

## 6. El alfil



El Alfil mueve en diagonal, y al igual que la torre, cualquier numero de casillas, siempre en la misma dirección.

Como consecuencia de ello, un alfil colocado en una casilla blanca nunca podrá jugarse a ninguna casilla negra.

El movimiento del alfil queda reflejado en el diagrama.



Las posibilidades de captura del alfil están ilustradas en el diagrama de la izquierda.

El alfil blanco puede capturar la torre enemiga, pero no puede ir a las casillas que están mas allá de dicha pieza, ni pasar por encima del caballo, su propia pieza.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Alfil en la  
Sección **EJERCICIOS de la Web**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

