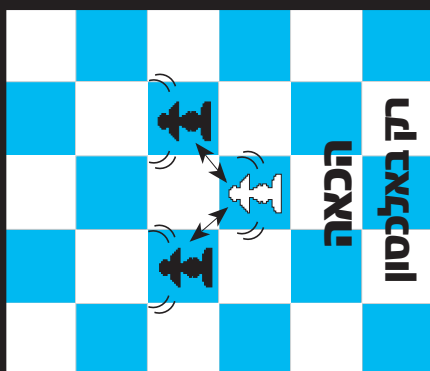
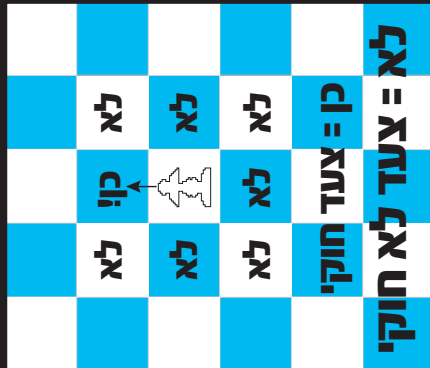
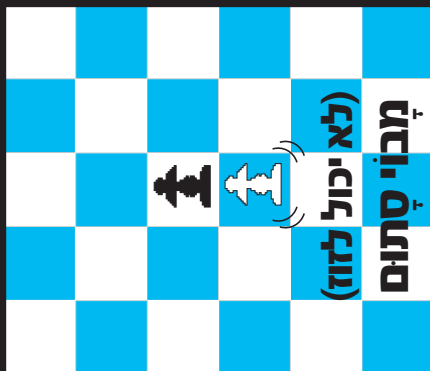
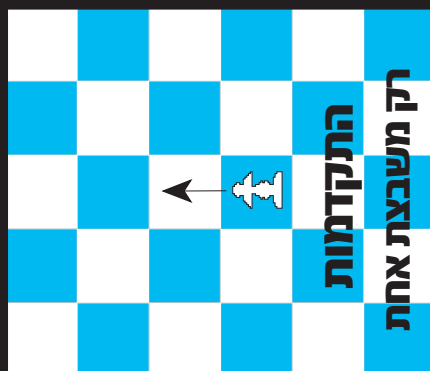


כאן ממוקם קצה לוח המשחק כדי שניתן יהיה לראות בשולי דף ההוראות כיצד כל כלי זז.

תרשימים מהירים:



רגלים



עמוד 3

9 איך משחקים בכל הכלים

מזל טוב! אם שיחקתם את כל המשחקים מתיבה 2 עד 8, למדתם כיצד כל הכלים צועדים. השתמשו ב**תרשימים המהירים** כדי לזכור את הצעדים. עכשיו סדרו את הכלים לפי התרשים בצד שמאל - ופעלו לפי ההוראות:



תיקו: לפעמים לאף אחד מהשחקנים אין מספיק כלים כדי להגיע למצב של שחמט. אם אחרי מהלכים רבים, נראה שאף אחד אינו יכול לנצח, תוכלו להסכים לסיים את המשחק בתיקו.

אפשרות נוספת לתיקו היא כאשר מי שתור לשחק אינו יכול לנוע והמלך שלו לא במצב של שח (מצב הנקרא גם פט או כפת).

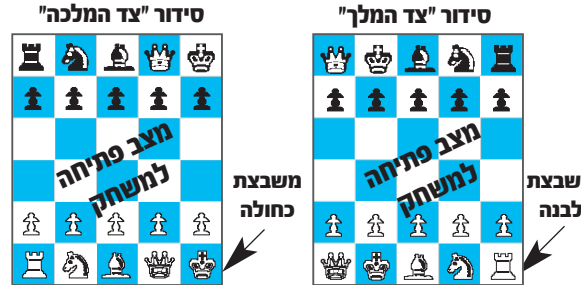
הכתרה: כל רגלי שמגיע לקצה לוח היריב הופך לכל כלי שתוצו. אסור להשאיר את הרגלי - כרגלי או להפוך אותו למלך.

