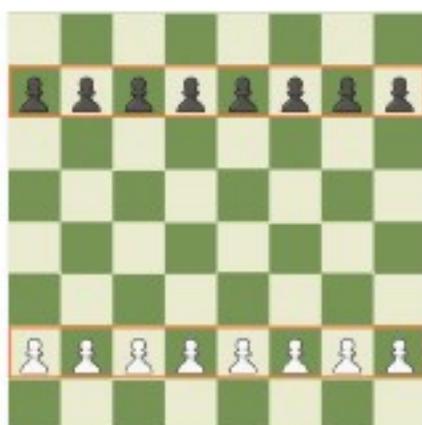


1 EL TABLERO

ORIENTACIÓN DEL TABLERO

Antes de colocar las piezas, es importante comenzar con la orientación correcta del tablero. Sin importar de qué lado del tablero estés, la casilla inferior derecha debe ser de color blanco.

LAS PIEZAS



1. Peones: deben situarse en la segunda fila de cada lado del tablero.



2. Torres: se colocan en las esquinas, al igual que las torres en un castillo real.



3. Una columna hacia adentro, están los **caballos**, al lado de las torres.



4. Los **alfiles** se colocan entre los caballos y la realeza, el rey y la dama.

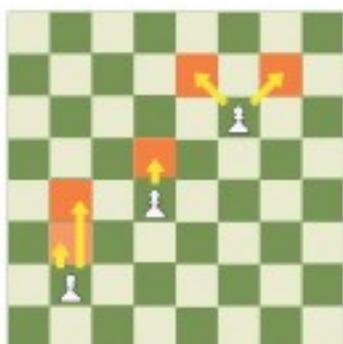


5. La **dama** se coloca en la casilla de su propio color.



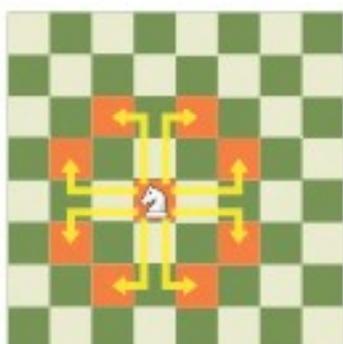
6. El **rey** se sitúa en la última casilla que queda disponible.

2 Cómo mueven las piezas



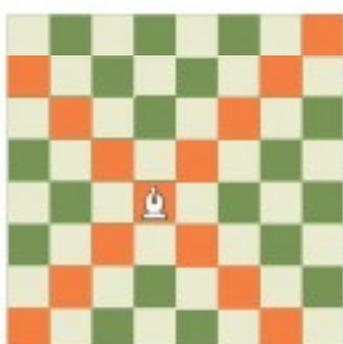
EL PEÓN

- Si aún no se ha movido, el peón puede avanzar una o dos casillas.
- Después de haberlo hecho, puede avanzar solo una casilla a la vez.
- Ataca (o captura) en diagonal, hacia la izquierda o derecha.



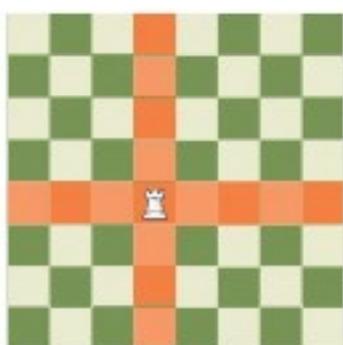
EL CABALLO

¡El caballo es la única pieza en ajedrez que puede saltar por encima de otras piezas! Mueve en forma de "L".



EL ALFIL

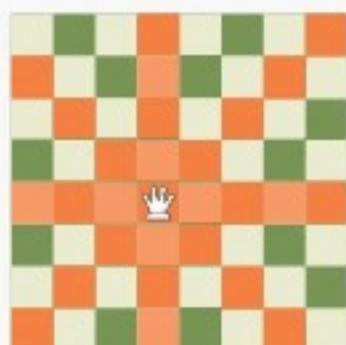
El alfil mueve en diagonal, tantas casillas como así lo desee. Por lo tanto, cada alfil juega y se traslada en las casillas del mismo color que en las que comenzó.



