

AJEDREZ



Instrucciones de Juego

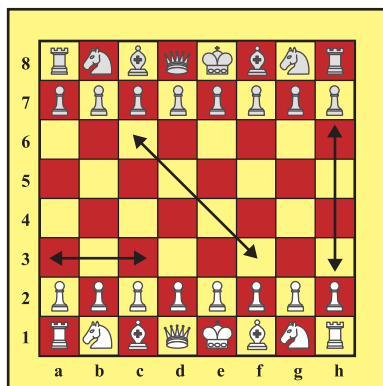


INSTRUCCIONES DE JUEGO

Con estas instrucciones básicas podrás aprender a jugar al ajedrez. Si deseas ampliar tus conocimientos deberás consultar la reglamentación ampliada y cartillas de jugadas en librerías y comercios especializados.

Participan dos jugadores disponiendo de 16 piezas cada jugador, cada uno con un color de pieza, moviendo en primer término las blancas.

En la **Fig. 1** observamos su disposición para comenzar la partida.



La ubicación de la dama deberá ser en la posición de partida, en el casillero de su color.

El tablero consta de 64 casillas, designándose “líneas” a las ubicadas en sentido horizontal con referencia a la posición de los jugadores, “columnas” a las de sentido vertical y “diagonales” a las de un mismo color y que se unen por sus vértices.

El tablero deberá disponerse de modo que cada jugador tenga a su derecha una casilla blanca, cada jugador mueve en su turno. Ninguna pieza salvo la torre en el “enroque,” o el caballo puede pasar sobre el casillero ocupado por otra pieza.

Una pieza movida a una casilla ocupada por el adversario captura a la pieza de éste, la cual deberá ser retirada del tablero por el jugador que la ha capturado.

El primer objetivo estratégico de los jugadores es tomar posición de la zona central del tablero. No es obligatorio capturar la pieza adversaria, sólo mover reglamentariamente.

Dadas estas condiciones se está listo para comenzar la partida.

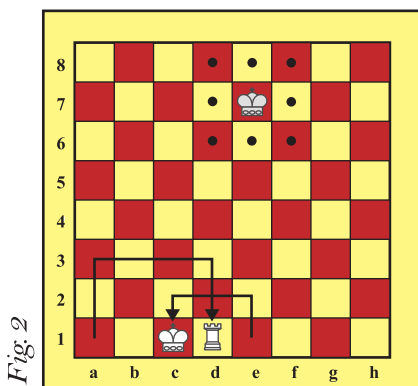
MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

EL REY

En la **Fig.2** observamos el movimiento de esta pieza, sólo mueve un casillero por vez a casillas que no estén amenazadas por el adversario, salvo en el caso del “enroque”, también representado en la misma figura, dado que esta es una jugada excepcional.

El enroque consiste en un movimiento del rey completado por el de una torre, y se cuenta como una sola jugada (del rey). En esta jugada el rey se mueve a una casilla del mismo color más próxima de la misma línea, y luego la

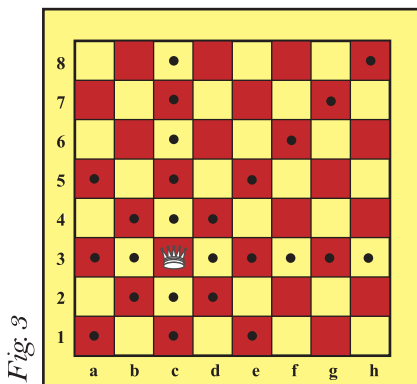
torre pasa por sobre el Rey ubicándose en la casilla que éste acaba de saltar. Esta jugada no podrá ser realizada si el rey o la torre han sido jugados. El enroque realizado del lado del rey se denomina “corto” y del lado de la dama “largo”. El objetivo de esta jugada es proteger al rey ante una eventual amenaza, aunque para realizarlo la casilla inicial del rey o la casilla que debe saltar o aquella que debe ocupar no deben estar amenazadas por una pieza adversaria. Tampoco puede haber piezas entre el Rey y la Torre. En la **Fig. 2** observamos el “enroque largo”, donde el rey toma la posición del alfil y la torre salta sobre él y toma la de la dama.



