

D: Schach

2 Spieler, 2 x 16 Spielfiguren

Spieldaten: Die Figuren werden wie abgebildet aufgestellt, jede Dame steht hierbei auf dem jeweiligen Feld ihrer eigenen Farbe. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie, er „eröffnet“. Beim Schachspiel versuchen beide Spieler, durch geschickte, taktisch kluge Züge, deren gegnerische Gegenzüge möglichst weit im Voraus bedacht werden sollten, den Gegner in seinen eigenen Aktionen einzuzwingen und seinen König schlussendlich bewegungsunfähig zu machen, ihn „matt“ zu setzen. Dabei muß immer darauf geachtet werden, daß die eigenen Spielfiguren möglichst mehrfach durch eigene Figuren abgesichert sind. Das Ziehen mit den Figuren: Die Dame

ist die bedeutendste Figur mit der größten Bewegungsfreiheit im Spiel. Sie kann nach allen Richtungen (diagonal sowie waagerecht und senkrecht) über beliebig viele Felder gezogen werden. Der König kann in jede beliebige Richtung (diagonal sowie waagerecht und senkrecht) ein Feld weiterziehen. Er darf nicht wie die anderen Figuren geschlagen werden, sondern wird bei Bedrohung immer durch den ausgesprochenen Hinweis „Schach“ gewarnt. Der Turm kann waagerecht und senkrecht über beliebig viele Felder gezogen werden. Die Spielfiguren des Spielgegners können auch nur innerhalb dieser geraden Felderreihen angegriffen und geschlagen werden. Der Läufer darf auf den Feldern seiner Farbe nur diagonal beliebig weit ziehen, gegnerische Figuren bedrohen oder schlagen. Der Springer (Pferd) überspringt als einzige Figur gegnerische Spielfiguren. Er ist eine besonders wendige Spielfigur. Seine Zugbewegung lautet „ein Feld vorwärts und dann ein Feld diagonal“. Dies heißt, sein Zug landet im Vergleich zum Ausgangsfeld immer auf einem andersfarbigen Feld. Der Bauer kann von seinem Startfeld weg ein oder zwei Felder, dann nur noch ein Feld vorwärts ziehen. Er darf rückwärts weder ziehen noch schlagen. Schlagen kann der Bauer nur über ein Feld diagonal. Schafft ein Bauer den Weg zur gegnerischen Grundlinie, so darf er in eine beliebige Spielfigur umgewandelt werden, auch wenn gleiche Figuren noch im Spiel sind. Das Schlagen: Beim Schlagen einer gegnerischen Figur wird die angreifende Figur an die Stelle der geschlagenen Figur gestellt. Die geschlagene Figur wird vom Spielfeld genommen. Das Schlagen „en passant“: Dieser spezielle Spielzug kann nur vom Bauern in der Anfangsstellung ausgeführt werden. Rückt ein Bauer aus seiner Anfangsstellung um einen Doppelschritt vor und durchschreitet damit ein Feld, das von einem gegnerischen Bauer diagonal bedroht wird, kann er von diesem im folgenden Zug geschlagen werden. Das heißt, der gegnerische Bauer wird auf das von ihm bedrohte Feld gesetzt, der geschlagene Bauer aus dem Feld genommen. Ein Zwang zum Schlagen „en passant“ besteht jedoch nicht. Die Rochade: Darunter versteht man einen Doppelzug, bei dem König und Turm zusammen bewegt werden. Dieser Zug dient dazu, den König in eine möglichst geschützte Position zu bringen. Es gibt hierbei die kurze und die lange Rochade. Dieser Zug ist nur möglich, wenn beide Figuren noch nicht bewegt wurden, keine Figur zwischen König und Turm steht, der König nicht im „Schach“ steht oder durch die Rochade nicht ins „Schach“ gerät. Das Schach (Matt): Wenn der König durch eine gegnerische Figur bedroht wird, befindet er sich damit im „Schach“. Dieser Begriff muß vom angreifenden Spieler ausgesprochen werden. Der bedrohte Spieler muß nun den König aus dieser Situation zu befreien versuchen. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die angreifende Figur kann geschlagen werden, der König zieht auf ein unbedrohtes freies Feld oder eine eigene Figur kann schützend vor den König gestellt werden. Das „Schachmatt“ bedeutet, daß der gegnerische König bewegungsunfähig ist und keine der vorher genannten Gegenmaßnahmen mehr auszuführen ist. Das Remis: Es kann im Endspiel aber auch zu Spielsituationen kommen, in denen es keinem Spieler mehr möglich ist, den anderen endgültig „matt“ zu setzen. Diese Pattsituation endet mit einem Remis. Auf dieses Unentschieden müssen sich beide Spieler einigen.

