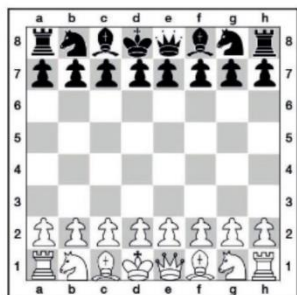


3841M

(GR) ΜΑΓΝΗΤΙΚΟ ΣΚΑΚΙ – ΟΔΗΓΙΕΣ

Εισαγωγή:

Το παιχνίδι παίζεται σε μια σκακιέρα με 64 άσπρα και μαύρα τετράγωνα. Κάθε παίκτης έχει έναν βασιλιά, μια βασίλισσα, 2 αξιωματικούς, 2 πύργους, 2 ίππους και 8 πιόνια (στρατιώτες), τα οποία, στην αρχή του παιχνιδιού, τοποθετούνται όπως φαίνεται στο διάγραμμα.



Σκοπός:

Στόχος του παιχνιδιού είναι να κάνεις ματ στον βασιλιά του αντίπαλου.

Ο βασιλιάς μπορεί να αποκρούσει τον κίνδυνο με τρεις τρόπους:

A- Αιχμαλωτίζοντας το πiónι που τον απειλεί, είτε μόνος του είτε με κάποιο άλλο πiónι. Δεν μπορεί να πάρει το πiónι αν η κίνησή του σημαίνει ότι θα καταλάβει κάποιο τετράγωνο όπου θα μπορούσε να γίνει ματ από άλλο πiónι.

B- Αν κινηθεί σε κάποιο τετράγωνο που δεν αποτελεί απειλή.

Γ- Τοποθετώντας ένα άλλο πiónι ανάμεσα σε εκείνον και το πiónι που τον απειλεί.

Αν δεν μπορέσει να κάνει καμιά από αυτές τις κινήσεις, του γίνεται ματ και το παιχνίδι τελειώνει.

Κανόνες:

Ο βασιλιάς μπορεί να προχωρήσει προς κάθε παρακείμενο τετράγωνο (μαύρο ή άσπρο), πχ. μπροστά ή πίσω, διαγώνια, αριστερά, κάθετα, και μπροστά ή πίσω, οριζόντια.

Η βασίλισσα μπορεί να μετακινηθεί σε όποια τετράγωνα επιθυμεί σε κάθετη, οριζόντια ή διαγώνια κατεύθυνση, και όσο μακριά αφού δεν υπάρχουν εμπόδια να σταματήσουν το πέρασμά της.

Το παιχνίδι παίζεται κάθετα ή οριζόντια σε απεριόριστο αριθμό τετραγώνων.

Ο αξιωματικός κινείται διαγώνια, πίσω και μπροστά.

Ο ιππότης μπορεί μόνο να κινηθεί σε τετράγωνο αντίθετου χρώματος από αυτό στο οποίο βρίσκεται πάνω, αλλά μπορεί να παραλείψει ένα τετράγωνο. Έτσι κάνει μια κίνηση τριών τετραγώνων: ένα ή δύο τετράγωνα σε οριζόντια (ή κάθετη) κατεύθυνση και το άλλο τετράγωνο (α) σε δεξιά γωνία. Κανενός είδους εμπόδιο δεν υπάρχει σε αυτή την κίνηση. Ο ιππότης είναι το μόνο πiónι που μπορεί να κάνει άλμα πάνω από κάποιο άλλο πiónι της σκακιέρας.

Το πiónι κινείται σε κάθετη κατεύθυνση ένα τετράγωνο τη φορά. Όμως, την πρώτη φορά που κινείται, το πiónι μπορεί να προχωρήσει δύο τετράγωνα. Όταν το πiónι φτάνει στην τελευταία σειρά, μπορεί να μετατραπεί σε οποιοδήποτε πiónι του ίδιου χρώματος. Ο παίκτης του οποίου το πiónι κερδίζει την βασίλισσα μπορεί να πάρει πίσω όσα πiónια είχε χάσει ή να αποκτήσει επιπλέον πiónια.

