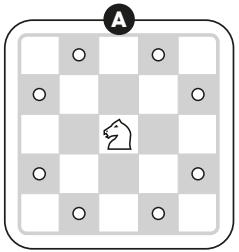
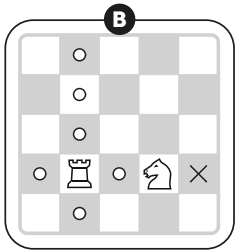
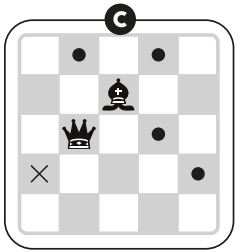
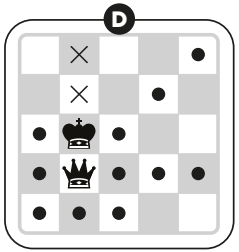
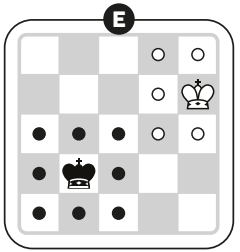

SMART
GAMES

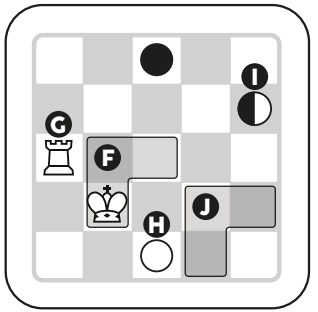


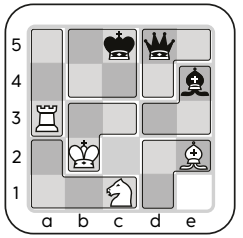




#3




#3

| | | |
|---|---|---|
| **1.** | ... | ♛d5 - d2 + |
| **2.** | ♔b2 - a1 | ♛d2 x c1 + |
| **3.** | ♔a1 - a2 | ♛c1 - b1 # |

# GAME RULES

The goal of Chess Peace is to place the 7 puzzle pieces (each holding a chess piece) on the board so that no white chess piece attacks a black chess piece, and vice versa. The result should be a perfectly peaceful position.

**Attack patterns of the chess pieces**

Each puzzle piece holds a chess piece. You don't need to know all the rules of chess, but you should understand the following attack patterns:



**Kings (Black & White):** Attack all squares one step away in any of the 8 directions (horizontally, vertically, and diagonally).



**White Knight:** Attacks the 8 squares located two squares away in one orthogonal direction and one square away perpendicular to it (forming an "L" shape Ⓐ). The attack is not obstructed by any intervening chess pieces.



**White Rook:** Attacks all squares in straight lines along the 4 orthogonal directions (up, down, left, right), stopping at the first piece encountered in any of those directions Ⓑ.



**Bishops (Black & White):** Attack all squares in straight lines along the 4 diagonal directions, stopping at the first piece encountered Ⓒ.



**Black Queen:** Attacks all squares in straight lines in all 8 directions (orthogonal and diagonal), stopping at the first piece encountered.

**Important notes:**

- For the rook, bishops and queen, the attack does not extend beyond the first piece encountered in any direction. For example, in diagram Ⓓ, the squares marked with a cross are no longer attacked by the black queen (although the square directly above the black king is still attacked by the black king).
- For chess players who might wonder: In the Chess Peace game, you cannot place an opponent's chess piece in the 8 spaces around a king, even if that piece is protected by another opponent's chess piece Ⓔ.



## HOW TO PLAY

1. Select a challenge.
2. Place all puzzle pieces on the board so that no chess piece of one color attacks a square occupied by a chess piece of the opposite color (resulting in a peaceful position), and so that all requirements of the challenge are satisfied:
   - Ⓕ If a complete puzzle piece is shown, it must be placed exactly in that position.
   - Ⓖ If only a chess piece is shown, that chess piece must be on the indicated square, but you must figure out the orientation of the puzzle piece it belongs to.
   - Ⓗ If a white circle or a black circle is shown, a chess piece of that specific color must occupy the square, but you must determine which piece.
   - Ⓘ If a black & white circle is shown, a chess piece of either color must be placed on that square.
   - Ⓙ If the shape of a puzzle piece is shown, a puzzle piece with that specific shape must be placed in that location.

   **Note:** When all puzzle pieces are placed, exactly two open squares will remain.
3. Once you believe you've solved the challenge, carefully double-check the attack lines of the pieces; it is easy to overlook one! There is only one solution, which you can find at the end of the booklet.

**Bonus for chess players:** Above some solutions you will see a white box, a black box, or both marked #N. This indicates that, on the 5x5 board with the chess pieces placed as shown, white (or black) plays and checkmates in N moves. The solutions to these mating problems are provided at the end of the booklet in algebraic notation.

# SPELREGELS

Het doel van Chess Peace is om de 7 puzzelstukken (elk met een schaakstuk erop) op het bord te plaatsen zodat geen enkel wit schaakstuk een zwart stuk aanvalt, en omgekeerd. Het resultaat moet een volledig vreedzame positie zijn.

**Aanvalspatronen van de schaakstukken**

Elk puzzelstuk bevat een schaakstuk, dus om de puzzels te kunnen oplossen moet je hun aanvalspatronen begrijpen:

**Koningen (wit & zwart):** Vallen alle aangrenzende velden aan in horizontale, verticale en diagonale richtingen.

**Wit paard:** Valt de velden aan die twee stappen in een horizontale of verticale richting en één stap loodrecht daarop liggen (een "L"-vorm Ⓐ). De aanval wordt niet geblokkeerd door andere stukken.

**Witte toren:** Valt alle velden aan in horizontale en verticale richtingen en stopt bij het eerste stuk dat ze tegenkomt Ⓑ.

**Lopers (wit & zwart):** Vallen alle velden aan in diagonale richtingen en stoppen bij het eerste stuk dat ze tegenkomen Ⓒ.

**Zwarte dame:** Valt alle velden aan in horizontale, verticale en diagonale richtingen en stopt bij het eerste stuk dat ze tegenkomt.

