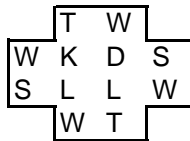
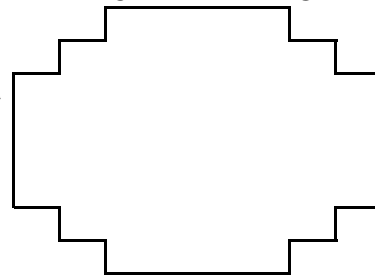


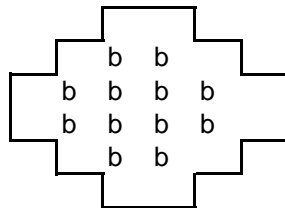
Ebene1 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



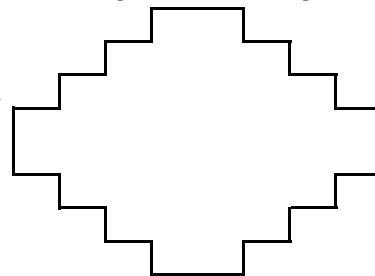
Ebene5 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



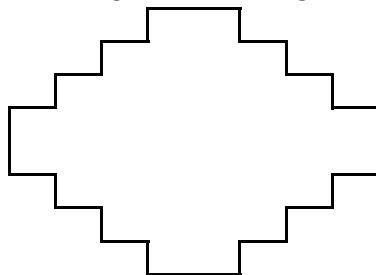
Ebene2 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



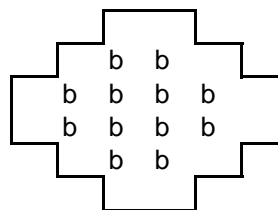
Ebene6 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



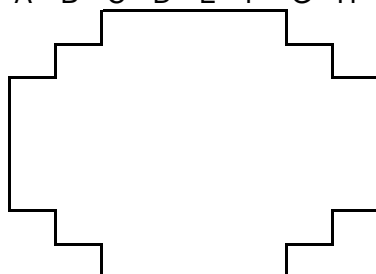
Ebene3 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



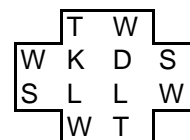
Ebene7 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



Ebene4 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



Ebene8 A B C D E F G H  
 alpha  
 beta  
 gamma  
 delta  
 epsilon  
 zeta  
 eta  
 theta



x-Achse: griechisch  
 y-Achse: lateinisch  
 z-Achse: Zahlen

256 Felder

Ebene1 weiße Figurenebene  
 Ebene2 weiße Bauernebene  
 Ebene3  
 Ebene4  
 Ebene5  
 Ebene6  
 Ebene7 schwarze Bauernebene  
 Ebene8 schwarze Figurenebene

Es gibt kein Äquivalent zur Rochade.

Bauern, die die gegnerische Figurenebene erreichen, werden in Figuren im engeren Sinn getauscht.

x	y	z	q	p
0	0	0	1	0
0	0	1	2	1
0	1	0	3	1
0	1	1	4	0

1	0	0	4	1
1	0	1	3	0
1	1	0	2	0
1	1	1	1	1

Mögliche Züge (weiße Figuren) (a ist eine positive oder negative Konstante):

Bauer

(0,0,1)

(0,0,2) von der Grundebene

(1,0,1) beim Schlagen

(-1,0,1) beim Schlagen

(0,1,1) beim Schlagen

(0,-1,1) beim Schlagen

Springer

(0,1,2)

(0,-1,2)

(0,1,-2)

(0,-1,-2)

(0,2,1)

(0,2,-1)

(0,-2,1)

(0,-2,-1)

(1,0,2)

(-1,0,2)

(1,0,-2)

(-1,0,-2)

(2,0,1)

(2,0,-1)

(-2,0,1)

(-2,0,-1)

(1,2,0)

(-1,2,0)

(1,-2,0)

(-1,-2,0)

(2,1,0)

(2,-1,0)

(-2,1,0)

(-2,-1,0)

Dame

(0,a,a)

(0,a,-a)

(a,0,a)

(a,0,-a)

(a,a,0)

(a,-a,0)

(a,a,a)

(a,a,-a)

(a,-a,a)

(a,-a,-a)

(a,0,0)

(0,a,0)

(0,0,a)

König

(0,1,1)

(0,1,-1)

(1,0,1)

(1,0,-1)

(1,1,0)

(1,-1,0)

(1,1,1)

(1,1,-1)

(1,-1,1)

(1,-1,-1)

Läufer

(0,a,a)

(0,a,-a)

(a,0,a)

(a,0,-a)

(a,a,0)

(a,-a,0)

(1,0,0)

(0,1,0)

(0,0,1)

(0,-1,-1)

(0,-1,1)

(-1,0,-1)

(-1,0,1)

(-1,-1,0)

Wagen

(a,a,a)

(a,a,-a)

(a,-a,a)

(a,-a,-a)

(-1,1,0)

(-1,-1,-1)

(-1,-1,1)

(-1,1,-1)

(-1,1,1)

(-1,0,0)

Turm

(a,0,0)

(0,a,0)

(0,0,a)

(0,-1,0)

(0,0,-1)

