

Ilya Yudovski

DICEY CHESS



8+

2

15'

HABA



An exciting head-to-head game of strategy and luck for two players ages 8 and up.

Author: Ilya Yudovski
Agency: Sugar Dice
Illustration: Christian Bögle
Editor: Markus Singer & Artur Koch
Playing Time: approx. 15 minutes

Dicey Chess turns the logical and predictable classic game of chess on its head! Tactical thinking is still essential, but every move now brings a new element of motion to the game.

Dice rolls change the pieces, so plans must be adjusted and opportunities constantly re-evaluated. Control and chance, strategy and surprise are closely intertwined, creating an exciting contest that breaks open the familiar principles of chess and makes every game unique.

Checkmate your opponent's king to win.

WHAT'S INCLUDED:

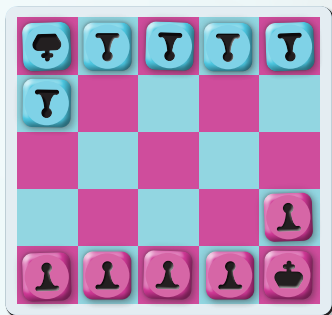
- 6 dice per player, consisting of
 - 1 King die
 - 5 dice with the following faces:
3x Pawn, 1x Rook, 1x Bishop, 1x Knight
- 1 game mat

*Dear Children and Parents,
At www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy
to ask whether a missing part of a toy or game is available.*



BEFORE YOUR GET STARTED:

Place the game mat between you. Each player takes 6 dice of one color and places them on the mat as shown:



At the start of the game, all dice, except the King die, show pawns.

LET'S GET STARTED:

Players take turns. Pink goes first.

1. Move one of your dice according to its movement rules.

The faces of the dice show different chess pieces. Choose one of your dice and move it according to the classic movement rules of the piece shown.

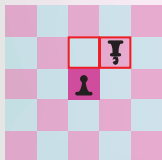
If you move one of your dice onto a space occupied by an opponent's die, you capture it and remove it from the game mat.



Movement Rules:

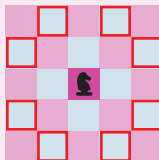
Pawn

Moves straight forward to an empty space, or diagonally forward to capture an opposing die. Note: This is the only chess piece that may only move forward.



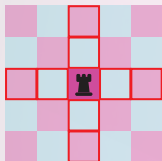
Knight

Moves in an L-shape: two spaces horizontally or vertically in one direction, then one space to the side. The knight is the only chess piece that can jump over other dice.



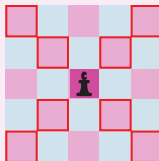
Rook

Moves any number of spaces horizontally or vertically.



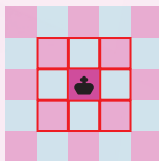
Bishop

Moves any number of spaces diagonally.



King

Moves one space horizontally, vertically, or diagonally.
Attention: You never roll this die!



**Important:**

If the opposing king is on a space where it could be captured, you must clearly announce "*Check.*"
A move that would place your own king in *check* is not allowed.

Note for all chess pros:

In Dicey Chess, there is no *castling*, no *en passant*, and pawns cannot move two squares on their first move.

2. Roll the die you moved and then place it back on the space.**Exceptions:**

Do **not** roll if ...

- ... the moved die puts the opposing king in check.
- ... the moved die, acting as a rook, bishop, or knight, reaches a space on the opponent's back rank.
- ... the moved die, acting as a pawn, reaches a space on the opponent's back rank. In this case, instead turn the die to show any other chess piece.
- ... you moved with the King die.



WHEN DOES THE GAME END?

The game ends immediately when one of the following situations occurs:

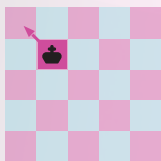
- **Checkmate**

You have put the opposing king in check and it cannot escape, neither by moving, blocking, nor by capturing the attacking die.

Congratulations! Turn the opponent's king die to the side showing the skull 🦴. You win!

- **King Move**

You win if you move your king onto the starting space of the opposing king.



The game ends in a draw if one of the following situations occurs:

- **Stalemate**

A player cannot move any die but is not in *check*.

- **Threefold Repetition**

If the same position with the same possible moves occurs three times, the player whose turn it is may claim a draw.



DICEY CHESS

Ein spannendes
Aufeinandertreffen
von Strategie und Zufall für
2 Duellfreudige ab 8 Jahren.

Autor: Ilya Yudovski
Agentur: Sugar Dice
Illustration: Christian Bögler
Redaktion: Markus Singer & Artur Koch
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Dicey Chess stellt den logischen und berechenbaren Klassiker Schach auf den Kopf! Taktisches Denken ist weiterhin gefragt, doch mit jedem Zug kommt zusätzlich Bewegung ins Spiel.

