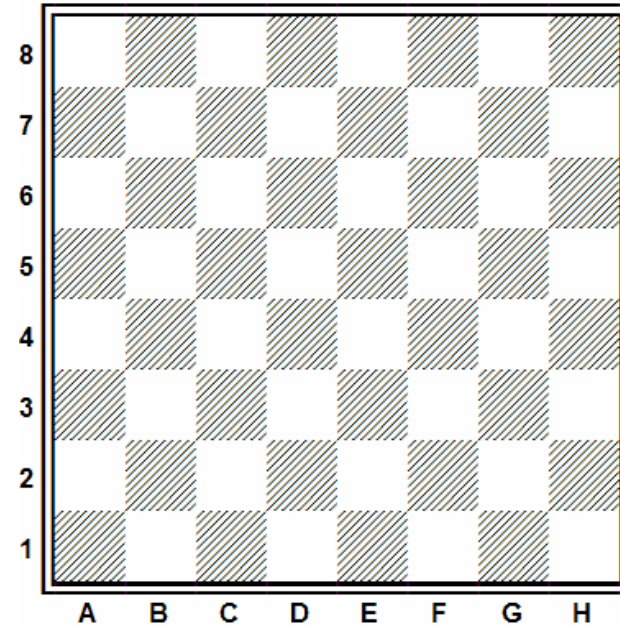
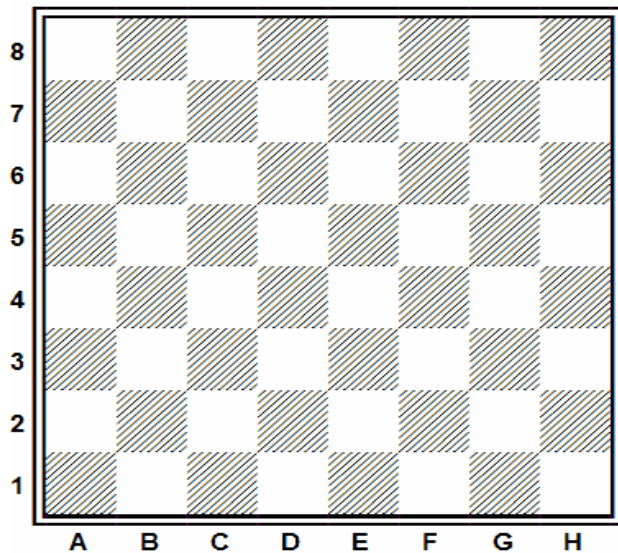


Intenta hacer con  
los 16 peones,  
CUATRO FIGURAS  
GEOMÉTRICAS  
diferentes en el  
tablero.

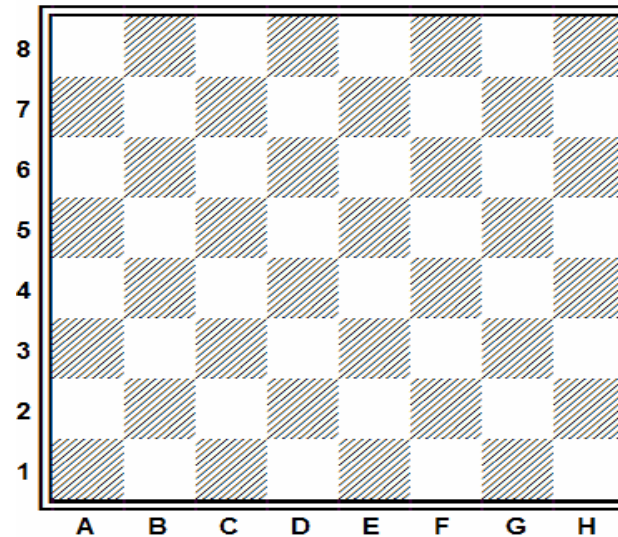


Coloca las 8 piezas  
BLANCAS desordenadas en  
la fila 1 (ninguna puede  
estar en su casilla  
correcta) e intenta  
llevarlas y colocarlas,  
en el menor número de  
movimientos a la fila 8.



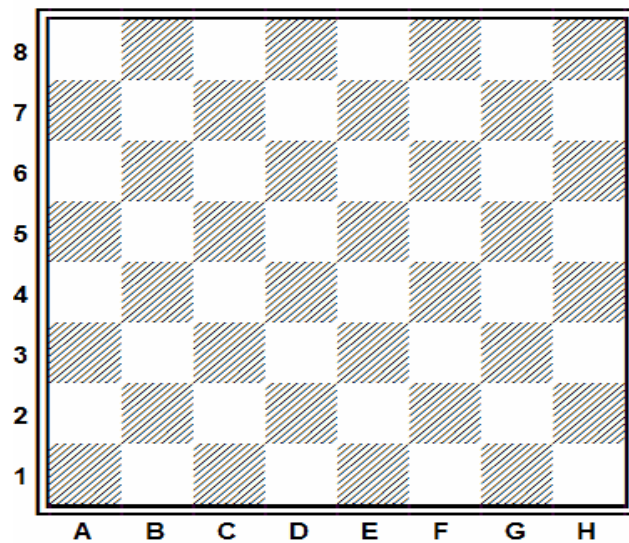
Juega UNA  
PARTIDA

[especial]



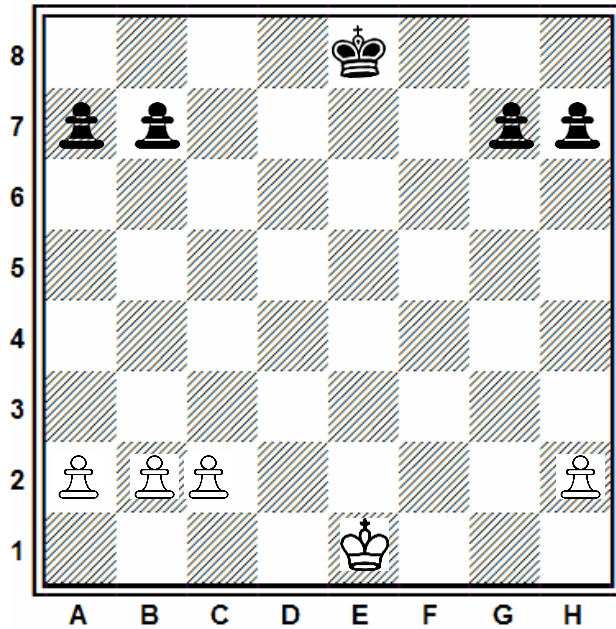
Juega UNA  
PARTIDA

[especial]