שחקנים רשאים לשנות את הכללים, אם הם משחקים על פי כללי איגוד השחמט העולמי (www.FIDE.com)

10 משחק למתקדמים

פיוצעים לרגלים: משחק זה עובד באופן דומה למשחק "רגלי חזק", אך בהבדל אחד. אם הרגלי עדיין לא זז, יש בידו כוח נוסף, והוא יכול לבחור להתקדם שתי משבצות - במהלך אחד! עם זאת, מרגע שהרגלי זז, הוא נחלש ומאבד את הכוח לנצל את אותה האפשרות. שאר המשחק מתנהל כמו "רגלי חזק". (תוכלו להשתמש גם במהלך המסתורי "הכאה דרך הילוכו" כשתלמדו אותו בהמשך. ראו תיבת משחק מס' 12).

הגנות למתקדמים: התרשימים שלהלן מציגים סידורי לוח שחמט קלאסיים בהתאם לכללים המקצועיים (ראו www.FIDE.com). התעלמו מתרשימי סידור הכלים המופיעים על לוח המשחק שלכם. סדרו את הכלים באופן הבא: (המלכה תמיד מתאימה למשבצת בצבע שלה)

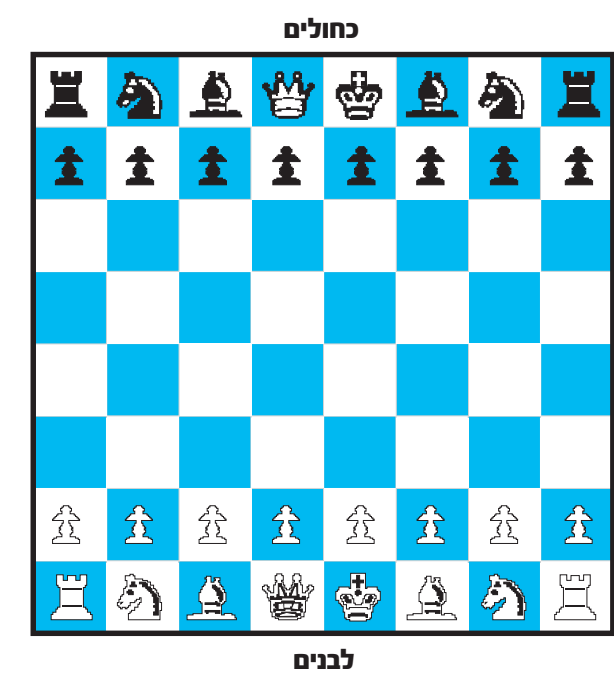


מהלך הקסם/ההצרה: בזמן ההצרה, המלך והצריח יכולים לעשות דברים מדהימים. אך רק אם מתקיימים תנאים מסוימים, ורק על פי סידור הכלים של "הגנות למתקדמים".

עמוד 4

11 עוד כיף ומשחקים

"שח מהיר" עיוור: הציבו פיסת קרטון לאורך מרכז לוח "השח המהיר" - בעל 5x6 משבצות (או השתמשו בדף ההוראות) כך שאף שחקן לא יוכל לראות את הצד השני. עכשיו סדרו את הכלים שלכם על פי כל הגנה שתוצו! אפשר להשתמש בכל אחת מותוך 15 המשבצות שבצד שלכם. הסיחו את המחיצה והטילו מטבע כדי להחליט מי יהיה ראשון. שחקו לפי כל הכללים של "שח מהיר". זה כיף ומרגש - הכול יכול לקרות.

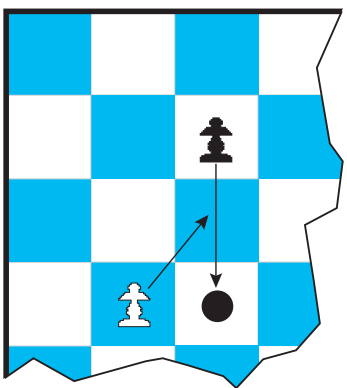


12 שחמט קלאסי

שחמט: כעת, לאחר ששיחקתם בכל המשחקים ואתם מומחים ב"שח מהיר" - סדרו את הכלים על לוח **השחמט הקלאסי** לפי התרשים (לוח 8x8 משבצות) הנמצא בציוד השני של לוח "השח המהיר". הניחו רגלי אחד לפני כל כלי. עכשיו כשאתם יודעים הכול - התחילו לשחק!!!

* **תזכורת לגבי הכתרה רגלי:** כל רגלי שמגיע לקצה לוח היריב מוכתר מיידית לכלי אחר, בדרך כלל מלכה. לכן ייתכן שיהיו יותר ממלכה אחת, או יותר משני רצים, פרשים או צריחים. אסור להשאיר אותו כרגלי, או להכתיר אותו למלך.

