



Technical Support and E-Warranty Certificate www.vevor.com/support

CHESS AND BACKGAMMON/CHECKERS

TRIAD INSTRUCTIONS

MODEL:SSC-15D

We continue to be committed to provide you tools with competitive price.

"Save Half", "Half Price" or any other similar expressions used by us only represents an estimate of savings you might benefit from buying certain tools with us compared to the major top brands and does not necessarily mean to cover all categories of tools offered by us. You are kindly reminded to verify carefully when you are placing an order with us if you are actually saving half in comparison with the top major brands.

VEVOR®

TOUGH TOOLS, HALF PRICE

CHESS AND BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUCTIONS

MODEL:SSC-15D



NEED HELP? CONTACT US!

Have product questions? Need technical support? Please feel free to contact us:

Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support

This is the original instruction, please read all manual instructions carefully before operating. VEVOR reserves a clear interpretation of our user manual. The appearance of the product shall be subject to the product you received. Please forgive us that we won't inform you again if there are any technology or software updates on our product.

Welcome to choose this product, this product has both chess and checkers. shared chessboard; So you can choose how to play according to your needs. (See Figure 1).



Chess/Checkers board

Figure 1

Chess gameplay instructions

Setting up the board

Chess is a game of strategy believed to have been invented more than 1500 years ago in India. It is a game for two players, one with the light pieces and one with the dark pieces. The chessboard is eight squares long by eight squares wide. When sitting across the board from another player the lighter color square goes on each player's right hand side ("light on right") and the white queen is placed on a white square and the black queen on the black square ("queen on her own color"). The starting position of the pieces is shown in the following chessboard (See Figure 2).

The player with the white pieces moves first and the players then take turns moving. One piece may be moved at each turn except for castling (which is described below).

Ranks and files

Going from left to right, the vertical rows on the board, called files, are labeled a through h. The horizontal rows, called ranks, are numbered 1 to 8. The 1 is white's side of the board; 8 is black's side. This system can be used to show what square a piece is on in a way like the game Battleship. When the board is set up the square a1 will be on the white player's left side. (See Figure 2).



Figure 2

Chess pieces and how to move them

In our club, once you move a piece and take your hand off it, you cannot change your move, unless your opponent lets you, which they do not need to do. However, you may touch a piece, consider a move, and put the piece back in its original position, as long as you don't take your hand off of the piece during the process.

●King Moves

The most important piece on the board is the King. The king can move one and only one space at a time, in any direction (left, right, forward, backward, and diagonally). The capture of the king is the object of the game..(Figure3)



Figure3

●Queen Moves

The Queen is the most powerful piece, as it can either move diagonally or in a straight line, which makes it like a bishop and rook put together. The queen cannot move like a knight. When the board is set up the queen always starts on her own color, so the white queen always starts on a white square. The queen is worth 9 points because she can move to so many places on the board so quickly.(Figure4)



Figure4

●Rook Moves ♖

The Rook moves in a straight line in any direction, as many spaces as it likes, without jumping. Rooks shouldn't usually be used until later in the game, and should almost never be brought out at the beginning, because they will be harassed by pawns and other pieces, wasting time for the player who brought out the rook. This piece might also be lost by being brought out early, which is bad because the rook is valued at 5. (Figure5).



Figure5

●Bishop Moves

The Bishop moves diagonally, any distance along a diagonal, without jumping over any pieces. A bishop that starts on a black square will always be on a black square, so it can only get to half the squares on the board. The bishops value is 3.(Figure6)



Figure6

●Knight Move:

Knights move in an L-shaped pattern. A knight moves one square over and two squares up, or two squares over and one square up, one square over and two squares back, etc. as long as the same shape and size of the jump is maintained. The knight is the only piece that can jump over other pieces; it jumps straight to a square without disturbing any of the pieces in between. Knights are generally brought out early, and this is good. The knight's value is 3.(Figure7)



Figure7

● Pawn Moves

White pawns start on rank two, black pawns on rank 7. The first time a pawn is moved it can move forward either one or two ranks. It cannot jump over another piece. After it has moved once, whether it has moved up one or two, a pawn can only move one square forward at a time, and it cannot move backward. If a pawn advances to the end rank (8 for white, 1 for black) then it is **promoted**, which means it is exchanged for any other piece, with the exception of a king or another pawn. No pieces are moved from the chessboard itself; in this way a color can have two (or more!) queens at the same time. The pawn's "value" is 1.(Figure8).



Figure8

CAPTURING, CHECK, AND THE END OF THE GAME

●Capturing:

A piece captures an opponent's piece by moving onto the square occupied by the opponent's piece. That piece is removed from the board and replaced by the capturing piece. Knights, Bishops, Rooks, Queens, and Kings capture by moving in their normal way. The pawns capture differently, by moving one square *diagonally*, either to the right or left, onto the piece to capture. They cannot capture by moving straight forward. At no time may more than one piece stay in any square, and pieces cannot capture a piece of the same color.

●Check and Checkmate:

When a piece would be able to capture the opposing king on the next turn, the king is said to be in check. The king in danger must get out of check on the next turn, either by moving out of the way, blocking the check with another piece, or by capturing the attacking piece, whatever removes the threat. It is illegal to move your king into check, so, for instance, you can't move your king next to the opponent's king. The goal of the game is to put the opposing king in checkmate, which means he is in check and cannot be saved by any of the ways of escaping check. At this time the game is over, with the player whose king cannot escape check losing. The first player to get the opponent's king wins; if white checkmates black, black has lost, even if the black player could have checkmated white on the next move. If you see that you are going to lose, you can resign by knocking over your king, gently! After checkmate or a resignation, shake hands across the board with your opponent and congratulate him or her on a good game.

●Draws:

If a king is not in check, but no legal move can be played without putting the king in check, then the game is a stalemate, which is a tie, or draw. This usually happens when a player has only a king left and the other player, with many pieces left, creates a position in which the king cannot move but is not threatened. Another way to draw is if both players move 50 times in a row (a total of 100 moves) without capturing a piece or promoting a pawn. Players may also agree on a draw when they see it coming; to do this, extend your hand over the board, to shake hands, and say, "I offer a draw." If the opponent

shakes your hand, it's a draw. The opponent does not need to accept! They may think they can win. The last way to draw is through three-time repetition, where the same sequence of moves is repeated three times in a row. This means not only one player's moves, but both players doing the same thing three times in a row.

Note: Special moves

●Castling:

If both the king and a rook have not been moved yet during the game, there are no pieces between them, and the king is not in check, then the king and rook can move in a special way called castling: the king moves two spaces toward the rook, and the rook moves to the other side of the king, right next to the king. Often, this puts the king in a more protected position, behind some pawns. The king cannot castle out of, though, or into check. He cannot move through a square threatened by an enemy piece.

●Capturing *en passant*:

en passant is a special way a pawn can capture another pawn. It is French for "in passing," which is helpful to know because the rule applies to a pawn which has just moved up two spaces, skipping over the square threatened by the opponent's pawn. Here is an example: a black pawn is on b4. The white pawn on c2 has not moved yet. On white's turn the pawn on c2 is moved to c4, evading capture by the pawn on b4. But the pawn on b4 has the option, for one turn only, of capturing the white c-pawn. The black pawn moves to c3, and the white pawn is taken off the board. If black chooses not to capture immediately, then the chance is lost, and black may not capture *en passant* at a later time. *En passant* is always a one-turn chance for a pawn to capture a pawn which has evaded capture by moving up two spaces on its first turn. It does not apply to any other positions and only concerns pawns.

Checkers Instructions for how to play

(For 2 Players/ Ages 6 to Adult)

●GAME SETUP:

Take 12 checkers of the same color and place them on all of the dark squares of the first three rows in front of you. Your opponent does the same.(Figure10)



Figure10

●HOW TO PLAY:

Choose a player to go first. On your turn, move any one of your checkers by the movement rules described below. After you move one checker, your turn is over. The game continues with players alternating turns.

●Movement Rules:

1.Always move your checker diagonally forward, toward your opponent's side of the game board.

Note: After a checker becomes a "King" it can move diagonally

forward or backward.

2. Move your checker one space diagonally, to an open adjacent square; or jump one or more checkers diagonally to an open square adjacent to the checker you jumped. When you jump over an opponent's checker, you capture it (see Capturing an Opponent's Checker).
3. If all squares adjacent to your checker are occupied, your checker is blocked and cannot move.

● **OBJECT:**

Remove all of your opponent's checkers from the game board by capturing them.

● **Capturing an Opponent's Checker:**

If you jump an opponent's checker, you capture it. Remove it from the game board and place it in front of you.

● **Becoming a "King":**

As soon as one of your checkers reaches the first row on your opponent's side of the game board, it becomes a King. Place another checker of the same color on top of it. Now this double-decker checker can move forward or backward on the game board.

● **HOW TO WIN:**

The first player to capture all opposing checkers from the game board wins the game!

ACCESSORIES LIST

- 1. Chessman * 32**
- 2. Chess Instructions * 1**
- 3. Checkers * 30**
- 4. Storage bag *2**



Technical Support and E-Warranty Certificate
www.vevor.com/support



Technischer Support und E-Garantie-Zertifikat www.vevor.com/support

SCHACH UND BACKGAMMON/DAME

TRIAD-ANLEITUNG

MODELL: SSC-15D

Wir sind weiterhin bestrebt, Ihnen Werkzeuge zu wettbewerbsfähigen Preisen anzubieten.

„Sparen Sie die Hälfte“, „Halber Preis“ oder andere ähnliche Ausdrücke, die wir verwenden, stellen nur eine Schätzung der Ersparnis dar, die Sie beim Kauf bestimmter Werkzeuge bei uns im Vergleich zu den großen Topmarken erzielen können, und decken nicht unbedingt alle von uns angebotenen Werkzeugkategorien ab. Wir möchten Sie freundlich daran erinnern, bei Ihrer Bestellung bei uns sorgfältig zu prüfen, ob Sie im Vergleich zu den großen Topmarken tatsächlich die Hälfte sparen.

VEVOR®
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

**SCHACH UND BACKGAMMON/
DAME-TRIADE
ANWEISUNGEN**

MODELL: SSC-15D



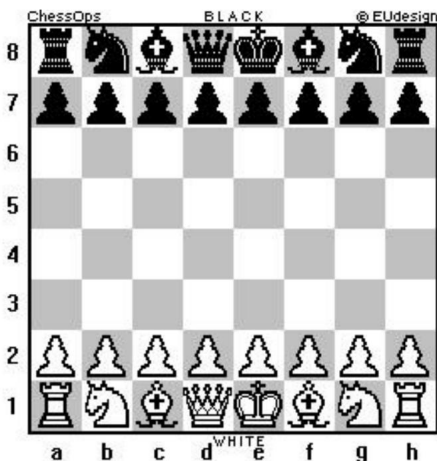
Brauchen Sie Hilfe? Kontaktieren Sie uns!

Haben Sie Fragen zum Produkt? Benötigen Sie technischen Support? Bitte kontaktieren Sie uns:

Technischer Support und E-Garantie-Zertifikat www.vevor.com/support

Dies ist die Originalanleitung. Bitte lesen Sie alle Anweisungen sorgfältig durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. VEVOR behält sich eine klare Auslegung unserer Bedienungsanleitung vor. Das Erscheinungsbild des Produkts richtet sich nach dem Produkt, das Sie erhalten haben. Bitte verzeihen Sie uns, dass wir Sie nicht erneut informieren, wenn es Technologie- oder Software-Updates für unser Produkt gibt.

Wählen Sie dieses Produkt aus. Es bietet sowohl Schach als auch Dame.
Gemeinsames Schachbrett. Sie können also nach Ihren Wünschen wählen, wie Sie spielen möchten. (Siehe Abbildung 1.)



Schach-/Damebrett

Abbildung 1

Schach-Spielanleitung

Einrichten des Boards

Schach ist ein Strategiespiel, das vermutlich vor über 1500 Jahren in Indien erfunden wurde. Es ist ein Spiel für zwei Spieler, einer mit den hellen und einer mit den dunklen Figuren. Das Schachbrett ist acht Felder lang und acht Felder breit. Wenn ein anderer Spieler auf dem Brett sitzt, kommt das Feld mit der helleren Farbe auf die rechte Seite jedes Spielers („hell nach rechts“) und die weiße Dame wird auf ein weißes Feld und die schwarze Dame auf ein schwarzes Feld gestellt („Däne auf ihrer eigenen Farbe“). Die Ausgangsposition der Figuren ist im folgenden Schachbrett dargestellt (siehe Abbildung 2).

Der Spieler mit den weißen Steinen zieht zuerst, dann sind die Spieler abwechselnd an der Reihe. Bewegungen. In jedem Zug darf eine Figur bewegt werden, mit Ausnahme der Rochade (die weiter unten beschrieben wird).

Reihen und Dateien

Von links nach rechts sind die vertikalen Reihen auf dem Brett, die als Dateien bezeichnet werden, beschriftet mit a bis h. Die horizontalen Reihen, Ränge genannt, sind von 1 bis 8 nummeriert. Die 1 ist die Seite des Bretts für Weiß, die 8 die Seite für Schwarz. Dieses System kann verwendet werden, um anzuzeigen, auf welchem Feld sich eine Figur befindet, ähnlich wie beim Spiel Schiffe versenken. Wenn das Brett aufgebaut ist, befindet sich das Feld a1 auf der linken Seite des weißen Spielers (siehe Abbildung 2).



Abbildung 2

Schachfiguren und wie man sie bewegt

In unserem Club können Sie Ihren Zug nicht mehr ändern, wenn Sie eine Figur einmal bewegt und Ihre Hand davon genommen haben, es sei denn, Ihr Gegner lässt es zu, was er aber nicht tun muss. Sie können jedoch eine Figur berühren, einen Zug in Erwägung ziehen und die Figur wieder in ihre ursprüngliche Position bringen, solange Sie dabei Ihre Hand nicht von der Figur nehmen.

•König bewegt sich ♔

Die wichtigste Figur auf dem Brett ist der König. Der König kann ziehen ein und nur ein Feld auf einmal, in jede Richtung (links, rechts, vorwärts, rückwärts und diagonal). Das Ziel des Spiels ist die Eroberung des Königs. (Abbildung 3)



Abbildung 3

•Königin bewegt sich ♚

Die Dame ist die stärkste Figur, da sie entweder diagonal oder geradeaus ziehen kann, was sie zu einer Kombination aus Läufer und Turm macht. Die Dame kann nicht wie ein Springer ziehen. Wenn das Brett aufgebaut ist, beginnt die Dame immer auf ihrer eigenen Farbe, sodass die weiße Dame immer auf einem weißen Feld beginnt. Die Dame ist 9 Punkte wert, weil sie so schnell so viele Felder auf dem Brett ansteuern kann. (Abbildung 4)



Abbildung 4

• Turmzüge



Der Turm bewegt sich in gerader Linie in jede Richtung, so viele Felder wie er möchte, ohne zu springen. Türme sollten normalerweise erst später im Spiel eingesetzt werden und sollten fast nie am Anfang eingesetzt werden, da sie von Bauern und anderen Figuren bedrängt werden, was dem Spieler, der den Turm eingesetzt hat, Zeitverschwendung bedeutet. Diese Figur kann auch verloren gehen, wenn sie zu früh eingesetzt wird, was schlecht ist, da der Turm 5 Punkte wert ist.

(Abbildung 5).



Abbildung 5

•Läuferzüge



Der Läufer bewegt sich diagonal, jede Distanz entlang einer Diagonalen, ohne über irgendwelche Figuren springen. Ein Läufer, der auf einem schwarzen Feld beginnt, wird immer auf einem schwarzen Feld stehen, also kann er nur die Hälfte der Felder auf dem Brett erreichen. Der Läuferwert ist 3. (Abbildung 6)



Abbildung 6

•Ritterzüge



Springer bewegen sich in einem L-förmigen Muster. Ein Springer bewegt sich ein Feld weiter und zwei Felder weiter nach oben oder zwei Felder weiter und ein Feld weiter nach oben, ein Feld weiter und zwei Felder zurück usw., solange die gleiche Form und Größe des Sprungs beibehalten wird. Der Springer ist die einzige Figur, die über andere Figuren springen kann; er springt direkt auf ein Feld, ohne eine der Figuren dazwischen zu stören. Springer werden im Allgemeinen früh herausgebracht, und das ist gut. Der Wert des Springers beträgt 3. (Abbildung 7)



Abbildung 7

• Bauernzüge



Weiße Bauern beginnen auf Rang zwei, schwarze Bauern auf Rang 7. Beim ersten Zug kann ein Bauer entweder einen oder zwei Reihen vorwärts ziehen. Er kann keine andere Figur überspringen. Nachdem er einmal gezogen ist, egal ob er ein oder zwei Reihen vorwärts gezogen ist, kann ein Bauer nur ein Feld vorwärts ziehen und nicht rückwärts. Wenn ein Bauer auf den Endrang (8 für Weiß, 1 für Schwarz) vorrückt, wird er **befördert**, was bedeutet, dass er gegen eine beliebige andere Figur ausgetauscht wird, mit Ausnahme eines Königs oder eines anderen Bauern. Vom Schachbrett selbst werden keine Figuren gezogen; auf diese Weise kann eine Farbe gleichzeitig zwei (oder mehr!) Damen haben. Der „Wert“ des Bauern ist 1 (Abbildung 8).



Abbildung 8

Schlagen, Schach und Spielende

•Erfassen:

Eine Figur schlägt eine gegnerische Figur, indem sie auf das Feld zieht, das von der gegnerischen Figur besetzt ist. Diese Figur wird vom Brett entfernt und durch die schlagende Figur ersetzt. Springer, Läufer, Türme, Damen und Könige schlagen, indem sie auf ihre normale Weise ziehen. Die Bauern schlagen anders, indem sie ein Feld *diagonal*, entweder nach rechts oder links, auf die zu schlagende Figur ziehen. Sie können nicht schlagen, indem sie geradeaus ziehen. Zu keinem Zeitpunkt darf mehr als eine Figur auf einem Feld stehen, und Figuren können keine Figur derselben Farbe schlagen.

•Schach und Schachmatt:

Wenn eine Figur in der nächsten Runde den gegnerischen König schlagen könnte, König steht im Schach. Der König in Gefahr muss im nächsten Zug aus dem Schach kommen, entweder indem er aus dem Weg geht, das Schach mit einer anderen Figur blockiert oder indem er die angreifende Figur schlägt, je nachdem, was die Bedrohung beseitigt. Es ist nicht erlaubt, den eigenen König ins Schach zu setzen, Sie können Ihren König also zum Beispiel nicht neben den König des Gegners setzen. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen König schachmatt zu setzen, was bedeutet, dass er im Schach steht und durch keine der Möglichkeiten, dem Schach zu entkommen, gerettet werden kann. Zu diesem Zeitpunkt ist das Spiel vorbei, und der Spieler, dessen König dem Schach nicht entkommen kann, hat verloren. Der erste Spieler, der den König des Gegners bekommt, gewinnt; wenn Weiß Schwarz schachmatt setzt, hat Schwarz verloren, selbst wenn der schwarze Spieler Weiß im nächsten Zug hätte schachmatt setzen können. Wenn Sie sehen, dass Sie verlieren werden, können Sie aufgeben, indem Sie Ihren König umwerfen, aber vorsichtig! Nach dem Schachmatt oder einer Aufgabe schütteln Sie Ihrem Gegner über das Brett hinweg die Hand und gratulieren ihm zu einem guten Spiel.

•Zeichnungen:

Wenn ein König nicht im Schach steht, aber kein legaler Zug ausgeführt werden kann, ohne den König ins Schach zu setzen, dann ist das Spiel ein Patt, also ein Unentschieden oder ein Remis. Dies geschieht normalerweise, wenn ein Spieler nur noch einen König hat und der andere Spieler, der noch viele Figuren übrig hat, eine Position schafft, in der der König nicht ziehen kann, aber nicht bedroht wird. Eine andere Möglichkeit für ein Remis ist, wenn beide Spieler 50 Mal hintereinander ziehen (insgesamt 100 Züge), ohne eine Figur zu schlagen oder einen Bauern umzuwandeln. Spieler können sich auch auf ein Remis einigen, wenn sie es kommen sehen; dazu strecken Sie Ihre Hand über das Brett, schütteln sie und sagen: „Ich biete ein Remis an.“ Wenn o

schüttelt Ihnen die Hand, ist es unentschieden. Der Gegner braucht nicht zu akzeptieren! Er könnte denken, er könne gewinnen. Die letzte Möglichkeit zum Unentschieden ist die dreimalige Zugwiederholung, bei der dieselbe Zugfolge dreimal hintereinander wiederholt wird. Dabei handelt es sich nicht nur um die Züge eines Spielers, sondern beide Spieler machen dreimal hintereinander dasselbe.

Hinweis: Spezialbewegungen

•Rochade:

Wenn weder der König noch ein Turm während des Spiels bewegt wurden, gibt es keine Figuren zwischen ihnen und der König steht nicht im Schach, dann können König und Turm auf eine spezielle Art und Weise ziehen, die Rochade genannt wird: Der König zieht zwei Felder auf den Turm zu und der Turm zieht auf die andere Seite des Königs, direkt neben den König. Dies bringt den König oft in eine geschütztere Position hinter einigen Bauern. Der König kann jedoch nicht aus dem Schach heraus oder ins Schach hinein rochieren. Er kann nicht durch ein Feld ziehen, das von einer gegnerischen Figur bedroht wird.

•En passant schlagen :

En passant ist eine spezielle Art, wie ein Bauer einen anderen Bauern schlagen kann. Es ist französisch für „in Passen“, was hilfreich zu wissen ist, da die Regel auf einen Bauern angewendet wird, der gerade zwei Felder nach oben gezogen ist und dabei das vom gegnerischen Bauern bedrohte Feld übersprungen hat. Hier ein Beispiel: Ein schwarzer Bauer steht auf b4. Der weiße Bauer auf c2 hat sich noch nicht bewegt. Wenn Weiß an der Reihe ist, wird der Bauer auf c2 nach c4 gezogen und entgeht so der Schlagkraft durch den Bauern auf b4. Aber der Bauer auf b4 hat nur für eine Runde die Möglichkeit, den weißen c-Bauern zu schlagen. Der schwarze Bauer zieht nach c3 und der weiße Bauer wird vom Brett genommen. Wenn Schwarz sich entscheidet, nicht sofort zu schlagen, ist die Chance vertan und Schwarz darf zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr en passant schlagen. En passant ist immer eine Chance für einen Bauern, innerhalb einer Runde einen Bauern zu schlagen, der der Schlagkraft entgangen ist, indem er in seinem ersten Zug zwei Felder nach oben gezogen ist. Sie gilt nicht für andere Stellungen und betrifft nur Bauern.

Dame - Spielanleitung

(Für 2 Spieler/ Alter 6 bis Erwachsene)

•SPIEL-SETUP:

Nimm 12 Steine der gleichen Farbe und lege sie auf alle dunklen Felder der ersten drei Reihen vor dir. Dein Gegner macht dasselbe . (Abbildung 10)



Abbildung 10

•SPIELANLEITUNG:

Wählen Sie einen Spieler aus, der beginnt. Wenn Sie an der Reihe sind, bewegen Sie einen Ihrer Steine gemäß den unten beschriebenen Bewegungsregeln. Nachdem Sie einen Stein bewegt haben, ist Ihr Zug vorbei. Das Spiel wird fortgesetzt, wobei die Spieler abwechselnd an der Reihe sind.

•Bewegungsregeln:

1. Bewegen Sie Ihren Stein immer diagonal nach vorne, in Richtung Ihres die Seite des Gegners auf dem Spielbrett.

Hinweis: Nachdem ein Stein zum „König“ geworden ist, kann er diagonal ziehen

vorwärts oder rückwärts.

2. Bewegen Sie Ihren Stein ein Feld diagonal auf ein offenes angrenzendes Quadrat; oder springen Sie einen oder mehrere Steine diagonal auf ein offenes Feld neben dem Stein, über den du gesprungen bist. Wenn du überspringst einen gegnerischen Stein, dann schlagen Sie ihn (siehe Schlagen eines Gegnerischer Checker).

3. Wenn alle Felder neben Ihrem Stein besetzt sind, wird Ihr Stein ist blockiert und kann sich nicht bewegen.

• OBJEKT:

Entfernen Sie alle Steine Ihres Gegners vom Spielbrett, indem Sie sie einzufangen.

• Schlagen eines gegnerischen Steins:

Wenn Sie einen gegnerischen Stein überspringen, schlagen Sie ihn. Entfernen Sie ihn aus das Spielbrett und lege es vor dir ab.

• Ein „König“ werden:

Sobald einer Ihrer Steine die erste Reihe auf Ihrem auf der gegnerischen Seite des Spielbretts, wird er zum König. ein weiterer Stein der gleichen Farbe darauf. Nun das Doppeldecker-Checker können vorwärts oder rückwärts auf dem Spiel bewegen Planke.

• SO GEWINNEN SIE:

Der erste Spieler, der alle gegnerischen Steine aus dem Spiel schlägt Brett gewinnt das Spiel!

ZUBEHÖRLISTE

1. Schachfigur * 32
2. Schachanweisungen * 1
3. Dame * 30
4. Aufbewahrungstasche * 2

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technischer Support und E-Garantie-Zertifikat
www.vevor.com/support



Wsparcie techniczne i certyfikat gwarancji elektronicznej www.vevor.com/support

SZACHY I TYRKGAMMON/WARCABY

INSTRUKCJE TRIADY

MODEL:SSC-15D

Nadal staramy się oferować Państwu narzędzia w konkurencyjnych cenach.

„Oszczędź połowę”, „Połowa ceny” lub inne podobne wyrażenia używane przez nas stanowią jedynie szacunkowe oszczędności, jakie możesz uzyskać, kupując u nas określone narzędzia w porównaniu z głównymi markami i niekoniecznie oznaczają one objęcie wszystkich kategorii narzędzi oferowanych przez nas. Uprzejmie przypominamy, aby dokładnie sprawdzić, czy składając u nas zamówienie faktycznie oszczędzasz połowę w porównaniu z głównymi markami.

VEVOR®
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

SZACHY I TYRKAMMON/
TRIADA WARCÓW
INSTRUKCJE

MODEL:SSC-15D



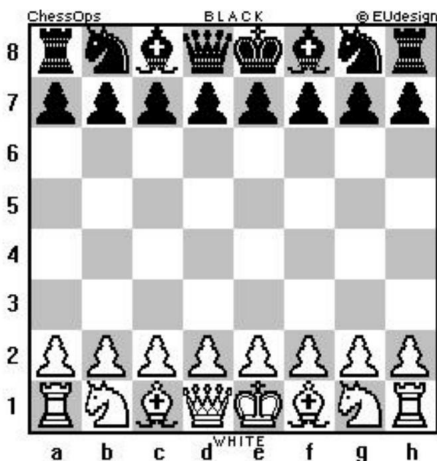
POTRZEBUJESZ POMOCY? SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI!

Masz pytania dotyczące produktu? Potrzebujesz wsparcia technicznego? Skontaktuj się z nami: Wsparcie

techniczne i certyfikat E-Gwarancji www.vevor.com/support

To jest oryginalna instrukcja, przed użyciem należy uważnie przeczytać wszystkie instrukcje. VEVOR zastrzega sobie jasną interpretację naszej instrukcji obsługi. Wygląd produktu będzie zależał od produktu, który otrzymałeś. Prosimy o wybaczenie, że nie poinformujemy Cię ponownie, jeśli w naszym produkcie pojawią się jakiegokolwiek aktualizacje technologiczne lub oprogramowania.

Zapraszamy do wyboru tego produktu, który zawiera zarówno szachy, jak i warcaby. Wspólna szachownica; Możesz więc wybrać sposób gry zgodnie ze swoimi potrzebami. (Zobacz rysunek 1).



Plansza do gry w szachy/warcaby

Rysunek 1

Instrukcje gry w szachy

Przygotowanie planszy

Szachy to gra strategiczna, o której uważa się, że została wynaleziona w Indiach ponad 1500 lat temu. Jest to gra dla dwóch graczy, z których jeden gra jasnymi figurami, a drugi ciemnymi. Szachownica ma osiem pól długości i osiem szerokości.

Gdy gracz siedzi naprzeciwko innego gracza, jaśniejsze pole znajduje się po jego prawej stronie („światło po prawej”), biała królowa jest umieszczana na białym polu, a czarna królowa na czarnym polu („królowa na swoim kolorze”).

Początkowe położenie figur pokazano na poniższej szachownicy (patrz rysunek 2).

Pierwszy porusza się gracz z białymi pionkami, a następnie gracze wykonują swoje ruchy. ruch. W każdej turze można poruszyć jedną figurę, z wyjątkiem roszady (opisanej poniżej).

Szeregi i pliki

Idąc od lewej do prawej, pionowe rzędy na tablicy, zwane plikami, są oznaczone a do h. Poziome rzędy, zwane szeregami, są ponumerowane od 1 do 8. 1 to strona planszy należąca do białych; 8 to strona planszy należąca do czarnych. System ten można wykorzystać do pokazania, na którym polu znajduje się pionek, w sposób podobny do gry w okręty. Po ustawieniu planszy pole a1 będzie po lewej stronie gracza białego. (Zobacz rysunek 2).



Rysunek 2

Figury szachowe i jak nimi poruszać

W naszym klubie, gdy przesuniesz figurę i zdejmiesz z niej rękę, nie możesz zmienić swojego ruchu, chyba że pozwoli ci na to przeciwnik, którego nie musi robić. Możesz jednak dotknąć figury, rozważyć ruch i odłożyć figurę na jej pierwotną pozycję, o ile nie zdejmiesz z niej ręki w trakcie tego procesu.

Ruchy króla

Najważniejszą figurą na planszy jest Król. Król może się poruszać jedno i tylko jedno pole na raz, w dowolnym kierunku (lewo, prawo, przód, tył i po przekątnej). Zdobycie króla jest celem gry ..(Rysunek 3)



Rysunek 3

Ruchy królowej

Królowa jest najsilniejszą figurą, ponieważ może poruszać się po przekątnej lub w linii prostej, co czyni ją podobną do gońca i wieży razem wziętych. Królowa nie może poruszać się jak skoczek. Gdy plansza jest ustawiona, królowa zawsze zaczyna od swojego koloru, więc biała królowa zawsze zaczyna od białego pola. Królowa jest warta 9 punktów, ponieważ może poruszać się do wielu miejsc na planszy tak szybko. (Rysunek 4)



Rysunek 4

Ruchy wieży



Wieża porusza się po linii prostej w dowolnym kierunku, na tyle pól, ile chce, bez przeskakiwania. Wież nie powinno się zazwyczaj używać do późniejszej części gry i prawie nigdy nie powinno się ich wyprowadzać na początku, ponieważ będą nękanie przez pionki i inne figury, marnując czas gracza, który wyprowadził wieżę. Ta figura może również zostać utracona przez wyprowadzenie jej wcześniej, co jest złe, ponieważ wieża jest wyceniana na 5.

(Rysunek 5).

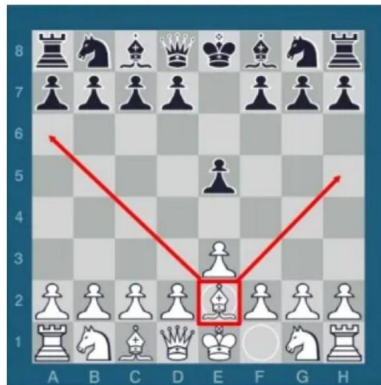


Rysunek 5

Ruchy biskupa



Goniec porusza się po przekątnej, na dowolną odległość wzdłuż przekątnej, bez przeskakiwanie nad dowolnymi figurami. Goniec, który zaczyna na czarnym polu, zawsze będzie na czarnym polu, więc może dotrzeć tylko do połowy pól na planszy. Wartość gońca wynosi 3.(Rysunek 6)



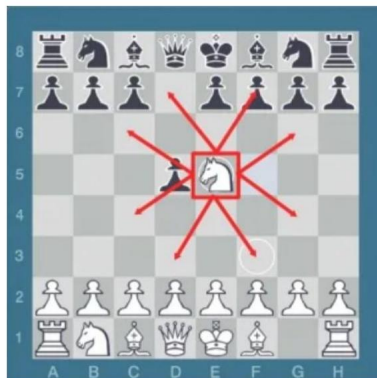
Rysunek 6

Ruchy skoczka



Rycerze poruszają się w kształcie litery L. Rycerz przesuwa się o jedno pole i dwa pola w górę, lub o dwa pola w górę i jedno pole w górę, o jedno pole w górę i dwa pola z powrotem itd., pod warunkiem, że zachowany jest ten sam kształt i rozmiar skoku. Rycerz jest jedyną figurą, która może przeskoczyć inne figury; skacze prosto na pole, nie zakłócając żadnego z elementów pomiędzy.

Rycerzy są zazwyczaj wyprowadzani wcześniej, co jest dobre. Wartość rycerza wynosi 3.(Rysunek 7)



Rysunek 7

Ruchy pionków



Białe piony zaczynają od rzędu drugiego, czarne piony od rzędu 7. Za pierwszym razem, gdy pionek jest przesuwany, może przesunąć się do przodu o jeden lub dwa rzędy. Nie może przeskoczyć innej figury. Po pierwszym ruchu, niezależnie od tego, czy przesunął się o jeden czy dwa pola, pionek może przesunąć się tylko o jedno pole do przodu na raz i nie może się cofnąć. Jeśli pionek awansuje do rzędu końcowego (8 dla białych, 1 dla czarnych), to zostaje awansowany, co oznacza, że jest wymieniany na dowolną inną figurę, z wyjątkiem króla lub innego pionka. Żadne figury nie są przesuwane z samej szachownicy; w ten sposób kolor może mieć dwie (lub więcej!) królowe w tym samym czasie. „Wartość” pionka wynosi 1. (Rysunek 8).



Rysunek 8

ZDOBYWANIE, SPRAWDZANIE I KONIEC GRY

Przechwytywanie:

Bierka bierze bierkę przeciwnika, przesuając się na pole zajmowane przez bierkę przeciwnika. Bierka ta jest usuwana z planszy i zastępowana bierką biorącą. Skoczki, gońce, wieże, królowe i króle biorą, poruszając się w normalny sposób. Pionki biorą inaczej, przesuając się o jedno pole po przekątnej, w prawo lub w lewo, na bierkę, którą mają wziąć. Nie mogą brać, poruszając się prosto do przodu. W żadnym momencie więcej niż jedna bierka nie może pozostać na polu, a bierki nie mogą brać bierki tego samego koloru.

Szach i mat:

Gdyby w następnej turze jakaś figura była w stanie zbić króla przeciwnika, król jest szachowany. Król w niebezpieczeństwie musi wydostać się spod szachu w następnej turze, albo usuwając się z drogi, blokując szach innym pionkiem, albo biorąc atakującego pionka, cokolwiek usunie zagrożenie. Nielegalne jest przesuwanie króla pod szach, więc na przykład nie możesz przesuwać swojego króla obok króla przeciwnika. Celem gry jest postawienie króla przeciwnika w mata, co oznacza, że jest on pod szachem i nie można go uratować żadnym sposobem ucieczki przed szachem. W tym momencie gra się kończy, a gracz, którego król nie może uciec przed szachem, przegrywa. Pierwszy gracz, który zdobędzie króla przeciwnika, wygrywa; jeśli białe zamatują czarne, czarne przegrały, nawet jeśli czarny gracz mógł zamatować białe w następnym ruchu. Jeśli widzisz, że przegrasz, możesz się poddać, delikatnie przewracając swojego króla! Po macie lub rezygnacji uściśnij dłoń przeciwnika na całej szachownicy i pogratuluj mu lub jej dobrej gry.

Remisy:

Jeśli król nie jest szachowany, ale nie można wykonać żadnego legalnego ruchu bez szachowania króla, gra jest patem, czyli remisem. Zwykle dzieje się tak, gdy graczowi pozostał tylko król, a drugi gracz, który ma wiele pionków, tworzy pozycję, w której król nie może się ruszyć, ale nie jest zagrożony. Innym sposobem na remis jest sytuacja, gdy obaj gracze wykonają 50 ruchów z rzędu (łącznie 100 ruchów) bez bicia pionka lub awansowania pionka. Gracze mogą również zgodzić się na remis, gdy widzą, że nadchodzi; aby to zrobić, wyciągnij rękę nad planszę, uściśnij dłoń i powiedz: „Oferuję remis”. Jeśli przeciwnik

uścisk dłoni, to remis. Przeciwnik nie musi akceptować! Może myśleć, że może wygrać. Ostatnim sposobem na remis jest trzykrotne powtórzenie, gdzie ta sama sekwencja ruchów jest powtarzana trzy razy z rzędu. Oznacza to nie tylko ruchy jednego gracza, ale obu graczy robiących tę samą rzecz trzy razy z rzędu.

Uwaga: Ruchy specjalne

Roszada:

Jeżeli w trakcie gry nie wykonano jeszcze żadnego ruchu ani królem, ani wieżą, to brak figur pomiędzy nimi, a król nie jest szachowany, wtedy król i wieża mogą poruszać się w specjalny sposób zwany roszadą: król przesuwa się o dwa pola w kierunku wieży, a wieża przesuwa się na drugą stronę króla, tuż obok króla. Często stawia to króla w bardziej chronionej pozycji, za kilkoma pionkami. Król nie może jednak wykonać roszady z, ani pod szach. Nie może poruszać się przez pole zagrożone przez wrogą figurę.

Przechwytywanie en passant:

en passant to szczególny sposób, w jaki pionek może zbić innego pionka. Po francusku oznacza to „w passing”, co jest pomocne, ponieważ zasada ta dotyczy pionka, który właśnie przesunął się o dwa pola, omijając pole zagrożone przez pionka przeciwnika. Oto przykład: czarny pionek jest na b4. Biały pionek na c2 jeszcze się nie poruszył. W turze białego pionek na c2 przesuwa się na c4, unikając bicia przez pionka na b4. Jednak pionek na b4 ma możliwość, tylko przez jedną turę, bicia białego pionka c. Czarny pionek przesuwa się na c3, a biały pionek zostaje zdjęty z planszy. Jeśli czarny zdecyduje się nie bić natychmiast, to szansa przepada i czarny nie może bić en passant w późniejszym czasie. En passant to zawsze szansa na jednoturnową grę pionka na bicie pionka, który uniknął bicia, przesuwając się o dwa pola w swojej pierwszej turze. Nie dotyczy to żadnych innych pozycji i dotyczy tylko pionków.

Warcaby Instrukcje dotyczące gry

(Dla 2 graczy/w wieku od 6 lat do dorosłych)

USTAWIENIA GRY:

Weź 12 pionków tego samego koloru i umieść je na wszystkich ciemnych polach pierwszych trzech rzędów przed sobą. Twój przeciwnik robi to samo.(Rysunek 10)



Rysunek 10

JAK GRAĆ:

Wybierz gracza, który będzie zaczynał. W swojej turze przesun dowolny ze swoich pionków zgodnie z zasadami ruchu opisanymi poniżej. Po przesunięciu jednego pionka twoja tura się kończy. Gra trwa dalej, a gracze wykonują swoje tury na zmianę.

Zasady ruchu:

1. Zawsze przesuwaj swój pionek po skosie do przodu, w kierunku swojego strona planszy przeciwnika.

Uwaga: Po przekształceniu pionka w „króla” może on poruszać się po skosie

do przodu lub do tyłu.

2. Przesuń swój pionek o jedno pole po przekątnej, na sąsiednie wolne pole. kwadrat; lub przeskocz jeden lub więcej pionków po przekątnej, aby otworzyć pole sąsiadujące z pionkiem, który przeskoczyłeś. Kiedy przeskoczysz pionek przeciwnika, możesz go zabić (patrz Zbijanie pionka) Szachownica przeciwnika).
3. Jeżeli wszystkie pola sąsiadujące z twoim pionkiem są zajęte, twój pionek jest zablokowany i nie może się poruszać.

OBIEKT:

Usuń wszystkie pionki przeciwnika z planszy do gry, złapanie ich.

Zdobycie pionka przeciwnika:

Jeśli przeskoczysz pionek przeciwnika, zdobędziesz go. Usuń go z planszę do gry i połóż ją przed sobą.

Zostanie „Królem”:

Gdy tylko jeden z Twoich pionków dotrze do pierwszego rzędu na Twojej planszy, przeciwnej stronie planszy, staje się Królem. Umieść inny znacznik tego samego koloru na górze. Teraz to dwupiętrowy pionek może poruszać się do przodu lub do tyłu w grze tablica.

JAK WYGRAĆ:

Pierwszy gracz, który zdobędzie wszystkie pionki przeciwnika w grze Zarząd wygrywa grę!

LISTA AKCESORIÓW

1. Figura szachowa * 32
2. Instrukcje szachowe * 1
3. Warcaby * 30
4. Torba do przechowywania *2

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Wsparcie techniczne i certyfikat gwarancji
elektronicznej www.vevor.com/support



Assistance technique et certificat de garantie électronique www.vevor.com/support

ÉCHECS ET BACKGAMMON/DAMES

INSTRUCTIONS POUR LA TRIADE

MODÈLE : SSC-15D

Nous continuons à nous engager à vous fournir des outils à des prix compétitifs.

« Économisez la moitié », « Moitié prix » ou toute autre expression similaire utilisée par nous ne représente qu'une estimation des économies que vous pourriez réaliser en achetant certains outils chez nous par rapport aux grandes marques et ne couvre pas nécessairement toutes les catégories d'outils que nous proposons.

Nous vous rappelons de bien vouloir vérifier soigneusement lorsque vous passez une commande chez nous si vous économisez réellement la moitié par rapport aux grandes marques.

