



# Harry Potter

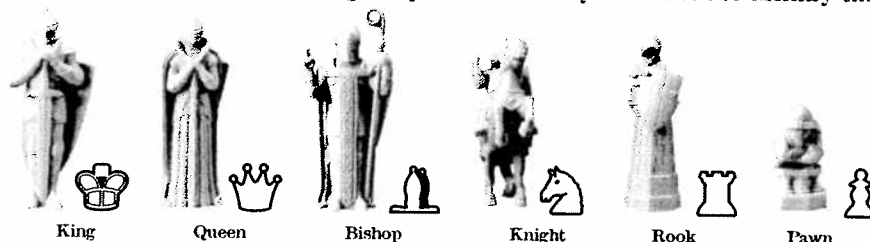
## WIZARD CHESS

### CONTENTS

|                              |                             |
|------------------------------|-----------------------------|
| 2 Kings (1 Black, 1 White)   | 4 Rooks (2 Black, 2 White)  |
| 2 Queens (1 Black, 1 White)  | 16 Pawns (8 Black, 8 White) |
| 4 Bishops (2 Black, 2 White) | 1 Chessboard                |
| 4 Knights (2 Black, 2 White) | 1 Instruction Sheet         |

### THE PIECES

Each player commands sixteen pieces – either the dark pieces (referred to hereafter as "Black") or the light pieces (referred to hereafter as "White"). The six rankings of pieces and the symbols used to identify them are shown below.



### THE OBJECT OF WIZARD CHESS

Move your pieces across the chessboard to capture the opposing King and win the game.

### THE BOARD

Position the board between you and your opponent so that the corner square to each player's right is white.

Set up your pieces according to the diagram below.



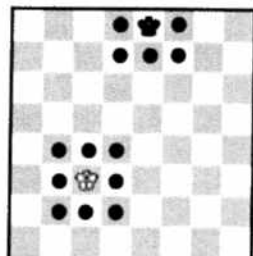
**Remember:** The White Queen will always begin on a white (light-coloured) square, and the Black Queen on a black (dark-coloured) square – "Queen on her colour." Now you're ready to go capture your opponent's King.

### MOVING PIECES

Youngest player chooses which colour they wish to play. White moves first, and players take turns moving one piece at a time. No pieces (except Knights) may jump other pieces; they can move only along unblocked paths. Your piece may not land on a space already occupied by another of your pieces, but you may **CAPTURE** an opponent's piece by landing on it. Any piece can capture any opposing piece, regardless of their respective ranks. Remove a captured piece from the chessboard and replace it with the piece that captured it.

#### KING

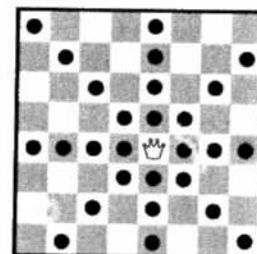
The King can move one square in any direction (the exception is a special move called **CASTLING** which will be explained later); however, the King may never move into **CHECK**, that is, onto a square threatened by an enemy.



The King is the most important piece on the board – trapping your opponent's King defeats it and ends the game. This is called **CHECKMATE**.

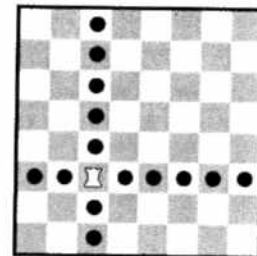
#### QUEEN

The Queen has more power than any other piece. She can move as many unoccupied squares as you want – horizontally, vertically or diagonally. Because the Queen is so powerful, use her wisely; you don't want to lose her early in the game.



#### ROOK

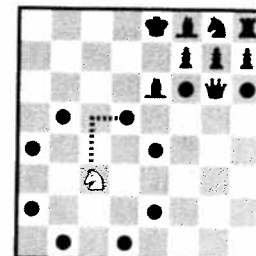
The Rook moves either horizontally or vertically as many squares as you want, as long as its path is not blocked by other pieces.



#### KNIGHT

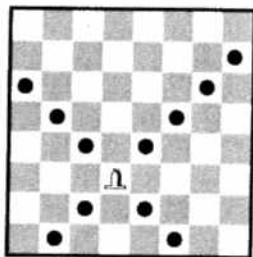
The Knight moves a total of three squares – either two squares forward, backward, left or right, and then it makes a right-angle turn for one more square. Imagine the letter "L" as the path your Knight travels, and remember that it should always finish its move on a square of opposite colour from the one on which it started.

The Knight is the only piece that may jump other pieces as it moves.



## BISHOP

The Bishop moves diagonally as many unoccupied squares in any direction as you want. Each player has one Bishop that moves on dark-coloured squares, and one that moves on light-coloured squares.

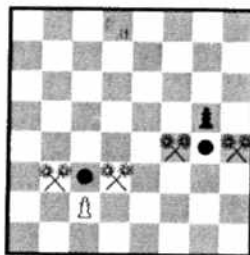


## PAWN

The Pawn moves straight ahead one square at a time (except when it captures an opposing piece), never backward; however, on each Pawn's first move of the game you can choose to move it two spaces instead of just one.

Pawns only capture by making a diagonal move forward, one square to the right or left (the crossed wands on the diagram indicate the squares in which a Pawn can capture opposing pieces).

If your Pawn crosses the entire board and reaches your opponent's back row, the Pawn is immediately "promoted" to the rank of any other piece except a King. This means you may have more than one Queen, two Rooks, two Knights, or two Bishops on the board at one time.



**HINT:** Choose to make your Pawn a Queen, the most powerful piece in the game!

## SPECIAL MOVES!

### Castling

In order to protect their Kings, both players may "castle" once during a game. Castling allows you to move two pieces at once. Move your King two squares right or left toward one of your Rooks, then place that Rook in the square on the opposite side of the King (nearest the middle of the row).

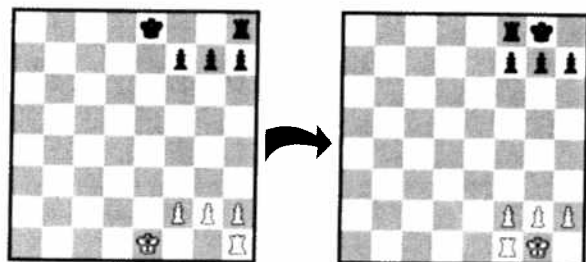
Castling may only be performed if certain conditions are met:

This must be the first move of the game for both the King and the Rook.

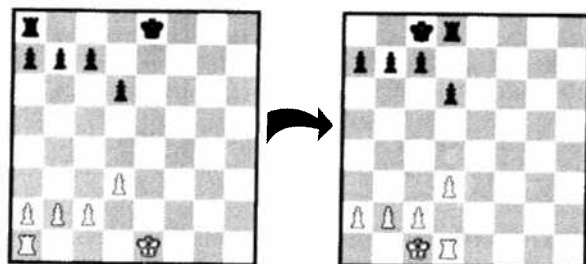
There can be no other piece(s) between the King and the Rook.

The King cannot pass over or land on an opponent's piece.

The King cannot be in check.



Right-side Castle



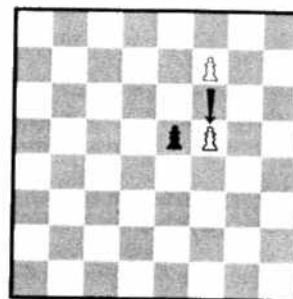
Left-side Castle

## En Passant

*En passant* is a French phrase that means "in passing" and refers to a special capture only Pawns can make.

If Player One moves a Pawn forward two squares on its first move of the game to avoid capture by an opposing Pawn, Player Two may employ *en passant* to capture the fleeing Pawn as if it had only moved forward one square.

To use *en passant*, Player Two moves forward diagonally one square to the square passed over by Player One's Pawn when it moved two squares. In the process, Player One's Pawn is captured and removed from the board.



White Pawn attempts to avoid capture



Black Pawn executes *en passant* and captures white Pawn

Player Two must utilize *en passant* immediately after Player One moves his or her Pawn or the opportunity is lost forever.

## WINNING WIZARD CHESS

### Check

Attacking a King puts it in **CHECK** – this means a player's piece has moved into position to take the opposing King. A player whose King is in check must escape immediately by performing one of the following:

- Move the King to a square that is not threatened by any opposing pieces.
- Block the King from attack with another piece (This will not work against a Knight).
- Capture the attacking piece.

### Checkmate

If a King is in check and has no legal moves remaining to allow escape, he is **CHECKMATED**. Checkmate your opponent's King and you win the game.

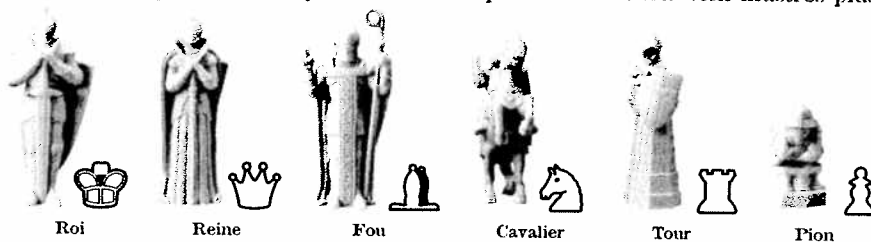


## CONTENU

|             |                        |                          |                          |
|-------------|------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 2 rois      | (1 noir et 1 blanc)    | 4 tours                  | (2 noires et 2 blanches) |
| 2 reines    | (1 noire et 1 blanche) | 16 pions                 | (8 noirs et 8 blancs)    |
| 4 fous      | (2 noirs et 2 blancs)  | 1 échiquier              |                          |
| 4 cavaliers | (2 noirs et 2 blancs)  | 1 feuille d'instructions |                          |

## LES PIÈCES

Chaque joueur contrôle 16 pièces – soit les foncées (appelées par la suite «noires») ou les claires (appelées par la suite «blanches»). Les 6 catégories de pièces et les symboles utilisés pour les identifier sont illustrés plus loin.



## BUT DU JEU D'ÉCHECS DES SORCIERS

Recréer un des derniers défis de HARRY POTTER À L'ÉCOLE DES SORCIERS, c'est-à-dire déplacer les pièces sur l'échiquier et s'emparer du roi adverse pour gagner la partie!

## L'ÉCHIQUIER

Placez l'échiquier entre vous et votre adversaire de façon que la case du coin à la droite de chacun soit blanche.

Placez vos pièces selon le diagramme.

Rappelez-vous que la reine blanche doit toujours commencer sur une case blanche (claire), et la reine noire, sur une case noire (foncée) – «Reine sur une case de sa couleur» Vous êtes maintenant prêt à vous emparer du roi de votre adversaire!



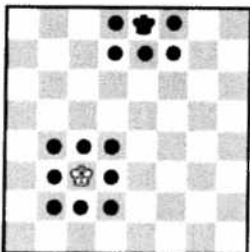
## DÉPLACEMENTS DES PIÈCES

Le joueur le plus jeune choisit la couleur avec laquelle il veut jouer; celui qui a les pièces blanches joue toujours le premier. Les joueurs jouent à tour de rôle en déplaçant une pièce à la fois. Aucune pièce (sauf les cavaliers) ne peut passer par-dessus d'autres pièces; elles ne peuvent se déplacer que sur des cases inoccupées. Votre pièce ne peut s'arrêter sur une case occupée par une des vôtres, mais vous pouvez vous **EMPARER** d'une de celles de votre adversaire en vous arrêtant dessus. N'importe quelle pièce peut s'emparer de n'importe quelle pièce adverse, peu importe son rang. Retirez une pièce capturée de l'échiquier et remplacez-la par celle qui s'en est emparé.

### LE ROI

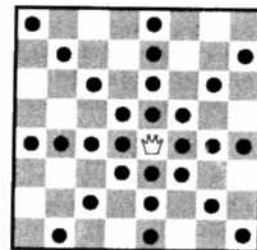
Le roi peut se déplacer d'une seule case à la fois dans n'importe quelle direction (à l'exception d'un déplacement spécial appelé **ROQUE**, qui est expliqué plus loin). Cependant, le roi ne devrait jamais être **EN ÉCHEC**, c'est-à-dire sur une case menacée par l'ennemi.

Le roi est la pièce la plus importante – quand le roi adverse est piégé, vous gagnez la partie. C'est à ce moment que vous dites «**ÉCHEC ET MAT**».



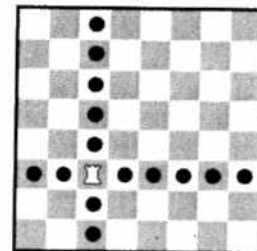
### LA REINE

La reine est la pièce la plus puissante. Elle peut se déplacer d'autant de cases inoccupées que vous le voulez – horizontalement, verticalement ou diagonalement. Comme elle a autant de pouvoir, vous devez vous en servir sagement; il ne faut pas la perdre au début de la partie!



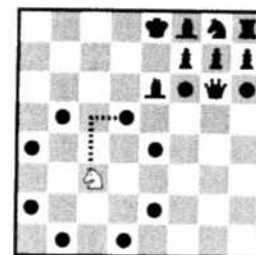
### LA TOUR

La tour peut se déplacer horizontalement ou verticalement, d'autant de cases que vous le voulez en autant que son trajet n'est pas bloqué par d'autres pièces.



### LE CAVALIER

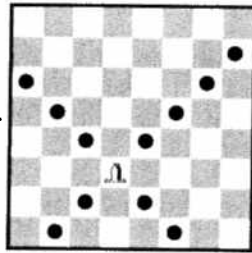
Le cavalier peut se déplacer d'un total de trois cases – soit deux cases vers l'avant, vers l'arrière, vers la gauche ou vers la droite, avant de tourner en angle droit pour se déplacer d'une autre case. Son trajet doit former la lettre «L» et doit toujours se terminer sur une case de la couleur opposée à celle de la case de départ.



Le cavalier est la seule pièce qui peut passer par-dessus d'autres pièces en se déplaçant.

## LE FOU

Le fou se déplace en diagonale d'autant de cases inoccupées que vous le voulez, dans n'importe quelle direction. Chaque joueur a un fou qui se déplace sur les cases foncées, et un autre qui se déplace sur les cases claires.

