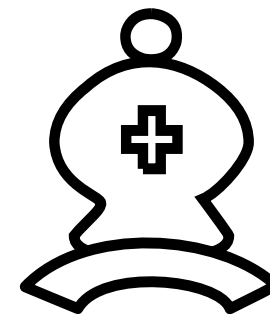


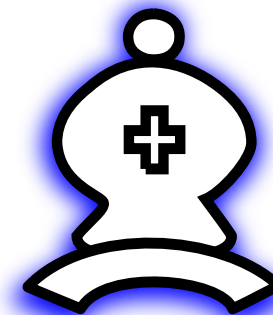
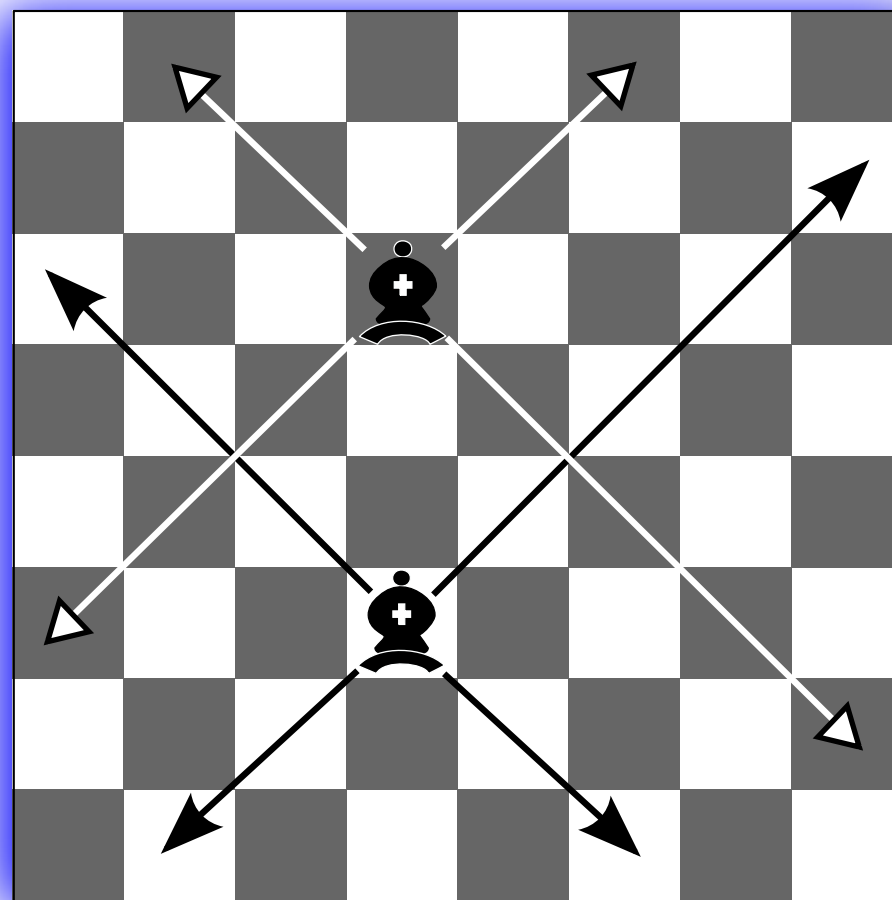
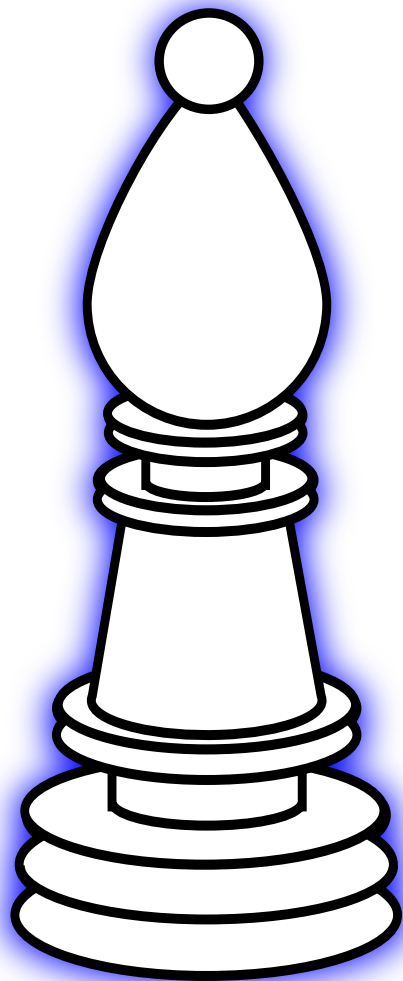
ALFIL



