

No 1



C H E S S

C H E S S

S C H A C H

J E U D ' E C H E C S

チェス

PRINTWORKS

PRINTWORKS

IS A STOCKHOLM BASED DESIGN
COMPANY WITH AN AMBITION TO
CREATE AFFORDABLE EVERYDAY
ESSENTIALS FOR THE MODERN LIFE.

WWW.PRINTWORKSMARKET.COM

THE RULES OF CHESS This is what the pieces look like, and what they are called.

THE KING is the piece with a crown that has a cross. It is the tallest piece.

THE QUEEN also wears a crown and is the second tallest piece.

THE KNIGHTS are represented by the head of a horse.

THE ROOKS look like the towers of a medieval castle.

THE BISHOPS are the two pieces with hats styled after an abbots mitre.

THE PAWNS are the eight shortest pieces.

HOW TO PLAY

This is how chess is played. You choose the pieces of one color and your opponent takes the pieces of the other color. Let's assume you're playing with the green pieces. Both players setup the pieces on the board; I'll show you how in a minute. Then you take turns moving your pieces. Green player always makes the first move. Then your opponent makes a move and so on. The object of the game is to capture your opponent's king while at the same time not allowing your king to get captured. The first one to capture the opponent's king wins the game. Easy, right?

Let's arrange the pieces. Put the rooks on the corners. The knights go next to the rooks. The bishops go next to the knights and the king and queen go in the middle, with the queen on the square with the same color. If you are playing beige, the beige queen goes on the light-colored square. Finally place all the pawns on the second row. That's it.

All you need to know to start playing is how the pieces move. The different types of pieces move in different ways. It might be a bit difficult to remember, but you'll get the hang of it.

THE PAWNS usually move forward one step at a time. If you want to move a pawn on your turn you can only move it one square forward as a rule. Except on its first move, it can advance two squares along the same file, provided both squares are unoccupied. But the pawn is a special piece, and sometimes it can do other things as well. More on that later.

THE KING can also move one step at a time, but he can move in any direction; forwards, backwards, left, right, and in all the diagonal directions.

THE QUEEN can move in any direction, just like the king. The difference is that the queen has no limit on how far it can move. The queen can move in any of

the eight directions as far as it likes, unless there is a piece blocking the way. It can only go as far as there are empty spaces in any specific direction.

THE ROOK can move in any direction apart from diagonally; forwards, backwards, left and right. Just like the queen it can move as far as there are empty spaces.

THE BISHOPS can also move as far as the space available (like the rook and the queen), but only diagonally.

THE KNIGHT is a special creature. It doesn't move in straight lines like the other pieces. It moves, or hops, in all directions and lands on a different colored square two steps away. A knight doesn't have to worry about other pieces blocking the way; it just hops over them. The knight moves in an "L"-shape, two squares vertically and one square horizontally or two squares horizontally and one square vertically.

If you want to move a piece somewhere and your opponent's piece happens to be there then you just replace your opponent's piece with your own piece. This is called a capture. If that piece is the king you have also won the game. In reality you do not capture your opponent's king. If your opponent's king can be captured on the next move you say "check". As in "check the board for escape routes since your king is about to be captured". Let us assume that the situation is so grim that there is no escape. This means that you have placed your opponent in a position called a "checkmate"; and you have won the game.

Let us return to those pawns. We have established that they can move forward one step per turn. But there are exceptions to this rule. As mentioned, the first time a pawn is moved, it can move two steps. A pawn cannot capture an opponents piece that is in front of it, but it can capture a piece that is placed diagonally in front of it. A strange rule for sure, but you'll get used to it. The strangest rule remains though. Let's talk about a rule called "en passant".

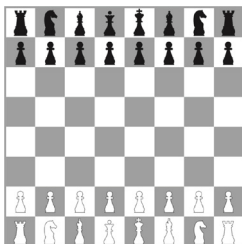
If the opponents pawn moves two steps and lands on a square beside one of your pawns, it can be

regarded as if the pawn took only one step, and you can capture it by moving your pawn diagonally behind the pawn to the square it would have occupied if it had taken only one step. This move is only available on the next turn right after your opponent moved the pawn two steps. You can't save the move for later. One last rule governs the pawns. If you manage to move them to the other side of the board they will be replaced by any other piece apart from a king or another pawn. This means that you can even have more pieces than normal; like 2 queens. This is called pawn promotion.

