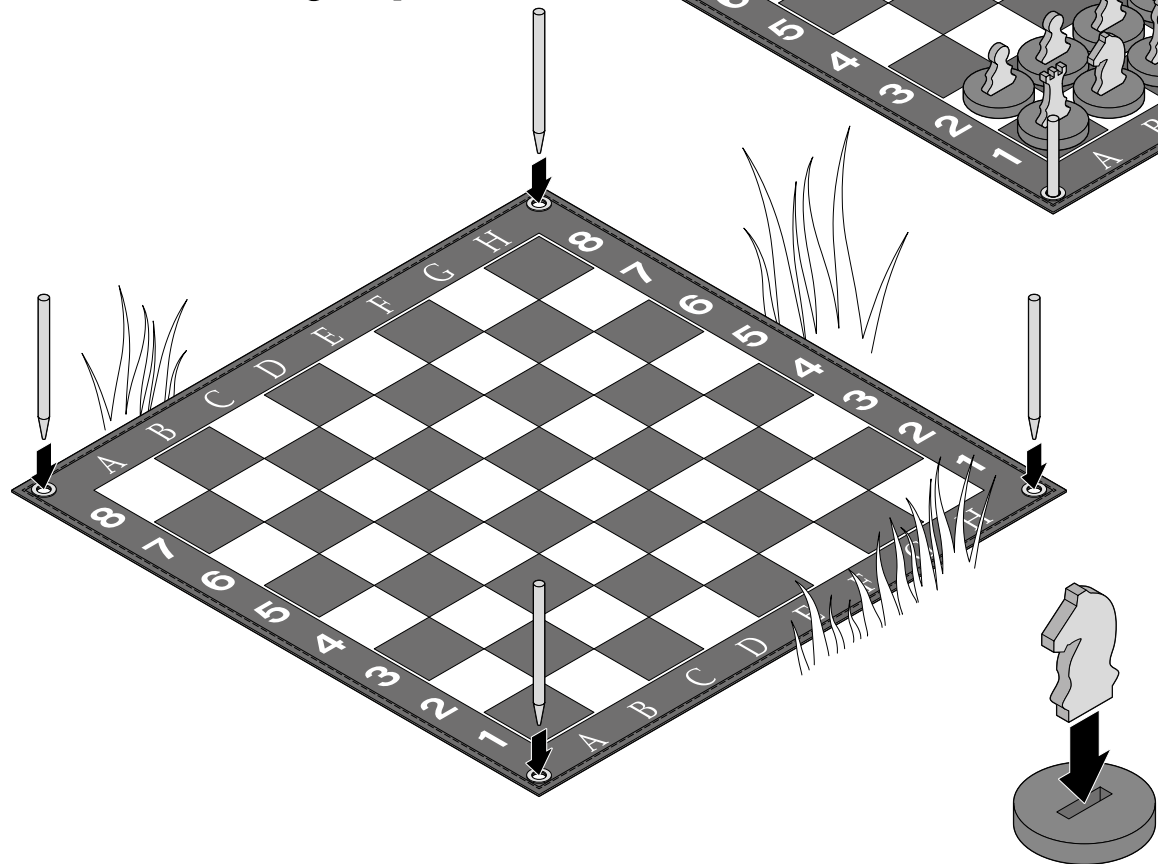




XL chess

XL-sakk

XL satranç oyunu



en Playing instructions
hu Játékszabály
tr Oyun kılavuzu



www.tchibo.de/instructions
www.tchibo.hu/utmutatok
www.tchibo.com.tr/kilavuzlar

Product number | Cikkszám | Ürün numarası : 631 838

Made exclusively for: Tchibo GmbH, Überseering 18, 22297 Hamburg Germany
www.tchibo.hu • www.tchibo.com.tr

ENGLISH

WARNING!

Not suitable for children under 36 months. Small parts.
Choking hazard.

MAGYAR

FIGYELMEZTETÉS!

