

Was muss man über den Turm wissen?



So sieht ein schwarzer Turm auf dem Schachbrett aus.



So sieht ein weißer Turm auf dem Schachbrett aus.



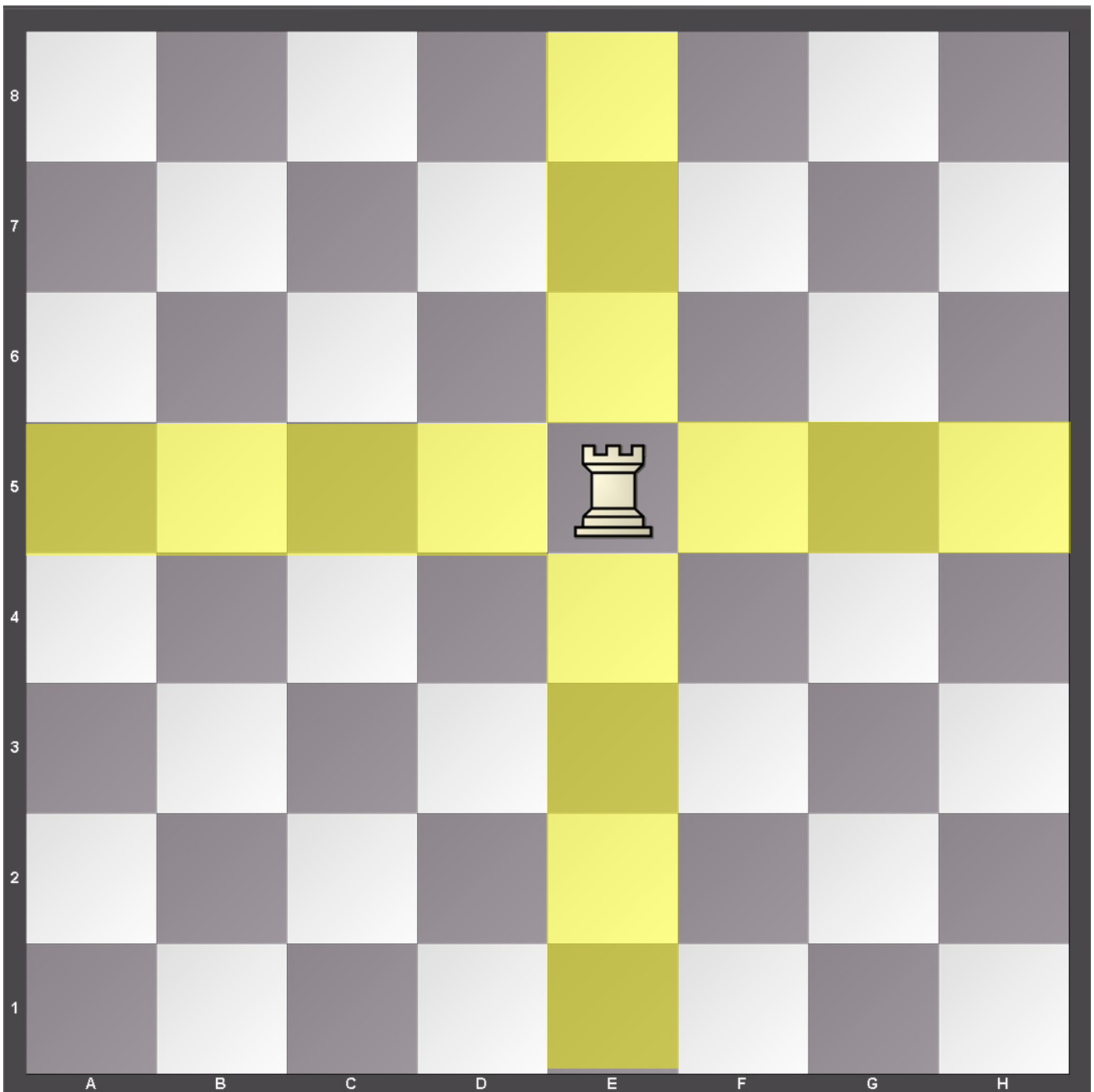
Mit diesem Symbol werden die Türme auf den Arbeitsblättern dargestellt.



