

# SHAKKI PELISÄÄNNÖT

2 pelaajaa, yli 6-vuotiaalle

Sisältö: kokoontaitettava pelilauta, 32 shakkinappulaa, pelisäänöt

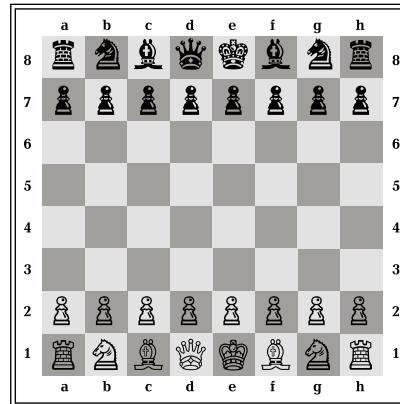


Kuningas Kuningatar Lähetti Ratsu Torni Sotilas

## TAVOTE:

Pelin tavoite on lyödä vastustajan kuningas. Pelinappulat liikkuvat pelilaudalla säätöjen mukaan ja lyövät vastustajan pelinappulan samaan ruutuun siirtyessään. Lyöty pelinappula otetaan pois pelilaudalta.

Pelaajat aloittavat arpomalla, kumpi pelaa valkoisilla ja kumpi mustilla nappuloilla. Valkoinen väri aloittaa pelin. Pelilauta asetetaan pelaajien väliin niin, että molemmilla pelaajilla on tumma ruutu vasemmassa alakulmassa. Pelinappulat laitetaan paikoilleen kuvan 1 osoittamalla tavalla.



Brain teasers for all

## SIIRROT:

**SOTILAS** liikkuu suoraan eteenpäin tyhjään ruutuun. Aloitussiirrolla sotilas liikkuu 1 tai 2 askelta, mutta jatkossa sotilas liikkuu 1 askeleen kerrallaan. Sotilas lyö viistoon ruutunsa edestä. Jos sotilas onnistuu liikkumaan pelilaudan vastakkaiselle riville, se ylennetään ratsuksi, lähetiksi, torniksi tai kuningattareksi.

**RATSU** liikkuu ensin yhden askeleen mihin tahansa suuntaan ja sen jälkeen kaksi askelta sivulle. Siirto näyttää L-kirjaimelta. Ratsu voi myös hypätä toisen nappulan yli.

**LÄHETTI** liikkuu pelilaudalla viistoon haluamansa matkan.

**TORNI** liikkuu vaaka- tai pystysuoraan haluamansa matkan.

**KUNINGAS** liikkuu 1 askeleen mihin tahansa suuntaan.

**KUNINGATAR** liikkuu pelilaudalla vapaasti, mutta yhteen suuntaan kerrallaan. Vastapelaajan lyödessään se pysähtyy ruutuun, jossa lyöty nappula oli.

## ERIKOSSIIRROT

### Linnoitus

Linnoitus on aloitussiirto ja pelaaja saa tehdä yhden linnoituksen pelin aikana. Linnoituksessa pelaaja siirtää ensin kuningasta kaksi askelta vasemmalle tai oikealle kohti omaa torniaan ja sen jälkeen torni siirretään kuninkaan yli sen viereen. Linnoitusta ei saa tehdä jos:

1. Kuningas on shakissa.
2. Kuningas on ruudussa tai siirtyy sellaisen ruudun kautta, jossa vastustaja uhkaa sitä.
3. Kuningas ja torni ovat jo liikkuneet pelin aikana.
4. Kuninkaan ja tornin välissä on jokin nappula.

### Ohestalyönti

Jos sotilas siirtyy aloituksesta kaksi askelta vastustajan sotilaan viereen, vastustajalla on mahdollisuus tehdä ns. ohestalyönti. Vastustaja siirtää oman sotilaansa aloituksesta kaksi askelta siirtyneen sotilaan taakse jääneeseen ruutuun ja lyö sotilaan laudalta (aivan kuin tämä olisi liikkunut pelilaudalla vain yhden askeleen). Ohestalyönti on tehtävä heti seuraavalla siirtovuorolla, mutta se ei ole pakollinen.

## SHAKKI

Kuningas on shakissa, kun vastapelaajan nappula uhkaa sitä. Kun pelaaja siirtyy ruutuun, jossa hänen nappulansa uhkaa vastapelaajan kuningasta, pelaaja sanoo "shakki". Kuningasta ei saa jättää uhatuksi, joten toisen pelaajan on nyt:

1. Siirrettävä kuninkaansa pois shakista.
2. Lyötävä vastapelaajan uhkaava nappula.
3. Siirrettävä toinen nappulaa kuninkaan ja uhkaavan nappulan väliin.

## SHAKKIMATTI

Jos pelaaja ei pysty tekemään mitään yllä olevista ja pelastamaan kuningastaan, shakista tulee shakkimatti ja peli päättyy vastustajan voittoon.

©Toyrock Oy



Toyrock Oy, Lemminkäisenkatu 46,  
20520 Turku, Finland. www.toyrock.fi

toyrockoy/ toyrockoy/



VAROITUS! Ei alle 3-vuotiaalle. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara.  
Säästä tiedot myöhempää tarvetta varten.  
Yksityiskohdat ja värit saattavat poiketa kuvatusta.  
MADE IN CHINA.

