

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO6342 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.momanual.com.
MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



**CE UK
CA**



**Warning: Not suitable for children
under three years**

PO: 41-108153
Made in China

MO6342

EN

Number of players: Two players play against each other; one side uses white chess pieces and the other uses the black chess pieces.

Chessboard: The chessboard is a square, consisting of 64 small squares with 8 horizontal and vertical squares, with black and white squares staggered in colour. The chess pieces are placed in these squares to move, and the lower left corner of each player is a white square.

The 8 vertical grids are represented by the letters "abcdefgh"

The 8 horizontal grids are represented by the numbers "12345678" respectively.

In this way, the coordinates of each grid can be identified in the form of letters + numbers.

Chess pieces: There are 32 pieces, divided into two groups, black and white, each of which is held by both players, each with 16 pieces. Each side configuration: 1*king, 1*Queen, 2*bishops, 2 Castles, 2*knight, 8*pawn

Rules of the game: White moves first in the game, and each time one moves, both sides will play rounds of chess until the game is over.

• **King:** You can move horizontally, vertically, and diagonally, and you can only move one space at a time

Special: If the position to be moved to is attacked by the opponent's chess piece, the king cannot move to this position or move in to check

• **Queen:** Can move horizontally, vertically, and diagonally, the number of squares she can move not limited, but you can't move over the top of other pieces.

• **Bishop:** Can only move diagonally, there is no limit to the number of squares, but you can't move over the top of other pieces.

- **Knight:** In each move can go horizontally or vertically-one square, and then two squares vertically or horizontally one square, you can jump over other pieces with this piece.

- **Castle (Rook):** You can move horizontally and vertically but not diagonally. The number of squares you can move is not limited, except for the case of the king's and castle move, you can't jump over other pieces.

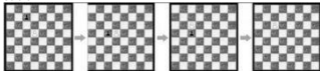
- **Pawn:** You can only move straight forward, and you can only move one square at a time

Special: When taking the first step, you can move one square or two squares forward.

- **Passing pawn:** If the opponent's pawn plays the game for the first time and advances two squares straight, the pawn pieces can take an opponent's piece when the opponents piece is diagonally forward 1 square from the players pawn whose turn it is.

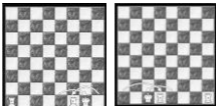
As shown in the figure:

Original position --- the black soldier advances two squares straight --- the white soldier leans into the robe -- -eats the passing soldier



- **King rook translocation:** In each game, both sides have a chance to move the dynasty two squares in the direction of the rook, and then the rook passes the king and is placed on the square next to the king. The king-car translocation is divided into "long translocation" and "short translocation" according to the left and right. As shown in the figure:

Short translocation / Long translocation



Under the following circumstances, the king piece cannot be transposed temporarily:

- a: There is a chess piece blocking the king and the rook.
- b: The king is being killed by the opponent
- c: The position the king passed or reached was attacked by the opponent's piece.

Pawn promotion: When any pawn reaches the opponent's bottom line, the player must promote the pawn into a chess piece among a Castle, Knight, a bishop or a queen.

The rule of taking pieces: If the player moves to the position where there is an opponent's piece, the opponent's piece will be captured and the square will be occupied.

Special: The rule of moving and capturing pawns is straight forward and diagonally. If there is an opponent's pawn in one square of the pawn, the pawn can capture the pawn and occupy the square.

Kill: If a pawn can kill the opponent's pawn in the next step according to the rules of move and capture, it is called attacking the opponent's pawn

When the king of one side is killed by the opponent's pawn, this wins.

DE

Anzahl der Spieler: Zwei Spieler spielen gegeneinander; ein Spieler verwendet die weißen Schachfiguren und der andere die schwarzen Schachfiguren.

