ROTE CHESS / EDICIÓN COLOR

DE PEÓN A REY

AVENTURA DEL REINO

EL MISMO TABLERO EN EL PDF Y EN LA ANIMACIÓN • V2.1



3-6
jugadores

24
retos de varias jugadas

32
casillas del recorrido

Compra, construye y juega ajedrez de verdad. Incluye reglas, títulos, 24 desafíos, cartas de Suerte y Comunidad, duelos centrales, fichas y billetes.

Cómo imprimir

Tablero: páginas 2-7 de su PDF en seis A4 al 100%. Une A1-A2-A3 arriba y B1-B2-B3 abajo: **57 × 57 cm**. La página 1 muestra el tablero completo para imprenta o para ajustar al papel.
Este kit: 33 páginas A4, una cara.

Empieza la aventura

La primera partida usa un objetivo común. Las misiones secretas son una variante posterior.

OBJETIVO COMÚN

Al terminar tu turno, reúne **2 territorios + 3 estrellas + 200 monedas**, todo a la vez. Las estaciones no cuentan como territorios. Si alguien lo logra, termina la ronda.

1. Reparte y ordena

Cada jugador recibe **800 monedas: 1 billete de 500, 2 de 100 y 2 de 50**, una ficha J y un registro. Coloca las fichas en SALIDA, sin cobrar. Separa títulos, cartas D, B, S y C; baraja cada mazo. Las mejoras se quedan en el banco.

2. Acuerda el tiempo y los retos

Con 3-4 jugadores, juega 60 min; con 5-6, 75 min. Los retos D01-D08 tienen 75 s; D09-D16, 90 s; D17-D24, 120 s. Empieza el tiempo cuando la posición esté lista. Para una partida más corta, usa solo D01-D16.

3. Lanza dos dados y avanza

El mayor en una tirada inicial empieza; empates repiten. Sigue por turnos en sentido horario. Desde SALIDA, avanza a la izquierda por la fila inferior y sigue los números. Resuelve solo la casilla final. Varias fichas pueden compartir casilla.

4. Dobles y cierre del turno

Si los dos dados son iguales, resuelve la casilla y vuelve a lanzar. **Tres dobles seguidos en un mismo turno:** ve a la cárcel sin mover esa tercera tirada ni cobrar SALIDA. Ir a la cárcel siempre termina el turno. Tras tu última tirada puedes negociar 30 s, comprar una mejora y comprobar tu objetivo.

Una ronda = un turno completo de cada jugador

Las tiradas extra por dobles forman parte del mismo turno. El reloj general sigue corriendo durante retos y duelos. Si suena mientras hay un duelo, termínalo y completa la ronda.

Compra y construye tu reino

Todos los importes son monedas de juego. Los pagos y premios del banco los gestiona el profesor.

Territorios libres y propios

Compra al banco: peones 150, caballos 200, torres 250 y damas 300. Toma el título y déjalo a la vista. Si no compras, sigue libre; no hay subasta. En un territorio tuyo puedes intentar un reto D: correcto, 100 y estrella nueva; fallo, sin pago.

Alquileres y la oportunidad táctica

Al caer en un título rival, paga su alquiler. Antes puedes intentar un reto D. Si aciertas, **el banco paga al dueño por ti** y anotas estrella nueva; no recibes otras 100. Si fallas, pagas tú. Esto también vale para estaciones. Si repites un código ya acertado, puedes evitar el alquiler, pero no ganar otra estrella.

Academias y hoteles

Una familia son sus 3 territorios. Sin mejoras: alquiler 50; con familia completa: 100. Si posees la familia completa, al final de tu turno puedes mejorar **un territorio**: academia por 100, alquiler 150; después, hotel por 200 adicionales, alquiler 250. El hotel reemplaza a la academia. Máximo un nivel de mejora comprado por turno; cada territorio admite una academia o un hotel.

Las cuatro estaciones

Cada estación cuesta 200. Su alquiler es **50 × número de estaciones que tiene su dueño**: 50, 100, 150 o 200. No se construye en ellas y no cuentan como territorios de las misiones. Sí valen como títulos en la puntuación por tiempo.

Coloca las mejoras sobre los títulos

Usa las fichas verdes A y rosas H para recordar cada construcción, sin tapar el tablero. Antes de vender o intercambiar un territorio de una familia construida, retira todas las mejoras de esa familia: recuperas 50 por academia o 150 por hotel.

Suerte, comunidad y cárcel

Visitar la cárcel y estar preso son situaciones distintas.

SALIDA, IMPUESTO y PARKING

SALIDA paga 100 al pasar o caer, una sola vez por paso. No paga al colocar la ficha al inicio ni cuando vas a la cárcel. IMPUESTO: paga 100 al banco. PARKING LIBRE: sin pago ni premio; resuelve después los dobles, si los hubo.

SUERTE S y COMUNIDAD C

Roba del mazo indicado, lee y cumple el efecto. Descarta después, salvo los salvoconductos: se guardan hasta usarlos o negociarlos. Al agotarse un mazo, baraja su descarte. Los movimientos de carta indican su destino y cobro; no añadas cobros distintos de los escritos.

DESAFÍO D y MERCADO

DESAFÍO: intenta una carta D; acertar da 100 y estrella nueva, fallar no cuesta. MERCADO: puedes comprar cualquier título libre al precio impreso. Si todos los títulos están vendidos, juega un reto D normal. Si aún hay libres y no compras, no ocurre nada.

CÁRCEL 08 / IR A LA CÁRCEL 24

Si llegas normalmente a 08, solo estás de visita. Si te envían desde 24, una carta o tres dobles, ve a 08, pon un marcador de preso junto a tu ficha y termina tu turno. No cobres SALIDA.

Tu próximo turno si estás preso

A. Antes de tirar, paga 100 o usa un salvoconducto: sales y lanzas normalmente.
B. Si no eliges A, lanza los dos dados: con dobles sales y avanzas esa suma, sin tirada extra; sin dobles no avanzas ese turno.
C. Si fallaste el intento, en tu siguiente turno sales gratis y lanzas normalmente. **Máximo un turno inmóvil.**

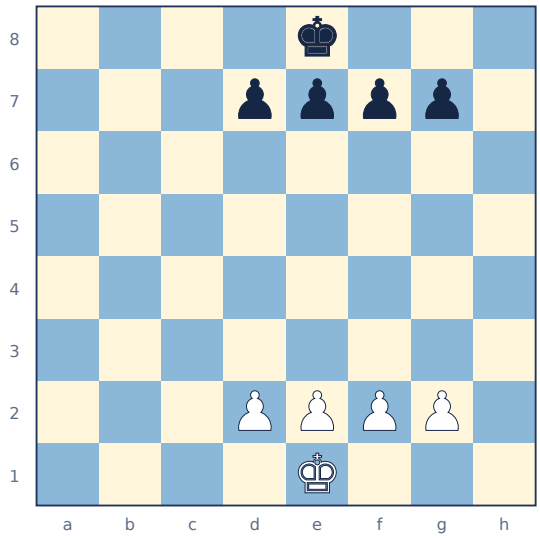
Retira el marcador al salir. Desde la cárcel sigues cobrando alquileres y puedes negociar y mejorar al cerrar tu turno; no participas en duelos hasta quedar libre. Los salvoconductos usados vuelven al descarte de su propio mazo.

Aquí sí se juega ajedrez

Al caer en DUELO o robar S07, disputa una minipartida en el tablero 8×8 del centro.

1. Elige rival y prepara una carta B

El rival será el jugador libre con menos duelos disputados; en empate, el siguiente en el orden de turnos. No elijas a alguien preso. Si no hay rival disponible, juega un reto D normal. Roba B01-B04 y monta sus piezas. Ambos lanzan un dado: el mayor lleva blancas; empates repiten.



