



Uma peça nunca pode passar por cima de outra peça, exceto o Cavalo. Quando uma peça vai para uma casa onde se encontre uma peça adversária, essa peça é capturada e retirada do tabuleiro.

- O Rei move-se uma cada de cada vez para qualquer direcção.
- A Rainha move-se as casas que quiser para qualquer direcção.
- A Torre move-se as casas que quiser em linha (na horizontal) ou coluna (na vertical).
- O Bispo move-se as casas que quiser na diagonal.
- O Cavalo move-se em “L”, duas casas na horizontal ou vertical e depois uma casa em ângulo recto.
- O Peão move-se sempre para a frente. Na sua primeira jogada, pode avançar duas casas, mas depois da primeira jogada, só se pode mover uma casa de cada vez. E captura as peças do adversário na diagonal.

Roque
O roque é a única situação num jogo de xadrez em que mais do que uma peça é movida numa jogada. Durante o roque, o rei move-se duas casas na direcção da torre com quem deseja fazer roque, e a torre passa para a casa por onde o rei passou. O roque só é permitido se todas as seguintes condições estiverem reunidas.

- Nem o Rei nem a Torre envolvidos no roque podem ter saído anteriormente da sua posição original.
- Não pode haver qualquer peça entre o Rei e a Torre.
- O Rei não pode estar em xeque, e o Rei não pode passar ou encontrar-se numa casa atacada por uma peça do adversário (embora a Torre possa estar a ser atacada e possa passar por cima de uma casa atacada).

En Passant
En Passant só pode ocorrer quando um peão é movido duas casas no seu movement inicial. Quando isto acontece, o jogador adversário pode capturar o peão movido “en passant”, como se se tivesse movido apenas uma casa. No entanto, esta opção só pode ser feita numa jogada.

Promoção do peão
Se um peão chegar à extremidade adversária do tabuleiro, será promovido. O peão pode ser convertido numa rainha, torre, bispo ou cavalo, conforme o jogador desejar. A escolha não está limitada a peças capturadas anteriormente. Assim, é teoricamente possível ter até nove rainhas ou até dez torres, bispos ou cavalos se todos os peões forem promovidos.

FINAL DO JOGO
Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de “impasse” e o jogo termina empatado. Quando um ei é ameaçado de captura (mas consegue proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

MANUTENÇÃO E GARANTIAE

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade.

Nota: Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes.

Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos (Europa unicamente). Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inoportuna sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomendamos que guarde a caixa para uma future referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa.

ATENÇÃO! Não é adequado para crianças de idade inferior a 3 anos. Perigo de engasgamento devido à presença de peças pequenas.

Referência: CGM300HP
Criado e desenvolvido na Europa – Fabricado na China
© Lexibook®

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas:
www.lexibook.com

ITALIANO **CONTENUTO DELLA CONFEZIONE**

1 x tabuliere magnetico / 32 x pezzi da scacchi / 1 x manuale di istruzioni

ATTENZIONE: I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati.

SCACCHI – 2 GIOCATORI

Occorrente: 1 scacchiera + 32 pezzi da scacchi

OBIETTIVO DEL GIOCO
L'obiettivo del gioco è catturare il Re dell'avversario.



PREPARAZIONE DEL GIOCO:
Il giocatore che muove i pezzi bianchi prende il nome di “Bianco”, e il giocatore che muove i pezzi neri prende il nome di “Nero”. Il Bianco effettua la prima mossa, quindi si gioca a turni.

REGOLE DEL GIOCO
Inizia la partita il Bianco, rispettando le mosse elencate di seguito. Quindi il gioco prosegue a turni. Quando il giocatore deve compiere la mossa, si dice che “ha il tratto”.

Regole di spostamento
Ciascun pezzo ha regole di spostamento specifiche. Un pezzo non può mai scavalcare un altro pezzo, tranne il Cavallo. Quando un pezzo arriva sulla stessa casella di un pezzo avversario, quest'ultimo viene catturato e tolto dalla scacchiera.

- Il Re si muove di una casella alla volta, in qualsiasi direzione.
- La Regina si muove un qualsiasi numero di caselle per volta, in qualsiasi direzione.
- La Torre si muove di un qualsiasi numero di caselle per volta, solo orizzontalmente (lunga la linea) o verticalmente (lungo la colonna).
- L'Alfiere si muove di un qualsiasi numero di caselle per volta, solo diagonalmente.
- Il Cavallo si muove a “forma di L”, due caselle orizzontali o verticali e una casella ad angolo retto.
- La Pedina si muove sempre in avanti. Alla sua prima mossa può avanzare di due caselle, alle mosse successive può avanzare solo di una casella alla volta. Per catturare un pezzo avversario si muove di una casella in diagonale.

Arrocco
L'arrocco è l'unica mossa che permette di muovere più di una pedina nello stesso turno. Durante l'arrocco, il re si muove di due caselle verso una torre, e tale torre si muove nella casella compresa tra quelle di partenza e di arrivo del re. L'arrocco è consentito solo se le tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:

- Il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arrocco.
- Non sono presenti pezzi tra il re e la torre.
- Il re non deve trovarsi sotto scacco, e non può attraversare o arrivare in una casella minacciata da un pezzo avversario (tuttavia, la torre può essere minacciata e attraversare una casella minacciata).

