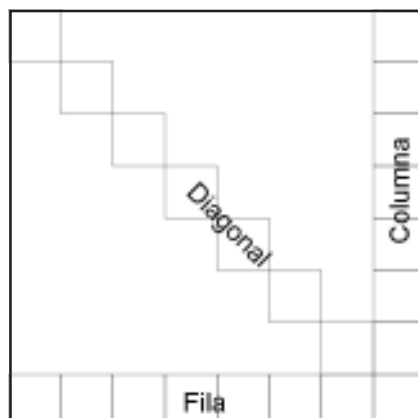


Principiantes

Tema : Reglamento y convenciones

Por Daniel Chamlian



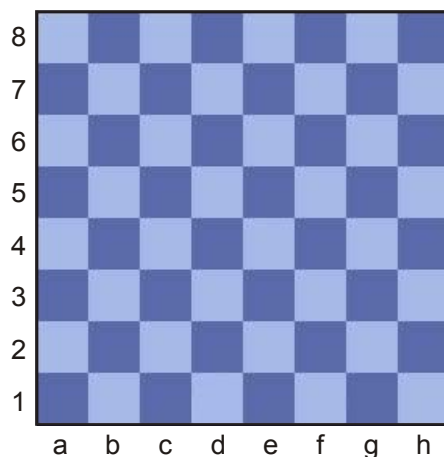
Un tablero de ajedrez está compuesto por Filas, Columnas y Diagonales. En este sistema de notación cada casilla del tablero se localiza mediante dos coordenadas que corresponden a las columnas y a las filas. Las columnas están indicadas con letras y las filas con números. Para hacer referencia a la coordenada de una casilla se anota primero la columna y luego la fila. Cada

Notación: sistema algebraico

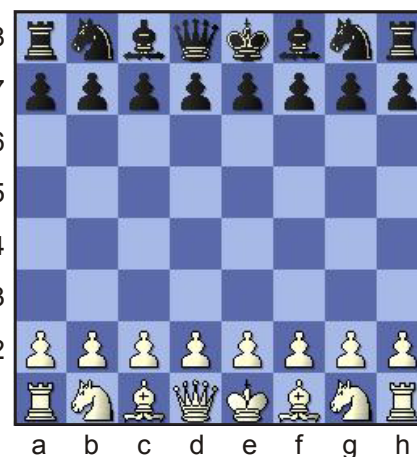
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

pieza se señala con su inicial: (R)ey, (D)ama, (T)orre, (A)fil, (C)aballo. El Peón no lleva inicial y para indicar su movimiento; basta escribir tan solo la casilla destino. Así, si un Caballo se desplaza hacia "f3" se anota "Cf3" y si ambos caballos se pueden desplazar hacia dicha casilla, se señala cuál de los dos es, "Cgf3" significa que es el caballo ubicado en la columna "g".

Posicion inicial



Como convención, en la posición inicial las blancas ocupan la primera fila. La casillas "h1" y "a8" deberán ser siempre de color blanco; de otra forma el tablero está mal colocado. Cada "ejército" está compuesto por un Rey, una Dama, dos Torres, dos Alfiles, dos Caballos y ocho Peones.



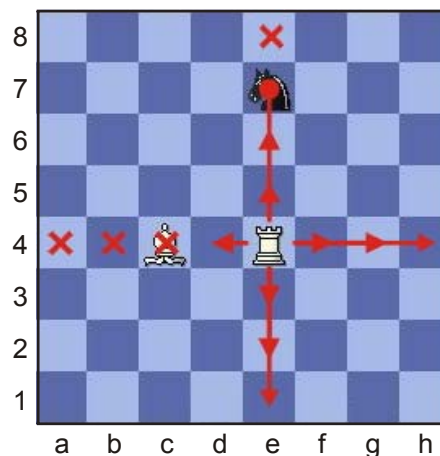
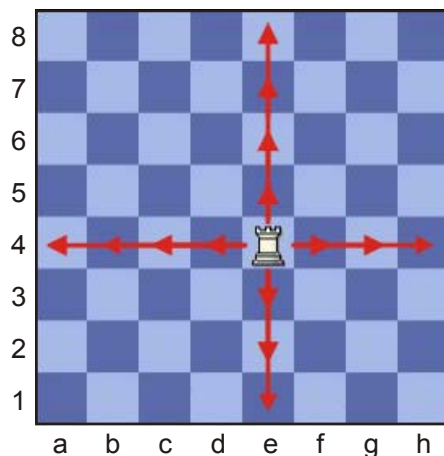
El Rey y la Dama ocupan las casillas centrales. Siempre se respeta el color de la Dama; o sea que la Dama blanca ocupa una casilla blanca y la Dama negra ocupa una casilla negra. El primer bando en mover es el blanco y luego se realiza una movida por turno.