Ejemplo B01: carrera de peones

2. Juega con reloj

Cada jugador tiene **90 segundos, sin incremento**. Pulsa el reloj después de mover. Gana quien da mate, corona primero un peón o hace que el rival agote su tiempo. Una coronación legal gana de inmediato; no hace falta continuar con la nueva pieza.

Se usan movimientos legales de ajedrez, sin enroque. No se captura al rey. La primera jugada ilegal se corrige con aviso; la segunda del mismo jugador pierde el duelo. Ahogado, repetición o acuerdo: tablas.

3. Entrega premios y sigue el recorrido

Ganador: 150 del banco y una medalla.
Perdedor: 50 del banco.
Tablas: 100 del banco para cada uno, sin medallas.
Ambos anotan un duelo disputado. Las cartas B no dan estrellas D. Tu rival conserva su siguiente turno del recorrido.

Después retira las piezas, descarta la carta B y continúa con tus dobles o cierre del turno. Cuando se agoten las cuatro B, baraja su descarte. El mismo tablero central también sirve para montar y demostrar los retos D.

Gana con táctica y decisiones

Las medallas aportan puntos al final y aparecen en algunas misiones secretas.

Objetivo cumplido

Se revisa solo al final del turno propio. Si alguien cumple el objetivo, completa esa ronda. Gana entre quienes lo hayan cumplido: más estrellas, luego más medallas, luego más dinero, luego más territorios. Si todo coincide, victoria compartida. Si ya anunciaste tu objetivo, no negocies más esa ronda.

Si nadie cumple antes de que termine el tiempo

Completa la ronda y suma: **2 por estrella + 3 por medalla + 1 por título + 2 por familia completa + 1 por nivel de mejora** (academia 1, hotel 2) **+ dinero** (1 por cada 200 monedas, máximo 3). Desempate: estrellas, medallas y dinero; si persiste, comparten victoria.

Si no puedes pagar

Vende primero las mejoras a mitad del coste pagado: academia 50, hotel 150. Si aún falta, vende títulos al banco por 100 cada uno, respetando la retirada de mejoras de su familia. Paga hasta donde alcance. Si debes a un rival, el banco cubre lo que falta. Tu saldo queda en cero, sin deuda ni eliminación.

Estrellas, negociaciones y misiones

Una estrella por cada código D diferente acertado: escríbelo en tu registro. Hay una respuesta definitiva dentro del tiempo; los demás piensan en silencio. En retos de material, el profesor reproduce las defensas impresas; se pide la línea completa y su motivo. Negocia solo al cerrar tu turno, durante 30 s: títulos, dinero presente y salvoconductos. Desde la segunda partida puedes repartir una misión M al azar, en lugar del objetivo común.

Retos más exigentes, soluciones aparte

D01-D08: mate en 2. D09-D16: combinaciones de 3-4 jugadas blancas. D17-D24: mate en 3, incluso antes si el rival se equivoca. Se acepta señalar piezas y casillas. Para otra solución, el profesor debe comprobar que cumple la consigna.

Fuentes de posiciones: base abierta de Lichess, CC0, https://database.lichess.org/#puzzles. Cada solución incluye su enlace. Los mates se comprobaron frente a todas las respuestas legales; las combinaciones se revisaron jugada a jugada y por balance material. Arte y reglas de esta adaptación preparados para ROTE Chess.

Territorios y estaciones

Conserva los títulos a la vista. Coloca las mejoras sobre el título correspondiente.

P01 — **PEONES**

Puente del Peón



Compra: 150

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P02 — **PEONES**

Muralla del Peón



Compra: 150

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P03 — **PEONES**

Corona del Peón



Compra: 150

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P04 — **CABALLOS**

Establo del Caballo



Compra: 200

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P05 — **CABALLOS**

Salto del Caballo



Compra: 200

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P06 — **CABALLOS**

Fortaleza del Caballo



Compra: 200

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

Territorios y estaciones

Conserva los títulos a la vista. Coloca las mejoras sobre el título correspondiente.

P07 — **TORRES**

Torre de Guardia



Compra: 250

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P08 — **TORRES**

Torre del Centro



Compra: 250

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P09 — **TORRES**

Torre Real



Compra: 250

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P10 — **DAMAS**

Salón de la Dama



Compra: 300

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P11 — **DAMAS**

Palacio de la Dama



Compra: 300

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

P12 — **DAMAS**

Trono de la Dama



Compra: 300

Sin familia: 50
Familia: 100
Academia: 150
Hotel: 250

Academia 100 / Hotel +200

Territorios y estaciones

Conserva los títulos a la vista. Coloca las mejoras sobre el título correspondiente.

T01 **ESTACIÓN**

Expreso Peón



Compra: 200

1 estación: 50
2 estaciones: 100
3 estaciones: 150
4 estaciones: 200

No cuenta como territorio ni admite mejoras.

T02 **ESTACIÓN**

Tren del Caballo



Compra: 200

1 estación: 50
2 estaciones: 100
3 estaciones: 150
4 estaciones: 200

No cuenta como territorio ni admite mejoras.

T03 **ESTACIÓN**

Metro de la Torre



Compra: 200

1 estación: 50
2 estaciones: 100
3 estaciones: 150
4 estaciones: 200

No cuenta como territorio ni admite mejoras.

T04 **ESTACIÓN**

Estación Real



Compra: 200

1 estación: 50
2 estaciones: 100
3 estaciones: 150
4 estaciones: 200

No cuenta como territorio ni admite mejoras.

CONSTRUCCIONES





Academia: cuesta 100. Alquiler 150.
Hotel: 200 más. Alquiler 250.

Solo con la familia completa. Un nivel de mejora por turno.

SALIR DE LA CÁRCEL

Paga 100 o usa un salvoconducto antes de tirar.

O intenta **dobles**: sales, avanzas y no repites. Si fallas, no avanzas ese turno. En tu siguiente turno sales gratis.

Máximo un turno inmóvil.

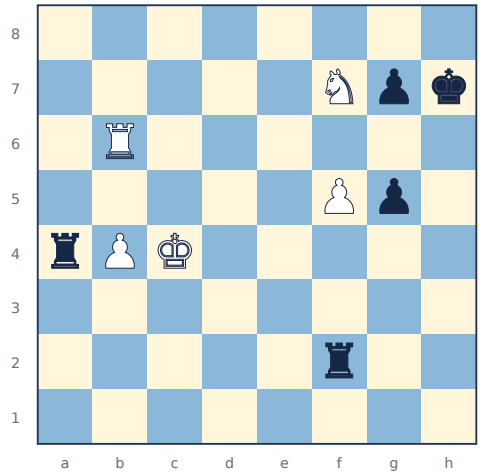
Desafíos con varias jugadas

Todas las posiciones: juegan blancas. Calcula la secuencia completa; las soluciones se quedan con el profesor.

D01 / INTERMEDIO+ **75 s**

El refugio se rompe

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.

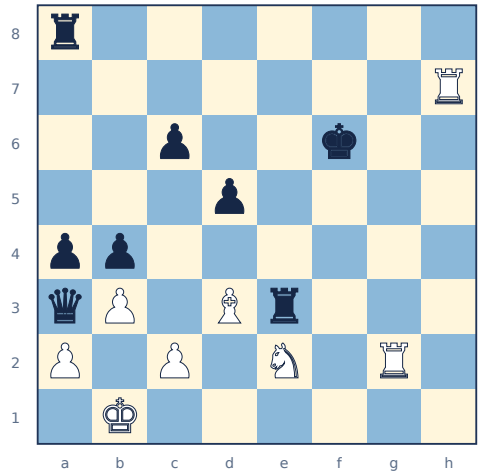


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D02 / INTERMEDIO+ **75 s**

Una entrega decisiva

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.