Κατάκτηση:

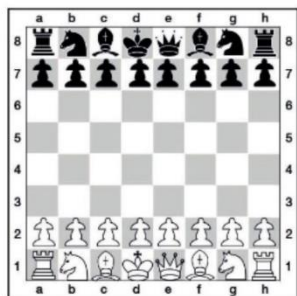
Με την εξαίρεση του πιονιού (στρατιώτη), τα υπόλοιπα πiónια αιχμαλωτίζουν τα κομμάτια τα οποία βρίσκονται στην κατεύθυνσή τους. Αυτά τα πiónια παίρνουν την θέση των κομματιών που αιχμαλώτισαν. Το πiónι (στρατιώτης) αιχμαλωτίζει κομμάτια διαγώνια και εμπρός σε τετράγωνο του ίδιου χρώματος με το πiónι. Αυτό το πiónι καταλαμβάνει τη θέση του αιχμαλωτισμένου κομματιού

(BG) МАГНИТЕН ШАХ - УПЪТВАНЕ

Въведение:

Тази игра се играе на шахматна дъска с 64 черни и бели квадратчета.

Всеки играч има един цар, една царица, 2 офицера, 2 коня, 2 топа и 8 пешки, които в началото на играта са сложени, както е показано на картинката.



Цел:

Целта на играта е да се матира царя на противника.

Царят в шах може да предотврати опасността по три начина:

А – Улавяйки заплахата или от самия него или с една от другите пешки.

Той не може да улови пешка, която го заплашва ако това движение доведе до улавянето му от друга пешка.

Б - Чрез придвижване на безопасно квадратче за него.

С – Чрез поставяне на пешка между него и тази, която го застрашава.

Ако не може да използва нито един от тези начини, той се намира в шахмат и играта свършва.

Правила:

Царят може да се движи по едно квадратче (черно или бяло), т.е. напред или назад, вертикално, хоризонтално, наляво, напред, назад, по диагонал.

Царицата може да се движи по всички квадратчета, както тя желае - вертикално, хоризонтално или диагонално и колкото далеч желае стига да няма други пешки, които да блокират преминаването ѝ.

Играта се играе вертикално или хоризонтално по неограничен брой квадратчета.

Рицарят се движи диагонално, напред и назад.

Конят се движи върху квадрат от различен цвят от този, на който се намира, но също така може да пропусне едно квадратче. По този начин прави движение от три квадратни хода: едно или две квадратчета в хоризонтална (или вертикална) посока, а другият квадрат(и) под прав ъгъл. Няма препятствия при това движение. Конят е единствената фигура, която може да скочи над друга.

Пешката се движи във вертикална посока, едно квадратче на ход. Но когато се движи за пръв път тя може да мине две квадратчета. Когато пешката стигне до последния ред може да я замените с друга фигура от вашия цвят. Ако един играч си е загубил кралицата може да си я върне или да получи друга допълнителна пешка.

Вземане на фигури:

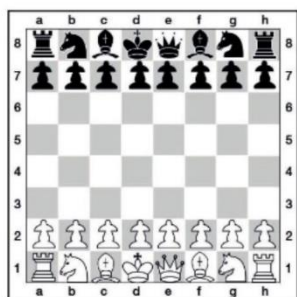
С изключение на пешката, останалите фигури вземат фигури, които се намират на техния път и заемат квадратчето на взетата фигура. Пешката може да вземе фигури по диагонал и напред на квадратче от един и същи цвят с този на пешката и също заема квадратчето на заетата фигура.

(RO) JOC MAGNETIC ȘAH - INSTRUCȚIUNI

Introducere:

Jocul de desfășurare pe o tablă cu 64 de pătrate alternate negru și alb.

La începutul jocului fiecare jucător are un rege, o regină, 2 nebuni, 2 cai, 2 ture și 8 pionii și care sunt așezați cum arată pe imaginea de pe ambalaj.



Obiectiv:

Scopul jocului este acela de a da șah mat a regelui adversarului.

Regele pasat scapă de pericolul șahului mat în trei moduri:

A – capturând piesa care îl amenința cu șah, ori chiar el însuși ori cu alta piesa

El nu poate să captureze pe cel care îl amenință dacă prin această mutare rezulta că ocupă un pătrat care este amenințat cu șah mat de alta piesa.