LA DAMA

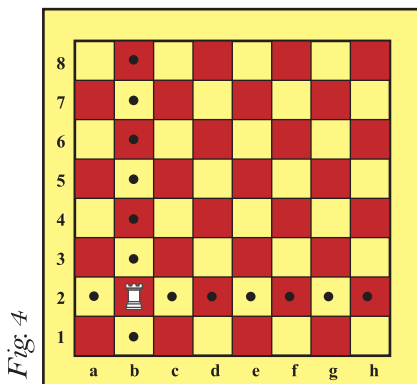
La dama mueve a cualquier casillero de la columna, línea o diagonal a que pertenece la casilla que ocupa. En la (**Fig. 3**) se puede observar estos movimientos. Es la pieza más

importante después del rey ya que mueve y toma prácticamente sin límites. Por esta razón cuidarla de ser tomada debe ser otro objetivo a tener en cuenta.



LA TORRE

Esta pieza mueve a lo largo de líneas y columnas del casillero sobre el que se encuentra, como muestra la **Fig. 4**. De este modo también toma la pieza adversaria y ocupa su lugar



EL ALFIL

El alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales a que pertenece

Fig. 5.

De este modo también toma la pieza adversaria.

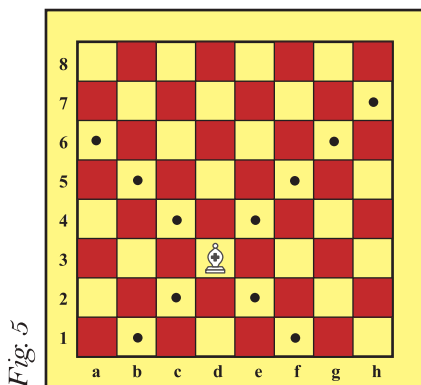
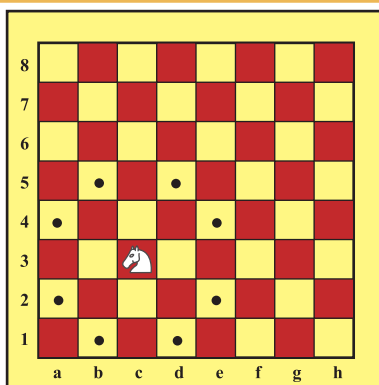


Fig. 5

EL CABALLO

Esta pieza tiene en una sola jugada un movimiento como torre y otro movimiento como alfil, es decir que el primer movimiento lo hace sobre línea o columna y el segundo sobre diagonal, alejándose de su casillero y cambiando de color de casilla **Fig. 6**. El caballo puede saltar sobre las piezas, a una casilla que se encuentre libre. Para tomar la pieza adversaria al finalizar el movimiento ocupa el casillero de la pieza tomada.

Fig. 6

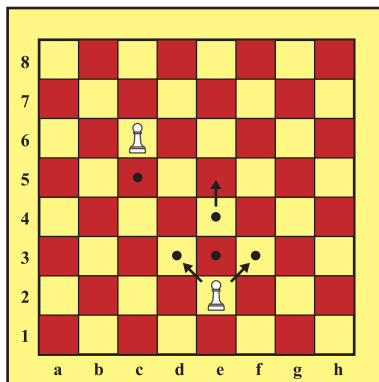


EL PEÓN

El peón avanza en la columna en que se halla colocado, un casillero por vez. No puede retroceder ni moverse por la línea a sus lados. Saliendo de su casilla inicial y como primer movimiento de cada peón, puede moverse a una o dos casillas según lo desee el jugador. En la **Fig. 7** pueden verse las dos alternativas.

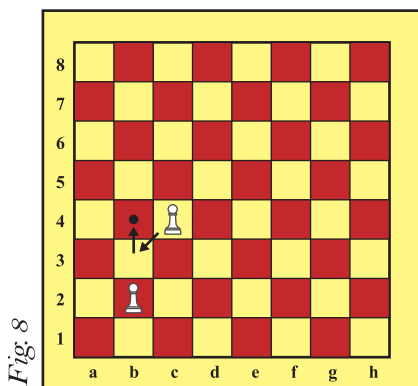
El modo de tomar del peón es distinto al de su avance, pues avanza en las columnas y toma en las diagonales, siempre hacia adelante.

