

Art. Nr. 11395



Schach - Spielanleitung

Schach ist ein Brettspiel für zwei Personen. Zu Beginn der Partie hat ein Mitspieler 16 helle Spielfiguren der andere Mitspieler hat 16 dunkle Spielfiguren. Alle Figuren werden nach einer bestimmten Reihenfolge auf die eigene Spielseite gesetzt. Weiß eröffnet die Partie. In der ersten Reihe von links nach rechts stehen: Turm, Springer, Läufer, Dame, König, Läufer, Springer, Turm. In der zweiten Reihe davor stehen die Bauern. Innerhalb eines Zuges hat jeder Spieler das Recht, eine Spielfigur zu bewegen. Es besteht Zugzwang. Ziel des Brettspiels ist es den gegnerischen König zu besiegen, ihn „Schachmatt“ zu setzen.

Dame - Spielanleitung

Vorbereitung

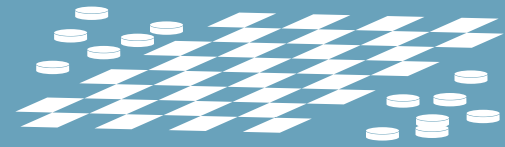
Das Spielbrett sollte so zwischen den beiden Spielern platziert werden, dass jeder in der ersten Reihe links ein schwarzes Eckfeld vor sich hat. Nun muss jeder seine Spielsteine auf die schwarzen Felder des Spielbrettes in den ersten drei Reihen setzen. So befinden sich in jeder dieser Reihen vier Spielsteine. Nur die beiden mittleren Reihen sind somit frei.

Spielablauf

Die Spielsteine werden abwechselnd diagonal um einen Zug vorwärts bewegt: also von einem schwarzen Feld auf das im Eck angrenzende nächste schwarze Spielfeld. Die weißen Felder dürfen nicht bespielt werden, auch Rückwärtsbewegungen sind nicht erlaubt. Man kann die Steine seines Gegners dementsprechend auch nur diagonal schlagen. Dabei muss der schlagende Spielstein den zu schlagenden überspringen. Man muss den Spielstein also über den anderen hinweg auf ein freies Feld bewegen können. Auf diese Weise geschlagene Steine werden aus dem Spiel genommen. Ist von dem Zielfeld nach dem Wegnehmen eines Steines ein weiteres Schlagen eines gegnerischen Steines möglich, muss dies innerhalb des gleichen Zuges durchgeführt werden. Es gewinnt derjenige, der es schafft, dass sein Gegenspieler mit keinem seiner verbleibenden Spielsteine mehr ziehen kann.

„Dame“

Wenn ein Spielstein der eigenen Partei an ein Spielfeld der gegnerischen Randreihe gelangt, gilt er vom nächsten Spielzug an als „Dame“. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob er dort vorwärts bewegend oder schlagend ankommt. In weiterer Folge wird er mit einem zweiten, ausgeschiedenen Stein „gedoppelt“, um den Spielstein so deutlich als Dame zu markieren. Das Besondere an der „Dame“ ist, dass sie sich vor- und rückwärts bewegen darf und zwar in der gewählten diagonalen Richtung beliebig weit. Das bedeutet, dass sie von ihrem Standort aus über zwei sich kreuzende Diagonalen herrscht und daher jeden Spielstein schlagen muss, der sich auf einem Spielfeld in diesen Diagonalen befindet; natürlich unter der Voraussetzung, dass von der Dame aus gesehen mindestens ein Spielfeld hinter ihm frei ist. Allerdings muss sich die Dame nach dem Spielzug, mit dem sie einen Stein geschlagen hat, nicht hinter dem Feld des betreffenden Steines platzieren, sondern sie darf sich noch beliebig weiterbewegen. Vorausgesetzt es sind noch weitere freie Spielfelder in dieser Diagonale vorhanden. Steine der eigenen Partei dürfen mit der Dame nicht übersprungen werden.



