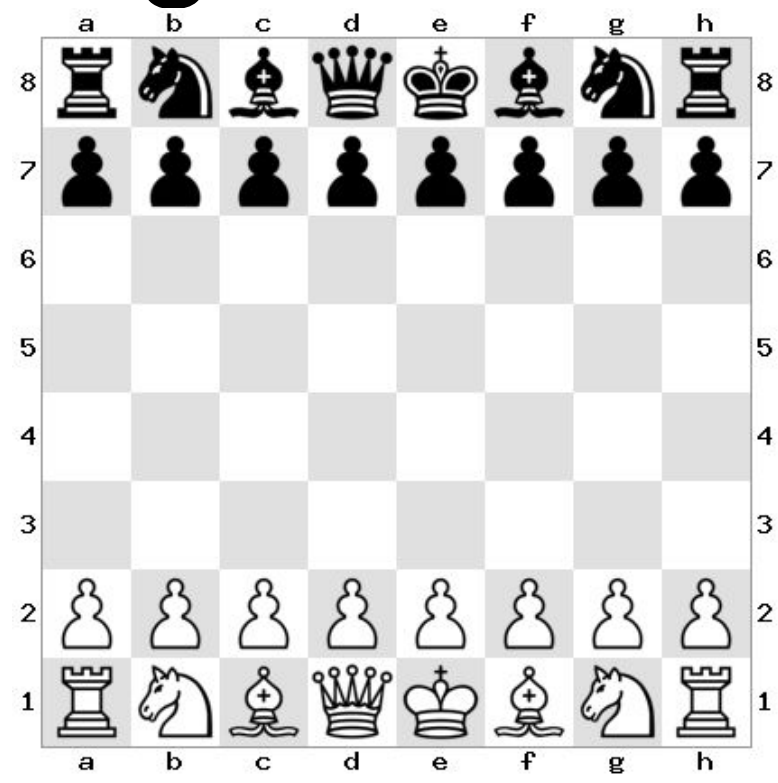
Ajedrez

Las reglas del juego



Glenn Wilson

26 Octubre 2022

Versión 2.03

Gracias a Nicholas Schwarzbeck por ser el anfitrión del Torneo Benéfico de Ajedrez de Morelos y por inspirarme a terminar este trabajo. Gracias a Daniel Ortiz Morales, Alain Mh y Manuel Losa por su revisión y valiosos comentarios. Para todos en EdCaminos, A.C. http://edcaminos.org/

Descargue la última versión u obtenga otros libros: https://ajedrezreglas.com/

Envíe sugerencias, errores y correcciones a Glenn Wilson a glenn@ajedrezreglas.com.

Copyright © Glenn Wilson 2021.

Este libro electrónico puede imprimirse o distribuirse gratuitamente para uso educativo no comercial.

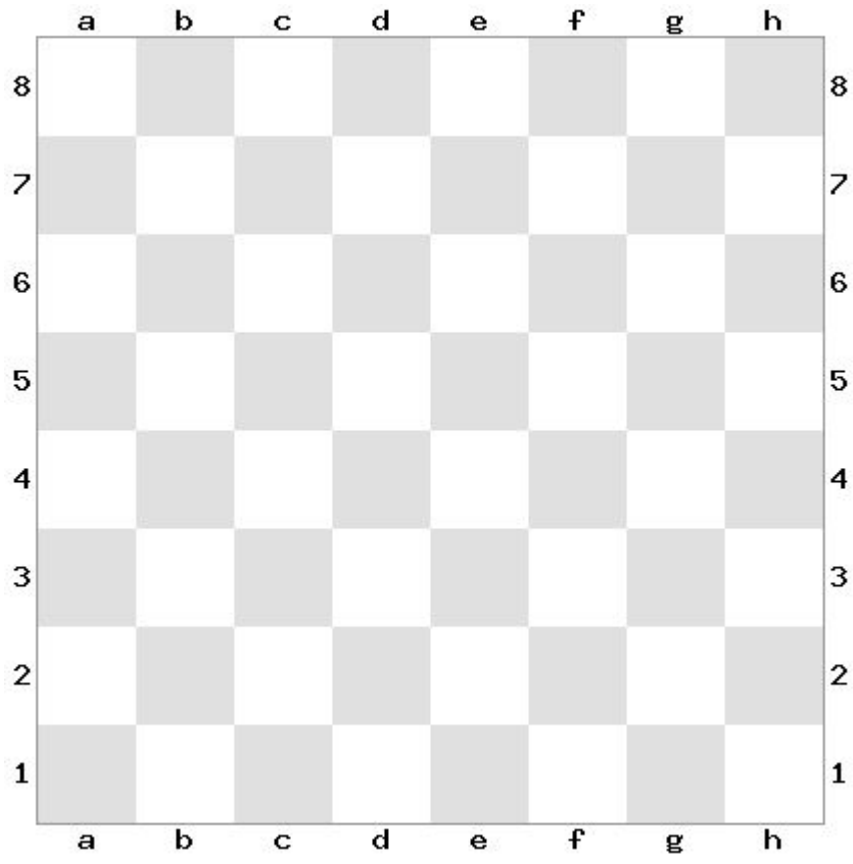
This electronic book may be printed or distributed free of charge for non-commercial educational use.

Diagramas de ajedrez de https://www.apronus.com/ .

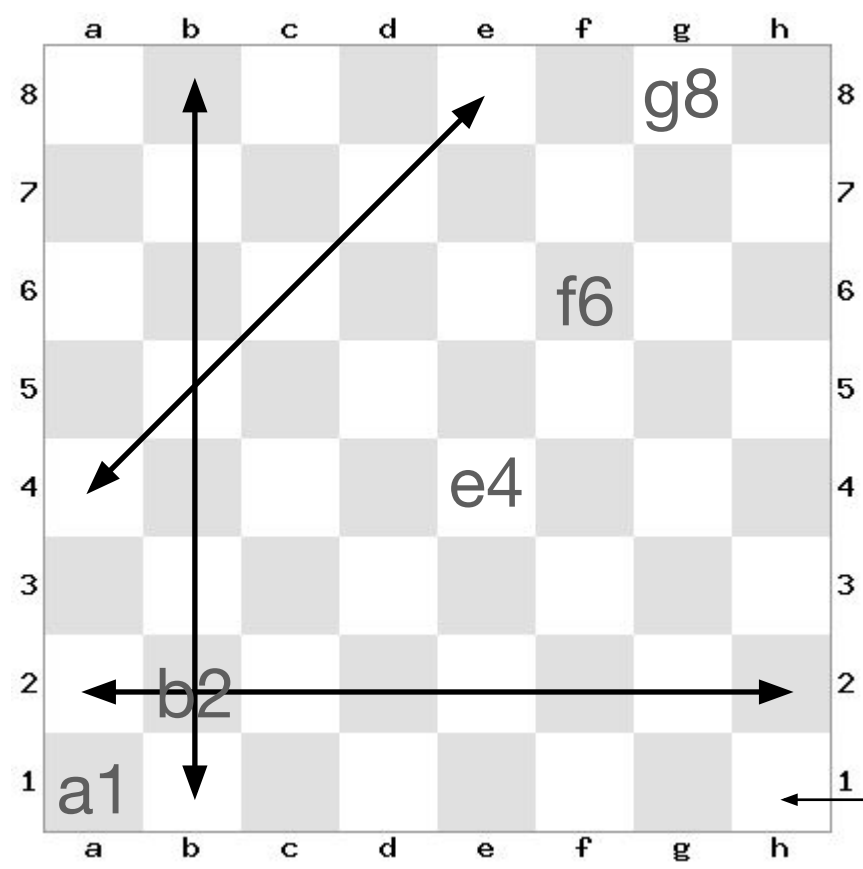
Sumario

- El tablero de ajedrez
- Las piezas y símbolos
- La posición inicial
- Como mover las piezas
  - La Torre
  - El Alfil
  - La Dama
  - El Rey
  - El Caballo
  - El Peón
    - Cuando los peones capturan
    - Capturar al paso ("en passant”)
    - Coronar un peón
  - Enroque
- Jaque
- Terminando el juego
  - Jaque mate
  - Ahogado
  - Otras tablas
- Resumen

El tablero de ajedrez



- 64 casillas: 32 claras (normalmente blancas) y 32 oscuras (normalmente negras, marrones o verdes).
- 8 filas: 1-8.
- 8 columnas: a-h.
- Muchas diagonales.
- Cada una de las 64 casillas tiene un nombre de ‘a1’ a ‘h8’.
- Cada jugador debe tener una casilla clara en la esquina inferior derecha al mirar hacia el tablero.



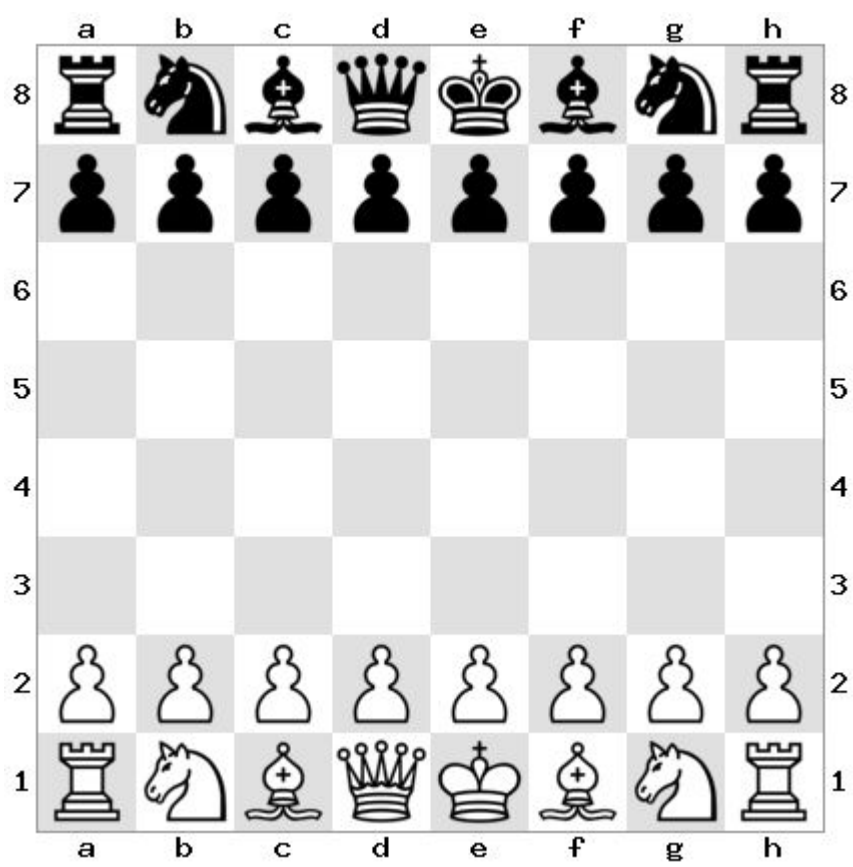
- Fila 2.
- Columna b.
- Casillas a1, b2, e4, f6, y g8.
- Diagonal a4-e8.

Una casilla clara.

Las piezas y símbolos

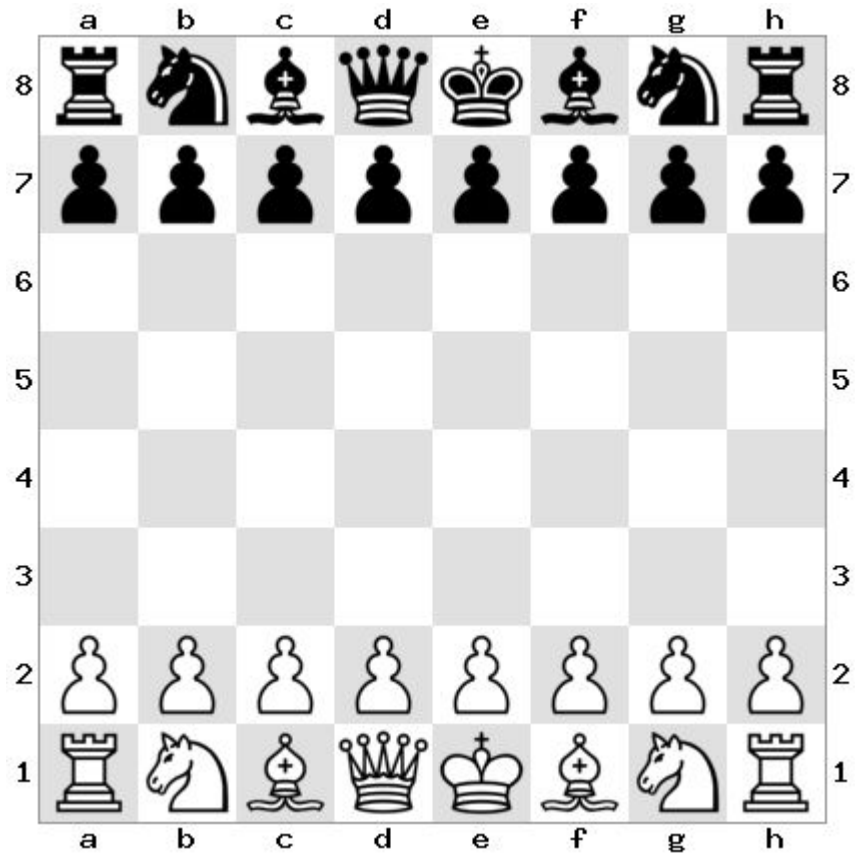
El ajedrez es un juego, jugado por dos jugadores. Un jugador juega con las piezas blancas y el otro jugador juega con las piezas negras.

La posición inicial



Cada jugador tiene 8 peones en su segunda fila. Las otras piezas están detrás de ellas, comenzando por las torres en las esquinas. Junto a cada torre hay un caballo, seguido de un alfil. En el medio de la fila, la dama (o 'reina') está en una casilla del mismo color. La dama blanca en una casilla de color claro y la dama negra en una casilla oscura. El rey está al lado de la reina, en la casilla restante.

Como mover las piezas



Toda partida de ajedrez comienza con el primer movimiento de las blancas. A continuación, se mueven las negras. Y luego jugarán de vuelta las blancas. Y así sucesivamente hasta el final de la partida.

Ningún jugador puede realizar más de un movimiento seguido, y también está prohibido saltarse un turno. Siempre hay que hacer un movimiento en cada turno.

