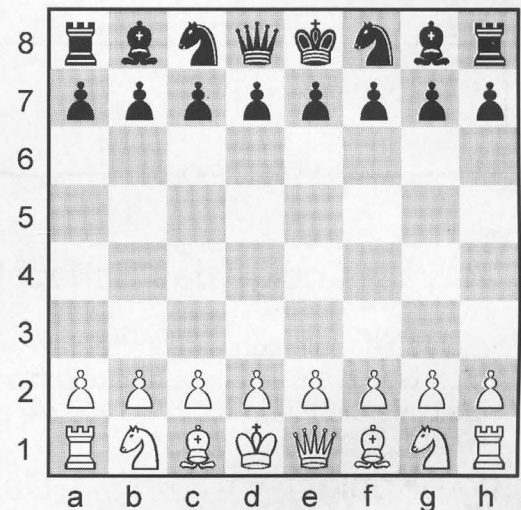
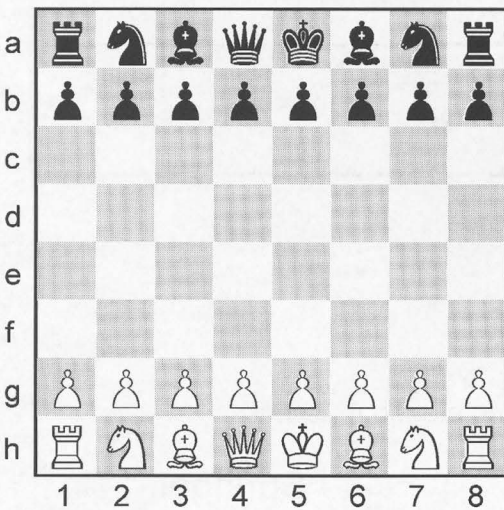
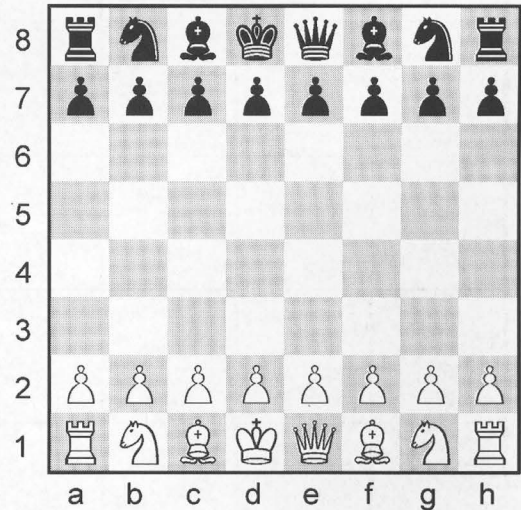
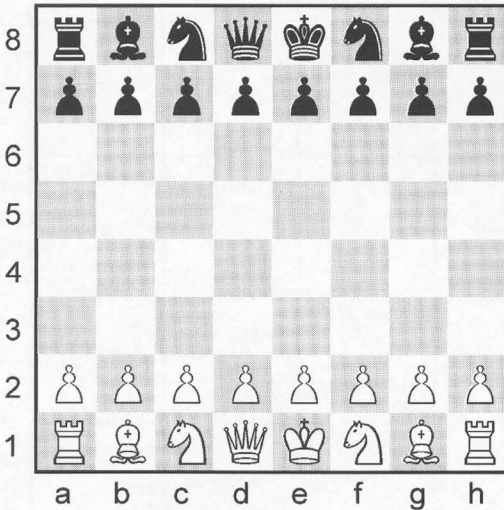


DIE AUFSTELLUNG



Was ist falsch?

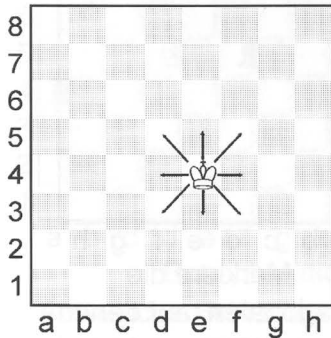
Finde die Fehler in den Aufstellungen.



DIE FIGUREN

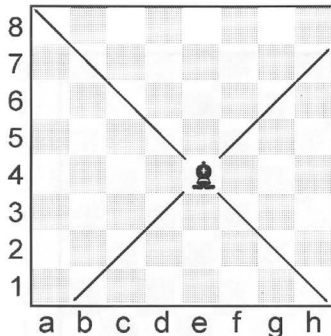
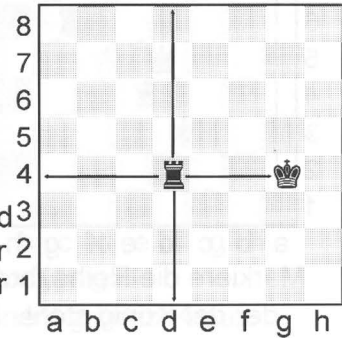


Auf dieser Seite kannst du noch mal nachlesen, wie die Figuren ziehen dürfen.



