

The objective of the game

The object of the game is to checkmate the opponent's king, whereby the king is under immediate attack (in "check") and there is no way to remove it from attack on the next move.

Pawn Movement

There are eight pawns situated on each side of the board. They are the least powerful piece on the chess board, but have the potential to become equal to the most powerful. Pawns cannot move backward or sideways, but must move straight ahead unless they are taking another piece.

Generally pawns move only one square at a time. The exception is the first time a pawn is moved, it may move forward two squares as long as there are no obstructing pieces. A pawn cannot take a piece directly in front of him but only one at a forward angle.

Rook Movement

The rook, shaped like a castle, is one of the more powerful pieces on the board. The rooks, grouped with the queen, are often thought of as the "major pieces". Rooks are worth a bishop or a knight plus two pawns. The rook can move any number of squares in a straight line along any column or row. They CANNOT move diagonally.

Knight's Movement

The knight is the only piece on the board that may jump over other pieces. This gives it a degree of flexibility that makes it a powerful piece. The knight can be thought of as moving one square along any rank or file and then at an angle,

Bishop's Movement

The bishop may move any number of squares in a diagonal direction until it is prevented from continuing by another piece.

The Queen's Movement

The queen is, without doubt, the most powerful piece on the chessboard. She can move as many squares as she desires and in any direction (barring any obstructions).

King's Movement

The king is the most vital, for once he is lost the game is lost. The king can only move one square in any direction. There is only one restriction on his movement - he may not move into a position where he may be captured by an opposing piece. Because of this rule, two kings may never stand next to each other or capture each other.

Play the game

The player who is chosen to be White makes the first move. The players then alternate moving one of their own pieces (with the exception of castling, when a rook and the king are moved simultaneously). Pieces are moved to either an unoccupied square, or one occupied by an opponent's piece. Except for captures en passant, an opponent's piece is captured and removed from play by moving a piece to the square that the enemy piece occupies. When a piece can be captured on the next move, it is said to be "threatened" or "under attack".

When a player's king is under immediate threat of capture, it is said to be in check. A player is not permitted to make any move that would place the player's own king in check. If a player's king is in check, the player's next move must take it out of check. If this is impossible, the player has been checkmated and loses the game.

Chess games do not have to end in checkmate - either player may resign if the situation looks hopeless. Games also may end in a draw (tie). A draw can occur in several situations, including draw by agreement, stalemate, threefold repetition of a position, the fifty move rule, or a draw by impossibility of checkmate (usually because of insufficient material to checkmate).

SCHACK SJAKK SHAKKI SKAK CHESS



SE

SCHACK

2 spelare från 6 år

Innehåller

Spelplan, 16 svarta + 16 vita schackpjäser.

Dra lott om vem som ska spela vitt (vitt inleder spelet). Lägg schackbrädet så att båda spelarna har en svart ruta till vänster.

Bönderna kan bara flyttas framåt. Det inledande steget är 1 eller 2 rutor framåt, därefter 1 ruta åt gången. Springaren är den enda schackpjäs som kan ändra riktning under sina båda tillåtna steg. Steg 1 görs framåt, bakåt eller sidleds, steg 2 sker diagonalt. Springaren får även hoppa över en ruta, där det redan finns en schackpjäs. Löparen förflyttas diagonalt över ett obegränsat antal rutor. Tornet rör sig horisontellt eller vertikalt över ett obegränsat antal rutor. Kungen rör sig 1 steg åt gången i valfri riktning. Drottningen rör sig fritt över spelplanen, men kan inte ändra riktning under pågående drag.

Slå ut motspelarens schackpjäser och hota denne kung genom att flytta dina schackpjäser enligt reglerna ovan. Bönderna som normalt tar ett rakt steg rakt fram, slår ut motspelarens pjäs med ett diagonalt steg till höger eller till vänster. Om motspelarens kungen hotas av en av dina pjäser, är kungen schack. Hotet avvärs genom att kungen flyttar,

eller att motspelaren slår ut din hotande spelpjäs, alternativt ställer en av sina andra spelpjäser i vägen för dig. Kan inget av motdragen göras, är kungen matt, spelet är över och du har vunnit.

ROCKAD

Rockad är ett inledande drag som kan göras bara en gång under spelets gång för att stärka kungens position eller för att förflytta tornet till mitten av schackbrädet: Flytta kungen två steg mot tornet, låt tornet hoppa över kungen och stanna på rutan efter (vit ruta för vitt torn, svart ruta för svart torn). Draget får bara göras om både kung och torn står kvar i startposition, om kungen inte är schackad, om rutorna mellan kung och torn är tomma, och om de rutor som kungen passerar eller stannar på inte är hotade.

EN PASSANT

Om en bonde tar två steg i sitt inledande drag, får motspelarens bonde i sitt nästa drag rätt att med sin bonde slå den förbipasserande bonden, som om han bara tagit ett steg istället för två. Slaget kallas en passant (vid passerande).

