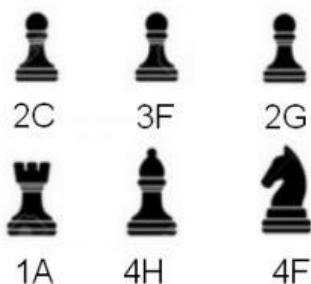


Ficha 2. El rey.

NOMBRE:

FECHA:

1. Coloca las fichas según el código de letras y números.
2. Mueve el rey para que no esté en jaque.



Solución:

