

Fold & Play Chess XL



GA563



DA

p. 8

FR

p. 4

DE

p. 5

IT

p. 6

RO

p. 10

EN

p. 2

NL

p. 3

HR

p. 13

SI

p. 14

ES

p. 7

PL

p. 9

CZ

p. 11

SK

p. 12



NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Wurgingsgevaar. **EN** Warning. Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard. **FR** Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Longue corde. Danger de strangulation. **DE** Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Lange Schnur. Strangulationsgefahr. **DA** Advarsel. Ikke egnet til børn under 36 måneder. Lang snor. Strangleringsfare. **EE** Hoiatus. Ei sobi alla 36 kuu vanuste lastele. Pikk nõör. Strangulatsioonioht. **FIN** Varoitus. Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pitkä naru. Kuristumisvaara. **GRE** Προειδοποίηση. Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών. Μακρύ κορδόνι. Κίνδυνος στραγγαλισμού. **HR** Upozorenje. Nije prikladno za djecu mlađu od 36 mjeseci. Duga vrpca. Opasnost od davljenja. **IT** Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Corde lunghe. Rischio di strangolamento. **NO** Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Lang snor. Strangleringsfare. **PL** Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Długi sznurek. Ryzyko uduszenia. **PT** Atenção. Não é adequado para crianças com menos de 36 meses. Corda comprida. Risco de estrangulamento. **RO** Avertisment. Nu este potrivit pentru copii sub 36 de luni. Coardă lungă. Pericol de strangulare. **SI** Opozorilo. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Dolga vrvica. Nevarnost zadavljenja. **ES** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento. **SV** Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Långt snöre. Risk för strypning. **CZ** Upozornění. Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Dlouhá šňůra. Nebezpečí uškrcení. **SK** Upozornenie. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Dlhá šnúra. Nebezpečenstvo uškrcenia.

Copyright © 2026 by BuitenSpeel B.V. / All right reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means, including photocopying, recording, or other electronic or mechanical methods, without the prior written permission of BuitenSpeel B.V.

BuitenSpeel B.V. | A. Hofmanweg 1B-21 | 2031 BH Haarlem | The Netherlands



About the game

Play a classic game of chess on an extra-large playing mat. Think ahead, protect your own pieces and try to checkmate your opponent's king. Thanks to the extra-large format, you can also enjoy playing this game outdoors!

Setup

- Roll out the playing mat on a flat surface, indoors or outdoors.
- Take the wooden discs out of the storage bag.
- Place all pieces on their correct starting position (see illustration).
- Note: the queen starts on her own colour.

How to play

White begins. Then players take turns.

On each turn, you move one piece.

Try to capture your opponent's pieces and keep your own king safe.

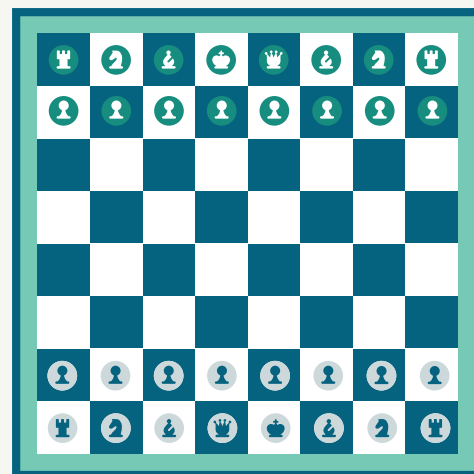
The player who checkmates the opponent's king wins the game.

What is capturing?

If an opponent's piece is on a square you can move to, you may capture it.

Place your own piece on that square and remove the opponent's piece from the board.

You may never capture your own pieces.



Rules per piece

Pawn

The pawn moves straight forward. Usually, it moves one square forward. On its very first move, it may move two squares forward. A pawn captures differently: it captures one square diagonally forward. A pawn cannot capture straight forward.

Rook

The rook moves straight forward, backward or sideways. It can move as many squares as you like. The rook cannot jump over other pieces.

Bishop

The bishop moves diagonally. It can move as many squares as you like. The bishop cannot jump over other pieces.

Knight

The knight moves in an L-shape. Two squares in one direction and then one square to the side. Or one square and then two the other way. The knight is special because it can jump over other pieces.

Queen

The queen is the strongest piece. She can move forward, backward, sideways and diagonally. She can move as many squares as you like. The queen cannot jump over other pieces.

King

The king moves one square at a time. He can move in all directions: forward, backward, sideways and diagonally. The king is the most important piece in the game.

Important rules

You cannot move through other pieces, except with the knight.

You cannot end your move on a square occupied by one of your own pieces.

You may never leave your king in danger.

What is check?

If an opponent's piece can capture your king, you are in check.

Say: check!

If you are in check, you must immediately make your king safe.

You can do this in three ways:

- Move your king.
- Capture the attacking piece.
- Place a piece in between, if possible.

What is checkmate?

If your king is in check and you cannot escape, it is checkmate.

The game is over.

What is stalemate?

Sometimes a player is not in check, but cannot make any legal move.

This is called stalemate.

No one wins and the game ends in a draw.

Pawn promotion

If a pawn reaches the other side of the board, it can be promoted.

You may choose which piece it becomes.

Most players choose a queen, but it can also be a rook, bishop or knight.

Over het spel

Speel een klassiek schaakspel op een extra grote speelmat. Denk vooruit, bescherm je eigen stukken en probeer de koning van je tegenstander schaakmat te zetten. Door het extra grote formaat kun je dit spel ook heerlijk buiten spelen!

Vorbereiding

- Rol de speelmat uit op een vlakke ondergrond, binnen of buiten.
- Haal de houten schijven uit de opbergzak.
- Leg alle stukken op de juiste startplek. (zie afbeelding).
- Let op: de koningin begint op haar eigen kleur.

Spelverloop

Wit begint. Daarna spelen de spelers om de beurt.

In elke beurt verplaats je één stuk.

Je probeert stukken van je tegenstander te slaan en je eigen koning veilig te houden.

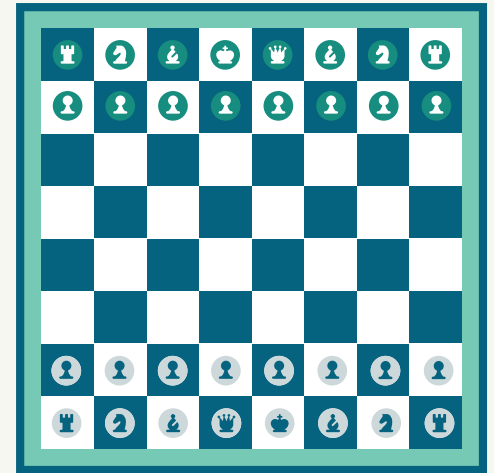
Wie de koning van de ander schaakmat zet, wint het spel.

