

RUDIMENTOS DEL AJEDREZ

EL TABLERO Y LAS PIEZAS

NOMENCLATURA

EL PEÓN

EL REY

LA DAMA

LA TORRE

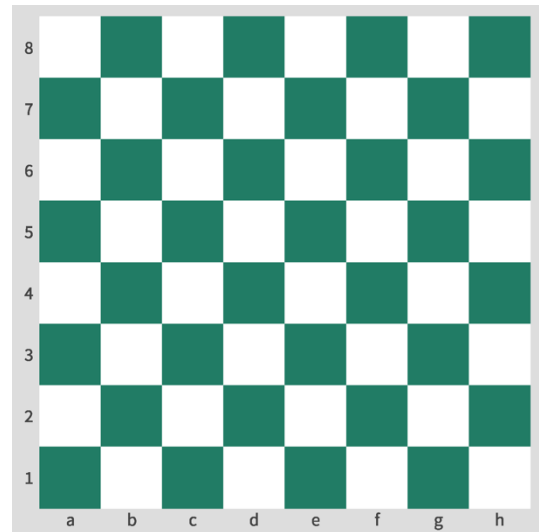
EL ALFIL

EL CABALLO

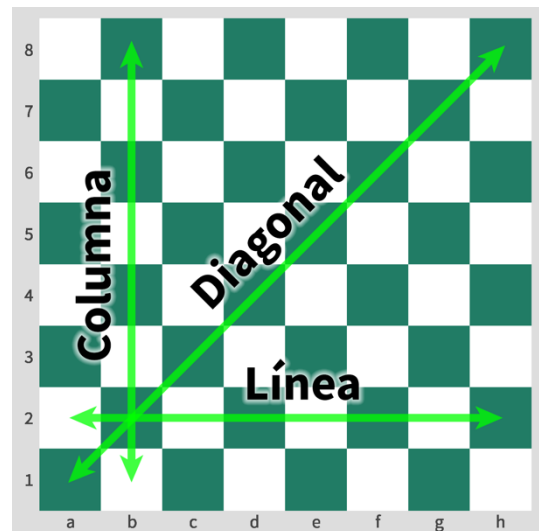
CARACTERÍSTICAS DEL MOVIMIENTO DE CADA PIEZA

EL TABLERO Y LAS PIEZAS

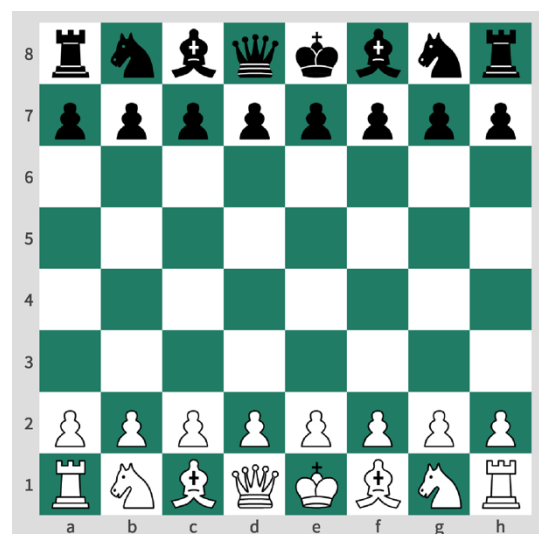
1. El ajedrez se juega sobre un tablero cuadrado de ocho filas por ocho columnas en que las casillas claras y oscuras se van alternando según muestra el diagrama 1.



2.
 - Las 8 filas horizontales se llaman **líneas**.
 - Las 8 filas verticales se llaman **columnas**.
 - El tablero está compuesto pues, por 64 casillas que forma ocho líneas y ocho columnas.



3. Ubicación de las piezas al iniciar partida.
 - La casilla de la esquina derecha debe ser blanca.
 - Las damas en la casilla de su color.



NOMENCLATURA

Las piezas se reconocen por su primera letra:

R	=	Rey		King	=	K
D	=	Dama		Queen	=	Q
T	=	Torre		Rook	=	R
A	=	Alfil		Bishop	=	B
C	=	Caballo		Knight	=	N
P	=	Peón		Pawn	=	P

Otras anotaciones que se debe tener en cuenta:

0-0	=	Enroque corto
0-0-0	=	Enroque largo
+	=	Jaque
++	=	Jaque mate

EL SISTEMA ALGEBRAICO

Con el fin de poder reconocer las jugadas, se ha creado un sistema de anotación. El sistema universal utilizado es el **algebraico**.