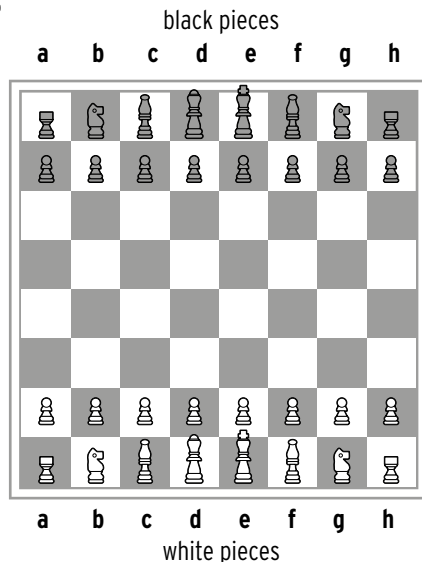
Nem alkalmas 36 hónapos kor alatti gyermekek számára.
Apró részek. Fulladásveszély.

TÜRKÇE

DİKKAT.

36 aydan küçük çocuklar için uygun değildir.
Küçük parçalar nedeniyle boğulma tehlikesi.

en

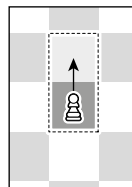


Aim

The aim of the game is to strategically move your pieces in order to checkmate the opposing player's king. The potential checkmate must be announced to the opponent on the turn before: saying "check" gives the opponent the possibility of saving the king by moving it to a square where it is not at risk.

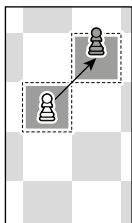
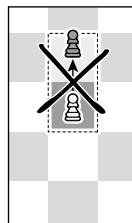
There are rules dictating how each player can move in order to capture the opposing king; the pieces may only be moved in this way. In following these rules, each piece that is able to move to a square that is already occupied by an opposing piece is allowed to capture the opposing piece (remove it from play).

Chess pieces and rules for movement



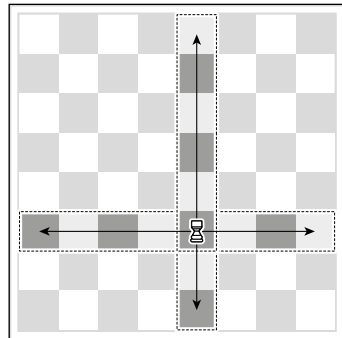
Pawn

The pawns can only move forwards one square at a time towards the opponent, except for their first move when they are allowed to - but don't have to - move two squares forwards instead. The pawns are unique from the other pieces in that they capture pieces in a different direction than their direction of movement. They can only capture pieces diagonally in front of them.



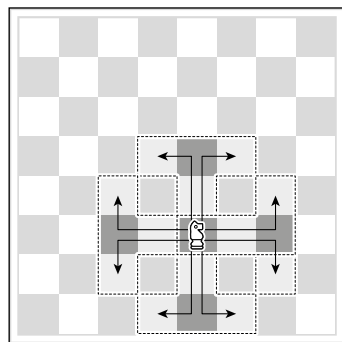
Example: A white pawn on the square d4 cannot capture a black piece on the square d3, but it can capture pieces on the squares c3 or e3.

After capturing a piece, the pawn continues in its usual direction, moving forward one square at a time. If a pawn reaches the last square on the board, its owner can replace it with any other previously captured piece.



Rook

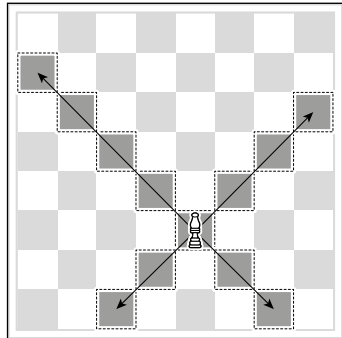
Rooks can move horizontally and vertically. This means they can move forwards, backwards, right or left for as many empty squares as possible. As they start off positioned in the corners of the board, it is not easy to bring them into play. Exception: see castling.



