


 2 6 - 99 10 min. - ∞**Spielanleitung****Seite 2****Playing instruction****page 2 - 3****Règle du jeu****page 3****Instrucciones del juego****página 3 - 4****Istruzioni di gioco****pagina 4 - 5****Spelhandleiding****pagina 5****Spilleregler****side 5 - 6****Spelanvisning****sida 6****Instrukcja gry****strona 7****Инструкция к игре****страница 7 - 8**

# Schach

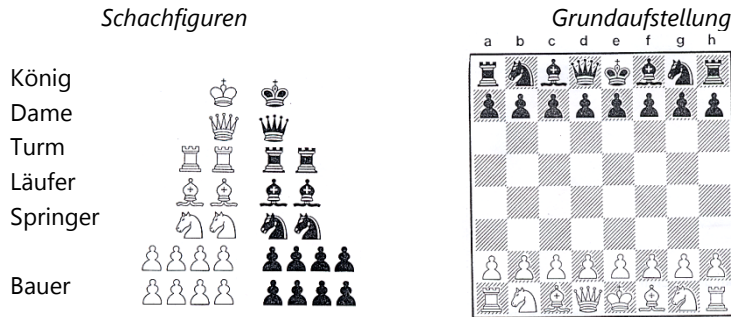
DE

## Das Schachbrett

Das Schachbrett besteht aus abwechselnd hellen und dunklen Feldern und wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass in der rechten unteren Ecke ein helles Feld liegt.

## Die Spielfiguren

Zu Beginn werden alle 32 Schachfiguren wie unten abgebildet aufgestellt. Die Grundaufstellung ist immer gleich.



## Spielbeginn

Die Spielsteine werden ausgelost. Weiß beginnt. Beide Spieler haben abwechselnd einen Zug.

## Zugmöglichkeiten der Figuren (je Zug)

- König** Ein Feld in beliebiger Richtung. Mit dem König darf man sich allerdings nicht selbst ins Schach stellen.
- Dame** In jede Richtung über beliebig viele leere Felder.
- Läufer** Diagonal über beliebig viele leere Felder. Er bleibt immer auf den Feldern der gleichen Farbe.
- Springer** Zwei Felder waagrecht und ein Feld senkrecht oder umgekehrt. Dabei darf auch über eigene wie gegnerische Figuren gesprungen werden.
- Turm** Vertikal oder horizontal über beliebig viele leere Felder
- Bauer** Ein Feld vorwärts. Nur beim ersten Zug nach Belieben zwei Felder vorwärts. Bauern sind die einzigen Figuren, die nur vorwärts bewegt werden dürfen. Gelangt ein Bauer an die gegnerische Startlinie, so muss der Spieler diesen Bauern in eine andere Figur umwandeln; Dame, Turm, Läufer oder Springer. Unabhängig davon, ob diese Figur sich noch auf dem Brett befindet.

## Figuren schlagen

Alle Figuren, bis auf den Bauern, können mit ihren Zügen eine gegnerische Figur schlagen. Der Bauer darf nur in der Diagonale nach vorne schlagen. Besonderheit des Bauern ist das en passant Schlagen: Kommt ein Bauer nach der Startstellung mit einem Doppelschritt neben einem gegnerischen Bauern zu stehen, so darf (nicht muss) dieser gegnerische Bauer den Bauern so schlagen, als ob er nur ein Feld vorgerückt ist. En passant Schlag besteht unmittelbar nach dem Doppelschritt, ein Zug später ist dieses Recht nicht mehr gültig.

## Rochade

- Wenn in der Partie der Turm und der König noch nicht von der Startlinie bewegt wurden und zwischen den beiden sich keine Figuren mehr befinden, darf der Spieler eine Rochade durchführen.
- Kurze Rochade: Der König zieht zwei Felder in Richtung des Königsturms, dieser springt über den König auf sein Nachbarfeld.
- Lange Rochade: Der König zieht zwei Felder in Richtung des Damenturms, dieser springt über den König auf sein Nachbarfeld.

## Ziel der Schachpartie

Alle taktischen Bewegungen und Züge sind darauf gerichtet den feindlichen König „Schach Matt“ zu setzen, d.h. in eine Position zu bringen, aus der er sich weder durch eigenes Ziehen, noch durch verteidigende Züge vor dem Geschlagen werden retten kann. Er hat die Partie dann verloren. Eine Partie endet unentschieden (*remis*), wenn keine der beiden gegnerischen Parteien das Spiel zu seinen Gunsten beenden kann.

