

IRON & GLORY™

CHESS

JEU D'ÉCHECS | SCHACH | AJEDREZ

HOW TO PLAY / SPIELWEISE
CÓMO JUGAR / COMMENT JOUER

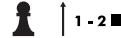
THE BOARD & PIECES

LA PLATEAU ET LES PIÈCES

DAS BRETT & DIE TEILE

EL TABLERO Y LAS PIEZAS

Pawn (first move)
Pion (premier coup)
Bauer (erster zug)
Peón (primer movimiento)



Pawn (in game)
Pion (en jeu)
Bauer (im spiel)
Peón (en el juego)



Pawn (capturing)
Pion (capture)
Bauer (fangen)
Peón (captura)



King ¹
Roi
König
Rey



Queen
Reine
Königin
Reina



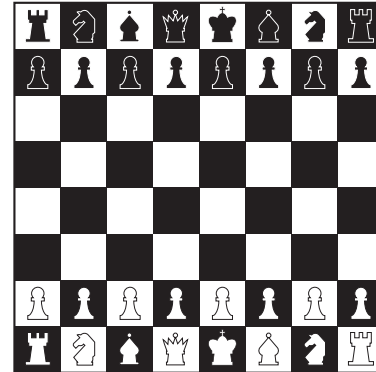
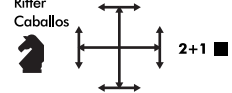
Rook
Tour
Turm
Torre



Bishop
Fou
Läufer
Alfil



Knight ²
Cavalier
Ritter
Caballos



¹ **Cannot move to a square attacked by an opposing piece.**

Ne peut pas se déplacer sur une case attaquée par une pièce adverse.

Es ist nicht möglich, auf ein Feld zu ziehen, das von einer gegnerischen Figur angegriffen wird.

No se puede mover a una casilla que esté atacada por una pieza enemiga.

² **Only piece that can jump other pieces.**

Seule pièce pouvant sauter d'autres pièces.

Einzigste Figur, die andere Figuren überspringen kann.

Única pieza que puede saltar sobre otras piezas.

OBJECTIVE:

Capture the opposing player's King by putting it in a position where the opponent cannot avoid the King being taken on the next turn. The game is over when the victorious player declares "checkmate."

THE PLAY:

Players take turns to move their pieces. White moves first. Pieces are moved according to specific rules (overleaf).

No two pieces can occupy the same square. If a piece moves to a square occupied by an opposing piece, the opposing piece is "captured" and removed from the board.

It is not compulsory to capture.

When a piece moves to a position where it can attack the opponent's King on the next turn, the King is in "check", and the player placing the King in check must say "check."

CHECKMATE:

When a piece is moved to put the opposing King in check, the opposing King must get out of check in the next turn by either taking the attacking piece, moving another piece between the attacking piece and the King, or moving the King to an adjacent square that is not under attack.

A draw can occur in the following situations:

- A player's King is not in check, but that player cannot move without placing the King in check (Stalemate).
- It becomes impossible for either player to checkmate with the remaining pieces.
- The same position repeats three times with the same player to move each time.

- One player proposes a stalemate, and the other player agrees to the proposal.

RESIGNATION:

A player resigns by tipping over their King when it is believed that the opposing player will inevitably win.

CASTLING:

Once per game, a player may use a turn to "castle". Castling is usually done to protect the King behind a row of Pawns by moving the King two places towards the Rook and, at the same time, repositioning the Rook beside the King on the square that the King moved over. It may only happen under specific conditions;

- Neither the King or the Rook have yet moved.
- There are no pieces between the King and Rook.
- The King is not in check.
- Moving the King would not place it into check.

PROMOTION OF PAWNS:

If a Pawn reaches the eighth row, it is promoted by replacing the Pawn with another piece - Queen, Rook, Bishop, or Knight at the player's discretion.

BUT DU JEU:

Capter le Roi adverse en le plaçant dans une situation de prise. Lorsque le jeu est terminé le vainqueur déclare "échec et mat".

LE JEU:

Les joueurs jouent chacun leur tour pour déplacer leurs pièces. Les Blancs commencent. Les pièces sont déplacées selon des règles spécifiques (voir au verso).

Deux pièces ne peuvent pas occuper la même case. Si une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, la pièce adverse est "capturée" et retirée du plateau.

Il n'est pas obligatoire de capturer.

