

## ES AJEDREZ

**Movimientos y Reglas:** Los jugadores deciden quien empieza con las figuras blancas y a continuación mueven por turnos. Lo principal del juego es capturar el Rey del adversario.

**Movimientos de las piezas:** El Rey es la figura más importante del juego, él es el centro de atención.

**El Rey:** Debe moverse un cuadro por jugada en cualquier dirección.

**La Reina:** Es la figura más poderosa en el juego y debe moverse en horizontal, vertical y diagonal, tantos cuadros como quiera.

**Alfil:** Se desplaza sobre las diagonales y se queda siempre sobre el mismo color.

**Torre:** Debe moverse en horizontal y vertical tantos cuadros como quiera.

**Caballo:** Tiene un movimiento especial, avanza un primer paso vertical u horizontalmente hacia delante o atrás y un segundo movimiento en diagonal alejándose del cuadro de partida de manera que siempre pasará a un cuadro de otro color.

**Peón:** Debe moverse sólo un cuadro en vertical excepto cuando en su primer movimiento que avanza dos cuadros. El peón es la única figura que para capturar mueve de diferente manera, en diagonal. Si el peón logra introducirse en el último cuadro del campo contrario, debe ser sustituido por cualquier otra figura de su color.

**Piezas capturadas:** Cuando una figura captura a otra, ésta se desplaza a su lugar y ésta es retirada del tablero de juego.

**Jaque:** El Rey está en jaque cuando es atacado por una figura contraria, por lo que debe moverla en la jugada siguiente, si no ocurre así, el contrario le hará jaque mate y ganará la partida.

## EN CHESS

**Moves and rules:** The players decide to find which player goes first with the white pieces. The players then continue to move in turns. The aim of the game is to capture the opponent's king in mate.

**Moving pieces:** The king is the most important figure in the game, he is the centre of attention.

**king:** Move one square at a time in any direction.

**Queen:** The most powerful piece in the game may move

horizontally, vertically and diagonally.

**Rook:** The rook may move horizontally and vertically. Because of its unfavourable starting position the castle is often brought into the game by casting.

**Bishop:** The bishop may only move diagonally and therefore remains on the same colour all the time.

**Knight:** The knight is the only figure which may jump over others and change its direction during its move. It may move in any direction, one square along the file or rank and one square along the diagonal.

**Pawn:** The pawn may only move one square forwards, except in its first move in which it may also move two square forwards. The pawn is the only figure which captures in a different way to the way it moves: it captures a piece by moving diagonally forwards. If the pawn reaches the eighth rank., furthest from it owner, it is promoted into a figure of the player's choice which may then be reintroduced into the game.

**Capturing pieces.** All the pieces capture by moving on to the square occupied by an opposing piece. The opposing piece is then removed from board.

**Check:** The king is in check if the square on which it stands is attacked by an opposing piece. If the king is in check, the player must get out of check immediately in the following move.

## FR ECHECS

Possibilités de coups et déroulement du jeu. C'est toujours la couleur blanche qui débute une partie. Il n'est pas possible de laisser païsser son tour. Le but du jeu est de mettre mat le roi de l'adversaire.

**Déplacement des pièces:**

**Le Roi:** est la plus importante du jeu. C'est autour de lui que tout se joue. Le roi peut se déplacer d'une case dans toutes les directions.

**La Dame:** La pièce la plus puissante du jeu peut se déplacer horizontalement (rangées) et verticalement (lignes) ainsi que sur les diagonales.

**La Tour:** Elle se déplace sur les rangées et sur les lignes. De par sa position de départ défavorable, elle fait souvent son entrée en jeu par une roque.

**Le Fou:** El ne se déplace que sur les diagonales ; il reste donc toujours sur le même couleur.

**Le Cavalier:** C'est la seule pièce qui ait la possibilité d'enjamber d'autres pièces et de modifier sa direction -il

peut avancer dans toutes les directions à volonté, selon la combinaison- une case en diagonale, un case en droite.

**Le Pion:** El n'avance à chaque fois que d'une case cependant pour le premier coup, il peut, selon le choix du joueur, être déplacé de 2 cases- le pion est la seule pièce qui prend différemment qu'elle ne se déplace : le pion prend en diagonale sur les 2 cases qui sont en avan de lui. Le but du pion est d'atteindre la ligne de fond de l'adversaire car il peut alors être transformé en pièce de son choix et revenir dans le jeu.

**Prise des pièces.** Toutes les pièces peuvent prendre en se déplaçant sur la case d'une pièce adverse-la pièce de l'adversaire disparaît alors du jeu.