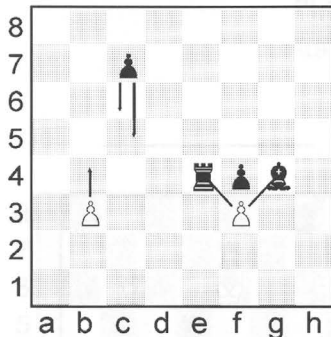
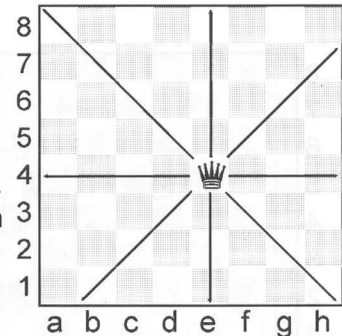
Der König darf ein Feld weit in jede Richtung ziehen. Achtung! Er darf nicht auf Felder, die vom Gegner bedroht werden.

Der Turm darf waagrecht und senkrecht ziehen, so weit wie er will. Er darf allerdings nicht über 1 andere Figuren springen.



Der Läufer darf schräg (man sagt auch diagonal) ziehen. Auch er darf nicht springen.

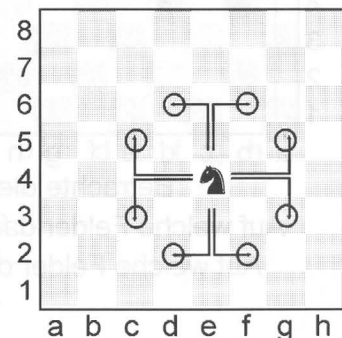
Die Dame ist die stärkste Figur. Sie vereint die Möglichkeiten von Turm und Läufer. Sie darf also in alle Richtungen ziehen, so weit wie sie will.



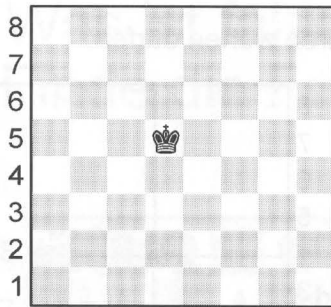
Der Bauer ist der Schwächste von allen, weil er normalerweise nur ein Feld nach vorne ziehen kann. Wenn er noch nie gezogen hat, darf jeder Bauer allerdings einmal zwei Felder weit vorziehen. Das nennt man Doppelschritt. Der Bauer schlägt anders als er zieht, nämlich schräg. Ein Bauer, der auf der anderen Seite ankommt, darf sich in eine beliebige Spielfigur verwandeln, allerdings nicht in den König.

Die sogenannte En-Passant-Regel wird später erklärt.

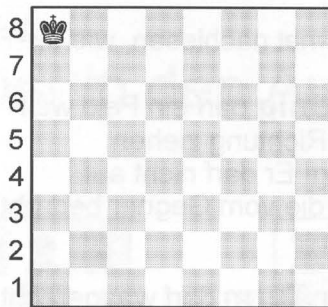
Der Springer zieht nicht auf geraden Linien wie die anderen Figuren. Für die Gangart des Springers merkst du dir am einfachsten den Buchstaben "L": Zwei Felder in eine Richtung und dann ein Feld "abknicken". Der Springer darf als Einziger andere Figuren überspringen.



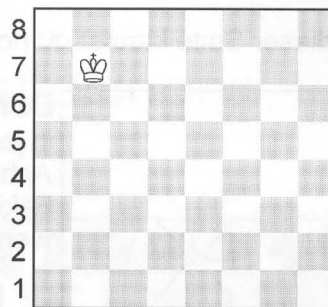
DER KÖNIG



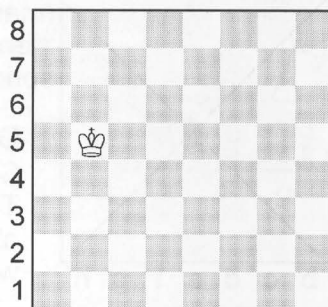
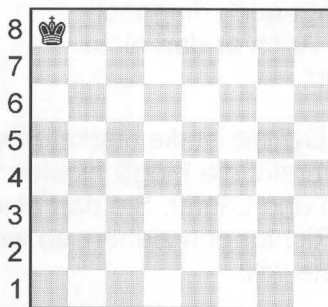
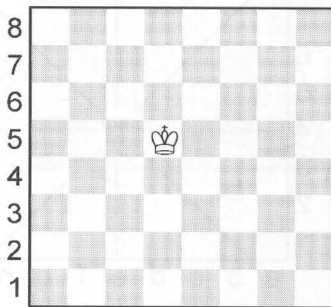
Markiere die Reihe, auf der der König steht.