**Belangrijke opmerkingen:**

- Voor toren, lopers en dame stopt de aanval bij het eerste stuk dat ze tegenkomen. In diagram Ⓓ worden de velden met een kruis dus niet meer aangevallen door de zwarte dame (hoewel het veld direct boven de zwarte koning nog wel door de koning wordt aangevallen).
- Opmerking voor schaakspelers: in Chess Peace mag je geen schaakstuk van de tegenstander plaatsen op één van de 8 velden rond een koning, zelfs niet als dat stuk wordt beschermd door een ander stuk van die kleur Ⓔ.

NL

## HOE TE SPELEN

1. Kies een opdracht.
2. Plaats alle puzzelstukken op het bord zodat geen schaakstuk van de ene kleur een veld aanvalt dat bezet is door een schaakstuk van de andere kleur (dus een vreedzame positie), en zodat alle aanwijzingen van de opdracht worden gevolgd:
   - Ⓕ Als een volledig puzzelstuk wordt getoond, moet je het exact zo plaatsen.
   - Ⓖ Als alleen een schaakstuk wordt getoond, moet dat stuk op het aangeduide veld staan en moet je zelf de oriëntatie van het bijbehorende puzzelstuk bepalen.
   - Ⓗ Als een witte of zwarte cirkel wordt getoond, moet een schaakstuk van die kleur op het aangeduide veld staan en moet je zelf bepalen welk stuk.
   - Ⓘ Als een zwart-witte cirkel wordt getoond, moet een schaakstuk van eender welke kleur op het aangeduide veld staan.
   - Ⓙ Als de vorm van een puzzelstuk wordt getoond, moet een gelijkvormig puzzelstuk op die locatie worden geplaatst.

   **Opmerking:** Wanneer alle puzzelstukken zijn geplaatst, blijven er exact twee open velden over.
3. Denk je dat je de oplossing hebt? Controleer dan zorgvuldig de aanvalslijnen van alle stukken. Het is gemakkelijk om er één over het hoofd te zien! Er is slechts één oplossing, te vinden achteraan in het opdrachtenboekje.

**Bonus voor schaakspelers:** Boven sommige oplossingen zie je een wit vak, een zwart vak of beide, gemarkeerd met #N. Dit betekent dat, op het 5×5-bord met de stukken zoals geplaatst, wit (of zwart) aan zet is en schaakmat geeft in N zetten. De oplossingen van deze schaakpuzzels vind je achteraan in het boekje in algebraïsche notatie.

# ANLEITUNG

Dein Ziel bei Chess Peace ist es, die 7 Knobelplättchen (mit je 1 Schachfigur darauf) auf das Tableau zu setzen. Dabei muss sich eine vollständig friedliche Aufstellung ergeben.

**Angriffsmuster der Schachfiguren**

Jedes Knobelplättchen trägt 1 Schachfigur. Du brauchst nicht alle Schachregeln zu kennen, doch du musst die folgenden Angriffsmuster verstehen:

**Könige (weiß & schwarz):** Sie greifen alle 8 umliegenden Felder an (horizontal, vertikal und diagonal).

**Weißer Springer:** Er greift die 8 Felder an, die jeweils 2 Felder gerade zu und dann 1 Feld senkrecht entfernt sind (dies ergibt eine L-Form, siehe A). Dieser Angriff wird nicht verhindert, falls eine andere Figur im Weg steht.

**Weißer Turm:** Er greift alle Felder auf geraden, horizontalen und vertikalen Linien an (hoch, runter, links, rechts) und stoppt bei der ersten Schachfigur, auf die er auf einer diese Linien trifft, siehe B.

**Läufer (weiß & schwarz):** Sie greifen alle Felder auf geraden diagonalen Linien in alle 4 Richtungen an und stoppen bei der ersten Schachfigur, auf die sie auf einer dieser Linien treffen, siehe C.

**Schwarze Dame:** Sie greift alle Felder auf geraden Linien in alle 8 Richtungen an (horizontal, vertikal und diagonal) und stoppt bei der ersten Schachfigur, auf die sie trifft.

**Wichtige Hinweise:**

- Turm, Läufer und Dame greifen nicht über die erste Schachfigur auf ihrem Weg hinweg an. Beispielsweise werden die auf Abbildung D angekreuzten Felder nicht von der schwarzen Dame angegriffen. (Das Feld direkt über dem König wird jedoch weiterhin von dem schwarzen König angegriffen.)
- Für grübelnde Schachfans: In Chess Peace kannst du eine gegnerische Schachfigur niemals auf die 8 Felder um den König stellen, selbst falls diese Figur von einer weiteren gegnerischen Schachfigur geschützt ist, siehe E.

DE

## SPIELREGELN

1. Wähle eine Herausforderung.
2. Setze alle Knobelplättchen so auf das Tableau, dass eine friedliche Aufstellung entsteht, also keine Schachfigur einer Farbe ein Feld angreift, auf dem eine Schachfigur der anderen Farbe steht. Erfülle zusätzlich die Bedingungen der Herausforderung:
   - F Ist ein vollständiges Knobelplättchen abgebildet, setze es an genau dieser Stelle ein.
   - G Ist nur eine Schachfigur abgebildet, setze diese auf das angezeigte Feld. Leite selbst her, wie das dazugehörige Knobelplättchen ausgerichtet ist.
   - H Ist ein weißer oder ein schwarzer Kreis abgebildet, setze eine Schachfigur genau dieser Farbe auf dieses Feld. Finde selbst heraus, welche Figur es ist.
   - I Ist ein schwarz-weißer Kreis abgebildet, setze eine Schachfigur einer der Farben auf dieses Feld.
   - J Ist die Form eines Knobelplättchens abgebildet, setze ein Knobelplättchen mit genau dieser Form an diese Stelle.

   **Hinweis:** Sind alle Knobelplättchen platziert, bleiben genau 2 freie Felder übrig.
3. Sobald du glaubst, die Herausforderung gelöst zu haben, prüfe noch einmal sorgfältig die Angriffsmuster der Schachfiguren. Es ist leicht, eins zu übersehen! Es gibt immer nur 1 Lösung. Du findest sie am Ende des Herausforderungshefts.