Il re non deve trovarsi sotto scacco, e non può attraversare o arrivare in una casella minacciata da un pezzo avversario (tuttavia, la torre può essere minacciata e attraversare una casella minacciata).

En Passant
La mossa en passant può verificarsi solo quando un pedone si sposta di due caselle quando abbandona la casella di partenza. In tale circostanza, l'avversario può catturare quel pedone “en passant”, come se si fosse mosso di una sola casella. Questa mossa, tuttavia, rimane disponibile per una sola mossa.

Promozone del pedone
Se un pedone riesca ad avanzare fino alla prima riga dal lato dell'avversario viene promosso e può diventare donna, torre, alfiere o cavallo, a scelta del giocatore. La scelta non è limitata ai pezzi catturati in precedenza. Pertanto, è teoricamente possibile avere fino a nove regine o dieci torri, alfieri o cavalli se tutti i pedoni vengono promossi.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA
Si ha una situazione di “stallo”, e la partita termina in parità, quando il giocatore che ha il tratto non può compiere alcuna mossa legale ma il suo re non è sotto scacco. Si ha una situazione di scacco quando un re è minacciato di cattura (ma è in grado di sottrarsi ad essa nella mossa successiva). Se il re è sotto scacco, il giocatore deve effettuare una mossa che lo liberi dalla situazione di scacco. Si verifica lo scacco mattoquando il re è sotto scacco ma non ha la possibilità di sottrarsi. Lo scacco matto pone fine alla partita. Il giocatore che ha subito lo scacco matto perde la partita.

MANUTENZIONE E GARANZIA

Per pulire il giocattolo, servirsi unicamente di un panno morbido leggermente inumidito con acqua, evitando qualsiasi prodotto detergente. Non esporre il giocattolo alla luce diretta del sole né ad altre sorgenti di calore. Non bagnare. Non smontare il giocattolo e non lasciarlo cadere.

Nota: conservare il presente libretto d'istruzioni in quanto contiene informazioni importanti.

Questo prodotto è coperto dalla nostra garanzia di 2 anni (Europa unicamente). Per servizi della garanzia o del servizio di assistenza post vendita, rivolgersi al negoziante muniti di prova d'acquisto. La nostra garanzia copre i vizi di materiale o di montaggio imputabili al costruttore a esclusione di qualsiasi deterioramento causato dal mancato rispetto delle istruzioni d'uso o di qualsiasi intervento inadeguato sul prodotto (smontaggio, esposizione al calore o all'umidità...). Si raccomanda di conservare la confezione per qualsiasi riferimento futuro. Nel nostro impegno costante volto al miglioramento dei nostri prodotti, è possibile che i colori e i dettagli dei prodotti illustrati sulla confezione differiscano dal prodotto effettivo.

ATTENZIONE! Articolo non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni. Rischio di soffocamento dovuto alla presenza di elementi di piccolo dimensioni.

Riferimento: CGM300HP
Progettato e sviluppato in Europa – Fabricato in Cina
© Lexibook®

Per i servizi di assistenza post-vendita, contattare i nostri team:
www.lexibook.com

DEUTSCHE **VERPACKUNGSMATERIAL**

1 x magnetisches Spielbrett / 32 x pezzi da scacchi / 1 x manuale di istruzioni

WARNUNG: Das gesamte Verpackungsmaterial wie Klebeband, Plastikfolie, Drähte und Etiketten ist nicht Teil dieses Produktes und sollten entsorgt werden.

SCHACH – 2 SPIELER

Was benötigt wird: 1 Schachbrett + 32 Schachfiguren

GEGENSTAND
Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners zu schlagen.



SPIELAUFBAU:
Der Spieler mit den weißen Figuren wird „Weiß“ genannt und der Spieler mit den schwarzen Figuren „Schwarz“ genannt. Weiß macht den ersten Zug, dann zieht jeder Spieler abwechselnd jeweils mit einer Figur.

SPIELANLEITUNG
Der Spieler mit Weiß beginnt nach den unten stehenden Zugregeln, dann wird abwechselnd gespielt. Der Spieler, der spielen muss, ist am Zug.

Zugregeln
Jede Figur hat ihre eigenen Zugmöglichkeiten. Eine Figur darf nicht über eine andere springen, mit Ausnahme des Springers. Wenn eine Figur auf ein besetztes Feld gezogen wird, wird die gegnerische Figur geschlagen und vom Brett genommen.

- Der König zieht ein Feld in eine beliebige Richtung.
- Die Dame zieht eine beliebige Anzahl von Feldern in jede Richtung.
- Der Turm zieht eine beliebige Anzahl von Feldern in einer Reihe (waagrecht) oder Spalte (senkrecht).
- Der Läufer zieht eine beliebige Anzahl von Feldern diagonal.
- Der Springer zieht in einer “L-Form”, d. h. zwei Felder waagrecht oder senkrecht und dann im rechten Winkel auf ein angrenzendes Feld.
- Der Bauer zieht immer vorwärts. Bei seinem ersten Zug kann er zwei Felder ziehen, anschließend jedoch nur noch ein Feld. Und er schlägt ein Feld weit vorwärts diagonal.

