



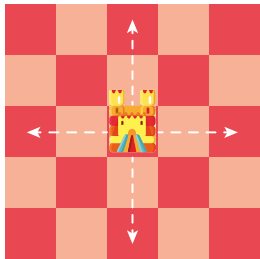
# ★ Jeu d'Échecs ★



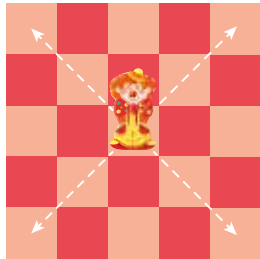
Règles du Jeu • Rules of the Game  
Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

**Déplacement des pièces**  
**Moving pieces**  
**Spielfiguren bewegen**  
**De schaakstukken verplaatsen**  
**Movimiento de las piezas**  
**Spostamento dei pezzi**

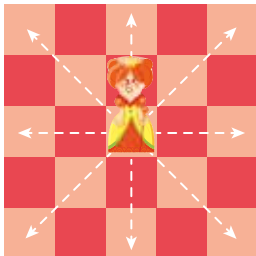
- 1 • La Tour**      • De Toren  
• The Rook      • La Torre  
• Der Turm      • La Torre



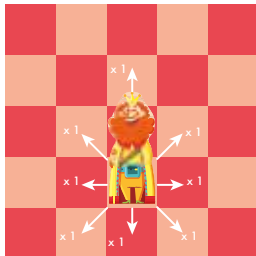
- 2 • Le Fou**      • De Loper  
• The Bishop      • El Alfil  
• Der Läufer      • L'Alfiere



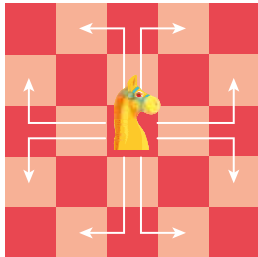
- 3 • La Dame** • De Koningin  
• The Queen • La Reina  
• Die Dame • La Regina



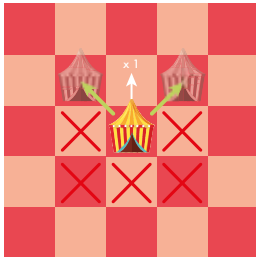
- 4 • Le Roi** • De Koning  
• The King • El Rey  
• Der König • Il Re



- 5 • Le Cavalier** • Het Paard  
• The Knight • El Caballo  
• Der Springer • Il Cavallo



- 6 • Le Pion** • De Pion  
• The Pawn • El Peón  
• Der Bauer • Il Pedone



Illustrations : **Nikao**

# JEU D'ÉCHECS

## Jeu de Stratégie



De 6 à 12 ans



Pour 2 joueurs



45 minutes

Contenu : - 1 plateau de jeu  
- 32 pions en bois

*Le but du jeu est de capturer le roi adverse en le bloquant.  
On annonce alors "Echec et mat", expression provenant du persan "Shah mat" signifiant "Le roi est mort".*

### • Jeu idéal pour stimuler :

La concentration et la stratégie.

### • Déroulement du jeu :

Les joueurs placent l'échiquier de façon à avoir une case rose pâle à leur droite.

Chaque joueur dispose de 16 pièces placées de la façon suivante :

Les pièces sont disposées de façon symétrique dans les 2 camps.



### • Déplacement des pièces :

Les pions jaunes commencent puis, alternativement, chacun déplace une pièce lors de son tour.

Les pièces obéissent aux règles de déplacement suivantes :

- Aucune pièce ne peut se rendre sur une case occupée par une pièce amie.
- Une pièce peut en revanche se rendre sur une case occupée par une pièce ennemie. Cette dernière est alors ôtée du jeu : on dit qu'elle est "prise".

- Aucune pièce ne peut sauter au-dessus d'une autre pièce amie ou ennemie (sauf le Cavalier).
- Toutes les pièces prennent comme elles se déplacent (sauf le pion).

**1. La Tour** se déplace en ligne droite, horizontalement et verticalement, d'autant de cases qu'elle le désire.

**2. Le Fou** se déplace en diagonale, d'autant de cases qu'il le désire.

**3. La Dame**, la plus puissante du jeu, réunit le déplacement de la Tour et du Fou. Elle peut se déplacer dans toutes les directions d'autant de cases qu'elle le désire.

**4. Le Roi** se déplace comme la Dame dans toutes les directions mais d'une seule case à la fois. Il n'a pas le droit de se mettre en échec (c'est à dire de se rendre sur une case où il serait susceptible d'être capturé.)

