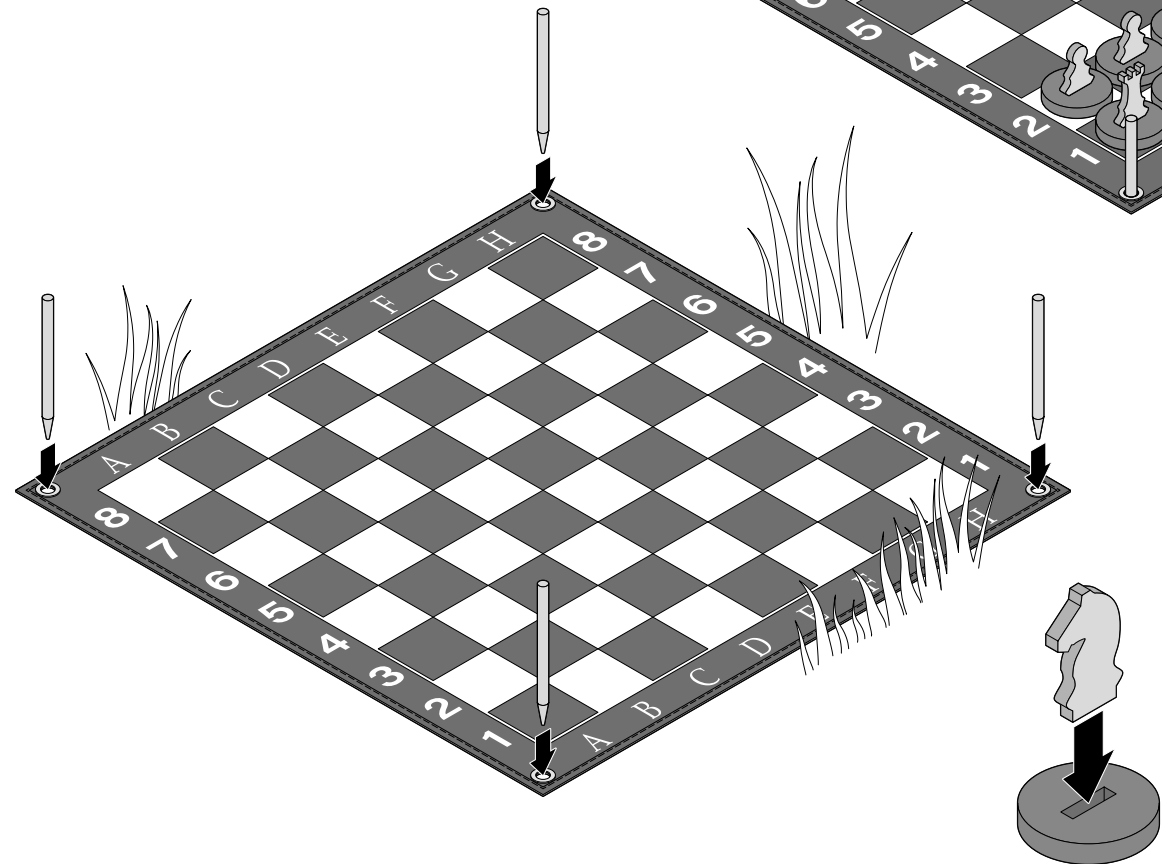




XL-Schachspiel

Jeu d'échecs XL

Gioco di scacchi XL



- de** Spielanleitung
- fr** Règles du jeu
- it** Istruzioni di gioco



www.tchibo.de/anleitungen
www.fr.tchibo.ch/notices
www.tchibo.ch/istruzioni

Artikelnummer | Référence | Codice articolo: 631 838

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg, Germany
www.tchibo.de • www.tchibo.ch

DEUTSCH
ACHTUNG!
Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile.
Erstickengefahr.

FRANÇAIS
ATTENTION!
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Petits éléments. Risque d'étouffement.

ITALIANO
ATTENZIONE!
Non è adatto ai bambini di età inferiore ai 36 mesi.
Contiene piccole parti. Pericolo di soffocamento.

