

## Juegos abstractos Los caballos del rey

### Presentación:

Juego de estrategia abstracta, de configuración, de tablero y fichas inventado por el matemático J. H. Conway, de la Universidad de Cambridge en 1976.

Es un juego para dos jugadores en el que se dispone de un tablero de ajedrez y fichas que representan a los caballos.

### Reglas del juego:

El cuadrado de 2x2 casillas de la esquina superior izquierda del tablero es la cuadra, lugar donde deben terminar colocados todos los caballos.

Los jugadores deciden la cantidad de caballos con la que jugarán (ocho es un buen número).

La partida comienza colocando los caballos sobre el tablero. Dos caballos pueden compartir una misma celda del tablero. El desplazamiento de las piezas seguirá el movimiento de esta pieza en el juego del ajedrez.

Cada jugador, por turno, debe hacer un movimiento a todos los caballos que no están todavía en la cuadra. Los caballos solamente pueden moverse hacia la cuadra. No son legales los que los alejan.

### Objetivo:

Colocar todos los caballos en la cuadra.

Pierde el jugador que lleva el último caballo a la cuadra.

### Variantes:

Variante 1: Cada jugador, en su turno, solo puede mover un caballo hacia la cuadra.

Variante 2: Los caballos no pueden compartir celda.

Variante 3: Gana el jugador que coloque el último caballo en la cuadra.

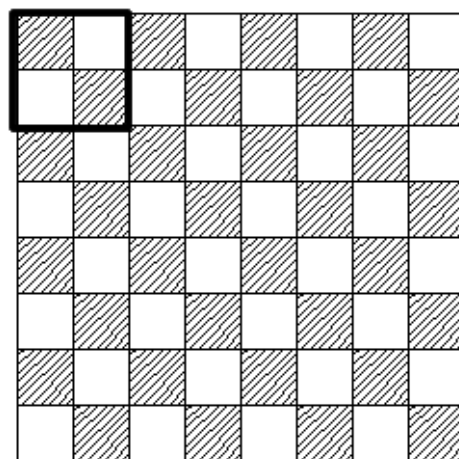


Imagen: Grupo Alquerque.

435  
2026



Ningún día sin leer

Ningún día sin pensar