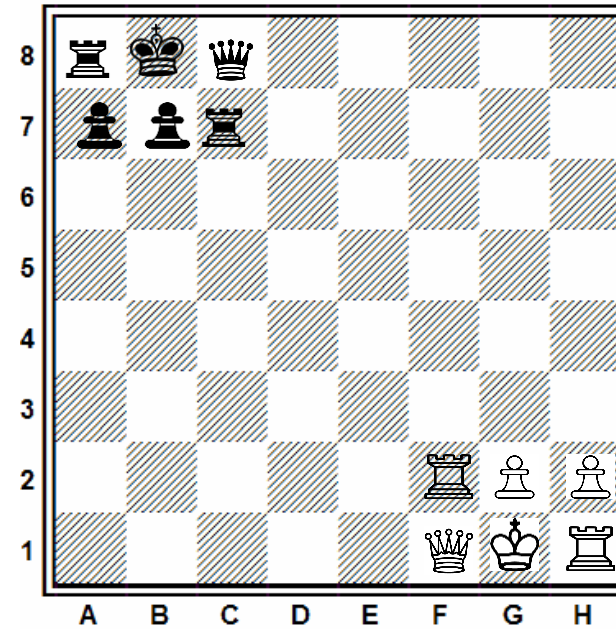


**Juega UNA  
PARTIDA**

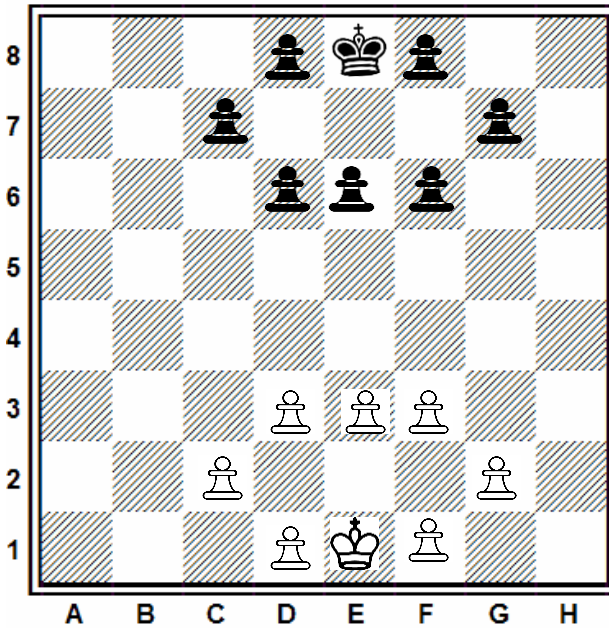
*especial*



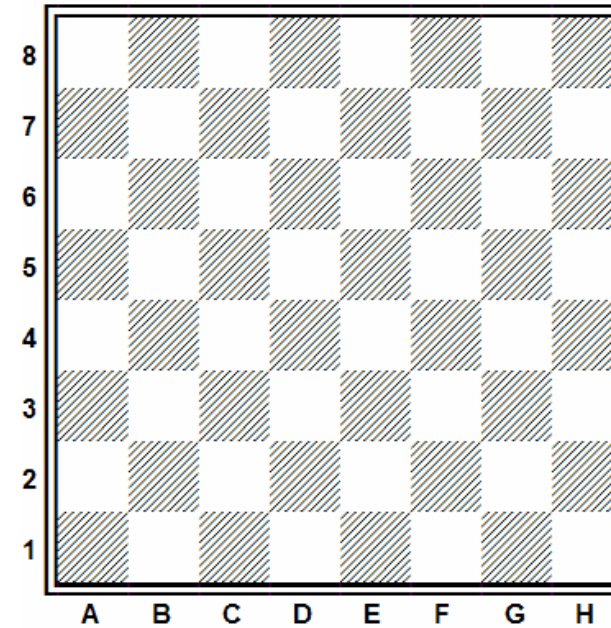
**GANA** quien consiga coronar con un peón suyo, o capturar a **TODOS** los peones del otro jugador.



Gana quien logre coronar con un peón, o quien consiga **JAQUE MATE**.

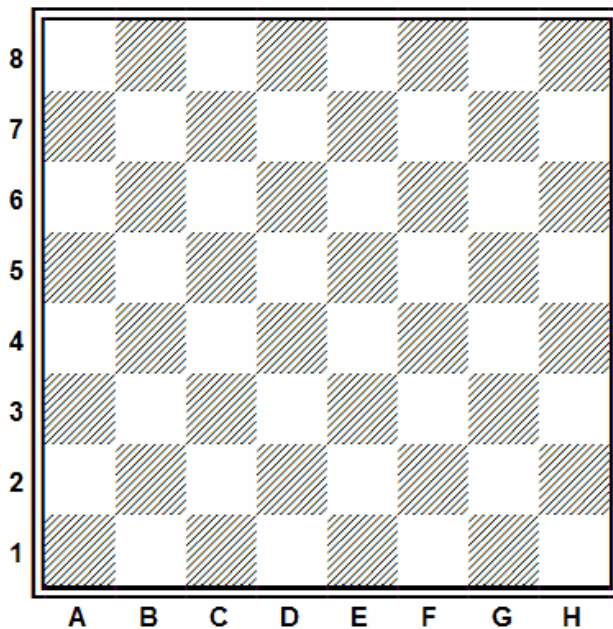


**GANA** quien consiga coronar con un peón suyo, o capturar a **TODOS** los peones del otro jugador.

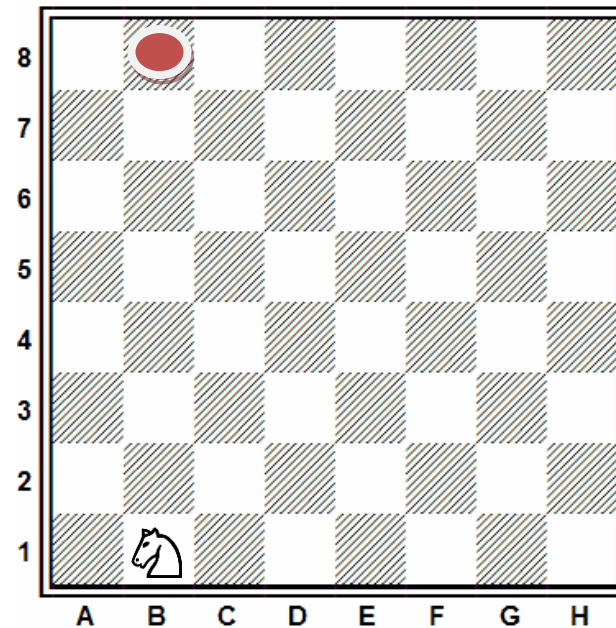


**GANA** quien se deje comer **TODAS** las piezas antes, incluido el **REY** (es una pieza más). Colocar las piezas blancas y negras en sus casillas correspondientes de salida. Es **OBLIGATORIO** comer o capturar siempre que se pueda, pero si hay varias piezas a capturar

