

Waterloo Chess Set

INSTRUCTIONS MANUAL

PLEASE READ THE MANUAL BEFORE YOUR FIRST USE. KEEP THIS MANUAL SAFE FOR FUTURE REFERENCE!

PRODUCT DESCRIPTION

					
 : King Napoléon	 : Queen	 : Bishop	 : Knight	 : Rook	 : Pawn
					
 : King Wellington	 : Queen	 : Bishop	 : Knight	 : Rook	 : Pawn

GAME RULES

The chess set is made up of 32 pieces, 16 for black and 16 for white. Each player starts with: 1 King, 1 Queen, 2 Bishops, 2 Knights, 2 Rooks and 8 Pawns. Each of those 6 roles moves differently.

The set includes:

- 32 pieces.
- 1 game board.

The initial position setup:

The chessboard is made up of eight rows and eight columns for a total of 64 squares of alternating colors. Each square of the chessboard is identified with a unique pair of a letter and a number. The vertical files are labeled a through h, from White's left (i.e. the queenside) to White's right. Similarly, the horizontal ranks are numbered from 1 to 8, starting from the one nearest White's side of the board. Each square of the board, then, is uniquely identified by its file letter and rank number. In the initial position setup, the light queen is positioned on a light square and the dark queen is situated in a dark square. The diagram below shows how the pieces should be initially situated.



How to move the chess pieces:

1. King

The king is the most important yet the weakest piece of a chess game.

- If your king gets captured (checkmate) you lose the game no matter how many pieces you have or how better your position is.
- The King can move only one square in any direction - horizontally, vertically and diagonally!
- A king can never move himself to the squares where opponent pieces can capture him.

Special Moves - Castling

2. Queen

In the game of chess, Queen is the most powerful piece.

- The Queen can move - diagonally, horizontally or vertically as far as possible until her own piece comes in the way.
- She can capture the opponent's pieces in the same direction.

3. Bishop

Bishop is a powerful piece. Bishops are mostly used with queens in a game of chess.

- Bishop can move as far as it wants but only move diagonally on squares of the color they start on.

4. Knight

Knight is somewhere different from other pieces in a chess game, due to its moves.

- A knight can move 2 squares in one direction and then make a move at an angle of 90 degrees. Just like "L" shape move.
- A knight can move over any other piece as well.

5. Rook

Rook is also a powerful piece.

- It can move as far as it wants but only vertically or horizontally as well.

6. Pawn

- A Pawn can move forward but capture diagonally. Pawns can only move forward one square at a time, except for their very first move where they can move forward two squares.
- Pawns can only capture one square diagonally in front of them.
- Pawns can never move or capture backward.
- If there is another piece directly in front of a pawn he cannot move past or capture that piece.

Special Moves - En-passant & pawn promotion

Special Moves

Some chess pieces have special moves.

1. Castling

[Castling](#) is a special move of *The King*!

The motive behind 'castling' is to ensure the safety of the King while bringing out the side Rook into the game!

Castling is done by moving the king 2 squares over to one side (left or right) and then move the rook 2 or 3 squares left or right respectively!

Castling happens only when -

- It is the King's first move
- It is the Rook's very first move as well
- There is no piece between the King & the Rook

- The king is not in check
- None of the opponent's piece is covering/attacking the two squares of king move

When you castle in the direction the king is closer to the side of the board. That is called castling "**kingside**".

Similarly, when you castle through where the queen sat, it is called castling "**queenside**".

Note: Regardless of which side, the king always moves only two squares when castling. But the rook moves 2 squares in kingside castling and 3 squares while doing queenside castling!

2. Pawn Promotion

At the surface, Pawns are the weakest piece of all but one should not under-estimate the power of a single pawn!

[Pawn Promotion](#) is a special move where a pawn is promoted to a piece - Knight, Bishop, Rook, and even a Queen (except King) when it reaches the opposite side of the board (8th rank/back rank).

