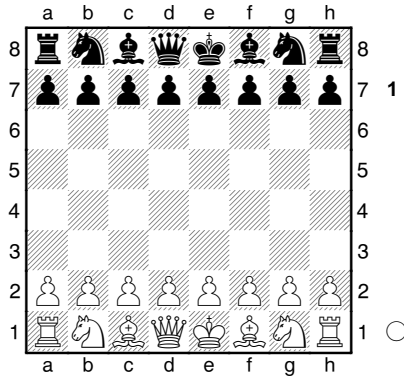


El tablero y las piezas

Diagrama



El Tablero se divide en columnas desde la "a" hasta la "h" y las filas del 1 hasta el 8. De esta forma las casillas tienen una designación de una letra y un número. Por ejemplo, a1, a2, a3, etc. hasta a8. b1,b2,b3,...hasta b8. c1,c2,c3...hasta c8. d1,d2, d3...hasta d8. e1,e2,e3... hasta e8. f1,f2,f3...hasta f8, g1,g2,g3...hasta g8. h1,h2, h3...hasta h8. Las casillas del mismo color que se unen por el vértice de cada casilla, se llama diagonal. Las diagonales se denominan desde la primera casilla hasta la última. Por ejemplo, f1-a6 es la diagonal del alfil que está en la casilla f1. La gran diagonal blanca es a8-h1.

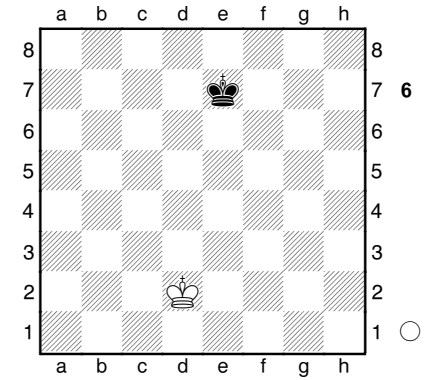
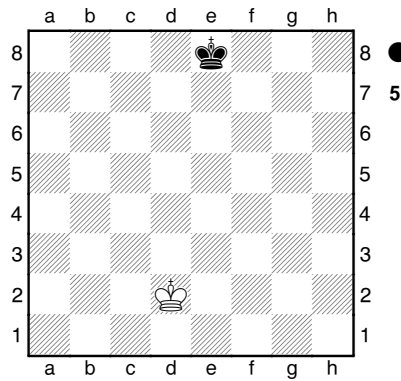
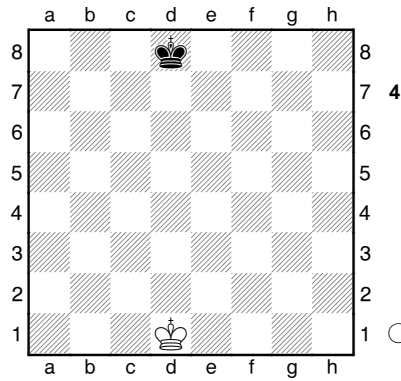
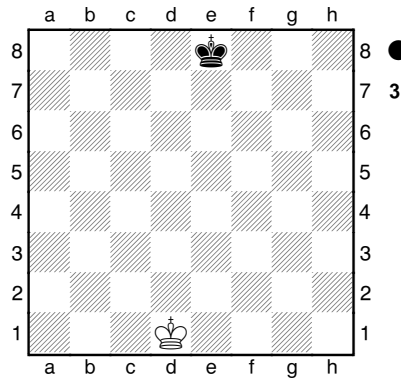
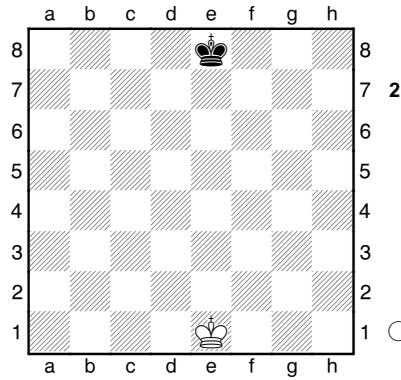
Movimiento del Rey

Diagrama

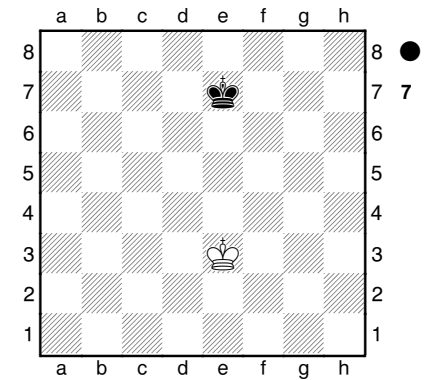
(Diagrama 2)