Principiantes

Tema : Reglamento y convenciones

Por Daniel Chamlian

La Torre

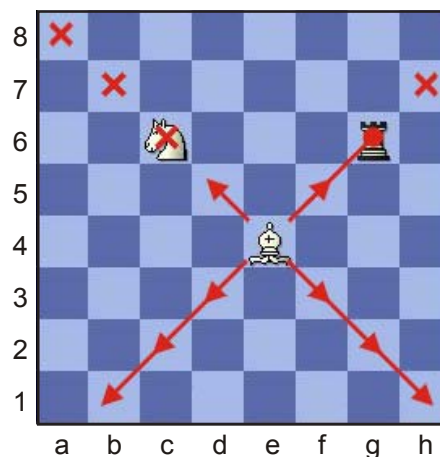
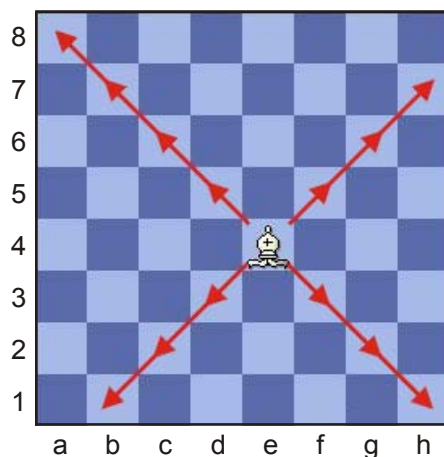


La Torre se mueve en línea recta, solo se puede mover en las filas o en las columnas. La torre no tiene restricción de movimiento. La torre no puede saltar otras piezas que se encuentren en

su camino. Si la pieza es de su mismo color la torre no puede ocupar su casilla y no puede ir más lejos. Si la pieza es del color contrario puede ocupar su casilla capturandola.

En el diagrama izquierdo la Torre blanca se puede mover libremente a lo largo de la columna "e" y a lo ancho de la fila "4". Mientras que en el diagrama derecho vemos que el Caballo negro en "e7" impide a la Torre llegar hasta "e8". Este Caballo puede ser capturado puesto que es del color contrario. A su vez el Alfil de "c4" impide que la Torre llegue hasta las casillas "c4", "b4" y "a4".

El Alfil



El alfil se mueve a lo largo de las diagonales que pasan por su casilla. Puede moverse el número de casillas que se desee. Existen dos clases de alfiles según el color de la diagonal en la que se encuentra, a saber: Alfil de casillas

blancas y Alfil de casillas negras. Tampoco el Alfil puede saltar otras piezas. Si en su camino se encuentra una pieza enemiga la puede capturar.

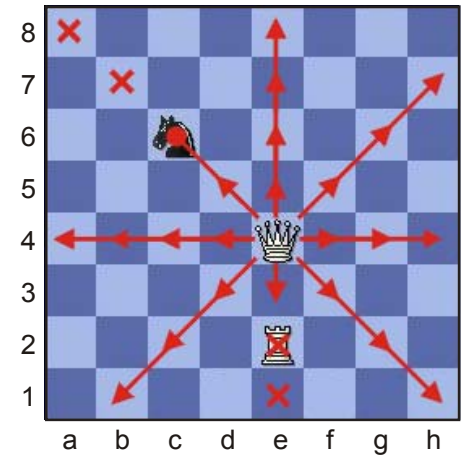
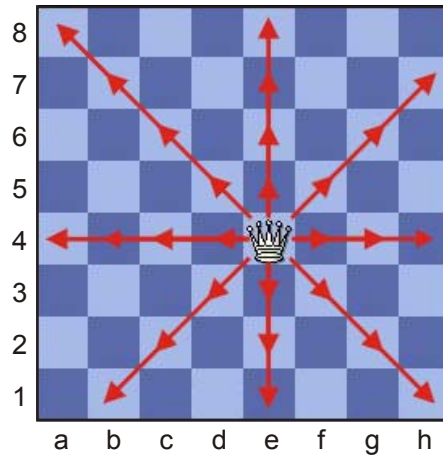
En el diagrama izquierdo el Alfil blanco se puede mover libremente a lo largo de las diagonales "a1-h8" y "b1-h7". En cambio en el diagrama derecho vemos que el Alfil tiene restringido su movimiento por el Caballo ubicado en "c6" el cual le impide llegar hasta "c6", "b7", y "a8". De igual forma la Torre de "g6" le impide a dicho Alfil acceder a "h7". Al ser de distinto color el Alfil puede capturar a la Torre negra.

