

Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (A)



Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (B)

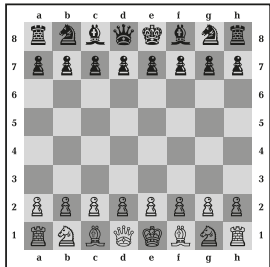


Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (C)

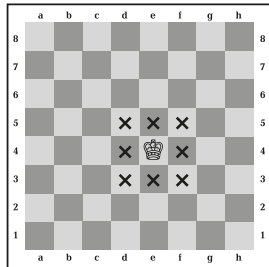


Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (D)

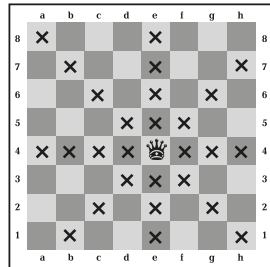


Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (E)

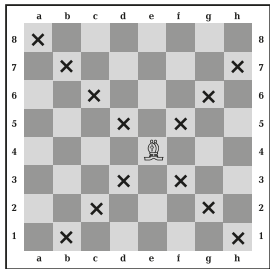


Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (F)

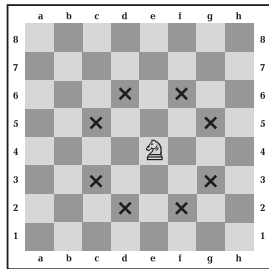


Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (G)

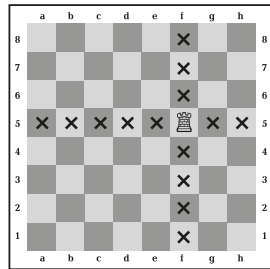


Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (H)

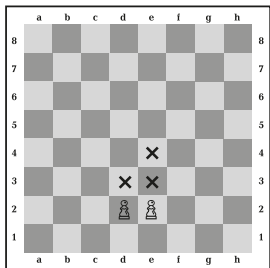


Gráfico / Diagram / Graphique / Diagramm / Diagramma / Diagrama / Rysunek / Diagram (I)

JUGUETES CAYRO S.L.
 Pol. Ind. Juyarco 54-55
 03700 Dénia (Alicante) España
www.cayro.es



A/0622/es-en-fr-de-it-pt-pl-nl

CÓMO JUGAR AL AJEDREZ

El ajedrez es uno de los juegos más antiguos, fascinantes y populares. El azar no interviene en absoluto y los jugadores encuentran nuevos movimientos interesantes en cada partida. El ajedrez se juega con treinta y dos piezas. Cada jugador cuenta con dieciséis piezas de color blanco o negro, tal como se muestra a continuación. Cada jugador tiene un Rey, una Reina, dos Alfiles, dos Caballos, dos Torres y ocho Peones. El juego se desarrolla sobre un damero en 64 casillas de dos colores. Los siguientes símbolos se emplearán a lo largo del resto de esta guía para representar cada una de las piezas y para ayudar a que los jugadores puedan interpretar los gráficos y comprender mejor el juego. Sitúe el tablero de ajedrez entre los dos jugadores, de manera tal que cada jugador vea una casilla blanca en su esquina derecha del tablero.

Al comienzo de cada juego, las piezas de ajedrez se sitúan en la posición que se indica en el Gráfico C. El jugador que tiene las piezas de ajedrez blancas inicia la partida.

EL REY

El Rey puede moverse a cualquier casilla adyacente a la casilla que él ocupa. Si el Rey se mueve a una casilla ocupada por una pieza del oponente, el Rey la "captura". En el Gráfico D, los espacios marcados con una X indican las casillas a las que el Rey puede moverse.

LA REINA

La Reina se mueve y captura de manera horizontal, vertical y diagonal, en cualquier dirección y distancia, siempre que las casillas que deba atravesar se encuentren desocupadas. Sin embargo, cuando la Reina captura una pieza del oponente, se detiene en esa casilla. En el Gráfico E, los espacios marcados con una X indican las casillas a las que la Reina puede moverse.

EL ALFIL

El Alfil se mueve y captura de forma diagonal, en cualquier dirección, siempre que las casillas que deba atravesar se encuentren desocupadas. En el Gráfico F las casillas marcadas con una X indican las casillas a las que el Alfil puede moverse.

LA TORRE

La torre se mueve y captura únicamente horizontal y verticalmente, siempre por casillas libres. En el diagrama H los espacios marcados con una X indican las casillas donde la torre se puede mover.

EL CABALLO

El Caballo se mueve y captura en cualquier dirección mediante una combinación de movimientos: ya sea una casilla vertical más dos casillas horizontales, ya sea una casilla horizontal más dos casillas verticales. En el Gráfico G, los espacios marcados con una X indican las casillas a las que el Caballo puede moverse.

EL PEÓN

El Peón sólo puede moverse hacia delante una casilla por vez. En el caso del primer movimiento de cada Peón, tiene el privilegio de poder avanzar dos casillas si el jugador así lo desea. El Peón es la única pieza de ajedrez que no captura del mismo modo en que se mueve. Captura

la pieza que se encuentre en cualquiera de las dos casillas diagonales adyacentes frente a él. Cada Peón que llega a avanzar hasta una casilla de la última fila del lado contrario puede intercambiarse por la Reina, una Torre, un Alfil o un Caballo del mismo color independientemente de la cantidad de tales piezas que ya haya en el tablero. Gráfico I.

