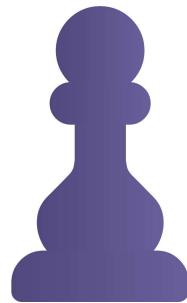


MI LIBRO DE AJEDREZ



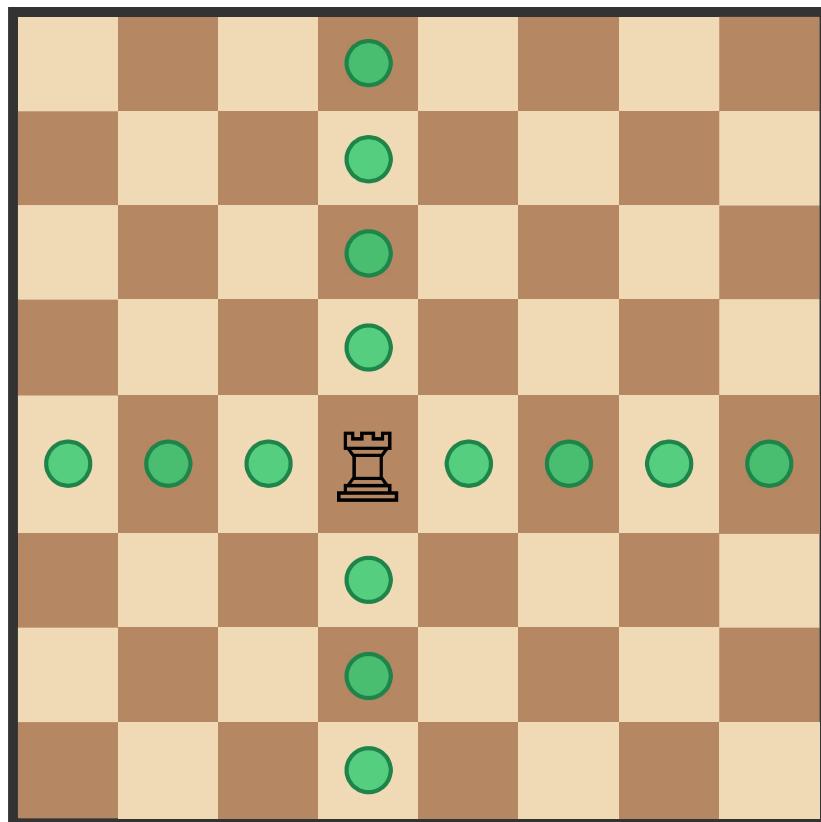
Este cuaderno de estrategia pertenece al futuro
Gran Maestro:

www.ajedrezparaniños.com

LA TORRE



Se mueve en **LÍNEA RECTA**. Arriba, abajo, izquierda o derecha.