Würfel verändern Figuren, deshalb müssen Pläne angepasst und Chancen neu bewertet werden. Dabei sind Kontrolle und Zufall sowie Strategie und Überraschung eng miteinander verknüpft und es entsteht ein spannendes Kräfteressen, welches das bekannte Schachprinzip aufricht und jede Partie einzigartig macht!

Wer den gegnerischen König schachmatt setzt, gewinnt.

DAS IST DRIN:

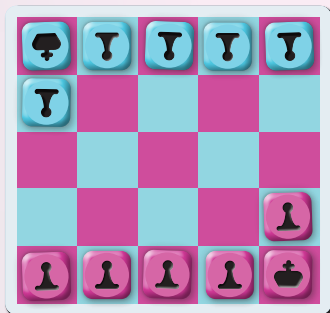
- 6 Würfel pro Person, davon jeweils
 - 1 Königswürfel
 - 5 Würfel mit folgender Aufteilung:
3x Bauer, 1x Turm, 1x Läufer, 1x Springer
- 1 Spielmatte

Liebe HABA Spiele-Fans,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



BEVOR ES LOSGEHT:

Legt die Spielmatte zwischen euch. Nehmt euch jeweils 6 Würfel einer Farbe und stellt sie wie abgebildet auf die Spielmatte:



Zu Beginn des Spiels zeigen alle Würfel – außer dem Königswürfel – Bauern.

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr seid abwechselnd am Zug. Pink beginnt.

1. Ziehe einen deiner Würfel entsprechend seiner Zugregeln.

Die Würfelseiten zeigen verschiedene Schachfiguren. Wähle einen deiner Würfel und ziehe ihn nach den klassischen Zugregeln der angezeigten Schachfigur.

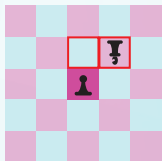
Ziehst du mit einem deiner Würfel auf ein Feld mit einem gegnerischen Würfel, dann *schlägst* du diesen und entfernst ihn von der Spielmatte.



Zugregeln:

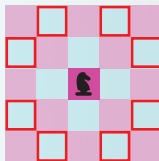
Bauer

zieht auf ein leeres Feld gerade nach vorn oder auf ein Feld mit gegnerischem Würfel diagonal nach vorn. Hinweis: Das ist die einzige Schachfigur, die immer nur nach vorn ziehen darf.



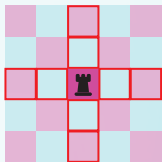
Springer

zieht in L-Form: zwei Felder waagrecht oder senkrecht in eine Richtung, dann ein Feld quer dazu. Der Springer ist die einzige Schachfigur, die über andere Würfel springen kann.



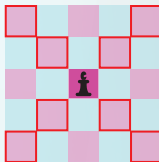
Turm

zieht beliebig viele Felder waagrecht oder senkrecht.



Läufer

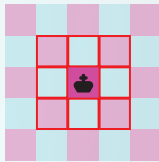
zieht beliebig viele Felder diagonal.



König

zieht ein Feld waagrecht, senkrecht oder diagonal.

Achtung: Wird nie gewürfelt!



**Achtung:**

Sobald der gegnerische König auf einem Feld steht, auf dem er geschlagen werden könnte, musst du das laut mit „*Schach*“ ansagen. Ein Zug, der den eigenen König in *Schach* setzt, ist nicht erlaubt.

Hinweis für alle Schachprofis:

Bei Dicey Chess gibt es keine *Rochade*, kein *en passant* und die Bauern können sich initial nicht zwei Felder bewegen.

2. Würfle anschließend den gezogenen Würfel und lege ihn wieder auf das Feld.**Ausnahmen:**

Du würfelst **nicht**, wenn ...

- ... der gezogene Würfel den gegnerischen König in Schach setzt.
- ... der gezogene Würfel als Turm, Läufer oder Springer ein Feld der gegnerischen letzten Reihe betritt.
- ... der gezogene Würfel als Bauer ein Feld der gegnerischen letzten Reihe betritt. In diesem Fall drehst du stattdessen den Würfel auf eine beliebige andere Schachfigur.
- ... du mit dem Königswürfel gezogen bist.



WANN IST SCHLUSS?

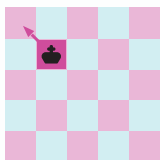
Das Spiel endet sofort, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- **Schachmatt**

Du hast den gegnerischen König in *Schach* versetzt, und er kann nicht mehr entkommen – weder durch Ziehen, Blockieren oder Schlagen des angreifenden Würfels. Herzlichen Glückwunsch! Drehe den gegnerischen Königswürfel auf die Seite mit dem Totenkopf ☠. Du hast gewonnen!

- **Königszug**

Du gewinnst, wenn du deinen König auf das Startfeld des gegnerischen Königs ziehst.



Das Spiel endet unentschieden, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- **Patt**

Eine Person kann keinen Würfel bewegen, steht aber nicht im *Schach*.

- **Dreifache Stellungswiederholung**

Entsteht dieselbe Stellung mit denselben Zugmöglichkeiten dreimal, kann die Person am Zug ein Unentschieden beanspruchen.



