

LV – Latviešu

DJ05225 Galda spēle "Dambrete un Šahs"

Ieteicamais vecums: no 6 gadu vecuma

Spēlētāju skaits: 2

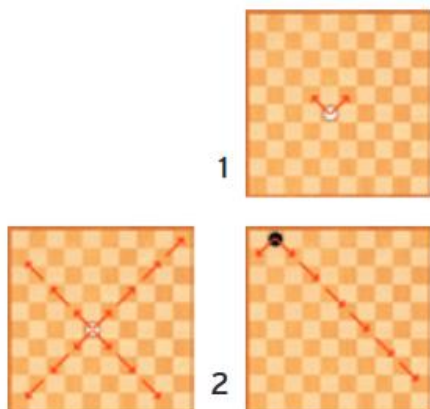
Komplektā ietilpst: divpusēja pamatne, kas piemērota gan dambretes, gan šaha spēlēšanai, 32 šaha figūriņas un 40 dambretes kauliņi.



DAMBRETE

Spēles mērķis: būt pirmajam, kurš nokauj visus pretinieka kauliņus vai nobloķē pretinieka kauliņus tā, lai nebūtu iespējams vairs veikt nevienu gājienu.

Sagatavošanās spēlei: Katrs spēlētājs novieto savus dambretes kauliņus uz sarkanajiem lauciņiem, pamīšus izvietojot visus kauliņus četrās rindās. Spēli sāk spēlētājs, kuram ir zilie spēles kauliņi.



Kustība:

1 - Pārvieto kauliņus uz priekšu pa diagonāli, pa vienam lauciņam katrā gājienā.

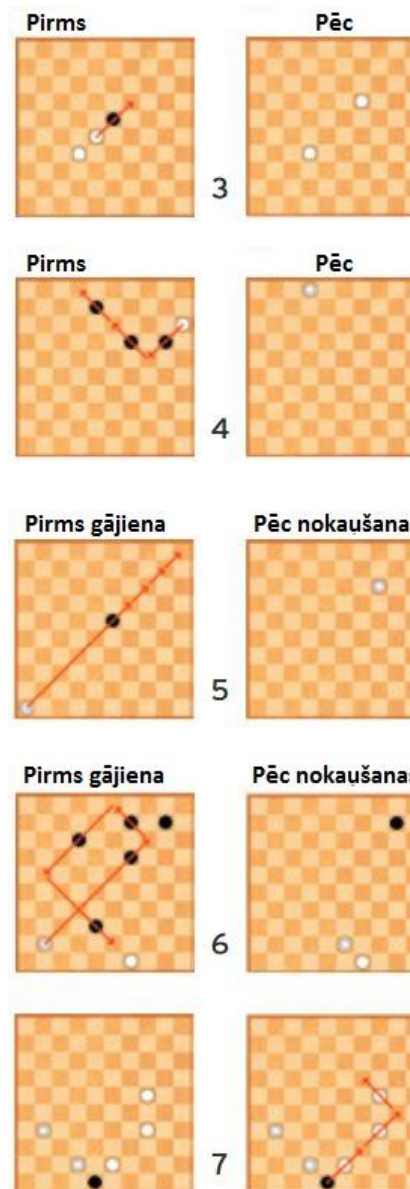
Ja kauliņš sasniedz pretējo malu, tas kļūst par "karali". Lai atšķirtu to no citiem, tam var uzlikt kādu citu no nokautajiem kauliņiem kā "kroni".

2 - Karalis var pārvietoties vairāk kā vienu lauciņu, turklāt var pārvietoties gan uz priekšu, gan atpakaļ pa jebkuru no diagonālēm.

Kaušana:

Kaušana ir obligāta. Ja kauliņš nonāk pozīcijā, kur tas var nokaut pretinieka kauliņu, tas ir jādara. Ja tas netiek darīts pretinieks var pieprasīt noņemt kauliņu no laukuma.

Kauliņi, kas tiek nokauti, tiek noņemti no spēles laukuma.



3 – Pāri kauliņam – Pretinieka kauliņš var tikt nokauts, pārlēcot tam pāri uz priekšu vai atpakaļ. To iespējams izdarīt tikai tad, ja lauciņš aiz pretinieka ir brīvs.

4 – Ja ir iespējams soli pa solim šādi pārlēkt vairākiem kauliņiem, tad vienā gājienā var nokaut vairākus pretinieka kauliņus. Pēc tam gājiens tiek nodots otram spēlētājam.

5 – Nokaut ar karali – karalis var nokaut pretinieka kauliņu arī no lielāka attāluma, kustoties gan uz priekšu, gan atpakaļ pa diagonāli. Arī šajā gadījumā pretinieku var nokaut tikai tad, ja lauciņš aiz pretinieka kauliņa ir brīvs.

6 – Pēc pirmā kauliņa nokaušanas karalis var turpināt šķērsot laukumu pa diagonālēm, ja tādējādi iespējams nokaut vēl citus kauliņus, kas gadās ceļā. Pēc gājiena pabeigšanas gājiens tiek nodots otram spēlētājam.

7 – Ja vienlaikus ir iespēja doties divos dažādos virzienos, jāizvēlas tā iespēja, kas ļauj nokaut pēc iespējas vairāk kauliņu. Piemēram, pat, ja dodoties otrā virzienā varētu nokaut divus kauliņus, jāizvēlas virziens, kurā var nokaut 3 parastos kauliņus.

Spēle ir uzvarēta, ja pretiniekam vairs nav, kur iet, vai arī, ja visi pretinieka kauliņi ir nokauti.

