



**NATURE &
DECOUVERTES**

JEU D'ÉCHECS
CHESS SET
SCHAAKSPEL
JUEGO DE AJEDREZ
JOGO DE XADREZ
Réf. 30162780

Nature & Découvertes
11 rue des Etangs Gobert
78000 Versailles (France)
www.natureetdecouvertes.com
N°service client : +33(0)1 8377 0000

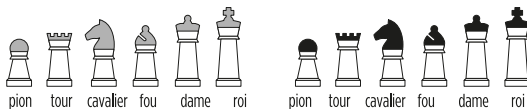
Lire attentivement et conserver soigneusement ce mode d'emploi.
Please carefully read this manual and keep it in a safe place.
Lea detenidamente este manual y guárdelo en un lugar seguro.
Lees deze instructies zorgvuldig en bewaar ze op een veilige plaats.
Leia atentamente este manual e guarde-o num local seguro.

BUT DU JEU

- Se joue à 2 joueurs, chaque joueur ayant son armée.
- Le but est de capturer le roi de l'équipe adverse, c'est-à-dire le mettre en échec.
- Le premier qui réussit gagne la partie, si aucun n'y parvient, la partie est nulle.

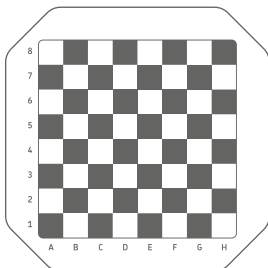
MATERIEL

- Un plateau de jeu : l'échiquier
- Deux jeux de 16 pièces (un foncé et un clair, appelés noirs et blancs), un jeu pour chaque joueur composé de : 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions.



1 - L'ÉCHIQUEUR

- Les joueurs doivent positionner l'échiquier devant eux avec une case blanche en bas à droite.
- Pour se repérer lorsqu'on étudie des « coups » avec un livre par exemple, les cases sont repérées avec un chiffre de 1 à 8 pour les traverses (lignes horizontales) et de A à H pour les colonnes (lignes verticales).



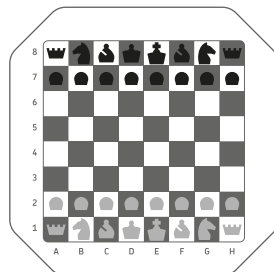
2 - LES PIÈCES

Il existe 6 sortes de pièces :

- 8 pions qui sont tous identiques : les fantassins.
- Un roi surmonté d'une couronne masculine.
- Une dame surmontée d'une couronne féminine. C'est le couple royal.
- 2 fous reconnaissables par leur mitre : les conseillers de la couronne.
- 2 cavaliers représentés par une tête de cheval : les chefs de l'armée.
- 2 tours en forme de donjon : les murs de la forteresse.

3 - POSITION INITIALE DES PIÈCES

Les tours sont placées à chaque coin. Les cavaliers à leurs côtés. Les fous à côté des cavaliers. Puis au centre, le couple royal, la dame devant être placée sur sa couleur : la dame blanche sur la case blanche, la dame noire sur la case noire.



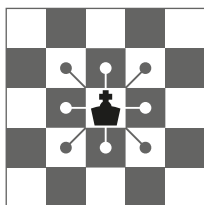
4 - LA MARCHÉ DES PIÈCES

EN GÉNÉRAL :

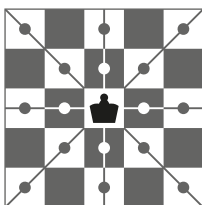
- Si une pièce arrive sur une case occupée par une pièce adverse, cette dernière est aussitôt capturée, c'est à dire enlevée de l'échiquier jusqu'à la fin de la partie.
- Les joueurs ne sont pas obligés de prendre une pièce adverse qui s'offre à eux.
- On ne peut capturer qu'une pièce à chaque « coup ».
- On ne peut pas prendre la place d'une pièce de son camp.
- Toutes les pièces capturent dans le sens de leur marche, sauf les pions. Elles prennent la place de la pièce capturée.

POUR CHAQUE PIÈCE :

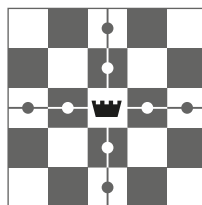
LE ROI se déplace dans n'importe quel sens, mais d'une seule case à la fois. Il n'a pas le droit de se mettre lui-même en position de prise.



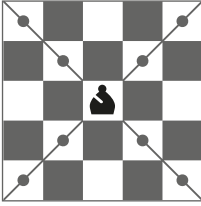
LA DAME se déplace dans n'importe quel sens et d'autant de cases qu'elle souhaite mais sans franchir de case occupée.



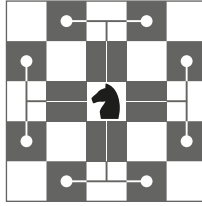
LA TOUR se déplace à l'horizontale ou à la verticale d'autant de cases qu'elle souhaite mais sans franchir de case occupée.



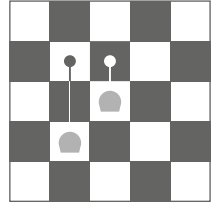
LE FOU se déplace en diagonale d'autant de cases qu'il souhaite, sans franchir de case occupée.



LE CAVALIER se déplace de 2 cases en avant, côté où arrière en changeant de couleur par rapport à sa position initiale. Il est le seul à pouvoir faire un saut par-dessus une autre pièce.



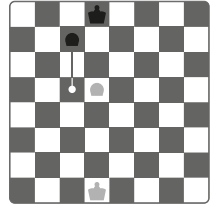
LE PION avance droit devant lui d'une case. Par contre pour son premier déplacement, il peut avancer de 2 cases. Il capture en diagonale.



Lorsqu'il arrive sur la dernière ligne du camp ennemi, le joueur peut décider de le transformer en pièce de son choix. C'est comme ça qu'il peut avoir par exemple 2 dames dans son jeu.

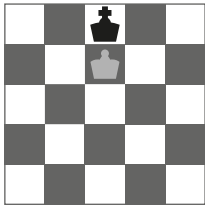
Un pion peut également capturer un autre pion en passant :

Lorsqu'il se trouve sur la 5^{ème} rangée et que l'adversaire avance de 2 cases un pion d'une colonne voisine (les pions se trouvent alors côte à côte sur la même rangée), le premier pion peut prendre le second. Pour effectuer cette prise, le joueur avance son pion en diagonale sur la 6^{ème} rangée de la colonne du pion adverse et enlève ce dernier de l'échiquier.

