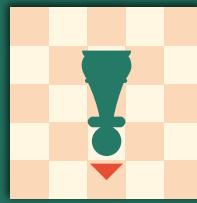


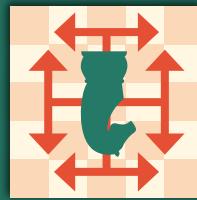
same colour which has been captured by the opponent.  
The Pawn can only move forwards one square at a time. In the first move it is able to advance two squares. It is the only piece in chess that does not capture the same way it moves. It captures any piece found in the two squares diagonally adjacent in front of it. Each Pawn which reaches a square on the last row of the board may be promoted if it moves to it. Each Pawn which reaches a square on the front of it, it moves to it moves to it.

## PAWN



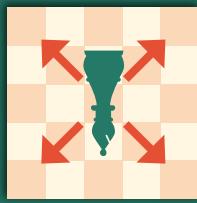
The movement of the Knight is not linear, but is described as moving in an "L" shape, i.e., it moves two squares in a horizontal or vertical direction and then in a perpendicular direction to the previous. It jumps over squares in its path. If it falls on a square occupied by another piece, it captures it. The King moves to any square surrounding it, horizontally, vertically and diagonally. The Queen can move to any square occupied by an opponent's piece, she remains in that square.

## KNIGHT



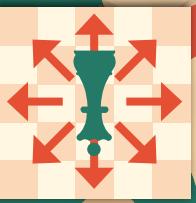
Long as the squares it wishes to pass are unoccupied, in any direction and diagonally, it can capture any piece it wishes to capture.

## BISHOP

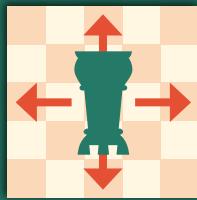


If the King moves to a square occupied by an opponent's piece, it captures it. The King can move to any square horizontally, vertically and diagonally. The Queen can move to any square occupied by an opponent's piece, she remains in that square.

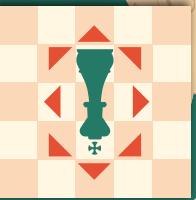
## QUEEN



## ROOKS



## KING



# HOW TO MOVE PIECES?

## ¿CÓMO SE MUEVEN LAS FICHAS?

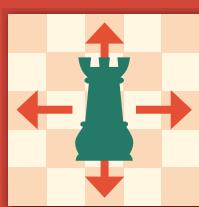
### REY

El Rey puede moverse a cualquier casilla del alrededor, ya sea en diagonal, vertical y horizontalmente. Si el Rey se mueve a una casilla ocupada por otra pieza del oponente, el Rey la captura.



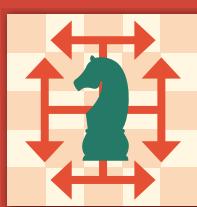
### TORRE

La torre se mueve tanto horizontal como verticalmente, hacia adelante y hacia atrás, sin límite de casillas. Al igual que casi todas las piezas de ajedrez, capturan ocupando una casilla en la que se encuentra una pieza enemiga.



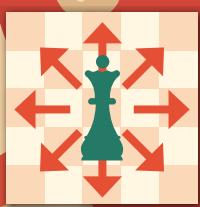
### CABALLO

El movimiento del caballo no es lineal, sino que describe una trayectoria en forma de L, se desplaza dos casillas en dirección horizontal o vertical y una en dirección perpendicular a la anterior. Salta fichas en su trayectoria. Si cae en una casilla ocupada por el oponente la captura.



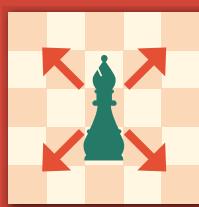
### REINA

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.



### ALFIL

El Alfil se mueve y captura de forma diagonal, en cualquier dirección, siempre que las casillas que debe atravesar se encuentren desocupadas.