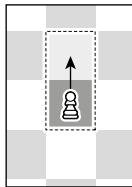
de	schwarze Figuren							
	a	b	c	d	e	f	g	h
1	♜	♞	♠	♡	♤	♢	♣	♠
2	♟	♞	♠	♡	♤	♢	♣	♠
3								
4								
5								
6								
7	♟	♞	♠	♡	♤	♢	♣	♠
8	♜	♞	♠	♡	♤	♢	♣	♠
	a	b	c	d	e	f	g	h
weiße Figuren								

Ziel

Ziel des Spieles ist es, durch geschickte Züge den gegnerischen König „matt“ zu setzen. Beim vorhergehenden Zug muss jedoch die Möglichkeit des Mattsetzens dem Gegner zugerufen werden: „Schach“, um ihm die Gelegenheit zu geben, seinen König auf ein unbedrohtes Feld zu retten.

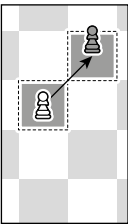
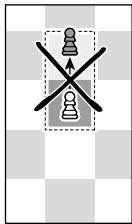
Um den gegnerischen König in die Enge zu treiben, dürfen die einzelnen Figuren nur bestimmte vorgeschriebene Züge tun. Jede Figur, die aufgrund dieser Regeln auf ein Feld ziehen kann, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, darf diese Figur schlagen (aus dem Spiel nehmen).

Figuren und ihre Zugmöglichkeiten



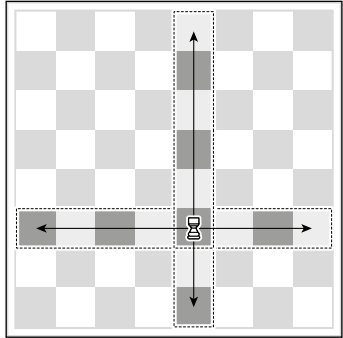
Bauern

Die Bauern dürfen nur vorwärts gehen und jeweils 1 Feld weit auf den Gegner zu ziehen. Aus der Grundstellung kann der Bauer - er muss nicht - ausnahmsweise auch 2 Felder nach vorne ziehen. Die Bauern unterscheiden sich von allen anderen Figuren dadurch, dass die Schlagrichtung von der Gangrichtung abweicht. Sie schlagen nur diagonal nach vorn.



Beispiel: Ein auf d4 stehender weißer Bauer kann eine schwarze Figur, die auf d3 steht, nicht schlagen, wohl aber Figuren die auf c3 oder e3 platziert sind.

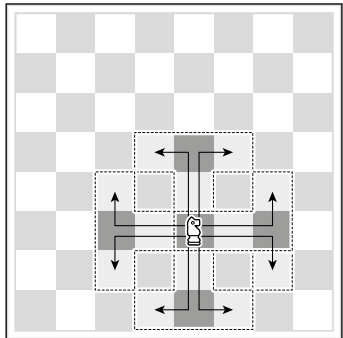
Nach dem Schlagen setzt er seine gewöhnliche Zugrichtung - ein Feld vorwärts - fort. Gelangt ein Bauer bis in die letzte Reihe des Brettes, so kann ihn sein Besitzer in jede beliebige andere bereits geschlagene Figur umtauschen.



Türme

Türme dürfen in horizontaler und vertikaler Richtung ziehen.

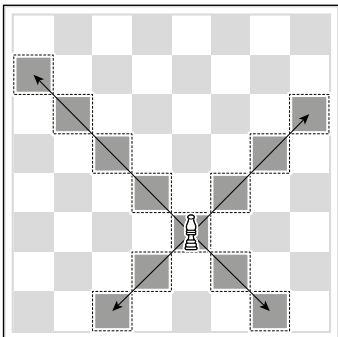
D.h. entweder nach oben, nach unten, nach rechts oder nach links, und zwar über beliebig viele leerstehende Felder hinweg. Da sie in den Ecken des Spielfeldes stehen, sind sie nicht leicht ins Gefecht zu bringen. Ausnahme: siehe Rochade.



