



**NATURE &  
DECOUVERTES**

# **JEU D'ÉCHECS YALTA**

**YALTA CHESS SET**

**JUEGO DE AJEDREZ YALTA**

**YALTA SCHAAKSPEL**

**JOGO DE XADREZ YALTA**

**Réf. 30170590**

Lire attentivement et conserver soigneusement ce mode d'emploi.

Please carefully read this manual and keep it in a safe place.

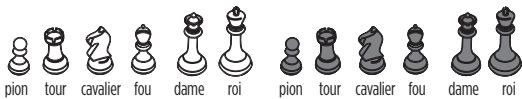
Lea detenidamente este manual y guárdelo en un lugar seguro.

Lees deze instructies zorgvuldig en bewaar ze op een veilige plaats.

Leia atentamente este manual e guarde-o num local seguro.

**MATÉRIEL**

- Un plateau de jeu : l'échiquier
- 3 jeux de 16 pièces, un jeu pour chaque joueur composé de : 1 roi, 1 dame, 2 tours, 2 fous, 2 cavaliers et 8 pions.

**PRÉPARATION**

Disposez les pièces sur l'échiquier comme indiqué.

Les blancs commencent toujours, et la DAME blanche doit être placée sur la case blanche des deux cases centrales de la rangée arrière. Les noirs jouent ensuite et la DAME noire est placée sur la case noire des deux cases centrales de la rangée arrière. Le rouge joue en dernier - contrairement aux deux autres joueurs, il peut placer la DAME sur la case centrale blanche ou noire de la rangée arrière.

**RÈGLES DU JEU**

Les joueurs déplacent à tour de rôle une seule pièce à leur tour, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre dans l'ordre du tour, en commençant par les blancs. Pour déplacer une pièce, un joueur la prend selon ses règles (voir pièces) soit dans une case vide, soit dans une case occupée par une pièce d'un joueur adverse. Lorsqu'une pièce est déplacée dans une case contenant une pièce adverse, le mouvement se termine et cette pièce est « prise », c'est-à-dire retirée de l'échiquier et du jeu. Il y a une pièce de chaque équipe qui ne peut pas être prise au sens traditionnel du terme : le roi. Le but du jeu est de prendre le roi d'un adversaire en le mettant dans une position où il ne peut pas échapper au danger des autres pièces. Menacer le roi d'un adversaire se fait par échec et échec et mat, qui fonctionnent légèrement différemment dans cette version du jeu à trois joueurs.

**ÉCHEC**

Pour mettre un roi en échec, un joueur effectue un coup qui met le roi d'un adversaire en danger, où le prochain coup du joueur pourrait prendre le roi de l'adversaire. Puisqu'il y a trois joueurs, il est également possible de faire un mouvement qui fait menacer la pièce d'un adversaire le roi d'un deuxième adversaire. Pour les besoins de ce jeu, ce contrôle serait causé par la pièce de l'adversaire, et non par le tour du joueur actuel. Lorsqu'un roi est mis en échec, le ou les joueurs avec des pièces menaçant ce roi doivent annoncer « échec ».

Un joueur dont le roi est en échec doit faire un mouvement pour retirer son roi de l'échec, soit en prenant la pièce menaçante, en bloquant le chemin vers le roi avec une autre pièce, soit en déplaçant le roi. Un roi ne peut pas se déplacer dans une autre case où il est également menacé.

**ÉCHEC ET MAT**

Aux échecs normaux, un joueur doit mettre un adversaire en échec et mat pour gagner, à la fois en menaçant la case dans laquelle se trouve un roi adverse et dans le même coup, laissant ce joueur sans mouvements disponibles pour mettre le roi dans une position sûre.

Un joueur doit déclarer « échec et mat » lorsqu'il effectue ce mouvement. Comme pour l'échec, un roi ne peut pas se déplacer dans une autre case où il est également menacé.

Contrairement au jeu original à deux joueurs, dans les échecs à trois joueurs, mettre un autre joueur en échec et mat ne met pas instantanément fin à la partie. Le jeu se termine au début du tour du joueur, si son roi est toujours en échec et mat. Le troisième joueur peut tenter de sauver le roi d'un joueur adverse de sa position d'échec et mat, puisque le joueur qui capture le roi d'un adversaire par échec et mat gagne la partie, battant les deux autres joueurs.

