

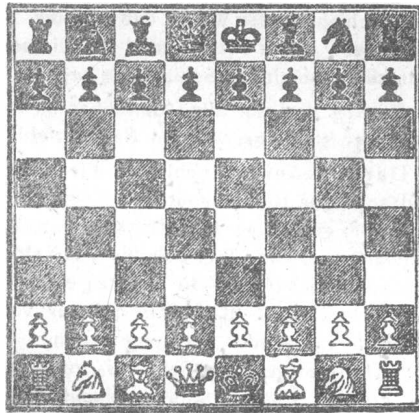
Chess

The game of chess originated in the East and is very ancient. The basics and rules are as follows:

The goal of the game is to checkmate the enemy king so that he is no longer able to flee the threat, the „check“, of the opponent. The game consists of a chessboard and two sets of 16 pieces, or chessmen, one set is „White“ and the other „Black“. The pieces in each set are: 1 king, 1 queen, 2 rooks, 2 knights, 2 bishops and 8 pawns.

The chessboard is set between two players so that the white corner square is on the right.

The first player, White, is decided by lot. If several games are played, the first player and colour are alternated. Moves are made one at a time, the players taking turns.



The king is allowed to move one square at a time to all squares adjacent to the square he is standing on.

The queen can move along all straight and diagonal paths backwards and forwards for as many squares as she likes.

The rook can move along all straight paths backwards, forwards or sideways for as many squares as it likes.

The knight moves one square forwards, backwards or sideways and finishes his move by jumping to a diagonally adjacent square, which, however, may not touch the square he originally moved from. As his move is a jump, occupied squares in his path are no impediment.

The bishop controls the diagonal movement forwards and backwards for as many squares as he likes – thus one bishop always moves along the black squares, the other only on the white ones!

None of the pieces, with the exception of the knight, can move across a square occupied by another piece. If the obstacle is a piece of the same colour, the move can only be made to the square closest to it; if there is an enemy piece on the square, this can be captured and one's own piece placed on the square.

The pawn moves one square straight forwards, it can capture only with one move diagonally to the right or left. From the basic set-up position every pawn has the choice of moving forwards one or two squares in its first move.

If a pawn reaches the last rank of the enemy camp it can be exchanged for a piece which seems most favourable to the owner. It does not matter if other pieces of the same type are still on the board.

Castling: If the king and the rook have not yet been moved, they are permitted to „castle“ if the king is not in check and will not have to move past a threatened square. The king moves first, to the square adjacent to the next rook, and the rook moves past the king to land on the square on the other side of the king.

The king may never move to a square on which he could be captured by an enemy piece. If one of the players moves so that he or she could capture the enemy king in the next move then they must call

„check“. The king now „in check“ must now be removed from check, capture the enemy piece delivering check or the check must be „covered“ by moving another piece between the enemy piece and the king and blocking the path to the king. If none of these parries are open to the king then he is „checkmated“ and the player who delivered checkmate has won the game.

If, in the course of the game, the players realize that the king has been in check without anyone noticing, then the player who did not cover the check must retract his or her last move and rescue the king. All moves following the overlooked check must be retracted.

A game is called a „draw“ when it becomes clear during the game that neither of the players will be able to checkmate the other king.

If a player cannot move any of his or her pieces and can only move the king to a square threatened by an enemy piece, then the king is „stalemate“ and this game is also a draw.

These are the basic rules of chess – the rest will be learned mainly by playing it!



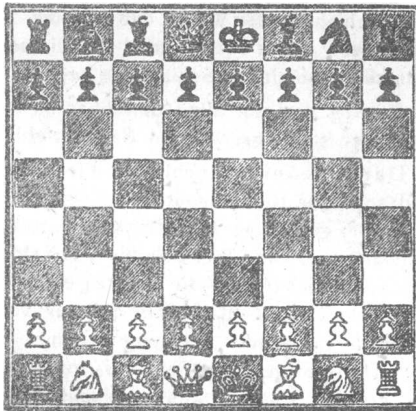
Le jeu d'échecs

Le jeu d'échecs, d'origine très ancienne, est né en Orient. Ses principes et ses règles sont les suivants:

Le but du jeu est de s'emparer du roi de l'adversaire en faisant échec et mat - le roi attaqué est dans l'impossibilité de se soustraire à l'échec et la partie est finie. Le matériel des échecs est constitué d'un échiquier de soixante-quatre cases - trente-deux blanches et trente-deux noires - et de trente-deux pièces - seize blanches et seize noires. Chaque joueur dispose donc de seize pièces : un roi, une dame, deux tours, deux cavaliers, deux fous et huit pions.

L'échiquier doit être disposé de telle sorte que la case blanche angulaire - ce qu'on appelle le coin - se trouve à droite des joueurs.

