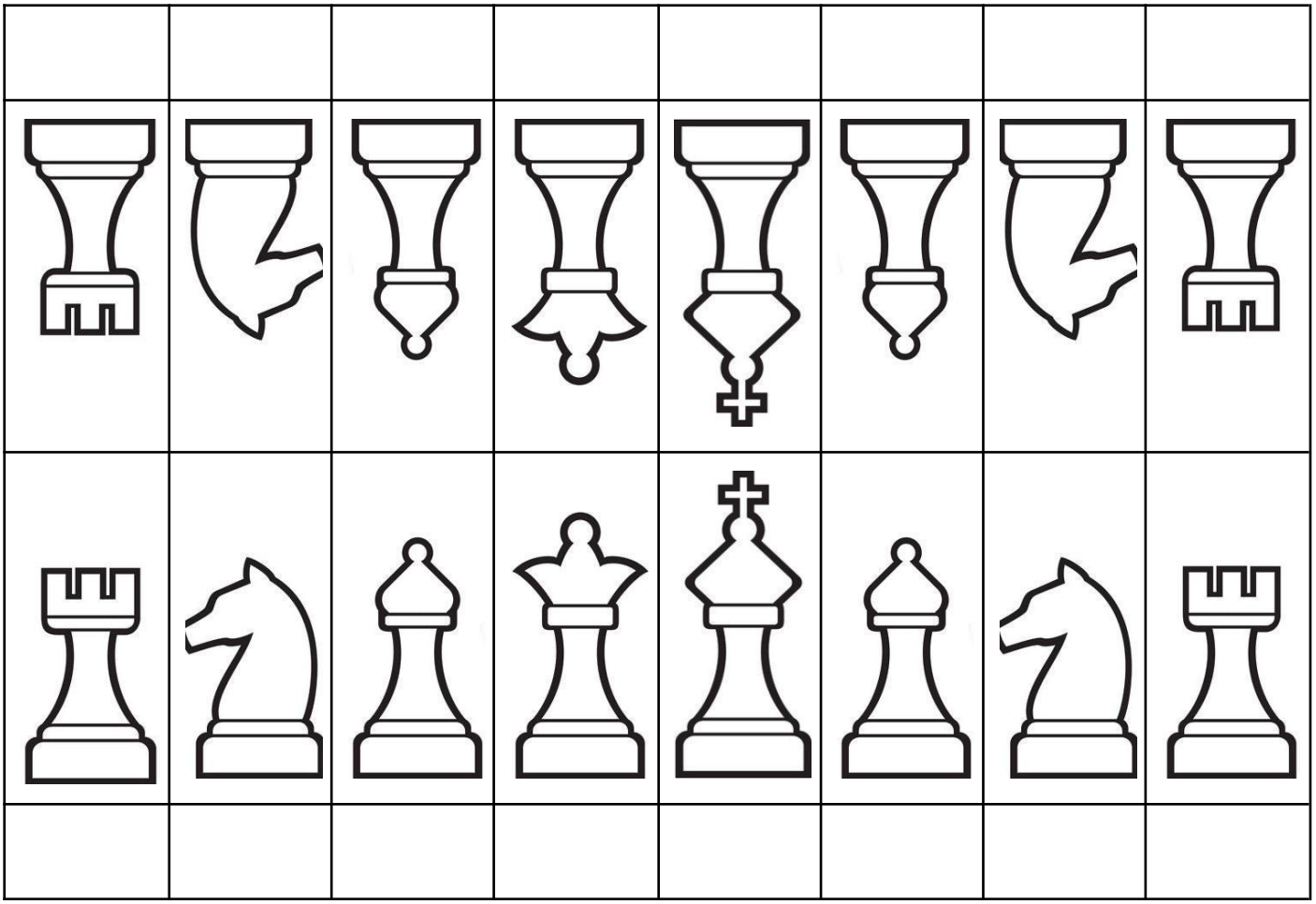
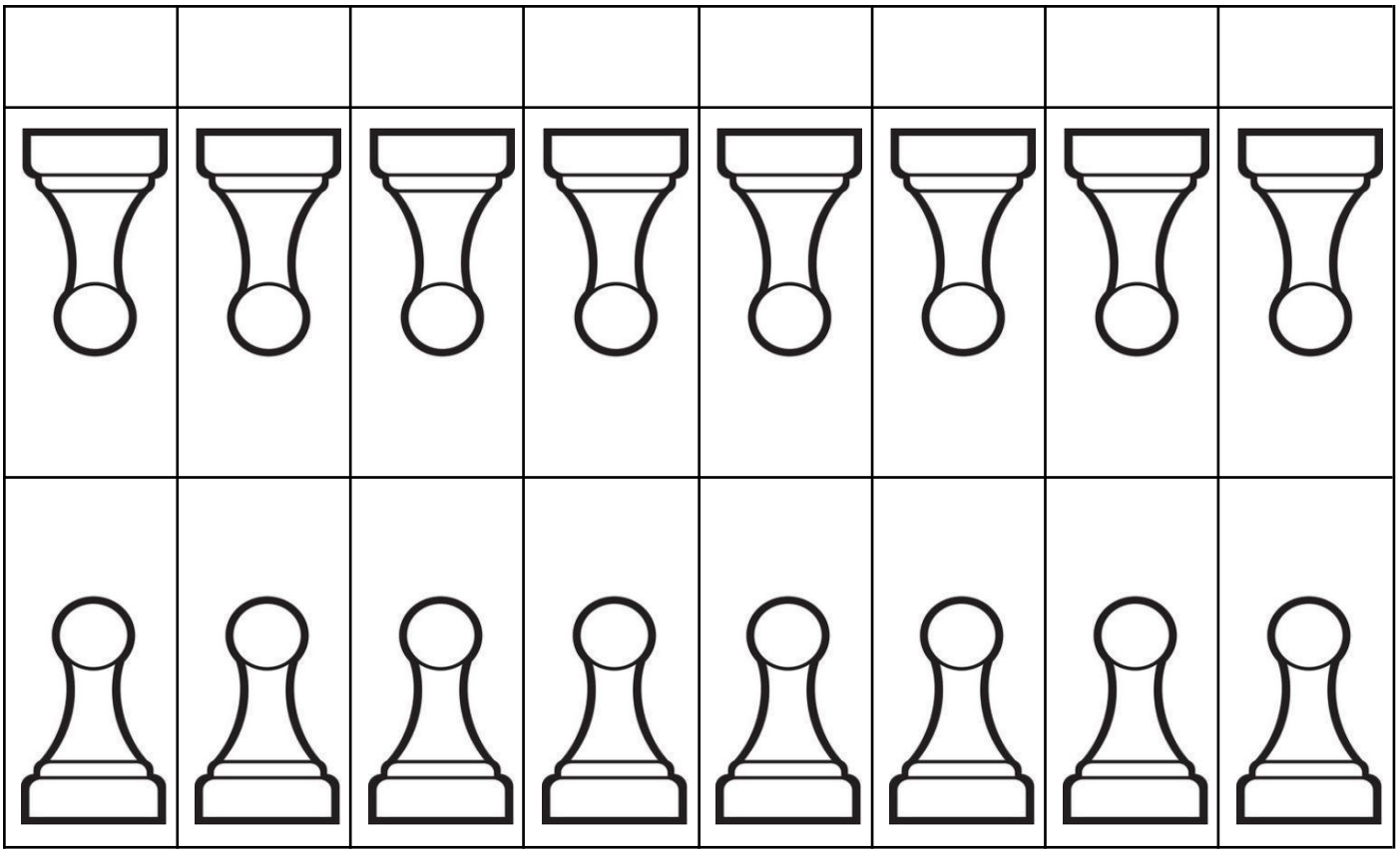