En este sistema las ocho líneas se numeran de 1 a 8 comenzando por las piezas blancas. Las piezas blancas se encuentran en las líneas primera y segunda y las piezas negras en la séptima y octava.

Cada columna se denomina con una letra comenzando por la izquierda de las blancas y la letra *a*, seguida por la *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g*, y *h*.

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

EL PEÓN (valor = 1)

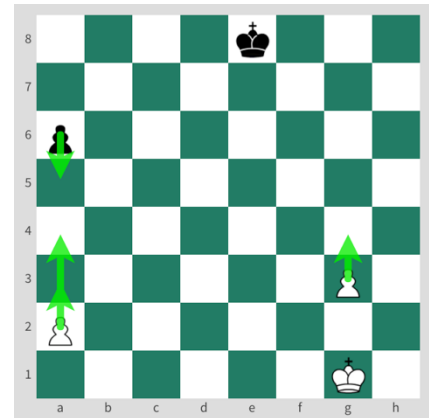


EL AVANCE

El peón avanza por las columnas en donde se halla colocado, avanza una casilla por jugada y nunca puede retroceder.

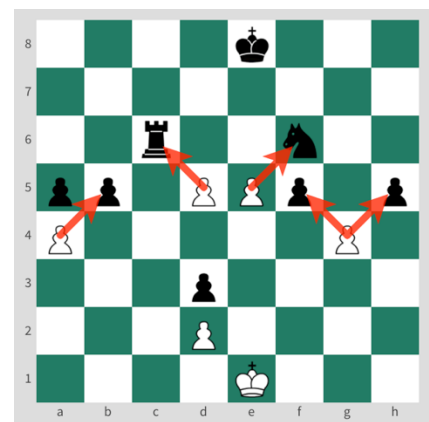
Saliendo desde su casilla inicial puede avanzar, según lo desee el jugador, tanto una como dos casillas.

Después de este movimiento solo puede avanzar a la casilla inmediata de adelante y siempre sin salir de la columna.



LA CAPTURA

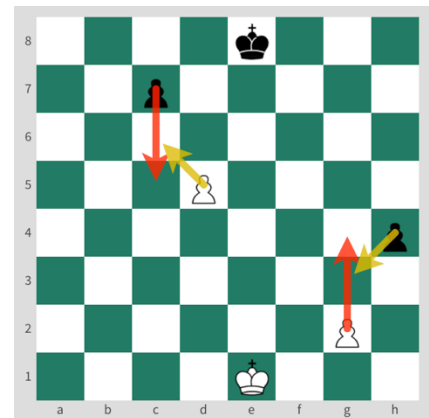
El peón es la única pieza que no toma en el sentido de su movimiento. Toma, en cambio, a cualquier pieza enemiga situada en una de las columnas contiguas y ubicada en la fila hacia la que el peón se dirige (una por delante de este).



LA CAPTURA AL PASO

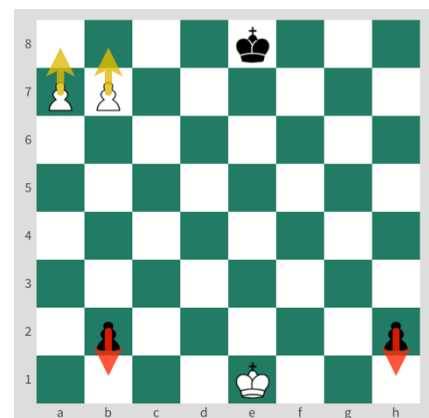
El peón goza de un privilegio especial en materia de captura de peones enemigos.

Si en una columna vecina el peón enemigo avanza dos casillas, según tiene derecho a hacerlo en su primera movida y nuestro peón está ubicado en la misma fila que en la que se ha colocado el peón contrario.