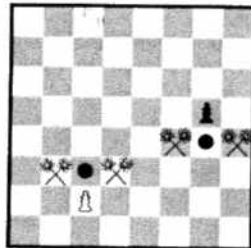


## LE PION

Le pion se déplace en ligne droite vers l'avant d'une case à la fois (sauf quand il s'empare d'une pièce adverse), jamais vers l'arrière. Cependant, au premier tour de chaque pion, vous pouvez le déplacer de deux cases au lieu d'une.

Les pions ne peuvent s'emparer d'autres pièces qu'en se déplaçant en diagonale vers l'avant, d'une case vers la droite ou vers la gauche. (Les baguettes croisées sur le diagramme indiquent les cases sur lesquelles un pion peut s'emparer de pièces adverses.)

Si l'un de vos pions traverse tout l'échiquier et atteint la dernière rangée de l'adversaire, il est immédiatement «promu» au rang de n'importe quelle autre pièce, sauf celui de roi. Cela signifie que vous pouvez avoir plus d'une reine, de deux tours, de deux cavaliers ou de deux fous sur l'échiquier en même temps.



**CONSEIL :** Changez votre pion en reine, la pièce la plus puissante sur l'échiquier!

## DÉPLACEMENTS SPÉCIAUX

### Roque

Pour protéger leur roi, les deux joueurs peuvent roquer une fois pendant la partie. Cette stratégie vous permet de déplacer deux pièces d'un seul coup. Déplacez votre roi de deux cases à droite ou à gauche vers une de vos tours, puis faites passer cette tour sur la case de l'autre côté du roi (le plus près du centre de la rangée).

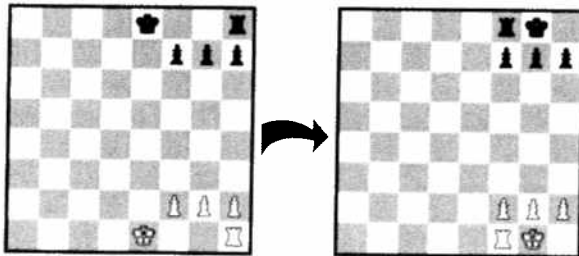
Certaines règles s'appliquent au roque :

Le roque doit être le premier déplacement de la partie pour le roi et pour la tour.

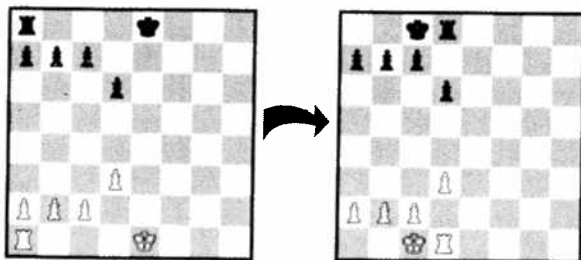
Il ne doit pas y avoir de pièce(s) entre le roi et la tour.

Le roi ne peut pas passer par-dessus une pièce adverse ou s'arrêter sur la même case qu'une pièce adverse.

Le roi ne peut pas être en échec.



Roque vers la droite



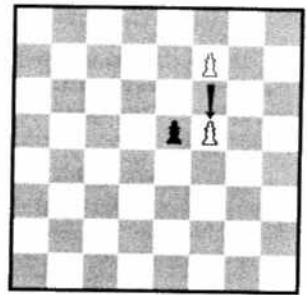
Roque vers la gauche

### En Passant

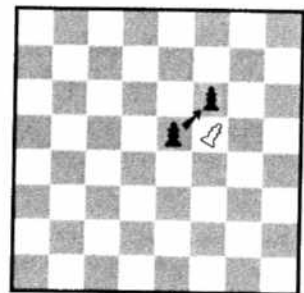
Il s'agit d'un déplacement spécial que seuls les pions peuvent effectuer.

Si le joueur no 1 déplace un pion de deux cases vers l'avant à son premier tour de la partie pour éviter d'être capturé par un pion adverse, le joueur no 2 peut se servir du déplacement «en passant» pour s'emparer du pion qui «se sauve», comme si celui-ci ne s'était déplacé que d'une case vers l'avant.

Pour effectuer le déplacement «en passant», le joueur no 2 doit se déplacer d'une case en diagonale vers l'avant, sur la case où passé le pion du joueur no 1 quand il s'est déplacé de deux cas. Le pion du joueur no 1 est alors capturé et retiré de l'échiquier.



Un pion blanc essaie d'éviter la capture.



Un pion noir effectue le déplacement «en passant» et s'empare d'un pion blanc.

Le joueur no 2 doit se servir du déplacement «en passant» immédiatement après que le joueur no 1 a déplacé son pion, sinon il perd l'occasion de s'en servir.

## LE GAGNANT DU JEU D'ÉCHECS DES SORCIERS

### Échec

Quand un roi est attaqué, il est **EN ÉCHEC**. Cela signifie qu'une pièce est en position pour s'emparer du roi adverse. Un joueur dont le roi est en échec doit se sauver immédiatement de l'une des façons suivantes :

- Déplacer le roi sur une case qui n'est pas menacée par une pièce adverse.
- Bloquer l'attaque contre le roi à l'aide d'une autre pièce (cela ne fonctionne pas contre un cavalier).
- S'emparer de la pièce qui attaque.

### Échec et mat

Si un roi est en échec et ne peut effectuer aucun déplacement pour se sauver, il est **ÉCHEC ET MAT**. Vous gagnez la partie si vous faites échec et mat.

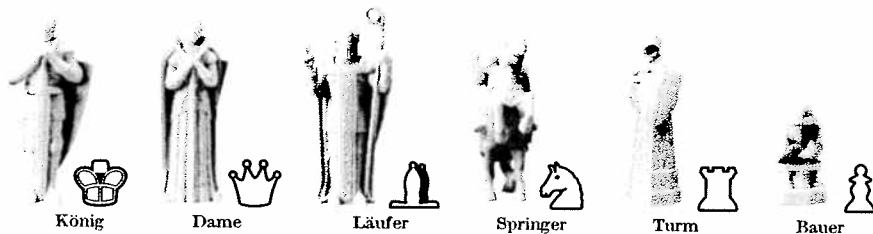


## INHALT

|            |                     |                         |                     |
|------------|---------------------|-------------------------|---------------------|
| 2 Könige   | (1 schwarz, 1 weiß) | 4 Türme                 | (2 schwarz, 2 weiß) |
| 2 Damen    | (1 schwarz, 1 weiß) | 16 Bauern               | (8 schwarz, 8 weiß) |
| 4 Läufer   | (2 schwarz, 2 weiß) | 1 Schachbrett           |                     |
| 4 Springer | (2 schwarz, 2 weiß) | 1 Spielregeln/Anleitung |                     |

## DIE FIGUREN

Jeder Spieler besitzt sechzehn Schachfiguren – entweder die dunklen oder die hellen (im Folgenden als "schwarz" bzw. "weiß" bezeichnet). Die Rangfolge der Schachfiguren und die Symbole, die sie bezeichnen, sind unten aufgeführt.



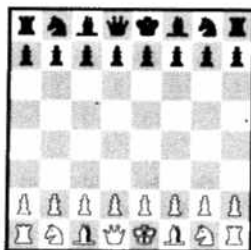
## ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, eine der letzten Herausforderungen von HARRY POTTER UND DER STEIN DER WEISEN nachzuspielen, während ihr eure Schachteile über das Schachbrett schiebt, um den gegnerischen König schachmatt zu setzen und das Spiel zu gewinnen.

## DAS SCHACHBRETT

Das Schachbrett so zwischen beide Spieler legen, dass jeder Spieler in der unteren rechten Ecke ein weißes Feld hat.

Die Schachfiguren wie in der Abbildung dargestellt aufbauen.



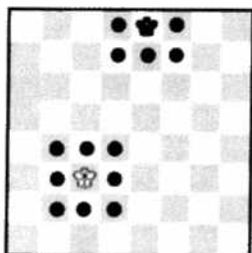
**Hinweis:** Die weiße Dame beginnt immer auf einem weißen (hellen) Feld. Die schwarze Dame beginnt immer auf einem schwarzen (dunklen) Feld. Jetzt könnt ihr beginnen, den gegnerischen König schachmatt zu setzen.

## DIE SCHACHFIGUREN BEWEGEN

Der jüngere Spieler sucht sich die Farbe aus, mit der er spielen möchte. Weiß beginnt. Die Spieler sind immer abwechselnd an der Reihe. Außer den Springern dürfen die Schachfiguren nicht über andere hinwegspringen; sie dürfen nur über unbesetzte Felder laufen. Eine Schachfigur darf nicht auf einem schon besetzten Feld landen, sie darf die Schachfigur des Gegenspielers jedoch **SCHLAGEN**, wenn sie auf deren Feld landet. Jede Schachfigur kann eine gegnerische Schachfigur gleich welchen Ranges schlagen. Eine geschlagene Schachfigur wird vom Schachbrett genommen: Die Figur, die die gegnerische Figur geschlagen hat, wird nun auf deren Feld gestellt.

### KÖNIG

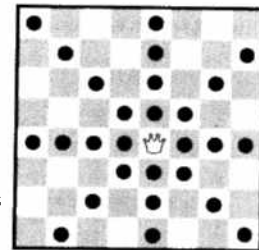
Der König geht immer ein Feld. Dies kann er in jede beliebige Richtung tun (Ausnahme ist ein besonderer Schachzug, genannt **ROCHADE**, der weiter unten erklärt wird). Er darf sich jedoch niemals selbst in **SCHACH** stellen, d.h. niemals auf ein Feld, das von einer gegnerischen Schachfigur bedroht wird.



Der König ist die wichtigste Figur auf dem Brett – wird der gegnerische König geschlagen, ist das Spiel beendet, denn der König wurde **SCHACHMATT** gesetzt.

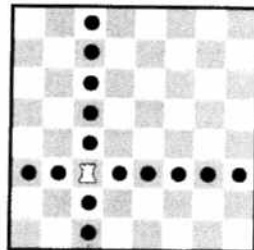
### DAME

Die Dame hat mehr Macht als alle anderen Schachfiguren auf dem Brett. Sie kann sich über so viele freie Felder bewegen, wie der Spieler möchte – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Gerade weil die Dame so mächtig ist, sollte sie mit viel Bedacht gesetzt werden, damit sie nicht gleich zu Beginn des Spiels in die Hände des Gegenspielers fällt.



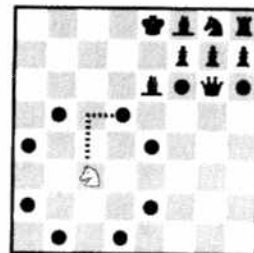
### TURM

Der Turm kann sich entweder waagrecht oder senkrecht bewegen und zwar um so viele Felder, wie der Spieler möchte. Die Felder dürfen dabei nicht von anderen Schachfiguren besetzt sein.



### SPRINGER

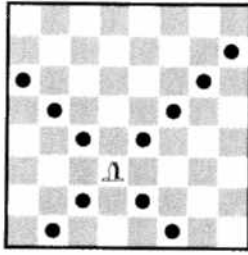
Der Springer bewegt sich pro Schachzug um insgesamt 3 Felder – entweder er geht zwei Felder vorwärts oder rückwärts oder zwei Felder nach links oder rechts und dann von der jeweiligen Position noch ein Feld im rechten Winkel weiter. Stellt euch ein "L" vor, während ihr den Springer bewegt, und denkt immer daran, dass er auf einem Feld landen muss, dass die andere Farbe des Feldes hat, von dem aus er gestartet ist.



Der Springer ist der Einzige, der bei seinem Zug über andere Schachfiguren springen darf.

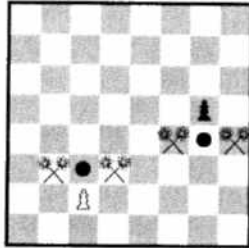
## LÄUFER

Der Läufer bewegt sich diagonal. Dies kann er um so viele Felder in jede Richtung tun, wie der Spieler möchte. Jeder Spieler hat einen Läufer, der sich auf den schwarzen (dunklen) Feldern bewegt, und einen der sich auf den weißen (hellen) Feldern bewegt.



## BAUER

Gelingt es einem Bauern über das ganze Schachfeld zur ersten Reihe des Gegenspieler zu laufen (letzte/hinterste Reihe aus Sicht des Bauern), wird er sofort in jede beliebige Schachfigur umgewandelt, außer in den König. Das bedeutet, dass ein Spieler mehr als eine Dame, zwei Türme, zwei Springer oder zwei Läufer gleichzeitig auf dem Schachbrett haben kann.



**TIPP:** Mache deinen Bauern zur Dame, denn sie ist die mächtigste Figur im Spiel!

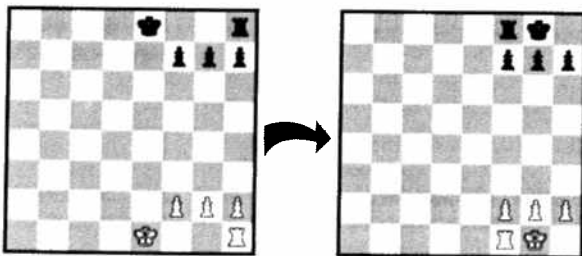
## BESONDERE SCHACHZÜGE!

### Rochade

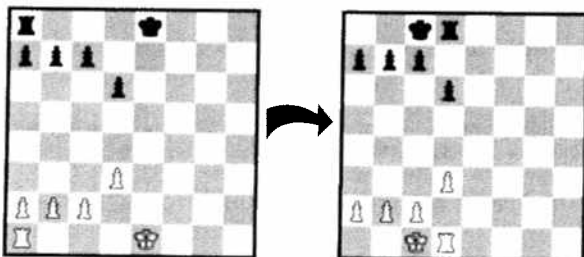
Um ihre Könige zu beschützen, dürfen die Spieler sie einmal im Spiel rochieren. Dieses Manöver erlaubt ihnen, zwei Schachfiguren auf einmal zu bewegen. Der König bewegt sich zwei Felder nach links oder rechts in Richtung seines Turms. Dieser Turm "springt über den König" und stellt sich dann auf das direkt neben dem König befindliche Feld (hin zur Reihenmitte).

