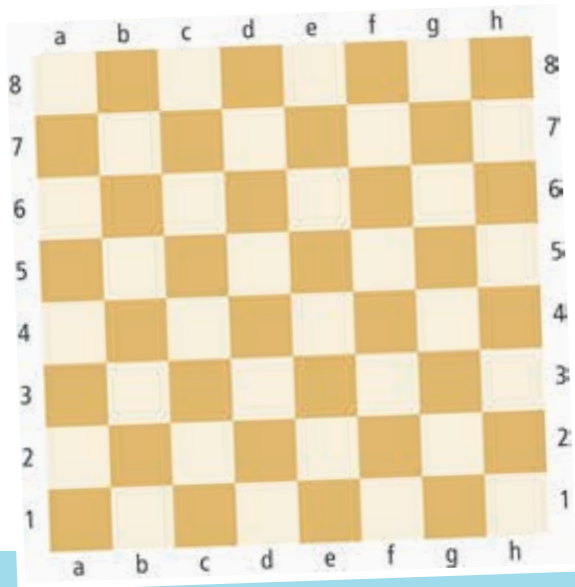
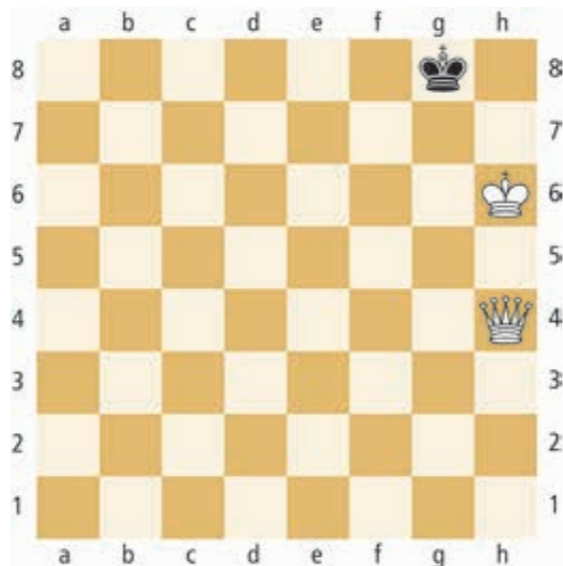
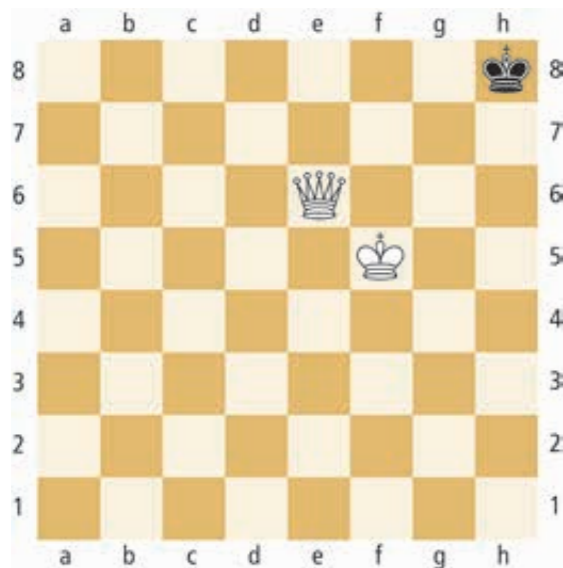
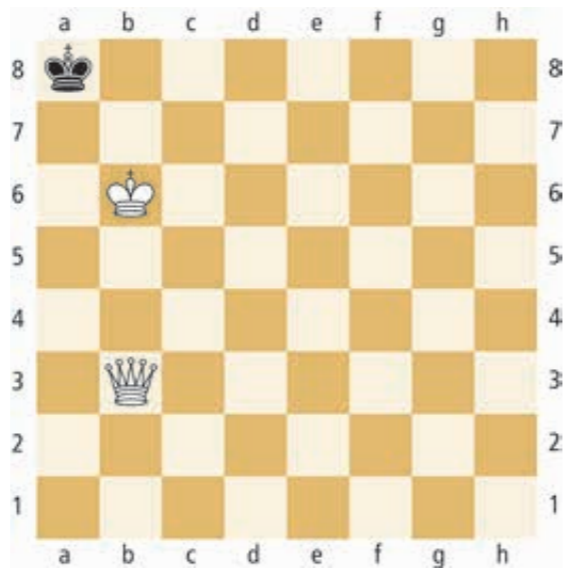
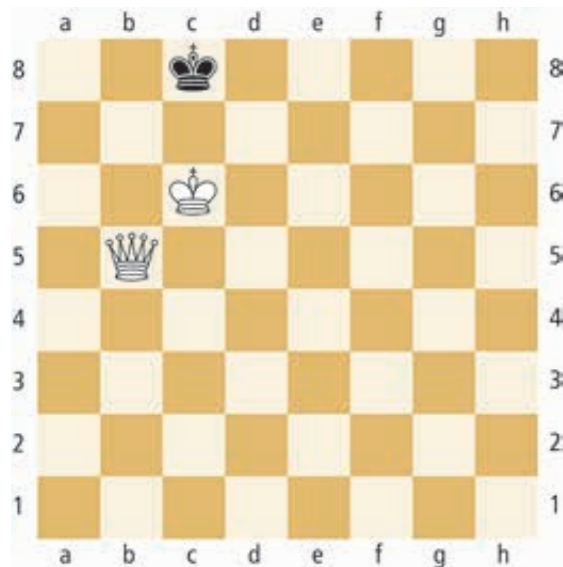
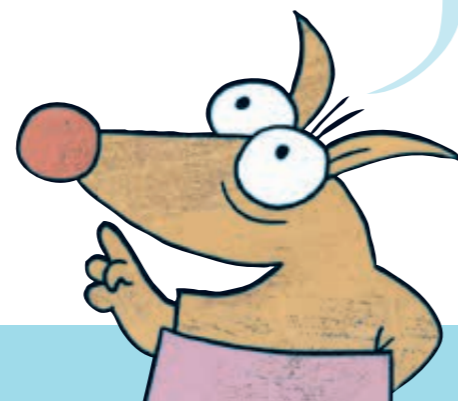