Principiantes

Tema : Reglamento y convenciones

Por Daniel Chamlian

La Dama

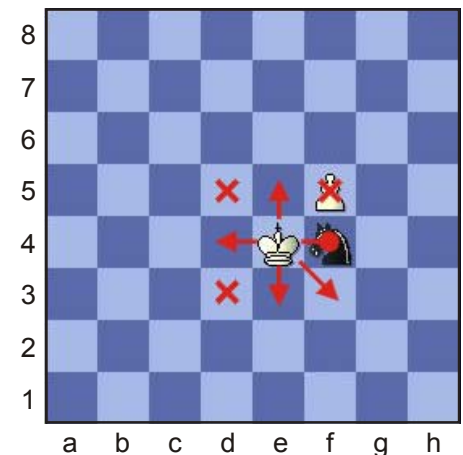
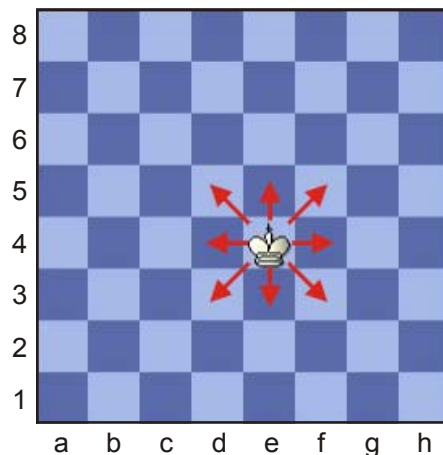


La Dama puede moverse en línea recta -ya sean verticales u horizontales- o por las diagonales que pasen por la casilla en la que se encuentre, sin límite para el número de casillas que recorra en un solo movimiento. Tal y como su-

cede con la Torre y con el Alfil, le está prohibido saltar piezas, las cuales limitan sus movimientos. Si en su camino se encuentra con una pieza de distinto color la puede capturar ocupando su lugar.

En el diagrama izquierdo la Dama blanca se puede mover libremente a lo largo de la columna "e" y a lo ancho de la fila "4" y por las diagonales "b1-h7" y "a8-h1". En el diagrama derecho vemos que el Caballo ubicado en "c6" impide llegar hasta "b7" y "a8" y como es de distinto color puede ser capturado. La Torre ubicada en "e2" le impide llegar hasta "e2" y hasta "e1".

El Rey



El Rey se puede mover en cualquier dirección pero solo puede alcanzar las casillas inmediatamente adyacentes. Las restricciones a su movimiento son de dos tipos. No se puede mover a una casilla que este ocupada por una pieza

del mismo color. Y, como explicaremos más adelante, el Rey no se puede mover a una casilla amenazada por una pieza enemiga. Puede capturar a una pieza de distinto color siempre y cuando ésta no esté protegida.

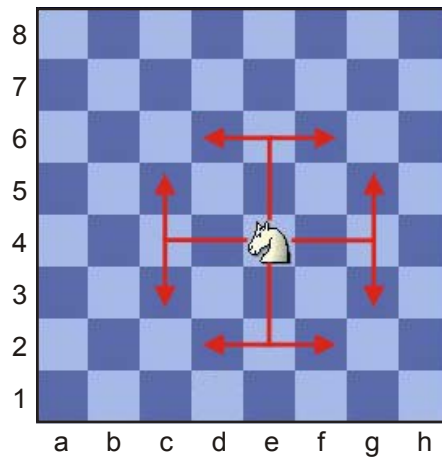
En el diagrama izquierdo vemos que el Rey se puede mover a todas las casillas adyacentes. El Rey del diagrama derecho puede capturar al Caballo de "f4" ya que éste se encuentra indefenso. El Rey no puede llegar a "f5" ya que un Peón del mismo bando ocupa dicha casilla. Las casillas "d5" y "d3" están amenazadas; es por ello que el Rey no puede llegar a ellas.