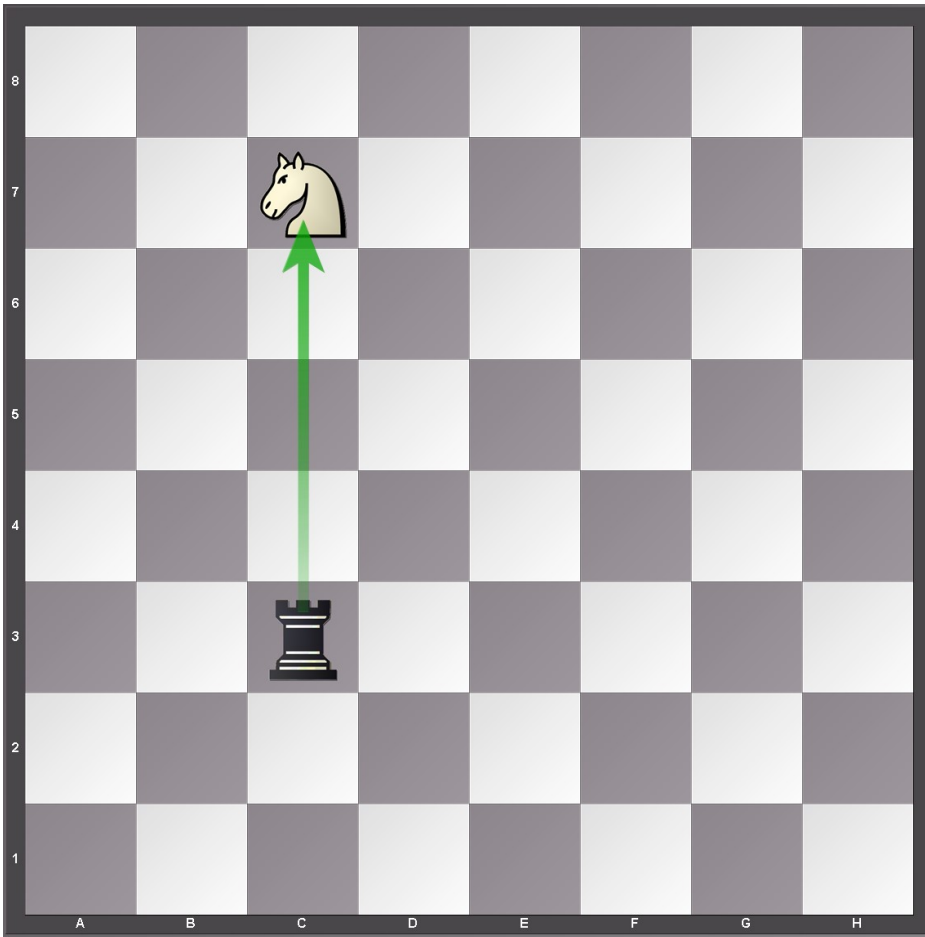
=



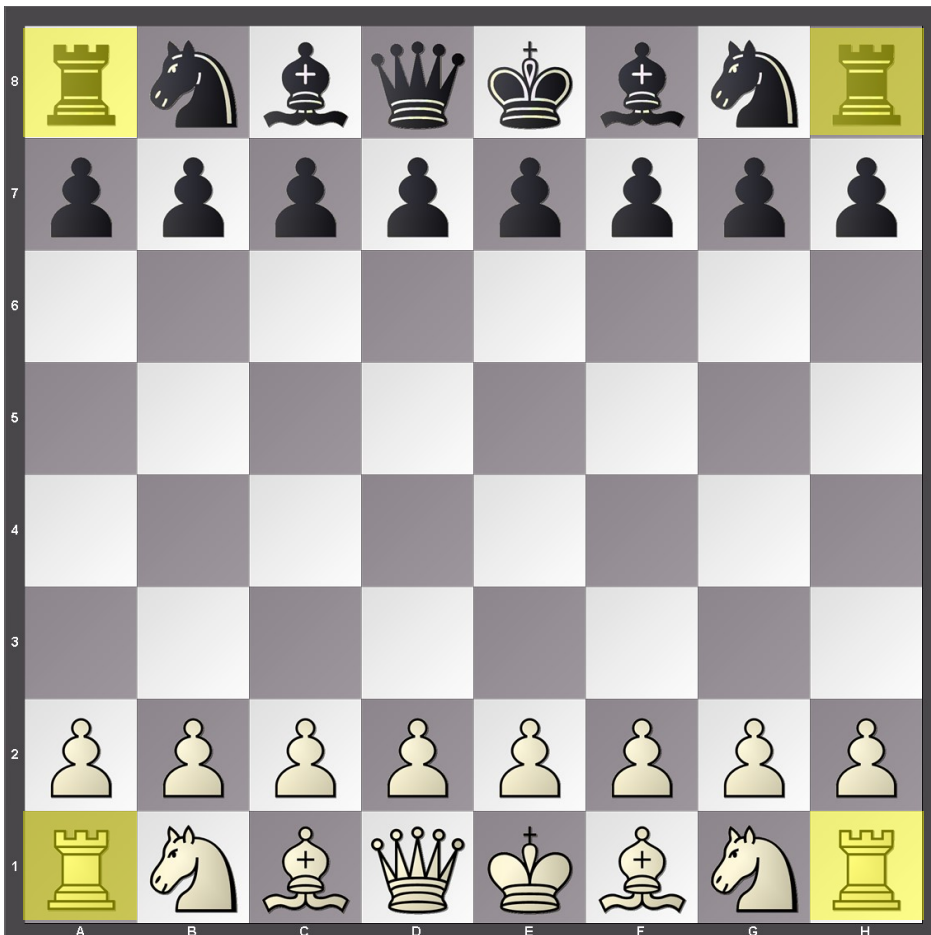
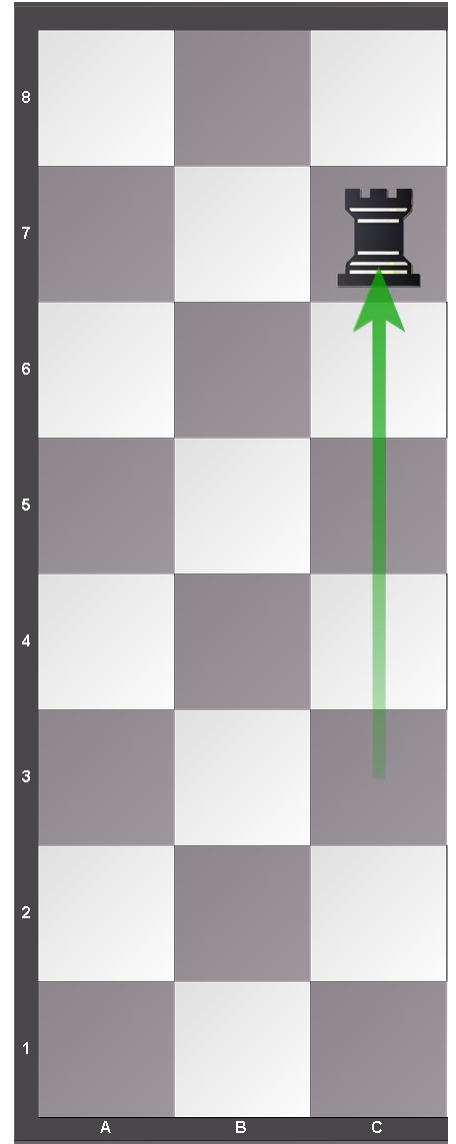
Ein Turm ist soviel wert wie fünf Bauern. Er ist die zweitstärkste Figur. Er gehört neben der Dame zu den Schwerfiguren. Abkürzung = T



Der Turm zieht beliebig weit in gerader Richtung. Senkrecht oder waagerecht. Bei einem leeren Brett kann er von jedem Feld aus die gleiche Anzahl an Zügen machen, nämlich 14! Es ist ihm also egal, ob er in der Mitte oder in der Ecke steht.



Der Turm kann eine gegnerische Figur schlagen, wenn diese sich in seiner „Schusslinie“ befindet. Hier kann der Turm von c3 den Springer auf c7 schlagen. Er stellt sich dann auf das Feld, auf dem der Springer gestanden hat. Der Springer darf nicht mehr mitspielen und wird vom Brett genommen.



← In der Ausgangsstellung stehen die weißen Türme auf den Feldern a1 und h1 und die schwarzen Türme auf den Feldern a8 und h8.

Finde alle Türme!



Anzahl der weißen Türme: _____

Anzahl der schwarzen Türme: _____

Wie wird sich die Waage neigen? Kreuze an!

