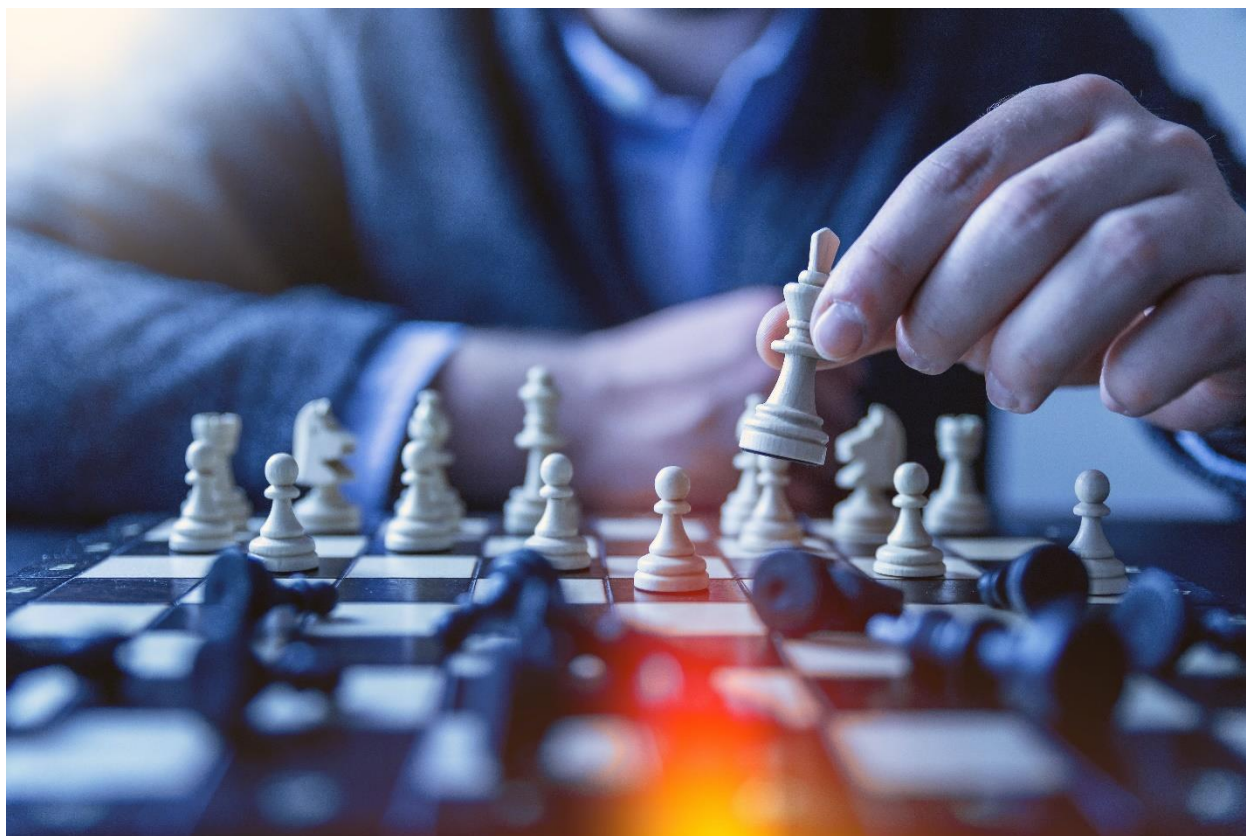


AJEDREZ: fundamentos, ejercicios y movimientos



FUNDAMENTOS BÁSICOS

En ajedrez se juega en turnos entre los jugadores en los cuales una pieza realizará un movimiento según un patrón propio de cada pieza.

El patrón se definirá según la pieza y el movimiento se delimitará según varios criterios:

1. Piezas en las zonas donde se puede desplazar.

Si una pieza se sitúa en la ruta de desplazamiento de la pieza esta no podrá situarse en las casillas posteriores al obstáculo.

Si la pieza es tuya también esa zona no estará disponible como una opción en su movimiento.

Si es enemiga puedes ocupar esa casilla y “matar” a la figura sacándola del tablero.

En una misma casilla no pueden estar dos piezas, tendrán que aplicarse las reglas anteriores

2. Situaciones fatales.

En algunas situaciones no podrás realizar un movimiento porque llevarían a una derrota inmediata pudiendo claro realizar otro. La partida acabaría cuando la figura denominada rey es eliminada.

JAQUE

Se denomina jaque al turno en el que una pieza se mueve a una posición donde permite que en el próximo turno del mismo jugador acabar con el rey contrario.

Si en el jaque es imposible salvar al rey se denomina jaque mate.

