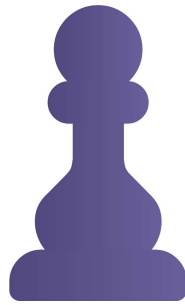


# MI LIBRO DE AJEDREZ



Este cuaderno de estrategia pertenece al futuro  
Gran Maestro:

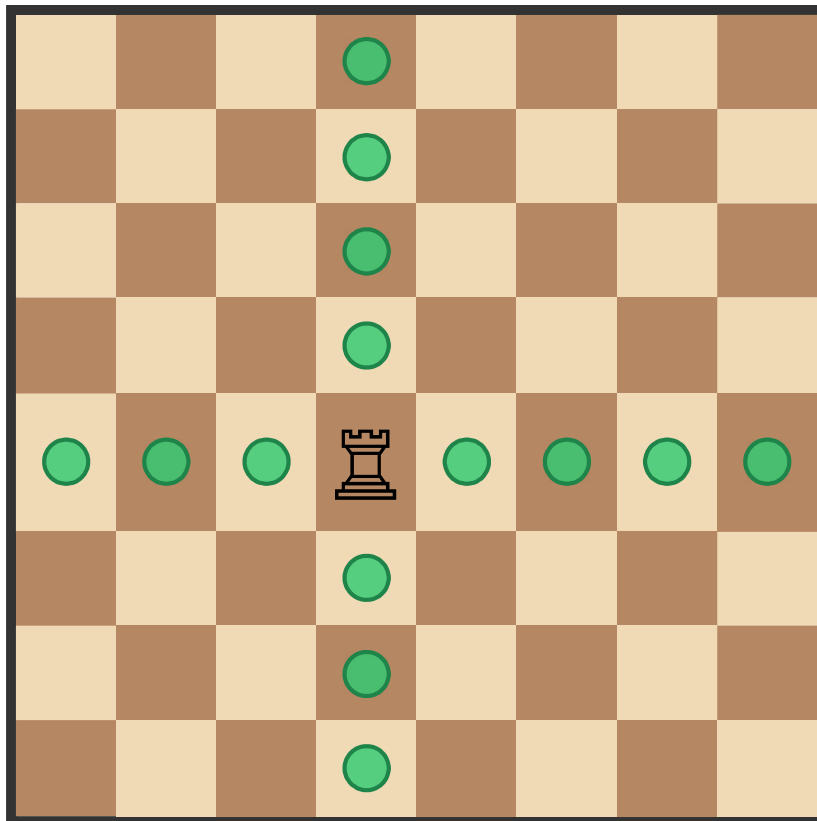
---

[www.ajedrezparaninos.com](http://www.ajedrezparaninos.com)

# LA TORRE



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



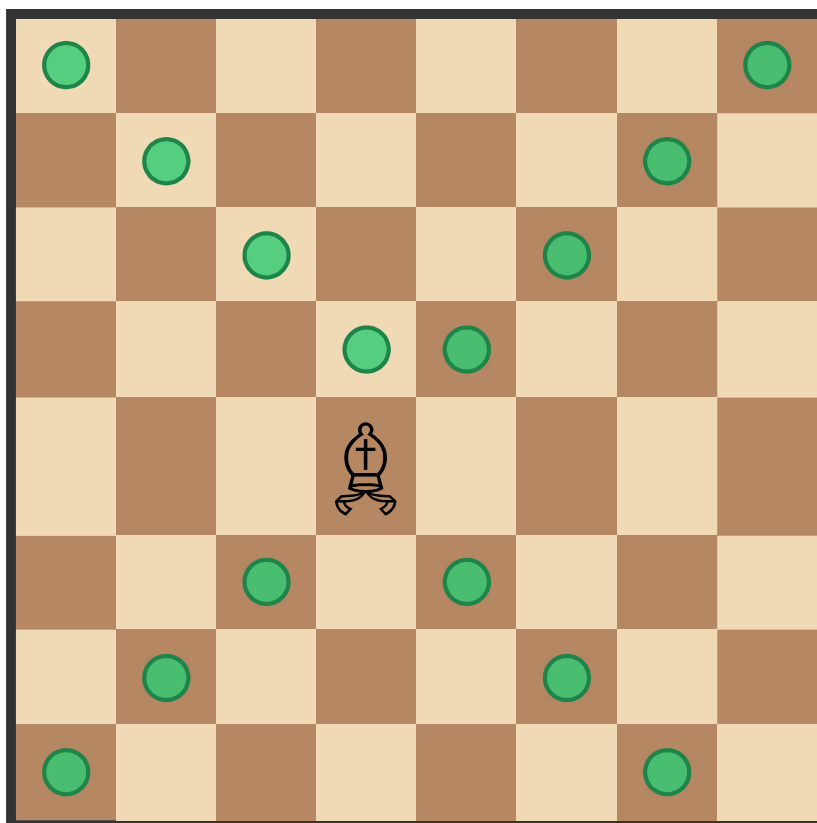
## 💡 CONSEJO DE ENTRENADOR

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!



