

Echecs Chess



CLASSIC BY DJECO

6 YEARS
6-99



FR

GB

D

NL

E

I

P

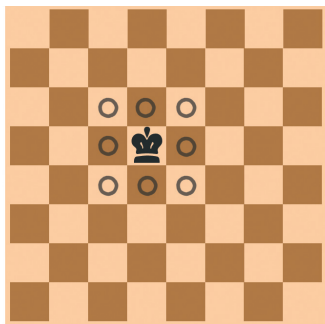
DK

S

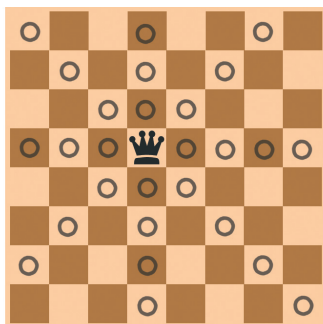
RUS



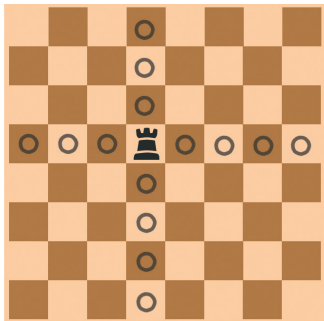
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas
Movimento dei pezzi • Verplaatsen van de stukken
vPjäsernas förflyttning • Træk
Deslocação das peças • Ходы фигур



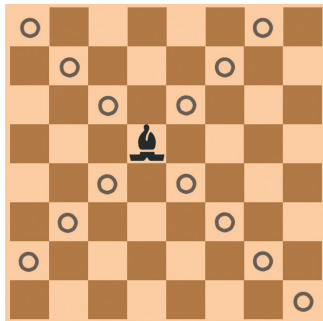
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



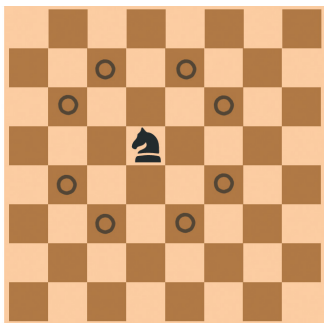
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



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



Fou - Bishop - Läufer - Alfíl - 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



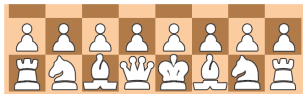
с 6 лет.



2.

Игра-стратегия

Игрок разрабатывает стратегию, чтобы разгадать замыслы соперника и одержать победу.



Партия проходит на 64-клеточной шахматной доске, включающей светлые (условно «белые») и темные (условно «черные») клетки.

Внимание! Шахматную доску следует располагать таким образом, чтобы справа внизу находилось белая клетка.

У каждого игрока по 16 фигур: 1 король, 1 ферзь, 2 слона, 2 коня, 2 ладьи и 8 пешек. Расположение фигур в начале игры указано на рисунке выше.

Внимание! Ферзь всегда ставится на клетку своего цвета, то есть ферзи стоят на шахматной доске напротив друг друга.

Цель игры

«Пленить» короля соперника — поставить ему шах и мат.

Ход партии

Игроки определяют по жребию, кто будет играть белыми фигурами.

Первый ход делают белые. Пропускать ход запрещено.

Игроки по-очереди делают ход одной из своих фигур.

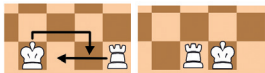
- **Ходы** (правила перемещения фигур указаны на схеме в начале инструкции) фигура не может перепрыгивать через другую фигуру (этот запрет не касается коня).

КОРОЛЬ – главная фигура в игре. Его «пленение» означает проигрыш в партии! Он ходит на одну клетку во всех направлениях, а также может выполнять рокировку.

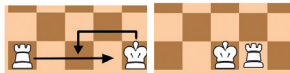
- **Рокировка позволяет игроку в один ход сменить положение короля и ладьи при следующих условиях:**

- Ни король, ни эта ладья не выполняли ходов с начала игры.
- Между ними нет других фигур.
- Король не находится под шахом.

Короткая рокировка



Длинная рокировка



ФЕРЬ ходит на любое количество клеток во всех направлениях.

Это самая сильная шахматная фигура.

ЛАДЬ ходит на любое количество клеток по вертикали или горизонтали.

СЛОН ходит на любое количество клеток по диагонали.

КОНЬ перемещается на 3 клетки: на 1 или 2 клетки по горизонтали (или вертикали) и на оставшееся количество клеток по горизонтали от текущего положения. Иначе говоря, конь ходит буквой «Г». Конь – единственная фигура, которая может «перепрыгивать» через другие фигуры.

ПЕШКА ходит на одну клетку вперед. Ходить назад пешка не может.

– Делая первый ход в партии, пешка может переместиться на 2 клетки вперед.
– Если пешка дошла до последней горизонтали доски, она может превратиться в любую другую фигуру того же цвета (кроме короля) на выбор игрока.

• **Взятие фигур:** фигура снимается с доски, если на ее клетку встала фигура соперника. За исключением пешки, фигуры осуществляют взятие по направлению хода. Пешка при взятии может перемещаться по диагонали или вперед.

• Король находится под шахом, если в следующем ходу его может взять фигура соперника. При этом соперник объявляет шах. (Оставлять своего короля под шахом запрещено.)

Шах и мат происходит в следующих случаях:

- Если у короля нет хода, позволяющего выйти из-под шаха.
- Если игрок не может поставить одну из своих фигур между своим королем и фигурой, которая ему угрожает.
- Если игрок не может взять фигуру, которая угрожает его королю.

Как определяется победитель? Если игрок сделал шах и мат королю соперника, он говорит «шах и мат» и побеждает в партии.

Но шахматная партия может закончиться вничью. Это происходит в следующих случаях

- Пат: король игрока не находится под шахом, но он не может сделать ход, после которого его король не окажется под шахом.
- Вечный шах.
- Троекратное повторение одной и той же позиции.
- У игроков не осталось достаточного количества фигур, чтобы сделать шах и мат.
- Каждый игрок сделал по 50 ходов подряд без взятия и без хода пешкой.