, vandret og lodret) et felt ad gangen. Han må i modsætning til de andre brikker ikke slås, men bliver, hvis han er truet, altid advaret med den udtalte henvisning „skak“. Tåret kan bevæge sig vandret og lodret over vilkårligt mange felter. Modstanderenes brikker kan også kun angribes og slås inden for disse lige felttrækker. Løberen må kun bevæge sig diagonalt, men vilkårligt lang på felterne i sin egen farve, og true eller slå modstanderenes brikker. Springeren (hest) overspringer som eneste brik modstanderenes brikker. Den er en speciel manovredygtig brik. Den trækbevægelse er „et felt fremad og så et felt diagonalt“. Det betyder, dens træk lander i forhold til udgangsfellet altid på et andrefeltes farvet felt. Bonden kan fra dens startfelt bevæge sig et eller to felter, derefter kun et felt fremad. Den må hverken trække eller slå baglens. Bonden kan kun slå diagonalt over et felt. Klarer en bonde vejen til modstanderens grundlinje, kan den forvandles til en vilkårlig brik, også selvom den samme brik stadig er med i spillet. Slag af brikker: Slår man en af modstanderens brikker bliver den angribende brik stillet i stedet for slåede brik. De slåede brik fjernes fra spillebrættet. Slag af brikker, „en passant“: Dette specielle træk kan kun udføres af bonden i udgangsstilling. Rykker en bonde et dobbeltskridt frem fra sin udgangsstilling og kommer derved gennem et felt, der trues diagonalt af en af modstanderens bønder, kan den slås af denne i det følgende træk. Det betyder, modstanderens bonde bliver sat på det af den truede felt, den slående bonde bliver fjernet. Man er dog ikke tvunget til at slå „en passant“. Rokade: Derved forstørres man et dobbelttræk, hvor kongen og tåret bevæges sammen. Dette træk tjener til at bringe kongen i en muligst beskyttet position. Herved findes der en kort og en lang række. Dette træk er kun muligt, hvis begge brikker endnu ikke er blevet bevæget, hvis der ikke står en brik mellem konge og tårn, hvis kongen ikke står i „skak“ eller ikke kommer til at stå i „skak“ gennem rokaden. Skak (mat): Når kongen er truet af en af modstanderens brikker, befinder den sig i „skak“. Dette begreb skal udtales af den angribende spiller. Den truede spiller skal nu forsøge at befri kongen af denne situation. Dertil findes der forskellige muligheder: Den angribende brik kan slås, kongen trækker til et ikke truet tomt felt eller der stilles en egen brik beskyttende foran kongen. „Skakmat“ betyder, at modstanderens konge ikke kan bevæge sig og at ingen af de nærværende modforanstalteringer kan udføres. Remis: Der kan i slutningen af spillet opstå spille situationer, hvor ingen af spillerne mere har mulighed for endegyldigt at sætte den anden „mat“. Denne uafgjorte situation ender med et remis. De to spillerne skal enes om et sådant uafgjort.

**S: Schack** – 2 spelare, 2 x 16 spelpjäser

**Spelskrivning:** Pjäserna placeras ut som på bilden, varje dam står på respektive ruta med den egena färgen. Den spelare som har de vita pjäserna börjar partiet, han „öppnar“. Schackspel går ut på att använda sig av skickliga, taktiska, kloka och i förväg planerade drag för att försöka begränsa motspelarens möjligheter så långt detta läter sig göras och för att sluttigen hela beroende motspelarens kung rörelsefriheten, alltså att uppnå dragen „matt“. Man måste hela tiden tänka på att säkra de egna spelpjäserna med pjäser, gärna dubbelt upp. Drag med pjäsenas: Damnen är den mest betydelsefulla pjäsen, med största rörelsefriheten i spelet. Hon kan flyttas i alla riktningar (diagonalt, vägrätt eller lodräkt) över valfritt antal rutor. Kungen kan flyttas en ruta åt alla håll (diagonalt, vägrätt eller lodräkt). Kungen får inte slås som de andra pjäserna utan varnas alltid med ett tydligt uttalat „schack“ när han är illa ute. Tornet kan flyttas vägrätt och lodräkt över valfritt antal rutor. Motståndarens spelpjäser kan bara angripas och slås inom dessa raka rutrader. Löparen får bara förflyttas valfritt längst i diagonal riktning och på rutor med den egna färgen där den också kan hota eller slå andra pjäser. Springaren (hästen) är den enda figuren som kan hoppa över motspelarens pjäser. Det är en mycket flexibel spelpjäs. Den förflyttas, en ruta framåt och därefter en ruta diagonalt. Detta innebär att den alltid hamnar på en ruta med annan färg än färgen på startrutten. Bonden kan flyttas en eller två rutor från sin startruta, sedan bara en ruta framåt. Han kan inte backa eller slå bakåt. Bonden kan bara slå diagonalt över en ruta. Om en bonde tar sig fram till motspelarens grundlinje får den omvandlas till valfri pjäs, även om samma pjäser fortfarande finns kvar i spelet. Att slå: När man slår en motspelares pjäs placeras den angrända pjäsen på den slagnas plats. Den slagna pjäsen tas bort från brädan. Dragen, „en passant“: Detta speciella drag kanbara göras av bönder i startposition. Om en bonde flyttas fram två steg från sin startposition och då går över en ruta som hotas diagonalt av en bonde hos motspelaren så kan den senare slå den första bonden i efterföljande drag. Detta innebär att motspelarens bonde placeras på den ruta som denne hotat och den slagne bonden plockas bort. Man är dock inte tvungen att använda „en passant“. Rockad: Detta innebär att kungen och tornet förflyttas tillsammans i ett dubbeldrag. Detta drag gör man för att flytta kungen till en så skyddad position som möjligt. Det finns kort och lång rockad. Detta drag kan bara användas om ingen av de båda pjäserna ännu har flyttats, om ingen pjäs står mellan kung och torn, om inte kungen befinner sig i „Schack“ position eller hamnar i detta läge genom rockaden. Schack (matt): När kungen hotas av en motspelarpjäs befinner han sig i „Schack“. Detta begrepp måste uttalas av den angrända spelaren. Den hotade spelaren måste då försöka bevara kungen från detta läge. Det finns olika möjligheter att göra detta: den angrända pjäsen kan slås, kungen flyttas till en ohotad, fri ruta eller också kan man ställa en egen pjäs framför kungen som skyddar „Schackmatt“ innebär att motspelarens kung har berövats rörelsefriheten och att ingen av ovan nämnda åtgärder längre kan utföras. Remi: I slutspelet kan man även hamna i läget där det inte längre är möjligt för någon av spelarna att försätta den andre i läget „matt“. Denna pattsituation slutar då med remi. Båda spelarna måste då enas om att spelet slutar oavgjort.

**FIN: Shakki – 2 pelaajaa, 2 x 16 pelinappulaa**

Peliohje: Nappulat asetetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla, kumpikin kuningatar seisoo omavarisessään ruudussa. Valkoisilla nappuloilla pelaaja aloittaa pelin, hän „avaa“ pelin. Shakissa molemmat pelaajat yrittävät taidokkain, taitteistisesti viisiin siirroin ajatella mahdollisimman pitkälle vastustajan vastasiirtoja, rajoittaa vastustajan omia toimintoja ja lopuksi estää tämän kuningasta liikkumasta, tehdä siitä „matti“. Tällöin on aina huomattava varmistaa omat pelinappulansa mahdollisimman monella tavoin omilla pelinappuloillaan. Nappuloille siirtäminen: Kuningatar on merkittävä nappula, jolla on pelissä suuri liikkumisvapaus. Sitä voidaan siirtää kaikkiin suuntiin (vinottain sekä vaaka- että pystysuoraan) haluttu määriä ruutuja. Kuningas voi siirtyä miihinkin tahansa suuntaan (vinottain sekä vaaka- ja pystysuoraan) yhden ruudun verran. Sitä ei saa lyödä muiden nappuloiden tapaan, vaan ulkosta on aina varoitettava sanomalla ääneen „shakki“. Tornia voidaan siirtää vaaka- ja pystysuoraan haluttu määri ruutuja. Myös vastustajan pelinappulojen kiimpumppu voidaan hyökkää ja ne voidaan lyödä ainoastaan näiden suorien ruutujen sisällä. Lähetti saa liukkata, mutta vastustajan nappuloita tai lyöde on omien värissään ruduulla vinottain. Ratsu (hevonen) hyppää ainoana nappulana vastustajan pelinappuloiden yli. Se on erittäin liikkuvainen pelinappula. Sen siirtoliike on „ruutu eteen ja ruutu viinon“. Näin se siirtyy lähtöruutuun verrattuna aina toisenväriseen ruutuun. Talonpoika voi siirtyä alioitusruudusta käsien yhdellä takaiksi ruutu, sen jälkeen ainoastaan yhden ruudun eteenpäin. Se ei saa liukkua eikä lyödä taaksepäin. Talonpoika saa lyödä ainoastaan yhden ruudun yli viinon. Jos talonpoika pääsee vastustajan peruslinjalle, sen saa muuttaa haluamakseen pelinappulaksi, vaikka sama pelinappula olisi vielä pelissä. Lyönti: Vastustajan nappula löytääksensa hyökkäävä nappula asetetaan löytävän nappulan tilalle. Lyöty nappula poistetaan pelilaudalta. Ohesyötänyt „En passant“. Tämän erityisen siiron voi suorittaa ainoastaan talonpoika alioitusasennosta käsin. Jos talonpoika siirtyy alioitusasennosta kaksosaskeleelle eteenpäin ja yrittää tällöin kentän, jota vastustajan talonpoika uhkaa viinottain, vastustajan talonpoika voi lyödä nappulan seuraavalla siirrolla. Tämä tarkoittaa sitä, että vastustajan talonpoika asetetaan ulkuhammattona kenttään ja lyöty talonpoika poistetaan laudalta. „En passant“ ohilyönti ei ole kuitenkaan pakko tehdä. Linnoittautuminen: Tällä tarkoitetaan kaksiosiirtoa, jossa kuningasta ja tornia liikutaetaan yhdessä. Tämä siirto on tarkoitettu saattamaan kuningas mahdollisimman suojaiseen paikkaan. On olemassa lyhyt ja pitkä linnoitus. Tämä siirto on mahdollinen ainoastaan, jos kumpakaan nappulaa ei ole vielä siirretty, kuninkaan ja tornin välissä ei ole muita nappuloita, kuningas ei ole „shakkissa“ eikä joudu linnoittautumisen vuoksi „shakkiin“. Shakki (matti): Kun vastustajan nappula uhkaa kuningasta, kuningas on tällöin „shakkissa“. Hyökkäävän pelaajan on sanottava ääneen „shakki“. Uhaten pelaajan on nyt yritettävä vapauttaa kuningas tästä tilanteesta. Tähän on olemassa useita mahdollisuksia: Hyökkäävä nappula voidaan lyödä, kuningas siirtyy ulkuhammattonaan vapaaeeseen ruutuun tai oma nappula voidaan siirtää suojaamaan kuningasta. „Shakki-matti“ tarkoittaa, ettei vastustajan kuningas pysty siirtymään eikä mitään edellä mainittuja vastatoimia voida suorittaa. Remissi: Pelin lopussa saattaa myös esintyä pelitilanteita, joissa kummallakin pelaajalla ei ole enää mahdollisuutta asettaa toista lopullisesti „mattiin“. Tämä pattiitilanne loppuu remissillä. Tästä tasapelistä on sovittava pelaajien kesken.