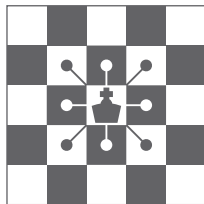
Il est également possible de provoquer un échec et mat sur un roi en combinant les pièces des deux adversaires. Si cela se produit, le premier joueur à avoir une pièce qui met le roi en échec (avant ce même échec et mat) est le gagnant. Si un coup d'un joueur met un roi sous la menace des pièces de deux joueurs exactement au même moment et provoque un échec et mat, le joueur qui a fait le coup est le gagnant.

**IMPASSE**

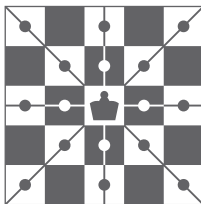
Il y a impasse lorsqu'un roi n'est pas en échec, mais qu'il ne lui reste plus d'autre coup légal, c'est-à-dire que tout coup effectué par ce joueur mettrait son roi en échec. Dans ce cas, le jeu est déclaré nul.

## POUR CHAQUE PIÈCE :

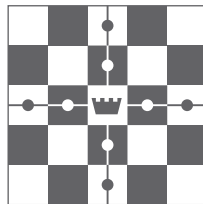
**LE ROI** peut se déplacer d'une seule case dans n'importe quelle direction — horizontalement, verticalement ou en diagonale. Il peut également utiliser un coup spécial appelé roque, qu'il peut effectuer une fois par partie (voir coups spéciaux).



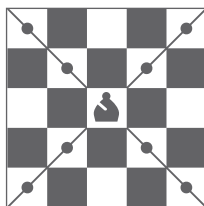
**LA DAME** peut se déplacer horizontalement, verticalement et diagonalement, et d'autant de cases que vous le souhaitez.



**LA TOUR** peut se déplacer horizontalement ou verticalement d'autant de cases que vous le souhaitez. Elle permet également à un roi de roquer (voir coups spéciaux).

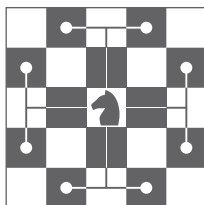


**LE FOU** peut se déplacer de n'importe quel nombre de cases mais uniquement en diagonale.



**LE CAVALIER** peut se déplacer de deux cases horizontalement, puis verticalement d'une ou de deux cases, et enfin horizontalement d'une seule case.

Le cavalier est unique en ce qu'il n'est pas bloqué par d'autres pièces dans son mouvement - seule la case de destination doit être un espace viable dans lequel le cavalier peut se déplacer, qui est vide ou contenant une pièce adverse.

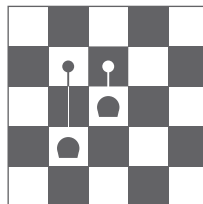


**LE PION** avance verticalement d'une case à la fois, sauf lors de son premier mouvement, où il peut avancer de deux cases. Les deux cases doivent être vides pour ce déplacement. Un pion ne peut pas reculer.

Un pion est la seule pièce qui capture les autres pièces différemment de la façon dont il se déplace. Pour prendre une pièce, un pion avance en diagonale dans une case occupée.

Un pion ne peut pas prendre une pièce en se déplaçant en diagonale vers l'arrière, et ne peut se déplacer en diagonale qu'en prenant une pièce adverse.

Les pions sont également soumis à deux coups spéciaux, appelés en passant et promotion (voir coups spéciaux).



## MOUVEMENTS SPÉCIAUX

### • EN PASSANT :

Si un pion se déplace de deux cases lors de son premier mouvement et aurait pu être capturé en diagonale par un pion adverse - s'il n'avait bougé que d'une case - l'adversaire peut toujours capturer ce pion en utilisant le sien, comme si une seule case avait été déplacée.

### • PROMOTION :

Si un pion est capable d'avancer jusqu'à la rangée arrière d'un adversaire, le pion est alors promu pour devenir n'importe quelle pièce, à l'exception d'un roi.

### • ROQUE :

Pour roquer, un roi est déplacé horizontalement de deux pièces libres vers la tour amie, avant que cette tour ne soit placée de l'autre côté, à côté du roi. Certaines conditions doivent être remplies pour roquer :

1. Le roi et la tour en question ne doivent pas avoir bougé pendant la partie.
2. Il ne doit y avoir aucune pièce entre le roi et la tour.
3. Le roi ne peut pas être en échec, ni passer à travers une case attaquée par une pièce ennemie (le roi ne peut pas passer en échec).

