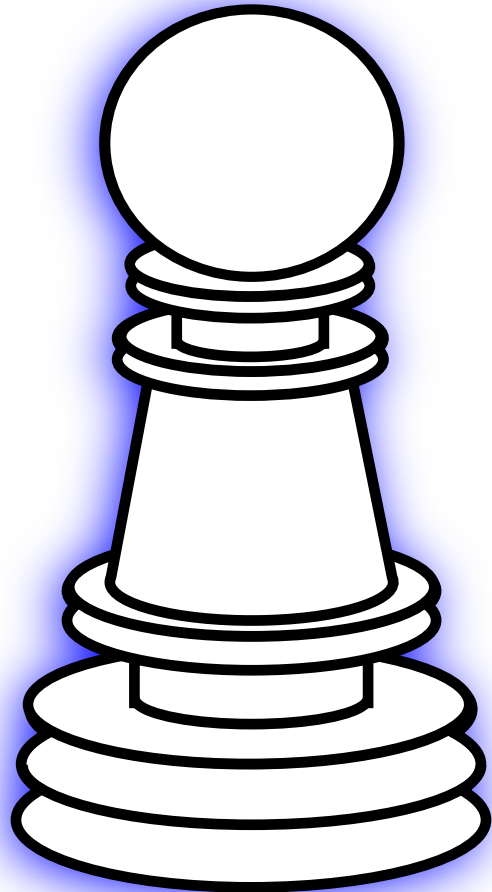
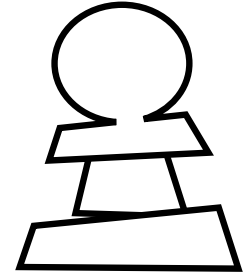


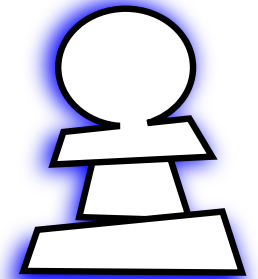
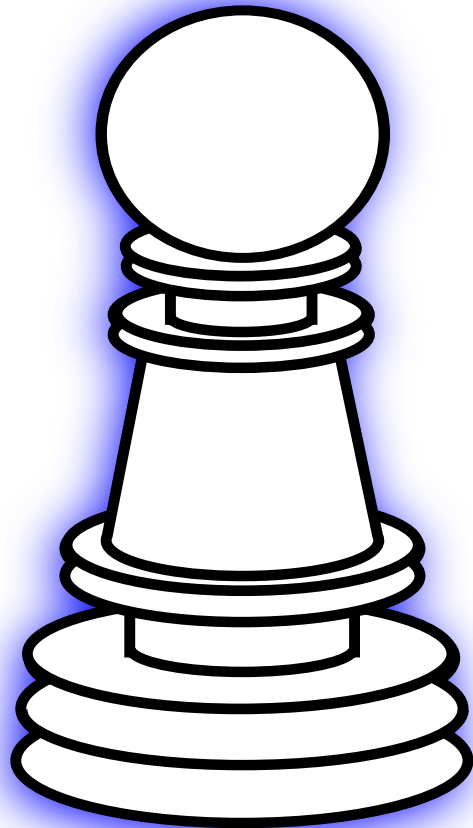
# PEÓN



- Avanzar en línea recta sin retroceder.
- Paso a paso.
- Al principio (si quiere) cada peón puede dar 2 pasos.
- La capturar es en diagonal, nunca de frente.

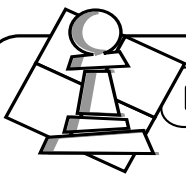


# PEÓN



La captura es en diagonal, nunca de frente.