Schachbrett: Das Schachbrett ist quadratisch und in 64 kleine

Felder mit 8 horizontalen und vertikalen Feldern eingeteilt, wobei schwarze und weiße Felder farblich versetzt sind. Die Schachfiguren werden auf diesen Feldern platziert, um zu ziehen, die untere linke Ecke jedes Spielers ist ein weißes Feld. Die 8 vertikalen Felder werden durch die Buchstaben "abcdefgh" dargestellt.

Die 8 horizontalen Gitter werden jeweils durch die Zahlen "12345678" dargestellt.

Auf diese Weise können die Koordinaten jedes Gitters in Form von Buchstaben + Zahlen benannt werden.

Schach Figuren: Es gibt 32 Spielfiguren, aufgeteilt in zwei Farben, schwarz und weiß, jede mit 16 Spielfiguren. Jede Seite besteht aus: 1xKönig, 1xDame, 2xLäufer, 2xTurm, 2xSpringer, 8xBauer.

Spielregeln: Weiß beginnt das Spiel, danach geht es abwechselnd Zug um Zug, bis das Spiel zu Ende ist. Das Ziel ist es, den gegnerischen König Schachmatt zu setzen. Schachmatt bedeutet, dass der König in einer Position ist, wo er im nächsten Zug geschlagen werden könnte und aus dieser Position nicht mehr entweichen kann.

• **König:** Er kann horizontal, vertikal und diagonal ziehen, aber immer nur ein Feld auf einmal.

Besonderheit: Wenn die zu ziehende Position von einer gegnerischen Schachfigur angegriffen wird, kann der König nicht in diese Position ziehen oder zum Schach ziehen.

• **Dame:** Sie kann horizontal, vertikal und diagonal ziehen, die Anzahl der Felder, die sie ziehen kann, ist nicht begrenzt, aber sie kann nicht über andere Figuren hinwegziehen.

• **Läufer:** Er kann nur diagonal ziehen, die Anzahl der Felder ist nicht begrenzt, aber er kann nicht über andere Figuren hinwegziehen.

• **Springer:** In jedem Zug kann er sich in L-förmiger Richtung

bewegen: Zwei Felder vorwärts und eines zur Seite. Er darf andere Figuren dabei überspringen.

- **Turm:** Er kann horizontal und vertikal ziehen, aber nicht diagonal. Die Anzahl der Felder, die er sich bewegen darf, ist nicht begrenzt, er darf nicht über andere Figuren springen. Die einzige Ausnahme davon bildet die **Rochade**, in deren Verlauf der Turm einmalig über den König springt.

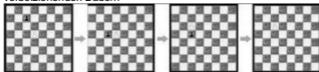
- **Bauer:** Er kann sich nur geradeaus bewegen und immer nur ein Feld auf einmal. Bauern schlagen auf das schräg voraus angrenzende Feld und nur dorthin.

Besonderheit: Beim ersten Zug, kann er sich ein Feld oder zwei Felder vorwärtsbewegen.

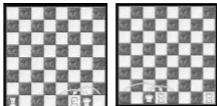
- **En passant:** Wenn der gegnerische Bauer zum ersten Mal im Spiel ist und zwei Felder geradeaus vorrückt, und dabei seitlich neben dem Bauern eines Gegners landet, dann hat der andere Bauer die Möglichkeit, diesen zu schlagen.

Wie in der Abbildung dargestellt:

Ausgangsposition --- der schwarze Bauer rückt zwei Felder vor --- der weiße Bauer geht nach vorne -- -er schlägt den vorbeiziehenden Bauern



- **Rochade:** Die Rochade bezeichnet einen gemeinsamen Doppelzug von König und Turm derselben Farbe. Der König, welcher bei der Ausführung der Rochade zuerst gezogen werden muss, macht zwei Schritte in Richtung des an der Rochade beteiligten Turms; danach springt der betreffende Turm über den König auf dessen Nachbarfeld.



