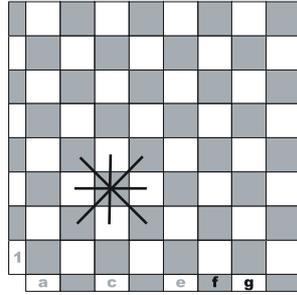


Schach: Die Wege der Figuren



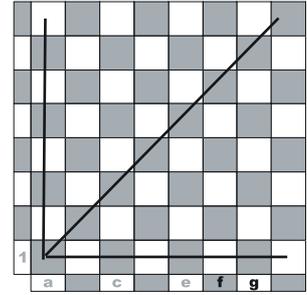
König

Der König darf auf ein beliebiges Nachbarfeld wechseln.



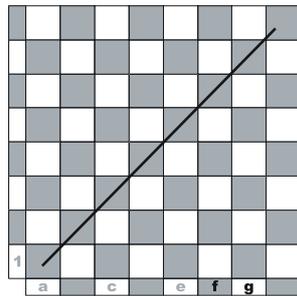
Dame

Die Dame darf in alle Richtungen beliebig weit ziehen.



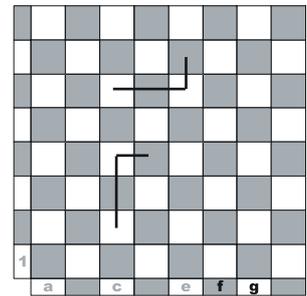
Läufer

Der Läufer darf weder waagrecht noch senkrecht ziehen - Schräg dafür beliebig weit.



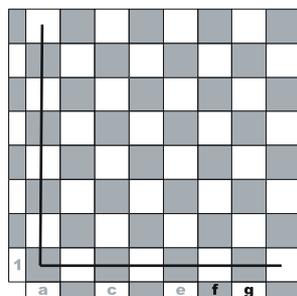
Springer

Der Springer zieht im berühmten "Rösselsprung" und darf andere Figuren überspringen.



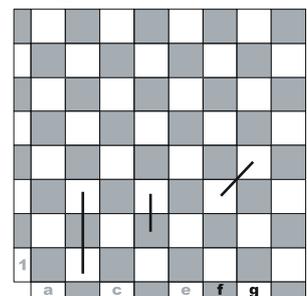
Turm

Der Turm darf waagrecht und senkrecht beliebig weit ziehen.



Bauer

Der Bauer darf jeweils nur ein Feld vorrücken, außer beim ersten Schritt auch zwei Felder. Schlagen darf er ein Feld Diagonal nach vorne.



Der **Springer** darf als **einzige** Figur **über Hindernisse** / andere Figuren gehen. Alle anderen Figuren können keine Hindernisse bewältigen und müssen somit **vor dem Hindernis stehenbleiben** oder es **klauen**.
Ziel ist es den **König** so **festzusetzen**, das er sich nicht mehr bewegen kann.