LA CORONACIÓN

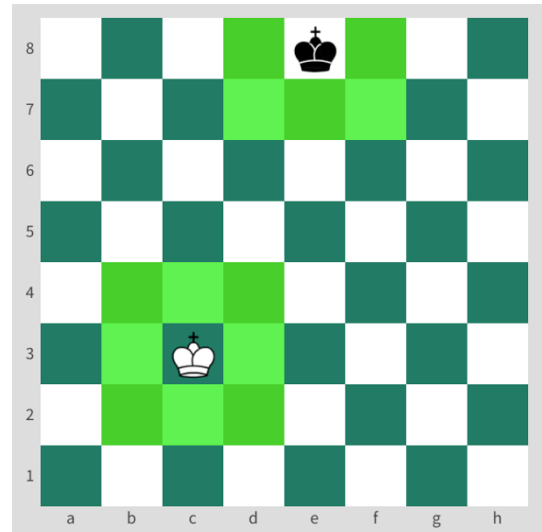
Cuando uno de los peones llega a la última fila del lado opuesto éste es reemplazado por cualquier pieza a excepción del rey u otro peón. Entonces, debemos retirar nuestro peón y colocar en su lugar la pieza que el jugador desee (generalmente la dama).





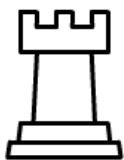
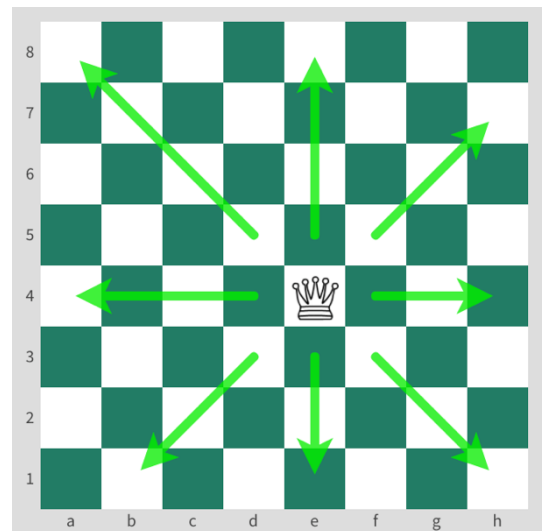
EL REY

El rey se mueve a las casillas inmediatas a la que se, siempre avanza una casilla en cualquier dirección



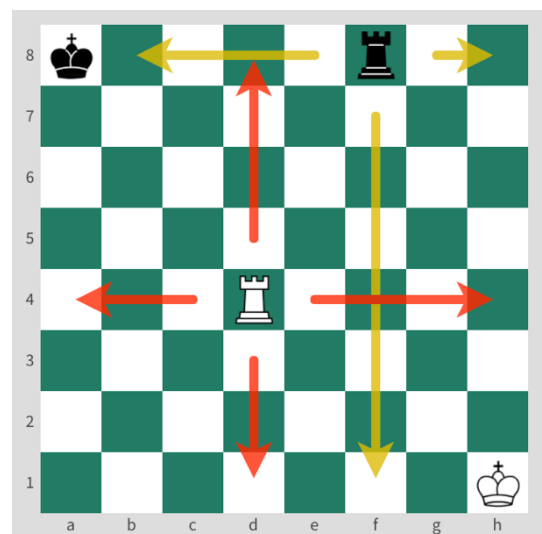
LA DAMA (valor 9)

La dama se mueve a cualquier casilla de la fila, columna o diagonal de la casilla en la que se encuentra



LA TORRE (valor 5)

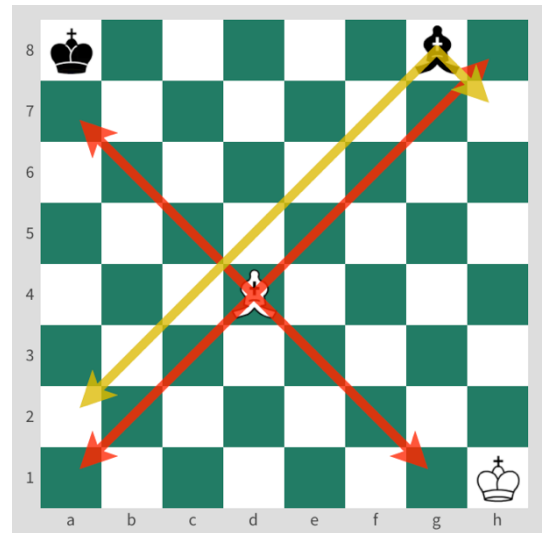
La torre se puede mover a cualquier casilla de la fila o columna en que se encuentra.