המהלך המסתורי "הכאה דרך הילוכו" (EN PASSANT)



בתרשים, נניח שאתם הרגלי הלבן. הרגלי השחור מתקדם שתי משבצות אל המקודה השחורה. בתור הבא, יוכל הרגלי שלכם להכות ברגלי השחור אם תזיזו אותו למשבצת שבה עבר מבלי להכות בו במשבצת שעליה הוא עומד! (המסומנת בנקודה שחורה)

מה בקופסה:

- 32 כלי שחמט מפלסטיק בשני צבעים
- לוח משחק דו צדדי - צד אחד ללימוד, צד שני למשחק הקלאסי
- הוראות הכוללות את תקציר חוקי המשחק

www.kodkod.com

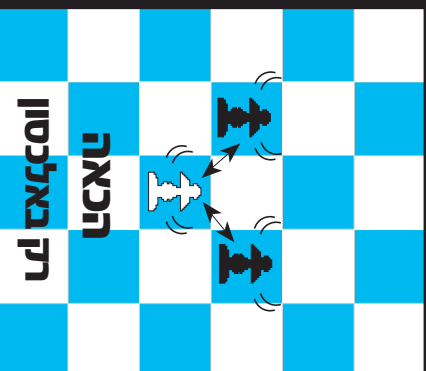
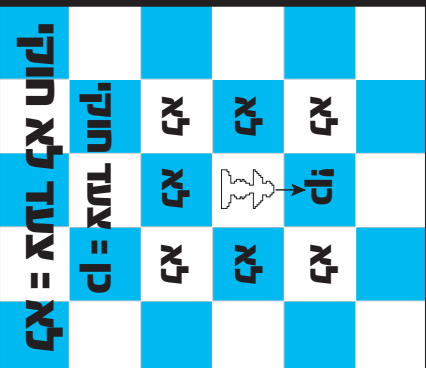


יצרן: למדע תעשיות קולות בע"מ © 2018, כל הזכויות שמורות. כותב: בלאל 27, ערך: 8909355, ישראל. **אזהרה!** סכנת חנק בגלל חלקים קטנים, אין מיועד לילדים מתחת לגיל 3 שנים. ההוראות כתובות בלשון זכר אך מתייחסות לשני המינים כאחד.

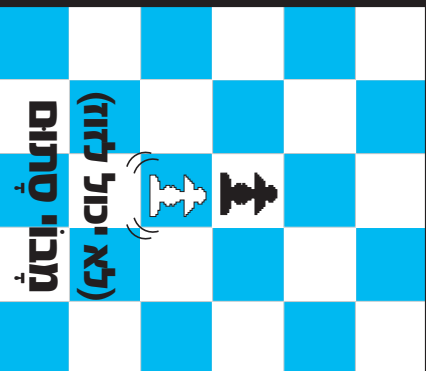
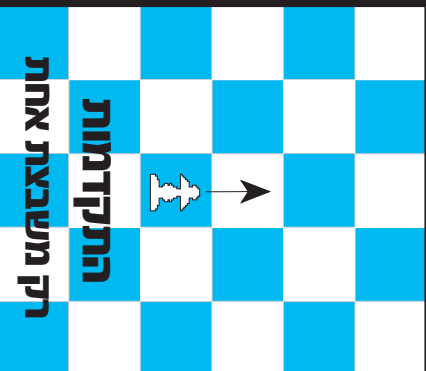
© 1997 Amerigames International. U.S. Patent No. 5,527,787 Worldwide Patents Pending

כאן ממוקם קצה לוח המשחק כדי שניתן יהיה לראות בשולי דף ההוראות כיצד כל כלי זז.

תרשימים מהירים:



רגלים



DH-1321-0236-0000 011218

שחמט

הדרך הקלה והמהירה ללימוד שחמט!

המשחק מיועד
ל-2 משתתפים
מגיל 6 ומעלה



צילום: Peter M. Budraitis

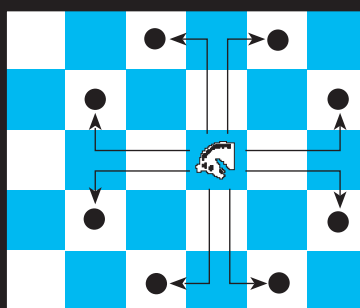
מאת Joe Miccio,
כבאי בעיר ניו יורק

כשלומדים לשחק צריך ליהנות. לכן יצרתי **משחקי שחמט אמיריים** כיפיים ומאתגרים - אפשר ללמוד בזמן שמשחקים! המשחקים בתיבות 2-8 הם משחקי "שח מהיר" - הם קצרים ובכל תיבה משחק שונה המלמד לשלוט בכלי. אתגר גדל ככל שמתקדמים - ואתם נהנים מהדרך! פשוט התקדמו לפי המספרים! **1 2 3 ...**