Eine Rochade darf nur unter bestimmten Voraussetzungen ausgeführt werden:

Zwischen König und Turm stehen keine Figuren.  
Der König darf dabei nicht über die Schachfigur seines Gegenspieler springen oder auf ihr landen.  
Der König darf nicht im Schach stehen.



Kurze Rochade



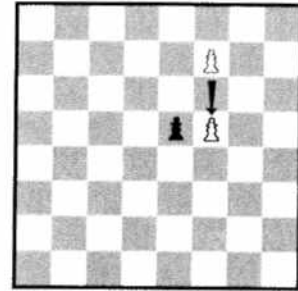
Longe Rochade

### En-passant schlagen

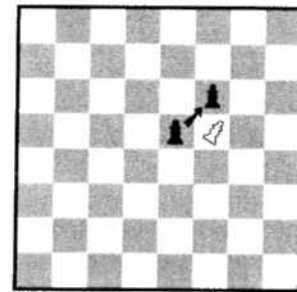
En passant ist ein französischer Ausdruck und bedeutet "im Vorübergehen". Hier bezieht er sich auf eine besondere Art des Schlagens, die nur von Bauern ausgeführt werden kann.

Bewegt Spieler 1 einen Bauern bei dessen erstem Spielzug um zwei Felder vorwärts, um zu vermeiden, dass er von einem gegnerischen Bauern geschlagen wird, kann Spieler 2 den fliehenden Bauern im Vorübergehen (en passant) schlagen, als wäre dieser nur um ein Feld vorwärts gegangen.

Um den *En-passant*-Spielzug anwenden zu können, stellt Spieler 2 seinen Bauern diagonal auf das Feld, das der Bauer von Spieler 1 überging, als er sich um zwei Felder vorwärts bewegte. Der Bauer von Spieler 1 wird so vom Bauern von Spieler 2 geschlagen und vom Brett genommen.



Der weiße Bauer versucht zu vermeiden, geschlagen zu werden



Der schwarze Bauer schlägt den weißen Bauern en passant

Spieler 2 muss en passant sofort im nächsten Spielzug anwenden, nachdem Spieler 1 seinen Bauern gesetzt hat; ansonsten ist die Möglichkeit vertan.

## ZAUBERSCHACH GEWINNEN

### Schach

Einen König angreifen bedeutet, ihm **SCHACH** zu bieten – das heißt, eine Schachfigur eines Spielers hat sich in eine Position gebracht, von der aus sie den König des Gegenspieler schlagen könnte. Ein Spieler, dessen König im Schach steht, muss diese Bedrohung sofort abwehren. Hierzu kann er Folgendes tun:

- Den König auf ein Feld stellen, das nicht von einer gegnerischen Schachfigur bedroht wird.
- Den König mit einer seiner anderen Schachfiguren abblocken (dies funktioniert nicht bei einem Springer).
- Die Schachfigur, die den König bedroht, schlagen.

### Schachmatt

Steht der König im Schach, und gibt es keinen Spielzug mehr, mit dem er der Bedrohung entkommen kann, ist er **SCHACHMATT**. Der Spieler, der den König seines Gegenspieler schachmatt setzt, gewinnt das Spiel.



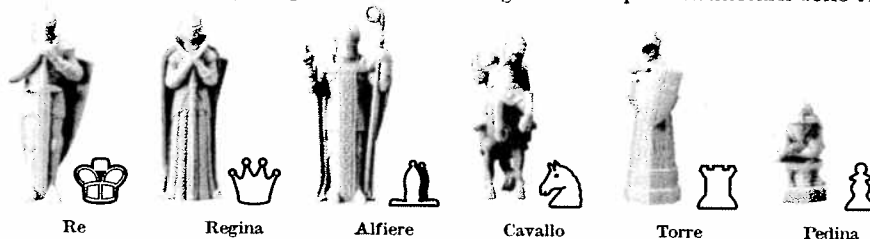


## CONTENUTO

|           |                     |                     |                     |
|-----------|---------------------|---------------------|---------------------|
| 2 Re      | (1 Nero, 1 Bianco)  | 4 Torri             | (2 Neri, 2 Bianchi) |
| 2 Regine  | (1 Nera, 1 Bianca)  | 16 Pedine           | (8 Neri, 8 Bianchi) |
| 4 Alfieri | (2 Neri, 2 Bianchi) | 1 Scacchiera        |                     |
| 4 Cavalli | (2 Neri, 2 Bianchi) | 1 Foglio Istruzioni |                     |

## I PEZZI

Ogni giocatore dispone di sedici pezzi – di pezzi scuri (che chiameremo d'ora in poi "Nero") o di pezzi chiari (che chiameremo "Bianco"). I sei tipi di pezzi di scacchi e i gradi usati per identificarli sono riportati di seguito.



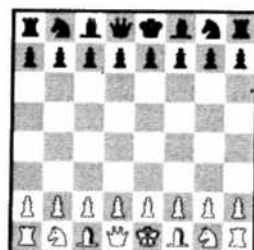
## OBIETTIVO DEGLI SCACCHI DEI MAGHI

Ricreare una delle sfide finali di HARRY POTTER E LA PIETRA FILOSOFALE muovendo i pezzi degli scacchi sulla scacchiera per catturare il Re dell'avversario e vincere la partita.

## LA SCACCHIERA

Posizionate la scacchiera tra voi e il vostro avversario in modo tale che la casella angolare situata alla destra di ogni giocatore sia bianca.

Posizionate i vostri pezzi come illustrato nel diagramma.



Ricordate: La Regina Bianca partirà sempre da una casella bianca (colore chiaro), e la Regina Nera da una casella nera (colore scuro) – "Regina sul proprio colore."

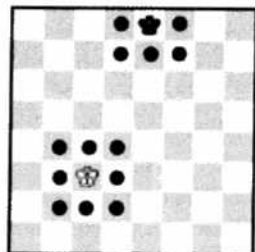
Ora siete pronti per catturare il Re del vostro avversario.

## COME MUOVERE I PEZZI

Il giocatore più giovane sceglie il colore con cui desidera giocare. Il bianco muove per primo e i giocatori muovono i pezzi a turno uno per volta. Nessun pezzo (ad eccezione dei Cavalli) può saltare gli altri pezzi; possono muoversi soltanto lungo i percorsi non ostacolati. Il vostro pezzo potrebbe non fermarsi su una casella già occupata da un altro, ma potete CATTURARE il pezzo del vostro avversario fermandovi sulla sua stessa casella. Tutti i pezzi possono catturare un pezzo di un avversario, indipendentemente dal grado. Rimuovete un pezzo catturato dalla scacchiera e sostituitelo con il pezzo che lo ha catturato.

### RE

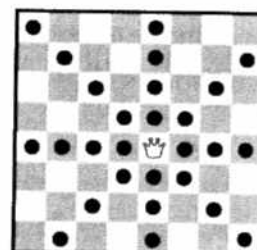
Il Re può muoversi di una casella per volta in qualunque direzione (ad eccezione di una mossa speciale chiamata CASTELLO che verrà definita più avanti); tuttavia, il Re potrebbe anche non ricevere mai uno SCACCO, cioè, trovarsi su una casella minacciata da un nemico.



Il Re è il pezzo più importante della scacchiera – se intrappolate il Re del vostro avversario, lo sconfiggerete e la partita sarà finita. Questo si chiama SCACCO MATTO.

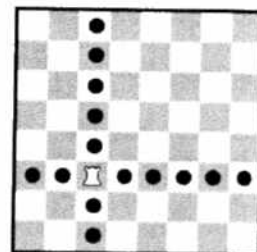
### REGINA

La Regina ha più potere di qualunque altro pezzo. Può muoversi del numero di caselle non occupate che desiderate – orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente. Dato che la Regina è così potente, usatela con astuzia; non vorrete certo perderla all'inizio della partita.



### TORRE

La Torre si può muovere sia orizzontalmente che verticalmente di quante caselle desiderate, fintanto che il suo percorso non sia ostacolato da altri pezzi.



### CAVALLO

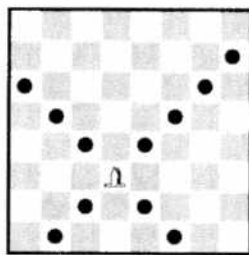
Il Cavallo può muoversi per un totale di tre caselle – per due caselle in avanti, indietro, a destra o sinistra, e poi girare ad angolo retto per un'altra casella. Cercate di immaginare una lettera "L" mentre muovete il vostro Cavallo, e ricordate che deve sempre terminare la propria mossa su una casella del colore opposto a quella da cui è partito.



Il cavallo è l'unico pezzo che può saltare gli altri pezzi durante le proprie mosse.

## ALFIERE

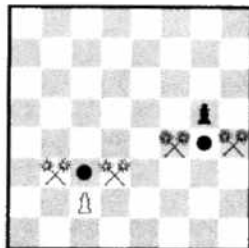
L'Alfiere può muoversi diagonalmente su tutte le caselle non occupate che desiderate. Ogni giocatore dispone di un Alfiere che si muove sulle caselle scure, e uno che si muove su quelle chiare.



## PEDINA

La Pedina può muoversi dritto davanti a sé di una casella per volta (ad eccezione di quando cattura un pezzo dell'avversario), mai indietro; tuttavia, alla prima mossa della partita di ogni Pedina potete scegliere di muoverla di due caselle invece di una.

Le Pedine possono catturare altri pezzi soltanto compiendo una mossa diagonale in avanti, muovendo verso una casella a sinistra o verso una casella a destra (le bacchette magiche incrociate del diagramma indicano le caselle in cui una Pedina può catturare i pezzi dell'avversario).



Se la vostra Pedina riesce ad attraversare tutta la Scacchiera e a raggiungere l'ultima fila del vostro avversario, la Pedina viene immediatamente "promossa" a qualunque grado, ad eccezione del grado di Re. Questo significa che potete disporre contemporaneamente di più di una Regina, più di due Torri, più di due Cavalli, o più di due Alfieri sulla scacchiera.

**SUGGERIMENTO:** Scegliete di promuovere la vostra Pedina al grado di Regina, il pezzo più potente del gioco!

## MOSSA SPECIALI!

### Il Castello

Per proteggere il proprio Re, entrambi i giocatori devono effettuare la mossa "del castello" una volta durante il gioco. Questa manovra vi consente di muovere due pezzi contemporaneamente. Muovete il vostro Re di due caselle a destra o a sinistra verso una delle vostre Torri, poi posizionate quella Torre nella casella sul lato opposto del Re (il più vicino possibile al centro della fila).

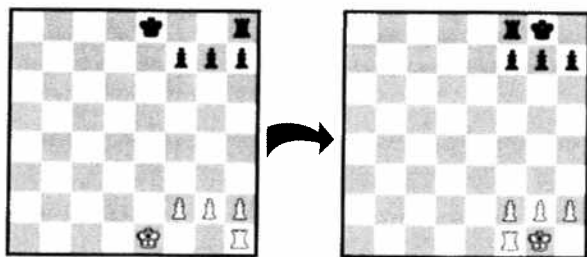
Il Castello può essere effettuato solo rispettando certe condizioni:

Deve essere la prima mossa della partita sia per il Re che per la Torre.

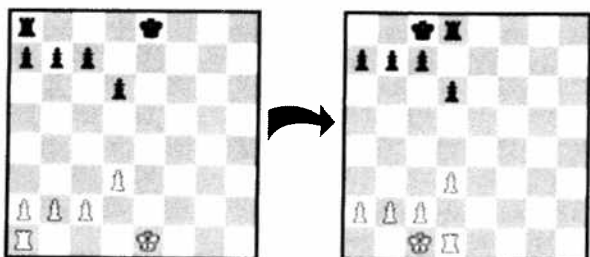
Non possono esserci altri pezzi tra il Re e la Torre.

Il Re non può superare o fermarsi sul pezzo dell'avversario.

Il Re non può essere nella condizione di scacco.



Castello a Destra



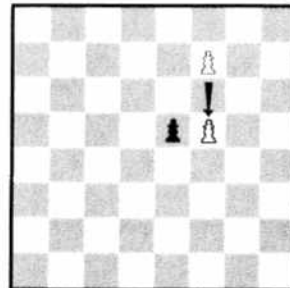
Castello a Sinistra

## En Passant

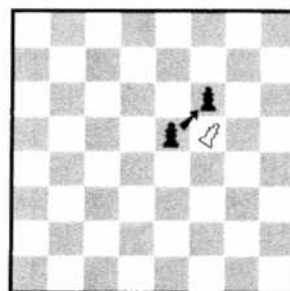
*En passant* è una frase francese che significa "in sorpasso" e fa riferimento ad una cattura speciale che solo le Pedine possono eseguire.

Se il Giocatore Uno muove una Pedina in avanti per due caselle come prima mossa del gioco per evitare di essere catturato da una Pedina avversaria, il Giocatore Due può usare *l'en passant* per catturare la Pedina in fuga come se si fosse mossa in avanti di una sola casella.

Per usare *l'en passant*, il Giocatore Due muove in avanti diagonalmente di una casella, su quella superata dalla Pedina del Giocatore Uno quando quest'ultimo ha mosso di due caselle. Nel fare ciò, la Pedina del Giocatore Uno viene catturata e rimossa dalla scacchiera.



La Pedina bianca cerca di sfuggire alla cattura



La Pedina Nera esegue l'en passant e cattura la Pedina bianca

Il Giocatore Due deve utilizzare *l'en passant* immediatamente dopo che il Giocatore Uno muove la propria Pedina, altrimenti l'occasione sarà mancata.

## COME DIVENTARE IL VINCITORE DEGLI SCACCHI DEI MAGHI

### Scacco

Se si attacca un Re, gli si fa **SCACCO** – significa che un pezzo di un giocatore ha eseguito una mossa che gli potrebbe consentire di prendere il Re. Un giocatore che subisce uno scacco al Re deve fuggire immediatamente eseguendo una delle seguenti mosse:

A. Spostare il Re su una casella non minacciata da pezzi avversari.

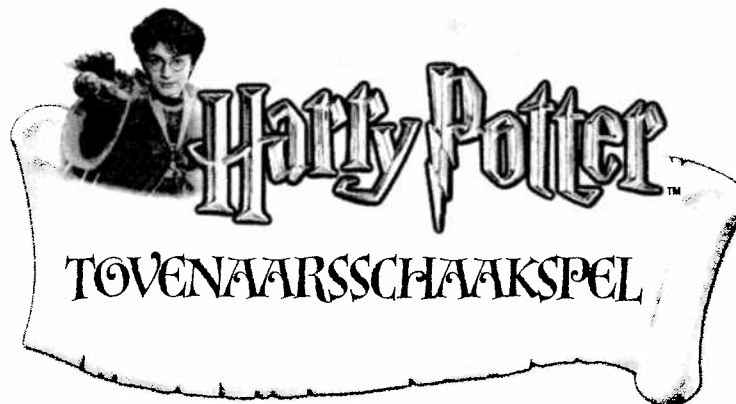
B. Bloccare l'attacco al Re usando un altro pezzo (Questa mossa non funziona però contro un Cavallo).

