

Saikumathon

El ajedrez 2.0

Cómo mover

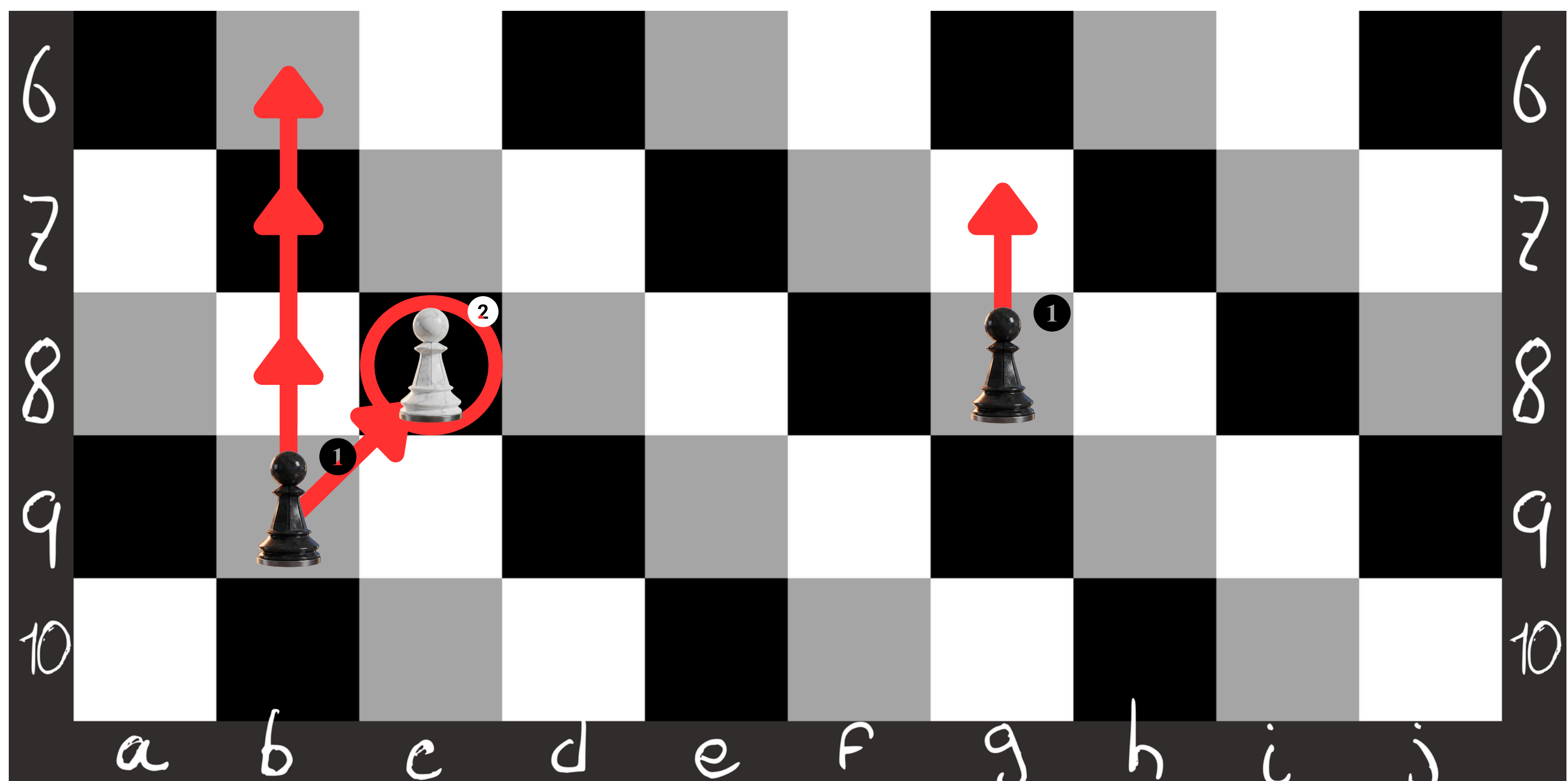
las piezas

# Peones



Para mover (1): al principio el jugador puede mover hasta 3 casillas. Luego 1 solamente. No puede saltar piezas.

Para comer (2): come a la pieza que tenga en una diagonal.

