

כאן מופיעים קבוצה לוח המשחק  
כדי שיתאפשר להראות בשטי'  
דף ההוראות כיצד כל כל'ן.

## עמוד 3

### 9 איר משחקים בכל הכלים

מל טוב אם שיחקם את כל המשחקים מתייבא 2 עד 8, וולדתם כיצד כל הכלים צודים. השמשו בתרשימים המהירים כדי לזכור את הצעדים. עכשו את הכלים לפני התרשימים בצד שמאל - ופעלו לפני ההוראות.



לבנים

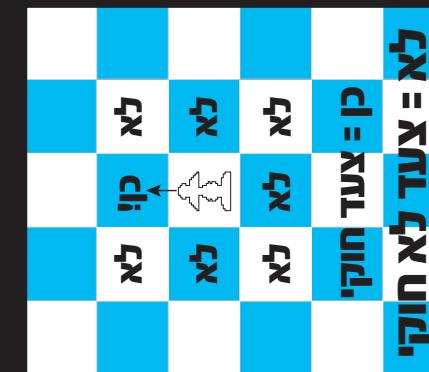
**תיקו:** לעיתים לאף אחד מהשחקנים אין מספיק הכלים כדי להגיע לנצח של שחמט. אם אחרי מהלכים רבים, נראה שאף אחד אין יכול לניצח, תוכל להסכים לסיום את המשחק בתיקו.

**שח ושות:** מלך שנמצא תחת איום, הינו במצב ש. עליכם להריבו: **שח!** כאשר המלך שלו לא במצב של מלך של הריב. כאשר המלך של הריב, יוכל לנוע ומלך שלו לא במצב של מלך הנקריא גם פט או כפה.

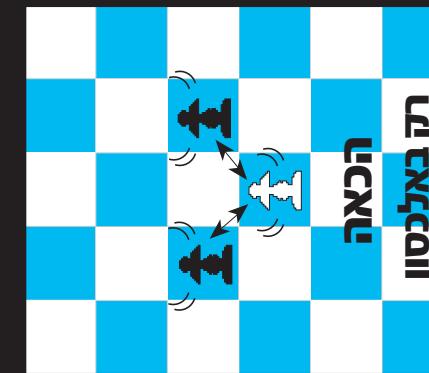
**הכתרה:** כל גגלי שmagus ל凱צה לח הריב הופך לכל שתרצוי. אסור להשאיר את הרגלי כרגלי או להפוך אותו למלך.

לחוכות בכלי שמאים על המלך. 3. לחוץ את אחד הכלים שלכם כדי לחסום את השח. אם לא תוכל לעשות אף אחד מהמלכים האלה, נמלך ויה במשחק של **שחמט** ואתם תפסו במשחק.

### תרשימים מהירים:



לא: אעד חוקי  
כל'ן = אעד חוקי  
כל'ן = אעד חוקי  
כל'ן = אעד חוקי  
כל'ן = אעד חוקי



תק רבכון

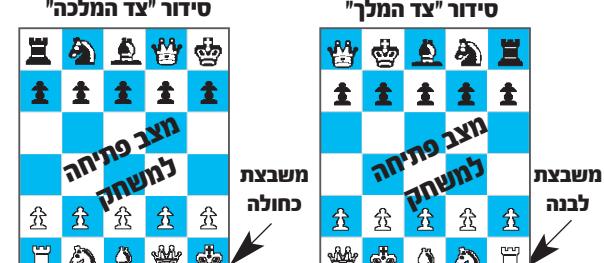
### 10 משחק למתקדים

אם המלך והצריך עוד לא זו, יש בידיהם כוח נסף - המאפשר להם לזרז בזרה שונה מבודד כלל. המלך יכול לזרז שני שחי משבצות לאחד הצדדים והצריך יכול לקפוץ מעל המלך - והכל באוטו מהלך! אין חובה לבצע הצעה. אפשר לעשות הצעה רק כאשר.

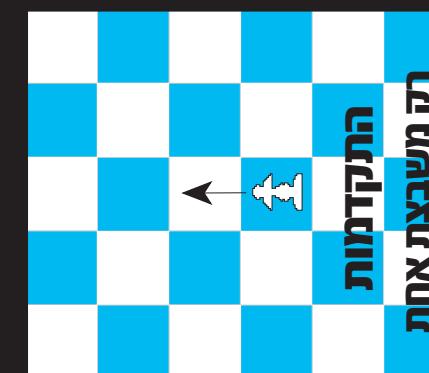
1. גם המלך וגם הצריך עדין לא זו מתחילה המשחק. 2. אין כל לשלחו בין המלך לצריך. 3. המלך אין נמצא במצב ש.