C. Catturare il pezzo che attacca il Re.

### Scacco Matto

Se un Re subisce uno scacco e non ha più alcuna mossa valida che gli consenta di fuggire, allora subisce uno **SCACCO MATTO**. Se farete Scacco Matto al Re del vostro avversario, sarete il vincitore.



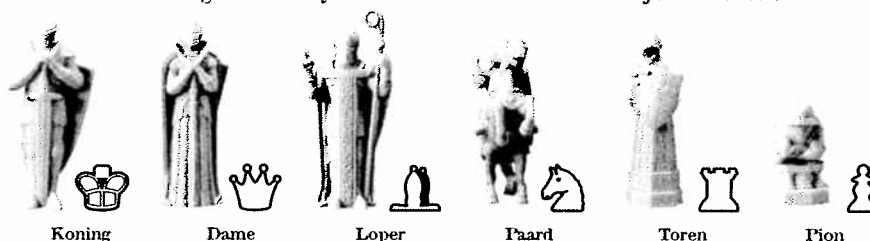


## INHOUD

|                             |                             |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 2 koningen (1 zwart, 1 wit) | 4 torens (2 zwart, 2 wit)   |
| 2 dames (1 zwart, 1 wit)    | 16 pionnen (8 zwart, 8 wit) |
| 4 lopers (2 zwart, 2 wit)   | 1 schaakbord                |
| 4 paarden (2 zwart, 2 wit)  | 1 gebruiksaanwijzing        |

## DE STUKKEN

Elke speler heeft zestien stukken – de donkere stukken ("Zwart") of de lichte stukken ("Wit"). De rang van de stukken en de gebruikte symbolen voor de stukken zie je hieronder.



## HET DOEL VAN TOVENAARSSCHAAK

Speel een van de allermooiste uitdagingen na van HARRY POTTER EN DE STEEN DER WIJZEN - schuif je stukken over het schaakbord om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten en zo het spel te winnen.

## HET BORD

Zet het bord zo tussen jou en je tegenstander neer, dat het veld in de rechter benedenhoek wit is.

Zet je stukken neer volgens de afbeelding hiernaast.

Denk eraan: De witte dame begint altijd op een wit (lichtgekleurd) vierkantje, en de zwarte dame op een zwart (donkergekleurd) vierkantje – "Dame op haar kleur".

Nu ben je klaar om de koning van je tegenstander schaakmat te gaan zetten.

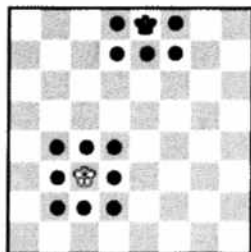


## HET SCHUIVEN MET DE STUKKEN

De jongste speler kiest de kleur waarmee hij gaat spelen. Wit begint en de spelers zetten om beurten hun stukken. Geen enkel stuk (behalve het paard) mag over een ander stuk heenspringen; ze mogen alleen langs een vrije baan worden geschoven. Je stuk mag niet op een veld komen dat al door een ander stuk van jezelf wordt bezet, maar je kunt wel een stuk van de tegenstander **SLAAN** door op zijn veld te landen. Met elk stuk kan een stuk van de tegenstander worden geslagen, ongeacht de rang. Verwijder het geslagen stuk van het schaakbord en zet je eigen stuk op het veld.

### KONING

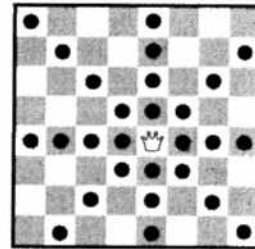
De koning kan in alle richtingen één veld worden verschoven (met één uitzondering, die **ROKADE** wordt genoemd en die later wordt uitgelegd); de koning mag door een zet echter nooit **SCHAAK** komen te staan, d.w.z. op een veld terechtkomen dat wordt bedreigd door de tegenstander.



De koning is het belangrijkste stuk op het bord – als je de koning hebt verslagen, betekent dat het einde van het spel. Dat heet ook **SCHAAKMAT**.

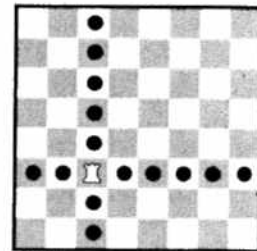
### DAME

De dame is het sterkste stuk van het hele spel. Zij kan over net zoveel onbezette velden worden geschoven als je maar wilt – horizontaal, verticaal of diagonaal. Omdat de dame zo machtig is, moet je haar met verstand gebruiken; je wilt haar niet al vroeg in het spel verliezen.



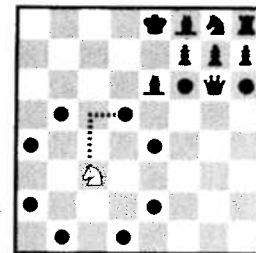
### TOREN

De toren kan horizontaal of verticaal worden verschoven over net zoveel velden als je maar wilt, zolang zijn weg maar niet door andere stukken wordt geblokkeerd.



### PAARD

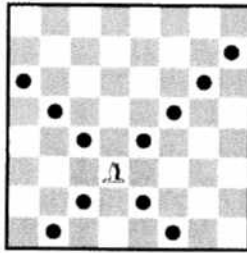
Het paard kan over in totaal drie velden worden verschoven – twee velden vooruit, achteruit, links of rechts en vervolgens in een haakse bocht naar het laatste veld. Denk aan de letter "L" als de vorm van het pad waarover je paard loopt; handig is om te weten dat je paard altijd op een veld moet belanden dat van de tegenovergestelde kleur is als het veld waarvandaan hij vertrok.



Het paard is het enige stuk dat over andere stukken mag springen.

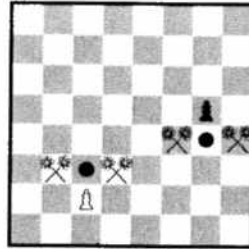
## LOPER

De loper beweegt diagonaal over het veld (in elke richting) over elk willekeurig aantal onbezette velden. Elke speler heeft een loper die over de donkere velden loopt, en een loper die over de witte velden loopt.



## PION

De pion kan steeds één veld naar voren worden gezet (behalve wanneer hij een stuk van de tegenstander slaat), nooit naar achteren; maar bij de allereerste zet met de pion mag je er ook voor kiezen om de pion twee velden naar voren te zetten.



Pionnen kunnen alleen slaan via een zijwaartse beweging naar voren, één veld naar links of naar rechts (de gekruiste toverstafjes op de afbeelding geven aan op welke velden een pion een stuk van de tegenstander kan slaan).

Als je pion helemaal aan de andere kant van het bord kan komen, wordt de pion onmiddellijk gepromoveerd tot de rang van een ander stuk, behalve de koning. Dit betekent dat je op een gegeven moment meer dan één dame, twee torens, twee paarden of twee lopers op het bord kunt hebben.

**TIP:** Het beste is om van je pion een dame te maken, het krachtigste stuk van het spel!

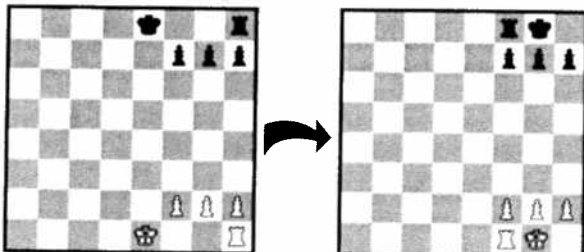
## SPECIALE ZETTEN!

### Rokeren

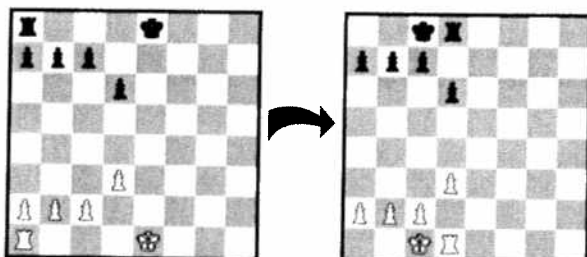
Om de koning te beschermen mogen beide spelers tijdens het spel één keer "rokeren". Hierbij mag je twee stukken tegelijk verzetten. Schuif je koning twee velden naar rechts of naar links in de richting van een van je torens, en zet vervolgens de toren in het veld aan de andere kant van de koning (naar het midden van de rij).

Rokeren mag alleen onder bepaalde voorwaarden:

Het moet de eerste zet van het spel zijn voor zowel de koning als de toren. Er mogen geen andere stukken tussen de koning en de toren staan. De koning mag niet over een stuk van de tegenstander springen of op zijn veld belanden. De koning mag op het moment van rokeren niet schaak staan.



Rechter toren



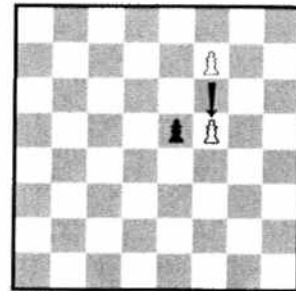
Linker toren

### En-passant slaan

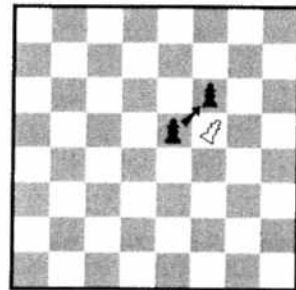
*En passant* is een Franse uitdrukking en betekent "in het voorbijgaan". Dit slaat op een speciale manier van slaan die alleen de pion kan uitvoeren.

Als Speler Een een pion twee velden naar voren zet bij zijn eerste zet van het spel om te voorkomen dat hij door een pion van de tegenstander wordt geslagen, mag Speler Twee de vluchtende pion *en passant* slaan alsof deze pion slechts één veld vooruit is gezet.

Om *en passant* te slaan zet Speler Twee zijn pion één veld schuin naar voren naar het veld dat is overgeslagen door de pion van Speler Een toen hij twee velden opschoof. Tijdens deze zet wordt de pion van Speler Een geslagen en van het bord verwijderd.



Witte pion probeert te voorkomen dat hij geslagen wordt.



Zwarte pion slaat de witte pion *en passant*.

Speler Twee mag alleen *en passant* slaan onmiddellijk na de zet van Speler Een. Daarna mag het niet meer.

## HET WINNEN VAN TOVENAARSSCHAAK

### Schaak

Als de koning wordt aangevallen, komt hij **SCHAAK** te staan – dit betekent dat een stuk van een van de spelers zo is geplaatst dat hij de vijandige koning aanvalt. Een speler wiens koning schaak staat, moet onmiddellijk vluchten en heeft daarvoor de volgende mogelijkheden:

- De koning op een veld zetten dat niet door een van de stukken van de tegenstander wordt bedreigd.
- De koning beschermen door een ander stuk tussen hem en de aanvallende pion te zetten (dat lukt niet bij een paard).
- Het aanvallende stuk slaan.

### Schaakmat

Als een koning schaak staat en geen toegestane zet meer kan maken, staat hij **SCHAAKMAT**. Zet de koning van je tegenstander schaakmat en je wint het spel.

# Harry Potter

## AJEDREZ MÁGICO

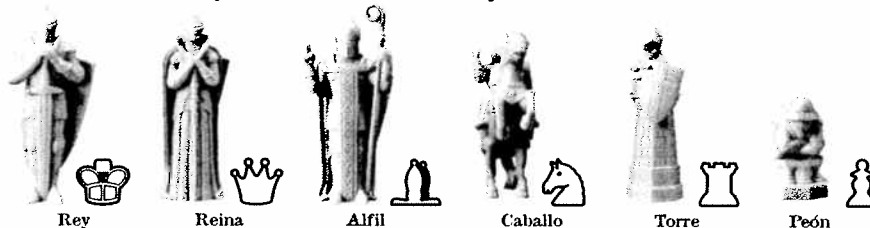
### CONTENIDO

|            |                        |                      |                        |
|------------|------------------------|----------------------|------------------------|
| 2 Reyes    | (1 negro y 1 blanco)   | 4 Torres             | (2 negras y 2 blancas) |
| 2 Reinas   | (1 negra y 1 blanca)   | 16 Peones            | (8 negros y 8 blancos) |
| 4 Alfiles  | (2 negros y 2 blancos) | 1 Tablero de ajedrez |                        |
| 4 Caballos | (2 negros y 2 blancos) | 1 Reglas de juego    |                        |

LEA LAS INSTRUCCIONES ANTES DE USAR ESTE PRODUCTO.

### LAS PIEZAS

Cada jugador dispone de 16 piezas, blancas o negras. A continuación se detallan los seis tipos de pieza y los símbolos utilizados para identificarlas:



### OBJETIVO DEL AJEDREZ MÁGICO

Recrear uno de los últimos desafíos de HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL: la partida de ajedrez mágico. Para ello, los jugadores deben mover sus fichas por el tablero con el objetivo de matar al rey rival y así ganar la partida.

### EL TABLERO DE AJEDREZ

Colocar el tablero entre los dos jugadores, de manera que la casilla situada en la esquina derecha de cada jugador sea de color blanco.

Situar las piezas de ajedrez tal como muestra el dibujo.

**Atención:** la reina blanca siempre empieza a jugar en una casilla blanca y la reina negra en una casilla negra (cada reina en su color correspondiente). ¡Listo para matar al rey rival!