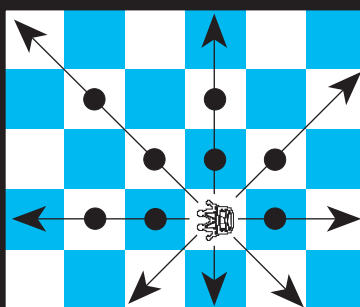
הערה: את המשחקים בתיבות 2-11 יש לשחק על לוח השחמט המוקטן בעל 5x6 משבצות שייקרא בהמשך: לוח ה"שח המהיר".

כאן ממוקם קצה לוח המשחק כדי שניתן יהיה לראות בשולי דף ההוראות כיצד כל כלי זז.

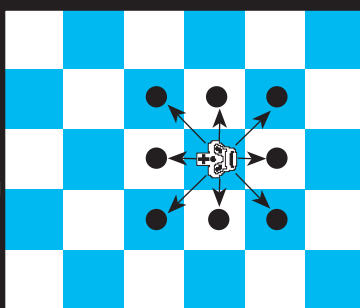
תרשימים מהירים:



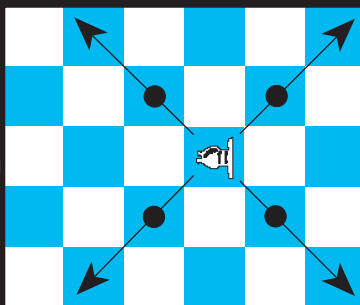
פרש



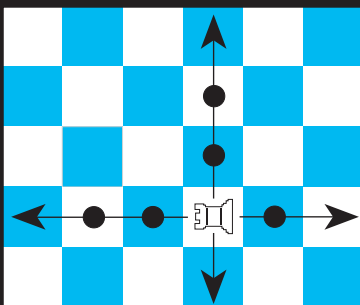
מלכה



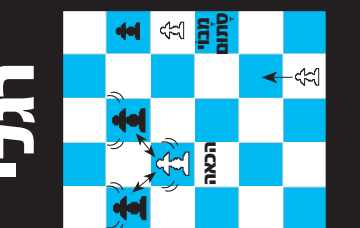
מלך



רץ



צריח



רגלי

1

כללי המשחקים בתיבות 2 עד 8

מטרת המשחקים (תיבות 2-8):

הראשון שיצליח להביא את הרגלי שלו למשבצת כלשהי בקצה הלוח של היריב, או זה שיצליח להכות בכל הכלים של היריב! (אפשרויות שונות לצנח רשומות במשחקים מסוימים, כולל שחמט קלאסי).

תנועה: הכלים הבהירים מתחילים. כל שחקן בתור מבצע מהלך. אפשר להניע רק **כלי אחד** בכל תור. הפרש הוא הכלי **היחיד** שיכול לקפוץ מעל כלים אחרים. כל שאר הכלים זזים רק על גבי משבצות שאינן חסומות על ידי כלים אחרים.

2

רגלי חזק

איך זזים הרגלים?

רק קדימה. ורק משבצת אחת בכל פעם. לעולם לא אחורה. לעולם לא הצידה. אך אם כלי אחר חוסם את הרגלי, בין אם הוא שלכם ובין אם הוא של היריב, הרגלי נתקע! הוא אינו יכול לזוז כל עוד ישנו כלי אחר במשבצת שלפניו. הרגלים אינם מכים על פי התנועה הרגילה שלהם. הם ערמומיים. הם מכים רק באלכסון על אחת משתי המשבצות הבאות שלפניהם. (הרגלים יכולים לזוז באלכסון **רק** בעת הכאה).

שבירת שוויון: אם כל הרגלים תקועים במקום ואינם יכולים לזוז, אפשר לצנח באחת מהאפשרויות הבאות:

- בודקים למי יש רגלי קרוב יותר לקצה לוח היריב והוא מוכרז כנמצח.
- אם מספר הרגלים שלכם גדול ממספר הרגלים של היריב.

(תקף לגבי כל המשחקים בתיבות 2 עד 8.)

3

המלך הכובש

איך זזים המלכים?