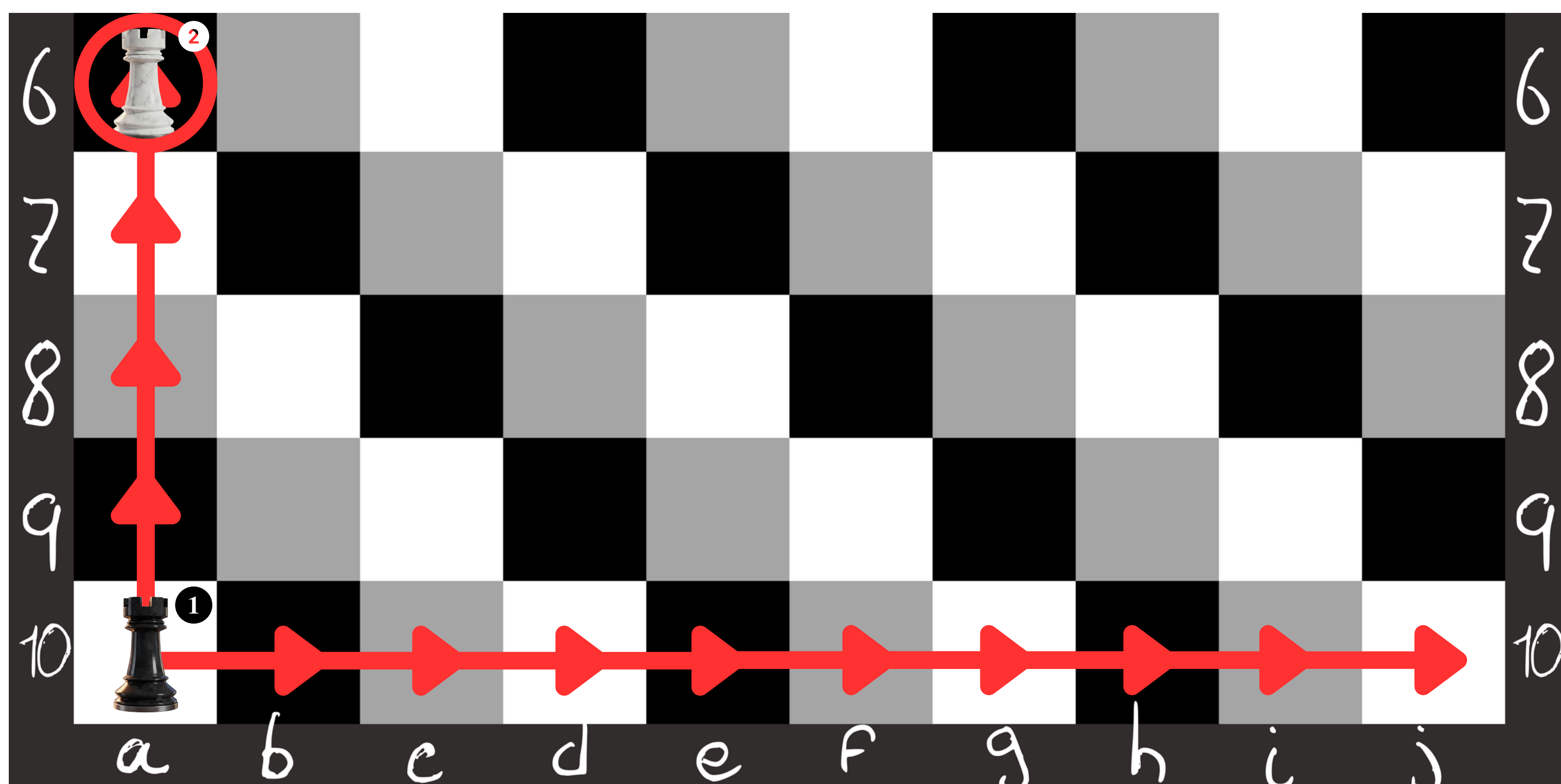


# Torres



Para mover (1): las casillas que el jugador desee arriba, abajo, izquierda o derecha. No puede saltar piezas.

