

# HARRY POTTER MAGNETIC CHESS GAME



[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)

**LEXIBOOK®**

Instruktioner  
Instrukcja obsługi  
Használati útmutató  
Návod k použití

CGM300HP

Mode d'emploi  
Instruction manual  
Manual de instrucciones  
Manual de instruções  
Manuale di istruzioni  
Bedienungsanleitung  
Gebruiksaanwijzing

FRANÇAIS

CONTENU DE L'EMBALLAGE

1 x plateau de jeu magnétique / 32 x pièces d'échecs / 1 x manuel d'instruction

**ATTENTION:** Les éléments d'emballage tels que films plastiques, rubans adhésifs, étiquettes et rubans de fixation métalliques ne font pas partie de ce jouet et doivent être enlevés par raison de sécurité avant toute utilisation par un enfant.

## ÉCHECS - 2 JOUEURS

**Matériel :** 1 échiquier + 32 pièces d'échecs

**BUT DU JEU :** Le but du jeu est la capture du Roi adverse.



**INSTALLATION DU JEU :**  
Le joueur déplaçant les pièces blanches est appelé les Blancs et le joueur déplaçant les pièces noires est appelé les Noirs. Les Blancs commencent toujours la partie puis chaque joueur joue à tour de rôle.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur ayant les Blancs commence, puis chaque joueur effectue un coup à tour de rôle. On dit du joueur qui doit jouer qu'il a le trait.

## Règles de déplacement

Chaque pièce possède un déplacement spécifique. Une pièce ne peut jamais passer par-dessus une autre pièce, excepté le cavalier. Quand une pièce arrive sur la même case qu'une pièce adverse, cette dernière est capturée et est retirée de l'échiquier.

Le Roi se déplace d'une case dans toutes les directions.  
La Dame se déplace d'un nombre quelconque de cases dans toutes les directions.

La Tour se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les colonnes (verticales) ou rangées (horizontales).

Le Fou se déplace d'un nombre quelconque de cases sur les diagonales.

Le Cavalier se déplace en L, d'abord de 2 cases dans une direction puis d'une case en angle droit.

Le Pion se déplace toujours vers l'avant. A partir de sa case initiale, il peut se déplacer de 2 cases, mais après son premier coup, il n'avance que d'une seule case. Enfin il capture une pièce uniquement en diagonale.

## Le roque

Le roque est le seul moment de la partie d'échecs où plus d'une pièce se déplace pendant un tour. Pendant le roque, le roi se déplace de deux cases vers la tour avec laquelle il a l'intention de roquer, et la tour se déplace vers la case par laquelle le roi est passé. Le roque n'est autorisé que si toutes les conditions suivantes sont réunies:

- Ni le roi ni la tour impliqués dans le roque ne peuvent avoir quitté leur position d'origine;
- Il ne doit y avoir aucune pièce entre le roi et la tour;

- Le roi ne peut actuellement pas être en échec, et le roi ne peut pas non plus passer ou se retrouver dans une case attaquée par une pièce ennemie (bien que la tour soit autorisée à être attaquée et à passer au-dessus d'une case attaquée).

## La prise en Passant

Lorsqu'un pion situé sur sa rangée de départ avance de deux cases et se retrouve à côté d'un pion adverse, alors l'adversaire peut, au coup suivant (et uniquement ce coup-là), prendre le pion qui vient d'avancer avec son pion comme si le pion adverse n'avait avancé que d'une case.

## La promotion

Lorsqu'un joueur avance un pion sur la dernière rangée, ou s'il prend avec un pion une pièce qui se trouve sur la dernière rangée, il doit le remplacer par une pièce de son choix (Dame, Tour, Fou ou Cavalier), quelles que soient les pièces restantes sur l'échiquier. Il peut ainsi se retrouver avec deux Dames, ou 3 Fous, etc.

## FIN DE LA PARTIE

L'échec lorsqu'un Roi est attaqué par une pièce adverse, on dit qu'il est en échec. Un joueur n'a pas le droit de laisser son Roi en échec. Il doit parer l'échec en prenant la pièce qui attaque le Roi, en déplaçant son Roi ou en interposant une pièce entre son Roi et l'attaquant. Le joueur qui fait l'échec peut l'annoncer en disant « échec », mais cette annonce n'est pas obligatoire. Un joueur n'a pas le droit de déplacer son Roi sur une case où il serait en échec.

## L'échec et mat

Le but du jeu est de mettre le Roi du joueur adverse en échec de telle façon que l'échec ne puisse pas être paré: on dit que ce joueur est échec et mat.

## ENTRETIEN ET GARANTIE

Protéger le jouet contre l'humidité. S'il est mouillé, l'essuyer immédiatement. Ne pas le laisser en plein soleil, ne pas l'exposer à une source de chaleur. Ne pas le laisser tomber. Ne pas tenter de le démonter. Pour le nettoyer, utiliser un chiffon légèrement imbibé d'eau à l'exclusion de tout produit détergent. En cas de mauvais fonctionnement, essayer d'abord de changer les piles. Si le problème persiste, relire attentivement la notice afin de vérifier que rien n'a été omis.