Rochade
Die Rochade ist die einzige Zug im Schachspiel, während dessen sich mehr als eine Figur bewegt. Bei der Rochade zieht der König zwei Felder in Richtung des an der Rochade beteiligten Turms und der Turm springt über den König auf dessen Nachbarfeld. Die Rochade ist nur zulässig, wenn alle der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Weder der König noch der an der Rochade beteiligte Turm dürfen in diesem Spiel gezogen worden sein.
- Zwischen dem König und dem Turm dürfen sich keine Figuren befinden.
- Der König darf sich nicht im Schach befinden, und er darf auch nicht über ein Feld ziehenoder auf ein Feld gestellt werden, das von einer gegnerischen Figur angegriffen wird (der Turm darf jedoch angegriffen werden und über ein angegriffenes Feld ziehen).

En Passant
En Passant darf nur geschlagen werden, wenn ein Bauer bei seinem ersten Zug zwei Felder zieht. In diesem Fall hat der gegnerische Spieler die Möglichkeit, den gezogenen Bauern „en passant“ zu schlagen, als wäre dieser nur ein Feld gezogen. En passant darf nur unmittelbar nach dem Doppelschritt des gegnerischen Bauern geschlagen werden.

Bauernumwandlung
Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundreihe, wird er umgewandelt. Der Bauer kann je nach Wunsch des Spielers in eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umgewandelt werden. Die Auswahl ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. So ist es theoretisch möglich, bis zu neun Damen oder bis zu zehn Türme, Läufer oder Springer zu haben, wenn alle Bauern umgewandelt werden.

ENDE DES SPIELS
Wenn ein Spieler am Zug ist, er nicht im Schach steht, aber keine zulässigen Züge mehr hat, wird diese Situation „Patt“ genannt und das Spiel endet unentschieden. Wenn ein König durch eine Figur bedroht ist (sich aber schützen oder entkommen kann), nennt man dies Schach. Steht ein König im Schach, muss der Spieler einen Zug machen, der die Schlagdrohung beseitigt und darf den König nicht im Schach stehenlassen. Schachmatt entsteht, wenn ein König im Schach steht und es keinen zulässigen Zug gibt, um zu entkommen. Schachmatt beendet die Partie und der Spieler, dessen König schachmatt gesetzt wurde, verliert.

FLEGE UND WARTUNG / GARANTIE

Verwenden Sie zur Reinigung des Spielzeugs nur ein weiches, leicht angefeuchtetes Tuch und niemals Reinigungsmittel. Setzen Sie das Spielzeug nicht direkter Sonnenbestrahlung oder anderen Hitzequellen aus. Bringen Sie es auf keinen Fall mit Nässe in Berührung. Nehmen Sie es nicht auseinander und lassen Sie es nicht fallen.

Anmerkung: Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung auf, da sie wichtige Hinweise enthält.

2 Jahre Garantie. Die gesetzlichen Gewährleistungsrechte bleiben neben der Garantie bestehen. Für jede Inanspruchnahme der Garantie oder des zKundendienstes, kontaktieren Sie bitte Ihren Einzelhändler unter Vorlage der Einkaufsquittung. Unsere Garantie deckt Materialschäden oder Installationsfehler, die auf den Hersteller zurückzuführen sind. Nicht eingeschlossen sind Schäden, die durch Missachtung der Bedienungsanleitung oder auf unsachgemäße Behandlung (wie z. B. unbefugtes Öffnen, Aussetzen von Hitze oder Feuchtigkeit, usw.) zurückzuführen sind. Wir empfehlen, die Verpackung für spätere Konsultationen aufzubewahren. Bedingt durch unser ständiges Bemühen nachVerbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen.

ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Verschluckungsgefahr – kleine Teile.

Referenznummer: CGM300HP
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China
© Lexibook®

Deutschland & Österreich
Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:
savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

NEDERLANDS **IN DE VERPAKKING**

1 x magnetisch spelbord / 32 x schaakstukken / 1 x Gebruikershandleiding

OPGELET: Al het verpakkingsmateriaal zoals plakband, plastic vellen, draadklemmen en labels die niet deel uitmaken van dit apparaat dienen weggegooid te worden.



SCHACH – 2 SPIELER

Benodigdheden: 1 schaakbord + 32 schaakstukken

DOEL
Het doel van het spel is om de Koning van de tegenspeler te slaan.



OPSTELLING
De speler die de witte stukken verplaatst wordt „Wit“ genoemd en de speler die de zwarte stukken verplaatst wordt „Zwart“ genoemd. Wit doet de eerste zet en vervolgens verplaatst elke speler één stuk per keer.

SPELEN
De speler met Wit begint het spel door het volgen van onderstaande verplaatsingsregels. Elke speler speelt vervolgens om de beurt Spelregels voor het bewegen.

Elk soort schaakstuk beweegt op een bepaalde manier over het bord. Een schaakstuk kan niet over een ander schaakstuk springen, uitgezonderd de Koning. Als een schaakstuk naar een reeds bezet veld wordt verplaatst, wordt het schaakstuk van de tegenspeler veroverd en van het bord verwijderd.

