

# CHESS SET

Art.no: 31-6555

Please read the entire instruction manual before using the product and then save it for future reference. We reserve the right for any errors in text or images and any necessary changes made to technical data. If you have any questions concerning technical problems please contact our Customer Services.

## RESPONSIBLE DISPOSAL

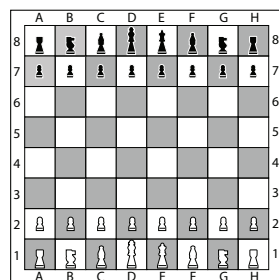
The product should be disposed of in accordance with local regulations. If you are unsure how to proceed, contact your local council.

## THE OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to remove your opponent's pieces and capture his/her king. The game is won when your opponent's king cannot avoid capture – this is called Checkmate.

## THE BOARD

The chessboard consists of 8 horizontal ranks A–H and 8 vertical files 1–8.



## INITIAL SETUP

Position the board and pieces as shown in the picture.

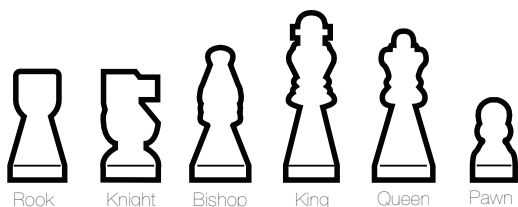
The white pieces are placed on files 1 and 2 and the black on files 7 and 8.

## PLAYING THE GAME

The player with the white pieces is called White and always has the first move, then the players take turns to move one piece at a time.

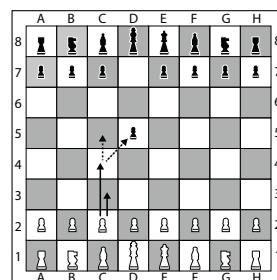
## CHESS PIECES AND MOVES

- Each of the six types of pieces has its own method of movement.
- The pieces may not be moved to a square occupied by another piece with the same colour.
- Pieces can move to a square occupied by an opponent, the opponent's piece is thereby captured and removed from the board.



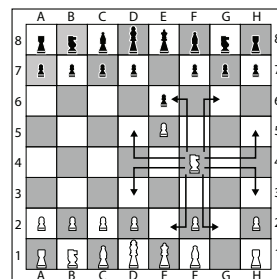
## THE PAWN

Pawns can move one square straight ahead to a vacant square except on their initial moves when they can move two squares. A pawn can capture a piece on a square diagonally ahead.



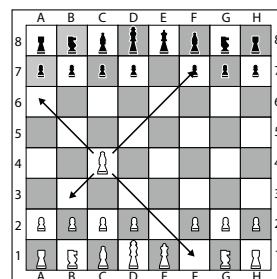
## THE KNIGHT

Knights can move two squares in one direction and one to the side, in an 'L' pattern in any direction. Knights are the only pieces that can 'leap' over other pieces.



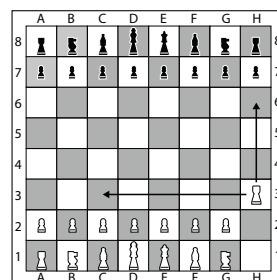
## THE BISHOP

Bishops can move any number of vacant squares diagonally, but only in one direction per move. Bishops are bound to the colour of square they start on.



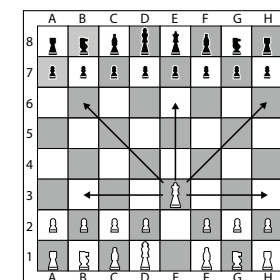
## THE ROOK

Rooks can move any number of vacant squares horizontally or vertically, but only in one direction per move.



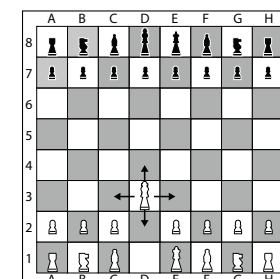
## THE QUEEN

Queens can move any number of vacant squares in any direction, but only in one direction per move.