Springer oder Pferd

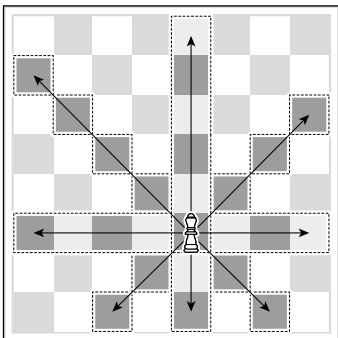
Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren, gegnerische wie eigene, hinwegspringen dürfen. Sie wechseln bei jedem Zug die Farbe des Feldes; die Züge bezeichnet man mit „Rösselsprung“. Sie springen zwei Schritte in die eine und ein Schritt in die andere Richtung oder umgekehrt. Sie springen im rechten Winkel.

Beispiel: Ein auf e6 stehender Springer hat acht mögliche Felder, auf die er springen kann: c5 oder c7, d4 oder f4, g5 oder g7, d8 oder f8.



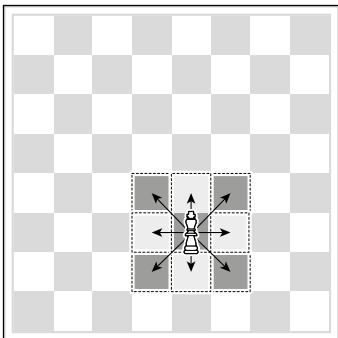
Läufer

Läufer ziehen nur diagonal, d.h. wahlweise schräg nach oben rechts oder links bzw. schräg nach unten rechts oder links, und zwar über beliebig viele leerstehende Felder hinweg. Folglich wechselt ein Läufer nie die Farbe des Feldes, auf welchem er ursprünglich stand.



Dame

Die Dame ist die mächtigste Figur im Spiel. Sie vereint die Gangarten des Turmes und des Läufers. Sie zieht horizontal, vertikal und diagonal, über eine beliebige Anzahl leerstehender Felder hinweg. Während eines Zuges darf sie jedoch nicht zwei verschiedene Richtungen einschlagen.



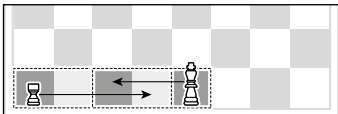
König

Der König darf immer nur ein Feld, aber in eine beliebige Richtung rücken. D.h. von seinem Ausgangsfeld in ein angrenzendes Feld, es sei denn, dieses ist von „Schach“ bedroht. Ausnahme: siehe Rochade.

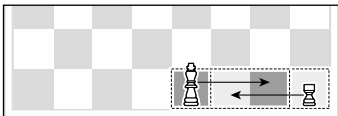
Spielzug Rochade

Die Rochade ist ein Zug, mit dem man bei Bedarf den König schützen und gleichzeitig einen der Türme besser ins Spiel bringen kann. Wenn die Felder zwischen König und Turm unbesetzt sind und weder König noch Turm bereits gezogen haben, kann man die beiden Figuren als einen Zug setzen. Ausführung: Der Turm rückt an das benachbarte Feld des Königs und der König springt über den Turm hinweg neben ihn.

Beispiele (anhand der weißen Figuren):



Große Rochade (längerer Weg): In Grundstellung steht der König auf e8, der Turm auf a8. Jetzt zieht der Turm auf das benachbarte Feld des Königs d8 und der König springt über den Turm nach c8.



Kleine Rochade (kürzerer Weg): In Grundstellung steht der König auf e8, der Turm auf h8. Auch hier zieht der Turm auf das benachbarte Feld des Königs f8 und der König setzt über den Turm hinweg auf g8.

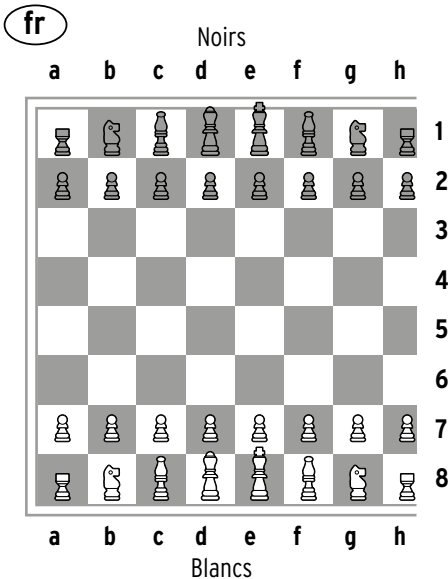
Sieg

Grundsätzlich ist das Spiel beendet und entschieden, wenn der König eines Spielers geschlagen wird oder dagegen nicht mehr gesichert werden kann.