El Rey mueve una casilla en todas las direcciones. El rego puede ir a cualquiera de las siguientes casillas: d8, d7, e7, f7 y f8. El Rey blanco puede moverse a d1, d2, e2, f2, y f1. **1.♔d2** [1.♔d1

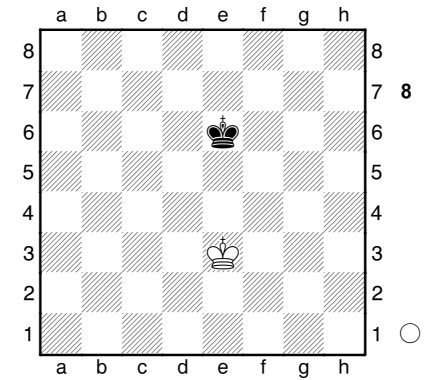
♔d8
] **1...♔e7**



Desde esta casilla el rey puede moverse a ocho casillas: d8,d7,d6,e6,f6,f7,f8 y e8. **2.♔e3**



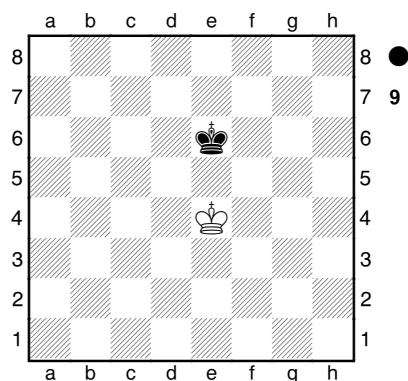
Desde e3 el rey blanco puede ir a cualquiera de las casillas siguientes: d4,d3,d2, e2,f2,f3,f4 y e4. **♔e6**



3.♔e4

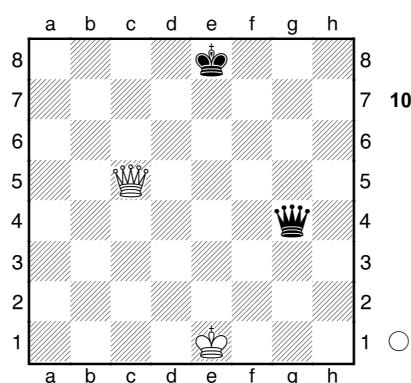
(Diagrama 9)

Cuando los Reyes están frente a frente como en este caso, no pueden ir a las casillas que están entre ellos: d5,e5 y f5.



Movimiento de la Dama

Diagrama



La Dama se mueve en todas las direcciones cuantas casillas tenga libre. La blanca puede ir a a7,b6,d4,e3,f2,g1,f8,e7,d6,b4,a3,a5,b5,d5,e5,f5,g5,h5,c8,c7,c6,c4,c3,c2 y c1. La negra lo puede hacer a c8,d7,e6,f5,h3,h5,f3,e2,d1,h4,f4,e4,d4,c4,b4,a4,g8,g7,g6,g5,g3,g2 y g1.

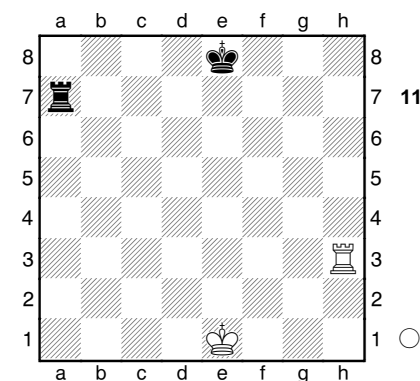
Movimiento de la Torre

Diagrama

(Diagrama 11)

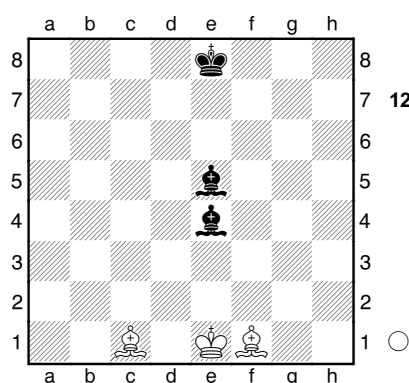
La torre se desplaza por las columnas y las filas. La torre de h3 puede ir a h1,h2,h4,h5,h6,h7,h8,g3,f3,e3,d3,c3,b3 y a3.

La de a7 se mueve si lo desea a b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7,a8,a6,a5,a4,a3,a2 y a1.



