



IES «Vía de la Plata»

La Bañeza (León)

Las reglas del ajedrez

Índice

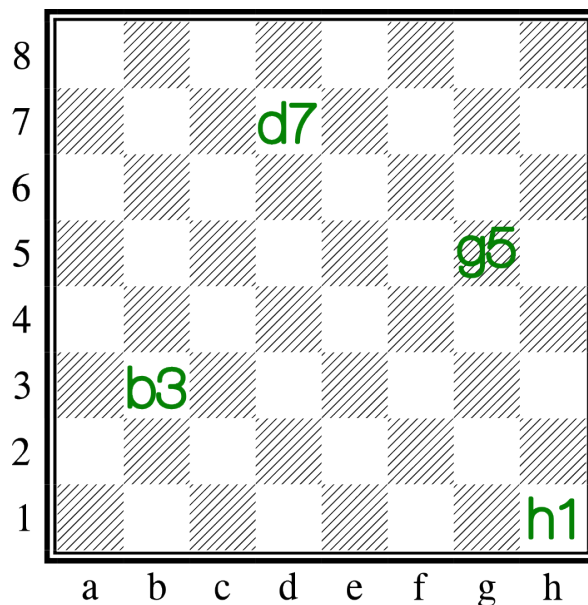
1. El juego.....	2
2. El tablero.....	2
3. Las piezas.....	2
4. El Rey.....	2
5. La Dama.....	3
6. El Alfil.....	4
7. La Torre.....	4
8. El Caballo.....	5
9. Los Peones.....	5
10. Promoción del Peón.....	6
11. Capturas <i>al paso</i>	6
12. Enroque.....	7
13. Jaque mate.....	8
14. Tablas.....	9
14.1. Rey ahogado.....	9
14.2. Material insuficiente.....	9
14.3. Tablas de mutuo acuerdo.....	9
14.4. Triple repetición de jugadas.....	10

1. El juego

El ajedrez es un juego para dos jugadores. Uno controla las piezas blancas y otro las negras. Tradicionalmente los jugadores comienzan la partida estrechando la mano de su oponente. El jugador de blancas siempre inicia el juego y después alternan sus turnos de juego (blancas, luego negras, luego blancas, etc). Los turnos consisten en mover una pieza de una casilla a otra (como se describe en los puntos 4 a 9). Un jugador puede capturar las piezas del oponente moviendo una de las suyas hacia la casilla ocupada por la pieza del adversario y, al hacerlo, retirando la pieza enemiga dejándola fuera del tablero. Un jugador nunca puede capturar sus propias piezas. La finalidad del juego es dar jaque mate al rey del adversario (como se explica en el punto 13).

2. El tablero

El tablero de ajedrez está formado por cuadrados, llamados escaques, que alternan su color blanco y negro (claro y oscuro) en ocho columnas verticales y ocho filas horizontales. Esto da lugar a 64 casillas que alternan su color claro y oscuro. Cada columna y cada fila tiene un nombre. La columna *a*, la columna *b*, la columna *c*, etc. La *primera* fila, la *segunda* fila, etc. Esto significa que cada casilla tiene un nombre compuesto por la letra de la columna más el número de la fila (por ejemplo, b3, d7, g5, h1. Véase la figura 2.1) El tablero de ajedrez debe situarse entre los dos jugadores de tal forma que ambos tengan una casilla blanca en su esquina inferior derecha.



3. Las piezas

Hay seis tipos de piezas de ajedrez: Rey, Dama, Torre, Alfil, Caballo y Peón. El juego de ajedrez tiene piezas de dos colores diferentes, uno claro y otro oscuro, llamados Blanco y Negro. El tablero se dispone al inicio según se muestra en la figura 3.1.

Cada pieza tiene un valor relativo en puntos de acuerdo con su movilidad. Comprender este sistema de puntos permite al jugador evaluar si el cambio de piezas es una buena o mala idea; sin embargo, esta puntuación no tiene impacto directo en el resultado de una partida. Véase el punto 11 para saber cómo ganar una partida.

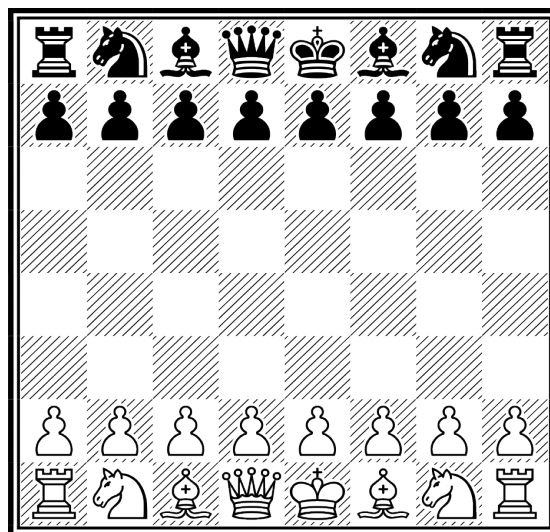


Figura 3.1

4. El Rey

Como el objetivo de la partida es dar jaque mate al Rey, esta es la pieza más importante del juego del ajedrez. El Rey mueve una casilla en cualquier dirección. El Rey captura de la misma manera como mueve (desplazando el Rey una casilla hacia la ocupada por las piezas del oponente y retirándola del tablero. Véanse las figuras 4.1 y 4.2.