Es gibt aber auch mehrere Möglichkeiten, nach denen ein Spiel unentschieden endet: Kann ein Spieler mit keiner Figur ziehen, so ist ein „Patt“ erreicht. Der König selbst gilt als zugunfähig, wenn er, ohne angegriffen zu sein, kein Fluchtfeld mehr besitzt (mit Schach bedrohte Felder darf der König nicht betreten).

Es gibt mehrere Möglichkeiten, ein „Remis“ zu erreichen.

- Wenn keiner der beiden Spieler, aufgrund der vorhandenen Figuren oder Spielsituation, in der Lage ist, einen König „matt“ zu setzen.
- Hat dreimal die gleiche Figur einen gleichen Zug durchgeführt, so kann der, der am Zug ist, Remis verlangen (3-Zug-Regel).
- Ist innerhalb der letzten 50 Züge keine Figur geschlagen und kein Bauer bewegt worden, wird ebenfalls Remis erreicht.

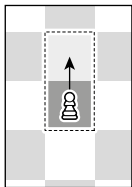


Le but du jeu

Le but du jeu est de déplacer habilement ses pièces pour mettre «mat» le roi adverse. Le joueur qui met le roi adverse en échec doit l'annoncer en disant «Échec au roi» pour permettre à son adversaire de parer l'échec en déplaçant son roi sur une case non menacée.

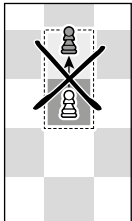
Les pièces se déplacent selon des règles bien précises. Chaque pièce qui, en respectant ces règles de marche, peut se poser sur une case occupée par une pièce adverse, peut la prendre (la retirer du jeu) et occuper sa place.

La marche des pièces



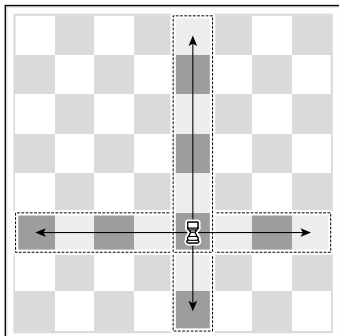
Le pion

Le pion avance d'une seule case à la fois le long de la verticale et ne peut en aucun cas reculer. S'il n'a pas encore joué, il peut quitter sa position initiale en avançant au choix d'une ou deux cases. La particularité principale du pion par rapport aux autres pièces est qu'il ne prend pas comme il marche, mais en avançant d'une case en diagonale.



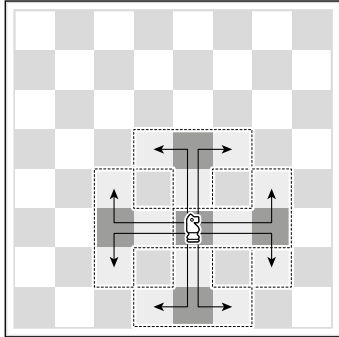
Exemple: le pion blanc en d4 ne peut pas prendre la pièce noire en d3, mais les pièces en c3 ou e3.

Après la prise, le pion reprend sa marche habituelle d'une case vers l'avant. Le pion qui atteint la dernière rangée doit être changé en une pièce de sa couleur qui peut être au choix une dame, une tour, un fou ou un cavalier.



La tour

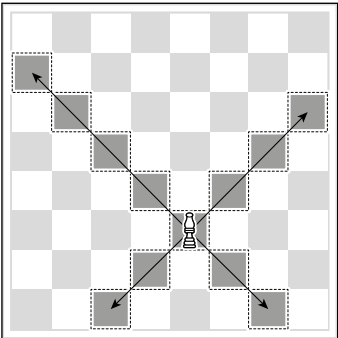
La tour se déplace uniquement le long des verticales et des horizontales (vers le haut, le bas, à droite ou à gauche) du nombre de cases désiré, sans pouvoir sauter par-dessus une autre pièce. Du fait de leur position initiale dans les coins de l'échiquier, les tours ne sont pas faciles à mobiliser. Exception: le roque (voir ce terme).