### PEÓN

El Peón sólo puede moverse hacia delante una casilla por vez. En el primer movimiento tiene el privilegio de poder avanzar dos casillas. Es la única pieza de ajedrez que no captura del mismo modo en que se mueve. Captura la pieza que se encuentra en cualquier 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, la Torre, el Alfil o por el Caballo de su mismo color que haya capturado el oponente.



mesma cor que tenha capturado o oponente.  
Rainha, Peão Torre, Peão Bispo ou Peão Cavalo da  
fila do lado adversário pode intercambiar-se pelas  
peças que chega a avançar até uma casa da última  
duas casas diagonais adjacentes e aí frenar. Cada

O Peão só pode mover-se para a frente e uma casa de  
cada vez. No primeiro movimento tem o privilégiode  
poder avançar duas casas. É única peça de xadrez  
que não capture do mesmo modo em que se move.

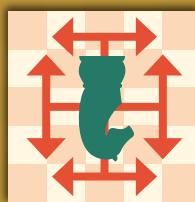
## PEÃO



captura a peça adversária.  
Se cai numa casa ocupada pelo oponente  
sua volta é perdida.

horizontal ou vertical e uma em direção  
perpendicular a anterior. Salta peças na

## CAVALO

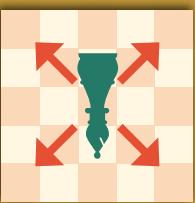


O movimento do cavalo não é linear, sendo  
que descreve uma trajetória em forma de

L, deslocando-se duas casas em direção

horizontal, verticalmente, para a  
frente e para trás, sem limite de  
casas, tal é como mostra o  
diagrama. Como que todas as  
peças de xadrez, capture todos os  
casas que encontra a casa que  
ocupando a casa que

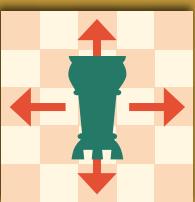
## BISPO



encontra a peça inimiga.

Se o Rei se move para uma casa  
horizontalmente, quer

## TORRE



A torre move-se tanto horizontal

como verticalmente,

com o limite de

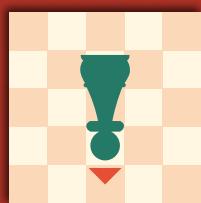
frontera para trás, sem

limitar a casa que

ocupando a casa que

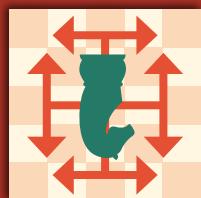
worden ist, er setzt werden.  
Springer der gegnerischen Dame, der vom Gegner geschlagen  
durch die Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen  
ein Feld der gegnerischen Grunndecke vorrückt, kann er  
diagonale Feder vor ihm befindet. Wenn ein Bauer auf  
den Spielstein, der sich auf einem der beiden anliegenden  
gleicher Weise schlägt, wie sie zieht. Der Bauer schlägt  
vorrückten. Er ist die einzige Schachfigur, die nicht in  
Beim ersten Zug kann ein Wahlweise auch zwei Felder  
Der Bauer darf nur jeweils ein Feld nach vorne ziehen.

## BÄUER



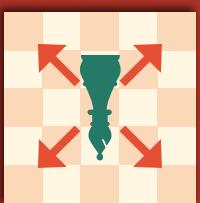
besetzt ist, wird diese von ihm geschlagen.  
Feld, das von einer gegnerischen Figur  
hintergezogen. Zieht der Springer auf ein  
Dabei kann er über andere Figuren  
sankereiter Richtung und ein Feld zur Seite.  
Er zieht zwei Felder in waagerechter oder  
gleicher Linie, sondern wenn eine Linie-L-Form auf  
Die Bewegung des Springers erfolgt nicht auf  
hintergezogenen Feldern.

## SPRINGER



überpringendes Felder  
sofern die zu  
diagonale Richtung beliebig  
der Läufer darf in jede  
welt ziehen und schlagen, die nicht in  
diagonalen Richtungen beliebig  
welt ziehen und schlagen, sofern  
die zu überpringenden Felder  
nicht besetzt sind.

## LÄUFER



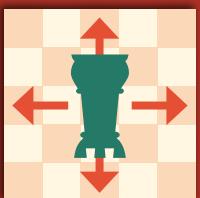
auf diesem Feld stehen.  
des Gegners schlägt, bleibt sie  
Dame jedoch einen Spielfeld  
nicht besetzt sind. Wenn die  
die zu überpringenden Felder  
welt ziehen und schlagen, sofern  
diagonalen Richtungen beliebig  
welt ziehen und schlagen, die nicht in  
die zu überpringenden Felder  
nicht besetzt sind.