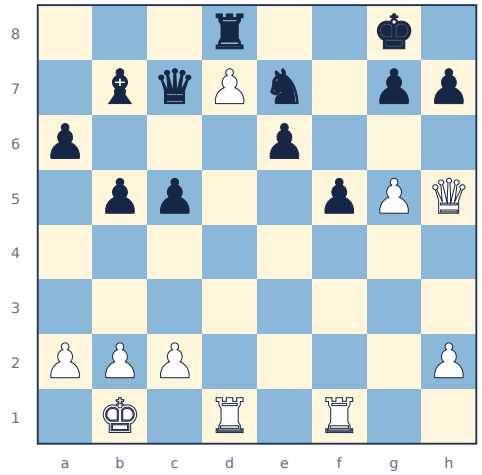


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D03 / INTERMEDIO+ **75 s**

Cierra la salida

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.

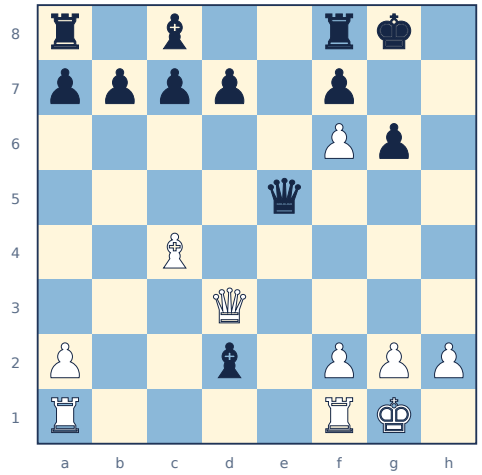


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D04 / INTERMEDIO+ **75 s**

Jaque con intención

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.



MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

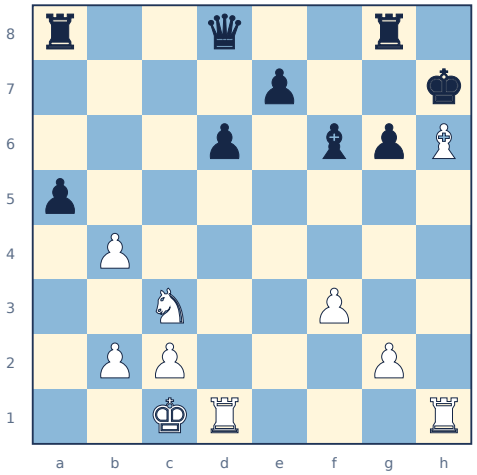
Desafíos con varias jugadas

Todas las posiciones: juegan blancas. Calcula la secuencia completa; las soluciones se quedan con el profesor.

D05 / INTERMEDIO+ **75 s**

Ataque coordinado

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.

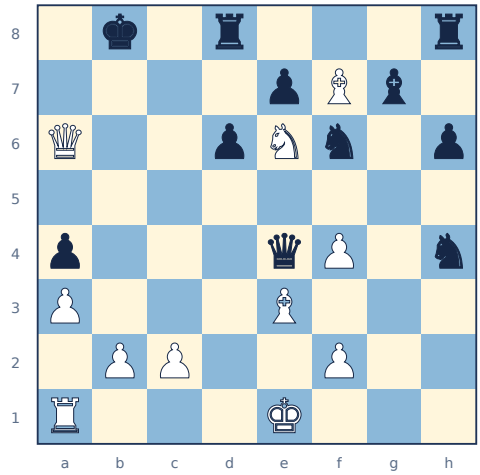


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D06 / INTERMEDIO+ **75 s**

La pieza que sobra

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.

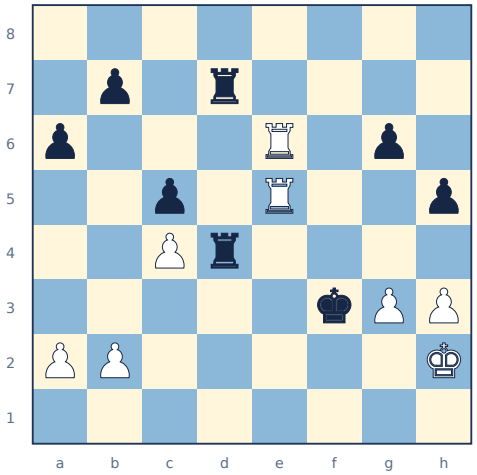


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D07 / INTERMEDIO+ **75 s**

El golpe final

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.

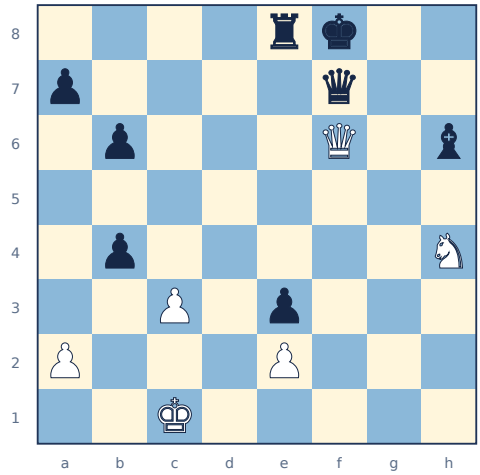


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D08 / INTERMEDIO+ **75 s**

Una red invisible

Da mate en 2 jugadas blancas. Indica tu jugada, la defensa negra y el remate.



MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

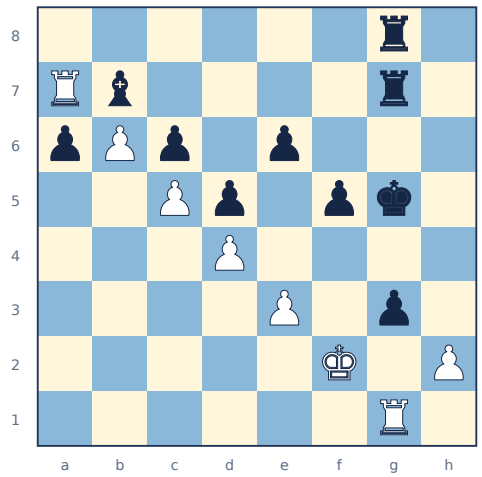
Desafíos con varias jugadas

Todas las posiciones: juegan blancas. Calcula la secuencia completa; las soluciones se quedan con el profesor.

D09 / AVANZADO **90 s**

Doble amenaza

Gana material en 3 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.

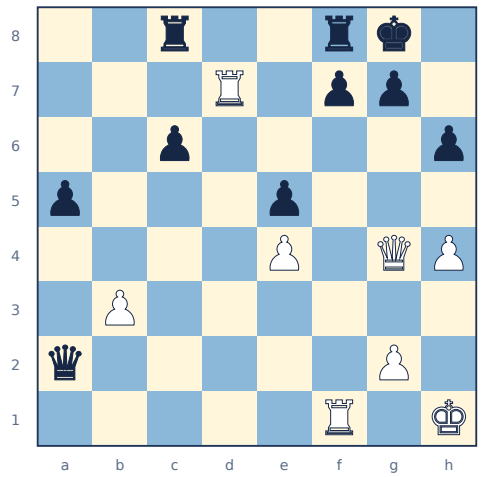


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D10 / AVANZADO **90 s**

El defensor no llega

Gana material en 4 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.

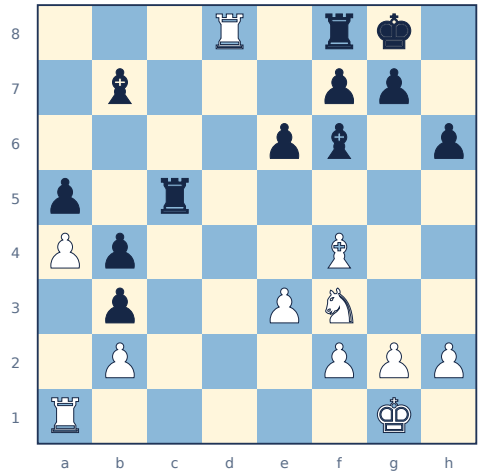


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D11 / AVANZADO **90 s**

La captura intermedia

Gana material en 3 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.