Schön dumm für Weiß! Suche den schlechtesten Zug und setze patt!



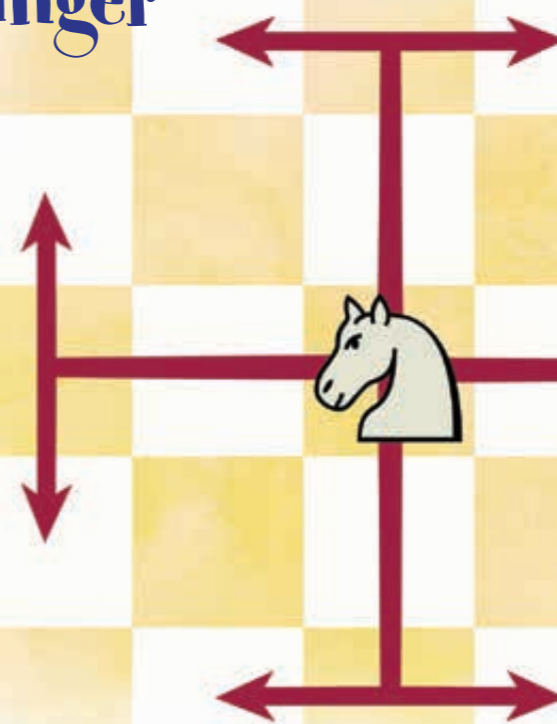
Denke dir selbst ein Patt aus und zeichne es in dieses Feld.



5.

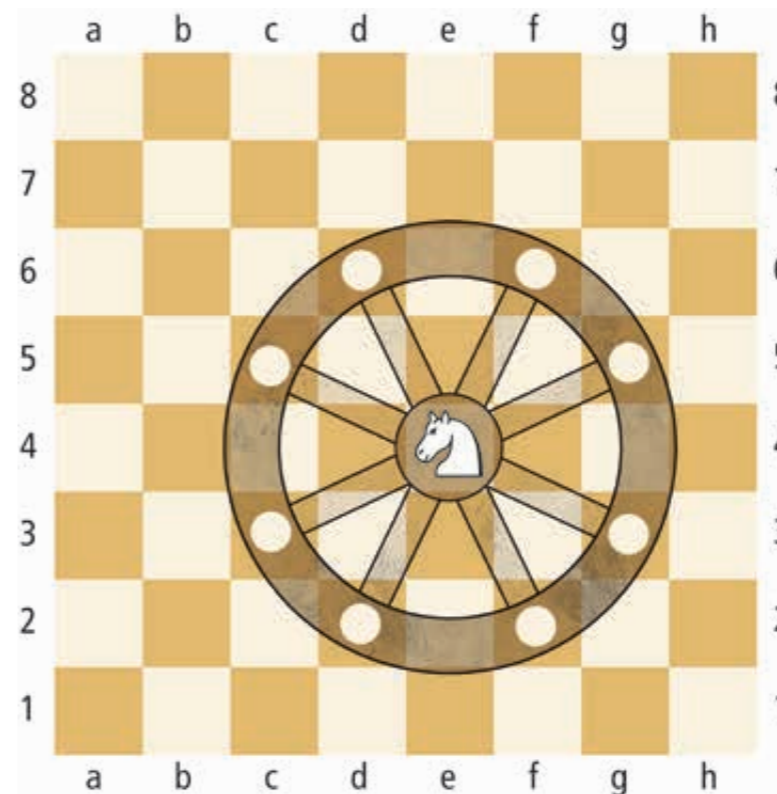
Der Springer

Der Springer ist die einzige Schachfigur, die über andere hinwegspringen kann.



Er springt um die Ecke: Zwei Felder vor und eins zur Seite. Die Richtung ist egal.

Fast man die möglichen Felder des Springers zusammen, entsteht eine runde Form – das sogenannte »Springerrad«.



Auf welche Felder kann der Springer hier ziehen? Zeichne das Springerrad ein.