Spēle var tik pārtraukta, ja spēlētāji veic vienas un tās pašas kustības jau trešo reizi pēc kārtas, kā arī tad, ja pēc 20 gājieniem neviens joprojām nav uzvarējis.

ŠAHS

Ieteicamais vecums: 6-99 gadi

Spēlētāju skaits: 2

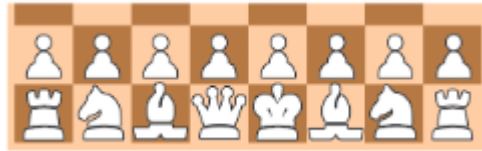
Spēles stratēģija: Spēlētāji izstrādā stratēģiju, lai apspēlētu pretinieka taktiku un uzvarētu.

Spēle tiek spēlēta uz šaha galda, ko veido 64 pārmaiņus balti un melni kvadrāti.

Vienmēr novietojiet šaha galdu tā, lai gaišais lauciņš ir katra spēlētāja labajā pusē!

Katram spēlētājam ir 16 figūras: 1 karalis, 1 dāma, 2 torņi, 2 laidņi, 2 zirgi and 8 bandinieki, kas tiek izvietoti noteiktā secībā, kā parādīts attēlā.

Svarīgi: dāmas vienmēr tiek novietotas uz savas krāsas lauciņa, tādējādi abas dāmas atrodas tieši pretī viena otrai, skatoties pāri šaha galdu.



Spēles mērķis: sagūstīt pretinieka karali, neatstājot iespēju izvairīties no "nokaušanas" ("šahs un mats").

Sagatavošanās spēlei: Izlozē, kuram būs gaišie kauliņi. Tas spēlētājs arī sāk spēli. Spēlētāji veic gājienus viens aiz otra.

Kā spēlēt: Katra no 6 figūrām pārvietojas atšķirīgi. Figūras nevar pārvietoties cauri citām figūrām (tomēr zirgs var pārlēkt citām figūrām), un nekad nevar pārvietoties uz lauciņu, uz kura jau atrodas viena no šī spēlētāja figūrām. Tomēr tās var tikt pārvietotas uz lauciņu, ieņemot pretinieka figūras vietu, nokaujot šo figūru. Figūras parasti tiek pārvietotas uz pozīcijām, kur tās var nokaut citas figūras (ieņemot to vietas uz galda), vai aizstāvēt savas figūras, ja tās tiek nokautas, vai pozīcijā, lai kontrolētu svarīgus spēles laucīņus.

Karalis ir svarīgākā figūra, tomēr viena no vājākajām. Karalis var veikt kustību tikai pa vienu lauciņu jebkurā virzienā - uz augšu, uz leju, uz sāniem un pa diagonāli. Karalis nekad nedrīkst pārvietoties tā, lai tiktu apdraudēts. Kad karalim uzbrūk cita figūra, tas tiek saukts par "šahu".

Karalis spēj veikt arī īpašu kustību, sauktu par "rokādi". Šī kustība ļauj Jums paveikt divas svarīgas lietas vienā gājienā: nogādāt karali drošībā un izdabūt torni no stūra, iesaistot to spēlē. Savā gājienā spēlētājs var pārvietot savu karali divus lauciņus uz vienu sānu un tad pārvietot torni no tā pozīcijas stūrī, uz pozīciju blakus karalim, karaļa otrā pusē. Tomēr, lai veiktu rokādi, ir jāievēro šādi nosacījumi:

- Tai ir jābūt karaļa pirmajai kustībai šajā spēlē
- Tai ir jābūt torņa pirmajai kustībai šajā spēlē
- lai veiktu gājienu, starp karali un torni nedrīkst būt nevienas figūras
- karalis neatrodas "šaha" pozīcijā.

Kustība iespējama šādos divos veidos:



Citu figūru kustība:

- **Dāma** ir pati spēcīgākā figūra. Tā var kustēties jebkurā taisnā virzienā - uz priekšu, atpakaļ, uz sāniem, vai pa diagonāli - cik tālu vien iespējams nešķērsojot lauciņu, uz kura atrodas kāda cita šīs pašas krāsas figūra.
- **Tornis** var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai uz priekšu, atpakaļ, vai uz sāniem. Torņi ir sevišķi spēcīgas figūras, kad aizsargā viena otru un darbojas kopā!
- **Laidnis** var pārvietoties, cik tālu vien vēlas, bet tikai pa diagonālēm. Katrs laidnis spēli sāk uz vienas krāsas lauciņa (gaišas, vai tumšas) un vienmēr paliek tikai uz šīs krāsas lauciņiem. Laidņi labi sadarbojas savā starpā, jo piesedz viens otra vājās vietas.
- **Zirgs** pārvietojas ļoti atšķirīgi no citām figūrām - pārvietojoties divus lauciņus vienā virzienā un tad vēl vienu, 90 grādu leņķī, veidojot "L" veida formu. Zirgi arī ir vienīgās figūras, kas spēj pārvietoties pāri citām figūrām.
- **Bandinieks** pārvietojas un kauj atšķirīgos veidos: tie pārvietojas tikai uz priekšu, bet kauj pa diagonāli. Bandinieki pārvietojas uz priekšu tikai par vienu lauciņu, izņemot savu pirmo gājienu, kad tie var pārvietoties uz priekšu par diviem lauciņiem. Bandinieki var kaut uz priekšu pa diagonāli viena lauciņa attālumā. Tie nekad nepārvietojas un nekauj atpakaļ. Ja tieši bandinieka priekšā atrodas cita figūra, bandinieks nevar pārvietoties garām šai figūrai, vai to nokaut.