# Chess

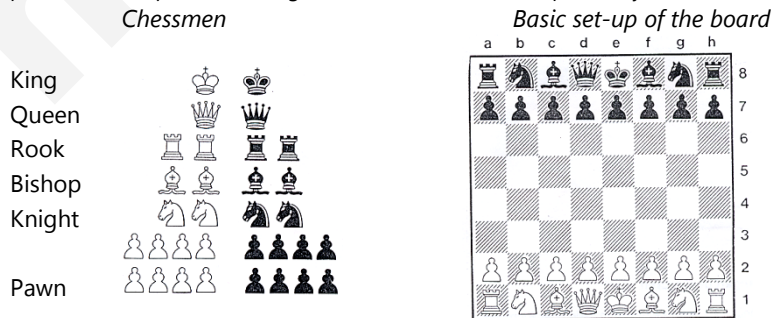
GB

## The Chess-board

The chess-board consists of alternately, black and white square fields (eight by eight) placed between the two opposing players so that there is a white square in the lower right hand corner where the white pieces are set up.

## The Pieces

At the beginning of the game all 32 pieces are set up as in the diagram below. The basic set-up is always the same.



## To start the game

Who plays with which colour is decided upon "blind". White always starts the game. Moves are taken in turn.

## Moves of the Pieces

- King** One square in any direction. He cannot move into "check" or otherwise pass over a threatened square (as in castling).
- Queen** In any direction in a straight line, as many squares as is wished or as is possible.
- Bishop** Diagonally along a straight line as many as he wishes or as is possible. He stays on his starting colour.
- Knight** Two squares horizontally and one vertically or one vertically and two horizontally, in the shape of an "L", forwards or backwards. The knight is the only piece that can jump over other pieces, either ones own or his opponents'.
- Rook** Horizontally or vertically along as many empty squares as is wished or as is possible.
- Pawn** One square forwards. Only on the first move can one choose to move two squares. When a pawn reaches the start line of the opponent, the player must convert this pawn into another piece; queen, rook, bishop or knight. This happens independently of the piece still being present on the board.

**Taking Prisoners**

All figures with the exception of the pawn take opponents in the course of their normal moves, stopping at the point where the opponent stood. The pawn can only take diagonally in a forward direction when moving one square. The speciality of the pawn is the en passant pawn capture: If after the starting position, a pawn makes a double move to be next to an opponents pawn, this opponents pawn may (not must) capture the pawn as if he had only moved forward a single square. En passant capturing takes place immediately after the double move. One move later, this right is no longer valid.

**Castling**

If the rook and the king have not yet been moved from the starting line during the game, and there are no pieces left between both of them, the player can make a castling move.

Castling king's side: The King moves two squares toward the king's rook and it jumps over the king to its adjacent square.

Castling queen's side: The king moves two squares towards the queen's rook; this jumps over the king to its adjacent square.

**Aim of the Game**

All tactical considerations are directed toward getting the opposing King into "checkmate". This means into a position out of which he cannot flee or otherwise be rescued by one of his own pieces through the taking of the threatening opponent or by blocking the line of threat. If he cannot get out of that situation then the game is lost and is so "checkmate". A game is "stalemate" when neither player can win the game for himself.

**Échecs**

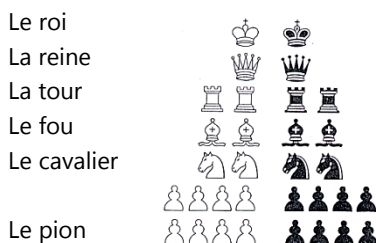
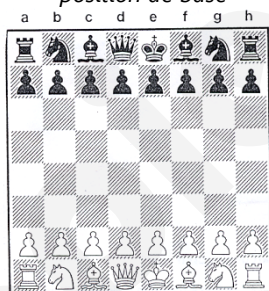
FR

**L'échiquier**

L'échiquier se compose de cases en alternance blanches et noires et est placé de manière à ce qu'une case blanche se trouve dans le coin inférieur droit.

**Les figures**

Pour commencer les 32 pièces d'échecs sont placées comme ci-dessous. La position de départ est toujours la même.

*pièces d'échecs**position de base***Démarrage du jeu**

La couleur des pièces est tirée au sort. Les blancs commencent. Chaque joueur joue à tour de rôle.

**Déplacement des pièces d'échecs (par coup)**

Le roi se déplace d'une seule case dans la direction de son choix. Il est impossible de se mettre soit même en échec avec le roi.

La reine se déplace dans toutes les directions d'autan de cases libres de son choix.

Le fou se déplace en diagonale d'autan de cases libres de son choix. Il reste toujours sur les cases de même couleur.