Wat is slaan?

Staat er een stuk van je tegenstander op een vak waar jij naartoe mag bewegen? Dan mag je dat stuk slaan.

Je zet jouw eigen stuk op dat vak en haalt het andere stuk van het bord.

Je mag nooit een eigen stuk slaan.



Regels per speelstuk

Pion

De pion loopt recht vooruit.
Meestal gaat een pion één vakje vooruit.
Bij zijn allereerste zet mag hij ook twee vakjes vooruit.
Een pion slaat anders dan hij loopt: hij slaat schuin naar voren, één vakje.
Een pion mag dus niet recht vooruit slaan.

Toren

De toren beweegt recht vooruit, recht achteruit of opzij.
Dat mag over zoveel vakjes als je wilt.
De toren mag niet over andere stukken heen.

Loper

De loper beweegt schuin.
Dat mag over zoveel vakjes als je wilt.
De loper mag niet over andere stukken heen.

Paard

Het paard beweegt in een L-vorm.
Eerst twee vakjes in één richting en dan één vakje opzij.
Of eerst één vakje en dan twee de andere kant op.
Het paard is extra bijzonder, want het mag als enige stuk over andere stukken heen springen.

Koningin

De koningin is het sterkste stuk.
Zij mag recht vooruit, achteruit, opzij én schuin bewegen.
Dat mag over zoveel vakjes als je wilt.
Ook de koningin mag niet over andere stukken heen.

Koning

De koning beweegt één vakje per keer.
Dat mag in alle richtingen: vooruit, achteruit, opzij en schuin.
De koning is het belangrijkste stuk van het spel.

Belangrijke regels

Je mag niet door andere stukken heen bewegen, behalve met het paard.

Je mag niet op een vak eindigen waar al een eigen stuk staat.

Je mag je koning nooit expres in gevaar zetten.

Wat is schaak?

Staat een stuk van de tegenstander zo dat het jouw koning kan slaan? Dan sta je schaak.

Zeg dan: schaak!

Als je schaak staat, moet je meteen iets doen om je koning weer veilig te maken.

- Dat kan op drie manieren:
- Je koning verplaatsen.
- Het aanvallende stuk slaan.
- Een stuk ertussen zetten, als dat kan.

Wat is schaakmat?

Staat je koning schaak en kun je hem niet meer redden?

Dan is het schaakmat.

Het spel is dan afgelopen.

Wat is pat?

Soms staat een speler niet schaak, maar kan hij ook geen enkele geldige zet meer doen.

Dan is het pat.

Niemand wint en het spel eindigt gelijk.

Promotie van een pion

Haalt een pion de overkant van het bord?

Dan mag hij veranderen in een ander stuk.

Meestal kiezen spelers een koningin, maar een toren, loper of paard mag ook.

À propos du jeu

Jouez à une partie d'échecs classique sur un tapis de jeu extra-large. Anticipez, protégez vos pièces et essayez de mettre le roi adverse échec et mat. Grâce au grand format, vous pouvez aussi jouer à l'extérieur !

Disposition

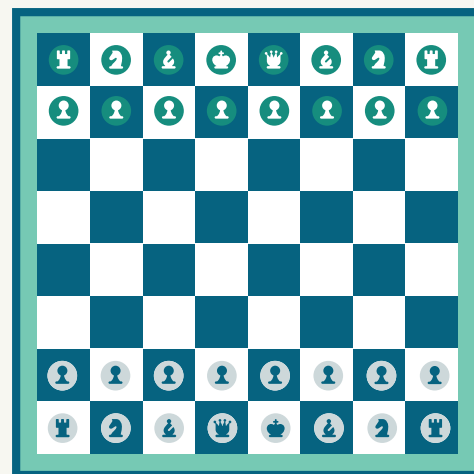
- Déroulez le tapis de jeu sur une surface plane, à l'intérieur ou à l'extérieur.
- Sortez les disques en bois du sac de rangement.
- Placez toutes les pièces sur leurs positions de départ (voir illustration).
- Remarque : la reine commence avec sa propre couleur.

Comment jouer

Le joueur avec les pièces blanches commence, puis chacun joue à tour de rôle. À chaque tour, déplacez une pièce. Essayez de capturer les pièces adverses et de protéger votre roi. Celui qui met le roi adverse en échec et mat gagne la partie.

Qu'est-ce qu'une capture ?

Si une pièce adverse se trouve sur une case où vous pouvez aller, vous pouvez la capturer. Placez votre pièce sur cette case et retirez la pièce adverse. Vous ne pouvez jamais capturer vos propres pièces.



Règles par pièce

Pion

Le pion avance tout droit.
En général, il avance d'une case.
Lors de son premier déplacement, il peut avancer de deux cases.
Le pion capture différemment : il capture en diagonale, une case en avant.
Le pion ne peut pas capturer tout droit.

Tour

La tour se déplace verticalement ou horizontalement.
Elle peut parcourir autant de cases que souhaité.
La tour ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.

Fou

Le fou se déplace en diagonale.
Il peut parcourir autant de cases que souhaité.
Le fou ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.

Cavalier

Le cavalier se déplace en forme de L.
Deux cases dans une direction puis une sur le côté.
Ou une case puis deux dans une autre direction.
Le cavalier est spécial car il peut sauter par-dessus d'autres pièces.

Reine

La reine est la pièce la plus puissante.
Elle peut se déplacer dans toutes les directions : horizontalement, verticalement et en diagonale.
Elle peut parcourir autant de cases que souhaité.
La reine ne peut pas sauter par-dessus d'autres pièces.

Roi

Le roi se déplace d'une seule case à la fois.
Il peut se déplacer dans toutes les directions.
Le roi est la pièce la plus importante du jeu.

Règles importantes

Vous ne pouvez pas passer à travers les autres pièces, sauf avec le cavalier.
Vous ne pouvez pas terminer votre mouvement sur une case occupée par l'une de vos propres pièces.
Vous ne devez jamais laisser votre roi en danger.

Qu'est-ce que l'échec ?

Si une pièce adverse peut capturer votre roi, vous êtes en échec.
Annoncez : échec !
Si vous êtes en échec, vous devez immédiatement mettre votre roi en sécurité.

Vous pouvez le faire de trois façons :

Déplacer votre roi.
Capturer la pièce attaquante.
Interposer une pièce, si possible.

Qu'est-ce que le mat ?

Si votre roi est en échec et que vous ne pouvez pas vous échapper, c'est échec et mat.
La partie est terminée.

Qu'est-ce que le pat ?

Parfois, un joueur n'est pas en échec, mais ne peut effectuer aucun coup légal.
Cela s'appelle pat.
Personne ne gagne et la partie se termine par une égalité.