## N: Sjakk – 2 Spillere, 2 x 16 Figurer

Spilleregler: Figurene stilles opp slik illustrasjonen viser; begge damene plasseres på et felt i deres egen farge. Spilleren med hvite spillefigurer starter; han „åpner“. Et sjakkspill forsøker begge spillerne å hindre motspilleren i å bevege sine brikker og til slutt å ståne kongen hans helt; sette ham „matt“. For å klare dette trengs smarte og taktiske trekk som forsøker å komme gjennom så mange trekk fremover som mulig. Det må også passes på at de egne spillebrikkene sikres av egen brikker. De forskjellige trekkeiene: Damen er den viktigste figuren og har størst bevegelserfrihet i spillet. Hun kan gå i alle retninger (diagonalt, vannrett og loddrett) over et fritt antall felt. Kongen kan gå ett felt i alle retninger (diagonal, vannrett og loddrett). I motsetning til de andre brikkene kan han ikke slå ut, men advares med at det sies „sjakk“ når han trues. Tårnet kan beveges vannrett og loddrett over et fritt antall felt. Motspillerens brikker kan bare angripes og slås etter de rette felt-linjene. Loperen kan bare gå eller true og slå motspillerens brikker på felt med loperenes egen farge. Springeren er den eneste brikken som kan hoppe over motstanderens brikker. Det er spesielt fleksibel spillebrikke. Springene beveger seg „ett felt forover og ett felt på skrå“. Det innebærer at et trekk med springeren alltid ender på et felt med en annen farge enn utgangspunktet. Bonden kan gå ett eller to felt fra startfeltet, deretter bare ett felt forover. Han kan ikke gå eller slå bakover. Bonden kan bare slå over ett felt, diagonal. Hvis en bonde kommer helt fram til motspillerens grunnlinje, kan den gjøres om til en hvilken som helst annen brikker, også dersom denne fremdeles er i spill. Å slå: Når en av motspillerens figurer slås ut, settes figuren som angrep på det samme feltet. Brikken som slås ut tas ved fra spillebrettet. Å slå „en passant“: Dette spesielle trekket kan bare utføres med en bonde i utgangsposisjon. Hvis en bonde rykker fra, fra startposisjonen med et dobbeltsteg og dermed går over et felt som trues diagonalt av en av motspillerens bønder, vil han kunne slå i neste trekk. Altslå plasserer motspillerens bonde på det feltet han truer og bonden som er slått tas bort fra brettet. Det imidlertid ikke nødvendig å slå „en passant“. Rokade: Med en røkade forsømmer en dobbeltrøkket der konge og tårn beveges samtidig. Dette trekket brukes til å sette kongen i en mer beskyttet posisjon. Det finnes en kort og en lang røkade. Dette trekket er bare mulig hvis ingen av brikkene har gått og det ikke står noen brikker mellom dem, kongen ikke står i „sjakk“ og heller ikke blir „sjakk“ når røkaden gjennomføres. Sjakk (matt): Når kongen trues av en motspillerens brikker er han i „sjakk“. Dette ordet må siyes tydelig av motspilleren. Spilleren som trues må forsøke å befri kongen fra denne situasjonen. For å gjøre dette finnes det flere muligheter: Figurer som angripes kan slås ut, kongen kan gå til et mindre utsatt felt eller en egen figur kan plasseres beskyttende foran kongen. „Sjakk matt“ betyr at motspillerens konge ikke lenger kan beveges og at ingen av mottiltakene ovenfor kan utføres. Remis: også i sluttpillet kan det oppstå situasjoner der ingen av spillerne er i stand til å sette den andre entydig „matt“. Denne situasjonen løses med en remis. Spillerne må være enige om at resultatet ble uavkjort.

#### H: Sakk – 2 játékos, 2 x 16 játékbábu

Játékterleírás: A bábuakat úgy kell felállítani, mint ahogy azt az ábra mutatja. minden királynő saját színének mindenkorú mezején áll. A fehér bábuakkal lévő játékos kezdi a játszmát, „nyit”. A sakkjátékban mindenki játékos megpróbálja ügyes „tatikusan” okos lépésekkel, az ellenfél lehetségeivel hozzájárulva, hogy a másik királyt kifognak. A királyt végezetű mozgásépíténnel temeti, neki „mátt”-ot adni. Ezenkívül arra minden igényű kell, hogy a játékos saját bábuval másik saját bábuval biztosítja. A bábuakkal történő lépések: A királynő a legfontosabb bábu a játékban, a legnagyobb mozgásszabadsággal. Vele minden irányba (átlósan, vízszintesen vagy függőlegesen) lehet lépni, tetszéleges számú mezőn keresztül. A királylal tetszőleges irányba (átlósan, vízszintesen vagy függőlegesen) egy mezőt lehet lépni. A királyt nem szabad úgy kiütni, mint a többi bábut, hanem támadás esetén minden a hangsos kimondott utálosan, „sakk” kell védni. A bástával vízszintesen és függőlegesen tetszőleges számú mezőt lehet lépni. Az ellenfél bábut is csak a mezők egyenes sorain belül lehet támadni és kiütölni. A futóval saját színének mezőn csak átlósan, de tetszőleges számú mezőt lehet lépni, valamint az ellenfél bábuut támadni és kiütölni. A húszár (16) az egyetlen bábu, amelyik az ellenfél bábut átúgorja. Ó egy különösen mozgékony bábu. Lépése a következé”, „egy mező előre és azután egy mező átlósan. Ez azt jelenti, hogy lépése a kiinduló mezővel összehasonlítható, minden egy másik szín mező. A paraszta kiinduló mezőjéről egy vagy két mezőt, azután már csak egy mezőt léphet előre. Neki nem szabad hátra fel sem lépnie, sem másik bábut kiütölni. A paraszta csak egy átlós irányban fekvő mezőn lévő bábut üthet ki. Ha egy paraszta eléri az ellenfél alapvonalaizó, átváltozhat egy tetszőleges bábuval, akkor is ha azonos fajtájú bábul még játékban vannak. Az út: Az ellenfél ellenségek bábuinak kiütésekor a támadó bábut a kiütött bábu helyére kell állítani. A kiütött bábut le kell venni a játékmezőről. Az „en passant” titkos: Ezt a speciális lépést csak a kezdeti helyzetben lévő paraszti viheti véghez. Ha egy paraszta kezdeti helyzetéből egy dupla lépést lép előre és ezzel átélgy egy mezőt, amelyet egy ellenséges paraszta átlós irányból támad, leüthető a következő lépésen. Ez azt jelenti, hogy az ellenséges paraszta kerül az általa támadott mezőre, a leütött parasztot pedig le kell venni a játékabláról. Azonban, „en passant” titkos kötelezettséget nem áll fenn! Sáncolás: Ezazt egy kettős léptést kell érteni, melynél a király és a bánya együtt mozognak. Ez a lépés azt szolgálja, hogy a királyt lehetőleg védett helyzetbe vigyük. Létezik rövid és hosszú sáncolás. Ez a lépés csak akkor lehetséges, ha ez a két bábu még nem mozgott a játszma folymán, nem állt bábu a király és a bánya között, a király nem állt sakkkban és sáncolással sem kerül sakkba. Sakk (Matt): Ha a királyt ellenséges bábu támadja, akkor „sakk”-ra van. Ezt a fogalmat a megtámadott játékosnak kell kiomondania. A megtámadott játékosnak kell megpróbálnia a királyt ebből a helyzetből kiszabadítani. Ehhez több lehetőség kínálkozik: ki lehet ütni a támadó bábut, a királyt egy meg nem támadott, szabad mezőre lehet lépni vagy egy saját bábut lehet a király elől állítani vedőként. A „sakk-matt” annyi jelent, hogy az ellenséges király mozgásépítélen, és semelyik előbb említétt elleníntézetkedést nem lehet véghez vinni. Rém (döntések): Előfordulhat olyan játékok is, amikor egyik játékos sem tud a másiknak „mátt”-ot adni. Ez a patthelyzet remissel végződik. Ebben a döntetlenben mindenki játékosnak meg kell egyeznie.