**EQUIPMENT**

- A game board: a chessboard
- 3 sets of 16 pieces. One set for each player, containing: 1 king, 1 queen, 2 rooks, 2 bishops, 2 knights, 8 pawns.

**SET-UP**

Set up the pieces on the board as shown.

White always makes the first move of the game, and the white queen should be placed on the white square of the two central squares on the back row. Black has the next turn, and the black queen is placed on the black square of the two central squares on the back row. Red will take the third turn—unlike the other two players, Red may place the queen on either the central white or black square on the back row.

**HOW TO PLAY**

Players take turns moving a single piece each turn, rotating clockwise in turn order, beginning with White. To move a piece, a player takes it according to its rules (see pieces) into either a vacant square, or a square occupied by an opposing player's piece. When a piece is moved into a square containing an opponent's piece, the movement ends, and that piece is 'taken', i.e., removed from the board and the game. There is one piece for each team that cannot be taken in the traditional sense—the king. The object of the game is to take an opponent's king by putting it into a position where it cannot escape danger from other pieces. Threatening an opponent's king is achieved through check and checkmate, which work slightly differently in this three-player version of the game.

**CHECK**

To put a king into check, a player makes a move that puts an opponent's king under threat, where the player's next move would be able to take the opponent's king. Since there are three players, it is also possible to make a move that causes an opponent's piece to threaten a second opponent's king. For the purposes of this game, this check would be caused by the opponent's piece, and not by the current player's turn. When a king is put into check, the player(s) with pieces threatening that king must call 'check'.

A player whose king is in check must make a move to remove their king from check, either by taking the piece making the threat, blocking the path to the king with another piece, or by moving the king. A king cannot move into another square where it is also under threat.

**CHECKMATE**

In regular chess, a player must put an opponent into checkmate to win—both by threatening the square in which an opposing king is located, and in the same move, leaving that player with no available moves to put the king into a safe position.

A player must declare 'checkmate' when making this move. As with check, a king cannot move into a square where it is also under threat.

Unlike the original two-player game, in three-player chess putting another player into checkmate does not instantly end the game. The game ends at the start of a player's turn, if their king is still in checkmate. The third player can attempt to save an opposing player's king from its checkmate position, since the player that captures any opponent's king through checkmate wins the game, beating both the other players.

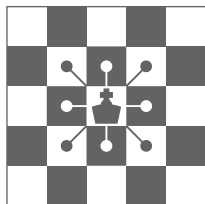
It is also possible to cause checkmate on a king through a combination of both opponents' pieces. If this happens, the first player to have a piece that put the king into check (before this same checkmate) is the winner. If a move by a player puts a king under threat by two players' pieces at the exact same time, and causes checkmate, the player that made the move is the winner.

**STALEMATE**

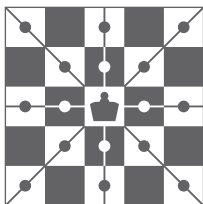
A stalemate occurs when a king is not in check, but does not have another legal move remaining, i.e., any move made by that player would put their king into check. In the event that this happens, the game is declared a draw.

## FOR EACH PIECE:

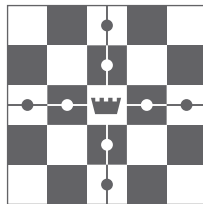
**THE KING** may move a single space in any direction — horizontally, vertically, or diagonally. It may also use a special move called castling, which it can perform once per game (see special moves).



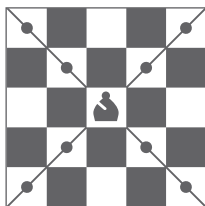
**THE QUEEN** may move any number of squares horizontally, vertically, or diagonally.



**THE ROOKS** may move any number of squares horizontally or vertically. It also enables a king to castle (see special moves).

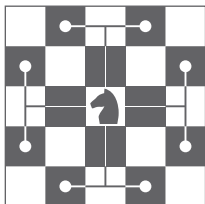


**THE BISHOPS** may move any number of squares diagonally.

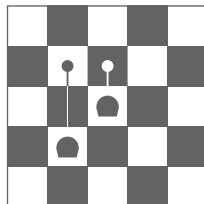


**THE KNIGHTS** may move two spaces horizontally, followed by a single space vertically or two spaces vertically, followed by a single space horizontally.