Para comer (2): come a la pieza que tenga en el sitio que acabe si hay alguna

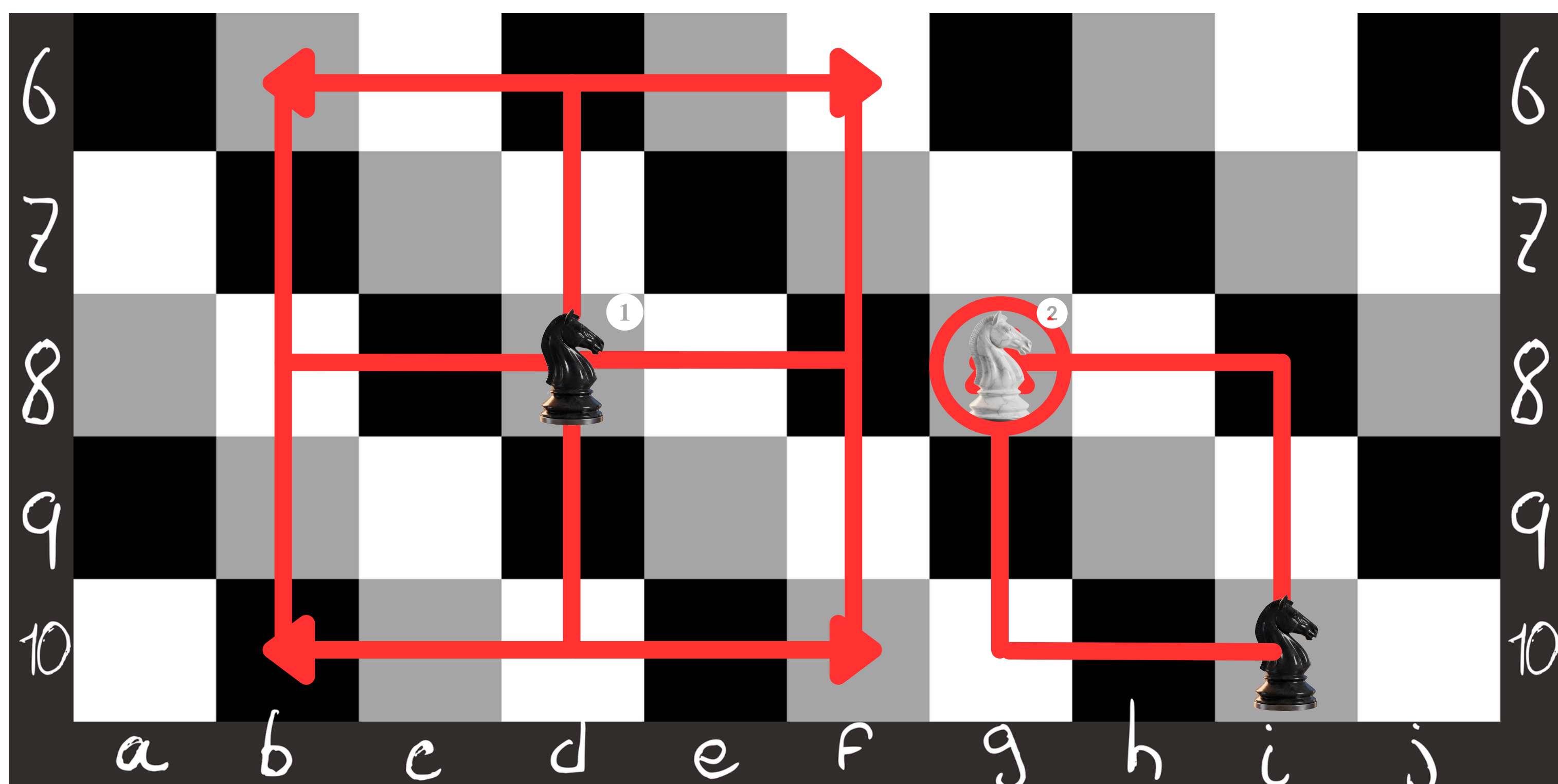


# Caballos



Para mover (1): dos sitios adelante, atras, izquierda o derecha, y a su lado, otras 2 casillas. Si puede saltar piezas.

