

Chessman® Classic Magnetic board game



www.lexibook.com

LEXIBOOK®

CGM320

Mode d'emploi
Instruction manual
Manual de instrucciones
Manual de instruções
Manuale di istruzioni
Bedienungsanleitung
Gebruiksaanwijzing

FRANÇAIS

CONTENU DE L'EMBALLAGE

1 x plateau de jeu magnétique / 32 x pièces d'échecs / 1 x manuel d'instruction

ATTENTION: Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

ÉCHECS - 2 JOUEURS

Matériel: 1 échiquier + 32 pièces d'échecs

BUT DU JEU: Le but du jeu est la capture du Roi adverse.



INSTALLATION DU JEU:

Le joueur déplaçant les pièces blanches est appelé les Blancs et le joueur déplaçant les pièces noires est appelé les Noirs. Les Blancs commencent toujours la partie puis chaque joueur joue à tour de rôle.

DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant les Blancs commence, puis chaque joueur effectue un coup à tour de rôle. On dit du joueur qui doit jouer qu'il a le trait.

Règles de déplacement

Chaque pièce possède un déplacement spécifique. Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce, excepté le cavalier. Quand une pièce arrive sur la même case qu'une pièce adverse, cette dernière est capturée et est retirée de l'échiquier.

- Le Roi se déplace d'une case dans toutes les directions.
- La Dame se déplace d'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions.
- La Tour se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les colonnes (verticales) ou rangées (horizontales).
- Le Fou se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les diagonales.
- Le Cavalier se déplace en L, d'abord de 2 cases dans une direction puis d'1 case à angle droit.
- Le Pion se déplace toujours vers l'avant. A partir de sa case initiale, il peut se déplacer de 2 cases, mais après son premier coup, il n'avance que d'1 seule case. Enfin il capture une pièce uniquement en diagonale.

Le roque

Le roque est le seul moment de la partie d'échecs où plus d'une pièce se déplace pendant un tour. Pendant le roque, le roi se déplace de deux cases vers la tour avec laquelle il a l'intention de roquer, et la tour se déplace vers la case par laquelle le roi est passé. Le roque n'est autorisé que si toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Ni le roi ni la tour impliqués dans le roque ne peuvent avoir quitté leur position d'origine;
- Il ne doit y avoir aucune pièce entre le roi et la tour;

- Le roi ne peut actuellement pas être en échec, et le roi ne peut pas non plus passer ou se retrouver dans une case attaquée par une pièce ennemie (bien que la tour soit autorisée à être attaquée et à passer au-dessus d'une case attaquée).

La prise en Passant

Lorsqu'un pion situé sur sa rangée de départ avance de deux cases et se retrouve à côté d'un pion adverse, alors l'adversaire peut, au coup suivant (et uniquement ce coup-là), prendre le pion qui vient d'avancer avec son pion comme si le pion adverse n'avait avancé que d'une case.

La promotion

Lorsqu'un joueur avance un pion sur la dernière rangée, ou s'il prend avec un pion une pièce qui se trouve sur la dernière rangée, il doit le remplacer par une pièce de son choix (Dame, Tour, Fou ou Cavalier), quelles que soient les pièces restantes sur l'échiquier. Il peut ainsi se retrouver avec deux Dames, ou 3 Fous, etc.

FIN DE LA PARTIE

L'échec Lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il doit parer l'échec en prenant la pièce qui attaque le Roi, en déplaçant son Roi ou en interposant une pièce entre son Roi et l'attaquant. Le joueur qui fait échec peut l'annoncer en disant « échec », mais cette annonce n'est pas obligatoire. Un joueur n'a pas le droit de déplacer son Roi sur une case où il serait en échec.

L'échec et mat

Le but du jeu est de mettre le Roi du joueur adverse en échec de telle façon que l'échec ne puisse pas être paré: on dit que ce joueur est échec et mat.

ENTRETIEN ET GARANTIE

Protéger le jouet contre l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

Note: Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans (Europe uniquement). Pour toute mise en œuvre de la garantie ou du service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur muni d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous pouvons être amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

Référence: CGM320
Conçu et développé en Europe - Fabriqué en Chine.
© Lexibook®

Lexibook S.A.
6 avenue des Andes
Bâtiment 11
91940 Les Ulis
France
www.lexibook.com

Pour vos demandes concernant un problème SAV ou une réclamation, écrivez à savcomfr@lexibook.com

ENGLISH

UNPACKING

1 x magnetic game board / 32 x chess pieces / 1 x instruction manual

WARNING: All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

CHESS - 2 PLAYERS

What you need: 1 chessboard + 32 chess pieces

OBJECT: The object of the game is to capture the opponent's King.



GAME SETUP:

The player moving the white pieces is called « White » and the player moving the black pieces is called « Black ». White makes the first move then each player move successively, one piece at a time.

HOW TO PLAY

The player with White begins following the movement rules below, then each player takes a turn. We say of the player who has to play that he has the trait.