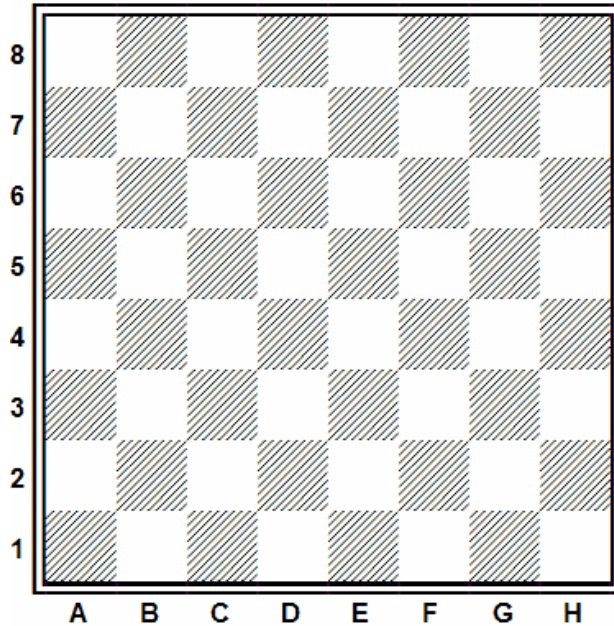




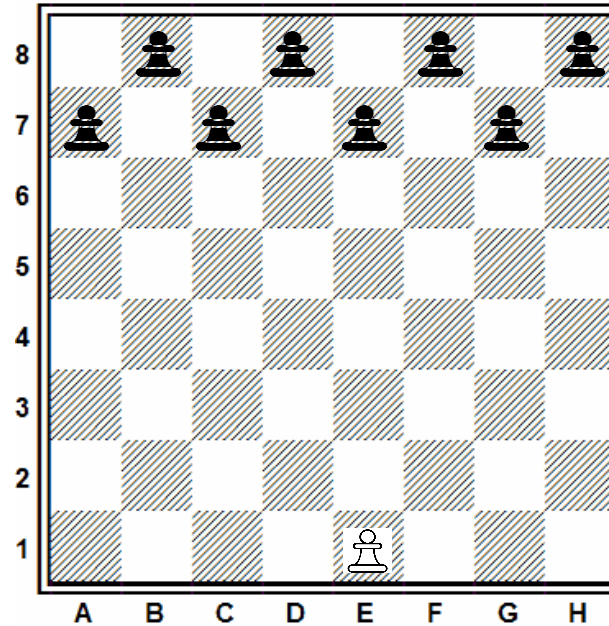
Coloca en el tablero SÓLO piezas blancas y que sumen en total 39 puntos. No vale aproximarse o pasarse.



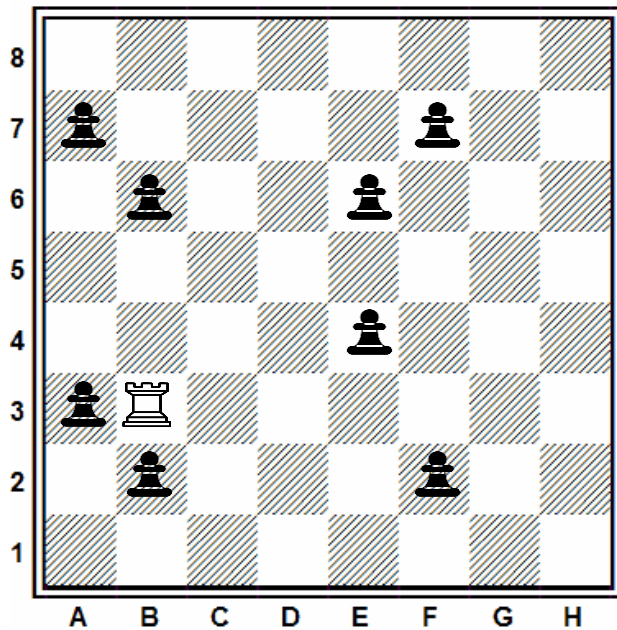
El CABALLO BLANCO debe llegar a la casilla B8 en menos de 5 movimientos



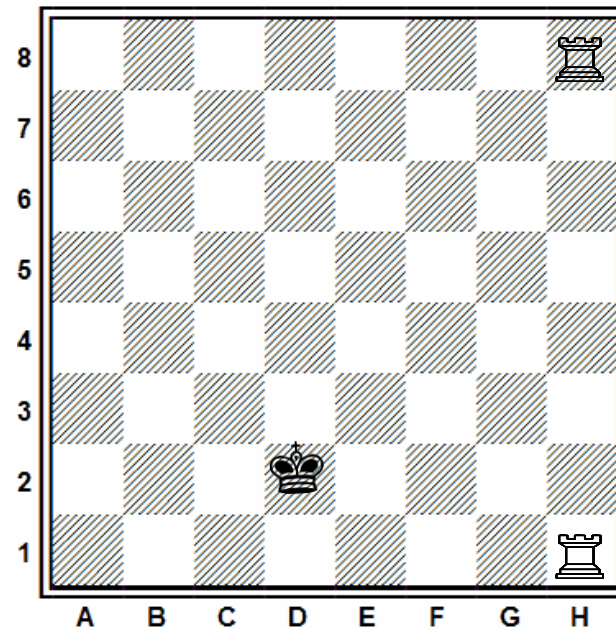
Coloca en el tablero  
 1 peón blanco, una  
 torre blanca, un  
 caballo blanco, una  
 dama blanca, un alfil  
 blanco y un rey  
 blanco, pero...  
**¡NINGUNA PIEZA PUEDE  
 AMENAZARSE!**



**GATOS-RATÓN...** Los 8 peones  
 negros o gatos deben rodear  
 al peón o ratón blanco. Los  
 gatos no puede ir hacia  
 atrás y deben mover en  
 diagonal a una casilla negra  
 siempre. El ratón si puede  
 retroceder. Si el ratón  
 pasa la barrera de  
 gatos...**GANA**. Si los gatos  
 le rodean...**PIERDE**.

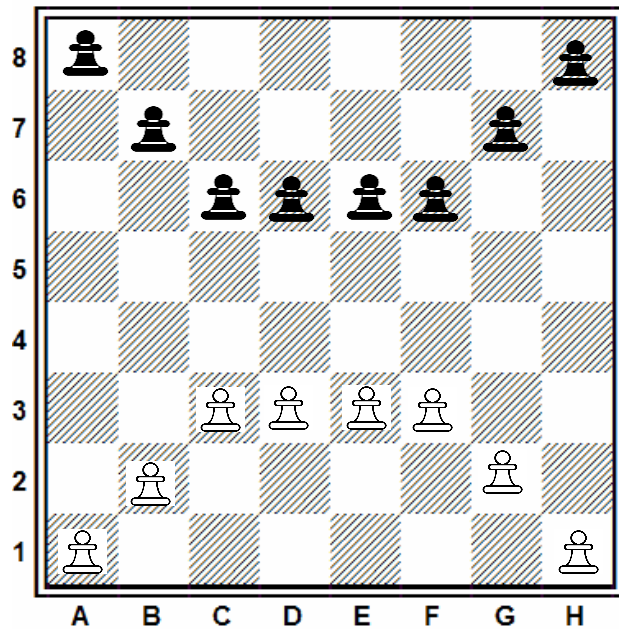


La TORRE solo puede mover si captura un peón. Tiene que capturar TODOS los peones seguidos. Los peones no se pueden mover.

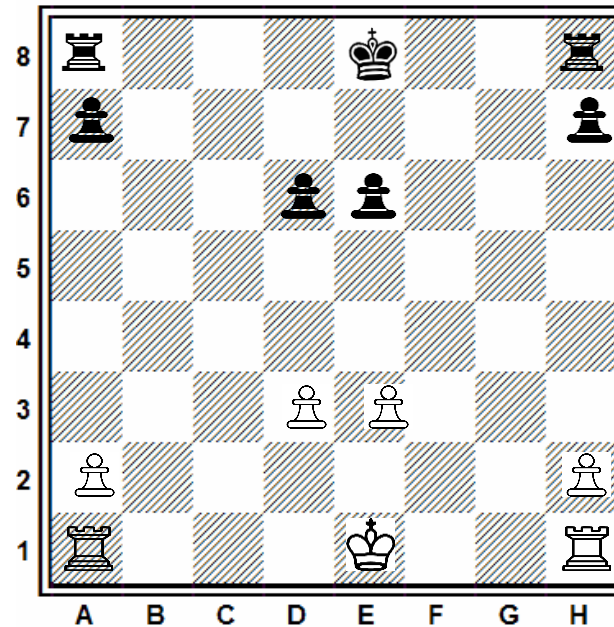


Debes lograr hacer JAQUE MATE al rey negro con las dos torres.