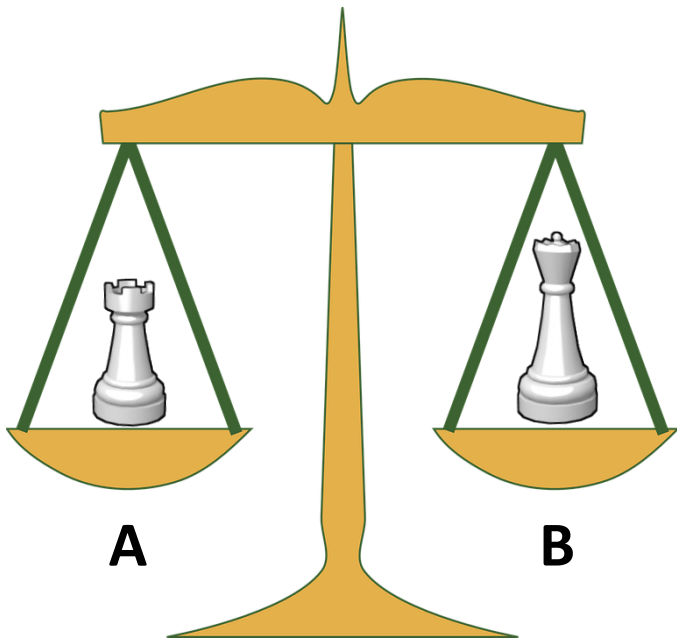


Bild 1: Neigt sich die Waage nach A oder B

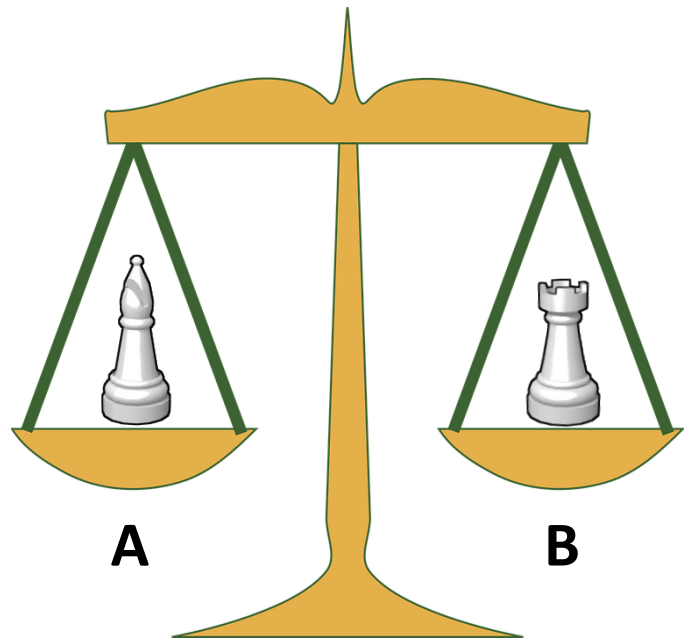


