

## NUMERO DE JUGADORES: 2

### OBJETIVO DEL JUEGO:

Derrocar al rey del oponente, alcanzando la casilla que éste ocupa con alguna de las piezas propias, sin que el otro jugador pueda moverlo o eliminar a la pieza atacante para zafarse del ataque. A esto se le llama jaque mate.

### INICIO:

Al inicio del juego, cada jugador controla 16 piezas del mismo color, claras u oscuras, las cuales se mueven sobre un tablero cuadrado de 64 casillas. Cada tipo de pieza puede moverse de una forma diferente, lo que determina su potencia e importancia en el desarrollo del juego.

Las piezas de cada jugador al principio de la partida son:

- Un rey
- Una dama, comúnmente llamada reina
- Dos alfiles
- Dos caballos
- Dos torres
- Ocho peones

El inicio del juego se da con la colocación de las piezas sobre el tablero como se muestra en la imagen. Las piezas claras, o blancas, salen siempre primero, por ello se sortea el color de las piezas.

### CÓMO JUGAR:

#### MOVIMIENTOS BÁSICOS

Peón: Avanzan en sentido vertical; en la primera salida pueden avanzar dos cuadros, pero después han de hacerlo de uno en uno. Para apoderarse de una pieza han de avanzar diagonalmente.

Rey: Se mueve en todas direcciones, pero solo de cuadro en cuadro.

Reina o Dama: Avanza también en todas direcciones y tantos cuadros como permite el tablero.

Torre: Se mueve vertical y horizontalmente tantos cuadros como sean necesarios.

Alfil: Se mueven en diagonal, siempre por su color.

Caballo: Avanzan dos cuadros horizontal o verticalmente y uno en diagonal: es la única pieza que puede saltar sobre otra.

Cualquier ficha podrá “comer” otra ficha del contrincante ocupando su cuadro. En ese momento la ficha “comida” se retira del juego.

El rey, por otro lado, podrá “comer” a otra ficha pero no se podrá dejar comer ya que en ese momento el juego termina con un “Jaque Mate” y el contrincante gana el juego. Si el rey es amenazado por el contrincante con una ficha, se dice “jaque al rey” en ese momento el rey debe ser protegido moviendo alguna ficha de cuadro o moviéndolo a él para esconderse detrás de otra ficha.

## CORONACIÓN DEL PEÓN

Cuando un peón llegue a la base del contrincante, podrá ser convertido en cualquier otra ficha, más comúnmente en la reina. Bajo estas circunstancias 2 reinas o más son posibles.

## ENROQUE

El enroque es la única jugada de ajedrez en la cual se mueven dos piezas a la vez. Es también la única ocasión en la cual el rey adelanta dos escaques y también en la que la torre puede saltar por encima de otra pieza. Consiste en mover el rey dos escaques en dirección al rincón (donde se encuentra la torre) y en la misma jugada hacer saltar la torre por encima del rey y situarla a su lado contrario.

El enroque sólo se puede hacer si se dan todas las condiciones siguientes:

- Que no se haya movido el rey ninguna vez (si el rey se ha sacado del escaque de origen y ha vuelto, tampoco se puede enrocar).
- Que la torre en cuestión no haya realizado aún ningún movimiento (si se ha movido y luego vuelve al escaque de origen, ya no se puede enrocar).
- Que no haya ninguna pieza entre el rey y la torre, ya sea propia o contraria.
- Que ni el cuadro al que se mueve el rey al final del enroque, ni los cuadros por los que ha de pasar el rey, estén atacados por piezas contrarias.
- El rey implicado en el enroque no puede estar en amenaza de jaque.

## FINAL DE LA PARTIDA:

El juego termina si concurre una de estas circunstancias:

**Jaque mate:** El jaque mate se produce cuando el rey queda en jaque y no puede liberarse de él mediante ningún movimiento legal.

**Tablas o empate:** Se da ante la imposibilidad de dar mate al rey, generalmente por insuficiencia de piezas.

**Abandono o rendición:** Una partida termina si un jugador en cualquier momento se rinde, lo que se conoce como "abandonar", ganando automáticamente la partida su adversario.

**Pérdida de tiempo:** En torneos, cada jugador tiene un tiempo máximo para realizar un determinado número de jugadas o bien para el total de jugadas de la partida. En caso de que supere dicho tiempo, la partida se adjudica automáticamente como perdida.