B – mutând și ocupând un alt pătrat neamenințat

C – Punând o piesă între el și piesa adversară care îl amenință.

Dacă regele nu poate efectua niciuna dintre aceste mutări înseamnă că a primit șah mat și jocul s-a încheiat.

Reguli:

Regele poate muta în oricare dintre pătratul adiacent (alb sau negru), în față sau în spate, vertical, în stânga, orizontală; în față sau spate, diagonală

Regina se poate muta câte pătrate dorește pe verticală, orizontală sau diagonală atâta timp cât pe traiectoria ei nu sunt obstacole care să îi blocheze trecerea.

Jocul se desfășoară pe verticală sau orizontală peste un număr nelimitat de pătrate.

Nebunii se muta pe diagonală înainte și înapoi.

Calul poate muta doar pe culoarea opusă față de cea pe care sta în momentul mutării, dar poate sării un pătrat. Astfel el face o mutare de 3 pătrate: unul sau două pătrate în orizontală (sau verticală) și celălalt pătrat(e) în colțul drept. Obstacolele nu sunt un impediment la această mutare. Calul este singura piesă care poate sări peste alta piesă pe tablă.

Pionii se muta pe verticală câte un pătrat o dată. Dar prima dată când muta pionul poate avansa 2 pătrate. Jucătorul al cărui pion capturează regina poate de asemenea să ia înapoi piesele pe care le-a pierdut sau să câștige piese adiționale.

Tura poate muta numai pe verticală câte pătrate dorește dacă nu sunt obstacole pe traiectoria ei.

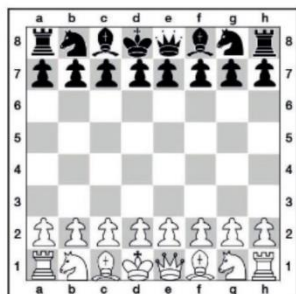
Capturarea:

Cu excepția pionilor, piesele capturează alte piese în direcția în care se muta. Piesa care capturează ia locul piesei capturate. Pionii capturează piese pe verticală sau diagonală pe un pătrat de aceeași culoare cu cel pe care îl ocupa. El ia poziția piesei capturate.

(GB) MAGNETIC CHESS – INSTRUCTIONS**Introduction:**

The game is played on a chessboard with 64 alternating black and white squares.

Each player has a king, a queen, 2 bishops, 2 knights, 2 rooks and 8 pawns, which, at the start of the game, are set up as shown in the diagram.

**Objective:**

The goal of the game is to checkmate the opponent's king.

The king in check can ward off danger in three ways:

A – By capturing the threatening chessman, either by himself or with one of his other pieces. He cannot take the chessman if this move will result in his occupying a square where he would be checkmated by another piece.

B – By moving to occupy a non-threatening square.

C – By interposing a piece between the opposing chessman and himself.

If he cannot employ any of these means, he is checkmated and the game is over.

Rule:

The king can move onto any adjacent square (black or white), i.e. forwards or backwards, vertically; to the left, horizontally; and forwards or backwards, diagonally.

The queen can move across as many squares as she wishes in a vertical, horizontal or diagonal direction, so long as there are no obstructions to block her passage.

The game is played vertically or horizontally over an unlimited number of squares.

The bishop moves diagonally, forwards and backwards.

The knight can only move onto a square of the opposite colour from the one he is on, but he can jump a square. He therefore makes a three-square move: one or two squares in a horizontal (or vertical) direction and the other square(s) at a right angle. Obstructions are not a bar to this movement. The knight is the only chessman that can jump over another piece on the board.

The pawn moves in a vertical direction one square at a time. However, the first time it moves, the pawn can advance two squares. When the pawn gets to the last row possible, it can immediately become any piece of its own colour. The player whose pawn takes the queen can also get back the pieces he/she has lost or gain additional pieces.

Capture:

With the exception of the pawn, chessmen capture other pieces in the direction in which the capturing chessmen move.

The capturing piece takes up the position of the captured piece. The pawn captures pieces diagonally and forwards on a square of the same colour as the one it is occupying. It takes up the position of the captured piece