**Note :** Veuillez garder ce mode d'emploi, il contient d'importantes informations.

Ce produit est couvert par notre garantie de 2 ans (Europe uniquement). Pour toute mise en œuvre de la garantie ou du service après-vente, vous devez vous adresser à votre revendeur munis d'une preuve d'achat. Notre garantie couvre les vices de matériel ou de montage imputables au constructeur à l'exclusion de toute détérioration provenant du non-respect de la notice d'utilisation ou toute intervention intempestive sur l'article (telle que le démontage, exposition à la chaleur ou à l'humidité ...). Il est recommandé de conserver l'emballage pour toute référence ultérieure. Dans un souci constant d'amélioration, nous nous sommes amenés à modifier les couleurs et les détails du produit présenté sur l'emballage.

**ATTENTION!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque de suffocation en raison des petites pièces.

Référence: CGM300HP  
Conçu et développé en Europe – Fabriqué en Chine  
© Lexibook®

Lexibook S.A.  
6 avenue des Andes  
Bâtiment 11  
91940 Les Ulis  
France  
[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)

Lexibook UK  
PO Box 59  
SOUTH MOLTON  
EX36 9AU  
UK

Pour vos demandes concernant un problème  
SAV ou une réclamation, écrivez à  
[savcomfr@lexibook.com](mailto:savcomfr@lexibook.com)

## ENGLISH

## UNPACKING

1 x magnetic game board / 32 x chess pieces / 1 x instruction manual

**WARNING:** All packaging materials, such as tape, plastic sheets, wire ties and tags are not part of this toy and should be discarded for your child's safety.

## CHESS - 2 PLAYERS

**What you need:** 1 chessboard + 32 chess pieces

**OBJECT:** The object of the game is to capture the opponent's King.



## GAME SETUP:

The player moving the white pieces is called « White » and the player moving the black pieces is called « Black ». White makes the first move then each player moves successively, one piece at a time.

## HOW TO PLAY

The player with White begins following the movement rules below, then each player takes a turn. We say of the player who has to play that he has the trait.

## Movement rules

Each type of pieces has its characteristic way of moving. A piece can't jump across another piece, apart from the Knight. When a piece moves to an occupied square, the enemy piece is captured and removed from the board.

- The King moves one square at a time, in any direction.
- The Queen moves any number of squares at a time, in any direction.
- The Rook moves any number of squares at a time, in row (horizontally) or column (vertically).
- The Bishop moves any number of squares at a time, diagonally.
- The Knight moves in an "L-shape", two squares horizontally or vertically then one square at right-angle.
- The Pawn moves always forward. On its first move, it can move two squares but after its first move, it moves only one square. And it captures one piece, diagonally.



diagonally.

## Castling

Castling is the only time in the chess game when more than one piece moves during a turn. During the castling, the king moves two squares towards the rook he intends to castle with, and the rook moves to the square through which the king passed. Castling is only permissible if all of the following conditions hold:

- Neither king nor rook involved in castling may have moved from the original position;
- There must be no pieces between the king and the rook;
- The king may not currently be in check, nor may the king pass through or end up in a square that is under attack by an enemy piece (though the rook is permitted to be under attack and to pass over an attacked square).

## En Passant

En Passant may only occur when a pawn is moved two squares on its initial movement. When this happens, the opposing player has the option to take the moved pawn "en passant" as if it had only moved one square. This option, though, only stays open for one move.

## Pawn promotion

If a pawn reaches the opponent's edge of the table, it will be promoted – the pawn may be converted to a queen, rook, bishop or knight, as the player desires. The choice is not limited to previously captured pieces. Thus its' theoretically possible having up to nine queens or up to ten rooks, bishops, or knights if all pawns are promoted.

## END OF THE GAME

If a player's turn is to move, he is not in check but has no legal moves, this situation is called "Stalemate" and it ends the game in a draw. When a king is threatened with capture (but can protect himself or escape), it's called check. If a king is in check, then the player must make a move that eliminates the threat of capture and cannot leave the king in check. Checkmate happens when a king is placed in check and there is no legal move to escape. Checkmate ends the game and the side whose king was checkmated loses.

## MAINTENANCE AND WARRANTY

Only use a soft, slightly damp cloth to clean the unit. Do not use detergent. Do not expose the unit to direct sunlight or any other heat source. Do not immerse the unit in water. Do not dismantle or drop the unit. Do not try to twist or bend the unit.

**Note:** Please keep this instruction manual, it contains important information.

This product is covered by our 2-year warranty.

For any claim under the warranty or after sale service, please contact your distributor and present a valid proof of purchase. Our warranty covers any manufacturing material and workmanship defect, with the exception of any deterioration arising from the non-observance of the instruction manual or from any careless action implemented on this item (such as dismantling, exposition to heat and humidity, etc.). It is recommended to keep the packaging for any further reference. In a bid to keep improving our services, we could implement modification on the colours and the details of the product shown on the packaging.