Le cavalier

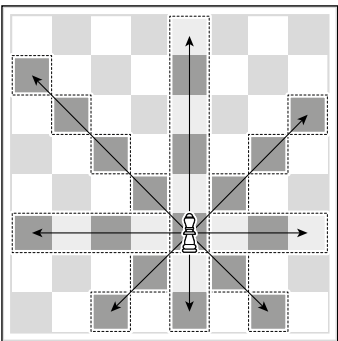
Le cavalier est la seule pièce qui soit autorisée à sauter par-dessus les autres pièces, adverses ou de sa couleur. La couleur de la case sur laquelle se trouve le cavalier change à chaque coup. Le cavalier se déplace en «L»: il saute de deux cases dans une direction et d'une case dans la direction perpendiculaire ou inversement. Il saute en effectuant un angle droit.

Exemple: le cavalier en e6 peut aller sur huit cases: c5 ou c7, d4 ou f4, g5 ou g7, d8 ou f8.



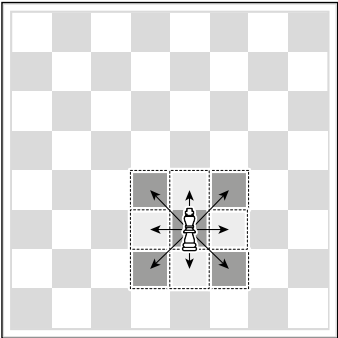
Le fou

Le fou avance uniquement en diagonale, dans les quatre directions indiquées sur l'illustration, du nombre de cases inoccupées désiré, sans pouvoir sauter par-dessus une autre pièce. Il reste donc toujours sur des cases de la même couleur.



La dame

La dame est la pièce la plus puissante. Elle combine la marche de la tour et celle du fou. Elle se déplace en ligne droite, verticalement, horizontalement et diagonalement, d'un nombre quelconque de cases inoccupées. La dame ne peut pas changer de direction pendant un coup.



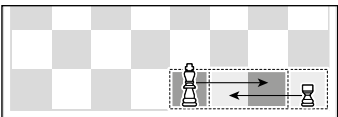
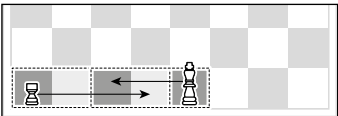
Le roi

Le roi ne peut se déplacer que d'une case à la fois, mais dans toutes les directions. Il peut se poser sur toute case contiguë à la sienne, sauf si elle est menacée par une pièce adverse. Exception: le roque (voir ce terme).

Le roque

Le roque est un déplacement particulier du roi et d'une des tours permettant de mettre le roi à l'abri tout en mobilisant cette tour. Si les cases séparant le roi et la tour sont inoccupées et que ni le roi ni la tour n'ont encore été déplacés, le joueur peut jouer les deux pièces en un seul coup. Exécution: le roi se déplace de deux cases en direction de la tour et celle-ci se place de l'autre côté du roi.

Exemples (les blancs roquent):



La fin de la partie

La partie est gagnée par le joueur qui met le roi adverse échec et mat, c'est-à-dire dans une situation d'échec sans possibilité de s'y soustraire.

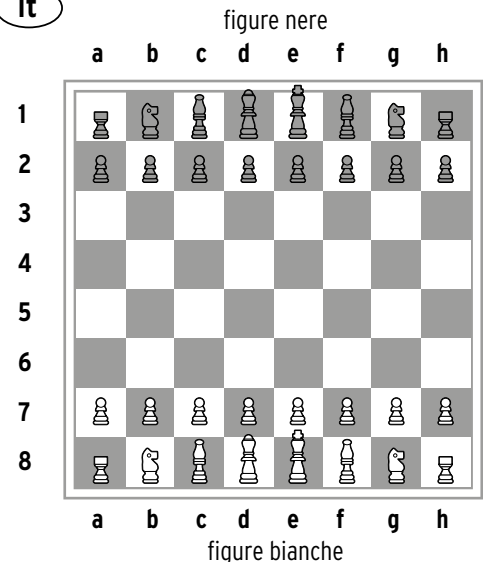
La partie peut aussi ne pas avoir d'issue décisive:

Un joueur est «pat» quand il ne peut plus jouer aucune pièce. Le roi lui-même est pat quand il n'est pas en échec, mais ne peut plus bouger sans s'y mettre (il ne peut pas se poser sur les cases menacées par l'adversaire).