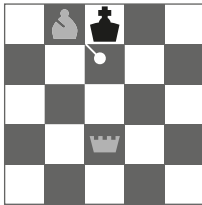


5 - DEROULEMENT DE LA PARTIE

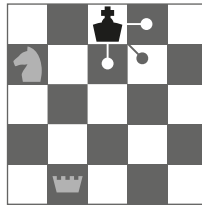
- On tire au sort pour savoir qui aura les blancs. Les blancs commencent. Si on fait plusieurs parties, on change de couleur à chaque partie.
- On joue chacun son tour, sans jamais avoir le droit de passer son tour.
- Le but du jeu est de mettre le ROI échec et mat.
 - Le roi est en position d'échec lorsqu'une pièce adverse le met en position d'être capturé.
 - Il faut alors soit capturer la pièce qui le met en échec soit interposer une pièce afin de le protéger.
 - Il peut aussi fuir sur une autre case où il ne sera pas en prise.



Capter l'attaquant.



Interposer une pièce

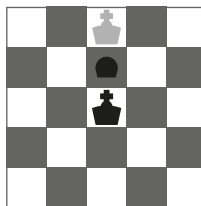
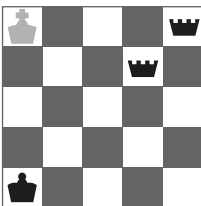


Fuir sur une autre case

- Le joueur qui met son adversaire en échec, annonce « Echec ».

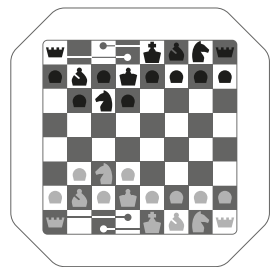
Lorsque le roi n'a plus la possibilité de se protéger, de prendre la pièce qui l'a mis en difficulté ou de fuir, il est ECHEC et MAT et la partie est gagnée.

Si le ROI se trouve dans une position telle qu'il n'est pas en échec mais qu'il n'a plus la possibilité de jouer sans se mettre en position d'échec, il est PAT et la partie est nulle.

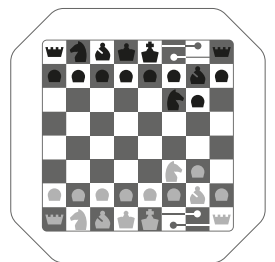


6 - LE ROQUE

- Le roque est le seul coup qui permet le déplacement de 2 pièces en même temps : le roi et une tour. Il permet de mettre le roi en sécurité et de centraliser la tour.
- On ne peut roquer qu'une seule fois dans la partie.
- Toutes les conditions ci-dessous doivent être réunies :
 - Les cases entre le roi et la tour doivent être libres.
 - Le roi ne doit pas avoir déjà bougé.
 - Le roi ne doit pas être en échec.
 - Le roi ne doit pas passer sur une case qui le mettrait en échec.

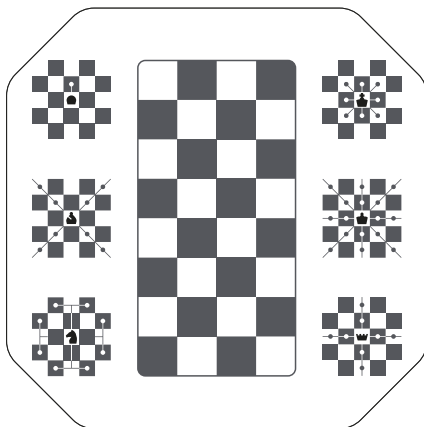


Le grand roque,



Le petit roque,

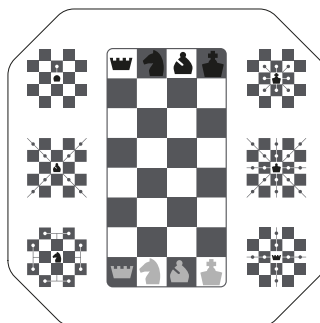
- 3 Règles de jeu pour appréhender petit à petit le jeu d'échecs.
- On joue sur un échiquier réduit à 4 cases par 8, (Verso du plateau)



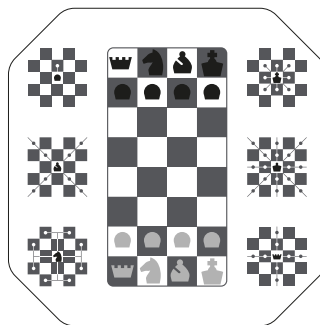
1 - On joue uniquement avec :

- Le roi
- 1 fou
- 1 cavalier
- 1 tour

Le but du jeu est de comprendre l'emplacement et la marche des pièces.
 Il faut être le premier à prendre toutes les pièces de son adversaire.
 Celui qui n'a plus de pièces sur l'échiquier a perdu.
 Dans ce cas, le roi peut être pris également.



2 - On introduit 4 pions et on joue comme précédemment.



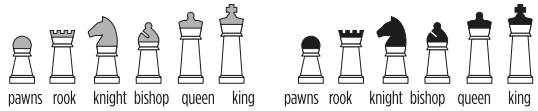
3 - On fait entrer la notion d'ECHEC ET MAT : on joue donc comme une vraie partie mais avec la moitié des pièces.

AIM OF THE GAME

- The game is played with 2 players. Each player has their own army.
- The aim is to capture the king of your opponent, i.e. place it in check.
- The first to succeed wins the game. If neither player manages to do this, the game is drawn.

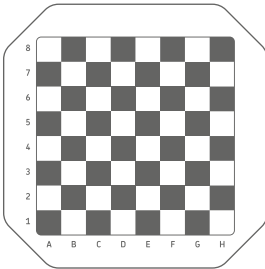
EQUIPMENT

- A game board: a chessboard
- Two sets of 16 pieces (one dark and one light, called black and white). One set for each player, containing: 1 king, 1 queen, 2 rooks, 2 bishops, 2 knights, 8 pawns.



1 - THE CHESSBOARD

- The players must position the chessboard in front of them with a white square in the bottom right corner.
- To help you find your bearings when studying the «moves» with a book, for example, the squares are numbered 1 to 8 along the horizontal axis and A to H along the vertical axis.



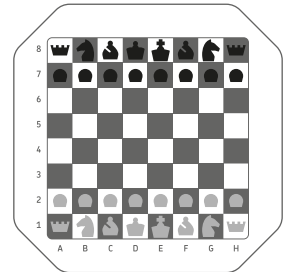
2 - THE PIECES

There are 6 types of pieces:

- 8 pawns that are all identical: the foot soldiers.
- A king wearing a male crown.
- A queen wearing a female crown. This is the royal couple.
- 2 bishops that can be recognised by their mitre: the advisors to the crown.
- 2 knights represented by a horses head: the leaders of the army.
- 2 castle keep towers: the walls of the fortress.

3 - INITIAL POSITION OF THE PIECES

The towers are placed in each corner. The knights are beside them. The bishops sit beside the knights. Then, in the centre, there is the royal couple. The queen must be placed on her own colour: the white queen on the white square, the black queen on the black square.