Kaušana

- Ja pretinieks nonāk uz lauciņa, kur stāv figūra, tā tiek nokauta un noņemta no spēles laukuma. Pretinieks var nokaut figūru, pārvietojoties atbilstoši attiecīgās figūras kustībai, izņemot gadījumā, ja kaušanai tiek izmantots bandinieks, jo bandinieks pārvietojas uz priekšu, bet kauj uz priekšu pa diagonāli.
- Karalis ir ielenkts ("šahs"), ja tas atrodas bīstamā vietā, kur to nākošajā gājienā var nokaut kāda no pretinieka figūrām. Šajā gadījumā pretinieks saka "šahs" un dod iespēju glābt karali.

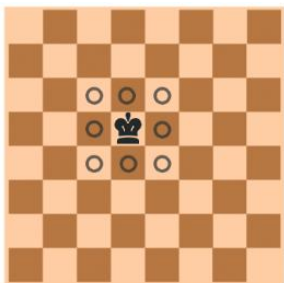
- Ja karalim nav, kur "bēgt" (lai kur karalis pārvietos, viņu var nokaut, un nav nevienas figūras, kas varētu nostāties starp karali un uzbrucēju, lai to pasargātu), tad pretinieks paziņo "Šahs un mats" un spēle ir uzvarēta.

Šaha spēle var beigties arī citos gadījumos:

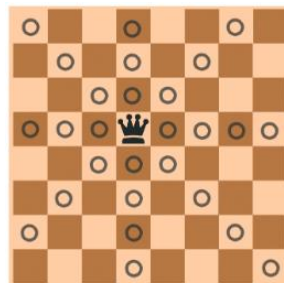
- Ja rodas "strupceļš" – tas nozīmē, ka nav "šahs", bet jebkura tālāka kustība var radīt "šaha" apdraudējumu karalim;
- Ja pārvietojoties jebkurā virzienā, visu laiku atkārtojas "šahs";
- Ja viena un tā pati pozīcija atkārtojas 3 reizes;
- Ja spēlētājiem nav pietiekoši daudz figūru, lai izveidotu "šahu un matu"
- Ja ir veiktas jau 50 kustības, bet vēl nav nokauta neviena figūra vai arī bandinieki tā arī nav izkustējušies no sākuma pozīcijas.

Figūru kustības:

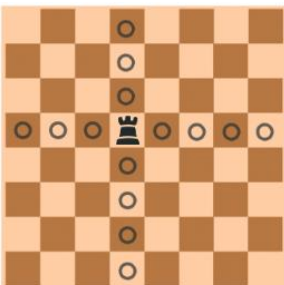
Karalis



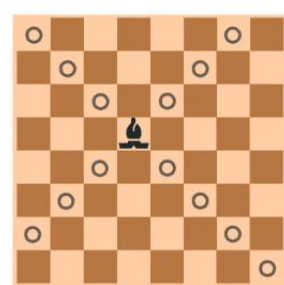
Dāma



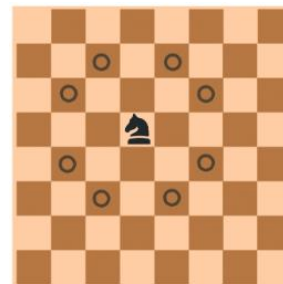
Tornis



Laidnis



Zirgs



Bandinieks



LT – Lietuvių

DJ05225 Žaidimas: Šachmatų ir šaškių

Šaškės

Žaidėjų skaičius: 2

Žaidimo laikas: nuo 10 iki 20 minučių

Tikslas: Nukirsti visas priešininko figūrėles arba užkirsti kelią jūsų priešininkui pajudinti figūrėlę.

Taisyklės: Žaidėjas pastato savo figūrėles taip, kaip parodyta diagramoje.



Figūrėlės juda įstrižai, po vieną kvadratą į priekį. Figūrėlė nukerta priešininko figūrėlę šokinėjant per ją į priekį arba atgal, kol ji nusileidžia ant neužimto kvadrato. Figūrėlė gali nukirsti daugiau nei vieną priešininko figūrėlę vienu ėjimu. Žaidėjai privalo nukirsti priešininko figūrėlę, kai tai yra įmanoma padaryti, priešingu atveju priešininkas gali pasiimti savo figūrėlę, sakydamas "Žaisk - nežiopsok!"

Dama

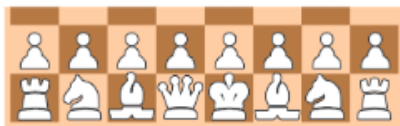
Kai figūrėlė pasiekia priešininko pabaigos eilę, ji tampa "dama" (▲ ▲ : paimekite vieną iš savo figūrėlių, kuri buvo nukirsta ir padėkite ją ant viršaus damos figūrėlės). Dama gali judėti į priekį ir atgal, įstrižai per savo eilę ir nukirsti priešininko figūrėles, kurios bus toje įstrižoje eilėje. Dama taip pat gali toliau tęsti ėjimą, kita įstriža kryptimi, net jeigu ji jau nukirto pakeliui figūrėlę.

Šachmatai

Strateginis žaidimas: žaidėjas parengia strategiją kovai prieš savo priešininko taktiką ir stengiasi laimėti.

Amžius: 6 metai ir vyresni

Žaidėjų skaičius: 2



Žaidimas yra žaidžiamas ant šachmatų lentos, kurią sudaro 64 šviesios ir tamsios spalvos kvadratai.

Pastaba: visada dėkite lentą taip, kad apačioje, dešiniame kampe liktų šviesus kvadratas. Kiekvienas žaidėjas turi 16 figūrėlių: 1 karalius, 1 valdovė, 2 rikiiai, 2 žirgai, 2 bokštai ir 8 pėstininkai, kurie yra parodyti instrukcijos viršuje.