Para comer (2): come a la pieza que tenga en el sitio que acabe si hay alguna

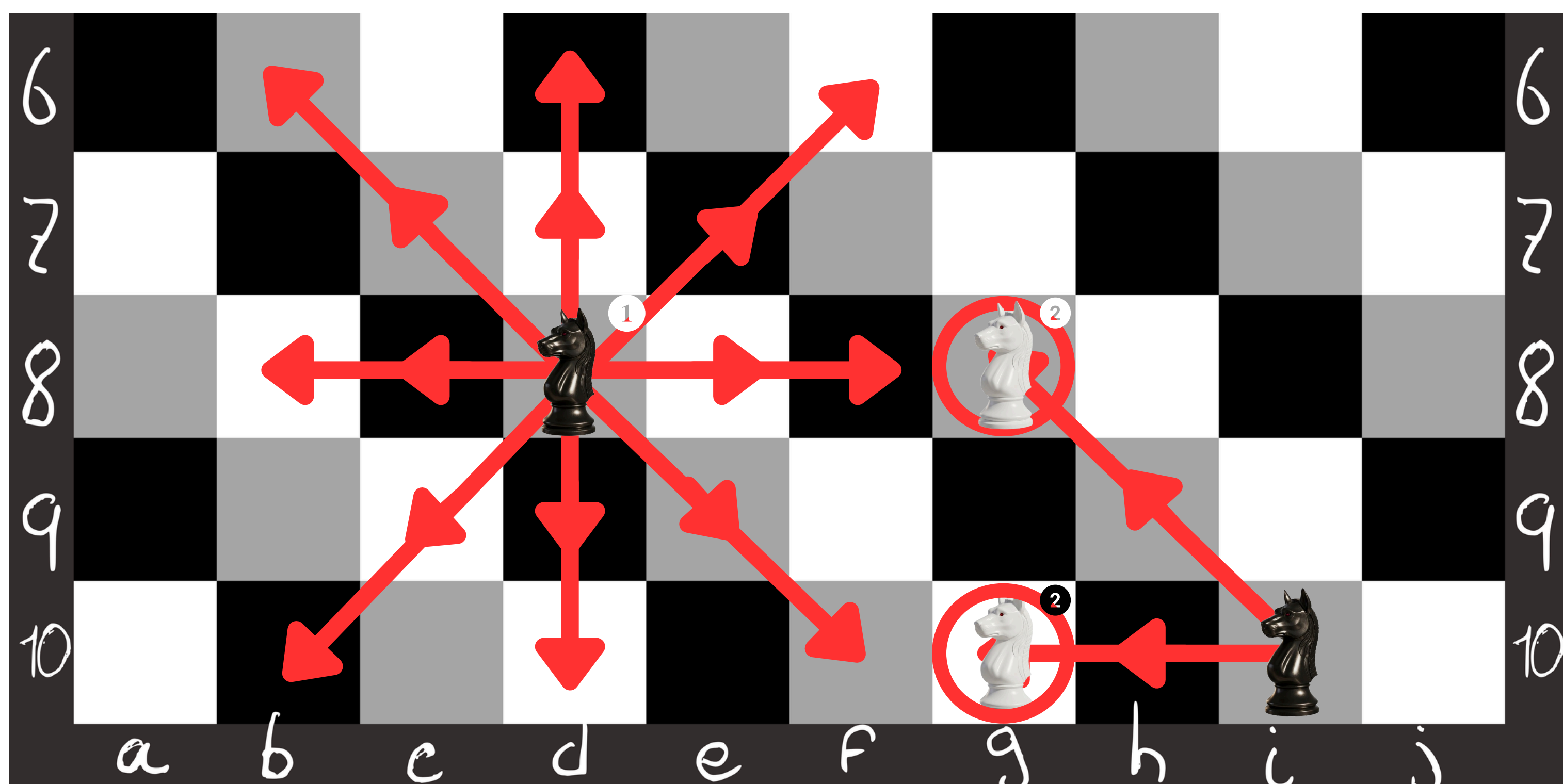


# Perros guardianes



Para mover (1): una o dos casillas que el jugador desee arriba, abajo, izquierda, derecha o diagonal. No puede saltar piezas.

Para comer (2): come a la pieza que tenga en el sitio que acabe si hay alguna.