LA TORRE

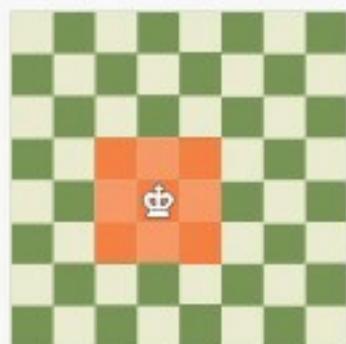
La torre puede moverse tantas casillas como quiera, horizontal o verticalmente, siempre y cuando su trayectoria no esté bloqueada por otras piezas.

LA DAMA



La dama es la pieza más poderosa. Puede moverse como una torre o como un alfil.

EL REY



El rey es la pieza más importante. No obstante, solo puede mover una casilla a la vez, en cualquier dirección.

3 LA PARTIDA

RITMOS DE JUEGO

Antes de comenzar a jugar, es importante determinar cuánto tiempo recibirá cada jugador para toda la partida, y si habrá incremento de tiempo por jugada. Si un jugador se queda sin tiempo antes de realizar su jugada, automáticamente pierde la partida.



JUGADAS

El jugador de piezas blancas siempre realiza la primera jugada. A continuación, los jugadores alternan movimientos hasta que termine la partida. Puedes mover tus piezas a cualquier casilla, ya sea que esté ocupada o desocupada por una pieza de tu oponente. Cuando mueves una pieza a una casilla que está ocupada, capturas la pieza rival y la quitas del tablero.

JAQUE

Cuando un rey se encuentra atacado, esto se llama jaque. El jaque es como decir: "¡Ten cuidado! ¡El rey está atacado!" Dado que el rey nunca puede ser capturado, el término "jaque" se utiliza cuando un rey está amenazado. **Si un jugador está en jaque, ¡se debe salir del jaque!**



EXISTEN TRES FORMAS PARA SALIR DEL JAQUE:



1. Mover el rey y quitarlo del jaque.



2. Cubrir el jaque con otra pieza.



3. Capturar a la pieza que le daba jaque al rey.

4 Fin de la partida

Cada partida de ajedrez termina con uno de estos tres resultados: victoria para las blancas, victoria para las negras, o tablas (empate).

Las 3 formas más comunes para ganar una partida de ajedrez son:

1. **Jaque mate.** El rey de tu oponente no tiene ningún lugar hacia donde escapar.
2. **Abandono.** Tu oponente decide abandonar la partida.
3. **Tiempo.** Tu oponente se queda sin tiempo.

JAQUE MATE

El principal objetivo en ajedrez es darle jaque mate al oponente.

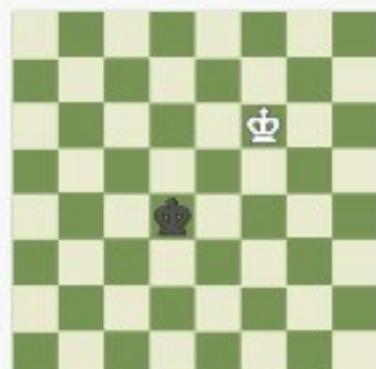
El jaque mate se produce cuando un rey se encuentra en jaque y no tiene jugadas legales para escapar. Cuando esto sucede, el juego finaliza inmediatamente, y el jugador que ha dado el jaque mate gana la partida.



Una partida puede finalizar en tablas por diversos motivos:



Ahogado



Insuficiente material

TABLAS POR ACUERDO

Ambos jugadores acuerdan finalizar la partida en tablas.

AHOGADO

Cuando el jugador que tiene que mover no dispone de jugadas legales para hacer, la partida termina inmediatamente en tablas por ahogado.

TRIPLE REPETICIÓN DE JUGADAS

Si se repite tres veces la misma posición (aunque no necesariamente de manera consecutiva) la partida finaliza en tablas. Una posición se repite tres veces si todas las piezas están situadas en las mismas casillas, y todas las jugadas posibles continúan siendo las mismas.

INSUFICIENCIA DE MATERIAL

Si no quedan suficientes piezas sobre el tablero para dar jaque mate (por ejemplo, solo quedan dos caballos) o si uno de los jugadores pierde por tiempo pero el otro no tiene material suficiente para dar jaque mate, la partida finaliza en tablas.

REGLA DE LAS 50 JUGADAS

Si se han hecho cincuenta jugadas (cada jugada se completa cuando ambos jugadores hayan realizado su movimiento) sin que ningún jugador moviese un peón o capturase una pieza, la partida finaliza en tablas.

5 Jugadas especiales de peón

AL PASO

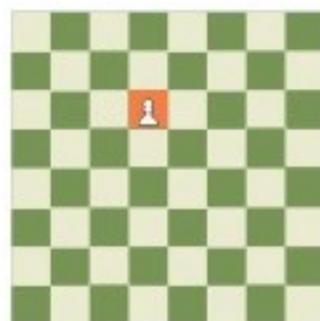
La captura "al paso" es una jugada especial de peón. Normalmente, los peones solo pueden capturar piezas que está frente y en diagonal a ellos, en una columna adyacente. Con la captura al paso, sin embargo, las cosas son un poco distintas. Este tipo de captura es la única en ajedrez en donde la pieza que realiza la captura no cae en la misma casilla que su víctima. A continuación, un ejemplo de captura al paso para las blancas. Pero ten en cuenta que los colores podrían invertirse.



1. El peón negro **avanza dos casillas** en su primer movimiento, colocándose justo al lado del peón blanco.



2. En la **jugada siguiente**, el peón blanco captura al peón negro como si hubiera avanzado tan solo una casilla.



3. El peón blanco se coloca en la casilla que está por detrás del peón negro, y el **peón negro es capturado**.

CORONACIÓN

La coronación de un peón es uno de los objetivos principales durante un final. **La coronación se produce cuando un peón llega a la última fila del tablero.** Cuando esto sucede, el jugador puede reemplazar el peón por una dama, torre, alfil, o caballo. Usualmente, los jugadores coronan una dama. Después de que un jugador corona un peón, el otro jugador debe mover (al menos que sea jaque mate). **No hay un límite en cuanto al número de piezas activas, del mismo tipo, que están en el tablero.**



SUBCORONACIÓN es cuando un jugador que acaba de coronar un peón decide convertirlo en una pieza que no sea la dama. La mayoría de las veces, la subcoronación se realiza para evitar el ahogado, o para dar jaque mate al rey con un caballo.

6 EL ENROQUE

El enroque es un movimiento especial defensivo, que protege a tu rey y activa tu torre. El enroque es la única jugada en la que puedes mover dos piezas al mismo tiempo. Asimismo, es el único movimiento en el que es legal mover el rey más de una casilla. El enroque puede realizarse con la torre del flanco rey o con la del flanco dama.

ENROQUE CORTO: El rey blanco mueve dos casillas hacia la derecha (el rey negro mueve dos casillas hacia la izquierda), la torre lo salta y se coloca a su lado. En Chess.com, puedes enrocarte arrastrando a tu rey desde su casilla original y soltándolo dos casillas a su derecha (o a su izquierda si estás jugando con negras).



ENROQUE LARGO: El rey blanco mueve dos casillas a su izquierda (el rey negro mueve dos casillas a su derecha), la torre lo salta y se coloca a su lado. En Chess.com, puedes enrocarte arrastrando a tu rey desde su casilla original y soltándolo dos casillas a su izquierda (o a su derecha si estás jugando con negras).



LAS REGLAS DEL ENROQUE

1. Puedes enrocarte solo si no has movido tu rey ni tu torre.
2. No debe haber ninguna pieza entre tu rey y tu torre en el flanco en el que decidas enrocarte.



3. Si estás en jaque, no puedes enrocarte. Debes primero salir del jaque para luego poder enrocarte.



4. No puedes enrocarte si cualquier casilla que atraviesa el rey está siendo atacada por las piezas de tu oponente.

Nota: si puedes enrocarte si es la torre la que atraviesa una casilla atacada, o la que está siendo atacada.