**וכן עושים זאת:** 1. מוציאים את המלך שתי משבצות לעבר הצריך (אסור למולך לעבור במשבצת שתגוזם לו להיות במצב ש).

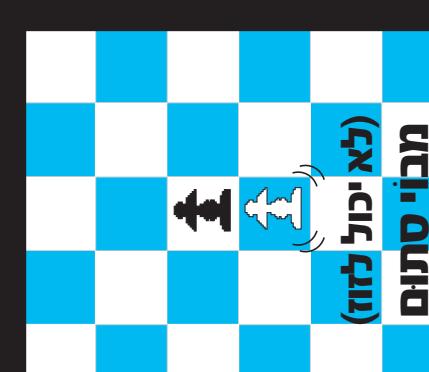
2. הצריך **קווף מעל** המלך ונוחת במשבצת הסמוכה אליו. 3. את סעיף 1 ואת סעיף 2 יש לבצע יחד, זה אחר זה ברצף, במסגרת אותו מהלך.



**מלך הקסם/ההצחה:** בזמן ההצחה, המלך והצריך יכולים לעשות דברים מוזרים. אך רק אם מתקדים תנאים מסוימים, ורק על פי סידור הכלים של "הגנות למתקדים".



תק מתקדם  
התקדמות  
התקדמות



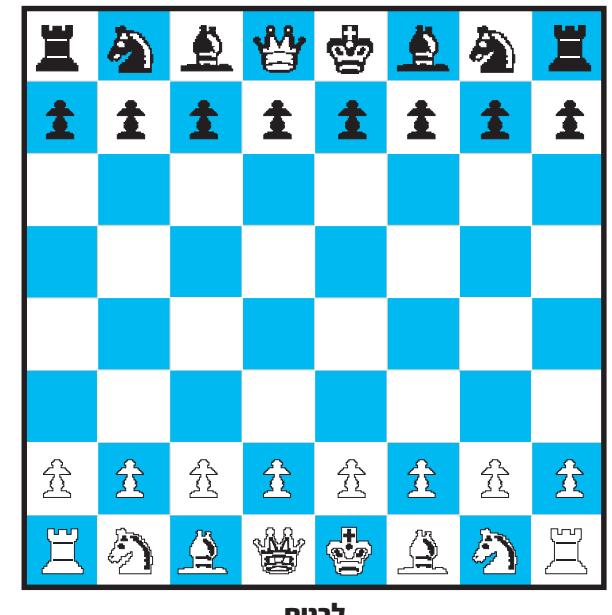
(לא) יכול רוץ  
התקדמות  
התקדמות

## עמוד 4

### 11 עוד כיף ומשחקים

"שח מהיר" עיוור: הצבת פיסת קרטן לאורך המציג ב"שח מהיר", נסו את חמשת המשחקים מומך לה "שח מהיר" - בDEL 65 משבצות (א) השתמשו בדף ההוראות כר' שארף שחקן לא יכול לראות את הכלים (1. הצל את המלכה (לפי הכלל של "פיצצים להgelim"). 2. "שח מהיר" - עם כל הכלים. 3. הגנת המלך למתקדים (עם הצחה "מצד המלך"). 4. הגנת המלך למתקדים (עם הצחה "מצד המלכה"). 5. "שח מהיר" עיוור.

חולים

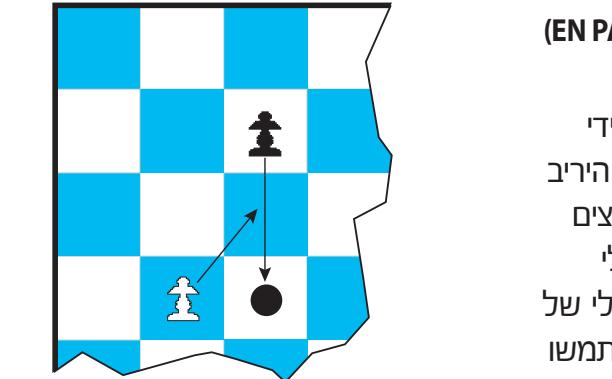


לבנים

### 12 שחמט קלומי

**שחמט:**icut, לאחר שהשחמטם בכל המשחקים ואתם כונחים ב"שח מהיר" - סודח את הכלים על **לח שחמט הקלומי** לפי התרשימים (ЛОח 8x8 משבצות) הנמצא בצח' השחמט של "שח מהיר". הינו גלי אחד לפני כל כל. עכשו צעתם יודעים הכל - התחליל לשחק!!! \* **זכות לגבי הכתורה גלי:** כל גלי שמניג עלה בדרכו במקצה לחתור. לכן יתכן שייהו יותר ממלה אחת, או כלל מלכה. לכן יתכן ריצים, פרשים או צירחים. אסור להישאר אותם כרגלי, או להפוך אותם למלך.

