IDEAL®

AGE ÂGE EDAD 5+ 2

MAGNETIC·GO CHESS™

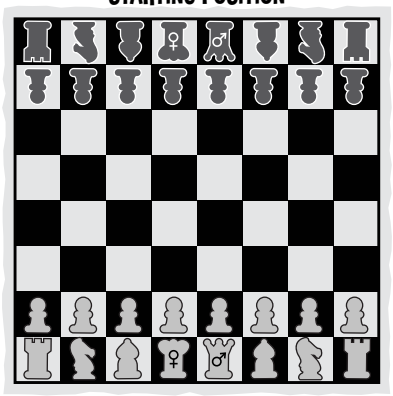
EN

CONTAINS: Game board, 32 Chess pieces: 16 Red, 16 Blue

GOAL: Checkmate the opponent's King!

SETUP as shown.

STARTING POSITION



HOW TO PLAY:

- Players take turns moving one of their pieces at a time. Each type of piece moves differently - see chart.
- Pieces cannot move through other pieces (though the Knight can jump over other pieces), and can only move onto an empty square except when capturing an opponent's piece.
- **Capturing:** When a piece lands on an opposing piece, the opposing piece is "captured" and removed from the board. Only one piece may be captured at a time.
- **Check:** When you make a move that puts the opponent's King at risk of being captured, say "check!" (unless it's checkmate, see below). The opponent's next move MUST get the King out of check. This can be done in one of three ways: 1) Move the King. 2) Capture the attacking piece. 3) Move a piece so that it blocks the attack.
- **Castling** is a special move that a player may make only ONCE per game, that uses the King AND a Rook ("Castle"). You may only make it if neither the King nor the Rook has been moved yet, and the squares between them are empty. To Castle, move King 2 squares toward the Rook and put the Rook in the square that the King passed over. For example:

WINNING THE GAME: CHECKMATE!

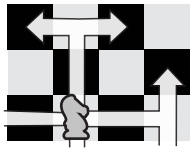
When your opponent's King is at risk of being captured and has NO safe moves to make, say "checkmate!" and you win the game!

⚠ WARNING:	⚠ AVERTISSEMENT:	⚠ ADVERTENCIA:
CHOKING HAZARD- Small Parts. Not for children under 3 yrs.	RISQUE D'ÉTOUFFEMENT - Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.	PELIGRO DE ASFIXIA - Piezas pequeñas. No es adecuado para niños menores de 3 años.

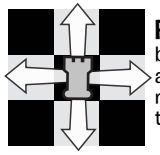
CHESS PIECE KEY:

8 Pawns | 2 Knights | 2 Rooks | 2 Bishops | 1 Queen | 1 King

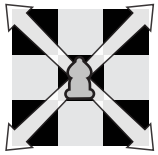
PAWNS may only move forward, 1 square at a time. However the first the time a Pawn is moved from its starting position, it can move forward either 1 or 2 squares. Pawns may only capture a piece by moving one space diagonally. If a Pawn reaches the farthest row, you can swap it out for any of your pieces that have been captured!



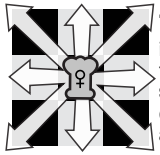
KNIGHTS move in an "L" shape-two squares in one direction, and then one more square at a 90 degree angle.



ROOKS can move backwards, forwards and sideways, one or more squares at a time.



BISHOPS may move diagonally in any direction, one or more squares at a time.



The QUEEN can move in any direction - forward, backward, sideways, or diagonally one or more squares at a time.

The KING can move in any direction, only one square at a time.

PAWN SWAP ★★

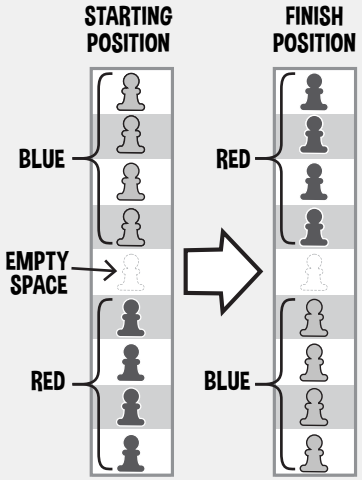
1 PLAYER

GOAL: Get all the pawns to switch sides.

SETUP as shown.

HOW TO PLAY:

- Move one pawn at a time.
- A pawn can either move 1 space into an open space next to it, or jump over 1 (and only 1) other pawn.
- Pawns may only move toward the opposite side of the board from where they started.



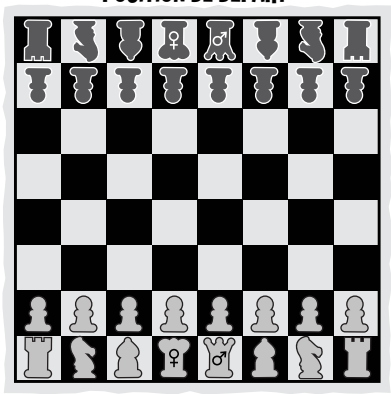
FR

CONTENU: Plateau de jeu, 32 pièces de jeu d'échecs: 16 rouges, 16 bleues

BUT: Mets échec et mat le roi adverse!