Also, it is a misconception that a pawn can only become the piece that has been already captured. This isn't true.

Note - Only pawns can be promoted.

3. En-passant

Except promotion, Pawns have one more super-power: [En-passant](#)!

Rule - If a pawn moves 2 squares forward, and lands to the side of your pawn (jumping pass through the ability of your pawn to capture it), then you can capture the opponent's pawn by placing your pawn diagonally-forward in the direction of your opponent's pawn move!

This type of pawn capture is known as En Passant!

Note: This special move must be done immediately after the first pawn has moved past, otherwise the option to capture it is no longer available.

The End of the Game: Checkmate, Stalemate, Draw

Checkmate: The goal of every chess game is to checkmate the opponent's king! This means victory to you! Checkmate is when the opponent's king is attacked by one of your chess pieces and can't escape, either by moving the king away or getting protection from other chess pieces.

When you attack the king, but he is able to escape, or other pieces can protect him, then you call it 'check.'

Stalemate: There are also other possibilities than checkmate to end a chess game. One of the possibilities is a stalemate. When you stalemate the opponent, the game ends in a draw.

Stalemate is when a player isn't able to take any legal move while the king is not attacked

Draw: Another possible end of a chess game is when a player offers a draw after his or her move. The opponent can choose to accept it and the game is over. A player can also resign, usually when the game seems to be completely lost.

WARNING

If the game is broken or damaged. Please keep it away from children!

Please only play with children under adult supervision at all times.

Importer :
CEO : M. Alexandre Liu
EML – trading name Prodis
1, rue de Rome 93110 Rosny-sous-Bois
Tel : (+33)01 45 28 85 00
Fax : (+33) 01 45 28 85 05

Please keep this address.

Maker :

Quanzhou Well Come Ind Co.,Ltd.
Flat C, 23/F, Lucky Plaza, 315-321
Lockhart Road, Wanchai,
Hongkong, RPC



Made in PRC

Marketed by EUROTOPS VERSAND GMBH D-40764 LANGENFELD, Germany

Jeu d'échecs de Waterloo

MODE D'EMPLOI

LIRE LE MODE D'EMPLOI AVANT LA PREMIERE UTILISATION. ET A CONSERVER POUR RÉFÉRENCE ULTÉRIEURE !

DESCRIPTION DU PRODUIT

					
 : Le roi Napoléon	 : La reine	 : Le fou	 : Le cavalier	 : La tour	 : Le pion
					
 : King Wellington	 : La reine	 : Le fou	 : Le cavalier	 : La tour	 : Le pion

RÈGLES DU JEU

Le jeu d'échecs est composé de 32 pièces, 16 noires et 16 blanches. Chaque joueur commence avec : 1 roi, 1 reine, 2 fous, 2 cavaliers, 2 tours et 8 pions. Chacun de ces 6 rôles évolue différemment.

L'ensemble comprend :

- 32 pièces.
- 1 plateau de jeu.

Configuration de la position initiale :

L'échiquier est composé de huit rangées et huit colonnes pour un total de 64 cases de couleurs alternées. Chaque case de l'échiquier est identifiée par une paire unique d'une lettre et d'un chiffre. Les colonnes verticales sont libellées de a à h, du côté gauche blanc (c'est-à-dire le côté reine) au côté droit blanc. De même, les rangées horizontales sont numérotées de 1 à 8, en commençant par le côté blanc le plus proche du plateau. Chaque case du tableau est donc identifiée de manière unique par sa lettre de colonne et son numéro de rangée. Dans la configuration de position initiale, la reine blanche est positionnée sur une case blanche et la reine noire sur une case noire. Le schéma ci-dessous montre comment les pièces doivent être initialement positionnées.



Comment déplacer les pièces d'échecs :

1. Le roi

Le roi est la pièce la plus importante mais la plus vulnérable d'une partie d'échecs.

