



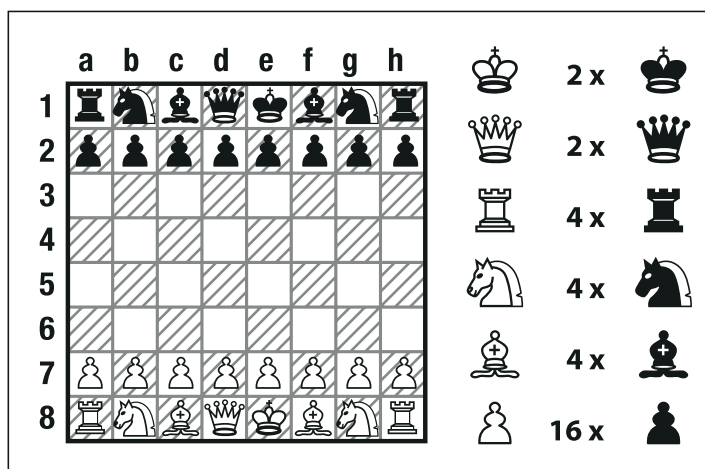
D	Spielanleitung	2
GB	Playing instructions	3
F	Règle du jeu	4
I	Istruzioni del gioco	5
NL	Spelhandleiding	6
E	Instrucciones de juego	7
P	Regras do jogo	8
DK	Spillevejledning	9
S	Spelregler	10
FIN	Peliohje	11
N	Spilleregler	12
H	Játékleírás	13
CZ	Návod ke hře	14
PL	Opis gry	15
GR	Οδηγίες παιχνιδιού	16
RUS	Описание игры	17
TR	Oyun kuralları	18
SI	Pravila igre	19
HRV	Uputa za igru	20
SK	Návod na hru	21
BG	Указание за игра	22
RO	Instructiuni de joc	23
UA	Опис гри	24
EST	Mängujuhend	25
LT	Žaidimo instrukcija	26
LV	Kā spēlēt	27
AR	طريقة اللعب	28

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 einzuengen und seinen König schlußendlich 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 waagrecht und senkrecht) über beliebig viele Felder gezogen werden. Der König kann in jede beliebige Richtung (diagonal sowie waagrecht 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 waagrecht 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 wertvolle 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 nur noch 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 Spielsituationen 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.



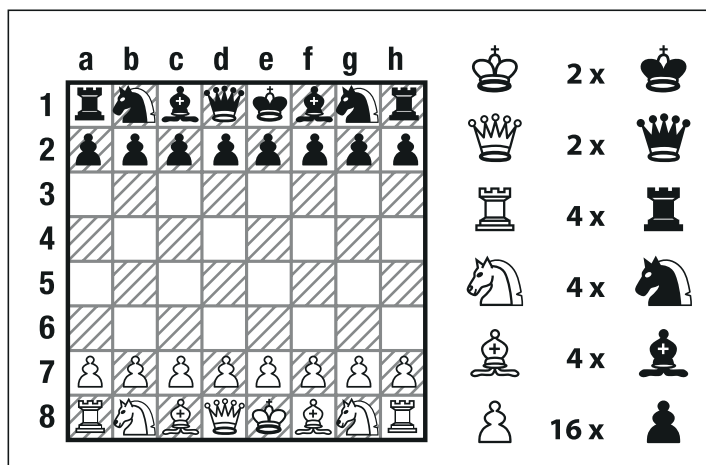
Der bedrohte Spieler muß nun den König aus dieser Situation zu befreien versuchen. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die angreifende Figur kann geschlagen werden, der König zieht auf ein unbedrohtes freies Feld oder eine eigene Figur kann schützend vor den König gestellt werden. Das „Schachmatt“ 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 Spielsituationen 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 counter moves 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 moving 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“. „Castling“: 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 castling: 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 castling. 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.

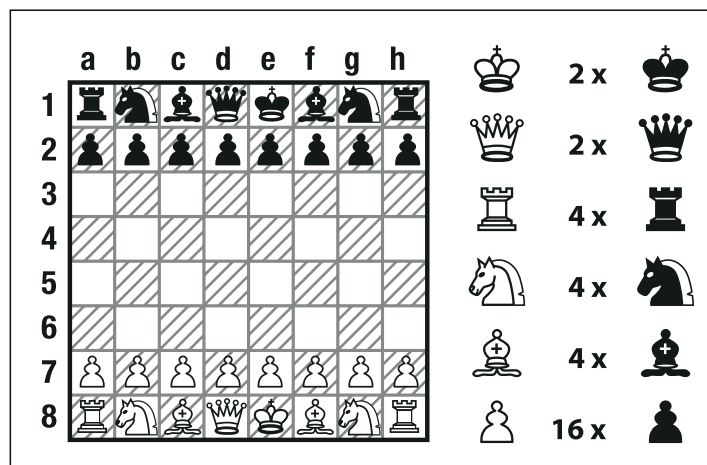


F Échecs

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 fou 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 attaquante 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 de 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 ne 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 attaquante 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'aucune 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.



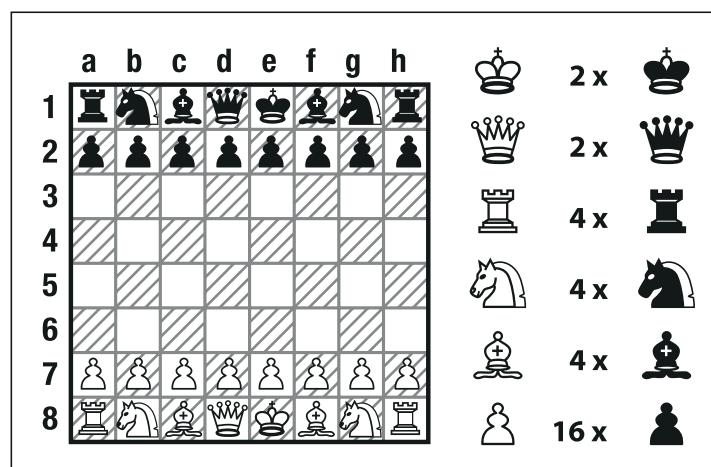
I Scacchi

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 o „apre” 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 dandogli scacco 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 il re 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 avvisato della minaccia imminente 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'arrocco: l'arrocco 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'arrocco breve e lungo. L'arrocco 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'arrocco. Scacco (matto): quando il re viene minacciato da un pezzo avversario, si trova sotto scacco. Questa situazione deve essere esplicitamente 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”.

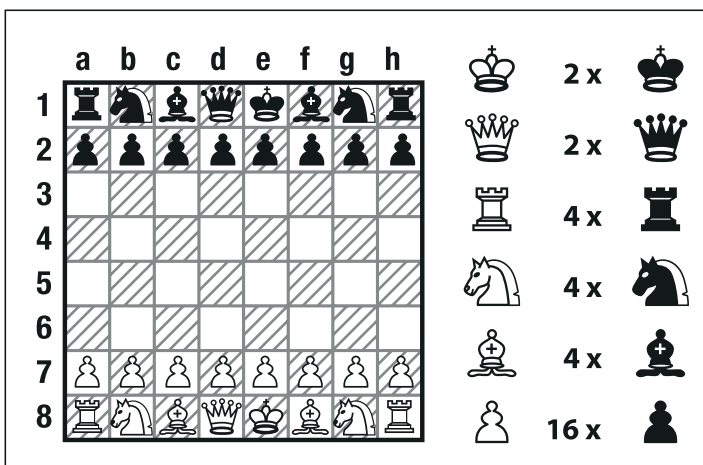


NL Schaken

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 tegenzetten van de tegenstander zo ver 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 zoals de andere stukken worden geslagen, maar wordt bij dreiging altijd door de gesproken tip „schaak“ gewaarschuwd. De toren kan horizontaal en verticaal zoveel velden als men wil worden gezet. De stukken van de tegenstander kunnen ook alleen maar binnen deze rechte rijen velden worden aangevallen en geslagen. De loper mag men op de velden van zijn kleur alleen diagonaal zover men wil zetten, stukken van de tegenstander bedreigen of slaan. Het paard springt als enige stuk over stukken van de tegenstander heen. Het is een bijzonder wendbaar stuk. Zijn zetbeweging luidt „één veld vooruit en dan één veld diagonaal“. Dat wil zeggen, de zet met het paard eindigt ten opzichte van het uitgangsveld altijd op een veld van andere kleur. De pion kan van zijn startveld uit één of twee velden, maar dan nog maar één veld vooruit worden gezet. Hij mag niet achteruit gezet worden en evenmin slaan. 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 naar keuze worden gepromoveerd, 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 beschermd 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 daarmee „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 beschermend voor de koning gezet worden. Het „schaakmat“ betekent, dat de koning van 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 patsituatie eindigt met een remise. Over dit onbeslist moeten beide spelers het eens zijn.



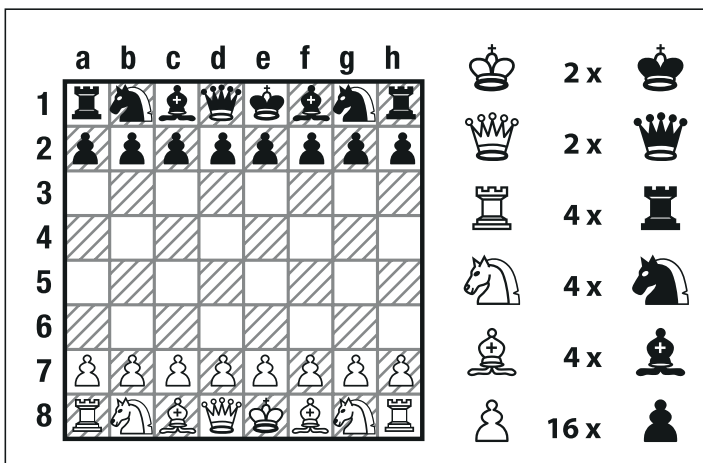
zet worden. Het „schaakmat“ betekent, dat de koning van de tegenstander klem is gezet en geen van de hiervoor genoemde tegenmaatregelen meer kan worden uitgevoerd. De remise: Er kunnen zich in het eindspel echter ook spelsituaties voordoen, waarin geen van de spelers meer de mogelijkheid heeft, de ander definitief „mat“ te zetten. Deze patsituatie 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 movimientos del juego. Puede moverse en cualquier dirección (diagonal, horizontal y verticalmente) tantas casillas como se desee. 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 desee. 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 desee 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.

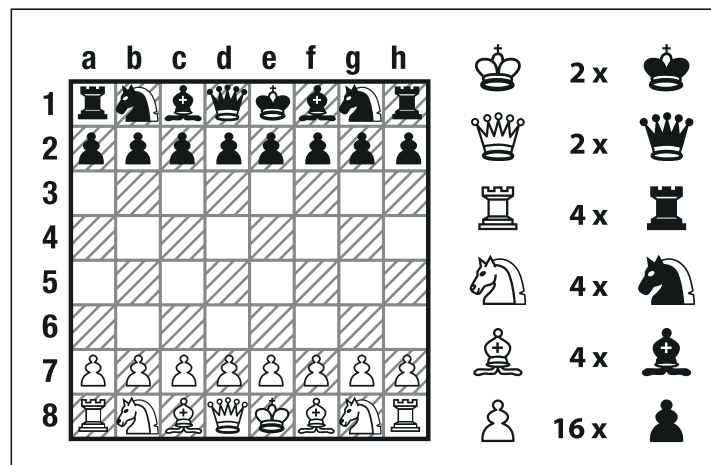


P Xadrez

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, cujas contra-jogadas do adversário devem ser previstas com a maior antecedência possível, limitar as acções 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 direcções (tanto na diagonal como na horizontal e vertical) e várias casas. O Rei pode ser movimentado em qualquer direcção 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 casas da 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.