Bild 2: Neigt sich die Waage nach A oder B

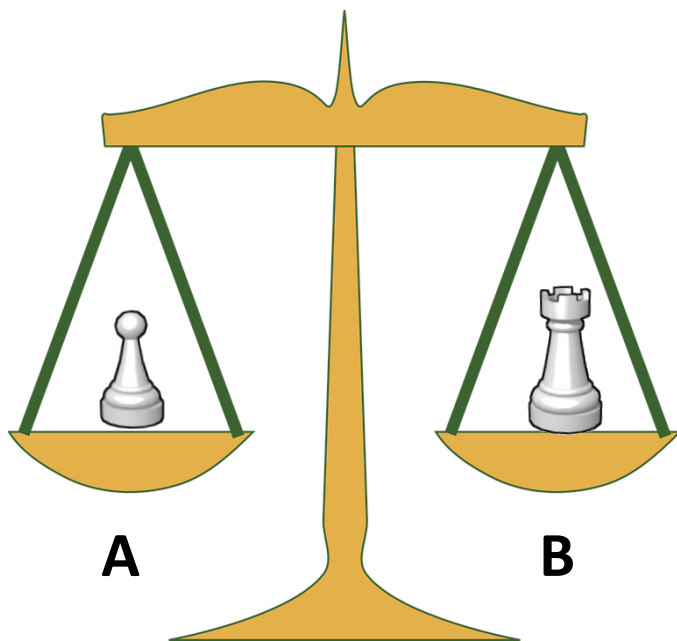


Bild 3: Neigt sich die Waage nach A oder B