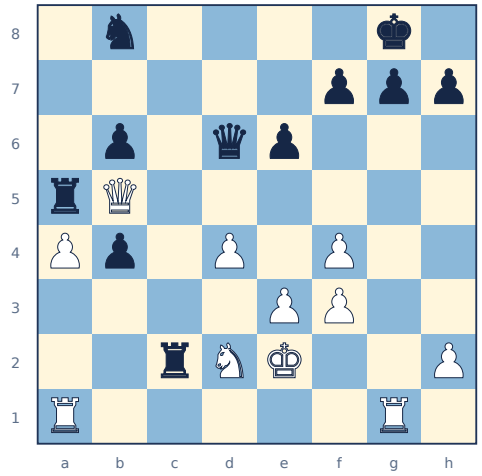


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D12 / AVANZADO **90 s**

Desvía la defensa

Gana material en 4 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.



MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

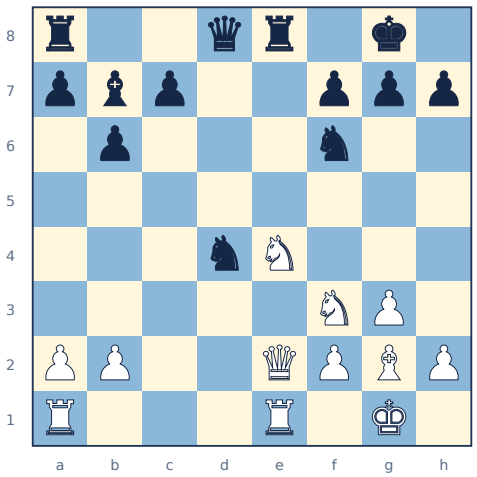
Desafíos con varias jugadas

Todas las posiciones: juegan blancas. Calcula la secuencia completa; las soluciones se quedan con el profesor.

D13 / AVANZADO — 90 s

Encuentra la combinación

Gana material en 4 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.

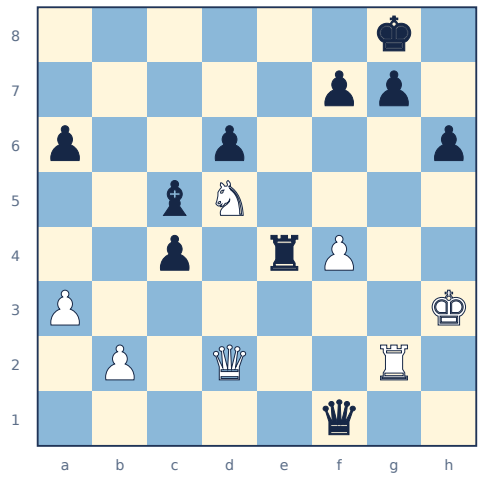


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D14 / AVANZADO — 90 s

No captures todavía

Gana material en 3 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.

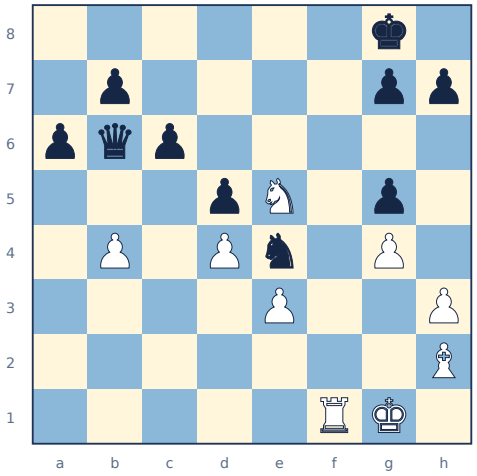


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D15 / AVANZADO — 90 s

El jaque que gana

Gana material en 3 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.

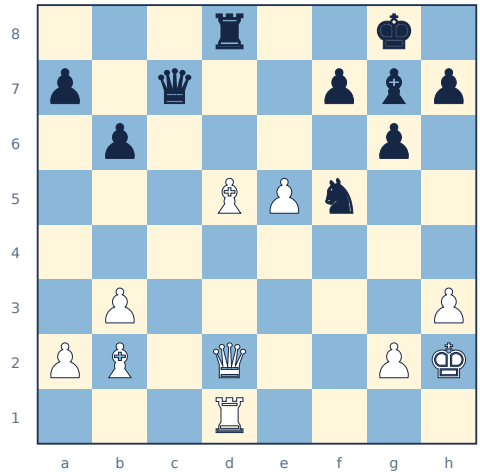


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D16 / AVANZADO — 90 s

Calcula hasta el final

Gana material en 3 jugadas blancas. Calcula la línea y explica el motivo táctico.



MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

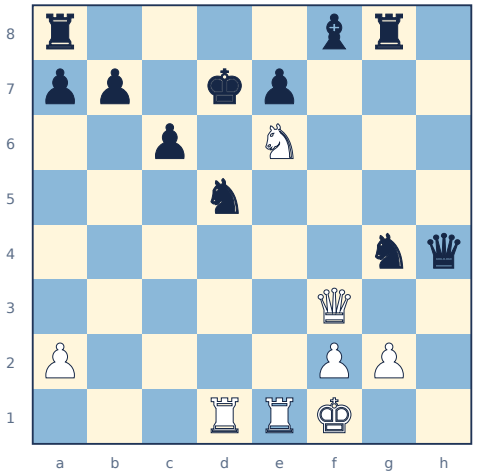
Desafíos con varias jugadas

Todas las posiciones: juegan blancas. Calcula la secuencia completa; las soluciones se quedan con el profesor.

D17 / EXPERTO **120 s**

Tres golpes exactos

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.

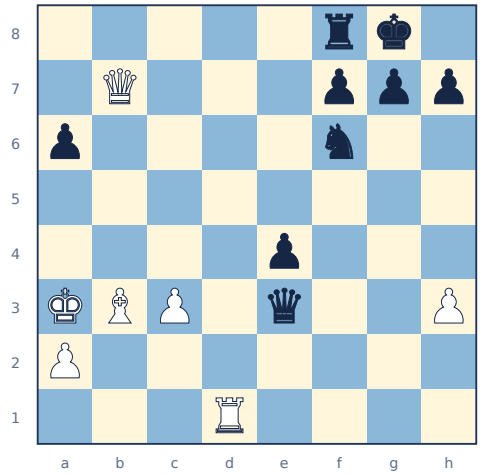


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D18 / EXPERTO **120 s**

Abre la fortaleza

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.

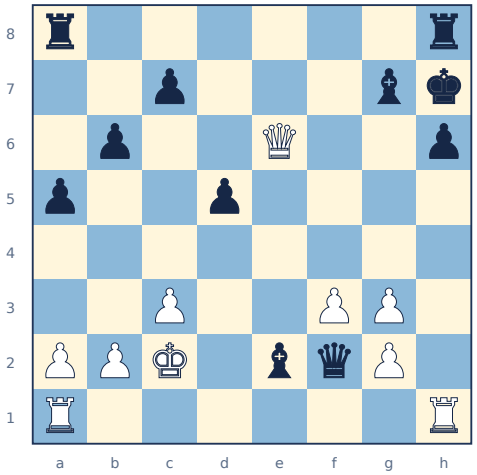


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D19 / EXPERTO **120 s**

La red se estrecha

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.