VEVOR®
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

ÉCHECS ET BACKGAMMON/
TRIADÉ DES DAMES
INSTRUCTIONS

MODÈLE : SSC-15D



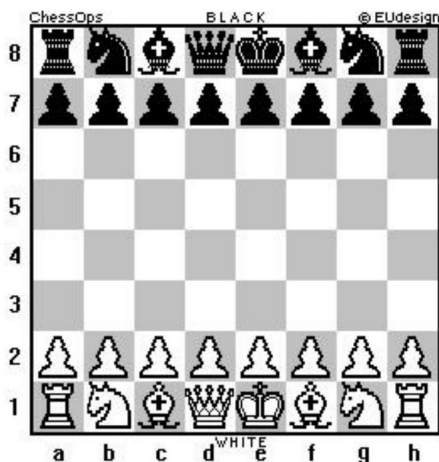
BESOIN D'AIDE? CONTACTEZ-NOUS!

Vous avez des questions sur nos produits ? Vous avez besoin d'assistance technique ?
N'hésitez pas

à nous contacter : Assistance technique et certificat de garantie
électronique www.vevor.com/support

Il s'agit de la notice d'utilisation d'origine. Veuillez lire attentivement toutes les instructions du manuel avant de l'utiliser. VEVOR se réserve le droit d'interpréter clairement notre manuel d'utilisation. L'apparence du produit dépend du produit que vous avez reçu. Veuillez nous excuser, nous ne vous informerons plus en cas de mise à jour technologique ou logicielle de notre produit.

Bienvenue pour choisir ce produit, ce produit possède à la fois des échecs et des dames. échiquier partagé ; vous pouvez donc choisir comment jouer en fonction de vos besoins. (Voir Figure 1).



Échiquier/dames

Figure 1

Instructions de jeu d'échecs

Mise en place du tableau

Les échecs sont un jeu de stratégie qui aurait été inventé il y a plus de 1 500 ans en Inde. Il s'agit d'un jeu pour deux joueurs, l'un avec les pièces claires et l'autre avec les pièces sombres. L'échiquier mesure huit cases de long sur huit cases de large. Lorsqu'un joueur est assis en face d'un autre joueur, la case de couleur plus claire se trouve sur le côté droit de chaque joueur (« lumière à droite ») et la reine blanche est placée sur une case blanche et la reine noire sur la case noire (« reine sur sa propre couleur »). La position de départ des pièces est indiquée sur l'échiquier suivant (voir figure 2).

Le joueur avec les pièces blanches joue en premier et les joueurs jouent ensuite à tour de rôle. déplacement. Une pièce peut être déplacée à chaque tour, sauf pour le roque (qui est décrit ci-dessous).

Les rangs et les fichiers

De gauche à droite, les lignes verticales du tableau, appelées fichiers, sont étiquetées a à h. Les rangées horizontales, appelées rangs, sont numérotées de 1 à 8. Le 1 est le côté blanc du plateau ; le 8 est le côté noir. Ce système peut être utilisé pour montrer sur quelle case se trouve une pièce, à la manière du jeu Battleship. Lorsque le plateau est installé, la case a1 se trouve sur le côté gauche du joueur blanc (voir figure 2).



Figure 2

Pièces d'échecs et comment les déplacer

Dans notre club, une fois que vous avez déplacé une pièce et que vous en avez retiré votre main, vous ne pouvez plus changer de mouvement, à moins que votre adversaire ne vous le permette, ce qui n'est pas obligatoire. Cependant, vous pouvez toucher une pièce, envisager un mouvement et remettre la pièce dans sa position initiale, tant que vous ne retirez pas votre main de la pièce pendant le processus.

Coups du roi

La pièce la plus importante de l'échiquier est le roi. Le roi peut se déplacer une et une seule case à la fois, dans n'importe quelle direction (gauche, droite, avant, arrière et diagonale). La capture du roi est le but du jeu. (Figure 3)



Figure 3

Déplacements de la reine

La reine est la pièce la plus puissante, car elle peut se déplacer soit en diagonale, soit en ligne droite, ce qui la rapproche d'un fou et d'une tour réunis. La reine ne peut pas se déplacer comme un cavalier. Lorsque l'échiquier est mis en place, la reine commence toujours sur sa propre couleur, donc la reine blanche commence toujours sur une case blanche. La reine vaut 9 points car elle peut se déplacer rapidement vers de nombreux endroits de l'échiquier. (Figure 4)



Figure 4

Déplacements de la tour 

La Tour se déplace en ligne droite dans n'importe quelle direction, autant de cases qu'elle le souhaite, sans sauter. Les tours ne doivent généralement pas être utilisées avant la fin de la partie, et ne doivent presque jamais être sorties au début, car elles seront harcelées par les pions et autres pièces, ce qui fera perdre du temps au joueur qui a sorti la tour. Cette pièce peut également être perdue en étant sortie trop tôt, ce qui est mauvais car la tour vaut 5.

(Figure 5).



Figure 5

Les déplacements de l'évêque



L'évêque se déplace en diagonale, sur n'importe quelle distance le long d'une diagonale, sans sauter par dessus n'importe quelle pièce. Un fou qui commence sur une case noire sera toujours sur une case noire, il ne peut donc atteindre que la moitié des cases du plateau. La valeur du fou est de 3. (Figure 6)



Figure 6

Mouvements du chevalier



Les cavaliers se déplacent selon un schéma en forme de L. Un cavalier se déplace d'une case vers le haut et de deux cases vers le haut, ou de deux cases vers le haut et d'une case vers le haut, d'une case vers le haut et de deux cases vers le bas, etc. tant que la même forme et la même taille du saut sont maintenues. Le cavalier est la seule pièce qui peut sauter par-dessus d'autres pièces ; il saute directement sur une case sans déranger aucune des pièces intermédiaires. Les cavaliers sont généralement amenés tôt, ce qui est une bonne chose. La valeur du cavalier est de 3. (Figure 7)

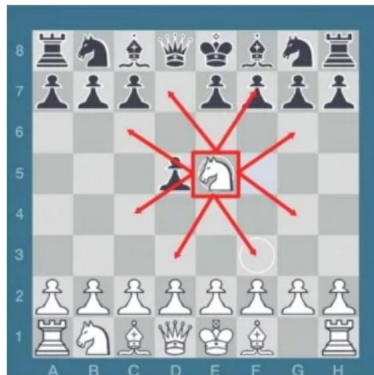


Figure 7

Déplacements de pions



Les pions blancs commencent sur la deuxième rangée, les pions noirs sur la septième. La première fois qu'un pion est déplacé, il peut avancer d'une ou de deux rangées. Il ne peut pas sauter par-dessus une autre pièce. Après avoir bougé une fois, qu'il ait monté d'une ou de deux cases, un pion ne peut avancer que d'une case à la fois et ne peut pas reculer. Si un pion avance jusqu'à la dernière rangée (8 pour les blancs, 1 pour les noirs), il est promu, ce qui signifie qu'il est échangé contre n'importe quelle autre pièce, à l'exception d'un roi ou d'un autre pion. Aucune pièce n'est déplacée de l'échiquier lui-même ; de cette façon, une couleur peut avoir deux (ou plus !) reines en même temps. La « valeur » du pion est de 1. (Figure 8).



Figure 8

CAPTURE, CONTRÔLE ET FIN DE JEU

Capture :

Une pièce capture une pièce adverse en se déplaçant sur la case occupée par la pièce adverse. Cette pièce est retirée du plateau et remplacée par la pièce qui la capture. Les cavaliers, les fous, les tours, les reines et les rois capturent en se déplaçant de manière normale. Les pions capturent différemment, en se déplaçant d'une case en diagonale, soit vers la droite, soit vers la gauche, sur la pièce à capturer. Ils ne peuvent pas capturer en se déplaçant tout droit. À aucun moment, plus d'une pièce ne peut rester sur une case, et les pièces ne peuvent pas capturer une pièce de la même couleur. Échec et mat :

Lorsqu'une pièce serait en mesure de capturer le roi adverse au tour suivant, le roi est dit en échec. Le roi en danger doit sortir de l'échec au tour suivant, soit en s'écartant, en bloquant l'échec avec une autre pièce, soit en capturant la pièce attaquante, selon ce qui supprime la menace. Il est illégal de mettre son roi en échec, donc, par exemple, vous ne pouvez pas déplacer votre roi à côté du roi de l'adversaire. Le but du jeu est de mettre le roi adverse en échec et mat, ce qui signifie qu'il est en échec et ne peut être sauvé par aucun des moyens d'échapper à l'échec. À ce moment, la partie est terminée, le joueur dont le roi ne peut échapper à l'échec perd. Le premier joueur à obtenir le roi de l'adversaire gagne ; si les blancs mettent les noirs en échec et mat, les noirs ont perdu, même si le joueur noir aurait pu mettre les blancs en échec et mat au coup suivant. Si vous voyez que vous allez perdre, vous pouvez abandonner en renversant votre roi, doucement ! Après un échec et mat ou une abandon, serrez la main de votre adversaire à travers l'échiquier et félicitez-le pour sa bonne partie.

Tirages :

Si un roi n'est pas en échec, mais qu'aucun coup légal ne peut être joué sans mettre le roi en échec, alors la partie est en impasse, c'est-à-dire à égalité, ou nulle. Cela se produit généralement lorsqu'un joueur n'a plus qu'un roi et que l'autre joueur, avec de nombreuses pièces restantes, crée une position dans laquelle le roi ne peut pas bouger mais n'est pas menacé. Une autre façon de faire nulle est si les deux joueurs se déplacent 50 fois de suite (un total de 100 coups) sans capturer une pièce ou promouvoir un pion. Les joueurs peuvent également convenir d'une nulle lorsqu'ils la voient venir ; pour ce faire, tendez la main au-dessus de l'échiquier, serrez-vous la main et dites : « Je propose une nulle ».

Si vous serrez la main, c'est nul. L'adversaire n'est pas obligé d'accepter ! Il peut penser qu'il peut gagner. La dernière façon de faire match nul est de répéter trois fois la même séquence de coups trois fois de suite. Cela signifie non seulement que les coups d'un joueur, mais que les deux joueurs font la même chose trois fois de suite.

Remarque : mouvements spéciaux

Roque :

Si le roi et une tour n'ont pas encore été déplacés pendant la partie, il y a
Si aucune pièce ne se trouve entre eux et que le roi n'est pas en échec, le roi et la tour peuvent alors se déplacer d'une manière spéciale appelée roque : le roi se déplace de deux cases vers la tour, et la tour se déplace de l'autre côté du roi, juste à côté du roi. Souvent, cela met le roi dans une position plus protégée, derrière des pions. Le roi ne peut cependant pas roquer pour sortir de la case ou la mettre en échec. Il ne peut pas traverser une case menacée par une pièce ennemie.

Capture en passant :

En passant est une manière particulière pour un pion de capturer un autre pion. C'est le français pour « en passant »
En passant, il est utile de savoir que la règle s'applique à un pion qui vient de monter de deux cases, en sautant la case menacée par le pion adverse. Voici un exemple : un pion noir est en b4. Le pion blanc en c2 n'a pas encore bougé. Au tour des blancs, le pion en c2 est déplacé en c4, évitant la capture par le pion en b4. Mais le pion en b4 a la possibilité, pour un tour seulement, de capturer le pion blanc c. Le pion noir se déplace en c3, et le pion blanc est retiré de l'échiquier. Si les noirs choisissent de ne pas capturer immédiatement, alors la chance est perdue, et les noirs ne peuvent pas capturer en passant plus tard. En passant est toujours une chance d'un tour pour un pion de capturer un pion qui a échappé à la capture en remontant de deux cases lors de son premier tour. Cela ne s'applique à aucune autre position et ne concerne que les pions.

Instructions pour jouer aux dames

(Pour 2 joueurs/de 6 ans à l'âge adulte)

CONFIGURATION DU JEU :

Prenez 12 pions de la même couleur et placez-les sur toutes les cases sombres des trois premières rangées devant vous. Votre adversaire fait de même. (Figure 10)



Figure 10

COMMENT JOUER :

Choisissez un joueur qui commence. À votre tour, déplacez l'un de vos pions selon les règles de déplacement décrites ci-dessous. Après avoir déplacé un pion, votre tour est terminé. Le jeu continue avec les joueurs qui alternent leurs tours.

Règles de mouvement :

1. Déplacez toujours votre pion en diagonale vers l'avant, vers votre côté adverse du plateau de jeu.

Remarque : une fois qu'un pion devient un « roi », il peut se déplacer en diagonale

en avant ou en arrière.

2. Déplacez votre pion d'une case en diagonale, vers une case adjacente ouverte carré; ou sauter un ou plusieurs pions en diagonale vers un espace ouvert carré adjacent au pion que vous avez sauté. Lorsque vous sautez par-dessus un pion d'un adversaire, vous le capturez (voir Capturer un Vérificateur de l'adversaire).
3. Si toutes les cases adjacentes à votre pion sont occupées, votre pion est bloqué et ne peut pas bouger.

OBJET :

Retirez tous les pions de votre adversaire du plateau de jeu en les capturer.

Capturer le pion d'un adversaire :

Si vous sautez sur le pion d'un adversaire, vous le capturez. Retirez-le de le plateau de jeu et placez-le devant vous.

Devenir un « roi » :

Dès qu'un de vos pions atteint la première rangée de votre du côté de l'adversaire, il devient un roi. Placer un autre damier de la même couleur par-dessus. Maintenant, ceci le vérificateur à deux étages peut avancer ou reculer dans le jeu conseil.

COMMENT GAGNER :

Le premier joueur à capturer tous les pions adverses du jeu le plateau gagne la partie !

LISTE DES ACCESSOIRES

1. Pièce d'échecs * 32
2. Instructions pour les échecs * 1
3. Dames * 30
4. Sac de rangement *2

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Assistance technique et certificat de garantie
électronique www.vevor.com/support



Technische ondersteuning en e-garantiecertificaat www.vevor.com/support

SCHAKEN EN BACKGAMMON/DAMMEN

TRIADE INSTRUCTIES

MODEL:SSC-15D

Wij streven er voortdurend naar om u gereedschappen tegen concurrerende prijzen te leveren.