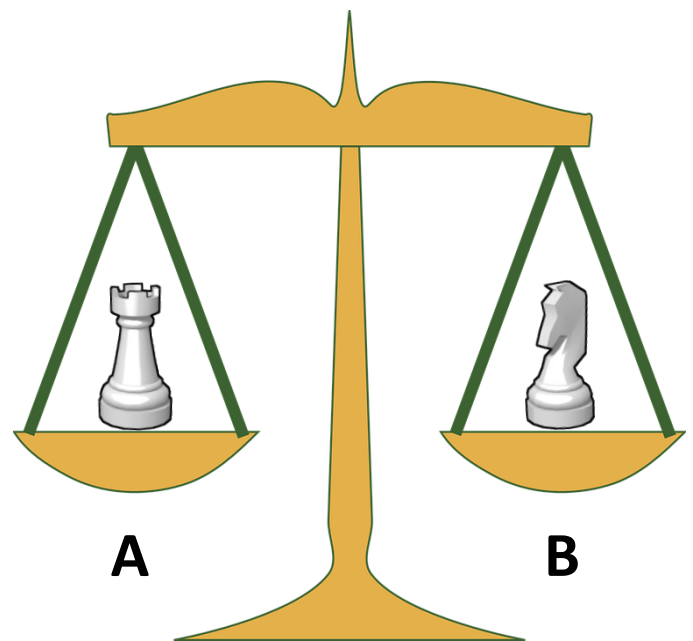
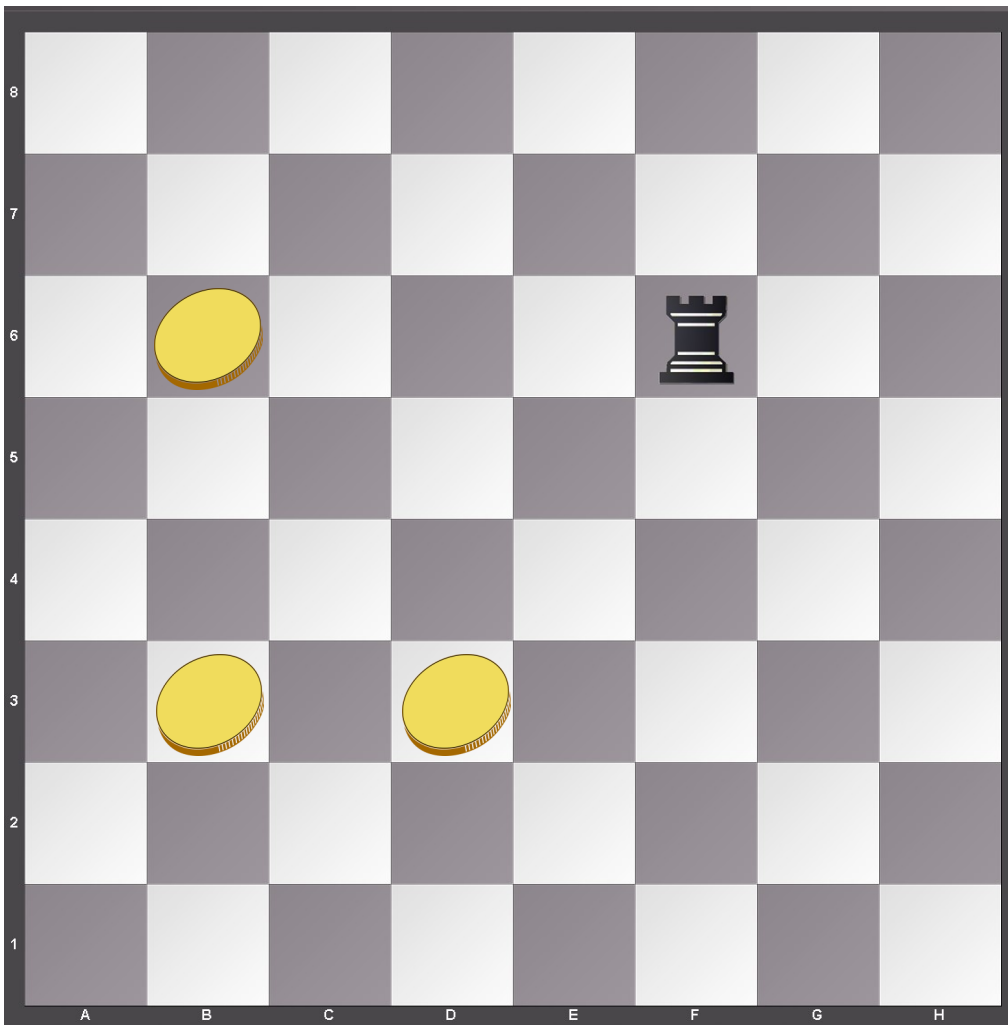
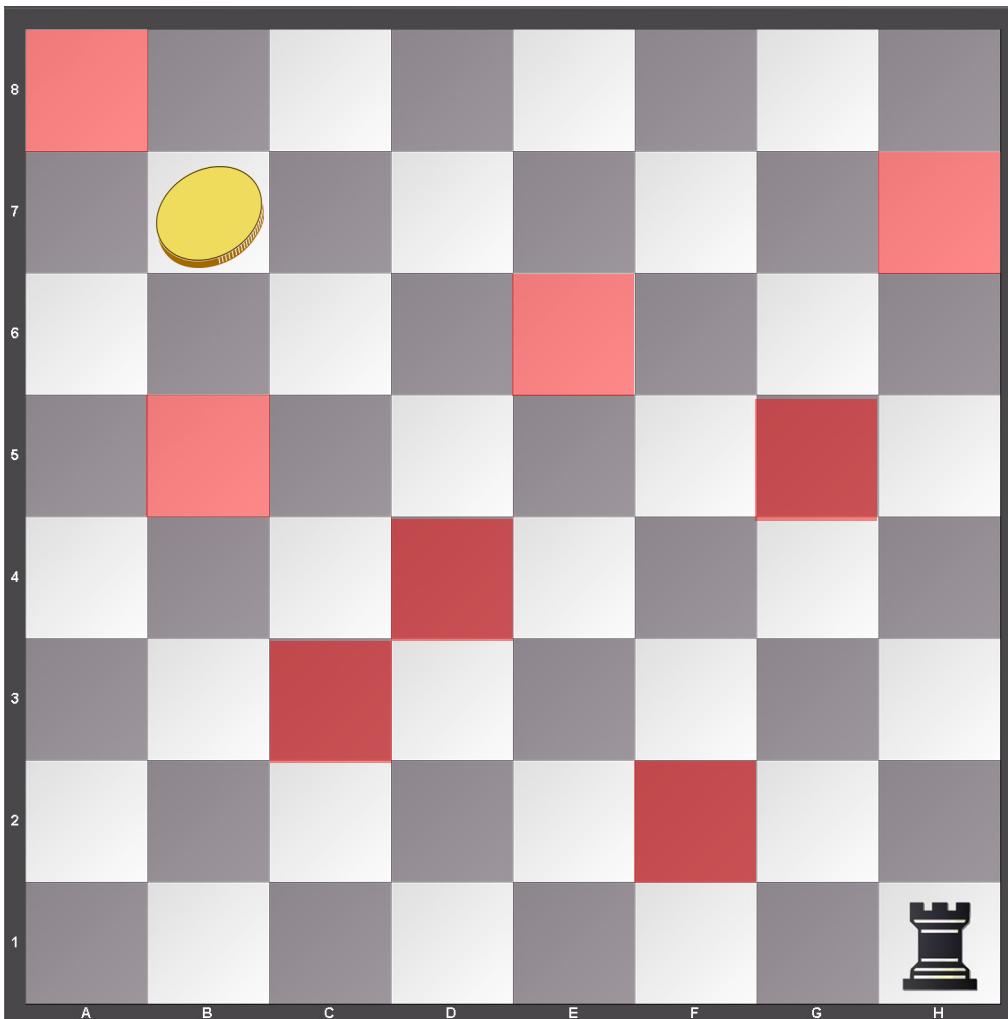


Bild 4: Neigt sich die Waage nach A oder B

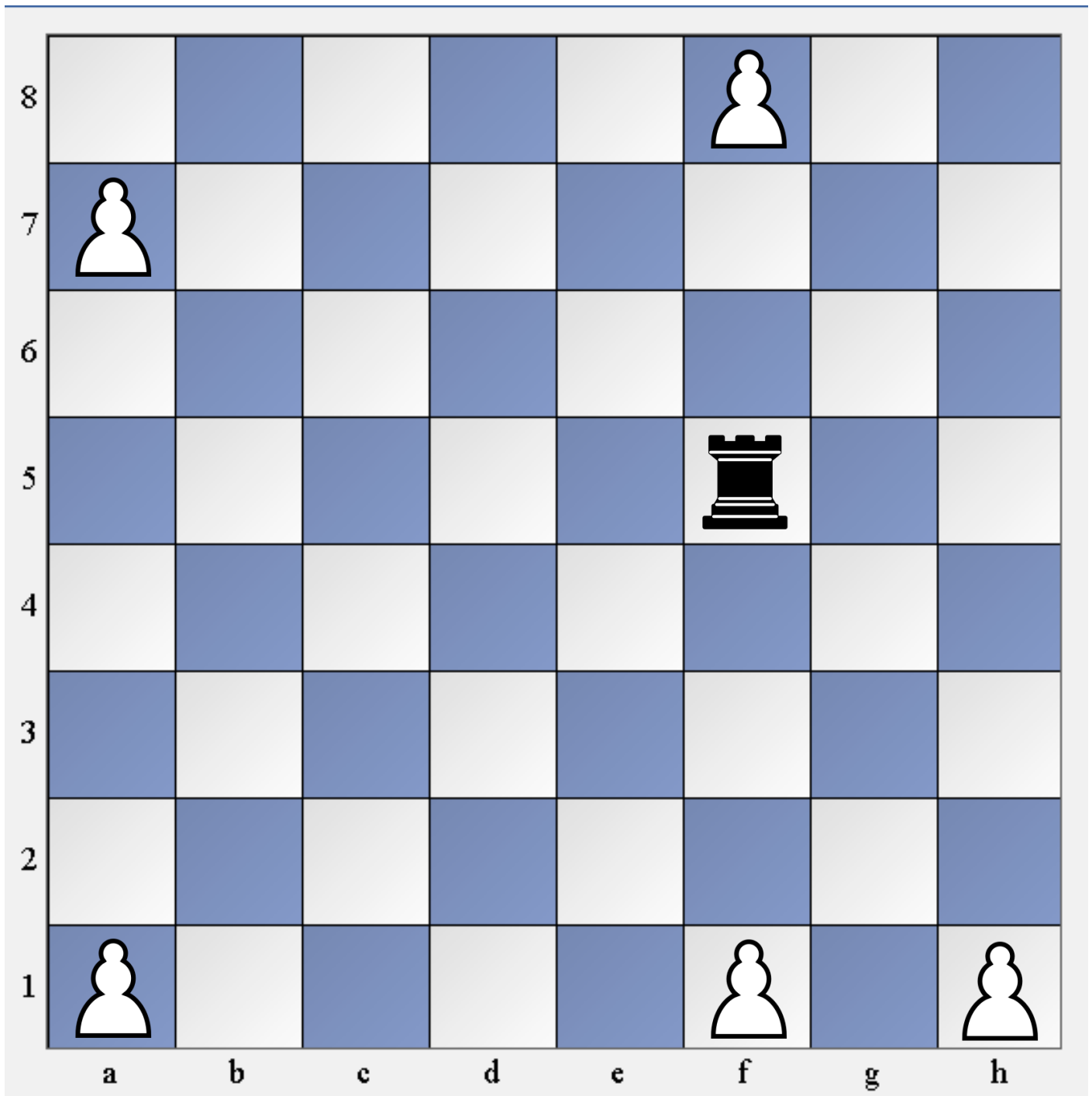


Welchen Weg muss der Turm gehen, um möglichst schnell alle Münzen einzusammeln? Schreibe die Züge bitte auf.



Welchen Weg muss der Turm gehen, um möglichst schnell die Münze einzusammeln? Er darf dabei aber nicht auf oder über die roten Felder gehen. Schreibe die Züge bitte auf.

Schlage mit dem Turm alle gegnerischen Bauern in möglichst wenigen Zügen. Schreibe deine Züge bitte auf.



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____