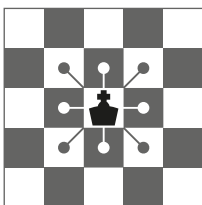
4 - HOW THE PIECES MOVE

IN GENERAL:

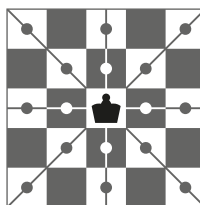
- If a piece lands on a square occupied by an opponent's piece, the opponent's piece is captured. This means it is removed from the chessboard until the end of the game.
- The players are not obliged to take an opposing piece that is offered to them.
- You can only capture one piece with each move.
- You cannot take one of your own pieces.
- All of the pieces have to be captured in the direction in which they move, except the pawns. They take the place of the captured piece.

FOR EACH PIECE:

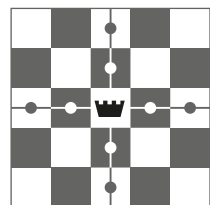
THE KING can move in any direction, but only one square at a time. He cannot place himself in a position where he can be taken.



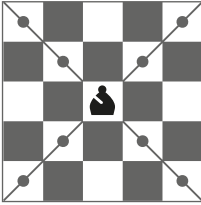
THE QUEEN can move in any direction and can move as many squares as she wants to, but without crossing an occupied square.



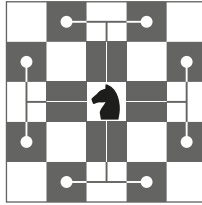
THE ROOKS can move horizontally or vertically, as many squares as they want to, but without crossing an occupied square.



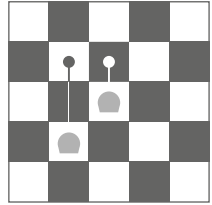
THE BISHOPS can move diagonally, as many squares as they want to, but without crossing an occupied square.



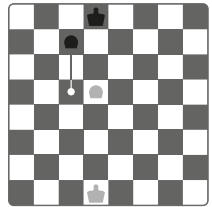
THE KNIGHTS can move 2 squares forwards, to the side or backwards, and can change colour from their initial position. They are the only ones that can jump over another piece.



THE PAWNS can move directly ahead of themselves, one square. However, they can move forwards 2 squares on their first move. They can take pieces diagonally.

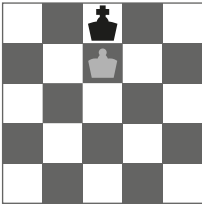


- When a player manages to place a pawn on the eighth row, they can decide to transform it into a piece of their choice. This way, they can, for example, have 2 queens in their army.
- A pawn can also capture another pawn:
For example: a player has a white pawn on the 5th row. Their opponent moves a black pawn forwards 2 squares (first move). The pawns are then side-by-side on the 5th row, and then white pawn can take the black pawn. To take the other pawn, the player moves their white pawn diagonally to the left one square, and removes the opponent's piece from the chessboard.

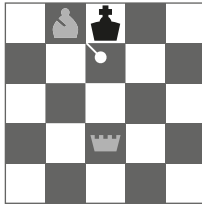


5 - HOW TO PLAY

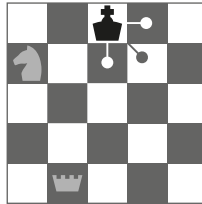
- You will need to do a random draw to find out who plays with the whites, The whites start. If you are playing several games, you swap the colour with each game.
- You always take turns, and no one is ever permitted to pass on a turn.
- The aim of the game is to place the KING in checkmate.
 - The king is in check when an opposing piece places him in a position where he can be captured.
 - You will therefore need to either capture the piece putting him in check, or move another piece between them to protect the king.
 - The king can also move to another square where he cannot be captured.



Capture the attacker



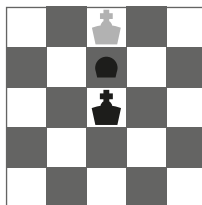
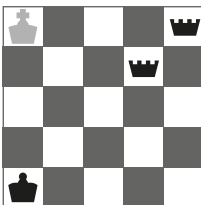
Place a piece in between



Flee to another square

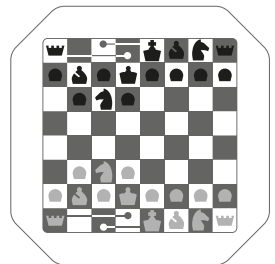
If a player places their opponent in check, they must announce "Check".

- When the king can no longer protect himself, take the piece compromising him, or flee, it is CHECKMATE and the game is won.
- If the KING is in a position where he is not in check but can no longer play without placing himself in check, it is MATE and the game is drawn.

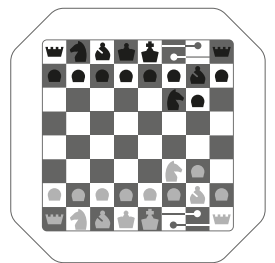


6 - CASTLING

- Castling is the only move that allows 2 pieces to move at the same time: the king and a rook. It makes it possible to place the king in a position of safety, and to centralise the rook.
- A castling move can only be performed once in each game.
- All of the conditions below must be met:
 - The squares between the king and the rook must be free.
 - The king must not have already moved.
 - The king must not be in check.
 - The king must not pass over a square that would place him in check.

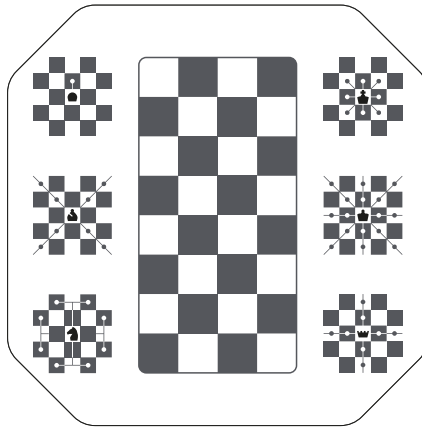


Long castling.



Short castling.

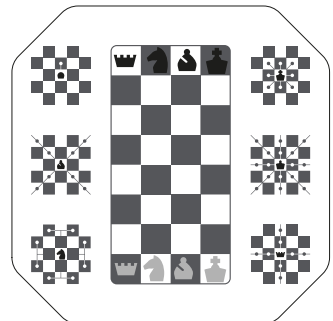
- 3 rules of the game to teach chess little by little.
- Play on a smaller chessboard of 4 square by 8.



