





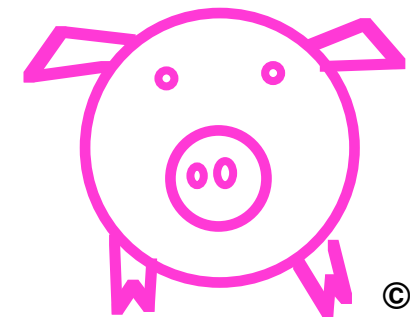


Turm							
Springer							
Läufer							
Sau							
Eber							
Läufer							
Springer							
Turm	Springer	Läufer	Eber	Sau	Läufer	Springer	Turm



haekelschwein Schach

Jeder Spieler hat drei Schweine, die er beliebig auf die Randfelder verteilt.

Ziel ist es, die Schweine des Gegners hinauszuwerfen, indem man mit eigenen Schweinen auf deren Felder zieht. Hinauswerfen kann man nur, wenn man von oder zu einem Schweinebildfeld zieht, oder wenn der Hinauszuwerfene auf einem Randfeld steht.

Welche Spielzüge man ausführen darf, hängt davon ab, welcher Schweinetyp die jeweilige Spielfigur ist. Bestimmt wird dies durch die Bezeichnungen am Spielfeldrand, von denen immer zwei zugleich für ein Spielfeld zutreffen. Befindet man sich auf einem Feld in der Zeile "Läufer" und der Spalte "Turm", ist man wahlweise Turm oder Läufer.

Diese Spielzüge sind je nach Schweinetyp möglich:

- Turm:** bis zu 3 Felder in gerader Linie
- Springer:** 2 Felder in gerader Linie und dann 1 Feld nach links oder rechts
- Läufer:** bis zu 3 Felder diagonal
- Eber:** 1 Feld gerade oder diagonal
- Sau:** 2 bis 3 Felder gerade oder diagonal