Knight

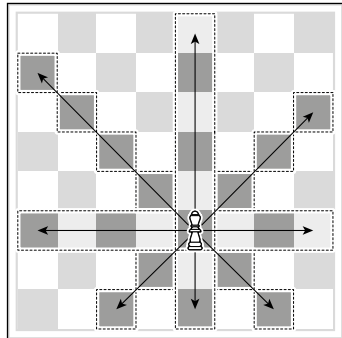
Knights are the only pieces that can jump over other pieces, both of the same and opposing colour. They change the colour of the square with each move due to their particular movement, known as a "Knight's move". They move in an L-shape: two squares in one direction and one square in the other direction. They move at right angles.

Example: A knight on the square e6 has eight potential squares where it could move: c5 or c7, d4 or f4, g5 or g7, d8 or f8.



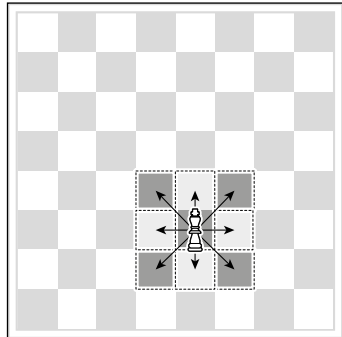
Bishop

Bishops only move diagonally, either diagonally forwards to the left or right or diagonally backwards left or right, and for as many empty squares as possible. This means that bishops never change the colour of the square where they were placed originally.



Queen

The queen is the most powerful piece in the game. She has the combined movements of the rook and the bishop. She can move horizontally, vertically, or diagonally for as many empty squares as possible. However, she can only move in one direction at a time per move.



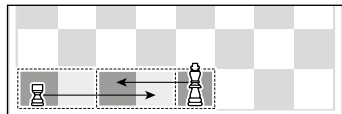
King

The king can move in any direction, but only one square at a time. That means that the king can move only to squares directly adjacent to its starting position, unless that square is "in check". Exception: see castling.

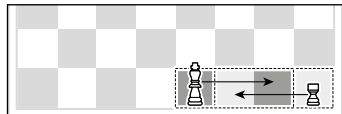
Castling

Castling is a move that can be performed as needed in order to protect the king and bring one of the rooks into play. If the squares between the king and the rook are empty and both the king and rook have not yet been moved in the game, both pieces can be used to perform this particular move. How it works: The rook moves to the square next to the king, and the king jumps over it to land on the other side.

Examples (using the white pieces):



Kingside castling (long castling): In the starting positions, the king is on e8 and the rook is on a8. Now the rook moves to the square d8 next to the king, and then king jumps over the rook to c8.



Queenside castling (shorter castling): In the starting positions, the king is on e8 and the rook is on h8. Now the rook moves to the f8 square next to the king, and then king jumps over the rook to g8.

Winning

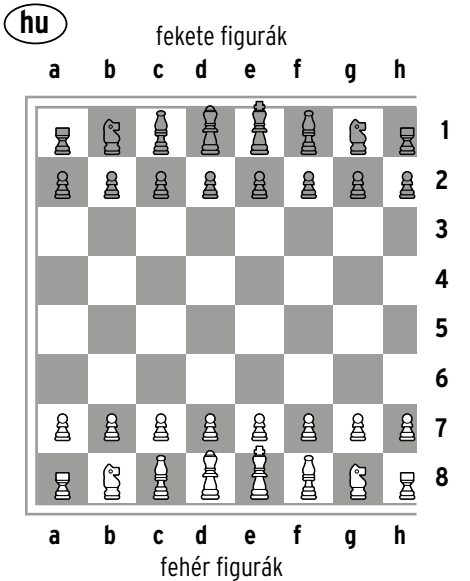
Generally the game ends with a definite winner if the king of one of the players is captured or can no longer be protected.

However, there are multiple scenarios where the game could end undecided:

If a player can no longer move any pieces, the game ends in a "stalemate". The king can no longer be moved if there are no squares where it could move to without being attacked (the king cannot move to squares where it would be at risk).

There are several possibilities to end the game in a "draw".