Movement rules

Each type of pieces has its characteristic way of moving. A piece can't jump across another piece, apart the Knight. When a piece moves to an occupied square, the enemy piece is captured and removed from the board.

- The King moves one square at a time, in any direction.
- The Queen moves any number of squares at a time, in any direction.
- The Rook moves any number of squares at a time, in row (horizontally) or column (vertically).
- The Bishop moves any number of squares at a time, diagonally.
- The Knight moves in an "L-shape", two squares horizontally or vertically then one square at right-angle.
- The Pawn moves always forward. On its first move, it can move two squares but after its first move, it moves only one square. And it captures one piece, diagonally.

Castling

Castling is the only time in the chess game when more than one piece moves during a turn. During the castling, the king moves two squares towards the rook he intends to castle with, and the rook moves to the square through which the king passed. Castling is only permissible if all of the following conditions hold:

- Neither king nor rook involved in castling may have moved from the original position;
- There must be no pieces between the king and the rook;

The king may not currently be in check, nor may the king pass through or end up in a square that is under attack by an enemy piece (though the rook is permitted to be under attack and to pass over an attacked square)

En Passant

En Passant may only occur when a pawn is moved two squares on its initial movement. When this happens, the opposing player has the option to take the moved pawn "en passant" as if it had only moved one square. This option, though, only stays open for one move.

Pawn promotion

If a pawn reaches the opponent's edge of the table, it will be promoted - the pawn may be converted to a queen, rook, bishop or knight, as the player desires. The choice is not limited to previously captured pieces. Thus it's theoretically possible having up to nine queens or up to ten rooks, bishops, or knights if all pawns are promoted.

END OF THE GAME

If a player's turn is to move, he is not in check but has no legal moves, this situation is called "Stalemate" and it ends the game in a draw. When a king is threatened with capture (but can protect himself or escape), it's called check. If a king is in check, then the player must make a move that eliminates the threat of capture and cannot leave the king in check. Checkmate happens when a king is placed in check and there is no legal move to escape. Checkmate ends the game and the side whose king was checkmated loses.

MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit

Note: Please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty.

For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

WARNING! Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

Reference: CGM320
Designed and Developed in Europe - Made in China
© Lexibook®
United Kingdom & Ireland
For after-sales service, please contact us at savcomfr@lexibook.com

ESPAÑOL

CONTENIDO DEL EMBALAJE

1 x tablero de juego magnético / 32 x piezas de ajedrez / 1 x manual de instrucciones

¡ADVERTENCIA! Todos los elementos utilizados para el embalaje, como por ejemplo cintas, recubrimientos plásticos, ataduras metálicas y etiquetas no forman parte de este equipo y, por lo tanto, deberán desecharse.

AJEDREZ - 2 JUGADORES

Necesitas: 1 tablero de ajedrez + 32 fichas de ajedrez



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

El jugador que mueve las fichas blancas se llama «blanca» y el jugador que mueve las fichas negras se llama «negra». La blanca hace el primer movimiento y luego, los jugadores mueven por turnos una ficha cada vez.

CÓMO JUGAR

El jugador con las fichas blancas empieza moviendo según las reglas siguientes, y luego los jugadores mueven por turno. Decimos que «le toca mover» al jugador que tiene el turno.

Desplazamiento de las piezas

Cada uno de los diferentes tipos de pieza se desplaza de una manera característica. A excepción del caballo, ninguna pieza puede saltar por encima de otra. Si tras haber de plazarlo correctamente una pieza, esta acaba en una casilla ya ocupada por una pieza de su adversario, dicha pieza será capturada y se retirará del tablero.

- El Rey puede desplazarse una sola casilla en cualquier dirección.
- La Reina puede desplazarse el número de casillas que se desee en cualquier dirección.
- La Torre puede desplazarse el número de casillas que desee en una fila (horizontalmente) o columna (verticalmente).
- El Alfil puede desplazarse el número de casillas que desee en sentido diagonal.

- El Caballo se desplaza siguiendo una trayectoria en forma de L; es decir, moviéndose dos casillas en sentido horizontal o vertical y una casilla en sentido perpendicular al sentido del desplazamiento efectuado.
- El Peón se desplaza únicamente hacia delante. La primera vez que se desplaza cualquier peón, podrá avanzarse dos casillas. Tras esto, solo avanzará una casilla a la vez. Para capturar alguna pieza del adversario, el peón se desplaza hacia delante una casilla en sentido diagonal.

Enroque

El enroque es el único momento en el que se puede mover más de una ficha al mismo tiempo en el juego del ajedrez. En el enroque, el rey se desplaza dos casillas hacia la torre con la que va a enrocar, y la torre se mueve hacia la casilla que ha pasado el rey. El enroque solo puede hacerse si se dan las siguientes condiciones:

- ni el rey ni la torre que van a enrocar se han movido de su posición original;
- no debe haber ninguna ficha entre el rey y la torre;
- There must be no pieces between the king and the rook;

el rey no debe encontrarse en jaque en el momento del enroque, ni puede pasar o acabar en una casilla en jaque (aunque la torre puede estar en riesgo de captura y pasar por una casilla que esté en riesgo de captura).