	a	b	c	d	e	f	g	h		A	B	C	D	E	F	
1																
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																

E: Chess

2 players, 2 x 16 game figure

Instructions:

The figures are placed as shown. The checkers are placed on the fields corresponding to their colors. The player with the white figures starts the game. This player “opens” the game. Hereby the players try to limit the competitor in his or her moves through clever and tactically smart actions that shall be sufficiently considered in order to finally make his or her king immovable and “checkmate” him or her. Hereby one should always consider that the own figures are positioned as save as possible with own figures. Drawing with a figure: the checkers is the most important figure with the greatest moving space in the game. The checkers is allowed to move to all directions (diagonally as well as horizontally and vertically) across as many fields as possible. The king is allowed to move to all directions (diagonally as well as horizontally and vertically) but one field only. The king is the only figure that cannot be struck. It is only allowed to express a “checkmate” warning towards the king as a threat. The castle may be drawn horizontally and vertically through as many fields as possible. The competitor’s figures are only allowed to be attacked or struck within the vertical and horizontal fields. The bishop is allowed to move diagonally and as far as possible on the fields of its corresponding color and it is allowed to threaten or beat the competitor’s figures. The horse is the only figure allowed to jump over the competitor’s figure. It is a particularly flexible figure. Its movement is called “one field forward and then a field diagonally”. This means compared to its starting position its moves always stop on a field of a different color. The peasant is allowed to move from its starting position one or two fields and then only one field forward. This figure is not allowed to move backwards or to strike. The peasant is only allowed to strike diagonally through a field. If a peasant reaches the way to the baseline of the competitor, it is allowed to be turned into any figure, even if same figures are still in the game. To strike: upon striking a figure of the competitor, the attacking figure is positioned on the field of the attacked one. Then the struck figure is taken from the playing field. The “passing strike”: this special move can only be drawn by the peasant in the starting position. If the peasant moves from its starting position in order to exercise a double move crossing with this action a competitor’s field that is diagonally threatened by the competitor’s peasant, the moving peasant might be struck by the competitor’s one on the subsequent move. This means, the competitor’s peasant is placed on the threatening field and the struck peasant is taken out of the game. However, there is no obligation to exercise a “passing strike”. The castling: this is a double move that moves king and castle at the same time. This move helps to bring the king in a well-protected position. There is the short and the long castling. This move is only possible if both figures have not been moved yet, no figure is positioned between king and castle, and the king is not getting into “checkmate” due to the castling. The chess (checkmate): If the king is threatened by a figure of the competitor, its situation is “chess”. The competitor has to speak out this expression. Then the threatened player needs to try to liberate the king from this situation. There are different possibilities for this purpose: the attacking figure is struck, the king moves to an unthreatened free field or another figure is protectively positioned in front of the king. “Checkmate” means that the king of the competitor is immovable and none of the previously mentioned counteractions are possible. The draw: it is possible that in the final game none of the players is able to finally checkmate the competitor. This standoff ends in a draw. Eventually, the players agree a standoff.