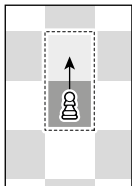
- If neither player is in a position to put a king in check with the available pieces or placements.
- If a piece has been moved three times in the same position, the person whose turn it is can claim a draw (threefold repetition rule).
- If no piece has been captured and no pawn has been moved in the last 50 turns, the game ends in a draw.



kell az ellenféllel a mattolás lehetőségét a „Sakki” bemondásával, hogy alkalma legyen a királyával egy nem veszélyeztetett mezőre lépni.

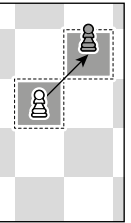
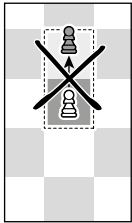
Az ellenfél királyának sarokba szorításához a különböző figurák meghatározott, a szabály által előírt lépéseket tehetnek. Minden figura, amely ezen szabályok alapján olyan mezőre tud lépni, amelyet egy ellenséges figura foglal el, kiűtheti azt a figurát (eltávolítja a játékból).

A figurák és lépéseik



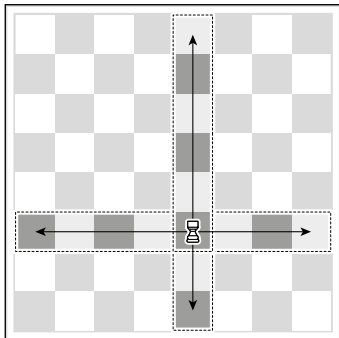
Gyalog

A gyalog mindig csak egy mezőt léphet előrefelé az ellenfél felé. Az alapállásból a gyalog kivételesen léphet 2 mezőt is előre - de ez nem kötelező. A gyalog abban különbözik az összes többi figurától, hogy az ütés iránya eltér a haladás irányától. Csak keresztben, előrefelé üthet.



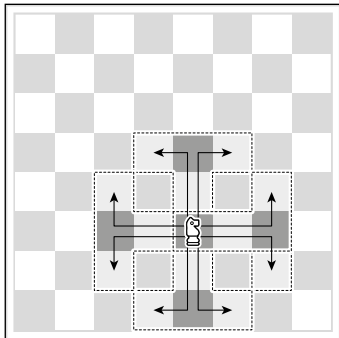
Például: Egy, a d4 mezőn álló fehér gyalog nem ütheti le a d3 mezőn álló fekete figurát, de azokat igen, amelyek a c3 vagy e3 mezőkön állnak.

Az ütés után folytathatja mozgását a szokásos haladási irányban - egy mezőt előre. Ha egy gyalog eléri a tábla utolsó sorát, akkor tulajdonosa lecserélheti egy már kiűtött tetszőleges másik figurára.



Bástya

A bástya függőleges és vízszintes irányba mozoghat. Tehát vagy felfelé, vagy lefelé, vagy jobbra vagy balra, mégpedig tetszőleges számú üresen álló mezőn keresztül. Mivel a bástyák a játéktábla sarkain állnak, nem könnyű harcba vinni őket. Kivéve: lásd sáncolás.



Huszar vagy lo

A huszár az egyetlen olyan figura, amely átlugorhat más figurákat, legyen az a saját vagy az ellenfél figurája. Minden lépésnél váltja a mező színét, amin áll; ezt a lépést „lőugrásnak” nevezzük. Két lépést ugrik az egyik, majd egyet a másik irányba, vagy fordítva, derékszögben.