The knight is unique in that it is not blocked by other pieces in its movement—only the destination square has to be a viable space into which the knight can move, by being vacant or containing an opposing 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.



## SPECIAL MOVES

### • EN PASSANT:

If a pawn moves two spaces on its opening move and could otherwise have been captured diagonally by an opponent's pawn—had it moved only one square—the opponent may still capture that pawn using their own, as if only one space had been moved.

### • PROMOTION:

If a pawn is able to advance to an opponent's back row, the pawn is then promoted to become any piece, except for a king.

### • CASTLING:

To castle, a king is moved horizontally two squares towards a friendly rook, before that rook is placed on its other side, next to the king. There are some conditions that must be met in order to castle:

1. Both the king and the rook in question must not have moved during the game.
2. There must be no pieces between the king and the rook.
3. The king may not be in check, nor may it pass through any square that is under attack by an enemy piece (the king may not move through check).

## MATERIAL

- Un tablero de juego: un tablero de ajedrez.
- 3 conjuntos de 16 piezas. A cada jugador le corresponde un conjunto de piezas, que contiene: 1 rey, 1 reina, 2 torres, 2 alfiles, 2 caballos, 8 peones.



## PREPARACIÓN

Coloca las piezas en el tablero como se muestra a continuación.

Las blancas siempre hacen el primer movimiento del juego, y la reina blanca debe colocarse en la casilla blanca de las dos casillas centrales de la última fila. Las negras tienen el siguiente turno y la reina negra se coloca en la casilla negra de las dos casillas centrales de la última fila. El rojo tomará el tercer turno; a diferencia de los otros dos jugadores, el rojo puede colocar la reina en la casilla central blanca o negra de la última fila.

## CÓMO JUGAR

Los jugadores se turnan para mover una sola pieza cada turno, girando en el sentido de las agujas del reloj en el orden de turno, comenzando con las blancas. Para mover una pieza, un jugador la moverá de acuerdo con sus reglas (ver piezas) a una casilla vacía o una casilla ocupada por la pieza de un jugador contrario. Cuando una pieza se mueve a una casilla que contiene una pieza del oponente, el movimiento finaliza y esa pieza resulta "comida", es decir, se retira del tablero y del juego. Hay una pieza para cada equipo que no se puede "comer" en el sentido tradicional: el rey. El objetivo del juego es comerse al rey de un oponente colocándolo en una posición en la que no pueda escapar del peligro de otras piezas. Amenazar al rey de un oponente se logra mediante jaque y jaque mate, que funcionan de manera ligeramente diferente en esta versión del juego para tres jugadores.

## JAQUE

Para poner a un rey en jaque, un jugador hace un movimiento que pone en peligro al rey del oponente, donde el próximo movimiento del jugador podría comerse al rey del oponente. Como hay tres jugadores, también es posible hacer un movimiento que haga que una pieza del oponente amenace al rey de un segundo oponente. Para los propósitos de este juego, este jaque sería causado por la pieza del oponente y no por el turno del jugador actual. Cuando se pone en jaque a un rey, el jugador o jugadores con piezas que amenazan a ese rey deben dar "jaque".

Un jugador cuyo rey está en jaque debe hacer un movimiento para quitar a su rey del jaque, ya sea comiéndose a la pieza que hace la amenaza, bloqueando el camino hacia el rey con otra pieza o moviendo el rey. Un rey no puede moverse a otra casilla donde también esté amenazado.

## JAQUE MATE

En el ajedrez normal, un jugador debe dar jaque mate a un oponente para ganar, tanto amenazando la casilla en la que se encuentra el rey contrario, como en la misma jugada, dejando a ese jugador sin movimientos disponibles para poner al rey en una posición segura.

Un jugador debe dar el "jaque mate" al realizar este movimiento. Como en el jaque, un rey no puede moverse a una casilla donde también esté amenazado.

A diferencia del juego original de dos jugadores, en el ajedrez de tres jugadores, poner a otro jugador en jaque mate no termina instantáneamente el juego. El juego termina al comienzo del turno de un jugador, si su rey sigue en jaque mate. El tercer jugador puede intentar salvar al rey de un oponente de su posición de jaque mate, ya que el jugador que captura al rey de cualquier oponente a través de jaque mate gana el juego, derrotando a los otros dos jugadores.

