

USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item KC2941 is in Compliance with the essential requirements and other relevant conditions of Directive 2009/48/EC. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address: www.momanual.com.
MOB, PO BOX 644, 6710 BP (NL).



CE UK
CA

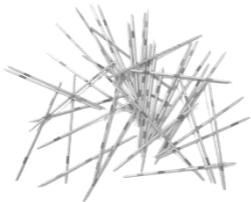


Warning: Not suitable for children under three years

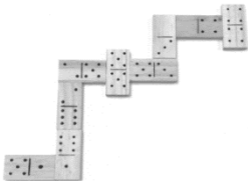
PO: 41-XXXXXX
Made in China

KC2941

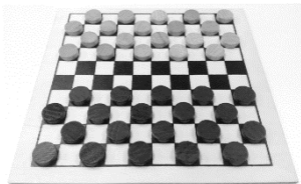
Mikado:



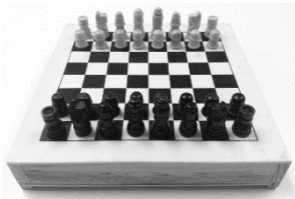
Domino:



Checker:



Chess:



KC2941

EN

4 Games in wooden box

Warning. Not suitable for children under 3 years. Small parts.
Please retain the name and address for future reference.

Mikado

Rule of the game

This interesting stick-lifting game requires calm, skill and concentration.

Rating	Points
1 stick with spiral	20
5 sticks with red/blue/red/blue/red, 10 pts each	50
5 sticks with blue/red/blue, 5 pts each	25
15 sticks with blue/yellow/red, 3 pts each	45
15 sticks with blue/red, 2 pts each	30
Total points:	170

Hold the sticks in one hand and place the fist on the table. Open the hand quickly and the sticks will fall on the table randomly. In case of an unsatisfactory throw, it is allowed to repeat the throw. Now players try to lift the stick individually with their fingers without moving other non-target sticks. When the stick is lifted, it can be used for lifting other sticks. Using the finger to press the tip of the stick may lift the stick more easily. If a non-target stick is moved, the total number of points should be calculated. Next player then begins with the next throw of sticks. The number of round of game should be agreed before play. The winner is the one who gets the highest points.

Domino

How to play

This set contains 28 rectangular tiles marked with between 0 and 6 dots on each end of the face side. Turn the tiles face down on a table and shuffle. Take seven dominoes and stand them on the table so that your opponent cannot see their faces. The remaining dominoes, if any, are left face down and become stock.

Choose a method you and your partner can both agree on the order of play. For example, each player reveals a double (a tile with the same number on either end) from his or her hand, and the player with the highest double goes first. It is customary to start with a double tile. Add one domino to either narrow end of domino on the table. If you cannot play onto either end of the board, you must pass your turn or draw one domino from the stock.

Whoever plays all his or her dominoes first wins the round, and receives points equal to the total of all the dots on the opponent's remaining tiles. If no player is able to finish, each player adds up the total of tiles in each domino. Whoever has the lowest total wins the round, and receives points equal to the difference between his or her total and the opponent's total.

Checker

How to play

Sit across from your opponent. The board is made up of 100 alternating dark and light squares. Place the board between you and your opponent so that each player has a light colored square on the corner of the board on his or her right side. Have each player place his pieces on the 20 dark squares in the first four rows closest to him or her. Each of these four rows should have a total of 5 checkers. Checkers can only move in diagonal directions on the dark squares.

The player with the black checkers goes first. Checkers may only move one diagonal space forward in the beginning of the game. If your checker is located in the diagonal space nearest to your opponent's checker and a space on the other side of your opponent's checker is empty, then you can jump and capture that checker which is then taken off the board. If the new position you land in gives you a direct opportunity to capture another checker, you can keep going.

When your checker reaches the end of your opponent's board, king your checker by simply placing one of your own captured piece on top of it. The king can move forward and backward when capturing checkers. The king can still only move one diagonal

space at a time during a non-capture move. Once you capture all of your opponent's checkers, you win the game.

Chess

How to play

The chessboard is made of 64 alternating dark and light squares. It is laid out so that each play has the light color square in the bottom right-hand side. The second row is filled with pawns. The rooks go in the corners, then the knights next to them, followed by the bishops, and finally the queen, who always goes on her own matching color square, and the king on the remaining square. Each of the 6 different kinds of pieces moves differently.

- King: 1 piece. Move one square only in any direction – up, down, to the sides, and diagonally.
- Queen: 1 piece. Move in any one straight direction – forward, backward, sideways, or diagonally.
- Rook: 2 pieces. Move as far as it wants, but only forward, backward, and to the sides.
- Knight: Go two squares in one direction, and then one more move at a 90 degree angle, just like the shape of an "L". Knights are the only pieces which can move over other pieces.
- Bishop: Move as far as it wants, but only diagonally.
- Pawn: Move forward, but capture diagonally. Pawns can only move forward one square at a time, except for their very first move where they can move forward two squares. Never move or capture backward.

The player with the white pieces move first. If a king cannot escape checkmate, the game is over.

Special rules

1. Promote a pawn: If a pawn moves out two squares on its first move and by doing so lands to the side of an opponent's pawn, that opponent pawn has the option of capturing the first pawn (diagonally) as it passes by.
2. Do "en passant": When a pawn reaches the other side of the board, it can be promoted to any other chess piece.

3. Castle: The player can move his king two squares over to one side and then move the rook from that side's corner to right next to the king on the opposite side. The following requirements must be fulfilled to castle:
- Neither king nor rook was moved.
 - No pieces between the king and the rook.
 - The king is not in check or does not pass through check.

DE

4 Spiele in einer Holzbox

Warnung. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Kleinteile. Bitte bewahren Sie den Namen und die Adresse auf.

Mikado

Spielregeln

Für dieses interessante Spiel brauchen Sie Ruhe, Geschick und Konzentration.

Wertung	Punkte
1 Stab mit Spirale	20
5 Stäbe mit rot/blau/rot/blau/rot, 10 Punkte je Stab	50
5 Stäbe mit blau/rot/blau, 5 Punkte je Stab	25
15 Stäbe mit blau/gelb/rot, 3 Punkte je Stab	45
15 Stäbe mit blau/rot, 2 Punkte je Stab	30
Gesamtpunkte:	170

Halten Sie die Stäbe in einer Hand und platzieren Sie die Hand auf dem Tisch. Öffnen Sie nun schnell die Hand, die Stäbe werden umgehend auf den Tisch fallen. Falls diese nicht zufriedenstellend gefallen sind, dürfen Sie den Vorgang wiederholen. Nun darf der Spieler versuchen einen Stab mit den Fingern zu heben, ohne die anderen Stäbe zu bewegen. Wenn ein Stab gehoben wurde, kann dieser verwendet werden um die anderen Stäbe zu nehmen. Mit dem Finger auf die Spitze des Stabes drücken, kann das anheben erleichtern. Wenn ein anderer Stab mitbewegt wird, werden die Punkte zusammengezählt. Der nächste Spieler beginnt nun die Stäbe einzeln zu heben. Die Anzahl der Runden des Spiels sollten vor Beginn festgelegt werden. Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Domino

Spielregeln

Dieses Set enthält 28 rechteckige Spielsteine, die mit 0 bis 6 Punkten an jedem Ende der Stirnseite markiert sind. Drehen Sie die Spielsteine mit dem Gesicht nach unten und mischen Sie sie. Nehmen Sie sich 7 Dominos und legen Sie diese so, dass ihr Gegenüber die Punkte nicht sehen kann. Die restlichen Dominos, falls welche übrig sind, bleiben umgedreht auf der Seite liegen.

Wählen Sie eine Methode, mit der Sie und Ihr Gegenspieler sich über die Reihenfolge des Spiels einigen können. Zum Beispiel, jeder Spieler wählt einen Spielstein mit doppelten Wert (gleiche Punktzahl auf beiden Stirnseiten) und der Spieler mit den höchsten Punkten beginnt. Es ist üblich, mit einem doppelten Spielstein zu beginnen. Fügen Sie einen Dominostein zu einem der beiden schmalen Enden des Spielsteines auf dem Tisch zu. Wenn Sie an keinem der Enden der Spielreihe spielen können, müssen Sie ihren Zug aussetzen oder einen der übrig gebliebenen Spielsteine ziehen.

Wer zuerst alle seine Dominosteine spielt, gewinnt die Runde und erhält Punkte, die der Summe aller Punkte auf den verbleibenden Steinen des Gegners entsprechen. Wenn kein Spieler in der Lage ist zu beenden, addiert jeder Spieler die Summer der Steine. Wer die niedrigste Summe hat, gewinnt die Runde und erhält Punkte in Höhe der Differenz zwischen seiner Summer und der Summe des Gegners.

Dame

Spielregeln

Setze dich deinem Gegner gegenüber. Das Brett besteht aus 100 abwechselnd dunklen und hellen Quadraten. Platziere das Brett zwischen dir und deinem Gegner so, dass jeder Spieler ein helles Quadrat an der Ecke des Brettes auf seiner rechten Seite hat. Jeder Spieler stellt seine Figuren auf die 20 dunklen Felder in den ersten vier Reihen auf. Jeder dieser vier Reihen sollte insgesamt 5 Steiner haben. Steine können sich nur in diagonale Richtungen auf den dunklen Feldern bewegen.

Der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt. Die Steine dürfen zu Beginn des Spieles nur ein diagonales Feld nach vorne ziehen. Befindet sich Ihr Stein in dem diagonalen Feld, das dem gegnerischen Stein am nächsten liegt und ein Feld auf der anderen Seite des gegnerischen Steins ist leer, dann können Sie springen und den Stein schlagen, der dann vom Brett genommen wird. Wenn die neue Position, in der Sie landen, Ihnen eine direkte Möglichkeit bietet, einen weiteren Stein zu erobern, können Sie weitermachen.

Wenn Ihr Stein das Ende des gegnerischen Brettes erreicht hat, legen Sie einfach einen Ihrer eigenen Steine darauf. Der König kann sich vorwärts und rückwärts bewegen, wenn er Steine fängt. Der König kann während eines Nicht-Erfassungszuges immer nur einen diagonalen Raum auf einmal bewegen. Sobald alle Steine des Gegners gefangen wurden, ist das Spiel gewonnen.

Schach

Spielregeln

Das Schachbrett besteht aus 64 abwechselnd dunklen und hellen Quadraten. Es ist so ausgelegt, dass jedes Spiel ein helles Quadrat unten rechts hat. Die zweite Reihe ist mit Bauern besetzt. In der ersten Reihe gehen die Türme in die Ecke, dann die Springer neben Ihnen, gefolgt von den Läufern und schließlich die Königin, die immer auf ihr eigenes farblich passendes Quadrat steht und der König auf das übrige Quadrat. Jede der 6 verschiedenen Figuren bewegt sich anders.

- König: Bewegt sich 1 Feld in eine Richtung – vorwärts, rückwärts, seitwärts oder diagonal.
- Königin: Bewegt sich in eine beliebige gerade Richtung – vorwärts, rückwärts, seitwärts oder diagonal.
- Türme: Bewegt sich so weit wie gewünscht, aber nur vorwärts, rückwärts und seitwärts
- Springer: Bewegt sich 2 Feldern in eine Richtung und dann eine weitere Bewegung (1 Feld) in einem Winkel von 90 Grad, genau wie die Form „L“. Springer sind die einzigen Figuren, die über andere Figuren springen können.

- Läufer: Bewegen Sie sich so weit, wie Sie wollen, aber nur diagonal.
- Bauer: Bewegt sich nur vorwärts, aber nur diagonal. Bauern können nur ein Feld auf einmal vorwärts bewegen, mit Ausnahme ihres ersten Zuges, bei dem sie zwei Felder vorwärts bewegen können. Niemals rückwärts oder seitwärts bewegen.

Der Spieler mit den weißen Figuren zieht zuerst. Wenn ein König dem Schachmatt nicht entkommen kann, ist das Spiel vorbei.

Sonderregeln

1. Einen Bauern fördern: Wenn ein Bauer beim ersten Zug zwei Felder zieht und damit auf der Seite des gegnerischen Bauern landet, hat dieser die Möglichkeit, den ersten Bauern (diagonal) beim Vorbeigehen zu schlagen
2. Ein "en passant" machen: Wenn ein Bauer die andere Seite des Brettes erreicht, kann er zu jeder anderen Schachfigur befördert werden.
3. Rochade: Sie ist der einzige Zug, in dem zwei Figuren bewegt werden, und zwar König und Turm. Hierbei wird der König zwei Felder nach rechts oder nach links bewegt. Gleichzeitig wird der Turm in dessen Richtung der König bewegt wurde, auf das Feld zwischen König und Ausgangsposition des Königs gesetzt. Auf Brettspielnetz wird hierzu einfach der König zwei Felder zur Seite bewegt, der Turm wird anschließend automatisch platziert. Die folgenden Voraussetzungen müssen erfüllt sein
 - König und Turm dürfen noch nicht bewegt worden sein
 - Zwischen König und Turm dürfen sich keine Figuren befinden
 - Der König darf vor der Rochade nicht im [Schach](#) stehen
 - Der König darf bei der Rochade kein Feld überspringen, auf dem Schach droht
 - Der König darf sich bei Abschluss der Rochade nicht auf einem Feld befinden, auf dem er im Schach stände

FR

4 jeux dans une boîte en bois

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces. Veuillez conserver le nom et l'adresse pour une référence

future.

Mikados

Règles du jeu

Ce jeu de mikados nécessite calme, dextérité et concentration

Evaluation	Points
1 bâton avec spirales	20
5 bâtons rouge/bleu /rouge/bleu/rouge, 10 pts chacun	50
5 bâtons bleu / rouge / bleu, 5 pts chacun	25
15 bâtons bleu / jaune / rouge, 3 pts chacun	45
15 bâtons bleu / rouge, 2 pts chacun	30
Nombre total de points :	170

Tenez les bâtons dans une main et placez le poing sur la table. Ouvrez la main rapidement et les bâtons tomberont sur la table au hasard. Dans le cas d'un lâché insatisfaisant, il est permis de répéter le lancer. Maintenant, les joueurs tentent chacun leur tour de soulever les bâtons un par un avec leurs doigts sans bouger les autres bâtons non-ciblés. Lorsqu'un bâton est levé, il peut être utilisé pour soulever d'autres bâtons. Vous pouvez utiliser votre doigt pour appuyer sur la pointe d'un bâton et le soulever plus facilement. Si un bâton non-ciblé est bougé, le tour passe au joueur suivant. Celui-ci essaye alors de prendre un bâton à son tour. Le nombre de tours de jeu doit être convenu avant de démarrer le jeu. A la fin du jeu, le gagnant est celui qui obtient le plus de points.

Dominos

Règles du jeu

Cet ensemble contient 28 dominos. Tournez les dominos face cachée sur une table et mélangez.

Chaque joueur reçoit 7 dominos ou 6 dominos suivant le nombre de participants à la partie (7 dominos à 2 joueurs, 6 dominos à 3 ou 4 joueurs). Attention, les dominos doivent être distribués points cachés. Le reste des dominos fait office de pioche.

Le joueur ayant le double le plus élevé (le double 6 donc) commence la partie de domino. Si personne ne possède ce domino, ce sera le joueur ayant le double le plus fort. Le joueur suivant doit à son tour poser un domino ayant le même nombre de points sur au moins un côté du domino précédemment posé.

Exemple : si le domino posé à 3 et 2 points, le joueur suivant devra obligatoirement poser un domino ayant un côté 2 ou 3.

Si le joueur possède un domino correspondant, il le pose à la suite du domino. Sinon, il pioche un domino et passe son tour. Au fur et à mesure de la partie, les dominos forment une chaîne.

Pour gagner au domino, il suffit d'être le premier joueur à avoir posé tous ses dominos. Il se peut que le jeu soit bloqué. Alors le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur.

Dames

Règles du jeu

Tout d'abord, le damier doit être orienté de façon à ce que chaque joueur ait en première case en bas à gauche une case foncée. Les 2 joueurs (A et B) placent ensuite leurs pions sur leurs 4 premiers rangs respectifs mais uniquement sur les cases foncées.

Le joueur ayant les pions de couleur claire commence alors la partie.

Un pion se déplace uniquement vers l'avant, en diagonale et d'une rangée à l'autre. Si bien que les pions seront durant toute la partie du jeu sur les cases foncées.

Pour prendre un pion à son adversaire, le pion du joueur A doit passer par-dessus le pion du joueur B seulement si celui-ci est diagonalement collé en sachant qu'il est obligatoire que la case derrière soit libre. Si c'est le cas, le joueur A enlève du damier le pion adverse. Bien qu'il soit impossible de reculer au jeu de dames, cela se fait lors d'une attaque mais bien évidemment toujours en diagonale et avec une case libre derrière.

Attention ! Une prise de pion est obligatoire !

Il est également possible de prendre plusieurs pions d'un seul coup. Pour cela, Il vous suffit à chaque fois d'avoir une case de libre derrière et d'être collé diagonalement à un pion adverse après chaque saut.

Pour obtenir une dame, le pion du joueur A doit arriver sur l'une des cases du dernier rang du joueur B. Quand cela arrive, on ajoute alors un pion enlevé au préalable du damier lors d'une précédente attaque pour le placer par-dessus le pion.

Une dame peut se déplacer librement (en avant et en arrière), franchir plusieurs cases vides et changer de direction tant qu'elle trouve une case vide derrière le pion adverse. Elle peut donc supprimer plusieurs pions adverses d'un seul coup.

Le joueur déclaré gagnant est celui qui a réussi à prendre tous les pions de son adversaire.

Il arrive que les 2 joueurs n'arrivent pas à prendre tous les pions adverses. La partie est alors considérée comme nulle, sans gagnant. Ne reste plus alors aux 2 joueurs de recommencer une partie !

Échecs

Règles du jeu

Le jeu se pratique sur un plateau composé de 64 cases dont 32 de couleur blanche et 32 de couleur noire. La case inférieure droite, face aux joueurs, doit toujours être blanche. Sur la première rangée, placez les tours dans les coins, puis les cavaliers, suivis par les fous, et enfin la reine, qui se trouve toujours sur la case de sa couleur, et le roi sur la place restante. Placez ensuite tous les pions sur la deuxième rangée.

Chaque pièce possède ses propres règles de déplacement qui lui sont propres :

Les pions : avance uniquement devant lui d'une seule case. Lors de son premier déplacement, il peut exceptionnellement avancer d'une ou de deux cases. Pour prendre une pièce ennemie, il se déplace seulement en diagonale d'une seule case.

La tour : se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases que vous le souhaitez.

Le cavalier : saute par-dessus les cases qui entourent sa position initiale (même s'il y a des pièces du même joueur) pour se poser sur une des cases de couleur opposée la plus proche.

Le fou se déplace diagonalement d'autant de cases que vous le souhaitez.

La reine : se déplace diagonalement, horizontalement et verticalement d'autant de cases que vous le souhaitez.

Le roi : se déplace sur n'importe quelle case adjacente à sa position initiale.

Hormis les déplacements classiques que nous venons d'évoquer, on peut également effectuer trois autres types de coups.

Le roque : permet de déplacer le roi de 2 cases vers la tour et de positionner la tour en question derrière le roi. Il ne peut plus être effectué si le roi ou la tour ont déjà bougé. Il est momentanément empêché si le roi est échec ou s'il y a des pièces entre le roi et la tour.

La promotion : quand un pion parvient jusqu'à la rangée la plus proche du joueur adverse, il se transforme en dame, en tour, en fou ou en cavalier. La pièce promue est immédiatement opérationnelle.

La prise en passant : lorsqu'un pion se déplace de deux cases (au cours de son premier déplacement), le joueur adverse peut le prendre avec l'un de ses pions comme s'il n'avait avancé que d'une seule case.

Au début d'une partie d'échecs, ce sont toujours les blancs qui commencent. Lors d'un tour de jeu, le joueur peut effectuer soit un déplacement, soit une prise soit un coup spécial.

Le but du jeu : Ces différents déplacements sont proposés aux joueurs pour parvenir à réaliser leur objectif qui est de prendre le roi adverse. Lorsque ce but est atteint, le joueur qui y est parvenu gagne immédiatement la partie qui prend fin automatiquement.

Echec : Chaque fois que vous pouvez prendre le roi de votre adversaire à votre prochain coup, vous devez le prévenir en annonçant « échec ». Il doit alors tenter de parer votre échec, lors de son tour de jeu.

Echec et mat : S'il n'y parvient pas, son roi est alors « échec et mat ». Vous remportez donc la partie.

Pat : Une partie d'échecs peut également se terminer sur un match nul. Si lors du tour d'un joueur, celui-ci ne peut déplacer aucune de ses pièces et que son roi n'est pas en échec. On dit alors que la partie se termine par un « pat ».

ES

4 juegos en una caja de madera

Advertencia. No apto para niños menores de 3 años. Incluye pequeñas partes.

Mikado

Reglas de juego

Este juego requiere tranquilidad, habilidad y concentración

Puntuación	Puntos
1 palo con espiral	20
5 palo rojo/azul/rojo/azul/rojo, 10 pts cada uno	50
5 palo azul/rojo/azul, 5 pts cada uno	25
15 palo azul/amarillo/rojo 3 pts cada uno	45
15 palo azul/rojo 2 pts cada uno	30
Total puntos:	170

Coge los palos con una mano y apoye su muñeca encima la mesa. Abre la mano y deje caer los palos. Si no queda satisfecho con la posición puede repetir el tiro 1 vez más.

Cada jugador tiene que coger un palo con los dedos sin mover el resto de las piezas. Puede ayudarse con otro palo para conseguir su objetivo o bien colocar el dedo en la punta del palo y presionar para que se levante (como última foto). Si se mueve un palo el cual no era el objetivo entonces se tiene que calcular el total de puntos de cada jugador. El número de rondas se tiene que acordar antes de empezar el juego. Gana quien más puntos consiga.

Dominó

Cómo jugar

Este juego contiene 28 fichas rectangulares marcadas con entre 0 y 6 puntos en cada lado de las caras. Coloque las fichas boca abajo sobre una mesa y mézclelas. Coja siete fichas y póngalas sobre la mesa para que su oponente no pueda ver las caras. Las fichas restantes, si las hay, se dejan boca abajo y se convierten en la reserva.

Elija un método para que usted y su pareja puedan acordar los turnos de juego. Por ejemplo, cada jugador muestra una doble (una ficha con el mismo número en cada lado) y empieza el jugador con la doble más alta. Se suele empezar con una doble. Añada una ficha a cualquiera de los extremos del dominó sobre la mesa. Si no puede añadir una ficha en ningún extremo del tablero, debe pasar su turno o robar una ficha de la reserva.

El jugador que coloque todas sus fichas primero gana la ronda y recibe los puntos equivalentes al total de todos los puntos que haya en las fichas restantes del oponente. Si ninguno puede terminar, cada jugador suma el total de puntos de sus fichas. Quien tenga el total más bajo gana la ronda y recibe los puntos correspondientes a la diferencia entre su total y el del oponente.

Damas

Cómo jugar

Siéntese en frente de su oponente. El tablero está formado por 100 casillas negras y blancas alternas. Coloque el tablero entre usted y su oponente de forma que cada jugador tenga una casilla blanca en la esquina derecha del tablero. Haga que cada jugador coloque sus piezas en las 20 casillas negras de las primeras cuatro filas más cercanas a él. En cada una de las cuatro filas debe haber un total de 5 fichas. Las fichas solo pueden desplazarse e diagonal por las casillas negras.

Empieza el jugador con las fichas negras. Al principio del juego es posible que las fichas solo puedan avanzar una casilla en diagonal. Si su ficha está situada en el espacio diagonal más cercano a la ficha de su oponente y hay un espacio vacío en el otro lado del tablero, puede saltar y comerse esa ficha, que entonces será retirada del tablero. Si la nueva posición en la que usted se sitúa le da una oportunidad directa de comerse otra ficha, puede hacerlo.

Cuando su ficha llegue al final del tablero de su oponente, corónela simplemente colocando sobre ella una de las piezas que ya se ha comido. La dama puede avanzar y retroceder para comerse fichas. La dama solo puede desplazarse un espacio en diagonal durante un movimiento sin comer ninguna ficha. Una vez que se coma todas las fichas de su oponente, gana el juego.

Ajedrez

Cómo jugar

El tablero de ajedrez está formado por 64 casillas negras y blancas alternas. Se coloca de modo que cada jugador tenga una casilla blanca en el lado inferior derecho. La segunda fila se llena

de peones. Las torres se colocan en las esquinas. Junto a ellas van los caballos y, a continuación, los alfiles. Finalmente se sitúa la reina, siempre en la casilla correspondiente a su color. El rey, irá a la casilla que queda vacía. Cada una de los 6 tipos de piezas se mueve de manera diferente.

- Rey: 1 pieza. Se mueve solo una casilla en cualquier dirección: arriba, abajo, a los lados y en diagonal.
- Reina: 1 pieza. Se mueve en cualquier dirección: hacia delante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal.
- Torre: 2 piezas. Se mueve tan lejos como quiera pero solo hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados.
- Caballo: Se mueve dos casillas en una dirección y después hace un movimiento más en un ángulo de 90 grados, imitando la forma de una "L". Los caballos son las únicas piezas que pueden moverse sobre otras piezas.
- Alfil: Se mueve tan lejos como quiera pero solo en diagonal.
- Peón: Avanza hacia adelante pero come en diagonal. Los peones solo pueden avanzar una casilla cada vez, excepto en el primer movimiento, cuando pueden avanzar dos casillas. Nunca se mueven ni comen hacia atrás.

Empieza el jugador con las fichas blancas. Si un rey no puede escapar del jaque mate, el juego termina.

Reglas especiales

1. Coronar un peón: Si un peón se mueve dos casillas en su primer movimiento y al hacerlo se sitúa al lado del peón de un oponente, ese peón del oponente tiene la opción de comerse al primer peón (en diagonal) cuando pase.
2. Captura al paso: Cuando un peón llega al otro lado del tablero puede convertirse en cualquier otra pieza de ajedrez.
3. Enroque: El jugador puede mover su rey dos casillas en una dirección y luego mover la torre desde la esquina de ese lado hasta el rey en el lado opuesto. Para hacer un enroque, se deben cumplir los siguientes requisitos:
 - Ni el rey ni la torre se han movido.
 - No hay piezas entre el rey y la torre.
 - El rey no está en jaque o no termina en jaque.

II

Set 4 Giochi

Attenzione. Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni.

Contiene piccole parti. Conservare nome e indirizzo per referenze future.

Mikado

Regole del gioco

Questo simpatico gioco richiede calma, abilità e concentrazione.

Obiettivo	Punteggio
1 bastoncino con spirale	20
5 bastoncini con rosso/blu/rosso/blu/rosso, 10 punti cad	50
5 bastoncini con blu/rosso/blu, 5 punti cad	25
15 bastoncini con blu/giallo/rosso, 3 punti cad	45
15 bastoncini con blu/rosso, 2 punti cad	30
Punti totali:	170

Tenete i bastoncini con una mano appoggiandoli sul tavolo. Aprire di colpo la mano lasciando cadere a caso i bastoncini sul tavolo. In caso di risultato non soddisfacente, ripetere l'operazione. I giocatori devono cercare (con le dita) di prendere un bastoncino senza muovere gli altri. Quando preso il primo bastoncino si può utilizzare come aiuto per prenderne altri spingendo la punta del bastoncino con il dito per cercare di sollevare gli altri. Se viene mosso un bastoncino diverso da quello che si vuole prendere, i punti vengono conteggiati sulla base del bastoncino preso. Poi è il turno del giocatore successivo. Il numero di mani deve essere definito dai giocatori prima di iniziare il gioco. Il giocatore è colui che ottiene in punteggio più alto.

Domino

Regole del gioco

Ci sono 28 pezzi rettangolari con l'indicazione tra 0 e 6 punti su ciascun lato. Posizionare i pezzi con il lato stampato rivolto verso il basso e mischiare. Pescare 7 pezzi e posizionarli di fronte a voi in modo che l'avversario non possa vederli. Se avanzano dei pezzi sul tavolo, restano come "mazzo".

Scegliete come iniziare il gioco, ad esempio un metodo di gioco.

Ad esempio ogni giocatore sceglie una tessera del domino e quello col numero più alto fa la prima mossa. È consuetudine iniziare con una doppia tessera. Aggiungere un domino a una estremità stretta del domino sul tavolo. Se non si può giocare su entrambe le estremità del tabellone, passare il turno o pescare un domino dal mazzo.

Chi utilizza tutti i domino per primo vince la partita e riceve punti pari al totale di tutti i punti sulle tessere rimanenti dell'avversario. Se nessun giocatore è in grado di finire, ogni giocatore somma il totale di tessere in ciascun domino. Chi ha il totale più basso vince la partita e riceve punti pari alla differenza tra il suo totale e il totale dell'avversario.

Dama

Regole del gioco

Sedersi di fronte l'avversario. Il tabellone è composto da 100 alternanze di quadrati scuri e chiari. Mettere la tavola tra i due giocatori in modo che ogni giocatore abbia un quadrato di colore chiaro sull'angolo del tabellone sul suo lato destro. Ciascun giocatore deve piazzare i suoi pezzi sui 20 quadrati scuri nel primo settore a quattro file. Ognuna di queste quattro file dovrebbe avere un totale di 5 pedine. Le pedine possono muoversi solo in direzioni diagonali sui quadratini scuri.

Il giocatore con le pedine nere inizia la partita. Le pedine si possono muovere solo uno spazio diagonale in avanti all'inizio del gioco. Se la tua pedina si trova nello spazio diagonale più vicino alla pedina del tuo avversario e uno spazio sull'altro lato della pedina del tuo avversario è vuoto, puoi saltare e catturare quella pedina che viene poi tolta dal tabellone. Se la nuova posizione atterra e ti dà l'opportunità di catturare un'altra pedina, puoi continuare.

Quando la tua pedina raggiunge la fine della tavola del tuo avversario, mettere uno dei tuoi pezzi catturati sopra di essa. Questa pedina "re" può andare avanti e indietro per catturare le altre pedine. Il re si può muovere solo uno spazio diagonale alla volta durante una mossa non di cattura. Una volta catturate tutte le

pedine del tuo avversario, vinci il gioco.

Scacchi

Regole del gioco

La scacchiera è composta da 64 quadrati scuri e chiari alternati. È disposta in modo che ogni giocatore abbia il quadrato di colore chiaro nella parte in basso a destra. La seconda fila è piena di pedoni. L'ordine della prima fila dall'esterno è Torri, cavalli, alfieri, regina e re. Ognuno dei 6 diversi tipi di pezzi si muove in modo diverso.

- Re: 1 pezzo. Si sposta di un quadrato solo in qualsiasi direzione: su, giù, ai lati e in diagonale.
- Regina: 1 pezzo. Si sposta in qualsiasi direzione diretta - avanti, indietro, di lato o in diagonale.
- Torre: 2 pezzi. Si sposta quanto vuoi, ma solo avanti, indietro e ai lati.
- Cavallo: va a due quadrati in una direzione e poi un'altra ancora a un angolo di 90 gradi, proprio come la forma di una "L". Gli alfieri sono gli unici pezzi che possono spostarsi su altri pezzi.
- Alfiere: si sposta quanto vuole, ma solo in diagonale.
- Pedone: si sposta in avanti, ma cattura in diagonale. Le pedine possono avanzare di un quadrato alla volta, tranne che per la prima mossa in cui possono avanzare di due caselle. Mai spostare o catturare all'indietro.

Il giocatore con i pezzi bianchi si muove per primo. Se un re non può sfuggire allo scacco matto, il gioco è finito.

Regole speciali

1. Promuovere un pedone: se una pedina muove due quadrati nella sua prima mossa e così facendo atterra di lato al pedone di un avversario, quella pedina avversaria ha l'opzione di catturare il primo pedone (in diagonale) mentre passa.
2. Fare "en passant": quando un pedone raggiunge l'altro lato del tabellone, può essere promosso a qualsiasi altro pezzo degli scacchi.
3. Arrocco: il giocatore può spostare il suo re di due caselle su un lato e poi spostare la torre dall'angolo di quel lato a destra accanto al re sul lato opposto. I seguenti requisiti devono essere soddisfatti per il castello:

- Né re né torre sono stati spostati.
- Non c'è nessun pezzo tra il re e la torre.
- Il re non è sotto controllo o non passa il controllo

NL

4 Games in een houten doos

Waarschuwing. Dit spel is niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar vanwege kleine onderdelen. Voor vragen of opmerkingen kunt u zich wenden tot het eerdergenoemde adres.

Mikado

Spelregels

Dit interessante spel vergt kalmte, vaardigheid en concentratie van de spelers.

Waardering	Punten	
1 Stokken met spiraal		20
5 Stokken met rood/blauw/rood/blauw/rood, 10punten per stuk		50
5 Stokken met rood/blauw/blauw, 5 punten per stuk		25
15 Stokken met blauw/geel/rood, 3 punten per stuk		45
15 Stokken met blauw/rood, 2 punten per stuk		30
Totale punten:		170

Houd de stokken vast in een vuist en plaats de vuist op de tafel. Open de vuist en de stokken zullen in willekeur op de tafel vallen. Als de stokken niet willekeurig genoeg op tafel liggen, mag deze handeling opnieuw gedaan worden. Nu dat de stokken op tafel liggen moeten de spelers proberen met hun vingers de stokken te pakken zonder dat de andere stokken bewegen. Wanneer de stok uit de stapel is gepakt, kan deze gebruikt worden om andere stokken uit de stapel te pakken. Gebruik de vinger om druk te zetten op het puntje van de stok om deze makkelijker te kunnen pakken. Als een andere stok beweegt dan de stok die gepakt wordt, moeten de totale punten berekend worden en is de beurt voorbij. De volgende speler begint met een nieuwe stapel stokken die opnieuw via de vuist losgelaten wordt. Het aantal spelrondes wordt voor het spel begint afgesproken. De winnaar is degene die grootst aantal punten kan behalen.

Domino

Hoe te spelen

Deze set bevat 28 rechthoekige tegels gemarkeerd met tussen 0 en 6 punten aan elk uiteinde. Draai de tegels met de beeldzijde naar beneden op een tafel en hussel ze. Neem zeven dominostenen en plaats ze op de tafel, zodat je tegenstander hun voorzijdes niet zien. De overgebleven dominostenen, indien aanwezig, worden met de afbeelding naar beneden op tafel geplaatst en worden de voorraad stapel.

Kies een methode waarmee jij en je partner het eens kunnen worden over de volgorde van spelen. Elke speler onthult bijvoorbeeld een dubbel (een tegel met hetzelfde nummer aan beide zijden) uit zijn of haar hand en de speler met de hoogste verdubbeling staat bovenaan. Het is gebruikelijk om te beginnen met een dubbele tegel. Voeg een dominostaaf toe aan een van de smalle uiteinden van de dominosteen op de tafel. Als je niet aan beide uiteinden van het bord kunt spelen, moet je een dominosteen uit de voorraad stapel trekken.

Degene die al zijn of haar dominostenen speelt, wint eerst de ronde en ontvangt punten die gelijk zijn aan het totaal van alle punten op de overgebleven stenen van de tegenstander. Als geen speler in staat is om te eindigen, telt elke speler het totaal van de punten van alle dominostenen bij elkaar. Degene met het laagste totaal wint de ronde en ontvangt punten die gelijk zijn aan het verschil tussen zijn of haar totaal en het totaal van de tegenstander.

Dammen

Hoe te spelen

Zit tegenover je tegenstander. Het bord bestaat uit 100 afwisselend donkere en lichte vierkanten. Plaats het bord tussen jou en je tegenstander zodat elke speler een lichtgekleurd vierkant heeft op de hoek van het bord aan zijn of haar rechterkant. Laat elke speler zijn stukken op de 20 donkere vierkanten in de eerste vier rijen van hem of haar plaatsen. Elke van deze vier rijen moet een totaal van 5 schijven hebben. Dammen kunnen alleen in diagonale richtingen op de donkere vierkanten bewegen.

De speler met de zwarte schijven gaat eerst. Dammen mogen in het begin van het spel slechts één diagonale ruimte naar voren verplaatsen. Als uw schijf zich naast de diagonale ruimte bevindt waar zich een schijf van uw tegenstander bevindt en een plaats aan de andere kant van de schijf van uw tegenstander leeg is, kunt u springen en die schijf vangen die vervolgens van het bord wordt gehaald. Als de nieuwe positie waarin je terechtkomt je een directe gelegenheid geeft om nog een steen te vangen, kun je doorgaan.

Wanneer je schijf het einde van het bord van je tegenstander bereikt, leg dan simpelweg een van je eigen genomen stukken er bovenop, dit wordt dan een koning. De koning kan vooruit en achteruit bewegen bij het vangen van schijven. De koning kan nog steeds slechts één diagonale ruimte tegelijk verplaatsen tijdens een beweging zonder vangen. Zodra je alle schijven van je tegenstander hebt veroverd, win je de game.

Schaken

Hoe te spelen

Het schaakbord is gemaakt van 64 afwisselende donkere en lichte vierkanten. Het is zo ingedeeld dat elke speler in de rechter onder hoek het lichte vierkant heeft. De tweede rij is gevuld met pionnen. Bij de eerste rij gaan de torens in de hoeken, dan de ridders naast hen, gevolgd door de bisschoppen, en ten slotte de koningin, die altijd op haar eigen bijpassende kleurvierkant gaat, en de koning op het overgebleven vierkant. Elke van de 6 verschillende soorten stukken beweegt anders.

- Koning: 1 stuk. Verplaats alleen een vierkant in elke richting – omhoog, omlaag, naar de zijkanten en diagonaal.

- Koningin: 1 stuk. Beweeg in een rechte lijn – vooruit. Achteruit, zijwaarts of diagonaal.

- Toren: 2 stuks. Verplaats zo ver als het wil, maar alleen vooruit, achteruit en naar de zijkanten.

- Ridder: Ga twee vierkanten in een richting en dan nog een beweging in een hoek van 90 graden, net zoals de vorm van een "L". Ridders zijn de enige stukken die over andere stukken kunnen bewegen.

- Bisschop: Beweeg zo ver als je wilt, maar alleen diagonaal.

- Pion: Ga vooruit, maar vang diagonaal. Pionnen kunnen slecht

een vakje vooruit bewegen, behalve hun allereerste zet waarbij ze twee vierkanten vooruit kunnen komen. Verplaats nooit achteruit. De speler met de witte stukken gaat eerst. Als een koning niet kan ontsnappen, is het spel afgelopen dit heet schaakmat.

Speciale regels

1. Promoot een pion: Als een pion bij de eerste zet twee vierkanten verspringt en daarmee landt naast de zijde van de pion van een tegenstaander, heeft die pion de optie op de eerste pion (diagonaal) te vangen als deze passeert, alsof eerste pion maar één vierkant gelopen heeft.
2. Doe "en passant": wanneer een pion de andere kant van het bord bereikt, kan deze worden gepromoveerd tot een ander schaakstuk.
3. Rokade: De speler kan zijn koning twee vierkanten naar een kant verplaatsen en vervolgens de toren van de hoek van die kant naar rechts naar de koning aan de andere kant verplaatsen. De volgende vereisten moeten aan het kasteel worden vervuld:
 - Noch koning noch toren werd verplaatst
 - Geen stukken tussen de koning en de toren.
 - De koning staat niet schaak en mag niet over een veld gaan welke bestreken wordt door een stuk van de tegenstander.

PL

4 GRY W DREWNIANYM PUDEŁKU

Ostrzeżenie. Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 lat, ponieważ zawiera małe części.

Bierki

Zasady gry

Ta ciekawa gra w bierki wymaga spokoju, umiejętności i koncentracji

Zasady	Punktacja
1 bierka ze spiralą	20
5 bierek z kolorami czerwony/niebieski/czerwony/niebieski/ czerwony, 10 pkt każda	50
5 bierek z kolorami niebieski/czerwony/niebieski, 5 pkt każda	25
15 bierek z kolorami niebieski/żółty/czerwony, 3 pkt każda	45

15 bierek z kolorami niebieski/czerwony, 2 pkt każda
Max ilość punktów:

30
170

Trzymając w jednej ręce bierki, umieść pięć na stole. Otwórz dłoń szybko i bierki rozsypią się na stole w sposób losowy. W przypadku niezadowolającego rzutu, dopuszcza się powtórkę. Teraz gracze starają się rękami zebrać pojedynczo bierki, jednak nie można przesuwając innych bierek niż docelowe. Kiedy bierka jest już zebrana, może służyć do podnoszenia innych. Przy podnoszeniu bierek może pomóc naciśnięcie na jeden z jej końców. Jeśli inna bierka niż docelowa zostanie przesunięta, obliczamy ilość zdobytych punktów i kolejny gracz rozpoczyna grę od rozrzużenia bierek. Liczba rund powinna zostać ustalona przed rozpoczęciem gry. Wygrywa gracz, który zdobędzie największą ilość punktów.

Domino

Zasady gry

Zestaw zawiera 28 prostokątnych płytek z zaznaczonymi kropkami od 0 do 6. Rozłóż domino i odwróć płytki, tak aby nie było widać kropek, potasuj. Weź siedem kostek domina i postaw je na stole tak, aby przeciwnik nie widział ich wartości. Pozostałe domina, jeśli są, pozostawia się zakryte i stają się zapasami.

Wybierz metodę, którą pozwoli ustalić kto zaczyna, np. ten, kto wylosuje domino z większą ilością kropek. Ten kto zaczyna losuje 1 kostkę i układa jako pierwsza na stole. Kolejna osoba dodaje jedno domino do końca kostki na stole, tak aby wartości kropek pasowały do siebie. Jeśli nie możesz dołożyć kostki, należy pominąć kolejkę lub pobrać kostkę z zapasu na stole.

Ten, kto ułoży wszystkie swoje kostki z zapasu jako pierwszy wygrywa rundę i otrzymuje punkty równe sumie wszystkich kropek na pozostałych kostkach przeciwnika. Jeśli żaden gracz nie jest w stanie ukończyć gry, każdy z graczy sumuje ilość kropek na swoich kostkach. Ten, kto ma najniższą sumę, wygrywa rundę i otrzymuje punkty równe różnicy między jego sumą a sumą przeciwnika.

Warcaby

Zasady gry

Każdy gracz ustawia swoje pionki na ciemnych polach szachownicy, w czterech leżących najbliższej niego rzędach. Dwa środkowe rzędy pozostają puste. Grę rozgrywa się na ciemnych polach szachownicy - pionki nie mają prawa wejść na jasne pola. W kolejnych ruchach gracze na zmianę przesuwają po jednym ze swoich pionków, przestrzegając reguł danego wariantu gry. Gracz posiadający czarne pionki rozpoczyna.

Celem gry jest zabic przeciwnikowi wszystkich pionków lub zablokowanie go, czyli uniemożliwienie mu wykonania jakiegokolwiek ruchu.

Pionki przesuwa się na ukos o jedno pole do przodu. Każdy z graczy stara się jak najwięcej swoich pionków przeprowadzić do przeciwległego końca szachownicy, zbijając po drodze możliwie największą liczbę obcych pionków. Bicie jest obowiązkowe. Wykonuje się je zarówno w przód, jak i do tyłu. Gracz traci figurę (zarówno piona, jak i damę), którą nie wykonał bicia. Aby zbić obcy pionek, należy przeskoczyć przez niego swoim pionkiem, stojącym bezpośrednio przed bitym pionkiem, i stanąć na wolnym polu, bezpośrednio za nim. Jeżeli pomiędzy bitymi pionkami znajdują się wolne pola, w jednym ruchu można zbić dowolną liczbę pionków przeciwnika. Można też, w trakcie takiego ruchu, zmieniać jego kierunek. Pionek, który dojdzie do ostatniego rzędu szachownicy (pola przemiany), zmienia się w damkę. Oznacza się ją przez nałożenie na przemieniony pionek jednego z wcześniej zbitych pionków przeciwnika. Damka ma przywilej poruszania się na ukos o dowolną liczbę wolnych pól, w dowolną stronę. Ma ona również prawo bić obce piony, przeskakując przez dowolną liczbę wolnych pól zarówno przed, jak i po biciu. Damka musi bić maksymalną liczbę pionków i damek. Nie może, na przykład, zbić pionka i damki, jeżeli ma możliwość zbitia trzech pionków. Damkę zbija się tak jak zwykły pionek.

Wygrywa ten z graczy, który zbiję lub zablokuje wszystkie pionki przeciwnika. Jeżeli na szachownicy pozostaną tylko dwie damki (po jednej każdego z graczy) lub dwie damki przeciwko jednej, ale znajdujące się na wielkiej przekątnej szachownicy, gra kończy się

remisem.

Szachy

Zasady gry

Na początku gry szachownica jest ułożona w ten sposób, że zawodnik ma białe (lub jasne) pole na najbliższej mu linii po prawej stronie. Początkowe ustawienie figur jest zawsze takie samo. Piony stoją na drugiej linii. Miejscem wież są rogi szachownicy. Obok nich stoją skoczki, a dalej gońce. Na centralnych polach stoi hetman (który zawsze zajmuje pole własnego koloru) oraz król. Każdy z 6 różnych rodzajów figur porusza się inaczej. Figury nie mogą przechodzić przez inne figury (choć skoczek potrafi przeskakiwać nad innymi bierkami) i nigdy nie mogą pójść na pole, na którym stoi ich własna figura. Jednak, mogą być przestawione na miejsce figury przeciwnika, która zostaje zbita. Generalnie figury są przestawiane na pola, na których mogą bić inne figury (poprzez zajęcie ich pól oraz ich zastąpienie), bronić własne figury lub kontrolować ważne pola w partii.

- Król: jest najważniejszą figurą, ale jedną z najsłabszych. Król może poruszać się tylko o jedno pole w dowolnym kierunku - w górę, w dół, na boki, i po skosie. Król nigdy nie może wejść na pole szachowane (na którym mógłby zostać zbity). Kiedy król jest atakowany przez inną figurę, nazywamy to "szach".
- Hetman: jest najsilniejszą figurą. Może iść wzdłuż jednego z kierunków - naprzód, w tył, w boki lub po skosie - tak daleko, jak jest to możliwe, pod warunkiem że nie przechodzi przez figury tego samego koloru, co on sam. I, jak ze wszystkimi innymi figurami, jeśli hetman zbije figurę przeciwnika, jego ruch jest zakończony. Zauważ jak biały hetman zbija czarnego hetmana, a wtedy czarny król zostaje zmuszony do ruchu.
- Wieża: może poruszać się tak daleko, jak chce, ale tylko do przodu, do tyłu i na boki. Wieże są szczególnie potężnymi figurami, kiedy chronią siebie nawzajem i współpracują!
- Goniec: może iść tak daleko, jak chce, ale tylko po skosie. Każdy goniec rozpoczyna partię na jednym kolorze (białym lub czarnym) i musi zawsze zostać na tym kolorze. Gońce świetnie ze sobą współpracują, ponieważ przykrywają nawzajem swoje słabości.

- Skoczek: porusza się w sposób całkowicie odmienny od reszty figur. Podczas jednego ruchu idzie o 2 pola w danym kierunku, a potem o jedno pole pod kątem prostym. Jego ruch przypomina kształt litery "L". Co ważne, skoczek jest jedyną figurą, która może przeskakiwać inne figury.

- Pionki są niezwykle ponieważ (w przeciwieństwie do figur) poruszają się inaczej niż bija: chodzą prosto, natomiast bija po skosie. Pionek porusza się o jedno pole do przodu, za wyjątkiem swojego pierwszego ruchu w danej partii, kiedy to ma możliwość ruchu o 2 pola do przodu. Bije natomiast zawsze o jedno pole po skosie. Pionek nigdy nie porusza się ani nie bije do tyłu. Jeśli figura przeciwnika znajduje się na polu bezpośrednio przed pionkiem, nie może on poruszyć się ani zbić tej figury.

Specjalne reguły

1. Jak promować pionka w szachach - Pionki mają jeszcze jedną specjalną zdolność, czyli jeśli pionek dojdzie do końca szachownicy, może stać się jakąkolwiek inną szachową figurą (nazywamy to promocją). Pionek może być promowany w jakąkolwiek figurę. Powszechnym błędnym przekonaniem jest że pionki mogą być wymieniane tylko na figury, które zostały wcześniej zbite. NIE jest to prawda. Pionek jest zazwyczaj przemieniamy w hetmana. Tylko pionki można promować.
2. Jak zrobić "en passant" w szachach - Ostatnia zasada odnośnie pionków jest nazywana "en passant", co po francusku oznacza "w przelocie". Jeśli pionek idzie o dwa pola w swoim pierwszym ruchu, a tym samym staje obok pionka przeciwnika (w istocie przeskakując pole, na którym byłby zбитy), ten inny pionek ma możliwość zbitia tego pierwszego pionka w przelocie. Ten specjalny ruch musi zostać zrobiony natychmiast po tym jak pierwszy pionek się ruszył, w przeciwnym razie opcja bicia nie będzie już dostępna.
3. Jak zrobić roszadę w szachach - Jedna ze specjalnych szachowych zasad jest nazywana roszadą. Ten ruch pozwala Ci zrobić dwie ważne rzeczy w jednym ruchu: zapewnić Twojemu królowi bezpieczeństwo (miejmy nadzieję) oraz wprowadzić Twoją wieżę do gry. Na ruchu gracza, może on przesunąć swojego króla o dwa pola w bok, a wtedy wieżę z rogu na drugą

stronę króla. (Zobacz przykład poniżej.) Jednak, aby zrobić roszadę, muszą być spełnione następujące warunki:

- musi to być pierwszy ruch tego króla
- musi to być pierwszy ruch tej wieży
- nie może być żadnych figur między królem i wieżą, aby dokonać ruchu
- Król nie może być w szachu ani przechodzić przez szacha

Zauważ, że kiedy robisz roszadę w jedną stronę, król jest bliżej rogu szachownicy. Taka roszada jest nazywana "krótką". Roszada w drugim kierunku, przez pole, na którym stał hetman, nazywana jest "długą roszadą". Niezależnie od tego, w którą stronę, król zawsze idzie o dwa pola w roszadzie.