



GRANDMASTER CHESS™

SAFETY INFORMATION:

IMPORTANT - Please read these instructions fully before use

Players: 2

Contents: game board, 16 clear chess pieces, 16 frosted chess pieces

Object of the Game: Capture or trap your opponent's king.

Set Up:

- Flip a coin to see who has the clear pieces. Clear pieces play first.
- Place the game board so that there is a clear corner square at the far right of each player.
- The pieces are set up on both sides of the board.
- Place the rooks on the two corner squares.
- Next to the rooks, place the knights, then the bishops, and in the center, place the queen and king. The clear queen is placed on the clear square, the frosted king on the frosted square.
- Place the eight pawns on the second row.
- All 32 playing pieces should be on the board.
- The vertical rows are called files, the horizontal rows are called ranks.

Plays:

- The king is the most important piece in the game. The king moves only one square at a time in any direction.
- The queen is the most powerful piece in the game. She moves any number of squares and in any direction.
- The bishop only moves diagonally any number of squares, forward or backward. Each bishop may not jump types of squares; clear or frosted.
- The rook moves any number of squares forward, backward or sideways.
- The knight is the only piece able to jump over another piece. It moves one square horizontally or vertically and then one square diagonally. If it starts on a clear square, it ends on a frosted square, and vice versa.
- The pawn is moved either one or two squares forward on its first move. After that, it moves only one square forward. The pawn can only capture moving diagonally forward.
- A special move called castling is a move that combines movements of the king and a rook. Each player may make this move only once in a game. It is legal if it is the first move for both pieces and if all the squares between them on the rank are vacant. This move cannot be made if the king is in check, if the opponent's piece is on one of the two squares nearest the king on the side where castling would occur, or if there are pieces between the king and the rook. The move is made by moving the king two squares toward the rook, and then placing the rook on the square passed over by the king.
- A capture is made when a piece takes the place of an opponent's piece on the square where it lands. Captured pieces are removed from the board.
- A king is in "check" if it can be captured on the opponent's next move. The opponent warns "check." To prevent the check, the player can capture the attacking piece, move the king out of check, or place a piece between the king and the attacking piece. If none of these counter attacks are possible, the king is "checkmate" and the opponent wins the game.

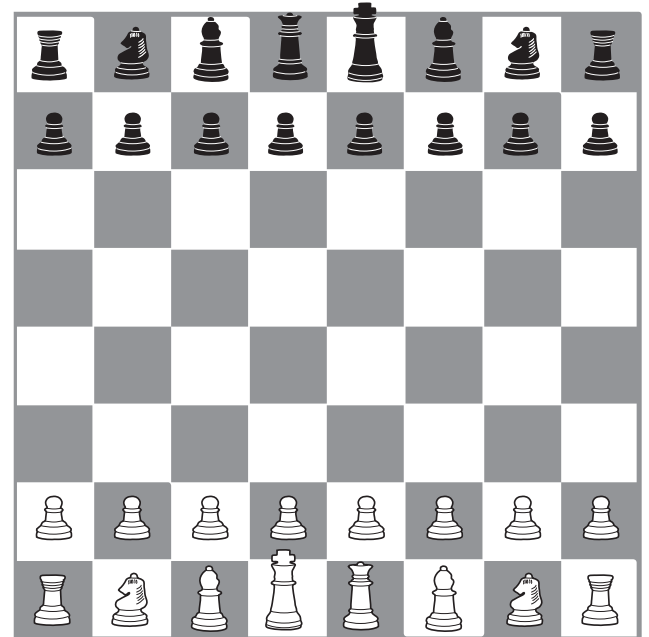
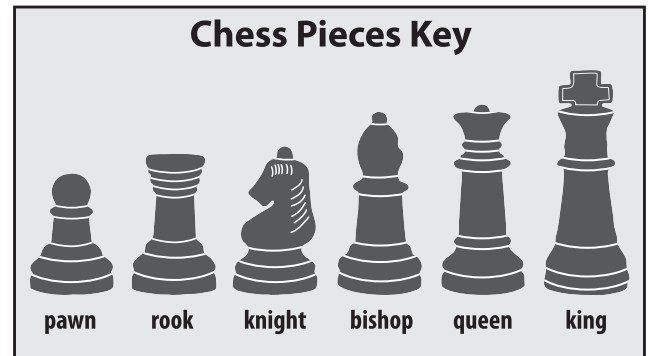
End of the game:

Winning

The game is won by the player who has checkmated his opponent's king or whose opponent declares he resigns.

Draw

The game is drawn when the king of the player who has the move is not in check, and this player cannot make any legal move. The player's king is then said to be "stalemated". This immediately ends the game.





8+

GRANDMASTER CHESS™

INFORMATIONS DE SÉCURITÉ:

Sécurité générale – Veuillez lire ces instructions attentivement avant l'utilisation

Joueurs: 2

Contenu: échiquier, 16 pièces claires, 16 pièces givrées

But du jeu: Capturer ou bloquer le roi adverse.