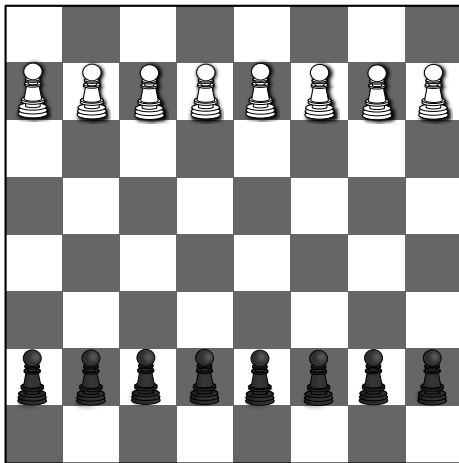


Nombre: \_\_\_\_\_



# EL PEÓN

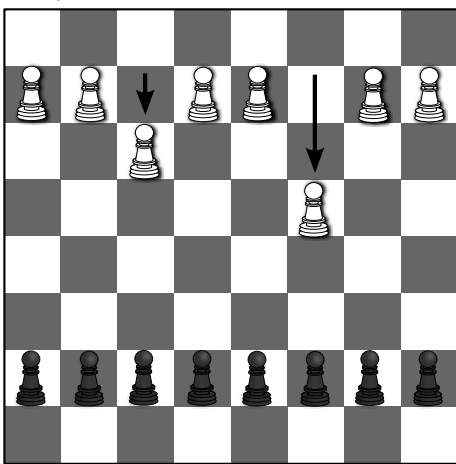
## POSICIÓN



## MOVIMIENTOS

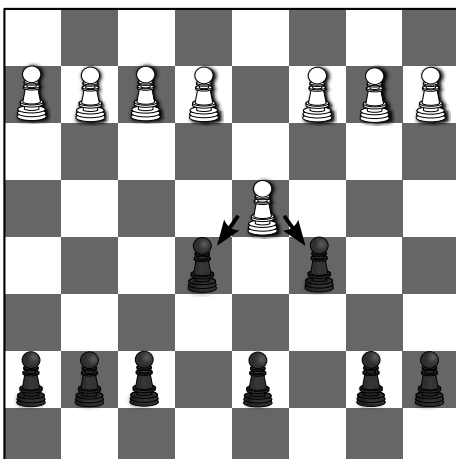
**El peón puede :**

- Avanzar en línea recta sin retroceder.
- Paso a paso.
- Al principio (si quiere) cada peón puede dar 2 pasos.



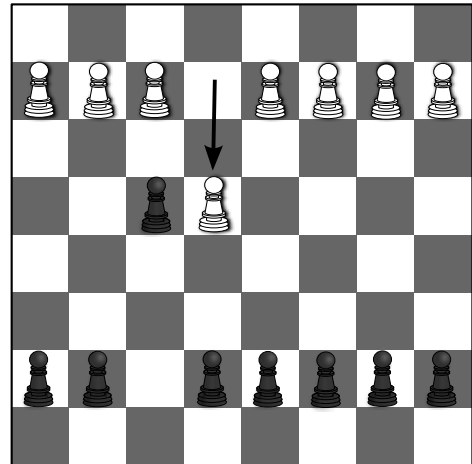
## CAPTURA

- La capturar es en diagonal, nunca de frente.