**WARNING!** Not suitable for children under 3 years. Choking Hazard - Small parts.

Reference: CGM300HP  
Designed and Developed in Europe - Made in China  
© Lexibook®  
United Kingdom & Ireland  
For after-sales service, please contact us at  
[savcomfr@lexibook.com](mailto:savcomfr@lexibook.com)

CE UK CA

## ESPAÑOL

## CONTENIDO DEL EMBALAJE

1 x tablero de juego magnético / 32 x piezas de ajedrez / 1 x manual de instrucciones

**ADVERTENCIA!** Todos los elementos utilizados para el embalaje, como por ejemplo cintas, recubrimientos plásticos, ataduras metálicas y etiquetas no forman parte de este equipo y, por lo tanto, deberán desecharse.

## AJEDREZ - 2 JUGADORES

**Necesitas:** 1 tablero de ajedrez + 32 fichas de ajedrez

**OBJETIVO:** El objetivo del juego es capturar el rey del adversario.



**CONFIGURACIÓN DEL JUEGO:**  
El jugador que mueve las fichas blancas se llama «blanca» y el jugador que mueve las fichas negras se llama «negra». La blanca hace el primer movimiento y luego, los jugadores mueven por turnos una ficha cada vez.

## CÓMO JUGAR

El jugador con las fichas blancas empieza moviendo según las reglas siguientes, y luego los jugadores mueven por turno. Decimos que «le toca mover» al jugador que tiene el turno.

## Desplazamiento de las piezas

Cada uno de los diferentes tipos de pieza se desplaza de una manera característica. A excepción del caballo, ninguna pieza puede saltar por encima de otra. Si tras haber de plazado correctamente una pieza, esta acaba en una casilla ya ocupada por una pieza de su adversario, dicha pieza será capturada y se retirará del tablero.

- El Rey puede desplazarse una sola casilla en cualquier dirección.
- La Reina puede desplazarse el número de casillas que se desee en cualquier dirección.
- La Torre puede desplazarse el número de casillas que desee en una fila (horizontalmente) o columna (verticalmente).
- El Alfil puede desplazarse el número de casillas que desee en sentido

diagonal.

• El Caballo se desplaza siguiendo una trayectoria en forma de L; es decir, moviéndose dos casillas en sentido horizontal o vertical y una casilla en sentido perpendicular al sentido del desplazamiento efectuado.

• El Peón se desplaza únicamente hacia delante. La primera vez que se desplaza cualquier peón, podrá avanzarse dos casillas. Tras esto, solo avanzará una casilla a la vez. Para capturar alguna pieza del adversario, el peón se desplaza hacia delante una casilla en sentido diagonal.

## Enroque

El enroque es el único momento en el que se puede mover más de una ficha al mismo tiempo en el juego del ajedrez. En el enroque, el rey se desplaza dos casillas hacia la torre con la que va a enrocarse, y la torre se mueve hacia la casilla que ha pasado el rey. El enroque solo puede hacerse si se dan las siguientes condiciones:

- ni el rey ni la torre que van a enrocarse se han movido de su posición original;
- no debe haber ninguna ficha entre el rey y la torre;
- el rey no debe encontrarse en jaque en el momento del enroque, ni puede pasar o acabar en una casilla en jaque (aunque la torre puede estar en riesgo de captura y pasar por una casilla que esté en riesgo de captura).

## Captura al paso

La captura al paso solo puede darse cuando el peón se ha movido dos casillas de su posición original. Cuando esto sucede, el jugador contrario tiene la opción de capturar el peón desplazado «en passant», como si solo hubiera movido una casilla. Sin embargo, esta opción solo se puede realizar en dicho movimiento.

## Coronación de un peón

Si un peón alcanza el borde del tablero del jugador contrario, será promovido. El peón puede convertirse en una reina, torre, alfil o caballo, a elección del jugador. La opción no se limita a las fichas capturadas con anterioridad. Por tanto, es posible tener hasta nueve reinas o hasta diez torres, alfiles o caballos si todos los peones se coronan.

## FIN DEL JUEGO



Uma peça nunca pode passar por cima de outra peça, exceto o Cavalo. Quando uma peça vai para uma casa onde se encontra uma peça adversária, essa peça é capturada e retirada do tabuleiro.

- O Rei move-se uma cada de cada vez para qualquer direcção.
- A Rainha move-se as casas que quiser para qualquer direcção.
- A Torre move-se as casas que quiser em linha (na horizontal) ou coluna (na vertical).
- O Bispo move-se as casas que quiser na diagonal.
- O Cavalo move-se em "L", duas casas na horizontal ou vertical e depois uma casa em ângulo recto.
- O Peão move-se sempre para a frente. Na sua primeira jogada, pode avançar duas casas, mas depois da primeira jogada, só se pode mover uma casa de cada vez. É capture as peças do adversário na diagonal.

#### Roque

O roque é a única situação num jogo de xadrez em que mais do que uma peça é movida numa jogada. Durante o roque, o rei move-se duas casas na direcção da torre com quem deseja fazer roque, e a torre passa para a casa por onde o rei passou. O roque só é permitido se todas as seguintes condições estiverem reunidas:

- Nem o Rei nem a Torre envolvidos no roque podem ter saído anteriormente da sua posição original.
- Não pode haver qualquer peça entre o Rei e a Torre.
- O Rei não pode estar em xeque, e o Rei não pode passar ou encontrar-se numa casa atacada por uma peça do adversário (embora a Torre possa estar a ser atacada e possa passar por cima de uma casa atacada).