Promotion du pion

Si un pion atteint l'autre côté de l'échiquier, il peut être promu.
Vous choisissez la pièce qu'il devient.
Le plus souvent, on choisit une dame, mais cela peut aussi être une tour, un fou ou un cavalier.

Zum Spiel

Spieler eine klassische Partie Schach auf einer extra großen Spielmatte. Denke voraus, schütze deine Figuren und versuche, den gegnerischen König schachmatt zu setzen. Dank des großen Formats kannst du auch draußen spielen!

Aufbau

- Rolle die Spielmatte auf einer ebenen Fläche aus, drinnen oder draußen.
- Nimm die Holzscheiben aus der Aufbewahrungstasche.
- Stelle alle Figuren auf ihre Ausgangsposition (siehe Abbildung).
- Hinweis: Die Dame beginnt auf ihrer eigenen Farbe.

Spielablauf

Weiß beginnt. Danach spielen die Spieler abwechselnd.

In jedem Zug bewegst du eine Figur.

Versuche, die gegnerischen Figuren zu schlagen und deinen König zu schützen.

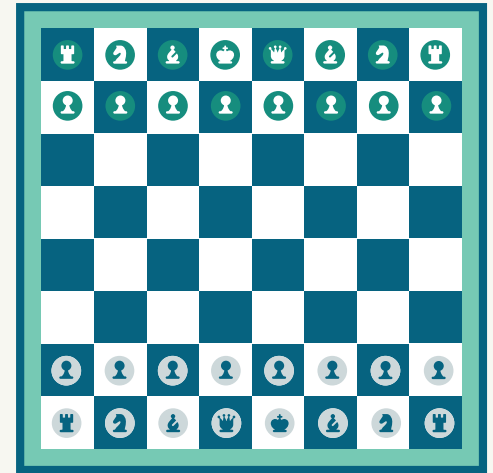
Wer den gegnerischen König schachmatt setzt, gewinnt das Spiel.

Was ist Schlagen?

Wenn sich eine gegnerische Figur auf einem Feld befindet, das du erreichen kannst, darfst du sie schlagen.

Setze deine Figur auf dieses Feld und entferne die gegnerische Figur.

Du darfst niemals deine eigenen Figuren schlagen.



Regeln pro Figur

Bauer

Der Bauer zieht gerade nach vorne. Normalerweise ein Feld. Beim ersten Zug darf er zwei Felder ziehen. Der Bauer schlägt anders: ein Feld diagonal nach vorne. Er kann nicht gerade nach vorne schlagen.

Turm

Der Turm zieht gerade vorwärts, rückwärts oder zur Seite. Er kann so viele Felder ziehen, wie er möchte. Der Turm kann nicht über andere Figuren springen.

Läufer

Der Läufer zieht diagonal. Er kann so viele Felder ziehen, wie er möchte. Der Läufer kann nicht über andere Figuren springen.

Springer

Der Springer bewegt sich in L-Form. Zwei Felder in eine Richtung und dann eines zur Seite. Oder ein Feld und dann zwei in die andere Richtung. Der Springer kann als einzige Figur über andere Figuren springen.

Dame

Die Dame ist die stärkste Figur. Sie kann sich in alle Richtungen bewegen. Sie kann so viele Felder ziehen, wie sie möchte. Die Dame kann nicht über andere Figuren springen.

König

Der König zieht ein Feld pro Zug. Er kann sich in alle Richtungen bewegen. Der König ist die wichtigste Figur im Spiel.

Wichtige Regeln

Du darfst nicht über andere Figuren ziehen, außer mit dem Springer.

Du darfst deinen Zug nicht auf einem Feld beenden, das von deiner eigenen Figur besetzt ist.

Du darfst deinen König niemals in Gefahr bringen.

Was ist Schach?

Wenn eine gegnerische Figur deinen König schlagen kann, stehst du im Schach.

Sage: Schach!

Wenn du im Schach stehst, musst du deinen König sofort schützen.

Du kannst dies auf drei Arten tun:

Den König ziehen.

Die angreifende Figur schlagen.

Eine Figur dazwischenstellen, wenn möglich.

Was ist Schachmatt?

Wenn dein König im Schach steht und du nicht entkommen kannst, ist es Schachmatt.

Das Spiel ist beendet.

Was ist Patt?

Manchmal steht ein Spieler nicht im Schach, kann aber keinen legalen Zug machen.

Das nennt man Patt.

Niemand gewinnt und das Spiel endet unentschieden.

Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer die gegnerische Seite erreicht, kann er umgewandelt werden.

Du darfst wählen, welche Figur er wird.

Meistens wird er zur Dame, aber auch Turm, Läufer oder Springer sind möglich.

Sobre el juego

Juega una partida clásica de ajedrez en un tapete extra grande. Piensa con antelación, protege tus piezas e intenta dar jaque mate al rey rival. ¡Gracias al gran formato, también puedes jugar al aire libre!

Preparación

- Extiende el tapete sobre una superficie plana, en interior o exterior.
- Saca las fichas de madera de la bolsa.
- Coloca todas las piezas en su posición inicial correcta (ver ilustración).
- Nota: la reina empieza en su propio color.

Cómo jugar

Las blancas empiezan. Luego los jugadores juegan por turnos. En cada turno mueves una pieza.

Intenta capturar las piezas del oponente y proteger a tu rey.

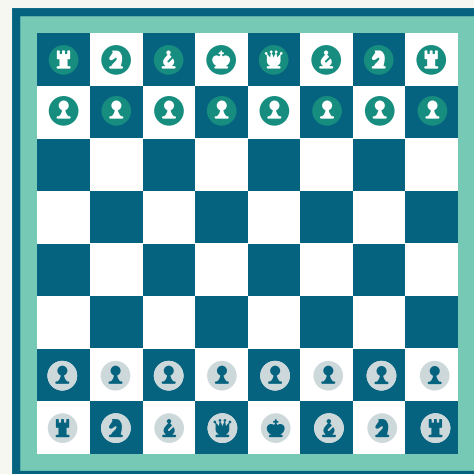
El jugador que dé jaque mate al rey gana la partida.

¿Qué es capturar?

Si una pieza del oponente está en una casilla a la que puedes moverte, puedes capturarla.

Coloca tu pieza en esa casilla y retira la pieza rival.

Nunca puedes capturar tus propias piezas.



Reglas por pieza

Peón

El peón avanza recto. Normalmente una casilla. En su primer movimiento puede avanzar dos casillas. Captura de forma distinta: en diagonal hacia delante. No puede capturar en línea recta.

Torre

La torre se mueve en líneas rectas. Puede mover tantas casillas como quieras. No puede saltar sobre otras piezas.

