



AJEDREZ: ESTRATEGIAS DE AJEDREZ II

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Jaque Si un rey es amenazado de que va a ser capturado, pero tiene posibilidades de escapar, se dice jaque. Un rey no puede moverse donde se le vaya a hacer jaque, y si se encuentra en jaque se debe mover inmediatamente fuera de jaque- hay tres maneras en las que debes moverte fuera de jaque:

- Capturando la pieza que ha hecho el jaque
- Bloqueando la línea de ataque colocando tus propias piezas entre la pieza que ha hecho jaque y tu rey (Por supuesto, un rey no puede ser bloqueado)
- Moviendo el rey fuera de la zona de jaque

Jaque mate

El principal objetivo en el ajedrez es hacer jaque mate al rey de tu oponente. Cuando un rey no puede evitar ser capturado se dice que es jaque mate y el juego finaliza inmediatamente.

Tablas por ahogado

Se dice 'tablas' cuando al jugador que le toca mover no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Esto finaliza inmediatamente el juego. **Control del tiempo**

Se emplea un reloj de ajedrez normal para limitar la duración de la partida. Estos relojes contabilizan el tiempo que le lleva a cada jugador realizar sus movimientos por separado. Las reglas son bien sencillas, si te pasas del tiempo, pierdes el juego, así que debes planear tu tiempo.

Enroque

Si se dan las condiciones necesarias, un rey y una torre se pueden mover simultáneamente en un movimiento de enroque. Las condiciones son las siguientes:

- El rey que hace enroque no se ha movido todavía en toda la partida.
- La torre que hace enroque no se ha movido todavía en toda la partida
- El rey no se encuentra en jaque
- El rey se mueve a una casilla en la que no puede ser atacado por ninguna pieza enemiga; por ejemplo, cuando enrocas, no debe haber ninguna pieza que se pueda mover (diagonalmente, en

el caso de los peones) a la casilla a la que se va a mover el rey. Es decir, no puedes hacer enroque para que te hagan jaque.

- El rey se mueve a una casilla en la que pueda ser atacado por una pieza enemiga; por ejemplo, no debes finalizar el enroque con tu rey en jaque.
- Todas las casillas entre la torre y el rey antes de enroque deben estar vacías.

Cuando se hace enroque, el rey se mueve dos casillas hacia la torre, y la torre se coloca en la siguiente casilla del rey, saltando por encima de él;

Un ejemplo: el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla a1 se mueve: el rey a la c1 y la torre a la d1 (enroque largo); el rey blanco en la casilla e1 y la torre en la casilla h1 se mueve el rey a g1 y la torre a f1 (enroque corto): El movimiento similar para las negras.