Il existe plusieurs possibilités d'obtenir une partie nulle:

- Aucun joueur, en raison des pièces en jeu ou de leur position sur l'échiquier, n'est en mesure de mettre mat le roi adverse.
- Si une position identique vient de se produire pour la troisième fois, le joueur qui est au trait peut demander la partie nulle (triple répétition d'une position).
- La partie est également déclarée nulle si les 50 derniers coups ont été joués sans prise de pièce ni mouvement de pion.

it

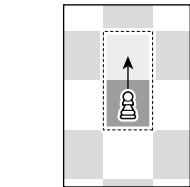


Obiettivo

L'obiettivo del gioco è dare «scacco matto» al re avversario mediante mosse strategiche. Nella mossa precedente tuttavia deve essere annunciato all'avversario: «Scacco», ovvero la possibilità di uno scacco matto, in modo che l'avversario possa salvare il suo re su una casella senza pericoli.

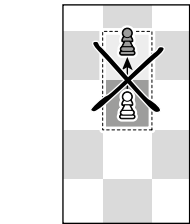
Per mettere alle strette il re avversario le singole figure possono eseguire solo determinate mosse prescritte. Ogni figura che, in base a queste regole, può muoversi su una casella occupata da una figura avversaria, può catturare tale figura (toglierla dal gioco).

Figure e possibilità di mossa



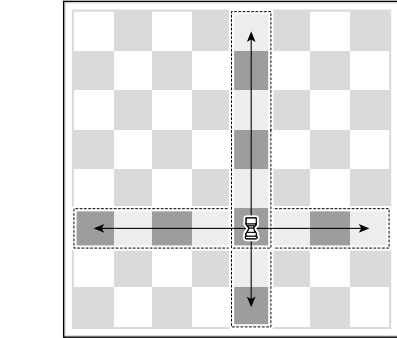
Pedone

I pedoni possono muoversi su un avversario procedendo solo in avanti di 1 casella. Dalla posizione iniziale il pedone può eccezionalmente - a scelta del giocatore - muovere in avanti anche di 2 caselle. I pedoni si distinguono da tutte le altre figure perché la direzione di cattura è diversa da quella di movimento. Catturano infatti solo diagonalmente in avanti.



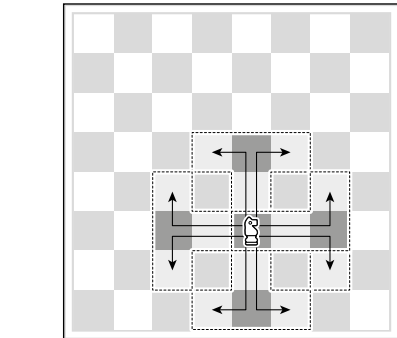
Esempio: Un pedone bianco su d4 non può catturare una figura nera che si trova su d3, però può catturare le figure posizionate su c3 o e3.

Dopo la cattura il pedone continua la sua direzione di mossa abituale - una casella in avanti. Quando un pedone arriva all'ultima fila della scacchiera, il suo proprietario può convertirlo in qualsiasi altra figura già catturata.



Torre

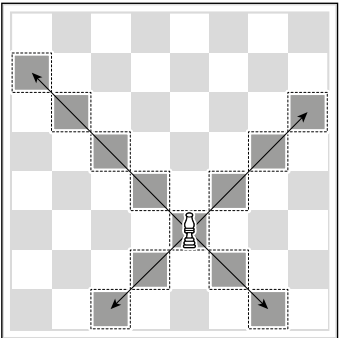
Le torri possono muovere in direzione orizzontale e verticale. Quindi verso l'alto, verso il basso, verso destra o verso sinistra, e questo per tutte le caselle vuote disponibili. Dato che sono posizionate agli angoli del campo di gioco, non è facile catturarle. Eccezione: vedi la mossa dell'arrocco.