Alfil

El alfil se mueve en diagonal. Puede mover tantas casillas como quieras. No puede saltar sobre otras piezas.

Caballo

El caballo se mueve en forma de L. Dos casillas en una dirección y una al lado. O una y luego dos en otra dirección. Es la única pieza que puede saltar sobre otras.

Reina

La reina es la pieza más fuerte. Se mueve en todas las direcciones. Puede mover tantas casillas como quieras. No puede saltar sobre otras piezas.

Rey

El rey se mueve una casilla por turno. Puede moverse en todas las direcciones. Es la pieza más importante del juego.

Reglas importantes

No puedes pasar a través de otras piezas, excepto con el caballo.

No puedes terminar tu turno en una casilla ocupada por una de tus propias piezas.

Nunca puedes dejar a tu rey en peligro.

¿Qué es el jaque?

Si una pieza del oponente puede capturar tu rey, estás en jaque.

Di: ¡jaque!

Si estás en jaque, debes poner a tu rey a salvo inmediatamente.

Puedes hacerlo de tres formas:

Mover tu rey.

Capturar la pieza atacante.

Bloquear con otra pieza, si es posible.

¿Qué es el jaque mate?

Si tu rey está en jaque y no puedes escapar, es jaque mate.

La partida termina.

¿Qué es el ahogado?

A veces un jugador no está en jaque, pero no puede realizar ningún movimiento legal.

Esto se llama ahogado.

Nadie gana y la partida termina en empate.

Promoción de peón

Si un peón llega al otro lado del tablero, puede promocionarse.

Puedes elegir en qué pieza se convierte.

La mayoría elige una reina, pero también puede ser torre, alfil o caballo.

Il gioco

Gioca una partita classica a scacchi su un tappeto extra grande. Pensa in anticipo, proteggi i tuoi pezzi e cerca di mettere sotto scacco matto il re avversario. Grazie al grande formato, puoi giocare anche all'aperto!

Preparazione

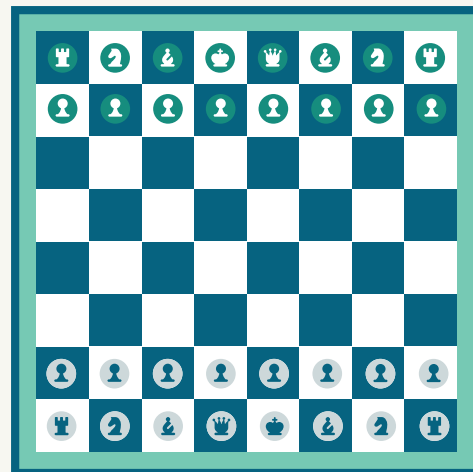
Srotola il tappeto su una superficie piana, al chiuso o all'aperto.
Togli i dischi di legno dal sacchetto.
Posiziona tutti i pezzi nella posizione iniziale corretta (vedi illustrazione).
Nota: la regina parte sul colore corrispondente.

Come si gioca

Il bianco inizia. Poi i giocatori si alternano.
A ogni turno muovi un pezzo.
Cerca di catturare i pezzi avversari e proteggere il tuo re.
Il giocatore che mette sotto scacco matto il re avversario vince.

Che cos'è una cattura?

Se un pezzo avversario si trova su una casella raggiungibile, puoi catturarlo.
Posiziona il tuo pezzo su quella casella e rimuovi quello avversario.
Non puoi mai catturare i tuoi pezzi.



Regole per pezzo

Pedone

Il pedone si muove in avanti.
Di solito di una casella.
Al primo movimento può avanzare di due caselle.
Cattura in modo diverso: in diagonale in avanti.
Non può catturare in linea retta.

Torre

La torre si muove in linea retta.
Può muoversi di quante caselle vuole.
Non può saltare sopra altri pezzi.

Alfiere

L'alfiere si muove in diagonale.
Può muoversi di quante caselle vuole.
Non può saltare sopra altri pezzi.

Cavallo

Il cavallo si muove a forma di L.
Due caselle in una direzione e una lateralmente.
Oppure una e poi due in un'altra direzione.
È l'unico pezzo che può saltare sopra gli altri.

Regina

La regina è il pezzo più forte.
Si muove in tutte le direzioni.
Può muoversi di quante caselle vuole.
Non può saltare sopra altri pezzi.

Re

Il re si muove di una casella per volta.
Può muoversi in tutte le direzioni.
È il pezzo più importante del gioco.

Regole importanti

Non puoi attraversare altri pezzi, tranne con il cavallo.
Non puoi terminare la mossa su una casella occupata da un tuo pezzo.
Non puoi mai lasciare il tuo re in pericolo.

Che cos'è lo scacco?

Se un pezzo avversario può catturare il tuo re, sei sotto scacco.
Di': scacco!
Se sei sotto scacco, devi mettere il re al sicuro immediatamente.

Puoi farlo in tre modi:

Muovere il re.
Catturare il pezzo che attacca.
Interporre un altro pezzo, se possibile.

Che cos'è lo scacco matto?

Se il re è sotto scacco e non può scappare, è scacco matto.
La partita finisce.

Che cos'è lo stallo?

A volte un giocatore non è sotto scacco ma non può fare mosse legali.
Questo si chiama stallo.
Nessuno vince e la partita finisce in pareggio.

Promozione del pedone

Quando un pedone raggiunge l'altro lato della scacchiera, può essere promosso.
Puoi scegliere in cosa trasformarlo.
Di solito si sceglie la regina, ma può diventare anche torre, alfiere o cavallo.

Om spillet

Spil et klassisk skakspil på en ekstra stor spillematte. Tænk fremad, beskyt dine brikker og prøv at sætte modstanderens konge skakmat. Takket være det store format kan du også spille udenfor!

Opsætning

- Rul spillematten ud på en flad overflade, inde eller ude.
- Tag træbrikkerne op af opbevaringsposen.
- Placer alle brikker i deres startposition (se illustration).
- Bemærk: Dronningen starter på sin egen farve.

Sådan spiller du

Hvid starter. Derefter skiftes spillerne.

I hver tur flytter du én brik.

Forsøg at slå modstanderens brikker og beskytte din konge.

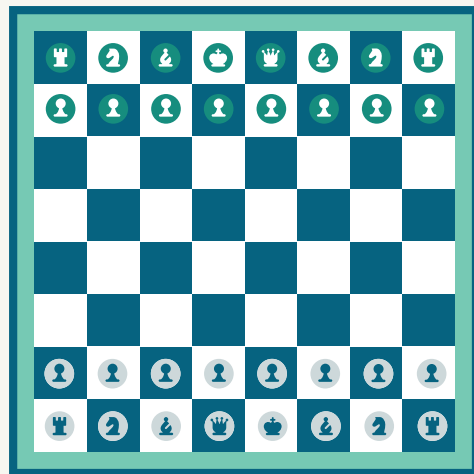
Den spiller, der sætter modstanderens konge skakmat, vinder.