Un affrontement palpitant entre stratégie et hasard pour 2 joueurs à partir de 8 ans.

Conception : Ilya Yudovski
Agence: Sugar Dice
Illustrations : Christian Bögle
Rédaction : Markus Singer & Artur Koch
Durée de jeu : 15 minutes env.

Dicey Chess bouleverse les codes du jeu d'échecs classique, habituellement logique et prévisible ! La réflexion tactique reste de mise, mais chaque coup apporte une dimension supplémentaire de mouvement.

Les dés modifient les pièces, ce qui oblige à adapter vos plans et à réévaluer vos chances. Stratégie et hasard, contrôle et surprise se mêlent pour créer un affrontement dynamique et rendre chaque partie unique.

La première personne à mettre le roi adverse en échec et mat remporte la partie.

CONTENU :

- 6 dés par personne, dont
- 1 dé Roi
 - 5 dés à faces multiples avec :
3x Pion, 1x Tour, 1x Fou, 1x Cavalier
- 1 tapis de jeu

*Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, il vous suffit de demander si celle-ci est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie « Pièces de rechange »*



AVANT DE COMMENCER :

Placez le tapis de jeu entre les deux joueuses ou joueurs. Chaque personne prend 6 dés d'une couleur et les place sur le tapis comme indiqué sur l'illustration :



Au début de la partie, tous les dés – à l'exception du dé Roi – sont posés face Pion visible.

COMMENCER LA PARTIE :

Vous jouez à tour de rôle. La personne qui a choisi les dés roses commence.

1. Déplacer un dé conformément à ses règles de déplacement.

Les faces des dés représentent différentes pièces d'échecs. Choisissez l'un de vos dés et déplacez-le selon les règles de déplacement classiques de la pièce d'échecs indiquée.

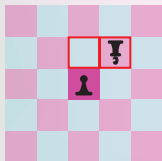
Si vous déplacez l'un de vos dés sur une case occupée par un dé adverse, vous le capturez et le retirez du tapis de jeu.

Règles de déplacement :

Pion

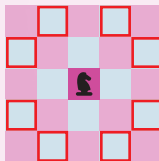
avance d'une case tout droit sur une case vide ou en diagonale sur une case occupée par un dé adverse pour le capturer.

Remarque : Le pion est la seule pièce qui ne peut jamais reculer.



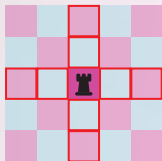
Cavalier

se déplace en forme de L : deux cases horizontalement ou verticalement dans une direction, puis une case perpendiculairement à celle-ci. Le cavalier peut sauter par-dessus d'autres dés.



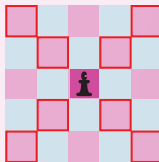
Tour

se déplace d'autant de cases qu'elle le souhaite, horizontalement ou verticalement.



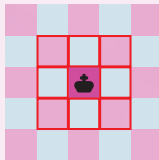
Fou

se déplace d'autant de cases qu'il le souhaite, en diagonale.



Roi

se déplace d'une case horizontalement, verticalement ou en diagonale. Attention : tu ne lances jamais ce dé !





Attention :

Si le roi adverse se trouve sur une case où il peut être capturé, vous devez annoncer « *Échec !* » à voix haute. Vous ne pouvez jamais faire un coup qui met votre propre roi en *échec*.

Remarque pour les initié·e·s :

Pas de *roque*, pas de prise *en passant*, et les pions ne peuvent pas avancer de deux cases au premier coup.

2. Lancer le dé qui vient d'être déplacé puis le reposer sur sa case.

Exceptions :

Le dé n'est **pas** relancé si ...

- ... le dé déplacé met le roi adverse en échec.
- ... le dé déplacé en tour, fou ou cavalier atteint la dernière rangée adverse.
- ... le dé déplacé en pion atteint la dernière rangée adverse.
Dans ce cas, tournez simplement le dé sur une autre pièce au choix.
- ... tu as déplacé le dé du roi.

FIN DE LA PARTIE ?

La partie prend fin immédiatement dans les cas suivants :

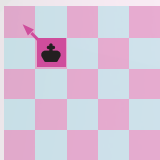
- **Échec et mat**

Vous mettez le roi adverse en échec et il ne peut plus se sauver (ni se déplacer, ni bloquer, ni capturer le dé attaquant).

Félicitations ! Tournez le dé Roi adverse sur sa face Tête de mort 🦴 . Vous avez gagné !

- **Coup du roi**

Si votre roi atteint la case initiale du roi adverse, vous remportez la partie.



La partie se termine sur une égalité dans les cas suivants :

- **Pat**

Une personne n'est pas en *échec* mais ne peut déplacer aucun dé.

- **Triple répétition**

Si vos dés se retrouvent dans la même position trois fois avec les mêmes déplacements possibles, vous pouvez choisir de terminer la partie à égalité.



