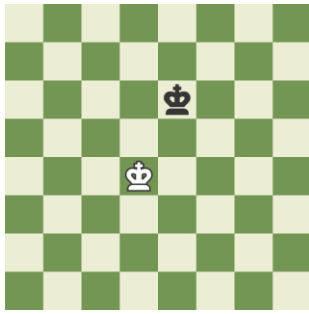


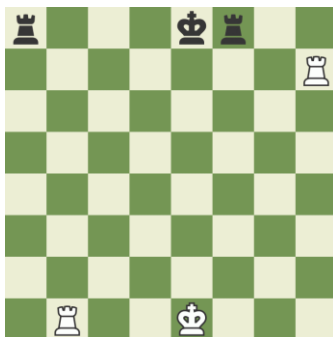
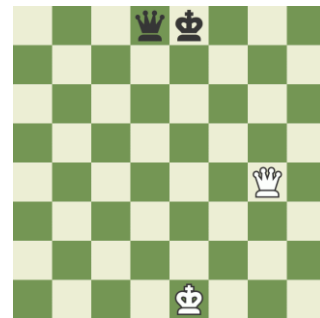
# El Ajedrez

## Las piezas y sus movimientos



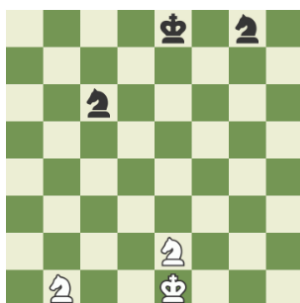
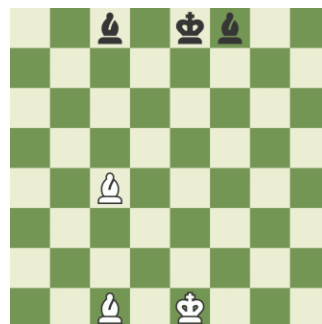
**El rey** es la pieza más importante. Sólo puede avanzar una casilla en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, hacia los lados o en diagonal. En ningún caso el rey puede moverse a una casilla en la que estaría en jaque, es decir, en la que pudiera ser capturado. Recuerda que cuando el rey está directamente amenazado por otra pieza, se dice que está "en jaque".

**La dama** (reina) es la pieza más poderosa. Puede moverse en cualquier dirección (hacia adelante, hacia atrás, hacia los lados o en diagonal) y tantas casillas como se quiera; siempre y cuando no pase por encima de una pieza de su color. Como ocurre con todas las piezas, si la dama captura una pieza rival, su movimiento ha terminado. Observa cómo la dama blanca captura a la dama negra y obliga a moverse al rey negro.



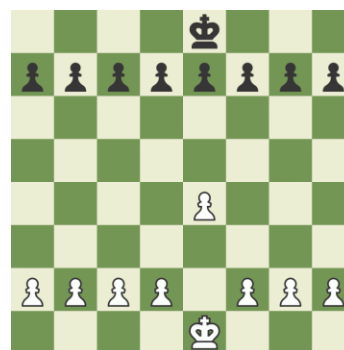
**La torre** puede moverse tantas casillas como quiera, pero sólo hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados. ¡Las torres son piezas especialmente poderosas cuando trabajan juntas y se protegen mutuamente!

**El alfil** puede moverse tan lejos como quiera, pero siempre en diagonal. Cada alfil comienza en una casilla de un color (claro u oscuro) y debe permanecer toda la partida en ese color. Los dos alfines trabajan bien juntos porque se cubren las debilidades mutuamente.



**Los caballos** se mueven de una manera muy diferente a la de las otras piezas: avanzan dos casillas en una dirección y luego una más en un ángulo de 90 grados, dibujando en su desplazamiento una letra "L" sobre el tablero. Los caballos también son las únicas piezas que pueden saltar sobre otras.

**Los peones** tienen la particularidad de que se mueven y capturan de diferentes maneras: se mueven hacia adelante, pero capturan en diagonal. Los peones sólo pueden avanzar una casilla en cada jugada, a excepción de su primer movimiento en el que puedan avanzar dos casillas. Los peones sólo pueden capturar una casilla situada en diagonal y frente a ellos. Nunca pueden retroceder, ni siquiera para capturar una pieza. Los peones no pueden moverse si en su camino encuentran una pieza que ocupe la casilla situada directamente frente a ellos y tampoco pueden capturarla.



## **Quién hace la primera jugada en ajedrez**

El jugador con las piezas blancas siempre es el primero en mover. Por lo tanto, antes de la partida generalmente se echa a suertes qué jugador controlará las blancas, por ejemplo, lanzando una moneda al aire o adivinando el color del peón oculto en la mano de uno de los jugadores. Las blancas realizan la primera jugada, seguida del primer movimiento de las negras, después mueven blancas de nuevo, y así sucesiva y alternativamente hasta el final de la partida. El jugador que mueve primero (blancas) tiene una pequeña ventaja porque puede llevar la iniciativa y atacar inmediatamente.

## **Cómo ganar una partida de ajedrez**

Hay dos formas de terminar una partida de ajedrez: con un jaque mate o en tablas (empate).

## **Cómo dar jaque mate**

El objetivo del juego es dar jaque mate al rey del adversario. Esto ocurre cuando el rey está en jaque y no puede salir de esa situación. Solo hay tres formas por las que un rey puede escapar de un jaque: moverse a una casilla segura (¡aunque no puede enroscarse!), bloquear el jaque interponiendo otra pieza de su propio bando o capturar la pieza que amenaza al rey. Si un rey no puede escapar del jaque, la partida ha terminado. Generalmente el rey no es capturado o retirado del tablero, simplemente la partida se declara finalizada.

## **Cómo empatar una partida**

A veces, las partidas de ajedrez terminan sin un ganador, pero en empate (denominado tablas).

- La posición llega a un punto muerto en el que es el turno de un jugador, pero su rey no está en jaque y sin embargo, no puede hacer ningún movimiento reglamentario
- Los jugadores pueden acordar Tablas y dejar de jugar
- No hay suficientes piezas en el tablero para forzar un jaque mate (ejemplo: un Rey y un Alfil contra otro Rey)
- Un jugador declara Tablas si la misma posición se repite tres veces (aunque no necesariamente tres veces seguidas)
- Se han efectuado 50 movimientos y ninguno de los jugadores ha movido un peón ni capturado una pieza