Unter den folgenden Umständen kann der König nicht vorübergehend versetzt werden:

- es muss der erste Zug des Königs im Spiel sein
- es muss der erste Zug des Turms im Spiel sein
- es dürfen keine Figuren zwischen dem König und dem rochierenden Turm stehen
- Der König darf nicht im Schach stehen oder ein vom Gegner angegriffenes Feld überqueren

Bauernumwandlung: Wenn ein Bauer bis zur gegnerischen Seite gelangt, darf er in jede andere Figur verwandelt werden (nur nicht in den König).

Spielfiguren schlagen: Wenn der Spieler auf die Position zieht, auf der sich eine gegnerische Figur befindet, wird die gegnerische Figur geschlagen und das Feld besetzt.

Besonderheit: Die Regel für das Ziehen und Schlagen von Bauern ist geradeaus und diagonal. Befindet sich ein gegnerischer Bauer auf einem Feld des Bauern, kann der Bauer den Bauern schlagen und das Feld besetzen.

Schlagen: Wenn ein Bauer den gegnerischen Bauern im nächsten Schritt nach den Regeln schlagen kann, nennt man das einen Angriff auf den gegnerischen Bauern.

Wenn der König einer Seite vom gegnerischen Bauern geschlagen wird, gewinnt diese.

FR

Nombre de joueurs : Deux joueurs s'affrontent. L'un utilise les pièces blanches et l'autre les pièces noires.

Échiquier : L'échiquier est un carré composé de 64 petites cases noires et blanches en alternance avec 8 horizontales et 8 verticales. Les pièces d'échecs sont placées dans ces cases pour se déplacer. Le coin inférieur gauche de chaque joueur doit être une case blanche.

Les 8 cases verticales sont représentées par les lettres «abcdefgh». Les 8 cases horizontales sont représentées par les nombres «12345678» respectivement.

De cette façon, les coordonnées de chaque case peuvent être identifiées sous forme de lettres + chiffres.

Pièces d'échec: Il y a 32 pièces, divisées en deux groupes, les noirs et les blancs, dont chacun est détenu par un des deux joueurs, chacun ayant 16 pièces. Chaque joueur possède : 1 roi, 1 reine, 2 fous, 2 tours, 2 cavaliers, 8 pions

Règles du jeu: Le joueur ayant les pièces blanches commencera à jouer en avançant l'une d'entre elles. Les deux joueurs avanceront une pièce à tour de rôle jusqu'à la fin du jeu.

• **Roi**: Peut se déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale, mais d'une seule case à la fois.

A noter : si une case sur laquelle vous souhaitez le déplacer est menacée par une pièce de l'adversaire, vous ne pouvez pas le déplacer vers cette case.

• **Reine**: Peut se déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale, d'un nombre de cases illimité, mais pas par-dessus d'autres pièces.

• **Fou**: Ne peut se déplacer qu'en diagonale, d'un nombre de cases illimité, mais pas vous déplacer par-dessus d'autres pièces.

• **Cavalier**: Peut se déplacer horizontalement ou verticalement d'une case, puis de deux cases perpendiculairement. Il peut sauter par-dessus d'autres pièces.

• **Tour**: Peut se déplacer horizontalement et verticalement mais pas en diagonale, d'un nombre de cases illimité. Vous ne pouvez pas sauter par-dessus d'autres pièces sauf si vous faites un roque (déplacement spécial du roi et de la tour).

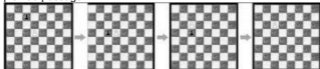
• **Pion**: Ne peut avancer qu'en ligne droite et ne se déplacer que

d'une case à la fois sauf lorsque vous faites le premier déplacement : vous pouvez alors avancer d'une ou de deux cases. La prise se fait en diagonale.

• **Prise en passant:** Lorsque votre pion se trouve sur la cinquième rangée et que le pion de l'adversaire se déplace pour la première fois et avance de deux cases d'affilée, votre pion peut se déplacer en diagonale et prendre le pion de l'adversaire au passage.