## THE KING

Kings can move one square in any direction but only to squares where he is not in 'Check', i.e. can be captured by an opponent's piece.

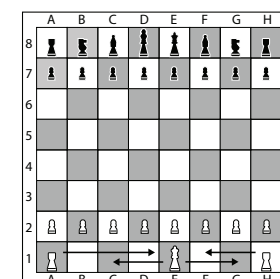


## CASTLING

The king moves two squares towards one of its rooks and the rook moves to the other side of the king.

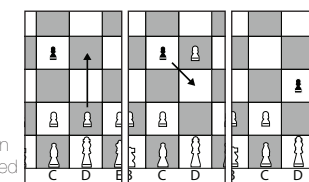
Castling may not be done if:

- The king and rook have previously moved.
- The king is in check, moves through check or into check.
- There are pieces between the king and the rook.



## EN PASSANT

If one player (White in the example) moves one of his/her pawns two squares so that it lands next to an opposing pawn (Black in the example), the black pawn can move diagonally to the square that the white pawn 'skipped'. The white pawn is then considered to be captured in passing. The capturing move must be made immediately after the double-move advance of the first pawn.



# SHACK

Art.nr 31-6555

Läs igenom hela bruksanvisningen före användning och spara den sedan för framtida bruk. Vi reserverar oss för ev. text- och bildfel samt ändringar av tekniska data. Vid tekniska problem eller andra frågor, kontakta vår kundtjänst.

## AVFALLSHANTERING

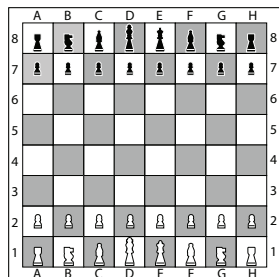
När du ska göra dig av med produkten ska detta ske enligt lokala föreskrifter. Är du osäker på hur du ska gå tillväga, kontakta din kommun.

## SPELETS MÅL

Slå ut motståndarens spelpjäser och skydda dina egna. Man vinner spelet genom att låsa in motståndarens kung med sina egna spelpjäser, detta kallas schackmatt.

## SPELBRÄDET

Består av 8 rader vågrätt A-H och 8 rader lodrätt 1-8.



## FÖRBEREDELSE

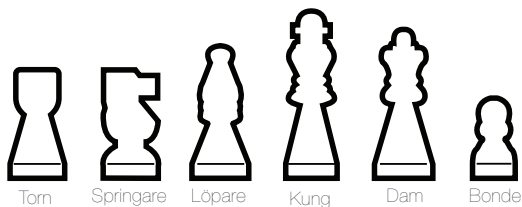
Placera ut spelpjäserna i ordning efter bilden. Vit placerar sina spelpjäser på rad 1-2 och svart på rad 7-8.

## SPELORDNING

Vit spelare börjar alltid med det första draget, spelarna turas sedan om att flytta en spelpjäs i taget.

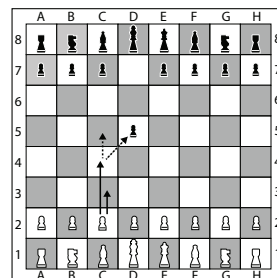
## SPELPIJÄSERNA

- Var och en av de 6 spelpjäserna har ett unikt rörelsemönster.
- Spelpjäserna får inte flyttas till en ruta som ockuperas av en egen spelpjäs.
- De kan däremot flyttas till en ruta som motståndaren står på, motståndarens spelpjäs är då slagen.



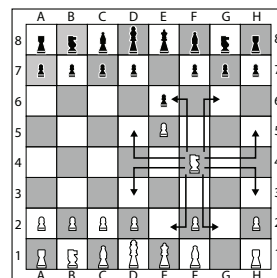
## BONDEN

Bonden kan gå ett, eller två steg rakt fram vid första draget. Efter första draget går den ett steg framåt och slår ev. ut andra pjäser ett steg diagonalt framåt.