ENROQUE

Cada jugador tiene el privilegio de "hacer enroque" una vez durante la partida. Para hacer enroque, debe moverse el Rey dos casillas hacia su derecha o izquierda, hacia donde se encuentra la Torre, y se debe colocar la Torre en la casilla situada del otro lado del Rey. Un jugador puede hacer enroque respetando las siguientes restricciones:

1. El Rey no debe estar en jaque.
2. No puede atravesar ni posarse en una casilla comandada por una pieza del oponente.
3. Ni el Rey ni la Torre tienen que haberse movido anteriormente.
4. No puede intervenir ninguna pieza entre el Rey y la Torre.

OBJETIVO DEL JUEGO

A. Jaque

Se dice que el Rey está "en jaque" cuando una pieza del oponente amenaza con capturarlo. Un jugador debe decir "jaque" cuando su pieza se haya movido a una posición que le permita amenazar al Rey de su oponente. El jugador oponente no puede entregar al rey que está en jaque y dejar que se lo capture. El jugador cuyo Rey está en jaque debe hacer una de las siguientes tres cosas:

1. Debe sacar al Rey del jaque.
2. Debe capturar la pieza del oponente que ha puesto en jaque al Rey.
3. Debe colocar una pieza entre el Rey y la pieza atacante.

Dado que el objetivo del juego es capturar el Rey del oponente, si no se puede hacer ninguno de los tres movimientos arriba descritos se pierde la partida. En ese momento, el "jaque" se convierte en un "jaque mate".

B. Jaque mate

Cuando se pone en jaque al Rey y no es posible sacarlo de esa situación, entonces se trata de un jaque mate y el juego finaliza allí.

EN CHESS

HOW TO PLAY CHESS

The game of chess is the oldest, most fascinating and most popular of all games. There is no element of chance and players find new and interesting moves with thirty two pieces. Each player has sixteen chess pieces of either black or white colour.

Each player has one King, one Queen, two Bishops, two Knights, two Rooks and eight Pawns.

The game is played on a chequered board, divided into sixty four squares in two colours. Place chess board between the two players, so that each player has a white square at the right hand corner of the board.

At the start of each game, the chess pieces are placed at the position shown in diagram C. The player with white chess pieces starts first.

THE KING

The King can be moved to any square adjoining the square it occupies. If the King moves to a square with an opposing piece, the King captures that piece. In diagram D the spaces marked with X indicate the squares to which the King may move.

THE QUEEN

The Queen moves and captures horizontally, vertically and diagonally in any direction and for any distance over unoccupied squares. However, when the Queen captures an opposing piece, it stops on that square. In diagram E the spaces marked with X indicate the squares to which the Queen may move.

THE BISHOP

The Bishop moves and captures diagonally in any direction over unoccupied squares. In diagram F the spaces marked with X indicate the squares to which the Bishop may move.

THE KNIGHT

The Knight moves and captures in any direction by a movement combination of either vertically one square plus horizontally two squares, or horizontally one square plus vertically two squares. Thus it will be seen that the Knight moves to the farthest corner of rectangle composed of six squares. In diagram G the spaces marked with X indicate the squares to which the Knight may move.

THE ROOK

The Rook moves and captures horizontally and vertically only, over unoccupied squares. In diagram H the spaces marked with X indicate the squares to which the Rook may move.

THE PAWN

The Pawn only moves forward one square at a time, except for the first move of each Pawn, when it has the privilege of moving two squares at the option of the player. The Pawn is the only chess piece that does not capture as it moves. It captures on either of the two diagonal squares adjoining it in front. Each Pawn that is moved to a square on the last rank of the opposite side must be exchanged for a Queen, Rook, Bishop or Knight of the same colour without regard to the number of such pieces already on the board. Diagram I.

CASTLING

Each player has the privilege of castling once in the game. Castling involves moving the King two squares to his right or left toward the Rook and placing the Rook on the square on the other side of the King. A player may castle subject to the following restrictions:

1. The King must not be in check.
2. He must not pass over or land on a square commanded by a hostile chess piece.
3. Neither the King nor the Rook must have been previously moved.
4. No piece must intervene between the King and the Rook.

OBJECT OF THE GAME

A. Check

The King is in check when it is threatened to be captured by an opponent's piece. The player must say "check" when the player's piece moves to a position where it is threatening the opponent's King. The

player is not allowed to give up the King that is in check and let it be captured. One of three things must be done by the player in check:

1. The King must move out of check.
2. The hostile piece that checks must be captured.
3. A piece must be placed between King and the attacking piece.

Since the object of the game is the capture of the opponent's King, the game is lost if none of the above three things can be done. The "check" then turns into a checkmate.

B. Checkmate

When the King is checked and cannot move out of check, interpose one of his own pieces or pawns, or capture the hostile piece, then he is in checkmate and the game is over.