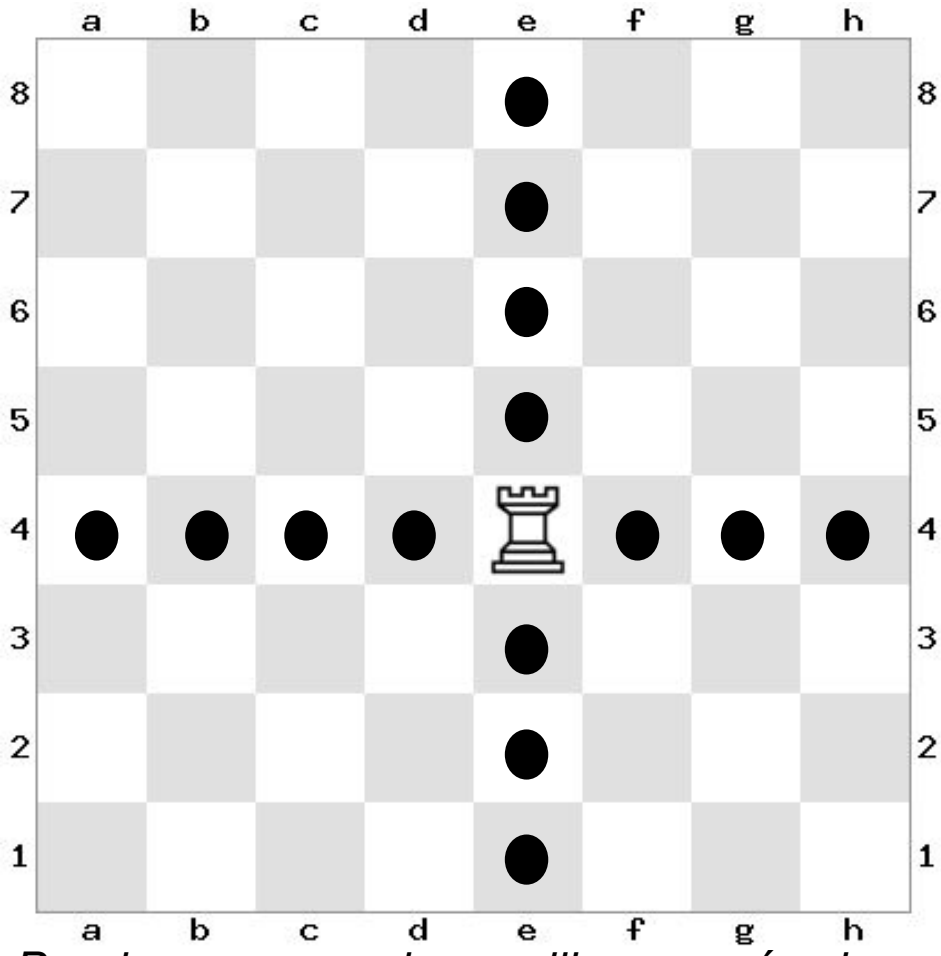
Hay 6 tipos de piezas y cada uno tiene su propia forma de moverse.

Las piezas y los peones pueden moverse a una casilla vacía o pueden capturar una pieza del oponente moviéndose a la casilla que ocupa. Cuando se captura una pieza, se retira del tablero.

Una pieza no puede saltar a otra (excepto el caballo, que puede saltar sobre las demás) y nunca puede desplazarse a una casilla ocupada por otra pieza de su color.

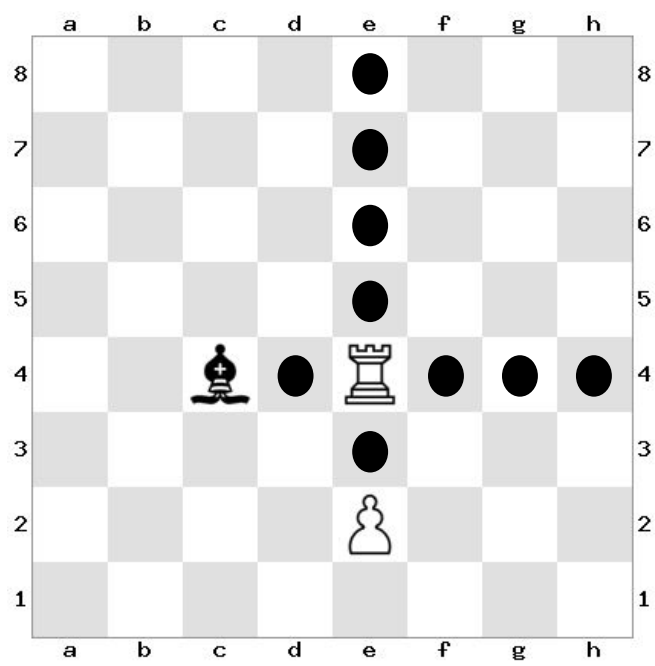
En la posición inicial solo los peones y los caballos pueden moverse, las otras piezas son bloqueadas por su propio equipo.

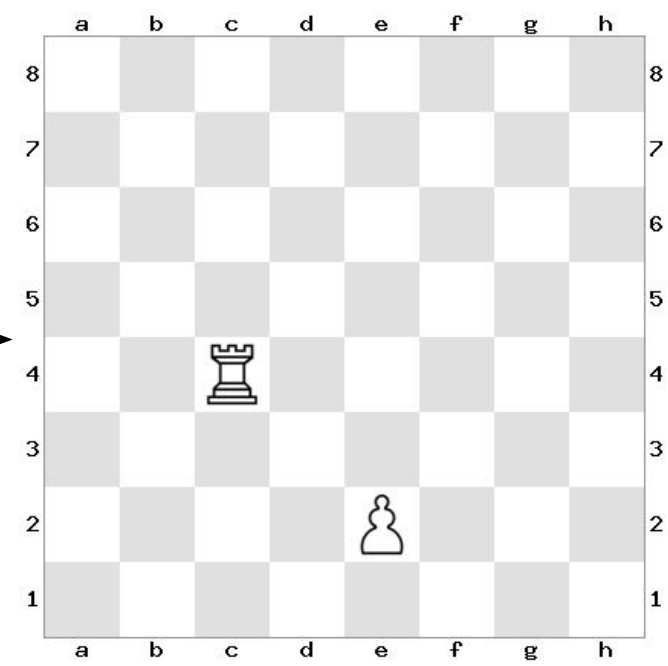
La Torre



Puede moverse a las casillas con círculos.

- Se mueve hacia arriba, hacia abajo, izquierda, y derecha en las filas y las columnas (horizontal y verticalmente).
- No puede saltar ni pasar ninguna pieza o peón.
- Captura una pieza o peón del oponente cuando se mueve a la casilla, la cual está ocupada por la pieza o peón del contrario.

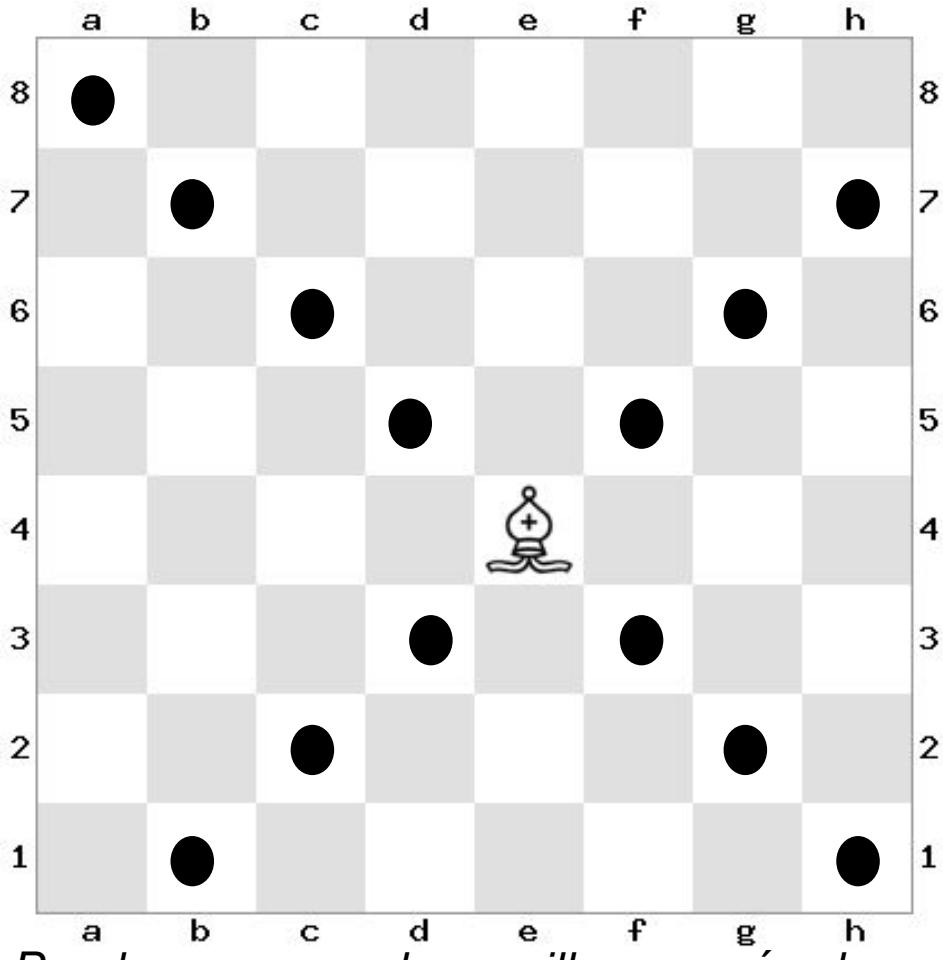




Después de capturar el alfil.

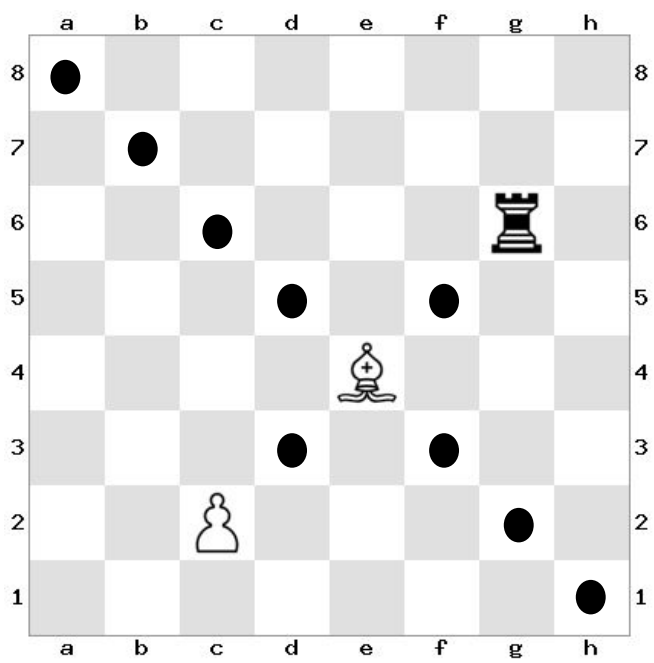
- La torre de e4 puede capturar el alfil en c4 moviéndose allí.
- Esta torre no puede moverse a e2 donde está un peón de su mismo color y no puede moverse a e1.
- No puede moverse hacia a4 o b4.

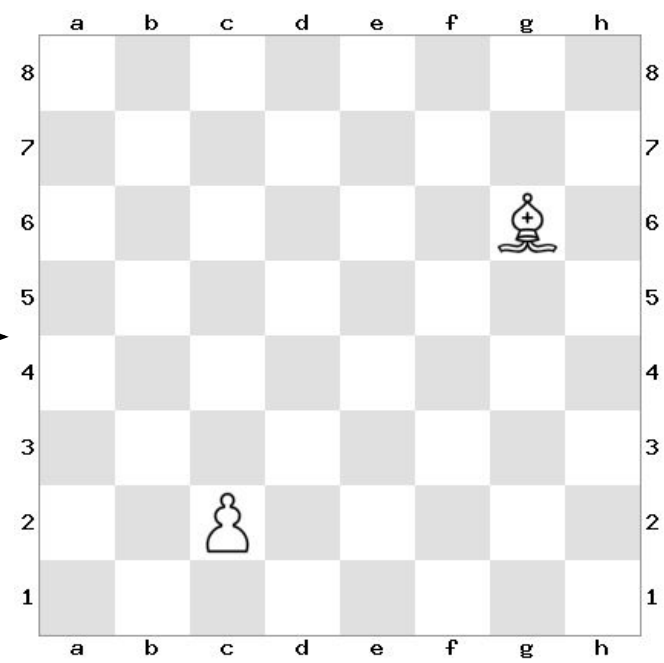
El Alfil



Puede moverse a las casillas con círculos.

- Se mueve hacia arriba, hacia abajo, izquierda, y derecha en las diagonales.
- No puede saltar ni pasar ninguna pieza o peón.
- Captura una pieza o peón del oponente cuando se mueve a la casilla, la cual está ocupada por la pieza o peón del contrario.

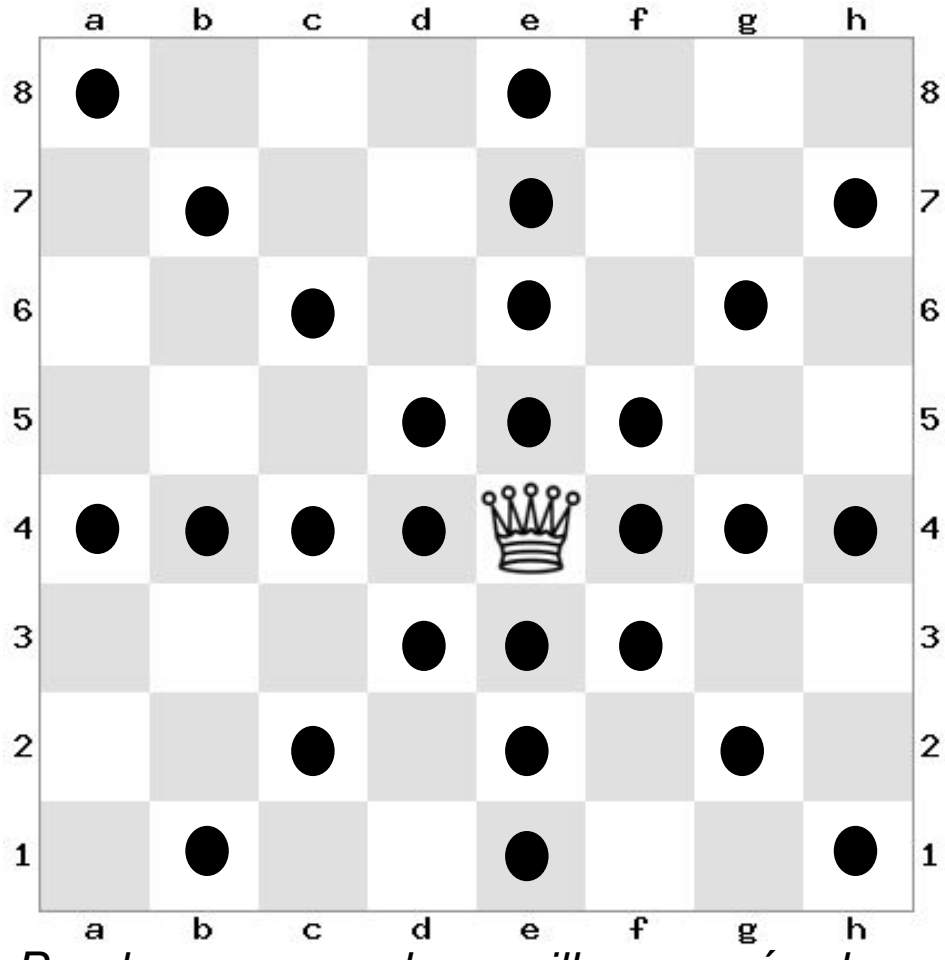




Después de capturar la torre.