Captura al paso

La captura al paso solo puede darse cuando el peón se ha movido dos casillas de su posición original. Cuando esto sucede, el jugador contrario tiene la opción de capturar el peón desplazado «en passant», como si solo hubiera movido una casilla. Sin embargo, esta opción solo se puede realizar en dicho movimiento.

Coronación de un peón

Si un peón alcanza el borde del tablero del jugador contrario, será promovido - el peón puede convertirse en una reina, torre, alfil o caballo, a elección del jugador. La opción no se limita a las fichas capturadas con anterioridad. Por tanto, es posible tener hasta nueve reinas o hasta diez torres, alfiles o caballos si todos los peones se coronan.

FIN DEL JUEGO

Si es el turno de un jugador que no está en posición de mate pero no puede mover siguiendo las reglas, decimos que el juego está en «tablas» y finaliza con un empate. Cuando un rey está amenazado de captura (pero puede protegerse o escapar), decimos que está en jaque. Si un rey está en jaque, el jugador debe realizar un movimiento que elimine la amenaza de captura y no puede dejar al rey en jaque. El jaque mate sucede cuando el rey está en jaque y no hay ningún movimiento que lo pueda salvar. El jaque mate finaliza el juego y el jugador con el rey en jaque mate pierde.

MANTENIMIENTO Y GARANTIA

Para limpiar el juguete, utilice únicamente un paño suave humedecido en agua. No utilice ningún producto detergente. No exponga el juguete a la acción directa de los rayos del sol ni a ninguna otra fuente de calor. No mojar el juguete. No desmonte o deje caer el juguete.

Note: Conserve este manual de instrucciones ya que contiene informaciones de importancia.

Este producto está cubierto por nuestra garantía de 2 años (Europa únicamente). Para cualquier reclamación bajo la garantía o petición de servicio post venta deberá dirigirse a su revendedor y presentar su comprobante de compra. Nuestra garantía cubre los defectos de material o montaje que sean imputables al fabricante, con la excepción de todo aquel deterioro que sea consecuencia de la no observación de las indicaciones indicadas en el manual de instrucciones, o de toda intervención impropia sobre este aparato (como por ejemplo el desmontaje, exposición al calor o a la humedad...). Se recomienda conservar el embalaje para cualquier referencia futura. En nuestro constante afán de superación, podemos proceder a la modificación de los colores y detalles del producto mostrado en el embalaje

¡ADVERTENCIA! No apto para niños menores de 3 años. Peligro de asfixia debido a la presencia de piezas pequeñas. Cable largo. Peligro de estrangulación.

Référence: CGM320
Diseñado y desarrollado en Europa - Fabricado en China
© Lexibook®

España
Para servicio postventa, entre en contacto con nuestros equipos:
savcomfr@lexibook.com
www.lexibook.com

PORTUGUÊS

DENTRO DA CAIXA

1 x 1 x tabuleiro magnético / 32 x peças de xadrez / 1 x manual de instruções

ATENÇÃO: As peças da embalagem, como os revestimentos de plástico, elásticos e fitas de fixação de metal não fazem parte do brinquedo e devem ser deixados fora.

XADREZ - 2 JOGADORES

Do que precisa: 1 tabuleiro + 32 peças de xadrez

OBJECTIVO: O objetivo do jogo é capturar o Rei do adversário.



CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

O jogador que move as peças brancas chama-se "as brancas" e o jogador que move as peças pretas chama-se "as pretas". As brancas fazem a primeira jogada e depois cada jogador move sucessivamente uma peça de cada vez.

MODO DE JOGAR

O jogador com as peças brancas começa, de acordo com as regras de movimento apresentadas abaixo. Os jogadores jogam aleatoriamente. Diz-se que o jogador que tem de jogar faz o lance.

- O Rei move-se uma cada de cada vez para qualquer direcção.



- A Rainha move-se as casas que quiser para qualquer direção.
- 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 Cavallo 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 direção 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.

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...). Recomenda-se 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: CGM320
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 tavoliere 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".

Mosse

- 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.

Promozione del pedone

Se un pedone riesce 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 matto quando 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 servirsi 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: CGM320
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 Stücke aus Holz / 1 x Handbuch der Anweisungen

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.

- 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.

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 ziehen oder 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 Kundendienstes, 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 nach Verbesserung, kann das Produkt möglicherweise in Farben und Details von der Verpackungsabbildung abweichen.

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

Referenznummer: CGM320
Design und Entwicklung in Europa - Hergestellt in China
© Lexibook®

Deutschland & Österreich
Für den Kundendienst wenden Sie sich bitte an unsere Teams:
savcomf@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

- 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 of verticaal 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 informatieve 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: CGM320
Ontworpen en ontwikkeld in Europa - Gemaakt in China
© Lexibook®

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



IM Code: CGM320IM211