- De Koning mag per zet één veld verplaatst worden, dit in alle richtingen.
- De Koningin mag per zet over een willekeurig aantal velden verplaatst worden, dit in allerichtingen.
- De Toren mag per zet horizontaal (rij) of verticaal (kolom) over een willekeurig aantal velden verplaatst worden.
- De Loper mag per zet diagonaal over een willekeurig aantal velden verplaatst worden.
- Het Paard wordt in een “L-vorm” verplaatst, twee velden horizontaal ofverticaal en vervolgens één veld recht daarop.
- De Pion wordt altijd vooruit verplaatst. Bij zijn eerste zet mag de pion twee velden verplaatst worden. Daarna mag de pion per zet slechts één veld verplaatst worden. De pion slaat een schaakstuk diagonaal.

Rokade
Rokade is de enige keer tijdens het spel dat er meerdere stukken in één beurt worden verplaatst. Tijdens de rokade wordt de koning twee vakken richting de toren waarmee hij de rokade wilt maken verplaatst en wordt de toren verplaatst naar het vak dat de koning heeft gepasseerd. Rokade is alleen toegestaan wanneer aan alle van de volgende voorwaarden is voldaan:

- Noch de koning noch de betrokken toren mogen hun oorspronkelijke positie hebben verlaten;
- Er mogen zich geen schaakstukken tussen de koning en de rokade bevinden;
- De koning mag momenteel niet schaak staan, noch mag de koning door een vak gaan of op een vak eindigen die door een stuk van de tegenspeler wordt aangevallen (de toren mag echter worden aangevallen of een aangevallen vak passeren).

En Passant
En Passant mag alleen plaatsvinden wanneer een pion tijdens zijn initiële verplaatsing twee vakken wordt verplaatst. Wanneer dit gebeurt, heeft de tegenspeler de keuze om de verplaatste pion „en passant“ te slaan alsof het slechts één vak is verplaatst. Deze optie is slechts gedurende één zet mogelijk.

Promotie van pion
Als een pion de bordrand van de tegenspeler bereikt, wordt deze in rang verhoogd - de pion kan naar wens in een koningin, toren, loper of paard worden veranderd. De keuze is niet beperkt tot de reeds geslagen stukken. Het is in theorie aldus mogelijk om tot negen koninginnen of tot tien torens, lopers of paarden te hebben wanneer alleen pionnen in rang zijn verhoogd.

EINDE VAN HET SPEL
Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de “impasse” e o jogo termina empatado. Quando um ei é ameaçado de captura (mas consegue proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

ONDERHOUD EN GARANTIE

Om het speelgoed te reinigen, gebruik je alleen een zachte, licht vochtige doek. Alle detergenten zijn verboden. Stel het spel niet bloot aan direct zonlicht of eender welke hittebron. Maak het spel niet nat. Haal het niet uit elkaar en laat het niet vallen.

Opmerking: gelieve deze handleiding te bewaren aangezien het belangrijke informative bevat.

Het product is gedekt door onze 2 jaar garantie (Europa alleen). Voor alle herstellingen tijdens de garantie of naverkoopsdienst, moet je je richten tot de verkoper met een aankoopbewijs. Onze garantie geldt voor al het materiaal en de montage van de fabrikant, exclusief alle schade veroorzaakt door het niet respecteren van onze gebruiksaanwijzing (zoals uit elkaar halen, blootstellen aan hitte of vochtigheid...). Wij raden aan de verpakking te bewaren voor enige referentie in de toekomst. In onze poging voor constante verbetering, is het mogelijk dat kleuren en details van dit product lichtjes verschillen van deze op de verpakking.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Verstikkingsgevaar door de aanwezigheid van klein onderdelen.

Referentie: CGM300HP
Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China
© Lexibook®



Voor service na verkoop, neem contact op met onze teams:
www.lexibook.com



DANSK	Emballagens indhold
-------	---------------------

1 x magnetisk spilleplade/32 x skakbrikker/1 x brugsvejledning

ADVARSEL: Al emballage, såsom tape, plastikark, kablesamlere og mærker, er ikke en del af dette legetøj og bør fjernes af hensyn til dit barns sikkerhed.

SKAK - 2 SPILLERE

Du skal bruge følgende: 1 skakbræt + 32 skakbrikker

FORMÅL: Formålet med spillet er, at slå modstanderens konge ud.



SPILOPSÆTNING:

Spilleren, der har de hvide brikker, kaldes for "Hvid", og spilleren, der har de sorte brikker, kaldes for "Sort". Hvid laver det første træk, hvorefter hver spiller flytter successivt, én brik ad gangen. SÅDAN SPILLER MAN "Hvid" spilleren starter, og skal flytte en brik i henhold til reglerne nedenfor, hvorefter hver spiller skifter tur. Om spilleren, der skal flytte en af sine brikker, siger vi at det er hans træk.

SÅDAN SPILLER MAN

"Hvid" spilleren starter, og skal flytte en brik i henhold til reglerne nedenfor, hvorefter hver spiller skifter tur. Om spilleren, der skal flytte en af sine brikker, siger vi at det er hans træk.

Spilleregler

Hver brik må flyttes på en bestemt måde. Ingen af brikkerne må springe over andre brikker, bortset fra Springeren. Når en brik flytter til en besat firkant, slås fjendens brik ud og fjernes fra brættet.