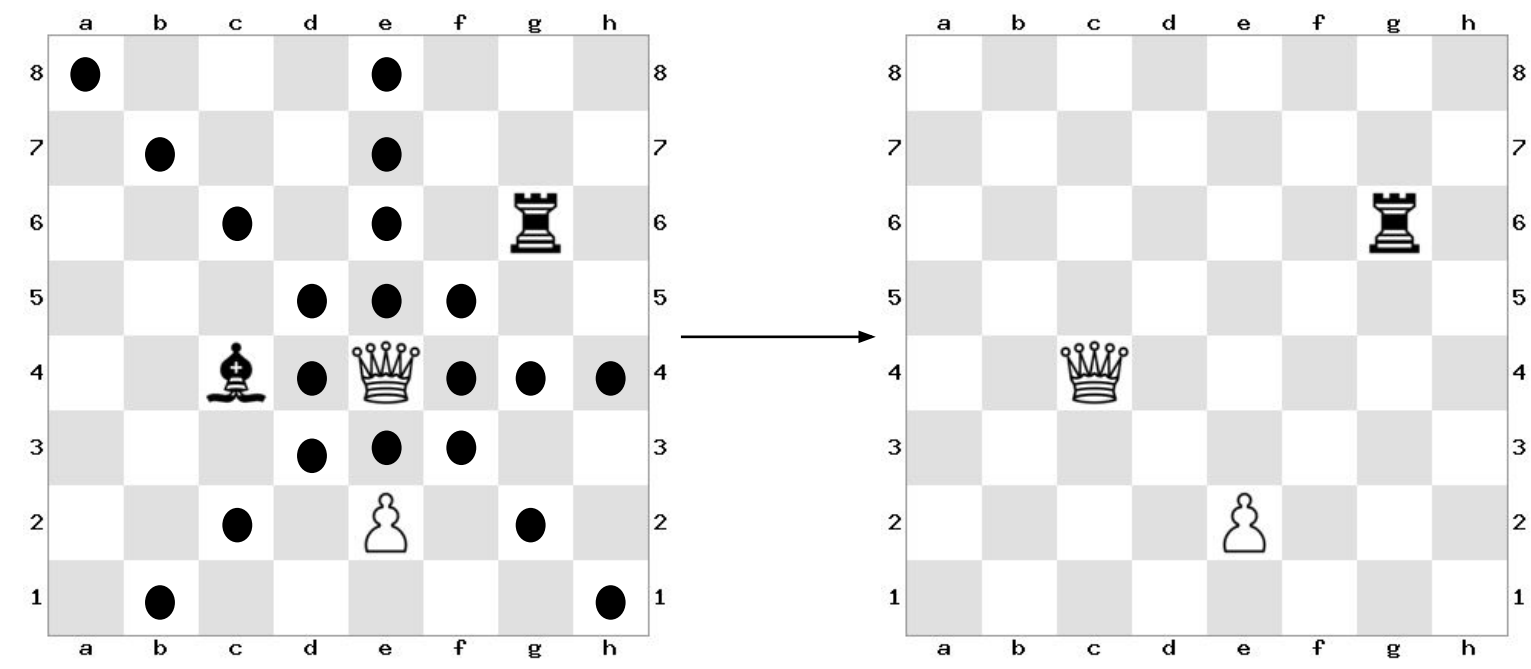
- El alfil en e4 puede capturar la torre en g6 moviéndose allí.
- Este alfil no puede moverse a c2 donde hay un peón de su mismo color y no puede moverse a b1.
- No puede moverse a h7.

La Dama



Puede moverse a las casillas con círculos.

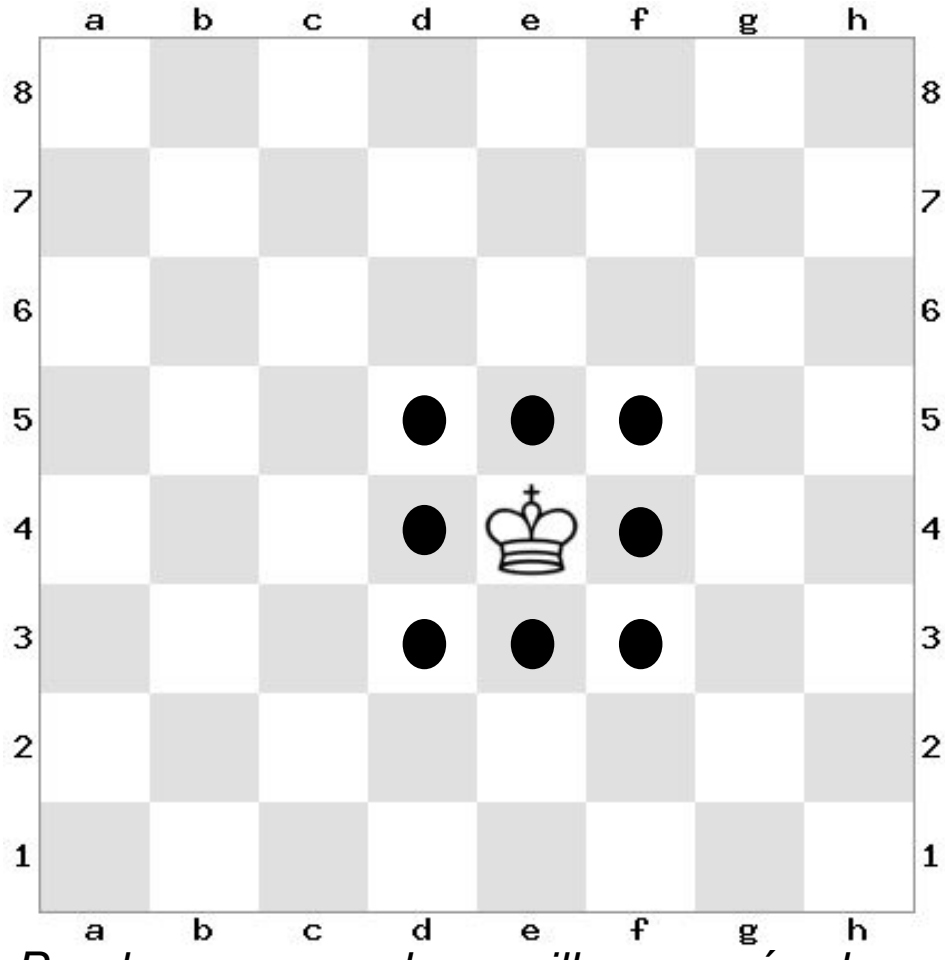
- Se mueve hacia arriba, hacia abajo, izquierda, y derecha en las filas, las columnas, y las diagonales.
- No puede saltar ninguna pieza o peón.
- Captura una pieza o peón del oponente cuando se mueve a la casilla, la cual está ocupada por la pieza o peón del contrario.



Después de capturar el alfil.

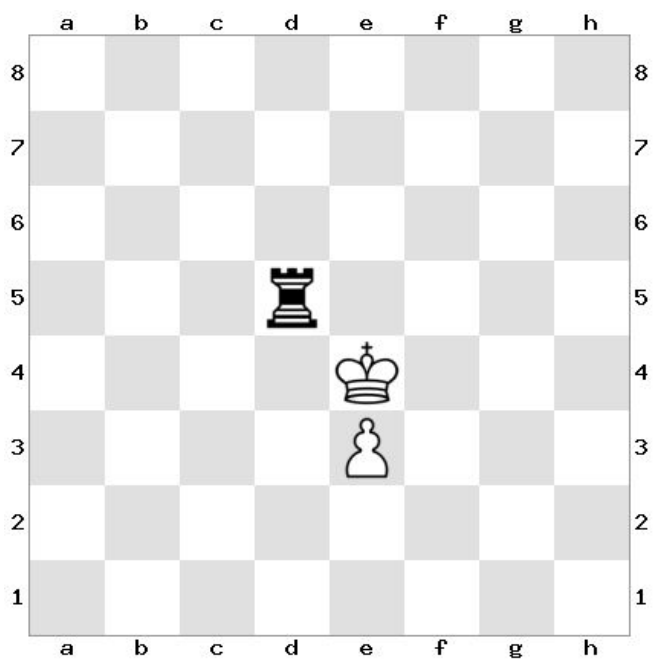
- La dama en e4 puede capturar el alfil en c4 o la torre en g6 moviéndose allí.
- Esta dama no puede moverse a e2 donde está un peón de su mismo color y no puede moverse a e1.
- No puede moverse a a4, b4, o h7.

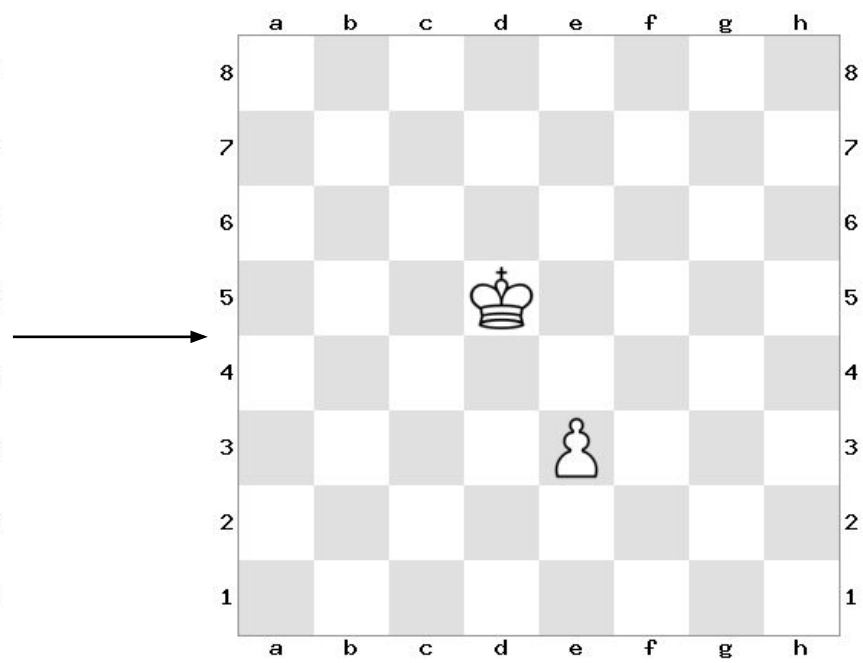
El Rey



Puede moverse a las casillas con círculos.

- Se mueve hacia arriba, hacia abajo, izquierda, y derecha en las filas, las columnas, y las diagonales, pero solo una casilla.
- No puede saltar ni pasar ninguna pieza o peón.
- Captura una pieza o peón del oponente cuando se mueve a la casilla, la cual está ocupada por la pieza o peón del contrario.



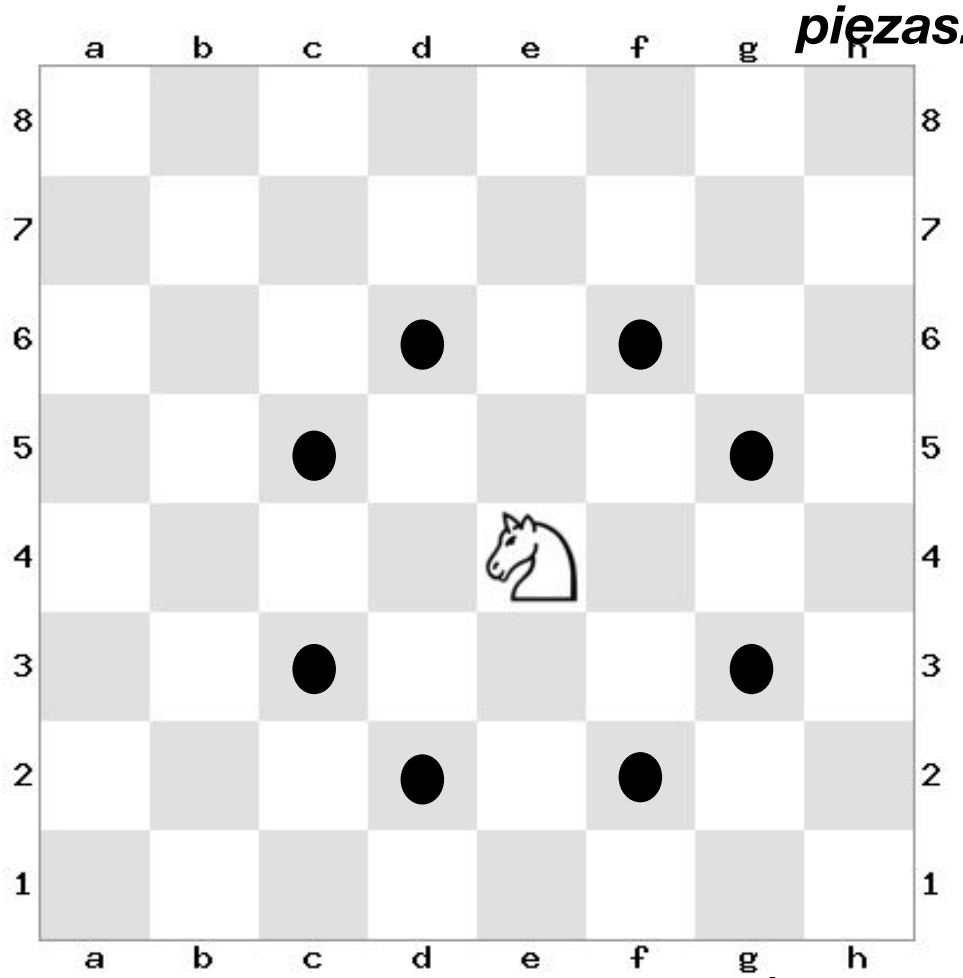


Después de capturar la torre.

- El rey en e4 puede capturar la torre en d5 moviéndose allí.
- Este rey no puede moverse a e3 donde hay un peón de su mismo color.