Le Roi attaqué est dit "en échec". Comme il n'est pas permis de mettre ou de laisser son Roi en échec, l'attaque doit être parée de façon prioritaire, soit en capturant la pièce attaquante, soit en interposant une pièce entre le Roi et la pièce attaquante, soit en déplaçant le Roi. Quand aucune de ces parades n'est possible, on dit que le Roi est "mat" et la partie s'arrête. Les deux Rois ne peuvent pas se trouver sur des cases adjacentes.

**5. Le Cavalier** a un déplacement très particulier, il se déplace de 2 cases dans un sens puis tourne d'une case de façon à former un L. Il peut aussi sauter par-dessus les autres pièces.

**6. Le Pion** se déplace d'une case en avant, mais prend en biais. Il peut avancer de deux cases lorsqu'il se trouve sur sa position de départ. Le pion est la seule pièce à ne jamais pouvoir reculer. Tout pion qui parvient sur sa dernière rangée est remplacé par une autre pièce de sa couleur (excepté le Roi), au gré du joueur, on appelle ça « la promotion ». Si l'on choisit généralement la Dame, il est également possible, quand la position l'exige, d'effectuer une promotion en Tour, en Fou ou en Cavalier.

# CHESS GAME

## Strategy Game



For kids aged 6-12 years

2 players

45 minutes

Contents : - 1 game board  
- 32 wooden chess pieces

*Object of the game: placing the opponents' King in check thus blocking him from play. "Checkmate" is announced, an expression which stems from the Persian "Shah mat" meaning "The King is dead".*

### • Ideal game for stimulating:

Concentration and strategic thinking.

### • Game rules:

Players position the chess board so there is a pale pink square on the bottom-right. Each player has 16 pieces and the pieces are set out as shown below :

The pieces are placed in a symmetrical way in both teams.



### • Moving pieces:

The yellow pieces start and then the turns alternate, with each player moving one piece on their go.

During play, the pieces meet with obstacles and must abide by the following rules:

- No piece can move to a square occupied by a piece of the same colour.
- On the other hand, a piece can be moved to a square occupied by an opponent's piece. The latter is thus said to be "captured" and is removed from play.
- No piece can be made to jump over another piece, whether it's one of its own

kind or one the opponent's pieces (except the Knight).

- All the pieces can capture other pieces the same way they're moving (except the pawn).

**1. Moves of a Rook:** the Rook moves horizontally or vertically, in a straight line, through any number of unoccupied squares.

**2. Moves of a Bishop:** the Bishop moves diagonally, and has no restrictions in the distance for each move.

**3. Moves of a Queen :** the most powerful piece in the game of Chess and combines the Rook's move and the Bishop's move. The Queen can move in any direction and through any number of unoccupied squares.

**4. Moves of a King:** the King can move in all directions, like the Queen, but only one square at a time. He is not allowed to be moved to a square where he will be in check (in other words, to go on a square where he is liable to be captured). A King under immediate attack is said to be "in check". As it is not permissible to place or leave your King in check, the attack must immediately be countered either by capturing the checking piece, or by interposing a piece between the King and the checking piece, or by moving the King. When none of these moves are possible, the King is in "checkmate" and the game ends. The two Kings cannot be moved onto adjacent squares.

**5. Moves of a Knight:** the Knight has a special way of moving - he goes forward 2 squares then turns to go another square, making an L shape. He can also jump over the other pieces.

**6. Moves of a Pawn:** the Pawn moves only one square forward, but captures diagonally. However, the first time each pawn is moved from its initial position, it has the option to advance two squares. The pawn is the only chess piece that can never move backwards. Any Pawn that reaches the last row is exchanged for another same-coloured piece of the player's choice (except a King). This called "promotion". Even though another Queen is generally chosen, it is also possible to promote a Pawn to Knight, Rook or Bishop.

# SCHACH

## Strategiespiel



Für Kinder von 6 bis 12 Jahren

2 Spieler

45 Minuten

Inhalt: - 1 Spielbrett

- 32 Spielfiguren aus Holz

**Ziel des Spiels:** den gegnerischen König zu schlagen, indem man ihn blockiert. Man sagt dann „Schachmatt“. Dieser Ausdruck stammt von dem persischen „Shah mat“ ab und bedeutet „Der König ist tot“.

### • Das ideale Spiel, um:

Konzentration und Strategie zu fördern.

### • Spielverlauf:

Die Spieler legen das Schachbrett so vor sich, dass das Feld in ihrer rechten Ecke blassrosa ist. Jeder Spieler stellt seine 16 Spielsteine in die Ausgangsaufstellung auf:

Die Spielsteine werden symmetrisch in den 2 Lagern aufgestellt.