El Rey nunca puede mover o cruzar una casilla ocupada o cubierta por la acción de una pieza enemiga. El Rey nunca puede abandonar el tablero. Si un jugador hace una jugada que deja o pone su Rey bajo la acción de una pieza enemiga, se trata de una jugada ilegal. Debe deshacerse este movimiento y realizar una jugada legal. El Rey blanco comienza la partida en la casilla *e1* y el negro en la *e8*.

VÍDEO SOBRE EL REY Y EL OBJETIVO DEL JUEGO

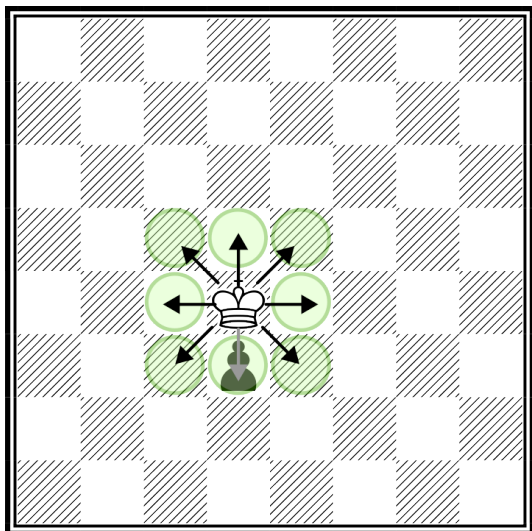


Figura 4.1

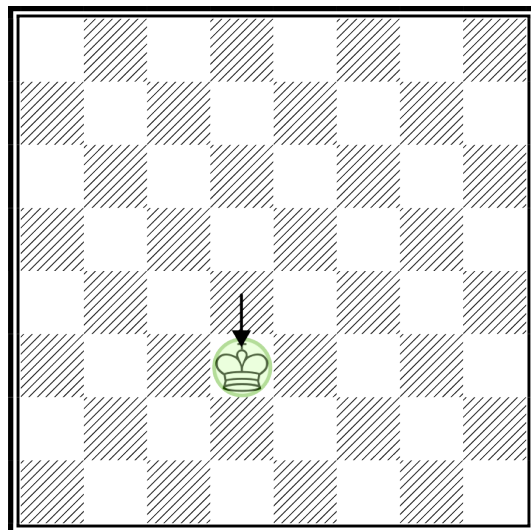


Figura 4.2

5. La Dama

La Dama es la pieza más poderosa del juego de ajedrez. La dama puede mover de 1 a 7 casillas en cualquier dirección, arriba, abajo, izquierda, derecha o diagonal, hasta que la Dama alcance un obstáculo o capture una pieza; sin embargo, la Dama no puede saltar sobre las piezas y solo puede capturar una pieza cada vez (figuras 5.1 y 5.2). La Dama blanca comienza la partida en *d1* y la negra en *d8*. La dama tiene un valor de 9 puntos.

