

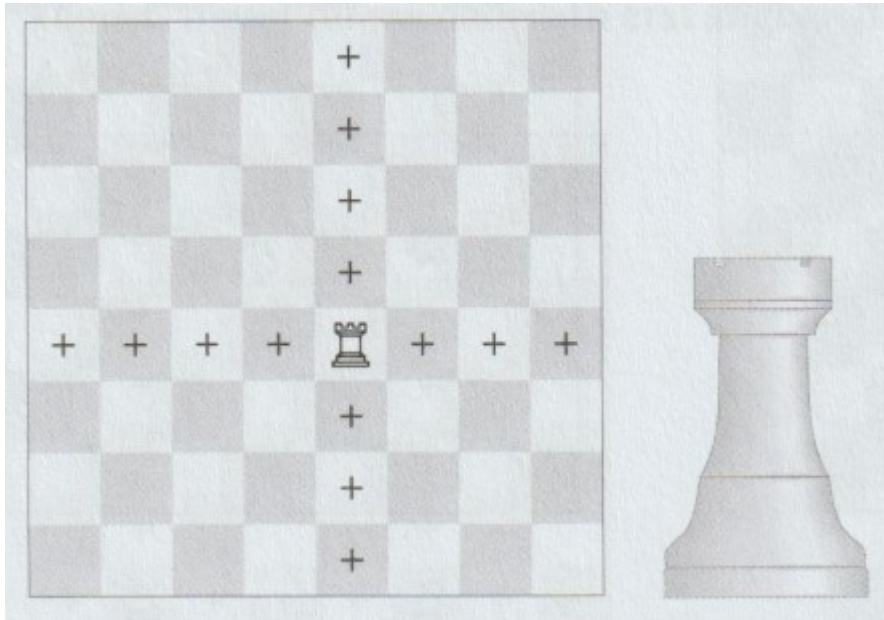
Gangart der Figuren

Jede Figur hat seine eigene Art, sich auf dem Schachbrett fortzubewegen.

Der **Turm** darf auf alle mit einem **Plus +** gekennzeichneten Feldern ziehen.

Der Turm zieht **gerade, vorwärts, rückwärts oder zur Seite**.

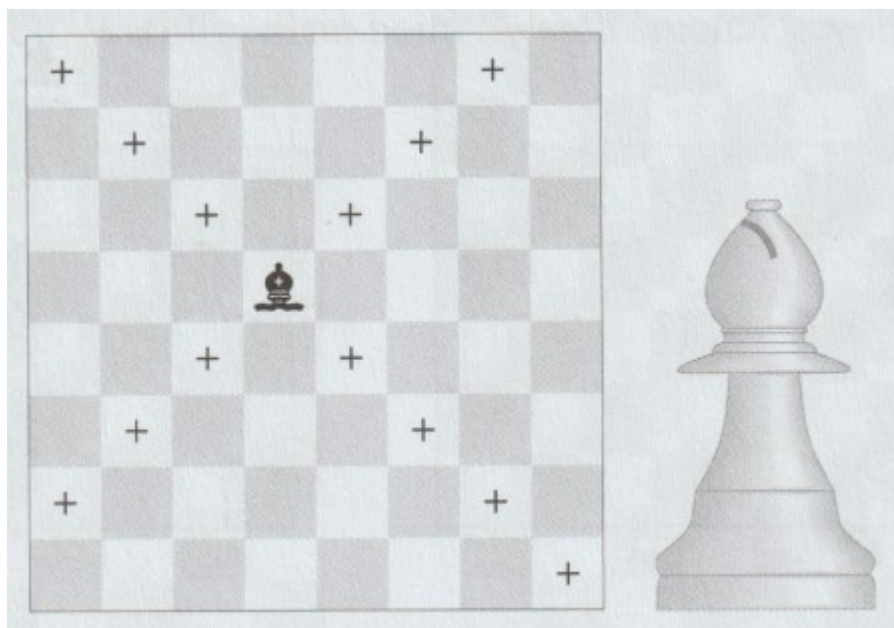
Von **e4** aus kann er **14 verschiedene Züge** machen.



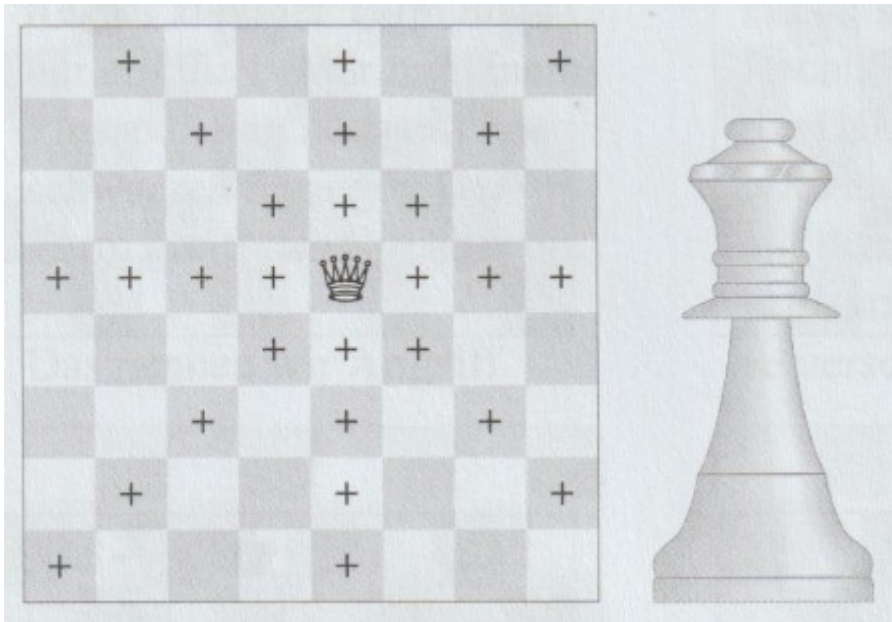
Der **Läufer** darf auf alle Felder mit einem **Plus +** ziehen.