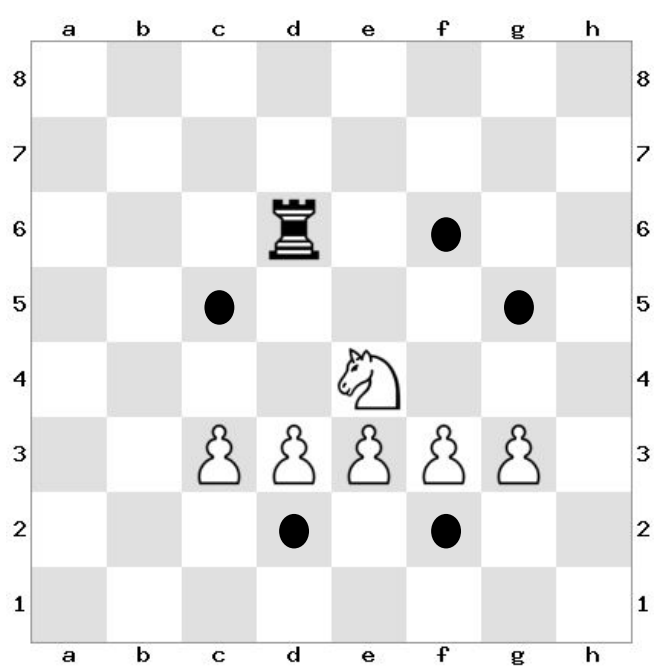
El Caballo

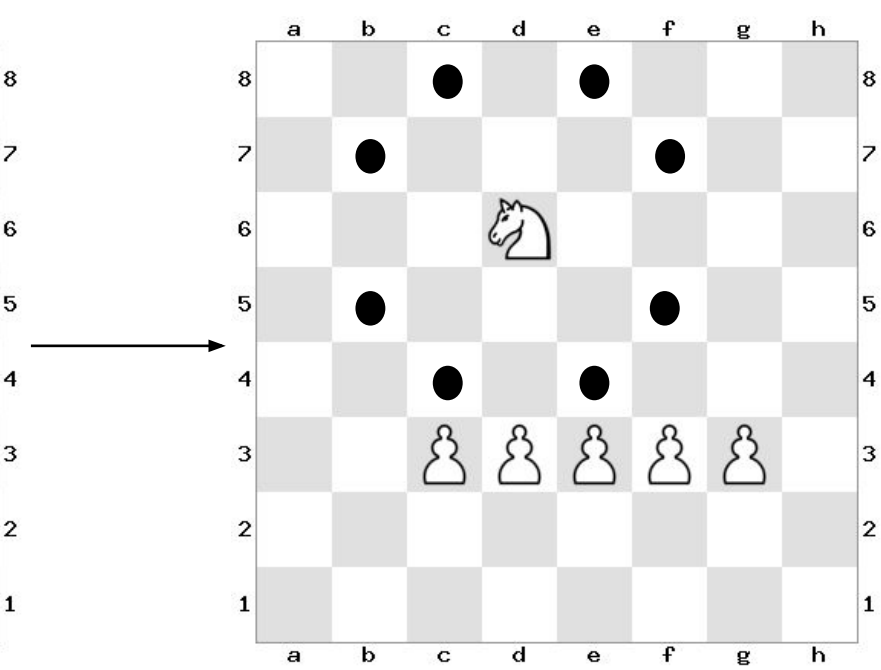
La única pieza que puede saltar sobre peones u otras piezas.



- Se mueve en una ‘L’ en cualquier dirección. Dos casillas en una dirección y una casilla en dirección perpendicular.
- El caballo puede saltar sobre otras piezas y peones.
- Captura una pieza o peón del oponente cuando se mueve a la casilla, la cual está ocupada por la pieza o peón del contrario.

Puede moverse a las casillas con círculos.



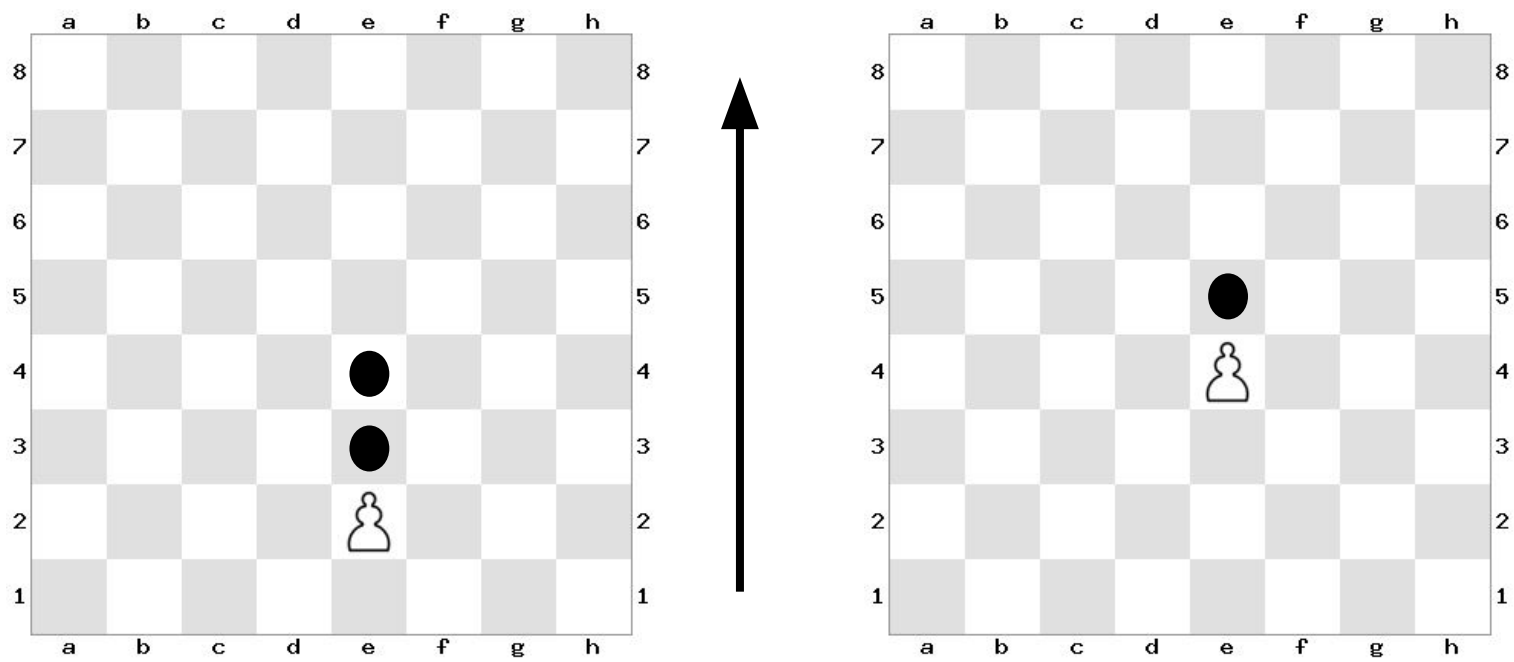


- El caballo en e4 puede capturar la torre en d6 moviéndose allí.
- Este caballo no puede moverse a c3 o g3 donde hay un peón de su mismo color.

Después de capturar la torre.

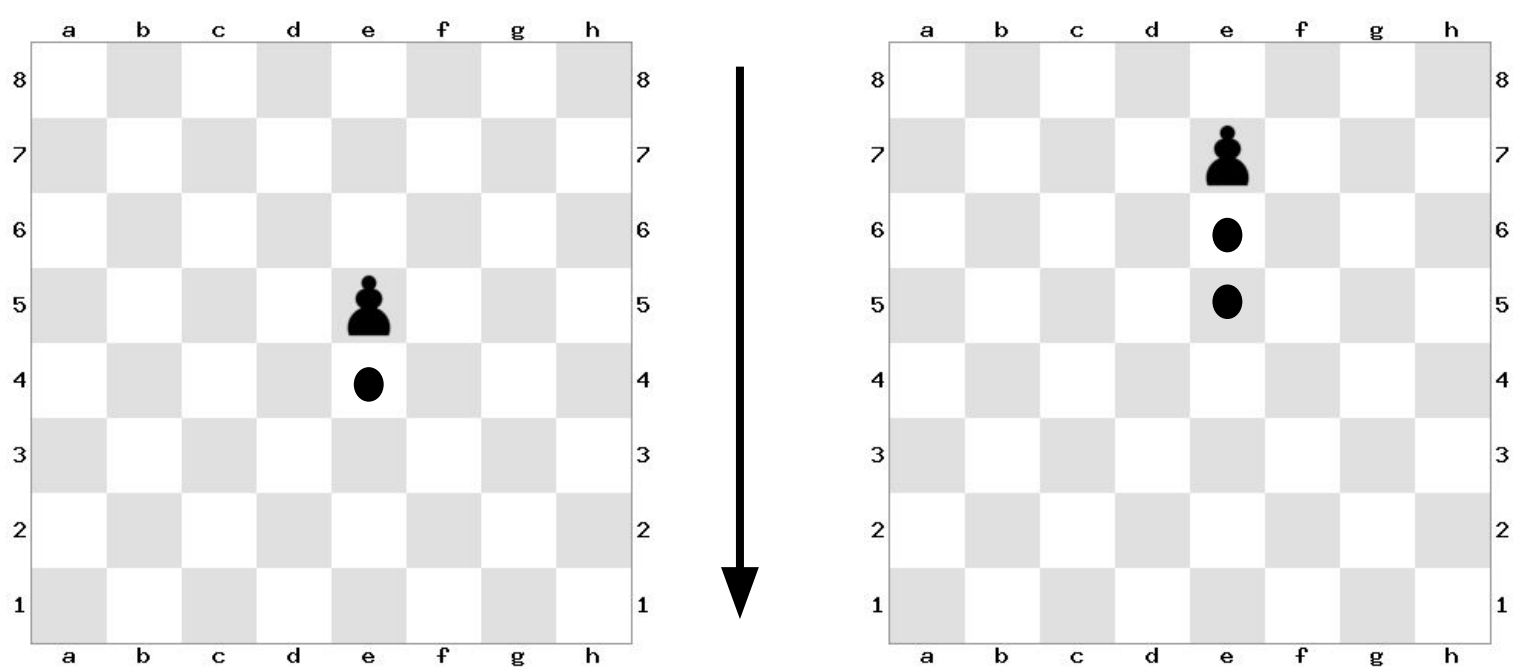
El Peón

La única pieza que nunca puede retroceder.



Puede moverse a las casillas con círculos.

- Una casilla.
- Desde su casilla inicial puede moverse una o dos casillas.
- Los peones blancos se mueven desde la segunda fila hacia la octava fila.



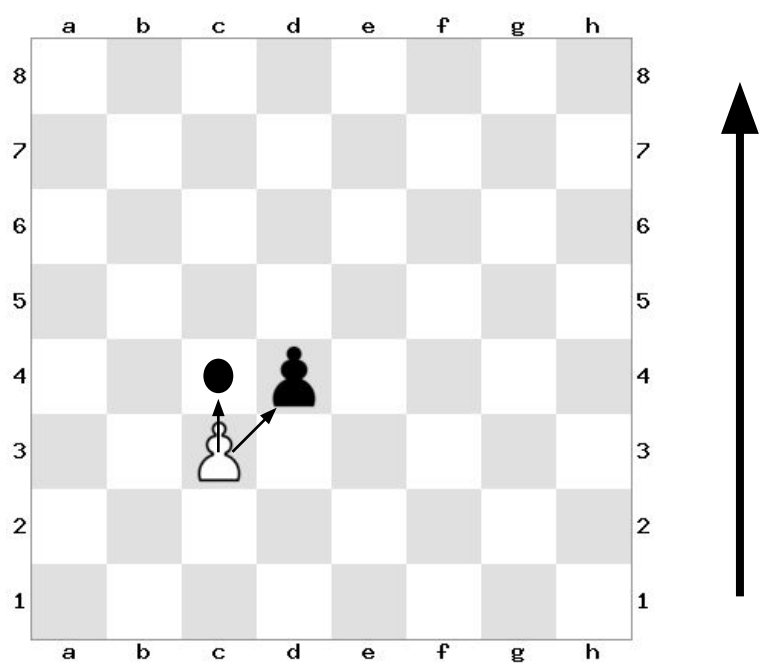
Puede moverse a las casillas con círculos.

Los peones negros se mueven desde la séptima fila hacia la primera fila.

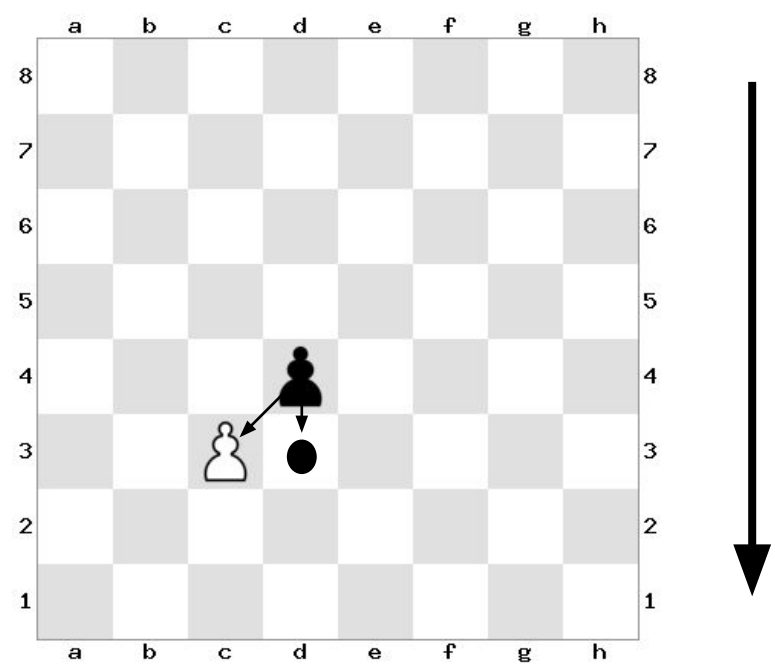
Cuando los peones capturan

La única pieza que captura diferente de lo que se mueve.

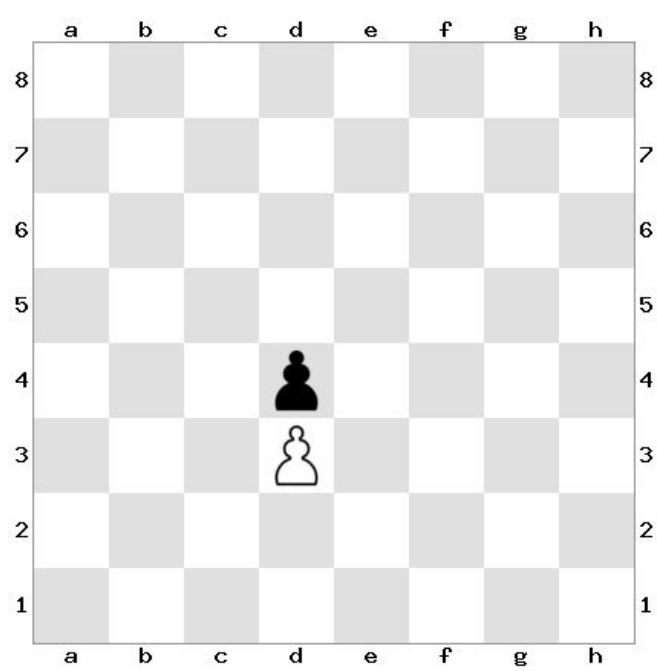
- Captura una casilla en diagonal.
- Los peones blancos se mueven desde la segunda fila hacia la octava fila.
- Los peones negros se mueven desde la séptima fila hacia la primera fila.



El peón blanco puede moverse a la casilla con el círculo o puede capturar el peón negro.