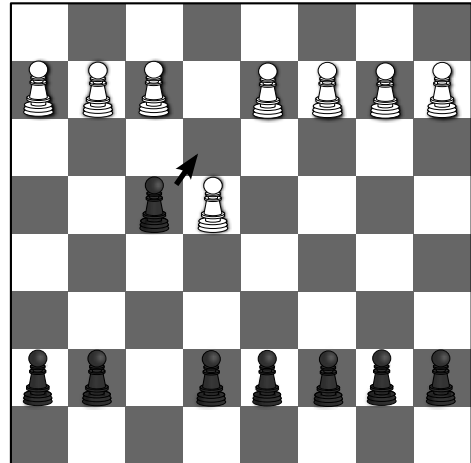


## CAPTURA AL PASO

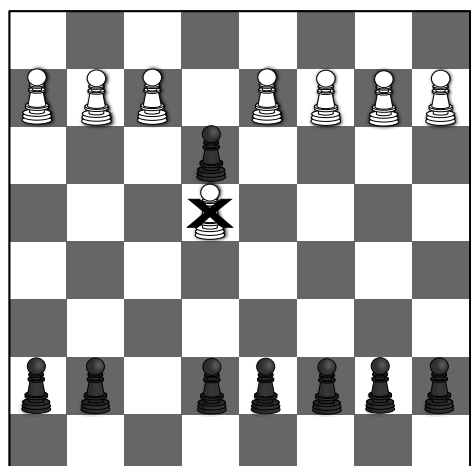
- El peón blanco avanza dos casillas y se pone a la par del peón negro, el cual ya no puede capturarlo.
- Sin embargo (si quiere) puede hacerlo mediante la "captura al paso".

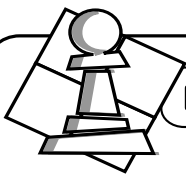


- Para ello se sitúa en la posición que el blanco hubiera tenido de haber dado un sólo paso.



- Por último se retira el peón blanco



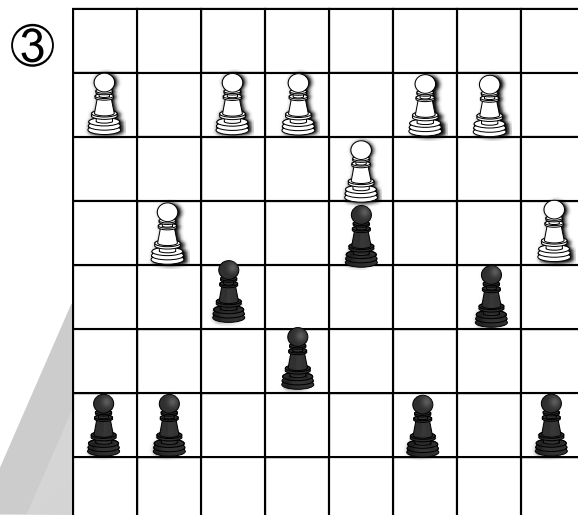
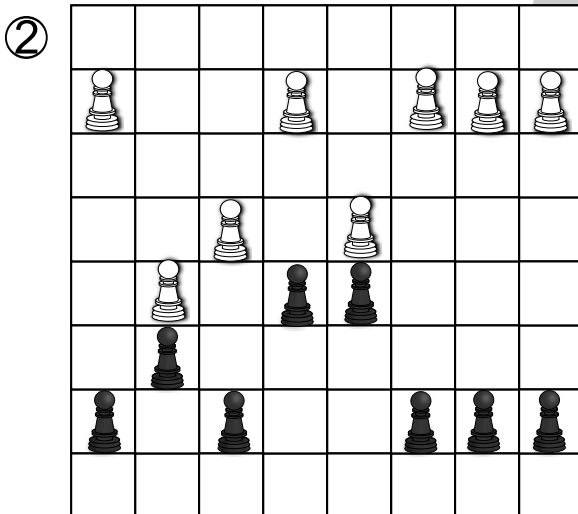
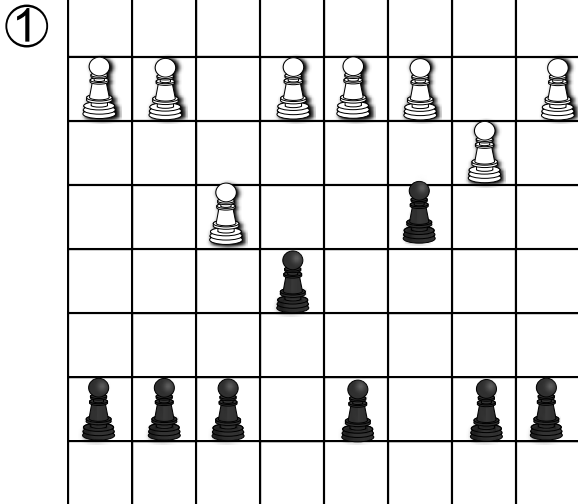