"Save Half", "Half Price" of andere soortgelijke uitdrukkingen die wij gebruiken, geven alleen een schatting van de besparingen die u kunt behalen door bepaalde gereedschappen bij ons te kopen in vergelijking met de grote topmerken en betekent niet noodzakelijkerwijs dat alle categorieën gereedschappen die wij aanbieden, worden gedekt. Wij

herinneren u eraan om zorgvuldig te controleren of u daadwerkelijk de helft bespaart in vergelijking met de grote topmerken wanneer u een bestelling bij ons plaatst.

VEVOR®
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

**SCHAKEN EN BACKGAMMON/
DAMMENTRIADE
INSTRUCTIES**

MODEL:SSC-15D



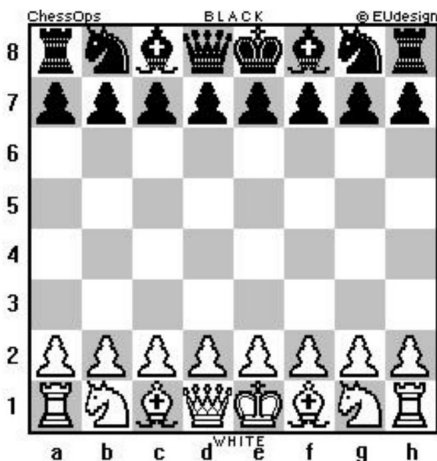
HULP NODIG? NEEM CONTACT MET ONS OP!

Heeft u vragen over het product? Heeft u technische ondersteuning nodig? Neem dan gerust contact met

ons op: **Technische ondersteuning en E-garantiecertificaat**
www.vevor.com/support

Dit is de originele instructie, lees alle handleidingen zorgvuldig door voordat u het product gebruikt. VEVOR behoudt zich een duidelijke interpretatie van onze gebruikershandleiding voor. Het uiterlijk van het product is afhankelijk van het product dat u hebt ontvangen. Vergeef ons dat we u niet opnieuw zullen informeren als er technologie- of software-updates voor ons product zijn.

Welkom bij de keuze van dit product. Dit product heeft zowel schaken als dammen. Gedeeld schaakbord; Zo kunt u kiezen hoe u wilt spelen op basis van uw behoeften. (Zie Afbeelding 1).



Schaak-/dambord

Figuur 1

Instructies voor schaakspel

Het bord opzetten

Schaken is een strategisch spel dat naar verluidt meer dan 1500 jaar geleden in India werd uitgevonden. Het is een spel voor twee spelers, één met de lichte stukken en één met de donkere stukken. Het schaakbord is acht velden lang en acht velden breed.

Wanneer u tegenover een andere speler zit, komt het lichtgekleurde vakje aan de rechterkant van elke speler ("licht aan rechts") en de witte koningin wordt op een wit vakje geplaatst en de zwarte koningin op het zwarte vakje ("koningin op haar eigen kleur").

De startpositie van de stukken wordt weergegeven op het onderstaande schaakbord (zie afbeelding 2).

De speler met de witte stukken is de eerste die aan zet is en daarna zijn de spelers aan de beurt. verplaatsen. Bij elke beurt mag één stuk worden verplaatst, behalve bij rokade (wat hieronder wordt beschreven).

Rangen en standen

Van links naar rechts zijn de verticale rijen op het bord, ook wel bestanden genoemd, gelabeld a tot en met h. De horizontale rijen, rangen genoemd, zijn genummerd van 1 tot en met 8. De 1 is de kant van het bord voor wit; 8 is de kant van zwart. Dit systeem kan worden gebruikt om te laten zien op welk vakje een stuk staat, net als in het spel Battleship. Wanneer het bord is opgezet, staat het vakje a1 aan de linkerkant van de witte speler. (Zie Afbeelding 2).



Figuur 2

Schaakstukken en hoe ze te verplaatsen

In onze club, als je een stuk verplaatst en je hand eraf haalt, kun je je zet niet meer veranderen, tenzij je tegenstander je dat toestaat, wat niet nodig is. Je mag echter wel een stuk aanraken, een zet overwegen en het stuk terugzetten in zijn oorspronkelijke positie, zolang je je hand er maar niet vanaf haalt tijdens het proces.

•Koningsbewegingen

Het belangrijkste stuk op het bord is de koning. De koning kan bewegen één en slechts één vakje tegelijk, in elke richting (links, rechts, vooruit, achteruit en diagonaal). Het vangen van de koning is het doel van het spel. (Figuur 3)



Figuur 3

•Koningin beweeg

De koningin is het machtigste stuk, omdat het diagonaal of in een rechte lijn kan bewegen, wat het doet lijken op een loper en toren bij elkaar. De koningin kan niet bewegen als een paard. Wanneer het bord wordt opgezet, begint de koningin altijd op haar eigen kleur, dus de witte koningin begint altijd op een wit veld. De koningin is 9 punten waard omdat ze zo snel naar zoveel plekken op het bord kan bewegen. (Figuur 4)



Figuur 4

♖Roekbewegingen

De toren beweegt in een rechte lijn in elke richting, zoveel vakjes als hij wil, zonder te springen. Torens zouden normaal gesproken pas later in het spel gebruikt moeten worden, en zouden bijna nooit aan het begin tevoorschijn moeten komen, omdat ze lastiggevalen zullen worden door pionnen en andere stukken, wat tijdverspilling is voor de speler die de toren tevoorschijn heeft gebracht. Dit stuk kan ook verloren gaan door te vroeg tevoorschijn te komen, wat slecht is omdat de toren een waarde van 5 heeft. (Figuur 5).



Figuur 5

♗Bisschop verhuis

De loper beweegt diagonaal, over elke afstand langs een diagonaal, zonder over alle stukken heen springen. Een loper die op een zwart veld begint, zal altijd op een zwart veld staan, dus hij kan maar tot de helft van de velden op het bord komen. De waarde van de loper is 3. (Figuur 6)



Figuur 6

♘Ridderbewegingen

Paarden bewegen in een L-vormig patroon. Een paard beweegt één vakje over en twee vakjes omhoog, of twee vakjes over en één vakje omhoog, één vakje over en twee vakjes terug, etc. zolang dezelfde vorm en grootte van de sprong behouden blijft. Het paard is het enige stuk dat over andere stukken kan springen; het springt direct naar een vakje zonder een van de stukken ertussen te verstoren.

Paarden worden over het algemeen vroeg in het spel gebracht, en dat is goed. De waarde van het paard is 3. (Figuur 7)



Figuur 7

ÿPionzetten



Witte pionnen beginnen op rang twee, zwarte pionnen op rang 7. De eerste keer dat een pion wordt verplaatst, kan deze één of twee rijen vooruit. Hij kan niet over een ander stuk springen. Nadat hij één keer is verplaatst, of hij nu één of twee rijen omhoog is gegaan, kan een pion slechts één vakje vooruit en niet achteruit. Als een pion naar de eindrang gaat (8 voor wit, 1 voor zwart), wordt hij **gepromoveerd**, wat betekent dat hij wordt geruild voor een ander stuk, met uitzondering van een koning of een andere pion. Er worden geen stukken van het schaakbord zelf verplaatst; op deze manier kan een kleur twee (of meer!) koninginnen tegelijk hebben. De "waarde" van de pion is 1. (Figuur 8).



Figuur 8

VANGEN, CONTROLEREN EN HET EINDE VAN HET SPEL

•Vastleggen:

Een stuk slaat een stuk van de tegenstander door naar het veld te gaan dat bezet is door het stuk van de tegenstander. Dat stuk wordt van het bord verwijderd en vervangen door het stuk dat slaat. Paarden, lopers, torens, koninginnen en koningen slaan door op hun normale manier te bewegen. De pionnen slaan op een andere manier, door één veld *diagonaal te bewegen*, naar rechts of links, naar het stuk dat geslagen moet worden. Ze kunnen niet slaan door rechtdoor te bewegen. Er mag nooit meer dan één stuk in een veld blijven staan, en stukken kunnen geen stuk van dezelfde kleur slaan.

•Schaak en Schaakmat:

Wanneer een stuk de vijandelijke koning bij de volgende beurt zou kunnen vangen, koning staat schaak. De koning in gevaar moet in de volgende beurt uit schaak komen, door uit de weg te gaan, de schaak te blokkeren met een ander stuk, of door het aanvallende stuk te slaan, wat de dreiging ook wegneemt. Het is illegaal om je koning schaak te zetten, dus je mag je koning bijvoorbeeld niet naast de koning van de tegenstander zetten. Het doel van het spel is om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten, wat betekent dat hij schaak staat en niet gered kan worden door een van de manieren om schaak te ontlopen. Op dit moment is het spel voorbij, waarbij de speler wiens koning niet aan schaak kan ontsnappen verliest. De eerste speler die de koning van de tegenstander schaakmat zet, wint; als wit zwart schaakmat zet, heeft zwart verloren, zelfs als de zwarte speler wit schaakmat had kunnen zetten in de volgende zet. Als je ziet dat je gaat verliezen, kun je opgeven door je koning voorzichtig omver te werpen! Na schaakmat of een opgeven, schud je je tegenstander over het bord heen de hand en feliciteer je hem of haar met een goede partij.

•Tekeningen:

Als een koning niet schaak staat, maar er geen legale zet kan worden gedaan zonder de koning schaak te zetten, dan is het spel een patstelling, wat een gelijkspel is, of remise. Dit gebeurt meestal als een speler alleen nog een koning over heeft en de andere speler, met veel stukken over, een positie creëert waarin de koning niet kan bewegen maar niet wordt bedreigd. Een andere manier om remise te spelen is als beide spelers 50 keer achter elkaar bewegen (in totaal 100 zetten) zonder een stuk te slaan of een pion te promoveren. Spelers kunnen ook een remise overeenkomen als ze die zien aankomen; om dit te doen, steekt u uw hand over het bord, schudt u elkaar de hand en zegt u: "Ik bied remise aan." Als de tegenstan

schudt je hand, is het een gelijkspel. De tegenstander hoeft het niet te accepteren! Ze denken misschien dat ze kunnen winnen. De laatste manier om te gelijkspelen is door middel van drievoudige herhaling, waarbij dezelfde reeks zetten drie keer achter elkaar wordt herhaald. Dit betekent niet alleen de zetten van één speler, maar beide spelers die drie keer achter elkaar hetzelfde doen.

Let op: Speciale bewegingen

ÿRokade:

Als zowel de koning als een toren tijdens het spel nog niet zijn verplaatst, zijn er geen stukken ertussen, en de koning staat niet schaak, dan kunnen de koning en toren op een speciale manier bewegen, rokeren genaamd: de koning beweegt twee velden richting de toren, en de toren beweegt naar de andere kant van de koning, vlak naast de koning. Vaak plaatst dit de koning in een meer beschermde positie, achter enkele pionnen. De koning kan echter niet uit, of in schaak rokeren. Hij kan niet door een veld bewegen dat wordt bedreigd door een vijandelijk stuk.

ÿEn passant vastleggen :

en passant is een speciale manier waarop een pion een andere pion kan slaan. Het is Frans voor "in passing", wat handig is om te weten omdat de regel van toepassing is op een pion die net twee vakjes omhoog is gegaan en over het vakje springt dat wordt bedreigd door de pion van de tegenstander. Hier is een voorbeeld: een zwarte pion staat op b4. De witte pion op c2 is nog niet verplaatst. Tijdens de beurt van wit wordt de pion op c2 verplaatst naar c4, waardoor de pion op b4 niet wordt geslagen. Maar de pion op b4 heeft de optie om, gedurende slechts één beurt, de witte c-pion te slaan. De zwarte pion verplaatst naar c3 en de witte pion wordt van het bord gehaald. Als zwart ervoor kiest om niet meteen te slaan, is de kans verloren en mag zwart later niet en passant slaan. En passant is altijd een kans van één beurt voor een pion om een pion te slaan die de slag heeft ontweken door twee vakjes omhoog te gaan in zijn eerste beurt. Het is niet van toepassing op andere posities en betreft alleen pionnen.

Dammen Instructies voor het spelen

(Voor 2 spelers/leeftijd 6 tot volwassenen)

•SPELINSTELLING:

Neem 12 schijven van dezelfde kleur en plaats ze op alle donkere vakjes van de eerste drie rijen voor je. Je tegenstander doet hetzelfde. (Figuur 10)



Figuur 10

•HOE TE SPELEN:

Kies een speler die als eerste mag. Als je aan de beurt bent, verplaatst je een van je schijven volgens de bewegingsregels die hieronder worden beschreven. Nadat je een schijf hebt verplaatst, is je beurt voorbij. Het spel gaat verder met spelers die om de beurt aan de beurt zijn.

•Bewegingsregels:

1. Beweeg uw schijf altijd diagonaal naar voren, naar uw kant van het speelbord van de tegenstander.

Let op: Nadat een schijf een "Koning" is geworden, kan deze diagonaal worden verplaatst

vooruit of achteruit.

2. Verplaats je schijf één vakje diagonaal naar een open aangrenzende vierkant; of spring een of meer schijven diagonaal naar een open veld vierkant naast de schijf die je hebt gesprongen. Wanneer je over een schijf van een tegenstander, dan sla je deze (zie Een schijf slaan (Checker van de tegenstander)).

3. Als alle vakjes naast uw schijf bezet zijn, is geblokkeerd en kan niet bewegen.

ÿOBJECT:

Verwijder alle schijven van je tegenstander van het speelbord door: hen gevangen nemen.

ÿEen schijf van een tegenstander slaan:

Als je een schijf van een tegenstander overslaat, sla je hem. Verwijder hem van het spelbord en leg het voor je neer.

ÿEen "koning" worden:

Zodra een van uw schijven de eerste rij op uw bord bereikt, aan de kant van de tegenstander op het bord, wordt het een koning. Plaats een andere checker van dezelfde kleur erbovenop. Nu dit dubbeldeks dambord kan vooruit of achteruit bewegen in het spel bord.

ÿHOE JE KUNT WINNEN:

De eerste speler die alle tegenoverliggende schijven uit het spel heeft gepakt het bord wint het spel!