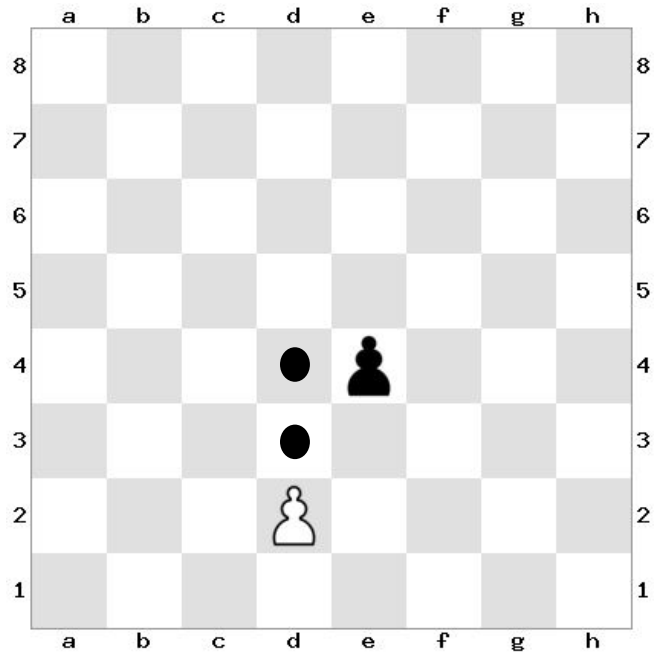
El peón negro puede moverse a la casilla con el círculo o puede capturar el peón blanco.

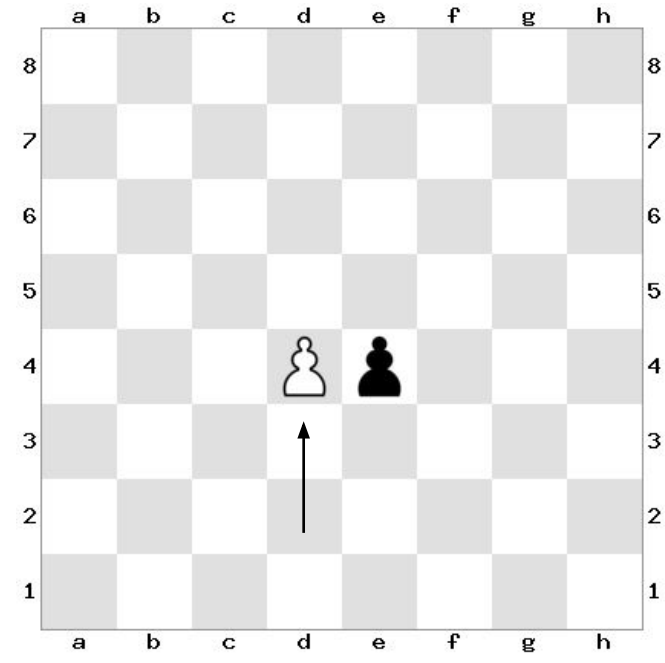


Estos peones están bloqueados. No pueden moverse y no pueden capturar.

Capturar al paso ("*en passant*")

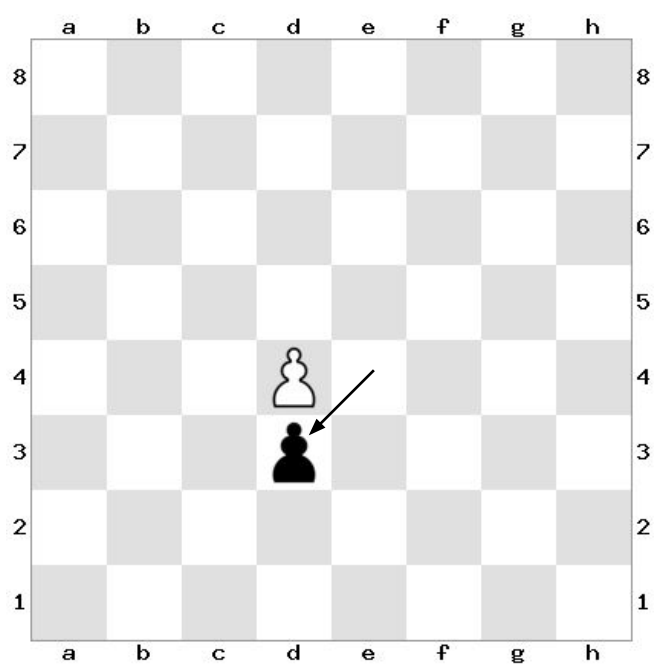
Los peones también pueden capturar "en passant", que en francés significa "al paso".

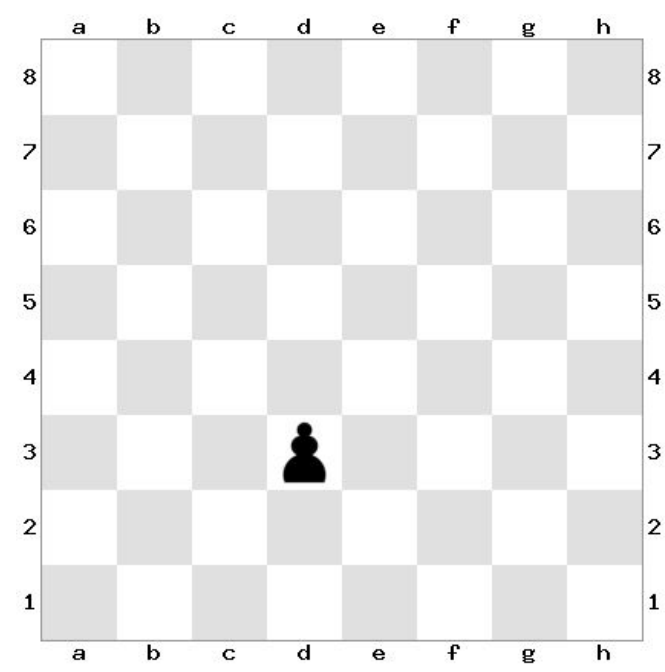




1. Antes de que se mueve el peón blanco. 2. El peón blanco se movió dos casillas.

"En passant" se aplica si un peón se mueve dos casillas en su primer movimiento, y hay un peón contrario que podría haberlo capturado si solo se hubiera movido una casilla. Entonces este peón contrario puede capturar al primero moviéndose a la casilla que habría ocupado si el primero hubiera avanzado solo una casilla.





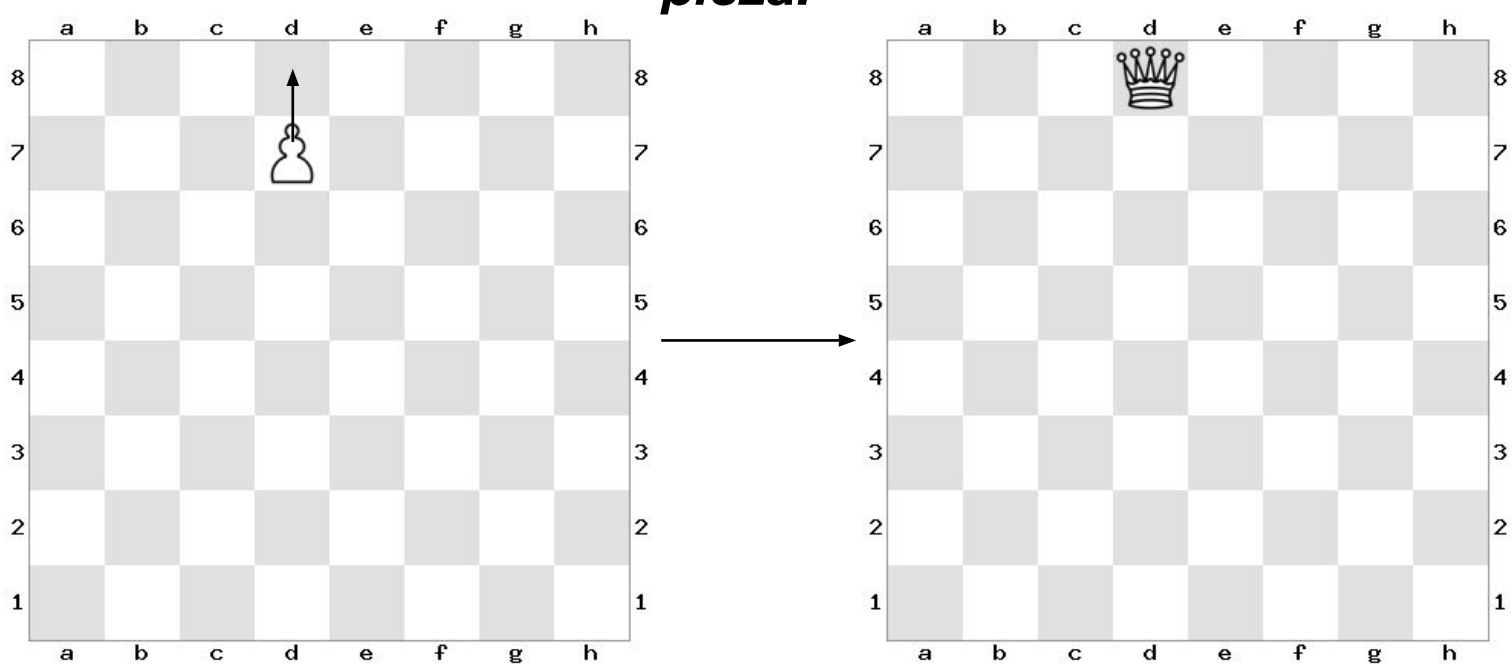
3. El peón negro comienza para capturar el peón blanco "en passant".

4.Después de que las negras completan el movimiento y eliminen el peón blanco del tablero.

Este movimiento especial solo se puede realizar en el primer movimiento después del movimiento del primer peón.

Coronar un peón

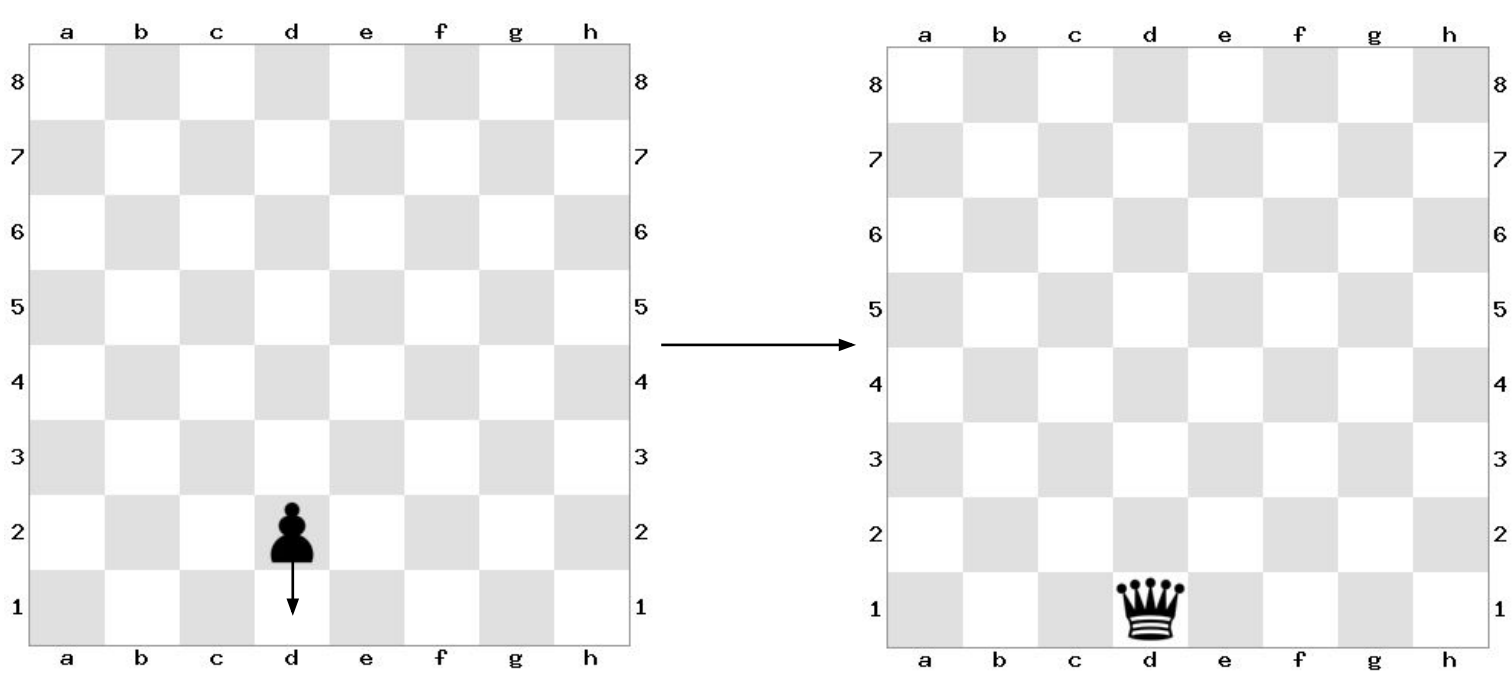
La única pieza que puede convertirse en otra pieza.



El peón puede coronar cuando se mueve una casilla más.

Después de mover el peón al final del tablero y cambiarlo por una dama.

- Un peón debe cambiarse por una dama, torre, caballo o alfil del mismo color cuando llegue al otro lado del tablero.
- Generalmente, un peón coronado se convierte en una dama, porque la dama es la pieza más poderosa. Se podría tener 9 damas; la original y una por cada peón. ¡Pero esto sería un juego muy inusual!

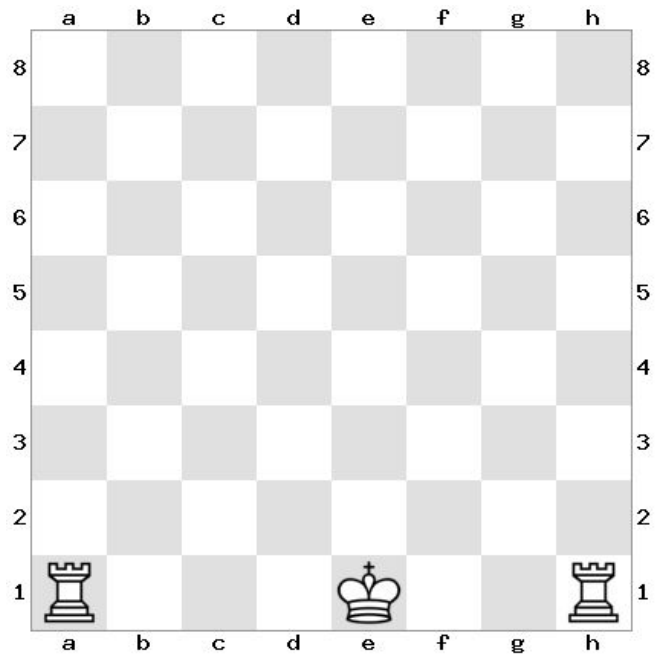


El peón puede coronar cuando se mueve una casilla más.