## DAME



besetzt ist.  
einem gegnerischen Spielfeld  
indem auf ein Feld zieht, das von  
Schachfiguren schlägt der Turm,  
Felder ziehen. Wie man zu alle  
ohne Einschränkung der Anzahl der  
seankrechti, nach vorne und zurück  
Der Turm darf waagerecht,  
sankrechti und diagonal  
des umstehende Angrenzende  
Feld ziehen. Wenn der König  
seankrechti und waagerecht auf  
der König darf diagonal,

## TURM



König geschlagen.  
besetzt ist, wird dieser vom  
einem gegnerischen Spielfeld  
auf ein Feld zieht, das von  
aufliegender. Wenn der König  
seankrechti und waagerecht auf  
der König darf diagonal,

## KÖNIG



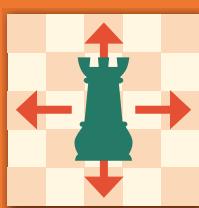
# WIE DICE STEINE ZIEHEN DÜRFEN?

## COME SI MUOVONO I PEZZI?



### RE

Il Re può muoversi di una casella in ogni direzione, cioè in diagonale, in verticale e in orizzontale. Se il Re si sposta in una casella occupata da un pezzo avversario, lo "cattura". Si muove di una sola casella.



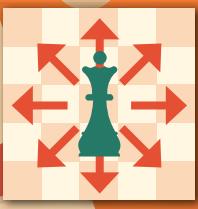
### TORRE

La Torre si muove sia in orizzontale che in verticale, in avanti e indietro, di un numero qualsiasi di caselle, come mostra la figura. Come quasi tutti i pezzi degli scacchi, la Torre cattura occupando la casella nella quale si trova un pezzo avversario.



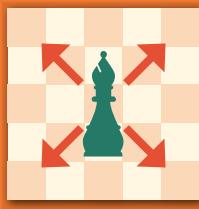
### CAVALLO

Il movimento del Cavallo non è lineare: si muove descrivendo una traiettoria a forma di L: due case in direzione orizzontale o verticale e una casa in direzione perpendicolare rispetto alla casella precedente. Può saltare i pezzi presenti sulla sua traiettoria. Se termina il movimento in una casella occupata da un pezzo avversario, lo cattura.



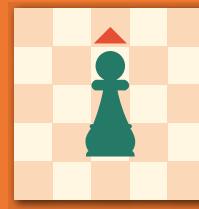
### DONNA

La Donna si muove e cattura in orizzontale, verticale e diagonale, in tutte le direzioni e di un numero qualsiasi di caselle, a condizione che le caselle che attraversa non siano occupate da un pezzo avversario. Quando la Donna cattura un pezzo avversario, si ferma sulla casa occupata da quel pezzo.



### ALFIERE

L'Alfiere si sposta e cattura in diagonale, in tutte le direzioni, a condizione che le case che attraversa non siano occupate da un pezzo avversario.

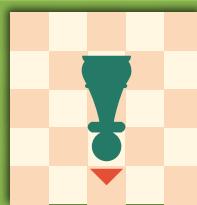


### PEDONE

Il Pedone si muove in avanti di una sola casella. Se viene mosso per la prima volta, ha la possibilità di avanzare di due caselle alla volta. Il Pedone è il solo pezzo degli scacchi che non effettua le catture nello stesso modo in cui si muove. Il Pedone può catturare qualsiasi pezzo che si trova su una delle due caselle poste in diagonale di fronte a lui. I Pedoni che riescono a raggiungere l'ultima traversa possono essere scambiati con una Donna, una Torre, un Alfiere o un Cavallo dello stesso colore.