Pastaba: karalienės visada yra statomos ant jų spalvos.

Tikslas: Nukirsti priešininko karalių - šachas ir matas

Taisyklės: Lenta yra padalinta į kvadratus, kad galima būtų nuspręsti, kuris žaidėjas žais šviesiomis figūrėlėmis. Šis žaidėjas taip pat pradeda žaidimą. Abu žaidėjai turi perkelti savo figūrėles per savo ėjimus - žaidėjai negali "praleisti" ėjimo. Žaidėjai paeiliui eina su vienu iš savo pėstininku.

- Figūrėlių judėjimai (žr. paveikslukus knygelės pradžioje). Figūrėlė niekada negali judėti per kitą figūrėlę (išskyrus žirgą). Karalius yra svarbiausia žaidimo dalis; jei jis yra nukirstas, žaidimas yra pralaimėtas.

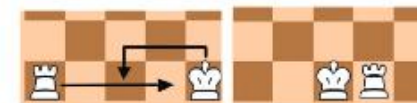
Karalius gali būti perkeltas vienu kvadratu bet kuria kryptimi ... ir taip pat turi specialų judėjimo tipą, žinomą kaip "Rokiruotė".

- Rokiruotė yra tada, kai tuo pačiu metu yra perkeliama karalius ir bokštas, jeigu jie nėra dar perkelti:

Karaliaus rokiruotė



Valdovės rokiruotė



VALDOVĖ juda bet kuria kryptimi, per neribotą skaičių kvadratų

BOKŠTAS juda vertikaliai arba horizontaliai per neribotą skaičių kvadratų.

RIKIS juda įstrižai, per neribotą skaičių kvadratų.

ŽIRGAS juda per tris kvadratus: vieną arba du horizontaliai (arba vertikaliai) ir toliau vieną priešinga kryptimi. Kitaip sakant - jis juda "L" formos kryptimi.

ŽIRGAS yra vienintelė figūrėlė, kuri gali peršokti per kitas figūrėles.

PĖSTININKAS visada juda į priekį ir niekada negali judėti atgal. Jis gali eiti tik po vieną kvadratą vienu metu, išskyrus pirmąjį savo ėjimą, kai jis gali judėti į priekį per du kvadratus.

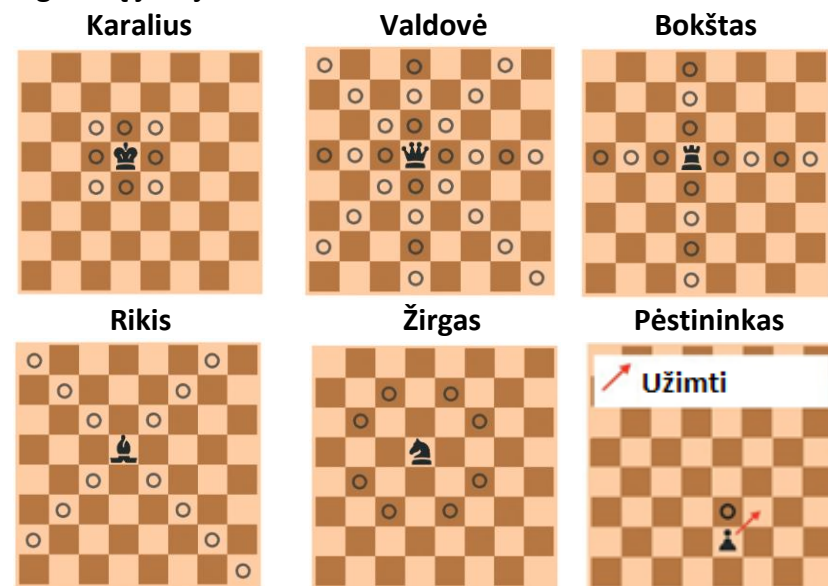
Svarbu: norint nukirsti priešininko figūrėlę, pėstininkas turi judėti įstrižai pirmyn po vieną kvadratą. Jei PĖSTININKAS pasiekia paskutinę eilę lentoje, jį galima paversti valdove, bokštu, rikiu ar žirgu (pvz. žaidėjas gali turėti 2 valdoves).

- **Figūrėlės nukirtimas**

Figūrėlė pašalinama iš žaidimo, kai priešininko figūrėlė padarius savąjį ėjimą užima tą kvadratą, kurioje ji stovėjo. Viena figūrėlė nukerta priešininko figūrėlę, judėdama savo įprasta kryptimi, išskyrus pėstininką, kuris turi judėti įstrižai į priekį, norint nukirsti priešininko figūrėlę.

Kas laimi? Žaidėjas, kuris pastato priešininko karalių į tokią padėtį, kurioje jis nebegali pajudėti, laimi žaidimą. Sakoma, kad karaliui yra šachas ir matas! Šis žaidimas taip pat gali baigtis lygiosiomis.

Figūrėlių judėjimai:



EE – Eesti*

DJ05225 – Klassikalised mängud - Male ja Kabe

Vanus alates: 6+

Mängijate arv: 2



MALEMÄNG

Male on strateegiline lauamäng kahele mängijale, seda mängitakse ruudukujulisel 64 (8×8) ruudustikul vahelduvate värvidega mängulaual. Mõlemad mängijad alustavad mängu 16 malendiga ning eesmärk on matistada vastase kuningas.

Käimist alustab valgete (heledate) malenditega mängija. Käia saab kas tühjale ruudule või vastase nupu poolt hõivatud ruudule. Vastase nupu võtmiseks tuleb teha reeglitepärane käik nii, et sinu nupp jääks võetava nupu ruudule. Males ei ole võtmine kohustuslik.