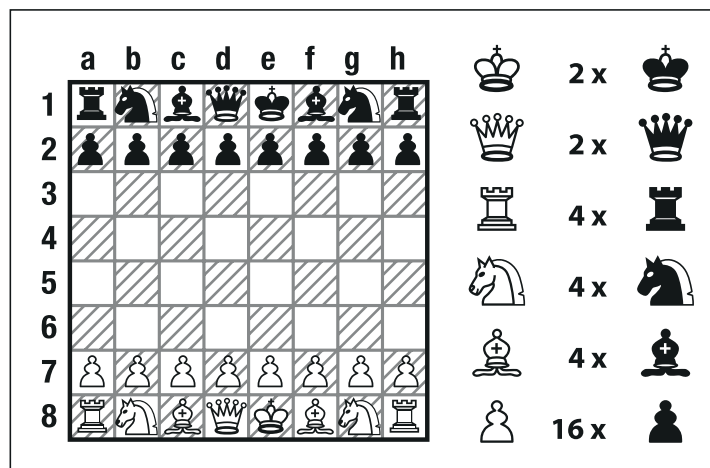


DK Skak

2 spillere, 2 x 16 brikker

Spillevejledning:

Brikkerne opstilles som vist på billedet, hver dronning står herved på det pågældende felt i sin egen farve. Spilleren med de hvide brikker begynder partiet, han „åbner“. Ved skak forsøger begge spillere, med behændige, taktisk kloge træk, da modstanderens modtræk bør anes muligst langt forud, at indskrænke modstanderen i hans egne aktioner og slutteligt at gøre hans konge ude 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“. Tårnet kan bevæge sig vandret og lodret over vilkårligt mange felter. Modstanderens brikker kan også kun angribes og slås inden for disse lige feltrækker. Løberen må kun bevæge sig diagonalt, men vilkårligt lang på felterne i sin egne farve, og true eller slå modstanderens brikker. Springeren (hest) overspringer som eneste brik modstanderens brikker. Den er en specielt manøvreedygtig brik. Dens trækbevægelse er „et felt fremad og så et felt diagonalt“. Det betyder, dens træk lander i forhold til udgangsfeltet altid på et anderledes farvet felt. Bonden kan fra dens startfelt bevæge sig et eller to felter, derefter kun et felt fremad. Den må hverken trække eller slå baglæns. 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 bønder 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 forstår man et dobbelttræk, hvor kongen og tårnet bevæges sammen. Dette træk tjener til at bringe kongen i en muligst beskyttet position. Herved findes der en kort og en lang rokade. 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 førnævnte modforanstaltninger kan udføres. Remis: Der kan i slutningen af spillet opstå spillesituationer, hvor ingen af spillerne mere har mulighed for endegyldigt at sætte den anden „mat“. Denne uafgjorte situation ender med et remis. De to spillere skal enes om et sådant uafgjort.

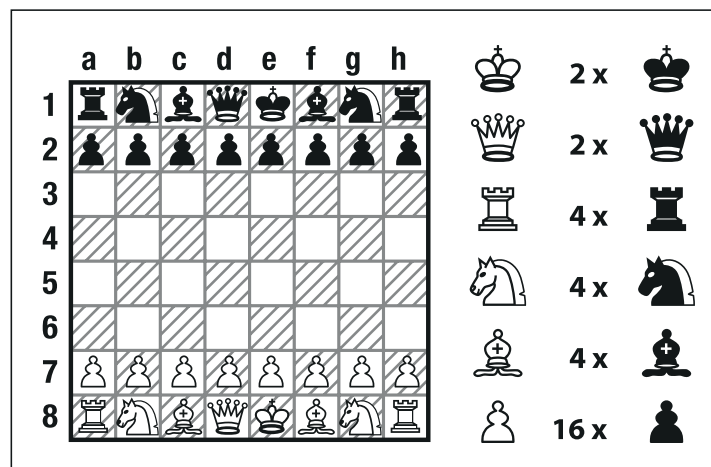


S Schack

2 spelare, 2 x 16 spelpjäser

Spelbeskrivning:

Pjäserna placeras ut som på bilden, varje dam står på respektive ruta med den egna 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 välplanerade drag för att försöka begränsa motspelarens möjligheter så långt detta låter sig göras och för att slutligen helt beröva motspelarens kung rörelsefriheten, alltså att uppnå draget „matt“. Man måste hela tiden tänka på att säkra de egna spelpjäserna med pjäser, gärna dubbelt upp. Drag med pjäserna: Damen är den mest betydelsefulla pjäsen, med största rörelsefriheten i spelet. Hon kan flyttas i alla riktningar (diagonalt, vågrätt eller lodrätt) över valfritt antal rutor. Kungen kan flyttas en ruta åt alla håll (diagonalt, vågrätt eller lodrätt). Kungen får inte slås som de andra pjäserna utan varnas alltid med ett tydligt uttalat „schack“ när han är illa ute. Tornet kan flyttas vågrätt och lodrätt över valfritt antal rutor. Motståndarens spelpjäser kan bara angripas och slås inom dessa raka rutrader. Löparen får bara förflyttas valfritt långt 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 starttrutan. 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 angripande pjäsen på den slagnas plats. Den slagna pjäsen tas bort från brädan. Draget „en passant“: Detta speciella drag kan bara 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 man bara använda 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 angripande spelaren. Den hotade spelaren måste då försöka befria kungen från detta läge. Det finns olika möjligheter att göra detta: den angripande pjäsen kan slås, kungen flyttas till en ohotad, fri ruta eller också kan man ställa en egen pjäs framför kungen som skydd. „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 lägen 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.

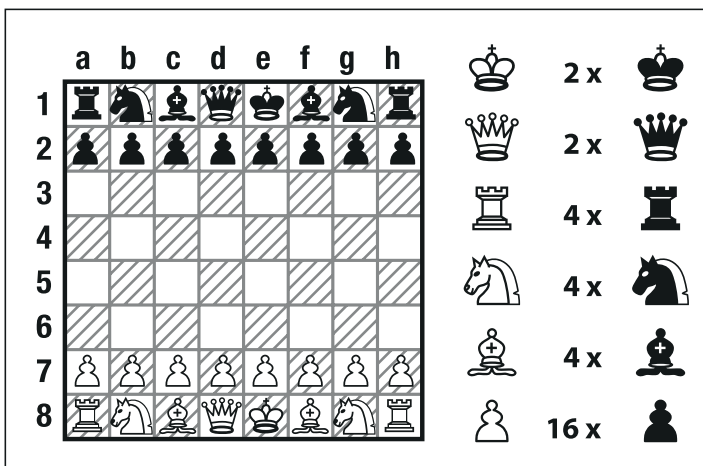


FIN **Shakki**

2 pelaajaa, 2 x 16 pelinappulaa

Peliohje:

Nappulat asetetaan pelilaudalle kuvan osoittamalla tavalla, kumpikin kuningatar seisoo omanvärisessään ruudussa. Valkoisilla nappuloilla pelaava pelaaja aloittaa pelin, hän „avaa” pelin. Shakissa molemmat pelaajat yrittävät taidokkain, taktisesti viisain 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. Nappuloiden siirtäminen: Kuningatar on merkittävin nappula, jolla on pelissä suurin liikkumisvapaus. Sitä voidaan siirtää kaikkiin suuntiin (vinottain sekä vaaka- että pystysuoraan) haluttu määrä ruutuja. Kuningas voi siirtyä mihinkä tahansa suuntaan (vinottain sekä vaaka- ja pystysuoraan) yhden ruudun verran. Sitä ei saa lyödä muiden nappuloiden tapaan, vaan uhkasta on aina varoitettava sanomalla ääneen „shakki”. Tornia voidaan siirtää vaaka- ja pystysuoraan haluttu määrä ruutuja. Myös vastustajan pelinappuloiden kimppuun voidaan hyökätä ja ne voidaan lyödä ainoastaan näiden suorien ruuturivien sisällä. Lähetti saa liikkua, uhata vastustajan nappuloita tai lyödä ne oman värisillään ruuduilla vinottain. Ratsu (hevonen) hyppää ainoana nappulana vastustajan pelinappuloiden yli. Se on erittäin liikkuvainen pelinappula. Sen siirtoliike on „ruutu eteen ja ruutu vinoon”. Näin se siirtyy lähtöruutuun verrattuna aina toisenvärisen ruutuun. Talonpoika voi siirtyä aloitusruudustaan käsin yhden tai kaksi ruutua, sen jälkeen ainoastaan yhden ruudun eteenpäin. Se ei saa liikkua eikä lyödä taaksepäin. Talonpoika saa lyödä ainoastaan yhden ruudun yli vinoon. Jos talonpoika pääsee vastustajan peruslinjalle, sen saa muuttaa halua-makseen pelinappulaksi, vaikka sama pelinappula olisi vielä pelissä. Lyönti: Vastustajan nappulaa lyötäessä hyökkäävä nappula asetetaan lyötävän nappulan tilalle. Lyöty nappula poistetaan pelilaudalta. Ohestalyönti „En passant”: Tämän erityisen siirron voi suorittaa ainoastaan talonpoika aloitusasennosta käsin. Jos talonpoika siirtyy aloitusasennostaan kaksoisaskelen eteenpäin ja ylittää tällöin kentän, jota vastustajan talonpoika uhkaa vinottain, vastustajan talonpoika voi lyödä nappulan seuraavalla siirrolla. Tämä tarkoittaa sitä, että vastustajan talonpoika asetetaan uhkaamaansa kenttään ja lyöty talonpoika poistetaan laudalta. „En passant” ohilyöntiä ei ole kuitenkaan pakko tehdä. Linnoittautuminen: Tällä tarkoitetaan kaksoissiirtoa, jossa kuningasta ja tornia liikutetaan yhdessä. Tämä siirto on tarkoitettu saattamaan kuningas mahdollisimman suojaiseen paikkaan. On olemassa lyhyt ja pitkä linnoitus. Tämä siirto on mahdollinen ainoastaan, jos kumpaakaan nappulaa ei ole vielä siirretty, kuninkaan ja tornin välissä ei ole muita nappuloita, kuningas ei ole „shakissa” eikä joudu linnoittautumisen vuoksi „shakkiin”. Shakki (matti): Kun vastustajan nappula uhkaa kuningasta, kuningas on tällöin „shakissa”. Hyökkäävän pelaajan on sanottava ääneen „shakki”. Uhatun pelaajan on nyt yritettävä vapauttaa kuningas tästä tilanteesta. Tähän on olemassa useita mahdollisuuksia: Hyökkäävä nappula voidaan lyödä, kuningas siirtyy uhkaamattomaan vapaaseen 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 esiintyä pelitilanteita, joissa kummallakaan pelaajalla ei ole enää mahdollisuutta asettaa toista lopullisesti „mattiin”. Tämä pattitilanne loppuu remissiin. Tästä tasapelistä on sovittava pelaajien kesken.