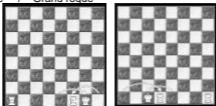
Comme le montre la figure:

Position d'origine --- le pion noir avance de deux cases vers le bas --- le pion blanc se déplace en diagonale vers le haut --- mange le pion au passage



• **Roque du roi et de la tour :** Dans chaque partie, les deux camps ont la possibilité de déplacer le roi de deux cases en direction de la tour, puis la tour dépasse le roi et est placée sur la case à côté du roi. Le roque peut être grand ou un petit roque selon si le déplacement se fait à droite ou à gauche. Comme le montre la figure :

Petit roque / Grand roque



Dans les cas suivants, le roi ne peut pas être transposé temporairement :

a : Il y a une pièce bloquant le roi et la tour.

b : Le roi est tué par l'adversaire

c : La position que le roi a dépassée ou atteinte a été attaquée par une pièce de l'adversaire.

Promotion du pion : Lorsqu'un pion atteint la ligne de fond de l'adversaire, le joueur doit promouvoir le pion dans une pièce d'échecs parmi une tour, un cavalier, un fou ou une reine.

La règle de prise des pièces : Si le joueur se déplace vers la position où se trouve une pièce de l'adversaire, la pièce de l'adversaire sera capturée et la case sera occupée.

A noter : Le déplacement et la capture des pions est d'une seule case et en diagonale. S'il y a un pion adverse dans une case en diagonale, le pion peut capturer le pion et occuper cette case.

Echec: Si un pion peut tuer le pion de l'adversaire à l'étape suivante selon les règles de déplacement et de capture, cela s'appelle mettre en échec le pion de l'adversaire.

Lorsque le roi d'un camp est mis en échec par le pion de l'adversaire, celui-ci gagne.

ES

Número de jugadores: Dos jugadores se enfrentan entre sí; uno utiliza las piezas de ajedrez blancas y el otro las negras.

Tablero de ajedrez: El tablero de ajedrez es un cuadrado que consta de 64 casillas pequeñas con 8 casillas horizontales y verticales, con casillas blancas y negras intercaladas. Las piezas de ajedrez se colocan en estas casillas para moverse y la esquina inferior izquierda de cada jugador es una casilla blanca.

Las 8 cuadrículas verticales están representadas por las letras "ABCDEFGH".

Las 8 cuadrículas horizontales están representadas por los números "12345678", respectivamente.

De este modo, las coordenadas de cada cuadrícula pueden identificarse en forma de letras + números.

Piezas de ajedrez: Hay 32 piezas, divididas en dos grupos, blancas y negras. Cada grupo corresponde a un jugador, cada uno con 16 piezas. Configuración de cada lado: 1 rey, 1 reina, 2 alfiles, 2 torres, 2 caballos, 8 peones.

Las reglas del juego: Las blancas mueven primero en la partida, y cada vez que un jugador mueva, ambos bandos jugarán rondas de ajedrez hasta que la partida termine.

•**Rey:** Puede moverse horizontalmente, verticalmente y en diagonal, y solo puede moverse una casilla cada vez.

Especial: Si la posición a la que se va a mover es atacada por la pieza de ajedrez del adversario, el rey no puede moverse a esta posición ni ponerse en jaque.

•**Reina:** Puede moverse horizontalmente, verticalmente y en diagonal. El número de casillas que puede moverse no está limitado, pero no puede moverse por encima de otras piezas.

•**Alfil:** Solo se puede mover en diagonal. No hay límite de casillas, pero no se puede mover por encima de otras piezas.

•**Caballo:** En cada movimiento puede ir horizontal o verticalmente una casilla y luego dos casillas vertical u horizontalmente. Puede saltar sobre otras piezas.

•**Torre:** Puede moverse horizontal y verticalmente, pero no en diagonal. El número de casillas que puede moverse no está limitado, excepto en el caso del movimiento del rey y la torre. No puede saltar sobre otras piezas.