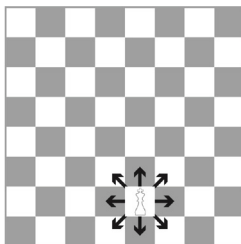
One more special movement remains. It involves the king and the rooks and is called castling. If the squares between the rook and king are empty you can move the rook next to the king and place the king on the other side of the rook. You can only do this if neither the king nor the rook have been moved before. This move is not allowed if your king has been placed under "check" or if either of the two pieces can be captured by the opponent on the next turn. You can only make this move once during a game.

THE MOVES

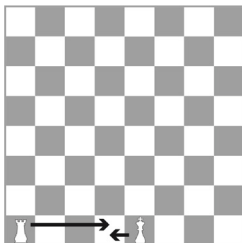
1. **GAME BOARD** 32 chess pieces.
2. **THE KING** can move one square in any direction.
3. **CASTING** the king moves two squares to its left or right and the rook involved goes to the square next to the king, towards the centre of the board.
4. **THE QUEEN** can move any number of squares in any direction — horizontally, vertically, or diagonally.
5. **THE ROOK** can move any number of squares vertically or horizontally.
6. **THE BISHOP** can move any number of squares diagonally.
7. **THE KNIGHT** can jump over other pieces between its start and end square. It moves as an “L”, two squares horizontally or vertically and then one square left or right.
8. **THE PAWN** moves forward one square at a time, but on the first move it can be moved two squares. It captures other pieces diagonally.



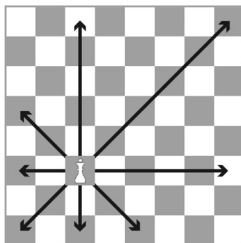
1.



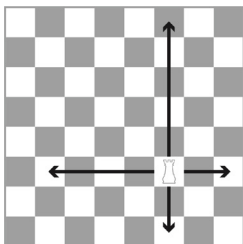
2.



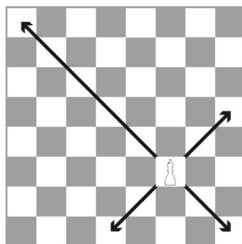
3.



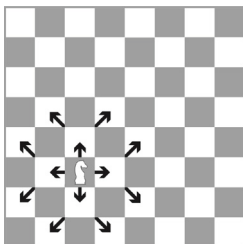
4.



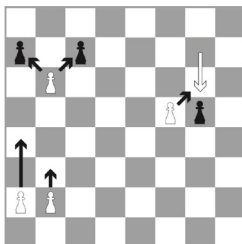
5.



6.



7.



8.

LES RÈGLES DU JEU D'ÉCHECS Voici à quoi ressemblent les pièces et leur appellation.

LE ROI porte une couronne surmontée d'une croix. Il s'agit de la plus haute pièce.

LA DAME porte également une couronne. Il s'agit de la deuxième plus haute pièce.

LES CAVALIERS sont représentés par la tête d'un cheval.

LES TOURS ressemblent aux tours d'un château médiéval.

LES FOUS portent un chapeau inspiré de la mitre des abbés.

LES PIONS sont les huit plus petites pièces.

Voici comment le jeu d'échecs se joue. Chacun des deux joueurs choisit d'abord la couleur de ses pièces. Admettons que vous choisissiez les pièces de couleur vert. Les deux joueurs installent leurs pièces sur l'échiquier (nous verrons comment d'ici une minute). Vous commencez ensuite à déplacer vos pièces. Le joueur vert débute toujours la partie. Puis votre adversaire déplace ses pièces, et ainsi de suite. L'objectif du jeu est de capturer le roi de votre opposant, tout en préservant votre roi du même sort. Le premier joueur à avoir capturé le roi de son adversaire remporte la partie. Facile, non ?

Disposons maintenant les pièces. Placez les tours

dans les coins de l'échiquier. Les cavaliers doivent être positionnés à côté des tours. Les fous sont à côté des cavaliers. Le roi et la dame vont au milieu, la dame devant être placée sur la case de la même couleur. Si vous jouez en beige, la dame beige doit figurer sur la case de couleur claire. Enfin, placez tous les pions sur la seconde rangée. L'échiquier est prêt.

Il ne vous reste plus qu'à savoir comment déplacer les pièces avant de démarrer la partie. Chaque type de pièce se déplace de manière différente. Ces règles peuvent sembler difficiles à retenir au début, mais vous y parviendrez avec la pratique.