F: Échecs

2 joueurs, 2 x 16 pièces

Règle du jeu: Les pièces sont disposées sur l'échiquier comme le montre la figure. Chaque dame se trouve sur la case de sa couleur. Le joueur qui possède les blancs commence la partie, il „ouvre“. Aux échecs, chaque joueur essaie, par des coups adroits et tactiquement réfléchis, tout en pensant aux répliques de l'adversaire aussi longtemps à l'avance que possible, de contraindre son adversaire en situation de „mat“ en mettant le roi adverse dans l'incapacité de se déplacer. Ce faisant, le joueur doit veiller à ce que ses propres pièces soient protégées, de préférence de plusieurs manières. Le déplacement des pièces: La dame est la pièce maîtresse et dispose de la plus grande liberté de mouvement. Elle peut se déplacer dans n'importe quelle direction (en diagonale ainsi qu'à la verticale ou à l'horizontale) et d'un nombre de cases illimité. Le roi peut se déplacer dans n'importe quelle direction (en diagonale ainsi qu'à la verticale ou à l'horizontale) d'une seule case. Il ne peut pas être battu comme les autres pièces mais, en cas de menace, il doit être averti par l'annonce à voix haute du mot „échec“. La tour peut se déplacer à l'horizontale et à la verticale d'un nombre de cases illimité. De la même manière, les pièces de l'adversaire ne peuvent être attaquées et prises que sur ses lignes. Le fou ne peut se déplacer que sur les cases de sa couleur et en diagonale d'un nombre de cases illimité et menacer et battre les pièces adverses se trouvant sur celles-ci. Le cavalier (cheval) est la seule pièce capable de sauter par-dessus les pièces adverses. C'est une pièce particulièrement maniable. Le cavalier se déplace d'une case en avant et ensuite d'une case en diagonale. Cela signifie qu'une fois le coup terminé, le cavalier se retrouve toujours sur une case d'une autre couleur. Le pion peut se déplacer d'une ou deux cases en avant s'il se trouve sur sa case de départ. Ensuite, il ne peut plus se déplacer que d'une seule case en avant. Il ne peut ni se déplacer ni prendre un autre pion en arrière. Un pion ne peut prendre que sur une case en diagonale. Si un pion parvient à atteindre la dernière rangée opposée, il peut se transformer dans une pièce quelconque même si des pièces du même type sont en jeu. Les prises: Lorsqu'une pièce adverse est prise, la pièce attaquant prend la place de la pièce prise. La pièce prise est retirée du jeu. La prise „en passant“: Ce coup particulier ne peut être exécuté que par un pion en position initiale. Lorsqu'un pion avance de deux cases depuis de sa position initiale et saute ainsi une case menacée par un pion adverse, ce dernier peut prendre le pion concerné lorsque c'est son tour. Cela signifie que le pion adverse se place sur la case qu'il menaçait tandis que le pion capturé est retiré du jeu. Il n'existe cependant aucune obligation de prendre „en passant“. Le roque: Il s'agit d'un coup double où le roi et la tour sont déplacés simultanément. Ce coup sert à amener le roi dans une position si possible protégée. Il existe le petit et le grand roque. Ce coup est possible uniquement si les deux pièces peuvent encore se déplacer, si aucune pièce ne se trouve entre le roi et la tour, si le roi n'est pas en situation d'„échec“ ou s'il ne le devient pas par le roque. L'échec (mat): Si le roi est menacé par une pièce adverse, il est en „échec“. L'attaquant doit annoncer „échec“. Le joueur menacé doit obligatoirement essayer de soustraire son roi à cette situation. Il existe différentes possibilités: La pièce attaquant peut être prise, le roi se déplace sur une case non menacée ou une pièce de la même couleur peut être placée de manière à protéger le roi. „Échec et mat“ signifie que le roi adverse ne peut pas bouger et qu'aucune des possibilités précédemment évoquées n'est réalisable. La partie nulle: En fin du jeu, il arrive qu'aucun des joueurs ne soit en mesure de mater définitivement son adversaire. Cette situation de pat est conclue par une partie nulle. Les deux joueurs doivent accepter d'un commun accord la nullité de la partie.