#### En Passant

En Passant só pode ocorrer quando um peão é movido duas casas no seu movimento inicial. Quando isto acontece, o jogador adversário pode capturar o peão movido "en passant", como se tivesse movido apenas uma casa. No entanto, esta opção só pode ser feita numa jogada.

#### Promoção do peão

Se um peão chegar à extremidade adversária do tabuleiro, será promovido. O peão pode ser convertido numa rainha, torre, bispo ou cavalo, conforme o jogador desejar. A escolha não está limitada a peças capturadas anteriormente. Assim, é teoricamente possível ter até nove rainhas ou até dez torres, bispos ou cavalos se todos os peões forem promovidos.

#### FINAL DO JOGO

Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de "impasse" e o jogo termina empatado. Quando um ei é ameaçado de captura (mas consequente proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

#### MANUTENÇÃO E GARANTIA

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade.

**Nota:** Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes.

Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos (Europa unicamente). Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inopportunidade sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomenda-se que guarde a caixa para uma future referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa.

**ATENÇÃO!** Não é adequado para crianças de idade inferior a 3 anos. Perigo de engasgamento devido à presença de peças pequenas.

Referência: CGM300HP  
Criado e desenvolvido na Europa - Fabricado na China  
© Lexibook®

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas:  
[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)



#### CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

1 x tavoliere magnetico / 32 x pezzi da scacchi / 1 x manuale di istruzioni

**ATTENZIONE:** I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati.

#### SCACCHI - 2 GIOCATORI

**Occorrente:** 1 scacchiera + 32 pezzi da scacchi

#### OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è catturare il Re dell'avversario.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**  
Il giocatore che muove i pezzi bianchi prende il nome di "Bianco", e il giocatore che muove i pezzi neri prende il nome di "Nero". Il Bianco effettua la prima mossa, quindi si gioca a turni.

**REGOLE DEL GIOCO**  
Inizia la partita il Bianco, rispettando le mosse elencate di seguito. Quindi il gioco prosegue a turni. Quando il giocatore deve compiere la mossa, si dice che "ha il tratto".

#### Regole di spostamento

Ciascun pezzo ha regole di spostamento specifiche. Un pezzo non può mai scavalcare un altro pezzo, tranne il Cavalo. Quando um pezzo che cheira a scacchiera. Um Re si move de uma casela alla volta, in qualsiasi direcção. La Rainha si move um qualsiasi numero de caselle per volta, in qualsiasi direcção. La Torre si move de um qualsiasi numero de caselle per volta, solo orizontalemente (longa a linea) ou verticalmente (longa a colonna). L'Alfiere si move de um qualsiasi numero de caselle per volta, solo diagonalmente. Il Cavalo si move a "forma de L", two caselle orizontali ou verticali e uma casella ad angolo retto. La Pedra si move sempre em avanti. Alla sua prima mossa può avanzare di duas caselle, alle mosse successive può avanzare solo di una casella alla volta. Per catturare um pezzo avversario si move de uma casella in diagonale.

#### Arrocco

L'arrocco é a única mossa que permite de movere più di uma pedina nello stesso turno. Durante l'arrocco, o re si move de duas caselle verso uma torre, e tale torre si move nella casella compresa tra quelle de partenza e di arrivo del re. L'arrocco é consentito solo se le tutte le seguinti condizioni sono soddisfatte:

- Il giocatore non ha ancora mosso né il re né la torre coinvolta nell'arrocco.
- Non sono presenti pezzi tra il re e la torre.
- Il re non deve trovarsi sotto scacco, e non può attraversare o arrivare in una casella minacciata da um pezzo avversario (tuttavia, la torre può essere minacciata e attraversare una casella minacciata).

Il re non deve trovarsi sotto scacco, e non può attraversare o arrivare in una casella minacciata da um pezzo avversario (tuttavia, la torre può essere minacciata e attraversare uma casella minacciata).

#### En Passant

En Passant só pode ocorrer quando um peão é movido duas casas no seu movimento inicial. Quando isto acontece, o jogador adversário pode capturar o peão movido "en passant", como se tivesse movido apenas uma casa. No entanto, esta opção só pode ser feita numa jogada.

#### Promoção do peão

Se um peão chegar à extremidade adversária do tabuleiro, será promovido.

O peão pode ser convertido numa rainha, torre, bispo ou cavalo, conforme o jogador desejar. A escolha não está limitada a peças capturadas anteriormente. Assim, é teoricamente possível ter até nove rainhas ou até dez torres, bispos ou cavalos se todos os peões forem promovidos.

#### FINAL DO JOGO

Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de "impasse" e o jogo termina empatado. Quando um ei é ameaçado de captura (mas consequente proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

#### MANUTENÇÃO E GARANTIA

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade.

**Nota:** Por favor guarde este manual, pois contém informações importantes.

Este produto está coberto pela nossa garantia de 2 anos (Europa unicamente). Para a utilização da garantia ou do serviço pós-venda, deverá dirigir-se ao seu revendedor, levando consigo o talão da compra. A nossa garantia cobre defeitos de material ou de montagem da responsabilidade do fabricante, excluindo qualquer deterioração proveniente do não cumprimento do modo de utilização ou de qualquer intervenção inopportunidade sobre a unidade (como a desmontagem, exposição ao calor ou à humidade...). Recomenda-se que guarde a caixa para uma future referência. Na procura de uma constante melhoria, poderemos modificar as cores ou características do produto apresentadas na caixa.

**ATENÇÃO!** Não é adequado para crianças de idade inferior a 3 anos. Perigo de engasgamento devido à presença de peças pequenas.

Referência: CGM300HP  
Criado e desenvolvido na Europa - Fabricado na China  
© Lexibook®

Para qualquer serviço pós-venda, por favor, contacte as nossas equipas:  
[www.lexibook.com](http://www.lexibook.com)



#### CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

1 x tavoliere magnetico / 32 x pezzi da scacchi / 1 x manuale di istruzioni

**ATTENZIONE:** I componenti dell'imballo, quali pellicole in plastica, nastro adesivo, nastri di fissaggio metallici non fanno parte del giocattolo e devono essere eliminati.

#### SCACCHI - 2 GIOCATORI

**Occorrente:** 1 scacchiera + 32 pezzi da scacchi

#### OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è catturare il Re dell'avversario.

**PREPARAZIONE DEL GIOCO:**  
Il giocatore che muove i pezzi bianchi prende il nome di "Bianco", e il giocatore che muove i pezzi neri prende il nome di "Nero". Il Bianco effettua la prima mossa, quindi si gioca a turni.

**REGOLE DEL GIOCO**  
Inizia la partita il Bianco, rispettando le mosse elencate di seguito. Quindi il gioco prosegue a turni. Quando il giocatore deve compiere la mossa, si dice che "ha il tratto".

#### Regole di spostamento

Ciascun pezzo ha regole di spostamento specifiche. Un pezzo non può mai scavalcare un altro pezzo, tranne il Cavalo. Quando um pezzo che cheira a scacchiera. Um Re si move de uma casela alla volta, in qualsiasi direcção. La Rainha si move um qualsiasi numero de caselle per volta, in qualsiasi direcção. La Torre si move de um qualsiasi numero de caselle per volta, solo orizontalemente (longa a linea) ou verticalmente (longa a colonna). L'Alfiere si move de um qualsiasi numero de caselle per volta, solo diagonalmente. Il Cavalo si move a "forma de L", two caselle orizontais ou verticals e uma casella ad angolo retto. La Pedra si move sempre em avanti. Alla sua primeira mossa pode avanzare de duas caselle, as mósse seguintes só pode avanzar de uma casella cada vez. Para capturar um pezzo adversário si move de uma casella em diagonais.

#### Arrocco

L'arrocco é a única mossa que permite de movere più di uma pedina nello stesso turno. Durante l'arrocco, o re si move de duas caselle verso uma torre, e tal torre si move nella casella compresa tra aquelas de partenza e de chegada do re. L'arrocco é permitido só se as seguintes condições são satisfeitas:

- O jogador não tem ainda movido o re ou a torre envolvidas no arrocco.
- Não há peças entre o re e a torre.
- O re não está em xeque, e não pode atravessar ou chegar a uma casella minacciada por um pezzo adversário (contudo, a torre pode ser minacciada e atravessar uma casella minacciada).

#### En Passant

En Passant só pode ocorrer quando um peão é movido duas casas no seu movimento inicial. Quando isto acontece, o jogador adversário pode capturar o peão movido "en passant", como se tivesse movido apenas uma casa. No entanto, esta opção só pode ser feita numa jogada.

#### Promoção do peão

Se um peão chegar à extremidade adversária do tabuleiro, será promovido.

O peão pode ser convertido numa rainha, torre, bispo ou cavalo, conforme o jogador desejar. A escolha não está limitada a peças capturadas anteriormente. Assim, é teoricamente possível ter até nove rainhas ou até dez torres, bispos ou cavalos se todos os peões forem promovidos.

#### FINAL DO JOGO

Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de "impasse" e o jogo termina empatado. Quando um ei é ameaçado de captura (mas consequente proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

#### MANUTENÇÃO E GARANTIA

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade.

#### En Passant

En Passant só pode ocorrer quando um peão é movido duas casas no seu movimento inicial. Quando isto acontece, o jogador adversário pode capturar o peão movido "en passant", como se tivesse movido apenas uma casa. No entanto, esta opção só pode ser feita numa jogada.

#### Promoção do peão

Se um peão chegar à extremidade adversária do tabuleiro, será promovido.

O peão pode ser convertido numa rainha, torre, bispo ou cavalo, conforme o jogador desejar. A escolha não está limitada a peças capturadas anteriormente. Assim, é teoricamente possível ter até nove rainhas ou até dez torres, bispos ou cavalos se todos os peões forem promovidos.

#### FINAL DO JOGO

Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de "impasse" e o jogo termina empatado. Quando um ei é ameaçado de captura (mas consequente proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

#### MANUTENÇÃO E GARANTIA

Para limpar o jogo, utilize apenas um pano suave ligeiramente humedecido e sem qualquer tipo de detergente. Não exponha o jogo à luz directa do sol nem a qualquer outra fonte de calor. Não molhe a unidade. Não desmonte nem deixe cair a unidade.