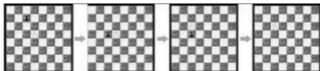
•**Peón:** Solo puede moverse en línea recta hacia adelante y solo puede moverse una casilla cada vez.

Especial: Al dar el primer paso, puedes avanzar una o dos casillas en línea recta.

•**Comer al peón:** Si el peón del adversario juega por primera vez y avanza dos casillas en línea recta, los peones pueden comer una pieza del rival, cuando la pieza de este está en diagonal hacia delante a 1 casilla del peón del jugador al que le toca.

Así se muestra en esta figura:

Posición original --- el peón negro avanza dos casillas en línea recta --- el peón blanco se mueve en diagonal -- -se come al peón que supera



•**Enroque de la torre y el rey:** En cada partida, ambos bandos tienen la oportunidad de mover al rey dos casillas en dirección a la torre; entonces la torre supera al rey y se coloca en la casilla contigua al rey. El enroque del rey se divide en "enroque largo" y "enroque corto" según sea a izquierda y a la derecha. Así se muestra en esta figura:

Enroque corto/enroque largo



En las siguientes circunstancias, la pieza de rey no puede enrocarse:

- Hay alguna pieza entre el rey y la torre.
- El oponente se come al rey.
- La posición que el rey pasó o alcanzó fue atacada por la pieza del oponente.

Promoción de peones: Cuando cualquier peón alcanza la línea de fondo del adversario, el jugador debe promocionar el peón a una pieza de ajedrez, a elegir entre una torre, un caballo, un alfil o una reina.

La regla de comer piezas: Si el jugador se mueve a la posición donde hay una pieza del adversario, la pieza del adversario es capturada y se ocupa la casilla.

Especial: La regla de mover y comer peones es directa y en diagonal. Si hay un peón del adversario en una casilla del peón,

este puede comerlo y ocupar la casilla.

Matar: Si un peón puede matar al peón del adversario en el siguiente paso según las reglas de movimiento y captura, se llama "atacar al peón del adversario".

Cuando el rey de un bando es comido por el peón del adversario, este gana.

IT

Numero di giocatori: due giocatori giocano uno contro l'altro; un lato usa gli scacchi bianchi e l'altro usa gli scacchi neri.

Scacchiera: La scacchiera è un quadrato, composto da 64 quadratini con 8 quadrati orizzontali e verticali, con quadrati bianchi e neri sfalsati a colori. I pezzi degli scacchi vengono posizionati in questi quadrati per essere spostati e l'angolo in basso a sinistra di ogni giocatore è un quadrato bianco.

Le 8 griglie verticali sono rappresentate dalle lettere "abcdefgh"

Le 8 griglie orizzontali sono rappresentate rispettivamente dai numeri "12345678".

In questo modo si possono identificare le coordinate di ogni griglia sotto forma di lettere + numeri.

Pezzi degli scacchi: ci sono 32 pezzi, divisi in due gruppi, bianco e nero, ognuno dei quali è tenuto da entrambi i giocatori, ciascuno con 16 pezzi. Ogni configurazione laterale: 1*re, 1*regina, 2*alfieri, 2 castelli, 2*cavalli, 8*pedoni

Regole del gioco: Il bianco muove per primo nel gioco, e ogni volta che si muove, entrambe le parti giocheranno una partita a scacchi fino alla fine del gioco.

•**Re:** si muove orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente e solo di uno spazio alla volta

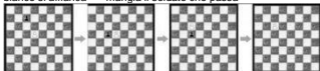
Speciale: se la posizione in cui ci si sposta viene attaccata dal pezzo degli scacchi dell'avversario, il re non può spostarsi in questa posizione o entrare per controllare

•**Regina:** si muove orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente, il numero di caselle che può muovere non è limitato, ma non si può muovere sopra gli altri pezzi.