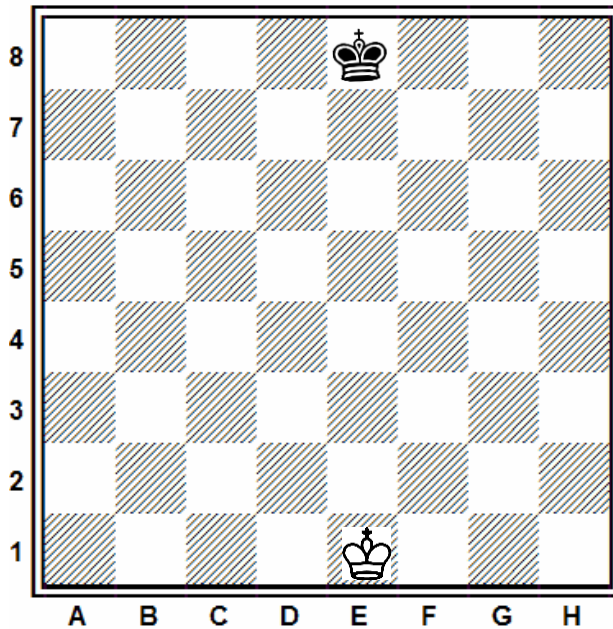




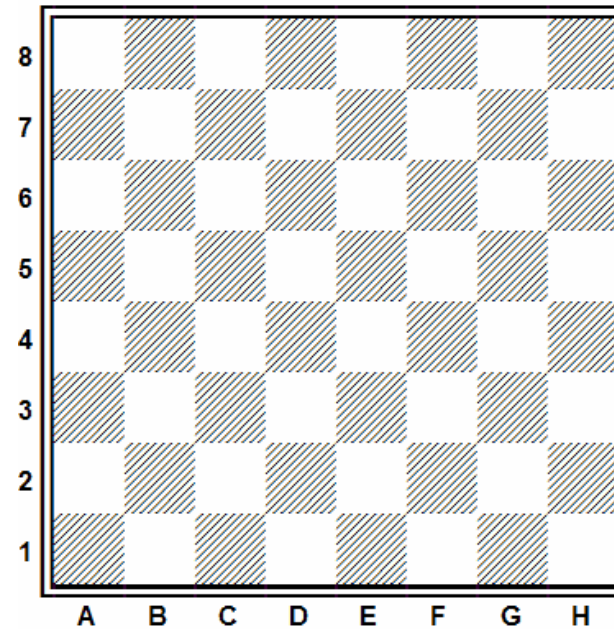
**GANA..** el jugador que consigue coronar con un peón suyo, o comerse todos los peones del otro jugador. Los peones pueden salir una casilla o dos.



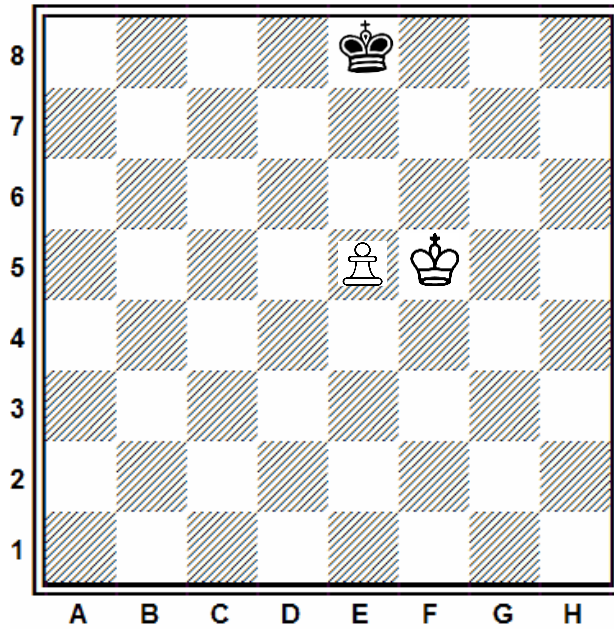
**GANA..** quien logre coronar con un peón suyo, o hacer **JAQUE MATE**.



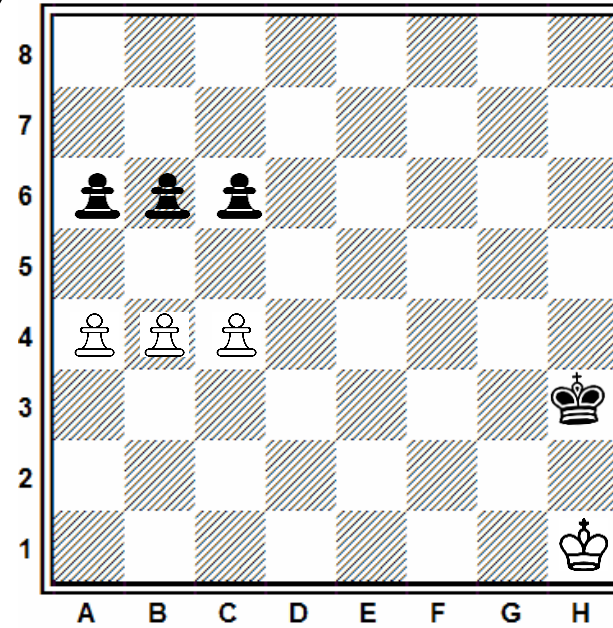
**El REY BLANCO** debe conseguir llegar a la fila 8. El rey negro debe impedirselo.



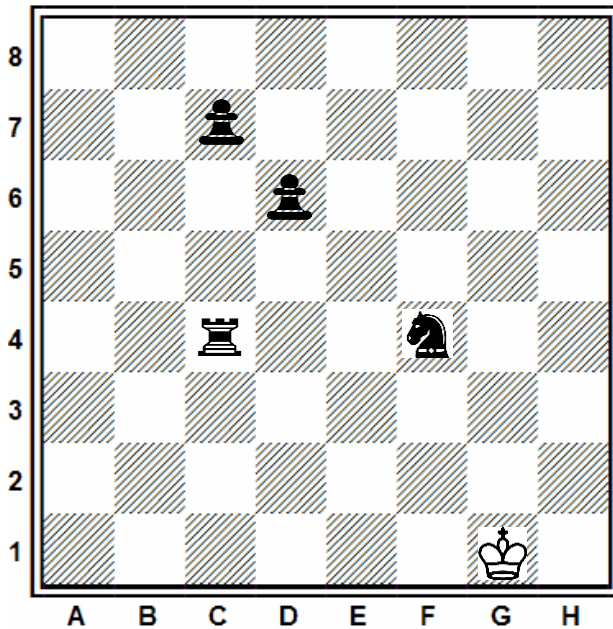
Cada jugador elige piezas que sumen 15 ptos. (Los Reyes no cuentan ptos.). Gana el que logre **JAQUE MATE**.