Art. Nr. 11395



Chess - Game Instructions

Each player begins the game with 16 pieces: one king, one queen, two rooks, two knights, two bishops, and eight pawns. Each of the six piece types moves differently. The most powerful piece is the queen and the least powerful piece is the pawn. The objective is to 'checkmate' the opponent's king by placing it under an inescapable threat of capture. To this end, a player's pieces are used to attack and capture the opponent's pieces, while supporting their own. In addition to checkmate, the game can be won by voluntary resignation by the opponent, which typically occurs when too much material is lost, or if checkmate appears unavoidable. The game is over when one player places his opponent's King in "checkmate" or when the opponent resigns from the game.

Checkers - Game Instructions

Preparation

The board should be placed between the two players in such way that both have the first row start with a black square on the left. Now each player has to place his pieces on the black squares of the board in the first three rows, having four pieces in each row. Only the two center rows remain free.

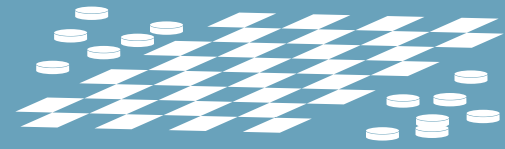
The game

The pieces are moved alternately diagonally one square forward: from one black square to the next adjacent black square in the corner. The white squares are not played on, even backwards movements are not allowed. Accordingly, you can only beat your opponent's pieces diagonally. The attacking piece must leapfrog the one beaten. So you have to be able to move the piece over the other one to a free space. Pieces captured in this way are removed from the game. If it is possible to hit another opposing piece from the target field after removing a piece, this must be done within the same move. The winner is the player who manages to put his opponent in such situation as to disable him from moving any of his remaining pieces.

Checker

If a player's piece reaches a field on the opponent's side row, it is considered a „checker“ from the next turn on. Subsequently, he is „doubled“ with a second, eliminated piece in order to clearly mark the piece as a checker. The special thing about the „checkers“ is that they can move forwards and backwards in any diagonal direction.

This means that from her position she rules, so to speak, over two diagonals crossing each other and must therefore hit every piece that is placed on a playing field in these diagonals; provided, of course, that at least one playing field behind her is free as seen from the checker. However, the checker does not have to place herself directly behind the beaten square, but may move on at will. Provided that there are further free playing fields in this diagonal. Stones of your own party may not be skipped with the checker.



Art. Nr. 11395

FR

Jeu d'échecs - Regles du jeu

Le jeu d'échecs est un jeu de plateau pour deux personnes. Au début de la partie, un joueur a 16 pions beiges et l'autre joueur a 16 pièces foncées. Tous les pions sont placés dans un certain ordre sur son propre côté du jeu. Celui avec les pions beiges commence le jeu. Dans la première rangée, de gauche à droite, on place : la tour; le cavalier; le fou, la reine, le roi, le fou, le cavalier; la tour. Dans la deuxième rangée devant se trouvent les pions. Pendant un coup, chaque joueur a le droit de déplacer un pion. Chaque joueur est obligé de jouer un coup. Le but du jeu de plateau est de vaincre le roi de l'adversaire, de le mettre «échec et mat.».

Jeu de dames - Regles du jeu

Mise en place

Le damier est placé entre les deux joueurs de façon à ce que chacun ait devant soi en première ligne une case de coin noir. Chaque joueur doit disposer ses pions sur les cases noires des trois premières rangées du damier. Il y a donc quatre pièces dans chacune de ces rangées. Seules les deux lignes du milieu sont libres.

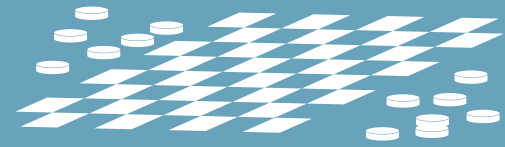
Déroulement du jeu

Les pions se déplacent d'une seule case à la fois, en avant et en diagonale : d'une case noire à la prochaine case noire adjacente dans le coin. Les cases blanches ne peuvent pas être utilisées, même reculer n'est pas autorisé. Par conséquent, battre les pions adverses ne se font que diagonalement. Les prises des pions adverses s'effectuent en sautant par-dessus. Vous pouvez donc enjamber le pion adverse à condition que la case au-dessus de l'autre soit libre. Les pions battus sont retirés du jeu. Si, après avoir retiré un pion adverse, une nouvelle capture d'un pion adverse est possible, elle peut être effectuée d'un seul coup sans attendre le prochain tour. Le gagnant est le joueur qui parvient à empêcher son adversaire de déplacer les pièces restantes.

