

ENROQUE

JUGADOR

R: REY

T: TORRE

TB: TABLERO

ENJAQUE (5)

NUNCA MOVIDA ( )

NUNCA MOVIDA ( )

EVALUAR MOVIMIENTO (R, T, POSICION ENROQUE REY) \*

MOVER A (T, POSICION ENROQUE REY)

MOVER A (T, POSICION ENROQUE TORRE)

\* EVALUA QUE NO QUEDA EN JAQUE Y NO SE ENCUENTRA CON UN OBSTACULO