DICEY CHESS

Een spannende ontmoeting
tussen strategie en toeval voor
2 duelspelers vanaf 8 jaar

Auteur: Ilya Yudovski
Agentschap: Sugar Dice
Illustraties: Christian Bögle
Redactie: Markus Singer & Artur Koch
Speelduur: ca. 15 minuten

Dicey Chess zet de logische en berekenbare klassieker schaken volledig op zijn kop! Tactisch denken blijft belangrijk, maar met elke zet komt er extra beweging in het spel.

Dobbelstenen veranderen de stukken en dwingen tot het bijstellen van plannen en het herzien van kansen. Controle en toeval, strategie en verrassing zijn daarbij nauw met elkaar verweven, waardoor een spannend duel ontstaat dat het vertrouwde schaakprincipe doorbreekt en elke partij uniek maakt.

Wie de koning van de tegenstander schaakmat zet, wint.

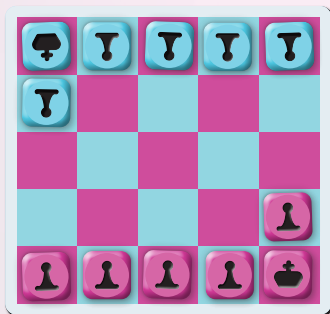
DIT ZIT IN DE DOOS:

- 6 dobbelstenen per persoon, waarvan
 - 1 koningsdobbelsteen
 - 5 dobbelstenen met de volgende verdeling:
3x pion, 1x toren, 1x loper, 1x paard
- 1 speelmat

*Lieve spelers
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunnen jullie heel eenvoudig navragen
of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.*

VOOR JULLIE BEGINNEN:

Leg de speelmat tussen jullie in. Neem elk 6 dobbelstenen van één kleur en plaats ze zoals afgebeeld op de speelmat.



Aan het begin van het spel tonen alle dobbelstenen – behalve de koningsdobbelsteen – een pion.

NU BEGINT HET SPEL:

Jullie spelen om de beurt. Roze begint.

1. Verplaats één van je dobbelstenen volgens de bijbehorende bewegingsregels.

De zijden van de dobbelstenen tonen verschillende schaakstukken. Kies één van je dobbelstenen en verplaats die volgens de klassieke bewegingsregels van het afgebeelde schaakstuk.

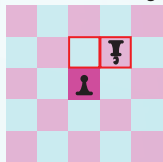
Kom je met één van je dobbelstenen op een veld met een dobbelsteen van de tegenstander, dan sla je die en verwijder je hem van de speelmat.



Bewegingsregels:

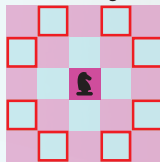
Pion

beweegt recht vooruit naar een leeg veld of diagonaal vooruit naar een veld met een dobbelsteen van de tegenstander. Opmerking: dit is het enige schaakstuk dat altijd alleen vooruit mag bewegen.



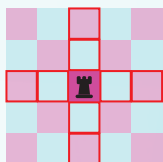
Paard

het enige schaakstuk dat over andere dobbelstenen kan springen. Het springt 2 velden vooruit of achteruit en kan dan nog een vakje naar links of rechts, net als een "L" in een hoek van 90 graden.



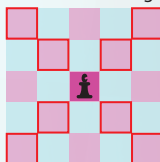
Toren

beweegt een willekeurig aantal velden horizontaal of verticaal.



Loper

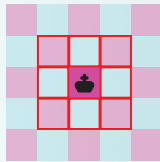
beweegt een willekeurig aantal velden diagonaal.



Koning

beweegt één veld horizontaal, verticaal of diagonaal.

Let op: deze dobbelsteen gooij je nooit!





Opgelet:

Zodra de koning van de tegenstander op een veld staat waarop hij geslagen kan worden, moet je dat luid aankondigen met “*schaak*”.

Een zet die je eigen koning *schaak* zet, is niet toegestaan.

Opmerking voor alle schaakexperts:

Bij Dicey Chess is er geen *rokade*, geen *en passant* en pionnen mogen bij hun eerste zet niet twee velden vooruit bewegen.

2. Gooi daarna met de dobbelsteen die je hebt verplaatst en leg deze weer op het veld.

Uitzonderingen:

je dobbelt **niet** als ...

- ... de verplaatste dobbelsteen de koning van de tegenstander *schaak* zet.
- ... de verplaatste dobbelsteen als toren, loper of paard een veld op de laatste rij van de tegenstander bereikt.
- ... de verplaatste dobbelsteen als pion een veld op de laatste rij van de tegenstander bereikt. In dat geval draai je de dobbelsteen in plaats daarvan naar een willekeurig ander schaakstuk.
- ... de verplaatste dobbelsteen de koningsdobbelsteen is.



WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

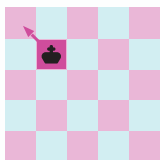
Het spel eindigt onmiddellijk als een van de volgende situaties optreedt:

- **Schaakmat**

Je hebt de koning van de tegenstander *schaak* gezet en hij kan niet meer ontsnappen, noch door te bewegen, te blokkeren of de aanvallende dobbelsteen te slaan. Gefeliciteerd! Draai de koningsdobbelsteen van de tegenstander naar de kant met de schedel 🏴. Je hebt gewonnen!

- **Koningszet**

Je wint als je je koning naar het startveld van de koning van de tegenstander verplaatst.



Het spel eindigt in een gelijkspel als een van de volgende situaties optreedt:

- **Pat**

Een speler kan geen dobbelsteen meer verplaatsen, maar staat niet *schaak*.

- **Drievoudige stellingherhaling**

Als dezelfde stelling met dezelfde zetmogelijkheden drie keer ontstaat, mag de speler die aan zet is een gelijkspel claimen.



Un emocionante juego de estrategia y azar para dos aficionados a los duelos a partir de 8 años.

Autore: Ilya Yudovski
Agencia: Sugar Dice
Ilustración: Christian Bögle
Redacción: Markus Singer & Artur Koch
Duración de la partida: aprox. 15 minutos

¡Dicey Chess revoluciona el clásico juego del ajedrez, lógico y predecible! El pensamiento táctico sigue siendo esencial, pero con cada movimiento, la partida se vuelve más dinámica.

Los dados cambian las piezas, por lo que es necesario adaptar los planes y reevaluar las probabilidades. Control y azar, así como estrategia y sorpresa, están estrechamente entrelazados, creando un emocionante choque de fuerzas que rompe con los principios tradicionales del ajedrez y hace que cada partida sea única.

Gana quien haga jaque mate al rey del oponente.

CONTENIDO:

6 dados por jugador, formados por:

- 1 dado de rey
- 5 dados con la siguiente distribución:
3x peones, 1x torre, 1x alfil, 1x caballo

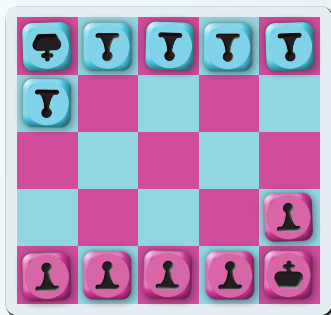
1 tablero de juego

*Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile podéis ver si todavía
disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.*



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Colocad el tablero de juego entre ambos. Coged seis dados de un color y colocadlos sobre el tablero como se muestra:



Al principio de la partida, todos los dados, excepto el rey, representan peones.

DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos y empieza a mover el rosa.

1. Mover uno de los dados según sus reglas de movimiento.

Las caras de los dados muestran diferentes piezas de ajedrez. Elige uno de tus dados y muévelo según las reglas de movimiento clásicas de la pieza mostrada.

Si mueves uno de tus dados a un espacio ocupado por un dado de tu oponente, capturas ese dado y lo retiras del tablero.

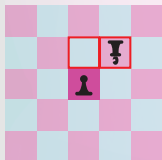


Reglas de movimiento:

Peón

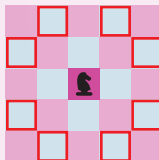
El peón se mueve un espacio en línea recta hacia una casilla vacía o en diagonal hacia una casilla ocupada por el dado del oponente.

Nota: Esta es la única pieza de ajedrez que solo puede avanzar.



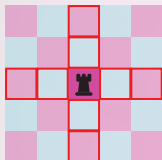
Caballo

El caballo se mueve en forma de L: 2 casillas en horizontal o vertical y luego 1 casilla en perpendicular. El caballo es la única pieza de ajedrez que puede saltar por encima de otras piezas.



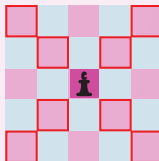
Torre

La torre se mueve cualquier número de casillas horizontal o verticalmente.



Alfil

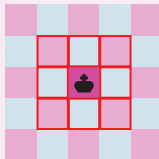
El alfil se mueve en diagonal cualquier número de casillas.



Rey

El rey se mueve una casilla horizontal, vertical o diagonalmente.

Atención: ¡Nunca se tira el dado!



**Atención:**

En cuanto el rey del oponente se encuentre en una casilla donde pueda ser capturado, debes anunciar "*jaque*" en voz alta. No se permite ningún movimiento que ponga en *jaque* a tu propio rey.

Nota para todos los profesionales del ajedrez:

En Dicey Chess no hay *enroque* ni captura *al paso*, y los peones no pueden moverse inicialmente 2 casillas.

2. Tirar el dado movido y colocarlo de nuevo en el tablero.**Excepciones:**

No tiras si ...

- ... el dado movido pone en *jaque* al rey del oponente.
- ... el dado movido, como torre, alfil o caballo, alcanza una casilla en la última fila del oponente.
- ... el dado movido, como peón, alcanza una casilla en la última fila del oponente. En este caso, giras el dado a cualquier otra pieza de ajedrez.
- ... cuando has movido el dado del rey.



FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA?

