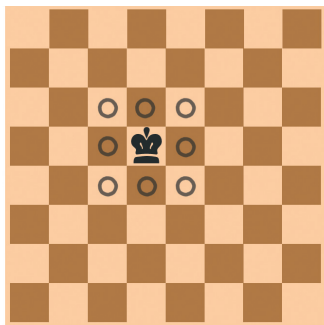
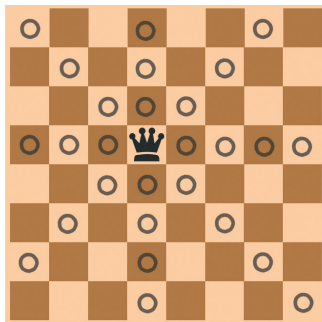


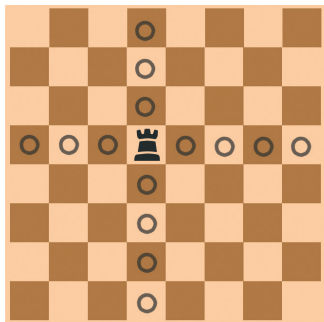
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas
Movimento dei pezzi • Verplaatsen van de stukken
vPjäsernas förflyttning • Træk
Deslocação das peças • Ходы фигур



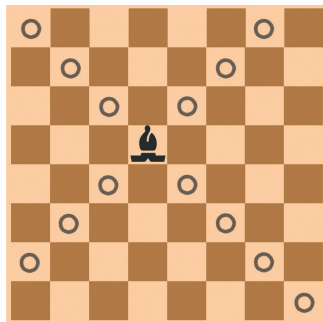
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



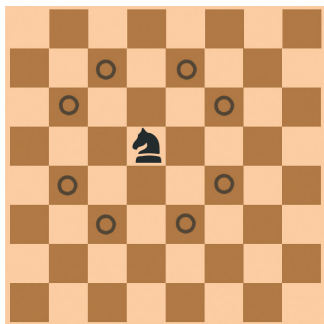
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



Tour - Rook - Turm - Torre - Torre
Toren - Torn - Tårn - Torre - ладья



Fou - Bishop - Läufer - Alfìl - Alfiere
Loper - Löpare - Løber - Bispo - слон



Cavalier - Knight - Springer
Caballo - Cavallo - Paard - Springare
Springer - Cavalo - конь



Pion - Pawn - Bauer - Peón - Pedone
Pion - Bonde - Bonde - Peão - пешка

Prise - Capture
 Schlagen
 La captura - Scacco matto
 Wegnemen van stukken
 Angrepp - Angrepp
 Recolha - Captura - Взятие



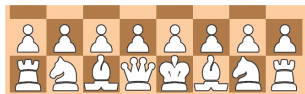
ab 6 Jahren



2

Strategiespiel:

Der Spieler entwickelt eine Strategie, um die Pläne seines Gegners zu durchkreuzen und so das Spiel zu gewinnen.



Das Spiel wird auf einem Schachbrett mit 64 abwechselnd hellen und dunklen Feldern gespielt.

Achtung: Das Schachbrett so aufstellen, dass jeder Spieler in der Ecke rechts unten ein helles Feld hat.

Jeder Spieler verfügt über 16 Spielfiguren: 1 König, 1 Dame, 2 Läufer, 2 Springer, 2 Türme und 8 Bauern, die zu Beginn des Spiels wie auf der Zeichnung oben aufgestellt werden.

Achtung: Die Damen werden immer auf ein Feld ihrer eigenen Farbe gestellt und stehen sich demgemäß auf dem Schachbrett gegenüber.

Ziel des Spiels:

Den gegnerischen König schlagen: ihn „schachmatt“ setzen.

Ablauf des Spiels

Es wird ausgelost, wer die weißen Steine nimmt. Weiß beginnt. Ziehen ist Pflicht, man kann nicht passen. Die Spieler ziehen abwechselnd jeweils eine ihrer Figuren.

- **Ziehen der Figuren** (siehe Abbildungen am Anfang dieses Heftes).

Eine Figur darf nie eine andere Figur überspringen (Ausnahmen gelten für den Springer).

Der KÖNIG ist die wichtigste Figur des Spiels. Ist er „gefangen“, ist das Spiel verloren!

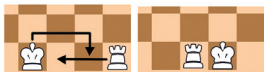
Der König kann in alle Richtungen immer nur ein Feld weiter gezogen werden.

Für ihn gibt es einen besonderen Spielzug: die Rochade.

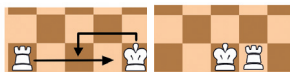
- **Bei der Rochade können König und Turm unter folgenden Bedingungen gleichzeitig versetzt werden:**

- Weder der König noch der Turm dürfen im bisherigen Spielverlauf bewegt worden sein.
- Es darf sich keine Figur zwischen ihnen befinden.
- Der König darf nicht im Schach stehen.

Kurze Rochade



Lange Rochade



Die DAME kann beliebig viele Felder in alle Richtungen gezogen werden.

Sie ist die stärkste Figur im Spiel.

Der TURM kann eine beliebige Anzahl Felder vertikal und horizontal gezogen werden.

Der LÄUFER wird beliebig viele Felder diagonal gezogen.

Der SPRINGER zieht drei Felder: ein oder zwei Felder horizontal (oder vertikal) und dann im rechten Winkel dazu. Man sagt auch, dass er wie ein „L“ zieht.

Der Springer ist die einzige Spielfigur, die über andere Figuren springen kann.

Der BAUER: Er zieht immer um ein Feld nach vorne und kann nie zurückziehen.

- Bei seinem ersten Zug kann er um zwei Felder vorrücken.

- Wenn er die letzte Reihe des Schachbretts erreicht, kann er sich wahlweise in eine beliebige andere Figur seiner Farbe verwandeln (außer in einen König).

• Das Schlagen

Eine Figur wird aus dem Spiel genommen, wenn sich eine Figur des Gegners auf das Feld setzt, auf dem diese stand. Bis auf den Bauern schlagen die Figuren in der Richtung, in der sie sich fortbewegen. Der Bauer schlägt diagonal nach vorne.

- Der König steht im Schach, wenn er in einer Position ist, in der er von einer gegnerischen Figur geschlagen werden kann. Der gegnerische Spieler sagt dann „Schach“ an. (Der König darf nicht im Schach gelassen werden.)

Der KÖNIG ist schachmatt:

- wenn er sich nicht mehr bewegen kann, ohne erneut im Schach zu stehen
- wenn der Spieler keinen Stein zwischen den König und die Figur, die ihn in Schach hält, setzen kann
- wenn der Spieler die Figur, die den König in Schach hält, nicht schlagen kann

Wer gewinnt? Wenn ein Spieler den gegnerischen König in eine Position bringt, in der er schachmatt ist, sagt er „schachmatt!“ und gewinnt das Spiel.

Ein Schachspiel kann auch unentschieden ausgehen:

- wenn ein Spieler „patt“ ist, das heißt, dass er zwar nicht im Schach steht, aber keine Zug mehr unternehmen kann, ohne dass sein König in Schach gestellt wird
- bei fortwährendem Schach
- wenn dieselbe Position sich auf dem Schachbrett drei Mal wiederholt
- wenn die Spieler nicht mehr genügend Steine haben, um den Gegner schachmatt zu setzen
- 50 Züge ohne Schlagen und ohne Fortbewegung eines Bauern gespielt wurden