Mängu eesmärk on matistada vastase kuningas. See tähendab, et mängijal ründab vastase kuningat ja kuningas ei saa käia väljale, mida ei ründa mängija nupud.

Strateegiamäng: Mängijad töötavad igaüks välja strateegia, et vastase taktikat vastu mängida ja võita.

Mängu mängitakse malelaual, millel on 64 vaheldumisi heledat ja tumedat ruutu.

Märkus: laud tuleb asetada nii, et kummagi mängija paremas alumises nurgas oleks hele ruut.

Igal mängijal on 16 nuppu: 1 kuningas, 1 lipp, 2 oda, 2 ratsut, 2 vankrit ja 8 etturit, mis asetatakse mängu alguses lauale nii, nagu ülal näidatud.

Märkus: lipud asetatakse alati oma värvile vastavale ruudule ja on seega otse vastamisi üle laua.

Eesmärk: Vastase kuninga vangistamine, mida nimetatakse "mattimiseks".

Kuidas mängida: Loositakse, kumb mängija mängib valgete nuppudega. See mängija alustab ka mängu. Mõlemad mängijad peavad oma käigu ajal liigutama üht oma nuppu – „passida“ ei ole lubatud. Mängijad liiguvad kordamööda.

Nupp ei tohi kunagi liikuda üle teise nupu (välja arvatud ratsu).

KUNINGAS on mängu kõige tähtsam nupp; kui ta võetakse, on mäng kaotatud!

Vangerdamine

Kindlatel tingimustel võivad kuningas ja vanker liikuda korraga. Seda käiku nimetatakse vangerdamiseks. Vangerdamine on võimalik järgnevatel tingimustel:

Kuningat, kellega soovitakse vangerdada, ei ole veel mängus liigutatud. Vankrit, kellega soovitakse vangerdada, ei ole veel mängus liigutatud. Kuningas ei ole tule all. Vangerdamise käigus ei tohi kuningas liikuda üle ruudu, mis on tule all. Vangerdamise lõpuks ei tohi kuningas jääda tule alla. Kõik ruudud kuninga ja vangerdatava vankri vahel peavad enne vangerdamist tühjad olema. Vangerdades liigub kuningas kahe ruudu võrra vankri poole ning vanker liigub üle kuninga ühe ruudu võrra edasi.

Positsioonid enne ja pärast vangerdamist:



Lubatud käigud malenditega:

- **Kuningas** võib käia ühe ruudu võrra kas diagonaalselt, vertikaalselt või horisontaalselt.
- **Lipp** tohib liikuda horisontaalselt, vertikaalselt ning diagonaalselt. Lipp ei tohi samuti hüpata üle teiste malendite.
- **Vanker** liigub kas vertikaalselt või horisontaalselt ühes kindlas reas või veerus. Vanker ei tohi hüpata üle teiste malendite. See tähendab, et kõik ruudud algus- ja sihtpunkti vahel peavad olema tühjad.
- **Oda** liigub ainult diagonaalis. Oda ei tohi samuti hüpata üle teiste malendite.
- **Ratsu** käik koosneb kahest osast: Esiteks käik horisontaalselt või vertikaalselt ühe võrra edasi või tagasi. Seejärel käik ühe võrra

diagonaalselt väljapoole. NB! Ratsu tohib hüpata üle teiste malendite!

- **Ettur** on malelual kõige nõrgem malend. Ettur liigub ühe välja võrra edasi. Kui teda pole veel liigutatud, siis võib liikuda ka kaks ruutu edasi. Ettur lööb diagonaalis, olles sellega ainuke malend, mis lööb teistmoodi kui käib. Etturil on ka spetsiaalne käik, mida nimetatakse möödaminnes löömiseks (prantsuspäraselt en passant-käiguks). Ettur, mis ründab välja, mille ületas vastasmängija ettur, liikudes oma lähteväljalt edasi kahe välja võrra, võib selle vastasmängija etturi lüüa, nagu oleks viimast liigutatud ainult ühe välja võrra. Kui ettur jõuab oma algasendist kõige kaugemale reale, tuleb see asendada etturi värvi uue lipu, vankri, oda või ratsuga. Mängija valik pole piiratud eelnevalt löödud malenditega, näiteks võib mängijal olla ka kaks lippu. Seda etturi muutmist teiseks malendiks nimetatakse muundamiseks.

Tuli - Kui sinu kuningat saab võtta vastase nupuga, siis öeldakse, et kuningas on tule all. NB! Keelatud on teha käiku nii, et sinu kuningas jääb tule alla.

Matt - Kui sinu kuningas on tule all ning sul ei ole võimalik teha ühtegi käiku nii, et peale käigu tegemist ei oleks kuningas enam tule all, siis öeldakse, et tegemist on mati seisuga. Mati saanud mängija kaotab mängu.

Patt - Kui mängija kuningas ei ole tule all, kuid ta ei saa teha ühtegi käiku (ilma tule alla sattumata), siis öeldakse, et tegemist on patiseisuga. Patiseis tähendab, et mäng lõppes viigiga.

Löömine: Nupp eemaldatakse mängust siis, kui vastase nupp liigub sellele ruudule, kus ta asus. Nupp lööb vastase nuppu tavapärasel liikumisviisil, välja arvatud ettur, kes lööb diagonaalselt ettepoole liikudes.

Kuningas on tules, kui ta on asetatud nii, et vastase nupp võiks ta lüüa. Vastane kuulutab välja „tuli“. (Kuningat ei tohi jätta tule alla.)

KUNINGAS on mati saanud:

- kui ta ei saa liikuda nii, et ei satuks uuesti tule alla;
- kui mängija ei saa panna ühte oma nuppu kuninga ja vastase ähvardava nupu vahele, et tuld blokeerida;
- kui mängija ei saa lüüa ähvardavat nuppu.