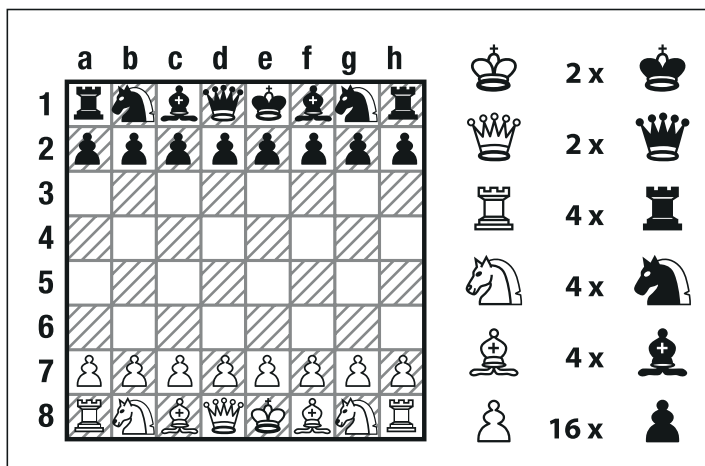


N Sjakk

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“. I et sjakkspill forsøker begge spillerne å hindre motspilleren i å bevege sine brikker og til slutt å stenge kongen hans helt; sette ham „matt“. For å klare dette trengs smarte og taktiske trekk som forsøker å tenke gjennom så mange trekk fremover som mulig. Det må også passes på at de egne spillebrikkene sikres av egen brikker. De forskjellige trekkene: Damen er den viktigste figuren og har størst bevegelsesfrihet 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 (diagonalt, vannrett og loddrett). I motsetning til de andre brikkene kan han ikke slås 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. Løperen kan bare gå eller true og slå motspillernes brikker på felt med løperens egen farge. Springerer 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, diagonalt. Hvis en bonde kommer helt fram til motspillerens grunnlinje, kan den gjøres om til en hvilken som helst annen brikke, også dersom denne fremdeles er i spill. Å slå: Når en av motspillerens figurer slås ut, settes figuren som angrep på det samme feltet. Brikkene som slås ut tas vekk 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 slås i neste trekk. Altså plasseres 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 rokade forsøker man et dobbelttrekk 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 rokade. Dette trekket er baren 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 rokaden gjennomføres. Sjakk (matt): Når kongen trues av en av motspillerens brikker er han i „sjakk“. Dette ordet må sies tydelig av motspilleren. Spilleren som trues må forsøke å befri kongen fra denne situasjonen. For å gjøre dette finnes det flere muligheter: Figuren 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 sluttspillet 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 uavgjort.

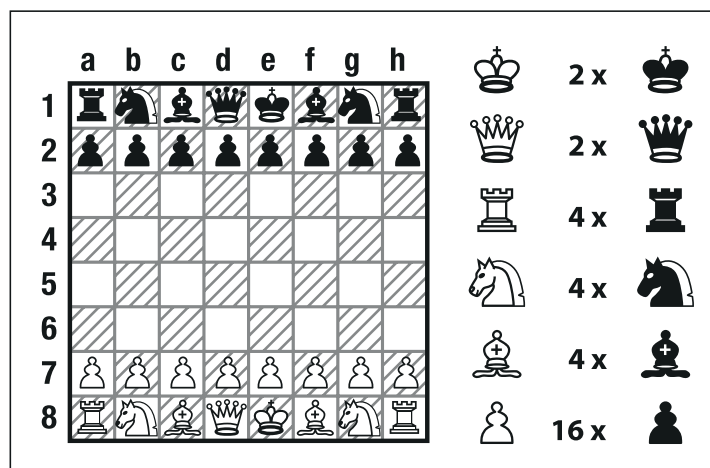


H Sakk

2 játékos, 2 x 16 játékbábu

Játékleírás:

A bábukat úgy kell felállítani, mint ahogy azt az ábra mutatja. Minden királynő saját színének mindenkorai mezőjén áll. A fehér bábukkal lévő játékos kezdi a játszmát, ő „nyit”. A sakkjátékban mindkét játékos megpróbálja ügyes, taktikusan okos lépésekkel, az ellenfél lépéseit lehetőleg jó előre átgondolva, az ellenfelet saját akcióiban korlátozni, és királyát végezetül mozgásképtelenné tenni, neki „matt”-ot adni. Eközben arra mindig ügyelni kell, hogy a játékos saját bábuit másik saját bábuival biztosítsa. A bábukkal történő lépések: A királynő a legfontosabb bábu a játékban, a legnagyobb mozgásszabadsággal. Vele minden irányba (átlósan, vízszintesen vagy függőlegesen) lehet lépni, tetszőleges számú mezőn keresztül. A királlyal tetszőleges irányba (átlósan, vízszintesen vagy függőlegesen) egy mezőt lehet lépni. A királyt nem szabad úgy kiütni, mint a többi bábút, hanem támadás esetén mindig a hangosan kimondott utalással „sakk” kell védeni. A bástyával vízszintesen és függőlegesen tetszőleges számú mezőt lehet lépni. Az ellenfél bábuit is csak a mezők egyenes sorain belül lehet támadni és kiütni. A futóval saját színének mezőin csak átlósan, de tetszőleges számú mezőt lehet lépni, valamint az ellenfél bábuit támadni és kiütni. A huszár (ló) az egyetlen bábu, amelyik az ellenfél bábuit átugorja. Ő egy különösen mozgékony bábu. Lépése a következő: „egy mező előre és azután egy mező átlósan. Ez azt jelenti, hogy lépése a kiinduló mezővel összehasonlítva, mindig egy másik színű mező. A paraszt a kiinduló mezőjéről egy vagy két mezőt, azután már csak egy mezőt léphet előre. Neki nem szabad hátra felé sem lépnie, sem másik bábút kiütnie. A paraszt csak egy átlós irányban fekvő mezőn lévő bábút üthet ki. Ha egy paraszt eléri az ellenfél alapvonalához, átváltozhat egy tetszőleges bábuvá, akkor is ha azonos fajtájú bábuk még játékban vannak. Az ütés: Az ellenfél ellenséges bábujának kiütésekor a támadó bábút a kiütött bábu helyére kell állítani. A kiütött bábút le kell venni a játékmezőről. Az „en passant” ütés: Ezt a speciális lépést csak a kezdeti helyzetében lévő paraszt viheti véghez. Ha egy paraszt kezdeti helyzetéből egy dupla lépést lép előre és ezzel átlép egy mezőt, amelyet egy ellenséges paraszt átlós irányból támad, leüthető a következő lépésben. Ez azt jelenti, hogy az ellenséges paraszt kerül az általa támadott mezőre, a leütött parasztot pedig le kell venni a játéktábláról. Azonban „en passant” ütési kötelezettség nem áll fenn! Sáncolás: Ezalatt egy kettős lépést kell érteni, melynél a király és a bástya 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 folyamán, nem áll bábu a király és a bástya között, a király nem áll sakkban és sáncolással sem kerül sakkba. Sakk (Matt): Ha a királyt egy ellenséges bábu támadja, azáltal „sakk”-ban van. Ezt a fogalmat a megtámadott játékosnak kell kimondania. A megtámadott játékosnak kell megpróbálnia a királyt ebből a helyzetből kiszabadítani. Ehhez több lehetőség kínálkozik: ki lehet ütni a támadó bábút, a királlyal egy meg nem támadott, szabad mezőre lehet lépni vagy egy saját bábút lehet a király elé állítani védőként. A „sakk-matt” annyit jelent, hogy az ellenséges király mozgásképtelen, és semelyik előbb említett ellenintézkedést nem lehet véghez vinni. Remis (döntetlen): Előfordulhat olyan játékhelyzet is, amikor egyik játékos sem tud a másiknak „matt”-ot adni. Ez a patthelyzet remissel végződik. Ebben a döntetlenben mindkét játékosnak meg kell egyeznie.

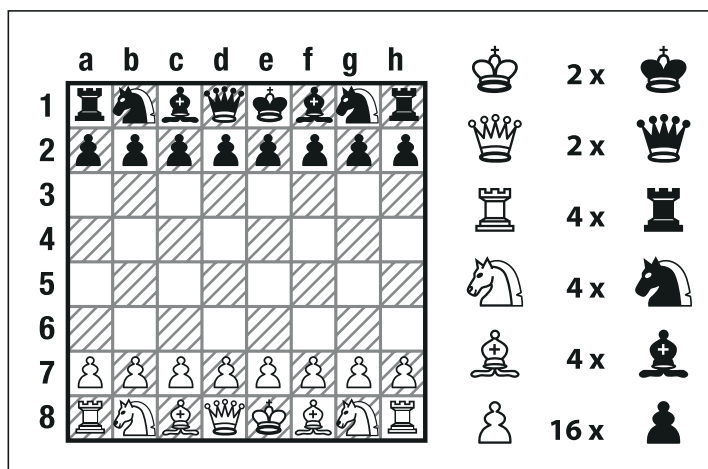


CZ Šachy

2 hráči, 2 x 16 hracích figurek

Návod ke hře:

Figurky 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 šikovnými, takticky chytrými tahy, přičemž tahy protihráče by se měly promýšlet co nejvíce dopředu, omezit protihráče svými vlastními tahy a jeho krále nakonec omezit, dát mu „mat“. Přitom je nutno dávat pozor na to, aby byly vlastní hrací figurky maximálně zajištěné vlastními figurkami. Táhnutí figurkami: Dáma je nejdůležitější figurkou s největší volností pohybu při hře. Může se s ní táhnout všemi směry (uhlopříčně, vodorovně a svisle) přes libovolný počet polí. Král může táhnout o jedno pole libovolným směrem (uhlopříčně, vodorovně a svisle). Nesmí být vyhozen jako ostatní figurky, ale při ohrožení je vždy varován vysloveným upozorněním „šach“. Věž může táhnout přes libovolný počet polí vodorovně a svisle. Hrací figurky protihráče se smí napadnout a vyhodit pouze v rámci těchto rovných řad polí. Střelec může na polích své barvy táhnout, ohrozit nebo vyhodit figurky protihráče libovolně pouze na úhlopříčkách. Jezdec (kůň) přeskakuje jako jediná figurka figurky protihráče. Je to velice obratná hrací figurka. Jeho pohyb tahem zní „jedno pole dopředu a potom jedno pole uhlopříčně“. To znamená, že jeho tah skončí ve srovnání s výchozím polem na poli jiné barvy. Pěšec 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. Vyhození: Při vyhození figurky protivníka se útočící figurka postaví na místo vyhozené figurky. Vyhozená figurka se odejme z hracího pole. Braní „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 soupeřův pěšec v následujícím tahu vyhodit. To znamená, že soupeřův pěšec se posadí na pole, které ohrožuje, vyhozený 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 nejbezpečnější 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 rošádou nedostane do „šachu“. Šach (mat): Pokud je král ohrožován soupeřovou figurkou, nachází se v „šachu“. Toto slovo musí vyslovit útočící hráč. Ohrožený hráč se musí nyní pokusit krále z této situace osvobodit. Existují různé možnosti: Útočící figurka může být poražena nebo král táhne na neohrožené volné pole nebo se může postavit vlastní figurka před krále jako ochrana. „Šach-mat“ znamená, že soupeřův 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 tomto nerozhodném výsledku se musí shodnout oba hráči.