**Bonus für Schachspielende:** Über manchen Lösungen steht ein schwarzes, weißes oder schwarz-weißes Kästchen mit einer Nummer. Diese zeigt an, dass – bei dieser Aufstellung auf dem 5×5-Tableau – die jeweilige Farbe die andere in der entsprechenden Anzahl Züge mattsetzt. Die Lösungen zu diesen Mattaufgaben findest du in algebraischer Notation am Ende des Herausforderungshefts.

# RÈGLES DU JEU

Le but du jeu Chess Peace est de placer les 7 pièces de puzzle (chacune portant une pièce d'échecs) sur le plateau de jeu de manière à ce qu'aucune pièce d'échecs blanche n'attaque une pièce d'échecs noire, et vice-versa. Le résultat doit être une position pacifique.

**Schémas d'attaques des pièces d'échecs**

Chaque pièce du puzzle porte une pièce d'échecs. Il n'est pas nécessaire de connaître toutes les règles du jeu d'échecs, mais vous devez connaître les schémas d'attaques suivants :



**Les rois (blanc et noir)** attaquent toutes les cases à un pas de distance dans l'une des 8 directions (horizontalement, verticalement et diagonalement).



**Le cavalier blanc** attaque les 8 cases accessibles en se déplaçant de deux cases dans une direction orthogonale, puis d'une case sur le côté (en forme de « L » Ⓐ). L'attaque du cavalier n'est empêchée par aucune pièce intermédiaire.



**La tour blanche** attaque toutes les cases en ligne droite dans les 4 directions orthogonales (haut, bas, gauche, droite) jusqu'à la première pièce rencontrée qui est elle aussi attaquée Ⓑ.



**Les fous (blanc et noir)** attaquent toutes les cases en ligne droite dans les 4 directions diagonales jusqu'à la première pièce rencontrée incluse Ⓒ.



**La dame noire** attaque toutes les cases en ligne droite dans les 8 directions (orthogonales et diagonales) jusqu'à la première pièce rencontrée incluse.

**Remarques importantes :**

- Pour la tour, les fous et la dame, l'attaque ne s'étend pas au-delà de la première pièce rencontrée, quelle que soit la direction. Par exemple, dans le Ⓓ schéma ci-dessous, les cases marquées d'une croix ne sont plus attaquées par la Dame noire (bien que la case située directement au-dessus du Roi noir soit toujours attaquée par le Roi noir).



- Pour les joueurs d'échecs qui se poseraient la question: Dans le jeu Chess Peace il est interdit de placer une pièce d'échecs adverse dans les 8 cases autour d'un Roi, même si cette pièce est protégée par une autre pièce d'échecs adverse Ⓔ.

## COMMENT JOUER

1. Choisissez un défi.
2. Placez toutes les pièces du puzzle sur l'échiquier pour qu'aucune pièce d'échecs d'une couleur n'attaque une case occupée par une pièce d'échecs de la couleur opposée (aboutissant à une position pacifique), et pour que toutes les contraintes du défi soient respectées :
   - Ⓕ Si une pièce de puzzle complète est représentée, elle doit être placée exactement à cet emplacement.
   - Ⓖ Si seule une pièce d'échecs est représentée, elle doit se trouver sur la case indiquée, mais vous devez déterminer l'orientation de la pièce à laquelle elle appartient.
   - Ⓗ Si un cercle blanc ou noir est représenté, une pièce d'échecs de cette couleur doit occuper la case, mais vous devez déterminer laquelle.
   - Ⓘ Si un cercle noir et blanc est représenté, une pièce d'échecs de l'une ou l'autre couleur doit être placée sur cette case.
   - Ⓙ Si la forme d'une pièce de puzzle est représentée, une pièce de puzzle ayant exactement cette cette forme doit être placée à cet emplacement.

   **Remarque :** Une fois toutes les pièces du puzzle placées, il reste exactement deux cases vides.
3. Une fois que vous pensez avoir résolu le défi, vérifiez soigneusement les lignes d'attaque des pièces, il est facile d'en oublier une! Chaque défi n'a qu'une seule solution, que vous trouverez à la fin du livret.

**Bonus pour les joueurs d'échecs :** Au-dessus de certaines solutions, vous verrez une boite blanche, une boite noire, ou les deux, marquées #N. Cela indique que, sur un échiquier 5x5 avec les pièces placées comme indiqué, les blancs (ou les noirs) jouent et matent en N coups. Les solutions de ces problèmes de mat sont fournies à la fin du livret en notation algébrique.

# REGLAS DEL JUEGO

El objetivo de Chess Peace es colocar las 7 piezas del rompecabezas (cada una con una pieza de ajedrez) sobre el tablero de manera que ninguna pieza blanca ataque a una pieza negra y viceversa. El resultado debería ser una posición de paz total.

**Patrones de ataque de las piezas de ajedrez**

Cada pieza del rompecabezas muestra una pieza de ajedrez. No es necesario que conozcas todas las reglas del ajedrez, pero sí que debes entender los siguientes patrones de ataque:



**Reyes (blanco y negro):** Ataca todas las casillas situadas a una casilla de distancia en cualquiera de las 8 direcciones (horizontal, vertical y diagonal).



**Caballo blanco:** Ataca las 8 casillas situadas a dos casillas de distancia en dirección ortogonal y una casilla en perpendicular (formando una «L» (A)). Ninguna pieza de ajedrez intercalada bloquea este ataque.



**Torre blanca:** Ataca todas las casillas en línea recta en las 4 direcciones ortogonales (arriba, abajo, izquierda y derecha) y se detiene en la primera pieza de ajedrez que encuentre en cualquiera de esas direcciones (B).



**Alfiles (blanco y negro):** Atacan todas las casillas en línea recta en las 4 direcciones diagonales y se detienen en la primera pieza de ajedrez que encuentren (C).