También es posible dar jaque mate a un rey mediante una combinación de las piezas de ambos oponentes. Si esto sucede, el primer jugador en tener una pieza que puso al rey en jaque (antes de este mismo jaque mate) es el ganador. Si un movimiento de un jugador pone a un rey bajo amenaza por las piezas de dos jugadores al mismo tiempo exacto y causa jaque mate, el jugador que hizo el movimiento es el ganador.

## TABLAS

Las tablas ocurren cuando un rey no está en jaque, pero no le queda otra jugada legal, es decir, cualquier jugada realizada por ese jugador pondría a su rey en jaque. En el caso de que esto suceda, el juego se declarará en empate.



## 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 koningin, 2 torens, 2 lopers, 2 paarden, 8 pionnen.



## OPSTELLING

Zet de schaakstukken zoals weergegeven op het bord.

Wit doet altijd de eerste zet van het spel en de witte koningin moet op het witte veld van de twee centrale velden op de achterste rij worden geplaatst. Zwart is als volgende aan de beurt en de zwarte koningin wordt op het zwarte veld van de twee centrale velden op de achterste rij geplaatst. Rood is als derde aan de beurt. In tegenstelling tot de andere twee spelers, mag rood de koningin op het centrale witte of zwarte veld op de achterste rij plaatsen.

## HET SPEL

De spelers verplaatsen om beurten met de klok mee één schaakstuk. Wit begint. Om een schaakstuk te verplaatsen, brengt een speler het volgens de regels (zie schaakstukken) naar ofwel een vrij veld, ofwel een veld dat bezet is door een stuk van een tegenspeler. Wanneer een stuk wordt verplaatst naar een veld waar een schaakstuk van de tegenstander staat, wordt het schaakstuk daar neergezet om het stuk van de tegenstander te "slaan". Het schaakstuk van de tegenstander wordt dan verwijderd van het bord en het spel. Er is één stuk bij elk team dat niet zoals bij een normale schaakpartij kan worden geslagen, namelijk de koning. Het doel van het spel is om de koning van de tegenstander te slaan door hem in een positie te brengen waarin hij niet uit de aanvalslijn van andere schaakstukken kan ontsnappen. De koning van een tegenstander wordt bedreigd door schaak en schaakmat, die iets anders zijn in deze versie van het spel met drie spelers.

## SCHAAK

Om een koning schaak te zetten, doet een speler een zet die de koning van een tegenstander in gevaar brengt, waarbij de speler tijdens zijn volgende zet de koning van de tegenstander zou kunnen slaan. Aangezien er drie spelers zijn, is het ook mogelijk om een zet te doen waardoor het schaakstuk van een tegenspeler de koning van de andere tegenstander bedreigt. Bij dit spel wordt de koning schaak gezet door het schaakstuk van de andere tegenstander en niet door de beurt van de huidige speler. Wanneer een koning schaak wordt gezet, moet(en) de speler(s) met hun schaakstukken die de koning bedreigen 'schaak' roepen.

Een speler wiens koning schaak staat, moet een zet doen om zijn koning uit de aanvalslijn te halen: door het aanvallende schaakstuk te slaan, door de weg naar de koning met een ander schaakstuk te blokkeren of door de koning te verplaatsen. Een koning kan niet naar een ander veld gaan waar hij ook in een aanvalslijn komt te staan.

## SCHAAKMAT

Bij een gewoon schaakspel moet een speler een tegenstander schaakmat zetten om te winnen: door het veld aan te vallen waar de koning van de tegenstander zich bevindt en tegelijk tijdens de zelfde beurt ervoor te zorgen dat die speler geen zetten meer kan doen om de koning in veiligheid te brengen.

Een speler moet 'schaakmat' roepen als hij deze zet doet. Net als bij schaak kan een koning niet naar een veld gaan waar hij ook in een aanvalslijn komt te staan.