FR ÉCHECS

COMMENT JOUER AUX ÉCHECS

Les échecs est un des jeux les plus anciens, fascinants et populaires. Le hasard n'intervient absolument pas et les joueurs trouvent de nouveaux mouvements intéressants à chaque partie. Les échecs se jouent avec trente-deux pièces. Chaque joueur possède seize pièces de couleur blanche ou noire, comme nous le montrons par la suite. Chaque joueur possède un Roi, une Reine, deux Fous, deux Cavaliers, deux Tours, et huit Pions. Le jeu se déroule sur un échiquier de 64 cases de deux couleurs. Les symboles suivants seront employés tout au long du reste de cette guide pour représenter chacune des pièces et pour aider les joueurs à pouvoir interpréter les graphiques et comprendre mieux ainsi le jeu. Placez l'échiquier entre les deux joueurs, de façon à que chaque joueur puisse voir une case blanche dans son coin droit de l'échiquier.

Au début de chaque partie, les pièces d'échecs sont placées dans la position indiquée sur le Graphique C. le joueur qui possède les pièces d'échecs blanches commence la partie.

LE ROI

Le Roi peut bouger vers n'importe quelle case adjacente à la case qu'il occupe. Si le Roi bouge vers une case occupée par une pièce de l'adversaire, le Roi la « capture ». sur le Graphique D, les espaces marqués avec une X indiquent les cases vers lesquelles le Roi peut bouger.

LA REINE

La Reine bouge et capture en horizontal, vertical et diagonal, vers toutes les directions et distance, à condition que les cases qu'elle doit traverser ne soient pas occupées. Cependant, lorsque la Reine capture une pièce de l'adversaire, celle-ci s'arrête sur cette case. Sur le Graphique E, les espaces marqués avec une X indiquent les cases vers lesquelles la Reine peut bouger.

LE FOU

Le fou bouge et capture en diagonale, vers toutes les directions, à condition que les cases qu'il doit traverser ne soient pas occupées. Sur le Graphique F, les espaces marqués avec une X indiquent les cases vers lesquelles le Fou peut bouger.

Mat

Kiedy król został zaszachowany i nie może się poruszyć, aby uniknąć zbitcia, przemieść innej swojej figury albo zbić zagrażającej figury przeciwnika, następuje mat i gra się kończy.

NL SCHAAK

HOE SCHAAK SPELEN

Schaak is het oudste, meest fascinerende en populairste spel ooit. Er komt geen geluk aan te pas en spelers vinden constant nieuwe en interessante zetten met de 32 stukken. Elke speler speelt met 16 witte of zwarte stukken.

Elke speler heeft 1 koning, 1 koningin, 2 lopers, 2 paarden, 2 torens en 8 pions. Het spel wordt gespeeld op een geruit bord verdeeld in 64 vakken in 2 kleuren. Plaats het speelbord zo tussen de 2 spelers dat elke speler een wit vakje heeft in de rechter benedenhoek.

Bij het begin van het spel moeten de stukken opgesteld worden zoals aangegeven in diagram C. de speler die met wit speelt begint het spel.

HOE DE STUKKEN VERPLAATSSEN?

DE KONING

De koning is het belangrijkste stuk, maar is ook één van de zwakste. De koning kan enkel één vakje bewegen in eender welke richting - vooruit, achteruit, opzij, en diagonaal. De koning mag zichzelf nooit schaak zetten (waar die dus geslagen zou kunnen worden). Als de koning door een ander stuk wordt aangevallen wordt dit "schaak" genoemd. In diagram D worden de mogelijkheden met een X gemarkeerd.

DE DAME

De Koningin (Dame) wordt beschouwd als het krachtigste stuk op het bord. De dame kan een willekeurig aantal velden bewegen langs elke rechte lijn - horizontaal, verticaal of diagonaal. De dame kan dus de bewegingen van zowel de toren als de loper uitvoeren. Behalve als er een stuk wordt geslagen, moet de koningin op een vrij veld terecht komen, en de dame kan niet over andere stukken springen. De koningin slaat een stuk van de tegenspeler, op een veld op de lijn waarlangs de dame beweegt, door op dat veld te worden geplaatst. In diagram E worden de mogelijke velden met X gemarkeerd.

DE LOPER

De loper mag meerdere velden schuin bewegen en slaan. Hij loopt dus over diagonalen. Een loper die op een zwart veld staat zal dus altijd op een zwart veld blijven, hetzelfde geldt voor een loper op een wit veld. In diagram F worden de mogelijkheden met X gemarkeerd.

DE TOREN

De toren mag meerdere velden vooruit, achteruit, links of rechts lopen en slaan. De toren mag dus alleen recht bewegen. Dit maakt de toren een sterk stuk, net iets sterker dan de loper en het paard die hier na komen. In diagram H worden de toegestane vakken met X gemarkeerd

HET PAARD

Het paard is een interessant stuk. In tegenstelling tot andere stukken

loopt hij niet, maar maakt hij een sprong. Hij kan dus over andere stukken heen springen. Het paard springt altijd 1 veld recht en 1 veld schuin. In diagram G worden de toegestane vakken met X gemarkeerd.