- **Alfiere si muove** solo in diagonale, non c'è limite al numero di caselle, ma non si può muovere sopra gli altri pezzi.
- **Cavaliere:** in ogni mossa può andare in orizzontale o in verticale, una casella, e poi due case in verticale o in orizzontale una casella, può saltare su altri pezzi con questo pezzo.
- **Castello (Torre):** si muove orizzontalmente e verticalmente ma non in diagonale. Il numero di caselle che può spostare non è limitato, ad eccezione del caso della mossa del re e del castello, non può saltare altri pezzi.
- **Pedone:** si muove solo in avanti e solo di una casella alla volta
Speciale: Quando si fa il primo passo, è possibile avanzare di una o due caselle.
- **Passaggio del pedone:** se il pedone dell'avversario gioca la partita per la prima volta e avanza di due case in linea retta, i pezzi del pedone possono prendere il pezzo di un avversario quando il pezzo dell'avversario è in diagonale avanti di 1 casella rispetto al pedone del giocatore di turno.

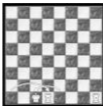
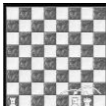
Come mostrato in figura:

Posizione originale --- il nero avanza di due caselle dritte --- il bianco si affianca -- - mangia il soldato che passa



- **Traslocazione della torre del re :** In ogni partita, entrambe le parti hanno la possibilità di spostare la dinastia di due case nella direzione della torre, quindi la torre passa il re e viene piazzata sulla casa accanto al re. La traslocazione king-car è divisa in "traslocazione lunga" e "traslocazione breve" secondo la sinistra e la destra. Come mostrato in figura:

Traslocazione breve / Traslocazione lunga



Nelle seguenti circostanze, il re non può essere trasposto temporaneamente:

a: C'è un pezzo degli scacchi che blocca il re e la torre.

b: Il re viene ucciso dall'avversario

c: La posizione che il re ha passato o raggiunto è stata attaccata dal pezzo dell'avversario.

Promozione del pedone: quando un pedone raggiunge la linea di fondo dell'avversario, il giocatore deve promuovere il pedone in un pezzo degli scacchi tra un castello, un cavaliere, un alfiere o una regina.

La regola del prendere i pezzi: Se il giocatore si sposta nella posizione in cui c'è un pezzo dell'avversario, il pezzo dell'avversario verrà catturato e la casella sarà occupata.

Speciale: La regola per muovere e catturare i pedoni è diretta e diagonale. Se c'è un pedone avversario in una casa del pedone, il pedone può catturare il pedone e occupare la casa.

Mangiare la pedina: un pedone può mangiare il pedone dell'avversario nel passaggio successivo secondo le regole di movimento e cattura, si chiama attaccare il pedone dell'avversario. Quando il re di una fazione viene ucciso dal pedone dell'avversario, questo vince.

NL

Aantal spelers: Twee spelers spelen tegen elkaar; de ene speler gebruikt de witte schaakstukken en de andere speler de zwarte schaakstukken.

Schaakbord: Het schaakbord is een vierkant, bestaande uit 64

kleine vierkanten met 8 horizontale en verticale vakjes, met zwarte en witte vierkanten verspringend van kleur. De schaakstukken worden in deze vierkanten geplaatst om te bewegen, en de linkerbenedenhoek van elke speler is een wit vierkant.

De 8 verticale roosters worden voorgesteld door de letters "abcdefgh". De 8 horizontale roosters worden respectievelijk voorgesteld door de getallen "12345678" en "12345678".

Op deze manier kunnen de coördinaten van elk rooster worden geïdentificeerd in de vorm van letters + cijfers.

Schaakstukken: Er zijn 32 stukken, verdeeld in twee groepen, zwart en wit, die elk door beide spelers worden gehouden, elk met 16 stukken. Elke partijconfiguratie: 1*koning, 1*Koningin, 2*bisschoppen, 2*kastelen, 2*paarden, 8*pionnen

Regels van het spel: Wit zet als eerste in het spel, en elke keer dat iemand beweegt, spelen beide partijen schaakrondes totdat het spel is afgelopen.