Principiantes

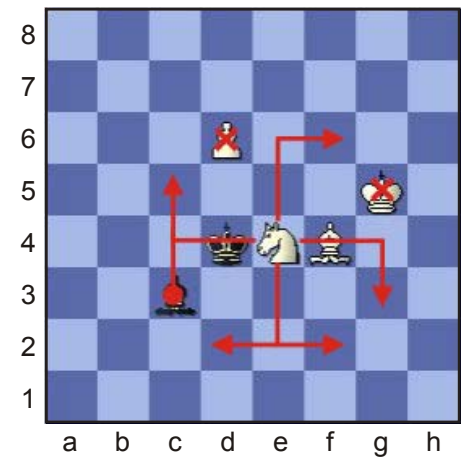
Tema : Reglamento y convenciones

Por Daniel Chamlian

El Caballo



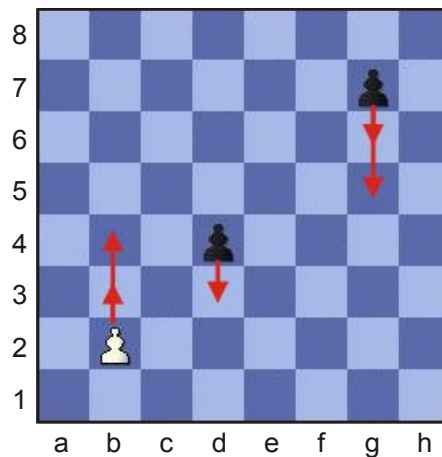
El Caballo mueve en "L". Esta "L" está formada por dos casillas en un sentido y por una en el otro. La gran diferencia del Caballo es que puede saltar las piezas. El movimiento del Caballo no es continuo: las casillas por las que pasa son saltadas, existan o no piezas en



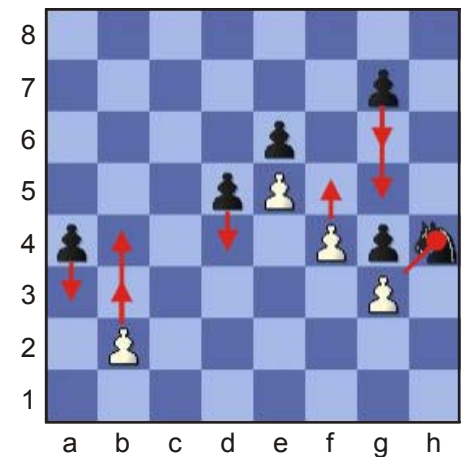
ellas. El Caballo es la única pieza que puede saltar. Si pretende ir a una casilla en donde hay una pieza del mismo color, no puede saltar hacia allí. Si en cambio, en esa casilla se encuentra una pieza de color opuesto, puede capturarla.

En el diagrama izquierdo vemos que un Caballo ubicado en la casilla "e4" controla ocho casillas: "f2", "g3", "g5", "f6", "d6", "c5", "c3" y "d2". En el diagrama derecho el Caballo salta al Rey enemigo y al Alfil de su mismo color. La presencia de un Peón blanco en "d6" le impide alcanzar dicha casilla. Lo mismo sucede en "g5" donde se encuentra el Rey blanco. En "c3" puede capturar al Alfil enemigo.

El Peón



Los peones mueven siempre hacia adelante. Si el peón está en su posición inicial puede avanzar una o dos casillas. Luego de ser movido tan solo puede adelantarse una. El peón no puede mover hacia atrás. Una diferencia con



respecto de las piezas es que captura distinto a su movimiento. La captura la hace en diagonal. Si hay una pieza de distinto color situada en diagonal la puede capturar; de lo contrario solo puede moverse hacia adelante.