DE PION

Pionnen kunnen alleen 1 stap vooruit bewegen. Hierop is 1 uitzondering: zoals je zometeen in de beginstelling zal zien beginnen de pionnen op de 2e (of voor zwart op de 7e) rij. De eerste keer dat je met de pion beweegt mag je ook 2 velden vooruit. Je kunt er dus voor kiezen je pion 1 veld vooruit te spelen naar de 3e rij, of 2 velden naar de 4e rij. Pionnen kunnen alleen schuin vooruit slaan. Ze kunnen dus enkel het veld links of rechts schuin voor hen slaan. Zie diagram I.

ROKEREN

Normalerwijze mag je bij elke zet slechts een enkel stuk verplaatsen. Er is echter een uitzondering op die regel: de "rokade". Dat is een bijzondere zet, waarbij je zowel je koning als een van je torens verplaatst.

Bij het rokeren (uitgesproken met de klemtoon op "ké") zet je de koning twee velden naar links of naar rechts, in de richting van de toren waarmee je rokeert, en je laat de toren als het ware over je koning heen "springen". Je zet de toren vervolgens op het veld naast je koning.

Juist omdat de rokade zo'n speciale zet is, gelden er allerlei voorwaarden:

1. Je koning mag niet schaak staan op het moment dat je wilt gaan rokeren, en je mag ook niet schaak komen te staan als gevolg van de rokade
2. Je koning mag tijdens het rokeren zelfs geen veld passeren waarop hij schaak zou staan
3. Er mogen geen stukken (van jezelf of van je tegenstander) tussen de toren en de koning staan
4. Je mag alleen "rokeren" als je nog niet eerder hebt gezet met die toren of met je koning

A. Schaak

Als de koning door de tegenstander wordt aangevallen, dan zeggen we dat hij schaak staat. In dat geval moet de speler wiens koning wordt aangevallen iets doen om ervoor te zorgen dat hij niet meer schaak staat. Er zijn in theorie drie manieren om ervoor te zorgen dat je niet meer schaak.

1. Je kan de koning verplaatsen,
2. je kan het aanvallende stuk slaan.
3. je kan een stuk tussen de koning en het aanvallende stuk plaatsen. Gezien het slaan van de tegenstanders koning het doel van het spel is, is het spel dan ook gedaan als geen van de drie bovenstaande dingen gedaan kunnen worden. op dat ogenblik wordt "schaak" dan ook "schaakmat".

B. Schaakmat

Schaakmat is een term die aangeeft dat een koning schaak staat en geen zet meer kan doen waarbij hij zichzelf niet opnieuw schaak zet. De partij die schaakmat staat, heeft verloren.

1. O Rei não pode estar em xeque.
2. Não pode passar por cima nem ser colocado sobre um quadrado que esteja ocupado por uma peça de xadrez do adversário.
3. Nem o Rei nem a Torre podem ter sido anteriormente movimentados.
4. Nenhuma peça deverá estar entreposta entre o Rei e a Torre.

OBJECTIVO DO JOGO

A. Colocar o Rei em xeque

O Rei fica em xeque quando é ameaçado de ser capturado por uma peça do adversário. O jogador tem que dizer a palavra “xeque” quando a sua peça se mover para uma posição em que passe a ameaçar o Rei do adversário. Não é permitido ao jogador adversário abdicar do Rei que estiver em xeque.

O jogador que estiver em xeque terá de proceder de uma das três formas seguintes:

1. Terá de mover o Rei para um quadrado em que não fique em xeque.
 2. Terá de capturar a peça do adversário que está a colocar o seu Rei em xeque.
 3. Terá de colocar entre o Rei e a peça do adversário outra peça.
- Visto que o objectivo deste jogo consiste na captura do Rei do adversário, perde o jogo a pessoa que não conseguir realizar nenhuma das jogadas anteriormente mencionadas. Si isso suceder, o “xeque” transforma-se em “xeque-mate”.

B. Xeque-mate

Quando o Rei for colocado em xeque e não conseguir sair dessa situação, é-lhe anunciado um xeque-mate e o jogo termina.

PL SZACHY

KRÓTKI OPIS GRY

Szachy to jedna z najstarszych, najbardziej fascynujących i najbardziej popularnych gier. Nie ma w niej losowości a gracze tworzą nowe i interesujące ruchy za pomocą 32 figur. Każdy gracz ma 16 figur szachowych w białym lub czarnym kolorze. Każdy z nich posiada jednego króla, jedną królową, dwa gońce, dwa skoczki, dwie wieże i osiem pionków. Gra toczy się na szachownicy podzielonej na 64 pola w dwóch kolorach. Planszę umieszcza się między dwoma graczami tak, aby każdy z nich miał białe pole w prawym rogu. Na początku każdej gry figury umieszcza się tak jak pokazano na rysunku C. Rozpoczyna gracz, który gra białymi figurami. Kiedy król, królowa, gонец, skoczek lub wieża kończą ruch na polu, na którym znajduje się figura przeciwnika, zostaje ona usunięta z planszy i nie bierze udziału w dalszej grze.

KRÓL

Król może zostać przesunięty na pole przyległe do tego, na którym się znajduje. Na rysunku D znakiem X zaznaczono pola, na które może się przesuwać król.