El juego termina inmediatamente cuando ocurre una de las siguientes situaciones:

- **Jaque mate**

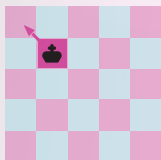
Has puesto al rey del oponente en *jaque* y ya no puede escapar, ni moviendo, bloqueando ni capturando el dado atacante.

¡Felicidades! Pon boca abajo el dado del rey del oponente 🏴.

¡Has ganado!

- **Movimiento del rey**

Ganas si mueves tu rey hasta la casilla inicial del rey del oponente.



La partida termina en tablas si se da una de las siguientes situaciones:

- **Ahogado**

Un jugador no puede mover un dado, pero no está en *jaque*.

- **Triple repetición**

Si se repite tres veces la misma posición con los mismos movimientos posibles, el jugador al que le corresponde el turno puede reclamar tablas.



DICEY CHESS

Un avvincente incontro
tra strategia e fortuna
per 2 amanti del duello
dagli 8 anni in su.

Autore: Ilya Yudovski
Agenzia: Sugar Dice
Illustrazioni: Christian Bögle
Redazione: Markus Singer & Artur Koch
Durata: circa 15 minuti

Dicey Chess ribalta il classico gioco degli scacchi, logico e prevedibile! Il pensiero tattico resta fondamentale, ma a ogni mossa entra in gioco anche un elemento dinamico.

I dadi trasformano le figure, quindi i piani devono essere adattati e le opportunità rivalutate. Controllo e casualità, strategia e sorpresa sono strettamente intrecciati, dando vita a un confronto avvincente che rompe il principio tradizionale degli scacchi e rende ogni partita unica.

Chi mette sotto scacco matto il re avversario vince.

CONTENUTO:

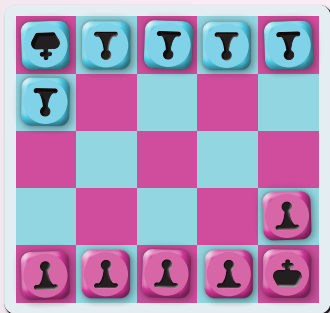
- 6 dadi per persona, di cui
 - 1 dado Re
 - 5 dadi con la seguente distribuzione:
3x Pedone, 1x Torre, 1x Alfiere, 1x Cavallo
- 1 tappetino di gioco

*Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba-play.com/Ersatzteile (ricambi) potete
informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.*



PRIMA DI INIZIARE:

Posizionate il tappetino di gioco tra di voi. Ognuno prende 6 dadi di un colore e li colloca sul tappetino come mostrato:



All'inizio della partita tutti i dadi – tranne il dado Re – mostrano il Pedone.

ORA SI COMINCIA:

Giocate a turni alterni. Inizia Pink.

1. Muovi uno dei tuoi dadi secondo le sue regole di movimento.

Le facce dei dadi mostrano diverse figure degli scacchi. Scegli uno dei tuoi dadi e muovilo secondo le regole classiche della figura visibile.

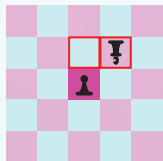
Se con uno dei tuoi dadi ti sposti su una casella occupata da un dado avversario, lo catturi e lo rimuovi dal tappetino di gioco.



Regole di movimento:

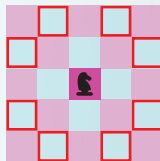
Pedone

si muove in avanti su una casella libera oppure in diagonale in avanti su una casella occupata da un dado avversario. Nota: è l'unica figura degli scacchi che può muoversi solo in avanti.



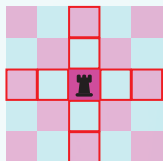
Cavallo

si muove a "L": due caselle in orizzontale o verticale in una direzione, poi una casella perpendicolare. Il Cavallo è l'unica figura che può saltare sopra altri dadi.



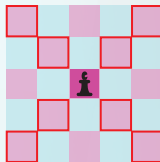
Torre

si muove di un numero qualsiasi di caselle in orizzontale o verticale.



Alfiere

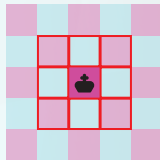
si muove di un numero qualsiasi di caselle in diagonale.



Re

si muove di una casella in orizzontale, verticale o diagonale.

Attenzione: non si tira mai il dado!



**Attenzione:**

Non appena il re avversario si trova su una casella in cui potrebbe essere catturato, devi annunciarlo ad alta voce dicendo "Scacco".

Non è consentita una mossa che metta il proprio re sotto scacco.

Nota per tutti gli esperti di scacchi:

In Dicey Chess non esistono *arrocco*, presa *en passant* e i pedoni non possono inizialmente muoversi di due caselle.

2. Successivamente lancia il dado appena mosso e rimettilo sulla casella.**Eccezioni:**

non lanci il dado se ...