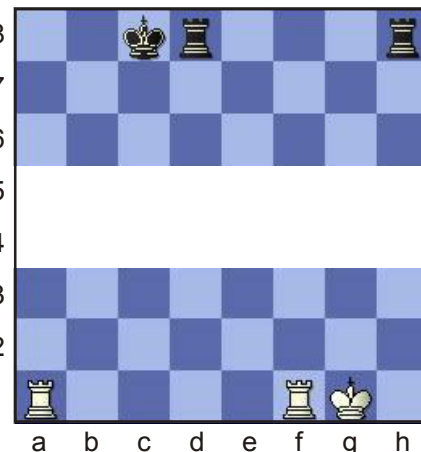
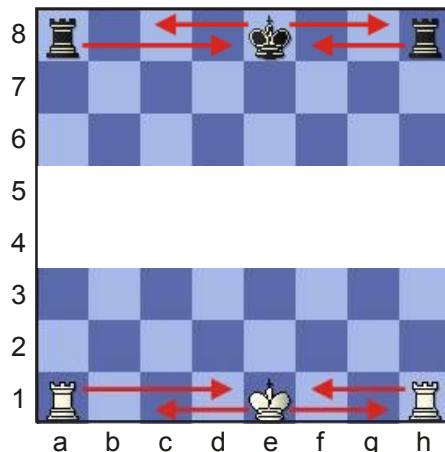
En la posición izquierda los Peones en "b2" y en "g7" se hallan en sus posiciones iniciales; por eso pueden avanzar dos casillas. El Peón de "d4" solo puede avanzar hasta "d3". En el diagrama derecho se indica cómo el Peón de "g3" solo puede capturar al Caballo ubicado en "h4"; el avance "g3-g4" no está permitido ya que el Peón está bloqueado por el Peón adversario de "g4".

Principiantes

Tema : Reglamento y convenciones

Por Daniel Chamlian

El enroque

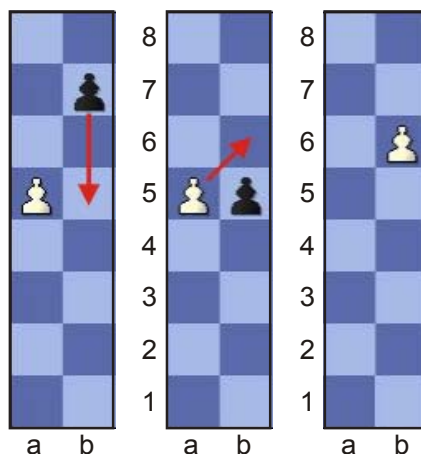
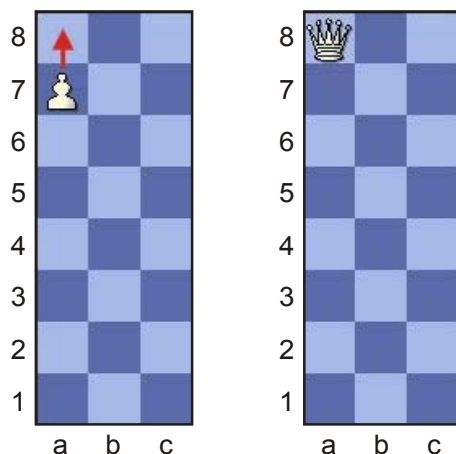


El enroque se realiza moviendo al Rey dos casillas y colocando a la Torre al otro lado del Rey, en la casilla inmediata. Es el único movimiento en el que se mueven dos piezas a la vez, y el único caso en que la Torre salta a otra pieza. Solo se puede realizar el

enroque si: Ni el Rey ni la Torre en cuestión se han movido previamente; no hay alguna pieza entre el Rey y la Torre; el Rey no se encuentra amenazado por una pieza enemiga en la casilla donde está ubicado ni en la que debe atravesar ni en su casilla destino.

Dependiendo hacia qué lado se hace el enroque, este puede ser corto o largo. Si el Rey blanco se dirige a "g1" (o a "g8" en caso de tratarse del Rey negro) el enroque es corto. Si el Rey negro se dirige a "c1" (o a "c8" en caso de tratarse del Rey negro) el enroque es largo.

El Peón: Promoción y Captura al paso



Como vimos, los peones mueven siempre hacia adelante. Una vez que el Peón llega a la octava fila no puede seguir avanzando. En ese momento corona y se convierte en la pieza que el jugador elige, a excepción del Rey.

Cuando un Peón avanza dos posiciones y pasa por una casilla que está amenazada por otro Peón, puede ser capturado al paso. Esta captura debe realizarse inmediatamente después de que el Peón avanza dos casillas.

A la izquierda vemos que el Peón de la columna "a" ha llegado hasta la octava fila. Este Peón se puede convertir en Dama, Torre, Alfil o Caballo. En este caso ha sido una Dama.