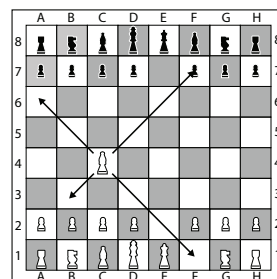
## SPRINGAREN

Kan gå två steg och sedan åt sidan, likt ett "L" i alla riktningar.



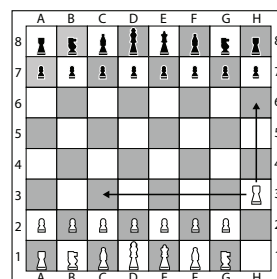
## LÖPAREN

Kan gå diagonalt åt alla håll med valfritt antal steg men bara åt ett håll per drag. Den vita löparen kan endast gå på vita rutor och den svarta på svarta rutor.



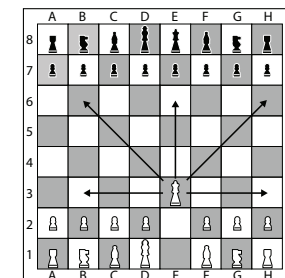
## TORNET

Kan gå rakt vågrätt eller lodrätt med valfritt antal steg men bara åt ett håll per drag.



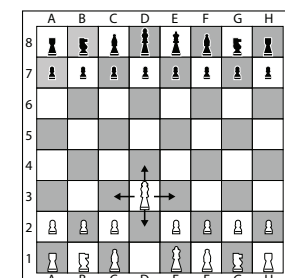
## DAMEN

Kan gå åt alla riktningar både rakt och diagonalt med valfritt antal steg men bara åt ett håll per drag.



## KUNGEN

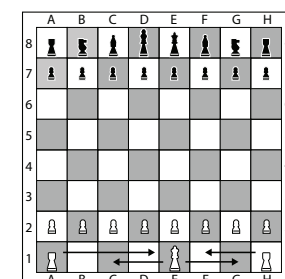
Kan gå åt alla håll men bara ett steg åt gången och bara till rutor där den ej kan bli attackerad.



## ROCKAD

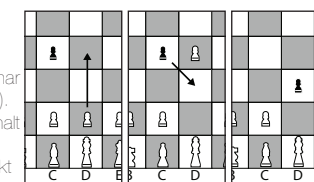
Kungen går två steg mot ett utav tornen och tornet hoppar över till andra sidan av kungen.

- Man får inte utföra en rockad om:
- Kungen eller tornet har flyttats innan.
  - Kungen står eller kan hamna i schack.
  - Man måste passera en ruta som är hotad.



## EN PASSANT

Om den ena spelaren (vit i exemplet) flyttar en av sina bönder två steg ut så den hamnar bredvid motspelarens bonde (svart i exemplet). Kan den svarta bonden i sin tur flyttas diagonalt bakom den vita bonden. Den vita bonden är då slagen. Dragen måste ske i följd direkt efter varandra.



# SJAKK

Art. nr. 31-6555

Les gjennom hele bruksanvisningen før produktet tas i bruk, og ta vare på den for fremtidig bruk. Vi tar forbehold om eventuelle feil i tekst og bilder, samt endringer av tekniske data. Ved tekniske problemer eller spørsmål, ta kontakt med vårt kundesenter.

## AVFALLSHÅNDTERING

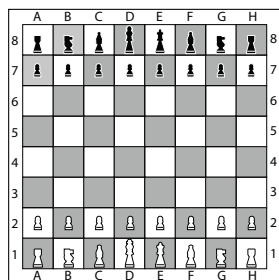
Når produktet skal kasseres skal det skje i henhold til lokale forskrifter. Er du usikker på hvordan du skal gå frem, kontakt din kommune.