KRÓLOWA

Królowa porusza się w pionie, poziomie i na skos, na dowolną odległość nad niezajętymi polami. Na rysunku E znakiem X zaznaczono pola, na które może się przesuwać królowa.

GONIEC

Goniec porusza się na skos w dowolnym kierunku, na dowolną odległość nad niezajętymi polami. Na rysunku F znakiem X zaznaczono pola, na które może się przesuwać goniec.

SKOCZEK

Skoczek porusza się w dowolnym kierunku jedną z kombinacji ruchów, jedno pole pionowo i dwa pola poziomo lub jedno pole poziomo i dwa pola pionowo. Tym sposobem skoczek może poruszyć się na najdalsze pola obszaru składającego się z 6 pól. Na rysunku G znakiem X zaznaczono pola, na które może się przesuwać skoczek.

WIEŻA

Wieża porusza się w pionie i poziomie na dowolną odległość nad niezajętymi polami. Na rysunku H znakiem X zaznaczono pola, na które może się przesuwać wieża.

PIONEK

Pionek może poruszać się o jedno pole do przodu, za wyjątkiem pierwszego ruchu, kiedy może poruszyć się o dwa pola do przodu. Pionek to jedyna figura szachowa, która nie zbija figury na tym samym polu, na które się porusza. Z planszy usuwa się figurę, która znajduje się na polu przylegającym po skosie z przodu tego, na które przesunął się pionek. Każdy pionek, który został przesunięty na ostatnie pole po przeciwnej stronie planszy musi być zamieniony na królową, wieżę, gońca lub skoczka tego samego koloru niezależnie od liczby tych figur na planszy. Rysunek I.

ROSZADA

Każdy gracz raz w ciągu gry ma możliwość wykonania roszady. Roszada to przesunięcie króla o dwa pola w prawo lub w lewo w kierunku wieży i przesunięcie wieży na pole, które minął król. Gracz może wykonać roszadę jeśli spełnia następujące warunki:

1. Król nie może być w szachu.
2. Król nie może przejść nad lub zakończyć ruchu na polu zajęтым przez figurę przeciwnika.
3. Ani król ani wieża nie mogły być wcześniej przesuwane.
4. Pomiędzy królem a wieżą nie mogą znajdować się żadne figury.

CEL GRY

Szach

Król jest zaszachowany, gdy figura przeciwnika znajduje się w takiej pozycji, że jej ruch spowoduje zabicie króla. Kiedy gracz przesuwa swoją figurę na pole, na którym szachuje króla przeciwnika musi powiedzieć „szach”. Gracz nie może poddać się i dać zabić króla, który jest zaszachowany. Gracz, którego król został zaszachowany może:

1. Przesunąć króla na inną pozycję, na której nie będzie zagrożony.
 2. Zabić figurę przeciwnika, która wywołała szach.
 3. Pomiędzy królem a atakującą figurą może umieścić inną figurę.
- Jako że celem gry jest zabicie króla przeciwnika, gracz przegrywa jeżeli nie może zrobić żadnej z powyższych trzech rzeczy. Wtedy szach zmienia się w mat.

LA TOUR

La Tour bouge et capture seulement en horizontal et vertical, toujours à travers des cases libres. Sur le Diagramme H, les espaces marqués avec une X indiquent les cases vers lesquelles la Tour peut bouger.

LE CAVALIER

Le Cavalier bouge et capture vers toutes les directions par moyen une combinaison de mouvements : que ce soit une case verticale plus deux cases horizontales, ou bien une case horizontale plus deux cases verticales. Sur le Graphique G, les espaces marqués avec une X indiquent les cases vers lesquelles le Cavalier peut bouger.

LE PION

Le Pion peut seulement bouger en avant une case à chaque fois. Dans le cas du premier mouvement de chaque Pion, celui-ci possède le privilège de pouvoir avancer deux cases si le joueur le désire ainsi. Le Pion est la seule pièce des échecs qui ne capture pas de la même façon dont elle bouge. Celle-ci capture la pièce qui se trouve dans n'importe quelle des deux cases en diagonales adjacentes face à lui. Chaque Pion qui réussit à avancer jusqu'à une case du dernier rang du côté de l'adversaire peut s'échanger par la Reine, une Tour, un Fou ou un Cavalier de la même couleur indépendamment de la quantité de ces pièces qui soient déjà sur l'échiquier. Graphique I.

ROQUE

Chaque joueur possède le privilège de «faire roque» une fois pendant la partie. Pour faire roque, il faut bouger le Roi deux cases vers la droite ou la gauche, vers l'endroit où se trouve la Tour, et il faut placer la Tour sur la case qui se trouve de l'autre côté du Roi. Un joueur peut faire roque en respectant les suivantes restrictions:

1. Le Roi ne doit pas être en position d'échec.
2. Celui-ci ne peut pas traverser ni rester sur une case commandée par une pièce de l'adversaire.
3. Le Roi et la Tour ne doivent pas avoir bougé précédemment.
4. Aucune pièce ne peut intervenir entre le Roi et la Tour.