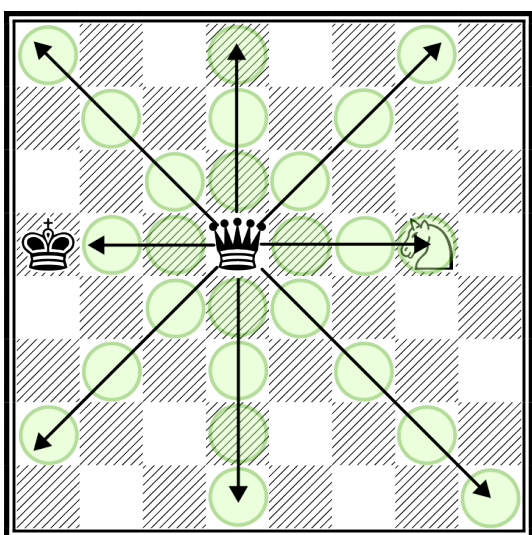


Figura 5.1

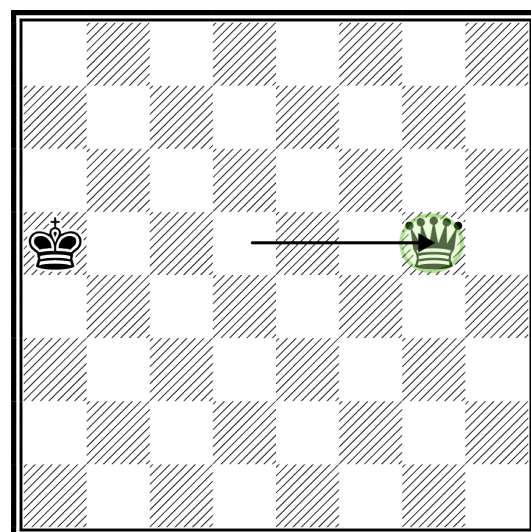


Figura 5.2

VÍDEO SOBRE LA DAMA

6. El Alfil

El Alfil solo mueve en diagonal. El Alfil puede mover de 1 a 7 casillas en cualquier dirección en diagonal (figura 6.1). El Alfil no puede saltar obre otras piezas y solo puede capturar una pieza por turno de juego (figura 6.2). Como el Alfil mueve en diagonal, nunca puede moverse a una casilla de color diferente a la que ocupa inicialmente. Cada jugador tiene un alfil de casillas blancas y otro de casillas negras. Los Alfils blancos comienzan en *c1* y *f1* y los negros en *c8* y *f8*. El Alfil tiene un valor de 3 puntos.

VÍDEO SOBRE EL ALFIL

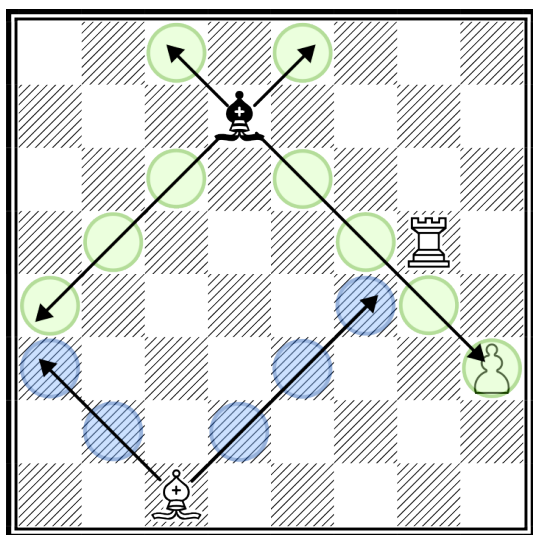


Figura 6.1

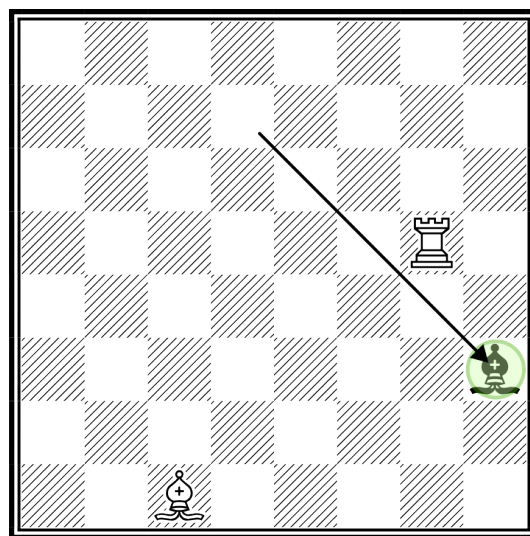


Figura 6.2

7. La Torre

La torre (a veces incorrectamente denominada castillo) se mueve hacia arriba, abajo, izquierda o derecha entre 1 y 7 casillas en cualquier dirección hasta que alcance un obstáculo o capture una pieza (la Torre no puede saltar sobre otras piezas y solo puede capturar una pieza por turno, figuras 7.1 y 7.2).

Las Torres blancas comienzas la partida en las esquinas, *a1* y *h1*, y las negras en las esquinas *a8* y *h8*. La Torre tiene un valor de 5 puntos.