Nombre: \_\_\_\_\_

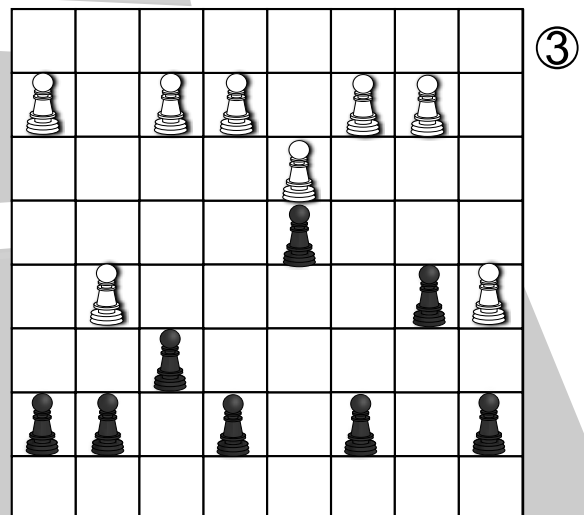
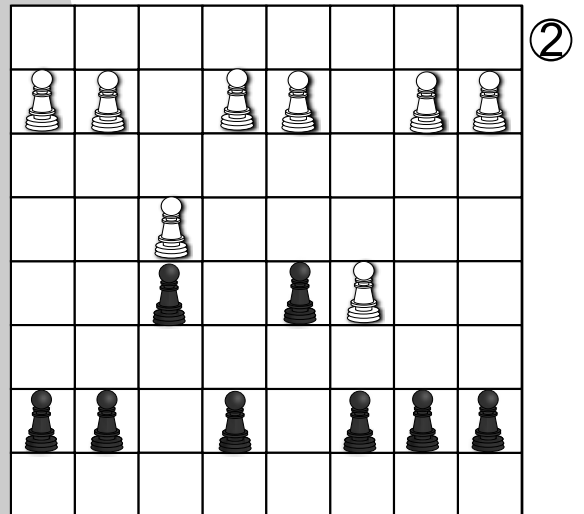
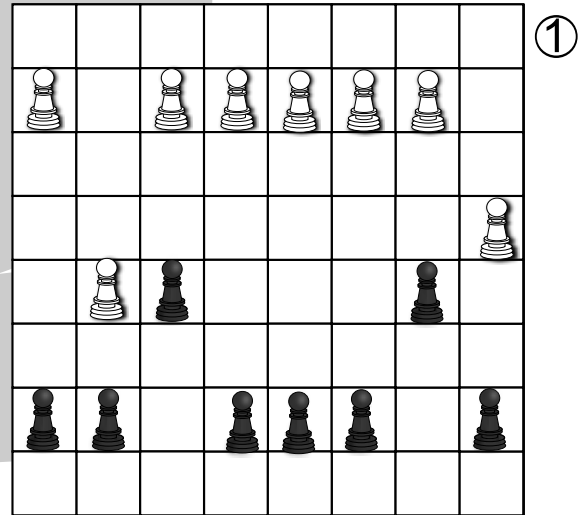
# EL PEÓN EJERCICIOS

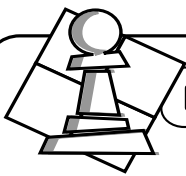
En todas las partidas juegas con las blancas.

Rodea todos los peones blancos que usarías para capturar y tacha los negros que capturarías.