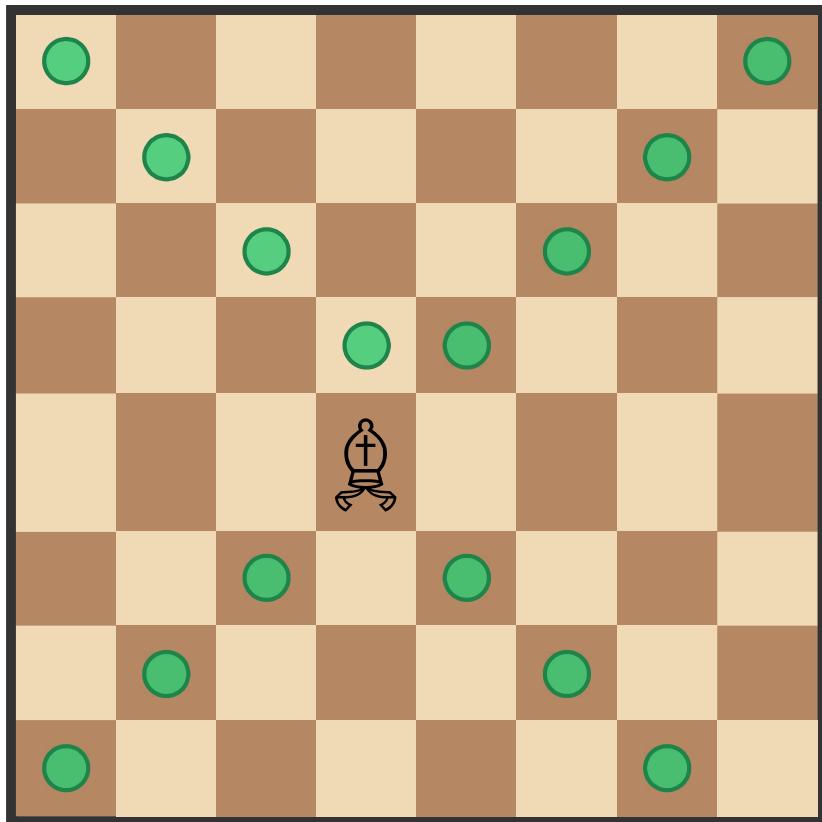
CONSEJO DE ENTRENADOR

La Torre es como un coche de carreras: va muy rápido por las rectas, ¡pero no sabe girar en las curvas!

EL ALFIL



Solo se mueve en **DIAGONAL**. ¡Siempre por casillas de su mismo color!



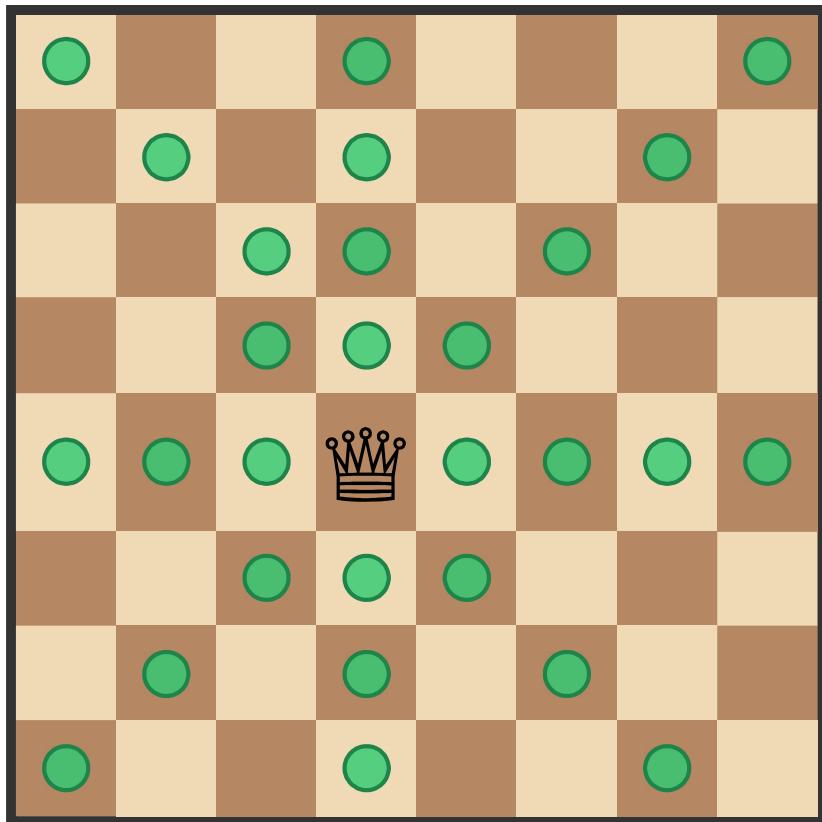
CONSEJO DE ENTRENADOR

Recuerda la "X". El alfil dibuja una "X" en el tablero. Si empieza en blanco, ¡nunca pisará el negro!

LA DAMA



¡La superhéroe! Se mueve como Torre y Alfil juntos. A todas partes.