LES PIONS se déplacent généralement vers l'avant, d'un pas à la fois. Si vous voulez déplacer un pion à votre tour, vous ne pouvez le déplacer que d'une case en avant. À l'exception du premier coup : le pion peut alors effectuer un double pas droit devant lui, à condition que les deux cases soient inoccupées. Le pion est une pièce particulière, et peut avoir d'autres utilités. Nous y reviendrons plus tard.

LE ROI peut également se déplacer d'un pas à la fois, mais dans n'importe quelle direction ; vers l'avant, l'arrière, à gauche, à droite, et dans toutes les directions diagonales.

LA DAME peut se déplacer dans n'importe quelle

direction, tout comme le roi. Mais contrairement à lui, elle n'est pas limitée dans la distance de ses déplacements. La dame peut se déplacer dans les huit directions possibles, aussi loin qu'elle le souhaite, à condition qu'aucune pièce ne lui bloque le chemin. Elle peut aller aussi loin qu'elle le veut tant que les cases à parcourir sont vides, dans n'importe quelle direction.

LA TOUR peut se déplacer dans toutes les directions, sauf en diagonale. Elle se déplace le long des colonnes ou des rangées, d'autant de cases qu'elle le souhaite — tant que les cases à parcourir sont vides, comme pour la dame.

LES FOUS se déplacent d'autant de cases vides qu'ils le veulent (comme la tour et la dame), mais uniquement en diagonale.

LE CAVALIER est spécial. Il ne se déplace pas en ligne droite comme les autres pièces. Il se déplace ou « saute » dans toutes les directions, et atterrit sur une case de couleur différente, deux cases plus loin. Un cavalier n'a pas à se soucier des autres pièces qui bloquent son chemin ; il lui suffit de sauter par-dessus. Il se déplace en formant un « L », de deux cases verticales et une horizontale, ou de deux cases horizontales et une verticale.

Si vous souhaitez déplacer une pièce quelque part et la pièce de votre adversaire se trouve à cet endroit, il

vous suffit de la remplacer par votre propre pièce. Il s'agit d'une capture. Si cette pièce est le roi de votre adversaire, vous remportez la partie. En réalité, vous ne capturez pas le roi de votre opposant. S'il peut être capturé au prochain coup, vous dites « échec », comme pour prévenir votre adversaire de chercher une échappatoire pour son roi, qui risque d'être capturé. Supposons que la situation soit sans issue: vous avez donc placé votre adversaire dans une position d'échec et mat, et vous remportez la partie.

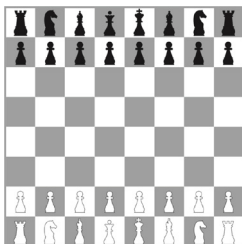
Retournons désormais à nos pions. Nous avons précédemment affirmé qu'ils peuvent se déplacer vers l'avant, d'un pas à la fois. Il existe plusieurs exceptions à cette règle. Comme indiqué plus haut, la première fois qu'un pion est déplacé, il peut effectuer deux pas. Un pion ne peut pas capturer un pion adverse qui se trouve devant lui, mais il peut capturer un pion placé en diagonale devant lui. C'est une règle étrange, mais vous vous y habituerez. Il reste toutefois une règle plus étrange encore : la « prise en passant ».

Si le pion adverse se déplace de deux pas et atterrit sur une case à côté de l'un de vos pions, on peut alors considérer que le pion n'a fait qu'un pas et vous pouvez le capturer en déplaçant votre pion en diagonale derrière le pion, jusqu'à la case où

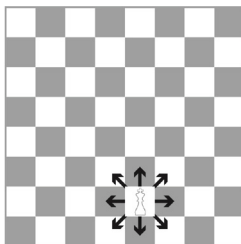
il se trouverait s'il n'avait effectué qu'un pas. Ce mouvement n'est disponible que lors du prochain tour, juste après que votre adversaire a déplacé le pion de deux cases. Vous ne pouvez pas réserver le déplacement pour plus tard. Une dernière règle régit les pions. Si vous parvenez à les déplacer de l'autre côté de l'échiquier, ils seront remplacés par toute pièce autre qu'un roi ou un autre pion. En d'autres termes, vous pouvez même avoir plus de pièces que la normale ; par exemple 2 dames. Cette règle s'appelle la promotion du pion.