המלך הזקן והחכם זז לאט. בכל מהלך, המלך יכול לזוז צעד אחד בלבד, אך בכל כיוון שיחפוץ! (אופקית, אנכית או באלכסון). הוא החשוב בכלים ויש להגן עליו.

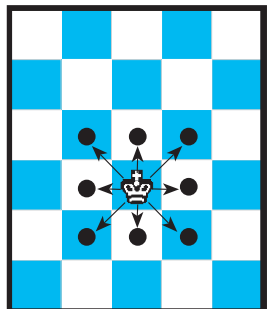
כלל הכבוד ההדדי של מלכים:

מלך לעולם לא יזוז למשבצת שנוגעת במשבצת שעליה ניצב המלך של היריב.

כלל מיוחד: המשחק בתיבה 3 הוא המשחק היחיד שבו ניתן להכות במלך. כדאי שתיהנו עכשיו, כי זו הפעם האחרונה שאי פעם תוכלו להכות במלך!



השתמשו בתרשימים המהירים (מלך) שבשולי עמודים 1 ו-2 בזמן המשחק כדי לזכור את כללי התנועה של המלך



8 המהלכים האפשריים של המלך מסומנים בבקורות שחורות.

4

צריחים פרועים

איך זזים הצריחים?

מהר! צריח זז קדימה. אחורה. ימינה או שמאלה. בקו ישר - על פני משבצות בצבעים שונים. מהמשבצת בה הוא נמצא ועד למשבצת שבקצה הלוח (כל עוד הן פנויות), והוא יכול לעצור בכל משבצת בדרך. **לעולם לא באלכסון.** אפשר לשנות כיוון תנועה רק בתחילת מהלך חדש.



השתמשו בתרשימים המהירים (צריח) שבשולי עמודים 1 ו-2 בזמן המשחק כדי לזכור את כללי התנועה של הצריח.

5

רצים אתגריים

איך זזים הרצים?

במהירות! הרץ זז באלכסון בקו **ישר** - על פני משבצות **באותו צבע**. מהמשבצת בה הוא נמצא ועד למשבצת שבקצה הלוח (כל עוד הן פנויות), והוא יכול לעצור בכל משבצת בדרך. אפשר לשנות כיוון תנועה רק בתחילת מהלך חדש.



השתמשו בתרשימים המהירים (רץ) שבשולי עמודים 1 ו-2 בזמן המשחק כדי לזכור את כללי התנועה של הרץ.

6

מלכות חזקות

איך זזות המלכות?

המלכה היא הכלי החזק ביותר! בכל מהלך, היא יכולה לבחור לנוע כמו צריח או כמו רץ. כלומר, היא זזה בקו ישר על פני משבצות בצבעים שונים, או אלכסוני על פני משבצות באותו צבע, אך **לעולם** לא עוברת מתנועה ישירה לאלכסונית או הפוך במסגרת **אותו מהלך**.



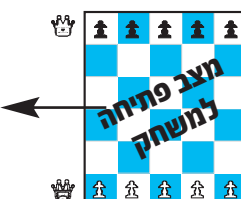
השתמשו בתרשימים המהירים (מלכה) שבשולי עמודים 1 ו-2 בזמן המשחק כדי לזכור את כללי התנועה של המלכה.

7

הצילו את המלכה

מטרת המשחק:

להביא רגלי לכל משבצת שהיא בקצה הלוח של היריב, ולהחליף אותו במלכה שלכם. בתור הבא שלכם, השתמשו במלכה כדי להכות בכל הרגלים של היריב - ולצנח! ניתן להחליף רגלים נוספים שיגיעו לקצה לוח היריב בכל כלי שתמצאו (למעט רגלי נוסף או מלך).



השתמשו בתרשימים המהירים (מלכה) שבשולי עמודים 1 ו-2 בזמן המשחק כדי לזכור את כללי התנועה של המלכה.

8

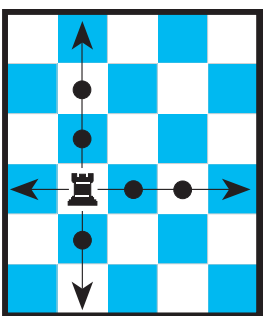
פרשים מטורללים

איך זזים הפרשים?

