

¡Ajedrez!



Instrucciones

Las fichas de este producto vienen unidas a una pieza central. Despréndelas en compañía de un adulto, girando cada una y desechando los sobrantes.

Objetivo del Juego:

Capturar el rey del oponente; a esto se le denomina jaque mate; el jaque mate se da cuando el rey del oponente queda en posición de ser capturado por la ficha enemiga en la próxima jugada (jaque) sin salida alguna.

Es usual, aunque no obligatorio, anunciar el hecho al adversario diciéndole "jaque". (No se anuncia el jaque a la reina o a otra pieza). Un jugador no puede poner su propio rey en jaque. Si a pesar de todo lo hace, debe rectificar la jugada.

Preparación del Juego:

Cada jugador selecciona su color de fichas y las coloca sobre el tablero de la siguiente manera:

Las torres en las esquinas, luego los caballos al lado de cada torre seguidamente se colocan los alfiles y en los recuadros restantes la reina y el rey; los peones se colocan en la segunda fila (vease figura No. 1).

Como Jugar:

Siempre han sido las fichas blancas quienes inician el juego de tal manera que hay que decidir quién escoge las fichas blancas y quién las negras.

Los jugadores moverán sus fichas alternadamente, nunca se deberán hacer dos movidas seguidas.

En el ajedrez, la captura de una ficha se realiza desplazando la ficha a capturar del cuadro en el que se encuentra y colocando la propia en su lugar. Dos fichas nunca podrán ocupar un mismo cuadro al mismo tiempo.

Final del Juego:

Gana el jugador que logre dejar en jaque mate a su oponente, dejándolo sin ninguna alternativa de escape.

La partida también puede terminar en empate; a esto se le denomina "tablas"; esta situación ocurre cuando:

- No hay piezas suficientes para completar el jaque mate (por ejemplo cuando quedan solamente dos reyes, o un rey y un alfil de un color contra el rey de otro).
- Cuando un jugador está "ahogado", es decir, que sin estar en jaque no dispone de ningún movimiento permitido.
- Cuando un jugador demuestra que en las últimas 50 jugadas por parte de ambos jugadores no ha sido comida ninguna ficha y no se ha avanzado ningún peón.
- Cuando la posición se repite tres veces consecutivas.
- Por común acuerdo.

Movimientos de cada figura

Peón:

El peón solamente puede moverse hacia adelante; desde su posición inicial, el peón solo podrá ser movido uno o dos cuadros, luego únicamente se podrá mover un cuadro por jugada.

El peón no puede saltar ninguna otra ficha, esto quiere decir que cualquier otra ficha del juego que se encuentre directamente enfrente del peón bloqueará su avance.

Un peón solamente podrá capturar una ficha contraria que se encuentre en la casilla diagonal derecha o izquierda siguiente a la suya.

Torre:

La torre puede moverse horizontal o verticalmente tantos cuadros como desee, mas no ambas opciones en la misma jugada (vease figura No. 2).

Reina:

La reina es la ficha más importante dentro del juego; ella se podrá mover en ocho direcciones, horizontal, vertical y diagonalmente tantas casillas como desee, mas recuerde que no puede saltar a ninguna otra ficha (vease figura No. 3).

Alfil:

El alfil solo puede moverse diagonalmente, pero siempre sobre el color del tablero en que se encuentre; esto quiere decir que el alfil que se encuentra sobre la casilla blanca solo podrá desplazarse en diagonal sobre los espacios de este color (vease figura No. 4).

Caballo:

El caballo es la única ficha del juego que puede saltar sobre sus propias fichas o sobre las de contrario en todas direcciones (vease figura No. 5). Puede moverse dos espacios en línea (cualquier dirección) y una saltando.

Rey:

El rey tiene la posibilidad de moverse en cualquier dirección y sobre cualquier color del tablero. A diferencia de la reina, el rey solo podrá adelantar una cuadro a la vez (vease figura No. 6).

El Enroque:

Esta jugada se da cuando una torre va a una casilla contigua a la del rey y esta salta por encima de la torre. Es el único caso en que se juegan dos piezas simultáneamente. El enroque no está permitido más que en las condiciones siguientes: (Vease figuras No. 7, 7A y 7B).

- El rey y la torre que participa en el enroque no han sido todavía jugados.
- Las casillas entre el rey y la torre están vacías.
- El rey no está amenazado.
- La casilla sobre la cual va a parar la torre y la casilla a la que va a parar el rey no se encuentran amenazadas por ninguna pieza adversaria.