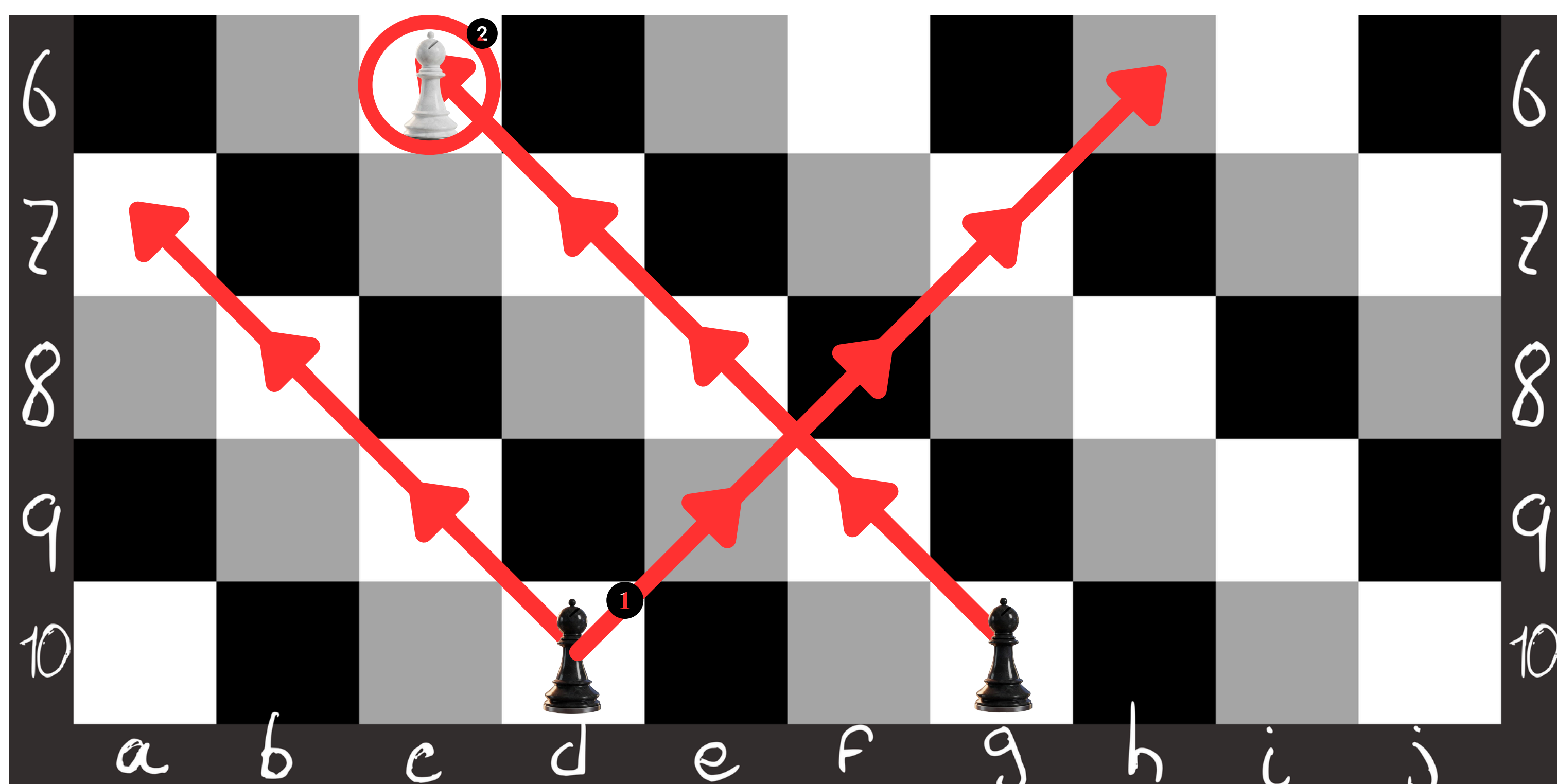


# Alfiles



Para mover (1): las casillas que el jugador desee en las diagonales posibles. No puede saltar piezas.