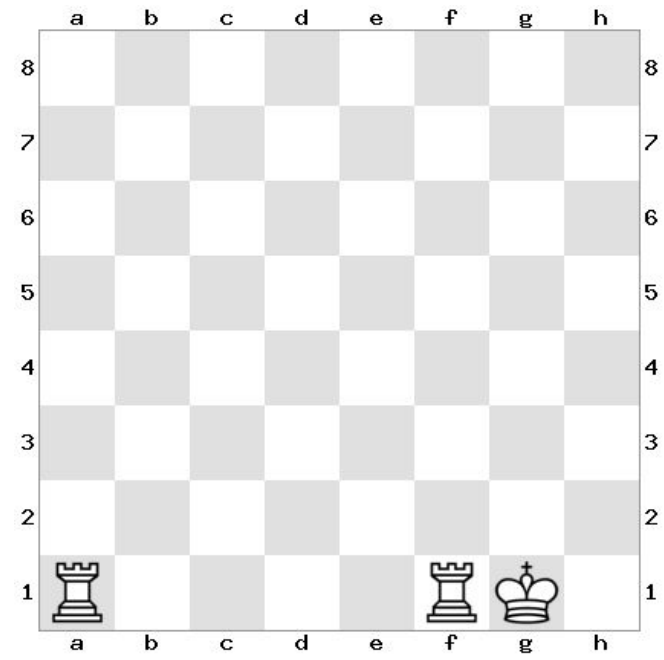
Después de mover el peón al final del tablero y cambiarlo por una dama.

Enroque

¡Mueve dos piezas en un turno!

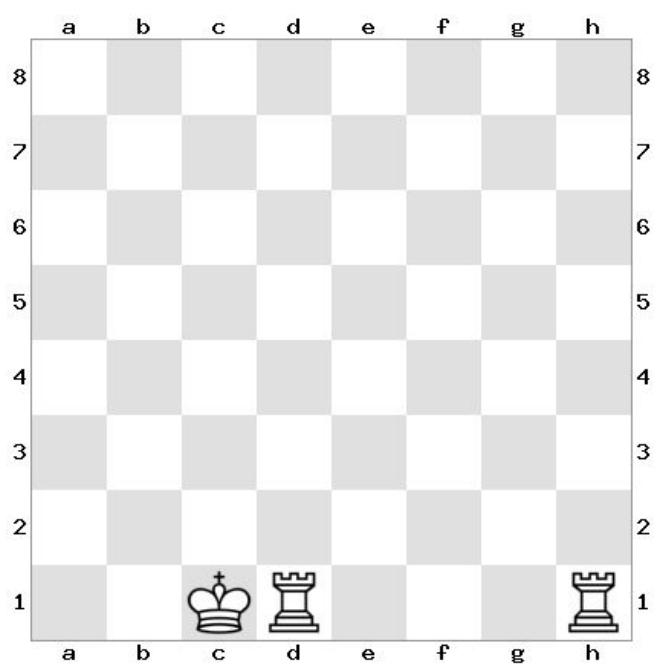


Posición de las blancas antes del enroque.



Después del enroque en el flanco de rey (“enroque corto”).

- El enroque es un movimiento del rey y una de las torres.
- No debe haber piezas entre el rey y la torre.
- El rey no debe haberse movido anteriormente.
- La torre no debe haberse movido anteriormente.
- El rey no debe estar en jaque.
- Ninguna de las casillas por las que se mueve el rey debe ser atacada por una pieza enemiga.



Después del enroque en el flanco de dama (“enroque largo”).

- Para enrocar, mueva el rey dos casillas hacia la torre y mueva la torre al otro lado del rey.

Terminando el juego

Abandonar. Si un jugador abandona el juego, el otro jugador gana el juego.

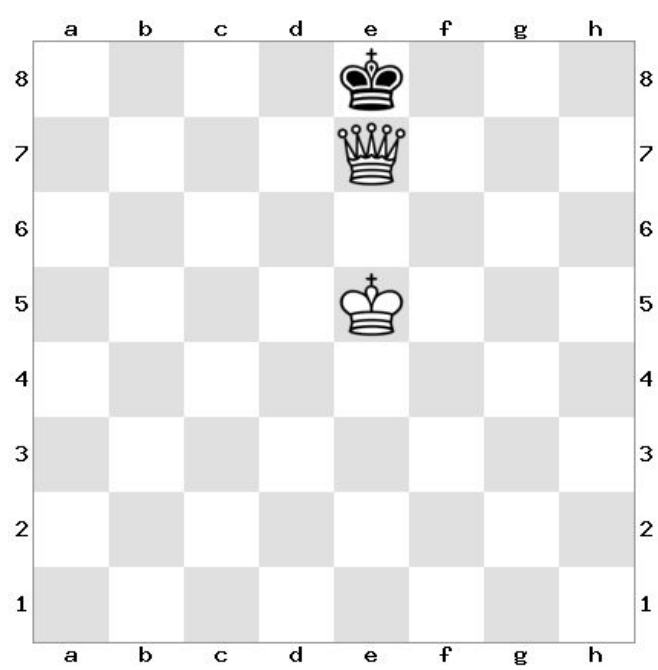
Jaque mate. Jaque mate es cuando el rey está en jaque y no puede escapar. Cuando un jugador hace jaque mate, gana el juego.

Ahogado. Cuando el jugador a mover no está en jaque y no tiene movimientos legales. Ahogado es un empate (“tablas”).

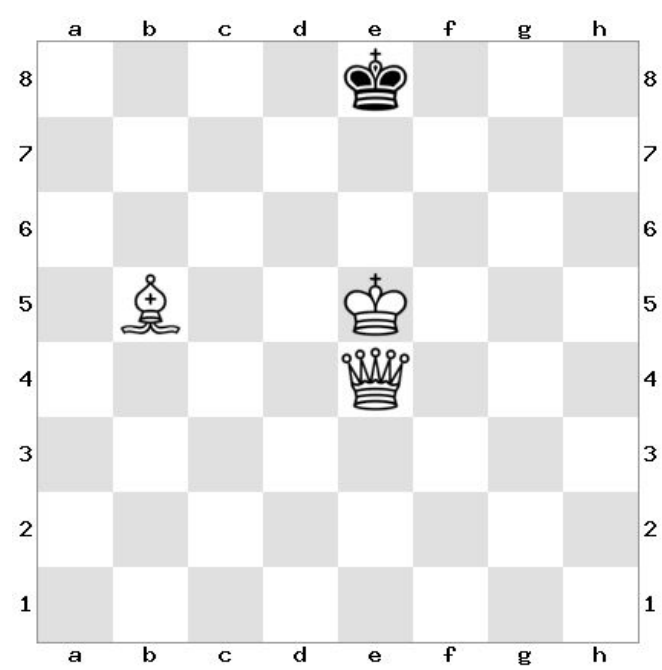
Otras tablas. 1) material insuficiente, 2) repetición de posición, 3) regla de 50 movimientos, or 4) por acuerdo.

Jaque

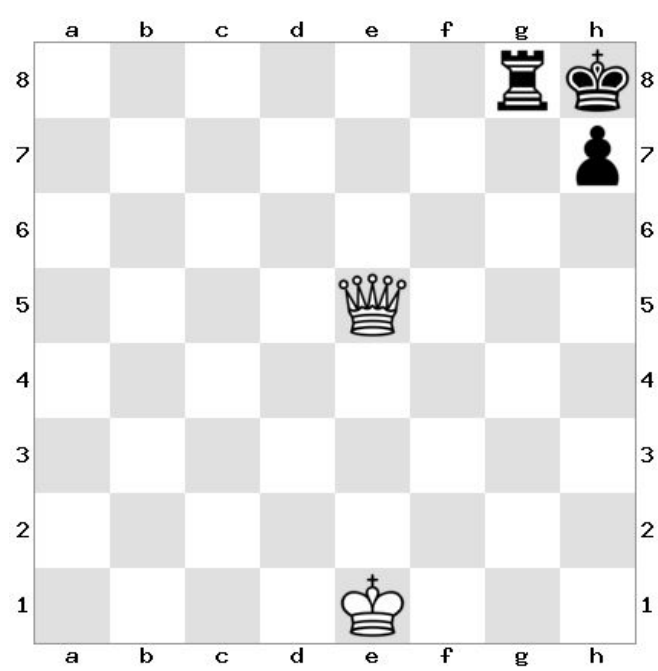
- El jaque es un ataque (amenaza de ‘capturar’) al rey.
- Debes salir del jaque si puedes. Si no puede, es jaque mate y el juego se acaba.
- Para salir del jaque, 1) capture la pieza atacante, o 2) bloquee la pieza atacante, o 3) mueva al rey fuera del jaque.



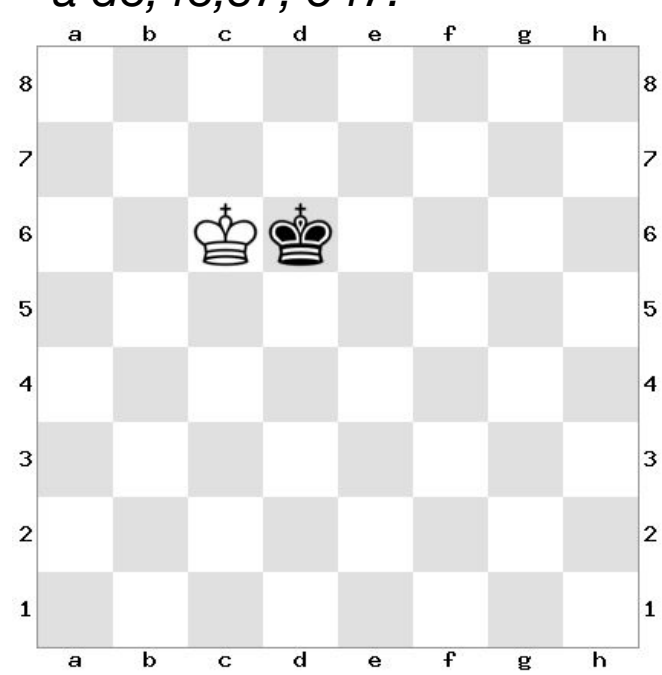
Juegan las negras. Las negras están en jaque de la dama blanca. Las negras pueden salir de jaque capturando a la dama.



Juegan las negras. Las negras están en jaque del alfil blanco. Las negras pueden salir de jaque moviendo al rey a d8, f8,e7, o f7.



Juegan las negras. Las negras están en jaque de la dama blanca. Las negras pueden salir de jaque moviendo la torre a g7.

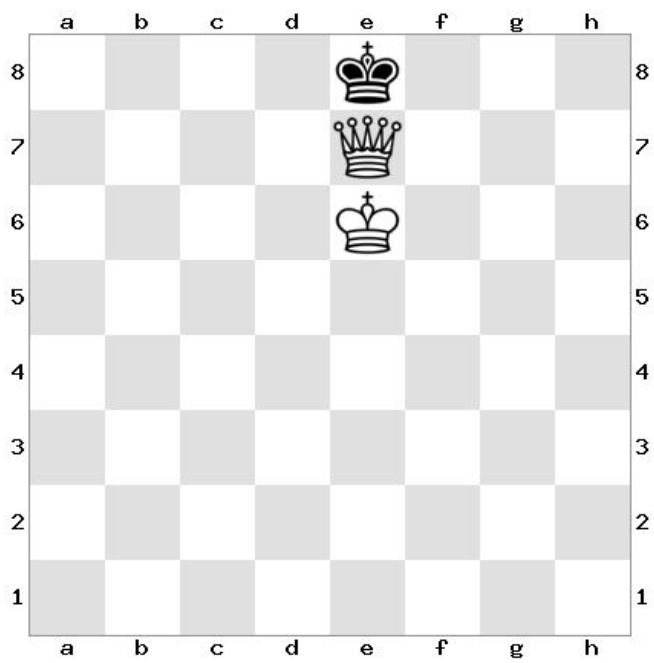


Un rey nunca puede estar al lado del otro rey. Ambos estarían en jaque. Esta posición está en contra de las reglas.

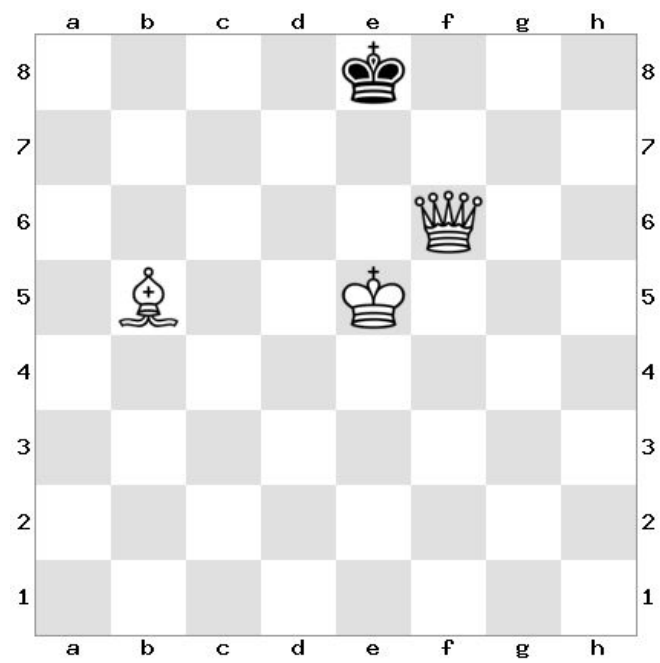
Jaque mate

¡Jaque mate y gane!

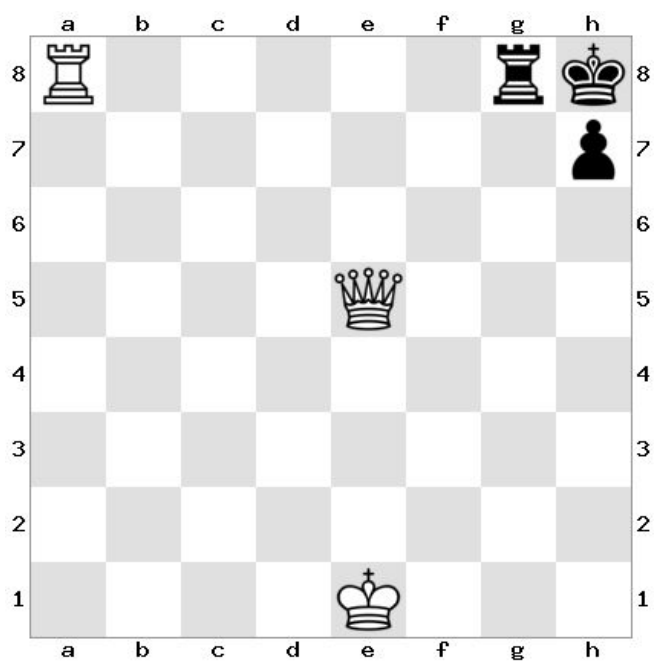
Jaque mate es cuando el rey está en jaque y no puede escapar. Cuando un jugador hace jaque mate, gana el juego.



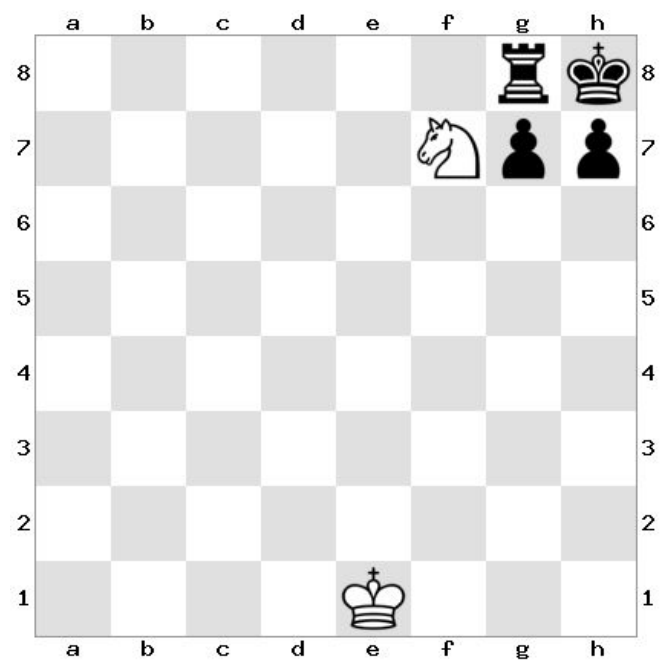
Juegan las negras. Las negras están en jaque de la dama blanca. No puede tomar la dama porque está defendida por el rey blanco. Jaque mate.