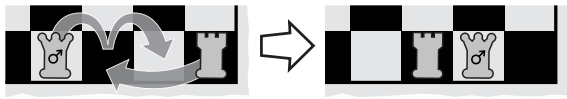
INSTALLE comme illustrés.

POSITION DE DÉPART



COMMENT JOUER:

- Les joueurs déplacent une de leurs pièces à tour de rôle. Chaque sorte de pièce se déplace différemment. Voir diagramme.
- Les pièces ne peuvent pas se déplacer en sautant par-dessus les autres pièces (à l'exception du cavalier), et peuvent seulement se déplacer sur une case vide sauf lorsqu'elles capturent une pièce adverse.
- **Capturer:** Lorsque qu'une pièce se déplace sur une case occupée par une pièce adverse, la pièce adverse est « capturée » et enlevée du plateau. Une seule pièce peut être capturée à la fois.
- **Échec:** Lorsque tu déplaces un pion mettant le roi adverse en échec, dis « Échec! » (à moins qu'il y ait échec et mat, voir ci-après). Le prochain déplacement de l'adversaire DOIT faire en sorte que son roi n'est plus en échec. Ceci peut être effectué de trois façons: 1) Déplacer le roi. 2) Capturer la pièce qui attaque. 3) Déplacer une pièce afin qu'elle bloque l'attaque.
- **Le roque** est un déplacement spécial qui peut être effectué par un joueur seulement UNE fois par partie en utilisant le roi ET une tour (« Roquer »). Tu peux seulement l'effectuer si ni le roi ni la tour ont déjà été déplacés et si les cases entre les deux sont vides. Pour roquer, déplace le roi 2 cases vers la tour et mets la tour sur la case que le roi vient de traverser. Par exemple:



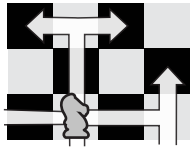
POUR GAGNER LA PARTIE: ÉCHEC ET MAT!

Lorsque le roi adverse risque d'être capturé et ne peux PLUS se déplacer en sécurité, prononce « Échec et mat! » et tu gagnes la partie!

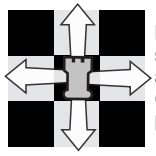
LÉGENDE DES PIÈCES DE JEU D'ÉCHECS:

8 pions | 2 cavaliers | 2 tours | 2 fous | 1 dame | 1 roi

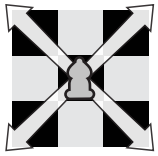
Les **PIONS** peuvent se déplacer seulement en avant, 1 case à la fois. Cependant, la première fois qu'un pion est déplacé de sa position de départ, il peut avancer de 1 ou 2 cases. Les pions peuvent seulement capturer une pièce en se déplaçant d'une case diagonalement. Si un pion atteint la dernière rangée, tu peux le remplacer par n'importe qu'elle pièce qui a été capturée.



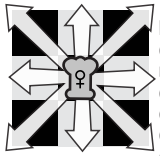
Les CAVALIERS se déplacent en forme de « L » - deux cases dans une direction puis une autre case en un angle de 90 degrés.



Les **TOURS** peuvent se déplacer en arrière, en avant ou de côté, une case ou plus à la fois.



Les **FOUS** peuvent se déplacer dans n'importe qu'elle direction, une case ou plus à la fois.



La **DAME** peut se déplacer dans n'importe qu'elle direction - en avant, en arrière, de côté ou diagonalement, une case ou plus à la fois.

Le **ROI** peut se déplacer dans n'importe qu'elle direction, seulement une case à la fois.

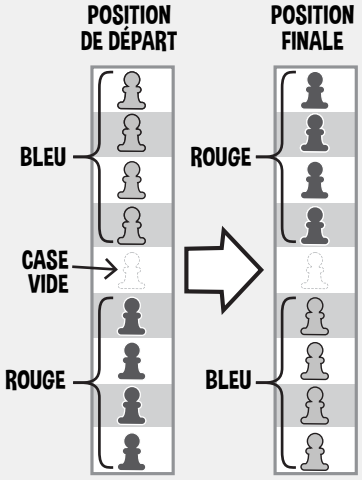
INVERSE LES PIONS ★★ 1 JOEUER

BUT: Transfère tous les pions d'un côté à l'autre.

INSTALLE les pions comme illustrés.

COMMENT JOUER:

- Déplace un pion à la fois.
- Un pion peut avancer de 1 espace sur une case vide, ou bien sauter par-dessus 1 (et seulement 1) autre pion.
- Les pions peuvent se déplacer uniquement à partir de leurs positions de départ vers le côté opposé du plateau.



ES

CONTENIDO: Tablero de juego, 32 piezas de ajedrez: 16 rojas, 16 azules

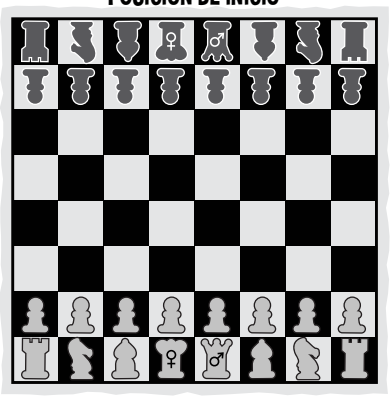
OBJETIVO: ¡Da jaque mate al rey del contrincante!

PREPARACIÓN: como se ilustra.

CÓMO JUGAR:

- Los jugadores se turnan para mover una pieza a la vez. Cada tipo de pieza se mueve de forma diferente. Consulta el diagrama.
- Las piezas no pueden pasar a través de casillas ya ocupadas (excepto el caballo que puede saltar por encima de las piezas), y solo pueden moverse a una casilla vacía excepto para capturar una pieza del contrincante.

POSICIÓN DE INICIO



- **Captura:** Cuando una pieza cae en una pieza contraria, la pieza contraria se "captura" y se saca del tablero. Solo se puede capturar una pieza a la vez.
- **Jaque:** Cuando hagas un movimiento que ponga al rey del contrincante en peligro de ser capturado, di "¡jaque!" (a menos que sea un jaque mate, consulta más adelante). El siguiente movimiento del contrincante DEBE ser para librar al rey del peligro. Esto se puede lograr de tres formas: 1) Moviendo el rey. 2) Capturando la pieza atacante. 3) Moviendo una pieza de modo que bloquee el ataque.
- El enroque es un movimiento especial que el jugador puede realizar solo UNA VEZ por partida. Se realiza con el rey y la torre. Solo puedes ejecutarlo si aún no se han movido ni el rey ni la torre, y si las casillas entre ellos están vacantes. Para enrocar, mueve el rey 2 casillas hacia la torre y coloca la torre en la casilla al lado opuesto junto al rey. Por ejemplo:

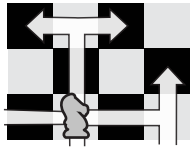
CÓMO SE GANA UNA PARTIDA: ¡JAQUE MATE!

Cuando el rey del contrincante está en peligro de ser capturado y NO puede realizar ningún movimiento seguro, di "jaque mate" y ¡habrás ganado la partida!

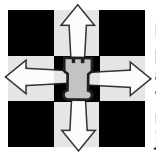
PIEZAS DEL AJEDREZ:

8 peones | 2 caballos | 2 torres | 2 alfiles | 1 reina | 1 rey

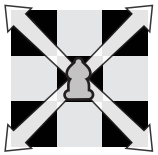
Los **PEONES** solo se mueven hacia adelante, 1 casilla a la vez. Sin embargo, la primera vez que se mueve un peón desde su posición de inicio, puede avanzar 1 o 2 casillas. Los peones solo pueden capturar una pieza moviéndose una casilla en diagonal. Si un peón alcanza la última fila, ¡puedes intercambiarlo por cualquiera de las piezas que hayan sido capturadas!



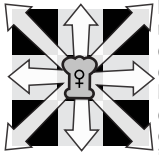
Los **CABALLOS** se mueven dos casillas en una dirección y luego una más en un ángulo de 90 grados, de forma similar a una "L".



Las **TORRES** se pueden mover hacia adelante, hacia atrás y lateralmente, una o más casillas por jugada.



Los **ALFILES** se mueven en diagonal en cualquier dirección, una o más casillas por jugada.



La **REINA** se puede mover en cualquier dirección: hacia delante, hacia atrás, lateralmente o diagonalmente, una o más casillas por jugada.

El **REY** se puede mover en cualquier dirección, solo una casilla por jugada.

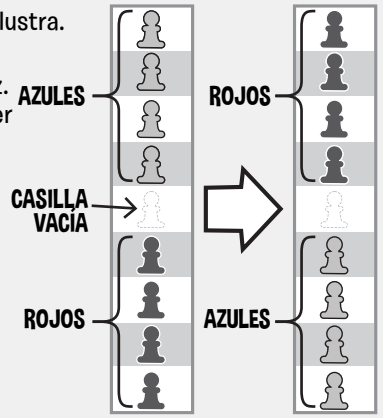
INTERCAMBIO DE PEONES ★★ 1 JUGADOR

OBJETIVO: Cambia de lado todos los peones.

PREPARACIÓN: como se ilustra.

CÓMO JUGAR:

- Mueve un peón por vez.
- El peón se puede mover 1 espacio a un espacio abierto a su lado, o saltar por encima de 1 (y solo 1) peón.
- Los peones solo pueden moverse hacia el lado contrario del tablero desde la posición de la que parten.



IDEAL®
A Member of the Alex Brands® Family
Membre de la famille des marques Alex Brands®
Miembro de la familia Alex Brands®
4280 S. Haggerty Road, Canton, MI 48188, USA
alexbrands.com

© 2013 IDEAL® All rights reserved. Made in China.
Tous droits réservés. Fabriqué en Chine.
Todos los derechos reservados. Hecho en China.
Logos, graphics, packaging and product are ©/TM IDEAL®
Les logos, les graphiques, l'emballage et le produit sont des marques de commerce déposées et protégées de IDEAL®
Los logotipos, gráficos, embalaje y productos son ©/TM IDEAL®

#8-32506TL