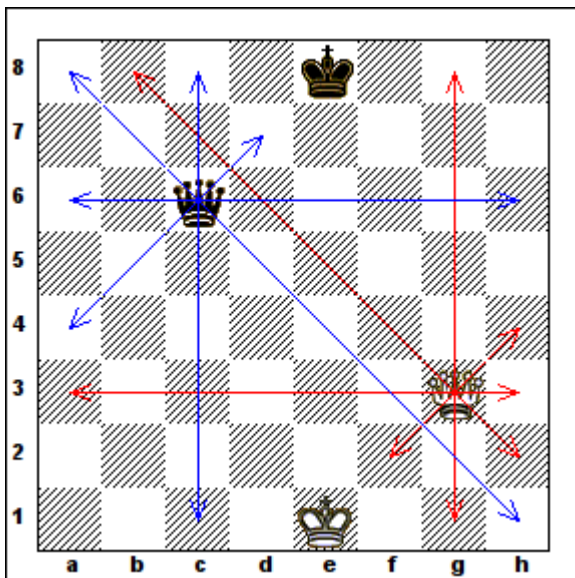


**Rey mueve de a una casilla.**

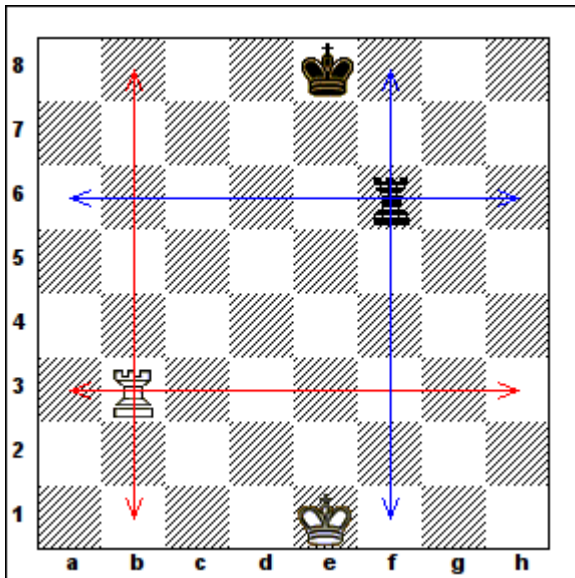
*Es ilegal moverlo o dejarlo en una casilla donde pueda ir un trebejo rival.*

1. **Rd3** rey blanco mueve a la casilla d3 1... **Rd6** rey negro mueve a la casilla d6 2. **Rd4** ahora al rey negro le es ilegal mover a c5, d5 o e5 2... **Re6** haciendo ilegal que el rey blanco mueva a d5 o e5 3. **Re4** manteniendo la oposición a que el rey negro avance 3... **Rd7** 4. **Rd3** haciendo una oposición distante



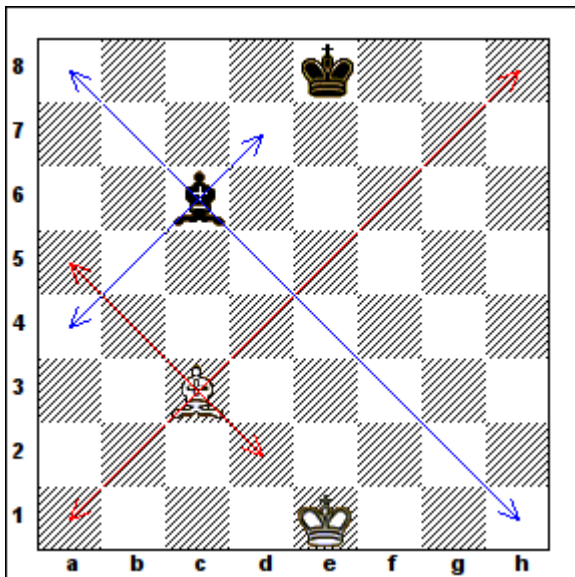
**Dama mueve por filas, columnas o diagonales.**

1. **Da3 Dh6** 2. **Da7 Dh2** 3. **Dd4 Dc7** 4. **Db2 Dd8**



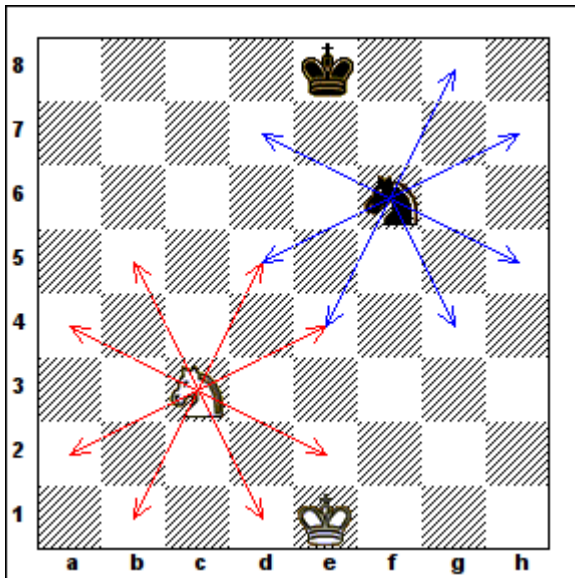
**Torre mueve por filas o columnas.**

1. **Td3** torre blanca mueve a d3 1... **Tb6** torre negra mueve a b6 2. **Td5 Tb2** torre blanca mueve a d5 y torre negra a b2 3. **Td1 Tb8**



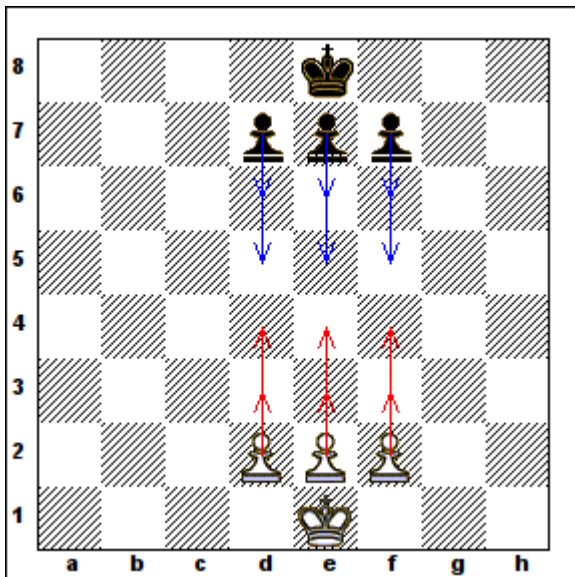
**Alfil mueve por diagonales**, siempre en el mismo color de casillas.

1. **Ab4** alfil blanco mueve a b4 1... **Ae4** alfil negro mueve a e4 2. **Aa3 Ag6** alfil blanco mueve a a3 y el negro a g6 3. **Ac1 Af7**



*Caballo mueve a la casilla más cercana que no esté en la misma fila ni columna ni diagonal, en cada jugada cambiando de color de casilla.*

*1. Cb5 Ce4 caballo blanco se mueve a b5 y caballo negro a e4 2. Cd4 Cc5 3. Cf3 Ce4 4. Ce5 Cf6*



*Peón mueve por las columnas y solamente puede avanzar.*

*El primer movimiento de cada peón puede ser una o dos casillas, después solo una por turno.*

*1. Pd4 Pd5 peones movieron dos casillas, el blanco a d4 y el negro a d5 2. Pe3 Pe6 peones movieron una casilla, el blanco a e3 y el negro a e6 3. Pf3 Pf5 4. Pf4 Pe5 5. Pe4*