BONDEFÖRVANDLING

Om en bonde lyckas ta sig till motsatt sida av schackbrädet, blir han i samma drag upphöjd till antingen drottning, torn, löpare eller springare - vanligast är att spelaren väljer att ha flera drottningar på brädet.

NO

SJAKK

2 spillere. Fra 6 år.

Innhold

Spillebrett, 16 svarte + 16 hvite brikke

Trekk lodd om hvem som skal ha hvitt (hvitt starter spillet). Legg sjakkbrettet slik at hver spiller har en svart rute til venstre.

Bøndene kan bare flyttes fremover. Det første trekket er 1 eller 2 ruter frem, deretter 1 rute om gangen. Springerer er den eneste brikken som kan endre retning under sine tillatte trekk. Først går den 1 rute framover, bakover eller til siden, og deretter går den en rute på skrå. Springerer kan også hoppe over en rute der det allerede står en brikke. Løperen flyttes på skrå over et ubegrenset antall ruter. Tårnet beveger seg vannrett eller loddrett over et ubegrenset antall ruter. Kongen beveger seg 1 rute om gangen i valgfri retning. Dronningen beveger seg fritt over brettet, men kan ikke endre retning under et pågående trekk.

Du slår ut motspillerens brikker og truer kongen ved å flytte sjakkbrikkene i henhold til reglene over. Bøndene, som vanligvis går rett fram, slår ut motstanderens brikke med et trekk på skrå til høyre eller venstre.

Hvis motspillerens konge trues av en av dine brikker, er kongen sjakk. Trusselen avverges ved at kongen flyttes, ved at motspilleren slår brikken som truer den, eller ved å sette en annen brikke i veien. Hvis ingen av mottrekkene kan gjøres, er kongen sjakk matt, spillet er over, og du har vunnet.

ROKADE

Rokade er et trekk som bare kan gjøres en gang i løpet av spillet for å styrke kongens posisjon eller for å flytte tårnet til midten av sjakkbrettet. Kongen flyttes to ruter mot tårnet, og deretter hopper tårnet over kongen og settes på ruten etter (hvit rute for hvitt tårn, svart rute for svart tårn). Trekket kan bare gjøres hvis tårnet og kongen ikke er flyttet, hvis kongen ikke står i sjakk, hvis rutene mellom konge og tårn er tomme, og hvis de rutene som kongen passerer eller stopper på, ikke er truet.

EN PASSENT

Hvis en bonde går to skritt i sit første trekk, får motstanderens bonde i sitt neste trekk slå den passerte bonden, som om den bare hadde tatt ett

skritt i stedet for to. Slaget kalles en passant (i forbifarten).

BONDEFORVANDLING

Hvis en bonde greier å komme til motsatt side av brett, blir den i samme trekk forvandlet til enten dronning, tårn, løper eller springer, det vanlige er at spilleren velger å ha flere dronninger på brettet.

FI

SHAKKI

2 pelajaa, yli 6-v.

16 mustaa + 16 valkoista shakkinappulaa.

Arpokaa, kumpi pelaa valkoisilla (valkoinen aloittaa pelin). Aseta shakkilauta siten, että molemmilla pelajilla on musta ruutu vasemmalla.

Sotilaat voivat siirtyä vain eteenpäin. Aloitukset sa siirrytään 1 tai 2 ruutua, sen jälkeen 1 ruutu kerrallaan. Ratsu on ainoa shakkinappula, joka voi vaihtaa suuntaa molemmassa siirroissaan. Siirto 1 tehdään eteenpäin, taaksepäin tai sivuttain, siirto 2 tehdään kohtisuoraan siirtoa 1 vastaan. Ratsu voi myös hypätä muiden nappuloiden yli. Lähettä siirretään viistoon miten monta askelta tahansa. Tornii liikkuu vaakaa- tai pystysuunnassa halutun määrän askelia. Kuningas siirtyy 1 askelen kerrallaan mihin tahansa suuntaan. Kuningatar liikkuu vapaasti pelilaudalla, mutta kerrallaan kuitenkin vain yhteen suuntaan.

Lyö vastapelajaan nappulat laudalta ja uhkaa kuningasta siirtämällä shakkinappuloitasi yllä mairittujen sääntöjen mukaan. Sotilas, joka normaalisti liikkuu askelen suoraan eteenpäin, voi lyödä vastustajansa nappulan siirtymällä yhden askelen viistosti oikealle tai vasemmalle. Jos joku nappuloistasi uhkaa vastustajan kuningasta, kuningas on shakki. Kuningas voidaan pelastaa siirtämällä se. Vastapelaja voi myös lyödä kuningasta uhkaavan nappulan tai sijoittaa oman nappulan tiellesi. Jos kuningasta ei voida pelastaa, kuningas on matti ja olet voittanut pelin.