**Dama negra:** Ataca todas las casillas en línea recta en las 8 direcciones (ortogonales y diagonales) y se detiene en la primera pieza de ajedrez que encuentre.

**Notas importantes:**

- Para la torre, los alfiles y la dama, el ataque no se extiende más allá de la primera pieza de ajedrez que encuentre en cualquier dirección. Por ejemplo, en el diagrama (D), la dama negra no ataca las casillas marcadas con una cruz (aunque el rey negro sí que ataca directamente la casilla situada encima de él).



- A un jugador de ajedrez podría sorprenderle lo siguiente: En el juego Chess Peace, no se puede colocar una pieza de ajedrez del oponente en las 8 casillas que se encuentran alrededor del rey, aunque esa pieza esté protegida por otra pieza del oponente (E).

## CÓMO SE JUEGA

1. Elige un reto.
2. Coloca todas las piezas del rompecabezas sobre el tablero de manera que ninguna pieza de ajedrez de un color ataque una casilla ocupada por una pieza de ajedrez del color contrario (lo que produce una posición de paz) y de manera que se cumplan todos los requisitos del reto:
   - (F) Si se muestra una pieza completa del rompecabezas, debe colocarse exactamente en esa posición.
   - (G) Si solo se muestra una pieza de ajedrez, debe estar en la casilla indicada, pero tienes que deducir cuál es la orientación que le corresponde.
   - (H) Si se muestra un círculo blanco o negro, una pieza de ajedrez de ese color específico debe ocupar la casilla, pero tienes que determinar cuál es esa pieza.
   - (I) Si se muestra un círculo blanco y negro, en esa casilla se debe colocar una pieza de ajedrez de cualquiera de los dos colores.
   - (J) Si se muestra la forma de una pieza de rompecabezas, en ese lugar debe colocarse una pieza de rompecabezas con esa forma específica.

   **Nota:** Cuando todas las piezas del rompecabezas estén colocadas, quedarán exactamente dos casillas vacías.
3. Cuando creas que has resuelto el reto, revisa cuidadosamente las líneas de ataque de las piezas. ¡Es fácil pasar por alto alguna! Solo hay una solución, que podrás ver al final del folleto de retos.

**Extra para jugadores de ajedrez:** Solo hay una solución, que podrás ver al final del folleto de retos. Esto indica que, en el tablero de 5x5 con las piezas de ajedrez colocadas como se muestra, las blancas (o las negras) juegan y dan jaque mate en N movimientos. Las soluciones a estos problemas de dar jaque mate se proporcionan al final del folleto en notación algebraica.

# REGRAS DO JOGO

O objetivo em Chess Peace é colocar as 7 peças de puzzle (cada uma com uma peça de xadrez) no tabuleiro de forma a que nenhuma peça de xadrez branca ataque uma peça preta, e vice-versa. O resultado deve ser uma posição perfeitamente pacífica.

**Padrões de ataque das peças de xadrez**

Cada peça de puzzle contém uma peça de xadrez. Não precisas de saber as regras completas do xadrez, mas deves conhecer os padrões de ataque seguintes:



**Reis (branco e preto):** Atacam todos os quadrados adjacentes em qualquer uma das 8 direções (horizontal, vertical e diagonal).



**Cavalo branco:** Ataca os 8 quadrados localizados a dois quadrados de distância em direção ortogonal e a um quadrado de distância perpendicular a esta (formando um "L" **A**). O ataque não é obstruído por nenhuma peça de xadrez no meio.



**Torre branca**: Ataca todos os quadrados em linha reta ao longo de 4 direções ortogonais (para cima, para baixo, esquerda, direita), parando na primeira peça que encontrar em qualquer uma dessas direções **B**.



**Bispos (branco e preto):** Ataca todos os quadrados em linha reta ao longo de 4 direções diagonais, parando na primeira peça que encontrar **C**.



**Rainha preta:** Ataca todos os quadrados em linha reta ao longo de todas as 8 direções (ortogonais e diagonais), parando na primeira peça que encontrar.

**Notas importantes:**

- Para a torre, bispos e rainha, o ataque não se estende para lá da primeira peça encontrada em qualquer direção. Por exemplo, no diagrama **D**, os quadrados marcados com uma cruz já não podem ser atacados pela rainha preta (contudo, o quadrado diretamente acima do rei preto ainda pode ser atacado pelo rei preto).

PT

- Para jogadores de xadrez que estejam a estranhar: No jogo Chess Peace, não é possível colocar uma peça de xadrez adversária nos 8 espaços em torno de um rei, mesmo que essa peça esteja protegida por outra peça de xadrez adversária **E**.

## COMO JOGAR

1. Escolhe um desafio.
2. Coloca todas as peças de puzzle no tabuleiro de forma a que nenhuma peça de xadrez de uma cor ataque um quadrado ocupado por uma peça de xadrez da cor oposta (uma posição pacífica), e de forma a que todos os pressupostos do desafio estejam satisfeitos:
   - **F** Se for mostrada uma peça de puzzle inteira, deve ser colocada nessa posição exata.
   - **G** Se apenas for mostrada uma peça de xadrez, essa peça de xadrez deve estar na posição indicada, mas deves descobrir a orientação correta da peça de puzzle sobre a qual assenta.
   - **H** Se for mostrado um círculo branco ou preto, esse quadrado deve ser ocupado por uma peça de xadrez dessa cor, mas és tu que escolhes que peça será.
   - **I** Se for mostrado um círculo branco e preto, esse quadrado deve ser ocupado por uma peça de xadrez de qualquer cor.
   - **J** Se for mostrada a forma de uma peça de puzzle, esse quadrado deve ser ocupado por uma peça de puzzle com esse formato específico.

   **Atenção:** Quando todas as peças de puzzle forem colocadas, restarão dois quadrados vazios.
3. Assim que achares que resolveste o desafio, verifica com cuidado as linhas de ataque das peças; é fácil deixar escapar uma! Há apenas uma solução, revelada no final do livreto de desafios.

