**Procedure bewegungen (a, b, c, z: Integer; var i, art, r: Integer);**

Von procedure bewegung wird folgendes an diese Prozedur übergeben:

* a: Anzahl der Felder, die gezogen werden
* b: a+1
* c: Anzahl der Felder, die ein geschobenes Objekt vom Ausgangspunkt der Spielfigur in umgekehrte Richtung zurücklegen müsste, um auf neuem Feld zu landen
* z: Art der Richtung, also negativ (0), d.h. links oder nach oben, oder positiv (1), d.h. rechts oder nach unten
* i: aktueller Standort/ Nummer des Feldes der Spielfigur
* art: ist neues Feld leer (null) oder ist ein Objekt vorhanden (eins)
* r: was ist die Richtung? rechts/links/oben/unten (je die Zahlen dafür)

Dann wird x zunächst auf false gesetzt, um später eine Prozedur *[wahr]* durchzugehen, die prüft, ob ein Objekt am Rand steht.

Danach wird geprüft, in welche Art der Richtung wir uns mit der Spielfigur bewegen *[ case z of ]*. Da der Ablauf bei beiden nahezu identisch ist (es verändern sich nur die Rechnungen), wird nur eine Richtung betrachtet.

Als erstes werden die Feldart und die Eigenschaften *[s]* der neuen Felder für Schubert und die Objekte (falls vorhanden) gesichert. Dabei wird in s die Zahl der Eigenschaft (festgelegt aufgrund der Regeln) die für das nächste Spielfeld gilt festgelegt. S2 und s3 sind demnach dann die Zahlen der Regel für die beiden Felder vor dem neuen Feld der Spielfigur.

In f wird die Feldart, also die Zahl, die einem bestimmten Bild zugeordnet ist, welches sich nach dem Zug in dem neuen Feld befinden wird, gesichert. In f2 und f3 dann also die Feldart für die beiden Felder vor dem neuen Feld.

Danach werden verschiedene Prüfungen mit den gerade festgelegten Variablen durchgeführt:

Wenn die neuen Felder bestimmte Eigenschaften (s) haben bzw. mit bestimmten Bildern (f) belegt sind, dann wird die Prozedur abgebrochen und es kommt zu keiner Verschiebung (BSP.: man versucht den Komplex “Schubert Is You” zu verschieben) oder man hat das Feld erreicht, mit dem man gewinnen bzw. verlieren kann, dann wird die Prozedur ebenfalls abgebrochen, und eine showmessage angezeigt.

Wenn die Werte allerdings günstig sind, wird die Verschiebung von Objekten gestartet, allerdings wieder abgebrochen, wenn ein nicht verschiebbares Objekt auf dem Feld vor dem neuen Feld liegt oder zwei verschiebbare Objekte hintereinander sind. Wenn ein Objekt verschoben werden soll und vor diesem Wasser ist, wird es vom Wasser verschluckt.

Danach wird geprüft, ob das zu verschiebende Objekt am Rand steht, da die Prozedur sich von der in der Mitte des Spielfeldes unterscheidet.