5. No puedes enrocarte si el rey queda en jaque. Esto tiene sentido, ya que sería un movimiento ilegal.

7 Conceptos básicos

Ahora que ya sabes todas las reglas de este juego legendario, es un buen momento para que aprendas algunos conceptos básicos que te ayudarán a ganar más partidas. Estas son algunas de las cosas más importantes que necesitas saber.

DESARROLLA TUS PIEZAS

Desarrollar las piezas significa moverlas de sus casillas iniciales a otras casillas más activas. Cuantas más piezas desarrolles, más podrás utilizar todo el poder de tu ejército. Usualmente, es una buena idea desarrollar primero tus piezas menores, (caballos y alfiles), enrocar, y solo después desarrollar las piezas mayores (torres y dama). También es una buena idea evitar mover más de una vez la misma pieza en la apertura, a menos que precises hacerlo para evitar que sea capturada. Asimismo, es importante evitar hacer muchos movimientos de peón antes de que desarrolles todas tus piezas.



CONTROLA EL CENTRO

Las casillas centrales son las más importantes del tablero de ajedrez. Cuando juegas una partida, una de tus prioridades siempre debería ser controlar el centro situando allí a tus peones, y atacándolo con tus piezas. El jugador que controla el centro tiene más posibilidades para atacar, hacer amenazas, y mover sus piezas alrededor del tablero.



PROTEGE A TU REY

Proteger a tu rey (y atacar al rey de tu oponente) es un aspecto crítico en ajedrez. Proteger a tu rey debería ser tu máxima prioridad. Si recibes jaque mate pierdes la partida, aun si tienes ventaja material. Esta es la razón por la que debes intentar enrocarte tan pronto como sea posible al comenzar la partida. Al enrocarte, tu rey se mueve hacia uno de los flancos del tablero, en donde las piezas de tu oponente no tendrán fácil acceso. El enroque también trae a una de tus torres hacia el centro del tablero, desde donde podrá contribuir con tus objetivos de ataque y defensa.

CONOCE EL VALOR DE CADA PIEZA

En ajedrez, las piezas tienen distintos valores según cuán poderosas son. Conocer el valor de cada pieza resulta importante para saber cuándo debes cambiar una pieza por otra. Si cambias una pieza tuya de menor valor por una de mayor valor de tu oponente, tendrás ventaja material, y te resultará más sencillo atacar y defender.

Ten en cuenta que el valor asignado a cada pieza es solo una herramienta para que recuerdes cuán fuerte es cada pieza. En ajedrez no se gana una partida por tener más puntos, sino que tienes que darle jaque mate a tu oponente.

-  1
-  3
-  3
-  5
-  9

8 TÁCTICA

Ahora que ya sabes los conceptos estratégicos más importantes en ajedrez, es momento de que aprendas como utilizar la táctica para ganar partidas. Una táctica es una maniobra que ejecuta un jugador para aprovechar inmediatamente una oportunidad para ganar material o dar jaque mate. Estas son las ideas tácticas más comunes en ajedrez:



CLAVADAS

Las clavadas se producen cuando una pieza ataca a una pieza del oponente que está alineada con otra pieza de mayor valor. La pieza atacada queda entonces "clavada" al tablero, ya que de moverse el jugador atacado sufriría una pérdida significativa.



ENFILADAS

Las enfiladas son como clavadas, pero al revés. Se produce cuando una pieza ataca a otra pieza más valiosa, que está alineada con un otra pieza de menor valor. La pieza de mayor valor debe moverse, permitiendo así que el atacante capture a la pieza que está por detrás.



TENEDOR

Un tenedor se produce cuando una pieza ataca a dos o más piezas simultáneamente, sin que al menos una de ellas pueda escapar. Los caballos son especialmente útiles para hacer un tenedor, debido a la naturaleza única de cómo mueven.



ATAQUE DESCUBIERTO

Un ataque descubierto sucede cuando un jugador mueve una pieza que deja al descubierto un ataque proveniente de otra pieza. Si la pieza que ha quedado descubierta ataca al rey enemigo, esto se llama jaque descubierto.

9 ¡Juega!