Cavallo

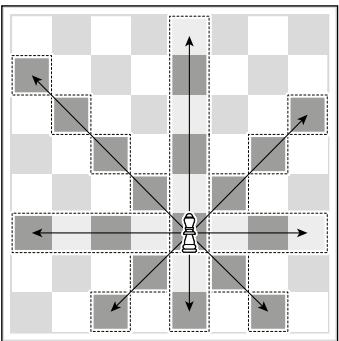
I cavalli sono le uniche figure che possono saltare caselle occupate da altre figure, sia avversarie che del proprio colore. A ogni mossa cambiano il colore della casella; le mosse vengono definite «salto del cavallo». Saltano due passi in una direzione e un passo nell'altra direzione, oppure all'inverso. Il movimento è ad angolo retto.

Esempio: Un cavallo su e6 ha otto possibili caselle su cui può saltare: c5 o c7, d4 o f4, g5 o g7, d8 o f8.



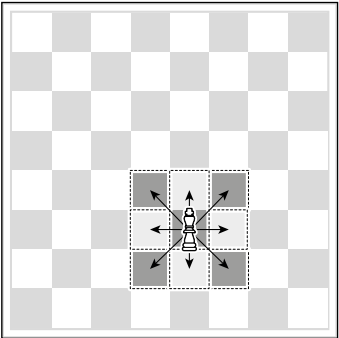
Alfiere

Gli alfieri muovono solo in diagonale, a scelta in diagonale verso l'alto a destra o sinistra, oppure in diagonale verso il basso a destra o sinistra, e questo per tutte le caselle che trovano vuote. Di conseguenza un alfiere non cambia mai il colore del campo su cui era posizionato in origine.



Regina

La regina è la figura più potente del gioco. Combina le mosse della torre e dell'alfiere. Si muove in orizzontale, in verticale e in diagonale su tutte le caselle che trova libere. Durante una mossa tuttavia non può prendere due direzioni diverse.



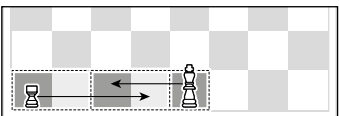
Re

Il re può spostarsi sempre e solo di una casella, però in una direzione a piacere. Dalla sua casella iniziale può portarsi quindi su una casella adiacente, a meno che questa sia sotto «scacco». Eccezione: vedi la mossa dell'arrocco.

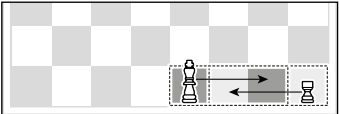
Mossa dell'arrocco

L'arrocco è una mossa con la quale se necessario è possibile proteggere il re e contemporaneamente posizionare meglio nel gioco una delle torri. Quando le caselle tra il re e la torre sono libere e né il re né la torre hanno già effettuato la mossa, è possibile posizionare entrambe le figure con una mossa unica. Esecuzione: La torre si sposta sulla casella adiacente al re, il re salta sopra la torre e si porta accanto ad essa.

Esempi (figure bianche):



Arrocco grande (percorso più lungo): Nella posizione iniziale il re è su e8, la torre su a8. La torre si muove sulla casella adiacente al re d8, il re salta sopra la torre e si porta su c8.



Arrocco piccolo (percorso più breve): Nella posizione iniziale il re è su e8, la torre su h8. Anche in questo caso la torre si porta sulla casella adiacente al re f8, il re salta sopra la torre e si porta su g8.

Vittoria

In generale il gioco termina con una vittoria quando il re di un giocatore viene catturato oppure non può essere più protetto.

Vi sono però anche diverse possibilità per le quali un gioco termina in parità:

Quando un giocatore non può muovere nessuna figura, si raggiunge un «impasse». Il re stesso non può più muoversi quando anche senza essere attaccato non ha più caselle di fuga (il re non può portarsi su caselle sotto scacco).

Vi sono diverse possibilità per arrivare a una «patta».

- Quando nessuno dei due giocatori, considerate le figure presenti o la situazione di gioco, è in grado di dare «scacco matto» a un re.
- Quando la stessa figura ha eseguito tre volte la stessa mossa, il giocatore a cui spetta la mossa può dichiarare la patta (regola delle 3 mosse).
- La patta si raggiunge anche quando entro le ultime 50 mosse non è stato catturata nessuna figura e non è stato mosso nessun pedone.