Sicherheitshinweise für ein magnetisches Schachbrett:

1. **Magnetische Gefahr:** Achten Sie darauf, dass Kinder nicht mit den Magneten spielen, da sie verschluckt werden können. Kleine Magneten sind ein Erstickungsrisiko.
2. **Magnetische Felder:** Das Schachbrett sollte nicht in der Nähe von elektronischen Geräten wie Handys, Computern oder Kreditkarten aufbewahrt werden, da die Magneten diese stören könnten.
3. **Lagerung:** Bewahren Sie das Schachbrett und die Figuren an einem trockenen, sicheren Ort auf, um die Magneten und die Figuren zu schützen.
4. **Vermeidung von Stößen:** Vermeiden Sie es, das Schachbrett zu stark zu schütteln oder fallen zu lassen, um die Magneten und die Oberfläche zu schonen.

Spieleanleitung für Schach (mit magnetischem Brett):

1. **Vorbereitung:**
   - Platzieren Sie das Schachbrett so, dass sich ein weißes Feld in der unteren rechten Ecke jeder Seite befindet.
   - Setzen Sie die Figuren gemäß der Standardaufstellung:
     1. Reihe: Türme, Springer, Läufer, Dame (auf ihrem eigenen Farbfeld), König und der Rest der Reihe aus Bauern.
     2. Reihe: Alle Bauern.
2. **Ziel des Spiels:**
   - Das Ziel ist es, den gegnerischen König schachmatt zu setzen. Dies bedeutet, der König ist in einer Position, aus der er nicht entkommen kann, ohne dass er gefangen genommen wird.
3. **Zugregeln:**
   - **König:** Ein Feld in jede Richtung.
   - **Dame:** Beliebige Anzahl von Feldern in jede Richtung (horizontal, vertikal, diagonal).
   - **Turm:** Beliebige Anzahl von Feldern horizontal oder vertikal.
   - **Läufer:** Beliebige Anzahl von Feldern diagonal.
   - **Springer:** Bewegt sich in einer "L"-Form, zwei Felder in eine Richtung und dann ein Feld in eine senkrechte Richtung.
   - **Bauern:** Ein Feld vorwärts, aber beim ersten Zug zwei Felder, und schlagen diagonal.
4. **Schach und Schachmatt:**
   - Wenn der König des Gegners bedroht wird, rufen Sie "Schach!".
   - Der Gegner muss dann den bedrohten König in einem der folgenden Züge schützen oder aus dem Schach befreien.
   - "Schachmatt" bedeutet, dass der König in Schach steht und keine Möglichkeit mehr hat, sich zu retten.
5. **Magnetische Figuren:**
   - Dank der Magneten bleiben die Figuren auch bei leichten Stößen oder Bewegungen gut auf ihrem Feld.
   - Verwenden Sie den Magnetismus zu Ihrem Vorteil, um schnelle Züge zu machen, ohne sich Sorgen zu machen, dass die Figuren verschieben.

Viel Spaß beim Spielen!

Machine Translated by Google

Safety instructions for a magnetic chessboard:

1. **Magnetic hazard:** Keep children away from magnets, as they can be swallowed. Small magnets pose a choking hazard.

2. **Magnetic fields:** The chessboard should not be stored near electronic devices such as mobile phones, computers or credit cards, as the magnets may interfere with them.

3. **Storage:** Store the chessboard and pieces in a dry, safe place to protect the magnets and pieces.
4. **Avoid shock:** Avoid shaking the chessboard too hard or dropping it to protect the magnets and the surface.

Instructions for chess (with magnetic board):

1. **Preparation:**
   - o Place the chessboard so that there is a white square in the lower right corner of each side.
   - o Place the pieces according to the standard setup: 1st row: rooks, knights, bishops, queen (on its own color square), king and the rest of the row of pawns.
     2nd row: All pawns.
2. **Goal of the game:**
   - o The goal is to checkmate the opponent's king. This means the king is in a position from which he cannot escape without being captured.
3. **Turn rules:**
   - o **King:** One square in each direction.
   - o **Queen:** Any number of squares in any direction (horizontal, vertical, diagonal).
   - o **Rook:** Any number of squares horizontally or vertically.
   - o **Bishop:** Any number of squares diagonally.
   - o **Knight:** Moves in an "L" shape, two squares in one direction and then one field in a vertical direction.
   - o **Pawns:** One square forward, but two squares on the first move, and capture diagonal.
4. **Check and checkmate:**
   - o If the opponent's king is threatened, shout "Check!".
   - o The opponent must then capture the threatened king in one of the following moves protect or release from check.
   - o "Checkmate" means that the king is in check and has no chance of escape.
5. **Magnetic figures:**
   - o Thanks to the magnets, the figures stay firmly in place even when slightly bumped or moved.
   - o Use magnetism to your advantage to make quick moves without worrying about pieces shifting.

Have fun playing!