Le cavalier se déplace de deux cases horizontales ou verticales et d'une case en diagonale dans le sens du déplacement. Il peut aussi sauter par-dessus un de ses pions ou même l'un de son adversaire.

La tour se déplace horizontalement ou verticalement d'autan de cases libres de son choix.

Le pion se déplace d'une seule case à la fois. Sauf pour le premier coup, chaque pion peut être déplacé de 2 cases. Les pions sont les seules pièces qui ne peuvent être déplacées que vers l'avant. Lorsqu'un pion atteint la ligne de départ d'un adversaire, le joueur doit remplacer ce pion par une autre pièce ; reine, tour, fou ou cavalier. Cette promotion aura lieu que la pièce en question se trouve encore sur l'échiquier ou non.

**Capturer une pièce**

A l'exception du pion, toutes les pièces peuvent capturer une pièce adverse en se déplaçant sur la case que celle-ci occupe. Le pion ne peut capturer que les pièces qui se trouvent en diagonale d'une case (vers l'avant). La spécialité du pion est la prise en passant : lorsqu'un pion réalise un double pas depuis sa position de départ afin de se placer à côté du pion d'un adversaire, le pion de cet adversaire peut (mais n'est pas obligé) capturer ce pion comme si celui-ci s'était simplement déplacé d'une seule case. La prise en passant a lieu juste après le double pas. Elle ne peut plus être effectuée si le joueur attend un tour.

**Roque**

Si la tour et le roi n'ont pas encore effectué de mouvement au cours du jeu, et qu'aucune pièce ne se trouve entre eux, le joueur peut utiliser la technique du roque.

Petit roque : le roi se déplace de deux cases vers la tour du roi et celle-ci passe par-dessus le roi pour se placer sur la case adjacente.

Grand roque : le roi se déplace de deux cases vers la tour de la reine et la tour passe par-dessus le roi pour se placer sur la case adjacente.

**Le but d'une partie d'échecs**

Le but du jeu est d'employer tous les moyens tactiques afin de mettre le roi adverse « échec et mat », c.a.d. de le mettre dans une position telle que ni la fuite ou même ni la défense d'une autre pièce ne peut l'empêcher d'être capturé. Il a par conséquent perdu la partie. Une partie est considérée comme match nul (remis) quand aucun des deux joueurs n'a pu faire basculer le jeu en sa faveur.

**El ajedrez**

ES

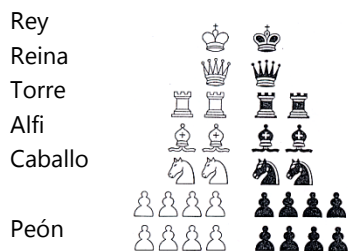
**El tablero de juego**

El tablero de juego del ajedrez está compuesto alternativamente por casillas claras y oscuras, y se coloca entre ambos jugadores de tal manera que en la esquina inferior derecha quede una casilla clara.

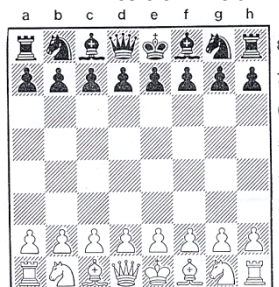
**Las piezas de juego**

Para comenzar, se colocan las 32 piezas de ajedrez como se observa en la ilustración. La posición de inicio es siempre la misma.

## Piezas de ajedrez



## Posición inicial

**Comienzo del juego**

Se sortea el color de las piezas. Blancas comienza. Ambos jugadores juegan por turnos.

**Posibilidades de movimiento de las piezas (por jugada)**

- Rey Una casilla en cualquier dirección. No obstante, no está permitido colocar al propio rey en posición de jaque.
- Reina En cualquier dirección pasando por la cantidad deseada de casillas libres.
- Alfil Diagonalmente pasando por la cantidad deseada de casillas libres. Siempre permanece en casillas del mismo color.
- Caballo Dos casillas horizontalmente y una casilla verticalmente o al revés. También es posible saltar por encima de piezas propias o del adversario.
- Torre Verticalmente u horizontalmente sobre la cantidad deseada de casillas libres.
- Peón Una casilla hacia adelante. Sólo en la primera jugada es posible, si se desea, avanzar dos casillas. Los peones son las únicas piezas que sólo pueden ser movidas hacia adelante. Si un peón alcanza la línea inicial del adversario, el jugador debe convertir dicho peón en otra pieza: reina, torre, alfil o caballo. Este intercambio se realiza sin importar las piezas que aún queden en el tablero.