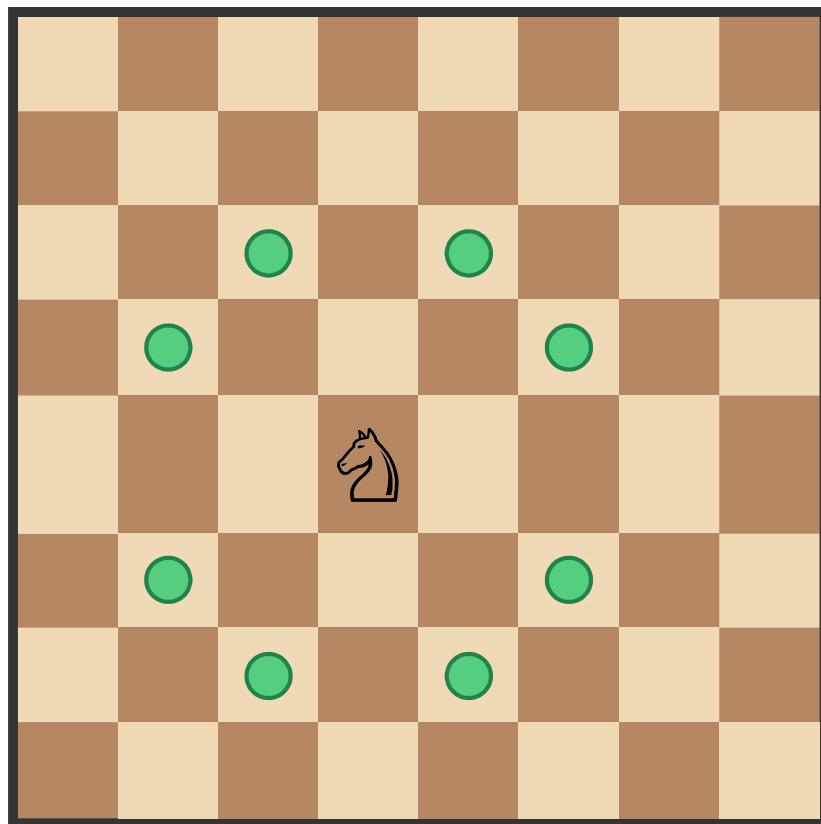
CONSEJO DE ENTRENADOR

Es la pieza más poderosa. ¡Cuídala mucho! Si la pierdes, será mucho más difícil ganar.

EL CABALLO



El único que **SALTA**. Se mueve dibujando una letra "L" mayúscula.