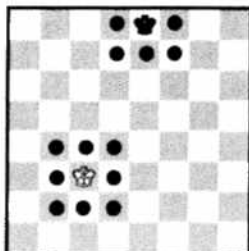
### CÓMO MOVER LAS PIEZAS

El jugador de menor edad decide con qué color desea jugar. Las primeras en mover son las blancas y posteriormente los jugadores mueven una ficha cada vez, por turnos. Ninguna pieza (excepto el caballo) se puede saltar a otra pieza, es decir, todas las piezas excepto el caballo deben moverse por una línea sin obstáculos. Una pieza no puede ocupar una casilla que ya esté ocupada por otra pieza, a no ser que la última en llegar SE COMA a la pieza rival, ocupando su casilla. Cualquier pieza puede comerse a una pieza rival, sea cual sea el tipo de pieza. Cuando una pieza se come a otra, la pieza comida se retira del tablero y se sustituye por la pieza que se la comió.

#### REY

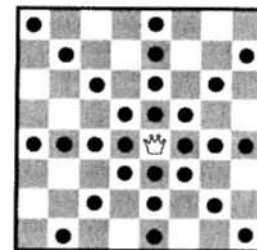
El rey puede desplazarse una casilla en cualquier dirección (la excepción es un movimiento llamado ENROQUE que se explica más abajo), pero nunca puede desplazarse hasta una casilla donde pueda ser comido inmediatamente por una ficha rival.

El rey es la pieza más importante del tablero, de hecho, el jugador que consiga matar al rey rival gana la partida. Este movimiento se llama **LAQUE MATE**.



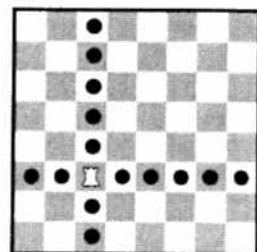
#### REINA

Es la pieza más poderosa del tablero. Se puede mover en línea recta -horizontal, vertical o en diagonal- cualquier número de casillas, siempre y cuando no estén ocupadas. Recomendamos utilizar esta pieza de forma inteligente, para aprovechar al máximo su poder y no perderla durante los primeros movimientos de la partida.



#### TORRE

Se puede mover cualquier número de casillas no ocupadas, vertical u horizontalmente.



#### CABALLO

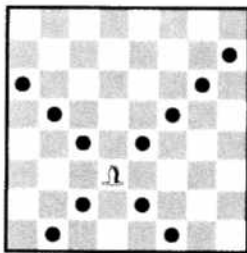
Se mueve un total de 3 casillas en forma de "L": dos casillas hacia una dirección y una casilla perpendicular a ésta, finalizando siempre su movimiento en una casilla de diferente color a la casilla donde se encontraba al principio del movimiento.



Es la única pieza del ajedrez que puede saltar sobre otras piezas.

## ALFIL

Se puede mover en diagonal cualquier número de casillas desocupadas, en cualquier dirección. El alfil no puede cambiar de color de casilla; es decir, el alfil que comienza en casilla blanca siempre estará en casilla blanca y el negro siempre se moverá por casillas negras.

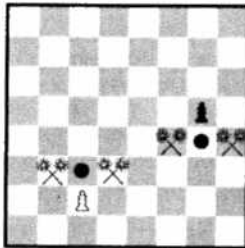


## PEÓN

Sólo se puede mover una casilla hacia el frente cada vez, excepto en dos casos: cuando se mueve por primera vez, tiene la opción de avanzar una o dos casillas y cuando se mueve para comerse una pieza rival puede hacerlo una casilla en diagonal.

Para comerse una pieza rival, el peón debe avanzar una casilla siempre en diagonal hacia la derecha o hacia la izquierda (las varitas cruzadas del tablero indican las casillas donde el peón puede comerse a una pieza rival).

Cuando un peón consigue cruzar todo el tablero llegando a la última fila de casillas del rival, es "ascendido" automáticamente; es decir, se le sustituye por cualquier otra pieza de mayor rango, excepto el rey, lo que significa que un jugador puede tener más de una reina, más de dos torres, etc. al mismo tiempo sobre el tablero de juego.



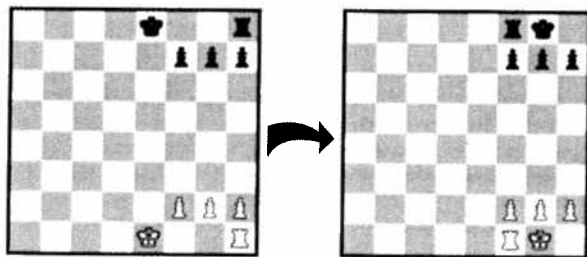
**ATENCIÓN:** al llegar al otro extremo con un peón, recomendamos sustituirlo por una reina, ya que es la pieza más poderosa del tablero.

## JUGADAS ESPECIALES

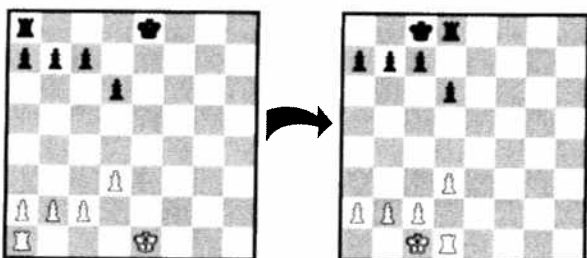
### Enroque

Es un movimiento que incluye al rey y a una torre. Se puede realizar sólo una vez por jugador y partida, con el fin de proteger al rey. El enroque consiste en mover el rey dos casillas hacia donde está la torre (hacia la derecha o hacia la izquierda) y colocar la torre en la casilla inmediatamente siguiente, hacia el centro del tablero.

Para poder realizar el enroque, se deben cumplir ciertas condiciones:  
El rey y la torre todavía no se han movido.  
Las casillas entre la torre y el rey están vacías.  
El rey no puede saltarse una pieza rival ni aterrizar en una casilla ocupada por una pieza rival.  
El rey no está en jaque y no lo estará al final del movimiento.



Enroque hacia la derecha



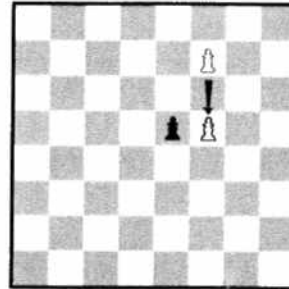
Enroque hacia la izquierda

### Comer al paso

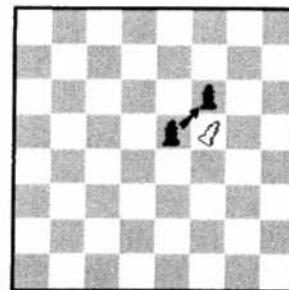
Originalmente llamada "en passant", del francés, es una jugada que sólo pueden hacer los peones.

Si el jugador nº1 avanza dos casillas hacia delante con un peón en el movimiento inicial de la partida para evitar ser comido por un peón rival, el jugador nº2 puede hacer la jugada "comer al paso" para comerse al primer peón, como si éste hubiera avanzado una sola casilla y no dos.

Para realizar esta jugada, el jugador nº2 avanza en diagonal una casilla hasta la casilla que el primer peón se ha saltado al avanzar dos casillas. Durante este movimiento, el segundo peón se come al primero, por lo que éste se retira del tablero.



El peón blanco intenta evitar ser comido.



El peón negro "come al paso", comiéndose al peón blanco.

Si el jugador nº2 quiere hacer esta jugada, solo puede hacerlo inmediatamente después de que el primer jugador haya avanzado dos casillas con un peón; si no lo hace, pierde la oportunidad de "comer al paso".

## CÓMO GANAR AL AJEDREZ MÁGICO

### Jaque

Cuando el rey es amenazado por una pieza rival se encuentra en JAQUE, lo que significa que una pieza rival se ha movido, situándose en una posición desde la cual puede comerse al rey. El jugador cuyo rey se encuentre en jaque debe escapar inmediatamente, haciendo uno de los movimientos siguientes:

- Mover el rey hasta una casilla donde no esté amenazado por otra/s ficha/s rival/es.
- Bloquear el ataque al rey con otra pieza (este movimiento no funciona cuando la pieza atacante es un caballo).
- Comerse la pieza atacante.

### Jaque Mate

Se produce cuando el rey que se encuentra en jaque no tiene ninguna salida posible para escapar de él. El rival le hace JAQUE MATE; es decir, se come al rey y gana la partida.

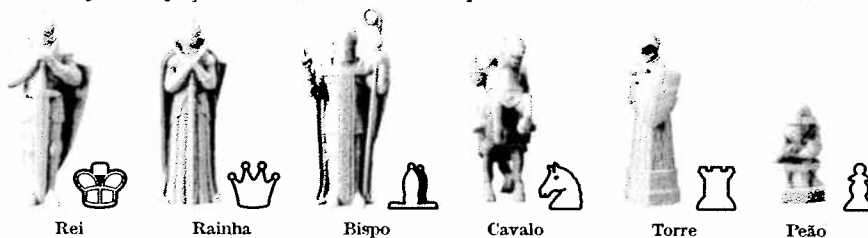


## CONTEÚDO

|           |                        |                         |                        |
|-----------|------------------------|-------------------------|------------------------|
| 2 Reis    | (1 Branco e 1 Preto)   | 4 Torres                | (2 Brancas e 2 Pretas) |
| 2 Rainhas | (1 Branca e 1 Preta)   | 16 Peões                | (8 Brancos e 8 Pretos) |
| 4 Bispos  | (2 Brancos e 2 Pretos) | 1 Tabuleiro de Xadrez   |                        |
| 4 Cavalos | (2 Brancos e 2 Pretos) | 1 Folheto de Instruções |                        |

## AS PEÇAS

Cada jogador tem 16 peças – as peças pretas, ou as peças brancas. Os seis tipos de peças e os símbolos usados para os identificar são mostrados a seguir.



## OBJECTIVO DO JOGO

O objectivo deste jogo de xadrez é recriar o último desafio do filme HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL, movendo as peças pelo tabuleiro para capturar o Rei do adversário e ganhar o jogo.

## O TABULEIRO

O tabuleiro é colocado entre os jogadores, de modo a que a casa do canto à direita de cada jogador seja branca.

As peças são colocadas no tabuleiro de acordo com a ilustração ao lado.



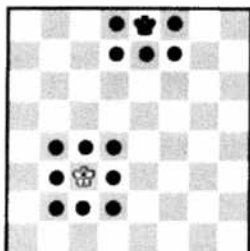
Não esquecer: A Rainha Branca começa sempre o jogo sobre uma casa branca, e a Rainha Preta numa casa preta – “cada Rainha no quadrado da sua cor”. Agora, os jogadores estão prontos para capturar o Rei do adversário.

## PARA MOVER AS PEÇAS

O jogador mais novo escolhe a cor com que quer jogar. As peças brancas são as que dão início à partida de xadrez. Os jogadores movem as suas peças à vez. Nenhuma peça (excepto o Rei) pode saltar sobre outras peças; as peças só se podem mover por casas que estejam livres. A peça de um jogador não pode parar numa casa já ocupada por uma peça da mesma cor, mas pode **CAPTURAR** a peça do adversário parando sobre a casa onde esta se encontra. Qualquer peça pode capturar qualquer peça do adversário. Quando uma peça é capturada, é retirada do tabuleiro e substituída pela peça que a capturou.

### REI

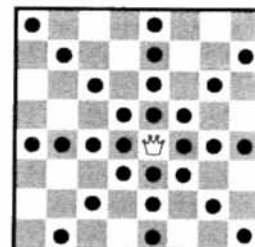
O Rei pode avançar uma casa em qualquer direcção (a excepção é um movimento chamado **ROQUE**, que será explicado mais à frente); no entanto, o Rei não se deve mover de forma a ficar em **XEQUE**, ou seja, para uma casa que esteja ameaçada por uma peça do adversário.



O rei é a peça mais importante do jogo – quando o Rei do adversário é apanhado, é derrotado e o jogo termina. A este movimento chama-se **XEQUE MATE**.

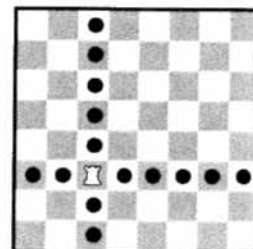
### RAINHA

A Rainha é a peça mais poderosa do jogo de Xadrez. Ela pode andar o número de casas livres que o jogador quiser – na horizontal, na vertical ou na diagonal. Porque a Rainha é tão poderosa, deve ser usada com inteligência; nenhum jogador a vai querer perder logo no início do jogo!



### TORRE

A Torre move-se na horizontal ou na vertical, o número de casas que o jogador quiser, desde que o caminho não esteja bloqueado por outras peças.



### CAVALO

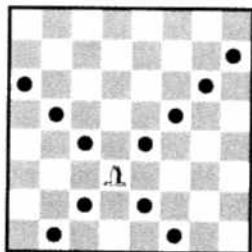
O Cavalo avança sempre um total de três casas – primeiro, avança duas casas para a frente, para trás, para a esquerda OU para a direita, e em seguida avança uma casa para um dos lados, formando um ângulo recto. Imagina a letra L como sendo o caminho que o Cavalo tem de percorrer, e lembra-te de que ele tem de terminar sempre numa casa de cor diferente da casa de onde saiu.



O Cavalo é a única peça que pode saltar por cima de outras peças ao movimentar-se.

## BISPO

O Bispo move-se na diagonal, o número de casas livres que o jogador desejar. Cada jogador tem um Bispo que se move pelas casas pretas, e um que se move pelas casas brancas.

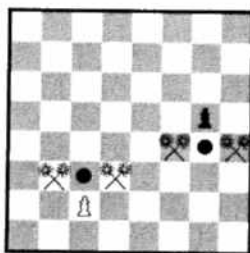


## PEÃO

O Peão anda em frente, uma casa de cada vez (excepto quando apanha uma peça do adversário), e nunca anda para trás. No entanto, na primeira jogada de cada Peão, ele pode andar duas casas em vez de apenas uma.

Os Peões só capturam peças avançando na diagonal para a frente, uma casa para a esquerda ou para a direita (as varinhas cruzadas no diagrama indicam as casas em que um Peão pode apanhar as peças do adversário).

Se o Peão atravessar o tabuleiro inteiro e chegar à primeira fila do adversário, o Peão é imediatamente "promovido" à categoria de qualquer outra peça da mesma cor, excepto à categoria de Rei. Isso quer dizer que um jogador pode ter mais de uma Rainha, duas Torres, dois Cavalos ou dois Bispos no tabuleiro ao mesmo tempo.