Il reste une règle de déplacement particulière, impliquant le roi et les tours : le roque. Si les cases entre la tour et le roi sont vides, vous pouvez déplacer la tour à côté du roi et placer le roi de l'autre côté de la tour. Ni le roi ni la tour concernée ne doivent avoir bougé durant la partie. Ce mouvement ne peut pas être réalisé si le roi se trouve « en échec » ou si l'une des deux pièces peut être capturée par l'adversaire au tour suivant. Vous ne pouvez faire ce coup qu'une fois lors de la partie.

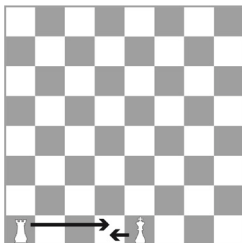
1. **L'ÉCHIQUEUR** composé de 32 pièces.
2. **LE ROI** peut se déplacer d'une case, dans n'importe quelle direction.
3. **ROQUE** le roi se déplace deux cases à sa gauche ou à sa droite et la tour concernée va sur la case à côté du roi, vers le centre du plateau.
4. **LA DAME** peut se déplacer d'autant de cases qu'elle le souhaite, dans n'importe quelle direction : horizontalement, verticalement ou en diagonale.
5. **LA TOUR** peut se déplacer d'autant de cases qu'elle le souhaite, verticalement ou horizontalement.
6. **LE FOU** se déplace d'autant de cases qu'il le veut, mais uniquement en diagonale.
7. **LE CAVALIER** peut sauter par-dessus d'autres pièces, entre sa case de départ et d'arrivée. Il se déplace en « L », de deux cases verticales et une horizontale, ou de deux cases horizontales et une verticale.
8. **LE PION** il avance d'une case à la fois, sauf au premier coup, où il peut se déplacer de deux cases. Il capture d'autres pièces en diagonale.



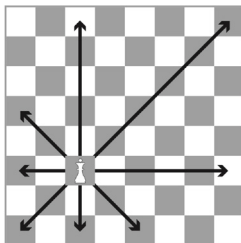
1.



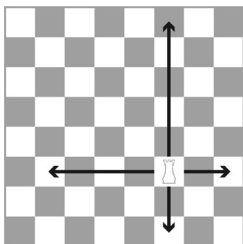
2.



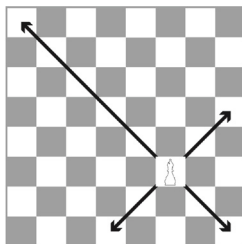
3.



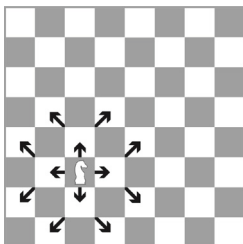
4.



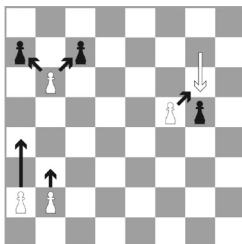
5.



6.



7.



8.

DIE SCHACHREGELN So sehen die Figuren aus und so heißen sie.

DER KÖNIG ist die Figur mit einer Krone, die ein Kreuz hat. Es ist die größte Figur.

DIE KÖNIGIN trägt auch eine Krone und ist die zweitgrößte Figur.

DIE SPRINGER werden durch den Kopf eines Pferdes dargestellt.

DIE TÜRME sehen aus wie die Türme einer mittelalterlichen Burg.

DIE LÄUFER sind die beiden Figuren mit Hüten, die nach den Zepter eines Abts gestaltet sind.

DIE BAUERN sind die acht kürzesten Stücke.

So wird Schach gespielt. Sie wählen die Steine einer Farbe und Ihr Gegner nimmt die Steine der anderen Farbe. Nehmen wir an, Sie spielen mit den grün gefärbt Figuren. Beide Spieler stellen die Figuren auf dem Brett auf; Ich zeige gleich wie. Dann sind die Spieler abwechselnd am Zug. Der grün gefärbt Spieler macht immer den ersten Zug. Dann macht Ihr Gegner einen Zug und so weiter. Das Ziel des Spiels ist es, den König des Gegners zu erobern und gleichzeitig zu verhindern, dass Ihr König gefangen wird. Der erste, der den gegnerischen König erobert, gewinnt das Spiel. Einfach, richtig?