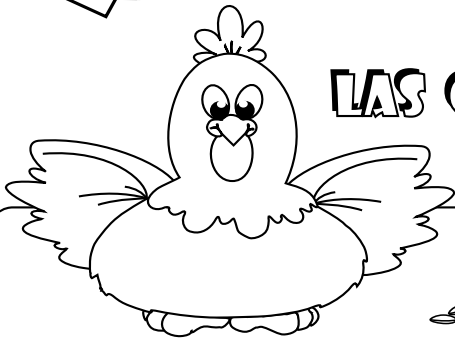


Rodea los peones blancos que usarías para **CAPTURAR al PASO** y tacha los que capturarías.





Nombre: \_\_\_\_\_



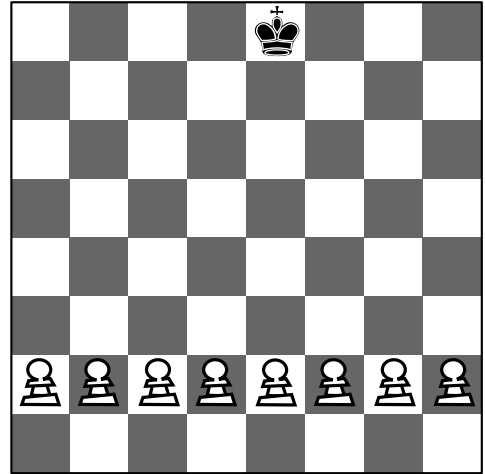
## LAS GALLINAS



Las gallinas (peones) se han escapado del corral y andan avanzando por toda la granja (tablero) en busca del trigo en el otro extremo. En este juego harás de grajero (rey negro) para capturarlas a todas antes de que alguna de ellas pueda llegar a al otro extremo de la granja.

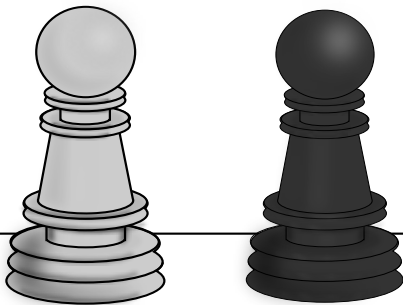
Pon en el tablero las piezas como en el modelo y empieza a jugar.

Tienes hasta 7 niveles de dificultad. Recuerda que si cualquier peón blanco llega a la fila 8, ganan.



- Nivel 1 contra
- Nivel 2 contra
- Nivel 3 contra
- Nivel 4 contra
- Nivel 5 contra
- Nivel 6 contra
- Nivel 7 contra

## GUERRA DE PEONES



### REGLAS:

Se trata de llevar un peón al otro lado del tablero (en ajedrez sería coronar el peón) gana la partida.

### CONSEJOS:

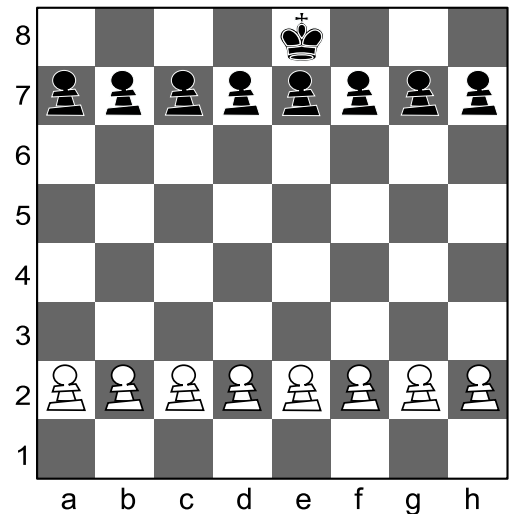
- Jugar alternativamente con blancas y negras, para practicar la posición
- Controlar no sólo subir el peón, si no también evitar con tu rey que los peones contrarios coronen.

### NIVELES:

Nivel 1 - Sólo peones. La posición mostrada en el TABLERO 1

Nivel 2 - Añadimos el rey blanco en e1 y Rey Negro en e8, mostrado en el TABLERO 2

①



②