**DICA:** Podes escolher fazer do teu Peão uma Rainha, que é a peça mais poderosa do jogo!

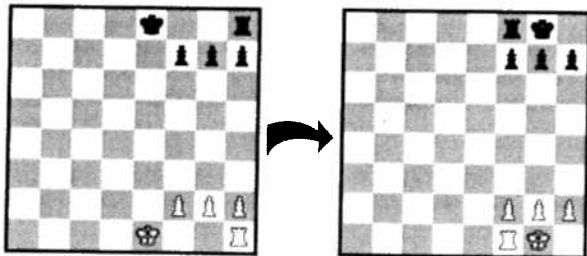
## MOVIMENTOS ESPECIAIS!

### Roque

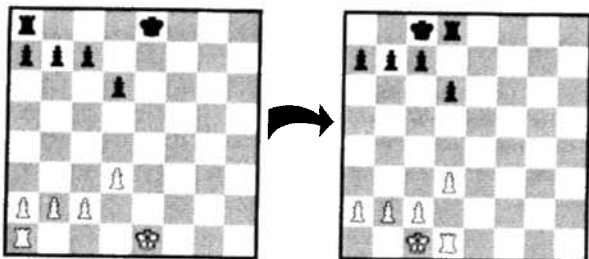
Para proteger o seu Rei, os jogadores podem fazer "roque" uma vez durante a partida. Esta tática permite aos jogadores moverem duas peças ao mesmo tempo: primeiro, o jogador move o Rei duas casas para a direita ou para a esquerda em direcção à sua Torre, e em seguida coloca essa Torre na casa no lado oposto ao Rei (mais perto da fila do centro).

Este movimento só pode ser feito se:

For o primeiro movimento da partida para o Rei e para a Torre.  
Não houver outra(s) peça(s) entre o Rei e a Torre.  
O Rei não saltar por cima de outra peça nem parar sobre a casa onde esteja uma peça do adversário.  
O Rei não estiver em Xequê.



Roque para a Direita



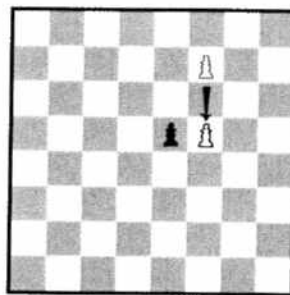
Roque para a Esquerda

### En Passant

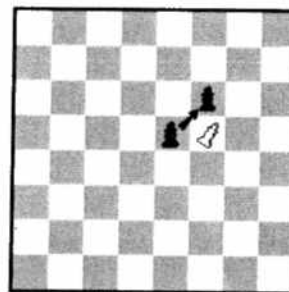
*En passant* é uma expressão francesa que significa "de passagem" e refere-se a um movimento especial que apenas os Peões podem realizar.

Se o Jogador 1 mover um Peão duas casas para a frente na sua primeira jogada para não ser apanhado por um Peão adversário, o Jogador 2 pode fazer o movimento *en passant* para apanhar o Peão que "fugiu", como se tivesse apenas avançado uma casa.

Para fazer o movimento *en passant*, o Jogador 2 anda uma casa para frente na diagonal, para a casa que o Jogador 1 saltou ao avançar duas casas. Com este movimento, o Peão do Jogador 1 é capturado e retirado do tabuleiro.



O Peão Branco tenta não ser capturado



O Peão Preto faz o movimento *en passant* e «come» o Peão Branco

O Jogador 2 tem de fazer o movimento *en passant* imediatamente depois do Jogador 1 mover o seu Peão, caso contrário perde essa oportunidade.

## PARA GANHAR O JOGO

### Xequê

Ao atacar o Rei, ele fica em XEQUE – isso significa que a peça de um jogador avançou para uma posição em que pode apanhar o Rei adversário na jogada seguinte. Um jogador cujo Rei está em xequê deve de imediato tentar escapar, seguindo um dos seguintes passos:

- Mover o Rei para uma casa que não esteja ameaçada por nenhuma peça do adversário.
- Proteger o Rei dos ataques de outras peças (este movimento não funciona contra a peça do Cavalo).
- Capturar a peça atacante.

### Xequê-Mate

Se um Rei estiver em Xequê e não se puder movimentar para fugir, fez-se XEQUE-MATE. O jogador que fizer xequê-mate ao Rei do adversário, ganha o jogo!



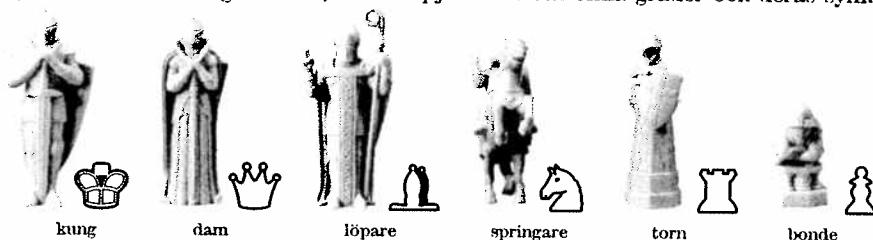


## INNEHÅLL

|             |                    |                    |                    |
|-------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| 2 kungar    | (1 svart, 1 vit)   | 4 torn             | (2 svarta, 2 vita) |
| 2 damer     | (1 svart, 1 vit)   | 16 bönder          | (8 svarta, 8 vita) |
| 4 löpare    | (2 svarta, 2 vita) | 1 schackbräde      |                    |
| 4 springare | (2 svarta, 2 vita) | 1 instruktionsblad |                    |

## SCHACKPJÄSERNÄ

Spelarna förfogar över sexton schackpjäser vardera – antingen de mörka pjäserna (kallas i fortsättningen "svarta") eller de ljusa pjäserna (kallas i fortsättningen "vita"). Schackpjäsernas sex olika grader och deras symboler visas nedan.



## VAD TROLLKARLSSCHACK GÅR UT PÅ

Återskapa en av de sista utmaningarna i HARRY POTTER OCH DE VISES STEN™ medan du flyttar dina schackpjäser över schackbrädet för att besegra motståndarens kung och vinna partiet.

## SCHACKBRÄDET

Placera schackbrädet mellan dig och din motståndare så att ni båda har en vit ruta längst ned i höger hörn.

Ställ upp schackpjäserna enligt diagrammet nedan.



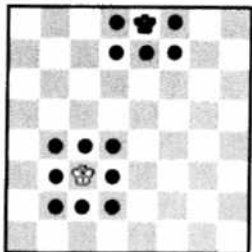
**Kom ihåg:** Den vita damen börjar alltid på en vit (ljus) ruta och den svarta damen på en svart (mörk) ruta – "vit dam på vit ruta". Nu är du redo att försöka besegra din motståndares kung.

## FLYTTA PJÄSER

Den spelare som är yngst väljer färg. Vitt börjar och därefter turas spelarna om att flytta en schackpjäs i taget. Inga pjäser (förutom springare) får hoppa över andra pjäser, utan kan endast flyttas längs lediga rutor. Din schackpjäs får inte hamna på en ruta där en annan av dina pjäser redan står, men du får **SLÅ UT** en av motståndarens pjäser när du hamnar på dess ruta. Alla schackpjäser kan slå ut alla motståndarens pjäser, oavsett vilken grad de tillhör. Ta bort den schackpjäs som slås ut från schackbrädet och ersätt den med den schackpjäs som slår ut den.

## KUNG

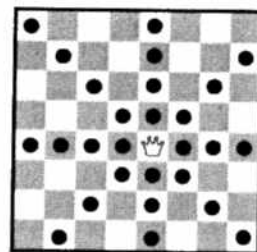
Kungen kan flyttas ett steg i valfri riktning (med undantag från ett specialdrag som kallas **ROCKAD** och som förklaras senare), men kungen får aldrig flyttas så att den ställs i **SCHACK**, dvs. till en ruta som hotas av en fiende.



Kungen är schackbrädets viktigaste pjäs – om du lurar din motståndares kung i en fälla besegras den och partiet är förlorat. Det kallas **SCHACKMATT**.

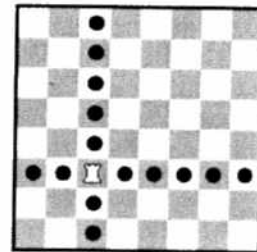
## DAM

Damen är starkare än någon annan schackpjäs. Hon kan flyttas så många steg du vill – horisontellt, vertikalt eller diagonalt. Tack vare att damen är så stark bör du använda henne på ett klokt sätt. Du vill inte förlora henne tidigt i partiet.



## TORN

Tornet kan flyttas antingen horisontellt eller vertikalt så många steg du vill, så länge det inte blockeras av andra schackpjäser.



## SPRINGARE

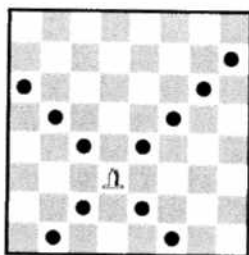
Springaren flyttas totalt tre steg – först två steg antingen framåt, bakåt, åt vänster eller åt höger och därefter ett steg till i en nittio graders vinkel. Tänk dig springarens drag som ett "L" och kom ihåg att draget alltid ska avslutas på en ruta med motsatt färg jämfört med den ruta springaren startade på.



Springaren är den enda schackpjäs som får hoppa över andra schackpjäser under ett drag.

## LÖPARE

Löparen flyttas diagonalt så många steg du vill i valfri riktning. Båda spelarna har varsin löpare som använder mörka rutor och varsin som använder ljusa rutor.



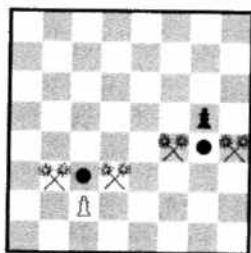
## BONDE

Bonden flyttas rakt framåt ett steg per drag (förutom när den slår ut en av motståndarens pjäser), aldrig bakåt. Men vid en bondes första drag i ett parti kan du välja att flytta den två steg i stället för bara ett.

Bönder slår bara ut genom ett diagonalt drag framåt, ett steg åt höger eller vänster (den korslagda stavarna i diagrammet visar de rutor där en bonde kan slå ut motståndarens pjäser).

Om din bonde tar sig över hela brädet och når din motståndares bakre rad, "befordras" bonden omedelbart till samma grad som en annan valfri schackpjäs förutom kungen. Det här innebär att du kan ha fler än en dam, två torn, två springare eller två löpare på brädet samtidigt.

**TIPS:** Välj att göra om din bonde till en dam, spelets starkaste pjäs!



## SPECIALDRAG!

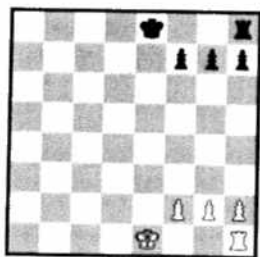
### Rockad

Båda spelarna får rockera en gång per parti för att skydda sin kung. Den här manövern låter dig flytta två pjäser samtidigt. Flytta din kung två steg åt höger eller vänster mot ett av dina torn och placera därefter det tornet i rutan på kungens motsatta sida (närmast mitten av raden).

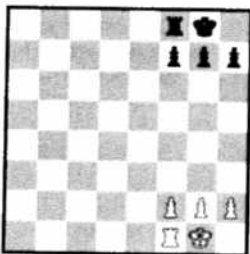
Det finns vissa villkor som måste uppfyllas för få göra en rockad:

Det måste vara partiets första drag för både kungen och tornet. Det får inte stå några andra pjäser mellan kungen och tornet. Kungen får inte flyttas över eller hamna på en av motståndarens pjäser.

Kungen får inte stå i schack.



rockad åt höger



rockad åt vänster

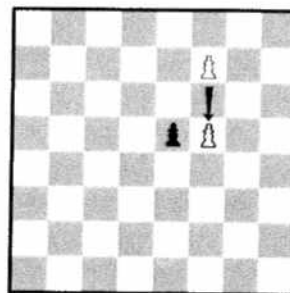


## En passant

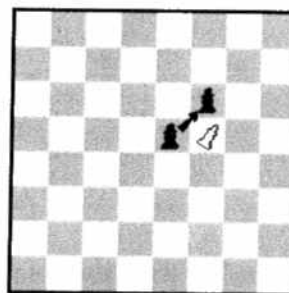
*En passant* är ett franskt uttryck som betyder "i förbigående" och syftar på ett specialslag som endast bönder kan göra.

Om spelare 1 flyttar en bonde två steg framåt i bondens första drag under partiet, för att undvika att en av motståndarens bönder slår ut den, får spelare 2 använda sig av *en passant* för att slå ut den flyende bonden på samma sätt som om den bara hade flyttats ett steg framåt.

För att använda *en passant* måste spelare 2 flytta sin bonde ett steg diagonalt framåt till den ruta som spelare 1:s bonde passerade när den flyttades två steg. Detta slår ut spelare 1:s bonde och den tas bort från schackbrädet.



Vit bonde försöker undvika att slås ut



Svart bonde utför en passant och slår ut vit bonde

Spelare 2 måste använda *en passant* direkt efter att spelare 1 har flyttat sin bonde, annars försvinner chansen.

## VINNA TROLLKARLSSCHACK

### Schack

Om en kung attackeras står den i **SCHACK** – det innebär att en spelares pjäs har flyttats till en position varifrån den kan slå motståndarens kung. En spelare vars kung står i schack måste fly omgående genom att göra något av följande:

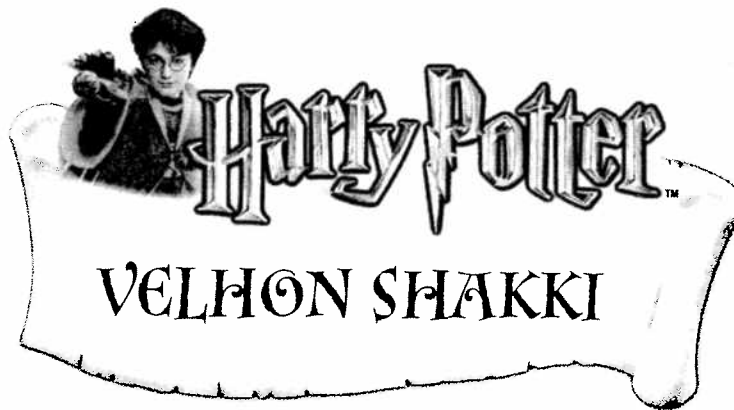
A. Flytta kungen till en ruta som inte hotas av någon av motståndarens pjäser.