In tegenstelling tot het oorspronkelijke spel met twee spelers, stopt het schaakspel met drie spelers nog niet wanneer een speler schaakmat komt te staan. Het spel is afgelopen bij het begin van de beurt van een speler als de koning van deze speler nog steeds schaakmat staat. De derde speler kan proberen de koning van de tegenstander uit de schaakmat te plaatsen, want de speler die een koning van een tegenstander schaakmat zet, wint het spel en verslaat daarmee ook de andere speler.

Het is ook mogelijk om de koning van een speler schaakmat te zetten door een combinatie van de schaakstukken van beide andere spelers. Als dit gebeurt, wint de speler die als eerste een schaakstuk had dat de koning schaak heeft gezet (voor de schaakmat). Als door een zet van een speler een koning op hetzelfde moment bedreigd wordt door schaakstukken van twee spelers en de koning schaakmat staat, dan wint de speler die de zet deed.

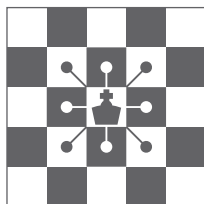
## PATSTELLING

Een patstelling doet zich voor tijdens het schaken wanneer een koning niet schaak staat, maar geen legemitaire zet kan doen. Wanneer deze speler dus een zet zou doen, zou de koning schaak komen te staan. Als dit gebeurt, eindigt het spel in remise.

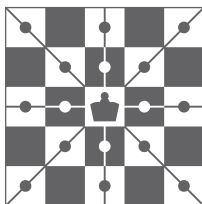


## VOOR ELK STUK:

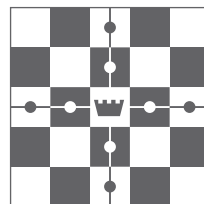
**DE KONING** mag één veld in elke richting bewegen: horizontaal, verticaal of schuin. De koning kan ook worden gebruikt voor een bijzondere zet, de rokade, die één keer per spel mag worden uitgevoerd (zie bijzondere zetten).



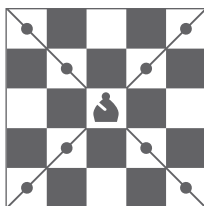
**DE KONINGIN** kan zich een willekeurig aantal velden horizontaal, verticaal of schuin verplaatsen.



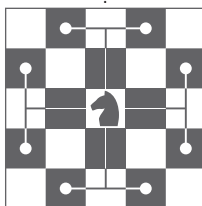
**EEN TOREN** kan zich een willekeurig aantal velden horizontaal of verticaal verplaatsen. Samen met de koning kan hiermee een rokade worden uitgevoerd (zie bijzondere zetten).



**EEN LOPER** kan meerdere velden schuin bewegen en slaan.

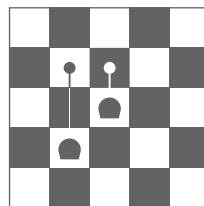


**EEN PAARD** mag ofwel twee velden horizontaal bewegen, gevolgd door één veld verticaal ofwel twee velden verticaal, gevolgd door één veld horizontaal. Het paard is uniek omdat het niet in zijn beweging wordt geblokkeerd door andere schaakstukken. Het doelveld moet wel een haalbaar veld zijn waar het paard naartoe kan, dus een leeg veld of een veld met een tegenstuk.



**DE PION** gaat per beurt één veld verticaal vooruit, behalve bij de eerste zet waarbij de pion twee velden vooruit mag. Beide velden moeten vrij zijn voor deze zet. Een pion mag niet achteruit bewegen. Een pion is het enige schaakstuk dat andere stukken anders slaat dan hoe het beweegt. Om een schaakstuk te slaan, gaat een pion schuin vooruit naar het veld dat bezet is. Een pion kan geen stuk nemen door schuin achterwaarts te bewegen en mag alleen schuin bewegen als hij een tegenstuk kan slaan.

Pionnen hebben ook twee bijzondere zetten, de "en passant" en "promotie" (zie bijzondere zetten).



## BIJZONDERE ZETTEN

### • EN PASSANT:

Als een pion bij zijn openingszet twee velden opschuift en anders schuin geslagen had kunnen worden door een pion van de tegenstander - als deze slechts één veld was opgeschoven - dan mag de tegenstander die pion alsnog slaan met zijn eigen pion, alsof er slechts één veld was opgeschoven.

### • PROMOTIE:

Als een pion kan oprukken naar de achterste rij van de tegenstander, dan wordt de pion gepromoveerd tot een willekeurig schaakstuk, behalve een koning.