### • Spielfiguren bewegen:

Die gelben Spielfiguren beginnen, dann bewegen die Spieler abwechselnd eine Figuren, wenn sie an der Reihe sind.

In der Praxis treffen die Spielsteine auf Hindernisse und verhalten sich nach den folgenden:

- Kein Stein darf auf ein Feld gezogen werden, auf dem ein Spielstein der gleichen Farbe steht.
- Dagegen kann ein Spielstein auf ein Feld gezogen werden, auf dem ein gegnerischer Spielstein steht. Letzterer wird daraufhin aus dem Spiel genommen: Man sagt, er wird



„geschlagen“.

- Kein Spielstein darf über einen anderen Spielstein der gegnerischen oder eigenen Farbe springen (mit Ausnahme des Springers).

- Alle Spielsteine schlagen so, wie sie gezogen werden (mit Ausnahme des Bauern).

**1. Der Turm** bewegt sich in gerader Linie beliebig viele Felder waagrecht und senkrecht.

**2. Der Läufer** bewegt sich beliebig viele Felder diagonal.

**3. Die Dame** der mächtigste Spielstein im Spiel – die Dame darf sich sowohl wie der Läufer als auch der Turm bewegen, und zwar beliebig viele Felder und in alle Richtungen.

**4. Der König** bewegt sich wie die Dame in alle Richtungen, allerdings jeweils nur ein Feld. Er darf sich nicht ins Schach begeben (das heißt, auf ein Feld gehen, wo er geschlagen werden kann). Wir erinnern uns, dass man bei einem bedrohten König „Schach“ sagt. Da es nicht erlaubt ist, den eigenen König ins/im Schach zu setzen oder zu lassen, muss die Bedrohung mit Priorität behandelt werden, indem der Schach bietende Spielstein geschlagen wird, ein Spielstein zwischen den König und den Schach bietenden Spielstein gezogen wird, der König aus dem Schach bewegt wird. Wenn keiner dieser Züge möglich ist, sagt man, der König ist „matt“ und die Partie ist beendet. Die beiden Könige dürfen nicht auf nebeneinander liegenden Feldern stehen.

**5. Der Springer** er zieht in besonderer Weise 2 Felder in eine Richtung und dann ein Feld zur Seite, so dass sein Zug ein L bildet. Er kann dabei auch über die anderen Figuren springen.

**6. Der Bauer** bewegt sich ein Feld nach vorne, aber schlägt schräg. Er kann sich zwei Felder vorwärts bewegen, wenn er in seiner Anfangsstellung ist. Der Bauer ist der einzige Spielstein, der niemals rückwärts ziehen kann. Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, wird er durch eine vom Spieler gewählte andere Figur seiner Farbe (außer dem König) ersetzt. Dies wird als „Umwandlung“ bezeichnet. Obwohl meistens die Dame gewählt wird, kann der Bauer auch, wenn die Stellung dies erfordert, in einen Turm, einen Läufer oder einen Springer umgewandelt werden.

# SCHAAKSPEL

## Strategiespel



Voor kinderen tussen 6 en 12 jaar



2 Spelers



45 minuten

Inhoud: - 1 spelbord  
- 32 houten pionnen

**Doel van het spel :** *de koning van de tegenspeler veroveren door deze te blokkeren. We zeggen dan "Schaakmat", een uitdrukking afkomstig van het Perzisch "Shah mat" wat "De koning is dood" betekent.*

### • Ideaal spel voor het stimuleren van:

De concentratie en strategie.

### • Spelverloop:

Plaats het schaakbord zodat elke speler een lichtroos veld aan de rechterkant heeft. Elke speler beschikt over 16 schaakstukken die hij op de volgende manier plaatst:

De schaakstukken worden op een symmetrische wijze in de 2 kampen geplaatst.



### • De schaakstukken verplaatsen:

De speler met de gele schaakstukken start en vervolgens verplaatst elke speler om de beurt een van zijn schaakstukken.

Tijdens het spel komen de schaakstukken in aanraking met obstakels en dienen volgende regels opgevolgd te worden :

- Geen enkel schaakstuk kan op een veld staan dat reeds door een eigen schaakstuk ingenomen is.
- Een schaakstuk kan op een veld staan dat door een schaakstuk van de tegenspeler ingenomen is. Het schaakstuk van de tegenspeler wordt dan uit het spel genomen :

het schaakstuk is dan "veroverd".