B. Blockera attacken mot kungen med en annan pjäs (det här fungerar inte mot en springare).

C. Slå ut den attackerande pjäsen.

### Schackmatt

Om en kung står i schack och inte kan fly med hjälp av något tillåtet drag, är han **SCHACKMATT**. Du vinner partiet om du får din motståndares kung schackmatt.

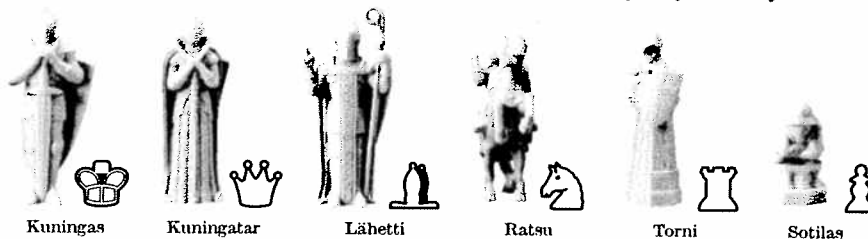


### SISÄLTÖ

|                |                       |               |                       |
|----------------|-----------------------|---------------|-----------------------|
| 2 kuningasta   | (1 musta, 1 valkea)   | 4 tornia      | (2 mustaa, 2 valkeaa) |
| 2 kuningatarta | (1 musta, 1 valkea)   | 16 sotilasta  | (8 mustaa, 8 valkeaa) |
| 4 lähettiä     | (2 mustaa, 2 valkeaa) | 1 shakkilauta |                       |
| 4 ratsua       | (2 mustaa, 2 valkeaa) | 1 ohjesivu    |                       |

### PELINAPPULAT

Kummallakin pelaajalla on käytössään 16 pelinappulaa – tummat (joita jäljempänä sanotaan mustiksi) tai vaaleat (joita jäljempänä sanotaan valkeiksi). Alla on kerrottu nappuloiden arvojärjestys ja näytetty, mitä symboleita niistä käytetään.



### VELHON SHAKIN TAVOITE

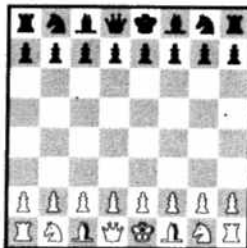
Voit kokea yhden HARRY POTTER JA VIISASTEN KIVI -kirjan viimeisistä koetuksista, kun taiteilet shakkinappulasi pelilaudan halki niin, että saat vangituksi vastustajan kuninkaan ja voitat pelin.

### PELILAUTA

Aseta pelilauta pelaajien väliin niin, että kummallakin on oikealla puolellaan olevassa kulmassa valkoinen ruutu.

Aseta pelinappulat laudalle alla olevan kuvan mukaisesti.

Muista: Valkea kuningatar aloittaa aina valkoiselta (vaalealta) ruudulta ja musta kuningatar mustalta (tummalta) ruudulta – kumpikin oman väriseltään. Nyt olet valmis vangitsemaan vastustajan kuninkaan.

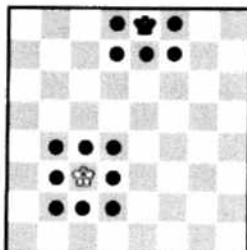


### KUINKA PELINAPPULOITA SIIRRETÄÄN

Nuorempi pelaajista valitsee, kumman värisillä nappuloilla haluaa pelata. Valkeilla pelaava siirtää ensin, ja kumpikin siirtää pelivuorollaan aina yhtä nappulaa. Toisen nappulan yli ei saa hypätä (paitsi ratsulla). Nappulat saavat liikkua vain tyhjiä ruutuja pitkin. Nappulaa ei saa siirtää sellaiseen ruutuun, jossa jo on toinen oma nappula, mutta toisen pelaajan nappulan voi SYÖDÄ siirtymällä sen kanssa samaan ruutuun. Mikä tahansa nappula voi syödä minkä tahansa vastustajan nappulan niiden arvosta riippumatta. Siirrä syöty nappula pois pelilaudalta ja pane sen tilalle ruutuun se nappula, joka sen söi.

### KUNINGAS

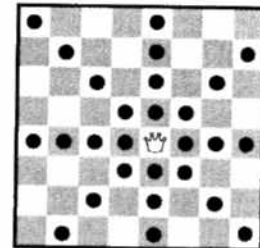
Kuningas pystyy liikkumaan yhden ruudun verran mihin suuntaan tahansa (ainoana poikkeuksena tästä on LINNOITUS, joka selitetään myöhemmin); kuningas ei kuitenkaan saa siirtyä SHAKKIIN eli sellaiseen ruutuun, jota vihollinen uhkaa.



Kuningas on kaikkein tärkein pelinappula – jos saat vastustajan kuninkaan ansaan, hän häviää ja peli loppuu. Tilanne on SHAKKI ja MATTI.

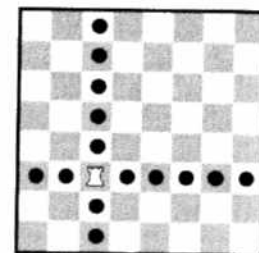
### KUNINGATAR

Kuningattarella on enemmän valtaa kuin millään muulla pelinappulalla. Sitä saa siirtää tyhjiä ruutuja pitkin kuinka pitkälle tahansa – sivulle, eteen, taakse tai vinottain. Käytä kuningattaren valtaa viisaasti, sillä et varmasti halua menettää sitä heti pelin alussa.



### TORNIA

Tornia saa siirtää joko sivusuunnassa tai eteen tai taakse niin monen ruudun matkan kuin haluaa, kunhan sen reitillä ei ole muita nappuloita.



### RATSU

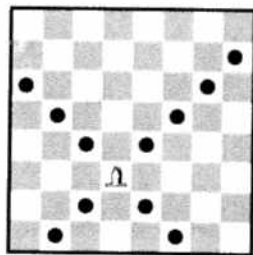
Ratsu liikkuu kolmen ruudun matkan: ensin kaksi ruutua eteen, taakse, vasemmalle tai oikealle, ja tekee sitten suorakulmaisen käännöksen ja liikkuu vielä yhden ruudun verran. Ratsu liikkuu siis L-kirjaimen muotoisen reitin. Muista että sen pitäisi aina päättyä eriväriselle ruudulle kuin miltä se lähti liikkeelle.



Ratsu on ainut nappula, joka voi liikkeessaan hyppiä toisten nappuloiden yli.

## LÄHETTI

Lähetäviä saa siirtää vinottain mihin suuntaan tahansa niin monen tyhjän ruudun verran kuin haluaa. Kummallakin pelaajalla on yksi lähetti, joka liikkuu tummilla ruuduilla, ja yksi, joka liikkuu vaaleilla ruuduilla.

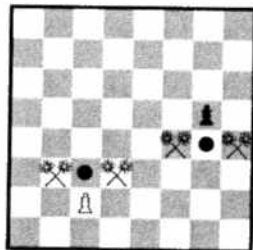


## SOTILAS

Sotilas liikkuu suoraan eteenpäin yhden ruudun kerrallaan (paitsi jos se syö vastustajan nappulan), ei koskaan taaksepäin; ensimmäisellä siirrolla kutakin sotilasta saa kuitenkin siirtää kahden ruudun matkan.

Sotilas voi syödä vain siirtymällä yhden ruudun verran vinottain etuoikealle tai -vasemmalle (kuvassa on ristikkäiset taikasauvat niiden ruutujen kohdalla, joissa sotilas voi syödä vastustajan nappulan).

Jos sotilas pääsee kulkemaan koko pelilaudan yli aina vastustajan takariviin saakka, sen voi heti "korottaa" miksi tahansa nappulaksi kuningasta lukuun ottamatta. Pelaajalla voi siinä tapauksessa olla pelilaudalla samaan aikaan enemmän kuin yksi kuningatar, kaksi tornia, kaksi ratsua tai kaksi lähetä.



**VIHJE:** Tee sotilaasta kuningatar, pelin mahtavin nappula!

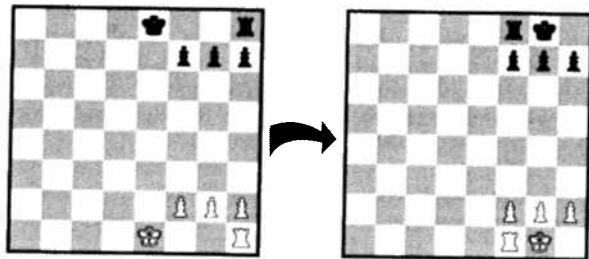
## ERIKOISSIIRROT

### Linnoitus

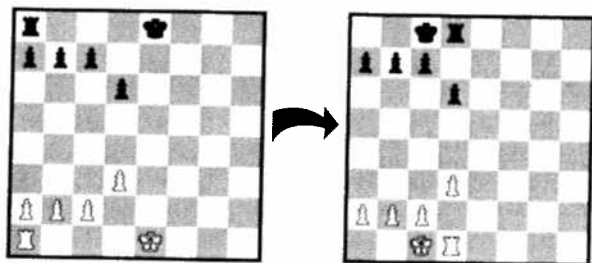
Kumpikin pelaaja voi yhden kerran pelin aikana suojata kuningastaan "linnoittumalla". Linnoituessa saa siirtää kahta nappulaa samalla kertaa. Siirrä ensin kuningasta kaksi ruutua oikealle tai vasemmalle jompaakumpaa torniasi kohti, ja siirrä sitten torni kuninkaan vastakkaiselle puolelle (läemmäksi rivin keskustaa).

Linnoitus on luvallista vain tietyillä ehdoilla:

Kyseessä täytyy olla sekä kuninkaan että tornin ensimmäinen siirto. Kuninkaan ja tornin välissä ei saa olla muita nappuloita. Kuningas ei saa hypätä vastustajan nappulan yli eikä päätyä vastustajan nappulan kanssa samaan ruutuun. Kuningas ei saa olla shakissa.



Oikeanpuoleinen linnoitus



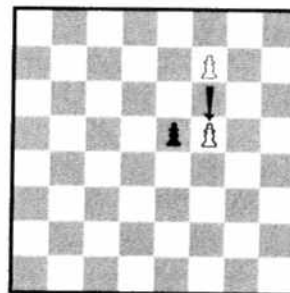
Vasemmanpuoleinen linnoitus

## Ohestalyönti

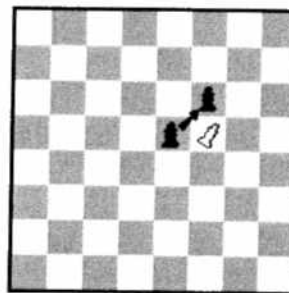
Ohestalyönti tarkoittaa erityistä syömistapaa, joka on luvallinen vain sotilaille.

Jos ensimmäinen pelaaja siirtää sotilasta sen ensimmäisellä siirrolla kaksi ruutua eteenpäin, jottei vastapuolen sotilas söisi sitä, toinen pelaaja voi syödä pakenevan sotilaan aivan kuin se olisi siirtynyt vain yhden ruudun eteenpäin.

Tämä tapahtuu niin, että toinen pelaaja siirtää nappulaansa vinottain yhden ruudun eteenpäin siihen ruutuun, jonka kautta ensimmäisen pelaajan sotilas kulki siirtyessään kaksi ruutua. Ensimmäisen pelaajan sotilas tulee syödyksi ja poistetaan pelilaudalta.



Valkea sotilas yrittää välttää tulemasta syödyksi.



Musta sotilas tekee ohestalyönnin ja syö valkoisen sotilaan.

Toisen pelaajan on käytettävä ohestalyöntiä heti ensimmäisen pelaajan siirrettyä sotilastaan. Myöhemmin sitä ei enää voi käyttää.

## KUINKA VELHON SHAKIN VOI VOITTAA

### Shakki

Kun kuninkaan kimppuun hyökätään, se joutuu SHAKKIIN. Tällöin vastapuolen nappula siis siirtyy sellaiseen paikkaan, että se pystyy syömään kuninkaan. Sen pelaajan, jonka kuningas on shakissa, täytyy heti puolustautua jollain seuraavista tavoista:

A. siirtämällä kuningas sellaiseen ruutuun, jota yksikään vastustajan nappula ei uhkaa

B. suojaamalla kuningas hyökkäykseltä jonkin muun nappulan avulla (tämä ei kuitenkaan tepsii ratsua vastaan)

C. syömällä hyökkäävä nappula.

### Shakki ja matti

Jos kuningas on shakissa eikä pysty puolustautumaan millään luvallisella keinolla, kuningas on MATTI. Se, joka tekee vastustajan kuninkaasta matin, voittaa pelin.

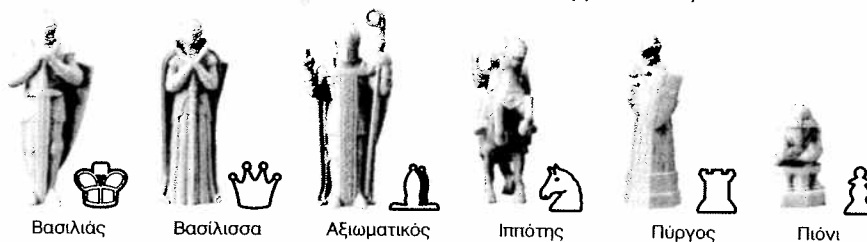


## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

|               |                      |                    |                      |
|---------------|----------------------|--------------------|----------------------|
| 2 Βασιλιάδες  | (1 Μαύρος, 1 Άσπρος) | 4 Πύργοι           | (2 Μαύροι, 2 Άσπροι) |
| 2 Βασίλισσες  | (1 Μαύρη, 1 Άσπρη)   | 16 Πιόνια          | (8 Μαύρα, 8 Άσπρα)   |
| 4 Αξιωματικοί | (2 Μαύροι, 2 Άσπροι) | 1 Σκακιέρα         |                      |
| 4 Ιππότες     | (2 Μαύροι, 2 Άσπροι) | 1 Φυλλάδιο Οδηγιών |                      |

## ΤΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

Κάθε παίκτης έχει δεκαέξι κομμάτια - ο ένας τα σκουρόχρωμα (Μαύρα) και ο άλλος τα ανοιχτόχρωμα (Λευκά). Δείτε παρακάτω τις 6 κατηγορίες των κομματιών και τα σύμβολα τους.



## ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ζωντανέψτε τη πρόκληση της ταινίας Ο ΧΑΡΙ ΠΟΤΕΡ ΚΑΙ Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗ ΛΙΘΟΣ καθώς προσπαθείτε να αιχμαλωτήσετε τον βασιλιά του αντιπάλου σας για να κερδίσετε το παιχνίδι.

## Η ΣΚΑΚΙΕΡΑ

Η σκακιέρα τοποθετείται ανάμεσα στους παίκτες έτσι ώστε το γωνιακό τετράγωνο στα δεξιά του κάθε παίκτη να είναι λευκό.

Βάλτε τα κομμάτια σας όπως απεικονίζεται στο παρακάτω διάγραμμα.

**Θυμηθείτε:** Η Άσπρη Βασίλισσα ξεκινάει πάντα από το άσπρο τετράγωνο, η Μαύρη Βασίλισσα από το μαύρο τετράγωνο - Κάθε Βασίλισσα στο χρώμα της. Τώρα είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το παιχνίδι.



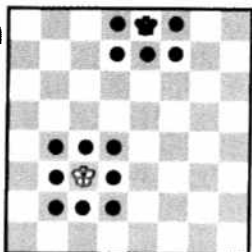
## ΚΙΝΗΣΕΙΣ

Ο μικρότερος παίκτης διαλέγει το χρώμα που θέλει. Αυτός που θα πάρει τα άσπρα παίζει πρώτος. Τα κομμάτια μπορούν να προχωρούν μόνο σε κενά τετράγωνα, εκτός από τον Ιππότη που μπορεί να «πηδάει» κι άλλα κομμάτια. Δεν μπορείτε να κινήσετε ένα κομμάτι σε θέση που βρίσκεται κάποιο άλλο κομμάτι σας αλλά αν είναι του αντιπάλου σας μπορείτε να το ΑΙΧΜΑΛΩΤΗΣΕΤΕ. Όλα τα κομμάτια μπορούν να αιχμαλωτήσουν κάποιο άλλο. Απομακρύνετε το κομμάτι που αιχμαλωτήσατε από τη σκακιέρα και βάλτε στη θέση του το κομμάτι που το αιχμαλώτισε.

### ΒΑΣΙΛΙΑΣ

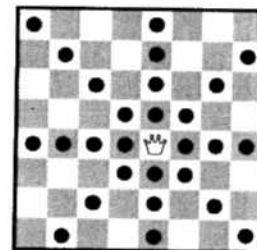
Ο Βασιλιάς μπορεί να κινηθεί ένα τετράγωνο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση (εκτός από μια ειδική κίνηση, ΡΟΚΕ-εξηγείται παρακάτω), εκτός από το τετράγωνο που απειλείται με ΡΟΥΑ.

Ο Βασιλιάς είναι το σημαντικότερο κομμάτι της σκακιέρας-αιχμαλωτίζοντας τον Βασιλιά του αντιπάλου σας το παιχνίδι τελειώνει και είστε ο νικητής. Αυτό λέγεται ΡΟΥΑ ΜΑΤ.



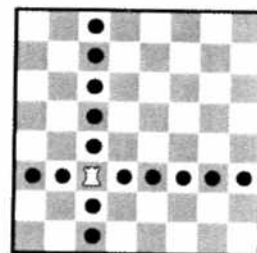
### ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ

Η Βασίλισσα έχει τη μεγαλύτερη δύναμη. Μπορεί να κινηθεί σε οποιαδήποτε ελεύθερα τετράγωνα θέλει-οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια. Επειδή είναι πολύ δυνατό κομμάτι προσέξτε πως θα τη χρησιμοποιήσετε για να μην την χάσετε νωρίς.



### ΠΥΡΓΟΣ

Ο Πύργος κινείται οριζόντια ή κάθετα σε όσα ελεύθερα τετράγωνα θέλετε.



### ΙΠΠΟΤΗΣ

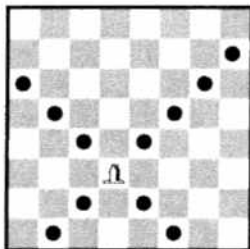
Ο Ιππότης κινείται τρία τετράγωνα - δύο τετράγωνα μπροστά, πίσω, αριστερά ή δεξιά και μετά κάνει γωνία σε ένα ακόμα τετράγωνο. Φανταστείτε ότι η κίνηση του σχηματίζει το γράμμα «Γ» και θυμηθείτε ότι πάντα σταματάει στο αντίθετο χρώμα από το οποίο ξεκίνησε.



Ο Ιππότης είναι το μοναδικό κομμάτι που μπορεί να κινηθεί πάνω από άλλα κομμάτια.

## ΑΞΙΩΜΑΤΙΚΟΣ

Ο Αξιωματικός κινείται διαγώνια σε όσα ελεύθερα τετράγωνα θέλετε και προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Κάθε παίκτης έχει έναν Αξιωματικό που κινείται στα μαύρα τετράγωνα κι έναν που κινείται στα άσπρα.

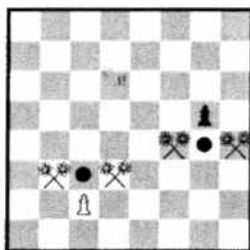


## ΠΙΟΝΙ

Το Πιόνι κινείται ένα τετράγωνο μπροστά (εκτός αν αιχμαλωτήσει αντίπαλο κομμάτι) και ποτέ προς τα πίσω, αλλά στη πρώτη κίνηση μπορείτε να επιλέξετε αν θα προχωρήσετε ένα ή δύο τετράγωνα μπροστά.

Το Πιόνι μπορεί να αιχμαλωτήσει μόνο με διαγώνια μπροστινή κίνηση, ένα τετράγωνο προς τα αριστερά ή δεξιά (δείτε στο διάγραμμα τις κινήσεις που μπορεί να κάνει για να αιχμαλωτήσει ένα αντίπαλο κομμάτι).

Αν το Πιόνι διασχίσει όλη τη σκακιέρα και φτάσει στη τελευταία σειρά του αντιπάλου μπορεί να «αλλάξει» σε οποιαδήποτε άλλο κομμάτι θέλει εκτός από τον Βασιλιά. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να έχετε άλλη μία Βασίλισσα, Πύργο, Ιππότη ή Αξιωματικό στην ίδια σκακιέρα.



**ΣΥΜΒΟΥΛΗ:** Επιλέξτε να αλλάξετε το Πιόνι σε Βασίλισσα, το πιο δυνατό κομμάτι!

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ!

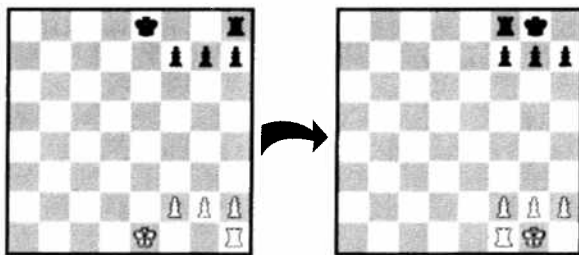
### Ροκέ

Για να προστατέψετε τον Βασιλιά σας μπορείτε να κάνετε «ροκέ» μια φορά. Αυτή η κίνηση σας επιτρέπει να κινήσετε δύο κομμάτια ταυτόχρονα. Κινήστε τον Βασιλιά δύο τετράγωνα δεξιά ή αριστερά προς τον έναν από τους Πύργους και μετά τοποθετήστε τον Πύργο στο διπλανό τετράγωνο του Βασιλιά από την άλλη πλευρά.

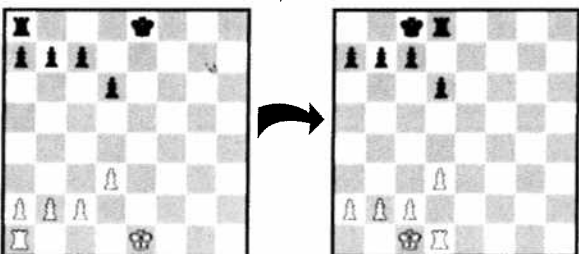
Το Ροκέ μπορεί να γίνει μόνο όταν:

Δεν έχει κινηθεί ο Βασιλιάς ούτε ο Πύργος (να είναι η πρώτη τους κίνηση).

Δεν υπάρχουν άλλα κομμάτια ανάμεσα στο Βασιλιά και στο Πύργο. Ο Βασιλιάς δεν περνάει ή αιχμαλωτίζει αντίπαλο κομμάτι. Ο Βασιλιάς δεν βρίσκεται σε ρουά.



Δεξί Ροκέ



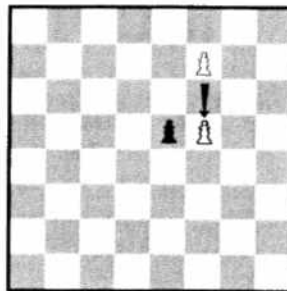
Αριστερό Ροκέ

### En Passant

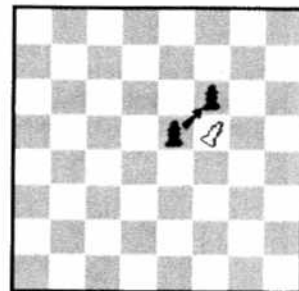
Το en passant είναι μια Γαλλική έκφραση που σημαίνει «πάρσιμο» και αναφέρεται σε μια ειδική κίνηση που μόνο τα Πιόνια μπορούν να κάνουν.

Αν ένας παίκτης προχωρήσει το πιόνι του δύο τετράγωνα στη πρώτη του κίνηση για να αποφύγει να το αιχμαλωτήσει το αντίπαλο πιόνι, τότε ο άλλος παίκτης μπορεί να πάρει αυτό το πιόνι κάνοντας en passant.

Πως χρησιμοποιείται: Ο δεύτερος παίκτης προχωράει το πιόνι του ένα τετράγωνο διαγώνια πίσω από το πιόνι του αντιπάλου που προχώρησε δύο τετράγωνα και το βγάζει από τη σκακιέρα.



Το Άσπρο Πιόνι προσπαθεί να αποφύγει την αιχμαλωσία



Το Μαύρο Πιόνι κάνει en passant και αιχμαλωτίζει το άσπρο Πιόνι

Ο δεύτερος παίκτης πρέπει να κάνει en passant αμέσως μετά τη κίνηση του πρώτου παίκτη γιατί αλλιώς θα χάσει την ευκαιρία.

## ΠΩΣ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ

### Ρουά

Όταν ένα κομμάτι σας βρεθεί σε τέτοια θέση που απειλεί τον Βασιλιά του αντιπάλου, του κάνετε ΡΟΥΑ. Ο παίκτης που έχει τον Βασιλιά που απειλείται μπορεί να κάνει ένα από τα παρακάτω:

A. Να κινήσει τον Βασιλιά σε ένα τετράγωνο που δεν απειλείται από άλλα κομμάτια.

B. Να βάλει μπροστά από τον Βασιλιά ένα άλλο κομμάτι ώστε να τον προστατέψει (δεν θα τον προστατέψει αν το κομμάτι που έκανε Ρουά είναι ο Ιππότης).

C. Να αιχμαλωτήσει το κομμάτι που επιτίθεται.

### Ρουά Ματ

Αν ο Βασιλιάς βρίσκεται σε ρουά και δεν μπορεί να κάνει τίποτα για να ξεφύγει τότε είναι ΡΟΥΑ ΜΑΤ. Κάντε ρουά ματ στον Βασιλιά του αντιπάλου σας και νικήστε.



© 2002 Mattel, Inc. El Segundo, CA 90245 U.S.A./ É.-U. All Rights Reserved./ Tous droits réservés.

HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros.

Harry Potter Publishing Rights © J.K. Rowling.

(s02)

HARRY POTTER, les personnages, les noms et les indices qui y sont associés sont des marques et copyrights de Warner Bros. Droits de publication Harry Potter © J.K. Rowling.

(s02)

Mattel Canada Inc., Mississauga, Ontario L5R 3W2. You may call us free at 1-800-665-6288.

Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB. Helpline 01628 500303.

Mattel France, S.A., 27/33 rue d'Antony, Silex 145, 94523 Rungis Cedex N°Indigo 0 825 00 00 25 ou [www.allmattel.com](http://www.allmattel.com).

Mattel B.V., Postbus 576, 1180 AN Amstelveen, Nederland. 0800 - 2628835.

Mattel Belgium, Trade Mart, Atomiumsquare, Bogota 202 - B 275, 1020 Brussel, België.

Deutschland : Mattel GmbH, An der Trift 75 D-63303 Dreieich. Schweiz: Mattel AG, Monbijoustrasse 68, CH-3000 Bern 23.

Österreich: Mattel Ges.m.b.H., Triester Str., A-2355 Wiener Neudorf.

Mattel Scandinavia A/S, Ringager 4C, DK-2605 Brøndby.

Mattel Srl., 28040 Oleggio Castello, Italy.

Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona. N.I.F. A08\*842809.

Mattel Portugal, Lda., Av. da República No. 90-96, Fracção 5, 1600-206 Lisboa.

Mattel AEBE, Ελληνικό 2, Ελληνικό 16777. ΕΛΛΑΔΑ.

Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria, 3121. Consumer Advisory Service - 1300 135 312.

Mattel East Asia Ltd, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshatsui, HK, China.

Mattel, Inc., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Affairs 1 (800) 524-TOYS.

Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Camino a Santa Teresa No. 1040, 7o. Piso, Col. Jardines en la Montaña, Delegación Iztapalapa, 14210 México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3 TEL: 54-49-41-00.

Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., Ave. Mara, C.C.

Macaraguay Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071.

Mattel Argentina S.A., Curupayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires.

Mattel Colombia, S.A., calle 123#-07 P.5, Bogotá. Mattel do Brasil Ltda - CNPJ: 54.558.002/0001-20 - Rua Jaceru, 151 CEP: 04705-000 São Paulo. Atendimento ao Consumidor: SAC 0800550780.

MATTY MATTEL™

43533-0728