**CZ: Šachy** – 2 hráči, 2 x 16 hracích figurek

Návod ke hře: Figury se postaví podle obrázku, každá dáma přitom stojí na příslušném poli své vlastní barvy. Partii začíná hráč s bílými figurkami, „zahajuje“ hru. Při šachové hře se oba hráči snaží šíkovným, taktickým chodem vyhrát, aby protihráča nezměly prošmyktat. Omezit protihráče svými vlastními tahy a jeho krále nakonec omezit, dát mu „mat“. Přitom je nutno dátovat pozici na to, aby byly vlastní hrací figurky maximálně zajištěné vlastními figurkami. Táhnutí figurkami: Dáma je nejdůležitější figurkou s největší volnosti pohybů při hře. Může se s ní táhnout všechny směry (uhlopříčné, vodorovné a svislé) přes libovolný počet polí. Král může táhnout u jednoho pole libovolným směrem (uhlopříčné, vodorovné a svislé). Nesmí být vyložen jako ostatní figurky, ale při ohrožení je vždy varován vysloveným upozorněním „sach“. Věž může táhnout přes libovolný počet polí vodorovně a svisle. Hrácí figurky protihráče se smí napadnout a vyhodit pouze v rámci těchto rovných řad polí. Střelec může na polích své barvy táhnout, ohrožit nebo vyhodit figurky protihráče libovolně pouze na uhlopříčkách. Jedezec (kůň) preskakuje jako jediná figurka figurky protihráče. Je to velice obratná hrací figurka. Jeho pohyb takem zní, jednu pole dopředu a potom jedno pole uhlopříčkou. To znamená, že když bude skočit ve směru s výchozím polem na poli ihned hry, Pásek může

táhnout ze svého výchozího pole jedno pole nebo dvě pole, potom již jen jedno pole dopředu. Nesmí táhnout ani vyhodit dozadu. Porazit může pěšec pouze přes jedno pole uhlopříčně. Pokud se pěšci podaří cesta k základní linii protihráče, může se proměnit v libovolnou hrací figurku, i když jsou ve hře stejné figurky. Vyhodení: Při vyhodení figurky protivníka se útočí figurka postaví na místo vyhodené figurky. Vyhodená figurka se odejme z hracího pole. Brání „En passant“: Tento speciální tah může provést pouze pěšec v počátečním postavení. Pokud pěšec postoupí ze svého počátečního postavení o dvojkrok a projde tak polem, které je uhlopříčně ohrožováno soupeřovým pěšcem, může ho tento soupeř pěšec v nadládajícím tahu vyhodit. To znamená, že soupeř pěšec se posadí na pole, které ohrožuje, vyhodený pěšec se odejme z pole. Nutnost braní „en passant“ však neexistuje. Rošáda: Pod tímto pojmem se rozumí dvojí tah, při kterém se společně táhne králem a věží. Tento tah slouží k tomu, aby se král dostal do co nebezpečnejší pozice. Existuje krátká a dlouhá rošáda. Tento tah je možný jen tehdy, pokud se oběma figurkami ještě netáhlo, pokud mezi králem a věží nestojí žádná figurka, král nestojí v „šachu“ nebo se rášodou nedostane do „šachu“. Šach (mat): Pokud je král ohrožován soupeřovou figurkou, nachází se v „šachu“. Toto slovo musí vyslovit útočící hráč. Ohrozený hráč se musí nyní pokusit krále z této situace osvobodit. Existují různé možnosti: Útočící figurka může být poražena nebo král táhne na neohrozené volné pole nebo se může postavit vlastní figurka před krále jako ochrana. „Šach-mat“ znamená, že soupeř král se nemůže bránit a nelze provést žádné z předem uvedených opatření. Remíza: Ve finále však může dojít k situacím, ve kterých nemůže hráč dát druhému hráči definitivní „mat“. Tato patová situace končí remízou. Na tomo nerzhodném výsledku se musí shodnout oba hráči.

## **PL: Szachy – 2 graczy, 2 x 16 figur do gry**

Opis gry: Figury ustawiane są, tak jak przedstawiono na rysunku, królowa każdego z graczy stoi przy tym na polu własnego koloru. Partię rozpoczyna gracz posiadający białe figury, „otwiera” on grę. W grze w szachy obaj gracze próbują z góry odgadnąć ruch przeciwnika i poprzez zręczne oraz taktyczne przemyślane ruchy próbują uniemożliwić przeciwnikowi wykonywanie jego własnych ruchów, by na końcu zablokować jego króla, a tym samym uniemożliwić mu jakikolwiek ruch, czyli zadać mu „matę”. Przy tym należy zawsze zwracać uwagę na to, w własne figury zabezpieczone będą odpowiadającymi własnym figurami. Ruchy figur: Królowa jest najważniejszą figurą, posiadającą największą liczbę ruchów w grze. Może się ją poruszać we wszystkich kierunkach (po przekątnej), a także poziomo i pionowo) posuwając się o dowolną liczbę pól. Król może poruszać się w dowolnym kierunku (po przekątnej, oraz poziomo i pionowo), przesuwając się o jedno pole. Nie można go zbijąć, tak jak w przypadku innych figur, lecz w razie zagrożenia ostrzegany jest poprzez wypowiedzenie wskazówki, „szach”. Wieźzę porusza się samo poziomo i pionowo, przesuwając się o dowolną liczbę pól. Figury przeciwnika atakują i zbijają można również tylko po prostych rzędach pól. Goniec przesuwa się o dowolną liczbę pól we własnym kolorze, wyłącznie ruchami po przekątnej, zagrażając lub zbijając figury przeciwnika. Skoczek (konik szachowy) przeskakuje jako jedyna figura przez figury przeciwnika. Jest on szczególnie zwrotną figurą. Wykonyuje na następujący ruch: „jedno pole do przodu, a następnie jedno po przekątnej”. Oznacza to, że jego ruch kończy się zawsze na polu innego koloru, niż pole wyjściowe. Pionek może ruszać z pola startowego przesunąć się o jedno lub dwa pola, a następnie tylko o jedno pole do przodu. Nie wolno mu się poruszać, ani zbijąć wykonując ruch do tyłu. Pionek zbijając może tylko o jedno pole po przekątnej. Jeśli pionek uda się przebić drogę do linii pól wyjściowych przeciwnika, to może być przeskakowany w dowolną figurę, nawet wtedy gdy te same figury znajdują się jeszcz w grze. Zbijanie: Podczas zbijania figury przeciwnika, figura atakująca stawiana jest na polu zbijejcej figury. Zbita figura zdejmowana jest z szachownicy. Zbijanie, „En passant”: ten specjalny ruch może być wykonany tylko przez pionek w pozycji początkowej. Jeśli pionek z pozycji początkowej przesunie się o dwa pola do przodu i przekroczy tym samym pole, któremu po przekroczeniu zagraża pionek przeciwnika, to może być przezeń pobity w następnym ruchu. Oznacza to, że pionek przeciwnika stawiany jest na pole, które zagraża, a pobity pionek zdejmowany jest z szachownicy. Nie ma jednak przymusu zbijania „en passant”. Roszada: Oznacza jednoczesny podwójny ruch wieży i króla. Ruch ten służy zapewnieniu królowi możliwości jak najbezpieczniejzej pozycji. Istnieje roszada krótką i długą. Ruch ten możliwy jest tylko wtedy, gdy obie figury nie wykonywały dotychczas żadnych ruchów, pomiędzy królem, a wieżą nie stoi żadna figura, król nie znajduje się w „szachu”, ani też nie znajdzie się „w szachu” poprzez wykonanie roszady. Szach (Mat): Gdy król zagrożony jest przez jedną z figur przeciwnika, znajduje się tym samym w „szachu”. Słowo to musi zostać wypowiadane przez gracza atakującego. Gracz zagrożony musi spróbować uwolnić króla z tej sytuacji. Do tego celu służą różne możliwości: Atakująca figura może być zbita, król przesuwa się na niezagrożone wolne pole lub przed królem stawiana jest inną własną figurą. „Szachmat” oznacza, że król strony przeciwniej nie może wykonać żadnego więcej ruchu, niemożliwe jest również żadne z wyżej wymienionych przeciwdziałań. Remis: W ostatniej fazie partie może dojść do sytuacji, w której żaden z graczy nie może dać przeciwnikowi ostatecznego „mata”. Taka patowa sytuacja kończy się remisem. Obaj gracze muszą wyrazić zgodę na remisowe zakończenie partii.