#### En Passant

En Passant só pode ocorrer quando um peão é movido duas casas no seu movimento inicial. Quando isto acontece, o jogador adversário pode capturar o peão movido "en passant", como se tivesse movido apenas uma casa. No entanto, esta opção só pode ser feita numa jogada.

#### Promoção do peão

Se um peão chegar à extremidade adversária do tabuleiro, será promovido.

O peão pode ser convertido numa rainha, torre, bispo ou cavalo, conforme o jogador desejar. A escolha não está limitada a peças capturadas anteriormente. Assim, é teoricamente possível ter até nove rainhas ou até dez torres, bispos ou cavalos se todos os peões forem promovidos.

#### FINAL DO JOGO

Se for a vez de um jogador jogar, não estiver em xeque, mas não tiver mais jogadas permitidas, esta situação chama-se de "impasse" e o jogo termina empatado. Quando um ei é ameaçado de captura (mas consequente proteger-se e escapar), é chamado de xeque. Se um rei estiver em xeque, o jogador tem de fazer uma jogada que elimine a ameaça de captura, não podendo deixar o rei em xeque. O xeque-mate acontece quando um rei fica em xeque e não consegue efetuar qualquer movimento legal para escapar. O xeque-mate termina o jogo. Quem o sofre perde.

#### MANUTENÇÃO E GARANTIA



## DANSK Emballagens indhold

1 x magnetisk spilleplade/32 x skakbrikker/1 x brugsvejledning

**ADVARSEL:** Al emballage, såsom tape, plastikark, kabelsamlere og mærker, er ikke en del af dette legetøj og bør fjernes af hensyn til dit barns sikkerhed.

### SKAK - 2 SPILLERE

**Du skal bruge følgende:** 1 skakbræt + 32 skakbrikker

**FORMÅL:** Formålet med spillet er, at slå modstanderens konge ud.



#### SPILOPSÆTNING:

Spilleren, der har de hvide brikker, kaldes for "Hvid", og spilleren, der har de sorte brikker, kaldes for "Sort". Hvid laver det første træk, hvorefter hver spiller flytter successivt, én brik ad gangen. SÅDAN SPILLER MAN "Hvid" spilleren starter, og skal flytte en brik i henhold til reglerne nedenfor, hvorefter hver spiller skifter tur. Om spilleren, der skal flytte en af sine brikker, siger vi at det er hans træk.

#### SÅDAN SPILLER MAN

"Hvid" spilleren starter, og skal flytte en brik i henhold til reglerne nedenfor, hvorefter hver spiller skifter tur. Om spilleren, der skal flytte en af sine brikker, siger vi at det er hans træk.

#### Spilleregler

Hver brik må flyttes på en bestemt måde. Ingen af brikkerne må springe over andre brikker, bortset fra Springeren. Når en brik flytter til en besat firkant, slås fjendens brik ud og fjernes fra brættet.

- Kongen må kun flyttes en firkant ad gangen i en hvilken som helst retning.
- Dronningen må flyttes et vilkårligt antal felter ad gangen, i alle retninger.
- Tårnet må flyttes et vilkårligt antal felter ad gangen i en lige vandret eller lodret retning.
- Løberen må flyttes et vilkårligt antal felter ad gangen skræt.
- Springeren må flyttes i en "L-form", to felter vandret eller lodret og derefter ét felt i en ret vinkel.
- Bonden må kun flyttes fremad. Bonden må flyttes to felter i første træk, hvorefter den kun må flyttes ét felt. Bonden slår en anden brik ud skræt.

#### Rokade

I en rokade flyttes to brikker, som er den eneste gang i skakspillet, hvor mere end én brik flyttes. I en rokade flyttes kongen to felter mod tårnet, som kongen skal lave en rokade med, og tårnet flyttes til fællet, som kongen lige har passeret. En rokade er kun tilladt, hvis alle følgende betingelser opfyldes:

- Hverken kongen eller tårnet i rokaden må have flyttet sig fra deres originale felter.
- Der må ikke være nogen brikker mellem kongen og tårnet.
- Kongen må ikke være i skak, og kongen må heller ikke passere eller ende i et felt, som hvor den er i skak (men tårnet må godt være under angreb og passere et felt, hvor det er i angreb).

#### En Passant

En Passant kan kun laves, når en bonde flyttes to felter i dens første træk. Når dette sker, har modstanderen mulighed for at tage bonden "en passant", som om den kun var flyttet et felt frem. Det er kun muligt, at gøre dette én gang.

#### Forfremmelse af en bonde

Hvis en bonde når modstanderens enden af brættet, kan den forfremmes – bonden kan byttes til en dronning, et tårn, en løber eller en springer efter spillerens eget ønske. Valget er ikke begrænset til brikken, som er blevet slået ud. Det er derfor teoretisk muligt at have op til ni dronninger eller op til ti tårne, løbere eller springere, hvis alle bønderne forfremmes.

#### SÅDAN SPILLES SPILLET FÆRDIG

Hvis en spiller ikke kan lave nogen lovlige træk, når det er hans tur, kaldes det for en "Pat", og spillet ender uafgjort. Når en konge er truet med at blive slået ud (men han kan beskytte sig eller flytte væk), kaldes det for skak. Hvis en konge er i skak, skal spilleren lave et træk, hvor kongen ikke længere er i skak. Hvis kongen sættes i skak, og spilleren ikke kan sættes kongen ud af skak, kaldes det for skakmat. Spillet er færdig, når der er skakmat, og spilleren, der er sat i skakmat taber spillet.