**Bónus para jogadores de xadrez:** Acima de algumas soluções poderás ver uma caixa branca, uma caixa preta, ou ambas marcadas com #N. Isto indica que, no tabuleiro de 5x5, com as peças de xadrez colocadas como mostrado, as brancas (ou pretas) jogam e fazem xeque-mate em N movimentos. As soluções destes puzzles de xadrez são reveladas no final do livreto em notação algébrica.

# REGOLE

L'obiettivo di Chess Peace è collocare le 7 tessere (ognuna contenente un pezzo degli scacchi) sulla scacchiera, in modo che nessun pezzo bianco attacchi un pezzo nero, e viceversa. Il risultato deve essere una posizione pacifica.

**Schemi di attacco dei pezzi degli scacchi**

Ogni tessera contiene un pezzo degli scacchi. Non serve conoscere tutte le regole degli scacchi, ma è necessario conoscere i seguenti schemi di attacco:



**Re (bianco o nero):** attacca a una casella di distanza in una delle 8 direzioni (orizzontale, verticale e diagonale).



**Cavallo bianco:** attacca le 8 caselle poste a due passi in una direzione ortogonale e a un passo in direzione perpendicolare, formando una "L" Ⓐ. L'attacco non è ostacolato da eventuali pezzi intermedi.



**Torre bianca:** attacca tutte le caselle in linea retta nelle 4 direzioni ortogonali (alto, basso, sinistra, destra), fermandosi al primo pezzo incontrato Ⓑ.



**Alfiere (bianco o nero):** attacca tutte le caselle in linea retta nelle 4 direzioni diagonali, fermandosi al primo pezzo incontrato Ⓒ.



**Regina nera:** attacca tutte le caselle in linea retta nelle 8 le direzioni (ortogonali e diagonali), fermandosi al primo pezzo incontrato.

**Note importanti:**

- Per la torre, gli alfieri e la regina, l'attacco non si estende oltre il primo pezzo incontrato. Per esempio, nello schema Ⓓ, le caselle segnate con una croce non sono più sotto attacco della regina nera (ma la casella subito sopra il re nero è comunque attaccata dal re).
- Se sai giocare a scacchi e ti sei posto il dubbio: in Chess Peace non puoi mai collocare un pezzo nelle 8 caselle accanto al re avversario, nemmeno se quel pezzo è protetto da un altro pezzo dello stesso colore Ⓔ.

IT

## COME SI GIOCA

1. Scegli una sfida dal libretto.
2. Colloca tutte le tessere sulla scacchiera, in modo che nessun pezzo di un colore attacchi una casella occupata da un pezzo dell'altro colore (ottenendo così una posizione pacifica), e che siano soddisfatti tutti i requisiti della sfida:
   - Ⓕ Se è mostrata una tessera specifica, va collocata esattamente in quella posizione.
   - Ⓖ Se è mostrato solo un pezzo degli scacchi, quel pezzo deve trovarsi sulla casella indicata, ma devi dedurre l'orientamento della tessera a cui appartiene.
   - Ⓗ Se è mostrato un cerchio bianco o un cerchio nero, su quella casella va collocato un pezzo degli scacchi di quel colore, ma devi dedurre quale pezzo sia.
   - Ⓘ Se è mostrato un cerchio bianco e nero, su quella casella va collocato un pezzo degli scacchi di uno qualsiasi dei due colori.
   - Ⓙ Se è mostrata la forma di una tessera, in quella posizione va collocata una tessera con quella forma specifica.

   **Nota:** dopo aver collocato tutte le tessere, rimarranno esattamente due caselle vuote.
3. Quando pensi di aver risolto la sfida, ricontrolla con attenzione le linee d'attacco di ogni pezzo: è facile trascurarne una! Esiste una sola soluzione, indicata in fondo al libretto.

**Bonus per gli scacchisti:** in cima ad alcune soluzioni troverai un riquadro bianco, un riquadro nero, o due riquadri contrassegnati con #N. Questo indica che, sulla scacchiera 5×5 con i pezzi posizionati come mostrato, il Bianco (o il Nero) muove e vince N mosse. Le soluzioni di questi problemi sono fornite alla fine del libretto in notazione algebrica.

# ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

Σκοπός του Chess Peace είναι να τοποθετηθούν και τα 7 κομμάτια (καθένα περιλαμβάνει ένα πιόνι σκακιού) στο ταμπλό έτσι ώστε κανένα λευκό πιόνι να μην μπορεί να επιτεθεί σε ένα μαύρο πιόνι, και το ανάποδο. Το αποτέλεσμα θα πρέπει να είναι ένα εντελώς ειρηνικό τελικό ταμπλό.

**Κινήσεις επίθεσης των πιονιών στο σκάκι**

Κάθε κομμάτι έχει πάνω του ένα πιόνι σκακιού. Δεν χρειάζεται να ξέρεις όλους τους κανόνες στο σκάκι, αλλά θα πρέπει να έχεις κατανοήσει τις ακόλουθες κινήσεις επίθεσης:



Βασιλιάς (λευκός και μαύρος): Επιτίθεται ένα τετράγωνο προς οποιαδήποτε κατεύθυνση από τις 8 (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια).



Λευκός ίππος: Επιτίθεται στα 8 τετράγωνα που βρίσκονται κατά δύο τετράγωνα σε μία κατεύθυνση και μετά ένα τετράγωνο κάθετο προς αυτήν την κατεύθυνση (σχηματίζοντας το σχήμα L Ⓐ). Τυχόν παρεμβαλλόμενα πιόνια δεν εμποδίζουν την επίθεση.



Λευκός πύργος: Μπορεί να επιτεθεί οριζόντια ή κάθετα (πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά) στο πρώτο πιόνι αντίθετου χρώματος που θα συναντήσει Ⓑ.



Αξιωματικός (λευκός και μαύρος) Μπορεί να επιτεθεί σε οποιαδήποτε από τις 4 διαγώνιες κατευθύνσεις στο πρώτο πιόνι αντίθετου χρώματος που θα συναντήσει Ⓒ.