**Comer piezas**

Todas las piezas, salvo los peones, pueden comer una pieza del adversario en cada una de sus jugadas. El peón sólo puede comer en diagonal (hacia adelante) pasando por encima de una casilla. La jugada especial del peón es la captura de un peón al paso: si un peón se mueve dos casillas y se coloca junto a un peón del adversario en el avance de salida, este último puede (aunque no está obligado a) capturar al otro peón como si en realidad solo hubiera avanzado una casilla. La captura al paso tiene lugar inmediatamente después del movimiento doble. En la jugada siguiente se pierde este derecho.

**Enroque**

Si no se han movido la torre ni el rey de la línea inicial durante la partida y si no hay ninguna pieza entre ellos, el jugador puede realizar una jugada de enroque.

Enroque corto: el rey se mueve dos casillas hacia la torre de la derecha, y esta pasa por encima del rey y se coloca a su lado, en la casilla siguiente.

Enroque largo: el rey se mueve dos casillas hacia la torre de la izquierda, y esta pasa por encima del rey y se coloca a su lado, en la casilla siguiente.

**Objetivo de una partida de ajedrez**

Todos los movimientos tácticos y las jugadas tienen como fin tratar de colocar al rey enemigo en "jaque mate", es decir, llevarlo a tal posición en la cual ni una jugada propia ni una jugada defensiva con otra de sus piezas puede evitar que sea comido. En ese momento, el jugador ha perdido la partida. Una partida queda empatada cuando ninguno de los dos jugadores logra decidir la partida a su favor.

**Scacchi**

IT

**La scacchiera**

La scacchiera è composta da caselle bianche e nere e viene disposta tra i due giocatori in modo tale che nell'angolo inferiore destro sia presente una casella bianca.

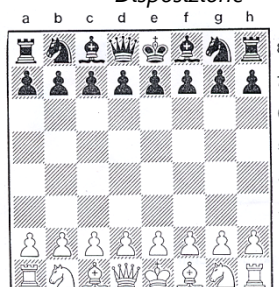
**Le pedine**

Per iniziare, le 32 pedine vengono disposte come indicato nell'illustrazione. La disposizione di base è sempre la stessa.

## Pedine



## Disposizione

**Inizio della partita**

Le pedine vengono estratte a sorte. Iniziano i bianchi. I due giocatori eseguono una mossa alternativamente.

**Movimenti delle pedine (per turno)**

- Re Una casella nella direzione desiderata. Negli scacchi è preferibile non utilizzare il re durante le partite.
- Regina In ogni direzione e per il numero di caselle desiderato.
- Alfiere In diagonale per il numero di caselle desiderato. Deve restare sempre su caselle dello stesso colore.
- Cavallo Due caselle in verticale e una casella in orizzontale o l'opposto. Il cavallo può saltare sopra le pedine avversarie o alleate.
- Torre In verticale od orizzontale per il numero di caselle desiderato.
- Pedone Una casella in avanti Solo nella prima mossa è possibile spostarsi di due caselle in avanti. I pedoni sono le sole pedine che possono muoversi in avanti. Quando un pedone raggiunge la linea di partenza dell'avversario, il giocatore deve trasformare questo pedone in un'altra pedina; regina, torre, alfiere o cavallo. Ciò accade a prescindere dal fatto che tale pedina sia ancora presente sulla scacchiera.

**Mangiare le pedine**

Tutte le pedine, inclusi i pedoni, possono mangiare una pedina avversaria con una mossa. Il pedone può eliminare una pedina muovendosi in diagonale (in avanti) di una casella. La specialità del pedone è la presa del pedone al varco (en passant): se dopo la posizione di partenza un pedone effettua una doppia mossa per affiancarsi a un pedone dell'avversario, tale pedone dell'avversario può (non deve necessariamente) catturare il pedone come se si fosse mosso in avanti di una sola casella. La presa en passant avviene immediatamente dopo la doppia mossa. Se si effettua un'altra mossa, non sarà più possibile effettuare questa presa.

**Arrocco**

Se la torre e il re non si sono ancora mossi dalla linea di partenza durante il gioco e non rimangono altre pedine tra di loro, il giocatore può effettuare la mossa dell'arrocco.

Arrocco corto: Il re si sposta di due caselle in direzione della torre del suo lato e questa salta il re per posizionarsi sulla casella adiacente.

Arrocco lungo: Il re si sposta di due caselle in direzione della torre del lato della regina e tale torre salta il re per posizionarsi sulla casella adiacente.

