

# XADREZ DA ALICE DO PAÍS DAS MARAVILHAS

## Objetivos:

O objetivo do jogo é eliminar a rainha adversária ao derrubá-la com qualquer peça do tabuleiro que nos pertence..

As rainhas não podem se atacar entre elas, mas podem eliminar as outras peças.

O primeiro a eliminar a rainha, ou metendo a rainha numa posição que não possa se defender ganha.

Todas as peças podem voltar para as posições iniciais, todas menos os peões.

## Regras:

- Peças:

Tweedledee:



Lagarta Azul:



Doo mouse:



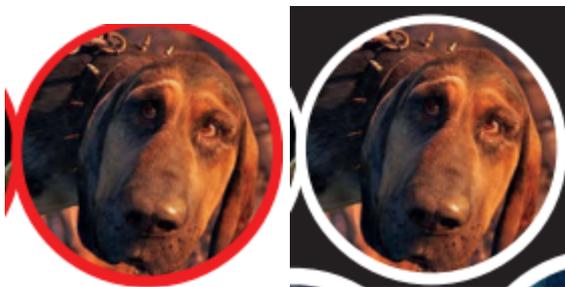
Gato mágico:



Tweedledum:



Bayard:



Jaguardarte:



Lebre de março:



Chapeleiro Louco:



Ambrósio:



Rainha de copas:



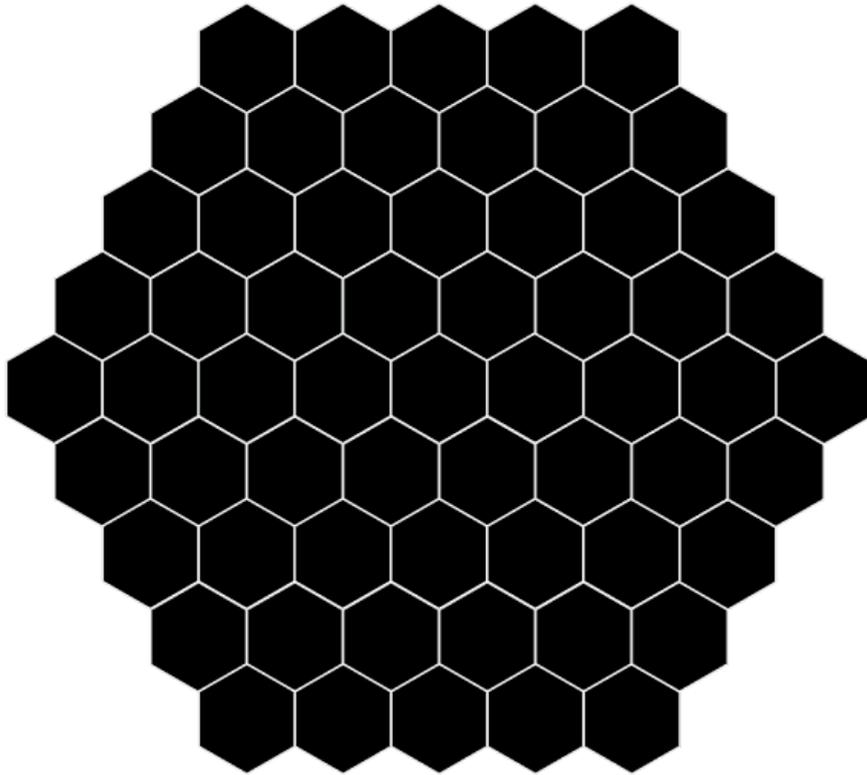
Rainha branca:



- Movimento das peças:

- Os 7 peões mais próximos da rainha adversária, sendo eles Tweedledee, Lagarta azul, Doo mouse, Gato mágico, Tweedledum, Bayard e Jaguadarte, só podem andar uma casa para frente e não podem voltar para trás;
- A Lebre de março só pode mover uma ou duas casas na diagonal e pode voltar para trás no mesmo número de casas;
- O Chapeleiro louco pode ir para a diagonal ou para horizontal no número de casas ilimitadas e pode voltar para trás também num número de casas ilimitadas;
- Ambrosio pode andar nas casas que quer na diagonal, tanto para frente como para trás;
- A Rainha de copas e a Rainha Branca, pode andar uma casa em todos os sentidos, ao se já, também pode voltar para trás.

- Tabuleiro:



- Posicionamento das peças ao começar o jogo:



