

CGM320 CSEKK :

A CSOMAGOLÁS TARTALMA

1 x mágneses tábla / 32 x sakkfigurák / 1 x használati útmutató

MEGJEGYZÉS: A csomagolóanyagok, mint például a műanyag fólia, ragasztószalag, címkék és fém rögzítőszalag nem tartoznak a játékhoz, és nem tartoznak hozzá,

a címkék és a fém rögzítőszalag nem tartozéka ennek a játéknak, és el kell távolítani őket a játékhoz.

biztonsági okokból el kell távolítani, mielőtt a gyermek használná.

2 JÁTÉKOS IRÁNYÍTÁSA

Felszerelés: 1 sakktábla + 32 sakkfigura

A JÁTÉK CÉLJA: A játék célja az ellenfél királyának elfogása.

JÁTÉK TELEPÍTÉSE:

Azt a játékost, aki a fehér bábukat mozgatja, fehérnek nevezzük, és azt a játékost, aki a bábukat mozgatja.

Azt a játékost, aki a fekete bábukat mozgatja, fehér játékosnak nevezik, és azt a játékost, aki a fekete bábukat mozgatja, fekete játékosnak nevezik.

Fekete. Fehér mindig elkezd a játékot, majd

minden játékos sorra kerül.

HOGYAN KELL JÁTSZANI

A fehérrel rendelkező játékos kezd, majd minden játékos sorra kerül.

Sorrendben. Azt mondják, hogy az a játékos van soron, akinek játszania kell.

A mozgás szabályai

Minden bábunak van egy meghatározott lépése. Egy darab soha nem lehet

bármely más bábuval szemben, kivéve a huszárt. Amikor egy darab megérkezik a

ugyanabban a mezőben van, mint az ellenfél bábuja, az a bábu elkapja és eltávolítja a mezőről.

az igazgatóságtól.

- A király minden irányban egy mezőt mozog.

- A királynő tetszőleges számú mezőt mozog minden irányba.

irány.

- A bástya tetszőleges számú mezőt lép a fordulóban.

(függőleges) vagy sorok (vízszintes).

- A futó tetszőleges számú mezőt lép az átlósokon.

- A huszár L alakban mozog, először 2 mezőt az egyik irányba, majd 1 mezőt.

derékszögben.

- A gyalog mindig előre lép. A kezdeti mezőjéről a következő lépéseket teheti

A kezdeti mezőjéről 2 mezőt mozoghat, de az első lépése után csak 1 mezőt mozog.

Végül egy bábút csak átlósan üthet le.

Dobóhintázás

A sáncolás az egyetlen olyan sakkjátszma, amikor egynél több bábu lép.

Költözés közben. A sáncolás során a király két mezőt lép a bástya felé.

amivel várat akar játszani, és a bástya arra a négyzetre lép, amelyen áthalad.

amelyen a király átment. A dobás csak akkor engedélyezett, ha az alábbi feltételek mindegyike teljesül.

teljesülnek:

- Sem a király, sem a sáncolásban részt vevő bástya nem hagyhatja el eredeti pozícióját.

Pozíció;

- A király és a bástya között nem lehetnek bábuk;

A király jelenleg nem lehet sakkban, ahogy a király sem lehet sakkban.

olyan mezőn kell állnia, amelyet ellenséges bábu támad (bár a bástya lehet

bástya támadható, és átmehet a megtámadott mezőn).

négyzet).

Elhaladó gép elfogása

Amikor egy gyalog a kezdő rangján két mezőt lép előre, és a következő helyen találja magát

az ellenfél bábuja mellett, akkor a következő körben (és csak abban a körben) az ellenfél elveheti azt a bábút, amelyik az ellenfél bábuja mellett van.

A következő lépésben (és csak ebben a lépésben) az ellenfél az imént előretolt gyalogot a saját gyalogjával úgy veheti el, mintha az egy

mintha az ellenfél bábuja csak egy mezőt lépett volna.

Promóció

Amikor egy játékos egy gyaloggal az utolsó sorba lép, vagy egy gyaloggal vesz.

az utolsó sorban lévő bábut, akkor azt egy általa választott bábuval kell helyettesítenie.

az általa választott (vezér, bástya, futó vagy huszár), függetlenül a táblán maradt figuráktól.

a táblán. Így lehet, hogy 2 vezérrel vagy 3 futóval stb. fog végezni.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a királyt az ellenfél bábuja megtámadja, akkor azt mondjuk, hogy sakokban van.

A játékos nem hagyhatja sakokban a királyát. Kerülnie kell az ellenőrzést

a királyt támadó bábu a király elmozdításával vagy egy bábu királyai közé helyezésével.

A király és a támadó között. A sakokban lévő játékos ezt a "sakk" szóval is bejelentheti, de ezt a bejelentést írásban kell megtennie.

Az a játékos, aki sakkozik, bejelentheti ezt a "sakk" szóval, de ez a bejelentés nem kötelező. A játékos nem

A játékos nem léphet a királyával olyan mezőre, ahol az sakokban lenne.

Sakk-matt

A játék célja, hogy az ellenfél királyát sakkba üssük, hogy a

A sakk nem fordítható el: a játékos sakokban van.

KARBANTARTÁS ÉS GARANCIA

Védje a játékot a nedvességtől. Ha nedves lesz, azonnal törölje le. Ne használja

Ne hagyja közvetlen napfényben, és ne tegye ki hőforrásnak. Ne használja

dobd el. Ne próbálja meg szétszerelni. Tisztítsa meg egy ruhával

A tisztításhoz használjon vízzel enyhén benedvesített, de nem mosószerrel nedvesített ruhát. Amennyiben a

először próbálja meg kicserélni az elemeket. Ha a probléma továbbra is fennáll

Ha a probléma továbbra is fennáll, olvassa el figyelmesen az utasításokat, és ellenőrizze, hogy nem hagyott-e ki valamit.

Megjegyzés: Tartsa meg ezeket az utasításokat, mivel fontos információkat tartalmaznak.

Erre a termékre 2 év garanciát vállalunk (csak Európában).

Bármilyen jótállási vagy szolgáltatási igény esetén

A vásárlás igazolásával forduljon a kereskedőhöz. A garancia a következőkre terjed ki

a gyártónak tulajdonítható anyag- vagy kivitelezési hibák, kivéve a következőket

A használati utasítás be nem tartása miatt bekövetkező károk vagy

A termék bármilyen idő előtti manipulálása (pl. szétszerelés, hőhatásnak való kitétel).

hő vagy páratartalom...). Ajánlatos a csomagolást megőrizni

a jövőbeni felhasználásra. Termékeink javítása érdekében előfordulhat, hogy módosítanunk kell a

a csomagoláson feltüntetett színek és termékinformációk.

a csomagoláson.

FIGYELMEZTETÉS: 3 év alatti gyermekek számára nem alkalmas. Veszély

Fulladásveszély az apró alkatrészek miatt.

Katalógusszám: CGM320

Európában tervezték és fejlesztették - Kínában gyártják.

Lexibook® © Lexibook S.A.

Lexibook S.A.

6 avenue des Andes

11-es épület

91940 Les Ulis

Franciaország

www.lexibook.com

Az Ön problémával kapcsolatos kéréseihez

értékesítés utáni szolgáltatás vagy panaszok

a savcomfr@lexibook.com címre.