En caso de jaque solo podrás mover figuras para evitar la eliminación del rey aplicándose la situación 2 de bloqueo de movimientos.

COLOCACIÓN

Las piezas siempre se colocarán igual al comienzo de una partida, se colocarán los ocho peones en la segunda fila más cercana a ti, en la más cercana estarán a los bordes las torres, a sus lado los caballos y los alfiles junto a los caballos.

En las dos casillas restantes se colocará la reina en la casilla de su mismo color y el rey en la otra.

El adversario las colocará igual en el lado opuesto.



This Photo by Unknown Author is licensed under CC BY-SA

El movimiento de las piezas de ajedrez

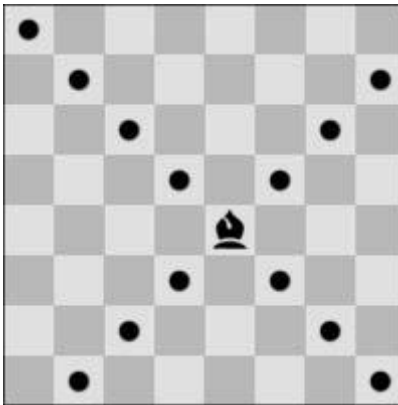
Para aprender a jugar al ajedrez es necesario conocer el movimiento de las piezas de ajedrez. Algunas de las piezas tienen movimientos muy sencillos, como la torre, el alfil, la dama o el rey. Otras son un poco más complejas como el caballo o el peón.

Movimiento de una pieza

1. No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.
2. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.
3. Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8.
4. Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

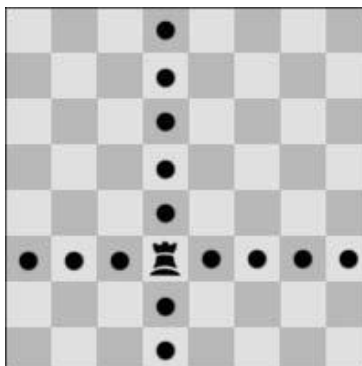
Movimientos del Alfil

El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.



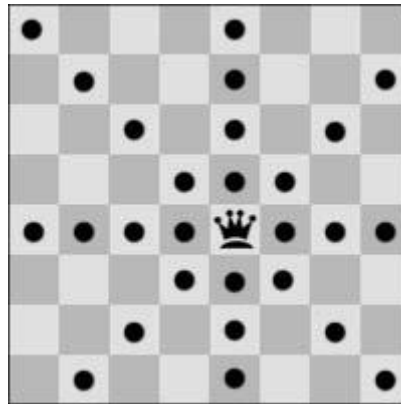
Movimientos de la Torre

La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.



Movimientos de la Dama

La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.

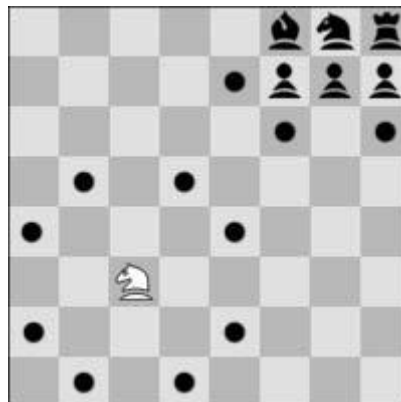


Saltar sobre otra pieza

Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

Movimientos del Caballo

El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

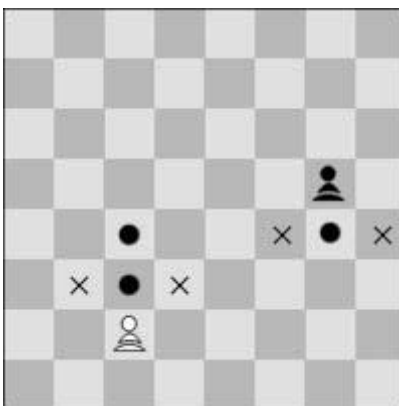


Movimientos del Peón

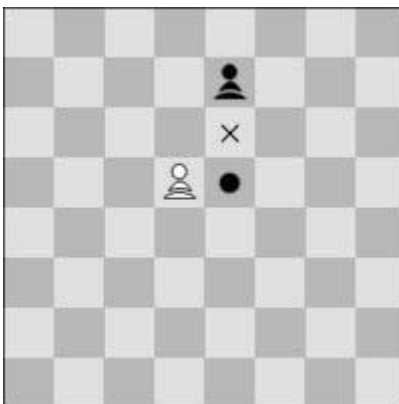
El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o

b. en su primer movimiento el peón puede ser movido como en (a); alternatively, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o

c. el peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante suyo, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.



d. Un peón que ataca una casilla atravesada por un peón del adversario que ha avanzado dos casillas en un movimiento desde su casilla original, puede capturarlo como si sólo hubiera avanzado una casilla. Esta captura sólo puede efectuarse en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.