Fig. 7



TOMAR AL PASO

El peón goza de un privilegio especial en materia de capturas. Si en una columna vecina el peón enemigo avanza dos pasos, según tiene derecho a hacerlo en su primer movida, y nuestro peón está avanzando de modo que ataca la casilla intermedia (la casilla que salta dicho peón), tenemos derecho a capturar a ese peón “al paso”. De este modo ocuparemos la casilla a la que hubiese ido el peón adversario al mover una sola casilla, es decir, la casilla intermedia. **Fig. 8.**



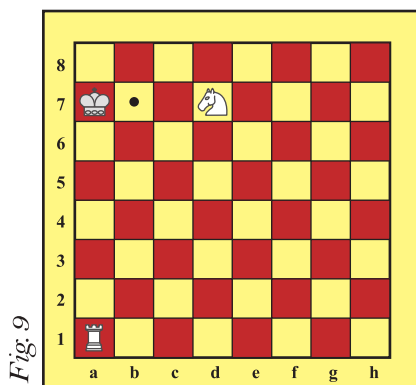
PROMOCIÓN Ó CORONACIÓN

Cuando un peón atraviesa todo el tablero debe ser reemplazado por una Dama, una Torre, un Alfil, o un Caballo del mismo color, a elección del jugador y sin tener en cuenta las otras piezas del tablero.

JAQUE

Teniendo en cuenta que el rey no

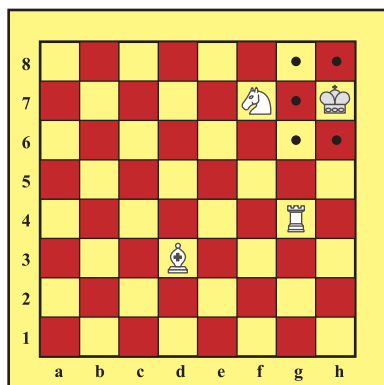
puede ser capturado nunca, la acción de poner una pieza en posición de afectar el casillero que ocupa el rey se denomina “jaque”. Esta jugada luego de realizarla debe ser anunciada diciendo “jaque al rey”. Del hecho de no poder capturar al rey, pero si atacarlo, se genera la siguiente regla: El rey no puede permanecer ni ponerse en jaque, debe evitarlo a la primer jugada. **Fig.9.**



MATE

Si la jugada precedente es jaque, y no puede ser eludida, es “mate” con lo que concluye la partida. En la **Fig. 10** se observa una situación en la que el rey no tiene ningún casillero en donde mover para escapar de la persecución, lo cual está indicado por los puntos negros.

Fig. 10



TABLAS (Empate)

La partida es tablas:

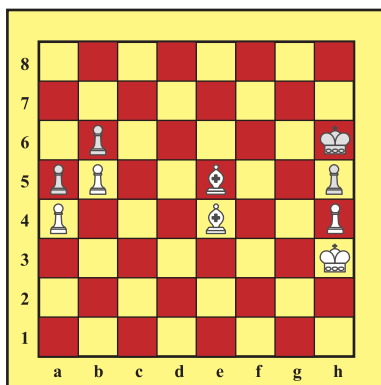
1) Cuando el rey del jugador que le toca jugar no está en jaque y sus piezas están bloqueadas para efectuar alguna jugada reglamentaria. Esto se llama “tablas por ahogo”.

2) También es tablas cuando queda al final, rey contra rey o rey y alfil contra rey y caballo, porque no es posible dar mate con estas piezas.

3) Además es tablas cuando el jugador demuestra que puede dar una serie perpetua de jaques al rey adversario.

4) Por último, puede ser declarado tablas, por decisión de los dos jugadores, en caso de que consideren su posición como incapaz de permitir esperar otro resultado. En la Fig. 11, se observa un caso de “tablas por ahogo”.

Fig. 11



SISTEMA DE ANOTACIÓN

Si querés conservar los movimientos de una partida para poder analizarla luego, deberás individualizar las casi-llas del tablero. Para lo cual se asigna una letra a cada columna comenzando con la letra “a” desde la izquierda de las blancas y a cada una de las líneas un número del 1 al 8 desde la primera línea de las blancas:

Cada pieza tiene su inicial:

Rey:	R	
Dama:	D	
Torre:	T	
Alfil:	A	
Caballo:	C	
Peón:		

(En el caso del peón, no es necesario colocar la inicial).