I: Scacchi

2 giocatori, 2 x 16 pezzi

Istruzioni del gioco: I pezzi vengono disposti come in figura, ogni regina si trova sulla casella del proprio colore. Il giocatore con i pezzi bianchi comincia o „apre“ la partita. Lo scopo del gioco è limitare il raggio d'azione dell'avversario tramite mosse abili e tatticamente avvedute, possibilmente prevedendo la reazione dell'avversario ed immobilizzandone infine il re, ovvero dandogli scacco matto. Nel fare ciò occorre fare attenzione a non lasciare scoperti i propri pezzi. Come muovere i pezzi: la regina è il pezzo più importante con la maggiore libertà d'azione nel gioco; può infatti muoversi in ogni direzione, sia in senso diagonale, che orizzontale e verticale, finché vi sono caselle libere. Anche il re può muoversi in ogni direzione (diagonale, orizzontale o verticale), ma solo di una casella per volta. Non può essere „mangiato“ come gli altri pezzi, ma viene avvisato della minaccia incombente tramite l'avvertimento „scacco“. La torre può muoversi in senso orizzontale e verticale, finché vi sono caselle libere. Anche i pezzi dell'avversario possono essere attaccati e „mangiati“ all'interno di tali file di caselle. L'alliere si muove solo lungo le caselle del proprio colore e solo in senso diagonale in avanti o indietro, minacciando o „mangiando“ pezzi avversari. Il cavallo è l'unico pezzo a poter saltare i pezzi avversari. Si tratta di un pezzo particolarmente mobile. Il suo movimento si svolge così: una casella in avanti e una casella in diagonale. Ciò significa che la sua mossa raggiunge sempre una casella di colore diverso. Il pedone si muove solo in avanti di una casella per mossa, tranne quando viene mosso per la prima volta, in quanto può avanzare di una o due caselle a scelta. Il pedone non può arretrare, né „mangiare“ un pezzo avversario retrocedendo. Il pedone può „mangiare“ i pezzi avversari solo diagonalmente e avanzando di una sola casella. Il pedone che riesce a portarsi sull'ultima linea avversaria assume il valore di un pezzo a scelta, anche se pezzi identici sono già in gioco. Come „mangiare“: per „mangiare“ un pezzo avversario, l'aggressore si posiziona sulla casella del pezzo eliminato. Quest'ultimo viene rimosso dal gioco. Come mangiare „en passant“: questa mossa speciale può essere eseguita solo dal pedone nella posizione iniziale. Se si fa avanzare un pedone di due caselle alla sua prima mossa, trovandosi sulla linea d'azione di un pedone avversario, esso può essere „mangiato“ durante la mossa successiva. Ciò significa che il pedone avversario viene posizionato sulla casella da questo precedentemente minacciata, mentre il primo pedone viene eliminato dal gioco. Mangiare „en passant“ non è tuttavia una mossa obbligatoria. L'arrocco: l'arrocco è un movimento combinato di due pezzi: il re e una torre. La mossa ha lo scopo di portare il re in una posizione il più possibile protetta. Esiste l'arrocco breve e lungo. L'arrocco può avvenire solo alle seguenti condizioni: il re e la torre impegnata non devono essere mai stati mossi durante la partita, tra il re e la torre non vi devono essere altri pezzi e il re non deve trovarsi sotto scacco o portarsi sotto scacco in seguito alla mossa d'arrocco. Scacco (matto): quando il re viene minacciato da un pezzo avversario, si trova sotto scacco. Questa situazione deve essere esplicitamente pronunciata dal giocatore che minaccia il re. Il giocatore minacciato deve ora cercare di liberare il re da tale situazione. Per far ciò vi sono diverse possibilità: il pezzo avversario può essere „mangiato“, il re può spostarsi su una casella protetta o si può interporre un pezzo proprio per proteggere il re. Scacco matto significa che il re non può più né muoversi, né eliminare il pezzo che lo minaccia, né interporre un altro pezzo per schermarsi. Patta: è possibile che verso la fine del gioco nessuno dei giocatori sia più in grado di dichiarare all'altro scacco matto. Si tratta di una situazione di parità. I giocatori si accordano per interrompere e concludere la partita „patta per accordo“.