OBJECTIF DU JEU

A. Échec

On dit que le Roi est en position d'échec lorsqu'une pièce de l'adversaire menace de le capturer. Un joueur doit dire « échec » lorsque sa pièce ait bougé vers une position qui lui permette de menacer le Roi de l'adversaire. Le joueur dont le Roi est en position d'échec doit faire une des trois choses suivantes:

1. Vous devez sortir le Roi de la position d'échec.
2. Vous devez capturer la pièce de l'adversaire qui a mis votre Roi en position d'échec.
3. Vous devez placer une pièce entre le Roi et la pièce attaquante. Étant donné que l'objectif du jeu consiste à capturer le Roi de l'adversaire, si nous ne pouvons faire aucun des trois mouvements ci-dessus mentionnés, nous perdons la partie. À ce moment-là, « l'échec » devient un « échec et mat ».

B. Échec et Mat

Lorsque nous mettons le Roi en position d'échec et il est impossible de le faire sortir de cette position, il s'agira donc d'un échec et mat et le jeu termine à ce moment-là.

DE SCHACH

REGELN DES SCHACHSPIELS

Schach ist eines der ältesten, fasziniersten und bekanntesten Spiele. Nichts ist dem Zufall überlassen und die Spieler finden in jeder Partie neue, interessante Züge. Schach wird mit 32 Figuren gespielt. Für jeden Spieler stehen 16 Figuren in weiß oder schwarz zur Verfügung, die im Folgenden vorgestellt werden.

Jeder Spieler hat einen König, eine Königin, zwei Läufer, zwei Springer, zwei Türme und acht Bauern. Das Spiel wird auf einem Damebrett mit 64 Feldern in 2 Farben gespielt. Die folgenden Symbole werden in dieser Anleitung verwendet, um jede einzelne Figur darzustellen. Sie dienen dazu, den Spielern die Interpretation der Grafiken zu erleichtern und das Spiel besser zu verstehen. Das Brett wird zwischen die beiden Spieler gelegt, in der Weise, dass jeder Spieler ein weißes Feld in der von ihm aus gesehenen rechten Ecke des Bretts vor sich sieht.

Am Anfang des Spiels werden die Schachfiguren wie im Diagramm C angegeben, platziert. Der Spieler mit den weißen Schachfiguren beginnt das Spiel.

DER KÖNIG

Der König kann jeweils ein Feld in jede Richtung mit einem Zug gehen. Wenn der König in ein Feld zieht, dass von einer Schachfigur des Gegners belegt ist, hat der König diese Figur „geschlagen“. Im Diagramm D sind die Felder, in die sich der König bewegen kann, mit „X“ markiert.

DIE KÖNIGIN

Die Königin bewegt sich und schlägt horizontal, vertikal und diagonal, in jede Richtung und in jeder Distanz, solange sich in den Feldern, die sie überspringt, keine Figuren befinden. Jedoch, wenn die Königin eine Figur des Gegners schlägt, bleibt sie in diesem Feld stehen. Im Diagramm E sind die Felder, in denen sich die Königin bewegen kann, mit „X“ markiert.

DER LÄUFER

Der Läufer bewegt sich und schlägt diagonal, in jeder Richtung, solange sich in den Feldern, die er überspringt, keine Figuren befinden. Im Diagramm F sind die Felder, in denen sich der Läufer bewegen kann, mit „X“ markiert.

DER TURM

Der Turm bewegt sich und schlägt nur horizontal und vertikal, solange die Felder, die er kreuzt, frei sind. Im Diagramm H sind die Felder, in die sich der Turm bewegen kann, mit „X“ markiert.

DER SPRINGER

Der Springer bewegt sich und schlägt in jeder Richtung mittels einer Kombination von Bewegungen: ein Feld vertikal und zwei Felder horizontal oder 1 Feld horizontal und zwei Felder vertikal. Im Diagramm G sind die Felder, in die sich der Springer bewegen kann, mit einem „X“ markiert.

DER BAUER

Der Bauer kann sich bei jedem Zug nur ein Feld vorwärts bewegen. Beim ersten Zug hat jeder Bauer das Privileg, zwei Felder

voranzugehen, wenn der Spieler das möchte. Der Bauer ist die einzige Figur im Schach, die auf eine andere Weise schlägt, als sie sich bewegt. Er schlägt jede Figur, die auf einem der beiden Felder steht, das sich vorwärts-diagonal von ihm befindet. Jeder Bauer, der es schafft, bis zur letzten Reihe der Gegenseite voranzuschreiten, kann durch eine Königin, einen Turm, Läufer oder Springer der gleichen Farbe ersetzt werden, unabhängig davon, wie viele dieser Figuren sich auf dem Brett befinden. Diagramm I.

ROCHADE

Jeder Spieler hat das Privileg, einmal während des Spiels eine „Rochade“ auszuführen. Bei einer Rochade sollte der König zwei Felder nach links oder rechts gezogen werden, in die Richtung, in der sich der Turm befindet und der Turm sollte in das Feld neben dem König gezogen werden. Ein Spieler kann eine Rochade unter den folgenden Bedingungen ausführen:

1. Der König sollte nicht im Schach stehen
2. Er kann weder ein Feld überschreiten noch sich in ein Feld stellen, das von einer Figur des Gegners belegt ist.
3. Weder der König noch der Turm dürfen sich vorher bewegt haben.
4. Keine Figur kann zwischen dem König und dem Turm treten.