### המהלך המסתורי "הכאה דרכ' הילoco" (EN PASSANT)



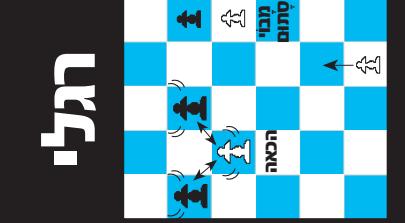
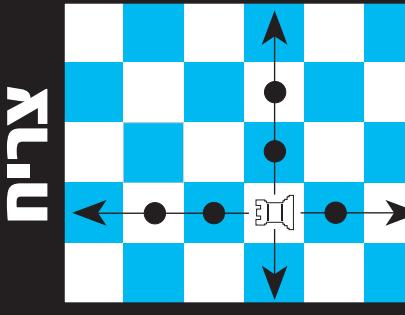
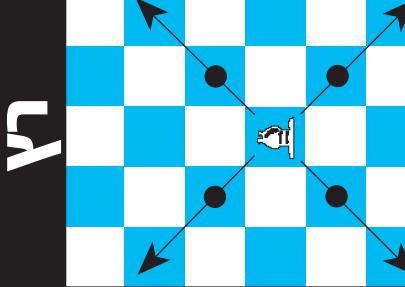
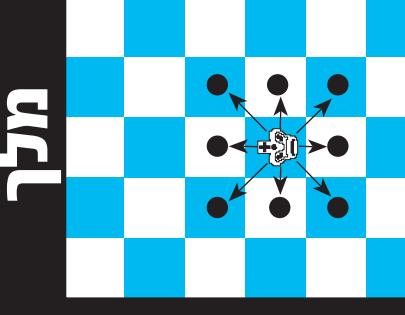
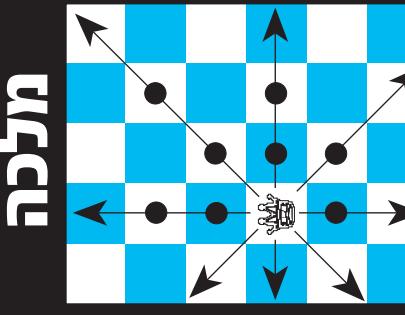
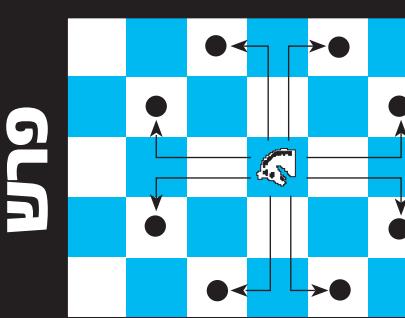
לבנים

בתרשים, נניח שאותם הרגלי הלקם, הרגלי השוחר מתקדם שתי משבצות אל הקודה השוחרת. בטור הבא, יכול הרגלי שלם להcontin ברגל השוחר או תמי אותו למשבצת שהוא מוביל להcontin בו משבצת שעלה הוא שעמו! (המסוגה בקובודה שורה)

- 32 כל'ן שחמט מפלטני בשני צבעים
- לח' שחמט זה צדי - צד אחד ללימוד, צד שני למשחק הקלומי
- הוראות היכולות את תקציר חוקי המשחק

כואן מומוקם קצה לוח המשחק  
כדי שיתן ייה לראות בשול'  
דף ההוראות כיצד כל צד.

## תרשיים מהירים:



עמוד 1

הוֹרָאֹת

# שחמט

הזרק הקלה והמהירה ללימוד שחמטנו!



מאת Joe Miccio,  
כhabi בעיר ניו יורק

כשלומדים לשחק צריך לינתה, لكن **ירורי שחטי שחמט אמתיים** כפויים ומאגרים -  
אפשר למדוד בזמן משחקים! המשחקים בתיבות 2-8 הם מושך "יחס מהיר" -  
הם קרים ובכל תיבת משחק שונה המלמוד לשולוט בכל אחד. האתגר גדול כל צד  
שמתקדמיים - ואתם נהנים מהדרן פשטוט התקדם לפני המספר! 3  
הערה: את המשחקים בתיבות 2-11 יש לשחק על לוח השחמט המוקטן בעל 6x6 משבצות  
שקיים בהמשך לוח "יחס המהיר".

עמוד 2

## צריים פרועים

### אין זיזים הצריים?

מהרי צרייה זו קדימה, אחרת, ימינה או שמאליה.  
בקו ישר - על פני משבצות בעוביים שונים.  
מהמשבצת בה הוא נמצא ועד למשבצת שבקצה הלוח  
(כל עוד קו פנוי), והוא יכול לעזור בכל משבצת בדרך.  
**לעומם לאabalsson.** אפשר לשנות כיוון תנועה רק  
בתחילת מלחך חדש.

4



השתמש בתרשיים מהיריהם  
(רזי) שבסולי'נו דודס 1-1  
בון המשחק כדי לזכור את  
כל התנועה של הגאייה.

## רצים אתגריים

### אין זיזים הרצים?

במהירות! הרץ זו באלאסן בקו **ישר** - על פני משבצות  
באותו צבען. מהמשבצת בה הוא נמצא ועד למשבצת  
שבקצה הלוח (כל עוד קו פנוי), והוא יכול לעזור  
בכל משבצת בדרך. אפשר לשנות כיוון תנועה רק  
בתחילת מלחך חדש.

5



השתמש בתרשיים מהיריהם  
(רזי) שבסולי'נו דודס 2-2  
בון המשחק כדי לזכור את  
כל התנועה של הרץ.

## מלךות חזקות

### אין זיזות המלכות?

המלך היא הכל החזק ביותר בכל מהלך היא יכולה  
לבחור לעזע כמו צרייה או כמו רץ. ככל מה זה בקו  
ישר על פני משבצות בעוביים שונים, או אלכסוני על  
פני משבצות באותו צבען, אך **לעומם לא** עוזרת  
מתנועה ישירה לאbalsson או הופך במסגרת **אותו**  
מהלך.

6



השתמש בתרשיים מהיריהם  
(רזי) שבסולי'נו דודס 2-1  
בון המשחק כדי לזכור את  
כל התנועה של המלכה.

## הציב את המלכה

**מטרת המשחק:** להביא את המלך לכל משבצת  
שהיא בקצה הלוח של הריב, ולהחולף אותו במלכה  
שלכם. בטור הבא שלכם, השתמשו במלכה כדי  
להחות בכל הרגלים של הריב - ולנצח!  
ניתן להחולף גמלים וטספים שיגשו לך לח הריב  
בכל כלי שתרצה (למעט מלך נורס או מלך).

7



השתמש בתרשיים מהיריהם  
(רזי) שבסולי'נו דודס 2-1  
בון המשחק כדי לזכור את  
כל התנועה של המלכה.

## פרשים מטורליים

### אין זיזים הפרשים?

הם קופצים! מהען הם חובים על סוס. לפרש יש  
מספר קבוע של צעדים לכל מלך (שלוש משבצות)  
והוא יכול להחות בכל אחד אחר רק בצעוד השלישי. הופתע  
תמיד קופץ בצד ר" - על ידי קופזה מעלה שתהיה  
משבצת קדימה או אחורה או הצדיה - ואז משבצת  
שעליה יש נקודה שחורה, והוא תמיד מסיים כל מהלך  
את ימינה או שמאליה. הוא תמיד מסיים כל מהלך  
במשבצת בצד השונה מהמשבצת שמננה התהילה.

8



השתמש בתרשיים מהיריהם  
(רזי) שבסולי'נו דודס 2-1  
בון המשחק כדי לזכור את  
כל התנועה של הפושט.

## מלך הכבש

### אין זיזים המלכים?

המלך חזק והחכם זו לא. בכל מהלך המלך יכול  
לlezן אחד בלבד, אך בכל כיוון שייחסו (אופקיות,  
אנכית או אלכסוני). הוא החשוב בכלים ויש להקע עליון.

#### כלל הכבש וההדי של מלכים:

מלך לעולם לא יוזד למשבצת שטוגנת במשבצת שעלה  
ニיבת המלך של הריב.  
**כלל מיוחד:** המשחק בתיבה 3 הוא המשחק היחיד  
שבנית להות במלך. כדי שתרים עכשי, כי זו הפעם  
האהנה שאי פעם תוכל להחות במלך!

3



השתמש בתרשיים מהיריהם  
(רזי) שבסולי'נו דודס 1-1  
בון המשחק כדי לזכור את  
כל התנועה של המלך.