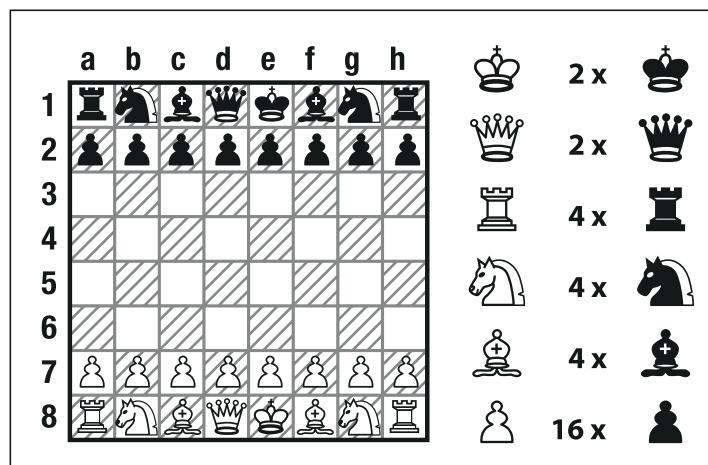


PL Szachy

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 ruchy przeciwnika i poprzez zręczne oraz taktycznie 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 „mata”. Przy tym należy zawsze zwracać uwagę na to, by własne figury zabezpieczone były odpowiednio własnymi figurami. Ruchy figur: Królowa jest najważniejszą figurą, posiadającą największą swobodę ruchów w grze. Może się ona 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), przesuając się o jedno pole. Nie można go zbijać, tak jak w przypadku innych figur, lecz w razie zagrożenia ostrzegany jest poprzez wypowiedzenie wskazówki „szach”. Wieżę poruszać się można poziomo i pionowo, przesuając się o dowolną liczbę pól. Figury przeciwnika atakować i zbijać 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. Wykonuje on 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 ruszając z pola startowego przesunąć się o jedno lub dwa pola, a następnie tylko o jedno pole do przodu. Nie wolno mu się poruszać, ani zbijać wykonując ruch do tyłu. Pionek zbijać może tylko o jedno pole po przekątnej. Jeśli pionkowi uda się przebyć drogę do linii pól wyjściowych przeciwnika, to może być przekształcony w dowolną figurę, nawet wtedy gdy te same figury znajdują się jeszcze w grze. Zbijanie: Podczas zbijania figury przeciwnika, figura atakująca stawiana jest na polu zbitej 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 przekątnej zagraża pionek przeciwnika, to może być przezeń pobity w następnym ruchu. Oznacza to, że pionek przeciwnika stawiany jest na pole, któremu zagrażał, 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 możliwie jak najbezpieczniejszej pozycji. Istnieje roszada krótka i długa. 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 wypowiedziane 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 króla stawiana jest inna własna figura. „Szachmat” oznacza, że król strony przeciwnej nie może wykonać żadnego więcej ruchu, niemożliwe jest również żadne z wyżej wymienionych przeciwdziałań. Remis: W ostatniej fazie partii 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.

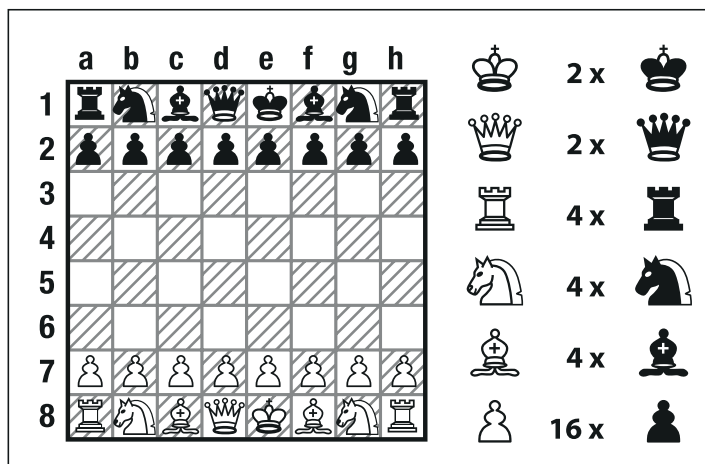


GR Σκάκι

2 παίκτες, 2 x 16 φιγούρες

Οδηγίες παιχνιδιού:

Οι φιγούρες τοποθετούνται όπως φαίνεται στην εικόνα, οι Βασίλισσες πρέπει να τοποθετηθούν πάνω σε θέση που έχει το ίδιο χρώμα με αυτές. Ο παίχτης που έχει τα άσπρα ξεκινάει την παρτίδα, κάνει δηλαδή την „πρώτη κίνηση“. Στο σκάκι, στόχος και των δύο παιχτών είναι να περιορίσει τις κινήσεις του αντιπάλου και να περικυκλώσει το Βασιλιά του και να του κάνει „ματ“, με προσχεδιασμένες, έξυπνες κινήσεις τακτικής, εφόσον θα έχει προβλέψει τις κινήσεις του αντιπάλου. 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 Βασίλισσα είναι η πλέον σημαντική φιγούρα που έχει τη μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων στο παιχνίδι. Μπορεί να μετακινηθεί προς όλες τις κατευθύνσεις (διαγώνια, οριζόντια και κάθετα) για όσες θέσεις επιθυμείτε. Ο Βασιλιάς μπορεί να μετακινηθεί προς όλες τις κατευθύνσεις (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 όσες θέσεις θέλει. Οι φιγούρες του αντιπάλου μπορούν να απειληθούν και να χτυπηθούν μόνο εντός αυτών των ευθειών γραμμών. Ο Αξιωματικός επιτρέπεται να κινείται διαγώνια μόνο πάνω στις θέσεις του χρώματός του και να απειλεί και να χτυπάει τις αντίπαλες φιγούρες. Μόνο ο Ιππος μπορεί να περνάει πάνω από αντίπαλες φιγούρες. Είναι μία φιγούρα εξαιρετικής σημασίας. Ο τρόπος κίνησής του είναι ο εξής: „μία θέση προς τα μπροστά και μετά μία θέση διαγώνια“. Αυτό σημαίνει ότι η κίνησή του καταλήγει πάντα σε θέση διαφορετικού χρώματος από την αρχική. Το πiónι 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 προς τα πίσω. Το πiónι μπορεί να χτυπήσει μόνο προς διαγώνια θέση. Αν ένα πiónι καταφέρει να διασχίσει το δρόμο και να φτάσει στη γραμμή εκκίνησης του αντιπάλου, έχει τη δυνατότητα να μεταμορφωθεί σε οποιαδήποτε φιγούρα, ακόμα και αν αυτή η φιγούρα εξακολουθεί να βρίσκεται μέσα στο παιχνίδι. Το χτύπημα: Κατά το χτύπημα μίας αντίπαλης φιγούρας, η φιγούρα που επιτίθεται μετακινείται στη θέση της φιγούρας, την οποία χτυπάει. Η φιγούρα που χτυπήθηκε βγαίνει από τη σκακιέρα. Το χτύπημα „En passant“ (εν διελεύσει): Αυτή η ειδική κίνηση είναι δυνατή μόνο από τα πiónια στην αρχική θέση. Αν ένα πiónι κινηθεί από την αρχική του θέση κατά δύο θέσεις και διασχίσει μία θέση, η οποία απειλείται διαγωνίως από ένα αντίπαλο πiónι, μπορεί να χτυπηθεί από το αντίπαλο πiónι κατά την επόμενη κίνηση. Αυτό σημαίνει ότι το αντίπαλο πiónι μετακινείται στη θέση που εκείνο απειλεί, χτυπάει το πiónι και το βγάζει από τη σκακιέρα. Δεν είναι υποχρεωτική η πραγματοποίηση της κίνησης „en passant“. Το Ροκέ: Με τον όρο αυτό εννοείται 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 ανάμεσα στο Βασιλιά και τον Πύργο, ο Βασιλιάς δεν βρίσκεται υπό καθεστώς „Σαχ“ ή δεν μπαίνει σε κατάσταση „Σαχ“ μετά το Ροκέ. Το Σαχ (Ματ): Όταν ο Βασιλιάς απειληθεί από μία αντίπαλη φιγούρα, βρίσκεται υπό καθεστώς „Σαχ“. Ο αντίπαλος πρέπει να πει τον όρο αυτό. Ο απειλούμενος παίχτης πρέπει να προσπαθήσει να απελευθερώσει το Βασιλιά. Για το σκοπό αυτό υπάρχουν διάφορες δυνατότητες: Μπορεί να χτυπηθεί η φιγούρα που απειλεί, ο Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί σε μη απειλούμενη θέση ή μπορεί να μετακινηθεί μία άλλη φιγούρα του απειλούμενο παίχτη μπροστά από το Βασιλιά με σκοπό να τον προστατέψει. Το „Σαχ-Ματ“ σημαίνει ότι ο αντίπαλος Βασιλιάς δεν μπορεί να κινηθεί και δεν μπορεί να ληφθεί κάποιο από τα προστατευτικά μέτρα που αναφέρθηκαν προηγουμένως. Η ισοπαλία: Στο τέλος του παιχνιδιού αλλά και σε ορισμένες φάσεις της παρτίδας ίσως κανένας από τους δύο παίκτες να μην μπορεί να κάνει „Ματ“ στον αντίπαλο. Αυτή η κατάσταση λήγει σε ισοπαλία. Για να κριθεί ένας αγώνας ισόπαλος πρέπει να συμφωνήσουν και οι δύο παίκτες.



να προσπαθήσει να απελευθερώσει το Βασιλιά. Για το σκοπό αυτό υπάρχουν διάφορες δυνατότητες: Μπορεί να χτυπηθεί η φιγούρα που απειλεί, ο Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί σε μη απειλούμενη θέση ή μπορεί να μετακινηθεί μία άλλη φιγούρα του απειλούμενο παίχτη μπροστά από το Βασιλιά με σκοπό να τον προστατέψει. Το „Σαχ-Ματ“ σημαίνει ότι ο αντίπαλος Βασιλιάς δεν μπορεί να κινηθεί και δεν μπορεί να ληφθεί κάποιο από τα προστατευτικά μέτρα που αναφέρθηκαν προηγουμένως. Η ισοπαλία: Στο τέλος του παιχνιδιού αλλά και σε ορισμένες φάσεις της παρτίδας ίσως κανένας από τους δύο παίκτες να μην μπορεί να κάνει „Ματ“ στον αντίπαλο. Αυτή η κατάσταση λήγει σε ισοπαλία. Για να κριθεί ένας αγώνας ισόπαλος πρέπει να συμφωνήσουν και οι δύο παίκτες.

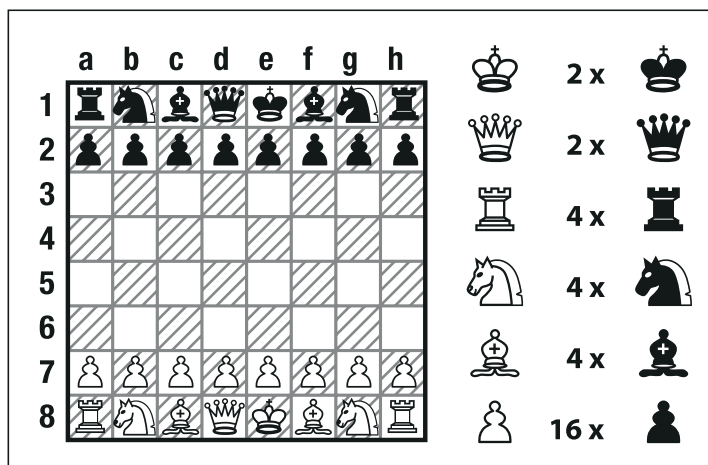
RUS Шахматы

2 игрока, 2 x 16 игровых фигур

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 благодаря умелым, 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. Угрожать фигурам соперника и сбивать 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 продвигается 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 если 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 сбита 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 рокировки. 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 вышеуказанных контрмер. 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.