- Avanza en línea recta por diagonales.
- Un alfil lo hace por las diagonales negras y el otro por las diagonales blancas, sin poder cambiar de color.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.

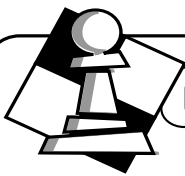


ALFIL

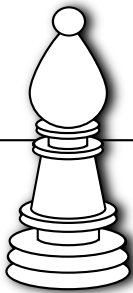


La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.





Nombre: _____

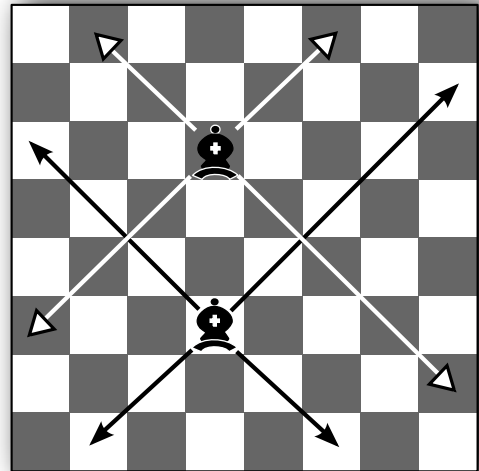


MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

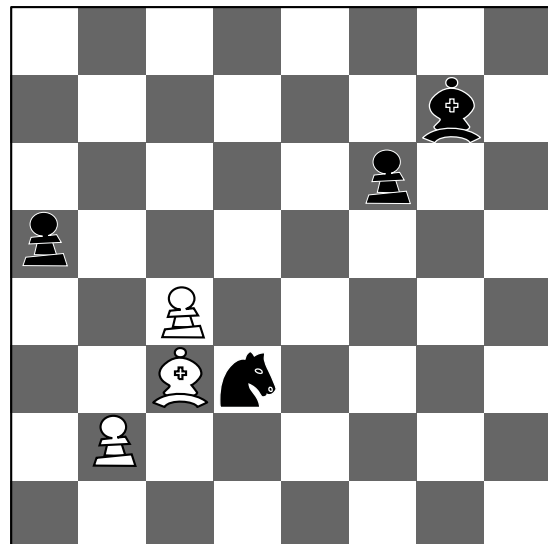
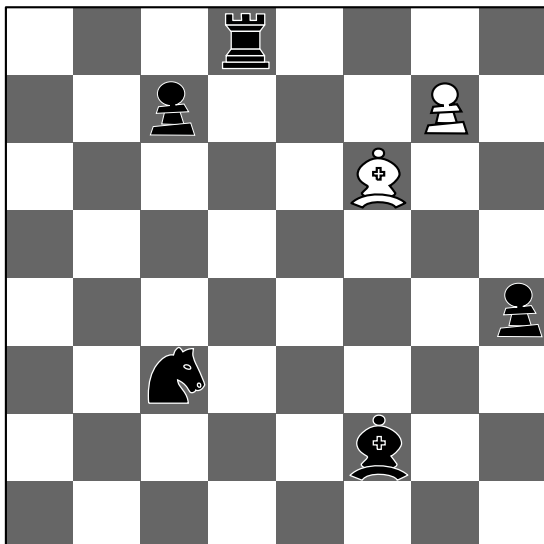
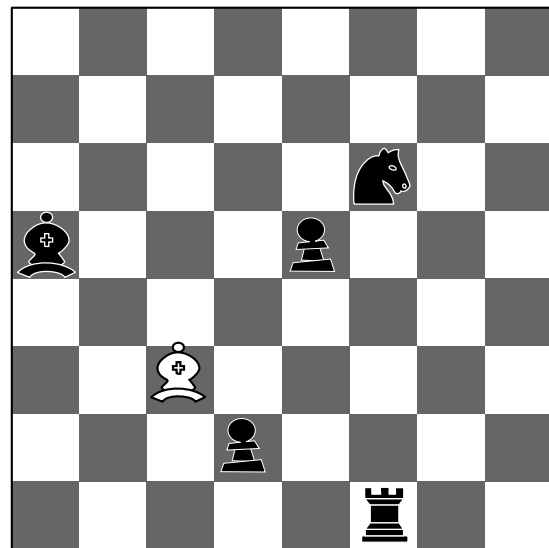
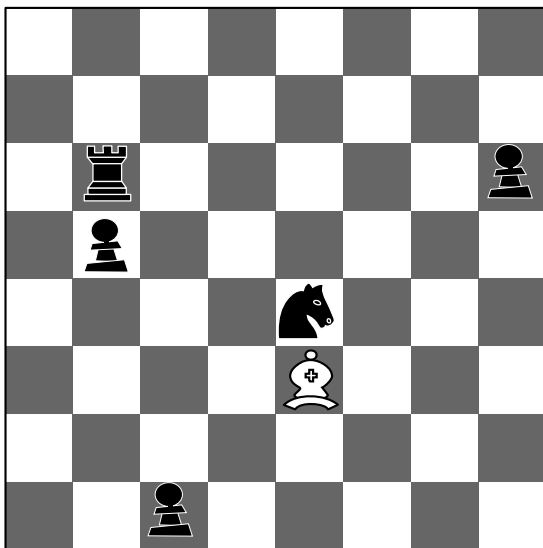
EL ALFIL