**GR: Σκάκι** – 2 παίχτες, 2 x 16 φιγούρες

Οδηγίες παιχνιδιού: Οι φιγούρες τοποθετούνται όπως φαίνεται στην εικόνα, οι Βασιλιάς πρέπει να τοποθετηθούν πάνω σε θέση που έχει το ίδιο χρώμα με αυτές. Ο πάγκος που έχει άλλη χρώμα την παρίστα, κανείς δηλαδή την „πρώτη κίνηση“. Στο σκάκι, στοχός, και των δύο παιχτών είναι να περιφορίσουν τις κινήσεις του αντίπαλου και να περικυλλώσουν το Βασιλιά του και να το κάνει „ματ“, με προσδιοισμένες, ξενινές κινήσεις τακτική, εφόσον θα έχει προβλέψει τις κινήσεις του αντίπαλου. Θα πρέπει να έχετε κατά νου ότι οι φιγούρες σας είναι καλύτερα προστατευμένες όταν περιβάλλονται από άλλες φιγούρες της κατοχής σας. Οι κινήσεις των φιγούρων: Η Βασιλίσσα είναι η πλέον σημαντική φιγούρα που έχει τη μεγαλύτερη ελεύθερη κινησία στα παιχνίδια. Μπορεί να μετακινηθεί προς όλες τις κατεύθυνσεις (διαγώνια, οριζόντια και κάθετα) για όσες θέσεις επιθυμείτε. Ο Βασιλιάς μπορεί να μετακινηθεί προς όλες τις κατεύθυνσεις (διαγώνια, οριζόντια και κάθετα), όμως κατά μία μόνο θέση. Δεν επιτρέπεται να χτυπηθεί όπως οι άλλες φιγούρες, ο αντίπαλος όταν βρεθεί σε απειλητική θέση για το Βασιλιά είναι υποχρεωμένος να προειδοποιήσει λέγοντας „Σαχ“. Ο πύργος μπορεί να μετακινηθεί οριζόντια και κάθετα όταν θέσεις θέλει. Οι φιγούρες του αντίπαλου μπορούν να επιτελούνται και να χτυπηθούν μόνον εντός αυτών των ειδικών γραμμών. Ο Αξιωματικός επιτρέπεται να κινείται διαγώνια μόνο πάνω στις θέσεις του χρώματος του και να απελεύτει και να χτυπάει τις αντίταπες φιγούρες. Μόνο ο Ιππός μπορεί να περνάει πάνω από αντίπαλες φιγούρες. Είναι μία φιγούρα εξαιρετικής ομηρίας. Ο τρόπος κίνησής του είναι ο εξής: „μία θέση προς τα μπροστά και μετά μία θέση διαγώνια“. Αυτό σημαίνει ότι η κίνηση του καταλήγει πάντα σε θέση διαφορετικού χρώματος προ την αρχική. Το πόνι που επιτρέπεται να κινείται κατά μία ή δύο θέσεις προς τα μπροστά από την αρχική του θέση και μετά μόνο κατά μία θέση προς τα μπροστά. Δεν μπορεί ούτε να μετακινηθεί αλλά ούτε και να χτυπήσει προ τα πίσω. Το πόνι μπορεί να χτυπήσει μόνο προς διαγώνια θέση. Αν ένα πόνι καταφέρει να διασχίσει το δρόμο και να φτάσει στη γραμμή εκκίνησης του αντίπαλου, έχει τη δυνατότητα να μεταρρυθμωθεί σε οποιαδήποτε φιγούρα, ακόμη και αν αυτή η φιγούρα εξακολουθεί να βρίσκεται μέσα στα παιχνίδια. Το χτύπημα: Κατά το χτύπημα μίας αντίταπης φιγούρας, η φιγούρα που επιτρέπεται μετακινείται στη θέση της φιγούρας, την οποία χτυπάει. Η φιγούρα που χτυπήθηκε βγαίνει από τη σκακέρια. Το χτύπημα „En passant“ (εν διελεύσει): Αυτή η ειδική κίνηση είναι διαντάτη μόνο από τη πονία στην αρχική θέση. Αν ένα πόνι κινηθεί από την αρχική του θέση κατά δύο θέσεις και διασχίσει μία θέση, η οποία απελεύτει διαγώνιως από εν αντίπαλο πόνι, μπορεί να χτυπηθεί από το αντίπαλο πόνι κατά την επόμενη κίνηση. Αυτό σημαίνει ότι το αντίπαλο πόνι μετακινείται στη θέση που έκεινον απέλει, χτυπάει το πόνι και το βγάζει από τη σκακέρια. Δεν είναι υποχρεωτική η πραγματοποίηση της κίνησης „en passant“. Το Ροκέ: Με τον όρο αυτό ενοείται η διπλή κίνηση, κατά την οποία κινείται ο Βασιλιάς και ο Πύργος. Η κίνηση αυτή χρησιμεύει στη μετακίνηση του Βασιλιά σε θέση με την καλύτερη δυνατή προστασία. Υπάρχει το μικρό και το μεγάλο Ροκέ. Η κίνηση αυτή είναι δυνατή μόνο όταν δεν έχουν κινηθεί προηγουμένως και οι δύο φιγούρες, δεν υπάρχει άλλη φιγούρα ανάπτυξη στα Βασιλιά και τον Πύργο. Ο Βασιλιάς δεν βρίσκεται υπό καθεστώς „Σαχ“ ή δεν πτυνθεί σε κατάσταση „Σαχ“ μετά το Ροκέ. Το Σαχ (Mat): Οταν ο Βασιλιάς απειλείται από μία αντίταπη φιγούρα, βρίσκεται υπό καθεστώς „Σαχ“. Ο αντίπαλος πρέπει να πει τον ουρανό. Ο απελύμαντος πάγκος πρέπει να προσποθεθεί στο Βασιλιά. Για το σκοπό αυτό υπάρχουν διάφορες δυνατότητες: Μπορεί να χτυπηθεί η φιγούρα που απελεύτει, ο Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί σε μη απελύμαντη θέση ή μπορεί να μετακινηθεί μία άλλη φιγούρα του απελύμαντου πάγκου προσποθετικά από το Βασιλιά με σκοπό να τον προστατεύει. Το „Σαχ-Mat“ σημαίνει ότι ο αντίπαλος Βασιλιάς δεν μπορεί να κινηθεί και δεν μπορεί να ληφθεί κάποιο από τα προστατευτικά μέτρα που αναφέρθηκαν προηγουμένως. Η ιστορία: Στη τέλος του παιχνιδιού αλλά και σε ορισμένες φάσεις της παρτίδας ισως κανένας από τους δύο παιχτές να μη μπορεί να κάνει „Mat“ στον αντίπαλο. Αυτή η κατάσταση λέγεται σε ιστορία. Για να κριθεί ένας ανώνυμος ιμπρούς ποτέ θα μη μπορούσαν και οι δύο πάιτες

**RUS: Шахматы** – 2 игрока, 2 x 16 игровых фигур

**Код. Шахматы – 2 игрока, 2x10 игровых фур**  
Описание игры: Фигуры расставляются, как показано на рисунке, при этом каждый ферзь стоит на поле своего цвета. Игрок которому достались белые фигуры, начинает партию, он „открывает“. Во время игры оба игрока пытаются благородя умёдрами, тактически продуманным ходам, просчитать далеко вперед ходы своего соперника, стеснить соперника в его действиях и, наконец, лишить его короля возможности двигаться, поставить ему „мат“. При этом нужно постоянно следить за тем, чтобы собственные игровые фигуры были, по возможности, многократно защищены своими же фигурами. Движение фигур: Ферзь считается самой важной фигурой с наибольшей свободой движений в игре. Им можно ходить во всех направлениях (по диагонали, горизонтали и вертикали) на любое количество полей. Король может передвигаться по доске в любом направлении (по диагонали, горизонтали и вертикали) на одно поле. Его нельзя сбить, как другие фигуры, ему можно только угрожать, предупреждая традиционным выражением „Шах!“. Ладья может ходить по горизонтали и вертикали на любое количество полей. Угрожая фигурам соперника и сбивая их она может также только по этим прямым линиям. Слон может ходить только по диагонали по полям своего цвета, сколь угодно далеко, угрожая фигурам соперника и сбивая их. Конь – единственная из фигур, которая перепрыгивает через фигуры соперника. Он является особенно подвижной игровой фигурой. Его ход выглядит подобно букве „Г“, на одно поле вперед, затем на одно поле по диагонали. Это значит, что его ход всегда заканчивается на поле другого цвета в сравнении с исходным. Пешка может после старта пройти одно или два поля, затем продвигаться только на

одно поле вперед. Она не может ни ходить, ни сбивать назад. Пешка может сбивать только через поле по диагонали. Если пешка дойдет до последней линии соперника, она может превратиться в любую игровую фигуру, даже такие же фигуры еще находятся в игре. Взятие: При взятии фигуры соперника нападающая фигура становится на место сбитой фигуры соперника. Сбитая фигура убирается с доски. Взятие „на проходе“: Этот специальный игровой ход может выполняться только пешкой, находящейся в исходном положении. Если пешка из своего исходного положения сделает двойной ход и пересечет при этом поле, которое по диагонали находится под боем пешки соперника, она может следующим ходом сбить этой пешкой соперника. То есть, пешка соперника передвигается на поле, которое находится у нее под боем, сбитая пешка снимается с доски. Однако, обязательного правила брать „на проходе“ не установлено. Рокировка: Под этим подразумевается двойной ход, при котором король и ладья двигаются вместе. Этот ход служит для того, чтобы поставить короля в более защищенную позицию. Существуют короткая и длинная рокировка. Этот ход возможен тогда, когда обе фигуры еще не двигались, ни одна из фигур не стоит между королем и ладьей, королю не объявлен „шах“ и король не попадет под „шах“ в результате рокировки. Мат: Если королю угрожает фигура соперника, он находится в положении „шах“. Этот термин должен произнести нападающий игрок. Игрок, на которого напали, теперь должен попытаться освободить короля из этой ситуации. Для этого имеются различные возможности: Нападающую фигуру можно сбить, король может уйти на свободное поле, где угрозы нет, или же перед королем можно поставить собственную фигуру для его защиты. „Мат“ означает, что король соперника не может больше двигаться и более нельзя предпринять какую-либо из вышенназванных конттеров. Ничья: Может возникнуть ситуация, когда ни один из игроков не может объявить другому „мат“. Такая патовая ситуация заканчивается ничьей. С этим решением должны быть согласны оба игрока.

## **TR: Satranç – 2 oyuncu, 2 x 16 oyun figürü**

Oyun kuralları: Figürler resimde görüldüğü düzende yerleştirilir, her vezde bir durumda kendi rengindeki ilgili alanda durur. Beyaz figürler alone oyuncu başlar. Satranç oyunda, oyuncular becerikli, stratejik ve akilli hamleler gerçekleştirdiğinde takdirde - ancak bu esnada karşı oyuncunun yapabileceği çok ileri hamlelerini de göz önünde bulundurarak - rakibi kendi aksiyonlarında sıkıştırılarak ve şahını nihai olarak hareketsiz hale getirmeyi amaçlar, bir diğer ifade ile „mat“ eder. Ancak bu esnada dikkat edilmesi gereken bir hısus, kendi oyuncularının mümkün olduğu kadar çok, yine kendisine atılan figürler ile korunması gerekir. Figürler ile gerçekleştirecek hamleler: Vezīr en önemlisi ve en çok hareket kabiliyetine sahip olan figürdür, oyunda. Her yöne doğru çapraz ve yatay- dikey) dileğinde alana doğru haret edebilir. Şah her yönde (çapraz ve yatay- dikey) bir alan ilerieye haret ettilerilebilir. Diğer figürler gibi vurulamaz, aksine tehdit edildiğinde daima „şah“ ifadesi ile uyarılır. Kale yayat ve dikey olarak istenildiği alana oynanabilir. Karşı oyuncunun oyun figürlerini sadece bu düz alan sırasında saldırmayı ugurlayabilir, yada vurulabilir. Fel adedde kendi renk alanları üzerinde çapraz olarak haret edebilir, karşı oyuncunun figürlerini tehdit edebilir, yada vurulabilir. At karşı oyuncunun figürleri üzerinden atlayabilen tek figürdür. Çok yönlü bir oyun figürüdür. Onun oyun hareketi içerisinde, „bir alan ileri ve sonra bir adım çapraz“. Yani bir durumda hamlesi başlangıç alana göre daima başka renkteki alanda son bulunur. Piyon başlangıç alana göre bir veya iki adım ilerieye, ardından sadece bir alan daha ileri oynayabilir. Gereği doğru gidemez ve varuzam. Piyon sadece birçok alan üzerinde vurulabilir. Eğer piyon karşı oyuncunun sınırlına ulaşırsa, istenilen oyun figürinine dönüştürülebilir, oyunda dönüştüğü figür hala yer alsa da. Vurma: Karşı oyuncunun bir figürünü vurmak için, saldırdıñ figür vurulan figürün alınanın geçer. Vurulan figür ise oyun alanından çıkarılır. Gerçekten alma: Bu özel oyun hamlesi sadece piyon tarafından başlangıç pozisyonundan gerçekleştirelibilir. Eğer piyon başlangıç pozisyonundan iki adım ilerieye ve bu şekildeki karşı oyuncunun piyonu tarafından tehdit edilen bir alanı geçerse, bu piyon tarafından bir sonraki hamlede vurulabilir. Diğer bir ifade ile; karşı oyuncunun piyonu kendisinden tehdit ettiğinde alana oynanır ve vurulan piyon oyundan alınır. Gerçekten alma hamlesi zorluluğu değildir. Rok: Bu hamlenin anlamı: Şah ve kale bir çifte hamle ile birlikte haret ederler. Bu hamlenin amacı şahı mümkün olan en güvenli pozisyonuna getirmektir. Burada bir uzun ve bir kısa rok söz konusudur. Bu hamle ancak her iki figür de henuz haret etmemişse, şah ve kale arasında bir figür yoksa, şah „şah“ durumunda bulunmuyorsa verya rok „şah“ dönümesi ise, oynamamaktır. Şah mat: Eğer şah karşı oyuncunun bir figürü tarafından tehdit edilirse, „şah“ durumundadır. Bu kamavrin karşı oyuncu tarafından diley getirilmesi gerekir. Tehdit edilen oyuncu simdi şahını bu durumdan kurtarmak zorundadır. Bunun için birkaç imkan bulunmaktadır: Salırdan figür vurulabilir, şah tehdit edilmeyen, boş bir alana oynanır veya kendi figürünün önüne getirilmesi ile, korunabilir. „Şah mat“ karşı oyuncunun şahının haretet kabiliyetinin olmadığı ve bundan dolayı da karşılık hamle gerçekleştiremediği durumudur. Mat durumunda berabere kalınır. Bu durumda oyuncular kendi aralarında anlaşacaklardır.