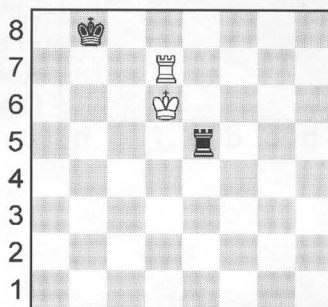
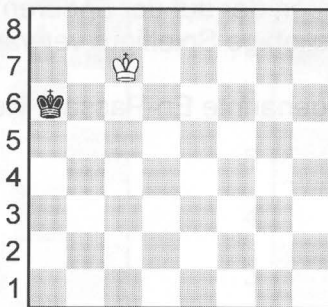
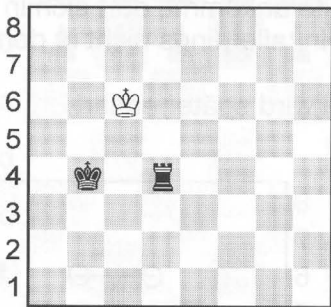
Markiere die Linie, auf der der König steht.



Markiere die Diagonalen, auf denen der König steht.



Wie heißt das Feld, auf dem der König steht?

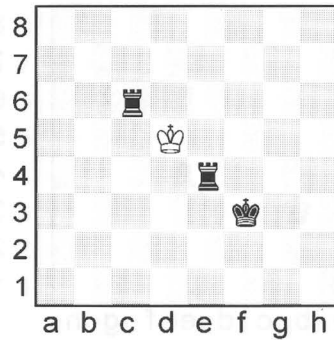
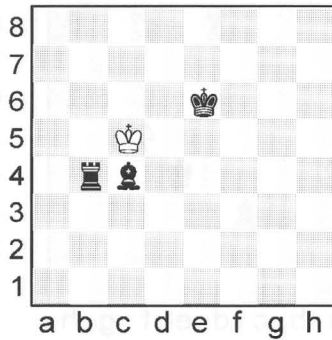
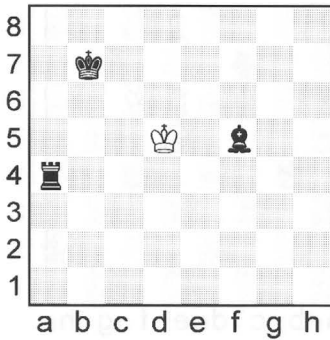


Betrachte die Felder in der Reichweite des weißen Königs.

Auf welche Felder darf er nicht ziehen? Markiere sie mit einem roten Kreuz.

Auf welche Felder darf er ziehen? Markiere sie mit einem grünen Kreuz.

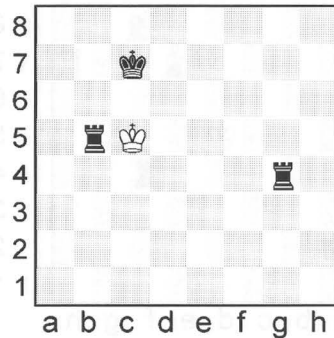
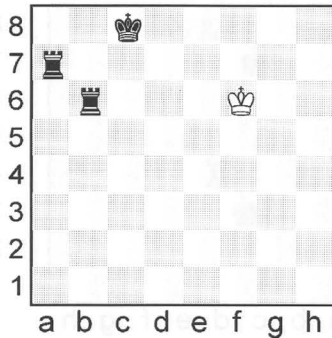
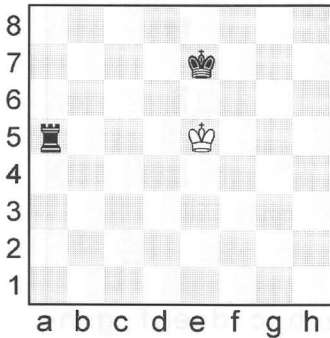
DER KÖNIG



Betrachte die Felder in der Reichweite des weißen Königs.

Auf welche Felder darf er noch ziehen? Markiere sie mit einem grünen Kreuz.

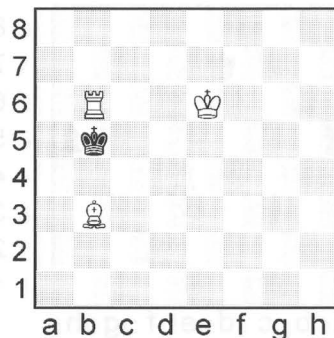
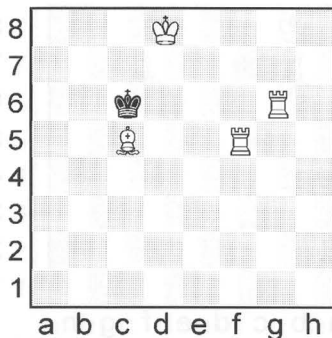
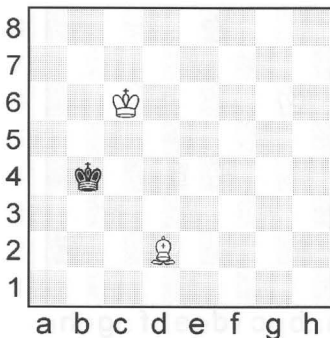
Auf welche Felder darf er nicht ziehen? Markiere sie mit einem roten Kreuz.



Der weiße König steht im Schach!

Auf welche Felder kann er noch ziehen?

Markiere sie mit einem Kreuz.



Der schwarze König steht im Schach!

Auf welche Felder kann er noch ziehen?

Markiere sie mit einem Kreuz.