Der Läufer zieht **schräg, vorwärts oder rückwärts**.

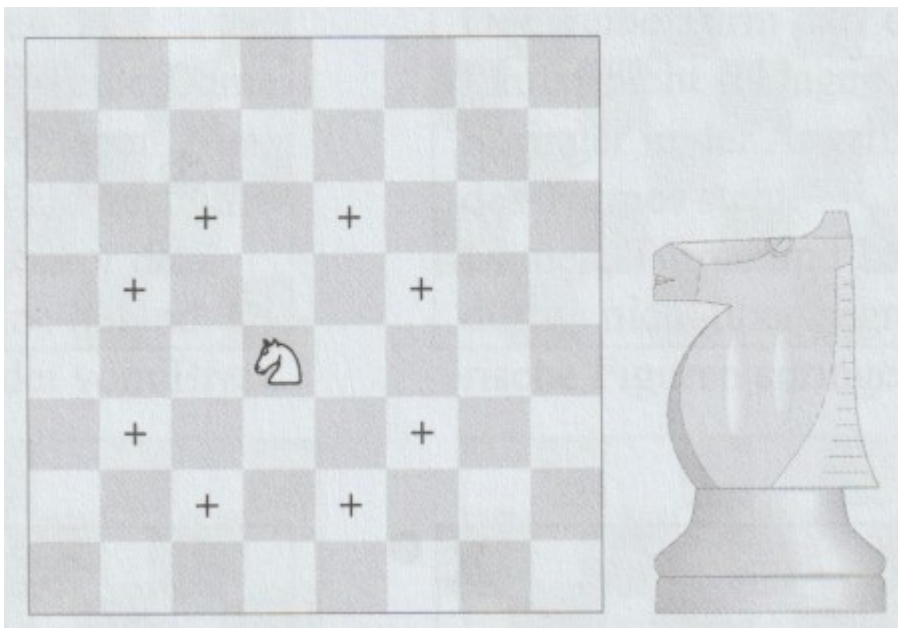
Von **d5** aus kann er **13 verschiedene Züge** machen.



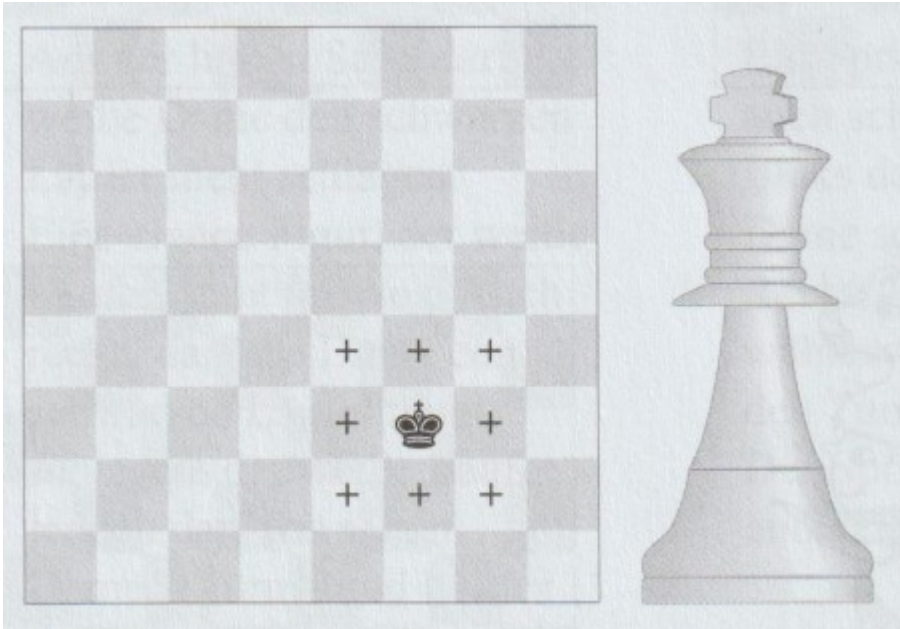
Die **Dame** darf auf alle Felder mit einem **Plus +** ziehen.
 Sie darf sowohl **wie ein Turm als auch wie ein Läufer ziehen**.
 Die **Dame** darf somit **gerade oder schräg ziehen; vor oder zurück**.
 Von **e5** aus kann sie **27 verschiedenen Züge** machen.



Der **Springer** darf auf alle Felder mit einem **Plus +** ziehen.
 Der **Springer** zieht **ein Feld schräg und ein Feld gerade** (L – Form)
 Von **d4** aus kann er **acht verschiedene Züge** machen



Der **König** darf auf alle Felder mit einem **Plus +** ziehen.
Der **König** darf **gerade oder schräg ziehen, aber nur ein Feld pro Zug**.
Von **f3** aus kann er **acht verschiedene Züge** machen.



- Die Dame hat die meisten Möglichkeiten. Sie ist deshalb auch die stärkste Figur.
- Der Turm ist weniger Wert als die Dame, aber mehr als die anderen Figuren.
- Der Läufer und Springer sind ungefähr gleich viel Wert.
- Der König nimmt eine besondere Stellung ein.

Er ist der Wichtigste !