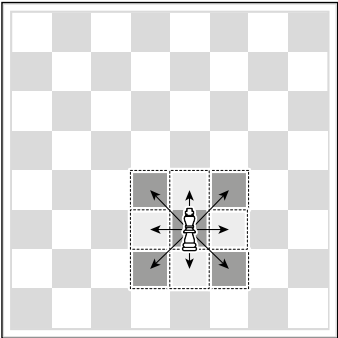
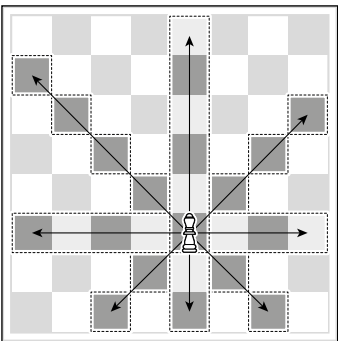
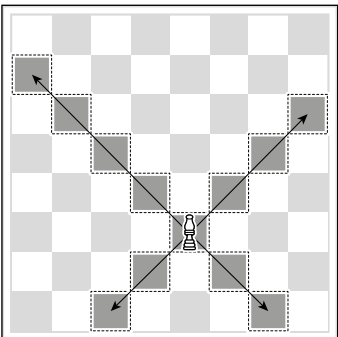
Például: Az e6 mezőn álló huszár nyolc lehetséges mezőre ugorhat: c5 vagy c7, d4 vagy f4, g5 vagy g7, d8 vagy f8.

Helyezze a sakktáblát a két egymással szemközt ülő játékos közé úgy, hogy a játékosok jobb oldalán mindig a fehér sarokmező legyen. Minden játékos kap 16 figurát. Sorsolással kell eldönteni, hogy ki legyen a fehér figurákkal.

A figurákat az ábrán látható módon kell felállítani. Ügyeljen arra, hogy a fehér királynő fehér mezőre, a fekete királynő pedig fekete mezőre kerüljön. A játékosok felváltva lépnek (mozgatnak egy figurát). A fehér kezdi a játékot.

Cél

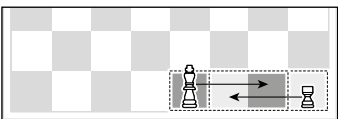
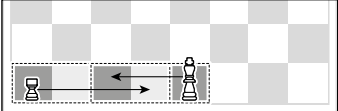
A játék célja, hogy ügyes lépésekkel az ellenfél királyának mattot adjunk. A megelőző lépésben azonban közölni



Sáncolás

A sáncolás egy olyan lépés, amellyel szükség esetén a királyt lehet védeni, és ezzel egyidejűleg az egyik bástyát könnyebben játékba tudjuk hozni. Ha a király és a bástya közti mezők nem foglaltak, és még nem lépett sem a király, sem a bástya, akkor a két figurát egy lépésben lehet mozgatni. A lépés kivételzése: A bástya a királlyal szomszédos mezőre lép, a király pedig átlugorja a bástyát, és megáll mellette.

Például (fehér figurák szerint):



Győzelem

Alapvetően akkor van vége a játéknak, ha az egyik játékos királya mattot kap, vagy az ellen már nem lehet biztosítani.

Van viszont több olyan helyzet is, amikor a játék döntetlennel végződik:

Ha egy játékos egy bábuval sem tud lépni, az a „patt”. A király akkor számít mozgás-képtelennek, ha nem tud egy mezőre sem menekülni anélkül, hogy megtámadná (a sakkbán tartott mezőkre a király nem léphet).

A „remi” (döntetlen) elérésére több lehetőség van.

- Ha a két játékos közül egyik sincs abban a helyzetben (a meglévő figurái vagy a játékszeriáció miatt), hogy mattot adhasson.
- Ha ugyanaz a figura ugyanazt a lépést tette meg háromszor egymás után (3 lépés szabály), után, akkor az ellenfél remit kérhet.
- Ha az utolsó 50 lépésben nem történt figurakiütés, és nem mozgott gyalog, akkor is remivel fejeződik be a játszma.

Futó

A futó csak átlósan mozog, tehát ferdén felfelé jobbra vagy balra, illetve ferdén lefelé jobbra vagy balra, mégpedig tetszőleges számú üres mezőn keresztül. Ebből következik, hogy a futó sohasem váltja a mező színét, amelyen eredetileg állt.