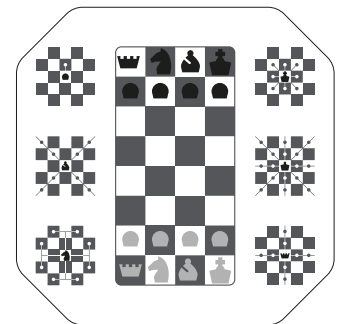
1 - Play only with:

- The king
- 1 bishop
- 1 knight
- 1 rook

The aim of the game is to understand the placement and how the pieces move.
 You must be the first to take all of your opponent's pieces.
 The player who no longer has any pieces on the chessboard has lost.
 The king can be taken in this case also.



2 - Add 4 pawns and play as before.



3 - Add the concept of CHECKMATE: play like a real game, but with half the pieces.

OBJETIVO DEL JUEGO

- Se juega con 2 jugadores. Cada jugador tiene su propio ejército.
- El objetivo consiste en capturar al rey del contrincante es decir, ponerlo en jaque.
- El primero que lo consiga gana la partida. Si ninguno de los jugadores lo logra, la partida queda en tablas.

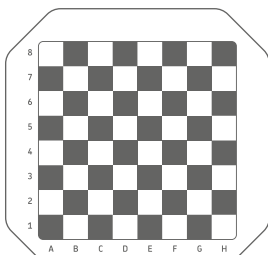
MATERIAL

- Un tablero de juego: un tablero de ajedrez
- Dos conjuntos de 16 piezas (uno oscuro y otro claro, llamados blanco y negro). A cada jugador le corresponde un conjunto de piezas, que contiene: 1 rey, 1 reina, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos, 8 peones.



1 - EL TABLERO DE AJEDREZ

- Los jugadores deben colocar el tablero de ajedrez delante de ellos de manera que quede un cuadrado blanco en la esquina inferior derecha.
- Para ayudarle a orientarse en el tablero cuando estudie las «jugadas» con un libro, por ejemplo, los cuadrados están numerados del 1 al 8 a lo largo del eje horizontal y de A a H a lo largo del eje vertical.



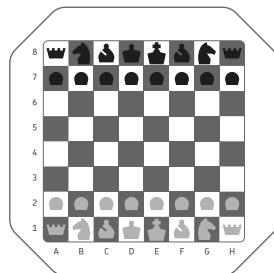
2 - LAS PIEZAS

Hay 6 tipos de piezas:

- 8 peones que son idénticos: los soldados rasos.
- Un rey con una corona masculina.
- Una reina con una corona femenina.
- Son la pareja real.
- 2 alfiles que se pueden identificar por su mitra: los asesores de la corona.
- caballeros representados por una cabeza de caballo: los líderes del ejército.
- 2 torres en forma de torreones: los muros de la fortaleza.

3 - POSICIÓN INICIAL DE LAS PIEZAS

Las torres se colocan en las esquinas. Los caballos se sitúan al lado. Los alfiles se ubican al lado de los caballos. Y, en el centro, se posiciona la pareja real. La reina debe colocarse en el cuadrado de su mismo color: la reina blanca en el cuadrado blanco, la reina negra en el cuadrado negro.



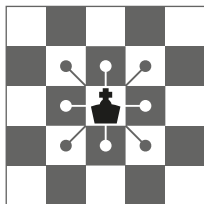
4 - CÓMO SE MUEVEN LAS PIEZAS

EN GENERAL:

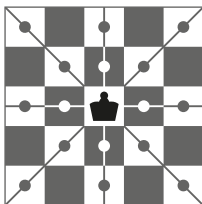
- Si una pieza llega a un cuadrado ocupado por una pieza del contrincante, se captura la pieza del contrincante. Lo que significa que se retira del tablero de ajedrez hasta el final de la partida.
- Los jugadores no están obligados a capturar una pieza contraria que esté a su merced.
- Solo puede capturar una pieza por jugada.
- No puede capturar sus piezas.
- Todas las piezas deben capturarse en la dirección en que se mueven, excepto los peones. Ocupan el lugar de la pieza capturada.

PARA CADA PIEZA:

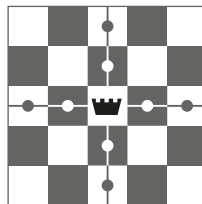
EL REY puede moverse en cualquier dirección, pero solo puede avanzar un cuadrado cada vez. No puede colocarse en una posición en que puedan eliminarlo.



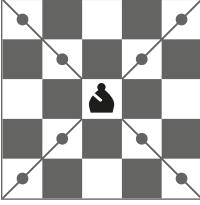
LA REINA puede moverse en cualquier dirección y puede avanzar tantos cuadrados como quiera, pero no puede cruzar ningún cuadrado ocupado.



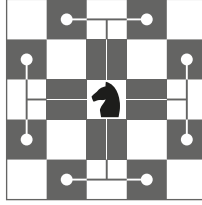
LAS TORRES pueden moverse horizontal o verticalmente tantos cuadrados como quieran, pero no pueden cruzar ningún cuadrado ocupado.



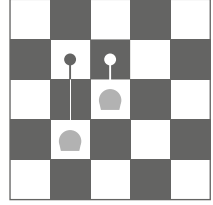
LOS ALFILES pueden moverse en diagonal tantos cuadrados como deseen, pero no pueden cruzar ningún cuadrado ocupado.



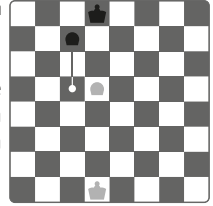
LOS CABALLOS pueden moverse 2 cuadrados hacia adelante, hacia un lado o hacia atrás, y el color del cuadrado de llegada puede ser distinto del de su posición inicial. Son los únicos que pueden saltar a otra pieza.



LOS PEONES pueden desplazarse un cuadrado hacia adelante. Sin embargo, en su primer movimiento pueden avanzar 2 cuadrados hacia adelante. Capturan las piezas en diagonal.

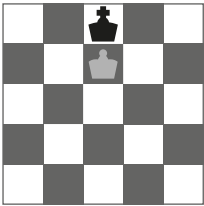


- Cuando un jugador logra colocar un peón en la octava fila, puede decidir transformarlo en una pieza de su elección. De esta manera, puede, por ejemplo, tener 2 reinas en su ejército.
- Un peón también puede capturar otro peón:
Por ejemplo: un jugador tiene un peón blanco en la 5ª fila. Su contrincante mueve un peón negro 2 cuadrados hacia adelante (primer movimiento). Los peones están uno al lado del otro en la 5ª fila, y el peón blanco puede eliminar al peón negro. Para capturar el otro peón, el jugador debe mover su peón blanco un cuadrado en diagonal hacia la izquierda, y así elimina la pieza del contrincante del tablero de ajedrez.