- Kongen må kun flyttes en firkant ad gangen i en hvilken som helst retning.
- Dronningen må flyttes et vilkårligt antal felter ad gangen, i alle retninger.
- Tårnet må flyttes et vilkårligt antal felter ad gangen i en lige vandret eller lodret retning.
- Løberen må flyttes et vilkårligt antal felter ad gangen skråt.
- Springeren må flyttes i en "L-form", to felter vandret eller lodret og derefter ét felt i en ret vinkel.
- Bonden må kun flyttes fremad. Bonden må flyttes to felter i første træk, hvorefter den kun må flyttes ét felt. Bonden slår en anden brik ud skråt.

Rokade

I en rokade flyttes to brikker, som er den eneste gang i skakspillet, hvor mere end én brik flyttes. I en rokade flyttes kongen to felter mod tårnet, som kongen skal lave en rokade med, og tårnet flyttes til feltet, som kongen lige har passeret. En rokade er kun tilladt, hvis alle følgende betingelser opfyldes:

- Hverken kongen eller tårnet i rokaden må have flyttet sig fra deres originale felter.
- Der må ikke være nogen brikker mellem kongen og tårnet.
- Kongen må ikke være i skak, og kongen må heller ikke passere eller ende i et felt, som hvor den er i skak (men tårnet må godt være under angreb og passere et felt, hvor det er i angreb).

En Passant

En Passant kan kun laves, når en bonde flyttes to felter i dens første træk. Når dette sker, har modstanderen mulighed for at tage bonden "en passant", som om den kun var flyttet et felt frem. Det er kun muligt, at gøre dette én gang.

Forfremmelse af en bonde

Hvis en bonde når modstanderens enden af brættet, kan den forfremmes – bonden kan byttes til en dronning, et tårn, en løber eller en springer efter spillerens eget ønske. Valget er ikke begrænset til brikker, som er blevet slået ud. Det er derfor teoretisk muligt at have op til ni dronninger eller op til ti tårne, løbere eller springere, hvis alle bonderne forfremmes.

SÅDAN SPILLES SPILLET FÆRDIG

Hvis en spiller ikke kan lave nogen lovlige træk, når det er hans tur, kaldes det for en "Pat", og spillet ender uafgjort. Når en konge er truet med at blive slået ud (men han kan beskytte sig eller flytte væk), kaldes det for skak. Hvis en konge er i skak, skal spilleren lave et træk, hvor kongen ikke længere er i skak. Hvis kongen sættes i skak, og spilleren ikke kan sættes kongen ud af skak, kaldes det for skakmat. Spillet er færdig, når der er skakmat, og spilleren, der er sat i skakmat taber spillet.

VEDLIGEHOLDELSE OG GARANTI

Brug en blød, let fugtig klud til at rengøre produktet. Produktet må ikke rengøres med rengøringsmidler. Produktet må ikke udsættes for direkte sollys eller andre varmekilder. Produktet må ikke nedsænkes i vand. Produktet må ikke skilles ad eller tabes. Produktet må ikke vrides eller bøjes.

BEMÆRK: Gem denne instruktionsbog, da den indeholder vigtige oplysninger.

Brug kun en blød, let fugtig klud til at rengøre enheden. Dette produkt er dækket af vores 2-års garanti. For ethvert krav under garantien eller eftersalg service, bedes du kontakte din forhandler og præsentere et gyldigt købsbevis. Vores garanti omfatter alle produktions-, materiale- og fabrikationsfejl, med undtagelse af forringelser der er en følge af manglende overholdelse af brugervejledningen eller skadesløs behandling af varen (såsom demontering, udsættelse for varme og fugt, etc.). Det anbefales at gemme emballagen til fremtidig reference. Som et led i vores løbende indsats for at forbedre vore produkter, kan der forekomme ændringer i farver og detaljer fra produktet vist på emballagen.

ADVARSEL! Ikke egnet til børn under 3 år. KVÆLNINGSFARE - Indeholder små dele.
Reference: CGM300HP
Produktet er designet og udviklet i Europa - Fremstillet i Kina

© Lexibook®

For eftersalgsservice bedes du kontakte os på savcomfr@lexibook.com

POLSKA	ZAWARTOSC OPAKOWANIA
--------	----------------------

1 x magnetyczna plansza do gry / 32 x bierki szachowe / 1 x instrukcja

OSTRZEŻENIE: Dla bezpieczeństwa Państwa dziecka wszystkie elementy opakowania takie jak taśma, folie plastikowe, druty mocujące i metki należy usunąć – nie są one częścią zabawki.

SZACHY - 2 GRACZY

Potrzebne będą: 1 szachownica + 32 bierki szachowe

CEL: Celem gry jest zabicie króla przeciwnika.



JAK GRAC

Gracz grający białymi rozpoczyna zgodnie z zasadami wykonywania ruchów podanymi poniżej, a następnie każdy z graczy wykonuje swoją kolejkę. O zawodniku, który ma wykonać ruch, mówimy, że jest teraz jego posunięcie.