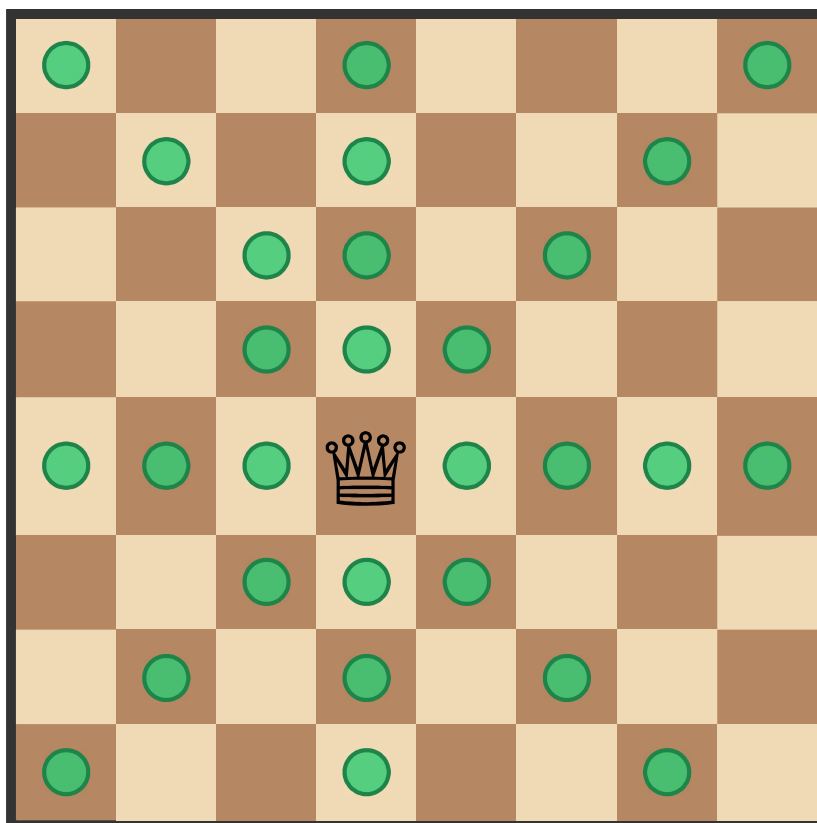
## 💡 CONSEJO DE ENTRENADOR

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.**



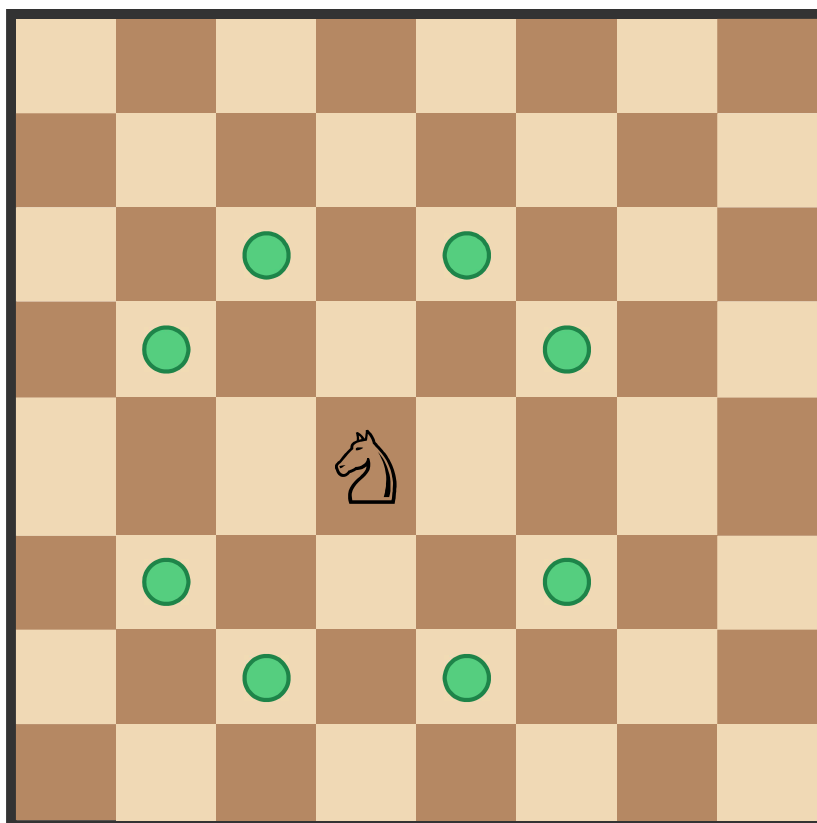
## 💡 CONSEJO DE ENTRENADOR

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.