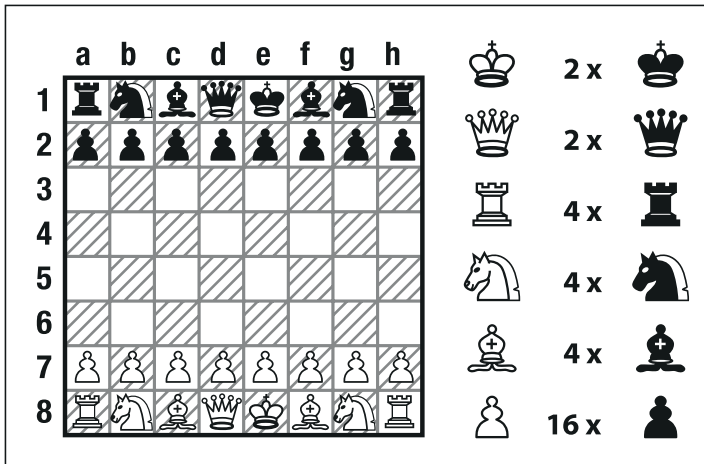


TR Satranç

2 oyuncu, 2 x 16 oyun figürü

Oyun kuralları:

Figürler resimde görüldüğü düzende yerleştirilir, her vezir bu durumda kendi rengindeki ilgili alanda durur. Beyaz figürleri alan oyuncu başlar. Satranç oyununda, oyuncular becerikli, stratejik ve akıllı hamleler gerçekleştirdiği takdirde - ancak bu esnada karşı oyuncunun yapabileceği çok ileri hamlelerini de göz önünde bulundurarak- rakibi kendi aksiyonlarında sıkıştırabilir ve şahını nihai olarak hareketsiz hale getirmeyi amaçlar, bir diğer ifade ile „mat” eder. Ancak bu esnada dikkat edilmesi gereken bir husus, kendi oyun figürlerinizin mümkün olduğu kadar çok, yine kendinize ait olan figürler ile korunması gerekir. Figürler ile gerçekleştirilecek hamleler: Vezir en önemli ve en çok hareket kabiliyetine sahip olan figürdür, oyunda. Her yöne doğru çapraz ve yatay- dikey) dilediği alana doğru hareket edebilir. Şah her yönde (çapraz ve yatay-dikey) bir alan ileriye hareket ettirilebilir. Diğer figürler gibi vurulamaz, aksine tehdit edildiğinde daima „şah” ifadesi ile uyarılır. Kale yatay ve dikey olarak istenildiği alana oynanabilir. Karşı oyuncunun oyun figürleri sadece bu düz alan sırasında saldırıya uğrayabilir, yada vurulabilir. Fil sadece kendi renk alanları üzerinde çapraz olarak hareket edebilir, karşı oyuncunun figürlerini tehdit edebilir, yada vurabilir. 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 bu durumda hamlesi başlangıç alanına göre daima başka renkteki alanda son bulunur. Piyon başlangıç alanına göre bir veya iki adım ileriye, ardından sadece bir alan daha ileri oynayabilir. Geriye doğru gidemez ve vuramaz. Piyon sadece bir çapraz alan üzerinden vurabilir. Eğer piyon karşı oyuncunun sınırına ulaşırsa, istenilen oyun figürüne dönüştürülebilir, oyunda dönüştüğü figür hala yer alsa da. Vurma: Karşı oyuncunun bir figürünü vurma için, saldıran figür vurulan figürün alanına geçer. Vurulan figür ise oyun alanından çıkarılır. Geçerken alma: Bu özel oyun hamlesi sadece piyon tarafından başlangıç pozisyonundayken gerçekleştirilebilir. Eğer piyon başlangıç pozisyonundan iki adım ileriye ve bu şekilde de karşı oyuncunun piyonu tarafından tehdit edilen bir alanı geçerse, bu piyon tarafından bir sonraki hamlede vurulabilir. Diğer bir ifade ile; karşı oyuncunun piyonu kendisinin tehdit ettiği alana oynanır ve vurulan piyon oyundan alınır. Geçerken alma hamlesi zorunlu değildir. Rok: Bu hamlenin anlamı: Şah ve kale bir çifte hamle ile birlikte hareket ederler. Bu hamlenin amacı şahı mümkün olan en güvenli pozisyona getirmektir. Burada bir uzun ve bir kısa rok söz konusudur. Bu hamle ancak her iki figür de henüz hareket ettirilmemiş ise, şah ve kale arasında bir figür yoksa, şah „şah” durumunda bulunmuyorsa veya rok „şaha” dönüşmez ise, oynanabilir. Şah mat: Eğer şah karşı oyuncunun bir figürü tarafından tehdit edilirse, „şah” durumundadır. Bu kavramın karşı oyuncu tarafından dile getirilmesi gerekir. Tehdit edilen oyuncu şimdi şahını bu durumdan kurtarmak zorundadır. Bunun için birkaç imkan bulunmaktadır: Saldıran figür vurulabilir, şah tehdit edilmeyen, boş bir alana oynanır veya kendi figürünün önüne getirilmesi ile, korunabilir. „Şah mat” karşı oyuncunun şahının hareket kabiliyetinin olmadığı ve bundan dolayı da karşı bir hamle gerçekleştirilemediği durumdur. Mat durumunda berabere kalınır. Bu durumda oyuncular kendi aralarında anlaşacaklardır.

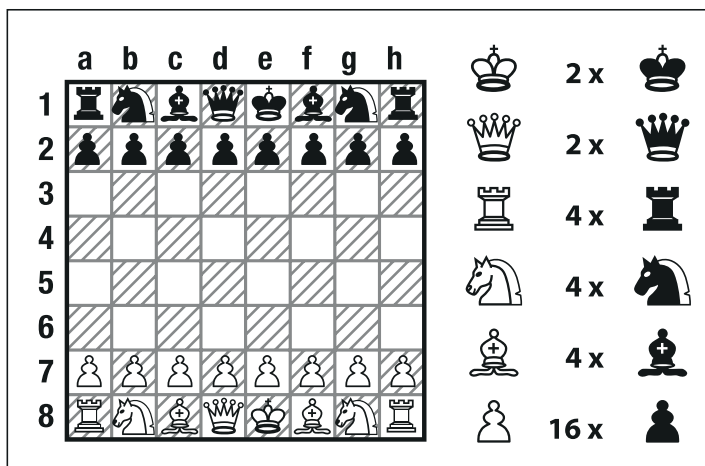


SI Šah

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 figurami začne „odpre“ partijo. Pri šahu poskušata oba igralca s premišljenimi, taktično modrimi potezami in ob čim bolj daljnovidnem predvidevanju nasprotnih potez, omejiti 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 premagan 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 vodoravni ali navpični smeri. Tudi nasprotnikove figure lahko napada in premaguje izključno znotraj teh ravnih črt. Tekoč se sme premikati, napadati in premagovati nasprotnikove figure le po poljih svoje barve in sicer diagonalno prek poljubnega števila polj. Skakač (konj) je edina figura, ki preskakuje nasprotnikove 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 je 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 figuro, tudi če so enake figure še v igri. Napad: Pri napadu nasprotnikove figure postavimo figuro, ki napada, na mesto napadene figure. Napadeno figuro vzamemo s šahovnice. Napad „En passant“: To posebno potezo lahko opravijo le kmetje v izhodiščnem položaju. Če se kmet premakne iz izhodiščnega položaja za dve polji naprej in pri tem prestopi polje, ki ga diagonalno napada nasprotnikov kmet, ga lahko le-ta napade v naslednji potezi. To pomeni, da se nasprotnikov kmet prestavi na polje, ki ga napada, nasprotnik pa odstrani napadenega kmeta s šahovnice. Vendar pa napad „en passant“ ni obvezen. Rošada: pomeni dvojno potezi, s katero hkrati premaknemo skupaj kralja in trdnjavo. 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 besedo mora izreči napadalec. Napadeni igralec mora poskusiti osvoboditi kralja iz tega položaja. Za to obstajajo različne možnosti: napad na figuro, ki napada, umik kralja na prosto polje, ki ni napadeno, ali premik ene izmed figur pred kralja. „Šah mat“ pomeni, da se nasprotnikov kralj ne more premikati in, da ni mogoče izpeljati nobenega izmed pravkar omenjenih protiukrepov. Remi: v zaključku partije lahko nastopijo tudi take situacije, v katerih nobeden izmed igralcev ne more več matirati nasprotnika. Ta „pat“ situacija se konča z remijem. O tem neodločenem izidu se morata igralca dogovoriti.

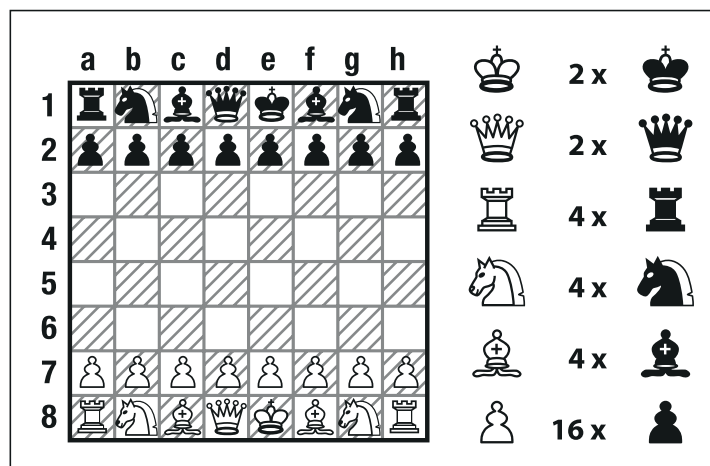


HRV Šah

2 igrača, 2 x 16 figura

Upute 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, spriječiti 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 (dijagonalno kao i vodoravno i okomito). Kralj se može kretati u svakom željenom smjeru samo za jedno polje (dijagonalno kao i vodoravno i vertikalno). On se ne smije uništiti kao ostale figure, nego se u slučaju da je ugrožen, opasnost uvijek napominje riječju „šah“. Kula (top) se kreće vodoravno i okomito preko željenog broja polja. Ona može napadati i uništavati protivničke figure samo u vodoravnom ili okomitom smjeru. Lovac se kreće samo dijagonalno 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 dijagonalno“. To znači da njegov potez u usporedbi s početnim poljem uvijek završava na polju suprotne 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 vraćati natrag niti u tom smjeru smije uništavati protivničke figure. Pješak može uništiti protivničku figuru samo kretanjem za jedno polje dijagonalno. 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 potezu 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 potezu 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 dvostruki potez, kod kojeg se kralj i kula istovremeno kreću. Taj potez služi za to da se kralj dovede u što bolje zaštićenu poziciju. Postoji kratka i duga rokada. Potez je moguć samo ako obje figure još nisu bile pomaknute, kad ne postoji niti jedna figura između kralja i kule, kad kralj nije u šahu ili zbog rokade neće dospjeti 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 proglasi neodlučenom.