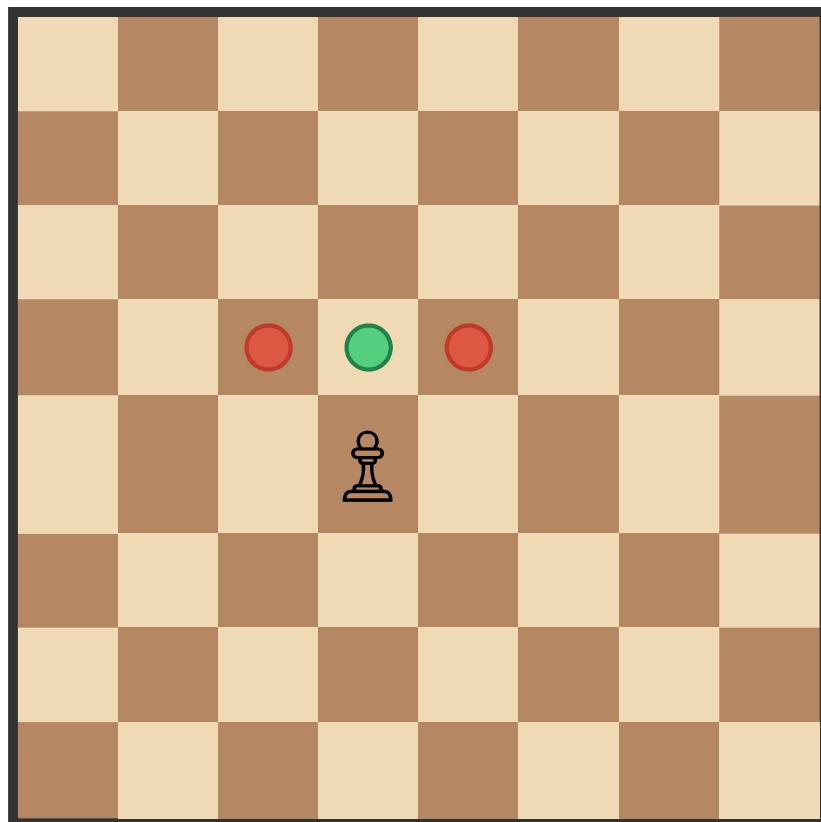
CONSEJO DE ENTRENADOR

Cuenta mentalmente: "Uno, dos y... ¡igiro!". Si sale de una casilla blanca, siempre cae en una negra (y al revés).

EL PEÓN



Anda recto hacia adelante (punto verde).
¡Pero come de lado! (punto rojo).



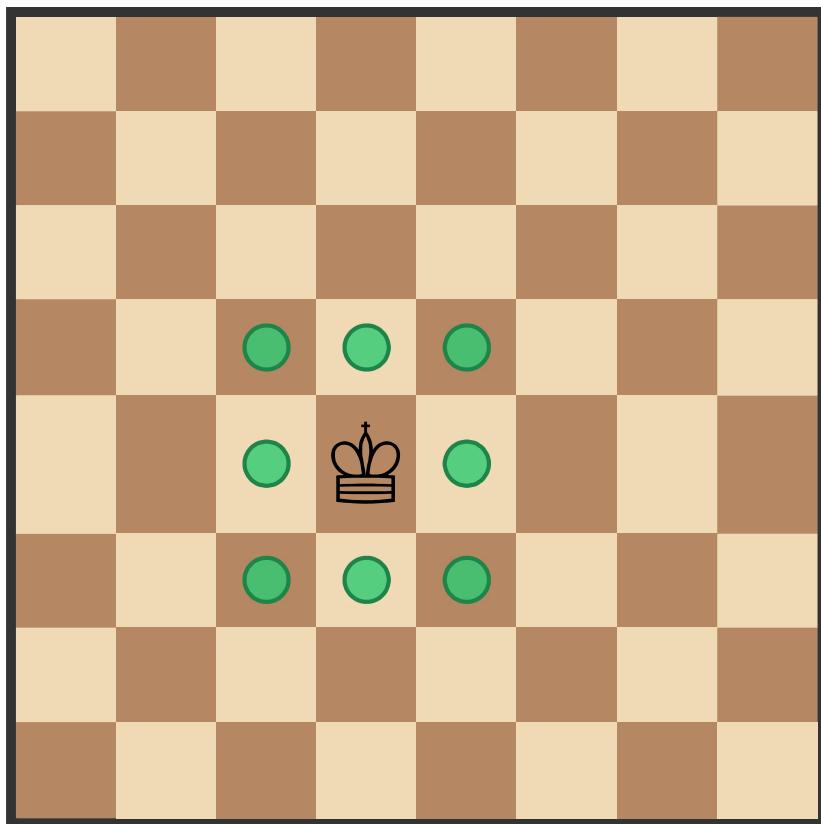
💡 CONSEJO DE ENTRENADOR

Al principio de la partida, si el peón no se ha movido nunca, ¡tiene permiso para dar dos pasos de golpe!

EL REY



Es el jefe. Se mueve a cualquier lado, pero **solo un pasito** cada vez.



CONSEJO DE ENTRENADOR

No puedes dejar que te capturen al Rey. Si lo atrapan, se acaba el juego (Jaque Mate). ¡Protégelo con tus piezas!