- ... il dado mosso mette il re avversario sotto scacco.
- ... il dado mosso, come Torre, Alfieri o Cavallo, raggiunge una casella dell'ultima traversa avversaria.
- ... il dado mosso, come Pedone, raggiunge una casella dell'ultima traversa avversaria. In questo caso, invece di lanciare, giri il dado su una qualsiasi altra figura degli scacchi.
- ... hai effettuato la tua mossa con il dado del re.



QUANDO FINISCE LA PARTITA?

La partita termina immediatamente se si verifica una delle seguenti situazioni:

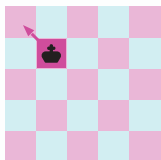
- **Scacco matto**

Hai messo il re avversario sotto scacco e non può più sfuggire – né muovendosi, né bloccando, né catturando il dado attaccante.

Congratulazioni! Gira il dado Re avversario sul lato con il teschio 🦴. Hai vinto!

- **Mossa del Re**

Vinci se muovi il tuo re sulla casella iniziale del re avversario.



La partita termina in pareggio se si verifica una delle seguenti situazioni:

- **Stallo**

Un giocatore non può muovere alcun dado, ma non è sotto scacco.

- **Tripla ripetizione di posizione**

Se la stessa posizione con le stesse possibilità di mossa si verifica tre volte, il giocatore di turno può richiedere il pareggio.



Um emocionante confronto de estratégia e sorte para dois duelistas a partir dos 8 anos.

Autores: Ilya Yudovski
Agência: Sugar Dice
Ilustração: Christian Bögle
Edição: Markus Singer & Artur Koch
Duração: aprox. 15 minutos

O Dicey Chess transforma completamente o clássico jogo de xadrez, tão lógico e previsível. O pensamento tático continua a ser essencial, mas cada jogada introduz um elemento adicional ao jogo.

Os dados transformam as peças, por isso os planos têm de ser constantemente ajustados e as oportunidades reavaliadas. Neste jogo, o controlo e a sorte, bem como a estratégia e a surpresa, estão intimamente ligados, originando um emocionante confronto de forças que rompe com os conhecidos princípios do xadrez e torna cada partida única.

Quem der xeque-mate ao rei adversário vence a partida.

O QUE CONTÉM:

6 dados por pessoa, dos quais

- 1 Rei
- 5 dados, cada um com as seguintes faces:
3x Peão, 1x Torre, 1x Bispo, 1x Cavalo

1 Tapete de jogo

*Queridas famílias,
em www.haba-play.com/Ersatzteile vocês podem
ver se ainda temos uma peça de jogo que tenham perdido.*



ANTES DE COMEÇAR:

Coloquem o tapete de jogo entre vocês. Cada pessoa pega em 6 dados da mesma cor e coloca-os no tapete, como mostra a imagem:



No início da partida, todos os dados, exceto o do Rei, ficam com a figura do Peão voltada para cima.

VAMOS LÁ:

A partida desenrola-se em turnos alternados. Começa a pessoa com os dados rosa.

1. Move um dos teus dados de acordo com as suas regras de movimento.

As faces dos dados mostram diferentes peças de xadrez. Escolhe um dos teus dados e move-o de acordo com as regras clássicas de movimento da peça de xadrez mostrada.

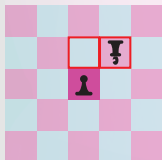
Se moveres um dos teus dados para uma casa onde se encontra um dado do adversário, capturas esse dado retirando-o do tabuleiro.



Regras de movimento:

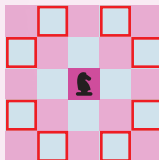
O Peão

avança um espaço em linha reta para uma casa vazia ou em diagonal para uma casa com um dado do adversário. Nota: Esta é a única peça que só pode mover-se para a frente.



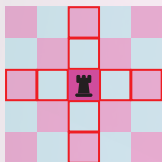
O Cavalo

move-se em forma de L: duas casas na horizontal ou na vertical, e depois uma casa na perpendicular. O Cavalo é a única peça que pode saltar por cima de outras peças.



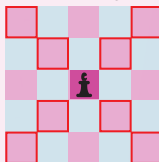
A Torre

desloca-se quantas casas quiser, na horizontal ou na vertical.



O Bispo

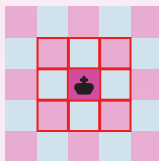
move-se quantas casas quiser, na diagonal.



O Rei

move-se uma casa na horizontal, na vertical ou na diagonal.

Atenção: Nunca se lança o dado!



**Atenção:**

Assim que o Rei adversário estiver numa casa onde o possas capturar, tens de anunciar em voz alta "Xeque".

Não podes efetuar uma jogada que coloque o teu próprio Rei em xeque.

Nota para os jogadores habituais de xadrez:

No Dicey Chess não há *Roque* nem tomada *en passant*, e os peões não podem avançar duas casas no seu movimento inicial.

2. Depois, lança o dado que moveste e coloca-o novamente na mesma casa.**Exceções:**

Não lanças o dado quando ...