Para comer (2): come a la pieza que tenga en el sitio que acabe si hay alguna

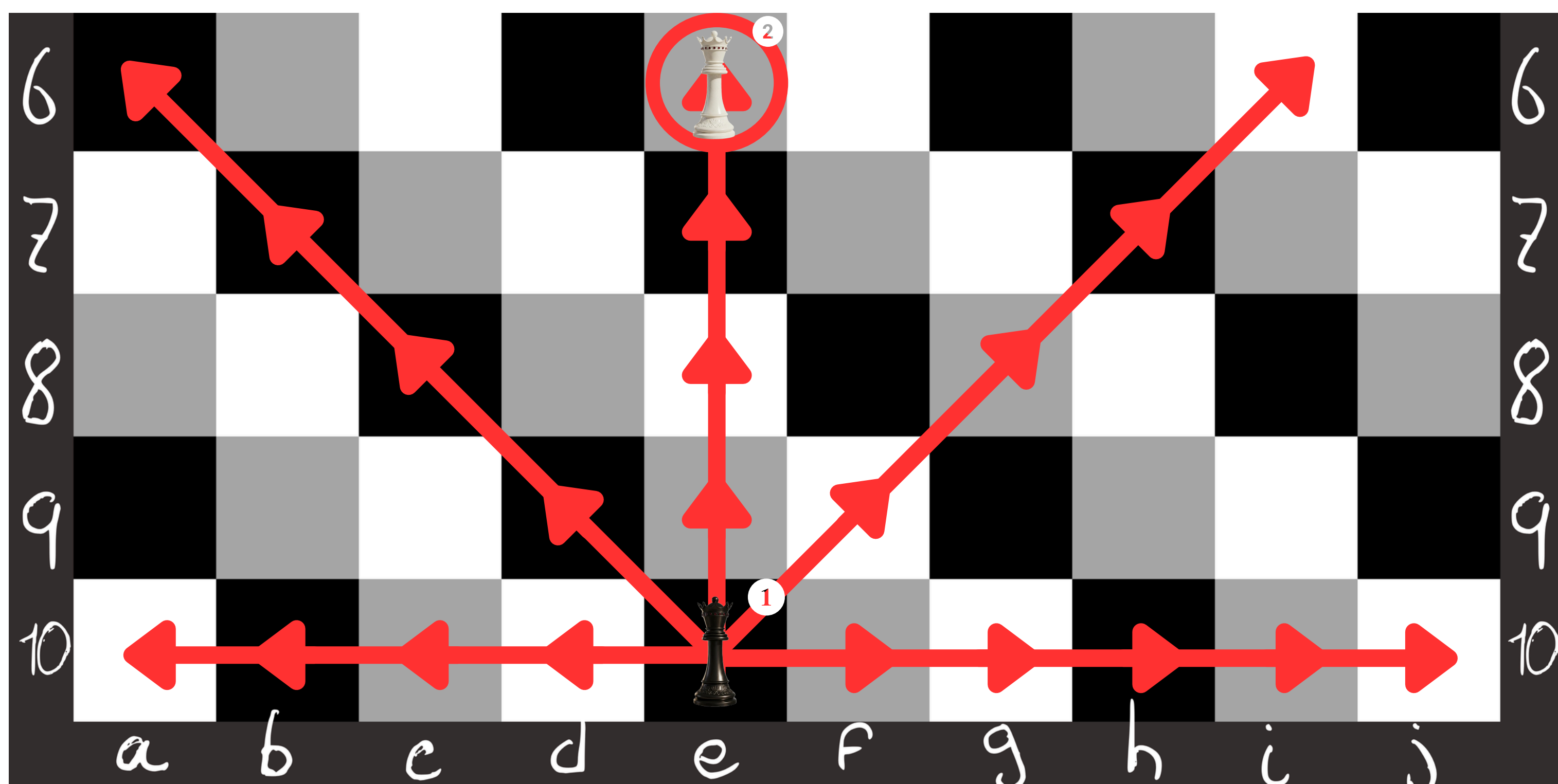


# Damas



Para mover (1): las casillas que el jugador desee arriba, abajo, izquierda, derecha o diagonal. No puede saltar piezas.

Para comer (2): come a la pieza que tenga en el sitio que acabe si hay alguna



# Reyes



Para mover (1): las casillas que el jugador desee arriba, abajo, izquierda, derecha o diagonal. No puede saltar piezas.

Para comer (2): come a la pieza que tenga en el sitio que acabe si hay alguna