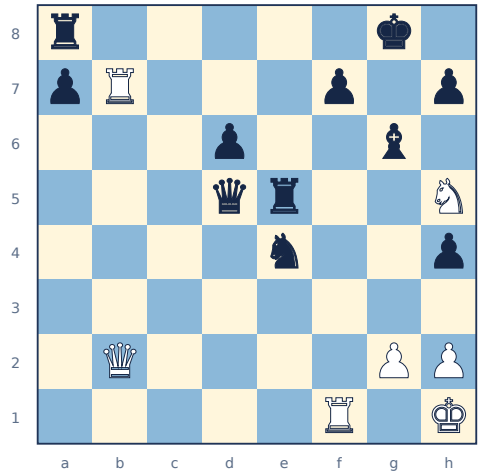


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D20 / EXPERTO **120 s**

Persigue al rey

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.



MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

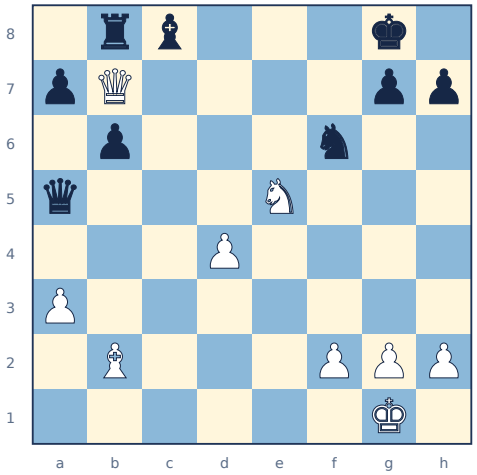
Desafíos con varias jugadas

Todas las posiciones: juegan blancas. Calcula la secuencia completa; las soluciones se quedan con el profesor.

D21 / EXPERTO 120 s

Sacrificio y remate

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.

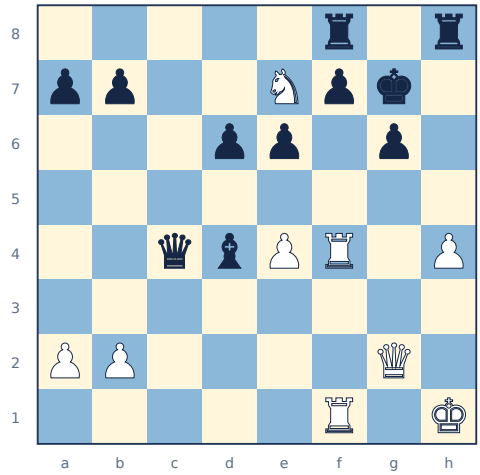


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D22 / EXPERTO 120 s

El rey no escapa

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.

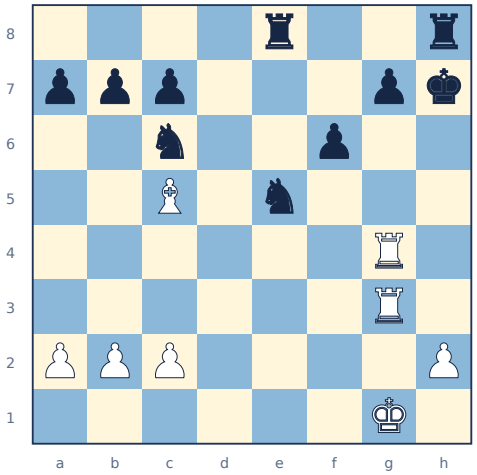


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D23 / EXPERTO 120 s

La última puerta

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.

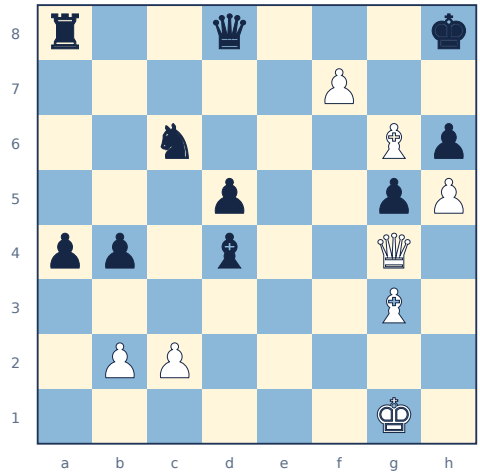


MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

D24 / EXPERTO 120 s

Plan de tres jugadas

Da mate en 3 jugadas blancas. Calcula la respuesta negra después de cada jaque.



MUEVEN BLANCAS • EXPLICA TU LÍNEA

Suerte

Lee el efecto y cúmplelo. Los salvoconductos se conservan hasta usarlos o negociarlos.

S01 SUERTE

¡Jugada brillante!

El banco te entrega 100 monedas.

Después, al descarte.

S02 SUERTE

Vuelta al comienzo

Ve directamente a SALIDA y cobra 100 una sola vez. Termina esta tirada.

Después, al descarte.

S03 SUERTE

El guardián te encontró

Ve directamente a la CÁRCEL (08). No cobres SALIDA. Termina tu turno, aunque sacaras dobles.

Después, al descarte.

S04 SUERTE

Reparación urgente

Paga 50 monedas al banco.

Después, al descarte.

S05 SUERTE

Premio del torneo

El banco te entrega 150 monedas.

Después, al descarte.

S06 SUERTE

Reto sorpresa

Resuelve una carta D. Si aciertas, cobra 100 y anota estrella si el código es nuevo. Si fallas, no pagas.

Después, al descarte.

Suerte

Lee el efecto y cúmplelo. Los salvoconductos se conservan hasta usarlos o negociarlos.

S07 SUERTE

¡A la arena!

Disputa un duelo B en el tablero central. Aplica sus premios normales. Después continúa tu turno del recorrido.

Después, al descarte.

S08 SUERTE

Patrocinador nuevo

El banco te entrega 100 monedas.

Después, al descarte.

S09 SUERTE

Mantenimiento del reino

Paga 50 por academia y 100 por hotel que tengas. Máximo: 200. Si no tienes mejoras, no pagas.

Después, al descarte.

S10 SUERTE

Oportunidad ferroviaria

Puedes comprar una estación libre por 200, sin mover tu ficha. Si no compras o no quedan libres, no ocurre nada.

Después, al descarte.

S11 SUERTE

Compra a distancia

Puedes comprar un territorio libre al precio impreso, sin mover tu ficha. Si no compras, no ocurre nada.

Después, al descarte.

S12 SUERTE

¡Sales de la cárcel!

Guarda esta carta. Úsala al empezar un turno en la cárcel para salir y lanzar normalmente. Al usarla, descártala en SUERTE. Se puede negociar.

Conserva esta carta.

Comunidad

Lee el efecto y cúmplelo. Los salvoconductos se conservan hasta usarlos o negociarlos.

C01 COMUNIDAD

Material para el club

Paga 100 monedas al banco.

Después, al descarte.

C02 COMUNIDAD

Beca de talento

El banco te entrega 150 monedas.

Después, al descarte.

C03 COMUNIDAD

Ingreso de tus escuelas

Cobra 50 por territorio que tengas, máximo 200. Las estaciones no cuentan.

Después, al descarte.

C04 COMUNIDAD

Cuota de mantenimiento

Paga 50 monedas al banco.

Después, al descarte.

C05 COMUNIDAD

Premio al compañerismo

El banco te entrega 100 monedas.

Después, al descarte.

C06 COMUNIDAD

Entrenamiento del club

Resuelve una carta D. Si aciertas, cobra 100 y anota estrella nueva. Si fallas, no pagas.

Después, al descarte.

Comunidad

Lee el efecto y cúmplelo. Los salvoconductos se conservan hasta usarlos o negociarlos.

C07 — **COMUNIDAD**

Reconocimiento al campeón

Si tienes alguna medalla de duelo, cobra 200 del banco. Si aún no tienes, cobra 50.

Después, al descarte.

C08 — **COMUNIDAD**

Invitación especial

El banco te entrega 100 monedas.

Después, al descarte.

