

Échecs

Contenu • Contents • Inhalt
Contenido • Contenuto

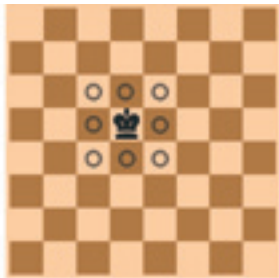


X 16

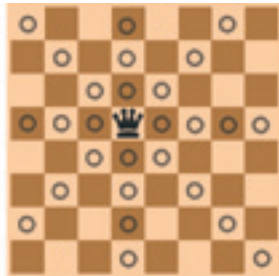


Échecs

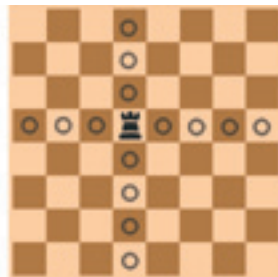
Déplacements des pièces • Moving the pieces
Zugregeln • Desplazamiento de las piezas • Movimento dei pezzi
Verplaatsen van de stukken • Pjäsernas förflyttning
Træk • Deslocação das peças • Ходы фигур



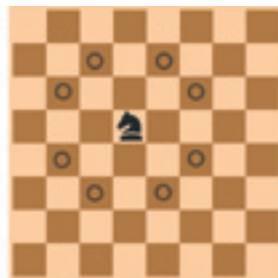
Roi - King - König - Rey
Re - Koning - Kung - Konge
Rei - король



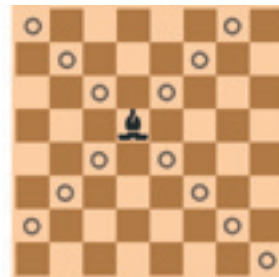
Dame - Queen - Dame - Dama
Regina - Dame - Dam - Dronning
Rainha - ферзь



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



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



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



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

D Spielregeln

Échecs

Strategiespiel: Der Spieler entwickelt eine Strategie, um die Pläne seines Gegners zu durchkreuzen und so das Spiel zu gewinnen.

Alter: ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: 2



Das Spiel wird auf einem Schachbrett mit 64 abwechselnd hellen und dunklen Feldern gespielt.

Achtung: Das Schachbrett so aufstellen, dass sich in der Ecke rechts unten immer ein helles Feld befindet. Jeder Spieler verfügt über 16 Spielfiguren: 1 König, 1 Dame, 2 Läufer, 2 Springer, 2 Türme und 8 Bauern, die zu Beginn des Spiels wie auf der Zeichnung oben aufgestellt werden.

Achtung: Die Damen werden immer auf ein Feld ihrer eigenen Farbe gestellt.

Ziel des Spiels

Den gegnerischen König schlagen – ihn „schachmatt“ setzen.

Ablauf des Spiels

Es wird ausgelost, wer die weißen Steine nimmt. Weiß beginnt.

Ziehen ist Pflicht, man kann nicht passen. Die Spieler ziehen zuerst abwechselnd jeder mit einem Bauern.

- **Ziehen der Figuren** (siehe Abbildungen am Anfang dieses Heftes).

Eine Figur darf nie eine andere Figur überspringen (Ausnahmen gelten für den Springer).

Der KÖNIG ist die wichtigste Figur des Spiels. Ist er „gefangen“, ist das Spiel verloren! Der König kann in alle Richtungen immer nur ein Feld weiter gezogen werden. Für ihn gibt es einen besonderen Spielzug: die Rochade.

- Wenn König und Turm im bisherigen Spielverlauf nicht bewegt wurden, können sie durch eine Rochade beide gleichzeitig versetzt werden:

Kurze Rochade



Lange Rochade



Die DAME kann beliebig viele Felder in alle Richtungen gezogen werden.

Der TURM kann eine beliebige Anzahl Felder vertikal und horizontal gezogen werden.

Der LÄUFER wird beliebig viele Felder diagonal gezogen.

Der SPRINGER zieht drei Felder: ein oder zwei Felder horizontal (oder vertikal) und dann im rechten Winkel dazu. Man sagt auch, dass er wie ein „L“ zieht.

Der Springer ist die einzige Spielfigur, die über andere Figuren springen kann.

Der BAUER zieht immer nach vorne und kann nie zurückziehen. Er zieht nur ein Feld weit pro Zug, außer er befindet sich noch auf seinem Ausgangsfeld.

In diesem Fall kann er zwei Felder weiter ziehen.

Achtung: Gegnerische Figuren werden vom Bauern in diagonaler Richtung geschlagen. Wenn ein Bauer die letzte Reihe des Schachbretts erreicht hat, kann er sich wahlweise in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer verwandeln (es ist also möglich, dass man 2 Damen hat)

- **Schachmatt nehmen**

Eine Figur wird aus dem Spiel genommen, wenn sich eine Figur des Gegners auf das Feld setzt, auf dem diese stand. Bis auf den Bauern schlagen die Figuren in der Richtung, in der sie sich fortbewegen. Der Bauer schlägt in der Diagonale und nach vorne.

Wer gewinnt? Derjenige, der den König des Gegners in eine Position bringt, aus der er sich nicht mehr befreien kann: Man sagt dann, dass der König **SCHACHMATT** ist!

Das Spiel ist beendet. Ein Schachspiel kann auch unentschieden ausgehen.

D Spielregeln

Dames

Anzahl der Spieler: 2

Spieldauer: 10 bis 20 Minuten

Ziel des Spiels:

Gewinner ist derjenige, der alle Steine seines Gegners geschlagen oder das Spiel so weit blockiert hat, dass kein Spielzug mehr möglich ist.

Ablauf:

Die Spieler platzieren ihre Steine wie auf der Abbildung:

Die Steine können nur diagonal um jeweils ein Feld nach vorn gezogen werden. Ein gegnerischer Stein kann geschlagen und aus dem Spiel genommen werden, indem er vorwärts oder rückwärts übersprungen wird. Dies ist nur möglich, wenn das dahinter liegende Feld unbesetzt ist. Bietet sich auf dem Zielfeld die Möglichkeit, weitere gegnerische Steine zu schlagen, muss ein solcher Kettensprung bis zum Ende ausgeführt werden. Andernfalls kann der Gegner den Stein aus dem Spiel nehmen und sagen: „Gepustet!“

Die Dame

Erreicht ein Spielstein die gegnerische Grundlinie, wird er in eine Dame (▲ △) umgewandelt. Dafür wird ein gewonnener gegnerischer Stein auf den eigenen Stein gelegt. Die Dame kann vorwärts und rückwärts über die gesamte Diagonale gesetzt werden und dabei alle auf dieser Linie liegenden gegnerischen Steine schlagen, wenn zwischen ihnen mindestens ein freies Feld liegt. Sie kann den Zug auf einer weiteren Diagonale fortsetzen, wenn dort die Möglichkeit des Schlagens besteht.