Hvad er at slå?

Hvis en modstanders brik står på et felt, du kan flytte til, kan du slå den.

Flyt din egen brik til feltet og fjern modstanderens brik.

Du må aldrig slå dine egne brikker.



Regler for hver brik

Bonde

Bonden bevæger sig lige frem. Normalt én felt. På første træk må den gå to felter. Bonden slår anderledes: diagonalt fremad. Den kan ikke slå lige frem.

Tårn

Tårnet bevæger sig lige frem, tilbage eller til siden. Det kan flytte så mange felter, du vil. Det kan ikke hoppe over andre brikker.

Løber

Løberen bevæger sig diagonalt. Den kan flytte så mange felter, du vil. Den kan ikke hoppe over andre brikker.

Springer

Springeren bevæger sig i en L-form. To felter i én retning og derefter ét til siden. Eller omvendt. Springeren kan hoppe over andre brikker.

Dronning

Dronningen er den stærkeste brik. Den kan bevæge sig i alle retninger. Den kan flytte så mange felter, du vil. Den kan ikke hoppe over andre brikker.

Konge

Kongen bevæger sig ét felt ad gangen. Den kan bevæge sig i alle retninger. Kongen er den vigtigste brik i spillet.

Vigtige regler

Du må ikke bevæge dig over andre brikker, undtagen med springeren.

Du må ikke ende dit træk på et felt med din egen brik.

Du må aldrig sætte din konge i fare.

Hvad er skak?

Hvis en modstanders brik kan slå din konge, er du i skak.

Sig: skak!

Hvis du er i skak, skal du straks beskytte din konge.

Du kan gøre det på tre måder:

Flytte kongen.

Slå den angribende brik.

Sætte en brik imellem, hvis muligt.

Hvad er skakmat?

Hvis din konge er i skak og ikke kan undslippe, er det skakmat.

Spillet er slut.

Hvad er pat?

Nogle gange er en spiller ikke i skak, men kan ikke foretage et lovligt træk.

Det kaldes pat.

Ingen vinder, og spillet ender uafgjort.

Bonde-forvandling

Når en bonde når den anden side, kan den forvandles.

Du vælger hvilken brik den bliver.

De fleste vælger en dronning, men det kan også være et tårn, en løber eller en springer.

O grze

Zagraj w klasyczną partię szachów na dużej macie. Myśl strategicznie, chroń swoje bierki i spróbuj dać mata królowi przeciwnika. Dzięki dużemu rozmiarowi możesz grać także na zewnątrz!

Przygotowanie

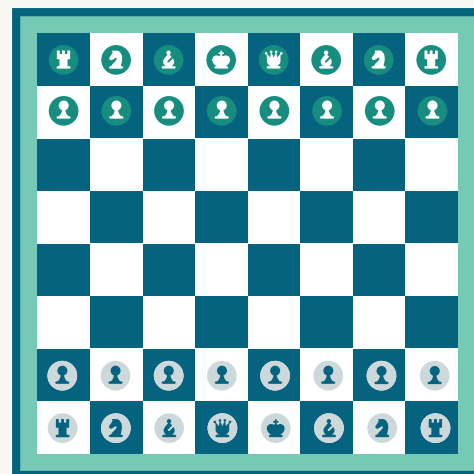
- Rozłóż matę na płaskiej powierzchni, w domu lub na zewnątrz.
- Wyjmij drewniane krążki z torby.
- Ustaw wszystkie bierki na właściwych pozycjach początkowych (patrz ilustracja).
- Uwaga: hetman stoi na swoim kolorze.

Jak grać

Białe zaczynają. Następnie gracze wykonują ruchy na zmianę. W każdej turze przesuwasz jedną bierkę. Staraj się zбивać bierki przeciwnika i chronić swojego króla. Gracz, który da mata, wygrywa.

Co to jest bicie?

Jeśli bierka przeciwnika stoi na polu, na które możesz wejść, możesz ją zбить. Postaw swoją bierkę na tym polu i usuń bierkę przeciwnika. Nie możesz zбивać własnych bierek.



Zasady dla figur

Pionek

Pionek porusza się do przodu. Zazwyczaj o jedno pole. Przy pierwszym ruchu może o dwa pola. Biję inaczej: po skosie do przodu. Nie może bić na wprost.

Wieża

Wieża porusza się w linii prostej. Może poruszać się o dowolną liczbę pól. Nie może przeskakiwać figur.

Goniec

Goniec porusza się po skosie. Może poruszać się o dowolną liczbę pól. Nie może przeskakiwać figur.

Skoczek

Skoczek porusza się w kształcie litery L. Dwa pola w jedną stronę i jedno w bok. Lub odwrotnie. Może przeskakiwać inne figury.

Hetman

Hetman jest najsilniejszą figurą. Porusza się we wszystkich kierunkach. Może poruszać się o dowolną liczbę pól. Nie może przeskakiwać figur.

Król

Król porusza się o jedno pole. Może poruszać się we wszystkich kierunkach. Jest najważniejszą figurą w grze.

Ważne zasady

Nie możesz przechodzić przez inne figury, z wyjątkiem skoczka. Nie możesz zakończyć ruchu na polu zajęтым przez własną figurę. Nigdy nie możesz narażać swojego króla.

Co to jest szach?

Jeśli figura przeciwnika może zбить twojego króla, jesteś w szachu. Powiedz: szach! Musisz natychmiast ochronić króla.

Możesz to zrobić na trzy sposoby:

Ruszyć króla.
Zбить atakującą figurę.
Zasłonić się inną figurą, jeśli to możliwe.

Co to jest mat?

Jeśli król jest w szachu i nie ma ucieczki, jest mat. Gra się kończy.

Co to jest pat?

Czasami gracz nie jest w szachu, ale nie może wykonać żadnego ruchu. To nazywa się pat. Nikt nie wygrywa – remis.

Promocja pionka

Jeśli pionek dotrze na koniec planszy, może zostać awansowany. Wybierasz, w co się zmienia. Najczęściej wybiera się hetmana, ale może to być też wieża, goniec lub skoczek.

Despre joc

Joacă o partidă clasică de șah pe o tablă extra mare. Gândește înainte, protejează piesele și încearcă să dai șah mat regelui advers. Datorită formatului mare, poți juca și în aer liber!

Pregătire

- Întinde tabla pe o suprafață plană, în interior sau în exterior.
- Scoate piesele de lemn din sac.
- Așază toate piesele în pozițiile de start corecte (vezi ilustrația).
- Notă: regina începe pe culoarea ei.