#### VEDLIGEHOLDELSE OG GARANTI

Brug en blod, let fugtig klud til at rengøre produktet. Produktet må ikke rengøres med rengøringsmidler. Produktet må ikke udsættes for direkte sollys eller andre varmekilder. Produktet må ikke nedskæres i vand. Produktet må ikke skilles ad eller tabes. Produktet må ikke vrides eller bøjes.

**BEMÆRK:** Gem denne instruktionsbog, da den indeholder vigtige oplysninger.

Brug kun en blod, let fugtig klud til at rengøre enheden. Dette produkt er dækket af vores 2-års garanti. For ethvert krav under garantien eller eftersalg service, bedes du kontakte din forhandler og præsentere et gyldigt købsbevis. Vores garanti omfatter alle produktioner, materiale- og fabrikationsfejl, med undtagelse af forringelser der er en følge af manglende overholdeelse af brugervejledningen eller skødesløs behandling af varen (såsom demontering, udsættelse for varme og fugt, etc.). Det anbefales at gemme emballagen til fremtidig reference. Som et led i vores løbendeindsats for at forbedre vore produkter, kan der forekomme ændringer i farver og detaljer fra produktet vist på emballagen.

**ADVARSEL!** Ikke egnet til børn under 3 år. KVÆLNINGSFARE - Indeholder små dele.

Reference: CGM300HP

Produktet er designet og udviklet i Europa - Fremstillet i Kina



1 x magnetyczna plansza do gry / 32 x bierki szachowe / 1 x instrukcja

**OSTRZEŻENIE:** Dla bezpieczeństwa Państwa dziecka wszystkie elementy opakowania takie jak taśma, folie plastikowe, druty mocujące i metki należy usunąć – nie są one częścią zabawki.

### SZACHY - 2 GRACZY

**Potrzebne będą:** 1 szachownica + 32 bierki szachowe

**CEL:** Celem gry jest zabicie króla przeciwnika.



#### JAK GRAC

Grający białymi rozpoczyna zgodnie z zasadami wykonywania ruchów podanymi poniżej, a następnie każdy z graczy wykonuje swoją kolejkę. O zawodniku, który ma wykonać ruch, mówimy, że jest teraz jego posunięcie.

#### JAK GRAC'

Grający białymi rozpoczyna zgodnie z zasadami wykonywania ruchów podanymi poniżej, a następnie każdy z graczy wykonuje swoją kolejkę. O zawodniku, który ma wykonać ruch, mówimy, że jest teraz jego posunięcie.

#### Zasady wykonywania ruchów

Każdy rodzaj bierki ma własny, charakterystyczny dla siebie sposób poruszania się. Oprócz szkoczka, bierki nie mogą przez siebie przeskakiwać. Gdy jakąś bierką przesunie się na pole zajęte przez bierkę przeciwnika, bierka przeciwnika zostaje zbita i usunięta z szachownicy.

Król porusza się o jedno pole w każdą stronę.

hetman porusza się o dowolną liczbę pól w każdą stronę.

wieża porusza się o dowolną liczbę pól w rzędzie (w poziomie) lub w kolumnie (w pionie).

Goniec porusza się o dowolną liczbę pól po przekątnych.

Skoczek porusza się po torze w kształcie litery „L”, o dwa pola w poziomie lub w pionie, a potem o jedno pole pod kątem prostym.

pionek porusza się zawsze do przodu. W pierwszym swoim ruchu pionek może się przesunąć o dwa pola do przodu, natomiast później już tylko o jedno pole w każdym posunięciu. Pionek bije bierki przeciwnika o jedno pole po przekątnej.

#### Roszada

Roszada to jedyny ruch w grze w szachy, w którym podczas wykonywania posunięcia porusza się więcej niż jedna bierka. Podczas roszady król przesuwa się o dwa pola w stronę wieży, z którym zamiera wykonać roszadę, a wieża przesuwa się na pole, przez który przeszedł król. Wykonanie roszady jest dozwolone tylko wtedy, gdy spełnione są wszystkie z poniższych warunków:

- Ani król, ani wieża biorąca udział w roszadzie nie mogły się wcześniej ruszyć ze swojej pozycji wyjściowej;

- Między królem a wieżą nie mogą znajdować się żadne bierki;

- Król nie może być szachowany, ani nie może przechodzić przez szachowane pole lub kończyć roszadę na polu, które będzie atakowane przez bierkę przeciwnika (natomiast wieża może być atakowana i może przechodzić przez atakowane pole).

#### Bicie w przelocie

Bicie w przelocie może nastąpić tylko wtedy, gdy dany pionek zostaje przesunięty o dwa pola w swoim pierwszym ruchu. Gdy tak się stanie, przeciwnik może zbić przesuniętego pionka „w przelocie”, tak jakby przesunął się on tylko o jedno pole. Opcja ta pozostaje jednak dostępna tylko na jeden ruch.

