**Ajetrez 3.0 — Modo Amenaza (Príncipe & Princesa)**

**1) Objetivo**

Ganar de **dos** maneras posibles:

1. **Jaque mate** al rey rival (regla clásica).
2. **Liberación**: que **cualquier** pieza tuya termine su jugada en una casilla **adyacente** (en cualquiera de las 8 direcciones) a **tu** Príncipe **o** Princesa. Si ocurre, **ganás inmediatamente** por *LIBERACIÓN*.

**2) Preparación y colocación**

* El tablero tiene un **sector central (8×8)** y **dos secciones laterales** por lado (las “alas”).
* En esta versión, las piezas laterales que antes eran **rey** y **reina** se reemplazan por:
  + **Princesa (S)**
  + **Príncipe (I)**
* **Temática:** ambas piezas están **prisioneras en el territorio enemigo** (quedan del lado contrario, en la sección lateral del oponente).
* **Visibilidad:** no se mueven, pero cuando desplazás las secciones laterales al centro, podés verlas/alcanzarlas.

**3) Comportamiento de Príncipe (I) y Princesa (S)**

* **Inmóviles:** **no pueden mover** de su casilla en toda la partida.
* **No capturables:** **ninguna** pieza puede capturarlas.
  + Cualquier intento de mover a su casilla es **ilegal**.
* **No atacan:** no amenazan casillas ni dan jaque.
* **Bloquean paso:** ocupan su casilla como una pieza propia (no puede “pasarse por encima”, salvo un caballo si aplica por salto).  
  *(En la práctica, como están en el lateral, rara vez interfieren con el juego central.)*

**4) Regla de Liberación**

* Se comprueba **al terminar cada jugada**.
* Tu bando **libera** si **cualquier** pieza propia finaliza en una casilla **adyacente** (horizontal, vertical o diagonal) a **la Princesa o el Príncipe de tu color**.
* **No hace falta liberar a ambos:** basta con quedar junto a **I o S** (uno de los dos).
* La liberación **termina la partida** de inmediato; **no importa** si también había jaque, jaque mate u otra condición: **prima la liberación**.
* Estar al lado de **las piezas del rival** **no** hace nada (no podés “liberar” las del oponente).

**5) Resto de reglas (se mantiene lo clásico)**

* Movimiento de todas las demás piezas = **ajedrez estándar**.
* **Capturas, jaque, jaque mate, tablas** (ahogado, repetición, etc.) funcionan como siempre.
* **Promociones** de peón, enroque, *en passant*, etc., se aplican según las reglas base del modo 3.0 (salvo lo indicado para I/S).

**6) Interacciones y casos especiales**

* **Adyacencia a través del desplazamiento de secciones:** lo que cuenta es **dónde termina tu jugada**. Si después de mover una pieza quedás adyacente a **tu** I/S (aunque haya sido visible por traer el lateral al centro), **ganás**.
* **Ambos bandos muy cerca de sus rehenes:** sólo se evalúa la liberación del **bando que acaba de mover**.
* **Intento de captura sobre I/S:** el motor la **rechaza**; probá otra jugada.

**7) Notación e iconos**

* Letras de pieza:
  + **S** = **Princesa**
  + **I** = **Príncipe**
* Los íconos/PNG corresponden a **S/I** en ambos colores. Si falta un sprite, se muestra la letra como respaldo.

**8) Resumen corto (para la mesa)**

* **Colocación:** I/S de cada color, **rehenes** en el lateral del **oponente**.
* **No se mueven / no se capturan.**
* **Ganás** por jaque mate **o** por **LIBERACIÓN**: terminás tu jugada **adyacente** a **tu** I **o** S.