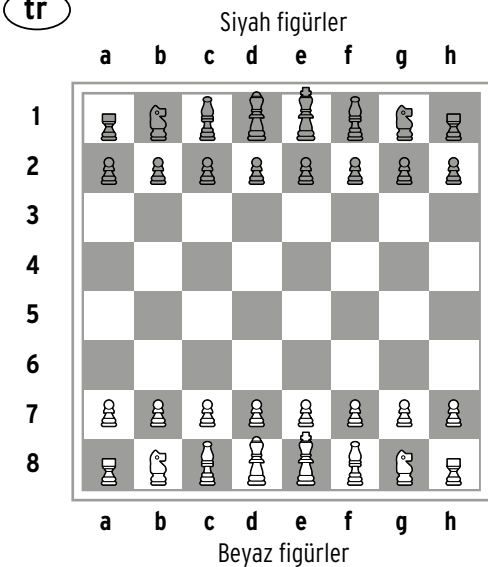
Királynő

A királynő a legértékesebb figura a játékban. Egysíti a bástya és a futó mozgását. Mozoghat vízszintesen, függőlegesen és átlósan, tetszőleges számú üres mezőn keresztül. Mozgás közben azonban nem válthat irányt.

Király

A király mindig csak egyet léphet, de tetszőleges irányban. Tehát kiindulási helyéről egy szomszédos mezőre léphet, kivéve, ha az sakkbán áll. Kivéve: lásd sáncolás.

tr

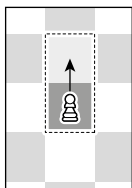


Hedef

Oyunun hedefi, zekice yapılan hamlelerle karşı tarafın şahını „mat” etmektir. Bir önceki hamlede karşı tarafa mat etme olasılığı bildirilmelidir: „Şah”, böylece şahını tehdit altında olmayan bir alana kurtarma ihtimali vardır.

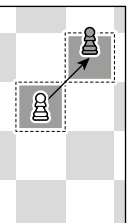
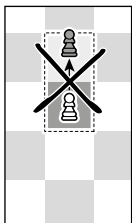
Karşı tarafın şahını sıkıştırmak için her bir figür sadece belirlenmiş hamleler gerçekleştirilebilir. Bu kurallar nedeniyle karşı tarafın figürü ile tutulmuş bir alana sürülebilin her bir figür oradaki figürü devirebilir (oyundan alabilir).

Figürler ve hamle olasılıkları



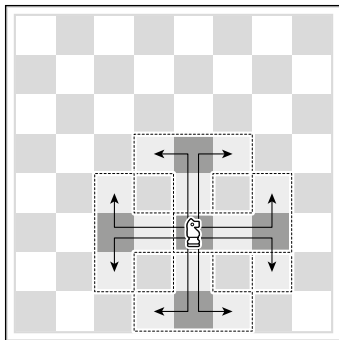
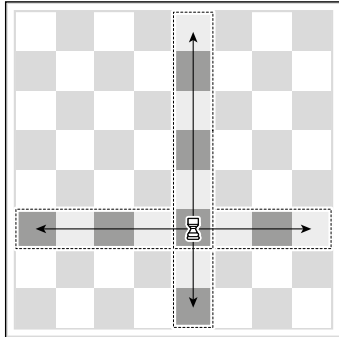
Piyon

Piyonlar sadece ileri doğru hareket edebilir ve 1 alan kadar rakibe sürülebilir. Ana konumdan piyon istisnai olarak 2 alan öne sürülebilir. Piyonların hareket yönü devirme yönünden saptığından diğer figürlerden farklıdır. Sadece öne doğru çapraz olarak devirirler.



Örneğin: d4 alanında duran beyaz bir piyon d3 alanında duran siyah bir figürü deviremez, ancak c3 veya e3 alanında duran figürleri devirebilir.