Lassen Sie uns die Figuren arrangieren. Stellen Sie die Türme an die Ecken. Die Springer gehen neben

die Türme. Die Läufer gehen neben die Springer und der König und die Königin gehen in die Mitte, wobei die Königin auf dem Quadrat mit der gleichen Farbe steht. Wenn Sie beige spielen, steht die beige Dame auf dem hellen Quadrat. Platzieren Sie schließlich alle Bauern in der zweiten Reihe. Das wars.

Um zu spielen, müssen Sie nur wissen, wie sich die Figuren bewegen. Die verschiedenen Arten von Figuren bewegen sich auf unterschiedliche Weise. Es ist vielleicht etwas schwierig, sich daran zu erinnern, aber Sie werden den Dreh bald raus haben.

DIE BAUERN bewegen sich normalerweise einen Schritt vorwärts. Wenn Sie einen Bauern in Ihrem Zug bewegen möchten, können Sie ihn in der Regel nur ein Quadrat nach vorne bewegen. Außer beim ersten Zug, da kann er zwei Felder vorrücken, vorausgesetzt, die beiden Felder sind nicht belegt. Aber der Bauer ist eine besondere Figur, und manchmal kann er auch andere Dinge tun. Dazu später mehr.

DER KÖNIG kann auch nur einen Schritt machen, er kann sich jedoch in jede Richtung bewegen. Vorwärts, rückwärts, links, rechts und in alle diagonalen Richtungen.

DIE KÖNIGIN kann sich wie der König in jede Richtung bewegen. Der Unterschied ist, dass die

Königin keine Begrenzung hat, wie weit sie sich bewegen kann. Die Königin kann sich in jede der acht Richtungen bewegen, solange sie will, es sei denn, eine Figur versperrt den Weg. Sie kann nur so weit gehen, wie es leere Felder in eine bestimmte Richtung gibt.

DER TURM kann sich in alle Richtungen außer diagonal bewegen; vorwärts, rückwärts, links und rechts. Genau wie die Königin kann er sich so lange bewegen wie die Felder unbesetzt sind.

DIE LÄUFER können sich auch so weit wie der verfügbare Raum (wie Turm und Königin) bewegen, jedoch nur diagonal.

DER SPRINGER ist eine besondere Figur. Er bewegt sich nicht in geraden Linien wie die anderen Figuren. Er bewegt sich oder springt in alle Richtungen und landet zwei Schritte entfernt auf einem andersfarbigem Quadrat. Ein Springer muss sich nicht darum kümmern, dass andere Figuren den Weg versperren. Er springt einfach über sie hinweg. Der Springer bewegt sich in einer L-Form, zwei Quadrate vertikal und ein Quadrat horizontal oder zwei Quadrate horizontal und ein Quadrat vertikal.

Wenn Sie eine Figur irgendwohin bewegen möchten und die Figur Ihres Gegners gerade auf dem Feld steht, ersetzen Sie einfach die Figur Ihres Gegners durch Ihre eigene. Dies wird als „Capture“ bezeichnet. Wenn diese Figur der König ist, haben

Sie auch das Spiel gewonnen. In Wirklichkeit erobern Sie den König Ihres Gegners nicht. Wenn der König Ihres Gegners im nächsten Zug gefangen werden kann, sagen Sie "Schach". Was soviel bedeutet wie "Überprüfe das Spielbrett nach Fluchtwegen, da der König gerade gefangen genommen wird". Nehmen wir an, die Situation ist so düster, dass es keine Flucht gibt. Dies bedeutet, dass Sie Ihren Gegner in eine Position gebracht haben, die als "Schachmatt" bezeichnet wird; und du hast das Spiel gewonnen.

Kommen wir zu den Bauern zurück. Wir haben festgestellt, dass sie pro Zug einen Schritt vorwärts gehen können. Es gibt jedoch Ausnahmen von dieser Regel. Wie bereits erwähnt, kann ein Bauer beim ersten Mal zwei Schritte bewegen. Ein Bauer kann keine gegnerischen Figuren schlagen, die vor ihm liegen, aber er kann eine Figur schlagen, die diagonal davor platziert wird. Eine merkwürdige Regel, aber Sie werden sich daran gewöhnen. Die seltsamste Regel kommt jedoch noch. Reden wir über eine Regel namens "en passant".