## **SI: Šah – 2 igralca, 2 x 16 figur**

Navodila za igro: Figure postavimo, kot kaže slika, pri tem stoji vsaka kraljica na polju svoje barve. Igralec z belimi figurem začne „odpre“ partijo. Pri Šahu poskušata oba igralca s preimšenimi, taktično modrimi potezami in ob čim bolj daljnovidnem predviedivaju nasprotnih potez, omesti nasprotnika pri njegovih dejanjih in končno preprečiti gibanje njegovemu kralju, ga „matirati“. Pri tem mora igralec vedno paziti na zaščito lastnih figur z drugimi figurami, po možnosti večkratno. Poteze s figurami: Kraljica je najpomembnejša figura in ima največjo svobodo gibanja v igri. Premika se lahko v vse smeri (diagonalno, vodoravno in navpično) prek poljubnega števila polj. Kralj se lahko premika v poljubni smeri (diagonalno, vodoravno in navpično) za eno polje. Ne more biti premagani in odvzet, kot ostale figure, pač pa je ob grožnji vedno opozorjen z izgovorjenim opozorilom „Šah“. Trdnjava se lahko premika prek poljubnega števila polj v vodoravnih ali navpičnih smerih. Tudi nasprotnike figure lahko napada in premaguje izključno znotraj teh ravnih črt. Tekač se sme premikati, napadati in premagovati nasprotnike figure le po poljih svoje barve in sicer diagonalno prek poljubnega števila polj. Škak (konj) je edina figura, ki preskuša nasprotnike figure. To je zelo okretna figura. Premika se po načelu „eno polje naprej in nato eno polje diagonalno“. To pomeni, da se njegova poteza vedno konča na polju druge barve, kot izhodiščno polje. Kmet se lahko premakne z izhodiščnega polja za eno ali dve polji, nato pa samo po eno polje naprej. Ne sme se premikati ali napadati nazaj. Napada lahko samo za eno polje diagonalno. Če kmet doseže nasprotnikovo osnovno črto, ga je dovoljeno zamenjati za poljubno figura, tudi če so enake figure še v igri. Napad: Pri napadu nasprotnike figure postavimo figure, ki napada, na mesto napadene figure. Napadeno figuro vzamemo s šahovnice. Napad „En pasant“: To posebno potezo lahko opravijo le kmetji v izhodiščnem položaju. Če se kmet premakne iz izhodiščnega položaja za dve polji naprej in pri tem prestopi polje, ki ga diagonalno napada nasprotnik kmet, ga lahko le-ta napade v naslednji potezi. To pomeni, da se nasprotnik kmet prestavi na polje, ki ga napada, nasprotnik pa odstrani napadenega kmeta s šahovnice. Vendar pa napad „en passant“ ni obvezen. Rošada: pomeni dvojno poteki, s katerimi hkrati premaknemo skupaj kralja in trdnjavico. Poteza je namenjena temu, da postavimo kralja v čim bolj zaščiten položaj. Pri tem sta možni kratka ali dolga rošada. Poteza je možna le, če še nismo premaknili nobene izmed teh dveh figur, če ni med kraljem in trdnjavo nobene figure, če kralj ni v šahu ali ne pride v šah z rošado. Šah (mat): Če kralja napada nasprotnikova figura, je kralj pri tem v „šahu“. To beseda mora izreci napadelo. Napadeni igralec mora poskusiti obsvoditi kralja iz tega položaja. Za to obstajajo različne možnosti: napad na figuro, ki napada, umik kralja na prsto polje, ki ni napaden, ali premik ene izmed figur pred kralja. „Šah mat“ pomeni, da se nasprotnik kralj ne more premikati in, da ni mogoče izpeljati nobenega izmed pravkar omenjenih protiukrepov. Remi: v zaključku partie lahko nastopijo tako tretje situacije, v katerih nobeden izmed igralcev ne more več matirati nasprotnika. Ta „pat“ situacija se konča z remjem. O tem nedoločenem izidu se morata igralci dogovoriti.

## **HRV: Šah – 2 igrača, 2 x 16 figura**

Upite za igru: Figure se postavljaju kao što je prikazano na slici, pritom svaka kraljica stoji na odgovarajućem polju njene vlastite boje. Igrač sa bijelim figurama počinje partiju, on „otvara“ igru. Kod Šaha oba igrača pokušavaju taktički promišljenim, pametnim potezima što bolje pretpostaviti protivničke poteze, sprijeći ga u njegovim akcijama i njegovog kralja dovesti konačno u položaj u kojem se on ne može kretati dakle, dovesti ga u mat. Pri tome se uvijek mora paziti da vlastite figure po mogućnosti više puta osiguravaju vlastite figure. Povlačenje figura: kraljica (dama) je najznačajnija figura s najvećim mogućnostima kretanja u igri. Ona se može kretati preko svih polja u svim smjerovima po volji (diagonalno kao i vodoravno i okomitno). Kralj se može kretati u svakom željenom smjeru samo za jedno polje (diagonalno kao i vodoravno i vertikalno). On se ne smije uništiti kao ostale figure, nego se u slučaju da je ugrožen, sposobnost uvijek napominjeye riječju „šah“. Kul (top) se kreće vodoravno i okomitno preko željenog broja polja. Ona može napadati i uništavati protivničke figure samo u vodoravnom ili okomitom smjeru. Lovac se kreće samo diagonalno u svim smjerovima samo na poljima njegove boje i na tim poljima ugrožavati ili uništiti protivničke figure. Skakač (konj) je jedina figura koja može preskakati protivničke figure. On je naročito okretna figura. Njegov pokret glasi: „jedno polje naprijed i zatim jedno polje diagonalno“. To znači da njegov potез usporedi s početnim poljem uvijek završava na polju suprotnu boje. Pješak se sa svojeg početnog polja može pomaknuti za jedno ili dva polja, a nakon toga kreće se uvijek samo za jedno polje naprijed. On se ne smije vratiti natrag nit u tom smjeru smije uništavati protivničke figure. Pješak može uništiti protivničku figuru samo kretanjem za jedno polje diagonalno. Ako pješak dospije do osnovne linije protivnika, smije se zamijeniti za figuru odabranu po volji čak i kad su iste figure još u igri. Uništavanje: prilikom uništavanja protivničke figure figura koja je na potazu dolazi na mjesto napadnute protivničke figure. Zatim se uništena figura uklanja sa šahovnice. Potez uzimanja „en passant“ (u prolazu): ovaj specijalni potez može se izvesti samo kad se pješak nalazi u svom početnom položaju. Ako se pješak pomakne sa svog početnog položaja za dva polja naprijed i na taj način prijeđe polje koje dijagonalno ugrožava protivnički pješak, on ga u sljedećem potazu može uništiti. To znači da se taj protivnički pješak postavlja na polje koje je ugrozio i uklanja iz igre pješaka na isti način kao da se je ovaj pomaknuo samo za jedno polje. Međutim, ne postoji obveza izvođenja poteza uzimanja „en passant“. Rokada: ovdje se podrazumijeva jedan dvostrojni potez, kod kojeg se kralj i kula istovremeno kreću. Taj potez služi za to da se kralj dovede u što bolje zaštićenu poziciju. Postoje kraljica i duga rokada. Potez je moguć samo ako obje figure još nisu bile pomaknute, kad ne postoji ništa jedna figura između kralja i kule, kad kralj nije u šahu i lobi zbroj rokade

neće dopisjeti u „šah“ poziciju. Šah (mat): kad kralju prijeti opasnost od neke protivničke figure, on se nalazi u „šahu“. Taj izraz mora izgovoriti protivnik. Tada igrač čijem kralju prijeti opasnost mora pokušati izvući kralja iz tog položaja. Za to postoji više mogućnosti: figura koja napada može biti uništena, kralj se seli na jedno slobodno polje koje nije ugroženo ili se između kralja i figure koja ga ugrožava postavlja neka figura da zaštiti kralja. „Šahmat“ znači da je protivnički kralj u položaju iz kojeg se ne može više kretati ni u jednom smjeru i niti jedna prethodno navedena situacija ne može ga spasiti. Remi: Na kraju može doći do situacije u kojoj niti jedan igrač ne može „matirati“ protivnika. Takva pat situacija završava remijem. U tom slučaju oba igrača moraju se složiti da se igra proglaši neodlučenom.