### • ROKADE:

Om een rokade uit te voeren wordt een koning horizontaal twee velden naar een toren van dezelfde speler opzij geschoven en gaat de toren vanuit zijn beginpositie over de koning heen naar het veld direct naast de koning. Er zijn enkele voorwaarden waaraan moet worden voldaan om de rokade te mogen uitvoeren:

1. Zowel de koning als de toren in kwestie mogen nog niet bewogen zijn tijdens het spel.
2. Er mag geen stuk tussen de koning en de betrokken toren staan.
3. De koning mag niet schaak staan en de koning mag tijdens het rokeren geen veld passeren dat in de aanvalslijn van een vijandelijk stuk staat (de koning mag niet schaak komen te staan).

## EQUIPAMENTO

- Um tabuleiro de jogo: um tabuleiro de xadrez
- 3 conjuntos de 16 peças cada. Um conjunto para cada jogador com: 1 rei, 1 rainha, 2 torres, 2 bispos, 2 cavalos e 8 peões.



## DISPOSIÇÃO

Disponha as peças no tabuleiro conforme apresentado.

As brancas são sempre as primeiras a começar o jogo. A rainha branca deve ser colocada na casa branca dos dois quadrados centrais na fila de trás. As pretas são as que se seguem. A rainha preta é colocada na casa preta dos dois quadrados centrais na fila de trás. As vermelhas são as últimas a jogar. Ao contrário dos outros dois jogadores, a rainha vermelha pode ser colocada na casa central branca ou preta na fila de trás.

## COMO JOGAR

Os jogadores jogam à vez movendo uma única peça em cada jogada e jogam no sentido dos ponteiros do relógio, sendo as brancas a começar o jogo. Para mover uma peça, um jogador avança-a de acordo com as respetivas regras (ver peças) para uma casa vazia ou ocupada pela peça de um jogador adversário. Quando uma peça avança para uma casa onde está uma peça do adversário, o movimento termina, e essa peça é capturada, ou seja, é retirada do tabuleiro e do jogo. Há uma peça para cada equipa que não pode ser capturada no sentido tradicional, ou seja, o rei. O objetivo do jogo é capturar o rei do adversário, colocando-o numa posição da qual não consegue fugir do perigo das outras peças. A ameaça ao rei de um adversário é alcançada através do xeque e do xeque-mate, que funciona de maneira um pouco diferente nesta versão do jogo para três jogadores..

## XEQUE

Para colocar um rei em xeque, um jogador faz uma jogada que coloca o rei do adversário sob ameaça, sendo que na próxima jogada do jogador poderia derrotar o rei do adversário. Dado que existem três jogadores, também é possível fazer uma jogada que faça com que uma peça de um adversário ameace o rei de um segundo adversário. Para efeitos deste jogo, este xeque seria causado pela peça do adversário e não pela jogada do jogador atual. Quando um rei é colocado em xeque, o(s) jogador(es) com peças que ameçam aquele rei devem dizer «xeque».

Um jogador cujo rei está em xeque deve fazer uma jogada para retirar o seu rei do xeque, quer capturando a peça que está a fazer a ameaça quer bloqueando o caminho para o rei com outra peça, ou ainda deslocando o rei. Um rei não pode avançar para outra casa que também esteja sob ameaça.

## XEQUE-MATE

No xadrez normal, um jogador deve colocar um adversário em xeque-mate para vencer, ao ameaçar a casa na qual está um rei adversário e, na mesma jogada, deixando aquele jogador sem movimentações disponíveis para colocar o rei numa posição segura.

Um jogador deve dizer «xeque-mate» ao fazer esta jogada. À semelhança do xeque, um rei não pode avançar para uma casa que também esteja sob ameaça.

Ao contrário do jogo original para dois jogadores, no xadrez de três jogadores, ao colocar outro jogador em xeque-mate, o jogo não termina de imediato. O jogo termina no início da vez de um jogador, se o seu rei ainda estiver em xeque-mate. O terceiro jogador pode tentar salvar o rei de um jogador adversário da sua posição de xeque-mate, desde que o jogador que captura o rei de qualquer adversário através do xeque-mate vença o jogo, vencendo ambos os jogadores.