«Dame»

Lorsqu'un pion atteint la dernière ligne du camp adverse, il devient une dame à partir du tour suivant ; peu importe qu'elle avance ou frappe. Par la suite, il est «doublé» avec une deuxième pièce éliminée afin de marquer clairement le pion comme dame. La particularité de la «dame», c'est qu'elle peut avancer et reculer dans la direction diagonale choisie aussi loin qu'elle le souhaite.

Cela signifie que de sa position elle règne sur deux diagonales qui se croisent, pour ainsi dire, la dame peut rafler chaque pièce qui est placée sur un terrain de jeu dans ces diagonales ; à condition, bien sûr, qu'au moins un terrain de jeu derrière elle soit libre. Cependant, la Dame n'est pas obligée de se placer derrière la case du pion en question après le tour avec lequel elle a raflé un pion, mais elle peut continuer comme elle le souhaite. À condition qu'il y ait d'autres terrains de jeu libres dans cette diagonale. La Dame ne peut enjamber les pions de son propre joueur.



Art. Nr. 11395



Scacchi - Istruzioni

Gli scacchi sono un gioco per due giocatori. Prima dell'inizio della partita, un giocatore ottiene 16 pedine chiare, mentre l'altro giocatore 16 pedine scure. Tutte le pedine devono essere posizionate secondo un ordine preciso sulla propria postazione da gioco. Comincia il giocatore con le pedine chiare. Sulla prima fila, da sinistra a destra, si susseguono: Torre, Cavallo, Alfiere, Regina, Re, Alfiere, Cavallo, Torre. Sulla seconda fila vengono posizionati i Pedoni. Ogni giocatore, ad ogni turno, può muovere una sola volta. Lo scopo del gioco è mettere il Re sotto "scacco matto".

Dama - Istruzioni

Preparazione del gioco

Il tabellone da gioco deve essere posizionato tra i due giocatori in modo tale che ciascuno abbia davanti a sé nella prima fila a sinistra un cantone nero. Ogni giocatore deve posizionare le proprie pedine sulle caselle nere del tabellone, nelle prime tre file. In questo modo vi sono quattro pedine da gioco in ognuna di queste file e solo le due file del mezzo risultano libere.

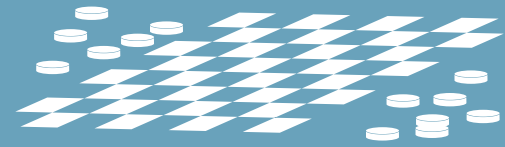
Procedimento di gioco

Le pedine devono essere mosse alternativamente in diagonale e sempre in avanti, in pratica da un quadrato nero al successivo quadrato nero adiacente nell'angolo. I quadrati bianchi non possono essere utilizzati, non sono ammessi nemmeno i movimenti all'indietro. Di conseguenza, si possono colpire le pedine dell'avversario solo in diagonale e "saltando" e "mangiando" la pedina avversaria con la propria. La mossa preclude il fatto che si debba essere in grado di saltare la pedina avversaria finendo in un quadrato libero. Le pedine "mangiate" in questo modo vengono rimosse dal gioco. Se, dopo aver rimosso una pedina avversaria, fosse possibile un'ulteriore cattura di un'altra pedina avversaria, questa mossa dovrà essere fatta immediatamente, all'interno dello stesso turno del giocatore. Il vincitore è colui che riesce ad impedire al suo avversario di muovere qualsiasi delle sue pedine rimanenti.