- Si votre roi est capturé (échec et mat), vous perdez la partie, peu importe le nombre de pièces que vous avez ou si votre position est la meilleure.
- Le roi ne peut se déplacer que d'une case dans n'importe quelle direction - horizontalement, verticalement et en diagonale !
- Un roi ne peut jamais se déplacer vers les cases où les pièces adverses peuvent le capturer.

Coups spéciaux - Roque

2. La reine

Dans le jeu d'échecs, la reine est la pièce la plus puissante.

- La reine peut se déplacer en diagonale, horizontalement ou verticalement, d'autant de cases libres que possible.
- Elle peut capturer les pièces de l'adversaire dans la même direction.

3. Le fou

Le fou est une pièce puissante. Les fous sont principalement utilisés avec les reines dans une partie d'échecs.

- Le fou peut se déplacer aussi loin qu'il le souhaite, mais uniquement en diagonale sur les cases de sa couleur de départ.

4. Le cavalier

Le cavalier est quelque peu différent des autres pièces d'une partie d'échecs, en raison de ses déplacements.

- Un cavalier peut se déplacer de 2 cases dans une direction, puis effectuer un mouvement à un angle de 90 degrés. Comme un mouvement en forme de « L ».
- Un cavalier peut également se déplacer par-dessus n'importe quelle autre pièce.

5. La tour

La tour est également une pièce puissante.

- Elle peut se déplacer aussi loin qu'elle le souhaite, mais aussi uniquement à la verticale ou à l'horizontale.

6. Le pion

- Un pion peut avancer mais capture en diagonale. Les pions ne peuvent avancer que d'une case à la fois, sauf pour leur tout premier mouvement où ils peuvent avancer de deux cases.
- Les pions ne peuvent capturer qu'une case en diagonale devant eux.
- Les pions ne peuvent jamais bouger ou capturer vers l'arrière.
- S'il y a une autre pièce directement devant un pion, il ne peut pas passer ou capturer cette pièce.

Coups spéciaux - Prise en passant et promotion de pion

Coups spéciaux

Certaines pièces d'échecs disposent de coups spéciaux.

1. Le roque

Le [roque](#) est un coup spécial du roi !

L'objectif du roque est d'assurer la sécurité du roi tout en faisant ressortir la tour dans le jeu !

Le roque se fait en déplaçant le roi de 2 cases d'un côté (gauche ou droite), puis en déplaçant la tour de 2 ou 3 cases respectivement vers la gauche ou la droite !

Le roque ne se produit que lorsque -

- Il s'agit du premier mouvement du roi
- Il s'agit aussi du tout premier mouvement de la tour
- Il n'y a pas de pièce entre le roi et la tour
- Le roi n'est pas en échec
- Aucune des pièces de l'adversaire ne couvre/n'attaque les deux cases de mouvement du roi

Lorsque vous roquez dans la direction où le roi est plus proche du côté du plateau, cela s'appelle le « **petit roque** ».

De même, lorsque vous roquez via l'endroit où se trouvait la reine, cela s'appelle le « **grand roque** ».

Remarque : Quel que soit le côté, le roi ne se déplace toujours que de deux cases lors du roque. Mais la tour se déplace de 2 cases dans le petit roque et de 3 cases dans le grand roque !

2. Promotion de pion

En apparence, les pions sont les pièces les plus faibles de toutes, mais il ne faut pas sous-estimer la puissance d'un seul pion !

La [Promotion de pion](#) est un coup spécial dans lequel un pion est changé (promu) en une pièce - cavalier, fou, tour et même reine (à l'exception du roi) lorsqu'il atteint le côté opposé du plateau (8^{ème} / dernière rangée).

De plus, une idée fausse veut qu'un pion ne puisse devenir qu'une pièce qui a déjà été capturée. Ce n'est pas vrai.

Remarque - Seuls les pions peuvent être promus.

3. Prise en passant

À part la promotion, les pions ont encore un super-pouvoir : [Prise en passant](#) !