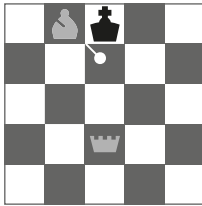


5 -DESARROLLO DE LA PARTIDA

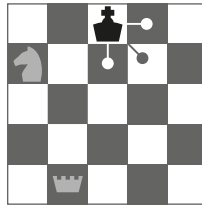
- Se echa a suertes quién juega con las blancas. Las blancas empiezan. Si se juegan varias partidas, se cambia de color en cada partida.
- Cada uno juega en su turno, no se puede pasar.
- El objetivo del juego es poner al REY en jaque mate.
 - El rey está en una posición de jaque cuando una pieza oponente lo coloca en posición para ser capturado.
 - Entonces, es necesario capturar la pieza que lo pone en jaque o poner una pieza en el medio para protegerla.
 - También puede huir a otra casilla para no ser atrapado.



Capturar al atacante



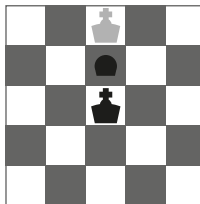
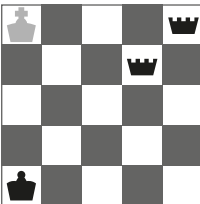
Poner una pieza en el medio



Escapar hacia otra casilla

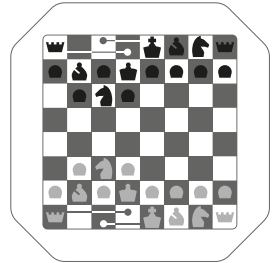
El jugador que pone a su adversario en jaque dice «jaque».

- Cuando el rey ya no puede protegerse, ni capturar la pieza que lo acecha ni huir, se considera que está en JAQUE MATE y el contrincante gana el juego.
- Si el REY está en una posición en la que no está en jaque pero ya no puede jugar sin colocarse en jaque, se considera MATE y la partida queda en tablas.

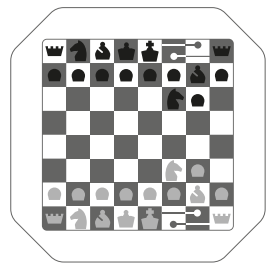


6 - ENROQUE

- El enroque es el único movimiento que permite que 2 piezas se muevan al mismo tiempo: el rey y una torre. Permite colocar al rey en una posición segura y centralizar la torre.
- El enroque solo se puede realizar una vez en cada partida.
- Deben cumplirse todas las condiciones siguientes:
 - Los cuadrados entre el rey y la torre deben estar libres.
 - El rey no debe haberse movido.
 - El rey no debe estar en jaque.
 - El rey no puede pasar por un cuadrado que lo pondría en jaque.

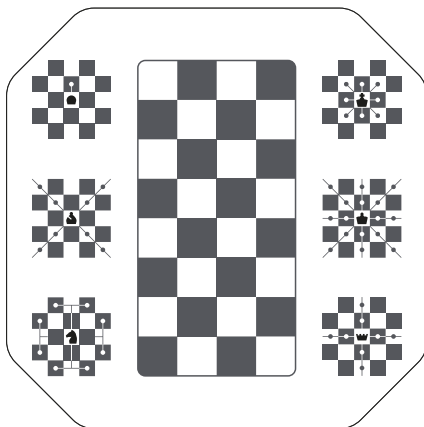


roque grande



roque grande

- 3 reglas de juego para aprender a jugar al ajedrez poco a poco.
- Se juega sobre un tablero de ajedrez reducido a 4 casillas por 8, (Dorso del tablero)



1 - Se juega solo con:

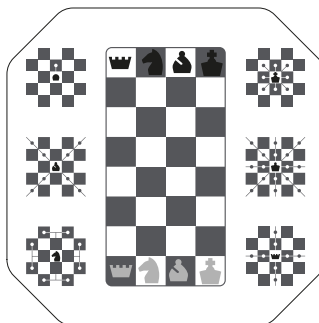
- El rey
- 1 alfil
- 1 caballo
- 1 torre

El objetivo del juego es comprender la ubicación y el movimiento de las piezas.

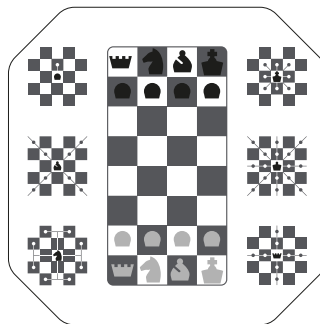
Para ganar hay que comerse todas las piezas del oponente.

Pierde quien se queda sin piezas sobre el tablero.

En este caso, el rey también se puede comer.



2 - Se introducen 4 peones y se juega siguiendo las reglas anteriores.



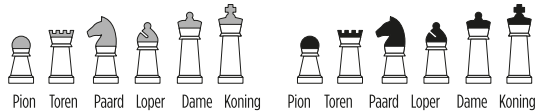
3 - Se incorpora la noción de JAQUE MATE: se juega por tanto como una verdadera partida de ajedrez, pero con la mitad de las piezas.

DOEL VAN HET SPEL

- Het spel wordt gespeeld met 2 spelers. Elke speler heeft zijn eigen leger.
- Het doel is om de koning van de tegenspeler gevangen te nemen, d.w.z. deze schaakmat te zetten.
- De eerste die daarin slaagt, wint het spel. Als geen van de twee spelers erin slaagt om dit te doen, eindigt de partij onbeslist.

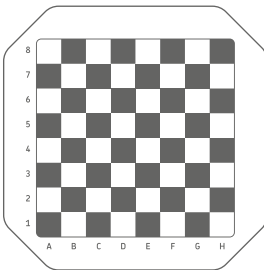
ONDERDELEN

- Een spelbord: het schaakbord
- Twee set van 16 stukken (een met donker gekleurde en een met licht gekleurde, deze worden zwart en wit genoemd). Een set voor elke speler, met daarin: 1 koning, 1 dame, 2 torens, 2 lopers, 2 paarden, 8 pionnen.



1 - HET SCHAAKBORD

- De spelers moeten het schaakbord voor zich plaatsen met een wit vak in de rechterhoek onderaan.
- Als referentiepunten bij het bestuderen van de "zetten", bijvoorbeeld met een boek, zijn de vakken genummerd van 1 tot 8 langs de horizontale as en A tot H langs de verticale as.



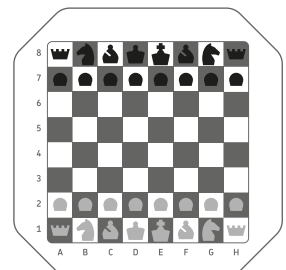
2 - DE STUKKEN

Er zijn 6 soorten stukken:

- 8 identieke pionnen: de voetsoldaten.
- Een koning met een mannelijke kroon.
- Een dame met een vrouwelijke kroon. Dit is het koningspaar.
- 2 lopers die te herkennen zijn aan hun mijter: de adviseurs van de koning.
- Paarden, voorgesteld door een paardenkop: de leiders van het leger.
- 2 torens: de muren van de burcht.