C09 — **COMUNIDAD**

Apoyo del club

Si tienes 200 monedas o menos, cobra 200. Si tienes más de 200, cobra 50.

Después, al descarte.

C10 — **COMUNIDAD**

Evento en tus edificios

Cobra 50 por academia y 100 por hotel que tengas. Máximo: 200.

Después, al descarte.

C11 — **COMUNIDAD**

Reorganiza tus compras

Puedes vender un título al banco por 100. Antes, retira las mejoras de su familia según las reglas. Es opcional.

Después, al descarte.

C12 — **COMUNIDAD**

Salvoconducto del club

Guarda esta carta. Te permite salir de la cárcel al empezar tu turno y lanzar normalmente. Al usarla, descártala en COMUNIDAD. Se puede negociar.

Conserva esta carta.

Misiones secretas

Reemplazan al objetivo común. Una por jugador; todas las condiciones a la vez al final de su turno.

M01 MISIÓN SECRETA

El táctico

Reúne 3 estrellas, 2 territorios y 300 monedas.

Las estaciones no son territorios.

M02 MISIÓN SECRETA

El constructor

Reúne 2 estrellas, 3 territorios, una academia o hotel y 100 monedas.

Las estaciones no son territorios.

M03 MISIÓN SECRETA

El ahorrador

Reúne 3 estrellas, 2 territorios y 600 monedas.

Las estaciones no son territorios.

M04 MISIÓN SECRETA

El explorador

Reúne 2 estrellas, 3 territorios de familias distintas, una medalla y 100 monedas.

Las estaciones no son territorios.

M05 MISIÓN SECRETA

La dinastía

Reúne una familia completa de 3 territorios, 2 estrellas y 200 monedas.

Las estaciones no son territorios.

M06 MISIÓN SECRETA

El campeón

Reúne 3 estrellas, un territorio, 2 medallas y 200 monedas.

Las estaciones no son territorios.

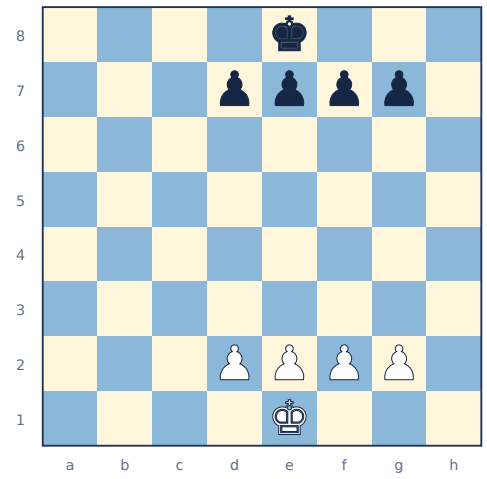
Minipartidas para la arena

Monta estas posiciones en el centro. Sortea las blancas. Reloj: 90 segundos por jugador, sin incremento.

B01 / DUELO CENTRAL — **90 + 90 s**

Carrera de peones

Rey y cuatro peones por bando.

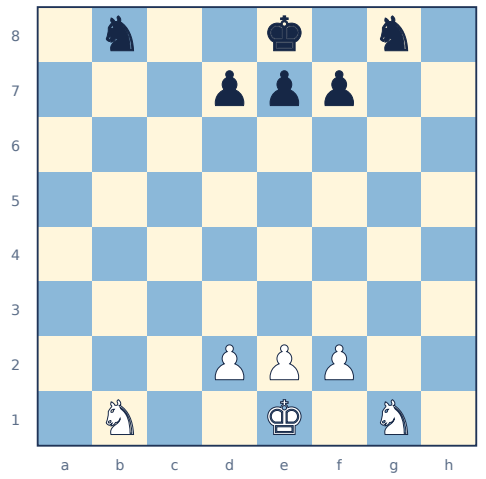


Gana: mate, coronación o tiempo.
Premio: 150 + medalla; rival 50.
Tablas: 100 cada uno.

B02 / DUELO CENTRAL — **90 + 90 s**

Caballos al ataque

Rey, dos caballos y tres peones por bando.

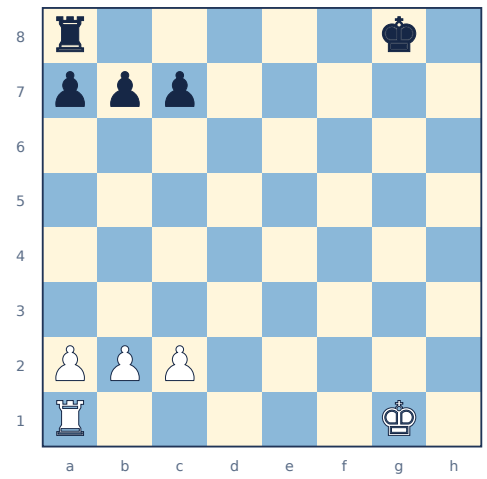


Gana: mate, coronación o tiempo.
Premio: 150 + medalla; rival 50.
Tablas: 100 cada uno.

B03 / DUELO CENTRAL — **90 + 90 s**

Torres en acción

Rey, torre y tres peones por bando.

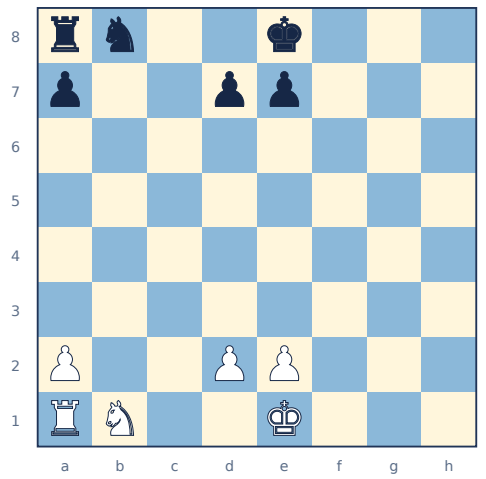


Gana: mate, coronación o tiempo.
Premio: 150 + medalla; rival 50.
Tablas: 100 cada uno.

B04 / DUELO CENTRAL — **90 + 90 s**

La batalla del reino

Rey, torre, caballo y tres peones por bando.



Gana: mate, coronación o tiempo.
Premio: 150 + medalla; rival 50.
Tablas: 100 cada uno.

Registros y fichas

Estrella = un código D distinto. Medalla = un duelo ganado. Anota también todos tus duelos disputados.

J1 / MI REINO

Nombre: _____

Códigos D acertados (estrellas):

Medallas: _____ Duelos jugados: _____

Más códigos: continúa en el reverso.

J2 / MI REINO

Nombre: _____

Códigos D acertados (estrellas):

Medallas: _____ Duelos jugados: _____

Más códigos: continúa en el reverso.

J3 / MI REINO

Nombre: _____

Códigos D acertados (estrellas):

Medallas: _____ Duelos jugados: _____

Más códigos: continúa en el reverso.

J4 / MI REINO

Nombre: _____

Códigos D acertados (estrellas):

Medallas: _____ Duelos jugados: _____

Más códigos: continúa en el reverso.

J5 / MI REINO

Nombre: _____

Códigos D acertados (estrellas):

Medallas: _____ Duelos jugados: _____

Más códigos: continúa en el reverso.

J6 / MI REINO

Nombre: _____

Códigos D acertados (estrellas):

Medallas: _____ Duelos jugados: _____

Más códigos: continúa en el reverso.

FICHAS PARA EL RECORRIDO



Construye y gana medallas

Academias y hoteles van sobre los títulos. El marcador de preso va junto a la ficha del jugador encarcelado.