Cum se joacă

Albul începe. Apoi jucătorii alternează.

La fiecare tură muți o piesă.

Încearcă să capturezi piesele adversarului și să îți protejezi regele.

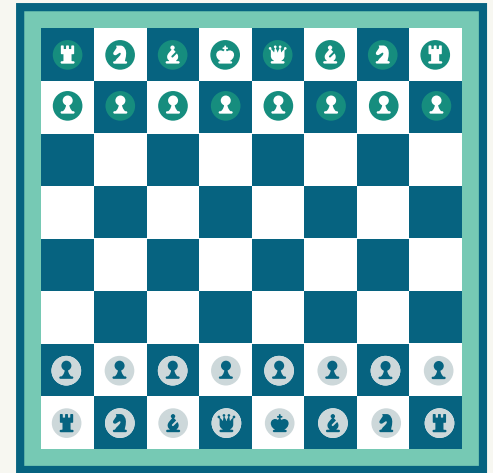
Jucătorul care dă șah mat câștigă.

Ce înseamnă capturarea?

Dacă o piesă adversă este pe un câmp unde poți ajunge, o poți captura.

Mută piesa ta pe acel câmp și elimină piesa adversă.

Nu îți poți captura propriile piese.



Reguli pentru fiecare piesă

Pion

Pionul se deplasează înainte. De obicei, se mută un pătrat. La prima mutare poate avansa două pătrate. Pionul capturează diferit: pe diagonală, înainte. Nu poate captura în linie dreaptă.

Turn

Turnul se deplasează înainte, înapoi sau lateral. Poate muta oricâte pătrate dorește. Nu poate sări peste alte piese.

Nebun

Nebunul se deplasează în diagonală. Poate muta oricâte pătrate dorește. Nu poate sări peste alte piese.

Cal

Calul se deplasează în formă de L. Două pătrate într-o direcție și apoi unul lateral. Sau unul și apoi două în cealaltă direcție. Este singura piesă care poate sări peste altele.

Regină

Regina este cea mai puternică piesă. Se poate deplasa în toate direcțiile. Poate muta oricâte pătrate dorește. Nu poate sări peste alte piese.

Rege

Regele se mută un pătrat pe rând. Se poate deplasa în toate direcțiile. Este cea mai importantă piesă din joc.

Reguli importante

Nu poți trece prin alte piese, cu excepția calului.

Nu poți termina mutarea pe un pătrat ocupat de o piesă proprie.

Nu îți poți lăsa niciodată regele în pericol.

Ce este șahul?

Dacă o piesă adversă poate captura regele tău, ești în șah.

Spune: șah!

Trebuie să îți protejezi imediat regele.

Poți face asta în trei moduri:

Mută regele.

Capturează piesa atacatoare.

Pune o piesă între ele, dacă este posibil.

Ce este șah mat?

Dacă regele este în șah și nu poate scăpa, este șah mat.

Jocul se termină.

Ce este pat?

Uneori un jucător nu este în șah, dar nu poate face o mutare legală.

Aceasta se numește pat.

Nimeni nu câștigă, jocul se termină la egalitate.

Promovarea pionului

Dacă un pion ajunge pe partea opusă, poate fi promovat.

Poți alege în ce piesă se transformă.

De obicei se alege regina, dar poate fi și turn, nebun sau cal.

O hře

Zahraj si klasickou partii šachu na extra velké hrací podložce. Mysli dopředu, chraň své figurky a snaž se dát soupeři mat. Díky velkému formátu můžeš hrát i venku!

Příprava

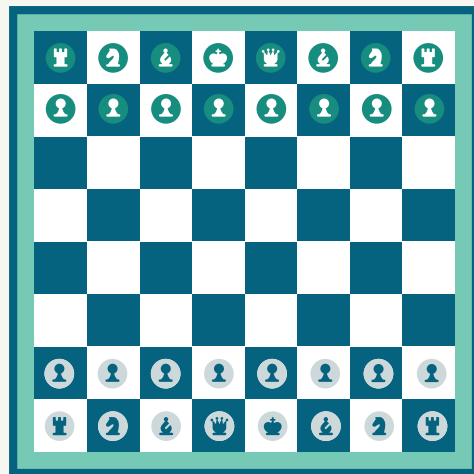
- Rozlož podložku na rovný povrch, doma nebo venku.
- Vyber dřevěné figurky z úložného pytlíku.
- Umísti figurky na výchozí pozice (viz obrázek).
- Poznámka: dáma stojí na své barvě.

Jak hrát

Začíná bílý hráč. Poté se hráči střídají.
V každém tahu posuneš jednu figurku.
Snaž se brát soupeřovy figurky a chránit svého krále.
Vyhrává hráč, který dá soupeřovu králi šach-mat.

Co je brání?

Pokud je soupeřova figurka na poli, kam se můžeš dostat, můžeš ji sebrat.
Postav svou figurku na toto pole a soupeřovu odeber z hrací plochy.
Nikdy nesmíš brát vlastní figurky.



Pravidla pro figurky

Pěšec

Pěšec se pohybuje přímo dopředu.
Obvykle postupuje o jedno pole vpřed.
Při prvním tahu může postoupit o dvě pole vpřed.
Pěšec bere jinak: šikmo vpřed o jedno pole.
Pěšec nemůže brát přímo vpřed.

Věž

Věž se pohybuje rovně vpřed, vzad nebo do stran.
Může jít o libovolný počet polí.
Věž nesmí přeskakovat jiné figurky.

Střelec

Střelec se pohybuje po diagonále.
Může jít o libovolný počet polí.
Střelec nesmí přeskakovat jiné figurky.

Jezdec

Jezdec se pohybuje do tvaru L.
Dvě pole jedním směrem a jedno do strany.
Nebo jedno pole a pak dvě jiným směrem.
Jezdec může přeskakovat jiné figurky.

Dáma

Dáma je nejsilnější figurka.
Může se pohybovat všemi směry.
Může jít o libovolný počet polí.
Dáma nesmí přeskakovat jiné figurky.

Král

Král se pohybuje o jedno pole.
Může se pohybovat všemi směry.
Král je nejdůležitější figurka ve hře.

Důležitá pravidla

Nemůžeš procházet přes jiné figurky, s výjimkou jezdece.
Nemůžeš skončit na poli obsazeném vlastní figurkou.
Nikdy nesmíš vystavit svého krále nebezpečí.

Co je šach?

Pokud soupeřova figurka může vzít tvého krále, jsi v šachu.
Řekni: šach!
Pokud jsi v šachu, musíš okamžitě ochránit krále.

Můžeš to udělat třemi způsoby:

- Pohnout králem.
- Vzit útočící figurku.
- Postavit mezi ně jinou figurku (pokud je to možné).

