

AJEDREZ

REGLAS DE JUEGO

JUGADORES: 2 | EDAD 8+

CONTENIDO

- 1 tablero
- 32 piezas

PREPARACIÓN

El ajedrez es un juego para dos personas. El objetivo es capturar al rey del enemigo.

Cada jugador posee ocho peones, dos torres, dos caballos, dos alfiles, una reina y un rey.

Comienza el jugador que posee las piezas de color blanco.

El tablero debe situarse de modo tal que el cuadrado de la esquina derecha inferior sea claro, según lo indica la figura 1.

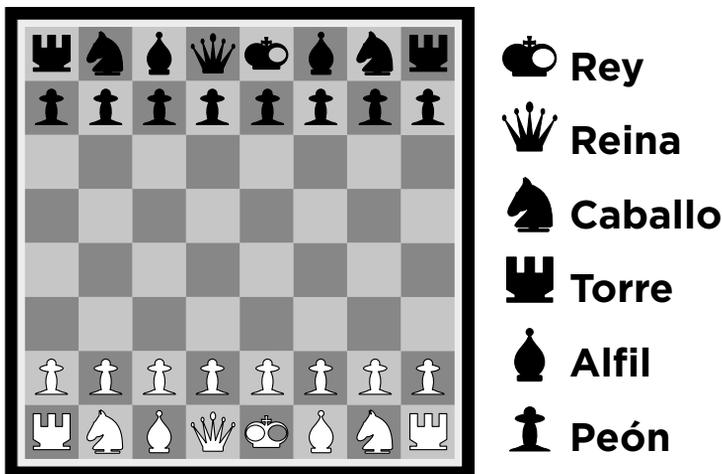


Figura 1. El dibujo indica la posición correcta del tablero, así como también la de cada una de las piezas.

MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

Peón

El peón se desplaza solamente hacia adelante y sobre la misma columna, salvo en el caso de capturar a una pieza enemiga, dado que “come” en diagonal. Al capturar la pieza, el peón pasa a la columna vecina y sigue avanzando sobre la misma. En el primer movimiento de esta pieza, el jugador puede optar por avanzar uno o dos cuadros, pero

en los siguientes movimientos podrá avanzar un solo cuadro. Cada vez que un peón llega a la línea extrema, debe ser cambiado enseguida por una reina, una torre, un alfil o un caballo del mismo color, a elección del jugador beneficiado y sin tener en cuenta las piezas que aún están en el tablero. A esta acción se le denomina “coronar”.

Alfil

El desplazamiento del alfil es a lo largo de las diagonales en que está situado. A diferencia del peón, puede ir hacia adelante y hacia atrás, tantos cuadros como quiera (mientras estén vacíos). Puede capturar cualquier pieza enemiga que esté situada a lo largo de su trayectoria diagonal, mientras no haya otra pieza en el camino. Solo puede realizar una captura por jugada. En caso de poder capturar más de una pieza, es conveniente eliminar la más fuerte.

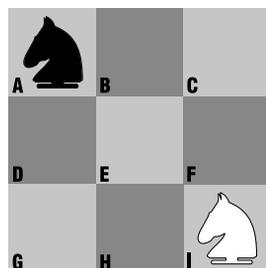
Torre

El movimiento de la torre es a lo largo de las columnas o líneas sobre las que está situada. Al igual que el alfil, se puede desplazar hacia adelante y hacia atrás, tantos cuadros como estén vacíos.

La torre puede capturar piezas enemigas que estén en la misma línea, siempre y cuando no haya ninguna pieza entre ella y el enemigo.

Caballo

El caballo es una pieza muy importante. Puede desplazarse de a tres cuadros por movimiento, en forma de “L”, tanto hacia adelante como hacia atrás; hacia la derecha como hacia la izquierda.



Si observamos la figura de la derecha, vemos a dos caballos enemigos. El caballo del cuadro “A” puede realizar los siguientes caminos: (B, C, F), (B, E, H), (D, E, F) y (D, G, H) sin importar las piezas que se encuentren en dichos cuadros.

El caballo del cuadro “I” puede realizar los siguientes: (F, C, B), (F, E, D), (H, E, B) y (H, G, D).

El caballo es la única pieza que puede realizar sus movimientos saltando sobre cualquier pieza, sea enemiga o no.

Reina

La reina se desplaza a lo largo de las columnas y de las líneas horizontales y diagonales sobre las que está situada. Es la pieza más poderosa del tablero, puesto que combina los poderes del alfil y de la torre. Puede moverse hacia adelante y hacia atrás, de forma diagonal, vertical y horizontal. Puede capturar cualquier pieza enemiga que esté en su camino.

Rey

El rey se desplaza un solo cuadro, en cualquier dirección, siempre y cuando no esté amenazado por una pieza enemiga. Una excepción en el movimiento del rey, es el enroque, que es un traslado del rey completado por el de una torre en un solo movimiento (del rey). El enroque se realiza de la siguiente manera: el rey deja su cuadro inicial para ocupar, sobre la misma línea, una u otra de las casillas del mismo color más próximas. Luego la torre hacia la cual ha sido dirigido, pasa por encima de él, situándose en la casilla que acaba de saltar el rey. Si el rey o la torre ya han sido jugados, no es posible realizar el enroque. Tampoco es posible realizarlo si la casilla inicial del rey o las que debe franquear u ocupar están amenazadas por una pieza adversaria. Lo mismo sucede si hay una pieza enemiga o compañera entre el rey y la torre hacia el cual este se dirige.



Posición antes del enroque



Enroque hacia la derecha



Enroque hacia la izquierda

Jaque

El rey es la única pieza que al ser capturada no puede ser retirada del tablero. Cuando un jugador tiene la posibilidad de capturar al rey enemigo, solo debe decir la palabra “Jaque”, la cual indica a su oponente que su rey se encuentra en peligro de ser capturado.

El oponente posee tres formas de liberarse del jaque:

- a. capturando la pieza que le hace “Jaque”
- b. desplazando el rey hacía algún cuadro contiguo donde no se encuentre amenazado
- c. desplazando otra pieza para que se interponga entre el rey y la pieza amenazante

Ganador: Cuando un jugador acusa “Jaque mate” y su oponente no puede liberar al rey, el primero ganará la partida.

En caso de que ningún jugador pueda hacer “Jaque mate”, se puede dejar el juego en “tablas”, es decir, en empate. Esta situación se da cuando ambos jugadores se quedan solo con los reyes o acompañados de piezas con las cuales se hace muy difícil hacer “Jaque mate”.



Visitanos:

www.didacta.com.uy

Escribinos:

info@didacta.com.uy

Seguinos en las redes:



/Didacta



Didacta uy



/didacta.uy



@didacta