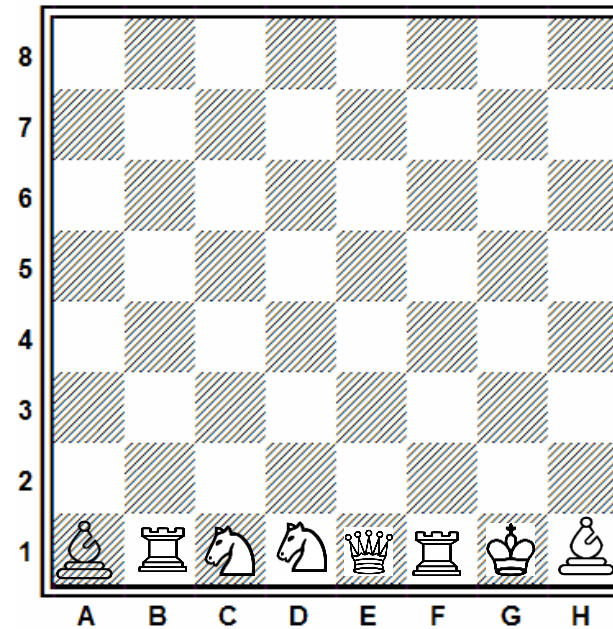
Encuentra la forma  
de de ganar con  
BLANCAS.



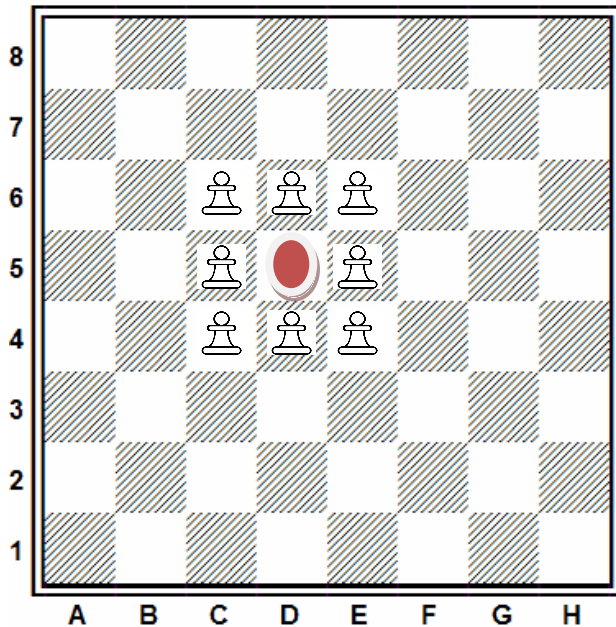
Encuentra la forma  
de de ganar con  
BLANCAS.



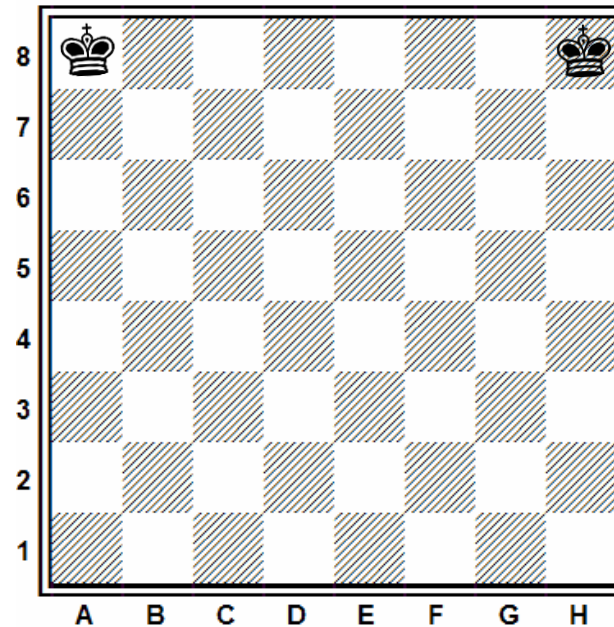
El REY BLANCO debe capturar TODAS las piezas negras sin ponerse NUNCA en jaque.



Mueve las piezas tan rápido como puedas y colócalas correctamente en la fila 8. GANA... quien haga menos movimientos.

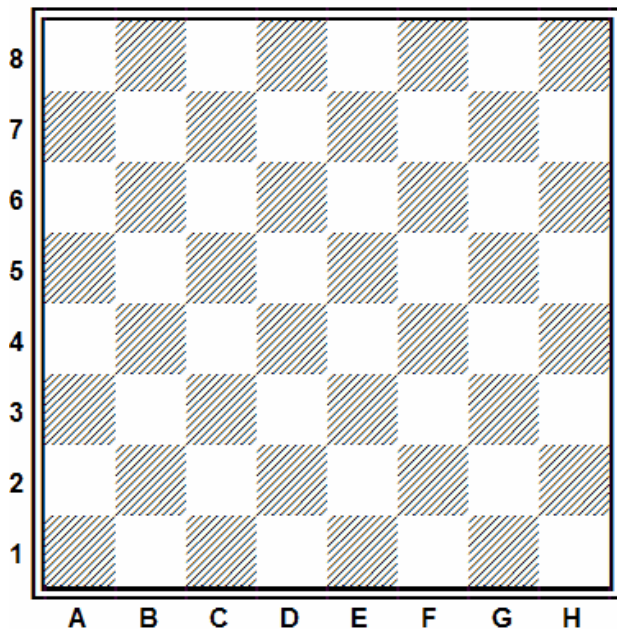


Imagina que los peones son caballos...debes llevar todos los caballos al círculo rojo . Cada vez que lo consigas quita el peón-caballo del tablero.

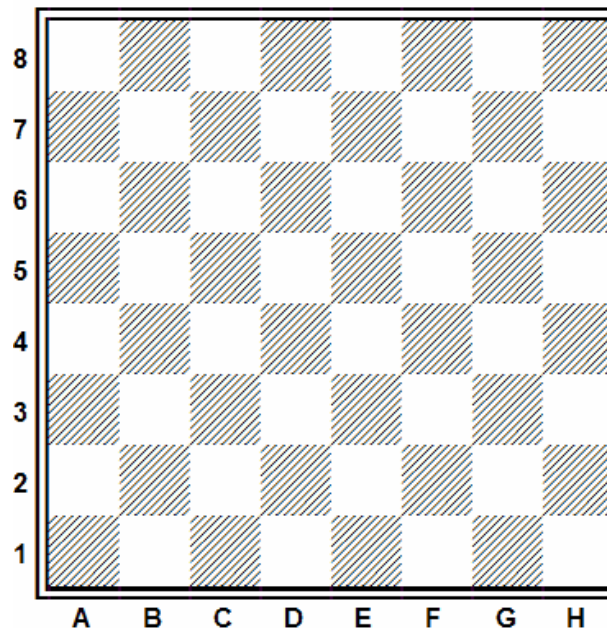


Coloca en el tablero un ALFIL y una TORRE blancas de modo que los dos reyes queden ¡ahogados!