Co je mat?

Pokud je král v šachu a nemůže uniknout, je šach-mat.
Hra končí.

Co je pat?

Někdy hráč není v šachu, ale nemůže provést žádný tah.
Tomu se říká pat.
Nikdo nevyhrává a hra končí remízou.

Proměna pěšce

Pokud pěšec dojde na druhou stranu, může se proměnit.
Můžeš si vybrat, na jakou figurku se změnit.
Většinou na dámu, ale může to být i věž, střelec nebo jezdec.

O hre

Zahraj si klasickú partiu šachu na extra veľkej hracej podložke. Mysli dopredu, chráň svoje figúrky a snaž sa dať súperovi mat. Vďaka veľkému formátu môžeš hrať aj vonku!

Príprava

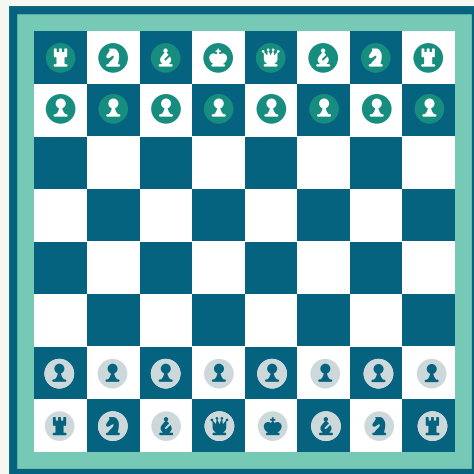
- Rozlož podložku na rovný povrch, vnútri alebo vonku.
- Vyber drevené figúrky z úložného vrečka.
- Umiestni figúrky na správne začiatkové pozície (pozri obrázok).
- Poznámka: dáma stojí na svojej farbe.

Ako hrať

Začína biely hráč. Potom sa hráči striedajú.
V každom ťahu pohneš jednu figúrku.
Snaž sa brať súperove figúrky a chrániť svojho kráľa.
Vyhráva hráč, ktorý dá súperovmu kráľovi šach-mat.

Čo je zajatie (branie figúrky)?

Ak sa súperova figúrka nachádza na poli, kam sa môžeš presunúť, môžeš ju zobrať. Presuň svoju figúrku na toto pole a odstráň súperovu figúrku z hracej plochy. Nikdy nemôžeš zobrať vlastné figúrky.



Pravidlá pre figúrky

Pesiak

Pešiak sa pohybuje priamo dopredu. Zvyčajne postupuje o jedno políčko dopredu. Pri prvom ťahu môže ísť o dve políčka. Pešiak berie inak: šikmo dopredu o jedno políčko. Pešiak nemôže brať priamo dopredu.

Veža

Veža sa pohybuje rovno dopredu, dozadu alebo do strán. Môže sa pohybovať o ľubovoľný počet políčok. Môže nemôže preskakovať iné figúrky.

Strelec

Strelec sa pohybuje po diagonále. Môže sa pohybovať o ľubovoľný počet políčok. Strelec nemôže preskakovať iné figúrky.

Jazdec

Jazdec sa pohybuje v tvare L. Dve políčka jedným smerom a jedno do strany. Alebo jedno políčko a potom dve iným smerom. Jazdec môže preskakovať ostatné figúrky.

Dáma

Dáma je najsilnejšia figúrka. Môže sa pohybovať vo všetkých smeroch. Môže sa pohybovať o ľubovoľný počet políčok. Dáma nemôže preskakovať iné figúrky.

Kráľ

Kráľ sa pohybuje o jedno políčko. Môže sa pohybovať vo všetkých smeroch. Kráľ je najdôležitejšou figúrkou v hre.

Dôležité pravidlá

Nemôžeš prechádzať cez iné figúrky, s výnimkou jazdca. Nemôžeš skončiť na políčku obsadenom vlastnou figúrkou. Nikdy nesmieš vystaviť svojho kráľa nebezpečenstvu.

Čo je šach?

Ak môže súperova figúrka zobrať tvojho kráľa, si v šachu. Povedz: šach! Ak si v šachu, musíš okamžite ochrániť svojho kráľa.

Môžeš to urobiť tromi spôsobmi:

- Pohnúť kráľom.
- Zobrať útočiacu figúrku.
- Vložiť medzi ne inú figúrku (ak je to možné).

Čo je mat?

Ak je kráľ v šachu a nemôže uniknúť, ide o šach-mat. Hra sa končí.

Čo je pat?

Niekedy hráč nie je v šachu, ale nemôže vykonať žiadny ťah. Tomu sa hovorí pat. Nikto nevyhráva a hra končí remízou.

Premena pešiaka

Ak pešiak dosiahne druhú stranu šachovnice, môže sa premeniť. Môžeš si vybrať, na akú figúrku. Najčastejšie na dámu, ale môže to byť aj veža, strelec alebo jazdec.

O igri

Igrajte klasičnu partiju šaha na posebno velikoj podlozi za igru. Razmišljajte unaprijed, štitite svoje figure i pokušajte matirati protivničkog kralja. Zahvaljujući velikom formatu, u ovoj igri možete uživati i na otvorenom!

Priprema

- Razmotajte podlogu za igru na ravnoj površini, u zatvorenom prostoru ili vani.
 - Izvadite drvene diskove iz vrećice za spremanje.
 - Postavite sve figure na njihova točna početna polja (pogledajte ilustraciju).
- Napomena: kraljica počinje na polju svoje boje.

Kako se igra

Bijeli počinje. Zatim igrači igraju naizmjenično.

U svakom potezu pomičete jednu figuru.

Pokušajte uzeti protivničke figure i čuvati vlastitog kralja.

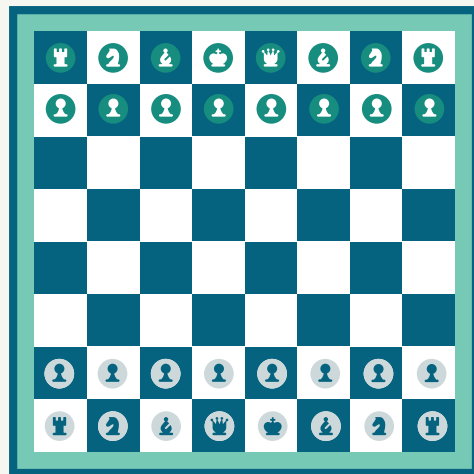
Igrač koji matira protivničkog kralja pobjeđuje u igri.

Što znači uzimanje figure?

Ako se protivnička figura nalazi na polju na koje se možete pomaknuti, smijete je uzeti.

Postavite svoju figuru na to polje i uklonite protivničku figuru s ploče.

Nikada ne smijete uzeti vlastite figure.