Juegan las negras. Las negras están en jaque del alfil blanco. Todas las casillas a las que podía moverse son atacadas. Jaque mate.



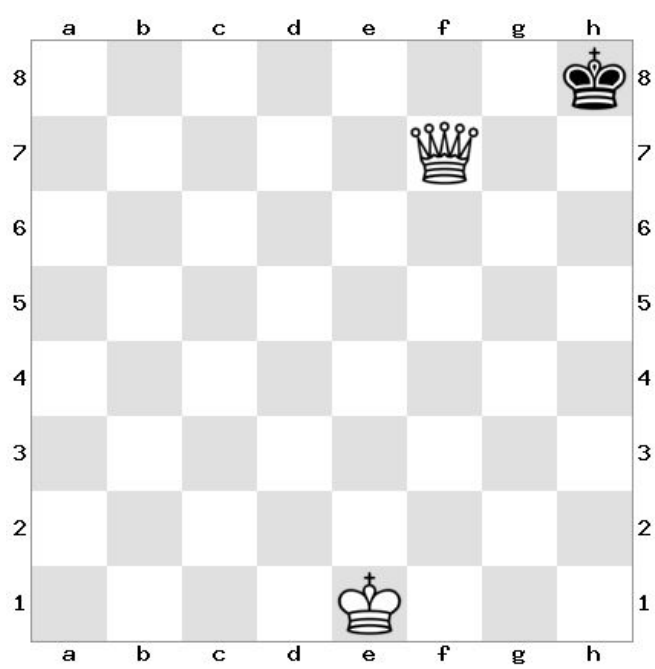
Juegan las negras. Las negras están en jaque de la dama blanca. La torre negra no puede moverse para bloquear en g7 porque eso sería jaque de la torre blanca en a8. Jaque mate.



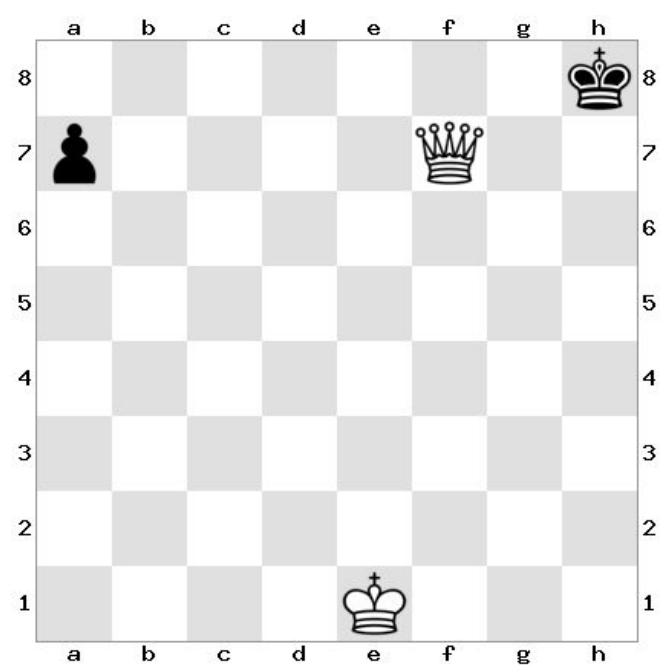
Juegan las negras. Las negras están en jaque del caballo blanco. El rey no tiene movimientos y nada puede capturar al caballo blanco. Jaque mate.

Ahogado

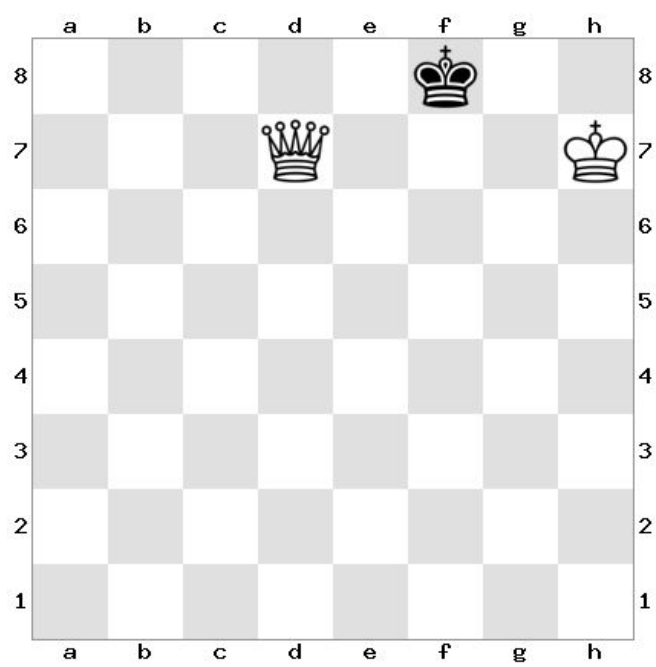
Cuando el jugador a mover no está en jaque pero no tiene movimientos legales. Ahogado es un empate (“tablas”).



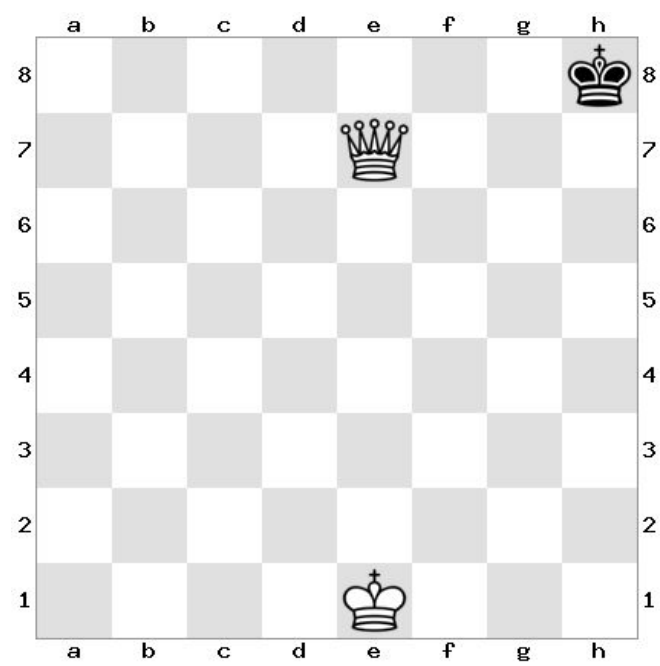
Juegan las negras. Ahogado. Las negras no están en jaque y no tienen movimientos.



Juegan las negras. ¡No ahogado! El peón negro puede moverse.



Juegan las negras. Ahogado. Las negras no están en jaque y no tienen movimientos.



Juegan las negras. ¡No ahogado! El rey negro puede moverse a g8.

Otras tablas

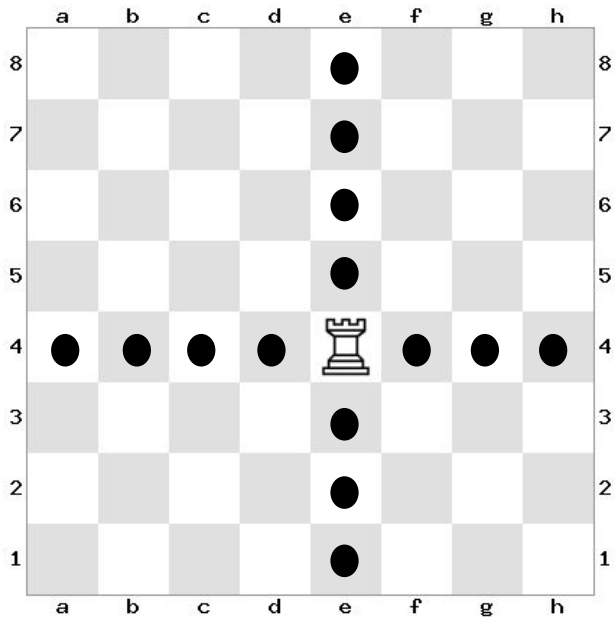
Material insuficiente. Cuando ambos jugadores no tienen suficientes piezas para dar jaque mate y no hay peones en el tablero, el juego es un empate. Esto es cuando ambos bandos tienen 1) rey solitario, 2) rey solitario y un alfil, o 3) rey solitario y un caballo.

Repetición de posición. Si la misma posición ocurre tres veces con el mismo lado para moverse, cualquiera de los jugadores puede declarar el juego un empate.

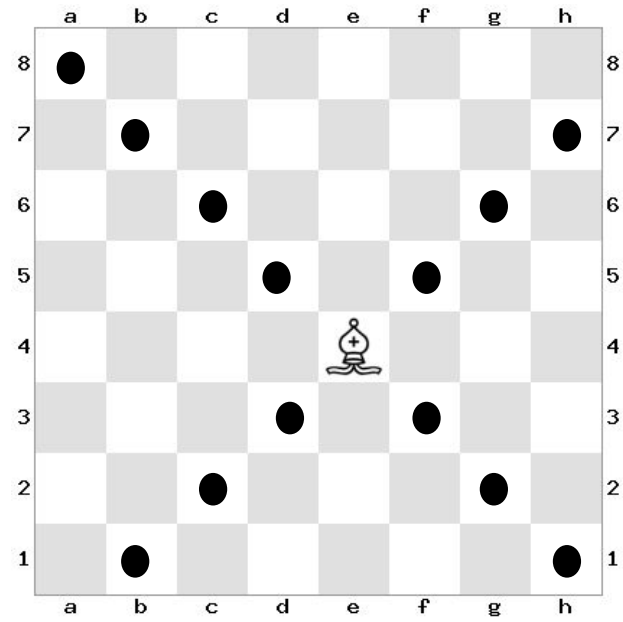
Regla de 50 movimientos. Si ambos jugadores hacen 50 movimientos seguidos sin un movimiento de peón o una captura de pieza, cualquiera de los jugadores puede declarar el juego un empate.

Por acuerdo. Si ambos jugadores están de acuerdo, el juego es un empate.