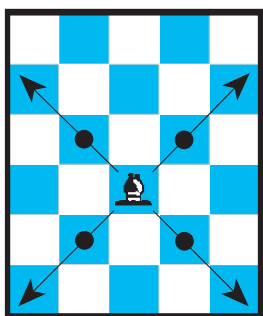
הם קופצים! מדוע? כי הם חכבים על סוס. לפרש יש מספר קבוע של צעדים לכל מהלך (שלוש משבצות) והוא יכול להכות בכלי אחר רק בצעד השלישי. הפרש תמיד קופץ בצורת "ך" - על ידי קפיצה מעל שתי משבצות קדימה או אחורה או הצידה - ואז משבצת אחת ימינה או שמאלה. הוא תמיד מסיים כל מהלך במשבצת בצבע השונה מהמשבצת שממנה התחיל.



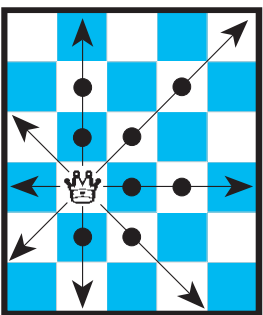
השתמשו בתרשימים המהירים (פרש) שבשולי עמודים 1 ו-2 בזמן המשחק כדי לזכור את כללי התנועה של הפרש.



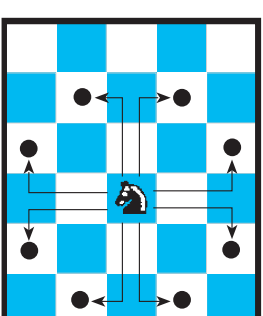
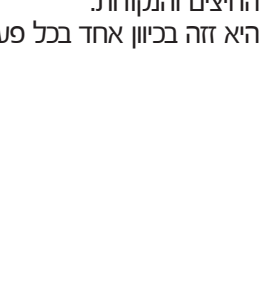
הצריח יכול לזוז אופקית או אנכית לכל משבצת שעליה מצביעים החיצים והנקודות.



הרצים יכולים לזוז לכל משבצת שעליה מצביעים החיצים והנקודות.



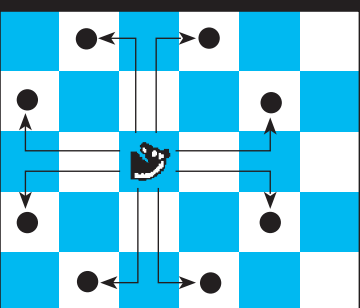
המלכה יכולה לזוז לכל משבצת שעליה מצביעים החיצים והנקודות. היא זזה בכיוון אחד בכל פעם.



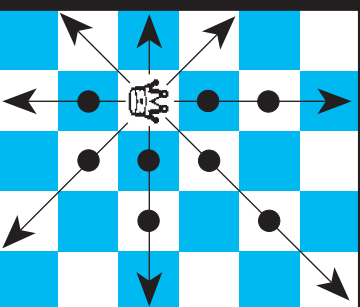
הפרש יכול לזוז לכל משבצת שעליה יש נקודה שחורה, ולקפוץ מעל כל הכלים האחרים כדי להגיע לשם.

כאן ממוקם קצה לוח המשחק כדי שניתן יהיה לראות בשולי דף ההוראות כיצד כל כלי זז.

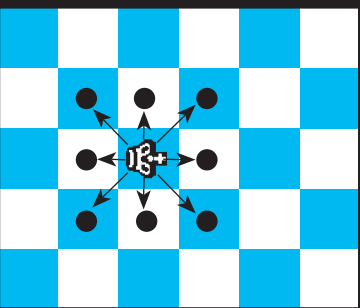
תרשימים מהירים:



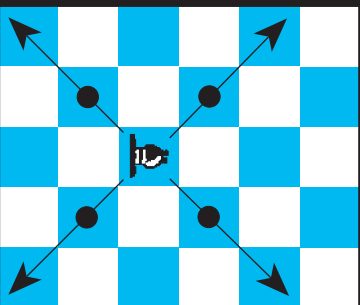
פרש



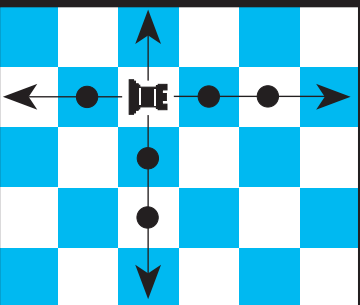
מלכה



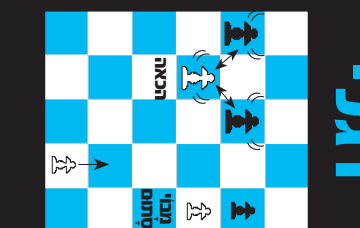
מלך



רץ



צריח



רגלי