Règle - Si un pion adverse avance de 2 cases et atterrit à côté de votre pion (passant outre normalement la capacité de votre pion à le capturer en diagonale), vous pouvez le capturer comme s'il n'avait avancé que d'une seule case!

Ce type de capture de pion est connu sous le nom de prise en passant !

Remarque : Ce coup spécial doit être effectué immédiatement après le passage du premier pion, sinon l'option de capture n'est plus disponible.

Fin du jeu : Échec et mat, pat, nullité

Échec et mat : Le but de chaque partie d'échecs est de mettre le roi de l'adversaire échec et mat ! Cela se traduit par une victoire pour vous ! L'échec et mat se produit quand le roi adverse est attaqué par l'une de vos pièces d'échecs et ne peut pas s'échapper, ni en éloignant le roi ni en obtenant une protection d'autres pièces d'échecs.

Lorsque vous attaquez le roi, mais qu'il est en mesure de s'échapper, ou que d'autres pièces peuvent le protéger, alors vous appelez cela « échec ».

Pat : Il existe également d'autres possibilités que l'échec et mat pour mettre fin à une partie d'échecs. L'une de ces possibilités est le pat. Lorsque vous bloquez l'adversaire, le jeu se termine par un match nul.

Le pat se produit lorsqu'un joueur ne peut effectuer aucun mouvement légal alors que le roi n'est pas attaqué.

Nullité : Une autre fin possible d'une partie d'échecs est lorsqu'un joueur propose une nullité après son coup. L'adversaire peut choisir de l'accepter et le jeu est terminé. Un joueur peut également renoncer, généralement lorsque le jeu semble complètement perdu.

Avertissement

Ne pas laisser les enfants jouer si des pièces du jeu sont cassées ou endommagées !

Les enfants doivent jouer uniquement sous la surveillance d'un adulte.

Importateur :
CEO/ P.D.G. : M. Alexandre Liu
EML – enseigne Prodis
1, rue de Rome 93110 Rosny-sous-Bois
Tel : (+33)01 45 28 85 00
Fax : (+33) 01 45 28 85 05

Fabricant :

Quanzhou Well Come Ind Co.,Ltd.
Flat C, 23/F, Lucky Plaza, 315-321
Lockhart Road, Wanchai,
Hongkong, RPC



Veuillez conserver cette adresse.

Fabriqué en RPC

Commercialisé par EUROTOPS VERSAND GMBH D-40764 LANGENFELD, Allemagne

Waterloo-Schachspiel

BEDIENUNGSANLEITUNG

Lesen Sie die Bedienungsanleitung vor dem ersten Gebrauch Bewahren Sie SIE sorgfältig zum Nachlesen auf!

PRODUKTBESCHREIBUNG

					
 : König Napoleon	 : Dame	 : Läufer	 : Springer	 : Turm	 : Bauer
					
 : King Wellington	 : Dame	 : Läufer	 : Springer	 : Turm	 : Bauer

SPIELREGELN

Das Schachspiel besteht aus 32 Schachfiguren, 16 für Schwarz und 16 für Weiß. Jeder Spieler beginnt mit: 1 König, 1 Dame, 2 Läufern, 2 Springern, 2 Türmen und 8 Bauern. Jede dieser 6 Figuren zieht anders.

Das Spiel enthält:

- 32 Schachfiguren.
- 1 Spielbrett.

Die Grundstellung:

Das Schachbrett besteht aus acht Reihen und acht Linien, die insgesamt 64 Felder mit abwechselnden Farben ergeben. Jedes Feld des Schachbretts ist mit einem eindeutigen Paar aus Buchstaben und Zahlen gekennzeichnet. Die senkrechten Linien sind mit a bis h gekennzeichnet, aus Sicht von Weiß von links nach rechts (d. h. vom Damenflügel). In ähnlicher Weise sind die horizontalen Reihen von 1 bis 8 nummeriert, aus Sicht von Weiß von unten nach oben. Jedes Feld des Bretts wird also durch seinen Linienbuchstaben und seine Reihennummer eindeutig identifiziert. In der Grundstellung befindet sich die weiße Dame auf einem weißen Feld und die schwarze Dame auf einem schwarzen Feld. Das folgende Diagramm zeigt, wie die Figuren in der Grundstellung aufgestellt werden sollten.