ZIEL DES SPIELS

A. Schach

Man sagt, dass der König im Schach ist, wenn eine Figur des Gegners ihn im nächsten Zugschlagen kann. Ein Spieler sollte „Schach“ sagen, wenn seine Figur sich in eine Position bewegt hat, die ihm erlaubt, den König seines Gegners zu bedrohen. Der Gegenspieler kann nicht zulassen, den König, der im Schach steht, zu übergeben und schlagen zu lassen. Der Spieler, dessen König im Schach steht, sollte eine der folgenden Dinge tun:

1. Er sollte den König aus dem Schach nehmen.
2. Er sollte die Figur schlagen, die den König in Schach gesetzt hat.
3. Er sollte eine Figur zwischen den König und die Figur stellen, die den König in Schach setzt.

Da das Ziel des Spiels ist, den König des Gegenspielers zu schlagen, verliert dieser Spieler die Partie, wenn keine der oben beschriebenen Züge möglich sind. In diesem Moment wird das „Schach“ zu einem „Schach matt“.

B. Schach matt

Wenn der König im Schach steht und es keine Möglichkeit gibt, ihn aus dieser Lage zu befreien, kommt es zu einem Schach matt und das Spiel ist beendet.

IT SCACCHI

COME GIOCARE A SCACCHI

Gli scacchi sono uno tra i giochi più antichi, affascinanti e popolari. Il caso non vi prende mai parte e i giocatori trovano mosse interessanti in ogni partita. Si gioca a scacchi con trentadue pezzi. Ogni giocatore ha a disposizione sedici pezzi di colore bianco o nero, come si vedrà più avanti.

Ogni giocatore ha un Re, una Donna, due Alfieri, due Cavalli, due Torri ed otto Pedoni. Il gioco si svolge su una scacchiera dotata di 64 caselle di due colori. I simboli seguenti verranno utilizzati durante il prosieguo di questo manuale per rappresentare ognuno dei pezzi e per fare in modo che i giocatori possano interpretare i grafici e comprendere meglio il gioco. La scacchiera deve essere posizionata tra i due giocatori in modo che ciascuno di essi abbia una casella bianca all'angolo destro della scacchiera.

All'inizio di ogni partita, i pezzi degli scacchi si devono situare nella posizione indicata nel diagramma C. Il giocatore con i pezzi bianchi fa la prima mossa.

IL RE

Il Re può spostarsi su una qualsiasi delle caselle adiacenti a quella che occupa. Se la casella su cui si intende muovere il Re è occupata da un pezzo dell'avversario, il Re la “cattura”. Nel diagramma D, gli spazi segnati con una X sono quelli su cui il Re può muoversi.

LA DONNA

La Donna si muove e cattura in modo orizzontale, verticale e diagonale, in qualsiasi direzione ed a qualsiasi distanza, purché le caselle che debba attraversare non siano occupate da altri pezzi. Se la Donna, tuttavia, cattura un pezzo dell'avversario, dovrà fermarsi su quella casella. Nel diagramma E gli spazi segnati con una X indicano tutte le caselle su cui la Donna può muoversi.

L'ALFIERE

L'Alfiere si muove e cattura in diagonale, in qualsiasi direzione, purché le caselle che debba attraversare non siano occupate da altri pezzi. Nel diagramma E gli spazi segnati con una F indicano tutte le caselle su cui l'Alfiere può muoversi.

LA TORRE

La Torre si muove e cattura solo orizzontalmente o verticalmente ed anch'essa può attraversare solo caselle libere. Nel diagramma H gli spazi segnati con una X indicano tutte le caselle su cui la Torre può muoversi.

IL CAVALLO

Il Cavallo si muove e cattura in qualsiasi direzione mediante una combinazione di mosse: sia una casella verticale più due orizzontali, sia una casella orizzontale più due verticali. Nel diagramma G gli spazi segnati con una X indicano tutte le caselle su cui il Cavallo può muoversi.

IL PEDONE

Il Pedone si può spostare solo in avanti di una casella per volta. Nel caso sia la prima volta che lo si muove, ogni Pedone ha la possibilità di poter avanzare di due caselle se il giocatore lo desidera. Il Pedone è l'unico pezzo degli scacchi che non cattura allo stesso modo in cui si muove; infatti cattura i pezzi che sono posti in una qualsiasi delle due caselle adiacenti in diagonale di fronte a quella in cui si trova. Il Pedone che raggiunga una casella dell'ultima fila del lato opposto può essere cambiato per una Donna, una Torre, un Alfiere o un Cavallo del suo stesso colore, indipendentemente dal numero di quel tipo di pezzi che sia già presente sulla scacchiera. Diagramma I.

ARROCCO

Ogni giocatore ha la possibilità di “arroccare” una sola volta durante una partita. Per arroccare bisogna muovere il Re di due caselle alla sua destra o alla sua sinistra, verso dove si trova la Torre, e quest'ultima viene messa al fianco del Re ma dall'altra parte. Il giocatore può arroccare solo se si rispettano i seguenti requisiti:

1. Il Re non deve essere sotto scacco.
2. Non può attraversare o essere collocato su una casella controllata dal giocatore avversario.
3. Né il Re né la Torre devono essere stati mossi in precedenza.
4. Nessun altro pezzo può trovarsi tra il Re e la Torre.