Μαύρη Βασίλισσα: Μπορεί να επιτεθεί και στις 8 κατευθύνσεις (οριζόντια, κάθετα ή διαγώνια) στο πρώτο πιόνι αντίθετου χρώματος που θα συναντήσει.

**Σημαντικές σημειώσεις:**

- Για τον πύργο, τους αξιωματικούς και τη βασίλισσα, η επίθεση δεν επεκτείνεται πέρα του πρώτου πιονιού που θα συναντήσουν σε οποιαδήποτε κατεύθυνση. Για παράδειγμα, στο διάγραμμα Ⓓ, η μαύρη βασίλισσα δεν μπορεί πλέον να επιτεθεί στα τετράγωνα που είναι σημειωμένα με σταυρό (ωστόσο, το τετράγωνο ακριβώς πάνω από τον μαύρο βασιλιά είναι ευάλωτο σε επίθεσή του).



- Για παίκτες σκακιού που ίσως αναρωτιούνται: Στο παιχνίδι Chess Peace δεν μπορείς να τοποθετήσεις ένα αντίπαλο πιόνι σε οποιοδήποτε από τα 8 τετράγωνα γύρω από τον βασιλιά, ακόμα και αν αυτό το πιόνι προστατεύεται από ένα άλλο πιόνι του αντιπάλου Ⓔ.

## ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Select a challenge.
2. Place all puzzle pieces on the board so that no chess piece of one color attacks a square occupied by a chess piece of the opposite color (resulting in a peaceful position), and so that all requirements of the challenge are satisfied:
   - Ⓕ If a complete puzzle piece is shown, it must be placed exactly in that position.
   - Ⓖ If only a chess piece is shown, that chess piece must be on the indicated square, but you must figure out the orientation of the puzzle piece it belongs to.
   - Ⓗ If a white circle or a black circle is shown, a chess piece of that specific color must occupy the square, but you must determine which piece.
   - Ⓘ If a black & white circle is shown, a chess piece of either color must be placed on that square.
   - Ⓙ If the shape of a puzzle piece is shown, a puzzle piece with that specific shape must be placed in that location.

   **Note:** When all puzzle pieces are placed, exactly two open squares will remain.
3. Once you believe you've solved the challenge, carefully double-check the attack lines of the pieces; it is easy to overlook one! There is only one solution, which you can find at the end of the booklet.

**Bonus for chess players:** Above some solutions you will see a white box, a black box, or both marked #N. This indicates that, on the 5x5 board with the chess pieces placed as shown, white (or black) plays and checkmates in N moves. The solutions to these mating problems are provided at the end of the booklet in algebraic notation.

# SPILLEREGLER

Målet i Chess Peace er at placere de syv puslespilsbrikker (der hver har billedet af en skakbrik) på spillepladen, så ingen hvide skakbrikker angriber sorte og omvendt. Resultatet skulle gerne være en perfekt, fredelig placering.

**Skakbrikkernes angrebsmønstre**

Hver puslespilsbrik har billedet af en skakbrik. Du behøver ikke at kende alle skaks regler, men du er nødt til at kende til følgende angrebsmønstre.



Konger (hvid og sort): Angriber alle felter ét skridt væk i alle otte retninger (horisontalt, vertikalt og diagonalt).



Hvid springer: Angriber de otte felter, der er to felter væk i én ortogonal retning og ét felt væk i en perpendikulær retning (så den danner en form som et "L" (A)). Angrebet bliver ikke blokkeret af nogen mellemstående skakbrikker.



Hvidt tårn: Angriber alle felter i en lige linje i de fire ortogonale retninger (op, ned, højre, venstre), men stopper ved den første brik, den når til i en af de retninger (B).



Løbere (hvid og sort): Angriber alle felter i lige linjer i de fire diagonale retninger, men stopper ved den første brik, den når (C).



Sort dronning: Angriber alle felter i lige linjer i alle otte retninger (ortogonalt og diagonalt), men stopper ved den første brik, den når.

**Vigtigt:**

- For tårnet, løberne og dronningen fortsætter angrebet ikke efter den første brik, den når i nogen af retningerne. Eksempel: I diagram (D) bliver felterne markeret med et kryds ikke længere angrebet af den sorte dronning (selvom feltet lige over den sorte konge stadig bliver angrebet af den sorte konge).
- For nysgerrige skakspillere: I Chess Peace kan du ikke placere en modstanders skakbrik i de otte felter omkring en konge, selv hvis den brik bliver beskyttet af en anden af modstanderens skakbrikker (E).

DK

## SÅDAN SPILLER DU

1. Vælg en udfordring.
2. Placér alle puslespilsbrikkerne på spillepladen, så ingen skakbrikker i én farve kan angribe et felt med en skakbrik i den anden farve (så der opstår en fredelig situation), og så alle udfordringens betingelser er opfyldt:
   - (F) Hvis en hel puslespilsbrik bliver vist, skal den placeres præcis i den placering.
   - (G) Hvis der kun vises en skakbrik, skal den placeres på det indikerede felt, men du skal selv regne orienteringen på puslespilsbrikken ud.
   - (H) Hvis der er vist en hvid eller sort cirkel, skal en skakbrik i den pågældende farve placeres på feltet, men du skal finde ud af, hvilken brik der er tale om.
   - (I) Hvis en sort og hvid cirkel er vist, skal der placeres en skakbrik i en valgfri farve på det felt.
   - (J) Hvis formen på puslespilsbrikken er vist, skal en puslespilsbrik med den pågældende form placeres på det sted.

   **Bemærk:** Når alle puslespilsbrikker er placeret, vil der være præcis to ledige felter tilbage.
3. Når du mener, du har låst udfordringen, skal du nøje tjekke alle brikkernes angrebslinjer; det er nemt at overse noget! Der er kun én løsning, som du kan finde bagerst i udfordringsfolderen.