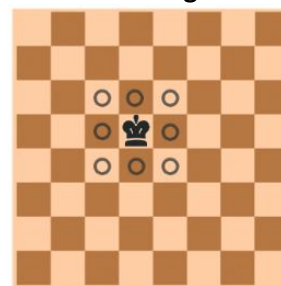
Võit: Mängija, kes matistab vastase kuninga, kuulutab välja „matt“ ja võidab mängu.

Mäng võib lõppeda ka viigiga, kui:

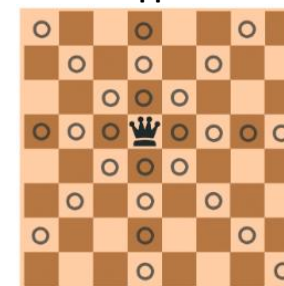
- tekib patt, st üks mängija ei ole tules, kuid ei saa teha ühtegi käiku, ilma et ta oma kuningat tulle paneks;
- tekib igavene tuli;
- sama seis kordub kolm korda;
- mängijatel ei ole piisavalt nuppe mati tegemiseks;
- on tehtud viiskümmend käiku ilma ühegi löömise või etturi käiguta.

Nuppude käigud:

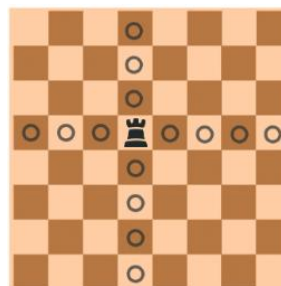
Kuningas



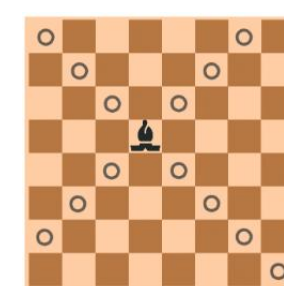
Lipp



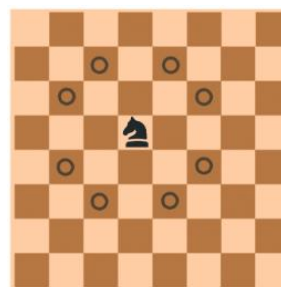
Vanker



Oda



Ratsu



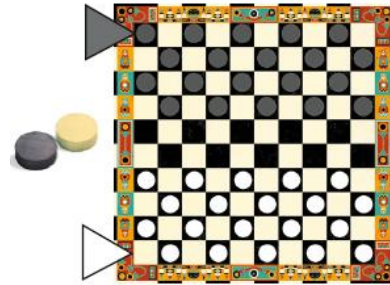
Ettur



KABE

Eesmärk:

Vastase kõikide nuppude löömine või vastase takistamine nii, et ta ei saa enam ühtegi nuppu liigutada.



Reeglid:

Mängijad asetavad oma nupud nii, nagu näidatud skeemil. Nupud liiguvad diagonaalis ettepoole, ühe ruudu kaupa.

Nupp lööb vastase nuppu, hüpates üle selle ette- või tahapoole, tingimusel et maandub tühjale ruudule. Sama käigu jooksul võib nupp lüüa ka mitu vastase nuppu samal viisil.

Kui mängijal on võimalik vastase nuppu lüüa, siis ta peab seda tegema, muidu võib vastane ta nuppu ära võtta, öeldes: „**Löömine on kohustuslik!**“

Kuningas

Kui nupp jõuab vastase lõpureale, saab temast „Kuningas“ (▲ △). Selle tähistamiseks asetatakse löödud oma nupp kuninga peale. Kuningas võib liikuda nii edasi- kui ka tahapoole mööda diagonaalrida ning lüüa vastase nuppe, millest ta saab üle hüpata. Kuningas võib oma käigu jätkuks suunda muuta, kui saab lüüa veel mõne nupu.

Échecs

Contenu • Contents • Inhalt
Contenido • Contenuto

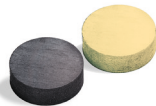


32 pcs

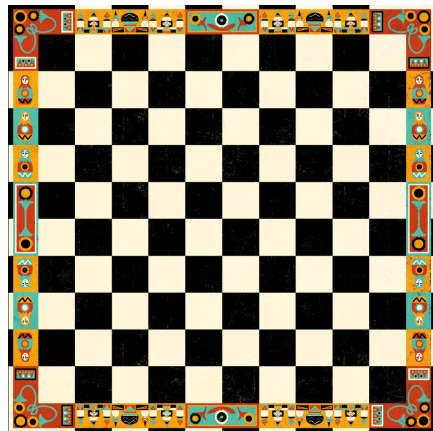


Dames

Conteúdo • Inhoud • Innehåll
Indhold • Игровой комплект

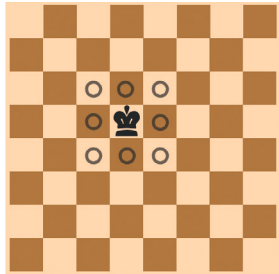


40 pcs

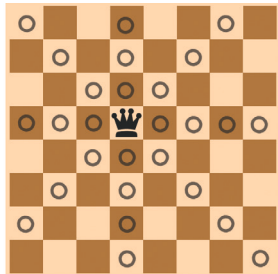


Échecs

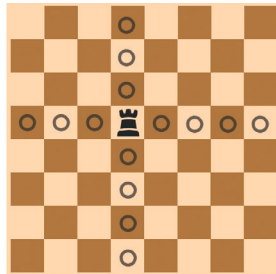
Déplacements des pièces • Moving the pieces
 Zugregeln • Desplazamiento de las piezas • Movimento dei pezzi
 Verplaatsen van de stukken • Pjäsernas förflyttning
 Træk • Deslocação das peças • Ходы фигур