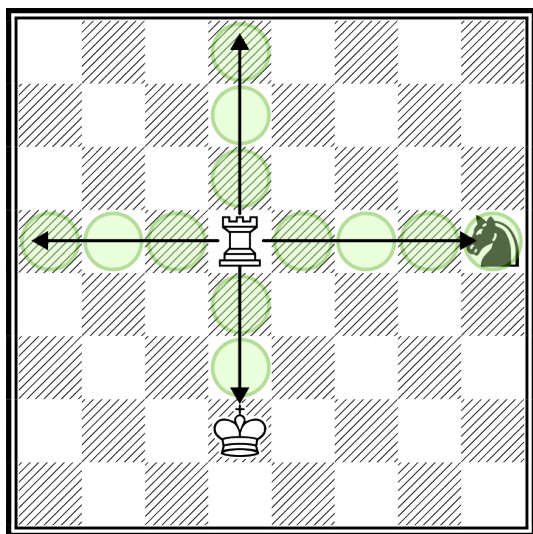


Figura 7.1

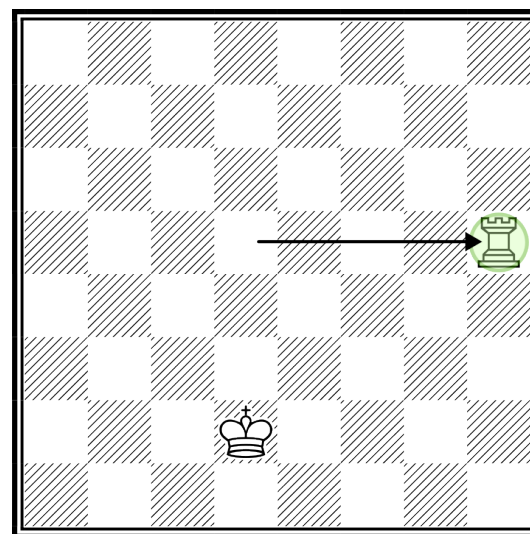


Figura 7.2

VÍDEO SOBRE LA TORRE

8. El Caballo

El caballo mueve en una dirección que se asemeja a una letra «L». El Caballo, desde su posición inicial, mueve dos casillas arriba, abajo, izquierda o derecha y después una casilla en ángulo recto, formando una «L» (figuras 8.1 y 8.2). El Caballo es la única pieza que puede saltar sobre otras piezas, pero solo captura la pieza de la casilla sobre la que aterriza (no las piezas sobre las que pasa en su trayectoria). Los Caballos blancos comienzan la partida en b1 y g1, y los negros en b8 y g8. El Caballo tiene un valor de 3 puntos (igual que el Alfil).

Nota: CADA movimiento del Caballo SIEMPRE cambia el color de la casilla en la que está.

VÍDEO SOBRE EL CABALLO

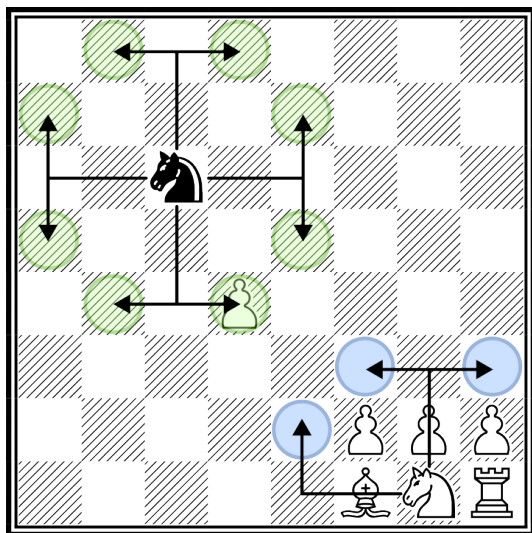


Figura 8.1

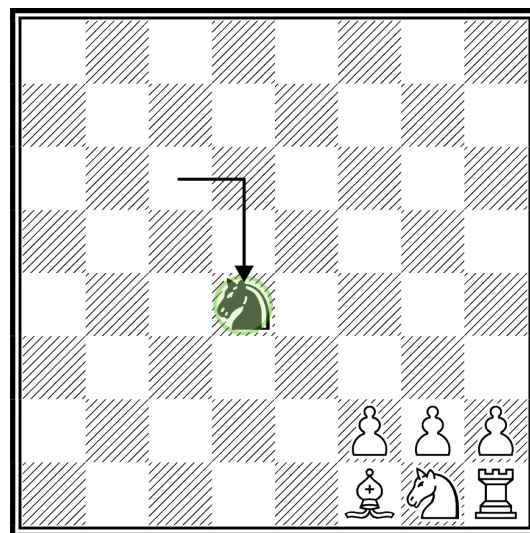


Figura 8.2

9. Los Peones

El Peón se mueve directamente hacia adelante (figura 9.1), nunca hacia atrás o los lados. Los Peones se mueven exactamente una casilla hacia adelante, aunque cada Peón puede avanzar dos casillas hacia adelante (o solo una) la primera vez que se mueve. Los peones pueden capturar las piezas que están una casilla hacia adelante en diagonal. Los Peones son las únicas piezas que capturan de forma diferente a cómo se mueven. Los Peones blancos empiezan en la segunda fila y los negros en la séptima. El valor del peón es de 1 punto.

