USER MANUAL



Hereby, MOB declares that item MO2393 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).





Warning: Not suitable for children under three years

PO: 41-XXXXXX
Made in China

MO2393

EN

Wine set in bamboo box (4 pcs) with chess game set

Warning. Not suitable for children under 3 years. Small parts.
This item contains functional sharp point and edges.
Please retain the name and address for future reference.

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

Weinset in Bambuskiste (4teilig) inkl. Schachspiel

Achtung. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Dieser Artikel enthält funktionelle scharfe Spitzen und Ecken. Bitte bewahren Sie den Namen und die Adresse für die Zukunft auf.

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

Service à vin dans une boîte en bambou (4 pièces) avec jeu d'échecs

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments.
Cet article contient des pointes et des bords tranchants fonctionnels.
S'il vous plaît conserver le nom et l'adresse pour référence future.

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 rangé 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

Juego de vino en caja de bambú (4 piezas) con tablero y piezas de ajedrez

Atención. No apto para niños menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas.
Este artículo contiene elementos puntiagudos y afilados.
Conserve el nombre y la dirección para consultas futuras.

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.

IT

Set vino in scatola di bambù (4 pz) con set gioco scacchi

Avvertenza. Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti.
Questo articolo contiene punte e bordi affilati.
Si prega di conservare il nome e l'indirizzo per riferimento futuro.

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

Wijnset in bamboe doos (4 stuks) met schaakspel set

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Dit artikel bevat functionele scherpe punten en randen.
Bewaar de naam en het adres voor toekomstig gebruik.

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

Zestaw do wina w bambusowym pudełku (4 szt.) z zestawem do gry w szachy

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ten przedmiot zawiera funkcjonalne ostre końcówki i krawędzie.
Proszę zachować nazwę i adres na przyszłość.

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 (chociaż 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 niezwykłe ponieważ (w przeciwieństwie do figur) poruszają się inaczej niż biją: chodzą prosto, natomiast biją 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. 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 zbity), ten inny pionek ma możliwość zbicia 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.