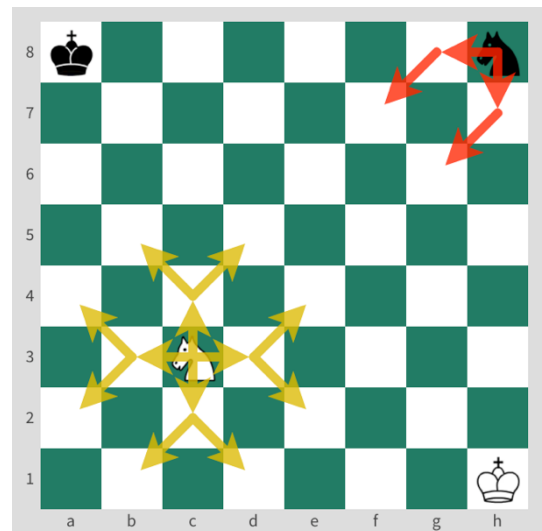
EL ALFIL (valor 3)

El alfil puede moverse a cualquier casilla de las diagonales (del mismo color) de la casilla en donde se encuentra.



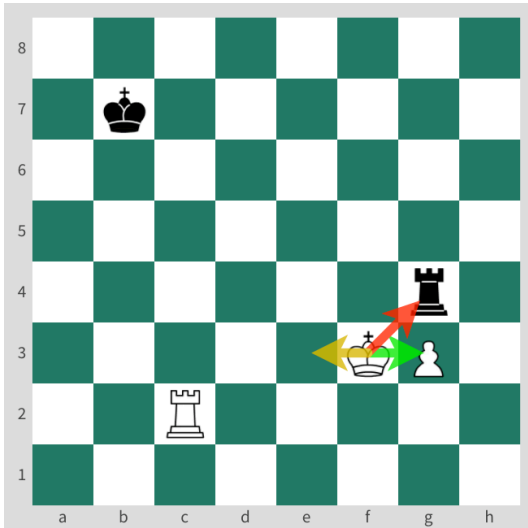
EL CABALLO (valor 3)

El caballo mueve una casilla recto y otra en diagonal desde la casilla en donde se encuentra.



CARACTERÍSTICAS DEL MOVIMIENTO DE CADA PIEZA

EL REY



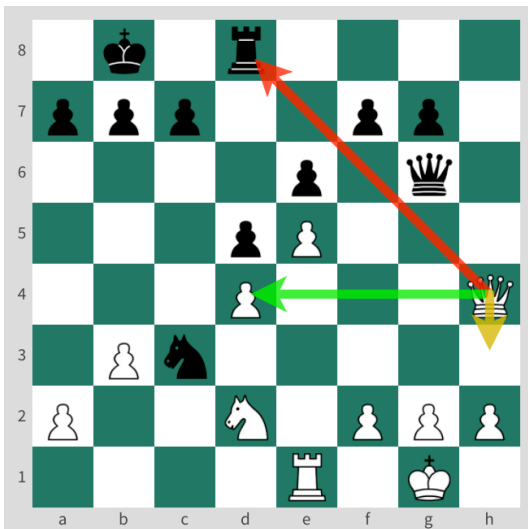
Mover El rey blanco puede mover a e3: **Re3**.

Comer Puede capturar la torre: **Rxc4** (el signo x significa que la jugada es una captura).

Amenazar Si les tocara jugar a las negras deberían retirar su torre pues está amenazada por el rey blanco.

Defender El rey defiende el peón blanco de g3.

LA DAMA

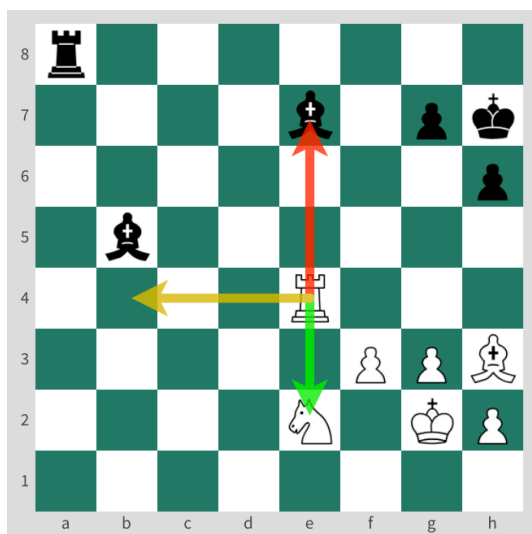


Mover y amenazar La Dama puede mover a la casilla h3: **Dh3** con idea de amenazar el caballo negro de c3.