Disposition des pièces:

- Jetez une pièce de monnaie pour déterminer le joueur avec les pièces claires. Ce joueur commence.
- Placez l'échiquier de sorte qu'il y ait une case claire de coin à l'extrême-droite de chaque joueur.
- Mettez les pièces sur les deux côtés de l'échiquier.
- Placez les tours sur les deux cases de coin.
- À côté des tours, placez les cavaliers, puis les fous et au centre, la dame et le roi. La dame claire est mise sur la case claire, la dame givrée sur la case givrée.
- Placez les huit pions sur le deuxième rang.
- Toutes les 32 pièces de jeu devraient être sur l'échiquier.
- Les lignes verticales s'appellent des colonnes, les lignes horizontales s'appellent des rangées.

Déroulement du jeu:

- Le roi est la pièce la plus importante du jeu. Le roi se déplace d'une seule case à la fois dans n'importe quelle direction.
- La dame est la pièce la plus puissante du jeu. Elle se déplace de plusieurs cases dans n'importe quelle direction.
- Le fou se déplace seulement en suivant les diagonales de plusieurs cases, en avant ou en arrière. Le fou ne peut pas sauter le type de case; claire ou givrée.
- La tour se déplace de plusieurs cases en avant ou en arrière ou latéralement.
- Le cavalier est la seule pièce pouvant sauter par-dessus une autre pièce. Il se déplace d'une case horizontalement ou verticalement, puis d'une case diagonalement. S'il commence sur une case claire, il doit arriver sur une case foncée, et vice versa.
- Le pion avance soit d'une, soit de deux cases lors de son premier déplacement. Après cela, il n'avance une seule case. Le pion peut capturer seulement quand il avance diagonalement.
- Un coup spécial qui s'appelle le roque combine les mouvements du roi et d'une tour. Chaque joueur peut faire ce coup une seule fois pendant la partie. Il est permis si c'est le premier déplacement de chacune des deux pièces et si toutes les cases entre les deux sur la rangée sont inoccupées. Ce coup n'est pas permis si le roi est en échec, si une pièce adverse est sur l'une des deux cases les plus proches du roi sur le côté où le roque se produirait, ou s'il y a des pièces entre le roi et la tour. Le coup s'effectue en déplaçant le roi de deux cases vers la tour, puis en mettant la tour sur la case sautée par le roi.
- Une capture s'effectue quand une pièce remplace une pièce adverse sur la case d'arrivée. Les pièces capturées sont retirées de l'échiquier.
- Un roi est en échec s'il peut être capturé lors du déplacement prochain de l'adversaire. L'adversaire annonce «échec». Pour parer l'échec, le joueur peut capturer la pièce qui fait échec, déplacer le roi sur une case non menacée, ou interposer une pièce entre le roi et la pièce donnant échec. Si aucune de ces contre-attaques n'est possible, le roi est alors «échec et mat» et l'adversaire gagne la partie.

Fin de la partie :

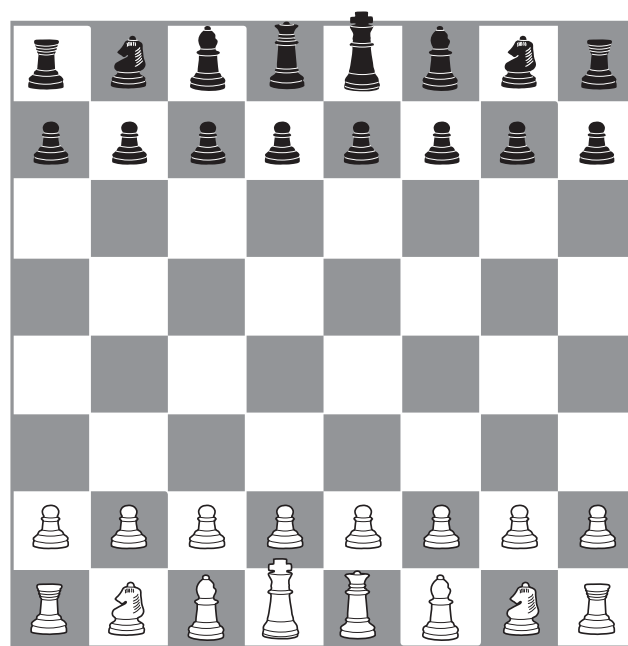
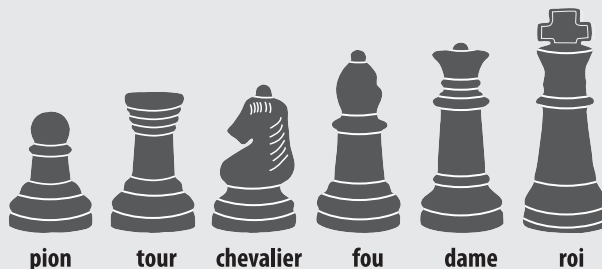
Gagner

Le gagnant de la partie est le joueur qui met le roi adverse échec et mat, ou dont l'adversaire déclare qu'il abandonne la partie.

Partie nulle

La partie est nulle quand un joueur ne peut plus déplacer ses pièces et son roi n'est pas en échec. Le roi du joueur est alors pat et la partie se termine immédiatement.

Légende des pièces du jeu d'échecs



©2013 POOF®-Slinky®, Inc.
P.O. Box 701394
Plymouth, MI 48170-0964
www.poof-slinky.com
Fabriqué en Chine

AVERTISSEMENT:
RISQUES D'ETOUFFEMENT - Petits éléments.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.