



### El tablero

El tablero está compuesto de 64 casillas cuadradas, alternanadamente blancas y negras. Se coloca entre los jugadores de modo que la casilla del ángulo inferior a la derecha de cada jugador sea blanca.

Presentación del tablero

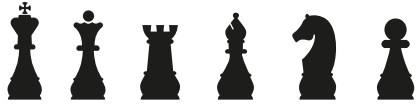


### Las piezas y su colocación

Al empezar la partida cada jugador dispone de 16 piezas.

Uno las piezas blancas y el otro las negras.

Las piezas de cada jugador son:



1 Rey 1 Dama 2 Torres 2 Alfiles 2 Caballos 8 Peones

En el diagrama 1 puede verse la colocación de las piezas sobre el tablero al comienzo de la partida. El jugador que tiene las piezas blancas inicia la partida, tocándole a cada jugador realizar una jugada por vez, alternadamente.

### Marcha de las piezas en general

- Toda pieza puede jugarse a una casilla libre u ocupada por una pieza enemiga. En este caso, la pieza contraria es retirada del tablero.
- Ninguna pieza, con excepción del caballo, puede pasar por una casilla ocupada por otra pieza cualquiera.
- Cualquier pieza puede avanzar o retroceder, con la excepción del Peón que sólo puede avanzar.

### Marcha individual de las piezas

#### • El Rey

Se mueve un paso hacia cualquier casilla contigua de la que se encuentre.

#### • La Torre

Se desplaza horizontal y verticalmente.

#### • El Caballo

Juega haciendo un paso como Torre y enseguida otro más allá como Alfil, alejándose siempre de la casilla en que se encuentra.

#### • El Alfil

Se desplaza a lo largo de las diagonales en que se encuentra.

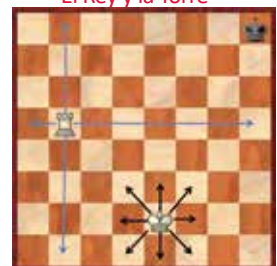
#### • La Dama

Juega a cualquier casilla situada en la horizontal, vertical o diagonal de la casillas en que se encuentra.

#### • El peón

Se mueve siempre hacia adelante. Avanza un paso por vez, pero cuando está en su casilla inicial puede hacerlo dos pasos si su conductor lo prefiere. El peón toma las piezas contrarias que se encuentran diagonalmente delante de su casilla y en la columna vecina.

El Rey y la Torre



Alfil y Caballo



Dama y Peón





## Movimientos especiales

- **Toma al paso**

El Peón que en su jugada inicial avanza dos casillas puede ser capturado por un peón enemigo en la jugada inmediata, del mismo modo que se hubiese avanzado una casilla en vez de dos.

- **Coronación**

Si un peón alcanza la octava casilla se transforma obligatoriamente, y en el mismo momento, en otra pieza de su mismo bando (Dama, Torre, Alfil o Caballo) a elección del jugador, sin tenerse en cuenta las demás piezas que quedan en el tablero.

- **El enroque**

Consiste en un movimiento simultáneo del Rey con una de las Torres del mismo bando. Se realiza moviendo el Rey dos casilleros hacia el lado de la torre que va a paticipar del enroque y la torre lo rodea y se coloca a su lado.

Condiciones:

- Los casilleros entre el Rey y la Torre involucrada tienen que estar libre.
- El Rey no puede estar en Jaque ni pasar por el mismo al realizar el enroque.



- **El jaque**

El Rey está en jaque cuando su casilla se encuentra atacada por una pieza del adversario. Cuando ello ocurre, el Rey debe eliminar el ataque en la jugada siguiente.

Como hacerlo:

- Comiendo la pieza que ataca.
- Tapando el ataque con una pieza propia.
- Moviendo el Rey a una casilla que no esté atacada por ninguna pieza.

- **El mate y fin de partida**

El jugador cuyo Rey está en jaque y no puede evitarlo, recibe mate y pierde la partida.

El fin de toda partida de ajedrez es dar mate al rey adversario.

Cuando ningún jugador, por falta de piezas, puede dar mate al Rey adversario, la partida termina en empate (Tablas).