**Bonus til skakspillere:** Over nogle løsninger vil du se en hvid boks, en sort boks eller begge markeret med #N. Det indikerer, at hvid (eller sort) kan sætte den anden spiller skakmat i N træk med skakbrikkerne, som de er placeret på det 5x5 store felt. Løsningerne til disse skakmatsituationer står bagerst i folderen i algebraisk notation.

# SPELREGLER

Målet med spelet är att lägga ut de 7 pusselbitarna (med varsin schackpjäs) på spelbrädet så att inga vita schackpjäser hotar en svart schackpjäs och vice versa. Slutresultatet ska vara att alla står i säkra lägen.

**Så hotar schackpjäserna varandra**

På varje pusselbit finns en schackpjäs. Du behöver inte kunna alla schackregler, men du bör känna till följande rörelsemönster:



Kungarna (vit & svart): Hotar de intilliggande rutorna i alla 8 riktningar (horisontellt, vertikalt och diagonalt).



Vit springare: Hotar de 8 rutor som ligger två rutor (rakt ut) plus en ruta (rätvinkligt åt sidan) bort, vilket ger ett "L"-format rörelsemönster **A**. Springaren kan ignorera schackpjäser som står i vägen för den hotade pjäsen.



Vitt torn: Hotar alla rutor som ligger i horisontell eller vertikal linje med den egna rutan, i alla 4 riktningar (upp, ner, höger och vänster), men stannar vid den första schackpjäsen den möter i var och en av riktningarna **B**.



Löparna (vit & svart): Hotar alla rutor som ligger i diagonala linje med den egna rutan, i alla 4 riktningar, men stannar vid den första schackpjäsen de möter i var och en av riktningarna **C**.



Svart drottning: Hotar alla rutor som ligger i horisontell, vertikal och diagonal linje med den egna rutan, i alla 8 riktningar, men stannar vid den första schackpjäsen den möter i var och en av riktningarna.

**OBS:**

- I tornet, löparen och drottningens fall upphör hotet vid den första schackpjäsen den möter i var och en av riktningarna. Exempel: I figur **D** hotas inte rutorna som är markerade med kryss av den svarta drottningen. (Rutan precis ovanför den svarta kungen hotas däremot av den svarta kungen.)

SE

- För schackspelare som undrar: I det här spelet får man inte placera en motståndarpjäs i någon av de 8 rutorna runtom en kung, även om den pjäsen skyddas av en annan motståndares schackpjäs **E**.

## HUR SPELET GÅR TILL

1. Välj ett problem.
2. Placera alla pusselbitar på spelbrädet på ett sätt som gör att ingen av schackpjäserna hotar någon av rutorna där det står schackpjäser i motståndarens färg (alla ska stå i säkra lägen) samt så att alla problemets krav är uppfyllda:
   - **F** Visar bilden en hel pusselbit måste den placeras exakt på den platsen.
   - **G** Om bilden bara visar själva schackpjäsen ska denna placeras på den angivna rutan, men åt vilket håll pusselbiten den hör ihop med ska ligga måste du själv lista ut.
   - **H** Om bilden visar en vit eller svart cirkel ska en schackpjäs av motsvarande färg placeras på rutan, men vilken schackpjäs är upp till dig.
   - **I** Om bilden visar en svart och vit cirkel ska en schackpjäs av endera färg placeras på rutan.
   - **J** Om bilden visar en pusselbits konturer ska pusselbiten med den formen placeras på den angivna platsen.

   **OBS:** När alla pusselbitar har placerats ut kommer det att bli 2 tomma rutor över.
3. När du tror att du har lösningen, dubbelkolla noggrant att ingen av pjäserna hotar någon annan. Det är lätt hänt att man missar en! Det finns bara en lösning. Du hittar den i slutet av problemhäftet.

**Bonus för schackspelare:** Ovanför vissa av lösningarna finns en vit ruta, en svart ruta, eller båda, markerad #N. Detta innebär att vit (eller svart) spelar och gör schack matt på N drag. Detta gäller för 5x5-brädet om schackpjäserna placeras ut enligt bilderna. Lösningar på schackgåtorna står i algebraisk notation längst bak i häftet.

# SPILLEREGLER

Målet i Chess Peace er å plassere de syv puslespillbrikkene (hver av dem med en sjakkbrikke) på brettet slik at ingen hvite brikker angriper de svarte, og motsatt. Resultatet skal være en helt fredelig stilling.

**Sjakkbrikkenes angrepsmønstre**

Hver puslespillbrikke har en sjakkbrikke. Du trenger ikke ha kontroll på alle reglene i sjakk, men du må forstå følgende angrepsmønstre:


Konger (hvit og svart): Angriper alle tilstøtende felt i hvilken som helst av de åtte retningene (horisontalt, vertikalt og diagonalt).


Hvit springer: Angriper de åtte feltene som ligger to felt unna i én ortogonal retning og ett felt unna vinkelrett (og danner en «L»-form **A**). Angrepet hindres ikke av noen mellomliggende sjakkbrikker.


Hvitt tårn: Angriper alle feltene i rette linjer langs de fire ortogonale retningene (opp, ned, venstre, høyre), og stopper ved den første brikken den møter i en av disse retningene **B**.


Løpere (hvit og svart): Angriper alle feltene i rette linjer langs de fire diagonale retningene, og stopper ved den første brikken den møter **C**.


Svart dronning: Angriper alle feltene i rette linjer i alle åtte retninger (ortogonalt og diagonalt), og stopper ved den første brikken den møter.

**Viktig:**

- Tårnet, løperne og dronningen angriper ikke utover den første brikken de møter i noen retning. For eksempel, i diagram **D**, blir feltene merket med et kryss ikke lenger angrepet av den svarte dronningen (selv om feltet rett over den svarte kongen fortsatt angripes av den svarte kongen).
- For sjakkspillere som kanskje lurer: I Chess Peace kan du ikke plassere en motstanders sjakkbrikke i de åtte feltene rundt en konge, selv om brikken er beskyttet av en annen motstanders sjakkbrikke **E**.

