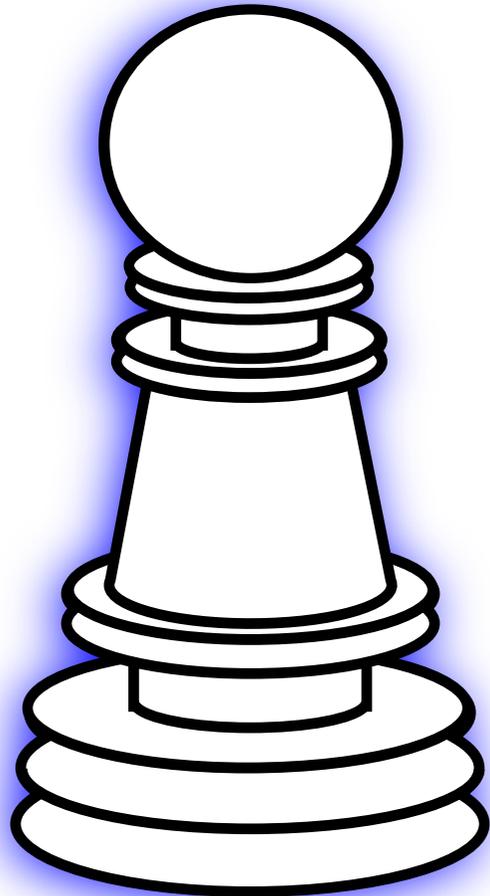
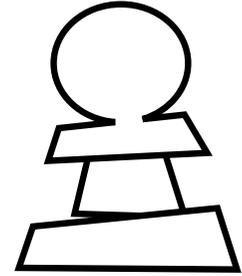


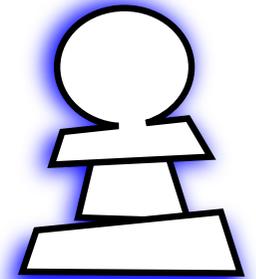
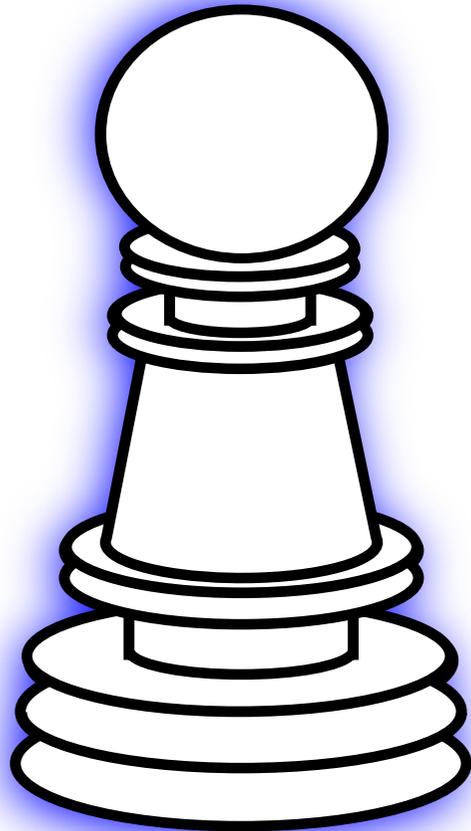
PEÓN



- 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.