"Dama"

Se la pedina di un giocatore raggiunge un quadrato sulla fila laterale del campo dell'avversario, questa viene considerata una "dama" per il turno successivo; nella partita non è importante se questa si fosse mossa semplicemente in avanti o se fosse giunta in tal posizione "mangiando" una pedina avversaria. Successivamente, questa pedina viene "raddoppiata" utilizzando una seconda pedina tra quelle eliminate, in modo da contraddistinguerla chiaramente come pedina "dama". La particolarità della "dama" è che può muoversi avanti ed indietro, in direzione diagonale a proprio piacimento.

Ciò significa che dalla sua posizione, per così dire, "governa" su due diagonali che si intersecano, e deve quindi colpire ogni pezzo che si trova su un campo da gioco in queste diagonali, a condizione, naturalmente, che almeno un campo da gioco dietro di lei sia libero. Tuttavia, dopo aver "mangiato" una pedina, la dama non può posizionarsi dietro la casella della pedina appena eliminata, bensì può muoversi nuovamente in avanti a suo piacimento. Questo a condizione che vi siano ulteriori campi da gioco liberi in questa diagonale. Le proprie pedine non possono essere saltate tramite la dama.



Art. Nr. 11395

ES

Ajedrez juego - Instrucciones

El ajedrez es un juego de mesa para dos personas. Al principio del juego un jugador tiene 16 piezas claras y el otro jugador tiene 16 piezas oscuras. Todas las piezas se colocan en un orden determinado en su propia página de juego. Las blancas abren el juego. Párese en la primera fila de izquierda a derecha: torre, caballero, alfil, reina, rey, alfil, caballero, torre. En la segunda fila delante están los peones. Dentro de un turno, cada jugador tiene derecho a mover una ficha. ¡Es tu turno de mover una ficha! El objetivo del juego de mesa es derrotar al rey del oponente, hacerle „jaque mate” e.

Damas - Instrucciones

Preparativos

El tablero debe colocarse entre los dos jugadores de forma que cada jugador tenga en la primera fila del lado izquierdo una esquina negra. Ahora cada jugador debe poner las fichas sobre el campo negro del tablero en las primeras tres líneas. Así se encontrarán por lo tanto en cada una de estas líneas cuatro fichas. Solo las dos líneas del medio deben quedar por lo tanto libres.

Desarrollo del juego

Las fichas se mueven alternativamente en diagonal hacia adelante: De un punto negro hacia el siguiente punto negro de la esquina adyacente. Los espacios blancos no pueden ser usados y movimientos hacia atrás tampoco se permiten. Uno solamente puede “comer” la pieza de su rival en diagonal. Para ello hay que mover la ficha sobre la del rival y dejarla en el siguiente espacio libre. De esta forma las fichas “comidas” o “ganadas” se retiran del juego. Si luego de “comer” la primera ficha y caer en el siguiente espacio libre, se encuentra otra ficha, puede hacerse un segundo “ataque” de manera consecutiva dentro de la misma ronda. El ganador es el jugador que logra impedir que su oponente pueda mover cualquiera de sus fichas restantes.

Dama

Si la ficha de un jugador llega a la última fila del campo contrario, se convertirá en “dama” a partir de la siguiente ronda; no importa si simplemente lo logra al moverse hacia adelante o gracias “comiendo” una pieza rival. A continuación, se “dobla” con una segunda pieza, que se retira para marcar claramente a la “dama” como una ficha especial. Lo especial de la “dama” es que puede moverse hacia adelante y hacia atrás en la dirección que prefiera y la distancia que le plazca.

Esto significa en otras palabras, que desde su posición, ella domina en dos diagonales que se cruzan, y por lo tanto puede “comer” a cada pieza rival que se encuentre en alguna de estas diagonales, lógicamente con la condición que detrás de la pieza a ser “comida” haya un espacio libre. Adicionalmente, una vez que la “dama” haya “comido” a alguna pieza, no debe quedarse necesariamente en la casilla siguiente a la pieza “comida”, sino que puede seguir moviéndose según le plazca. Como requisito para esto es que sigan habiendo espacios libres en el campo de juego. Las fichas propias NO pueden ser saltadas por la dama, es decir, una ficha normal bloquearía el camino de la dama si esta quisiese moverse libremente en diagonal.