NO

## SLIK SPILLER DU

1. Velg en utfordring.
2. Plasser alle puslespillbrikkene på brettet slik at ingen sjakkbrikke i én farge angriper et felt som er okkupert av en sjakkbrikke i motsatt farge (noe som resulterer i en fredelig stilling), og slik at alle kravene i utfordringen er oppfylt:
   - **F** Hvis en komplett puslespillbrikke vises, må den plasseres nøyaktig i den posisjonen.
   - **G** Hvis bare en sjakkbrikke vises, må brikken stå på det angitte feltet, men du må finne ut retningen til puslespillbrikken den tilhører.
   - **H** Hvis en hvit sirkel eller en svart sirkel vises, må en sjakkbrikke i den spesifikke fargen stå på feltet, men du må finne ut hvilken brikke det er.
   - **I** Hvis en svart og hvit sirkel vises, må en sjakkbrikke i en av fargene plasseres i det feltet.
   - **J** Hvis formen til en puslespillbrikke vises, må en puslespillbrikke med den spesifikke formen plasseres på det stedet.

   **Merk:** Når alle puslespillbrikkene er plassert, vil du stå igjen med nøyaktig to åpne ruter.
3. Når du tror du har løst utfordringen, må du nøye dobbeltsjekke angrepslinjene til brikkene. Det er lett å overse noe! Det finnes bare én løsning for hver utfordring, og den står på slutten av utfordringsheftet.

**Bonus for sjakkspillere:** Over noen løsninger vil du se en hvit boks, en svart boks eller begge merket med #N. Dette indikerer at hvit (eller svart) kan sette sjakkmatt på N trekk når sjakkbrikkene er plassert på 5x5-brettet som vist. Løsningene på disse sjakkmatt-problemene står i slutten av heftet i algebraisk notasjon.

# PELIN SÄÄNNÖT

Chess Peacen tavoite on asetella 7 laattaa (joista kullakin on shakkinappula) pelilaudalle niin, ettei yksikään valkoinen shakkinappula uhkaa mustaa shakkinappulaa eikä päinvastoin. Tuloksena pitäisi olla täysin rauhallinen asetelma.

**Näin shakkinappulat hyökkäävät**

Kullakin laatalla on shakkinappula. Sinun ei tarvitse osata kaikkia shakin pelisääntöjä, mutta sinun pitää tietää seuraavat hyökkäyskuviot:



Kuninkaat (valkoinen ja musta): Hyökkäävät kaikkiin yhden askelen päässä oleviin ruutuihin kaikkiin 8 suuntaan (vaakaan, pystyyn sekä vinottain).



Valkoinen ratsu: Hyökkää 8 ruutuun: kaksi ruutua yhteen suuntaan (vaakaan tai pystyyn) ja sen jälkeen vielä yhden ruudun 90 asteen kulmassa. Hyökkäys muodostaa L:n muotoisen kuvion. **A** Reitillä mahdollisesti olevat shakkinappulat eivät estä hyökkäystä.



Valkoinen torni: Hyökkää kaikkiin ruutuihin 4 suunnassa: samalla rivillä vasemmalle ja oikealle sekä samalla linjalla ylös ja alas. Hyökkäys pysähtyy ensimmäiseen kussakin suunnassa olevaan nappulaan. **B**



Lähetit (valkoinen ja musta) Hyökkäävät kaikkiin ruutuihin 4 vinottaisella linjalla. Hyökkäys pysähtyy ensimmäiseen kussakin suunnassa olevaan nappulaan. **C**



Musta kuningatar: Hyökkää kaikkiin ruutuihin 8 suunnassa: samalla rivillä vasemmalle ja oikealle, samalla linjalla ylös ja alas sekä 4 vinottaisella linjalla. Hyökkäys pysähtyy ensimmäiseen kussakin suunnassa olevaan nappulaan.

**Tärkeää:**

- Tornin, lähettien ja kuningattaren hyökkäys ei ulotu kauemmas kuin ensimmäiseen kussakin suunnassa olevaan nappulaan. Esimerkiksi kuvassa **D** kuningatar ei enää hyökkää rastilla merkittyihin ruutuihin (vaikka musta kuningas hyökkää edelleen suoraan yläpuolellaan olevaan ruutuun).

FI

- Shakinpelaajille: Chess Peacessa ei ole mahdollista sijoittaa vastustajan shakkinappulaa kuningasta ympäröiviin 8 ruutuun, vaikka toinen samanvärinen shakkinappula suojelisi nappulaa **E**.

## NÄIN PELAAT

1. Select a challenge.
2. Place all puzzle pieces on the board so that no chess piece of one color attacks a square occupied by a chess piece of the opposite color (resulting in a peaceful position), and so that all requirements of the challenge are satisfied:
   - **F** If a complete puzzle piece is shown, it must be placed exactly in that position.
   - **G** If only a chess piece is shown, that chess piece must be on the indicated square, but you must figure out the orientation of the puzzle piece it belongs to.
   - **H** If a white circle or a black circle is shown, a chess piece of that specific color must occupy the square, but you must determine which piece.
   - **I** If a black & white circle is shown, a chess piece of either color must be placed on that square.
   - **J** If the shape of a puzzle piece is shown, a puzzle piece with that specific shape must be placed in that location.

   **Note:** When all puzzle pieces are placed, exactly two open squares will remain.
3. Once you believe you've solved the challenge, carefully double-check the attack lines of the pieces; it is easy to overlook one! There is only one solution, which you can find at the end of the booklet.

**Bonus for chess players:** Above some solutions you will see a white box, a black box, or both marked #N. This indicates that, on the 5x5 board with the chess pieces placed as shown, white (or black) plays and checkmates in N moves. The solutions to these mating problems are provided at the end of the booklet in algebraic notation.



©2025 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved.
Chess Peace concept by: Silvano Sorrentino.
Puzzles & Challenges by: Alain Brobecker & STUDIO SMART.
Original product name: Chess Puzzle.
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium.
Contact us:
**www.SmartGames.eu/contact**
**www.SmartGamesUSA.com/contact**

5 414301 527794
**MADE IN NINGBO, CHINA**
dd: 20251211B