ACCESSOIRESLIJST

1. Schaakstuk * 32
2. Schaakinstructies * 1
3. Dammen * 30
4. Opbergzak *2

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Technische ondersteuning en e-
garantiecertificaat www.vevor.com/support



Soporte técnico y certificado de garantía electrónica www.vevor.com/support

AJEDREZ Y BACKGAMMON/DAMAS

INSTRUCCIONES DE LA TRÍADA

MODELO:SSC-15D

Seguimos comprometidos a brindarle herramientas a precios competitivos.

"Ahorre la mitad", "mitad de precio" o cualquier otra expresión similar que utilicemos solo representa una estimación del ahorro que podría obtener al comprar ciertas herramientas con nosotros en comparación con las principales marcas y no necesariamente significa que cubra todas las categorías de herramientas que ofrecemos. Le recordamos que, al realizar un pedido con nosotros, verifique cuidadosamente si realmente está ahorrando la mitad en comparación con las principales marcas.

VEVOR®
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

AJEDREZ Y BACKGAMMON/
TRÍADA DE DAMAS
INSTRUCCIONES

MODELO:SSC-15D



¿NECESITA AYUDA? ¡CONTÁCTENOS!

¿Tiene preguntas sobre el producto? ¿Necesita asistencia técnica? No dude en ponerse en contacto con

nosotros: Asistencia técnica y certificado de garantía electrónica
www.vevor.com/support

Estas son las instrucciones originales, lea atentamente todas las instrucciones del manual antes de utilizar el producto. VEVOR se reserva una interpretación clara de nuestro manual de usuario. La apariencia del producto estará sujeta al producto que recibió. Perdónenos por no informarle nuevamente si hay actualizaciones de tecnología o software en nuestro producto.

Le damos la bienvenida a elegir este producto, que cuenta con ajedrez y damas. Tablero de ajedrez compartido; para que pueda elegir cómo jugar según sus necesidades. (Ver Figura 1).



Tablero de ajedrez/damas

Figura 1

Instrucciones del juego de ajedrez

Configuración del tablero

El ajedrez es un juego de estrategia que se cree que fue inventado hace más de 1500 años en la India. Es un juego para dos jugadores, uno con las piezas claras y otro con las piezas oscuras. El tablero de ajedrez tiene ocho cuadrados de largo por ocho cuadrados de ancho. Cuando se sienta frente a otro jugador en el tablero, el cuadrado de color más claro va en el lado derecho de cada jugador ("claro a la derecha") y la reina blanca se coloca en un cuadrado blanco y la reina negra en el cuadrado negro ("reina en su propio color"). La posición inicial de las piezas se muestra en el siguiente tablero de ajedrez (ver Figura 2).

El jugador con las piezas blancas mueve primero y luego los jugadores se turnan. movimiento. Se puede mover una pieza en cada turno, excepto en el enroque (que se describe a continuación).

Rangos y archivos

De izquierda a derecha, las filas verticales del tablero, llamadas archivos, están etiquetadas A a h. Las filas horizontales, llamadas filas, están numeradas del 1 al 8. El 1 es el lado blanco del tablero y el 8 es el lado negro. Este sistema se puede utilizar para mostrar en qué casilla se encuentra una pieza, de forma similar al juego Battleship. Cuando se prepara el tablero, la casilla a1 estará en el lado izquierdo del jugador blanco (ver Figura 2).



Figura 2

Piezas de ajedrez y cómo moverlas

En nuestro club, una vez que mueves una pieza y quitas tu mano de ella, no puedes cambiar tu movimiento, a menos que tu oponente te lo permita, lo cual no es necesario. Sin embargo, puedes tocar una pieza, considerar un movimiento y volver a colocar la pieza en su posición original, siempre y cuando no quites tu mano de la pieza durante el proceso.

Movimientos del rey

La pieza más importante del tablero es el rey. El rey puede mover Un solo espacio a la vez, en cualquier dirección (izquierda, derecha, adelante, atrás y en diagonal). La captura del rey es el objetivo del juego. (Figura 3)



Figura 3

Movimientos de la reina

La reina es la pieza más poderosa, ya que puede moverse en diagonal o en línea recta, lo que la hace como un alfil y una torre juntos. La reina no puede moverse como un caballo. Cuando se prepara el tablero, la reina siempre comienza en su propio color, por lo que la reina blanca siempre comienza en una casilla blanca. La reina vale 9 puntos porque puede moverse a muchos lugares en el tablero con mucha rapidez. (Figura 4)

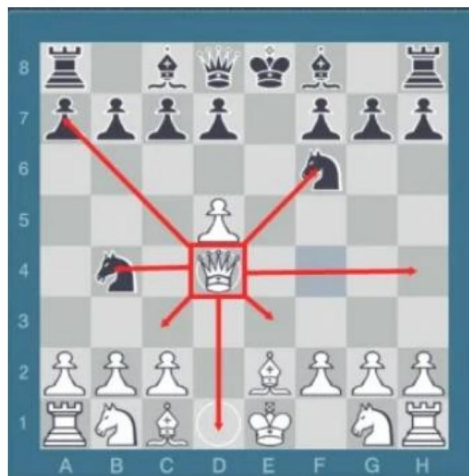


Figura 4

Movimientos de la torre



La torre se mueve en línea recta en cualquier dirección, tantos espacios como quiera, sin saltar. Normalmente, las torres no se deben utilizar hasta más tarde en la partida y casi nunca se deben sacar al principio, porque se verán acosadas por peones y otras piezas, lo que hará perder tiempo al jugador que sacó la torre. Esta pieza también se puede perder si se saca antes, lo que es malo porque la torre vale 5.

(Figura 5).



Figura 5

El obispo se mueve 

El alfil se mueve en diagonal, cualquier distancia a lo largo de una diagonal, sin Saltar sobre cualquier pieza. Un alfil que empieza en una casilla negra siempre estará en una casilla negra, por lo que solo puede llegar a la mitad de las casillas del tablero. El valor del alfil es 3. (Figura 6)

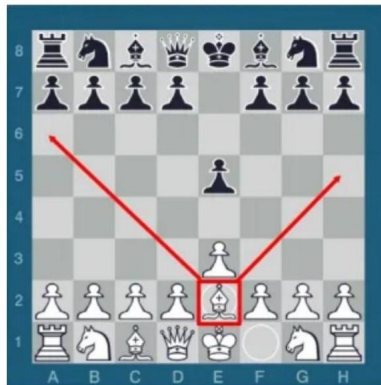


Figura 6

Movimientos del caballo 

Los caballos se mueven siguiendo un patrón en forma de L. Un caballo se mueve una casilla hacia adelante y dos casillas hacia arriba, o dos casillas hacia adelante y una casilla hacia arriba, una casilla hacia adelante y dos casillas hacia atrás, etc., siempre que se mantenga la misma forma y tamaño del salto. El caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas; salta directamente a una casilla sin perturbar a ninguna de las piezas que se encuentran entre ellas. Los caballos suelen aparecer al principio, y eso es bueno. El valor del caballo es 3. (Figura 7)

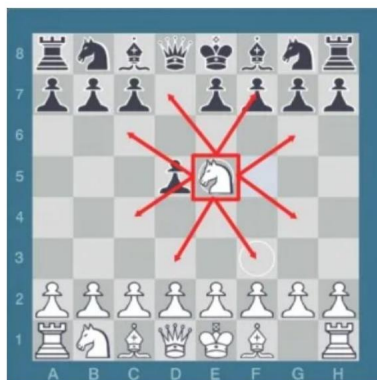


Figura 7

Movimientos de peones



Los peones blancos comienzan en la fila dos, los peones negros en la fila siete. La primera vez que se mueve un peón, puede avanzar una o dos filas. No puede saltar sobre otra pieza. Después de haberse movido una vez, ya sea que haya avanzado una o dos, un peón solo puede avanzar una casilla a la vez, y no puede retroceder. Si un peón avanza hasta la última fila (8 para las blancas, 1 para las negras), entonces es promovido, lo que significa que se cambia por cualquier otra pieza, con la excepción de un rey u otro peón. Ninguna pieza se mueve del tablero de ajedrez; de esta manera, un color puede tener dos (¡o más!) reinas al mismo tiempo. El "valor" del peón es 1. (Figura 8).



Figura 8

CAPTURA, CONTROL Y FINAL DEL JUEGO

Captura:

Una pieza captura una pieza del oponente moviéndose hacia la casilla ocupada por la pieza del oponente. Esa pieza se retira del tablero y se reemplaza por la pieza que captura. Los caballos, alfiles, torres, reinas y reyes capturan moviéndose de manera normal. Los peones capturan de manera diferente, moviéndose una casilla en diagonal, ya sea hacia la derecha o hacia la izquierda, hacia la pieza a capturar. No pueden capturar moviéndose hacia adelante en línea recta. En ningún momento puede permanecer más de una pieza en una casilla, y las piezas no pueden capturar una pieza del mismo color.

Jaque y jaque mate:

Cuando una pieza pudiera capturar al rey oponente en el siguiente turno, el Se dice que el rey está en jaque. El rey en peligro debe salir del jaque en el siguiente turno, ya sea moviéndose para quitarse de en medio, bloqueando el jaque con otra pieza o capturando la pieza atacante, lo que elimine la amenaza. Es ilegal poner al rey en jaque, por lo que, por ejemplo, no puedes moverlo al lado del rey del oponente. El objetivo del juego es poner al rey oponente en jaque mate, lo que significa que está en jaque y no se puede salvar por ninguna de las formas de escapar del jaque. En este momento, el juego termina y pierde el jugador cuyo rey no puede escapar del jaque. El primer jugador que consiga el rey del oponente gana; si las blancas dan jaque mate a las negras, las negras han perdido, incluso si el jugador negro podría haber dado jaque mate a las blancas en el siguiente movimiento. Si ves que vas a perder, puedes rendirte derribando a tu rey, ¡con cuidado! Después del jaque mate o de una rendición, estrecha la mano de tu oponente por todo el tablero y felicítalo por una buena partida.

Dibujos:

Si un rey no está en jaque, pero no se puede realizar ningún movimiento legal sin poner al rey en jaque, entonces la partida está en punto muerto, que es un empate o tablas. Esto suele ocurrir cuando a un jugador solo le queda un rey y el otro jugador, con muchas piezas restantes, crea una posición en la que el rey no puede moverse pero no está amenazado. Otra forma de tablas es si ambos jugadores mueven 50 veces seguidas (un total de 100 movimientos) sin capturar una pieza o promover un peón. Los jugadores también pueden acordar tablas cuando ven que se avecina; para hacer esto, extiende su mano sobre el tablero, estreche la mano y diga: "Ofrezco tablas". Si el oponente

Si el oponente te da la mano, es un empate. ¡El oponente no tiene por qué aceptarlo! Puede pensar que puede ganar. La última forma de lograr un empate es mediante la repetición triple, donde la misma secuencia de movimientos se repite tres veces seguidas. Esto significa no solo los movimientos de un jugador, sino que ambos jugadores hacen lo mismo tres veces seguidas.

Nota: Movimientos especiales

Enroque:

Si ni el rey ni la torre se han movido todavía durante la partida, hay Si no hay piezas entre ellos y el rey no está en jaque, el rey y la torre pueden moverse de una manera especial llamada enroque: el rey se mueve dos espacios hacia la torre y la torre se mueve al otro lado del rey, justo al lado del rey. A menudo, esto pone al rey en una posición más protegida, detrás de algunos peones. Sin embargo, el rey no puede enrocar para salir o entrar en jaque. No puede moverse a través de una casilla amenazada por una pieza enemiga.

Captura al paso:

En passant es una forma especial en la que un peón puede capturar a otro peón. En francés significa "en passant".

El peón negro se mueve a c3 y el peón blanco se retira del tablero. Si el peón negro decide no capturar inmediatamente, pierde la oportunidad y no puede capturar al paso más adelante. El paso al paso es siempre una oportunidad de un turno para que un peón capture a un peón que ha evitado la captura al avanzar dos espacios en su primer turno. No se aplica a ninguna otra posición y solo concierne a los peones.

Instrucciones para jugar a las damas

(Para 2 jugadores/edades de 6 a adultos)

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:

Coge 12 fichas del mismo color y colócalas en todos los cuadrados oscuros de las tres primeras filas que tienes delante. Tu oponente hace lo mismo. (Figura 10)



Figura 10

CÓMO JUGAR:

Elige a un jugador para que empiece. En tu turno, mueve cualquiera de tus fichas siguiendo las reglas de movimiento que se describen a continuación. Después de mover una ficha, tu turno termina. El juego continúa con los jugadores alternando turnos.

Reglas de movimiento:

1. Mueva siempre su ficha en diagonal hacia adelante, hacia su lado del tablero de juego del oponente.

Nota: Después de que una ficha se convierte en "Rey", puede moverse en diagonal.

hacia adelante o hacia atrás.

2. Mueva su ficha un espacio en diagonal, a una casilla adyacente abierta. cuadrado; o saltar una o más fichas en diagonal a un espacio abierto casilla adyacente a la ficha que saltaste. Cuando saltas sobre ella una ficha del oponente, la capturas (ver Capturar una ficha) Verificador del oponente).
3. Si todos los cuadrados adyacentes a su ficha están ocupados, su ficha está bloqueado y no se puede mover.

OBJETO:

Retira todas las fichas de tu oponente del tablero de juego
Capturándolos.

Cómo capturar una ficha del oponente:

Si saltas sobre una ficha del oponente, la capturas. La quitas de tu mano.
el tablero de juego y colócalo frente a ti.

Convertirse en un "rey":

Tan pronto como una de tus fichas llegue a la primera fila de tu
del lado del oponente del tablero de juego, se convierte en un Rey. Coloque
Otra ficha del mismo color encima. Ahora bien, esto
El inspector de dos pisos puede moverse hacia adelante o hacia atrás en el juego.
junta.

CÓMO GANAR:

El primer jugador que capture todas las fichas del oponente en el juego.
¡El tablero gana el juego!