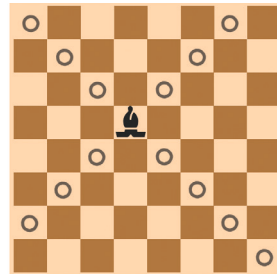
Roi - King - König - Rey
 Re - Koning - Kung - Konge
 Rei - король



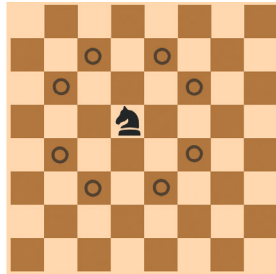
Dame - Queen - Dame - Dama
 Regina - Dame - Dam - Dronning
 Rainha - ферзь



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



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



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



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

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



GAME OF CHESS

A game of strategy:

The player develops a strategy to counter his opponent's tactics and win. The game is played on a chessboard with 64 alternately light and dark-coloured squares.

N.B.: always place the board with a light-coloured square in the bottom right-hand corner. Each player has 16 pieces: 1 King, 1 Queen, 2 Bishops, 2 Knights, 2 Rooks and 8 pawns which are set out as shown above at the start of the game.

N.B.: the Queens are always placed on their colour.

Aim

Capture your opponent's King: checkmate.

Rules

Lots are drawn to decide which player will play the light pieces. This player also starts the game. Both players must move one of their pieces during their turns - players cannot «pass». The players take it in turns to move one of their pawns.

- **Moving the pieces** (see the diagrams at the beginning of the book).

A piece can never move over another piece (except the Knight).

The KING is the most important piece in the game; if he is captured, the game is lost! The King can be moved one square at a time in any direction ... and also has a special type of move known as Castling.

- Castling involves moving the King and a Rook at the same time if they have not already been moved:



King's castling



Queen's castling



The QUEEN The QUEEN moves any number of squares in any direction.

The ROOK moves an unlimited number of squares vertically or horizontally.

The BISHOP moves an unlimited number of squares diagonally.

The KNIGHT moves three squares: one or two horizontally (or vertically) and the rest in the other direction. We also say that he moves in an «L» shape. The Knight is the only piece that can jump over other pieces.

The PAWN always moves forwards and can never move backwards. It can only move one square at a time, except on its first move, when it can move forward two squares.

Important: to capture an opponent's piece, the Pawn has to move diagonally forwards by one square. If the Pawn reaches the last row on the board, the player can turn it into a Queen, Rook, Bishop or Knight (so a player can have 2 Queens, for example).

• Capturing a piece

A piece is removed from the game when an opponent's piece moves on to the square that it was occupying. A piece captures an opponent's piece by moving in the normal way, apart from the Pawn, which has to move diagonally forwards when capturing a piece.

Who wins?

The player who puts the opponent's King in a position in which it can no longer move wins the game. The King is said to be in **CHECKMATE!**

A game of chess can also finish in a draw.



НАБОР ДЛЯ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

Стратегическая игра :

Игрок развивает стратегию, чтобы противостоять замыслам противника и таким образом одержать победу. Игра ведется на шахматной доске, состоящей из 64 чередующихся светлых и темных клеток (полей).

Примечание: расположите шахматную доску так, чтобы в нижнем правом углу всегда находилась светлая клетка.

У каждого игрока – 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 слона, 2 коня, 2 ладьи и 8 пешек. Перед началом шахматной партии эти фигуры стоят на доске так, как показано на картинке выше.

Примечание: при этом ферзь всегда стоит на поле своего цвета. цвета.

Цель игры

Захватить короля противника – поставить ему шах и мат.

Процесс игры

Игроки бросают жребий на то, кому играть белыми. Тот, кому это выпало, начинает игру. Игроки поочередно делают ходы. Это обязательно – пропускать ход нельзя. Деля ход, игрок перемещает одну из своих фигур.

• **Ходы фигур** (см. схемы в начале инструкции).

Ни одна фигура (кроме коня) не может переступать через другую фигуру.

КОРОЛЬ – главная фигура в игре; его захват означает, что партия проиграна.

Он может перемещаться на одну клетку в любом направлении, а кроме того, имеет особый способ перемещения, который называется рокировкой.

• Рокировка дает возможность переместить одновременно короля и ладью, если до того они еще ни разу не перемещались.



Короткая рокировка



Длинная рокировка



ФЕРЗЬ может перемещаться в любом направлении, на любое количество клеток.

ЛАДЬЯ может перемещаться по вертикали или по горизонтали на любое количество клеток.

СЛОН может перемещаться по диагонали на любое количество клеток.

КОНЬ перемещается на 3 клетки: сначала на одну или две по горизонтали (или вертикали), а потом на оставшееся количество клеток – в перпендикулярном направлении. Говорят также, что он ходит буквой «Г». Конь – это единственная фигура, которая может переступать через другие фигуры.

ПЕШКА всегда перемещается вперед и никогда не отступает назад. Она всегда перемещается только на одну клетку, за исключением случая, когда она еще находится на своей начальной клетке. В этом случае она может переместиться на 2 клетки.

Примечание: для того, чтобы взять фигуру противника, пешка может переместиться на одну клетку по диагонали. Если пешке удастся достичь последней горизонтали на стороне противника, то она может быть превращена в ферзя, ладью, слона или коня, по выбору игрока (таким образом, игрок может, например, иметь два ферзя).