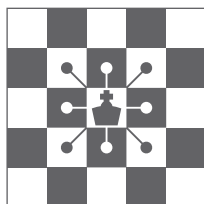
Também é possível causar o xeque-mate a um rei através da combinação das peças de ambos os adversários. Se isso acontecer, o primeiro jogador a ter uma peça que coloque o rei em xeque (antes desse mesmo xeque-mate) é o vencedor. Se uma jogada de um jogador colocar um rei sob a ameaça das peças de dois jogadores ao mesmo tempo e causar o xeque-mate, o jogador que fez a jogada é o vencedor.

## EMPATE

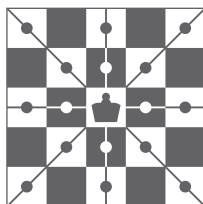
Dá-se um empate quando um rei não está em xeque, mas não tem outro movimento legal restante, ou seja, qualquer jogada efetuada por aquele jogador colocaria o seu rei em xeque. Na eventualidade de tal situação, o jogo é declarado empatado.

## PARA CADA PEÇA:

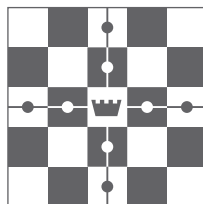
O **REI** pode avançar uma única casa em qualquer direção - horizontal, vertical ou diagonal. Também pode usar um movimento especial chamado roque, que pode ser executado uma vez por jogo (consultar movimentos especiais).



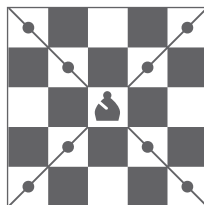
A **RAINHA** pode avançar um número indeterminado de casas na horizontal, vertical ou diagonal.



UMA **TORRE** pode avançar um número indeterminado de casas da horizontal ou na vertical. Também permite um roque com o rei (consultar movimentos especiais).

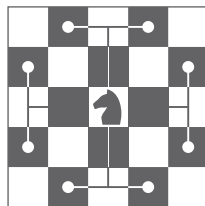


UM **BISPO** pode avançar um número indeterminado de casas na diagonal.



UM **CAVALO** pode deslocar-se duas casas na horizontal seguido de uma única casa na vertical, ou de duas casas na vertical seguido de uma única casa na horizontal.

O cavalo é único, visto não ser bloqueado por outras peças no seu movimento - apenas a casa de destino tem de ser uma casa viável para a qual o cavalo se possa deslocar, estando vazia ou contendo uma peça adversária.

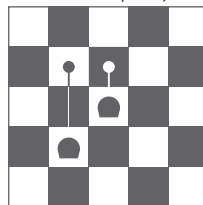


O **PEÃO** avança na vertical para a frente, uma casa de cada vez, exceto na primeira jogada, em que pode avançar duas casas para a frente. Ambas as casas têm de estar vazias. Um peão não pode deslocar-se para trás.

Um peão é a única peça que captura outras peças de forma diferente de como se desloca. Para capturar uma peça, um peão avança na diagonal para uma casa ocupada.

Um peão não pode capturar uma peça deslocando-se na diagonal para trás e só pode avançar diagonalmente para capturar uma peça adversária.

Os peões também estão sujeitos a dois movimentos especiais, chamados «en passant» e «promoção» (ver movimentos especiais).



## MOVIMENTOS ESPECIAIS

### • EN PASSANT:

Se um peão se deslocar duas casas no seu primeiro movimento de início de jogo e pudesse, de algum modo, ter sido capturado diagonalmente pelo peão de um adversário - se se tivesse deslocado apenas uma casa - o adversário ainda pode capturar aquele peão usando o seu próprio, como se tivesse sido movida apenas uma casa.

### • PROMOÇÃO:

Se um peão for capaz de avançar para a linha de trás de um adversário, o peão é então promovido a qualquer peça, exceto a de rei.

### • ROQUE:

Para fazer o roque, um rei é deslocado horizontalmente duas casas em direção a uma torre amiga, antes que essa torre seja colocada do seu outro lado, ao lado do rei. Existem algumas condições que devem ser cumpridas para o roque:

1. Tanto o rei como a torre em questão não devem ter sido movidos durante o jogo.
2. Não pode haver casas entre o rei e a torre.
3. O rei não pode estar em xeque, nem pode passar por uma casa que esteja sob ataque de uma peça inimiga (o rei não pode mover-se em xeque).