OBIETTIVO DEL GIOCO

A. Scacco

Si dice che il Re è “sotto scacco” quando un pezzo dell'avversario minaccia di catturarlo. Il giocatore deve dire “scacco” quando il suo pezzo viene mosso su una casella da cui minaccia il Re del suo avversario. Il giocatore non può lasciare che il proprio Re venga catturato, quindi il giocatore il cui Re è sotto scacco dispone delle tre seguenti possibilità:

1. Deve sottrarre il Re dallo scacco.
2. Deve catturare il pezzo dell'avversario che ha sotto scacco il proprio Re.
3. Deve collocare uno dei suoi pezzi tra il Re e il pezzo che lo sta attaccando.

Dato che l'obiettivo del gioco è catturare il Re dell'avversario, se un giocatore non può fare nessuna delle tre mosse ora descritte, perde la partita. In questo caso, lo “scacco” è uno “scacco matto”.

B. Scacco matto

Quando il Re è sotto scacco e non ha via d'uscita, si tratta di scacco matto e in quel momento termina il gioco.

PT XADREZ

COMO JOGAR XADREZ

O xadrez é um dos jogos mais antigos, fascinantes e populares de todos os tempos. Neste jogo, o factor sorte não desempenha qualquer papel e os jogadores aprendem novas e interessantes jogadas em cada jogo. O xadrez é jogado com trinta e duas peças. Cada jogador possui dezasseis peças pretas ou brancas, que representam respectivamente cada um dos seguintes elementos.

Cada jogador dispõe de um Rei, uma Rainha, dois Bispos, dois Cavalos, duas Torres e oito Peões. O jogo é disputado num tabuleiro axadrezado, dividido em 64 quadrados com duas cores. Coloque o tabuleiro de xadrez entre os dois jogadores de forma a que cada um dos jogadores fique com um quadrado branco no canto direito do tabuleiro. Os símbolos seguintes serão utilizados ao longo do restante guia para representar peças correspondentes, e ajudar os jogadores a acompanharem os respectivos esquemas e entendê-los melhor. No início de cada jogo, as peças de xadrez são colocadas nas posições apresentadas no Diagrama C. O jogador a que corresponderem as

peças brancas realiza a primeira jogada.

O REI

O Rei pode ser movimentado para qualquer quadrado adjacente àquele que ocupar. Se o Rei se mover para um quadrado onde se encontra uma peça adversária, o Rei capturará essa peça. No Diagrama D, os espaços marcados com um X indicam os quadrados para onde o Rei se pode movimentar.

A RAINHA

A Rainha pode movimentar-se e capturar as peças do adversário na horizontal, na vertical e na diagonal, em todas as direções e ao longo de qualquer número de espaços libertos. Apesar disso, quando a Rainha capturar uma peça do adversário, detém-se nesse quadrado. No Diagrama E, os espaços assinalados com um X indicam os quadrados para onde a Rainha se pode movimentar.

O BISPO

O Bispo movimenta-se e captura as peças do adversário na diagonal em qualquer direção ao longo de qualquer número de espaços libertos. No Diagrama F, os espaços assinalados com um X indicam os quadrados para onde o Bispo se pode movimentar.

O CAVALO

O Cavallo movimenta-se e captura as peças adversárias em qualquer direção, através de uma combinação de movimentos de um quadrado na vertical e mais dos quadrados na horizontal, ou um quadrado na horizontal e mais dos na vertical. No Diagrama G apresentado acima, os espaços marcados com X indicam os quadrados para os quais o Cavallo se pode movimentar.

A TORRE

A Torre movimenta-se e captura as peças adversárias na horizontal e na vertical, movimentando-se apenas em quadrados livres. No Diagrama H, os espaços marcados com X indicam os quadrados para onde a Torre se pode movimentar.

O PEÃO

O Peão pode apenas mover-se um quadrado para a frente de cada vez. Na primeira jogada com cada Peão, este dispõe da opção de se movimentar dois quadrados, se o jogador o entender. Os Peões são a única peça de xadrez que não captura as peças do adversário da mesma forma como se movimenta. Captura as peças do adversário localizadas em cada um dos quadrados que lhe sejam adjacentes na diagonal, passando depois novamente a movimentar-se em frente. Cada peão que tenha conseguido chegar até ao quadrado da extremidade oposta do tabuleiro à sua frente pode ser substituído por uma Rainha, uma Torre, um Bispo ou um Cavallo da mesma cor, independentemente do número dessas peças que já estejam no tabuleiro. Diagrama I.

ROQUE

Cada jogador pode optar por utilizar a jogada de “roque” uma vez no jogo. Durante a jogada de roque, o Rei é movimentado dois quadrados para a direita ou para a esquerda na direção da posição da Torre, e a Torre é colocada no lado contrário do quadrado adjacente onde se encontra o Rei. O jogador pode optar pela jogada de roque, desde que não se verifique as seguintes restrições: