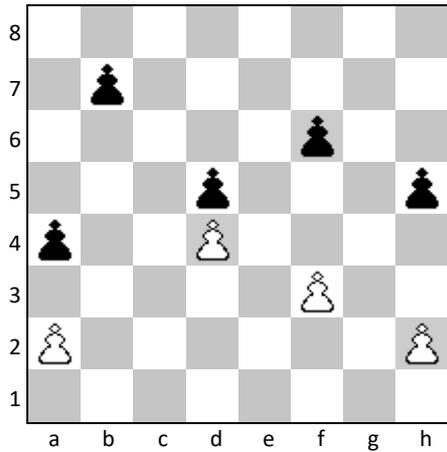


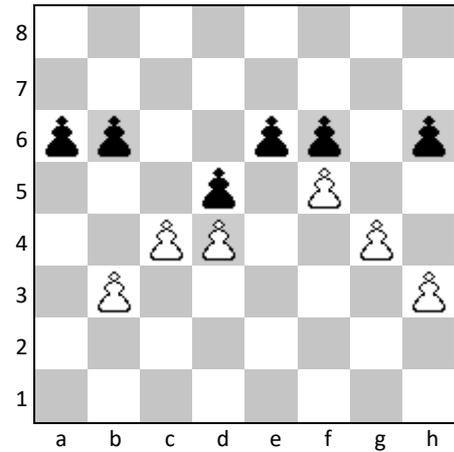
BAUER

1



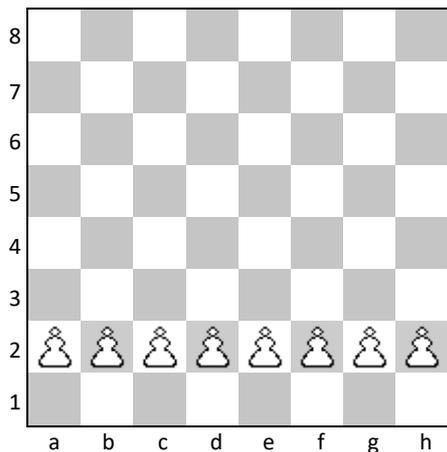
Kreise den weißen Bauern ein, der einen Doppelschritt machen darf.

2



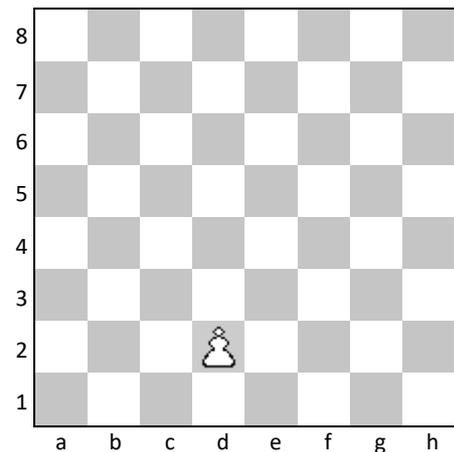
Kreise alle weißen Bauern ein, die schlagen können.

3



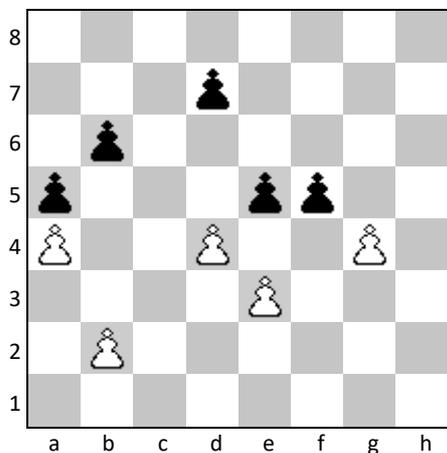
Kreuze alle Felder an, auf die die weißen Bauern im ersten Zug ziehen können.

4



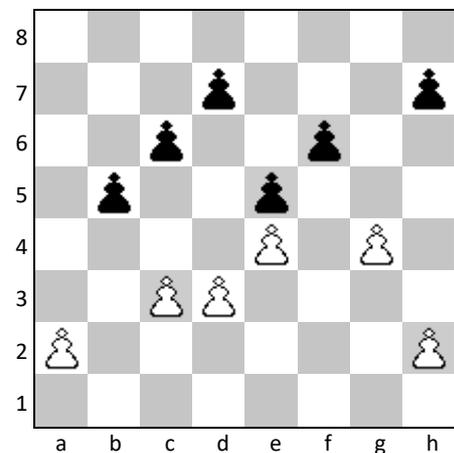
Wie viele Züge benötigt ein Bauer aus der Grundstellung bis zum Brettende?

5



Kreuze alle Felder an, auf die die weißen Bauern ziehen können.

6



Kreuze alle Felder an, auf die ein weißer Bauer ziehen kann.

Kreise alle weißen Bauern ein, die dabei nicht geschlagen werden können.