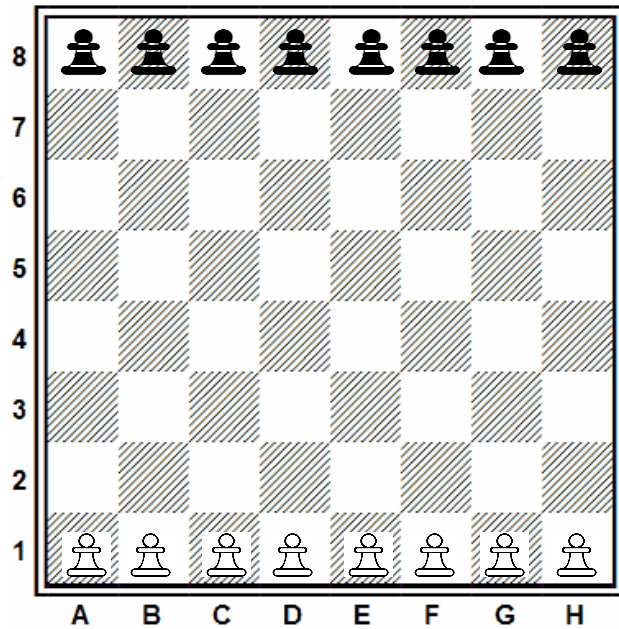




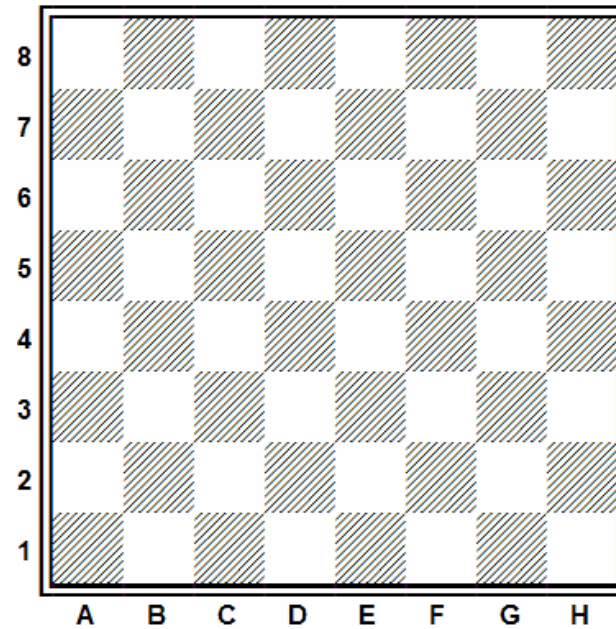
Imagina que tienes 5 damas (coge 5 peones) y trata de colocarlas de manera que entre todas amenacen TODAS las casillas del tablero.



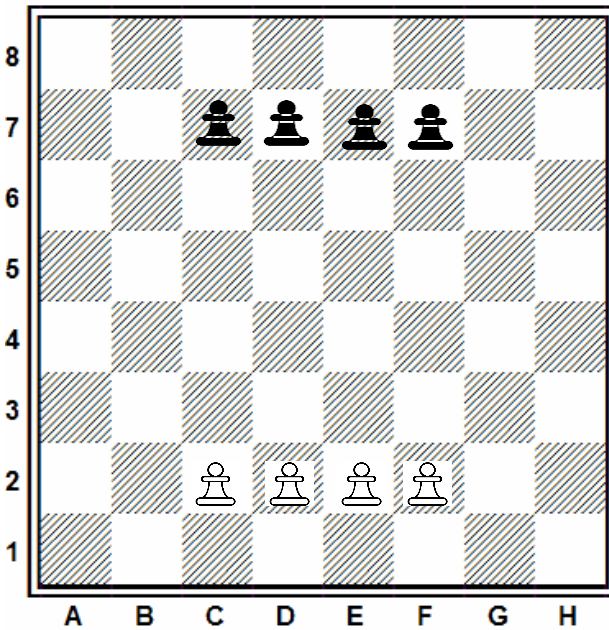
Imagina que tienes 8 damas (coge 8 peones) y colócalas de manera que no se amenacen entre ellas (NINGUNA puede matar a otra)



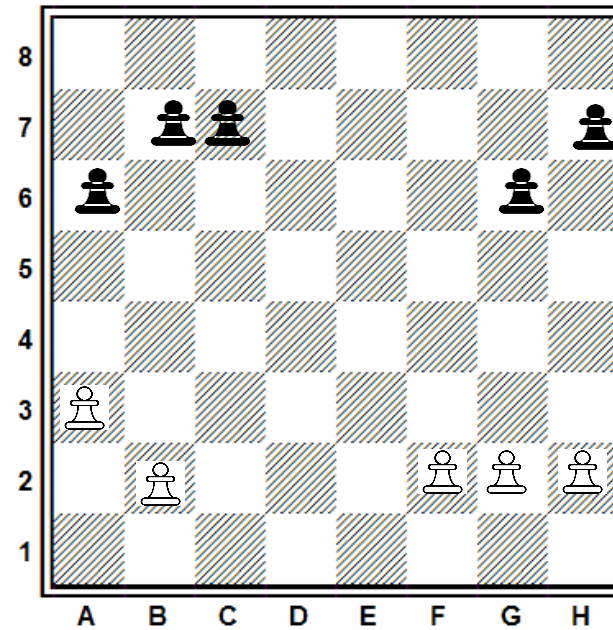
**GANA...el jugador  
que consiga  
coronar algún peón  
suyo o logre  
quedarse con más  
peones propios.**



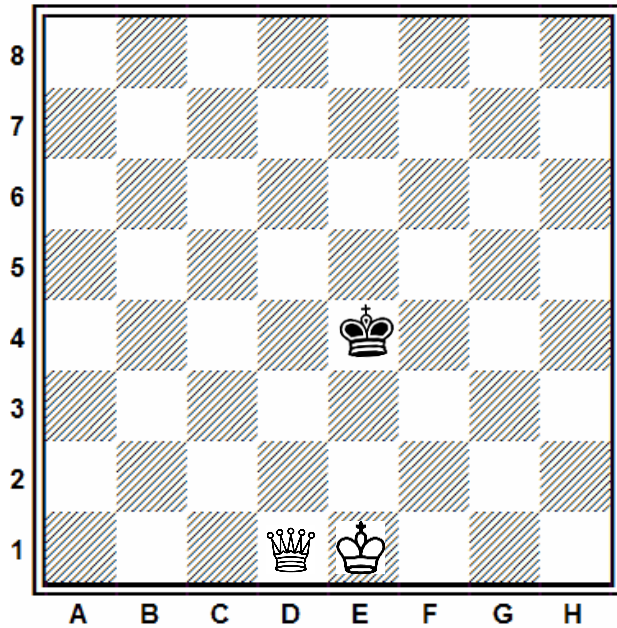
**Elige piezas que sumen  
21 puntos en total.  
Elige las que quieras y  
colócalas en sus  
casillas correctas de  
salida. El Rey juega,  
pero no cuenta puntos.  
Logra JAQUE MATE**



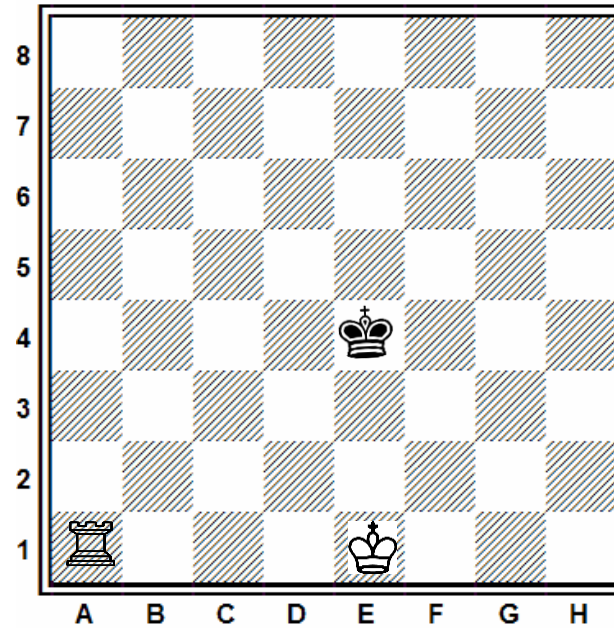
**GANA...el jugador  
que consiga  
coronar algún peón  
suyo.**