### SK: Šah – 2 hráči, 2 x 16 hráčich figurók

Návod na hru: Figúrky sa postavia podľa obrázka, každá dámá pritom stojí na príslušnom poli svojej vlastnej farby. Partiu začína hráč s bielymi figúrkami, „začína“ hru. Pri šachovej hre sa obaja hráči snažia šíkovnými taktickými tåhmi (príčom tåhy protihráča by sa mali premýšľať čo najviac dopred) obmedziť protihráča vlastnými tåhmi a jeho kráľa nakoniec obmedziť, da mu „mat“. Prítom je nutné dávať pozor na to, aby boli vlastné hracie figúrky maximálne bezpečene vlastnými figúrkami. Tåhy figúrkami: Dámá je najdôležitejšou figúrkou s najväčšou vlastnosťou pohybu pri hre. Môže sa s ňou tåhať všetkymi smermi (uhlopriečne, vodorovne a zvislo) cez úboľovný počet polí. Kráľ môže tåhať aj jedno pole úboľovným smerom (uhlopriečne, vodorovne a zvislo). Nesmie byť vypoňaný alek ostatné figúrky, ale pri ohrození sa vždy varuje vysloveným upozornením „šach“. Veža môže tåhať cez úboľovný počet polí vodorovne a zvislo. Hracie figúrky protihráča je možné napadnúť a vyhodiť len v rámci týchto rovných radov polí. Strelec môže na poliach svojej farby tåhať, ohozť alebo vyhodiť figúrky protihráča úboľovle len na uhlopriečkach. Jazdec (kôň) presakuje ako jediná figúrka figúrku protihráča. Je to veľmi obrátna hračka figúrky. Jeho pohyb tåhom zníe, jedno pole dopred a potom jedno pole uhlopriečne“. To znamená, že jeho tåh skončí v porovnaní s východiskovým polom na poli inej farby. Pešiak môže tåhať zo svojho východiskového pola jedno pole alebo dve polia, potom už len jedno pole dopred. Nesmie tåhať ani vyhodiť dozadu. Porazit môže pešiak len cez jedno pole uhlopriečne. Ak sa pešiakovi podarí cesta k základnej linii protihráča, môže sa premeniť na úboľovnú hraču figúrku. Vyhodenie: Pri vyhodení figúrky protihráča sa útočiacia figúrka postaví na miesto vyhodenej figúrky. Vyhodená figúrka sa odoberie z hračieho pola. Branie „En passant“: Tento špeciálny tåh môže vykonať len pešiak vo východiskovom postavení. Ak pešiak postúpi zo svojho východiskového postavenia o dvojkrok a prejde tak polom, ktoré je uhlopriečne ohrozené súperovým pešiakom, môže ho tento súperov pešiak v nasledujúcom tåhu vyhodiť. To znamená, že súperov pešiak sa posadí na pole, ktoré ohrozuje, vyhodený pešiak sa odoberie z pola. Nutnosť brania „en passant“ však neexistuje. Rosáda: Pod týmto pojmom sa rozumie dvojtyh tåh, pri ktorom sa spoločne tåhá kráľom a vežou. Tento tåh slúži na to, aby sa kráľ dostal do čo najbezpečnejšej polohy. Existuje krátka a dlhá rosáda. Tento tåh je možný len vtedy, ak sa oboma figúrkami este netahalo, ak medzi kráľom a vežou nestojí žiadna figúrka, kráľ nestojí v „šachu“ alebo sa rosádou nedostane do „šachu“. Šach (mat): Ak je kráľ ohrozený súperovou figúrkou, nachádza sa v „šachu“. Toto slovo musí vyslovil útočiaci hrač. Ohrozený hrač sa musí teraz pokúsiť kráľa z tejto situácie oslobodiť. Existujú rôzne možnosti: Útočiacia figúrka môže byť porazaná alebo kráľ tåhá na neohrozené volné pole alebo sa môže postaviť vlastná figúrka pred kráľa ako ochrana. „Šach-mat“ znamená, že súperov kráľ sa nemôže brániť a nie je možné vykonať žiadne z uvedených opatrení. Remíza: Vo finále však môžu nastáť situácie, v ktorých nemôže hrač druhému hračovi definitívny „mat“. Táto patová situácia končí remízou. Na tomto nerazobratom výsledku sa musia zhodnúť obaja hrači.

### BG: Шах-мат – 2-ма играча, 2 x 16 фигури за игра

Напътствие за игра: Фигурите се поставят както е изобразено, като при това всяка дама стои върху полето с нейния собствен цвет. Играчът с белите фигури започва партията, той „открива“. При игра на шах двамата играчи се опитват чрез ловки, тактически и умни ходове, които трябва да са обмислени по възможност доста преди съответния ход, да ограничат противника в неговите действията му и да направят така, че неговият цар да не може да се движки, тоест да го поставят в „мат“. При това винаги трябва да се внимава фигурите на играта да са по възможност многократно защищени от собствените му фигури. Ходове с фигури: Дамата е съществената фигура с най-голяма свобода на действие в играта. Тя може да се движки във всички посоки (диагонално, както и хоризонтално и вертикално) през произволно много полета. Царят може да се движки във всички производни посоки (диагонално, както и хоризонтално и вертикално) по един поле. Той не може да се удря както другите фигури, вместо това при опасност той се предупредждава винаги чрез изговаряне на сигналната дума „шах“. Топът може да се предвижда хоризонтално и вертикално през произволно много полета. Фигурите на противниковия играч могат да бъдат нападнати и да се удрят само по продължението на тези прави полета. Офицерът може да се движки, да застрашава или бие противниковите фигури произволно само по диагоналните полета с неговия цвет. Конят прескача като единствена фигура на противниковите фигури. Той е една особено маневрена фигура. Неговият ход представлява „едно поле напред и после едно поле в диагонал“. Това означава, че в сравнение с изходното поле неговият ход винаги на поле с друг цвет. Пешката може да се придвижи от стартовото си поле с едно или две полета напред, след това тя се предвижва само с едно поле напред. Тя не може нито да се движки, нито да бъде назад. Пешката може да бъде само през едно поле диагонално. Успее ли пешката да достигне до противниковата основна линия, така тя може да се превърне в произволна фигура, дори и когато същите фигури са още в игра. Биенето (вземане): При биене на една противниковска фигура нападащата фигура се поставя на мястото на битата фигура. Битата фигура се изваджа от полето. Вземане „En passant“: Този цепеначен ход може да се извърши само от пешката от начината и позиция. Ако от начината си позиция пешката се предвижи с две полета напред и премине през поле, което е застрашено диагонално от противниковата пешка, тя може да бъде бита от нея при следващия ход. Това означава, че противниковата пешка се поставя на застрашено от него поле, противниковата пешка се изважда от играта. Но ходът „en passant“ не е задължителен. Рокадата: Под това се разбира двоен ход, при който царят и топът се движат едновременно. Този ход служи за поставяне на царя във възможна най-безопасна позиция. Има дълга и къса рокада. Този ход е възможен само, когато нито една от двете фигури не е мечена, между топа и царя няма друга фигура, царят не се намира „в шах“ или не попадне „в шах“ при рокадата. Шах (мат): Когато царят е заплашен от противниковия фигура, той се намира „в шах“. Това поимение трябва да се изговаря от атакуващия играч. Заплашеният играч трябва да се опита да освободи царя от тази ситуация. За това има различни възможности. Атакуващата фигура може да бъде взета, царят се премества на свободно, незастрашено поле или пред царя може да бъде поставена друга фигура със защитна функция. „Шахмат“ означава, че противниковият цар е застрашен, той не може да бъде преместен и не може да извърши повече една от посочените мерки. Реми: В края на играта може да се стигне и до ситуации, при които на нито един от играчите не е възможно да постави другия в „мат“. Тази патова ситуация завръща с реми. Двамата играчи трябва да се слъпнат на този равен резултат.

### RO: Šah – 2 jucători, 2 x 16 piese de joc

Instrucțiuni de joc: Figurile se așeză în modul arătat în imagine, fiecare regină stă în campul ei pe un carou de culoare ei. Jucătorul cu figurile albe începe partida, el „deschide“. La jocul de řah, ambiții jucători încercă prin mutări îndemnătice și tactic inteligențial să îl constrângă pe adversar în acțiunile sale și să îl imobilizeze în final pe regele acestuia spre a-l face astfel „mat“, reacția adversă trebuie lăuată în considerare cu multe mutări în avans. În acest context este necesar să se vegheze ca propriile piese de joc să fie pe căi posibile să apără din mai multe părți de către pieisele proprii. Mutările pieselor: Regina este piesa cea mai puternică cu cea mai mare libertate de mișcare în cadrul jocului. Ea poate fi mutată în orice direcție (diagonală, orizontală și verticală). Regele poate fi mutat un carou în orice direcție (diagonală, orizontală și verticală). Nu este permis ca regile să fie eliminate ca celelalte piese, ci trebuie în caz de amenințare avertizat prin indicația roșie cu glas tare: „řah“. Tura poate fi mutată orizontal și vertical un număr nelimitat de carouri în orice direcție. Pieseles adversarului pot fi în consecință atacate și eliminate numai în linie dreaptă. Nebunul arevoie să se deplaseze, să amenințe sau să elimine nelimitat pieise adverse pe carourile de culoarea sa, diagonală, în toate direcțiile. Calea este singura pieșă care poate sări peste figurile adverse. De aceea el este o piesă deosebit de mobilă. Mișcarea sa poate fi definită ca „un carou înainte și apoi un carou diagonal“. Aceasta are ca urmare că această pieșă se găsește față de caroul de plecare pe un carou de altă culoare decât înaintea de mutare. Pionul se poate deplasa din caroul să deponire un sau două carouri, după aceea numai un carou înainte. Nu îl este permis nici să se deplaseze, nici să elimină piese adverse pe direcția înapoi. Pionul poate elimina piese adverse numai peste un carou în direcție diagonală. În cazul în care un pion a reușit să parcurgă calea până la linia de margine a adversarului, el poate fi transformat în orice piesă, chiar dacă acestea figurei să mai afle o dată în joc. Eliminarea unei piese adverse, pieza atacatoare se placează în locul piesei eliminate. Pieza eliminată dispără de pe tabla de řah. Eliminarea „en passant“: Această mutare specială poate fi efectuată numai de către pion din poziția inițială. În cazul în care un pion avansează din poziția sa inițială două carouri, traversând un carou amenințat diagonal de către un pion advers, poate fi eliminat de către la mutarea următoare. Aceasta înseamnă că pionul adves este plasat pe caroul amenințat de el, iar pionul bătut este scos de pe tabla de joc. Nu există însă o obligativitate a eliminării „en passant“. Rocada: Prin aceasta se înțelege o mutare dublă, în cadrul căreia regele și tura sunt mutate împreună. Această mutare serveste la aducerea regelui într-o poziție pe căi posibile adăpostită. Există rocada scurtă și rocada lungă. Această mutare este posibilă numai dacă ambele figure încă nu au fost încă mutate, între rege și tură nu se află nici o piesă, regule ne să se află în poziție de řah și prin rocada nu se ajunge într-o poziție de řah. řah (mat): Dacă regele este amenințat de o piesă advesă, el se află în „řah“. Acest cuvânt trebuie rotit de către jucătorul atacator. Jucătorul amenințat trebuie să încearcă să îl elibereze pe rege din această situație. Pentru atingerea acestui scop există diferite posibilități: Se poate elimina pieza atacatoare, regele se retrage pe un carou liber neamenințat sau o pieșă proprie poate fi plasată protector în fața regelui. „řah mat“ înseamnă că regele adves este amenințat, este imobilizat și nu se mai poate efectua nici una din contramăsurile numite mai sus. Remiza în jocul final se poate ajunge și

