

CGM320 TCHEQUE :

OBSAH BALENÍ

1 x magnetická hrací deska / 32 x šachové figurky / 1 x návod k použití

UPOZORNĚNÍ: Obalový materiál, jako je plastová fólie, lepicí páska, štítky a kovová upevňovací páska, není součástí této hračky a není součástí dodávky,

štítky a kovové upevňovací pásy nejsou součástí této hračky a musí být odstraněny, aby bylo možné je

musí být z bezpečnostních důvodů před použitím dítětem odstraněny.

2 KONTROLA HRÁČŮ

Vybavení: 1 šachovnice + 32 šachových figurek

CÍL HRY: Cílem hry je zajmout soupeřova krále.

INSTALACE HRY:

Hráč, který pohybuje bílými figurkami, se nazývá bílý a hráč, který pohybuje figurkami.

a hráč, který pohybuje černými figurkami, se nazývá

Černá barva. Bílý vždy začíná hru a pak

každý hráč je na řadě.

JAK SE HRAJE

Začíná hráč s bílými, poté každý hráč postupně provede jeden tah.

v pořadí. Říká se, že tah má hráč, který musí hrát.

Pravidla pohybu

Každá figurka má specifický tah. Kus nemůže nikdy

nad jinou figurou, s výjimkou jezce. Když kus dorazí na

na stejném poli jako soupeřova figurka, je tato figurka chycena a odstraněna z pole.

z tabule.

- Král se pohybuje o jedno pole všemi směry.

- Dáma se pohybuje o libovolný počet polí ve všech směrech.

směr.

- Věž se posune o libovolný počet polí na tahu.

(vertikální) nebo řádky (horizontální).

- Střelec se pohybuje po diagonálách o libovolný počet polí.

- Rytíř se pohybuje ve tvaru písmene L, nejprve 2 pole jedním směrem a poté 1 pole.

v pravém úhlu.

- Pěšec se vždy pohybuje vpřed. Ze svého počátečního čtverce se může přesunout

Ze svého počátečního pole se může pohnout o 2 pole, ale po prvním tahu se pohne pouze o 1 pole.

Nakonec zachytí figuru pouze diagonálně.

Castling

Rošáda je jediným okamžikem v šachové partii, kdy táhne více než jedna figura.

během tahu. Při rošádě se král posune o dvě pole směrem k věži.

s nímž hodlá provést rošádu, a věž se přesune na pole, přes které prochází

kterou král prošel. Rošáda je povolena pouze v případě, že jsou splněny všechny následující podmínky.

jsou splněny:

- Král ani věž, kteří se účastní rošády, nesmějí opustit svou původní pozici.

pozice;

- Mezi králem a věží nesmí být žádné figury;

Král nemůže být v současné době v šachu, stejně jako král nemůže být v šachu.

být ve čtverci, na který útočí nepřátelská figura (ačkoli věž může být

věž smí být napadena a smí přejít přes napadené pole).

čtverec).

Zachycení projíždějícího

Když se pěšec na své výchozí řadě posune o dvě pole vpřed a ocitne se

vedle soupeřovy figury, pak může soupeř v následujícím tahu (a pouze v tomto tahu) vzít figuru, která se nachází vedle soupeřovy figury.

v dalším tahu (a pouze v tomto tahu) může soupeř vzít pěšce, který právě postoupil, svým pěšcem, jako by se jednalo o

jako by se soupeřova figurka posunula pouze o jedno pole.

Propagace

Když hráč postoupí s pěšcem na poslední řadu nebo vezme s pěšcem.

dílek, který je v poslední řadě, musí jej nahradit dílkem podle svého výběru.

podle svého výběru (dáma, věž, střelec nebo jezdec), bez ohledu na zbývající figury na šachovnici.

na tabuli. Může tak skončit se dvěma dámami nebo 3 biskupy atd.

KONEC HRY

Když je král napaden soupeřovou figurou, říká se, že je v šachu.

Hráč nesmí nechat svého krále v šachu. Musí se vyhnout kontrole

figuru, která útočí na krále, přesunutím svého krále nebo umístěním figury mezi svého krále.

mezi jeho králem a útočníkem. Hráč, který je v šachu, to může oznámit slovem "šach", ale toto oznámení musí být provedeno písemně.

Hráč, který provádí kontrolu, ji může oznámit slovem "kontrola", ale toto oznámení není povinné. Hráč nesmí

Hráč nesmí přesunout svého krále na pole, kde by byl v šachu.

Checkmate

Cílem hry je dostat soupeřova krále do šachu tak, aby se

šach nelze odvrátit: říká se, že hráč je v šachu.