VÍDEO SOBRE EL PEÓN

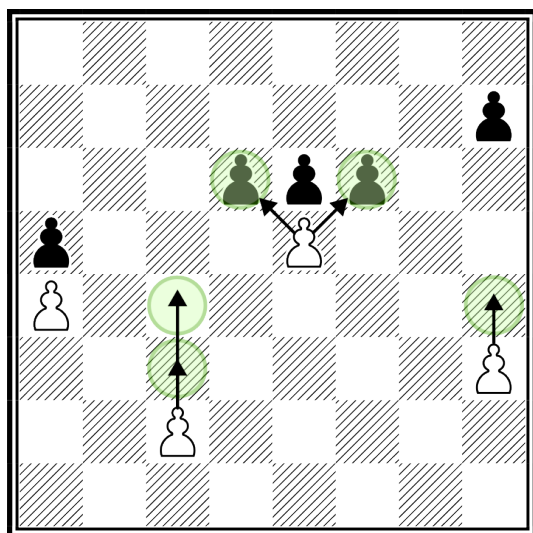


Figura 9.1

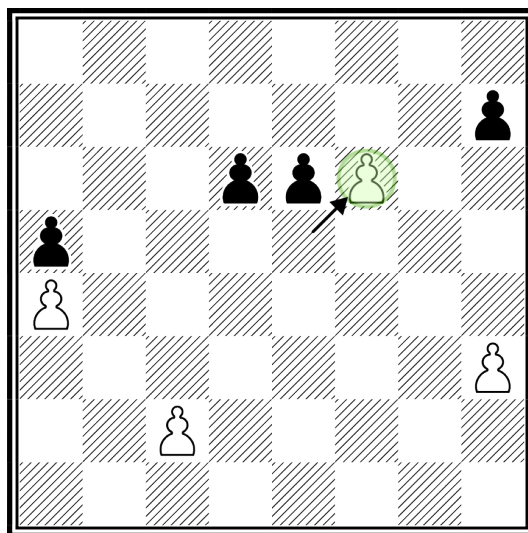


Figura 9.2

10. Promoción del Peón

Los Peones son las únicas piezas de ajedrez que pueden promocionar. La promoción ocurre cuando un Peón alcanza el lado opuesto del tablero (primera fila para las negras, octava fila para las blancas). Si esto sucede, en el mismo turno de juego, el Peón es retirado del tablero y sustituido por una pieza extra a elección del jugador (figuras 10.1 y 10.2) ya sea dama, torre, alfil o caballo, incluso si estas piezas ya están en el tablero. Esto finaliza el turno de juego.

[VÍDEO SOBRE LA CORONACIÓN O PROMOCIÓN DEL PEÓN](#)

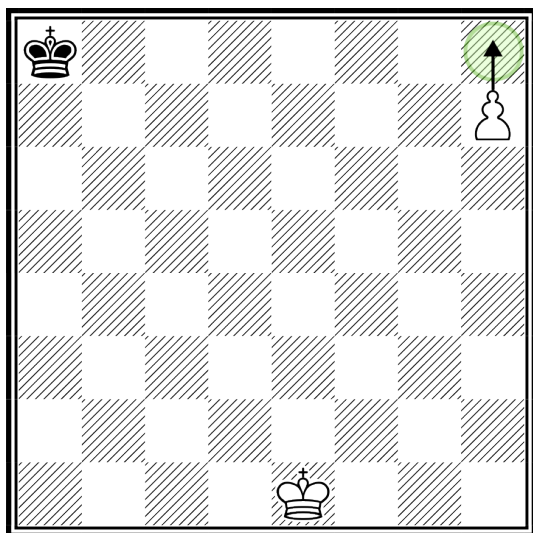


Figura 10.1

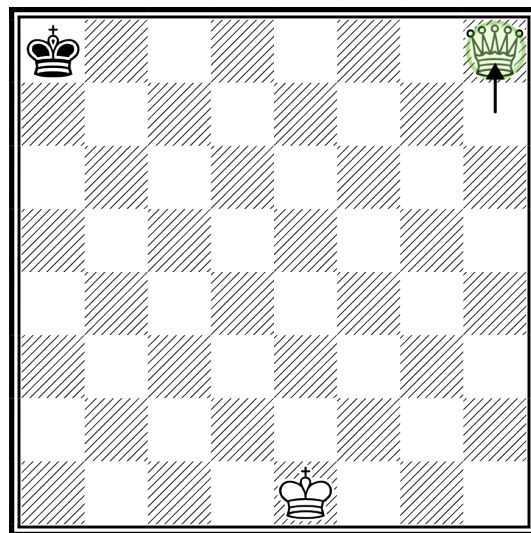


Figura 10.2

11. Capturas *al paso*

La captura al paso es un movimiento especial de los peones. Si un peón avanza hacia adelante dos casillas, aterrizando en un escaque adyacente a un peón enemigo, este puede capturarlo como si hubiera avanzado una sola casilla. La captura al paso solo puede suceder después de que el peón mueve dos casillas y solo en el movimiento que le sigue inmediatamente (figuras 11.1 y 11.2)

[VÍDEO SOBRE LA CAPTURA AL PASO](#)