### UA: Шах – 2 гравці, 2 x 16 ігрових фігур

Опис гри: Фігури розставляються, як показано на малюнку, при цьому кожен ферзь стоїть на півів колпуро. Гравець, якому випали білі фігури, розпочинає партію, він „відкриває“. У перебігу гри обидва гравів намагаються, завдяки вправним, тактично продуманим ходам, передбачити далеко уперед ходи свого суперника, обмежити суперника у його діях, та, нарешті, позбавити його короля можливості рухатись, поставити йому „мат“. При цьому потрібно постійно слідувати за тим, щоб власні фігури були якомога надійніше захищені декількома своїми ж фігурами. Рухи фігур: Ферзь вважається найважливішою фігурою з найбільшою свободою рухів у грі. Ім можна ходити в усіх напрямках (по діагоналі, горизонтальні та вертикалі) на будь-яку кількість полів. Король може рухатись захищеною в будь-якому напрямку (по діагоналі, горизонтальні та вертикалі) на будь-яку кількість полів. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що переступає через діагоналі, якщо перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура може ходити по горизонтальні та вертикалі на тільки полів. Загрожувати фігурам суперника та збити їх вони може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі по полям свого колпуро, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збити їх. Кінь – єдина з фігур, що перетворюється в кінську фігуру. Він є найхуторішою ігровою фігурою. Його хід наступає після літери „I“: на одне поле уперед, постійно на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про те що традиційним висловом „Шах!“. Тура мож

**العربية: الشطرنج - عباد و مجموعات من 16 قطعة.**

طريقة اللعب: ينتمي القطع تحريكها كما في الصورة وكل وزير يقف على المريل من نفس لونه، ويبدأ باللاعب صاحب القطع البيضاء. يحاول كل لاعب في لعبة الشطرنج عن طريق حرکات تكتيكية وذكاء . وكل حركة ينبي توقيع الحركة التي ستد عليها مسبباً

بقدر الإمكان أن يضيق على اللاعب الآخر في تحركاته وفي النهاية شل حركة الملك في حالة كشن مات . وابد فيها من مراعاة أن يحمي كل لاعب كل قطعة بقدر الإمكان بأكبر من قطعة أخرى . حرکات القطع: يعتبر الوزير أهم قطعة لها حرية الحركة في اللعبة، إذاً يستطيع تحريك كل الاتجاهات (شكلاً قطري أو عمودي أو أفقي)، وأي عدد من الخطوات يريد اللاعب . يستطيع الملك الحركة في أي اتجاه (شكلاً قطري أو عمودي أو أفقي)، لكن لمربع واحد فقط . ولا يجوز أكله مثل باق القطع بل يتم تهديده بكلمة «كشن». القلعة (الطايبة) فتستطيع تحريكها بشكل أفقى أو عمودى أو أفقي عدد من الخطوات . ويمكن مهاجمة وأكل قطع اللاعب الآخر إذا تواجدت في خط الحركة هذا . أما الفيل فلا يستطيع تحريك الحركة إلا بشكل قطري على نفس اللون الموجود عليه وبأي عدد من الخطوات ويهدد أو يأكل القطع المضادة الموجودة على خطه . والحصان هو الوحيد الذي يستطيع الفرز فوق القطع القطعة في الحركة . وحركته تكون «خطوة الأمام ثم خطوة قطبية» . وهذا يعني أن نهاية تحركه لا بد أن تكون دائمًا على لون آخر غير الذي كان عليه قبل تحريكه . يستطيع العسكري من حالة الدبارية أن يتحرك خطوة واحدة أو خطوات وبعد ذلك يتحرك خطوة واحدة . ولا يتحرك ولا يأكل في الاتجاه الخلفي . و يستطيع أن يأكل في الاتجاه القطبي فقط . إذاً يصل العسكري المضاد بقطعة إلى أي قطعة أخرى بريدها اللاعب، حتى ولو كانت نفس القطعة موجودة على لوحة اللعبة . الأكل: عند أكل قطعة من خط الحصص يتم وضع القطعة الأكلة مكان القطعة المأكولة . وبينما إخراج القطعة المأكولة من اللعبة . الأكل (الأكل بالمرور): تتم هذه الحركة فقط بداية اللعبة مع العسكري . لو تحرك العسكري من البياضة خطوات وتعذر ورقة . وعند المريل يهدده العسكري مضاد بالشوكات القطري يمكن للعسكري المضاد أن يأكل هذه العسكرية (الذي تقدم خطوطين) . وهذا يعني أن العسكري المضاد يوضع في المكان الذي كان يهدده و يتم إخراج العسكري المأكول من اللعبة . لكن حركة «الأكل بالمرور» هذه ليست ملزمة . التبیت: وهي خطوة مزدوجة يتتحرك فيها الملك والقلعة (الطايبة) معاً . وهذه الخطوة تهدف إلى وضع الملك وهناك نوع اسمه التبیت الطويل والتبیت القصير . تصبح هذه الحركة مسموحة بها عندما لا تكون كلاً القطعتين لم يتحركاً بعد ولا يكون بين الملك والقلعة (الطايبة) أي قطعة أخرى ولا يكون الملك قد تم تهديده من قبل «كشن» ولا يؤدي التبیت إلى وجوده في حالة «كشن» . «كشن مات» إذا تم تهديد الملك بقطعة من خط الحصص فهو في حالة «كشن» . ولابد للخصم المهاجم أن يتنقل بهذه الكلمة . ولابد للاعب المنهَدَدْ (صاحب الملك) أن يحاول بقدر الإمكان أن يحرر الملك من هذا الوضع . لهذا يوجد أكثر من حل: فمن الممكن أكل القطعة المهاجمة أو أن يتحرك الملك في مكان آخر غير مهدد أو يتم وضع قطعة أخرى أمام الملك لتحميء . أما «كشن مات» فمعنى أن الملك لم يجد قادراً على الحركة ولا يمكن تفادي أي حل من الحلول المذكورة . التعادل: ومن الممكن أن يحدث في نهاية اللعبة ألا يصبح كلاً اللاعبيين قادرًا على وضع ملك الحصص في حالة «كشن مات» . موقف الطريق المسدود مثل هذا ينتهي بالتعادل . ولا بد لكلاً اللاعبيين أن يتفقا على إنهاء اللعبة بالتعادل.