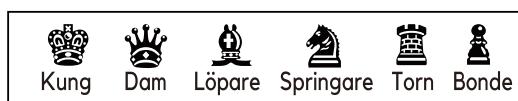


By choosing  
products with  
FSC® labels, you  
are helping to  
take care of the  
world's forests.  
[www.fsc.org](http://www.fsc.org)  
100%  
Wood from well-  
managed forests  
FSC® C100092

# SCHACK SPELREGLER

2 spelare, från 6 år

Innehåll: ihopväkbart spelbräde 32 schackpjäser, spelregler



## SPELETS MÅL:

Spelet går ut på att vinna genom att fånga motståndarens kung. De olika pjäserna har sitt speciella sätt att röra sig på spelbrädet och de slår motsändarens pjäs när de kommer i samma ruta. När man har rört en pjäs måste den flyttas bort från brädet.

Spelarna börjar genom att lotta ut vem som spelar med vita och vem som med svarta pjäser. Den som får de vita pjäserna får börja spelet. Schackbrädet ska stå i mitten av spelarna så att båda spelarna har den mörka rutan nere i vänstra hörnet. Spelpjäserna ska vara placerade enligt bild 1 innan spelet börjar.

## DRAG:

**BONDEN** går rakt framåt till följande tom ruta. Första gången en bonde flyttas får den gå 1 eller 2 rutor framåt men därefter bara en ruta framåt i taget. Om en bonde kommer fram till sista raden på andra sidan förvandlas den till springare, löpare, torn eller dam.

**SPRINGAREN** går ett steg fram i vilken riktning som helst och sedan två steg åt sidan. Flyttet ser ut som bokstaven L. Springaren får också hoppa över andra pjäser.

**LÖPAREN** får flyttas diagonalt åt alla håll.

**TORNET** går rätlinjigt åt alla håll.

**KUNGEN** får flyttas ett steg i taget åt alla håll.

**DAMEN** kan röra sig fritt över brädet men bara i en riktning i taget. När damen slår en motståndare stannar den i rutan där motståndaren stod.

## SPECIALDRAG

### Rockad

Rockad är ett speciellt försvarsdrag som spelaren får göra en gång under spelets gång. Spelaren flyttar först kungen två steg i den riktning där det rockerade tornet befinner sig och flyttar sedan in respektive tornet innanför kungen. Rockad får inte göras om:

1. Kungen står i schack.
2. Kungen står i en ruta eller flyttas via en ruta där motspelaren kan attackera den.
3. Kungen och tornet redan har flyttats någon gång under partiet.
4. Det står några pjäser mellan kungen och tornet.

### Passant

Om spelaren flyttar sin bonde två rutor från sin startposition brevid motspelarens bonde, har motspelaren rätt att slå bonden.

Motspelaren flyttar sin egen bonde i rutan bakom bonden som gått två steg i starten och slår bonden (precis som den bara skulle ha gått ett steg på brädet). Detta måste ske följande drag, ej senare, men det är inte obligatoriskt.

## SCHACK

När spelarens kung blir hotad av någon av motspelarens pjäser är kungen i schack. Den som gör det hotande draget säger samtidigt högt "schack". Kungen får inte bli schackad, så den andra spelaren måste nu:

1. Försöka flytta kungen bort från schack.
2. Slå den hotade pjäsen.
3. Flytta någon annan pjäs mellan kungen och den hotande pjäsen.

## SCHAK MATT

Om spelaren inte kan göra något av de ovannämnda och kan inte rädda sin kung, är spelet förlorat och det kallas för schak matt. Spelet slutar och motståndaren har vunnit spelet.

©Toyrock Oy

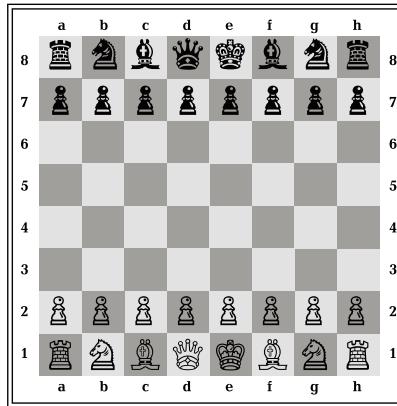
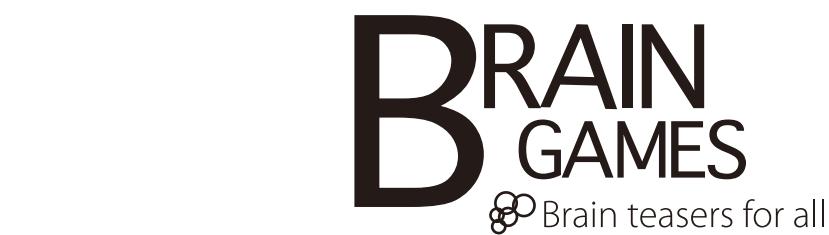


Bild 1



Toyrock Oy, Lemminkäisenkatu 46,  
20520 Turku, Finland. www.toyrock.fi

[toyrockoy/](#) [toyrockoy/](#)



VARNING! Ej lämplig för barn under 3 år. Innehåller små delar. Kvävningsrisk.  
Uppbevara informationen för eventuellt senare behov.  
Detaljer och färger kan avvika från det som visas på bild.  
MADE IN CHINA.



By choosing  
products with  
FSC® labels, you  
are helping to  
take care of the  
world's forests.  
[www.fsc.org](#)  
100%  
Wood from well-  
managed forests  
FSC® C100092