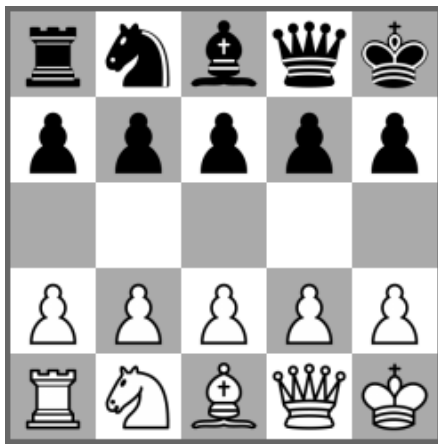
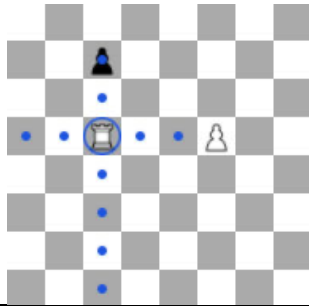


Aufbau:

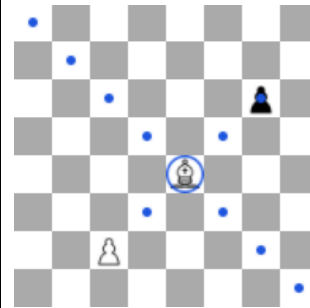


Turm



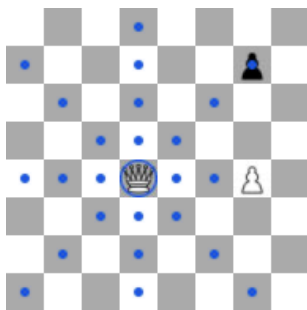
Der Turm kann beliebig viele Felder entlang orthogonaler Linien (horizontal oder vertikal) verschieben, bis ein anderer Stein oder die Kante des Brettes erreicht ist.

Läufer



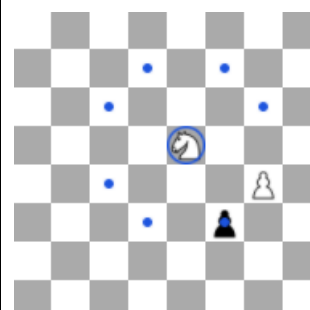
Der Läufer kann beliebig viele Felder diagonal ziehen, aber auch keine anderen Steine überspringen.

Königin



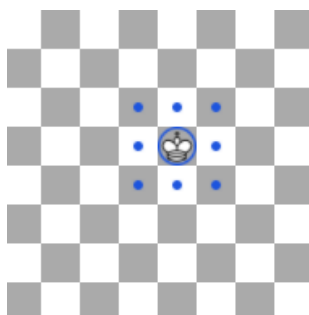
Die Dame vereint die Kraft des Turms und des Läufers: Sie kann beliebig viele Felder in acht verschiedene Richtungen ziehen (aber auch nicht über andere Steine springen).

Pferd



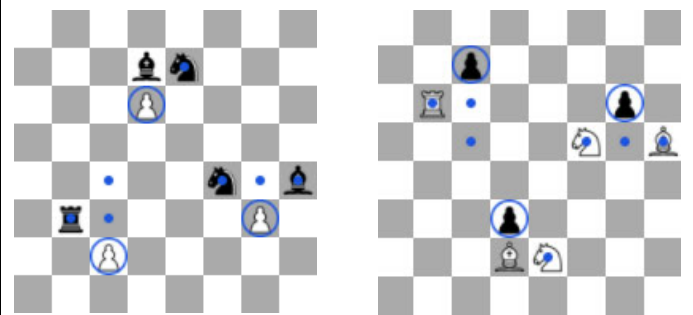
Der Springer bewegt zwei Felder in eine orthogonale Richtung und ein Feld in die andere, wie auf dem Diagramm zu sehen ist. Es springt, d.h. es kann sich auch dann bewegen, wenn andere Steine seinen Weg versperren (die einzige Ausnahme ist, wenn das Zielfeld von einem gleichfarbigen Stein besetzt ist).

König



Der König kann auf jedes der acht angrenzenden Felder (oder fünf am Rand des Bretts und drei in der Ecke) ziehen.

Bauer



Bauern können sich nur in ihre eigene Richtung bewegen. Gegenfarbige Bauern bewegen sich in entgegengesetzte Richtungen zur Seite des gegnerischen Spielers. Der Bauer bewegt sich beim Schlagen diagonal nach vorne. Wenn er einfach ohne Schlagen bewegt, kann er dies tun, indem er ein Feld orthogonal vorwärts bewegt.