Para anotar las jugadas se procede de la siguiente manera:

INICIAL de pieza movida o figurín

(D o )

+

LETRA de columna

(h)

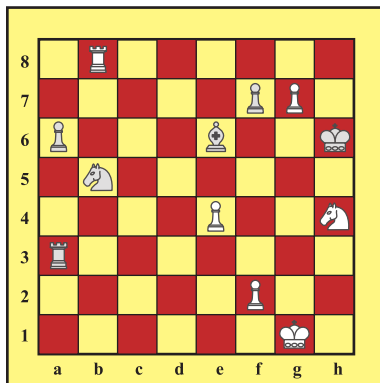
+

NUMERO de línea

(7)

Por ejemplo 1. Dh7 o bien 1.  h7 quiere demostrar que la Dama ha sido jugada en la séptima línea de la columna "h".

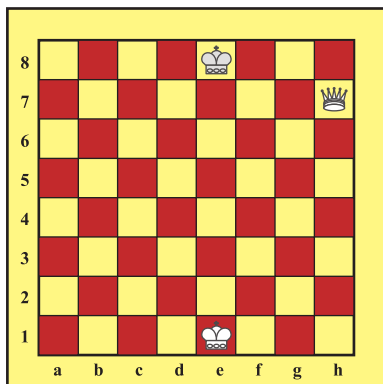
Una Promoción o Coronación



Si el blanco Corona el Peón "g" y pide "Dama" la jugada sería:

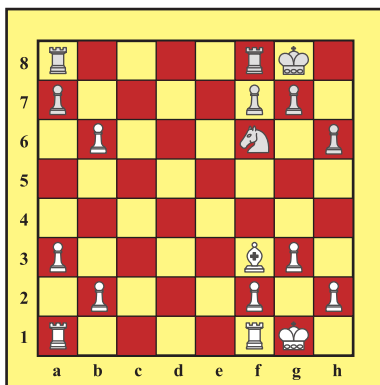
1. g8=D+ o bien 1. g8=  +

Una Jugada



1. Dh7 o bien 1.  h7

Una Captura



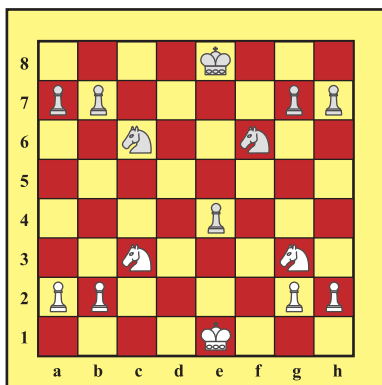
Si el blanco captura la  con el , la jugada sería:

1. Axa8 o bien 1.  xa8

Posibilidad de captura con dos piezas idénticas:

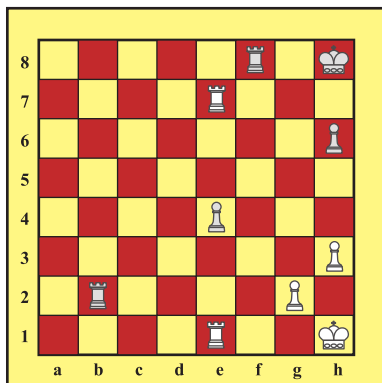
En este caso, debe identificarse la pieza que realmente se juega, con el siguiente orden de prioridad:

a) Se nombra la columna:



Si se captura en e4 será: gxe4 o bien cxe4 , según corresponda.

b) Se nombra la línea



Si se captura en e4 será: 1xe4 o 7xe4 según corresponda.

Importante: La Nomenclatura Oficial es la expuesta y sirve para conservar la información correspondiente.

Escritura de los movimientos especiales

0 - 0 = Enroque corto
0 - 0 - 0 = Enroque largo

Signos que acompañan la escritura

X = Captura
! = Buena jugada
? = Mala jugada
!? = Jugada interesante
?! = Jugada dudosa
+ = Jaque
++ = Jaque mate
1. ? = Juega el blanco
1. ...? = Juega el negro



LA DIVERSION
PARA TODAS LAS EDADES
INDUSTRIA ARGENTINA

Fabricado íntegramente en Argentina por:

Fachal y Gomez S.R.L. - IMPLÁS

Hernán Cortes 161 - (1872) Avellaneda

<http://www.juegosimplas.com.ar>