Pravila za svaku figuru

Pješak

Pješak se pomiče ravno naprijed. Obično se pomiče jedno polje naprijed. U svom prvom potezu smije se pomaknuti dva polja naprijed. Pješak uzima protivničku figuru na susjednom polju dijagonalno ispred sebe. Pješak ne može uzimati ravno naprijed.

Top

Top se pomiče ravno naprijed, natrag ili u stranu. Može se pomaknuti za koliko god polja želite. Top ne može preskakati druge figure.

Lovac

Lovac se pomiče dijagonalno. Može se pomaknuti za koliko god polja želite. Lovac ne može preskakati druge figure.

Skakač

Skakač se pomiče u obliku slova L. Dva polja u jednom smjeru, a zatim jedno polje u stranu. Ili jedno polje u jednom smjeru, a zatim dva polja u stranu. Skakač je poseban jer može preskakati druge figure.

Kraljica

Kraljica je najjača figura. Može se kretati naprijed, natrag, u stranu i dijagonalno. Može se pomaknuti za koliko god polja želite. Kraljica ne može preskakati druge figure.

Kralj

Kralj se pomiče jedno polje odjednom. Može se kretati u svim smjerovima: naprijed, natrag, u stranu i dijagonalno. Kralj je najvažnija figura u igri.

Važna pravila

Nijedna figura osim skakača ne može preskakati druge figure.

Ne možete završiti potez na polju koje zauzima jedna od vaših figura.

Nikada ne smijete ostaviti svog kralja u opasnosti.

Što je šah?

Ako protivnička figura može uzeti vašeg kralja, vaš je kralj u šahu.

Recite: šah!

Ako ste u šahu, morate odmah zaštititi svog kralja.

To možete učiniti na tri načina:

- Pomaknite kralja.
- Uzmite napadačku figuru.
- Postavite figuru između njih, ako je moguće.

Što je mat?

Ako je vaš kralj u šahu i ne možete ga zaštititi, to je mat. Igra je gotova.

Što je pat?

Ponekad igrač nije u šahu, ali ne može napraviti nijedan dopušten potez.

To se zove pat.

Nitko ne pobjeđuje i igra završava neriješeno.

Promocija pješaka

Ako pješak dođe do druge strane ploče, može se promovirati.

Možete odabrati u koju će se figuru pretvoriti.

Većina igrača bira kraljicu, ali može postati i top, lovac ili skakač.

Igrati

Igrajte klasično partijo šaha na izjemno veliki igralni podlogi. Razmišljajte vnaprej, varujte svoje figure in poskusite matirati nasprotnikovega kralja. Zaradi velikega formata lahko v tej igri uživate tudi na prostem!

Priprava

- Igralno podlogo razgrnite na ravni površini, v zaprtem prostoru ali na prostem.
 - Lesene diske vzemite iz vrečke za shranjevanje.
 - Vse figure postavite na njihova pravilna začetna polja (glejte ilustracijo).
- Opomba: dama začne na polju svoje barve.

Kako igrati

Beli začne. Nato igralca igrata izmenično.

V vsaki potezi premaknete eno figuro.

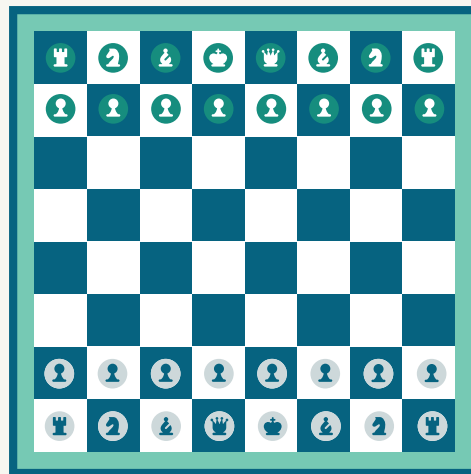
Poskusite vzeti nasprotnikove figure in varujte svojega kralja.

Igralec, ki matira nasprotnikovega kralja, zmaga.

Kaj pomeni vzeti figuro?

Če je nasprotnikova figura na polju, na katero lahko premaknete svojo figuro, jo lahko vzamete. Svojo figuro postavite na to polje in nasprotnikovo figuro odstranite s plošče.

Nikoli ne smete vzeti svojih figur.



Pravila za posamezne figure

Kmet

Kmet se premika naravnost naprej. Običajno se premakne za eno polje naprej. Pri svoji prvi potezi se lahko premakne za dve polji naprej. Kmet jemlje drugače: nasprotnikovo figuro lahko vzame na sosednjem polju diagonalno naprej. Kmet ne more jemati naravnost naprej.

Trdnjava

Trdnjava se premika naravnost naprej, nazaj ali vstran. Premakne se lahko za poljubno število polj. Trdnjava ne more preskakovati drugih figur.

Lovec

Lovec se premika diagonalno. Premakne se lahko za poljubno število polj. Lovec ne more preskakovati drugih figur.

Skakač

Skakač se premika v obliki črke L. Dve polji v eno smer in nato eno polje vstran. Ali eno polje v eno smer in nato dve polji pravokotno na prvo smer. Skakač je poseben, ker lahko preskakuje druge figure.

Dama

Dama je najmočnejša figura. Premika se lahko naprej, nazaj, vstran in diagonalno. Premakne se lahko za poljubno število polj. Dama ne more preskakovati drugih figur.

Kralj

Kralj se premika za eno polje na potezo. Premika se lahko v vse smeri: naprej, nazaj, vstran in diagonalno. Kralj je najpomembnejša figura v igri.

Pomembna pravila

Figure ne morejo preskakovati drugih figur; izjema je skakač.

Poteze ne morete končati na polju, ki ga zaseda ena od vaših figur.

Svojega kralja nikoli ne smete pustiti v nevarnosti.

Kaj je šah?

Če lahko nasprotnikova figura vzame vašega kralja, je vaš kralj v šahu.

Recite: šah!

Če ste v šahu, morate svojega kralja takoj zaščititi.

To lahko storite na tri načine:

- Premaknite kralja.
- Vzemite napadajočo figuro.
- Postavite figuro vmes, če je mogoče.

Kaj je mat?

Če je vaš kralj v šahu in ne more pobegniti, je to mat. Igra je končana.

Kaj je pat?

Včasih igralec ni v šahu, vendar ne more izvesti nobene dovoljene poteze.

To se imenuje pat.

Nihče ne zmaga in igra se konča z neodločenim izidom.

Promocija kmeta

Če kmet doseže drugo stran plošče, ga lahko zamenjamo z drugo figuro.

Izberete lahko, v katero figuro se spremeni.

Večina igralcev izbere damo, lahko pa postane tudi trdnjava, lovec ali skakač.