3 - BEGINPOSITIE VAN DE STUKKEN

De torens worden in de hoeken geplaatst. De paarden ernaast. De lopers naast de paarden. In het midden wordt het koningspaar geplaatst. De dame moet op haar eigen kleur worden geplaatst: de witte dame op het witte vak, de zwarte dame op het zwarte vak.



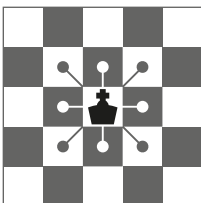
4 - HOE DE STUKKEN WORDEN VERPLAATST

IN HET ALGEMEEN:

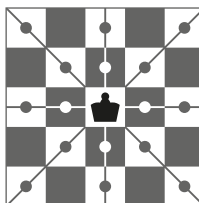
- Als een stuk terecht komt op een vak waarop een stuk van de tegenspeler staat, wordt het stuk van de tegenspeler geslagen. Dit betekent dat het van het schaakbord wordt genomen voor de rest van de partij.
- De spelers zijn niet verplicht om een stuk van de tegenspeler te slaan als dat mogelijk is.
- Per beurt kan men slechts één stuk slaan.
- Men kan geen stukken van het eigen leger slaan.
- Alle stukken moeten worden geslagen in de richting waarin ze bewegen, behalve de pionnen. Deze nemen de plaats in van het geslagen stuk.

VOOR ELK STUK:

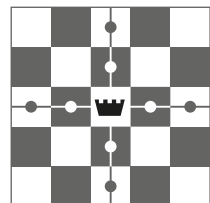
DE KONING mag in elke richting worden verplaatst, maar slechts één vak per keer. Hij mag niet in een positie worden geplaatst waar hij kan worden geslagen.



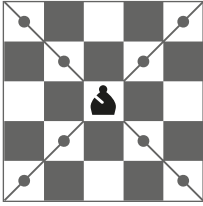
DE DAME mag in elke richting worden verplaatst, en zo veel vakken als men wil, maar ze mag niet over een bezet vak heen bewegen.



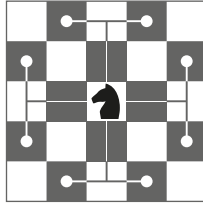
DE TORENS kunnen horizontaal of verticaal worden verplaatst, zo veel vakken als men wil, maar niet over een bezet vak heen.



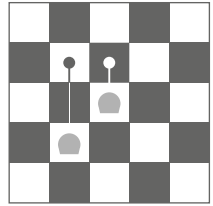
DE LOPERS kunnen diagonaal worden verplaatst, zo veel vakken als men wil, maar niet over een bezet vak heen.



DE PAARDEN kunnen 2 vakken vooruit, opzij of achteruit worden verplaatst, en kunnen wisselen van kleur ten opzichte van hun oorspronkelijke positie. Het zijn de enige stukken die over een ander stuk heen kunnen springen.

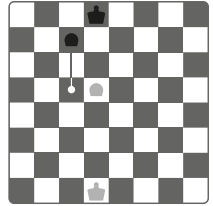


DE PIONNEN kunnen direct vooruit worden verplaatst, één vak. Bij de eerste verplaatsing kunnen ze echter 2 vakken vooruit worden verplaatst. Ze kunnen diagonaal stukken slaan.



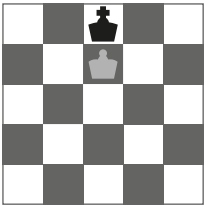
- Als een speler erin slaagt om een pion op de achtste rij te plaatsen, mag hij deze veranderen in een stuk naar keuze. Op die manier kan een speler bijvoorbeeld 2 dames in zijn leger hebben
- Een pion kan ook een andere pion slaan:

Bijvoorbeeld, een speler heeft een witte pion op de 5^e rij. De tegenspeler zet een zwarte pion 2 vakken vooruit (eerste verplaatsing). De pionnen staan nu naast elkaar op de 5e rij, en de witte pion kan de zwarte pion slaan. Om de andere pion te slaan, verplaatst de speler zijn witte pion diagonaal één vak naar links en verwijderd het stuk van de tegenspeler van het bord.

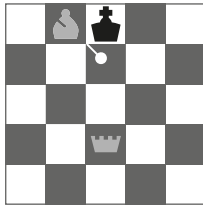


5 - VOLGORDE VAN HET SPEL:

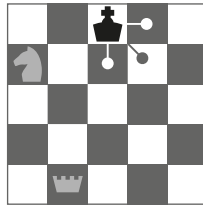
- Er wordt geloot om te bepalen wie er met wit speelt. Wit begint. Als er meerdere spellen worden gespeeld, veranderen de spelers bij elk spel van kleur.
- Elke speler speelt om de beurt en mag geen enkele beurt overslaan.
- Het doel van het spel is om de KONING schaakmat te zetten.
 - De koning staat schaak als het door een schaakstuk van de tegenstander kan worden geslagen.
 - In dat geval dient de speler ofwel het schaakstuk waardoor de koning schaak staat, te slaan, ofwel een schaakstuk tussen beide te plaatsen om de koning te beschermen.
 - De koning kan ook naar een ander veld vluchten waar hij niet kan worden geslagen.



De aanvaller slaan



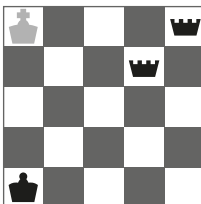
Een schaakstuk tussen beide plaatsen



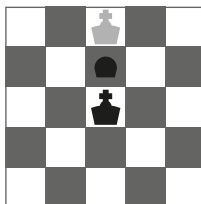
Naar een ander veld vluchten

- De speler die zijn tegenstander schaak zet, kondigt dit aan door "schaak" te zeggen.

• Als de koning zichzelf niet langer kan beschermen, het aanvallende stuk niet kan slaan of vluchten, staat de koning **SCHAAKMAT** en wint de tegenspeler de partij.

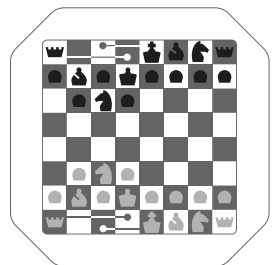


• Als de KONING in een positie staat waarin hij niet schaak staat maar niet meer kan spelen zonder zichzelf schaak te zetten, is een **PATSTELLING** ontstaan en eindigt de partij met een remise (onbeslist).