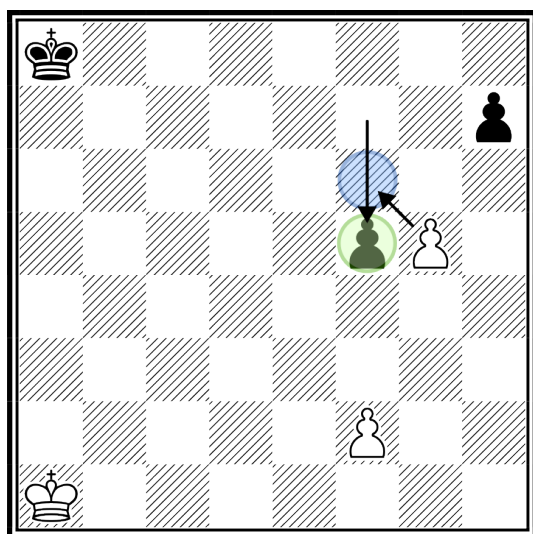


Figura 11.1

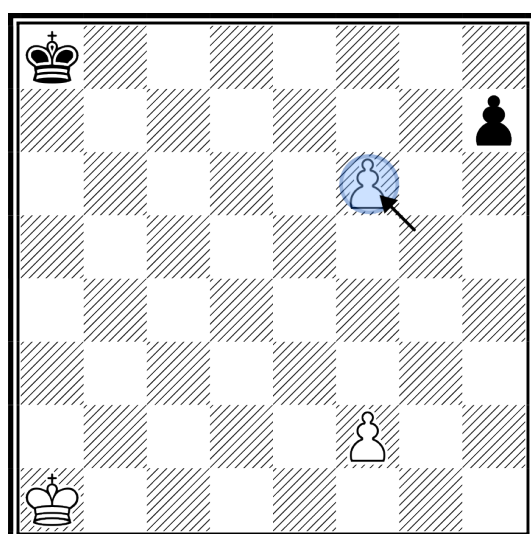


Figura 11.2

12. Enroque

El enroque es un movimiento especial que permite al rey estar más seguro. En un turno de juego el rey mueve dos casillas hacia una torre y esa torre salta sobre el rey aterrizando al otro lado del rey (figuras 12.1 y 12.2)

Reglas para enrocar:

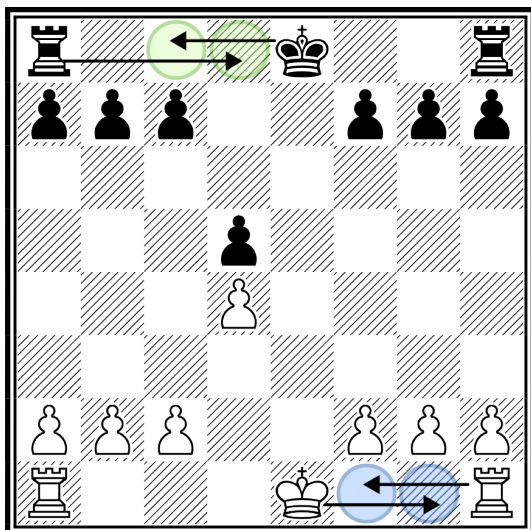


Figura 12.1

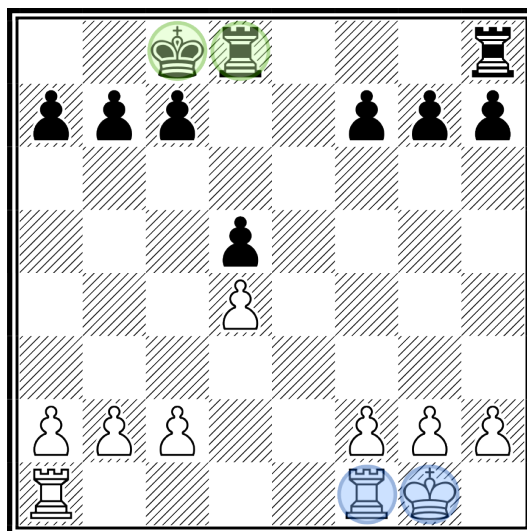


Figura 12.2

1. El rey no puede enrocar si el rey o torre involucrada ya se ha movido durante la partida.
2. No puede haber otras piezas entre rey y torre.
3. El rey no puede enrocar estando en jaque (figura 12.3)
4. El rey no puede enrocar quedando en jaque o a través de una casilla batida por la acción de una pieza enemiga (figura 12.4)
5. El rey nunca puede deshacer un enroque ya hecho.

NO SE PUEDE ENROCAR:

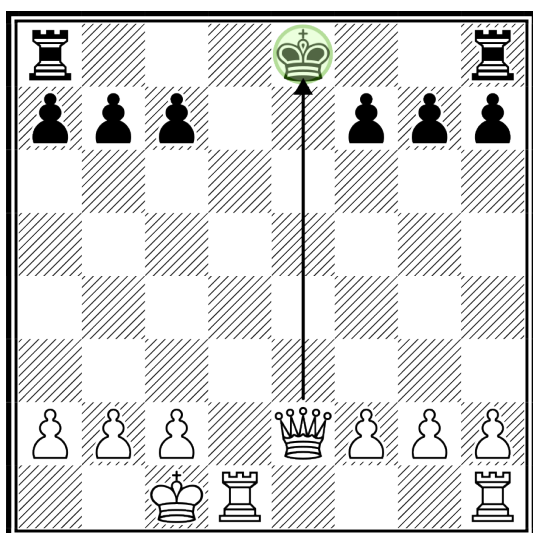


Figura 12.3

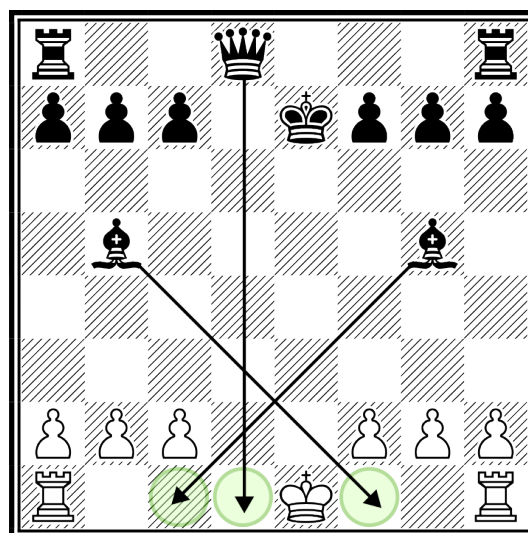


Figura 12.4

[VÍDEO SOBRE EL ENROQUE](#)

13. Jaque mate

El jaque mate finaliza inmediatamente la partida (el rey nunca puede ser retirado del tablero) y los jugadores se estrechan la mano en señal de acuerdo. El jaque mate es el objetivo de la partida de ajedrez y sucede cuando un jugador ataca al rey enemigo amenazando capturarlo (lo que se llama «jaque») y el oponente no puede hacer nada con su rey o cualquier otra pieza para impedir ese ataque (figuras 13.1 y 13.2). Es decir, se da jaque al rey enemigo y el adversario no puede huir con su rey, ni capturar la pieza que da el jaque ni usar otra pieza para bloquear la acción del atacante, figura 13.3)

[VÍDEO SOBRE EL JAQUE](#)

[VÍDEO SOBRE CÓMO SALIR DE UN JAQUE](#)

[VÍDEO SOBRE EL JAQUE MATE](#)

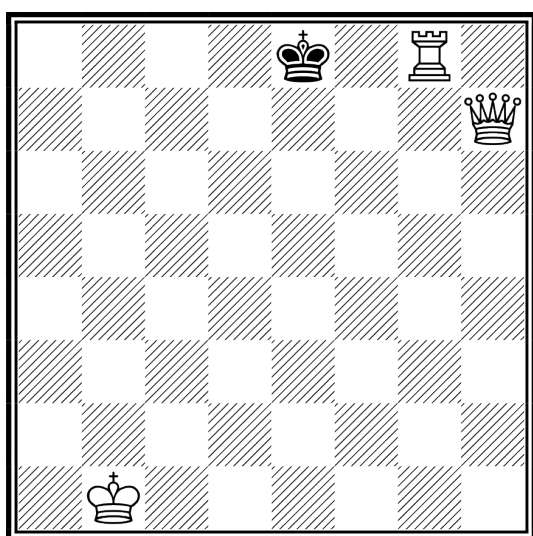


Figura 13.1

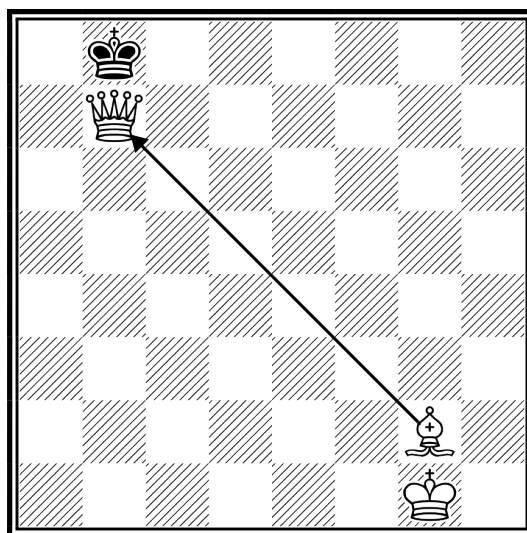


Figura 13.2

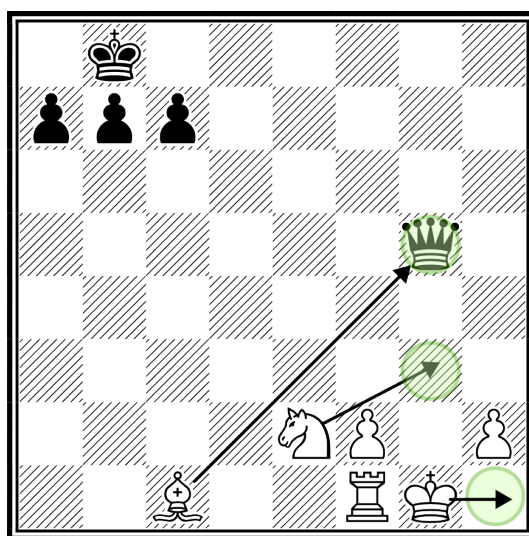


Figura 13.3

14. Tablas

Una partida termina en tablas o empate cuando ningún jugador gana o pierde. Hay varios tipos de tablas en ajedrez. Vamos a revisarlas.