C'est toujours le joueur qui possède les pièces blanches qui démarre la partie après tirage au sort; si les joueurs décident de faire plusieurs parties, ils auront les pièces blanches et les pièces noires à tour de rôle. Le jeu commence donc par un coup joué par le joueur qui possède les blancs, auquel succède un coup joué par le joueur qui possède les noirs, et ainsi de suite.



Marche des différentes pièces sur l'échiquier:

Le roi peut se déplacer dans toutes les directions - verticalement, horizontalement ou en diagonale - mais d'une seule case à la fois.

La dame (reine) peut se déplacer dans toutes les directions - verticalement, horizontalement ou en diagonale - d'autant de cases qu'elle le souhaite.

La tour peut se déplacer verticalement ou horizontalement, c'est-à-dire avancer, reculer, aller à gauche ou à droite, d'autant de cases qu'elle le souhaite.

Le cavalier se déplace d'une case dans le sens vertical ou horizontal, puis d'une case en diagonale qui ne doit pas être contiguë à sa case précédente. Vu qu'il peut faire des bonds et franchir n'importe quelle case occupée, il n'est pas bloqué dans son déplacement.

Le fou peut se déplacer selon quatre diagonales, avant ou arrière, d'autant de cases qu'il le souhaite. Par conséquent, un fou noir se retrouvera toujours sur une case noire et un fou blanc sur une case blanche.

Un joueur ne peut passer ni par-dessus ses propres pièces ni par-dessus celles de son adversaire - la seule exception à cette règle étant le déplacement du cavalier. Si une pièce adverse lui barre la route, il est autorisé à la prendre et à se placer sur sa case.

À partir de la position de départ, le pion avance droit devant lui, d'une ou de deux cases au choix, mais il ne capture les pièces adverses qu'en diagonale, à gauche ou à droite.

Quand un pion a traversé les lignes de l'adversaire et qu'il a atteint l'autre bord de l'échiquier, il peut être changé en une dame, un fou, un cavalier ou une tour - n'importe quelle pièce (sauf le roi) que son propriétaire juge la plus avantageuse pour lui, même si cette pièce ne figure plus sur l'échiquier.

Le roque est un coup particulier souvent utilisé pour protéger le roi : il consiste - en un seul coup - à déplacer d'abord le roi de deux cases à droite ou à gauche en direction de l'une des deux tours, puis à placer aussitôt la tour à côté du roi, entre sa position initiale et sa position finale. Mais le roque n'est autorisé que si le roi et la tour n'ont pas été déplacés précédemment au cours de la partie, si le roi n'est pas

en échec, s'il n'y a aucune pièce entre le roi et la tour et si le roi n'arrive pas sur une case contrôlée par une pièce adverse.

Le roi ne doit jamais se déplacer sur une case où il peut être pris par une pièce adverse. Si, en se déplaçant, l'un des joueurs voit qu'il pourrait s'emparer du roi adverse au prochain coup, il doit avertir son adversaire en prononçant le mot "échec!". Pour soustraire son roi à l'échec, le joueur n'a que trois possibilités : déplacer le roi sur une case libre, prendre la pièce qui met le roi en échec ou couvrir l'échec, c'est-à-dire interposer une autre pièce pour réduire à néant l'attaque adverse. Si le roi ne peut mettre en œuvre aucune de ces trois solutions, il est mat et le joueur qui l'a mis dans cette position remporte la partie.

Si, au cours du jeu, l'un des joueurs remarque qu'un roi est resté en échec par erreur, le joueur qui a omis de parer l'échec doit retourner à sa position antérieure et défendre son roi. Tous les coups qui ont suivi l'échec passé inaperçu doivent être rejoués.

Une partie est déclarée nulle quand il s'avère qu'aucun des joueurs n'est capable de mettre le roi adverse en position de mat.

Si aucun des joueurs ne peut déplacer ses pièces sans mettre en échec son roi, on dit que le roi est pat et la partie est également déclarée nulle.

Voici les quelques règles fondamentales du jeu d'échecs. Seule la pratique vous permettra de développer votre connaissance du jeu !



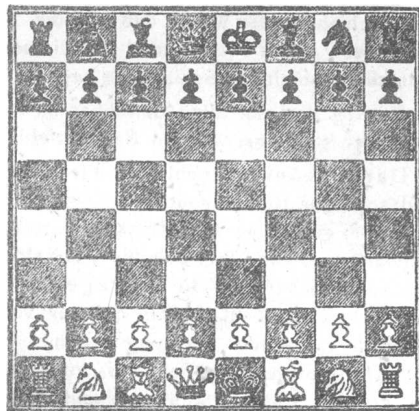
Schach

Das Schachspiel stammt aus dem Orient und ist sehr alten Ursprungs. Seine Grundlagen und Regeln sind folgende:

Ziel des Schachspiels ist das Mattsetzen des gegnerischen Königs, so daß dieser dem „Schach“ des Gegners nicht mehr entfliehen kann. Das Material des Spieles besteht aus dem Schachbrett sowie je 16 Figuren in zwei Farben, „Weiß“ und „Schwarz“. Diese Figuren sind jeweils: 1 König, 1 Dame, 2 Türme, 2 Springer, 2 Läufer, 8 Bauern.

Das Schachbrett wird so zwischen die Spieler gelegt, daß sich das helle Eckfeld rechts befindet.

Wer das Spiel mit den weißen Figuren beginnt, wird durch das Los entschieden; werden mehrere Partien gespielt, wird mit Anfang und Figuren gewechselt. Es wird Zug um Zug, einer nach dem anderen gespielt.



Der König darf einen Schritt auf alle Nachbarfelder gehen, die unmittelbar an sein Feld angrenzen.

Die Dame (Königin) geht nach allen Seiten in gerader und schräger (diagonaler) Richtung über beliebig viele Felder.

Der Turm geht in gerader Richtung vorwärts, rückwärts, seitwärts, und kann über beliebig viele Felder gehen.

Der Springer geht ein Feld vor-, rück- oder seitwärts und schließt seine Bewegung damit, daß er noch auf ein schräg anstoßendes Feld geht, welches jedoch kein Nachbarfeld seines vorherigen Feldes sein darf. Seine Bewegung wird, da sie ein Sprung ist, durch besetzte Felder um seinen Platz nicht gehindert.

Der Läufer beherrscht die diagonalen Richtungen vorwärts und rückwärts über beliebig viele Felder – der eine Läufer steht also immer auf schwarzen, der andere nur auf weißen Feldern!

Keine Figur, mit Ausnahme des Springers, darf in der Richtung, in der sie sich bewegen könnte, über eine andere Figur hinweggehen. Ist das Hindernis eine eigene Figur, so darf sie nur bis zum angrenzenden Feld heran; die feindliche Figur, die ihre Richtung unterbricht, darf sie schlagen und nimmt damit gleichzeitig ihr Feld ein.

Der Bauer zieht einen Schritt vorwärts (geradeaus), er schlägt aber nur einen Schritt in schräger Richtung rechts oder links. Aus der Grundstellung heraus darf jeder Bauer wahlweise ein Feld oder zwei Felder nach vorne ziehen.

Erreicht ein Bauer die Randreihe des feindlichen Lagers, so wird er in eine Figur verwandelt, welche dem Eigentümer des Bauern am vorteilhaftesten erscheint, ungeachtet dessen, ob solche noch auf dem Brett stehen.

Die Rochade: Falls König und Turm vorher noch nicht gezogen worden sind, dürfen sie „rochieren“, wenn der König nicht im Schach steht und nicht über ein bedrohtes Feld ziehen müßte: Der König zieht zuerst zwei Felder an den nächststehenden Turm, dieser folgt im selben Zug auf das Feld links neben dem König.

Der König darf niemals auf ein Feld gehen, auf dem er von einer feindlichen Figur geschlagen werden kann. Zieht ein Partner so, daß er den König des Gegners im nächsten Zug schlagen könnte, so hat er letzterem hiervon mit dem Ruf „Schach“ in Kenntnis zu setzen. Der „im Schach stehende“ König muß nun aus dem Schach gezogen werden, die schachbietende Figur schlagen, oder das Schach muß „gedeckt“ werden, und zwar in der Weise, daß man durch den Zug einer Figur die Angriffslinie der schachbietenden Figur sprengt. Bleibt dem König keiner dieser drei Auswege, so ist er „Matt“ und der Partner, welcher ihn in diese Lage brachte, hat die Partie gewonnen.

Wird während des Spieles bemerkt, daß ein König versehentlich im Schach stehengeblieben ist, so muß jener Partner, der das Schach ungedeckt ließ, seinen letzten Zug rückgängig machen und den König aus dem Schach stellen. Sämtliche Züge, die dem übersehenen Schach folgten, müssen zurückgenommen werden.

Eine Schachpartie wird „Remi“ genannt, wenn es im Laufe des Spiels absehbar ist, daß es keinem der Partner möglich sein wird, den feindlichen König mattzusetzen.

Kann ein Spieler keine seiner Figuren fortbewegen, dabei den König nicht anders ziehen als auf ein vom Gegner attackiertes Feld, so ist der König „Patt“ gesetzt und das Spiel ebenfalls unentschieden.

Dies sind die Grundregeln des Schachs – das Weitere wird vor allem durch die Spielpraxis erlernt!