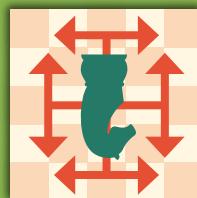
przećwiniaka.  
o ile te figury zostaly wczesniej zbitę prez  
wyśmienity na królową, Wieże, Góra lub Skocza,  
przećwiległy koniec planszy, może zostanie  
ktośym pionem się znaściję. Każdy pion, który dotrze na  
pol przylegający do skosie do przedziu pola, na  
za to figura, która znaściję się na jednym z dwóch  
figur zasłużycy pola, na której się prześunie. Zdjęja  
poruszyc się o dwa pola. Pion jako jedyny nie zdąży  
poruszać się w swoim pierwszym ruchu moze  
Wyjątkowo w momencie gdy o jedno pole do przedziu.  
Pion może poruszać się tylko o jedno pole do przedziu.

## PION



zasiągym prezów linia figury, zająć ją.  
drożkę. jeśli zakochany ruch na pole  
Przesiąknięte figury znaściję się ja jego  
prostopadły do poprzecznego kierunku.  
pozycji i następnej jedno pole w  
Porusza się dwa pola w pionie lub  
lęgo ruch przypomina kształt litery "L".  
Skoczek nie porusza się po linii prostej.

## SKOCZEK



pole nad królem przekształci się  
dowolnym kierunkiem i na  
Górcę porusza się po skosie, w  
dowolnym kierunku i na

## GÓRKA



linia figury.  
zasiąg na pole, z którego zbiła  
wielokrotnie figury szachownicy  
pokazano na rysunku. jak  
do przedziu i do tyłu, tak jak  
odległość w pionie i poziomie,  
Wieża porusza się na dowolną

## WIEZA

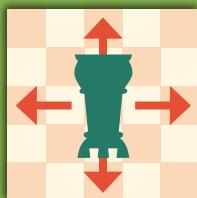


figura.  
na król znaściję się zbiła  
figurę, musi pozostać na polu,  
puszki. Król porusza się na  
pole nad królem przekształci się  
dowolna odległość, jeśli tylko  
dowolnym kierunku i na  
królowe porusza się w  
dowolne położenie i po skosie, w  
królowa może poruszać się

## KROLOWA



figura, zająć ją.  
na król znaściję się na polu,  
skosie. jeśli król stanie na polu,  
pole, pionowu, poziomo lub po  
dowolne przekształcić do niego  
król może poruszać się

## KROL

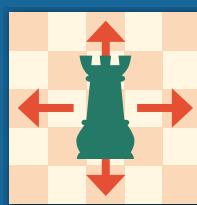


# JAK PORUSZAJA SIĘ FIGURY?

## HOE DE STUKKEN VERPLAATSEN?

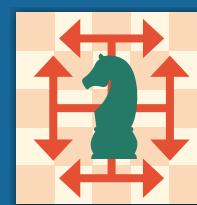
### DE KONING

De koning mag één veld in alle richtingen (vooruit, achteruit, links, rechts of schuin) lopen en slaan. Er is wel iets bijzonders met de koning. De koning mag nooit aangevallen (aanvallen is als je de volgende beurt het stuk dat je aanvalt kan slaan) staan. Dus als een stuk van de tegenstander je koning aanvalt, dan moet je met je koning weglopen of een stuk tussen je koning en de aanvaller zetten zodat je koning niet meer aangevallen staat. Als de koning aangevallen staat en niet meer kan vluchten, dan sta je schaakmat en verlies je. Dit maakt de koning een kwetsbaar en belangrijk stuk. Je moet hem dus goed beschermen!



### 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.

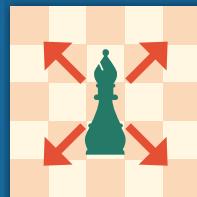


### HET PAARD

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.

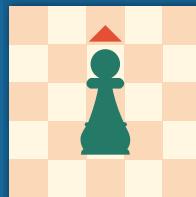
### DE DAME

De dame (ook wel koningin) mag meerdere velden in alle richtingen (wel via een rechte lijn, dus horizontaal, verticaal, of diagonaal) lopen en slaan. Dit maakt de dame dus een erg sterk stuk. Je hebt .



### 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.



### DE PION

Pionnen kunnen alleen 1 stap vooruit bewegen. Hierop is 1 uitzondering: zoals je ziet 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.