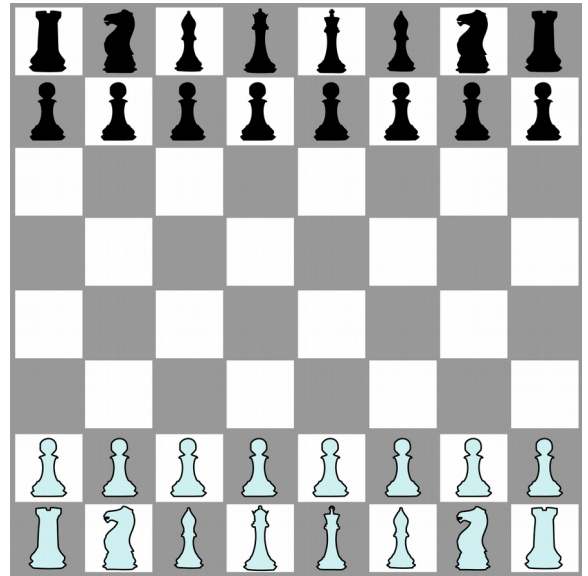


AJEDREZ

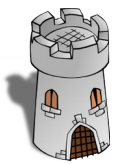
Este juego se practica en un tablero de 8x8 escaques negros y blancos, con 16 piezas por cada uno de los dos jugadores. Las piezas, por cada jugador son: 1 rey, 1 dama, 2 alfiles, 2 caballos, 2 torres y 8 peones. La colocación de las piezas se hace en las dos filas más próximas a cada jugador: en una fila se colocan los 8 peones y en la otra fila se colocan las piezas conforme a este orden desde los extremos: torre (las dos en los extremos), alfil y caballo. En las dos posiciones que faltan colocaremos la dama sobre la casilla que tiene su mismo color y el rey en la otra casilla.

Recuerda que el tablero debe tener el escaque blanco a la derecha del jugador.

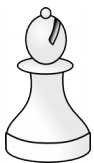
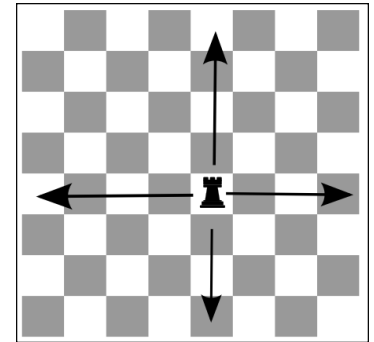


Movimientos

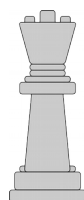
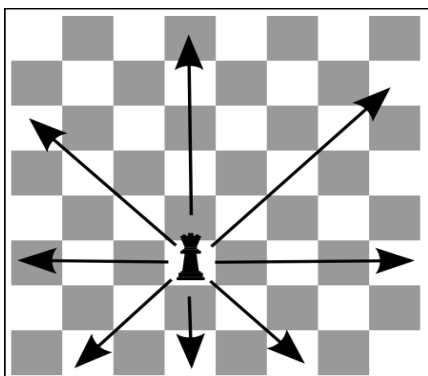
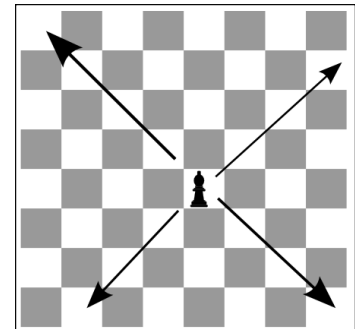
Para comenzar con la partida, las primeras piezas que se mueven son las del jugador que utiliza las blancas.



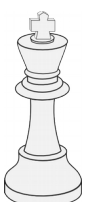
Torre: Su movimiento es uno de los más potentes y se realiza siguiendo las filas o columnas hasta que encuentre otra pieza, de igual o distinto color.



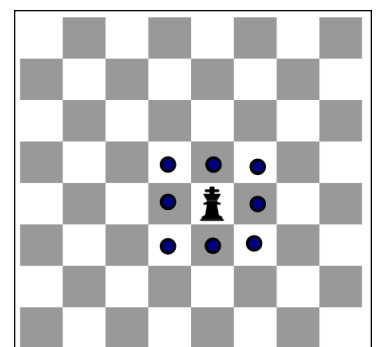
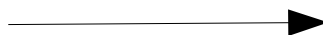
Alfil: esta pieza tiene un desplazamiento diagonal y por lo tanto siempre en celdas del mismo color hasta que encuentre otra pieza. Debido a la colocación de las piezas sobre el tablero, habrá siempre en el inicio un alfil que se desplace sobre celdas blancas y otro sobre celdas negras, con el cual se les suele llamar "alfil de blancas" y "alfil de negras" (que no se debe confundir con "alfil de las blancas", que indica el color de la pieza);



Dama : es la pieza que tiene más posibilidades de movimientos , ya que puede mover como una torre o como un alfil. Se desplaza por las filas, columnas y también en diagonal todos los cuadros que pueda.