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

Chraňte hračku před vlhkostí. Pokud se namočí, ihned jej otřete. Nepoužívejte

Nenechávejte jej na přímém slunečním světle ani jej nevystavujte zdroji tepla. Nepoužívejte

upustit od něj. Nepokoušejte se jej rozebírat. K čištění použijte hadřík

K čištění použijte hadřík mírně navlhčený vodou, ale ne čisticím prostředkem. V případě

nejprve zkuste vyměnit baterie. Pokud problém přetrvává

Pokud problém přetrvává, přečtěte si pozorně pokyny a zkontrolujte, zda jste nic nevynechali.

Poznámka: Tento návod si uschovejte, protože obsahuje důležité informace.

Na tento výrobek se vztahuje naše dvouletá záruka (pouze Evropa).

Při jakýchkoli záručních nebo servisních reklamacích musíte

S dokladem o koupi se obraťte na svého prodejce. Naše záruka se vztahuje na

vady materiálu nebo montáže, které lze přičíst výrobcí, s výjimkou

jakékoliv poškození v důsledku nedodržení pokynů pro použití nebo

jakýkoli předčasný zásah do předmětu (např. demontáž, vystavení tepla).

na teplo nebo vlhkost...). Doporučuje se uchovávat obaly

pro budoucí použití. Abychom mohli naše produkty zdokonalovat, můžeme být nuceni upravovat

barvy a údaje o výrobku uvedené na obalu.

na obalu.

UPOZORNĚNÍ: Nevhodné pro děti do 3 let. Nebezpečí

Nebezpečí udušení kvůli malým částem.

Katalogové číslo: CGM320

Navrženo a vyvinuto v Evropě - vyrobeno v Číně.

Lexibook® © Lexibook S.A.

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Budova 11

91940 Les Ulis

Francie

www.lexibook.com

Pro vaše požiadavky týkajúce sa problému

poprodejní servis nebo reklamace

na adresu savcomfr@lexibook.com

CGM320 Slovaque :

OBSAH BALENIA

1 x magnetická hracia doska / 32 x šachové figúrky / 1 x návod na použitie

UPOZORNENIE: Baliaci materiál, ako je plastová fólia, lepiaca páska, etikety a kovová upevňovacia páska, nie je súčasťou tejto hračky a nie je súčasťou dodávky,

štítky a kovové upevňovacie pásy nie sú súčasťou tejto hračky a musia byť odstránené.

sa musí z bezpečnostných dôvodov pred použitím dieťaťom odstrániť.

2-VRSTVOVÝ ŠACH

Vybavenie: 1 šachovnica + 32 šachových figúrok

CIEĽ HRY: Cieľom hry je zajať súperovho kráľa.

INŠTALÁCIA HRY:

Hráč, ktorý pohybuje bielymi figúrkami, sa nazýva biely a hráč, ktorý pohybuje

a hráč, ktorý pohybuje čiernymi figúrkami, sa nazýva

Čierna farba. Biely vždy začína hru a potom

každý hráč je na ťahu.

AKO SA HRÁ HRA

Začína hráč s bielymi, potom každý hráč postupne vykoná jeden ťah.

v poradí. Hráč, ktorý musí hrať, má ťah.

Pravidlá pohybu

Každá figúrka má špecifický ťah. Kus nemôže nikdy

nad inou figúrou, okrem jazdca. Keď sa kus dostane na

na rovnakom políčku ako súperova figúrka, je táto figúrka chytená a odstránená z

z rady.

- Kráľ sa posunie o jedno pole všetkými smermi.

- Dáma sa pohybuje ľubovoľným počtom políčok všetkými smermi.

smer.

- Vež sa pohybuje o ľubovoľný počet polí na

(vertikálne) alebo riadky (horizontálne).

- Strelec sa pohybuje ľubovoľným počtom políčok na diagonálach.

- Jazdec sa pohybuje v tvare písmena L, najprv 2 políčka jedným smerom a potom 1 políčko.

v pravom uhle.

- Pešiak sa vždy pohybuje dopredu. Zo svojho počiatočného políčka sa môže presunúť

Zo svojho počiatočného políčka sa môže pohnúť o 2 políčka, ale po prvom ťahu sa pohne len o 1 políčko.

Nakoniec chytí figúru len diagonálne.