• Взятие фигур

Фигура снимается с доски, если на клетку, которую она до этого занимала, ставится какая-либо фигура противника. Все фигуры, кроме пешек, осуществляют взятие так же, как ходят. Пешка для взятия может перемещаться и вперед, и по диагонали.

Кто выигрывает?

Тот, кто поставит короля противника в положение, в котором он не сможет больше ходить. В таком случае объявляют, что королю **ШАХ И МАТ!** Партия закончена. Шахматная партия может также закончиться вничью.



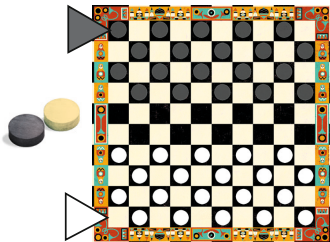
JEU DE DAMES

But du jeu :

Le vainqueur est celui qui a pris tous les pions de son adversaire ou a bloqué la partie de sorte qu'aucun mouvement ne soit encore possible.

Déroulement :

Les joueurs placent leurs pions comme l'image. Les pions se déplacent d'une seule case à la fois en diagonale et en avant. Un pion peut sauter par-dessus un pion adverse en avant ou en arrière pour le prendre, à condition que la case d'arrivée soit inoccupée. Après cette prise, et si la même situation se présente, il continue à prendre les pions adverses de la même façon. La prise est obligatoire sinon l'adversaire peut prendre le pion en disant : « Souffler n'est pas jouer ! ».



La dame

Lorsqu'un pion arrive sur la ligne de fond adverse, il devient « dame » (▲ △). On lui superpose un pion gagné par son adversaire. La dame peut se déplacer sur toute la diagonale en avant et en arrière et prendre les pions adverses se trouvant sur sa ligne s'ils sont espacés d'au moins une case libre. Elle peut continuer son déplacement en changeant de diagonale si une autre prise est possible.

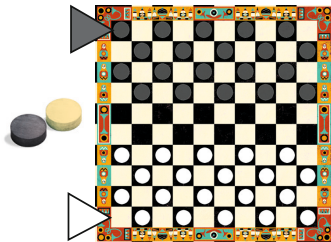
GAME OF DRAUGHTS

Aim:

Capture all your opponent's pieces or prevent your opponent from being able to move a piece.

Rules:

The player place their pieces as shown on the diagram. The pieces move diagonally forwards one square at a time. A piece captures an opponent's piece by jumping forwards or backwards over it, as long as it lands on an unoccupied square. A piece can capture more of the opponent's pieces during the same go in the same way. Players must capture an opponent's piece when it is possible to do, otherwise the opponent can take their piece, saying «Huffing is not playing!»



The king

When a piece reaches the opponent's end line, it becomes a «King» (▲ △). Take one of your pieces captured by your opponent and put it on top of your King piece. A King can move forwards and backwards all along its diagonal row and capture the opponent's pieces that it can jump on that row. A King can also continue its move in another diagonal direction if a piece can be captured.



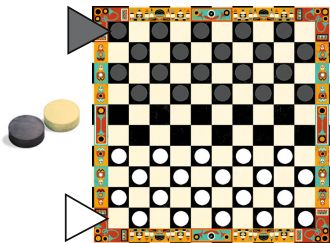
DAMSPÆL

Spilletets formål:

Den spiller, der har taget alle modstanderens brikker eller har lukket dem inde, så de ikke kan flyttes, har vundet.

Spilleregler:

Brikkerne anbringes som vist på tegningen. Brikkerne flyttes skråt fremad ét felt ad gangen. En brik kan hoppe fremad eller bagud over modstanderens brik og derved tage den, men kun hvis der er et tomt felt bag den brik, som erobres. Flere brikker kan tages i samme træk, men stadigvæk kun, hvis der er tomme felter bag de erobrede brikker. Man skal tage brikkerne, hvis det er muligt, ellers kan modstanderen «puste», dvs. fjerne den brik, man selv kunne have slået med.



Dam

Hvis det lykkes at komme frem til modstanderens bagerste række med en brik (▲ △), opnår man en «dam». En af de brikker, modstanderen har taget, lægges oven på denne «dam-brik». En dam kan flyttes på skrå lige så mange felter frem eller tilbage, som der er tomme felter, og slå modstanderens brikker som tidligere. Dam-brikken kan fortsætte i en anden skrå retning, så længe der er brikker, der kan tages.

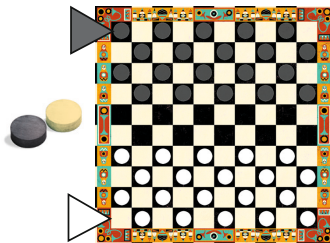
ШАШКИ

Цель игры:

В игре побеждает тот, кто взял все шашки противника либо заблокировал позицию на доске, так что ни одну из этих фигур невозможно переместить.

Ход игры:

Игроки расставляют свои шашки, как показано на картинке. Шашки могут перемещаться на одно поле вперед по диагонали. Шашка может взять шашку противника, если та находится на соседнем (по диагонали – впереди или сзади) поле и если не занято следующее за ней поле, куда становится берущая шашка. Если после такого взятия оказывается, что есть еще одна шашка противника в таком же положении, то взятие продолжается, и так далее. Взятие является обязательным, иначе противник может взять шашку со словами: «Играй, да не зевай!».



Дамка

Если шашка достигает последней горизонтали на стороне противника, то она становится «дамкой» (▲ △). На нее кладется одна из тех шашек, которые были взяты противником. Дамка может перемещаться по всей диагонали, как вперед, так и назад, и при этом брать все стоящие на ней шашки противника, при условии что между ними есть свободные клетки. Если при этом у дамки появляется возможность взять шашку противника на другой диагонали, то она может перейти на эту диагональ.