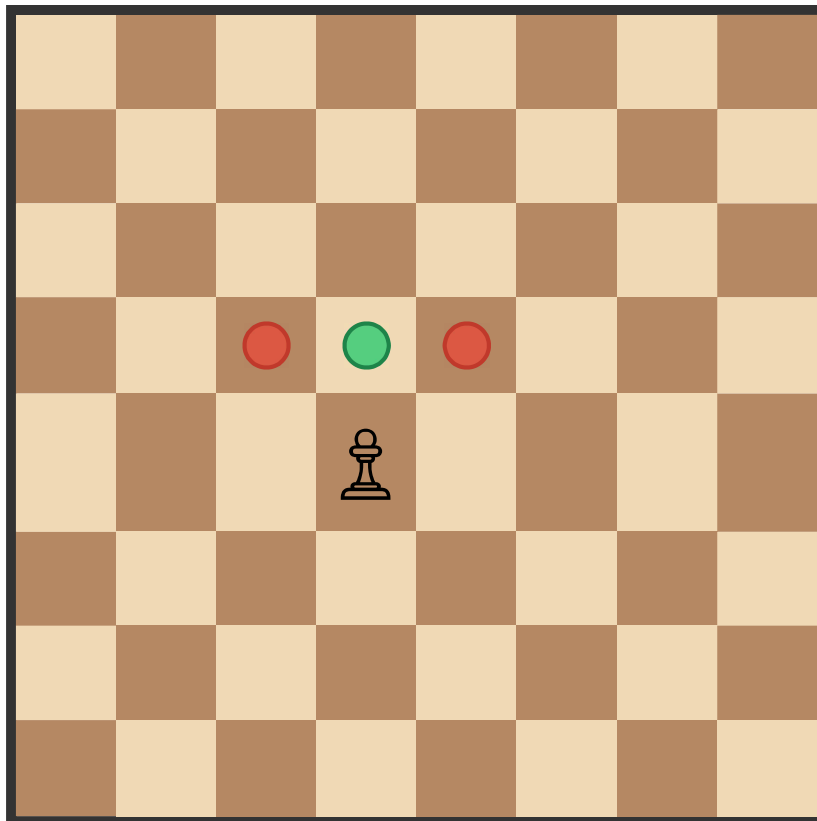
## 💡 CONSEJO DE ENTRENADOR

Cuenta mentalmente: "Uno, dos y... ¡giro!". 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).



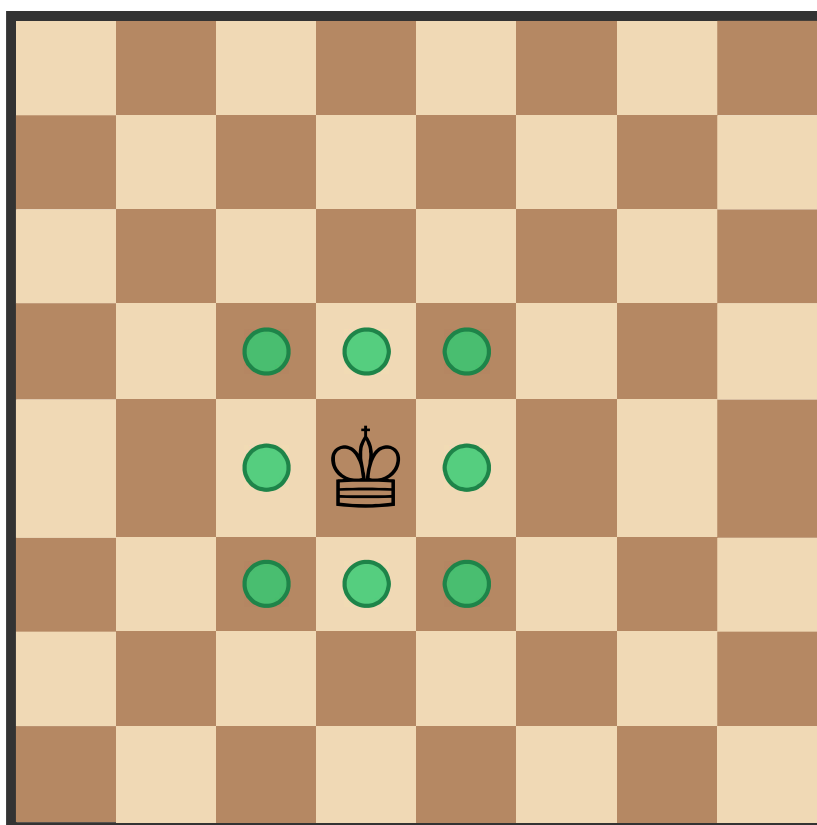
## 💡 CONSEJO DE ENTRENADOR

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!