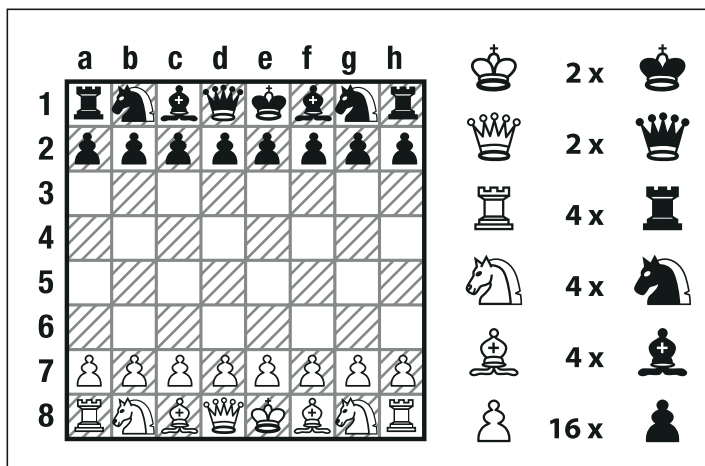


SK Šach

2 hráči, 2 x 16 hracích figúrok

Návod na hru:

Figúrky sa postaví podľa obrázka, každá dáma pritom stojí na príslušnom poli svojej vlastnej farby. Partiu začína hráč s bielymi figúrkami, „začína“ hru. Pri šachovej hre sa obaja hráči snažia šikovnými taktickými ťahmi (pričom ťahy protihráča by sa mali premýšľať čo najviac dopredu) obmedziť protihráča vlastnými ťahmi a jeho kráľa nakoniec obmedziť, dať mu „mat“. Pritom je nutné dávať pozor na to, aby boli vlastné hracie figúrky maximálne zabezpečené vlastnými figúrkami. Ťahy figúrkami: Dáma je najdôležitejšou figúrkou s najväčšou voľnosťou pohybu pri hre. Môže sa s ňou ťahať všetkými smermi (uhlopriečne, vodorovne a zvislo) cez ľubovoľný počet polí. Kráľ môže ťahať o jedno pole ľubovoľným smerom (uhlopriečne, vodorovne a zvislo). Nesmie byť vyhodенý ako ostatné figúrky, ale pri ohrození sa vždy varuje vysloveným upozornením „šach“. Veža môže ťahať cez ľubovoľný 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 ťahať, ohroziť alebo vyhodiť figúrky protihráča ľubovoľne len na uhlopriečkach. Jazdec (kôň) preskakuje ako jediná figúrka figúrky protihráča. Je to veľmi obratná hracia figúrka. Jeho pohyb ťahom znie „jedno pole dopredu a potom jedno pole uhlopriečne“. To znamená, že jeho ťah skončí v porovnaní s východiskovým polom na poli inej farby. Pešiak môže ťahať zo svojho východiskového poľa jedno pole alebo dve polia, potom už len jedno pole dopredu. Nesmie ťahať ani vyhodiť dozadu. Poraziť môže pešiak len cez jedno pole uhlopriečne. Ak sa pešiakovi podarí cesta k základnej línii protihráča, môže sa premeniť na ľubovoľnú hracu figúrku, aj keď sú v hre rovnaké figúrky. Vyhodenie: Pri vyhodení figúrky protivníka sa útočiaca figúrka postaví na miesto vyhodenej figúrky. Vyhodená figúrka sa odoberie z hracieho poľa. Branie „En passant“: Tento špeciálny ťah môže vykonať len pešiak vo východiskovom postavení. Ak pešiak postúpi zo svojho východiskového postavenia o dvojkrok a prejde tak polom, ktoré je uhlopriečne ohrozované súperovým pešiakom, môže ho tento súperov pešiak v nasledujúcom ťahu vyhodiť. To znamená, že súperov pešiak sa posadí na pole, ktoré ohrozuje, vyhodený pešiak sa odoberie z poľa. Nutnosť brania „en passant“ však neexistuje. Rošáda: Pod týmto pojmom sa rozumie dvojitý ťah, pri ktorom sa spoločne ťahá kráľom a vežou. Tento ťah slúži na to, aby sa kráľ dostal do čo najbezpečnejšej polohy. Existuje krátka a dlhá rošáda. Tento ťah je možný len vtedy, ak sa oboma figúrkami ešte neťahalo, ak medzi kráľom a vežou nestojí žiadna figúrka, kráľ nestojí v „šachu“ alebo sa rošádou nedostane do „šachu“. Šach (mat): Ak je kráľ ohrozený súperovou figúrkou, nachádza sa v „šachu“. Toto slovo musí vysloviť útočiaci hráč. Ohrozený hráč sa musí teraz pokúsiť kráľa z tejto situácie oslobodiť. Existujú rôzne možnosti: Útočiaca figúrka môže byť porazená alebo kráľ ťahá na neohrozené voľné 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 nastať situácie, v ktorých nemôže hráč dať druhému hráčovi definitívny „mat“. Táto patová situácia končí remízou. Na tomto nerozhodnom výsledku sa musia zhodnúť obaja hráči.



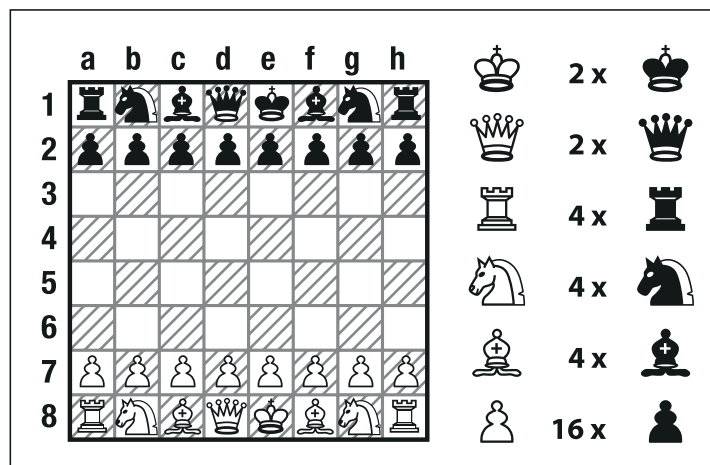
BG Шах-мат

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 цвят. 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 движи, тоест да го поставят в „мат“. При това винаги трябва да се внимава фигурите на играча да са по възможност многократно защитени от собствените му фигури. Ходове с фигурите: Дамата е съществена фигура с най-голяма свобода на действие в играта. Тя може да се движи във всички посоки (диагонално, както и хоризонтално и вертикално) през произволно много полета. Царят може да се движи във всички произволни посоки (диагонално, както и хоризонтално и вертикално) по едно поле. Той не може да се удрия както другите фигури, вместо това при опасност той се предупреждава винаги чрез изговаряне на сигналната дума „шах“. Топът може да се предвижва хоризонтално и вертикално през произволно много полета. Фигурите на противниковия играч могат да бъдат нападани и да се удрят само по продължението на тези прави полета. Офицерът може да се движи, да застрашава или бие противниковите фигури произволно само по диагоналните полета с неговия цвят. Конят прескача като единствена фигура 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 е винаги на поле с друг цвят. Пешката може да се придвижи от стартовото си поле с едно или две полета напред, след това тя се предвижва само с по едно поле напред. Тя не може нито да се движи, нито да бие назад. Пешката може да бие 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 противникова фигура нападащата фигура се поставя на мястото на битата фигура. Битата фигура се изважда от полето. Вземане „En passant“: Този целенасочен ход може да се извърши само от пешката от началната ѝ позиция. Ако от началната 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 застрашеното 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 възможно най-безопасна позиция. Има дълга и къса рокада. Този ход е възможен само, когато нито една от двете фигури не е местена, 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 противникова фигура, той се намира в „шах“. Това понятие 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. „Шахматът“ 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 завършва с реми. Двамата играчи трябва да се съгласят на този равен резултат.

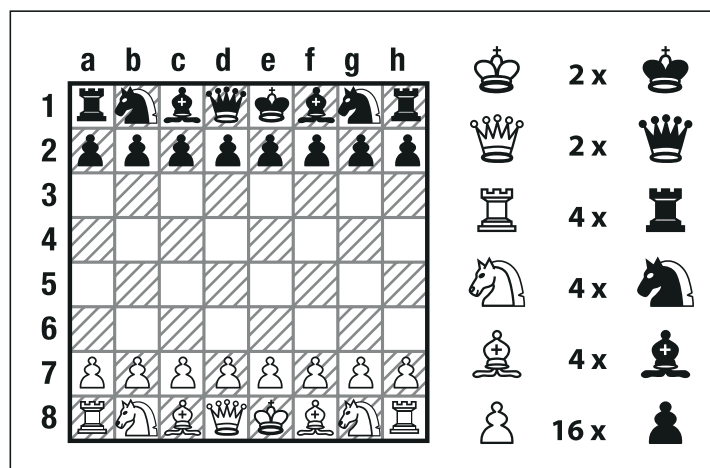


RO Șah

2 jucători, 2 x 16 piese de joc

Instrucțiuni de joc:

Figurile se așează în modul arătat în imagine, fiecare regină stă în câmpul ei pe un carou de culoarea ei. Jucătorul cu figurile albe începe partida, el „deschide”. La jocul de șah, ambii jucători încearcă prin mutări îndemânatică și tactic inteligente 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 trebuind luată în considerare cu multe mutări în avans. În acest context este necesar să se vegheze ca propriile piese de joc să fie pe cât posibil apărate din mai multe părți de către piesele 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 (diagonal, orizontal și vertical). Regele poate fi mutat un carou în orice direcție (diagonal, orizontal și vertical). Nu este permis ca regele să fie eliminat ca celelalte piese, ci trebuie în caz de amenințare avertizat prin indicația rostită cu glas tare: „șah”. Tura poate fi mutată orizontal și vertical un număr nelimitat de carouri în orice direcție. Piesele adversarului pot fi în consecință atacate și eliminate numai în linie dreaptă. Nebunul are voie să se deplaseze, să amenințe sau să elimine nelimitat piesele adverse pe carourile de culoarea sa, diagonal, în toate direcțiile. Calul este singura piesă 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 piesă se găsește față de caroul de plecare pe un carou de altă culoare decât înainte de mutare. Pionul se poate deplasa din caroul său de pornire unul sau două carouri, după aceea numai un carou înainte. Nu îi este permis nici să se deplaseze, nici să elimine 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 aceste figuri se mai află o dată în joc. Eliminarea: La eliminarea unei piese adverse, piesa atacatoare se plasează în locul piesei eliminate. Piesa eliminată dispăre de pe tabla de șah. 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 acesta la mutarea următoare. Aceasta înseamnă că pionul advers 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 servește la aducerea regelui într-o poziție pe cât posibil adăpostită. Există rocada scurtă și rocada lungă. Această mutare este posibilă numai dacă ambele figuri încă nu au fost încă mutate, între rege și tură nu se află nici o piesă, regele nu se află în poziție de șah și prin rocadă nici nu ajunge într-o poziție de șah. Șah (mat): Dacă regele este amenințat de o piesă adversă, el se află în „șah”. Acest cuvânt trebuie rostit de către jucătorul atacator. Jucătorul amenințat trebuie să încerce să îl elibereze pe rege din această situație. Pentru atingerea acestui scop există diferite posibilități: Se poate elimina piesa atacatoare, regele se retrage pe un carou liber neamenințat sau o piesă proprie poate fi plasată protector în fața regelui. „Șah mat” înseamnă că regele advers 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.

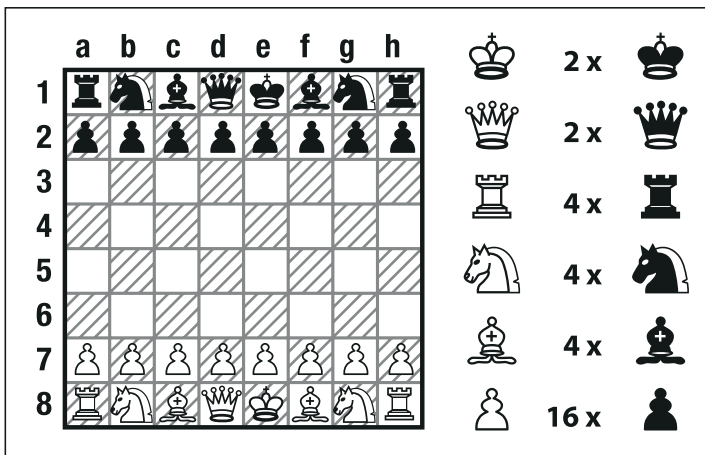


UA Шахи

2 гравці, 2 x 16 ігрових фігур

Опис гри:

Фігури розставляються, як показано на малюнку, при цьому кожен ферзь стоїть на полі свого кольору. Гравець, якому випали білі фігури, розпочинає партію, він „відкриває”. У перебігу гри обидва гравці 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 слідкувати за тим, щоб власні ігрові фігури були якомога надійніше захищені декількома своїми ж фігурами. Рухи фігур: Ферзь вважається найважливішою фігурою з найбільшою свободою рухів у грі. Їм можна ходити в усіх напрямках (по діагоналі, горизонталі та вертикалі) на будь-яку кількість полів. Король може рухатись шахівницею в будь-якому напрямку (по діагоналі, горизонталі та вертикалі) на одне поле. Його не можна збити, як інші фігури, йому можна лише загрожувати, попереджуючи про це традиційним висловом „Шах!”. Тура може ходити по горизонталі та вертикалі на будь-яку кількість полів. Загрожувати фігурам суперника та збивати їх вона може тільки за цими прямими лініями. Слон може ходити тільки по діагоналі полями свого кольору, як завгодно далеко, загрожуючи фігурам суперника та збиваючи їх. Кінь - єдина з фігур, що перестрибує через фігури суперника. Він є найрухомішою ігровою фігурою. Його хід нагадує літеру „Г”: на одне поле уперед, потім на одне поле по діагоналі. Це означає, що його хід завжди закінчується на полі іншого кольору у порівнянні з вихідним полем. Пішак може після стартового поля перейти на одне чи два поля, потім він рухається лише на одне поле уперед. Він не може ні ходити, ані бити назад. Пішак в змозі бити лише через поле по діагоналі. Якщо пішак дійде до останньої лінії суперника, він може перетворитись на будь-яку фігуру, навіть якщо такі самі фігури ще перебувають у грі. Взяття: Під час взяття фігури суперника, фігура, що нападає, стає на місце фігури суперника, яку було збито. Фігура, яку було збито, знімається з шахівниці. Взяття „на проході”: Цей спеціальний ігровий хід може виконуватись тільки пішаком, що перебуває у стартовому положенні. Якщо пішак зі свого стартового положення зробить подвійний ход та перетне при цьому поле, яке по діагоналі знаходиться під боєм пішака суперника, він може наступним ходом бути збитий пішаком суперника. Тобто, пішак суперника пересувається на поле, яке перебуває у нього під боєм, а пішак, який було збито, знімається з шахівниці. Однак, обов’язкового правила брати „на проході” не встановлено. Рокіровка: Під цим розуміють подвійний хід, при якому король і тура рухаються разом. Цей хід існує для того, щоб поставити короля у захищенішу позицію. Існують коротка та довга рокіровки. Цей хід можливий тоді, коли обидві фігури ще не рухались, жодна з фігур не стає між королем та турою, королю не оголошено „шах” та король не потрапить під „шах” внаслідок рокіровки. Мат: Якщо королю загрожує фігура суперника, він перебуває у положенні „шах”. Цей термін повинен вимовити гравець, який нападає. Гравець, на якого напали, тепер повинен спробувати звільнити короля з цієї ситуації. Для цього існують різні можливості: Фігуру, яка напала, можна збити, король може піти на вільне поле, де загрози немає, або ж перед королем можна поставити власну фігуру для його захисту. „Мат” означає, що король суперника не в змозі більше рухатись та не можна вдатися до жодного з вищенаведених контрзаходів. Нічия: Може виникнути ситуація, коли жоден з гравців не в змозі оголосити іншому „мат”. Така патова ситуація закінчується нічиєю. З цим рішенням мають погодитися обидва гравці.

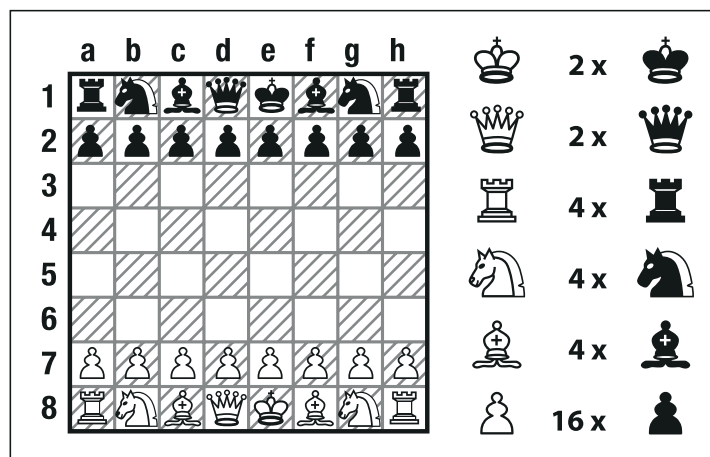


EST Male

2 mängijat, 2 x 16 malenuppu ehk malendit

Mängujuhend:

Malendid asetatakse mängulauale nagu joonisel näidatud. Iga lipp seisab sealjuures vastaval oma värvi ruudul. Valgete malenditega mängija alustab, s.t. „avab“ mängu. Malemängus püüavad mõlemad mängijad osavaid, taktikaliselt tarku käike tehes ja vastase vastukäike võimalikult vara ette ennustades piirata vastase tegevust ning lõpuks muuta vastase kuningat liikumisvõimetuks, s.t. teda „matistada“. Sealjuures tuleb alati tähele panna seda, et omaenda malendid oleksid võimalikult mitmekordselt kindlustatud teiste omaenda malendite poolt. Malenditega käimine: Lipp on kõige tähtsam malend, millel on mängus kõige suurem liikumisvabadus. Ta võib käia igas suunas (nii diagonaalselt, horisontaalselt kui ka vertikaalselt) üle ükskõik mitme välja. Kuningas võib liikuda igas suunas (nii diagonaalselt, horisontaalselt kui ka vertikaalselt), aga ainult ühe välja võrra. Eerinevalt teistest malenditest ei või kuningat kunagi lüüa nagu teisi malendeid. Kui kuningas on vastavas ohus, siis öeldakse valju häälega välja, et kuningas on tule all („šahh“). Vanker võib käia nii horisontaalselt kui vertikaalselt üle ükskõik mitme välja. Vastase malendeid võib rünnata ja lüüa ka ainult horisontaalsete ja vertikaalsete ridade piires. Oda tohib oma värvi väljadel käia ainult diagonaalis. Ta võib käia ükskõik kui kaugemale, ohustada või lüüa vastase malendeid. Ratsu on ainule malend, mis võib hüpata üle vastase malendite. Ta on eriti liikuv malend. Tema liikumisskeem on „üks väli ette ja siis üks väli diagonaalis“ See tähendab, et tema käik lõpeb võrreldes alustamise väljaga alati teist värvi väljal. Ettur võib oma stardiväljalt liikuda ühe või kaks välja edasi. Pärast seda tohib ta liikuda edasi ainult ühe välja kaupa. Ettur ei saa kunagi liikuda ega lüüa tahapoole. Lüüa saab ettur ainult ühe välja võrra diagonaalselt ettepoole. Kui üks ettur suudab liikuda vastase kõige kaugemale reale, tohib teda muundada ükskõik milliseks teiseks malendiks, ka siis, kui samad malendid on veel mängus. Löömine: Vastase malendi löömisel asetatakse ründav malend löödud malendi asemele. Löödud malend eemaldatakse mänguväljalt. Löömine „en passant“ (prantsuse keeles „möödudes“): Selle erilise käigu saab teha ainult ettur oma algspositsioonilt. Kui ettur käib esimesel käigul kahe välja võrra ette ning maandub vastase etturi külgväljale (hüpates nii üle vastase etturi löögiväljast), võib vastase ettur seda etturit järgmisel käigukorral lüüa. See tähendab, et vastase ettur asetatakse tema poolt ohustatud väljale ning löödud ettur võetakse mänguväljalt. „en passant“-löömine ei ole aga kohustuslik. Vangerdus: Üks teine male erireegel on vangerdamine. See käik lubab liigutada korraga nii kuningat kui vankrit. Eesmärgiks on viia kuningas võimalikult ohutusse kohta. Siinkohal eristatakse lühikest ja pikka vangerdust. Vangerdamine on võimalik ainult siis, kui kummagi malendit ei ole veel liigutatud, kuninga ja vankri vahel ei ole ühtki malendit, kuningas ei ole tule all ega satu ka vangerduse läbi tule alla. Šahh (matt): Kui kuningat ähvardab üks vastasmängija malend, on kuningas „tule all“ („šahh“). Ründav mängija peab ütlema kuuldavalt „tuld kuningale!“ („šahh“). Ohustatud mängija peab nüüd püüdma päästa oma kuningat sellest olukorrast. Selleks on erinevaid võimalusi: lüüa ründavat malendit, käia kuningaga ohustamata vabale väljale või panna üks oma malenditest kaitseks kuninga ette. „Matt“ tähendab, et vastase kuningas on liikumisvõimetu ning ühtki nendest eelnimetatud võimalustest ei ole võimalik enam teostada. Viik: Lõppmängus võib ette tulla ka olukordi, kus ühelgi mängijal ei ole enam võimalik teist mängijat lõplikult „matistada“. Selline patiseis lõpeb viigiga. Viigiseisu peavad kinnitama mõlemad mängijad.

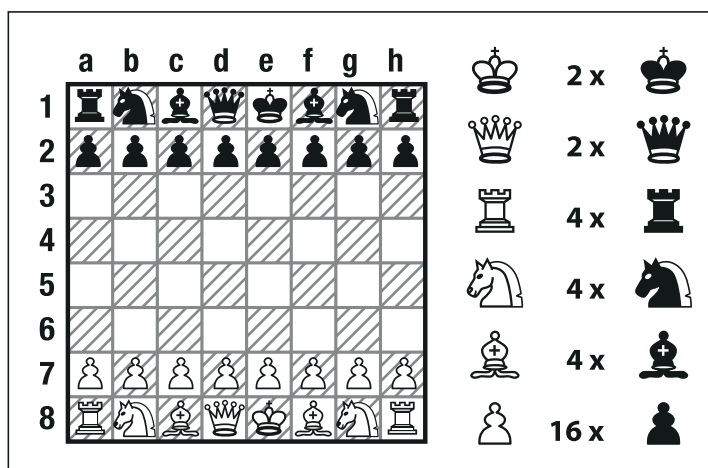


LT Šachmatai

2 žaidėjai, 2 rinkiniai po 16 žaidimo figūrų

Žaidimo instrukcija:

figūros sustatomos taip, kaip pavaizduota. Kiekviena valdovė stovi ant atitinkamo savo spalvos langelio. Baltosiomis figūromis žaidžiantis žaidėjas pradeda partiją. Žaisdami šachmatais abu žaidėjai gudriais, taktiškai protingais ėjimais, iš anksto numatydami kuo daugiau varžovo ėjimų, stengiasi apriboti priešininko veiksmus ir galiausiai pastatyti jo karalių į tokią padėtį, kad jis nebegalėtų judėti, t. y. duoti jam matą. Žaidžiant visada reikia stengtis apsaugoti savo žaidimo figūras, kiek įmanoma, keliomis kitomis savo figūromis. Ėjimas figūromis: svarbiausia žaidimo figūra, turinti didžiausią judėjimo laisvę, yra valdovė. Ji gali eiti bet kiek langelių visomis kryptimis (įstrižai, gulsčiai ir statmenai). Karalius gali eiti po vieną langelį bet kuria kryptimi (įstrižai, gulsčiai ir statmenai). Jo negalima kirsti kaip kitų figūrų – jį puolant įspėjama ištariant Šach!. Bokštu galima eiti bet kiek langelių gulsčiai ir statmenai. Varžovo žaidimo figūras taip pat galima pulti ir kirsti tik šiose tiesiose langelių eilėse. Rikis savo spalvos langeliais gali eiti bet kiek langelių tik įstrižai ir juose užpulti arba nukirsti varžovo figūras. Žirgas yra vienintelė figūra, galinti peršokti varžovo žaidimo figūras. Jis yra itin lanksti žaidimo figūra. Jo ėjimas yra toks: „vienas langelis pirmyn, tada – vienas langelis įstrižai“. Taigi, jo ėjimas visada baigiasi ant kitos spalvos nei pradinis langelio. Pėstininkas iš pradinio savo langelio gali paeiti pirmyn vieną arba du langelius, o paskui – tik vieną langelį pirmyn. Atgal jis negali nei eiti, nei kirsti. Pėstininkas gali kirsti tik vienu langeliu įstrižai. Jei pėstininkui pavyksta nueiti iki pradinės varžovo horizontalės, jį galima pakeisti bet kuria žaidimo figūra, net jei tokia pat figūra dar tebežaidžia.