LISTA DE ACCESORIOS

1. Pieza de ajedrez * 32
2. Instrucciones de ajedrez * 1
3. Damas * 30
4. Bolsa de almacenamiento *2

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Soporte técnico y certificado de garantía
electrónica www.vevor.com/support



Teknisk support och e-garanticertifikat www.vevor.com/support

SCHACK OCH BACKGAMMON/SCHACK

TRIAD INSTRUKTIONER

MODELL:SSC-15D

Vi fortsätter att vara engagerade i att ge dig verktyg till konkurrenskraftiga priser.

"Spara hälften", "halva priset" eller andra liknande uttryck som används av oss representerar bara en uppskattning av besparingar du kan dra nytta av att köpa vissa verktyg hos oss jämfört med de stora toppmärkena och betyder inte nödvändigtvis att täcka alla kategorier av verktyg som erbjuds av oss. Du påminns vänligen om att noggrant kontrollera när du gör en beställning hos oss om du faktiskt sparar hälften i jämförelse med de främsta stora varumärkena.

VEVOR®
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

**SCHACK OCH BACKGAMMON/
CHECKERS TRIAD
INSTRUKTIONER**

MODELL:SSC-15D

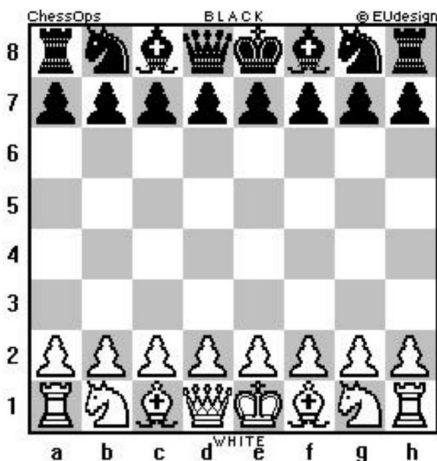


BEHÖVER HJÄLP? KONTAKTA OSS!

Har du produktfrågor? Behöver du teknisk support? Kontakta oss gärna: **Teknisk support och e-**
garanticertifikat www.vevor.com/support

Detta är den ursprungliga instruktionen, läs alla instruktioner noggrant innan du använder den. VEVOR reserverar sig för en tydlig tolkning av vår användarmanual. Utseendet på produkten är beroende av den produkt du fått. Ursäkta oss att vi inte kommer att informera dig igen om det finns någon teknik eller mjukvaruuppdateringar på vår produkt.

Välkommen att välja denna produkt, denna produkt har både schack och dam. delat schackbräde; Så du kan välja hur du ska spela efter dina behov. (Se figur 1).



Schack/Schackbräde

Bild 1

Spelinstruktioner för schack

Att sätta upp tavlan

Schack är ett strategispel som tros ha uppfunnits för mer än 1500 år sedan i Indien. Det är ett spel för två spelare, en med ljusa pjäser och en med mörka pjäser. Schackbrädet är åtta rutor långt och åtta rutor brett.

När du sitter tvärs över spelplanen från en annan spelare hamnar den ljusare färgen på varje spelares högra sida ("ljus till höger") och den vita drottningen placeras på en vit ruta och den svarta drottningen på den svarta rutan ("drottning på egen hand") färg"). Startpositionen för pjäserna visas i följande schackbräde (se figur 2).

Spelaren med de vita pjäserna rör sig först och spelarna turas sedan om flytta. En pjäs kan flyttas vid varje tur utom för kastning (vilket beskrivs nedan).

Rang och filer

Från vänster till höger är de vertikala raderna på brädet, kallade filer, märkta a genom h. De horisontella raderna, som kallas ranks, är numrerade från 1 till 8. 1:an är den vita sidan av brädet; 8 är svarts sida. Detta system kan användas för att visa vilken ruta en pjäs ligger på på ett sätt som spelet Battleship. När brädan är satt upp kommer kvadraten a1 att vara på den vita spelarens vänstra sida.(Se figur 2).



Figur 2

Schackpjäser och hur man flyttar dem

I vår klubb, när du väl har flyttat en pjäs och tagit handen från den, kan du inte ändra ditt drag, om inte din motståndare tillåter dig, vilket de inte behöver göra. Du kan dock röra vid en pjäs, överväga ett drag och sätta tillbaka pjäsen i sin ursprungliga position, så länge du inte tar bort handen från pjäsen under processen.

ÿKung flyttar

Den viktigaste biten på tavlan är kungen. Kungen kan flytta ett och bara ett utrymme åt gången, i valfri riktning (vänster, höger, framåt, bakåt och diagonalt). Att fånga kungen är föremålet för spelet. (Figur 3)



Figur 3

ÿQueen Moves

Drottningen är den mest kraftfulla pjäsen, eftersom den antingen kan röra sig diagonalt eller i en rak linje, vilket gör den som en biskop och ett torn tillsammans. Drottningen kan inte röra sig som en riddare. När brädan är uppsatt börjar damen alltid på sin egen färg, så den vita damen börjar alltid på en vit ruta. Drottningen är värd 9 poäng eftersom hon kan flytta till så många platser på brädet så snabbt. (Figur 4)



Figur 4

♖ Rook Moves



Tornet rör sig i en rak linje i vilken riktning som helst, så många utrymmen den vill, utan att hoppa. Rooks bör vanligtvis inte användas förrän senare i spelet, och bör nästan aldrig tas ut i början, eftersom de kommer att trakasseras av bönder och andra pjäser, vilket slösar tid för spelaren som tog fram tornet. Den här pjäsen kan också gå förlorad genom att tas ut tidigt, vilket är dåligt eftersom tornet värderas till 5.

(Figur 5).



Figur 5

•Biskop flyttar



Biskopen rör sig diagonalt, vilket avstånd som helst längs en diagonal, utan hoppa över alla bitar. En biskop som börjar på en svart ruta kommer alltid att vara på en svart ruta, så den kan bara komma till hälften av rutorna på tavlan. Biskopens värde är 3.(Figur 6)



Figur 6

•Knight Moves



Riddare rör sig i ett L-format mönster. En riddare flyttar en ruta över och två rutor upp, eller två rutor över och en ruta upp, en ruta över och två rutor tillbaka, etc. så länge som samma form och storlek på hoppet bibehålls. Riddaren är den enda pjäsen som kan hoppa över andra pjäser; den hoppar direkt till en ruta utan att störa någon av bitarna däremellan. Riddare tas vanligtvis ut tidigt, och det är bra. Riddarens värde är 3.(Figur 7)



Figur 7

•Bondrörelser



Vita bönder börjar på rang två, svarta bönder på rang 7. Första gången en bonde flyttas kan den gå framåt antingen en eller två led. Den kan inte hoppa över en annan bit. Efter att den har flyttat en gång, oavsett om den har flyttat upp en eller två, kan en bonde bara flytta en ruta framåt i taget, och den kan inte flyttas bakåt. Om en bonde avancerar till slutrankingen (8 för vit, 1 för svart) så **befordras den**, vilket innebär att den byts ut mot vilken annan pjäs som helst, med undantag för en kung eller en annan bonde. Inga pjäser flyttas från själva schackbrädet; på så sätt kan en färg ha två (eller flera!) damer samtidigt. Bondens "värde" är 1.(Figur 8).



Figur 8

FÅNGA, KONTROLLERA OCH SPELETS SLUT

ÿFånga:

En pjäs fångar en motståndares pjäs genom att flytta till den ruta som upptas av motståndarens pjäs. Den pjäsen tas bort från brädet och ersätts av den fångande pjäsen. Riddare, biskopar, Rooks, Queens och Kings fångar genom att röra sig på sitt vanliga sätt. Bönderna fångar på olika sätt, genom att flytta en ruta *diagonalt*, antingen till höger eller vänster, på pjäsen som ska fångas. De kan inte fånga genom att gå rakt fram. Inte vid något tillfälle får mer än en bit stanna i någon ruta, och bitar kan inte fånga en bit av samma färg.

ÿ Check och schackmatt:

När en pjäs skulle kunna fånga den motsatta kungen i nästa tur, kung sägs vara i schack. Kungen i fara måste komma ur schack i nästa sväng, antingen genom att flytta ur vägen, blockera kontrollen med en annan pjäs, eller genom att fånga den attackerande pjäsen, vad som än tar bort hotet. Det är olagligt att flytta din kung i schack, så du kan till exempel inte flytta din kung bredvid motståndarens kung. Målet med spelet är att sätta den motsatta kungen i schackmatt, vilket betyder att han är i schack och inte kan räddas på något av sättet att undkomma check. Vid denna tidpunkt är spelet över, med spelaren vars kung inte kan undgå check som förlorar. Den första spelaren som får motståndarens kung vinner; om vit schackmatt svart har svart förlorat, även om den svarte spelaren kunde ha schackmat vit vid nästa drag. Om du ser att du kommer att förlora kan du avgå genom att välta din kung, försiktigt! Efter schackmatt eller en resignation, skaka hand över hela linjen med din motståndare och gratulera honom eller henne till ett bra spel.

ÿ Ritar:

Om en kung inte är i schack, men inget lagligt drag kan spelas utan att sätta kungen i schack, är spelet ett dödläge, vilket är oavgjort eller oavgjort. Detta händer vanligtvis när en spelare bara har en kung kvar och den andra spelaren, med många pjäser kvar, skapar en position där kungen inte kan röra sig men inte är hotad. Ett annat sätt att dra är om båda spelarna rör sig 50 gånger i rad (totalt 100 drag) utan att ta en pjäs eller främja en bonde. Spelare kan också komma överens om oavgjort när de ser det komma; för att göra detta, sträck ut handen över spelplanen, skaka hand och säg: "Jag erbjuder oavgjort." Om motståndaren

skakar din hand, det är oavgjort. Motståndaren behöver inte acceptera! De kanske tror att de kan vinna. Det sista sättet att rita är genom upprepning tre gånger, där samma sekvens av drag upprepas tre gånger i rad. Detta innebär att inte bara en spelares drag, utan båda spelarna gör samma sak tre gånger i rad.

Obs: Specialdrag

ÿ Slott:

Om både kungen och ett torn inte har flyttats ännu under spelet, finns det inga pjäser mellan dem, och kungen inte är i schack, då kan kungen och tornet röra sig på ett speciellt sätt som kallas castling: kungen flyttar två platser mot tornet, och tornet flyttar sig till andra sidan av kungen, precis bredvid till kungen. Ofta sätter detta kungen i en mer skyddad position, bakom några bönder. Kungen kan dock inte kasta sig ur eller i schack. Han kan inte röra sig genom en ruta som hotas av en fiendepjäs.

ÿFånga en passant:

en passant är ett speciellt sätt som en bonde kan fånga en annan bonde på. Det är franska för "in passning", vilket är bra att veta eftersom regeln gäller för en bonde som just har flyttat upp två fält och hoppar över den ruta som hotas av motståndarens bonde. Här är ett exempel: en svart bonde är på b4. Den vita bonden på c2 har inte flyttats än. På vits tur flyttas bonden på c2 till c4, och undviker att bonden på b4 blir tagen. Men bonden på b4 har möjligheten, för bara en tur, att ta den vita c-bonden. Den svarta bonden flyttas till c3 och den vita bonden tas bort från brädet. Om svart väljer att inte fånga omedelbart, är chansen förlorad, och svart kanske inte fångar en passant vid ett senare tillfälle. En passant är alltid en envars chans för en bonde att fånga en bonde som har undvikit fångst genom att flytta upp två fält på sin första tur. Det gäller inte några andra positioner och gäller endast bönder.

Checkers Instruktioner för hur man spelar

(För 2 spelare/ från 6 till vuxen)

ÖPELINSTÄLLNING:

Ta 12 pjäser av samma färg och placera dem på alla mörka rutor i de tre första raderna framför dig. Din motståndare gör detsamma.(Figur 10)



Figur 10

ÖHUR MAN SPELAR:

Välj en spelare att gå först. På din tur, flytta någon av dina brickor enligt rörelsreglerna som beskrivs nedan. När du har flyttat en bricka är din tur över. Spelet fortsätter med spelare omväxlande.

ÖRörelsregler:

1. Flytta alltid din bricka diagonalt framåt, mot din motståndarens sida av spelplanen.

Notera: Efter att en pjäs blir en "Kung" kan den röra sig diagonalt

framåt eller bakåt.

2. Flytta din bricka ett mellanslag diagonalt, till en öppen intilliggande fyrkant; eller hoppa en eller flera brickor diagonalt till en öppen ruta bredvid pjäsen du hoppade. När du hoppar över en motståndares pjäs, fångar du den (se Fånga en Motståndarens pjäs).

3. Om alla rutor intill din bricka är upptagna, din bricka är blockerad och kan inte röra sig.

ÖBJEKT:

Ta bort alla din motståndares brickor från spelplanen genom att fånga dem.

Ö Fånga en motståndares pjäs:

Om du hoppar en motståndares pjäs, fångar du den. Ta bort den från spelplanen och placera den framför dig.

Ö Att bli en "kung":

Så snart en av dina pjäser når den första raden på din motståndarens sida av spelplanen blir det en kung. Plats en annan ruta av samma färg ovanpå den. Nu detta dubbeldäckare kan gå framåt eller bakåt i spelet styrelse.

ÖHUR MAN VINNER:

Den första spelaren att fånga alla motståndare pjäser från spelet brädet vinner spelet!

TILLBEHÖRSLISTA

1. Schackman * 32
2. Schackinstruktioner * 1
3. Dam * 30
4. Förvaringspåse *2

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Teknisk support och e-garanticertifikat
www.vevor.com/support



Supporto tecnico e certificato di garanzia elettronica www.vevor.com/support

SCACCHI E BACKGAMMON/DAMA

ISTRUZIONI TRIADE

MODELLO:SSC-15D

Continuiamo a impegnarci per fornirvi strumenti a prezzi competitivi.

"Risparmia la metà", "Metà prezzo" o qualsiasi altra espressione simile da noi utilizzata rappresenta solo una stima del risparmio che potresti ottenere acquistando determinati utensili con noi rispetto ai principali marchi principali e non significa necessariamente coprire tutte le categorie di utensili da noi offerti. Ti ricordiamo gentilmente di verificare attentamente quando effettui un ordine con noi se stai effettivamente risparmiando la metà rispetto ai principali marchi principali.