**Fine della partita**

Tutti i movimenti e le mosse tattiche hanno l'obiettivo di dare lo "scacco matto" al re avversario, portandolo in una posizione in cui non può sottrarsi all'eliminazione né con un movimento né con una mossa difensiva. Quando questo succede, la partita è persa. Una partita termina in pareggio (remis) quando nessuna delle parti avversarie è in grado di risolvere a proprio favore il gioco.

**Schaken**

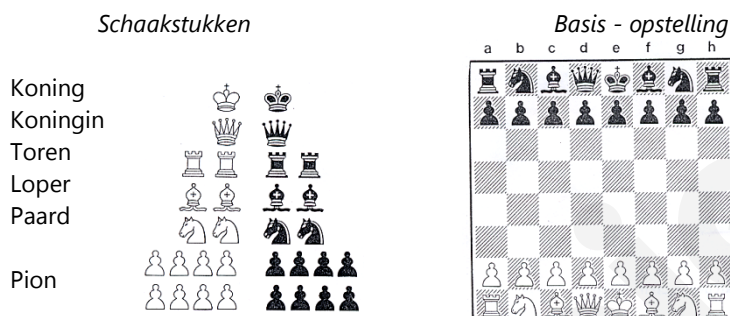
NL

**Het schaakbord**

Het schaakbord bestaat uit afwisselend lichte en donkere velden. Het wordt zo tussen de spelers gelegd, dat in de rechter benedenhoek een licht veld ligt.

**De schaakstukken**

In het begin worden alle 32 schaakstukken opgesteld zoals hieronder afgebeeld. De basisopstelling is altijd gelijk.

**Begin van het spel:**

Er wordt om de kleur van de stukken geloot. Wit begint. Beide spelers zijn om de beurt aan zet.

**Verplaatsingsmogelijkheden van de stukken (per zet)**

Koning Eén veld in willekeurige richting. De koning mag zichzelf niet schaak zetten.

Koningin In elke richting over een willekeurig aantal lege velden.

Loper Diagonaal over een willekeurig aantal lege velden. Hij blijft altijd op velden van dezelfde kleur.

Paard Twee velden horizontaal en één veld verticaal of omgekeerd. Daarbij mag het ook over vijandelijke stukken springen.

Toren Verticaal of horizontaal over een willekeurig aantal lege velden.

Pion Eén veld naar voren. Alleen bij de eerste zet naar voren twee velden vooruit. Pionnen zijn de enige stukken die alleen vooruit mogen bewegen. Wanneer een pion de startlijn van de tegenstander bereikt, moet de speler deze pion omwisselen voor een ander stuk; koningin, toren, loper of paard. Dit gebeurt onafhankelijk van het feit dat het stuk nog op het bord staat.

**Stukken slaan**

Alle stukken, behalve de pionnen, kunnen in een zet een vijandelijk stuk slaan. Een pion mag alleen in diagonale richting (naar voren) over een veld heen slaan. De specialiteit van de pion is en passant slaan: Als een pion vanaf de startpositie twee velden vooruitgaat en naast een pion van de tegenstander komt te staan, mag (moet niet) de pion van de tegenstander deze pion slaan alsof hij maar één veld was vooruitgegaan. En passant slaan gebeurt bij de zet direct volgend op de opmars van de pion. Eén zet later mag er niet meer en passant geslagen worden.

**Rokade**

Als de toren en de koning tijdens het spel nog niet zijn verplaatst vanaf de startlijn en er staan geen stukken tussen beide, mag de speler een rokade uitvoeren.

Korte rokade: De koning beweegt twee velden in de richting van de koningstoren en de toren springt over de koning naar het aangrenzende veld.

Lange rokade: De koning beweegt twee velden in de richting van de toren aan de kant van de koningin en de toren springt over de koning naar het aangrenzende veld.

**Doel van de schaakpartij**

Alle tactische bewegingen en zetten zijn er op gericht de vijandelijke koning 'schaakmat' te zetten, d.w.z. in een positie te brengen waaruit hij noch door een eigen zet, noch door verdedigingszetten kan worden gered van geslagen worden. Hij heeft de partij dan verloren. Een partij eindigt onbeslist (remise), als geen van de tegenstanders het spel in zijn voordeel kan beëindigen.