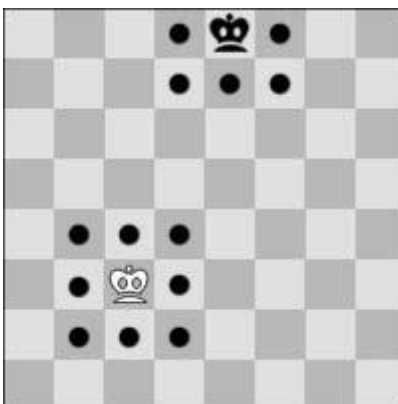


e. Cuando un jugador, que está en juego, mueve un peón a la fila más alejada desde su posición inicial, debe cambiarlo como parte del mismo movimiento por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón en la casilla de llegada. Esta se conoce como la casilla de “promoción”. La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente. Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

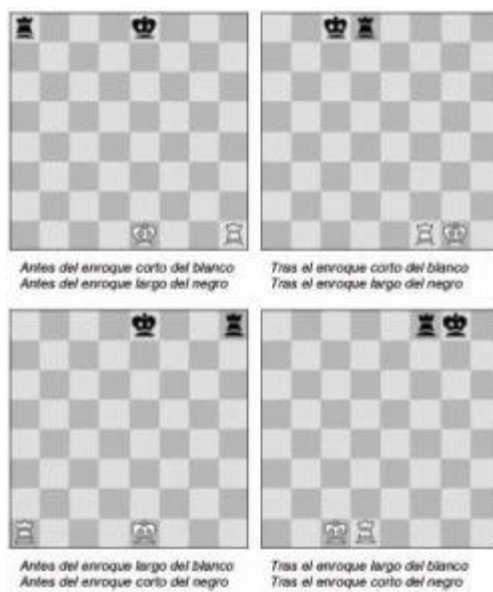
Movimientos del Rey

Hay dos formas diferentes de mover el rey:

- i. desplazándolo a cualquier casilla adyacente no atacada por una o más piezas del adversario,



o bien **Enroque**. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color y que esté en la misma fila, que cuenta como una simple jugada del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.



- (1) Se ha perdido el derecho al enroque: si el rey ya ha sido movido, o con una torre que ya ha sido movida.
- (2) El enroque está temporalmente impedido: si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario, si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.

En jaque

Se dice que el rey está “en jaque” si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

La acción de mover las piezas

1. Cada movimiento debe efectuarse con una sola mano.

2. Sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “j’adoube” o “compongo”).
3. Exceptuando lo previsto en el Artículo 4 (leer abajo), si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:
 - a. Una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover;
 - b. Una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada,
 - c. Una pieza de cada color debe capturar la pieza del adversario con la suya o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.
4. Si el jugador que está en juego
 - a. Toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o
 - b. Toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.a, o
 - c. Con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal, od. promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.
5. Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los incisos del artículo 4, puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.
6. El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:
 - a. El peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,
 - b. La retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden. Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada.
7. Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado un movimiento:
 - a. En el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o
 - b. En el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.
 - c. En el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero.
8. Una vez que un jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los artículos 1 al 7.

9. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación

¿Es obligatorio “comer” en el ajedrez?

En algunos juegos de tablero, como en las damas, es obligatorio realizar la acción de comer las fichas del rival si están pueden ser comidas o capturadas.

Sin embargo, en el ajedrez NO ES OBLIGATORIO comer cuando una pieza pueda ser comida o capturada.

En ocasiones las piezas son puestas a propósito por el adversario para que sean comidas. Suelen llamarse **sacrificios** y, al ser capturadas, suele haber una jugada de contraataque de mayor valor que la pieza sacrificada.

Tampoco es obligatorio comer cuando un peón se pone a tiro con la jugada de comer al paso. Al avanzar dos casillas el peón sólo se puede capturar al paso en la siguiente jugada, pero no de forma obligatoria.

¿Es obligatorio decir jaque?

En ajedrez, como hemos visto anteriormente, se dice que se está en jaque cuando una de tus piezas amenaza con capturar el rey contrario.

Sin embargo, no es obligatorio anunciar esta circunstancia al rival. De hecho, en ocasiones se considera que se puede estar molestando si continuamente insistes en anunciarlo.

Si el rival realiza una jugada que no evita la situación de jaque, por ejemplo, moviendo otra pieza diferente sin cubrirse. Entonces, se habría producido una jugada ilegal.