#### Promocja pionka

Jeśli pionek dotrze do ostatniej linii szachownicy, następuje jego promocja – pionek może zostać zamieniony na hetmana, wiezę, gońca lub skoczka, tak jak zażyczy sobie gracz. Wybór nie jest ograniczony do wcześniejszych zdobytych figur. Dlatego też, pod warunkiem promocji wszystkich pionków, teoretycznie możliwe jest posiadanie do dwudziestu hetmanów lub do dziesięciu wież, gońców lub skoczków.

#### KONIEC GRY

Jeśli gracz w swojej kolejce ma wykonać ruch, nie jest szachowany, ale nie ma żadnych dozwolonych ruchów, to taka sytuacja nazywa się „patem” i gra kończy się remisem.

Jeśli król jest zagrożony zbiem (ale może się obronić lub uciec), to taką sytuację nazywa się szachem. Jeśli król jest szachowany, wówczas gracz musi wykonać ruch, który eliminuje groźbę zbiem króla i nie może pozostawić króla pod szachem. Szach-mat ma miejsce wtedy, gdy król jest szachowany, ale nie ma dopuszczalnego ruchu, który pozwoliłby mu uciec. Mat kończy grę. Strona, której król został zamatowany, przegrywa.

### UTRZYMANIE I GWARANCJA

Do czyszczenia urządzenia należy używać wyłącznie miękkiej, lekko zwilżonej ściereczki. Nie używać detergentów. Chronić przed bezpośrednim nasłonecznieniem i wszelkimi innymi zródłami ciepła. Nie zanurzać w wodzie. Nie otwierać, nie upuszczać. Nie próbować skracać lub zginać.

**UWAGA:** Prosimy zachować niniejszą instrukcję, podane są w niej ważne informacje.

Produkt jest objęty dwuletnią gwarancją. Aby skorzystać z gwarancji lub serwisu obsługiego pośredniczącego, prosimy skontaktować się z dystrybutorem i przedstawić ważny dowód zakupu. Nasza gwarancja obejmuje produkcyjne wady materiałowe i wykonawcze, z wyjątkiem zużycia spowodowanego nieprzestrzeganiem zaleceń instrukcji oraz przypadków niedbałego lub nierożwizanego postępowania (np. demontażu, wystawiania na działanie wysokich temperatur lub wilgoci, itp.). Zaleca się zachować

opakowanie na przyszłość.

**OSTRZEŻENIE!** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Rzyko zadławienia! – Małe części.

Nr ref: CGM300HP  
Zaprojektowano i opracowano w Europie - Wyprodukowano w Chinach.  
© LEXIBOOK®

By skontaktować się z serwisem pośredniczącym, zwrócić się do naszych ekip: www.lexibook.com

1 db. mágneses játéktábla / 32 db. sakkfigura / 1 db. használati útmutató

**FIGYELMEZTETÉS:** A csomagolányagok, pl. szalagok, műanyag zacskok, zsinórök és címkék nem a játék részei, ezért el kell őket távolítani.

### SAKK - 2 JÁTÉKOS

**Mire lesz szükséged:** 1 sakktábla + 32 sakkfigura

**CÉL:** A játék célja az ellenfél király figurájának háríthatatlan legyőzése.



#### JÁTÉK BEÁLLÍTÁSA:

A fehér figurákkal lépő játékos a « Világos », a fekete figurákkal lépő játékos pedig a « Sötét ». A Világos lép először, majd a játékosok felváltva lépnek, egyszerre egy figurával.

#### A JÁTÉK MENETE

A Világos játékos az alábbi szabályok szerint kezd, majd mindenkor játékos lép. Azt mondjuk, hogy az a játékos, akiék játszanak kell, a lépésre következő játékos.

#### Lépés szabályok

Minden figurának megvan a saját menetmódja. A figurákkal nem lehet átugrani egymás felett, kivéve a huszárt. Ha egy figurával foglalt mezőre lép, az ellenfél figurájához közelül a sakktábláról.

krály egyszerre egy mezőt léphet, bármely irányba.

királynő bármennyi mezőt léphet egyszerre, bármely irányba.

bánya egyszerre bármennyi mezőt léphet sorban (vízszintesen) vagy oszlopban (függölegesen).

futó egyszerre bármennyit léphet átlósan.

huszár „L” alakban léphet, két mezőt vízszintesen vagy függölegesen, majd egy mezőt jobbra.

gyalog mindig előre léphet. Az első lépéskor két mezőt léphet, az első lépés után azonban csak egyet. Átlósan pedig egy figurát üthet le.

#### SÁNCOLÁS

A sáncolás az egyetlen eset a sakkból, amikor egy lépés során egynél több figurával lépnek. Sáncolás során a király két mezőt lép a bánya felé, amellyel sáncolni szeretné, majd a bánya arra a mezőre lép, amelyen keresztül a király áthalad. A sáncolás csak akkor megengedett, ha a következők közül legalább egy feltétel megvalósul:

- Sem a sáncolás során használt király, sem pedig a bánya nem a kiinduló pozíciójából lép;

- Nem lehet figura a király és a bánya között;

- A király nem lehet sakkból, és a király nem léphet át vagy érkezhet olyan mezőre, amely az ellenfél figurájának támadása alatt áll (a bánya azonban áll