-Koning: Je kunt horizontaal, verticaal en diagonaal bewegen, en je kunt maar één veld per keer bewegen

Speciaal: Als de positie waarheen bewegen moet worden aangevallen wordt door een schaakstuk van de tegenstander, kan de koning niet naar deze positie bewegen of schaak zetten

-Koningin: Kan horizontaal, verticaal en diagonaal bewegen, het aantal velden dat ze kan bewegen is niet beperkt, maar je kunt niet over de top van andere stukken heen bewegen.

- Loper: Kan alleen diagonaal bewegen, er is geen limiet aan het aantal vakjes, maar je kunt niet over de top van andere stukken bewegen.

- Ridder: In elke zet kun je horizontaal of verticaal één veld gaan, en dan twee velden verticaal of horizontaal één veld, je kunt met dit stuk over andere stukken heen springen.

- Toren Je kunt horizontaal en verticaal bewegen, maar niet diagonaal. Het aantal velden dat je kunt verplaatsen is niet beperkt, behalve in het geval van de konings- en kasteelzet, je kunt niet over andere stukken heen springen.

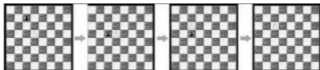
- **Pion:** Je kunt alleen recht vooruit bewegen, en je kunt maar één veld per keer bewegen

Speciaal: Bij het zetten van de eerste stap, kunt u één veld of twee velden vooruit.

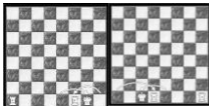
- **Pion overslaan:** Als de pion van de tegenstander voor de eerste keer meespeelt en twee velden recht vooruit gaat, kan de pion een stuk van de tegenstander overnemen als het stuk van de tegenstander diagonaal 1 veld voor staat vanaf de speler-pion wiens beurt het is.

Zoals in de figuur:

Oorspronkelijke positie --- de zwarte soldaat gaat twee vakjes rechtdoor --- de witte soldaat leunt in het gewaad –



- **Koning-toren translocatie:** In elk spel hebben beide partijen een kans om de toren twee velden in de richting van de koning te verplaatsen, waarna de toren de koning passeert en op het veld naast de koning wordt geplaatst. De koning-veld translocatie is verdeeld in "lange translocatie" en "korte translocatie" volgens de linkerkant en de rechterkant. Zoals te zien is in de figuur:
Korte translocatie / Lange translocatie



Onder de volgende omstandigheden kan het koningsstuk niet tijdelijk worden getransponeerd:

- a: Er is een schaakstuk dat de koning en de toren blokkeert.
- b: De koning wordt gedood door de tegenstander
- c: De positie die de koning passeerde of bereikte werd aangevallen door het stuk van de tegenstander.

Pionpromotie: Wanneer een pion de onderste lijn van de tegenstander bereikt, moet de speler de pion promoveren tot een schaakstuk onder een Kasteel, Paard, een loper of een koningin.

De regel van het nemen van stukken: Als de speler naar de positie beweegt waar een stuk van de tegenstander staat, wordt het stuk van de tegenstander geslagen en wordt het veld bezet.

Speciaal: De regel van het verplaatsen en slaan van pionnen is rechtlijnig en diagonaal. Als er een pion van de tegenstander op een veld van de pion staat, kan de pion de pion slaan en het veld bezetten.

Doden: Als een pion de pion van de tegenstander kan doden in de volgende stap volgens de regels van zetten en slaan, heet het aanvallen van de pion van de tegenstander

Als de koning van een partij wordt gedood door de pion van de tegenstander, dan wint deze.

PL

Liczba graczy: Dwóch graczy gra przeciwko sobie; jedna strona używa białych szachów, a druga używa czarnych szachów.

Szachownica: Szachownica jest kwadratem, składającym się z 64 małych kwadratów z 8 poziomymi i pionowymi kwadratami, z czarnymi i białymi kwadratami ułożonymi naprzemiennie. Figury szachowe są umieszczane w tych polach, aby się przesunąć, a lewy dolny róg każdego gracza jest białym kwadratem.