- ... o dado movido colocou o Rei adversário em Xeque.
- ... o dado movido seja uma Torre, um Cavalo ou um Bispo e alcance uma casa da primeira linha do adversário.
- ... o dado movido seja um Peão e alcance uma casa da primeira linha do adversário. Nesse caso, gira o dado para mostrar uma outra peça de xadrez à tua escolha.
- ... quando moveste o dado do rei.



QUANDO É QUE TERMINA?

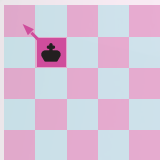
A partida termina imediatamente se acontecer uma das seguintes situações:

- **Xeque-Mate**

Colocaste o Rei adversário em xeque, e ele já não pode escapar – nem movendo-se, nem bloqueando, nem capturando o dado atacante. Parabéns! Vira o dado do Rei adversário para o lado com a caveira ☠. Venceste!

- **Conquista do Trono**

Vences se moveres o teu Rei para a casa inicial do Rei adversário.



O jogo termina empatado se ocorrer uma das seguintes situações:

- **Rei afogado**

Uma pessoa não pode mover nenhum dado, mas não está em *Xeque*.

- **Repetição tripla da mesma posição**

Se a mesma posição, com as mesmas possibilidades de jogada, ocorrer três vezes, a próxima pessoa a jogar pode reclamar empate.



ILYA YUDOVSKI

Ilya Yudovski is an architect, university lecturer, teacher, and lifelong enthusiast of chess and strategy games. He teaches children, builds cities, and shares his home with a cat who always questions his decisions.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle is an illustrator and designer. After an early phase devoted to cartoon drawing, he now primarily creates artwork for bands and festivals. His favorite color is black, even though he knows it technically isn't a color.



ILYA YUDOVSKI

Ilya Yudovski est architecte, maître de conférences, enseignant et passionné de longue date d'échecs et de jeux de stratégie. Il enseigne aux enfants, construit des villes et partage son foyer avec un chat qui remet toujours en question ses décisions.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle est illustrateur et designer. Après avoir travaillé dans le dessin animé, il s'est mis à la création graphique pour des musiciens et des festivals. Sa couleur préférée : le noir.



ILYA YUDOVSKI

Ilya Yudovski ist Architekt, Hochschuldozent, Lehrer und lebenslanger Liebhaber von Schach- und Strategiespielen. Er unterrichtet Kinder, baut Städte und lebt mit einer Katze zusammen, die seine Entscheidungen stets hinterfragt.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle ist Illustrator und Designer. Nach einer frühen Phase der Cartoon-Zeichnerei, widmet er sich inzwischen vornehmlich Artworks für Bands und Festivals. Seine Lieblingsfarbe ist Schwarz. Und das, obwohl er weiß, dass das keine Farbe ist.



ILYA YUDOVSKI

Ilya Yudovski is architect, universitair docent, leraar en een levenslange liefhebber van schaken en strategiespellen. Hij geeft les aan kinderen, bouwt steden en deelt zijn huis met een kat die altijd zijn beslissingen in twijfel trekt.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle is illustrator en ontwerper. Na een vroege periode van cartoontekenen richt hij zich tegenwoordig vooral op artwork voor bands en festivals. Zijn lievelingskleur is zwart, en dat terwijl hij weet dat het eigenlijk geen kleur is.

**ILYA YUDOVSKI**

Ilya Yudovski es arquitecto, profesor universitario, docente y un apasionado de toda la vida del ajedrez y los juegos de estrategia. Enseña a niños, construye ciudades y comparte su hogar con un gato que siempre cuestiona sus decisiones.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle es ilustrador y diseñador. Tras una primera etapa como dibujante de cómics, ahora se centra principalmente en trabajos para bandas y festivales. Su color favorito es el negro, aunque sabe que no es un color.

**ILYA YUDOVSKI**

Ilya Yudovski é arquiteto, professor universitário, docente e entusiasta de longa data de xadrez e jogos de estratégia. Ele ensina crianças, constrói cidades e compartilha sua casa com um gato que sempre questiona suas decisões.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle é ilustrador e designer. Depois de uma fase inicial a criar banda desenhada, concentra-se agora principalmente em ilustrações para bandas e festivais. A sua cor preferida é preto, embora saiba que não é uma cor.

**ILYA YUDOVSKI**

Ilya Yudovski è architetto, docente universitario, insegnante e appassionato da sempre di scacchi e giochi di strategia. Insegna ai bambini, costruisce città e condivide la sua casa con un gatto che mette sempre in discussione le sue decisioni.

CHRISTIAN BÖGLE

Christian Bögle è un illustratore e designer. Dopo una fase iniziale dedicata al disegno di cartoni animati, ora si dedica principalmente ad artwork per band e festival. Il suo colore preferito è il nero. E questo nonostante sappia che non è un colore.



HABA



© HABA-Games Bad Rodach 2026



FR
**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Habermaass GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.haba-play.com
kundenservice@haba.de
Made in China

Art. Nr.: 2014755
TL A180618