Rošáda

Rošáda je jediným momentom v šachovej hre, keď sa pohybuje viac ako jedna figúrka.

počas ťahu. Počas rošády sa kráľ posunie o dve políčka smerom k veži

ktorým chce urobiť rošádu, a veža sa presunie na pole, cez ktoré

ktorým kráľ prešiel. Rošády sú povolené len vtedy, ak sú splnené všetky tieto podmienky

sú splnené:

- Kráľ ani veža, ktorí sa zúčastňujú rošády, nesmú opustiť svoju pôvodnú pozíciu

pozícia;

- Medzi kráľom a vežou nesmú byť žiadne figúrky;

Kráľ nemôže byť v súčasnosti v šachu, ani kráľ nemôže

býť vo štvorci, na ktorý útočí nepriateľská figúra (hoci veža môže byť

veža môže byť napadnutá a prejsť cez napadnuté pole).

štvorcový).

Prechádzajúce zachytenie

Keď sa pešiak vo východiskovom rade posunie o dve políčka dopredu a ocitne sa

vedľa súperovej figúry, potom môže súper v nasledujúcom ťahu (a len v tomto ťahu) vziať

v nasledujúcom ťahu (a len v tomto ťahu) môže súper vziať pešiaka, ktorý sa práve posunul dopredu, so svojím pešiakom, ako keby

ako keby sa súperova figúrka posunula len o jedno políčko.

Propagácia

Keď hráč postúpi s pešiakom na posledný riadok alebo berie s pešiakom

figúrku, ktorá sa nachádza na poslednom riadku, musí ju nahradiť figúrkou podľa vlastného výberu (dáma, veža

podľa vlastného výberu (dáma, veža, strelec alebo jazdec) bez ohľadu na zostávajúce figúry na šachovnici.

na tabuli. Môže tak skončiť s dvoma dámami alebo tromi biskupmi atď.

KONIEC HRY

Keď je kráľ napadnutý súperovou figúrou, hovorí sa, že je v šachu.

Hráč nesmie nechať svojho kráľa v šachu. Musí sa vyhnúť kontrole

figúrka, ktorá útočí na kráľa, presunutím svojho kráľa alebo umiestnením figúrky medzi svojho kráľa

figúra medzi jeho kráľom a útočníkom. Hráč, ktorý je v šachu, to môže oznámiť slovom "šach", ale toto oznámenie musí byť vykonané písomne.

Hráč, ktorý vykonáva šach, ho môže oznámiť slovom "šach", ale toto oznámenie nie je povinné. Hráč nesmie

Hráč nesmie presunúť svojho kráľa na pole, na ktorom by bol v šachu.

Checkmate

Cieľom hry je dať súperovho kráľa do šachu tak, aby

že šach nemôže byť odvrátený: hovorí sa, že tento hráč je v šachu

ÚDRŽBA A ZÁRUKA

Chráňte hračku pred vlhkosťou. Ak sa namočí, okamžite ho utrite. Nepoužívajte

Nenechávajte ho na priamom slnečnom svetle ani ho nevystavujte zdroju tepla. Nepoužívajte

upustiť od neho. Nepokúšajte sa ho rozoberať. Na čistenie použite handričku

Na čistenie použite handričku mierne navlhčenú vodou, ale nie čistiacim prostriedkom. V prípade

najprv vyskúšajte vymeniť batérie. Ak problém pretrváva

Ak problém pretrváva, pozorne si prečítajte pokyny a skontrolujte, či ste nič nevynechali.

Poznámka: Tento návod si uschovajte, pretože obsahuje dôležité informácie.

Na tento výrobok sa vzťahuje naša 2-ročná záruka (len v Európe).

Pri akýchkoľvek záručných alebo servisných reklamáciách musíte

S dokladom o kúpe sa obráťte na svojho predajcu. Naša záruka sa vzťahuje na

chyby materiálu alebo montáže, ktoré možno pripísať výrobcovi, s výnimkou

akékoľvek poškodenie v dôsledku nedodržania pokynov na používanie alebo
akýkoľvek predčasný zásah do výrobku (napríklad demontáž, vystavenie tepla
na teplo alebo vlhkosť...). Odporúča sa uchovávať obaly
pre budúce použitie. V našom neustálom úsilí o zlepšenie sa možno budeme musieť
farby a údaje o výrobku uvedené na obale.
balenie.

UPOZORNENIE: Nevhodné pre deti do 3 rokov. Nebezpečenstvo

Riziko udusení v dôsledku malých častí.

Katalógové číslo: CGM320

Navrhnuté a vyvinuté v Európe - vyrobené v Číne.

Lexibook® © Lexibook S.A.

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

Budova 11

91940 Les Ulis

Francúzsko

www.lexibook.com

Vaše požiadavky týkajúce sa problému

alebo sťažnosť, napíšte na adresu

avcomfr@lexibook.com