Movimiento del Alfil

Diagrama



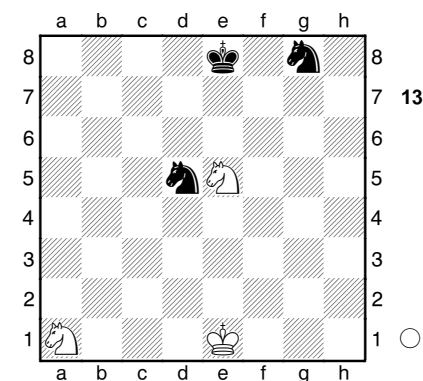
El alfil se mueve por las diagonales. El de c1 puede moverse a cualquier casilla que esté entre c1 y h6 así como c1 y a3. El de f1 lo hace entre las casillas f1 y a6 así como f1 a h3. Los alfiles negros tienen más movimientos por estar en el centro. El de e4 puede jugar a las casillas h1,g2,f3,d5,c6,b7,a8,h7,g6,f5,d3,c2 y b1. El de e5 haría los mismos movimientos por las casillas negras, por ejemplo, f4,g3,h2, etc.

Movimiento del Caballo

Diagrama

(Diagrama 13)

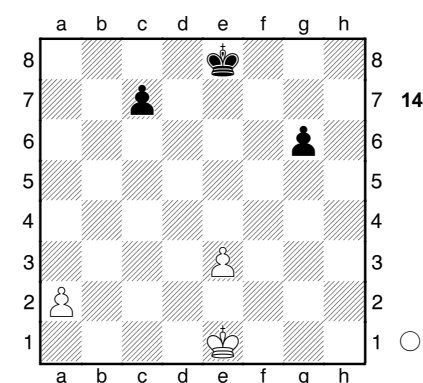
El caballo se mueve en forma de "L". Salta de una casilla



negra a una blanca o de una blanca a otra negra. El Caballo de a1 puede escoger entre b3 o c2. El de d5 puede ir a ocho casillas: c7,b6,b4,c3,e3,f4,f6 o e7. El caballo de e5 tiene a su disposición c6,c4,d3,f3,g4,g6,f7 o d7. El caballo de g8 puede jugar a e7,f6 o h6.

Movimiento del Peón

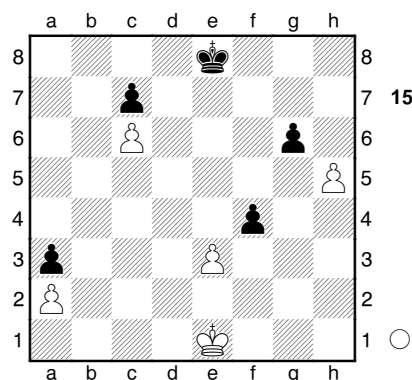
Diagrama



Los peones cuando están en su casilla inicial (blancos en segunda fila y negros en la séptima) pueden elegir entre avanzar dos casillas o una sola. El de a2 puede ir directamente a a4 o si lo desea a a3. El negro que está en c7 puede ir a c6 o c5 según lo desee. Una vez que salen de su casilla inicial solo pueden avanzar una casilla siempre por las columnas. El de e3 puede avanzar a e4, y el de g6 sólo lo puede hacer a g5.

Captura del Peón

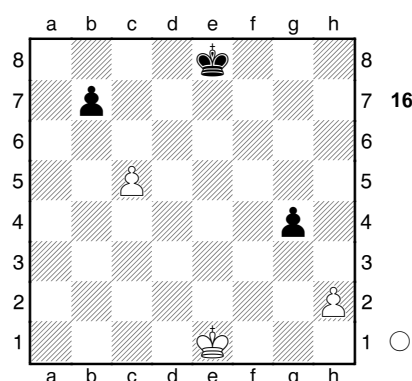
Diagrama



Los peones capturan a las piezas o peones enemigos una casilla en diagonal. En este ejemplo se están capturando los peones de g6 y h5, así como los de e3 y f4. El que juegue puede capturar a su adversario. Si juega el blanco puede elegir entre capturar h5xg6 o e3xf4. Si es el negro el que juega puede realizar la captura f4xe3 o g6xh5. Los peones que están en las columnas "a" y "c" no se pueden mover porque ambos se bloquean mutuamente.