- Geen enkel schaakstuk kan over een eigen schaakstuk of schaakstuk van de tegenspeler springen (uitgezonderd het Paard).
- Alle schaakstukken worden genomen zoals ze zich verplaatsen (uitgezonderd de Pion).

**1. De Toren:** verplaatst zich in rechte lijn, horizontaal en verticaal, met zoveel velden als gewenst.

**2. De Loper:** verplaatst zich in diagonale lijn, met zoveel velden als gewenst.

**3. De Koningin:** het krachtigste schaakstuk in het spel aanwezig, verenigt de verplaatsingseigenschappen van de Toren en de Loper. Ze kan zich in alle richtingen verplaatsen, met zoveel velden als gewenst.

**4. De Koning:** verplaatst zich in alle richtingen zoals de Koningin maar met slechts één veld per speelbeurt. Hij mag zich niet schaak zetten (d.w.z. zich op een veld plaatsen waar hij veroverd kan worden). Onthoud dat een Koning die aangevallen wordt "schaak" staat. Omdat het niet toegelaten is om zijn Koning schaak te zetten of te laten, moet de aanval eerst afgewend worden door of het schaakstuk van de tegenspeler te veroveren, of door een eigen schaakstuk tussen de Koning en het schaakstuk van de tegenspeler te plaatsen, of door de Koning te verplaatsen. als geen enkele van deze acties mogelijk is, staat de Koning "schaakmat" en is het spel afgelopen. De twee Koningen mogen zich niet op aangrenzende velden bevinden.

**5. Het Paard:** heeft een speciale manier om zich te verplaatsen. Hij verplaatst zich in een L-vorm, eerst 2 velden in een bepaalde richting en vervolgens 1 veld in een rechte hoek. Hij kan tevens over andere schaakstukken springen.

**6. De Pion:** Verplaatst zich één veld voorwaarts, dit op een schuine manier. In de startpositie kan de pion zich twee velden voorwaarts verplaatsen. De Pion is het enig schaakstuk dat nooit achteruit verplaatst kan worden. Elke pion die de laatste rij bereikt wordt onmiddellijk omgewisseld door een ander schaakstuk van dezelfde kleur (uitgezonderd de Koning), naar wens van de speler. Men noemt dit "een promotie". Over het algemeen kiest men voor een Koningin, maar het is tevens mogelijk, naargelang de positie, om voor een Toren, Loper of Paard te kiezen.

# JUEGO DE AJEDREZ

## Juego de estrategia



Para niños de 6 a 12 años

2 jugadores

45 minutos

Contenido: - 1 tablero de juego  
- 32 figuras de madera

**Objetivo del juego:** *capturar el Rey del adversario, bloqueando todos sus movimientos posibles. Cuando se consigue, se anuncia "jaque mate"; se trata de una expresión procedente del persa "Shamat" y que significa "El rey ha muerto".*

### • Juego ideal para estimular:

La concentración y el pensamiento estratégico.

### • Desarrollo del juego:

Los jugadores deben colocar el tablero de ajedrez de manera que haya una casilla rosa pálida a su derecha. Cada jugador dispone de 16 piezas cuya disposición inicial está:

Las piezas se colocan de manera simétrica a ambos lados del tablero.



### • Movimiento de las piezas:

Empieza el que tenga las piezas amarillas y se van turnando para mover una pieza cada uno.

En la práctica, las piezas encuentran obstáculos y sus movimientos obedecen las siguientes reglas:

- Ninguna pieza puede desplazarse hasta una casilla ya ocupada por una pieza del mismo color.
- No obstante, cualquier pieza puede desplazarse hasta una casilla ya ocupada por

una pieza contraria. Dicha pieza pasa a ser retirada del tablero, entendiéndose como “capturada”.

- Ninguna pieza puede saltar por encima de otra pieza ya sea de su mismo color o contraria (a excepción del Caballo).

- Todas las piezas, menos el Peón, efectúan la captura tal cual avanzan.

**1. La Torre:** esta pieza se desplaza en línea recta por el tablero en sentido horizontal y vertical tantas casillas como se desee.

**2. El Alfil:** esta pieza se desplaza en diagonal tantas casillas como se desee.

**3. La Reina:** ésta es la pieza con mayor capacidad de movimiento del juego, ya que combina el modo de desplazarse de la Torre y del Alfil. Puede desplazarse en todas las direcciones tantas casillas como se desee.