8 pionowych siatek jest reprezentowanych przez litery „abcdefgh”
8 poziomych siatek jest reprezentowanych odpowiednio przez liczby „12345678”.

W ten sposób współrzędne każdej siatki można zidentyfikować w postaci liter + cyfr.

Figury: Są 32 figury, podzielone na dwie grupy, czarną i białą, z których każda jest trzymana przez obu graczy, każda po 16 pionków. Każda konfiguracja boczna: 1*król, 1*królowa, 2*goniec, 2*wierze, 2*koń, 8*pionek

Reguły gry: Białe poruszają się jako pierwsze w grze. Za każdym razem gdy jedna strona wykona ruch, wykonuje go druga strona. Strony będą rozgrywać rundy szachów, dopóki gra się nie skończy.

- **Król:** Możesz poruszać się poziomo, pionowo i po przekątnej, ale jednocześnie możesz poruszać się tylko o jedno miejsce
Uwaga: Jeśli pozycja, na którą ma zostać przesunięty, jest zagrożona przez figurę przeciwnika, król nie może przesunąć się do tej pozycji ponieważ będzie w szachu.

- **Królowa:** Może poruszać się poziomo, pionowo i po przekątnej, liczba pól, którymi może się poruszać, nie jest ograniczona, ale nie możesz poruszać się nad innymi pionami.

- **Goniec:** Może poruszać się tylko po przekątnej, nie ma ograniczeń co do liczby pól, ale nie można przesunąć się nad innymi pionami.

- **Koń:** W każdym ruchu można przejść poziomo lub pionowo po jednym kwadracie, a następnie dwa pola pionowo lub poziomo po jednym kwadracie, można tym pionkiem przeskakiwać inne pionki.

- **Wieża:** Może poruszać się poziomo i pionowo, ale nie po przekątnej. Liczba pól, o które może się przesunąć, nie jest ograniczona, nie może przeskakiwać innych pionów.

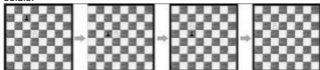
- **Pion:** Może poruszać się tylko prosto do przodu, a jednocześnie może poruszać się tylko o jedno pole
Uwaga: Wykonując pierwszy krok, możesz przesunąć się o jedno lub dwa pola do przodu.

- **Zbijanie pionów:** If the opponent's pawn plays the game for the

first time and advances two squares straight, the pawn pieces can take an opponent's piece when the opponent's piece is diagonally forward 1 square from the player's pawn whose turn it is.

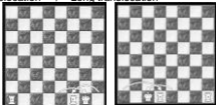
As shown in the figure:

Original position --- the black soldier advances two squares straight --- the white soldier leans into the rook -- -eats the passing soldier



• **King rook translocation:** In each game, both sides have a chance to move the king two squares in the direction of the rook, and then the rook passes the king and is placed on the square next to the king. The king-rook translocation is divided into "long translocation" and "short translocation" according to the left and right. As shown in the figure:

Short translocation / Long translocation



Under the following circumstances, the king piece cannot be transposed temporarily:

- There is a chess piece blocking the king and the rook.
- The king is being killed by the opponent
- The position the king passed or reached was attacked by the opponent's piece.

Pawn promotion: When any pawn reaches the opponent's bottom

line, the player must promote the pawn into a chess piece among a Castle, Knight, a bishop or a queen.

The rule of taking pieces: If the player moves to the position where there is an opponent's piece, the opponent's piece will be captured and the square will be occupied.

Special: The rule of moving and capturing pawns is straight forward and diagonally. If there is an opponent's pawn in one square of the pawn, the pawn can capture the pawn and occupy the square.

Kill: If a pawn can kill the opponent's pawn in the next step according to the rules of move and capture, it is called attacking the opponent's pawn

When the king of one side is killed by the opponent's pawn, this wins.