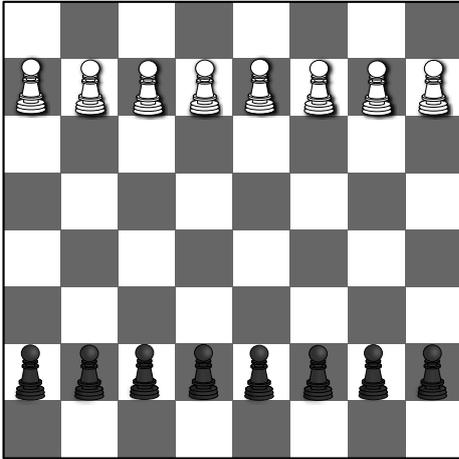


Nombre: _____



EL PEÓN

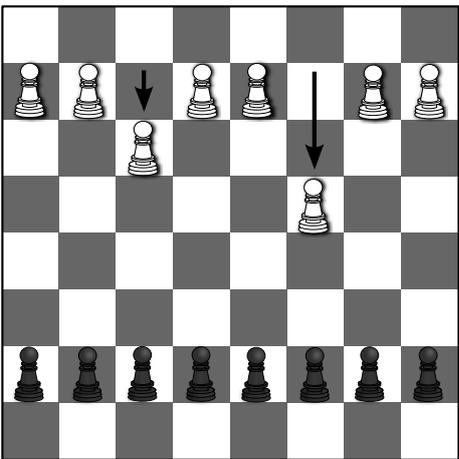
POSICIÓN



MOVIMIENTOS

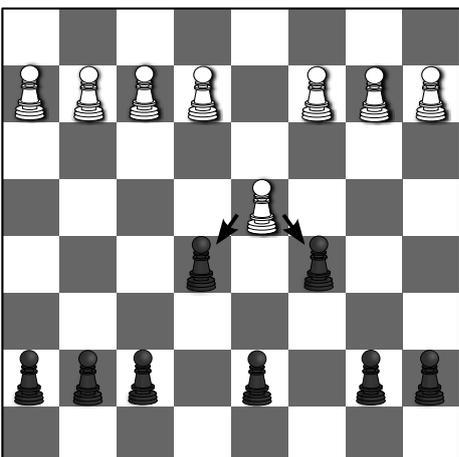
El peón puede :

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



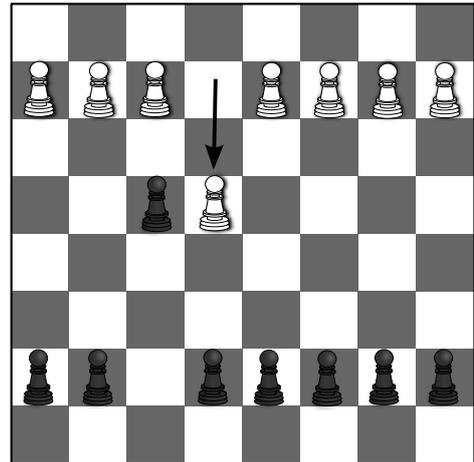
CAPTURA

- La capturar es en diagonal, nunca de frente.

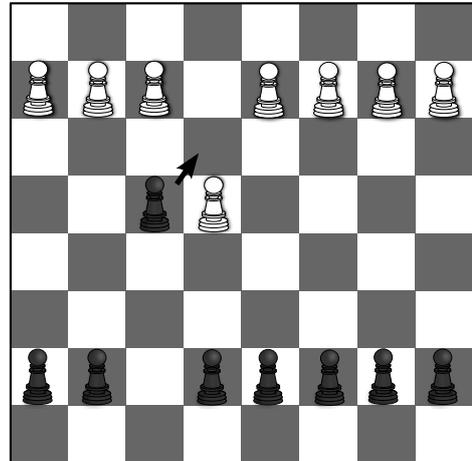


CAPTURA AL PASO

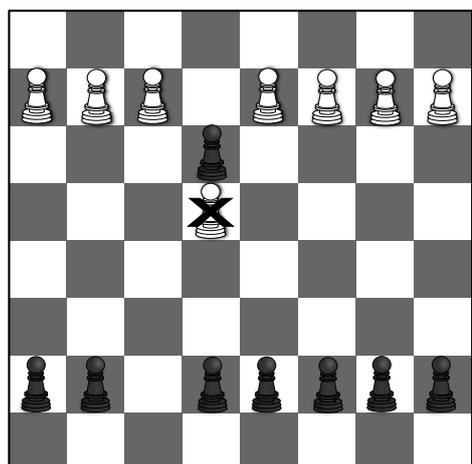
- El peón blanco avanza dos casillas y se pone a la par del peón negro, el cual ya no puede capturarlo.
- Sin embargo (si quiere) puede hacerlo mediante la "captura al paso".