## SPILLETS GANG

Slå ut motstanderens sjakkbrikker og beskytte dine egne. Man vinner spillet ved å omringe motstanderens konge med sine egne spillebrikker, dette kalles "sjakk matt".

## SJAKKBRETTET

Består av 8 rader vannrett A-H og 8 rader loddrett 1-8.



## FORBEREDELSE

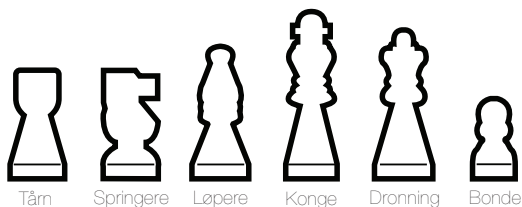
Plasser spillebrikkene som vist på bildet. Hvit plasserer sine sjakkbrikker på radene 1 og 2, og svart på radene 7 og 8.

## SPILLETS GANG

Hvit spiller starter alltid med det første trekket. Deretter flytter spillerne brikkene annenhver gang. Flytt en spiller om gangen.

## SJAKKBRIKKENE

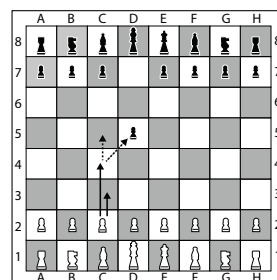
- Hver av de 6 forskjellige sjakkbrikkene har forskjellig bevegelsesmønster.
- Brikkene kan ikke flyttes til en rute som er opptatt av egne brikker.
- De kan derimot flyttes til en rute hvor motstanderens brikke står, da slår den ut motstanderens brikke.



## BONDEN

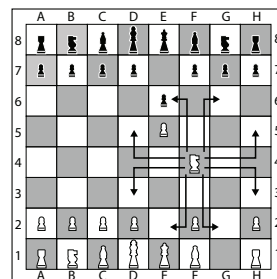
Bonden kan gå ett eller to skritt rett fram ved det første trekket. Seinere kan den flyttes ett skritt framover eller slå ut motstanderens brikker med ett skritt diagonalt framover.

Kan gå rett fram eller til siden med valgfritt antall skritt, men kun i en retning om gangen.



## SPRINGEREN

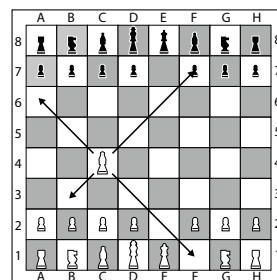
Kan gå to skritt fram og ett til siden, som en "L", i alle retninger.



## LØPEREN

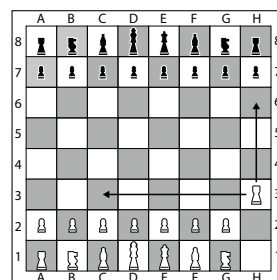
Kan gå diagonalt i alle retninger med et valgfritt antall skritt, men kun i én retning for hvert trekk.

Den hvite løperen kan kun bevege seg i de hvite rutene og den svarte på svarte ruter.



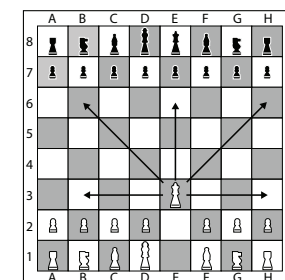
## TÅRNET

Kan gå vannrett eller diagonalt, og med valgfritt antall skritt, men bare i én retning om gangen.



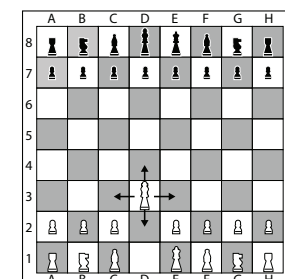
## DRONNINGEN

Kan gå i alle retninger, både rett og diagonalt med valgfritt antall skritt, men kun i en retning per trekk.