Lorsqu'une pièce est déplacée dans une position où elle peut attaquer le Roi de l'adversaire au prochain tour, le Roi est en "échec", et le joueur mettant en échec le Roi doit dire "échec".

ÉCHEC ET MAT:

Lorsqu'une pièce est déplacée pour mettre le Roi adverse en échec, le Roi adverse doit sortir de l'échec au tour suivant en prenant la pièce attaquante, en déplaçant une autre pièce entre la pièce attaquante et le Roi, ou en déplaçant le Roi sur une case adjacente qui n'est pas sous attaque.

Un match nul peut survenir dans les situations suivantes:

- Le Roi d'un joueur n'est pas en échec, mais ce joueur ne peut pas se déplacer sans placer le Roi en échec (stalemate).

- Il devient impossible pour l'un ou l'autre joueur de faire échec et mat avec les pièces restantes.
- La même position se répète trois fois avec le même joueur devant jouer à chaque fois.
- Un joueur propose un match nul, et l'autre joueur est d'accord avec la proposition.

ABANDON:

Un joueur abandonne en renversant son Roi lorsqu'il est convaincu que l'adversaire gagnera inévitablement.

ROQUE:

Une fois par partie, un joueur peut "roquer". Le roque est généralement utilisé pour protéger le Roi derrière une rangée de Pions en déplaçant le Roi de deux places vers la Tour et, en même temps, replaçant la Tour à côté du Roi sur la case que le Roi a traversée. Elle ne peut se produire que dans des conditions spécifiques;

- Ni le Roi ni la Tour ne se sont encore déplacés.
- Il n'y a pas de pièces entre le Roi et la Tour.
- Le Roi n'est pas en échec.
- Le déplacement du Roi ne le placerait pas en échec.

PROMOTION DES PIONS:

Si un Pion atteint la huitième et dernière rangée, il est promu en remplaçant le Pion par une autre pièce - Reine, Tour, Fou ou Cavalier selon le choix du joueur.

ZIEL:

Den König des Gegners schlagen, indem man ihn in eine Position bringt, aus der er im nächsten Zug nicht mehr vor dem Schlagen bewahrt werden kann. Das Spiel ist beendet, wenn der siegreiche Spieler „Schachmatt“ erklärt.

DAS SPIEL:

Die Spieler ziehen abwechselnd ihre Figuren. Weiß beginnt. Die Figuren werden nach bestimmten Regeln bewegt (siehe Rückseite).

Keine zwei Figuren dürfen auf dem gleichen Feld stehen. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird die gegnerische Figur „geschlagen“ und vom Brett entfernt.

Es besteht keine Schlagpflicht.

Wenn eine Figur in eine Position zieht, aus der sie im nächsten Zug den gegnerischen König angreifen kann, steht der König im „Schach“ und der Spieler muss „Schach“ ansagen.

SCHACHMATT:

Wenn eine Figur so gezogen wird, dass der gegnerische König im Schach steht, muss dieser im nächsten Zug aus dem Schach befreit werden – entweder durch Schlagen der angreifenden Figur, durch das Dazwischenstellen einer anderen Figur oder durch das Ziehen des Königs auf ein angrenzendes Feld, das nicht bedroht ist.

Ein Remis (Unentschieden) kann in den folgenden Situationen eintreten:

- Der König eines Spielers steht nicht im Schach, aber der Spieler kann keinen Zug machen, ohne

seinen König ins Schach zu setzen (Patt).

- Es ist für keinen der beiden Spieler möglich, mit den verbleibenden Figuren Schachmatt zu setzen.
- Die gleiche Stellung tritt drei Mal mit demselben Spieler am Zug auf.
- Ein Spieler schlägt ein Remis vor und der andere stimmt zu.

AUFGABE:

Ein Spieler gibt auf, indem er seinen König umlegt, wenn er glaubt, dass der Gegner unausweichlich gewinnen wird.

ROCHADE:

Einmal pro Partie darf ein Spieler die Rochade durchführen. Die Rochade dient in der Regel dem Schutz des Königs hinter einer Reihe von Bauern. Dabei zieht der König zwei Felder in Richtung Turm und der Turm wird gleichzeitig auf das Feld neben den König gestellt, über das dieser gezogen ist. Die Rochade ist nur unter bestimmten Bedingungen erlaubt:

- Weder der König noch der beteiligte Turm haben sich vorher bewegt.
- Zwischen dem König und dem Turm stehen keine anderen Figuren.
- Der König steht nicht im Schach.
- Der Zug darf den König nicht ins Schach bringen.

BAUERNUMWANDLUNG:

Erreicht ein Bauer die achte Reihe, wird er durch eine andere Figur ersetzt – Dame, Turm, Läufer oder Springer – nach Wahl des Spielers.

OBJETIVO:

Captura al Rey del oponente haciéndolo estar en una posición donde no pueda escapar de ser capturado en el siguiente turno. El juego termina cuando el jugador vencedor declara "jaque mate".

EL JUEGO:

Los jugadores se turnan para mover sus piezas. Las blancas se mueven primero. Las piezas se mueven según reglas específicas (al reverso).

Ninguna pieza puede ocupar la misma casilla que otra. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza del oponente, la pieza del oponente es "capturada" y retirada del tablero.

No es obligatorio capturar.

Cuando una pieza se mueve a una posición desde la que pueda atacar al Rey del oponente en el siguiente turno, el Rey está en "jaque", y el jugador que pone al Rey en jaque debe decir "jaque".

JAQUE MATE:

Cuando una pieza se mueve para poner en jaque al Rey oponente, este debe salir del jaque en el siguiente turno, ya sea capturando la pieza atacante, moviendo otra pieza entre la pieza atacante y el Rey, o moviendo el Rey a una casilla adyacente que no esté amenazada

Tablas puede ocurrir en las siguientes situaciones:

- El Rey de un jugador no está en jaque, pero ese jugador no puede mover sin poner al Rey en jaque (ahogado).

- Se vuelve imposible para cualquiera de los jugadores dar jaque mate con las piezas restantes.
- La misma posición se repite tres veces con el mismo jugador por mover.
- Un jugador propone tablas y el otro jugador acepta la propuesta.

RENUNCIA:

Un jugador se rinde inclinando su Rey cuando cree que el otro jugador ganará inevitablemente.

ENROQUE:

Una vez por partida, un jugador puede hacer un "enroque". El enroque generalmente se hace para proteger al Rey tras una fila de Peones, moviendo el Rey dos espacios hacia la Torre y, al mismo tiempo, posicionando la Torre junto al Rey en la casilla sobre la que pasó el Rey. Solo puede hacerse bajo condiciones específicas:

- Ni el Rey ni la Torre se han movido aún.
- No hay piezas entre el Rey y la Torre.
- El Rey no está en jaque.
- Mover el Rey no lo colocaría en jaque.

PROMOCIÓN DE PEONES:

Si un Peón alcanza la octava fila, se promueve reemplazando el Peón por otra pieza: Reina, Torre, Alfil o Caballo, a elección del jugador.



WARNING!

CHOKING HAZARD Small parts
Not suitable for children under 3 years.

Contains small magnets. Swallowed magnets can cause serious or fatal injuries. Seek medical attention if magnets are swallowed or inhaled. Retain info for reference.



UK
CA

CE



ACHTUNG! ERSTICKUNGSGEFAHR - KLEINTEILE.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Warnung: Enthält Magnete. Verschluckte Magnete können schwere oder tödliche Verletzungen verursachen. Suchen Sie einen Arzt auf, wenn Magnete verschluckt oder eingeatmet wurden. Packung zum Nachschlagen aufbewahren.



¡ATENCIÓN! PELIGRO DE ASFIXIA - PIEZAS PEQUEÑAS.

No apto para niños menores de 3 años.

Advertencia: Contiene imanes, si son ingeridos pueden causar infecciones graves o incluso la muerte. Busque atención médica en caso de ingestión o inhalación de imanes. Conservar el embalaje como referencia.



ATTENTION! RISQUE D'ETOUFFEMENT - PETITES PIÈCES.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Attention: Contient des petits aimants. L'ingestion d'aimants peut entraîner des lésions graves ou mortelles. Consulter un médecin si des aimants sont ingérés ou inspirés. Garder l'emballage pour référence.

Luckies™

SUCK UK LTD. ALL RIGHTS RESERVED
UK – LONDON, ENGLAND, NW1 9AY
EU – 36 AVENUE HOCHÉ 75008 PARIS
USA – 120 RESOURCE AV MD 21550
info@suck.uk.com | www.suck.uk.com



Lishui, China
Batch 7894

LK IAGGO