So ziehen die Schachfiguren:

1. König

Der König ist die wichtigste und zugleich schwächste Figur eines Schachspiels.

- Wenn Ihr König matt gesetzt wird (Schachmatt), verlieren Sie das Spiel, egal wie viele Figuren Sie haben oder wie viel besser Ihre Position ist.
- Der König kann nur ein Feld in jede Richtung ziehen – waagrecht, senkrecht und diagonal!
- Ein König kann niemals auf Felder ziehen, auf denen ihn gegnerische Figuren matt setzen können.

Sonderzüge - Rochade

2. Dame

Im Schachspiel ist die Dame die stärkste Figur.

- Die Dame kann so weit wie möglich diagonal, waagrecht oder senkrecht ziehen, bis ihr eine eigene Spielfigur im Weg steht.
- Sie kann die Figuren des Gegners in der gleichen Richtung schlagen.

3. Läufer

Der Läufer ist eine starke Figur. Läufer werden in einer Schachpartie meistens mit Damen eingesetzt.

- Der Läufer kann so weit ziehen, wie gewünscht, aber nur diagonal auf Feldern der Farbe, auf der er beginnt.

4. Springer

Der Springer unterscheidet sich aufgrund seiner Zugfolgen von anderen Figuren des Schachspiels.

- Ein Springer kann 2 Felder in eine Richtung und dann ein Feld in einem Winkel von 90 Grad ziehen. Genau wie eine L-Form.
- Ein Springer kann auch andere Figuren überspringen.

5. Turm

Der Turm ist auch eine starke Figur.

- Er kann so weit ziehen, wie gewünscht, aber nur waagrecht oder senkrecht.

6. Bauer

- Ein Bauer kann gerade nach vorn ziehen, aber diagonal schlagen. Bauern können jeweils nur ein Feld vorwärts bewegt werden, mit Ausnahme ihres ersten Zuges, bei dem sie zwei Felder vorwärts ziehen können.
- Bauern können nur ein Feld diagonal nach vorn schlagen.
- Bauern können niemals rückwärts bewegt werden oder rückwärts schlagen.
- Befindet sich eine andere Figur direkt vor einem Bauern, kann er diese Figur nicht passieren oder schlagen.

Sonderzüge - En passant und Bauernumwandlung

Sonderzüge

Einige Schachfiguren haben Sonderzüge.

1. Rochade

Rochade ist ein Sonderzug *des Königs!*

Das Ziel der „Rochade“ ist es, den König in eine sichere Position und gleichzeitig den Turm ins Spiel zu bringen!

Die Rochade erfolgt, indem der König 2 Felder zu einer Seite (links oder rechts) und dann der Turm 2 oder 3 Felder nach links bzw. rechts zieht

Eine Rochade ist nur möglich wenn -

- es der erste Zug des Königs ist,
- es auch der allererste Zug des Turmes ist,
- keine Figur zwischen dem König und dem Turm steht,
- der König nicht im Schach steht,
- keine der gegnerischen Figuren die beiden Felder des Königzuges deckt/angreift.

Wenn Sie die Rochade in die Richtung ausführen, in der der König näher an der Seite des Bretts ist, dann heißt sie „**kurze Rochade**“.

Gleichermaßen heißt die Rochade „**lange Rochade**“, wenn sie in die Richtung ausgeführt wird, wo die Dame stand.

Hinweis: Unabhängig von der Seite zieht der König bei der Rochade immer nur zwei Felder. Aber der Turm zieht 2 Felder bei der kurzen Rochade und 3 Felder bei der langen Rochade!