## KONGEN

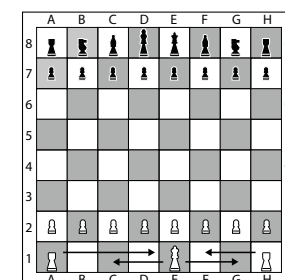
Kan gå til alle sider, men kun ett skritt om gangen, og kun til ruter hvor den ikke kan bli slått ut.



## ROKADE

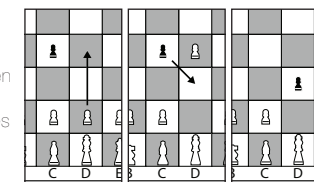
Kongen går to skritt mot ett av tårnene og tårnet hopper over til den andre siden av kongen.

- En rokade kan ikke utføres dersom:
  - Kongen eller tårnet nettopp har blitt flyttet.
  - Kongen står eller kan havne i sjakk.
  - Man må passere en rute som er truet.



## EN-PASSANT

Hvis den ene spilleren (for eksempel hvit) flytter en av sine bønder to skritt fram så den havner ved siden av motstanderens bonde (her svart). Da kan den svarte bonden flyttes diagonalt bak den hvite bonden. Da er den hvite bonden slått ut. Trekkene må foregå umiddelbart etter hverandre.



# SHAKKI

Tuotenro 31-6555

Lue koko käyttöohje ja säästä se tulevaa käyttöä varten. Pidätämme oikeuden teknisten tietojen muutoksiin. Emme vastaa mahdollisista teksti- tai kuvavirheistä. Jos tuotteeseen tulee teknisiä ongelmia, ota yhteys asiakaspalveluun.

## KIERRÄTTÄMINEN

Kierrätä tuote asianmukaisesti, kun poistat sen käytöstä. Tarkempia kierrätysohjeita saat kuntasi jäteneuvonnasta.

## PELIN TARKOITUS

Lyö vastustajan pelinappulat ja suojaa omiasi.

Voittaja on se, joka saa omilla pelinappuloillaan lyötyä vastustajan kuninkaan. Tätä kutsutaan shakkimatiksi.

## PELILAUTA

8 vaakariviä (A-H) ja 8 pystyriviä (1-8).

## VALMISTELUT

Aseta pelinappulat laudalle kuvan mukaiseen järjestykseen.

Valkeat pelinappulat asetetaan riveille 1-2 ja mustat riveille 7-8.

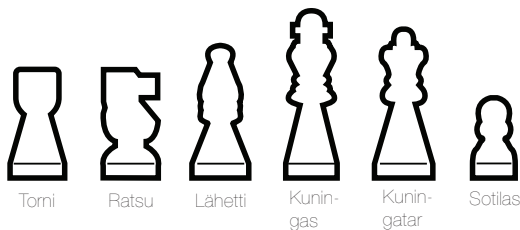
## PELAAMINEN

Valkoiset pelinappulat aloittavat aina pelin.

Sen jälkeen pelaajat siirtävät pelinappuloitaan vuoron perään.

## PELINAPPULAT

- Kullakin kuudesta erilaisesta pelinappulasta on omat liikkumisäännöt.
- Pelinappuloita ei saa siirtää samaan ruutuun oman pelinappulan kanssa.
- Pelinappulan voi kuitenkin siirtää ruutuun, jossa on vastustajan pelinappula, jolloin vastustajan pelinappula on lyöty.



## SOTILAS

Sotilas voi liikkua ensimmäisellä siirrolla yhden tai kaksi ruutua suoraan eteenpäin. Ensimmäisen siirron jälkeen sotilas liikkuu eteenpäin yhden askeleen ja lyö vastustajan nappuloita liikkumalla yhden askeleen viistosti eteenpäin.