Zasady wykonywania ruchów

- Każdy rodzaj bierki ma własny, charakterystyczny dla siebie sposób poruszania się. Oprócz skoczka, bierki nie mogą przez siebie przeskakować. Gdy jakaś bierka przesunie się na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, bierka przeciwnika zostaje zbита i usunięta z szachownicy.
- Król porusza się o jedno pole w każdą stronę.
- Hetman porusza się o dowolną liczbę pól w każdą stronę.
- Wieża porusza się o dowolną liczbę pól w rzędzie (w poziomie) lub w kolumnie (w pionie).
- Goniec porusza się o dowolną liczbę pól po przekątnych.
- Skoczek porusza się po torze w kształcie litery „L”, o dwa pola w poziomie lub w pionie, a potem o jedno pole pod kątem prostym.
- Pionek porusza się zawsze do przodu. W pierwszym swoim ruchu pionek może się przesunąć o dwa pola do przodu, natomiast później już tylko o jedno pole w każdym posunięciu. Pionek bije bierki przeciwnika o jedno pole po przekątnej.

Roszcada

Roszcada to jedyny ruch w grze w szachy, w którym podczas wykonywania posunięcia porusza się więcej niż jedna bierka. Podczas roszcady król przesuwa się o dwa pola w stronę wieży, z którym zamierza wykonać roszcadę, a wieża przesuwa się na pole, przez który przeszedł król. Wykonanie roszcady jest dozwolone tylko wtedy, gdy spełnione są wszystkie z poniższych warunków:

- Ani król, ani wieża biorące udział w roszcadzie nie mogły się wcześniej ruszyć ze swojej pozycji wyjściowej;
- Między królem a wieżą nie mogą znajdować się żadne bierki;
- Król nie może być szachowany, ani nie może przechodzić przez szachowane pole lub kończyć roszcadę na polu, które będzie atakowane przez bierkę przeciwnika (natomiast wieża może być atakowana i może przechodzić przez atakowane pole).

Bicie w przelocie

Bicie w przelocie może nastąpić tylko wtedy, gdy dany pionek zostaje przesunięty o dwa pola w swoim pierwszym ruchu. Gdy tak się stanie, przeciwnik może zbić przesuniętego pionka „w przelocie”, tak jakby przesunął się on tylko o jedno pole. Opcja ta pozostaje jednak dostępna tylko na jeden ruch.

Promocja pionka

Jeśli pionek dotrze do ostatniej linii szachownicy, następuje jego promocja – pionek może zostać zamieniony na hetmana, wieżę, gońca lub skoczka, tak jak zazwyczaj sobie gracz. Wybór nie jest ograniczony do wcześniej zdobytych figur. Dlatego też, pod warunkiem promocji wszystkich pionków, teoretycznie możliwe jest posiadanie do dziewięciu hetmanów lub do dziesięciu wież, gońców lub skoczków.

KONIEC GRY

Jeśli gracz w swojej kolejce ma wykonać ruch, nie jest szachowany, ale nie ma żadnych dozwolonych ruchów, to taka sytuacja nazywa się „patem” i gra kończy się remisem. Jeśli król jest zagrożony z biciem (ale może się obronić lub uciec), to taką sytuację nazywa się szachem. Jeśli król jest szachowany, wówczas gracz musi wykonać ruch, który eliminuje zagrożbę zbicia króla i nie może pozostawić króla pod szachem. Szach-mat ma miejsce wtedy, gdy król jest szachowany, ale nie ma dopuszczalnego ruchu, który pozwoliłby mu uciec. Mat kończy grę. Strona, której król został zamatowany, przegrywa.

UTRZYMANIE I GWARANCJA

Do czyszczenia urządzenia należy używać wyłącznie miękkiej, lekko zwilżonej ściereczki. Nie używać detergentów. Chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem i wszelkimi innymi źródłami ciepła. Nie zanurzać w wodzie. Nie otwierać, nie upuszczać. Nie próbować skręcać lub zginać.

UWAGA: Prosimy zachować niniejszą instrukcję, podane są w niej ważne informacje.

Produkt jest objęty dwuletnia gwarancją. Aby skorzystać z gwarancji lub serwisu obsługi posprzedażowej, prosimy skontaktować się z dystrybutorem i przedstawić ważny dowód zakupu. Nasza gwarancja obejmuje produkcyjne wady materiałowe i wykonawcze, z wyjątkiem zużycia spowodowanego nieprzestrzeganiem zaleceń instrukcji oraz przypadków niedbałego lub nierozważnego postępowania (np. demontaż, wystawienie na działanie wysokich temperatur lub wilgoci, itp.). Zaleca się zachować

opakowanie na przyszłość.

OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Ryzyko zadławienia! – Małe części.

Nr ref.: CGM300HP

Zaprojektowano i opracowano w Europie - Wyprodukowano w Chinach.
© LEXIBOOK®

By skontaktować się z serwisem posprzedażowym, zwróć się do naszych ekip: www.lexibook.com

MAGYAR	A CSOMAG TARTALMA
--------	-------------------

1 db. mágneses játéktábla / 32 db. sakkfigura / 1 db. használati útmutató

FIGYELMEZTETÉS: A csomagolóanyagok, pl. szalagok, műanyag zacskók, zsinórok és címkék nem a játék részei, ezért el kell őket távolítani.

SAKK - 2 JÁTÉKOS

Mire lesz szükséged: 1 sakktábla + 32 sakkfigura

CÉL: A játék célja az ellenfél király figurájának hárríthatatlan legyőzése.



JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA:

A fehér figurákkal lépő játékos a « Világos », a fekete figurákkal lépő játékos pedig a « Sötét ». A Világos lép először, majd a játékosok felváltva lépnek, egyszerre egy figurával.

A JÁTÉK MENETE

A Világos játékos az alábbi szabályok szerint kezd, majd mindegyik játékos lép. Azt mondjuk, hogy az a játékos, akinek játszania kell, a lépésre következő játékos.

Lépés szabályok

Minden figurának megvan a saját menetmódja. A figurákkal nem lehet átugrani egymás felett, kivéve a huszárt. Ha egy figurával foglalt mezőre lép, az ellenfél figurája lekerül a sakktábláról.

- A király egyszerre egy mezőt léphet, bármely irányba.
- A királynő bármennyi mezőt léphet egyszerre, bármely irányba.
- A bástya egyszerre bármennyi mezőt léphet, sorban (vízszintesen) vagy oszlop irányban (függőlegesen).
- A futó egyszerre bármennyi léphet átlósan.
- A huszár „L alakban” léphet, két mezőt vízszintesen vagy függőlegesen, majd egy mezőt jobbra.
- A gyalog mindig előre léphet. Az első lépéskor két mezőt léphet, az első lépés után azonban csak egyet. Átlósan pedig egy figurát üthet le.

Sáncolás

A sáncolás az egyetlen eset a sakkbán, amikor egy lépés során egynél több figurával lépnek. Sáncolás során a király két mezőt lép a bástya felé, amellyel sáncolni szeretne, majd a bástya arra a mezőre lép, amelyen keresztül a király áthaladt. A sáncolás csak akkor megengedett, ha a következők közül legalább egy feltétel megvalósul:

- Sem a sáncolás során használt király, sem pedig a bástya nem a kiinduló pozíciójából lép;
- Nem lehet figura a király és a bástya között;
- A király nem lehet sakkbán, és a király nem léphet át vagy érkezhét olyan mezőre, amely az ellenfél figurájának támadása alatt áll (a bástya azonban állhat támadás alatt, és átléphet támadás alatt álló mezőn).

Menet közbeni ütés

A menet közbeni ütés csak akkor lehetséges, ha a gyaloggal két mezőt lépnek a kiinduló állásba. Ha ez történik, az ellenfélnek lehetősége van az elmozdított gyalogot menet közben „en passant” leütni. Ez a lehetőség azonban csak egyszer használató.

Gyalog átváltozás

Ha a gyalog eléri a sakktáblán az ellenfél oldalának szélét, akkor átváltozik – a gyalog átváltozhat királynővé, bástyává, futóvá vagy huszárrá, ahogy a játékos kívánja. A választás nem csak a korábban leütött figurákra korlátozódik. Így elvileg akár kilenc királynő vagy tíz bástya, futó vagy huszár is lehet, ha az összes gyalog átváltozik.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a játékos következne, nincs sakkbán, de nem tud megfelelően lépni, azt „patthelyzetnek” nevezzük, ami által véget ér a játék. Ha a királyt leütés fenyegeti (de meg tudja védeni magát, vagy ki tud belőle lépni), azt sakknak nevezzük. Ha a király sakkbán van, akkor a játékosnak úgy kell lépnie, hogy elhárítsa a leütés veszélyét, és a király ne maradjon sakkbán. Sakk-matt akkor áll fenn, ha a király sakkbá kerül, és nincs olyan lépés, amellyel kijuthatna belőle. A sakk-matt véget vet a játéknak, és a sakk-mattba került király játékos a veszít.

KARBANTARTÁS ÉS GARANCIA

A játék tisztítását csak puha, enyhén nedves anyaggal végezze. Ne használjon tisztítószert. Ne tegye ki a játékot közvetlen napfénynek vagy más magas hőforrásnak. Ne merítse vízbe a játékot. Ne szerelje szét vagy ejtse le a játékot. Ne próbálja meg csavarni vagy hajlítani a játékot.

MEGJEGYZÉS: Kérjük, őrizze meg a használati útmutatót, fontos információkat tartalmaz.

Ez a termék 2 éves garancia. Amennyiben a garancia ideje alatt garanciaigényt szeretnél benyújtani, vagy a vevőszolgálathoz fordulnál, akkor kérjük, vedd fel a kapcsolatot az értékesítővel, és mutasd be az érvényes vásárlási bizonylatot. A garancia érvényes minden gyártási anyagra és kivitelezési hibára kivéve az olyan rongálódásokat, amelyek a jelen használati útmutató be nem tartásából, vagy a kiegészék egyéb gondatlan kezeléséből (mint például szétszerelés, hőnek és páratartalomnak való kitévés stb.) erednek. Javasoljuk, hogy tartsa meg a csomagolást későbbi használatra.



FIGYELMEZTETÉS! Nem alkalmas 3 éves kor alatti gyermekek részére. Fulladásveszély – Apró részek.