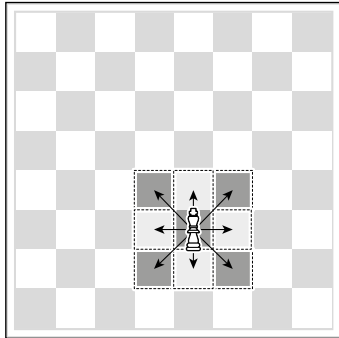
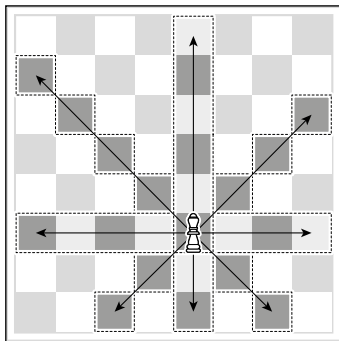
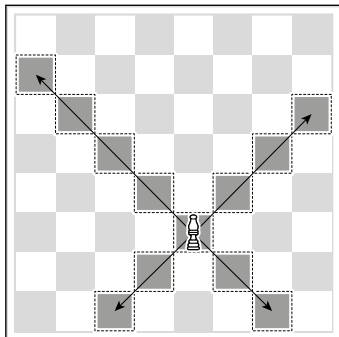
Devirdikten sonra bir alan öne doğru olan normal hamle yönünde devam eder. Bir piyon tahtanın son sırasına kadar gidebildiğinde, sahibi onu daha önce herhangi bir devrilmiş figür ile değiştirebilir.



At

Atlar, hem kendi hem rakibinin figürleri üzerinden atlayabilen tek figürlerdir. Her hamlede alanın rengini değiştirirler; bu hamlelere „at hamlesi” denir. İki adım bir yöne bir adım diğer yöne veya ters yönde atlarlar. Dik açıyla atlarlar.

Örneğin: e6 üzerinde duran bir atın atlayabileceği sekiz seçenek vardır: c5 veya c7, d4 veya f4, g5 veya g7, d8 veya f8.



Fil

Filler sadece çapraz şekilde isteğe göre yukarı doğru sağa ya da sola veya aşağı doğru sağa ya da sola ve sayısız boş duran alanların üzerinden atlar. Sonuç olarak bir fil daha önce durduğu alanın asla rengini değiştirmez.

Vezir

Vezir oyundaki en güçlü figürdür. Kale ve filin hareket türlerini birleştirir. Yatay, dikey ve çapraz olarak sayısız boş alan üzerinden atlar. Ancak bir hamle esnasında iki farklı yönde hareket edemez.

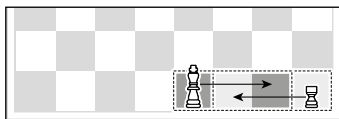
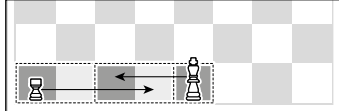
Şah

Şah sadece bir alan kadar ancak istediği yöne hareket edebilir. Kısaca, bir „şah” tarafından tehdit altında olmadığı sürece başlangıç alanın hemen yanındaki herhangi bir alana hareket edebilir. İstisna: bkz. rok yapma.

Rok hamlesi

Rok, gerekli olduğu durumda şahı koruyup kaleleri daha iyi oyuna sürmek için yapılan bir hamledir. Şah ve kale arasındaki alanlar boşsa ve ne şah ne kale daha önce sürüldüyse, iki figür bir hamlede kullanılabilir. Yapılışı: Kale şahın yanındaki alana geçer ve şah kalenin üzerinden atlayıp yanına geçer.

Örnekler (beyaz figürler ile):



Galibiyet

Genel olarak bir oyuncunun şahı devrildiğinde veya buna karşı artık korunamadığında oyun biter.

Ancak bir oyunun berabere bitmesi için de birçok olasılık mevcuttur:

Bir oyuncu herhangi bir figürünü süremiyorsa, bir „beraberlik” söz konusudur. Tehdit altında olmadığı halde şahın kaçış yolu kalmadıysa hamle yapamazsa (şah ile tehdit altında olan alanlara şah hareket edemez).

Oyunu „berabere” bitirmek için birçok olasılık vardır.

- Her iki oyuncu da mevcut figürlerle veya oyun durumundan dolayı şahı „mat” yapamıyorsa.
- Üç defa aynı figür aynı hamleyi gerçekleştirdiyse, hamle sırası olan bir beraberlik talep edebilir (3 hamle kuralı).
- Son 50 hamle içerisinde herhangi bir figür devrilmediyse veya piyon hareket ettirilmediyse yine bir beraberlik elde edilmiştir.