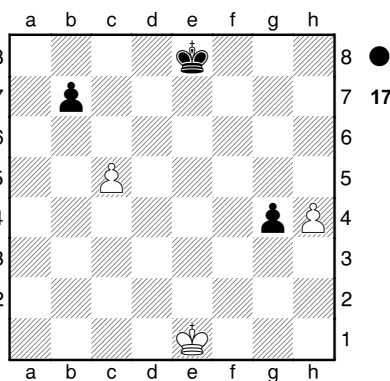
Captura al Paso (1)

Diagrama

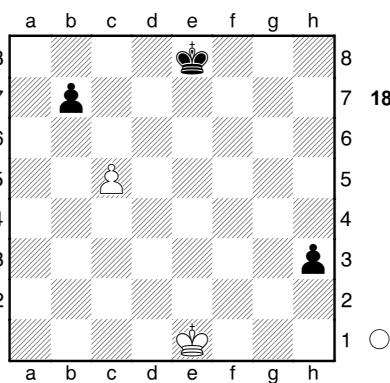


Para que las negras capturen al paso tienen que existir la siguiente situación: tener un peón en la cuarta fila (aquí g4) y el contrario un peón en la casilla original al lado de

la columna del peón blanco (h2). **1.h4**



El peón blanco avanza dos casillas pasando por la casilla de captura del peón negro (h3). **gxh3**



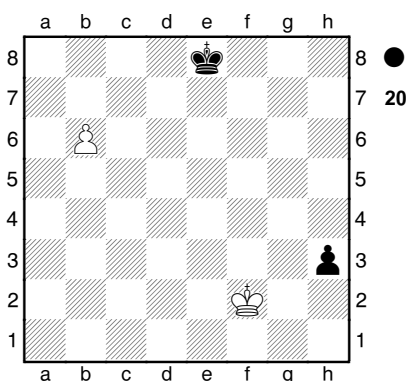
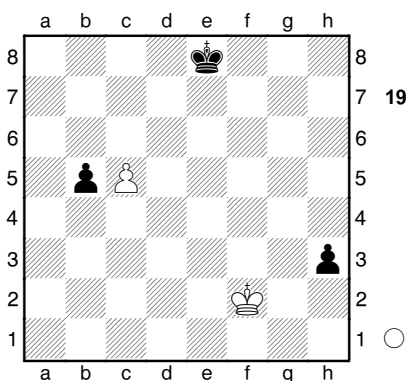
El peón de la cuarta fila captura a su adversario como si hubiera jugado a h4. Esta captura no es obligatoria pero tiene que realizarse en el momento que se produce. **2.♔f2** Para que las blancas capturen al paso tienen que existir la siguiente situación: tener un peón en la quinta fila (aquí c5) y el contrario un peón en la casilla original al lado de la columna del peón blanco (b7). **b5**

(Diagrama 19)

El peón ha pasado por la casilla de captura b6 del peón de c5. **3.cxb6**

(Diagrama 20)

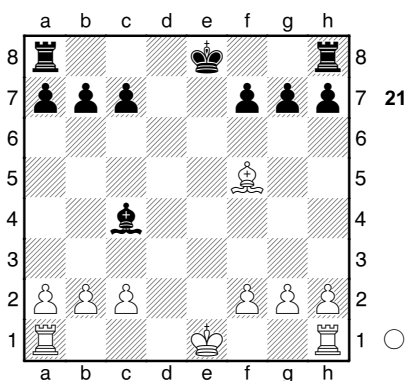
El peón de c5 lo captura



como si hubiera jugado directamente a b6.

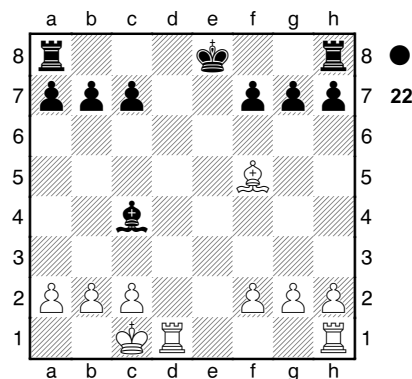
Enroque y prohibiciones

Diagrama

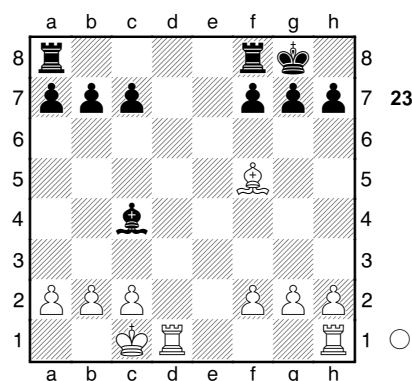


El enroque es un movimiento entre el rey y la torre. Existen ciertas condiciones para poderlo realizar. El Rey y la Torre no se pueden haber movido de su casilla inicial. El Alfil de c4 no deja que el rey blanco se enroque corto porque contrilla la casilla f1. Las negras no lo pueden hacer por el lado largo porque la casilla c8 está contrilada por el Alfil de f5.