ACADEMIAS A / 100 CADA UNA



ACADEMIAS A / ALQUILER 150



HOTELES H / +200 CADA UNO



HOTELES H / ALQUILER 250



MEDALLAS / ANOTA EL TOTAL EN TU REGISTRO



PRESO / RETIRA EL MARCADOR AL SALIR



Si se acaban las medallas

Las medallas se cuentan en el registro y no se gastan. Estas seis fichas son solo recordatorios. Las academias y hoteles sí se devuelven al banco al venderlos.

Billetes de 50

Inicio: 800 por jugador = 1 de 500 + 2 de 100 + 2 de 50. El banco puede dar cambio.

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
50
MONEDAS DE JUEGO


Billetes de 100

Inicio: 800 por jugador = 1 de 500 + 2 de 100 + 2 de 50. El banco puede dar cambio.

DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
100
MONEDAS DE JUEGO


Billetes de 500

Inicio: 800 por jugador = 1 de 500 + 2 de 100 + 2 de 50. El banco puede dar cambio.

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO


DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

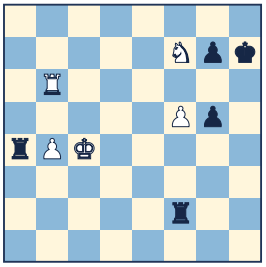
DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO

DE PEÓN A REY
500
MONEDAS DE JUEGO


Soluciones y defensas

R = rey; D = dama; T = torre; A = alfil; C = caballo. + = jaque; # = mate. Mueven blancas.

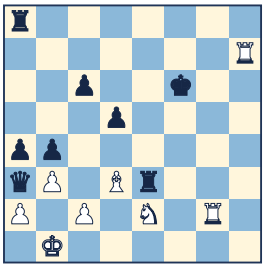
D01 / El refugio se rompe



1. Cxg5+ Rh8 2. Tb8#
1. Cxg5+ Rg8 2. Tb8#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/04Iqb

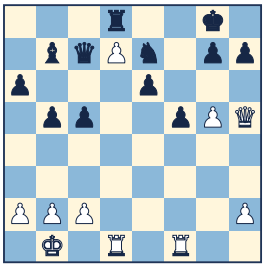
D02 / Una entrega decisiva



1. Tg6+ Re5 2. Th5#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/04Q6b

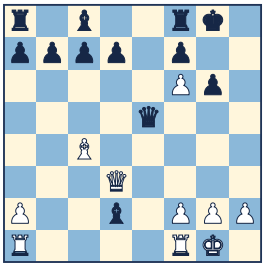
D03 / Cierra la salida



1. De8+ Txe8 2. dxe8=D#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/01Dt6

D04 / Jaque con intención



1. Dxg6+ Rh8 2. Dg7#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

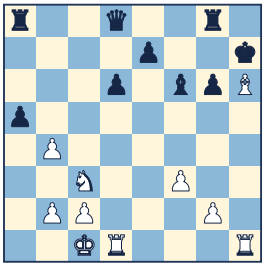
Fuente CC0: https://lichess.org/training/046Am

Mates: las líneas cubren todas las respuestas negras a la clave elegida; si una defensa permite mate antes, se acepta. Material: el profesor realiza las defensas de la línea principal. Las posiciones se presentan después de aplicar la jugada previa del registro original de Lichess.

Soluciones y defensas

R = rey; D = dama; T = torre; A = alfil; C = caballo. + = jaque; # = mate. Mueven blancas.

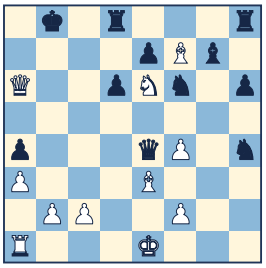
D05 / Ataque coordinado



1. Af8+ Ah4 2. Txh4#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/039ga

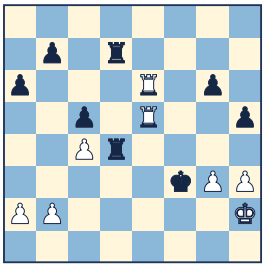
D06 / La pieza que sobra



1. Da7+ Rc8 2. Dc7#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/018Bb

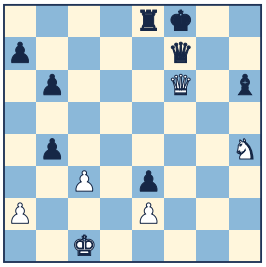
D07 / El golpe final



1. Tf6+ Tf4 2. Txf4#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/032t1

D08 / Una red invisible



1. Cg6+ Rg8 2. Dh8#
La primera jugada debe permitir el mate frente a todas las defensas indicadas.

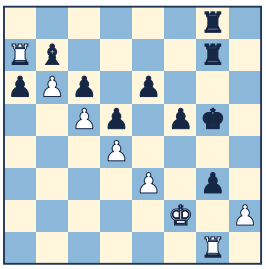
Fuente CC0: https://lichess.org/training/005Bm

Mates: las líneas cubren todas las respuestas negras a la clave elegida; si una defensa permite mate antes, se acepta. Material: el profesor realiza las defensas de la línea principal. Las posiciones se presentan después de aplicar la jugada previa del registro original de Lichess.

Soluciones y defensas

R = rey; D = dama; T = torre; A = alfil; C = caballo. + = jaque; # = mate. Mueven blancas.

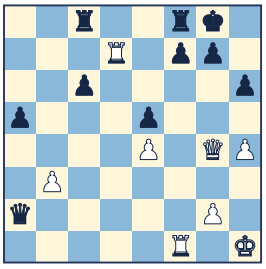
D09 / Doble amenaza



1. Txg3+ Rf6 2. Txb7 Txb7 3. Txg8
Motivo: desviación del defensor. En la línea principal, el balance material mejora 4 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/01kWV

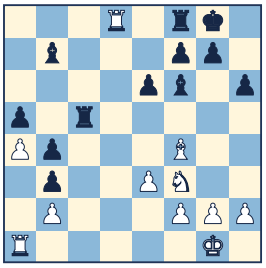
D10 / El defensor no llega



1. Tdxf7 Txf7 2. Dxc8+ Rh7 3. Txf7 Db1+ 4. Rh2
Motivo: desviación del defensor. En la línea principal, el balance material mejora 6 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/02khf

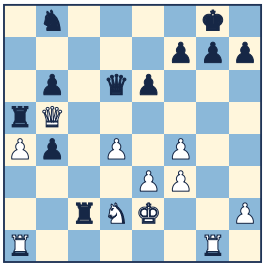
D11 / La captura intermedia



1. Txf8+ Rxf8 2. Ad6+ Ae7 3. Axc5
Motivo: ataque doble. En la línea principal, el balance material mejora 5 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/02aU0

D12 / Desvía la defensa



1. De8+ Df8 2. Txg7+ Rxg7 3. Tg1+ Rf6 4. Dxf8
Motivo: clavada. En la línea principal, el balance material mejora 5 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

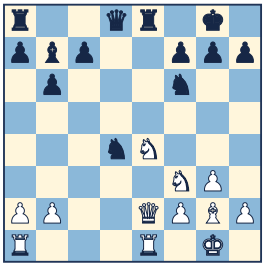
Fuente CC0: https://lichess.org/training/03ZQd

Mates: las líneas cubren todas las respuestas negras a la clave elegida; si una defensa permite mate antes, se acepta. Material: el profesor realiza las defensas de la línea principal. Las posiciones se presentan después de aplicar la jugada previa del registro original de Lichess.

Soluciones y defensas

R = rey; D = dama; T = torre; A = alfil; C = caballo. + = jaque; # = mate. Mueven blancas.