- 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.

①

♙	♙		♙	♙	♙		♙
						♙	
		♙		♚			
			♚				
♚	♚	♚		♚		♚	♚

②

♙			♙	♙	♙	♙	
		♙		♙			
	♙		♚	♚			
	♚						
♚		♚		♚	♚	♚	

③

♙		♙	♙		♙	♙	
				♙			♙
	♙		♚	♚			
		♚				♚	
			♚				
♚	♚			♚		♚	

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

①

♙		♙	♙	♙	♙	♙	
							♙
	♙	♚				♚	
♚	♚		♚	♚	♚		♚

②

♙	♙		♙	♙		♙	♙
			♙				
		♚		♚	♙		
♚	♚		♚		♚	♚	♚

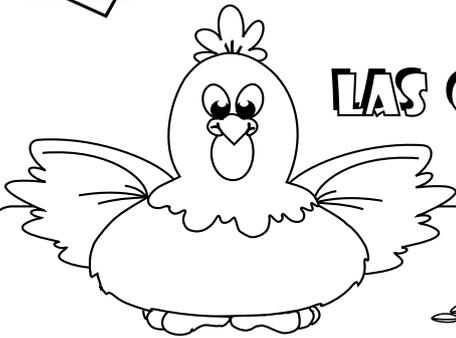
③

♙		♙	♙		♙	♙	
				♙			
				♚			
	♙					♚	♙
		♚					
♚	♚		♚		♚		♚





Nombre: _____



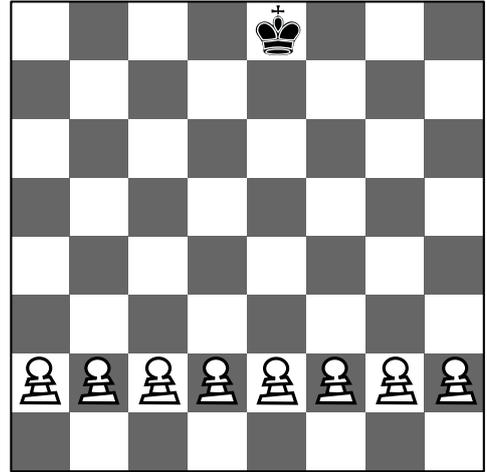
LAS GALLINAS



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.

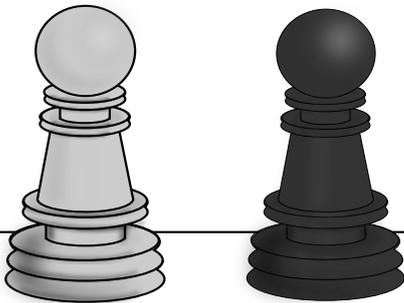
Pon en el tablero las piezas como en el modelo y empieza a jugar.

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:

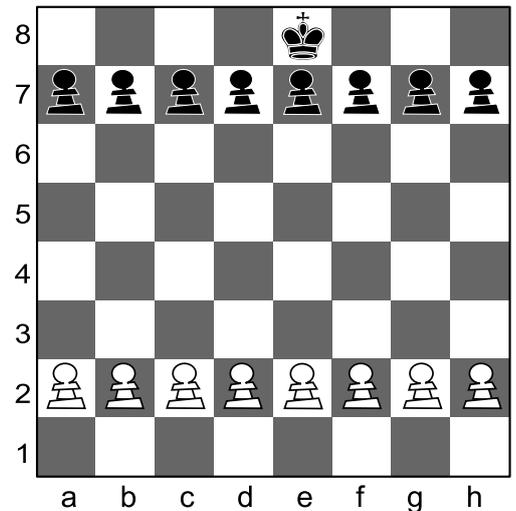
- Jugar alternativamente con blancas y negras, para practicar la posición
- Controlar no sólo subir el peón, si no también evitar con tu rey que los peones contrarios coronen.

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