**Skak**

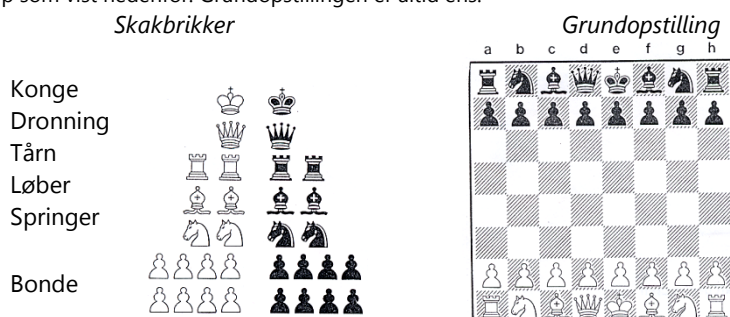
DK

**Skakbrættet**

Skakbrættet består skiftevist af lyse og mørke felter og lægges mellem de to spillere sådan, at der er et lyst felt i det nederste højre hjørne.

**Skakbrikkerne**

I starten stilles alle 32 skakbrikker op som vist nedenfor. Grundopstillingen er altid ens.



**Start på spillet**

Der trækkes lod om brikkerne. Hvid begynder. De to spillere har skiftvist et træk.

**Brikkerens trækkeligheder (pr. træk)**

Konge	Et felt i vilkårlig retning. Med kongen må man dog ikke selv stille sig i skak.
Dronning	I alle retninger over vilkårligt mange tomme felter.
Løber	Diagonalt over vilkårligt mange tomme felter. Den bliver altid på felterne i samme farve.
Springer	To felter vandret og et felt lodret eller omvendt. Her må der også springes over egne og modstanderbrikker.
Tårn	Vertikalt eller horisontalt over vilkårligt mange tomme felter.
Bonde	Et felt fremad. Kun ved det første træk to felter fremad, om ønsket. Bønder er de eneste brikker, som kun må flyttes fremad. Når en bonde når modstanderens startlinje, skal spilleren ombytte denne bonde til en anden brik; dronning, tårn, løber eller springer. Dette sker uafhængigt af, om brikken stadig er tilstede på brættet.

**Slå brikker ud**

Alle brikker, undtagen bønderne, kan slå en modstanderbrik med deres træk. Bonden må kun slå ud diagonalt (fremad) over et felt. Det specielle ved bonden er en passant-slaget: Hvis en bonde efter startpositionen foretager et dobbelttræk for at være tæt på en modstanders bonde, må (ikke skal) denne modstanders bonde fange bonden, som om han kun havde bevæget sig fremad et enkelt felt. En passant-slaget sker straks efter dobbelttrækket. Et træk senere er denne rettighed ikke længere gyldig.

**Rokade**

Hvis tårnet og kongen ikke er blevet flyttet fra startlinjen i løbet af spillet, og der ikke er nogen brikker tilbage mellem dem, kan spilleren foretage en rokade. Kort rokade: Kongen bevæger sig to firkanter mod kongens tårn, og det hopper over kongen til dets tilstødende felt.

Lang rokade: Kongen bevæger sig to firkanter mod dronningens tårn; dette hopper over kongen til dets tilstødende felt.

**Formål med et skakparti**

Alle taktiske bevægelser og træk har til formål at sætte modstanderens konge „*skak mat*“, dvs. bringe den i en position, hvor den hverken kan reddes via eget træk eller via forsvarende træk. Han har så tabt partiet. Et parti slutter uafgjort (*remis*), hvis ingen af de to spillere kan afslutte spillet til egen fordel.

**Schack**

SE

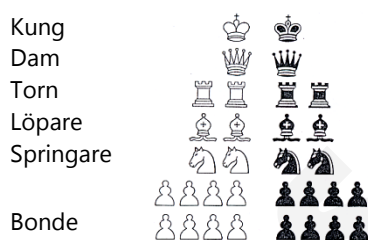
**Schackbrädan**

Schackbrädan består av omväxlande ljusa och mörka fält och placeras framför spelarna på ett sådant sätt att det finns ett ljust fält i det nedre högra hörnet.

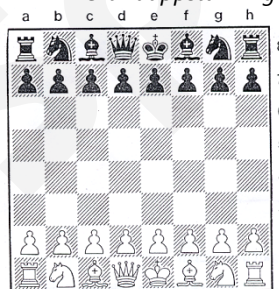
**Spelfiguerna**

I början ställs alla 32 schackfigurer upp såsom visas på bilden nedan. Grunduppställningen är alltid densamma.

Schackfigurer



Grunduppställning

**Börja spela**

Spelpjäserna lottas ut. Vit börjar. Båda spelare har omväxlande ett drag.