Hivatkozás: CGM300HP

Európában tervezve és fejlesztve – Gyártó ország: Kína.
© LEXIBOOK®

Az értékesítést követő szolgáltatásokért látogasson el a www.lexibook.com oldalra

ČESKÝ	OBSAH BALENÍ
-------	--------------

1 x magnetická hrací deska / 32 x šachové figurky / 1 x návod k použití

VAROVÁNÍ: Všechny obalové materiály, jako jsou páska, plastikové listy, dráty a visáčky nejsou součástí této hračky a je zapotřebí je odstranit pro bezpečnost vašeho dítěte.

ŠACHY - 2 HRÁČI

Co budete potřebovat: 1 šachovnice + 32 šachových figurek

CÍL: Cílem hry je zajmout soupeřova krále.



NASTAVENÍ HRY:

Hráč pohybuující bílými figurkami se nazývá „bílý“ a hráč pohybuující černými figurkami se nazývá „černý“. Bílý provede první tah a poté se každý hráč pohybuje postupně, jedna figurka po druhé.

JAK HRÁT

rác s bílými figurkami začne hrát podle níže uvedených pravidel pro pohyb figurek, poté se hráči budou střídát na tahu. O hráči, který musí hrát, říkáme, že je na tahu.

Pravidla pro pohyb

Každý druh figurky má svůj charakteristický způsob pohybu. Figurka nemůže přeskočit jinou figurku, kromě krále. Když se figurka přesune na obsazené pole, je nepřátelská figurka zajata a odstraněna z hrací desky.

- Král se může pohybovat o jedno pole v libovolném směru.
- Královna se může pohybovat o libovolný počet polí najednou a v libovolném směru.
- Věž se pohybuje o libovolný počet polí najednou, v řadě (vodorovně) nebo ve sloupci (svisle).
- Střelec se pohybuje diagonálně o libovolný počet polí najednou.
- Jezdec se pohybuje ve tvaru „L“, dvě pole vodorovně nebo svisle a poté jedno pole v pravém úhlu.
- Pěšec se pohybuje vždy dopředu. Při prvním tahu se může posunout o dvě pole, ale po prvním tahu se už pohybuje pouze o jedno pole. A může diagonálně zajmout figurku.

RošádaRošáda

Je jediný okamžik v šachové hře, kdy se během tahu pohne více než jedna figurka. Během rošády se král přesune o dvě pole směrem k věži, se kterou se hodlá vyměnit, a věž se přesune na pole, kterým král prošel. Rošáda je přípustná, pouze pokud jsou splněny všechny následující podmínky:

- Ani král, ani věž zapojená do rošády se neposunuli z původní pozice;
- Mezi králem a věží nesmí být žádné figurky;
- Král nesmí být momentálně v šachu, ani nesmí procházet nebo skončit na poli, které je napadeno nepřátelskou figurkou (ačkoliv věž může být pod útokem a projít přes napadené pole).

En Passant

může nastat pouze tehdy, když se pěšec při svém počátečním pohybu pohne o dvě pole. Když k tomu dojde, soupeř má možnost vzít taženého pěšce „en passant“, jako by se pohnul pouze o jedno pole. Tato možnost však zůstává otevřená pouze pro jeden tah.

Povyšení pěšce

Pokud se pěšec dostane na soupeřův okraj stolu, bude povýšen – pěšec může být přeměněn na dámu, věž, střelce nebo jezdce, jak si hráč přeje. Výběr není omezen na dříve zajaté figurky. Je tedy teoreticky možné mít až devět dam nebo až deset věží, střelců nebo jezdců, pokud budou povýšení všichni pěšci.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

K čištění použijte pouze měkký, mírně navlhčený hadřík. Nepoužívejte čistící prostředky. Zařízení nevystavujte působení přímého slunečního záření nebo jakémukoli zdroji tepla. Neponořujte zařízení do vody. Zařízení nerozebírejte ani nenechte upadnout. Nepokoušejte se zařízení ohybat nebo s ním kroutit.

KONEC HRY

Pokud je na tahu hráč, který není v šachu, ale nemá žádné povolené tahy, tak taková situace se nazývá „pat“ a hra končí remízou. Když králi hrozí zajetí (ale může se chránit nebo uniknout), nazývá se to šach. Pokud je král v šachu, musí hráč provést tah, který eliminuje hrozbu zajetí a neponechá krále v šachu. Mat nastává, když je král v šachu a neexistuje žádný legitimní tah k úniku. Mat končí hru a strana, jejíž král dostal mat, prohrává.

POZNÁMKA: Návod k obsluze si dobře uschovejte, obsahuje důležité informace.

Na tento výrobek poskytujeme 2-letou záruku. Pro jakýkoli nárok vyplývající ze záruky nebo pozáručního servisu vyhledejte vašeho distributora a předložte platný doklad o koupi. Naše záruka pokrývá jakékoli vady na materiálu nebo výroby, vyjma jakéhokoli poškození vyplývajícího z nedodržení návodu k obsluze nebo jakékoli neopatrné činnosti s tímto výrobkem (jako je rozebrání, vystavení horku a vlhku atp.). Doporučujeme se uchováni obalu pro jakoukoli příští referenci.

VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí udušení - malé části.

Reference: CGM300HP
Navrženo a vyvinuto v Evropě – Vyrobeno v Číně
© LEXIBOOK®



IM Code: CGM300HPIM2083

Design Code: 349

CGM300HPIM

21/2/2023 12:22 PM