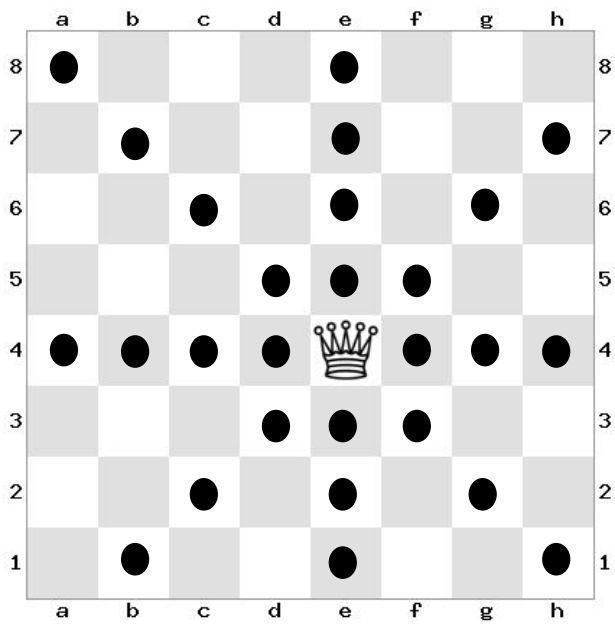
Resumen de piezas



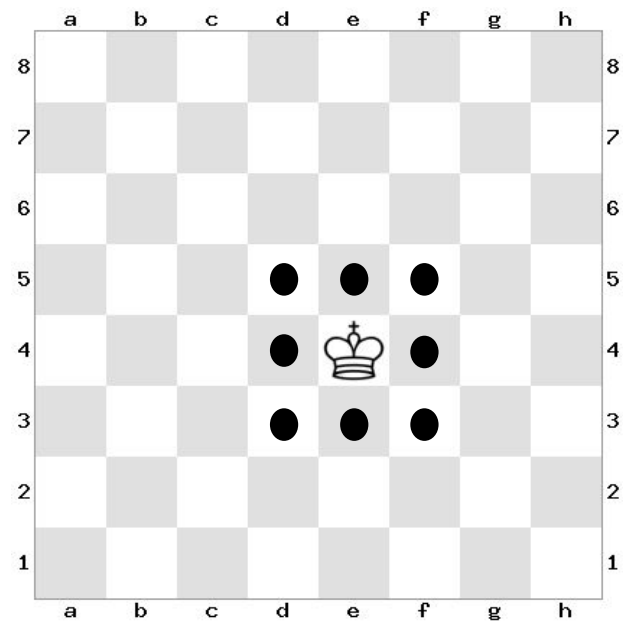
La torre



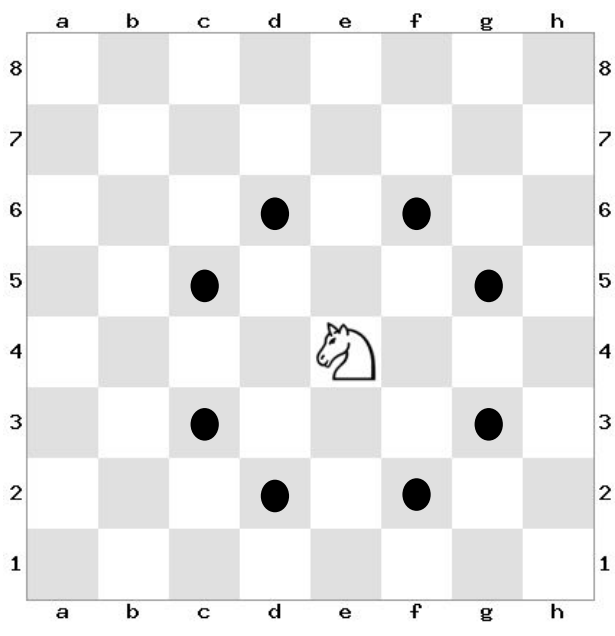
El alfil



La dama

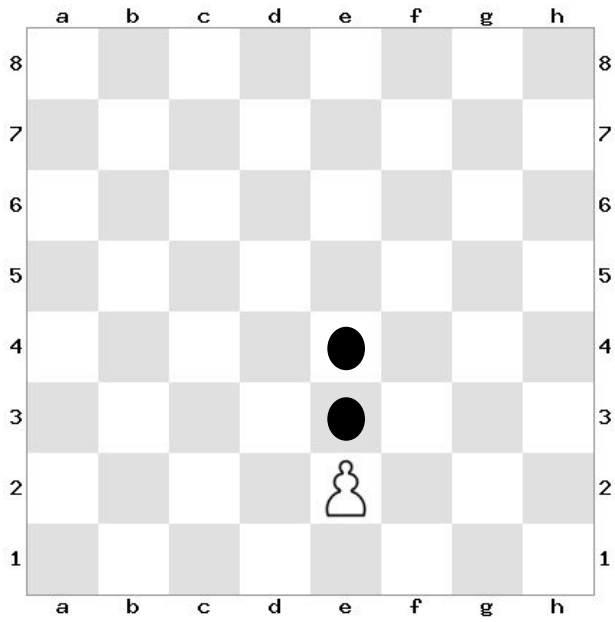


El rey

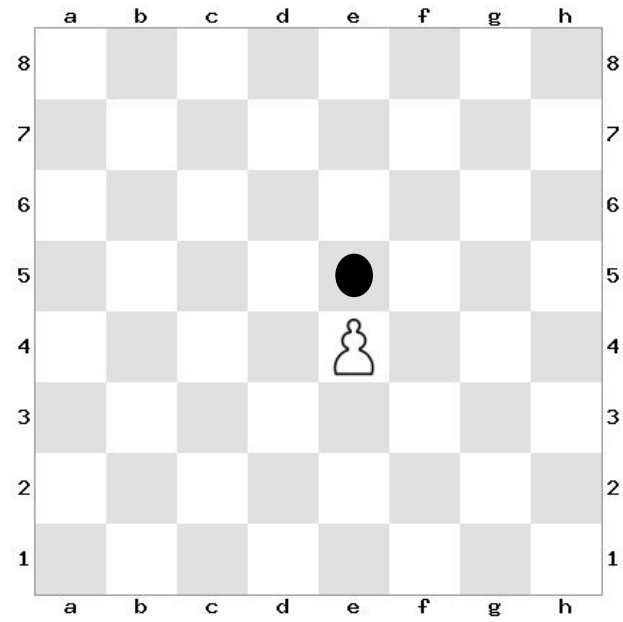


El caballo

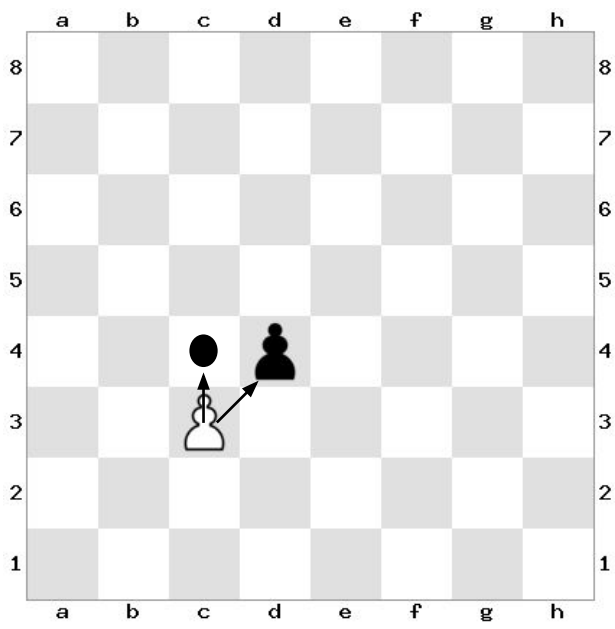
Resumen de peones



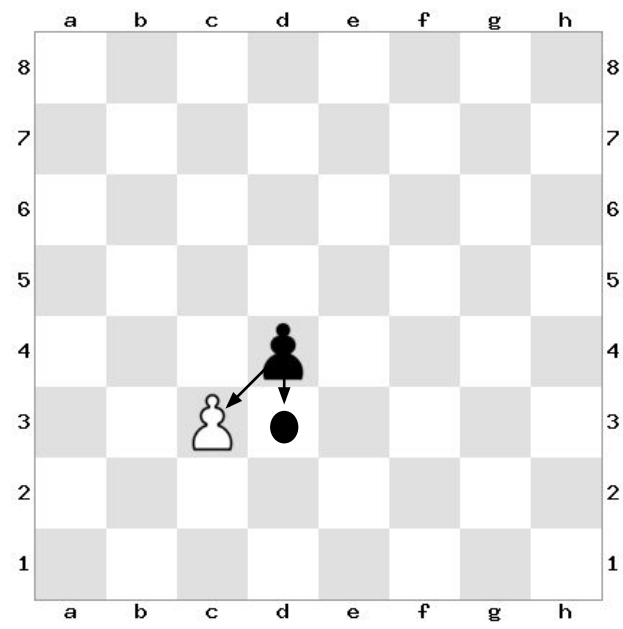
Primer movimiento



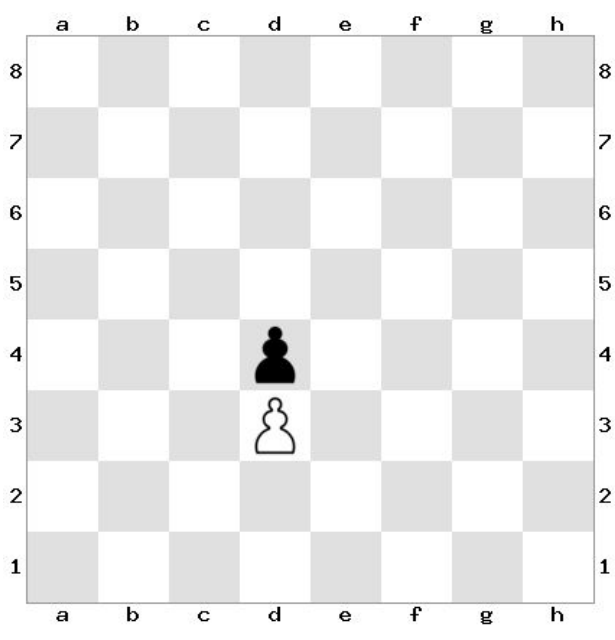
Después del primero



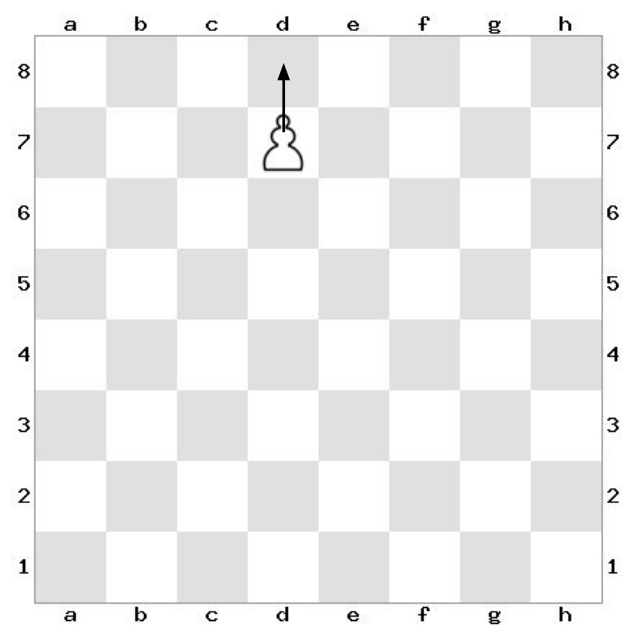
Mover o capturar



Mover o capturar

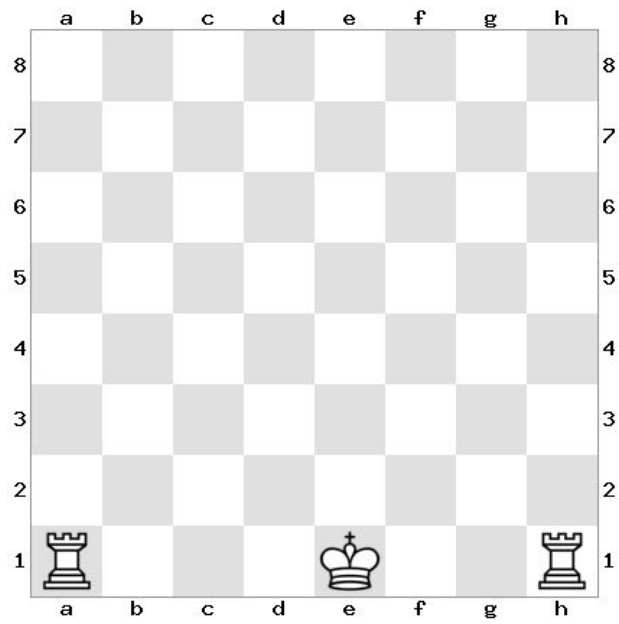


Bloqueados

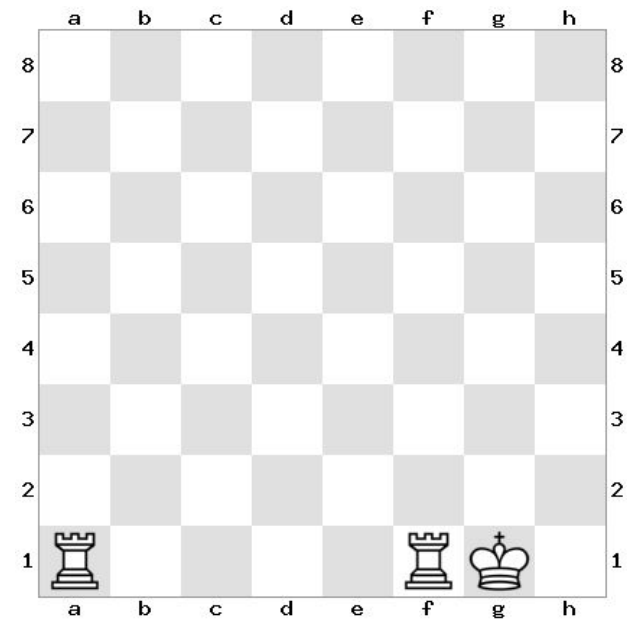


Coronar

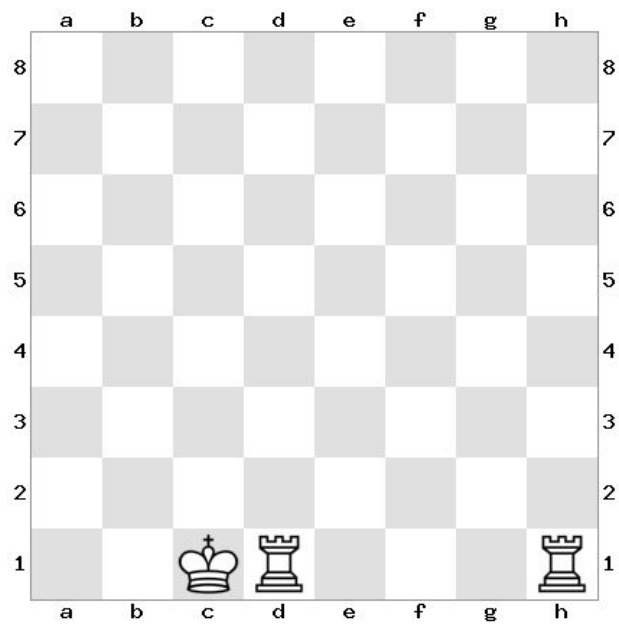
Resumen de enroque y al paso



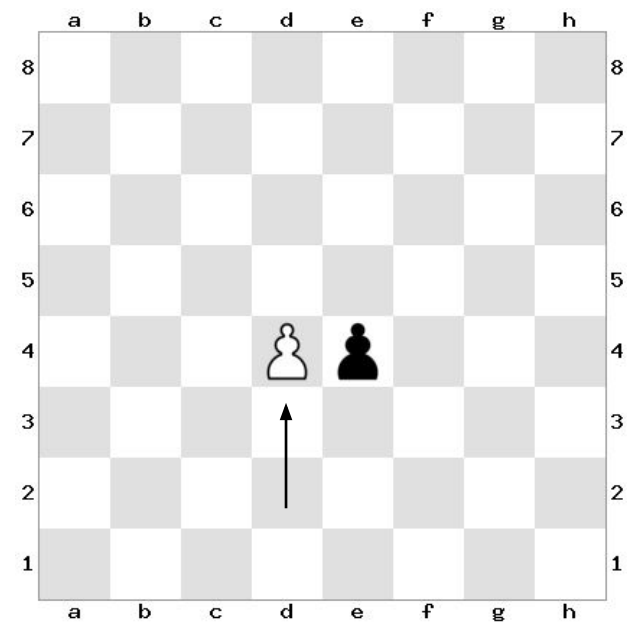
Antes del enroque



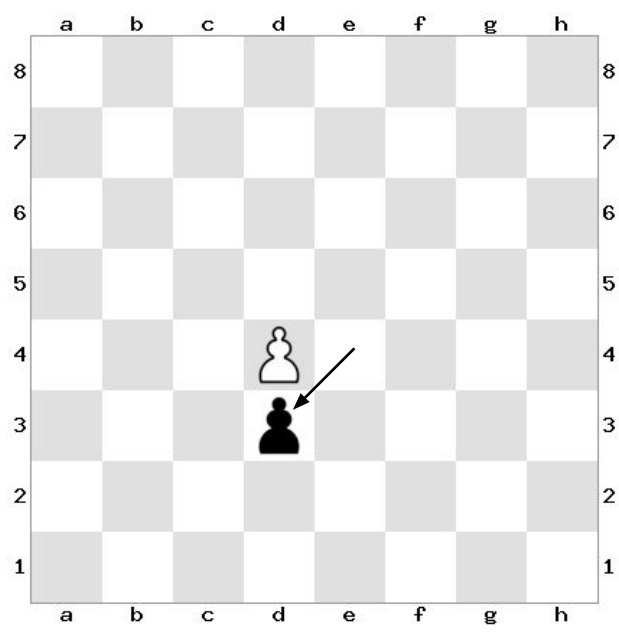
Enroque corto



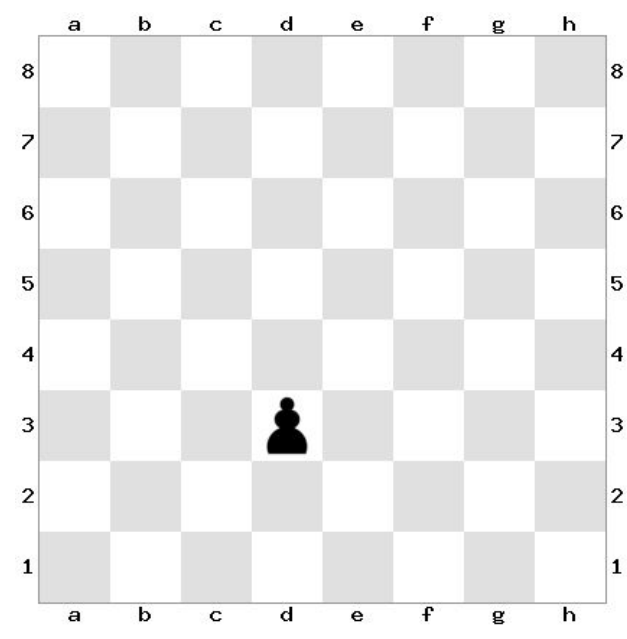
Enroque largo



Antes al paso



Mientras está al paso



Después de al paso