**AR:**

طريقة اللعب: ينتمي القطع تحريكها كما في الصورة وكل وزير يقف على المريل من نفس لونه، ويبدأ باللاعب صاحب القطع البيضاء. يحاول كل لاعب في لعبة الشطرنج عن طريق حرکات تكتيكية وذكاء . وكل حركة ينبي توقيع الحركة التي ستد عليها مسبباً بقدر الإمكان أن يضيق على اللاعب الآخر في تحركاته وفي النهاية شل حركة الملك في حالة كشن مات . وابد فيها من مراعاة أن يحمي كل لاعب كل قطعة بقدر الإمكان بأكبر من قطعة أخرى . حرکات القطع: يعتبر الوزير أهم قطعة لها حرية الحركة في اللعبة، إذاً يستطيع تحريك كل الاتجاهات (شكلاً قطري أو عمودي أو أفقي)، وأي عدد من الخطوات يريد اللاعب . يستطيع الملك الحركة في أي اتجاه (شكلاً قطري أو عمودي أو أفقي)، لكن لمربع واحد فقط . ولا يجوز أكله مثل باق القطع بل يتم تهديده بكلمة «كشن». القلعة (الطايبة) فتستطيع تحريكها بشكل أفقى أو عمودى أو أفقي عدد من الخطوات . ويمكن مهاجمة وأكل قطع اللاعب الآخر إذا تواجدت في خط الحركة هذا . أما الفيل فلا يستطيع تحريك الحركة إلا بشكل قطري على نفس اللون الموجود عليه وبأي عدد من الخطوات ويهدد أو يأكل القطع المضادة الموجودة على خطه . والحصان هو الوحيد الذي يستطيع الفرز فوق القطع القطعة في الحركة . وحركته تكون «خطوة الأمام ثم خطوة قطبية» . وهذا يعني أن نهاية تحركه لا بد أن تكون دائمًا على لون آخر غير الذي كان عليه قبل تحريكه . يستطيع العسكري من حالة الدبارية أن يتحرك خطوة واحدة أو خطوات وبعد ذلك يتحرك خطوة واحدة . ولا يتحرك ولا يأكل في الاتجاه الخلفي . و يستطيع أن يأكل في الاتجاه القطبي فقط . إذاً يصل العسكري المضاد بقطعة إلى أي قطعة أخرى بريدها اللاعب، حتى ولو كانت نفس القطعة موجودة على لوحة اللعبة . الأكل: عند أكل قطعة من خط الحصص يتم وضع القطعة الأكلة مكان القطعة المأكولة . وبينما إخراج القطعة المأكولة من اللعبة . الأكل (الأكل بالمرور): تتم هذه الحركة فقط بداية اللعبة مع العسكري . لو تحرك العسكري من البياضة خطوات وتعذر ورقة . وعند المريل يهدده العسكري مضاد بالشوكات القطري يمكن للعسكري المضاد أن يأكل هذه العسكرية (الذي تقدم خطوطين) . وهذا يعني أن العسكري المضاد يوضع في المكان الذي كان يهدده و يتم إخراج العسكري المأكول من اللعبة . لكن حركة «الأكل بالمرور» هذه ليست ملزمة . التبیت: وهي خطوة مزدوجة يتتحرك فيها الملك والقلعة (الطايبة) معاً . وهذه الخطوة تهدف إلى وضع الملك وهناك نوع اسمه التبیت الطويل والتبیت القصير . تصبح هذه الحركة مسموحة بها عندما لا تكون كلاً القطعتين لم يتحركاً بعد ولا يكون بين الملك والقلعة (الطايبة) أي قطعة أخرى ولا يكون الملك قد تم تهديده من قبل «كشن» ولا يؤدي التبیت إلى وجوده في حالة «كشن» . «كشن مات» إذا تم تهديد الملك بقطعة من خط الحصص فهو في حالة «كشن» . ولابد للخصم المهاجم أن يتنقل بهذه الكلمة . ولابد للاعب المنهَدَدْ (صاحب الملك) أن يحاول بقدر الإمكان أن يحرر الملك من هذا الوضع . لهذا يوجد أكثر من حل: فمن الممكن أكل القطعة المهاجمة أو أن يتحرك الملك في مكان آخر غير مهدد أو يتم وضع قطعة أخرى أمام الملك لتحميء . أما «كشن مات» فمعنى أن الملك لم يجد قادراً على الحركة ولا يمكن تفادي أي حل من الحلول المذكورة . التعادل: ومن الممكن أن يحدث في نهاية اللعبة ألا يصبح كلاً اللاعبيين قادرًا على وضع ملك الحصص في حالة «كشن مات» . موقف الطريق المسدود مثل هذا ينتهي بالتعادل . ولا بد لكلاً اللاعبيين أن يتفقا على إنهاء اللعبة بالتعادل.

**D: ACHTUNG! GB: WARNING! F: ATTENTION! I: AVVERTENZA! NL: WAARSCHUWING! E: ¡ADVERTENCIA! P: ATENÇÃO! DK: ADVARSEL! S: VARNING! FIN: VAROITUS! N: ADVARSEL! H: FIGYELMEZTETÉS! CZ: UPOZORNĚNÍ! PL: OSTRZEŻENIE! GR: ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! RUS: ВНИМАНИЕ! TR: UYARI! SI: OPOZORILO! HRV: UPOZORENJE! SK: UPOZORNENIE! BG: ВНИМАНИЕ! RO: AVERTISMENT! UA: УВАГА! EST: HOIATUS! LT: ĮSPĖJIMAS! LV: BRĪDINĀJUMS! AR: تحذير!**

**D:** Informationen bitte aufbewahren. Erstickungsgefahr. Verschluckbare Kleinteile! **GB:** Please keep this information. Choking hazard! Small parts! **F:** Veuillez conserver les informations. Danger d'étouffement. Présence de pièces de petite taille susceptibles d'être avalées! **I:** Conservare le informazioni. Pericolo di soffocamento. Piccole parti! **NL:** Informatie s.v.p. bewaren. Gevaar voor verstikking. Kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden! **E:** Conservar las informaciones. Peligro de asfixia. ¡Piezas pequeñas que pueden tragarse! **P:** Por favor, gurdar estas informações. Perigo de asfixia. Peças pequenas que podem ser engolidas! **DK:** Opbevar informationer. Kvælningsfare. Smådele som kan sluges! **S:** Var vänlig och spara informationen. Risk att kvävas. Smådelar som kan sväljas! **FIN:** Säilytää tiedot. Tukehtumisvaara. Pieniä nieltävissä olevia osia! **N:** Vennligst oppbevar informasjonene. Fare for kvelning. Små deler som kan sveles! **H:** Kérjük, órizze meg az információkat. Tisztítása: elemek játékok esetén száraz ruhával, műanyag játékotknál langyos, szappanos vízzel. Fulladásveszély. Lenyelhető apró alkatrészek! **CZ:** Informace prosím uschovějte. Nebezpečí udušení. Malé části nesmí být spolknutý a vdechnutý. **PL:** Proszę zachować niniejsze informacje. Niebezpieczeństwo udławienia się. Drobne elementy mogą zostać połknięte! **GR:** Παρακαλείσθε όπως διατηρήσετε τις πληροφορίες. Κίνδυνος ασφυξίας. Μικρά εξαρτήματα που μπορεί να καταποθούν! **RUS:** Просим сохранить информацию. Опасность задохнуться! Не давайте детям проглатывать мелкие части! **TR:** Lütfen bu bilgiler saklayınız. Boğulma tehlikesi. Yutulabilir küçük parçalar! **SI:** Prosimo, shranite informacije. Nevarnost zadušitve. Majhni deli, ki jih otroci lahko pogolnejo! **HRV:** Molimo Vas da sačuvate informacije. Opasnost od gušenja. Sitni dijelovi koji se mogu progušiti! **SK:** Uschovajte prosím informácie. Nebezpečenstvo udusenia. Malé kúsky, ktoré môžu byť prehltnuté! **BG:** Моля запазете информацията. Опасност от задушаване. Малки части, които могат да се погълнат! **RO:** Vă rugăm să păstrați informațiile. Descriere: Jucarie. Pericol de asfixiere. Piese de mici dimensiuni ce pot fi înghițite! **UA:** Просимо зберегти інформацію. Небезпека задихнутися! Небезпека: дрібні деталі! **EST:** Palun hoidke see teave alles. Lämmbumise oht. Lämmbumisoht: väikesed osad! **LT:** Šios informacijos neišmeskite. Pavojujus uždusti. Uždusimo pavojujus dėl smulkų detalių! **LV:** Lūdzu, uzglabājiet informāciju. Pastāv nosmakšanas briesmas. Aizrišanās risks mazo detaļu dēļ! **AR:** رُجِّي الاحتفاظ بالمعلومات. خطر الاختناق. قد يبلغ الطفل الأجزاء الصغيرة!

**Simba Toys GmbH & Co. KG · Werkstr. 1 · 90765 Fürth · Germany · www.noris-spiele.de** · Simba Toys España S.L., Edificio América II, C/ Proción, 7, Portal 2, Planta 2º, Oficina E, 28023 Madrid • Simba Toys Italia S.p.A – Strada Statale 32 n. 9 – 28050 Pombia (NO) Italy • Simba Toys Polska Sp. z o.o., ul. Flisa 2, 02-247 Warszawa • Simba Toys Hungária Kft., Vendel Park, Budapest u. 4., 2051 Biatorbág • Smoby Toys SAS., Le Bourg Dessus, 39170 Lavans-lès-Saint-Claude, France • Simba Toys CZ, spol. s r.o., Lidická 481, 273 51 Unhošť • Simba Toys Bulgaria , Симбаトイс България ЕООД, с. Кривина 1588 , общ. София, ул. Розова Градина 17, тел+359 2 9625859 • Simba Toys Austria, Jochen-Rindt-Straße 25, 1230 Wien • Simba Oyuncak Paz.Ltd. Şti., İcerenköy Mahallesi, Huzur Hoca Caddesi, Piramit Grup İş Merkez. No.57 Kat 2, 34752 Ataşehir / İstanbul, TÜRKİYE • S.C. Simba Toys Romania SRL, Baneasa Business Center, Sos. Bucuresti-Ploiești 19-21, Sector 1, 013694 - Bucuresti, Romania • Simba/Dickie (Switzerland) AG, Überlandstrasse 18, 8953 Dietikon • Simba Toys Nordic As, Pindsliveien 1 C, 3221 Sandefjord, Norway • N.V. Simba Toys Benelux S.A., Moeskroensesteenweg 383C, 8511 Aalbeke, Belgium • Simba Toys Middle East, P.O. Box 61106, Dubai, U.A.E. • Simba Toys Rus, 142072, Московская область, Домодедовский район, г. Домодедово, мкр. Востряково, владение „Триколор“, строение 7 • Simba Smoby Toys UK Ltd., Broomfield House, Bolling Road, Bradford BD4 7BG • Simba Dickie Finland Oy, Sinikalliontiet 3 B, 02630 Espoo, Finland • Simba Toys Ukraine Ltd., Сімбаトイс Україна, вул. Червоноткацька 42, м. Київ 02660 • Simba Toys Kazakhstan 050000, Republic of Kazakhstan, Almaty, Microdistrict of Almerek, 1 • Simba Thailand 172 Moo 4, Soi Wat Praifah Bangkok-Patumthani Rd. Bangdua, Muang, Pathumthani 12000 Thailand • Simba Smoby Toys Chile, Avendia Providencia 1760, Oficina 17 01, Santiago de Chile, Chile • SISO TOYS SOUTH AFRICA (PTY) Ltd 264 Aberdale Drive, Phoenix Industrial Park Phoenix, Durban 4068, Kwa Zulu Natal South Africa • SISO Toys Ltd. Jubilee House, Globe Park, Marlow, Buckinghamshire SL1 1EY, United Kingdom • Simba Toys Vietnam Limited, Floor 14-08B, Vincom building, Le Thanh Ton Street 72, Ben Nghe ward District 1, 700000 Ho Chi Minh City, Vietnam • Simba India, सिम्बा टॉय्स इंडिया प्रा. लि. 808, विंडफोल, सहारा प्लाज़ा कॉम्प्लेक्स, जे. वी. नगर, अंधेरी (पु.) मुंबई – 400 059, भारत • Fabrigué en Chine / Hergestellt in China / Made in China / Fabricado en China / Fabricato in Cina 66661019