LINNOITTAUTUMINEN

Linnoittautuminen on aloittava siirto, joka voidaan tehdä vain kerran pelin aikana. Sen tarkoituksena on vahvistaa kuninkaan asemaa tai siirtää torni shakkilaudan keskelle. Siirrä kuningasta kaksi askelta tornia kohti, anna torniin hypätä kuninkaan yli ja jää sen jäljessä olevaan ruutuun (valkoinen torni

valkoiseen ruutuun, musta torni mustaan ruutuun). Siirto voidaan tehdä vain, jos sekä kuningas että torni ovat lähtöasennoissa, jos kuningas ei ole shakissa, jos kuninkaan ja tornin väliset ruudut ovat tyhjä ja jos kuninkaan ohittamat ruudut, tai ruudut, joihin kuninkaan pysähtyy, eivät ole uhattuina.

OHESTALYÖNTI

Jos sotilas siirtyy alussa kaksi askelta, vastapelajaan sotilas saa seuraavalla siirrollaan lyödä sotilallaan ohittavaa sotilasta, aivan kuin hän olisi siirtynyt vain yhden askelen. Lyöntiä kutsutaan nimellä ohestalyönti (en passant —lyönti).

SOTILAAN YLENNYS

Jos sotilas onnistuu etenemään shakkilaudan vastakkaiselle puolelle, se ylennetään joko kuningattareksi, torniksi, lähetiksi tai ratsuksi. Yleensä pelajaa haluaa pelilaudalle lisää kuningattaria.

DK

SKAK

For 2 spillere fra 6 år.

Spilleplade, 16 hvide og 16 sorte spillebrikker

Træk lod om, hvem der skal spille med de hvide brikker (hvid åbner spillet). Læg skakbrættet, så begge spillere har et sort felt til venstre.

Bønderne kan kun flyttes fremad. Det første træk er et eller to felter fremad, derefter et felt ad gangen. Springerer er den eneste skakbrik, som kan ændre retning i de to skridt, den må tage ad gangen. Det første skridt foretages fremad, bagud eller til siden, det andet skridt er diagonalt. Springerer må også hoppe over et felt, hvor der allerede står en skakbrik. Løberer flyttes diagonalt over et ubegrænset antal felter. Tårnet bevæger sig vandret eller lodret over et ubegrænset antal felter. Kongen bevæger sig et skridt ad gangen i valgfri retning. Dronningen bevæger sig frit over hele spillepladen, men kan ikke ændre retning i et igangværende træk.

Ved at flytte dine skakbrikker efter ovenstående regler skal du slå modspillerens skakbrikker og true hans konge. Bønderne, som normalt tager et skridt lige fremad, slår modspillerens brik med et skridt på skrå til højre eller venstre.

Hvis modspillerens konge er truet af en af dine brikker, er kongen skak. Modspilleren afværger

truslen ved at flytte kongen, ved at slå den brik, som truer, eller ved at stille en af sine andre spillebrikker i vejen for dig. Hvis der ikke kan gøres noget modtræk, er kongen mat, spillet er forbi, og du har vundet.

ROKADE

Rokaden er et indledende træk, som kun kan foretages én gang i løbet af spillet for at styrke kongens position eller for at flytte tårnet til midten af skakbrættet: Flyt kongen to felter hen mod tårnet, lad tårnet hoppe over kongen og bliv stående på feltet efter (hvidt felt for hvitt tårn, sort felt for sort tårn). Dette træk må kun foretages, hvis både konge og tårn stadigvæk står i udgangsstilling, hvis kongen ikke er skak, hvis felterne mellem kongen og tårnet er tomme, og hvis de felter, kongen passerer eller stopper på, ikke er truede.

EN PASSANT

Hvis en bonde tager to skridt i sit indledende træk, har modspilleren lov til i sit næste træk at slå den forbipasserende bonde med sin bonde, som om der kun var taget et skridt i stedet for to. Dette slag kaldes for en passant (i forbigående).

UDSKIFTNING AF BONDE

Hvis det lykkes at få en bonde over til den modsatte side af skakbrættet, bliver bonden i samme træk ophøjet til enten dronning, tårn, løber eller springer — det mest almindelige er, at spilleren vælger at have flere dronninger på brættet.

GB

CHESS

For 2 players. Ages 6+

Contents

Board, 16 black pieces, 16 white pieces.

Chess is played on a square board of eight rows (called ranks and numbered from 1 to 8) and eight columns (called files and labeled from a to h) of squares. The colors of the sixty-four squares alternate and are referred to as light squares and dark squares. The pieces are divided into two matching sets, by convention called White and Black. Each player, referred to by the color of his or her pieces, begins the game with sixteen pieces: one king, one queen, two rooks, two bishops, two knights and eight pawns.