Comer Puede capturar la torre negra: **Dxd8**.

Defender También defiende el peón blanco de "d4", el cual puede ser atacado, por ejemplo, con ...**Cb5**.

LA TORRE

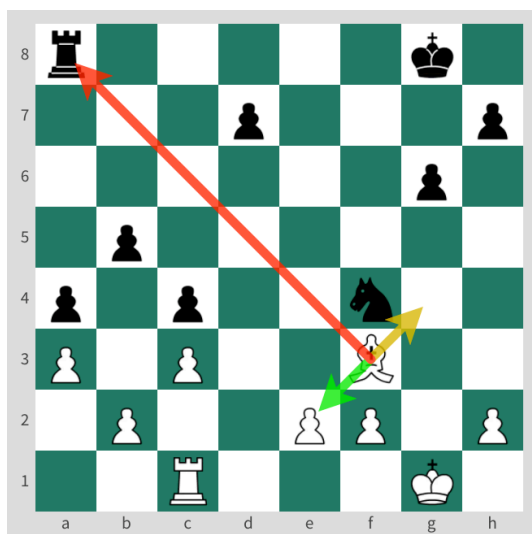


Mover y amenazar La torre puede moverse a b4:
Tb4 con idea de amenazar el alfil negro de b5.

Comer Puede capturar directamente el otro alfil con **Txe7**.

Defender La torre defiende el caballo de e2.

EL ALFIL

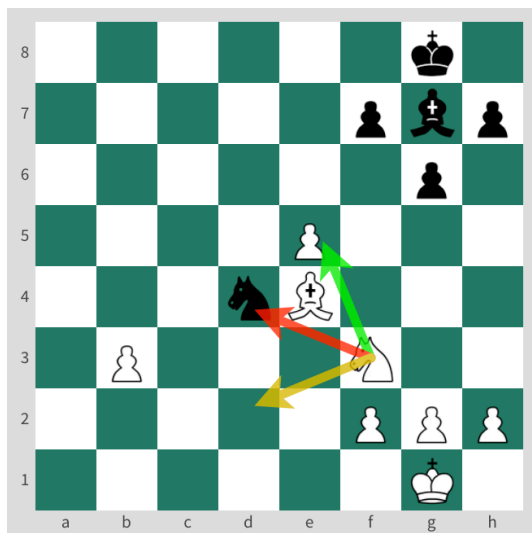


Mover y amenazar El alfil puede moverse a g4:
Ag4 con idea de amenazar el peón negro de d7.

Comer Puede capturar la torre de a8:
Axa8.

Defender El alfil defiende el peón blanco de e2.

EL CABALLO

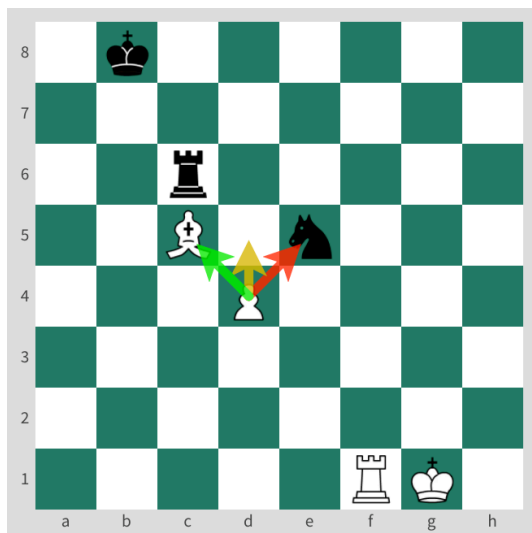


Mover El caballo blanco puede moverse a d2 y defender su peón de b3 ante la amenaza del caballo negro: **Cd2**.

Comer Puede capturar el otro caballo con: **Cxd4**.

Defender El caballo defiende el peón blanco de e5 ante la amenaza del alfil negro de g7.

EL PEÓN



Mover y amenazar El peón puede avanzar: **d5** amenazando la torre negra.

Comer Puede capturar el caballo: **d4xe5**.

Defender Está defendiendo el alfil blanco ya que si el negro juega **...Txc5** las blancas responden **d4xc5**.