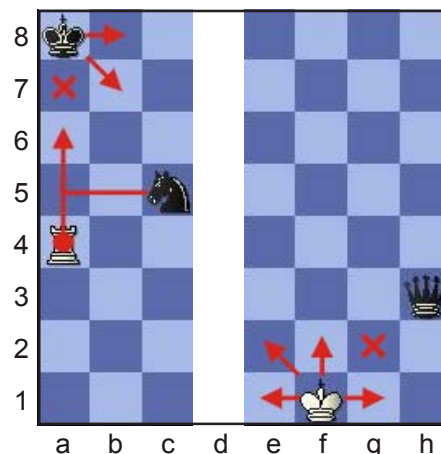
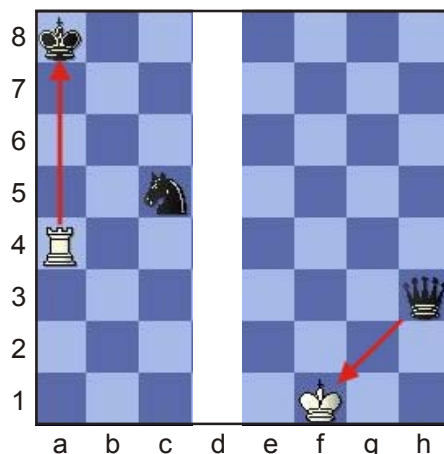
En el ejemplo, el Peón negro avanza de "b7" a "b5" pasando por "b6". El Peón blanco amenaza dicha casilla. Inmediatamente después del avance del Peón negro las Blancas pueden comer al paso.

Principiantes

Tema : Reglamento y convenciones

Por Daniel Chamlian

El jaque



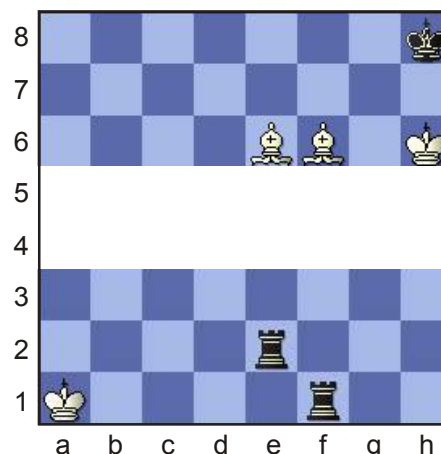
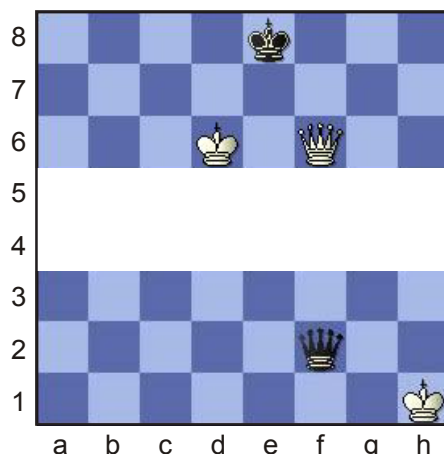
El juego consiste en capturar al Rey enemigo. El primero en lograrlo gana la partida. El jaque es una amenaza directa al Rey. La prioridad es salir del jaque. Cualquier otro movimiento que no atienda dicho requerimiento será considerado como ilegal y se deberá

rectificar. Hay tres maneras de escapar del jaque:

- 1: Mover el Rey a una casilla donde no se encuentre amenazado;
- 2: Interponer una pieza entre la pieza agresora y el Rey;
- 3: Capturar la pieza que da jaque.

En el diagrama izquierdo la Torre blanca está amenazando al Rey negro y la Dama negra está jaqueando al Rey blanco. En el diagrama derecho ofrecemos todas las movidas posibles para evadir ambos jaques. Ambos reyes pueden desplazarse (alternativa 1), el Caballo negro puede obstruir a la Torre interponiéndose en "a6" (alternativa 2) y el Caballo también puede capturar a la Torre (alternativa 3).

El ahogado y el jaque mate



En caso de no poder evadir el jaque con alguno de los tres procedimientos, se trata de un jaque mate.

No se debe confundir con el ahogado. Cuando el bando no puede efectuar ningún movimiento posible y su Rey no se

encuentra en jaque la partida es declarada tablas y el resultado es el empate. La victoria solo se alcanza con el jaque mate, y para que ello suceda es imprescindible que el Rey se halle en jaque.

A la izquierda tenemos dos ejemplos de ahogado. En la parte superior siendo el turno de las negras no hay movimiento posible y el Rey no está en jaque. Abajo siendo el turno de las blancas la Dama negra impide cualquier movimiento del Rey blanco y éste no está en jaque. A la derecha se presentan dos casos de jaque mate típicos, el mate de dos alfiles y el de dos torres.