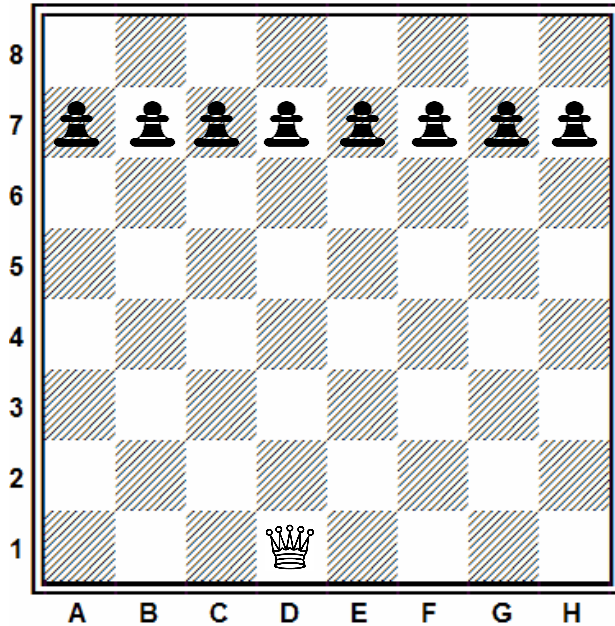
**GANA...el jugador  
que consiga  
coronar algún peón  
suyo.**



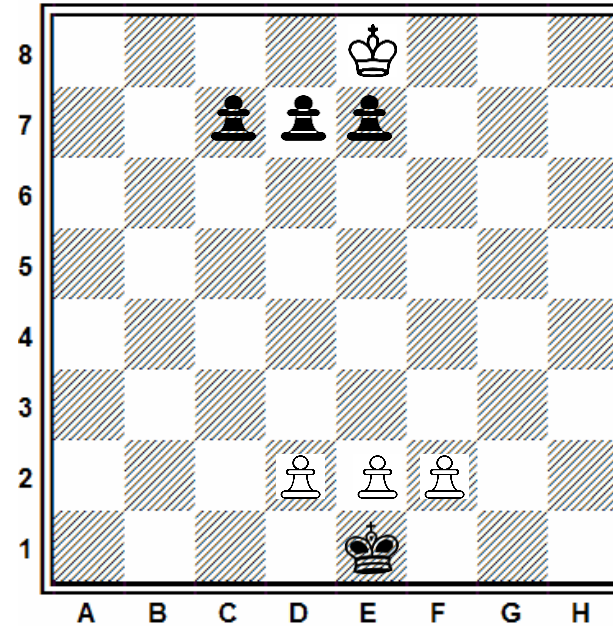
Consigue hacer  
**JAQUE MATE**  
al  
**Rey negro.**



Consigue hacer  
**JAQUE MATE**  
al  
**Rey negro.**

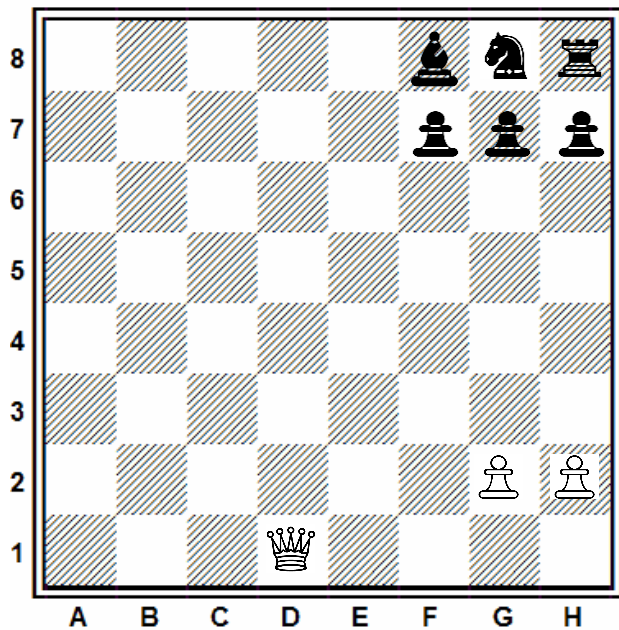


GANA...el jugador  
que se coma todas  
las piezas del  
otro, o logre  
coronar algún peón  
suyo.

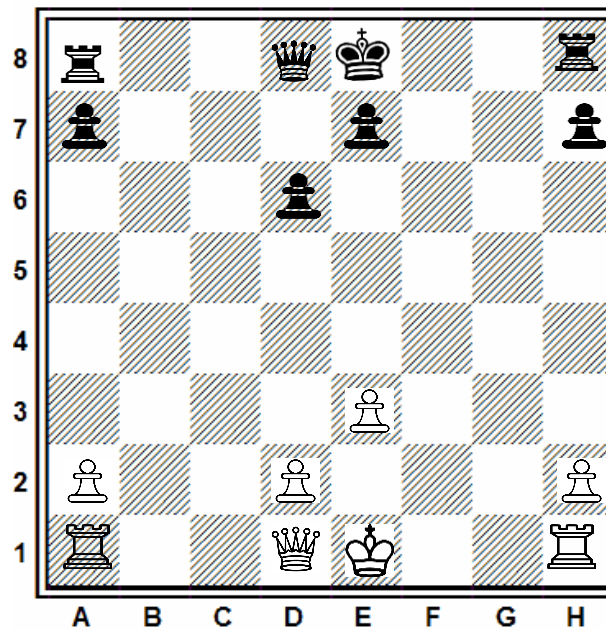


GANA...el jugador  
que se coma todas  
las piezas del  
otro, o logre  
coronar algún peón  
suyo.

