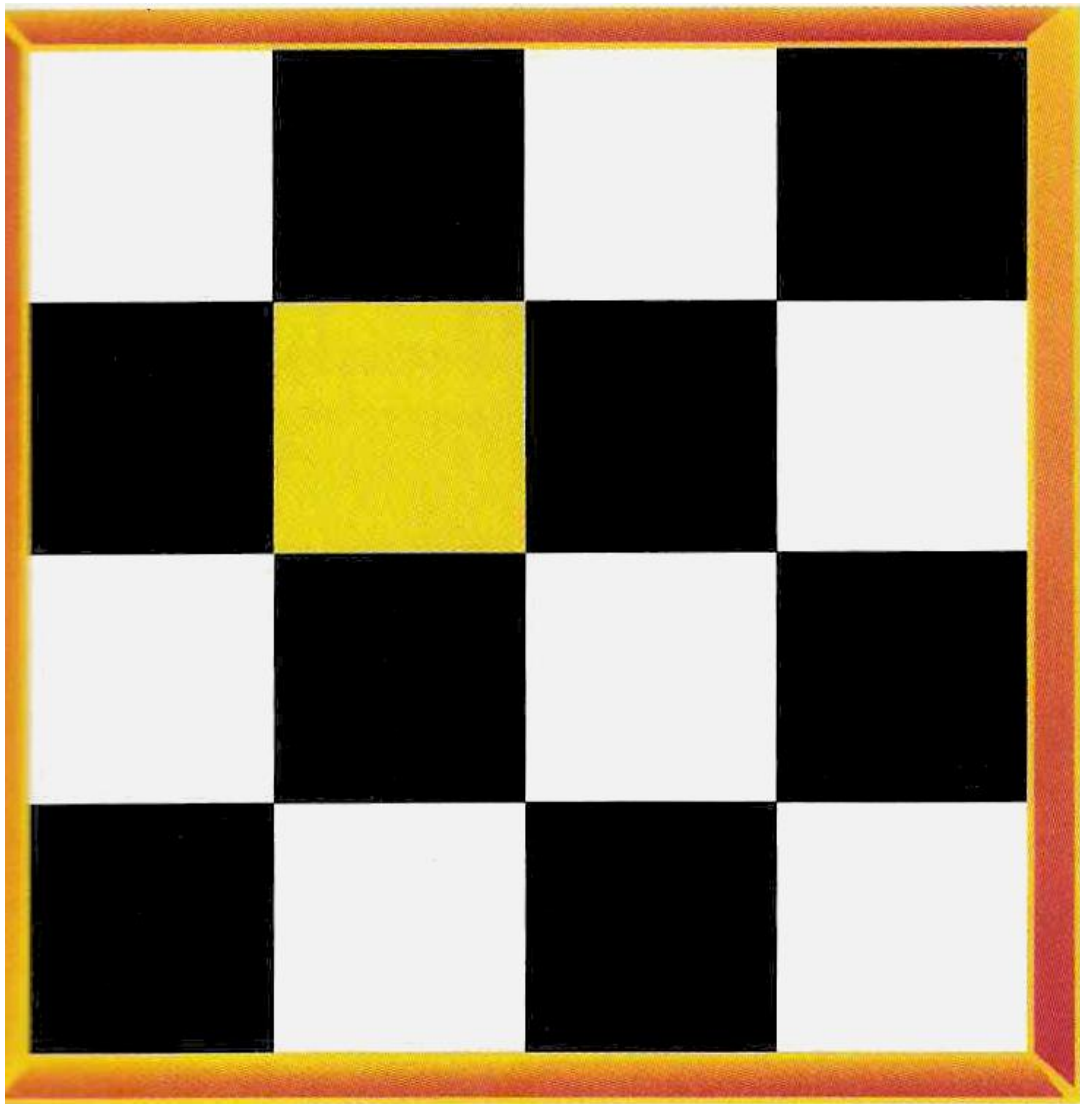


PROBLEMAS MANIPULATIVOS

► Nadie se come a nadie

Coloque una torre, un alfil, un caballo y una dama en este tablero de ajedrez de 4x4 de manera que ninguna pieza pueda ser comida por otra. Además, la casilla amarilla no debe estar amenazada por ninguna de las cuatro piezas.



Newton, diciembre 1999