2. Bauernumwandlung

Oberflächlich betrachtet sind Bauern die schwächsten Figuren von allen, aber man sollte die Stärke eines einzelnen Bauern nicht unterschätzen!

Bauernumwandlung ist ein Sonderzug, bei dem ein Bauer in eine andere Figur umgewandelt wird – Springer, Läufer, Turm und sogar Dame (außer König), wenn er die gegnerische Grundlinie (8. Reihe) erreicht.

Es ist auch ein Missverständnis, dass ein Bauer nur in eine Figur umgewandelt werden kann, die bereits geschlagen wurde. Dies ist nicht der Fall.

Hinweis - Es können nur Bauern umgewandelt werden.

3. En passant

Neben der Umwandlung haben Bauern noch eine Superkraft: [En passant](#)!

Regel - Wenn sich ein Bauer 2 Felder vorwärts bewegt und neben Ihrem Bauer landet (und damit einem Schlagen durch Ihren Bauer ausweicht), können Sie den Bauer des Gegners schlagen, indem Sie Ihren Bauer diagonal nach vorn in Richtung des Bauernzugs Ihres Gegners ziehen!

Diese Art des Bauernschlags heißt En passant!

Hinweis: Dieser Sonderzug muss unmittelbar nach dem Vorbeigehen des ersten Bauers ausgeführt werden, andernfalls kann er nicht mehr geschlagen werden.

Das Ende des Spiels: Schachmatt, Patt, Unentschieden

Schachmatt: Das Ziel jeder Schachpartie ist es, den König des Gegners schachmatt zu setzen! Das bedeutet den Sieg für Sie! Schachmatt ist, wenn der König des Gegners von einer Ihrer Schachfiguren angegriffen wird und nicht entweder durch Wegziehen des Königs entkommen oder durch andere Schachfiguren geschützt werden kann.

Wenn Sie den König angreifen, er aber entkommen kann oder andere Figuren ihn beschützen können, heißt es „Schach“

Patt Es gibt auch andere Möglichkeiten als Schachmatt, um ein Schachspiel zu beenden. Eine der Möglichkeiten ist eine Pattsituation. Wenn Sie den Gegner matt setzen, endet das Spiel unentschieden.

Patt ist, wenn ein Spieler keinen gültigen Zug mehr ausführen kann, während der König nicht angegriffen wird.

Unentschieden Ein weiteres mögliches Ende eines Schachspiels ist, wenn ein Spieler nach seinem Zug ein Unentschieden anbietet. Der Gegner kann das akzeptieren und das Spiel ist vorbei. Ein Spieler kann auch aufgeben – normalerweise, wenn das Spiel völlig verloren zu sein scheint.

Warnung

Kaputte oder beschädigte Spielkomponenten von Kindern fernhalten!

Kinder dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen mit dem Produkt spielen.

Importeur :
CEO/Geschäftsführer: Alexandre Liu
EML – Marke Prodis
1, rue de Rome 93110 Rosny-sous-Bois
Tel.: (+33) 01 45 28 85 00
Fax: (+33) 01 45 28 85 05

Hersteller:

Quanzhou Well Come Ind Co.,Ltd.
Flat C, 23/F, Lucky Plaza, 315-321
Lockhart Road, Wanchai,
Hongkong, RPC



Bitte bewahren Sie diese Adresse auf.

Hergestellt in der Volksrepublik China

Vermarktung durch EUROTUPS VERSAND GMBH D-40764 LANGENFELD, Deutschland

Waterloo schaakspel

HANDLEIDING

LEES DE HANDLEIDING VOOR UW EERSTE GEBRUIK. BEWAAR DEZE HANDLEIDING VEILIG VOOR TOEKOMSTIGE REFERENTIE!

PRODUCTOMSCHRIJVING

					
 : Koning Napoléon	 :	 : Loper	 : Paard	 : Toren	 : Pion
					
 : Koning Wellington	 :	 : Loper	 : Paard	 : Toren	 : Pion

SPELREGELS

Het schaakspel bestaat uit 32 stukken, 16 voor zwart en 16 voor wit. Elke speler begint met: 1 koning, 1 koningin, 2 lopers, 2 paarden, 2 torens en 8 pionnen. Elk van die zes rollen beweegt anders.