**Hur pjäserna får förflyttas (för varje drag)**

König	Ett fält i vilken riktning som helst. Det är dock inte tillåtet att sätta sig själv i schack med kungen.
Dam	I vilken riktning som helst över hur många tomma fält som helst.
Löpare	Diagonalt över hur många tomma fält som helst. Den stannar alltid på fält av samma färg.
Springare	Två fält vågrät och ett fält lodrät eller tvärt om. Pjäsen får hoppa över både egna och motståndarens pjäser.
Torn	Horisontellt eller vertikalt över hur många tomma fält som helst.
Bonde	Ett fält framåt. Endast vid första draget får pjäsen flytta sig två fält framåt. Bønder är de enda pjäserna som bara får förflytta sig framåt. När en bonde når fram till åttonde raden (motståndarens starttrad) måste den promoveras till en valfri pjäs: dam, torn, löpare eller springare. Det sker oavsett hur många pjäser som finns kvar på brädet.

**Slå figurer**

Alla pjäser, bortsett från bönderna, kan slå en motståndarpjäs med sina drag. Bonden får endast slå diagonalt framåt och samtidigt hoppa över ett fält. Med bönderna kan man utföra en passant-drag. Detta är ett schackdrag där en bonde under vissa omständigheter kan ta en annan bonde: En passant kan genomföras av den ena spelaren direkt efter att motståndaren flyttat en av sina bönder två steg och hamnat jämsides med den andres bönder. Denna motståndare får då (ej ett måste) ta bonden som om den första spelaren bara hade gått ett steg. Draget måste genomföras omedelbart efter att en av spelarna gått två steg. Det får alltså inte spelas andra drag där emellan.

**Rockad**

Om varken tornet eller kungen har flyttats från starttraden (rad 1) under spelets gång, och det inte finns några andra pjäser kvar mellan dem, kan spelaren göra en så kallad rockad.

Kort rockad: Kungen flyttas två rutor mot kungens torn och tornet flyttas sedan över kungen till rutan bredvid.

Lång rockad: Kungen flyttas två rutor mot damens torn och tornet flyttas sedan över kungen till rutan bredvid.

**Målet med schackpartiet**

Alla taktiska förflyttningar och drag har som mål att sätta motståndarens kung "Schack matt", dvs. försätta den i en sådan position där denne inte kan rädda sig mot att bli slagen vare sig genom att förflytta sig själv eller med andra försvarande drag. Denne har då förlorat partiet. Ett parti slutar oavgjort (*remis*), om ingen av de båda parterna kan avsluta spelet till sin egna fördel.

## Szachy

PL

### Szachownica

Szachownica składa się z naprzemiennie ułożonych jasnych i ciemnych pól i umieszcza się ją między dwoma graczami w taki sposób, aby w prawym dolnym rogu znajdowało się jasne pole.

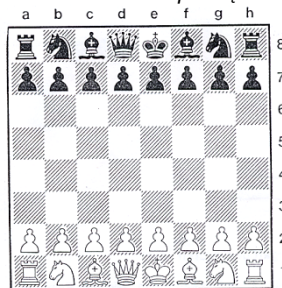
### Bierki

Na początku rozstawia się wszystkie 32 bierki szachowe w sposób zilustrowany poniżej. Ustawienie początkowe jest zawsze takie samo.

Bierki szachowe



Ustawienie początkowe



### Początek gry:

Gracze losują kolor bierki. Zaczyna biały. Gracze wykonują ruchy na przemian.

### Podstawowe ruchy figur (w każdym ruchu)

- Król** Jedno pole w dowolnym kierunku. Królem nie można jednak szachować.
- Hetman** W każdym kierunku o dowolną liczbę wolnych pól.
- Goniec** Po przekątnej, przez dowolną liczbę wolnych pól. Porusza się zawsze po polach tego samego koloru.
- Skoczek** Dwa pola w poziomie i jedno w pionie lub odwrotnie. Może przeskakiwać przez bierki swoje i przeciwnika.
- Wieża** Pionowo lub poziomo o dowolną liczbę wolnych pól.
- Pion** Jedno pole do przodu. Jedyne w pierwszym ruchu, wg uznania, o dwa pola do przodu. Piony to jedyne bierki, które mogą poruszać się tylko do przodu. Gdy pion dotrze do linii startowej przeciwnika, gracz musi zamienić go na inną figurę: hetmana, wieżę, gońca lub skoczka. Dzieje się to niezależnie od bierki znajdującej się na szachownicy.

### Zbijanie bierki

Wszystkie bierki, z wyjątkiem pionu, mogą swoimi ruchami zбивać bierki przeciwnika. Pion może zбивać tylko po przekątnej (do przodu) o jedno pole. Bicie piona w przelocie jest specjalnym rodzajem bicia, dotyczącym wyłącznie pionów: Gdy, znajdując się w pozycji początkowej, pion przemieści się o dwa pola i znajdzie się obok piona przeciwnika, pion przeciwnika może (ale nie musi) zбивać tego piona, jak gdyby przemieścił się on tylko o jedno pole. Bicie w przelocie ma miejsce bezpośrednio po ruchu o dwa pola. W kolejnym ruchu takie posunięcie nie jest już dozwolone.