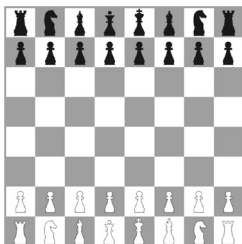
Wenn sich der gegnerische Bauer zwei Schritte bewegt und auf einem Feld neben einem Ihrer Steine landet, kann dies als nur ein Schritt des Bauern angesehen werden, und Sie können ihn schlagen, indem Sie Ihren Bauern diagonal hinter dem gegnerischen Bauern auf das Feld bewegen, das er

besetzt hätte, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre. Dieser Zug kann nur gemacht werden gleich nachdem der Gegner den Bauern um zwei Schritte verschoben hat. Sie können sich den Zug nicht für später aufheben.

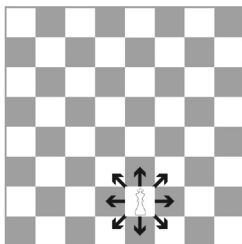
Eine letzte Regel gibt es noch für die Bauern. Wenn Sie es schaffen, die Bauern auf die andere Seite des Spielbretts zu bewegen, werden sie durch eine andere Figur, außer einem König oder einem anderen Bauern, ersetzt. Dies bedeutet, dass Sie sogar mehr Figuren als normalerweise haben können, wie zum Beispiel 2 Königinnen. Dies wird Bauernumwandlung genannt.

Es bleibt noch ein spezieller Zug. Er betrifft den König und die Türme und wird Rochade genannt. Wenn die Felder zwischen Turm und König leer sind, können Sie den Turm neben den König bewegen und den König auf die andere Seite des Turms stellen. Das kann nur getan werden, wenn weder der König noch der Turm zuvor bewegt wurden. Dieser Zug ist nicht erlaubt, wenn Ihr König unter „Schach“ gestellt wurde oder wenn eine der beiden Figuren im nächsten Spielzug vom Gegner geschlagen werden kann. Sie können diesen Zug nur einmal während eines Spiels durchführen.

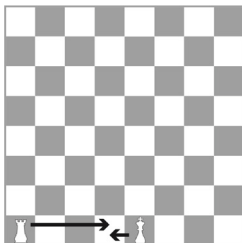
1. **SPIELPFELD** 32 Schachfiguren.
2. **DER KÖNIG** kann ein Feld in jede Richtung gehen.
3. **ROCHADE** der König bewegt sich zwei Felder nach links oder rechts und der betreffende Turm geht auf das Feld neben dem König in Richtung der Mitte des Spielbretts.
4. **DIE KÖNIGIN** kann beliebig viele Felder in jede Richtung gehen - horizontal, vertikal oder diagonal.
5. **DER TURM** kann eine beliebige Anzahl von Feldern vertikal oder horizontal gehen.
6. **DER LÄUFER** kann eine beliebige Anzahl von Feldern diagonal gehen.
7. **DER SPRINGER** kann zwischen seinem Anfangs- und seinem Endquadrat über andere Figuren springen. Er bewegt sich als "L", zwei Quadrate horizontal oder vertikal und dann ein Quadrat nach links oder rechts.
8. **DER BAUER** bewegt sich jeweils um ein Feld vorwärts, kann jedoch beim ersten Zug um zwei Felder verschoben werden. Er kann andere Figuren diagonal schlagen.



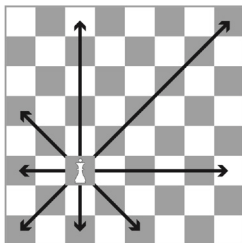
1.



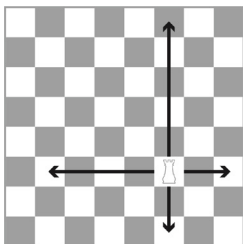
2.



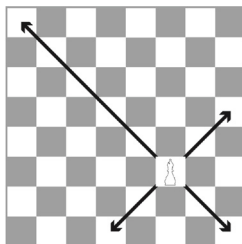
3.



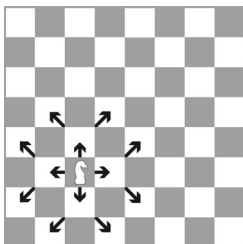
4.



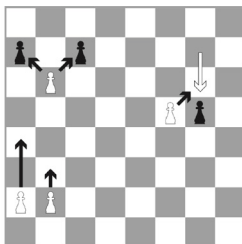
5.



6.



7.



8.

WWW.PRINTWORKSMARKET.COM