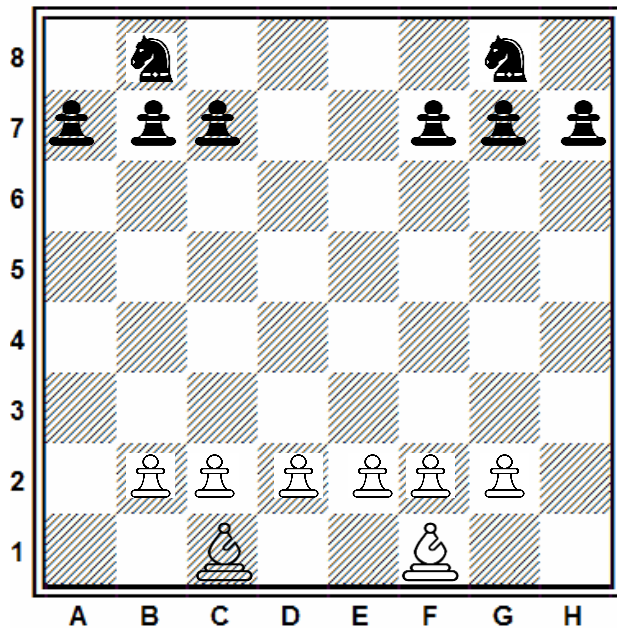




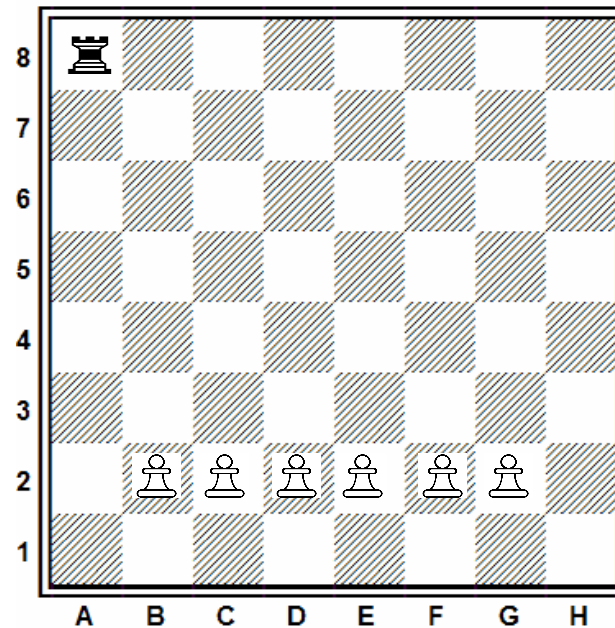
**GANA...el jugador  
 que se coma todas  
 las piezas del  
 otro, o logre  
 coronar algún peón  
 suyo.**



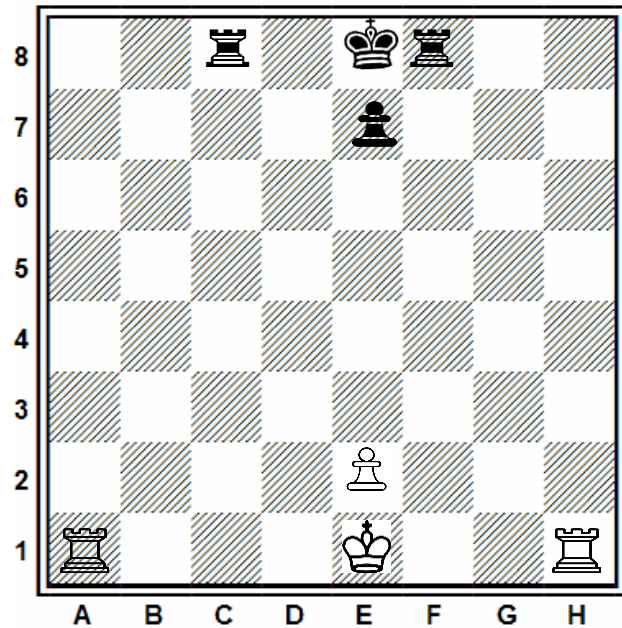
**GANA...el jugador  
 que se coma todas  
 las piezas del  
 otro, o logre  
 coronar algún peón  
 suyo.**



**GANA...el jugador  
 que se coma todos  
 los peones del  
 otro, o logre  
 coronar con alguno  
 suyo.**

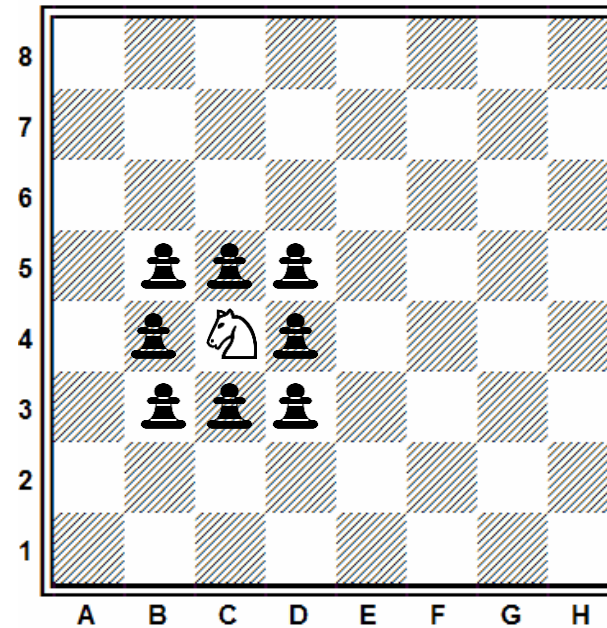


**GANA... el jugador  
 que se coma todos  
 los peones del  
 otro, o logre  
 coronar con alguno  
 suyo.**

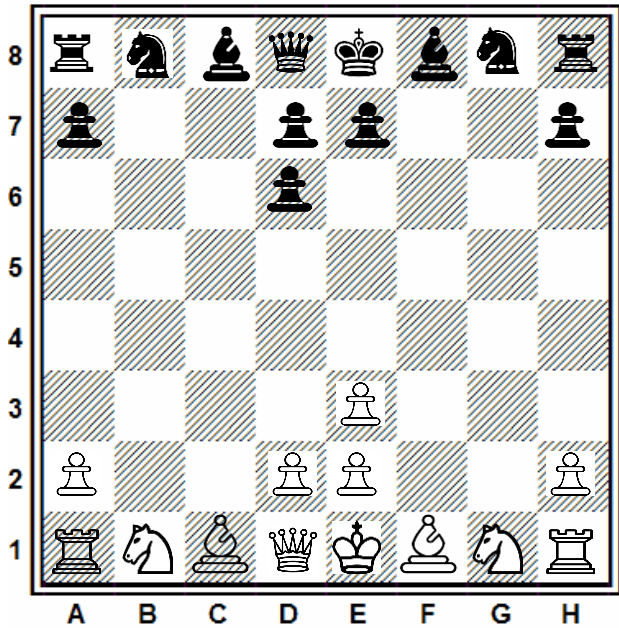


Si un PEÓN corona...  
ganas

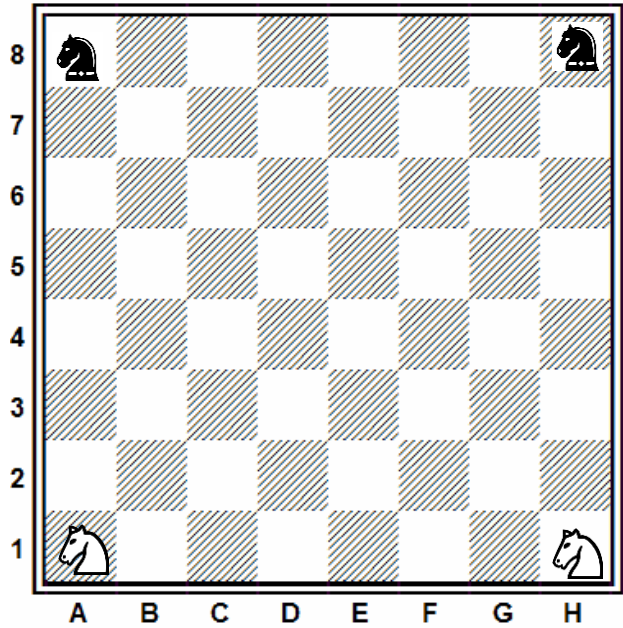
COMIENZAN BLANCAS.



El CABALLO BLANCO  
debe comerse a  
todos los peones  
negros en solo 9  
movimientos



¿Quién ganará la  
partida?  
**COMIENZAN BLANCAS.**



Los dos CABALLOS de  
cada jugador deben  
lograr alcanzar las  
esquinas opuestas  
antes que el  
contrario.