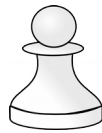
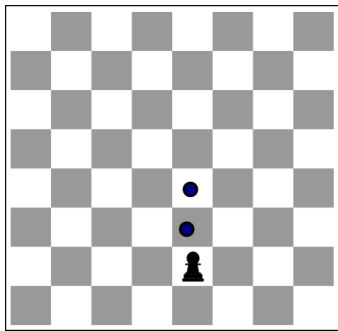
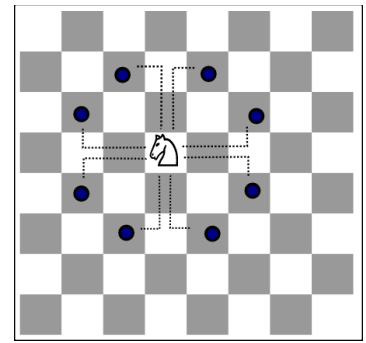


Rey: está muy limitado porque sólo puede mover a cualquiera de las nueve celdas que le rodean , siempre que no estén ocupadas. Esto lo hace muy vulnerable, sobre todo porque es la pieza más importante (el jaque mate es el objetivo del ajedrez). No puede desplazarse a una casilla donde esté amenazado.





Caballo: es la única pieza que puede saltar por encima de otras piezas. Su movimiento es en forma de L, dos cuadros y luego al lado. Siempre va a un cuadro de distinto color a donde estaba antes de iniciar el movimiento.



Peón: su movimiento normal es avanzar sólo una celda, excepto en el primer movimiento, que se puede escoger si se mueve un cuadro o dos. Capturar diagonalmente y también sólo una posición (un escaque). Sólo puede mover hacia adelante.

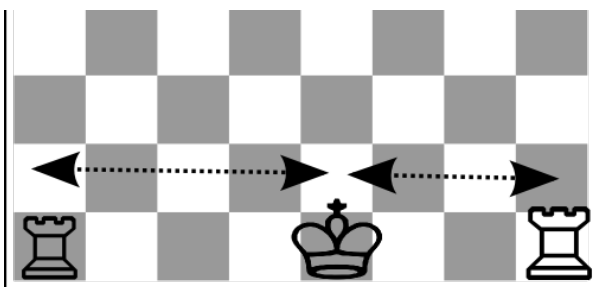
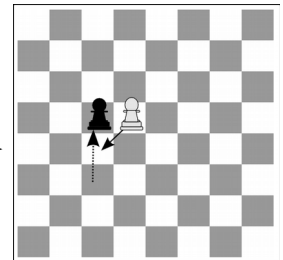
Movimientos especiales

Salida de peón: Se da sólo en el primero movimiento de cada peón desde su posición inicial, y puede avanzar una o dos celdas. En el resto del tablero únicamente está permitido que avancen un escaque en la columna o en diagonal (captura)

Captura al paso: Esta manera especial de captura, se aplica solamente a la captura de un peón por otro peón, y además en una situación determinada. Solo puede hacerse cuando un peón acaba de mover dos pasos.

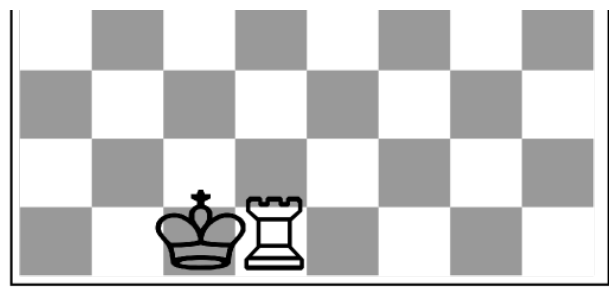
Coronación: Cuando un peón llega a la última fila del tablero, el jugador puede cambiarlo por otra pieza. Lo habitual es cambiarlo por una dama (en el tablero podrá haber varias damas).

Enroque: El movimiento consiste en mover el rey dos escaques en dirección a una de las dos torres y mover la torre al lado del rey pasando por encima de este. Cuando el enroque se realiza con la torre más próxima al rey lo llamamos enroque corto mientras que si es con la torre más alejada se llama enroque largo. El enroque sólo se puede realizar cuando la torre y el rey no se movieron durante toda la partida, además el rey no puede estar en jaque o pasar por un escaque amenazado por una pieza contraria.



Enroque largo

Enroque corto



Resultado al final del enroque largo

Jaque: Cuando el rey está siendo atacado por una pieza contraria se dice que está en posición de jaque o simplemente en jaque. A veces el atacante avisa el contrario de que está en jaque simplemente diciendo "jaque". Cuando un rey está en jaque, el jugador debe hacer todo lo posible para "salir" de jaque, tiene tres opciones: capturar la pieza que provoca el jaque, mover el rey o poner otra pieza delante para protegerlo.

Jaque mate: Si el rey está en jaque y no puede mover a ningún lugar donde no se sitúe otra vez en jaque para poder salvarse, se considera que la partida llegó al jaque mate, es decir, acabó con la derrota del rey en jaque.

Tablas: La situación de empate se le llama "quedar en tablas" y se da cuando, tras comer el último peón del tablero, no hay ninguna captura durante treinta pares de movimientos. También hay tablas si lo deciden los dos jugadores/as.

Ahogado: Cuando un jugador no puede mover sus piezas.

Retirada: Cuando un jugador sabe que va a perder, puede decidir abandonar la partida.