**Echec:** Il y a échec au roi, lorsque la case sur laquelle il se trouve est attaquée par une pièce adverse. L'échec doit être contré dès le coup suivant.

## DE SCHACH

**Aufstellung:** Die dunklen Eckfelder des Spielplans müssen links vor den Spielern liegen. In die Eckfelder werden die Türme gesetzt, dann nach innen fortgesetzt-daneben die beiden Springer und die Läufer. In der Mitte stehen Dame und König, grundsätzlich dunkle Dame auf dunklem Feld, helle Dame auf hellem Feld. In der zweiten die 8 Bauern aufgebaut. Spiel: Die beiden Spieler ziehen abwechselnd. KÖNIG immer nur 1 Feld in alle Richtungen. DAME kann gerade oder schräg laufen, soweit die Felder frei sind.

LÄUFER Kann nur schräg laufen, soweit die Felder frei sind (heller Läufer nur auf hellen, dunkler Läufer nur auf dunklen Feldern!).

SPRINGER springt 2 Felder vor und 1 zur Seite. Er Kann als einzige Figur über eigene oder fremde Steine springen.

TURM kann waagrecht oder senkrecht gezogen werden, soweit die Felder frei sind. BAUERN gehen nur vorwärts, von der Ausgangsposition 1 oder 2 Felder, danach nur noch 1 Feld in gerader Richtung. Grundsätzlich darf nur 1 Figur auf einem Feld stehen. Ein Spieler kann -bei entsprechender Zugmöglichkeit - das gegnerische Feld besetzen und dessen Figur "schlagen", d.h. aus dem Spiel nehmen. Auch der KÖNIG darf schlagen aber nicht geschlagen werden. BAUERN schlagen nur schräg vor ihnen stehende Figuren, für BAUERN gelten folgende Sonderregeln:

Ein BAUER, der bereits in der gegnerischen Hälfte des Spielfeldes ist, kann einen BAUERN des Gegners schlagen,

wenn dieser gerade 2Felder vorrückt und dann neben ihm steht.

Er schlägt dann "en passant", indem er auf das Feld hinter diesem BAUERN geht und die gegnerische Figur wegnimmt.

Ein BAUER, der die letzte gegnerische Feldreihe (1 bzw.8) erreicht, muß zu einem eigenen Offizier-wahlweise DAME, LÄUFER, TURM oder SPRINGER-umgewandelt werden (figur kennzeichnen!).

Wenn TURM und KÖNIG noch nicht bewegt wurden, kann in einem Zug der "Rochade" gemacht werden, indem der TURM an den KÖNIG gezogen und der KÖNIG dann über den TURM auf das Feld daneben gesetzt werden. Eine "Rochade" ist nicht möglich, wenn der KÖNIG über ein Feld gehen muß, daß von einer gegnerischen Figur bedroht wird oder wenn für ihn "Schach" angesagt ist. "Schach" muß der Gegner laut bieten, wenn er den König angreift. Der Angegriffene kann dann seinen KÖNIG durch eine eigene Figur schützen, den Angreifer "schlagen" oder mit dem KÖNIG ausweichen. Wer den KÖNIG Des Gegners "schlägt" ist Sieger. Wenn beide Spieler keine Möglichkeit mehr sehen, den gegnerischen KÖNIG mattzusetzen, endet die Partie "remis".

Sind alle Figuren blockiert und können nicht mehr gezogen werden -ohne daß ein KÖNIG im Schach steht-. So entsteht ein "Patt". Das Spielergebnis ist in diesen Fällen unentschieden.

## IT SCACCHI

Si gioca tra due persone, ognuna della quali dispone di 16 pezzi che può muovere sulla scacchiera.

La scacchiera è quadrata ed ha 64 caselle o scacchi, 8 per lato. 32 scacchi sono bianchi e 32 sono neri e sono disposti alternativamente, in modo che ogni giocatore abbia uno scacco bianco nell'angolo inferiore destro.

I pezzi di un giocatore sono bianchi e quelli dell'altro neri, 32 pezzi degli scacchi si riducono, bianchi e neri, a 6 tipi: re, regina, alfiere, cavallo, torre e pedone. I primi 16 pezzi di ogni giocatore sono: un re, una regina due alfieri, due cavalli, due torri e otto pedoni.

Il re e la regina o dama si dispongono nelle caselle centrali dell'file superiore e inferiore, in modo che il re dei pezzi bianchi occupi una casella nera e la regina sia alla sua sinistra; il re e la regina dei pezzi neri si dispongono di

fronte al re e all regina dei pezzi bianchi. Ognuno degli alferi, cavalli e torri –in quest’ordine–si dispongono al lati della coppia reale nella prima fila di caselle. Nella fila successiva si dispongono gli otto pedoni.

**Il re** si può muovere in tutte le direzioni (indietro o in avanti, a destra o a sinistra o in diagonale), ma può avanzare solo di una casella (tranne quando si arrocca con la torre, caso nel quale si può spostare di due caselle); **la regina** si muove in tutte le direzioni, ma può avanzare di quante caselle voglia.

**La torre** e l’alfiere possono anch’essi percorrere un numero illimitato di caselle ed anche avanzare o retrocedere, ma la torre può farlo solo in orizzontale o in verticale).

**Il cavallo** ha un movimento speciale. Fa un primo passo in verticale o in orizzontale, in avanti o indietro, e un secondo passo in diagonale allontanandosi dalla casella di partenza, in modod da passare sempre in una casella di altro colore.

**Il pedone** avanza solo di una casella e solo verticalmente in avanti, accetto in due occasioni: nel suo primo movimento può avanzare de due caselle, e per “mangiare” altri pezzi deve avanzare in diagonale; se il pedone riesce ad arrivare nella casella nemica, deve essere sostituito immediatamente da qualsiasi pezzo del suo stesso colore. Vince il gioco chi per primo “mangia” ir re avversario, per cui tutte le mosse devono essere orientate a ciò. La prima mossa viene realizzata dai pezzi bianchi, poi i neri e così via, alternatamente, realizzando, il giocatore, un movimento ogni volta. Quando un pezzo “mangia” un altro, occupa il posto del pezzo “mangiato” e questo si toglie dalla scacchiera. Quando un pezzo può mangiare il re avversario nella mossa successiva, si dice che fa scacco al re, se questo non si può difendere in nessun modo, in modo contrario gli fa scacco matto, per cui vince la partita. Vince anche quel giocatore il qui avversario dichiara di abbandonare.

## PT XADREZ

**Movimentos e Regras:** O jogador que começa é aquele que previamente escolheu as peças brancas. A continuação move o jogador que tem as peças pretas e assim sucessivamente. O objetivo principal do jogo é capturar o Rei do adversário.

**Movimento das peças:** O Rei é a peça mais importante do jogo.

**O Rei:** Deve-se mover um quadrado por jogada em qualquer direção.

**A Rainha:** É a peça mais poderosa no jogo e deve-se mover em horizontal, vertical e diagonal, tantos quadrados como se queira.

**Bispo:** Caminha sobre as diagonais e fica sempre sobre a mesma cor.

**Torre:** Deve-se mover em horizontal e vertical tantos quadrados como se queira.

**Cavalo:** Tem um movimento especial, avança um primeiro passo vertical ou horizontalmente para frente ou para trás e um segundo movimento em diagonal afastando-se do quadrado do começo do jogo de modo que sempre passará a um quadrado de outra cor.

**Peão:** Deve-se mover somente um quadrado em vertical com excepto quando for seu primeiro movimento que avança dois quadrados. O peão é a única peça que para capturar move-se de diferente maneira, em diagonal. Se o peão consegue entrar no último quadrado do campo contrário, deve ser substituído por qualquer outra peça da sua cor.

**Peças capturadas:** Quando uma peça captura outra ela desloca-se ao seu lugar e ela é tirada do tabuleiro do jogo. **Xequê:** O Rei está em xequê quando é atacado por uma peça contrária, o qual deve movê-la na seguinte jogada, se não acontecer isto, o outro jogador lhe fará xequê-mate e ganhará o jogo.

## PL SZACHY

### ZASADY GRY W SZACHY

Szachy są jedną z najstarszych, najbardziej znanych i fascynujących gier. Losowość nie ma żadnego wpływu na grę, a w każdej rozgrywce gracze odkrywają nowe interesujące ruchy. Do gry używa się trzydziestu dwóch bierek – każdy z graczy posiada szesnaście bierek w białym lub czarnym kolorze, tak jak pokazano na załączonym rysunku. Każdy gracz posiada wśród swoich bierek jednego Króla, jedną Damę, dwa Gońce, dwa Skoczki, dwie Wieże oraz osiem Pionów. Gra toczy się na szachownicy, składającej się z 64 pól w dwóch kolorach. Szachownice umieszcza się pomiędzy graczami, tak aby każdy z nich widział białe pole w swoim dolnym prawym rogu. Aby ułatwić zrozumienie zasad gry, do instrukcji załączono rysunki obrazujące ruchy bierek (figur i pionów). Na początku gry, bierki ustawia się w pozycji przedstawionej

na rysunku C. Gracz posiadający biały kolor rozpoczyna partię.

**KRÓL:** Król może ruszyć się na dowolne pole przylegające do pola, które sam zajmuje. Jeżeli Król przesunie się na pole zajmowane przez bierkę przeciwnika, zbija ją i zdobywa pole. Na rysunku D, za pomocą znaków X zaznaczono pola na które może przesunąć się Król.

**DAMA:** Dama może zbijać bierki, przesuwając się w pionie, poziomie lub po przekątnej w dowolnym kierunku i o dowolną liczbę pól, pod warunkiem że nie są one zajęte, ponieważ Dama nie może przeskakiwać przez pionki własne lub przeciwnika. Jednak, gdy Dama straci bierkę przeciwnika, zatrzymuje się na tym polu. Na rysunku E zaznaczono znakami X możliwe ruchy Damy.

**GONIEC:** Goniec porusza się i zbija po przekątnej, w dowolnym kierunku i o dowolną liczbę pól, pod warunkiem, że nie są one zajęte. Na rysunku F zaznaczono znakami X możliwe ruchy Gońca.

**WIEŻA:** Wieża porusza się i zbija tylko w linii poziomej i pionowej, zawsze po pustych polach. Na rysunku H zaznaczono znakami X możliwe ruchy Wieży.

**SKOCZEK:** Skoczek porusza się i zbija w dowolnym kierunku poprzez następującą kombinację ruchów: albo jeden ruch w pionie i dwa w poziomie, albo jeden w poziomie i dwa w pionie. Na rysunku G zaznaczono znakami X możliwe posunięcia Skoczka.

**PION:** Pion może przesunąć się o jedno pole do przodu w linii prostej. W przypadku pierwszego ruchu, każdy z Pionów ma prawo przesunąć się o dwa pola, w zależności od decyzji gracza. Pion jako jedyny nie zbija w taki sam sposób, jak się porusza. Pion może zbić inną bierkę znajdującą się na jednym z dwóch pól przylegających do niego po skosie. Każdy Pion, po dotarciu do pola na ostatniej linii, po przeciwnej stronie szachownicy może przemienić się w Damę, Wieżę, Gońca lub Skoczka swojego koloru, w zależności od ilości pozostałych figur na planszy. Możliwe posunięcia Pionka zaznaczono na rysunku I.

**ROSZADA:** Każdy z graczy posiada przywilej dokonania roszady jeden raz podczas rozgrywanej partii. Żeby dokonać roszady, należy przesunąć Króla o dwa pola w prawo lub w lewo, w stronę pola na którym znajduje się Wieża, a następnie przenieść Wieżę nad Królem i umieścić ją po jego drugiej stronie. W celu dokonania roszady, gracz powinien przestrzegać następujących zasad:

1. Król nie może być szachowany.
2. Pole nad którym przenosimy, lub na które stawiamy Króla, nie może znajdować się w zasięgu działania przeciwnika.
3. Ani Król, ani Wieża nie wykonały jeszcze żadnego ruchu.
4. Pomiędzy Królem i Wieżą nie znajduje się żadna bierka.

### CEL GRY

#### A. Szach

Mówi się, że Król jest szachowany, kiedy znajduje się w zasięgu działania dowolnej z bierek przeciwnika i bierka ta zagraża jego zbić. Gracz powinien powiedzieć „szach”, kiedy jego bierka przesunęła się na pozycję, która pozwala mu zagrozić figurze Króla swojego przeciwnika. Gracz przeciwny nie może poddać się Królem, który jest w szachu i pozwolić na jego zbić. Gracz, którego Król znajduje się w szachu, powinien wykonać jedno z trzech posunięć:

1. Powinien wyciągnąć Króla z szachu.
2. Powinien zbić bierkę przeciwnika, która postawiła Króla w szachu.
3. Powinien postawić dowolną bierkę pomiędzy Królem a bierką atakującą.

Ponieważ celem gry jest zbić Króla przeciwnika, jeżeli nie jest możliwe wykonanie żadnego z opisanych powyżej trzech posunięć, gracz przegrywa partię. W tym momencie „szach” zmienia się w „szach mat”.

#### B. Szach mat

Jeżeli Król znajduje się w szachu i nie ma możliwości wyciągnięcia go z tej sytuacji, wtedy mówi się o „szach macie” i rozgrywka zostaje zakończona w tym momencie.

**cayro**

**JUGUETES CAYRO S.L.**  
Pol. Ind. Juyarco 54-55  
03700 Dénia (Alicante) España  
[www.cayro.es](http://www.cayro.es)