De set omvat:

- 32 stukken.
- 1 speelbord.

De initiële positieopstelling:

Het schaakbord bestaat uit acht rijen en acht kolommen voor een totaal van 64 vierkanten van wisselende kleuren. Elk vierkant van het schaakbord wordt geïdentificeerd met een uniek paar van een letter en een nummer. De verticale kolommen zijn gelabeld a tot en met h, van wit links (d.w.z. de koninginzijde) tot wit rechts. Ook de horizontale rijen zijn genummerd van 1 tot 8, beginnend bij de dichtstbijzijnde witte zijde van het bord. Elk vierkant van het bord, wordt dan uniek geïdentificeerd door zijn kolom letter en rangnummer. In de beginpositie wordt de lichte koningin op een licht vierkant geplaatst en de donkere koningin bevindt zich op een donker vierkant. Het diagram hieronder laat zien hoe de stukken in eerste instantie moeten worden gesitueerd.



Hoe de schaakstukken te verplaatsen:

1. Koning

De koning is het belangrijkste maar het zwakste stuk van een schaakspel.

- Als uw koning wordt gevangen (schaakmat) verliest u het spel, ongeacht hoeveel stukken u hebt of hoe goed uw positie is.
- De koning kan slechts één vierkant in elke richting bewegen - horizontaal, verticaal en diagonaal!
- Een koning kan zich nooit verplaatsen naar de vierkanten waar stukken van de tegenstander hem kunnen vangen.

Speciale beweging - Kastelen

2. Koningin

In het schaakspel is de koningin het krachtigste stuk.

- De koningin kan zich zo ver mogelijk diagonaal, horizontaal of verticaal bewegen tot haar eigen stuk in de weg staat.
- Ze kan de stukken van de tegenstander in dezelfde richting vangen.

3. Loper

De loper is een krachtig stuk. Lopers worden meestal gebruikt met koninginnen in een schaakspel.

- De loper kan bewegen zo ver als hij wil, maar kan alleen diagonaal bewegen op vierkanten van de kleur waarop ze beginnen.

4. Paard

Het paard is anders dan andere stukken in een schaakspel, vanwege zijn bewegingen.

- Een paard kan twee vierkanten in één richting bewegen en dan een beweging maken in een hoek van 90 graden. Net als een "L"-vorm beweging.
- Een ridder kan zich ook over elk ander stuk bewegen.

5. Toren

De toren is ook een krachtig stuk.

- Het kan zo ver bewegen als het wil, maar alleen verticaal of horizontaal.

6. Pion

- Een pion kan vooruit bewegen, maar diagonaal vangen. Pionnen kunnen maar één vierkant per keer vooruit, behalve op hun allereerste zet waarmee ze twee vierkanten vooruit kunnen.
- Pionnen kunnen maar één vierkant voor hun diagonaal vangen.
- Pionnen kunnen nooit achterwaarts bewegen of vangen.
- Als er een stuk recht voor een pion staat, kan het niet langs dat stuk gaan of dat vangen.

Speciale bewegingen - En-passant & pion promotie

Speciale bewegingen

Sommige schaakstukken hebben speciale bewegingen.

1. Kastelen

[Kastelen](#) is een speciale beweging van *de koning*!

Het motief achter 'kastelen' is om de veiligheid van de koning te garanderen en tegelijkertijd de toren aan de zijde in het spel te brengen!

Kastelen wordt gedaan door het verplaatsen van de koning 2 vierkanten over naar één kant (links of rechts) en dan de toren 2 of 3 vierkanten links respectievelijk rechts te bewegen!