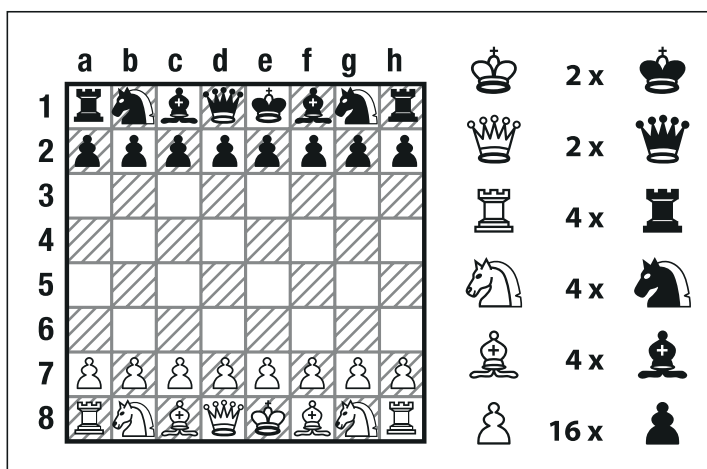


LV Šahs

2 spēlētāji, 2 x 16 figūras

Kā spēlēt:

Figūras tiek novietotas, kā parādīts, katra dāma stāv uz katra savas krāsas lauciņa. Spēlētājs ar baltām figūrām sāk spēli, viņš „atvērās”. Šahā abi spēlētāji mēģina sakaut pretinieku savās darbībās ar prasmīgiem, taktiski gudriem gājieniem, kuru pretējie gājieni būtu jāapsver pēc iespējas iepriekš, un visbeidzot imobilizē pretinieka karali, nosakot viņu „matu”. Vienmēr ir jāpārliedzinās, ka savas figūras pēc iespējas vairāk reižu aizsargā savas figūras. Gājieni ar figūrām: dāma ir visnozīmīgākā figūra ar vislielāko pārvietošanās brīvību spēlē. To var pārvietot jebkurā virzienā (pa diagonāli, kā arī horizontāli un vertikāli) pa neierobežotu lauciņu skaitu. Karalis var pārvietoties vienu lauciņu jebkurā virzienā (pa diagonāli, horizontāli un vertikāli). Viņu nedrīkst sist, tāpat kā citas figūras, bet vienmēr brīdina, ja draud ar izteiktu mājienu „šahs”. Torni var pārvietot horizontāli un vertikāli vienu jebkura lauciņa skaitu. Pretinieka spēles figūras var uzbrukt un sist tikai šajās taisnajās lauciņu rindās. Laidnis var iet tikai diagonāli pa neierobežotu lauciņu skaitu savā krāsā, apdraudot vai pārspējot pretinieka figūras. Zirdziņš kā vienīga figūra var „pārlekt” pāri pretinieka figūrām. Viņš ir īpaši veikla figūra. Viņa kustība ir „lauciņš uz priekšu un pēc tam vienu lauciņu pa diagonāli”. Tas nozīmē, ka viņa gājieni vienmēr nolaižas citā krāsas lauciņā, salīdzinot ar starta lauciņu. Bandinieks var pārvietoties vienu vai divus lauciņus prom no sākuma lauciņa, pēc tam tikai vienu lauciņu uz priekšu. Viņš nevar ne iet, ne sist atpakaļ. Bandinieks var sist tikai pa lauciņu pa diagonāli. Ja bandinieks sasniedz pretinieka pamatliniju, viņš var tikt pārveidots par jebkuru figūru, pat ja tas pašas figūras joprojām ir spēlē. Sakaut: sakajot pretinieka figūru, sito figūru aizstāj uzbrūkošā figūra. Šī figūra tiek noņemta no lauciņa. Sakaut „en passant”: šo īpašo gājieni var veikt tikai bandinieki sākuma pozīcijā. Ja bandinieks lec no savas sākuma pozīcijas ar dubultu soli un iziet cauri lauciņam, kuru pa diagonāli apdraud pretinieka bandinieks, viņu var sist pretinieka bandinieks nākamajā gājienā. Tas nozīmē, pretinieka bandinieks tiek novietots uz lauciņa, kuru viņš apdraud, sitais bandinieks tiek izvests no lauciņa. Tomēr, lai sakautu „en passant”, nav nekādas piespiešanas. Rokāde: Tas ir divkārtšs gājieni, kurā karalis un tornis tiek pārvietoti kopā. Šis gājieni kalpo karaļa nogādāšanai pēc iespējas aizsargātākajā pozīcijā. Var būt īsā un garā rokāde. Šis gājieni ir iespējams tikai tad, ja abas figūras vēl nav pārvietotas, neviena figūra neatrodas starp karali un torni, karalis neatrodas „šahā” vai rokādes dēļ nav iekļūvis „šahā”. Šahs (mats): Ja karali apdraud pretinieka figūra, viņš atrodas „šahā”. Šis termins ir jāizrunā uzbrūkošajam spēlētājam. Apdraudētajam spēlētājam tagad jācenšas atbrīvot karali no šīs situācijas. Pastāv dažādas iespējas: uzbrūkošo figūru var pārspēt, karalis pāriet uz neapdraudētu atklātu lauciņu vai arī atsevišķu figūru var novietot aizsargājoši karaļa priekšā. „Šahs mats” nozīmē, ka pretinieks karalis nespēj izkustēties un nevienam no iepriekšminētajiem pretpasākumiem nav izpildams. Neizšķirts: tas var nonākt arī pēdējās spēles situācijās, kad vairs nevienam spēlētājam vairs nav iespējams likt otram „matu”. Šis strupceļš beidzas ar neizšķirtu. Abiem spēlētājiem ir jāvienojas par šo neizšķirtu situāciju.



AR الشطرنج

للاعبين، ٢ × ١٦ قطعة

تعليمات اللعب:

يتم رص القطع على النحو المعروض، مع وضع كل وزير (ملكة) على المربع الذي له نفس لونه. وصاحب القطع البيضاء هو الذي يبدأ اللعب. الهدف من اللعبة هو قيام كل لاعب بتنفيذ حركات مهارية تكتيكية بقطعه مع توقع الحركات المضادة للخصم بشكل استباقي، وذلك لتقييد حركة قطع الخصم، وصولاً في النهاية إلى تقييد حركة الملك بشكل تام، ووضعه في حالة «كش ملك». أثناء اللعب، من المهم أن يحاول اللاعب حماية قطعه باستخدام بعضها البعض. حركة القطع: الوزير (الملكة) هو أهم قطعة في اللعبة وله صلاحيات كبيرة في التحرك على الرقعة. حيث يمكن تحريكه في جميع الاتجاهات (بشكل قطري أو أفقي أو رأسي) لأي عدد من المربعات المفتوحة. يمكن للملك أن يتحرك في أي اتجاه (بشكل قطري أو أفقي أو رأسي) لمربع واحد فقط. لا يمكن إخراجها من على الرقعة مثل القطع الأخرى بشكل مباشر، بل ينبغي على اللاعب الآخر أولاً أن يقوم بالتحذير بقول «كش ملك». يمكن للطايب (القلعة) أن تتحرك بشكل أفقي أو رأسي لأي عدد من المربعات المفتوحة. لا يمكن إخراج قطع المنافس باستخدام الطايب (القلعة) إلا إذا وقعت في طريق حركتها بهذا الشكل الأفقي أو الرأسي. يتحرك الفيل على الرقعة بشكل قطري على المربعات التي لها نفس اللون الذي تم وضعه عليه في بداية اللعب، وفي طريق حركته يمكنه إخراج قطع المنافس أو تهديدها. الحصان هو القطعة الوحيدة التي يمكنها تخطي القطع الأخرى. ولهذا فهو قطعة ذات أهمية خاصة. حيث يتحرك «مربعاً للأمام، ثم مربعاً بشكل قطري»، أو بمعنى آخر يتحرك مربعين، ثم مربعاً جهة اليمين أو اليسار. وهذا يعني أن موضعه التالي سيكون على مربع لونه يختلف عن اللون الذي كان عليه قبل الحركة. عند أول حركة له، يمكن للجندي (البندق) أن يتحرك لمربع أو مربعين للأمام بحسب الرغبة، وبعد ذلك تكون حركته مربعاً واحداً للأمام. ولا يجوز تحريكه للخلف بأي حال من الأحوال. كما أن إخراجها للقطع الأخرى يكون بشكل قطري للمربع الذي أمامه فقط. وإذا تمكنت من إيصال أحد جنودك إلى نهاية الرقعة جهة المنافس، حينها يمكنك استبداله بأي قطعة شئت، حتى لو كانت هناك قطع من هذا النوع ما تزال على الرقعة. إخراج قطع المنافس: عند إخراج إحدى قطع المنافس، تحتل القطعة التي قامت بإخراجها محلها. ويتم وضع القطعة التي تم إخراجها خارج رقعة الشطرنج. قاعدة «الإخراج بالتجاوز (en passant)»: لا يمكن تطبيق هذه القاعدة إلا على الجندي (البندق) الذي ما زال واقعاً في موضعه الأصلي لم يتحرك. فإذا تحرك من موضعه الأصلي مربعين للأمام ليتجاوز مربعاً كان يهدده جندي (بندق) للخصم بشكل قطري، فحينها يمكن للخصم في دوره التالي استخدام الجندي الخاص به لإخراج هذا الجندي. حيث يمكن للخصم تحريك جنديه (بندقه) بشكل قطري إلى المربع الذي كان مهدداً، وإخراج ذلك الجندي (البندق). وليس إلزامياً تطبيق تلك القاعدة، حيث يمكن للخصم تنفيذ أي لعبة أخرى. حركة «التبنييت»: هذه حركة مناورة مزدوجة، حيث يتم فيها تحريك الملك والطايب (القلعة) في نفس الوقت. والغرض من هذه الحركة هو نقل الملك إلى مكان محمي. هناك طريقتان للتبنييت: القريب والبعيد. لا يمكن تنفيذ هذه الحركة إلا في حال لم يتم تحريك أي قطعة من القطعتين، ولم تكن هناك أي قطع بين الملك والطايب (القلعة)، ولم يكن الملك في وضع «كش ملك»، ولم تكن الحركة تؤدي إلى وضع الملك في وضع «كش ملك». وضع «كش ملك»: إذا تم تهديد الملك بواسطة إحدى قطع الخصم، فحينها يكون في وضع «كش ملك». ويجب على الخصم أن يقول هذا التحذير شفاهة. ويجب على اللاعب المعرض للتهديد الآن حماية الملك الخاص به. وهناك عدة طرق لفعل ذلك: الإطاحة بالقطعة المسببة للتهديد، أو نقل الملك إلى مربع آمن غير مشغول، أو يمكن وضع أحد القطع الخاصة بك أمام الملك لحمايته. يتم اعتبار «الملك ميئاً» عندما يصبح الملك الخاص بالخصم غير قادر على الحركة ولا يمكن تنفيذ أي إجراء من الإجراءات المحددة أعلاه. التعادل: يمكن أن تصل اللعبة في نهايتها إلى وضع لا يمكن لأي لاعب من اللاعبين وضع الملك الخاص باللاعب الآخر في وضع «كش ملك». وهذا الوضع يسمى التعادل. ويجب أن يوافق كلا اللاعبين على اعتبار هذا الموقف تعادلاً.

	a	b	c	d	e	f	g	h			
1										2 x	
2										2 x	
3										4 x	
4											
5										4 x	
6										4 x	
7										16 x	
8											