VEVOR®
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

**SCACCHI E BACKGAMMON/
TRIADE DI DAMA
ISTRUZIONI**

MODELLO:SSC-15D



HAI BISOGNO DI AIUTO? CONTATTACI!

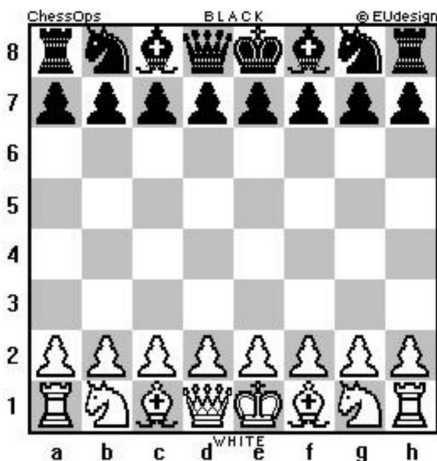
Hai domande sul prodotto? Hai bisogno di supporto tecnico? Non esitare a contattarci:

Supporto

**tecnico e certificato di garanzia elettronica [www.vevor.com/
support](http://www.vevor.com/support)**

Questa è l'istruzione originale, si prega di leggere attentamente tutte le istruzioni del manuale prima di utilizzare. VEVOR si riserva una chiara interpretazione del nostro manuale utente. L'aspetto del prodotto sarà soggetto al prodotto ricevuto. Vi preghiamo di perdonarci se non vi informeremo di nuovo se ci sono aggiornamenti tecnologici o software sul nostro prodotto.

Benvenuti a scegliere questo prodotto, questo prodotto ha sia gli scacchi che la dama. Scacchiera condivisa; Così puoi scegliere come giocare in base alle tue esigenze. (Vedi Figura 1).



Scacchiera/Dama

Figura 1

Istruzioni per il gioco degli scacchi

Impostazione della scheda

Gli scacchi sono un gioco di strategia che si ritiene sia stato inventato più di 1500 anni fa in India. È un gioco per due giocatori, uno con i pezzi chiari e uno con i pezzi scuri. La scacchiera è lunga otto caselle e larga otto caselle.

Quando ci si siede di fronte a un altro giocatore, la casella di colore più chiaro va sul lato destro di ogni giocatore ("luce a destra") e la regina bianca viene posizionata su una casella bianca e la regina nera su quella nera ("regina sul suo stesso colore").

La posizione di partenza dei pezzi è mostrata nella seguente scacchiera (vedere Figura 2).

Il giocatore con i pezzi bianchi muove per primo e poi gli altri giocatori si alternano in movimento. È possibile muovere un pezzo a ogni turno, eccetto che per l'arrocco (descritto di seguito).

Basi e file

Da sinistra a destra, le righe verticali sulla lavagna, chiamate file, sono etichettate da a a h. Le righe orizzontali, chiamate ranghi, sono numerate da 1 a 8. L'1 è il lato bianco della scacchiera; l'8 è il lato nero. Questo sistema può essere utilizzato per mostrare in quale casella si trova un pezzo, in un modo simile al gioco Battaglia navale. Quando la scacchiera è impostata, la casella a1 sarà sul lato sinistro del giocatore bianco. (Vedi Figura 2).



Figura 2

Pezzi degli scacchi e come muoverli

Nel nostro club, una volta che muovi un pezzo e togli la mano, non puoi cambiare la tua mossa, a meno che il tuo avversario non te lo permetta, cosa che non è necessario che faccia. Tuttavia, puoi toccare un pezzo, considerare una mossa e rimettere il pezzo nella sua posizione originale, a patto che non toglia la mano dal pezzo durante il processo.

•Mosse del Re♔

Il pezzo più importante sulla scacchiera è il Re. Il Re può muoversi uno e solo uno spazio alla volta, in qualsiasi direzione (sinistra, destra, avanti, indietro e in diagonale). La cattura del re è l'obiettivo del gioco..(Figura3)



Figura 3

•Mosse della Regina♚

La regina è il pezzo più potente, in quanto può muoversi in diagonale o in linea retta, il che la rende come un alfiere e una torre messi insieme. La regina non può muoversi come un cavallo. Quando la scacchiera è impostata, la regina inizia sempre sul suo colore, quindi la regina bianca inizia sempre su una casella bianca. La regina vale 9 punti perché può muoversi in così tanti posti sulla scacchiera così rapidamente. (Figura 4)

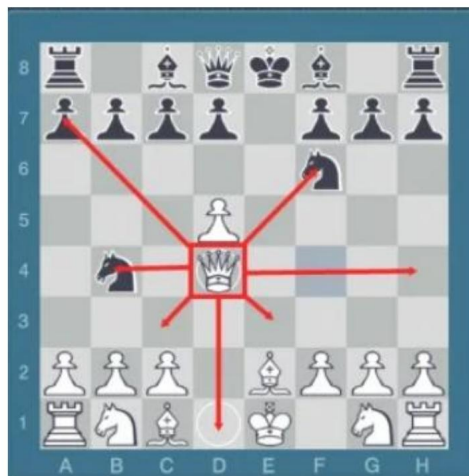


Figura 4

Le Mosse della Torre

La Torre si muove in linea retta in qualsiasi direzione, per quanti spazi desidera, senza saltare. Le Torri di solito non dovrebbero essere usate prima di una fase avanzata del gioco, e non dovrebbero quasi mai essere fatte uscire all'inizio, perché verrebbero molestate da pedoni e altri pezzi, facendo perdere tempo al giocatore che ha fatto uscire la Torre. Questo pezzo potrebbe anche essere perso se fatto uscire prima, il che è negativo perché la Torre ha un valore di 5.

(Figura 5).



Figura 5

⚡ Movimenti del vescovo

L'Alfiere si muove in diagonale, per qualsiasi distanza lungo una diagonale, senza saltando su qualsiasi pezzo. Un alfiere che inizia su una casella nera sarà sempre su una casella nera, quindi può arrivare solo a metà delle caselle sulla scacchiera. Il valore dell'alfiere è 3.(Figura 6)



Figura 6

🐎 Mosse del cavaliere

I cavalieri si muovono seguendo uno schema a L. Un cavaliere si muove di una casella in avanti e due caselle in alto, oppure di due caselle in avanti e una in alto, una casella in avanti e due caselle indietro, ecc., purché venga mantenuta la stessa forma e dimensione del salto. Il cavaliere è l'unico pezzo che può saltare sopra altri pezzi; salta direttamente in una casella senza disturbare nessuno dei pezzi in mezzo.

I cavalieri vengono generalmente fatti uscire presto, e questo è un bene. Il valore del cavaliere è 3.(Figura 7)



Figura 7

Mosse dei pedoni

I pedoni bianchi iniziano sulla seconda riga, i pedoni neri sulla settima. La prima volta che un pedone viene mosso, può avanzare di una o due righe. Non può saltare un altro pezzo. Dopo essersi mosso una volta, che sia salito di una o due righe, un pedone può avanzare solo di una casella alla volta e non può tornare indietro. Se un pedone avanza fino alla riga finale (8 per il bianco, 1 per il nero), allora viene **promosso**, il che significa che viene scambiato con qualsiasi altro pezzo, ad eccezione di un re o di un altro pedone. Nessun pezzo viene mosso dalla scacchiera stessa; in questo modo un colore può avere due (o più!) regine contemporaneamente. Il "valore" del pedone è 1. (Figura 8).



Figura 8

CATTURA, CONTROLLO E FINE DEL GIOCO

•Cattura:

Un pezzo cattura un pezzo avversario muovendosi sulla casella occupata dal pezzo avversario. Quel pezzo viene rimosso dalla scacchiera e sostituito dal pezzo che ha catturato. I cavalli, gli alfieri, le torri, le regine e i re catturano muovendosi nel loro modo normale. I pedoni catturano in modo diverso, muovendosi di una casella *in diagonale*, a destra o a sinistra, sul pezzo da catturare. Non possono catturare muovendosi dritti in avanti. In nessun momento può rimanere più di un pezzo in una casella e i pezzi non possono catturare un pezzo dello stesso colore.

•Scacco e scacco matto:

Quando un pezzo sarebbe in grado di catturare il re avversario al turno successivo, il si dice che il re è sotto scacco. Il re in pericolo deve uscire dallo scacco al turno successivo, sia spostandosi, bloccando lo scacco con un altro pezzo, o catturando il pezzo attaccante, qualunque cosa rimuova la minaccia. È illegale spostare il tuo re sotto scacco, quindi, per esempio, non puoi spostare il tuo re accanto al re dell'avversario. L'obiettivo del gioco è mettere il re avversario in scacco matto, il che significa che è sotto scacco e non può essere salvato da nessuno dei modi per sfuggire allo scacco. A questo punto la partita finisce, con il giocatore il cui re non può sfuggire allo scacco che perde. Il primo giocatore che ottiene il re dell'avversario vince; se il bianco dà scacco matto al nero, il nero ha perso, anche se il giocatore nero avrebbe potuto dare scacco matto al bianco alla mossa successiva. Se vedi che stai per perdere, puoi rinunciare abbattendo il tuo re, delicatamente! Dopo lo scacco matto o una rinuncia, stringi la mano al tuo avversario attraverso la scacchiera e congratulati con lui o lei per la buona partita.

•Disegna:

Se un re non è sotto scacco, ma non è possibile effettuare alcuna mossa legale senza mettere il re sotto scacco, allora la partita è in stallo, ovvero in parità o patta. Questo di solito accade quando un giocatore ha solo un re rimasto e l'altro giocatore, con molti pezzi rimasti, crea una posizione in cui il re non può muoversi ma non è minacciato. Un altro modo per patta è se entrambi i giocatori si muovono 50 volte di seguito (un totale di 100 mosse) senza catturare un pezzo o promuovere un pedone. I giocatori possono anche concordare una patta quando la vedono arrivare; per farlo, stendi la mano sulla scacchiera, per stringere la mano e di' "Offro una patta". Se l'avversario

ti stringe la mano, è un pareggio. L'avversario non ha bisogno di accettare! Potrebbe pensare di poter vincere. L'ultimo modo per pareggiare è attraverso la ripetizione tripla, dove la stessa sequenza di mosse viene ripetuta tre volte di seguito. Ciò significa non solo le mosse di un giocatore, ma entrambi i giocatori che fanno la stessa cosa tre volte di seguito.

Nota: Mosse speciali

ÿArrocco:

Se sia il re che la torre non sono ancora stati mossi durante la partita, ci sono nessun pezzo tra loro, e il re non è sotto scacco, allora il re e la torre possono muoversi in un modo speciale chiamato arrocco: il re si muove di due spazi verso la torre, e la torre si muove dall'altro lato del re, proprio accanto al re. Spesso, questo mette il re in una posizione più protetta, dietro alcuni pedoni. Il re non può però arroccare fuori, o sotto scacco. Non può muoversi attraverso una casella minacciata da un pezzo nemico.

ÿCatturare *en passant*:

en passant è un modo speciale in cui un pedone può catturare un altro pedone. In francese significa "in passing", il che è utile da sapere perché la regola si applica a un pedone che si è appena mosso di due spazi, saltando la casella minacciata dal pedone avversario. Ecco un esempio: un pedone nero è in b4. Il pedone bianco in c2 non si è ancora mosso. Al turno del bianco, il pedone in c2 si muove in c4, evitando la cattura da parte del pedone in b4. Ma il pedone in b4 ha l'opzione, per un solo turno, di catturare il pedone bianco in c. Il pedone nero si muove in c3 e il pedone bianco viene tolto dalla scacchiera. Se il nero sceglie di non catturare immediatamente, allora la possibilità è persa e il nero non può catturare en passant in un secondo momento. En passant è sempre una possibilità di un turno per un pedone di catturare un pedone che ha evitato la cattura muovendosi di due spazi al suo primo turno. Non si applica ad altre posizioni e riguarda solo i pedoni.

Istruzioni per giocare a Dama

(Per 2 giocatori/dai 6 anni in su)

CONFIGURAZIONE DEL GIOCO:

Prendi 12 pedine dello stesso colore e posizionale su tutti i quadrati scuri delle prime tre righe di fronte a te. Il tuo avversario fa lo stesso. (Figura 10)



Figura 10

COME SI GIOCA:

Scegli un giocatore che inizi. Al tuo turno, muovi una qualsiasi delle tue pedine seguendo le regole di movimento descritte di seguito. Dopo aver mosso una pedina, il tuo turno è finito. Il gioco continua con i giocatori che si alternano nei turni.

Regole di movimento:

- 1. Muovi sempre la tua pedina in diagonale in avanti, verso il tuo lato del tabellone di gioco dell'avversario.**

Nota: dopo che una pedina diventa un "Re", può muoversi in diagonale

avanti o indietro.

- 2. Sposta la tua pedina di uno spazio in diagonale, verso una casella adiacente aperta quadrato; o salta una o più pedine in diagonale verso un quadrato aperto casella adiacente alla pedina che hai saltato. Quando salti oltre una pedina dell'avversario, la catturi (vedi Catturare una Pedina dell'avversario).**
- 3. Se tutte le caselle adiacenti alla tua pedina sono occupate, la tua pedina è bloccato e non può muoversi.**

•OGGETTO:

Rimuovi tutte le pedine del tuo avversario dal tabellone di gioco catturandoli.

•Catturare la pedina di un avversario:

Se salti una pedina avversaria, la catturi. Rimuovila da il tabellone di gioco e posizionalo davanti a te.

•Diventare un "Re":

Non appena una delle tue pedine raggiunge la prima riga del tuo lato del tabellone di gioco dell'avversario, diventa un Re. Posiziona un altro pedina dello stesso colore sopra di essa. Ora questo la pedina a due piani può muoversi avanti o indietro nel gioco asse.

•COME VINCERE:

Il primo giocatore a catturare tutte le pedine avversarie dal gioco il tavolo vince la partita!

ELENCO ACCESSORI

- 1. Pedone * 32**
- 2. Istruzioni per gli scacchi * 1**
- 3. Dama * 30**
- 4. Borsa portaoggetti *2**

VEVOR[®]
TOUGH TOOLS, HALF PRICE

Supporto tecnico e certificato di garanzia
elettronica www.vevor.com/support