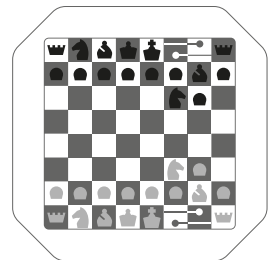


6 - ROKADE

- Een rokade is de enige zet waarbij 2 stukken tegelijk kunnen worden verplaatst: de koning en een toren. Hierdoor wordt het mogelijk om de koning in een veilige positie te zetten en de toren centraal in het spel te brengen.
- Een rokade kan slechts eenmaal per spel worden uitgevoerd.
- Aan al de onderstaande voorwaarden moet voldaan zijn:
 - De vakken tussen de koning en de toren moeten vrij zijn.
 - De koning mag nog niet verplaatst zijn.
 - De koning mag niet schaak staan.
 - De koning mag niet worden verplaatst over een vak waarop hij schaak zou staan.

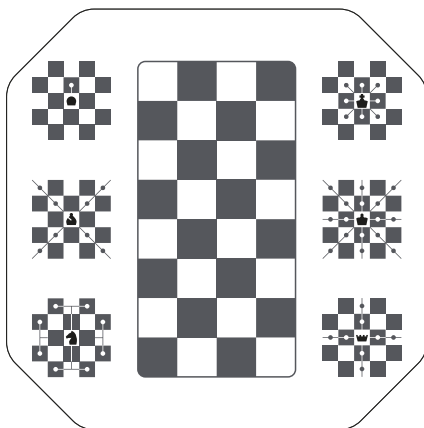


Lange rokade



Korte rokade

- 3 spelregels om het schaakspel beetje bij beetje te leren.
- Er wordt gespeeld op een schaakbord dat is gereduceerd tot 4 op 8 velden, (achterkant van het bord)



1 - Er wordt alleen gespeeld met de volgende schaakstukken:

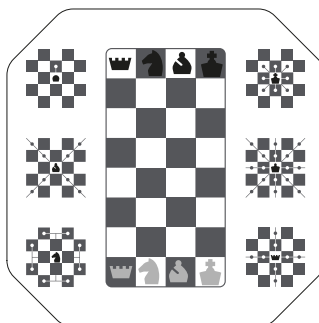
- De koning
- 1 loper
- 1 paard
- 1 toren

Het doel van het spel is om de positie en de loop van de stukken te begrijpen.

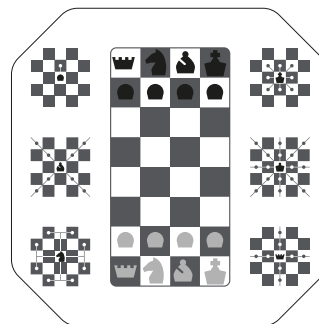
De eerste die alle stukken van de tegenstander neemt, wint.

Wie geen stukken meer op het schaakbord heeft, heeft verloren.

Hierbij mag de koning ook worden genomen.



2 - Introduceer 4 pionnen en speel zoals voordien.



3 - Introduceer het begrip SCHAAKMAT: er wordt als een echt spel gespeeld, maar dan met de helft van de stukken.

OBJETIVO DO JOGO

- O jogo é para ser jogado por 2 jogadores. Cada jogador tem o seu próprio exército.
- O objetivo consiste em capturar o rei do adversário, ou seja, colocá-lo em xeque.
- O primeiro a consegui-lo, vence o jogo. Se nenhum dos jogadores o conseguir fazer, o jogo ficará empatado.

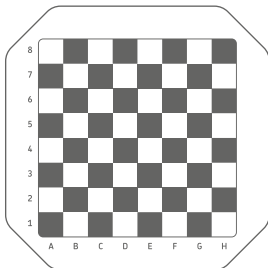
EQUIPAMENTO

- Um tabuleiro de jogo: um tabuleiro de xadrez
- Dois conjuntos de 16 peças cada (um escuro e outro claro, chamado preto e branco). Um conjunto para cada jogador com: 1 rei, 1 rainha, 2 torres, 2 bispos, 2 cavalos e 8 peões.



1 - O TABULEIRO DE XADREZ

- Os jogadores devem posicionar o tabuleiro de xadrez à sua frente com um quadrado branco no canto inferior direito.
- Para o ajudar a orientar-se ao estudar os «movimentos ou jogadas» com um livro, por exemplo, os quadrados estão numerados de 1 a 8 no eixo horizontal e de A a H no eixo vertical.



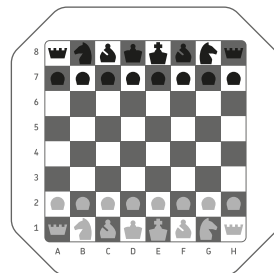
2 - AS PEÇAS

Existem 6 tipos de peças:

- 8 peões idênticos: os soldados de infantaria.
- Um rei com uma coroa masculina.
- Uma rainha com uma coroa feminina.
- Este é o casal real.
- 2 bispos que se conhecem pela mitra: os conselheiros da coroa.
- Cavalos, que representam cavaleiros, apresentados por uma cabeça de cavalo: os líderes do exército.
- 2 torres do castelo: as muralhas da fortaleza.

3 - POSIÇÃO INICIAL DAS PEÇAS

As torres são colocadas em cada um dos cantos. Os cavalos ficam ao lado destas. Os bispos ficam ao lado dos cavalos. A seguir, no meio, fica o casal real. A rainha deve ser colocada na sua própria cor: a rainha branca no quadrado (casa) branco, a rainha preta no quadrado (casa) preto.



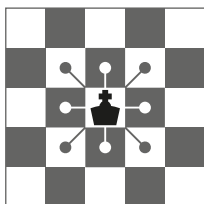
4 - MOVIMENTO DAS PEÇAS

EM GERAL:

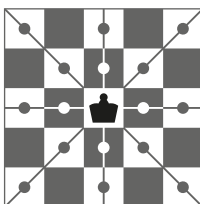
- Se uma peça cair numa casa ocupada por uma peça do adversário, a peça do adversário é capturada. Isto significa que é eliminada do tabuleiro de xadrez até ao final do jogo.
- Os jogadores não são obrigados a comer uma peça adversária que lhes é oferecida.
- Só pode capturar uma peça em cada movimento.
- Não pode comer uma das suas próprias peças.
- Todas as peças têm ser capturadas na direção em que se movem, exceto os peões. Os peões ocupam o lugar da peça capturada.

PARA CADA PEÇA:

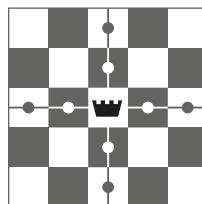
O **REI** pode mover-se para qualquer direção, mas apenas uma casa de cada vez. Não se pode colocar numa posição em que possa ser comido.



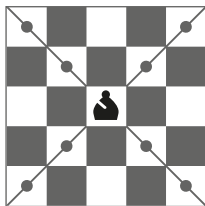
A **RAINHA** pode mover-se para qualquer direção e quantas casas quiser, mas sem cruzar uma casa ocupada.