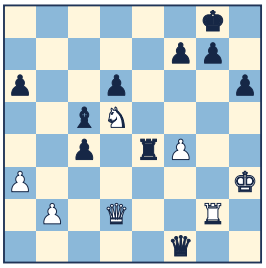
D13 / Encuentra la combinación



1. Cxf6+ gxf6 2. Dxe8+ Dxe8 3. Txe8+ Txe8 4. Cxd4
Motivo: ataque descubierto. En la línea principal, el balance material mejora 3 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/01dLk

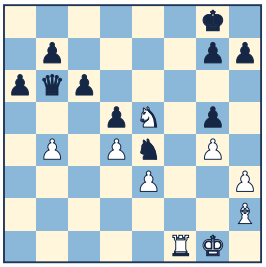
D14 / No captures todavía



1. Cf6+ Rf8 2. Cxe4 Df3+ 3. Cg3
Motivo: clavada. En la línea principal, el balance material mejora 5 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/03Myn

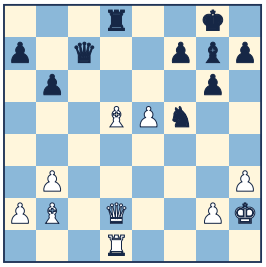
D15 / El jaque que gana



1. Tf8+ Rxf8 2. Cd7+ Re7 3. Cxb6
Motivo: ataque doble. En la línea principal, el balance material mejora 4 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/02o7A

D16 / Calcula hasta el final



1. Axf7+ Rxf7 2. Dxd8 Axe5+ 3. Axe5
Motivo: ataque descubierto. En la línea principal, el balance material mejora 5 puntos. El profesor realiza las defensas impresas.

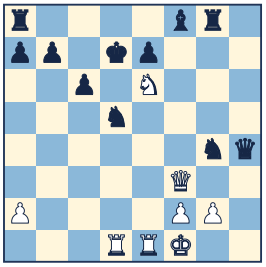
Fuente CC0: https://lichess.org/training/02VKl

Mates: las líneas cubren todas las respuestas negras a la clave elegida; si una defensa permite mate antes, se acepta. Material: el profesor realiza las defensas de la línea principal. Las posiciones se presentan después de aplicar la jugada previa del registro original de Lichess.

Soluciones y defensas

R = rey; D = dama; T = torre; A = alfil; C = caballo. + = jaque; # = mate. Mueven blancas.

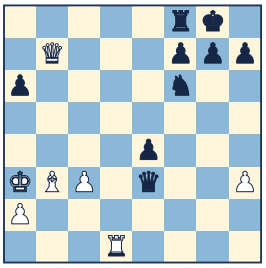
D17 / Tres golpes exactos



1. Txd5+ Re8 2. Cc7#
1. Txd5+ Rc8 2. Td8#
1. Txd5+ cxd5 2. Dxd5+ Re8 3. Cc7#
1. Txd5+ cxd5 2. Dxd5+ Rc8 3. Dd8#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/03TE2

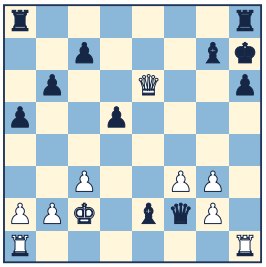
D18 / Abre la fortaleza



1. Dxf7+ Rh8 2. Dxf8+ Cg8 3. Dxg8#
1. Dxf7+ Txf7 2. Td8+ Ce8 3. Txe8#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/08pDX

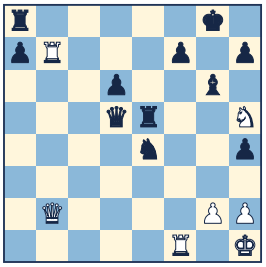
D19 / La red se estrecha



1. Txh6+ Axh6 2. Df7+ Ag7 3. Th1#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/033eV

D20 / Persigue al rey



1. Tb8+ Txb8 2. Dxb8+ Te8 3. Dxe8#
1. Tb8+ Te8 2. Txe8+ Txe8 3. Dg7#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

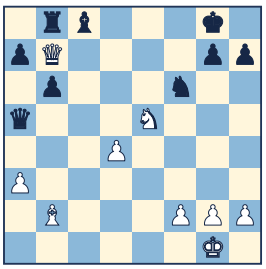
Fuente CC0: https://lichess.org/training/072yH

Mates: las líneas cubren todas las respuestas negras a la clave elegida; si una defensa permite mate antes, se acepta. Material: el profesor realiza las defensas de la línea principal. Las posiciones se presentan después de aplicar la jugada previa del registro original de Lichess.

Soluciones y defensas

R = rey; D = dama; T = torre; A = alfil; C = caballo. + = jaque; # = mate. Mueven blancas.

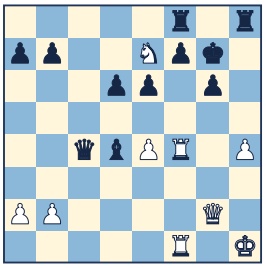
D21 / Sacrificio y remate



1. Df7+ Rh8 2. Df8+ Cg8 3. Cf7#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/058MB

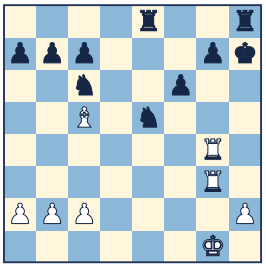
D22 / El rey no escapa



1. Txf7+ Rh6 2. Dxg6#
1. Txf7+ Txf7 2. Dxg6+ Rf8 3. Dxf7#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/08HNC

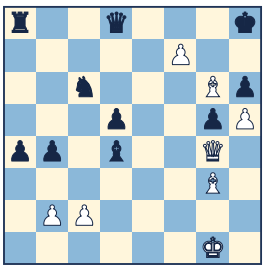
D23 / La última puerta



1. Txg7+ Rh6 2. Ae3+ Rh5 3. Th3#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/05TRk

D24 / Plan de tres jugadas



1. Dxd4+ Df6 2. Dxf6#
1. Dxd4+ Ce5 2. Dxe5+ Df6 3. Dxf6#
1. Dxd4+ Cxd4 2. Ae5+ Df6 3. Axf6#
Calcula la secuencia completa; no basta con encontrar el primer jaque.

Fuente CC0: https://lichess.org/training/00rw0

Mates: las líneas cubren todas las respuestas negras a la clave elegida; si una defensa permite mate antes, se acepta. Material: el profesor realiza las defensas de la línea principal. Las posiciones se presentan después de aplicar la jugada previa del registro original de Lichess.

Referencia y puntuación

Juega con dos dados. Todo el material de esta edición está preparado para la versión 2.0.

OBJETIVO COMÚN

2 territorios + 3 estrellas + 200 monedas, a la vez al final del turno propio. Al cumplirse, termina la ronda. Las estaciones no son territorios.

Inicio / SALIDA	800 iniciales. SALIDA paga 100 al pasar o caer, no al comenzar.
Dobles	Repite; tres dobles seguidos envían a la cárcel sin mover.
Alquiler territorial	50 / familia 100 / academia 150 / hotel 250.
Alquiler estación	50 × estaciones del dueño. Comprar una: 200.
Construir	Familia completa. Academia 100; hotel +200. Un nivel por turno.
Reto D	Correcto: 100 y estrella nueva. En alquiler: paga el banco.
Duelo B	90 s cada uno. Gana: 150 + medalla; pierde: 50; tablas: 100 c/u.
Cárcel	Paga 100, salvoconducto o dobles. Máximo un turno inmóvil.

Por tiempo: 2×estrellas + 3×medallas + títulos + 2×familias completas + niveles de mejora (A=1; H=2) + dinero (1/200, máximo 3). Desempata por estrellas, medallas y dinero.

Jugador	Estrellas	Medallas	Títulos	Familias	Niveles	Monedas	Total
J1							
J2							
J3							
J4							
J5							
J6							

Sin eliminación: vende mejoras a mitad de coste y títulos por 100. Si no alcanza, paga lo que tengas; el banco cubre lo que falte a otro jugador. Para faltas de billetes, el banco puede emitir pagarés de juego en múltiplos de 50.