# XADREZ DA ALICE DO PAÍS DAS MARAVILHAS

# Objetivos:

O objetivo do jogo é eliminar a rainha adversária ao derrubá-la com qualquer peça do tabuleiro que nos pertence..

As rainhas não podem se atacar entre elas, mas podem eliminar as outras peças.

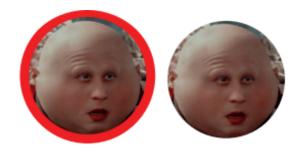
O primeiro a eliminar a rainha, ou metendo a rainha numa posição que não possa se defender ganha.

Todas as peças podem voltar para as posições iniciais, todas menos os peões.

## Regras:

## - Peças:

#### Tweedledee:



Lagarta Azul:



## Doo mouse:



Gato mágico:



Tweedledum:



Bayard:



# Jaguadarte:





Lebre de março:





Chapeleiro Louco:





Ambrósio:





#### Rainha de copas:



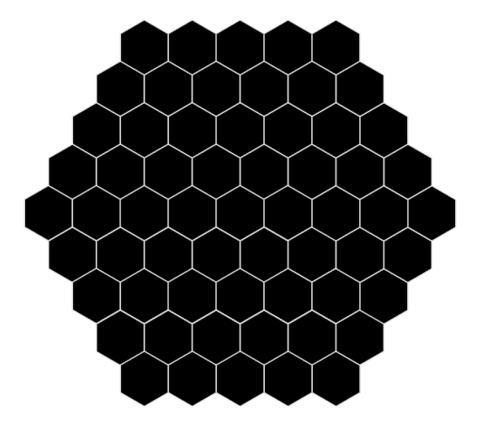
#### Rainha branca:



#### - Movimento das peças:

- Os 7 peões mais próximos da rainha adversária, sendo eles Tweedledee,
  Lagarta azul, Doo mouse, Gato mágico, Tweedledum, Bayard e Jaguadarte,
  só podem andar uma casa para frente e não podem voltar para trás;
- A Lebre de março só pode mover uma ou duas casas na diagonal e pode voltar para trás no mesmo número de casas;
- O Chapeleiro louco pode ir para a diagonal ou para horizontal no número de casas ilimitadas e pode voltar para trás também num número de casas ilimitadas:
- Ambrosio pode andar nas casas que quer na diagonal, tanto para frente como para trás;
- A Rainha de copas e a Rainha Branca, pode andar uma casa em todos os sentidos, ao sejá, também pode voltar para trás.

# - Tabuleiro:



- Posicionamento das peças ao começar o jogo:



## - Situação de jogo:

Nesta situação de jogo, o chapeleiro, o ambrósio, o gato mágico e Tweedledum, da rainha de copas, foram eliminados por a lebre de março e o chapeleiro, da rainha branca.

Essa situação tornou-se vencedor para a rainha branca porque a rainha de copas já não consegue mexer, e não pode usar nenhum dos seus peões para se defender.