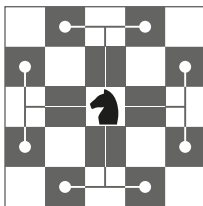
AS **TORRES** podem mover-se na horizontal ou na vertical, quantas casas quiserem, mas sem cruzarem uma casa ocupada.



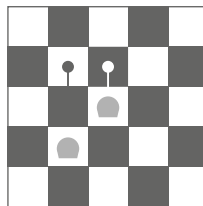
OS BISPOS podem mover-se na diagonal, quantas casas quiserem, mas sem cruzarem uma casa ocupada.



OS CAVALOS podem mover-se 2 casas para a frente, para o lado ou para trás, e podem mudar de cor a partir da sua posição inicial. São os únicos que podem saltar por cima de outra peça.



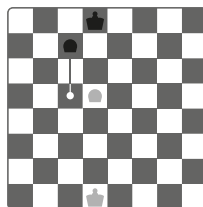
OS PEÕES podem avançar apenas uma casa e em frente. Contudo, podem avançar 2 casas na primeira jogada. Podem eliminar peças na diagonal.



• Quando um jogador consegue colocar um peão na oitava linha, pode decidir transformá-lo numa peça à sua escolha. Deste modo, pode ter, por exemplo, duas rainhas no seu exército.

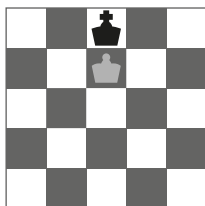
• Um peão também pode capturar outro peão:

Por exemplo: um jogador tem um peão branco na 5.ª linha. O adversário movimenta um peão preto 2 casas para a frente (primeira jogada). Os peões ficam lado a lado na 5.ª linha, e o peão branco pode comer o peão preto. Para comer o outro peão, o jogador movimenta o peão branco na diagonal para o quadrado esquerdo e retira a peça do adversário do tabuleiro de xadrez.

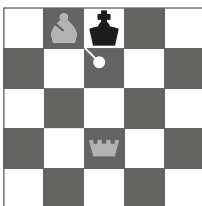


5 - PROCEDIMENTO DO JOGO

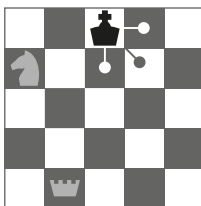
- Tira-se à sorte para saber quem fica com as peças brancas. Os brancos começam. Se forem jogadas várias partidas, muda-se de cor a cada partida.
- Cada um joga na sua vez, nunca tendo o direito de passar.
- O objetivo do jogo é terminar com o xeque-mate do REI.
 - O rei está em posição de xeque quando uma peça adversária o coloca em posição de ser capturado.
 - É então necessário capturar a peça que o coloca em xeque ou interpor uma peça para o proteger.
 - O rei pode ainda fugir para outra casa onde não será capturado.



Capturar o atacante



Interpor uma peça

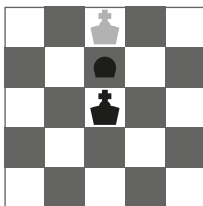
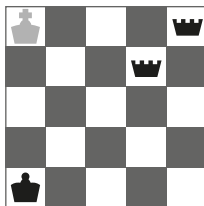


Fugir para outra casa

• O jogador que consegue pôr o seu adversário em xeque, anuncia «Xeque».

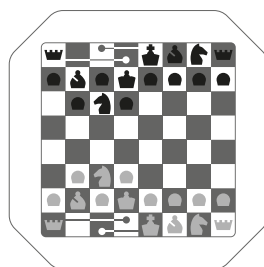
• Quando o rei já não consegue proteger-se, come a peça que o compromete ou foge, é XEQUE-MATE e o jogo é ganho.

• Se o REI estiver numa posição em que não está em xeque, mas já não pode jogar sem se colocar em xeque, é MATE e o jogo fica empatado.

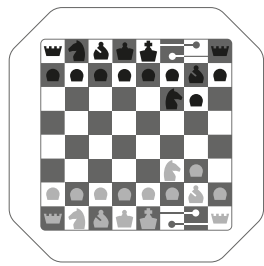


6 - ROQUE

- O roque é o único movimento que permite que duas peças se movimentem ao mesmo tempo: o rei e uma torre. Possibilita colocar o rei numa posição de segurança e a centralizar a torre.
- Só é possível efetuar o movimento de roque uma vez por jogo.
- Todas as condições referidas abaixo devem ser cumpridas:
 - As casas entre o rei e a torre devem estar livres,
 - O rei ainda não se pode ter mexido.
 - O rei não pode estar em xeque.
 - O rei não pode passar por cima de uma casa que o coloque em xeque.



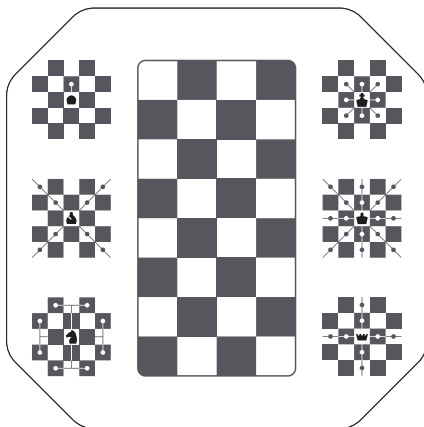
Enroque largo



Enroque curto

A APRENDIZAGEM DOS MAIS PEQUENOS

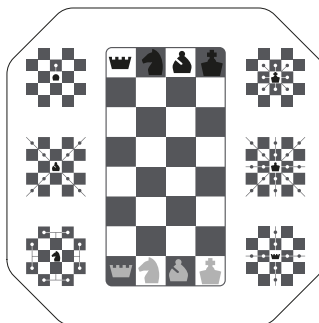
- 3 Regras de jogo para compreender a pouco e pouco o jogo de xadrez.
- Joga-se num tabuleiro de xadrez reduzido a 4 casas por 8, (Parte de trás do tabuleiro)



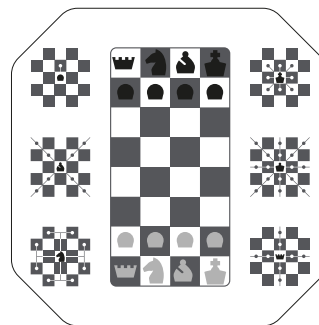
1- Joga-se apenas com:

- 0 rei
- 1 bispo
- 1 cavaleiro
- 1 torre

O objetivo do jogo consiste em compreender a posição e o movimento das peças. É preciso ser o primeiro a ficar com todas as peças do adversário. Aquele que perder todas as peças do tabuleiro é quem perde o jogo. Neste caso, o rei também pode ser tomado.



2- São colocadas 4 peças em jogo e joga-se como indicado acima.



3- É introduzida a noção de CHEQUE MATE: joga-se como uma partida de jogo normal mas com metade das peças.