Kastelen gebeurt alleen als -

- Het de eerste zet van de koning is
- Het ook de eerste zet van de toren is
- Er geen stuk tussen de koning en de toren is
- De koning niet schaak staat.
- Geen stuk van de tegenstander de twee vierkanten van de beweging van de koning bedekt/aanvalt

Als u kasteelt in de richting zal de koning dichterbij de zijkant van het bord zijn. Dat heet kastelen "**koningszijde**".

Op dezelfde manier, als u kasteelt naar waar de koningin geplaatst was, heet het kastelen "**koninginszijde**".

Opmerking: Ongeacht welke kant, de koning beweegt altijd slechts twee vierkanten bij het kastelen. Maar de toren beweegt 2 vierkanten in koningszijde kastelen en 3 vierkanten bij het koninginszijde kastelen!

2. Pion promotie

Aan de oppervlakte, zijn pionnen het zwakste stuk van allemaal, maar men moet niet de kracht van een enkele pion onderschatten!

[Pion-promotie](#) is een speciale beweging waarbij een pion wordt bevorderd tot een stuk - paard, loper, toren, en zelfs een koningin (behalve koning) wanneer het de andere zijde van het bord (8^e rang/achterste rang) bereikt.

Ook is het een misvatting dat een pion alleen het stuk kan worden dat al gevangen is. Dit is niet waar.

Opmerking - Alleen pionnen kunnen promotie krijgen.

3. En-passant

Behalve promotie, hebben pionnen nog een superkracht: [En-passant](#)!

Regel - als een pion twee vierkanten vooruit beweegt, en landt aan de zijde van uw pion (springen door de mogelijkheid van uw pion om het te vangen), dan kunt u de pion van de tegenstander vangen door uw pion diagonaal-voorwaarts te plaatsen in de richting van de beweging van de pion van uw tegenstander!

Dit type pion vangen staat bekend als en passant!

Opmerking: deze speciale stap moet onmiddellijk worden gedaan nadat de eerste pion voorbij is gegaan, anders is de optie om deze te vangen niet meer beschikbaar.

Het einde van het spel: schaakmat, patstelling, remise

Schaakmat: het doel van elk schaakspel is om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten! Dit betekent de overwinning voor u! Schaakmat is wanneer de koning van de tegenstander wordt aangevallen door een van uw schaakstukken en niet kan ontsnappen, hetzij door het verplaatsen van de koning of het krijgen van bescherming van andere schaakstukken.

Als u de koning aanvalt, maar hij kan ontsnappen, of andere stukken hem kunnen beschermen, dan noem je het 'schaak'.

Patstelling: er zijn ook andere mogelijkheden dan schaakmat om een schaakspel te beëindigen. Een van de mogelijkheden is een patstelling. Als u de tegenstander in een patstelling brengt, eindigt het spel in een remise.

Patstelling is wanneer een speler niet in staat is om een legale zet te doen terwijl de koning niet wordt aangevallen.

Remise: een ander mogelijk einde van een schaakspel is wanneer een speler een remise aanbiedt na zijn of haar zet. De tegenstander kan ervoor kiezen het te accepteren en het spel is voorbij. Een speler kan ook aftreden, meestal wanneer het spel volledig verloren lijkt te zijn.

WAARSCHUWING

Als het spel gebroken of beschadigd is. Hou het dan uit de buurt van kinderen!

Speel alleen met kinderen onder toezicht van volwassenen.

Importeur :
Algemeen directeur: M. Alexandre
Liu
EML - Prodis Merk
1, rue de Rome 93110 Rosny-sous-Bois
Tel : (+33)01 45 28 85 00
Fax : (+33) 01 45 28 85 05

Bewaar dit adres.

Fabrikant :

Quanzhou Well Come Ind Co.,Ltd.
Flat C, 23/F, Lucky Plaza, 315-321
Lockhart Road, Wanchai,
Hongkong, RPC



Gemaakt in VRC

Op de markt gebracht door EUROTOPS VERSAND GMBH D-40764 LANGENFELD, Duitsland