

Como jugar ajedrez (principiantes)



Tutorial por: Giovanna Martínez
Informática
Colegio Antonio de león

INDICE

1. COMO JUGAR AL AJEDREZ PASO A PASO
2. UBICACIÓN DE LAS PIEZAS EN EL TABLERO
3. JAQUE MATE
4. MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS EN EL AJEDREZ

COMO JUGAR AL AJEDREZ PASÓ A PASO

Toda partida de ajedrez comienza siempre, sin excepciones, con el primer movimiento de las blancas. Una vez que las blancas inician la partida entonces es el momento de que las negras realicen su movimiento. Y luego jugarán de vuelta las blancas. Y así sucesivamente hasta el final de la partida.

Ten en cuenta que **el ajedrez es un juego por turnos**, por lo que siempre debes esperar que tu rival haga su jugada para que tú puedas realizar la tuya. En ninguna circunstancia un jugador puede realizar más de un movimiento seguido, así como también está prohibido saltarse un turno. *Siempre hay que hacer un movimiento en el momento en que te corresponde.*

Una partida de ajedrez acaba cuando:

- Un jugador da jaque mate.
- Un jugador se rinde.
- Los dos jugadores acuerdan tablas (empate).



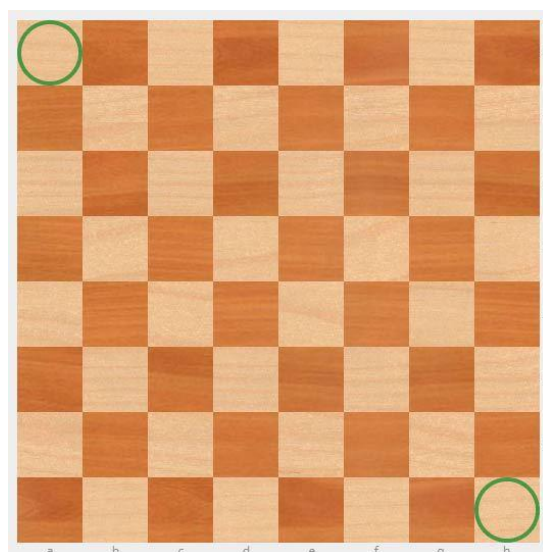
UBICACIÓN DE LAS PIEZAS EN EL TABLERO

Las 16 piezas y peones de cada bando se componen por:

- 1 rey.
- 1 dama.
- 2 torres.
- 2 alfiles.
- 2 caballos.
- 8 peones.

Como se observa, los 8 peones se encuentran ocupando la totalidad de la segunda fila y luego en la primera fila el orden de las piezas para las blancas es (comenzando desde la izquierda): torre-caballo-alfil-dama-rey-alfil-caballo-torre, mientras que el orden para las negras es (siempre desde la izquierda y desde la perspectiva del jugador que maneja las negras): torre-caballo-alfil-rey-dama-alfil-caballo-torre.

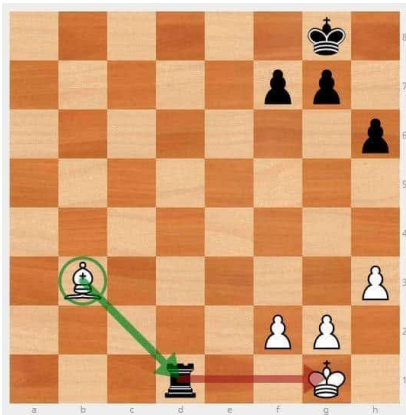
El tablero debe estar ubicado de forma tal que cada jugador tenga una casilla blanca en el extremo derecho, tal como se muestra en la imagen a continuación.



JAQUE MATE

Se dice que el rey de uno de los jugadores *está en jaque* cuando una de las piezas o peones adversarios lo está atacando directamente.

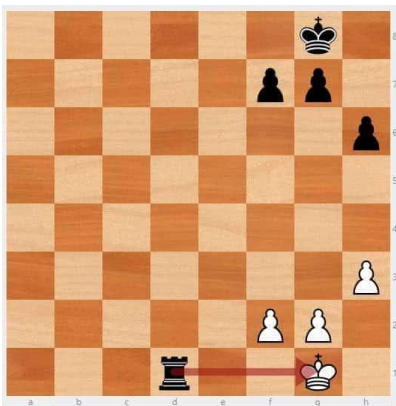
Este ataque directo sobre el rey se da cuando este se encuentra ubicado en la eventual trayectoria que puede dar determinada pieza o peón en el turno siguiente



Cuando el rey de cualquiera de los jugadores está en jaque, el jugador que se encuentra bajo esa amenaza debe **sí o sí** lograr que ese jaque desaparezca.

Esto puede hacerse por medio de distintos mecanismos:

- Moviendo el rey hacia una casilla segura, es decir que no se encuentre en la trayectoria de otra pieza o peón enemigo. Esto es lo que sucede en el diagrama que vimos más arriba.
- Capturando la pieza o peón que está dando el jaque.



MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS EN EL AJEDREZ

LA TORRE

La torre se mueve **en línea recta** cuantas casillas le sea posible desplazarse. Es decir, puede moverse una sola casilla o, si tiene espacio, puede moverse 3, 4, 5 o las que desee.

EL ALFIL

Se mueve **en diagonal** y, al igual que la torre, puede desplazarse todas las casillas que desee (siempre que no se tope antes con una pieza o peón del rival).

EL REY

Sus movimientos son limitados porque solo puede avanzar una sola casilla. Ese avance puede ser **en cualquier dirección** pero de uno en uno. La otra limitación hiper importante que tiene el rey es que, al momento de moverse en el tablero, **jamás puede quedar expuesto a ser capturado por otra pieza** o peón rival. Si esto llegase a ocurrir la jugada es considerada ilegal y debe realizar otro movimiento.

LA REINA

Es la pieza más poderosa porque puede moverse cuantas casillas quiera **ya sea en línea recta o en diagonal**. Sus poderes son una combinación de lo que puede hacer la torre y lo que puede hacer el alfil.

EL CABALLO

u movimiento es **en forma de L**. Hay dos opciones: puede moverse dos casillas de forma vertical y una horizontal o viceversa: dos casillas de forma horizontal y una vertical