### Roszada

Jeśli figury wieży i króla nie opuściły jeszcze linii startowej podczas gry i nie ma między nimi żadnych innych figur, gracz może wykonać roszadę.

Krótka roszada: Król przesuwa się o dwa pola w stronę wieży po stronie króla, która przeskakuje przez króla na przyległe pole.

Długa roszada: Król przesuwa się o dwa pola w kierunku wieży po stronie hetmana, która przeskakuje przez króla na przyległe pole.

### Cel partii szachowej

Wszystkie taktyczne ruchy i posunięcia mają na celu danie królowi przeciwnika mata - „Szach mat”, tzn. wyprowadzenie go na taką pozycję, z której nie będzie mógł się uratować przed zбивaniem ani poprzez ucieczkę, ani poprzez obronę. Wówczas gracz przegrywa. Partia kończy się brakiem zwycięzcy (remis), jeśli żadna z przeciwnych stron nie zakończyła gry wygraną.

## Шахматы

RU

### Шахматная доска

Шахматная доска состоит из чередующихся светлых и темных клеток. Между обоими игроками она располагается таким образом, чтобы правая нижняя клетка игрового поля у каждого игрока была светлой.

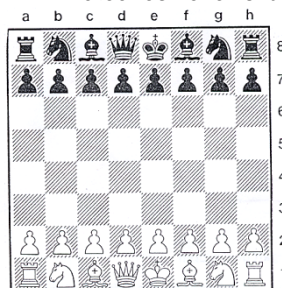
### Шахматные фигуры

В начале игры на доску ставятся все 32 шахматные фигуры, как это изображено на рисунке ниже. Исходное положение всегда одинаково.

Шахматные фигуры



Исходное положение



### Начало игры

Жребий определяет, кто будет играть белыми, а кто – черными фигурами. Белые начинают. Оба игрока делают поочередно по одному ходу.

### Возможности совершения фигурами ходов (за один ход)

- Король** Перемещение на одну клетку в любом направлении. Короля нельзя перемещать на клетку, в результате перемещения на которую он окажется под шахом.
- Ферзь** В любом направлении через любое количество пустых клеток.
- Слон** По диагонали через любое количество пустых клеток. Он всегда остается на клетках одного цвета.
- Конь** На две клетки по горизонтали и на одно поле по вертикали или наоборот. При этом можно перепрыгивать через свои фигуры и фигуры противника.
- Ладья** По вертикали или по горизонтали через любое количество пустых клеток.

**Пешка** На одну клетку вперед. Только при совершении первого хода возможно по желанию также перемещение на две клетки вперед. Пешки – единственные фигуры, которые можно двигать только вперед. Когда пешка доходит до первого ряда противника, игрок должен поменять эту пешку на одну из фигур: ферзя, ладью, слона или коня. Это не зависит от наличия на доске фигур того же наименования.

#### **Взятие фигур противника**

Все фигуры – кроме пешки – могут, совершая свои ходы, бить фигуры противника. Пешка может брать только находящиеся впереди на соседней клетке по диагонали фигуры противника. У пешки есть особый ход, который называется "взятие на проходе": пешка имеет право (но не обязана) взять пешку противника, которая была перемещена на две клетки и встала рядом. После взятия пешка становится на клетку, где находилась бы пешка противника, если бы она переместилась только на одну клетку. Взятие на проходе возможно только сразу же после перемещения пешки противника на две клетки, иначе это право теряется.

#### **Рокировка**

Если с начала игры ладья и король не сделали ни одного хода и между ними нет других фигур, игрок может выполнить рокировку.

Короткая рокировка: король делает ход на две клетки в сторону королевской ладьи, а затем ладья переносится через короля на соседнюю с ним клетку.

Длинная рокировка: король делает ход на две клетки в сторону ферзевой ладьи, а затем ладья переносится через короля на соседнюю с ним клетку.

#### **Цель шахматной партии**

Все тактические перемещения фигур и ходы направлены на то, чтобы поставить королю соперника «шах и мат», т.е. заставить его занять такую позицию, в которой он не сможет спастись от взятия фигурой противника ни собственными ходами, ни защищающими его ходами других фигур. В этом случае партия для него проиграна. Партия завершается вничью, если ни одна из соперничающих сторон не может окончить игру в свою пользу.