Movimiento y captura:

- Avanza en línea recta por las diagonales.
- Un alfil lo hace por las diagonales negras y el otro por las diagonales blancas, sin poder cambiar de color.
- Tantas casillas como se quiera.
- Puede avanzar o retroceder.
- NO puede saltar a otras piezas.
- La captura la realiza sobre cualquier pieza que encuentre en su camino.



Rodea las piezas que puede capturar la torre en cada caso.





Nombre: _____



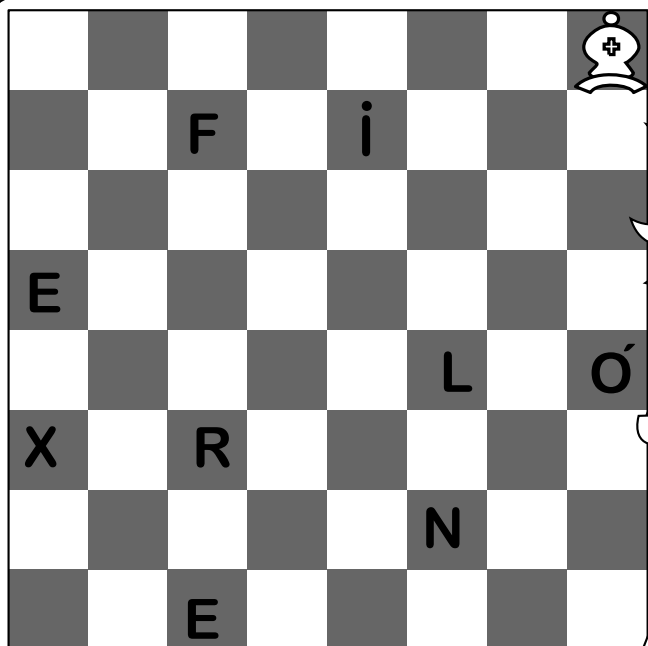
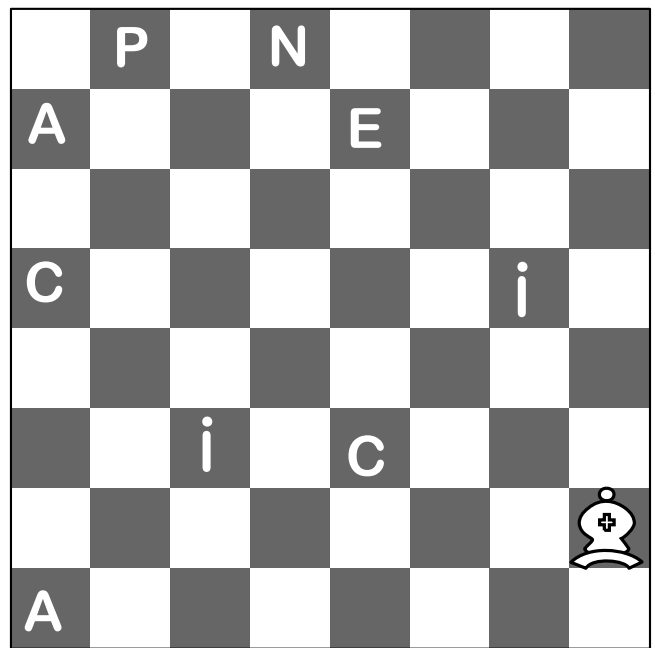
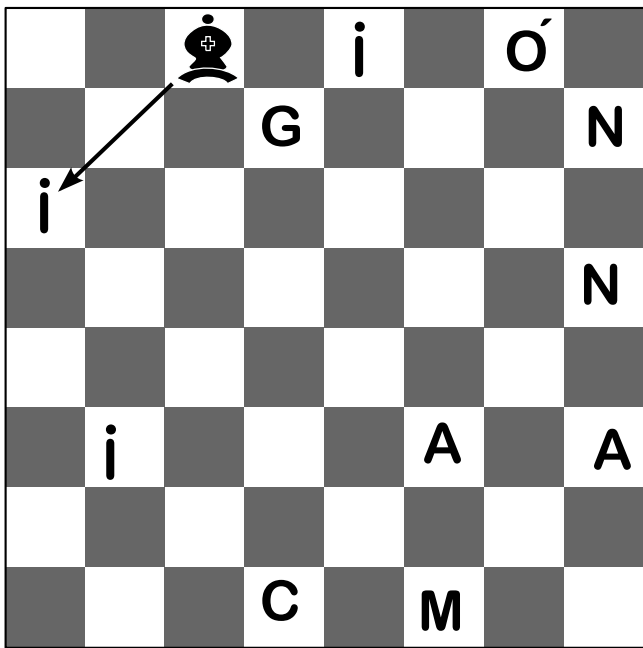
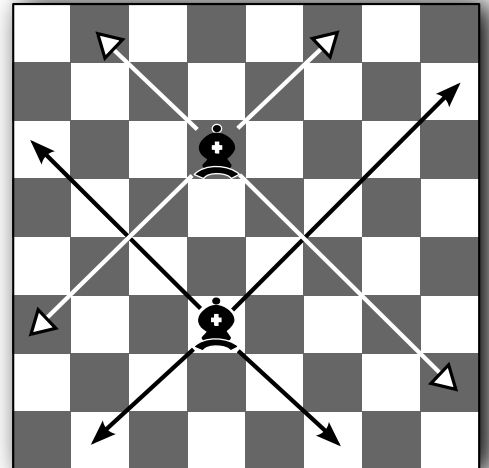
¿QUÉ NECESITAS PARA SER JUGADOR DE AJEDREZ?



En cada tablero hay una palabra oculta que debes descubrir siguiendo los movimientos del alfil.

El primer movimiento ya lo tienes indicado, continúa con los demás señalando con una línea o tachando las letras y escribiendolas en los recuadros de abajo.

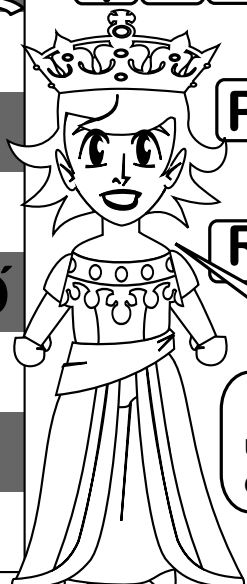
LAS LETRAS USADAS NO PUDEN VOLVER A USARSE



i □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

P □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

R □ □ □ □ □ □ □ □ □ □



Practica estas tres palabras y serás un buen jugador de ajedrez, difícil de derrotar.