1.0-0-0



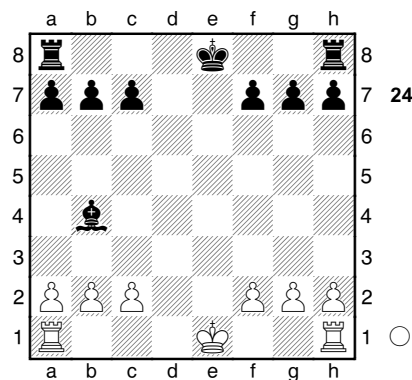
El rey se mueve dos casillas hacia la torre y esta se pone al lado del rey. Este es el enroque largo. **0-0**



Las blancas han efectuado el enroque corto. Igualmente se mueve dos casillas hacia la torre y el rey se sitúa al lado del rey.

Enroque y prohibiciones (2)

Diagrama

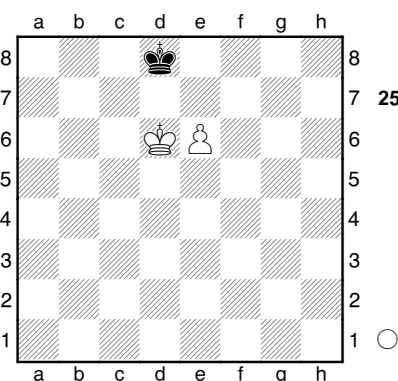


Cuando el rey está en jaque no puede realizar el enroque. Solo después de cubrir el jaque se podrá realizar. **1.c3** Ya se ha eliminado el jaque

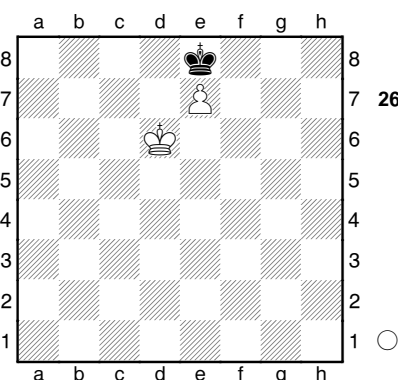
al rey. **♙d6** Una vez retirado el alfil, las blancas están en condiciones de hacer el enroque corto o largo. **2.0-0** Ha realizado el enroque corto. Dos casillas hacia la torre y la torre al lado al rey. **0-0-0** Las negras ha podido realizar ahora el enroque largo. El rey dos casillas hacia la torre y la torre se sitúa al lado del rey.

Jaque y Ahogado

Diagrama

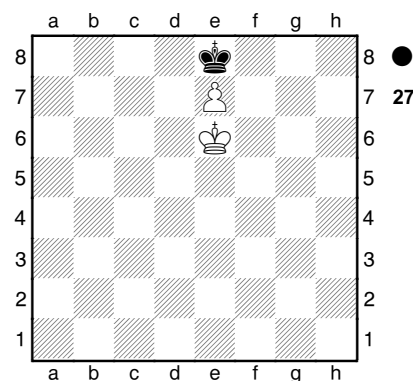


1.e7+ El rey negro está amenazado por el peón. Esta amenaza recibe el nombre de JAQUE. Al Rey lo pueden amenazar todas las piezas contrarias. **♙e8**

**2.♙e6**

(Diagrama 27)

El Rey negro no puede jugar a d8 ni f8 porque está dominado por el peón de e7. El Rey blanco domina d7, e7 y f7 donde no puede ir el Rey



negro. Como no está amenazado y no tiene otro movimiento el juego es tablas (medio punto para cada jugador) por AHOGADO.

B08

Desarrollo de las piezas.

Ejemplo de desarrollo de las piezas. **1.e4** Se deben mover los peones centrales **primera** mente. **d6** El negro lo hace más modestamente una casilla. **2.d4** Se ocupa el centro con el otro peón. **♞f6** El caballo se desarrolla atacando al peón de e4 y despejando el espacio entre el rey y la torre para hacer el enroque. **3.♞c3** Se desarrolla el caballo para la defensa del peón de e4 y el dominio del centro. **g6** Se abre una casilla al alfil de f8 que se situará en g7. **4.♞f3** Se inicia el plan para efectuar el enroque desarrollando el caballo hacia el centro del tablero. **♞g7** El alfil se ha desarrollando para realizar el enroque. **5.♞e2** El espacio entre el rey y la torre de las blancas y las negras está despejado por lo que se puede realizar el enroque corto. **0-0** Las negras llevaron a cabo su plan de desarrollo para realizar el enroque corto. **6.0-0** Igualmente las