14.1. Rey ahogado

La situación de rey ahogado ocurre cuando un jugador no tiene ningún movimiento legal posible en su turno y su rey no está recibiendo jaque (figuras 14.1 y 14.2)

[VÍDEO SOBRE LAS TABLAS POR REY AHOGADO](#)

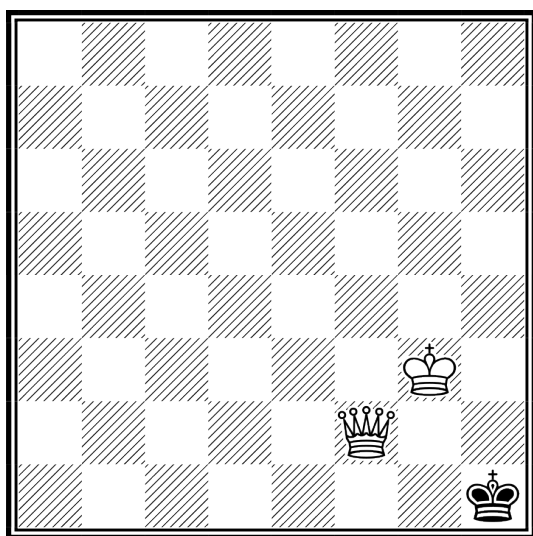


Figura 14.1

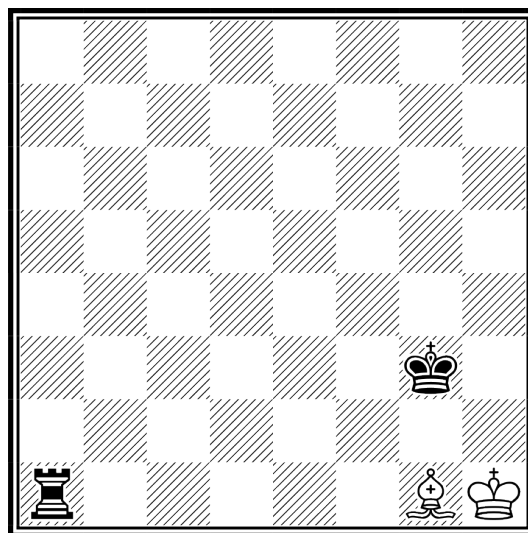


Figura 14.2

14.2. Material insuficiente

Sucede cuando ningún jugador queda con piezas suficientes sobre el tablero para poder dar jaque mate (figuras 14.3 y 14.4)

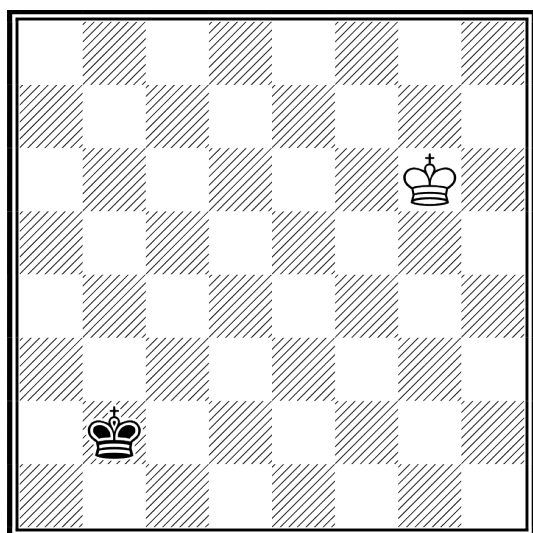


Figura 14.3

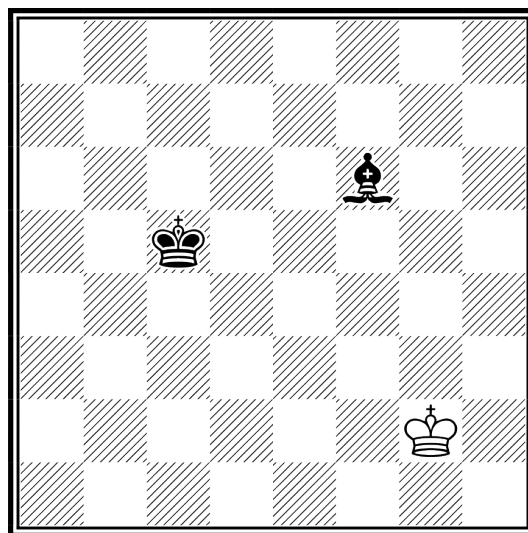


Figura 14.4

14.3. Tablas de mutuo acuerdo

Se pueden alcanzar las tablas cuando un jugador ofrece el empate a su adversario y este acepta. Está claro que no es obligatorio aceptar una oferta de tablas. Un jugador puede hacer una oferta de tablas cuando tiene el turno de juego.

14.4. Triple repetición de jugadas

Se puede alcanzar el empate cuando se alcanza tres veces la misma posición durante una misma partida. No es preciso que la posición repetida se dé en jugadas consecutivas.

[VÍDEO SOBRE OTROS TIPOS DE TABLAS](#)