Voi liikkua valitun määrän ruutuja joko vaakasuoraan tai pystysuoraan, mutta vain yhteen suuntaan kerrallaan.

## RATSU

Liikkuu kaikkiin suuntiin L-kirjaimen muotoisesti, eli kaksi ruutua eteenpäin ja yksi sivulle.

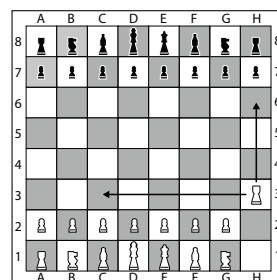
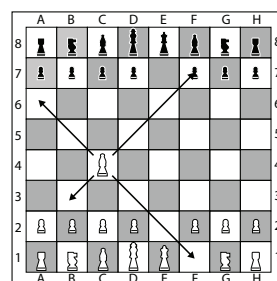
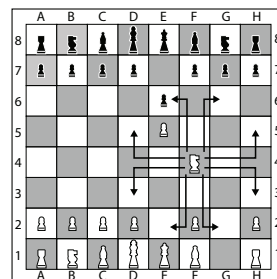
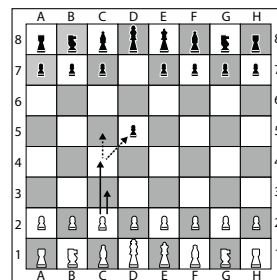
## LÄHETTI

Liikkuu viistosti minkä tahansa määrän ruutuja kaikkiin suuntiin, mutta vain yhteen suuntaan vuoron aikana.

Toinen lähetti voi liikkua vain valkoisilla ruuduilla ja toinen mustilla ruuduilla.

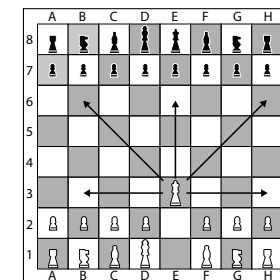
## TORNI

Liikkuu vaak- tai pystysuoraan valitun määrän ruutuja, mutta vain yhteen suuntaan vuoron aikana.



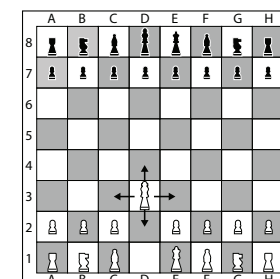
## KUNINGATAR

Liikkuu suoraan ja viistosti minkä määrän ruutuja tahansa ja kaikkiin suuntiin, mutta vain yhteen suuntaan vuoron aikana.



## KUNINGAS

Liikkuu mihin suuntaan tahansa, mutta vain yhden askeleen kerrallaan ja vain ruutuihin, joissa sitä ei voi lyödä.

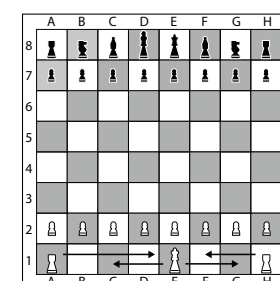


## TORNITUS

Kuningasta siirretään kahden ruudun verran kohti tornia ja torni hyppää kuninkaan toiselle puolelle.

Tornitusta ei saa tehdä seuraavissa tilanteissa:

- Kuningasta tai tornia on jo siirretty aiemmin.
- Kuningas on shakissa tai joutuu tornittamalla shakkiin.
- Liikkuminen tapahtuu vastustajan uhkaaman ruudun yli.



## OHESTALYÖNTI

Jos toinen pelaaja (esimerkiksi valkoinen) siirtää sotilastaan kaksi askelta eteenpäin siten, että se joutuu vastapelaajan sotilaan (esimerkissä musta pelinappula) viereen, voidaan musta sotilas siirtää viistosti valkoisen sotilaan taakse. Valkoinen sotilas on nyt lyöty. Siirto täytyy tehdä välittömästi omalla vuorolla.