**4. El Rey:** se desplaza como la Reina en todas las direcciones sólo que de una en una casilla a la vez. Tiene que evitar a toda costa ponerse en jaque; es decir, desplazarse hasta una casilla donde pudiera ser capturado. Recordemos que un Rey directamente atacado se define como “en jaque”. Debido a que no está permitido poner o dejar a su Rey en jaque, el ataque debe evitarse de manera prioritaria, ya sea capturando la pieza atacante, interponiendo otra pieza entre el Rey y la pieza atacante, o bien desplazando al Rey a otra casilla donde no se vea atacado. Cuando ninguna de estas opciones está disponible, se dice que el Rey está en jaque mate y la partida termina. Los dos Reyes no pueden encontrarse en casillas adyacentes.

**5. El Caballo:** con un movimiento muy particular en forma de «L», el caballo primero se desplaza 2 casillas en un sentido y después una casilla hacia uno de sus lados. Además, puede saltar por encima de otras piezas.

**6. El Peón:** se desplaza hacia adelante de una en una casilla, pero efectúa sus capturas en diagonal. Puede avanzar dos casillas de una vez cuando se encuentra en su posición inicial. El peón es la única pieza que nunca puede retroceder. Cualquier peón que llegue a la última fila es reemplazado, a la voluntad del jugador, por cualquier otra pieza de su color (excepto el rey) en lo que se conoce como «promoción». Si bien es la reina la que se elige habitualmente, también es posible, cuando la posición lo requiera, promocionar el peón a una Torre, un Alfil o un Caballo.

# GIOCO DEGLI SCACCHI

## Gioco di strategia



Per bambini da 6 a 12 anni

Da 2 giocatori

45 minuti

Contenuto: - 1 tavoliere  
- 32 pedine in legno

*Scopo del gioco: catturare il re avversario bloccandolo. Si annuncia dunque "scacco matto", espressione derivante dal persiano "Shah mat" che significa "Il re è morto".*

### • Gioco ideale per stimolare :

Concentrazione e strategia.

### • Svolgimento del gioco :

I giocatori posizionano la scacchiera in modo tale da avere una casella rosa chiaro alla propria destra. Ciascun giocatore dispone di 16 pezzi, posizionati nel modo seguente:

I pezzi sono disposti in maniera simmetrica nei 2 campi.



### • Spostamento dei pezzi:

Iniziano le pedine gialle; quindi, a turno, ciascuno sposta un pezzo.

In pratica, i pezzi incontrano degli ostacoli e devono rispettare le seguenti regole:

- Nessun pezzo si può spostare su una casella già occupata da un pezzo amico.
- Un pezzo si può spostare su una casella occupata da un pezzo avversario.

Quest'ultimo viene eliminato dal gioco: si dice che viene "catturato".

- Nessun pezzo può saltare un altro pezzo amico o nemico (tranne il cavallo).
- Tutti i pezzi prendono spostandosi (tranne il pedone).

**1. La Torre** si sposta in linea retta, orizzontalmente e verticalmente, del numero di caselle desiderato.

**2. L'Alfiere** si sposta in diagonale del numero di caselle desiderato.

**3. La Regina** è il pezzo più potente del gioco e riunisce il movimento della torre e dell'alfiere. Si può spostare in tutte le direzioni del numero di caselle desiderato.

**4. Il Re** si sposta, come la Regina, in tutte le direzioni, ma di una sola casella alla volta. Non può mettersi sotto scacco (vale a dire spostarsi su una casella dove potrebbe essere catturato). Ricordiamo che un re sotto attacco è detto "in scacco". Poiché non è consentito mettere o lasciare il proprio re sotto scacco, l'attacco deve essere parato in via prioritaria, o catturando il pezzo attaccante o interponendo un pezzo tra il re e il pezzo attaccante, oppure spostando il re. Quando nessuna di queste parate è possibile, si dice che il re è "matto" e la partita si conclude. I due re non possono trovarsi su caselle adiacenti.

**5. Il Cavallo** si sposta in modo particolare: due caselle in un senso, quindi una casella di lato, in modo tale da formare una "L". Può anche saltare sopra gli altri pezzi.

**6. Il Pedone** si sposta di una casella in avanti, ma cattura in obliquo. Può avanzare di due caselle quando si trova alla sua posizione di partenza. Il pedone è l'unico pezzo che non può mai arretrare. Qualsiasi pedone che arrivi all'ultima fila deve essere immediatamente sostituito da un altro pezzo del proprio colore (tranne il re), a scelta del giocatore. Sebbene solitamente si scelga la Regina, è possibile, quando la posizione lo richieda, promuovere il pedone a Torre, Alfiere o Cavallo.



**JURATOYS**  
13 rue de l'Industrie  
39270 Orgelet  
FRANCE  
2017  
[www.janod.com](http://www.janod.com)



CE