Juego de ajedrez para imprimir

Tablero de ajedrez, piezas y reglas

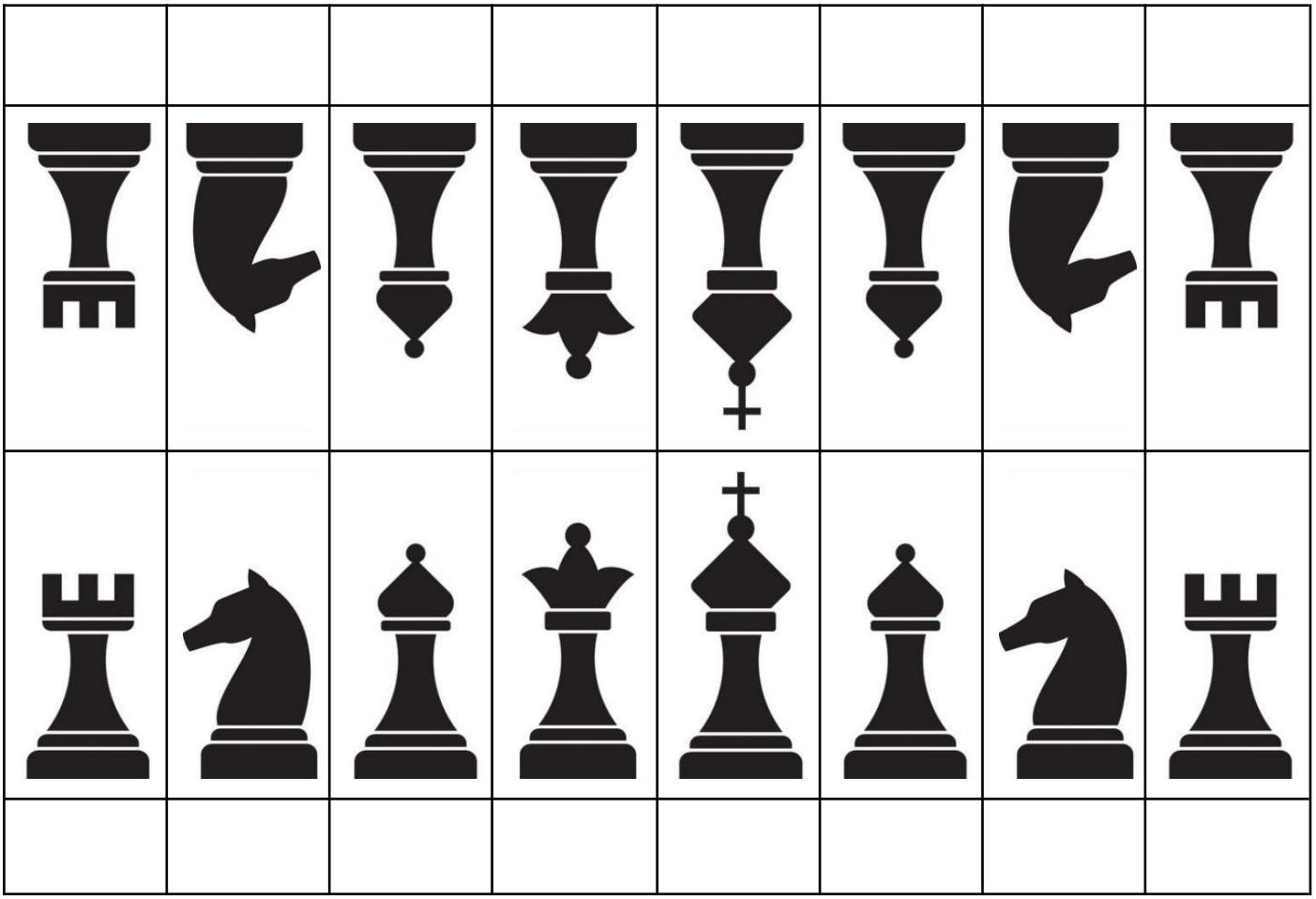
https://nightfoxtips.com

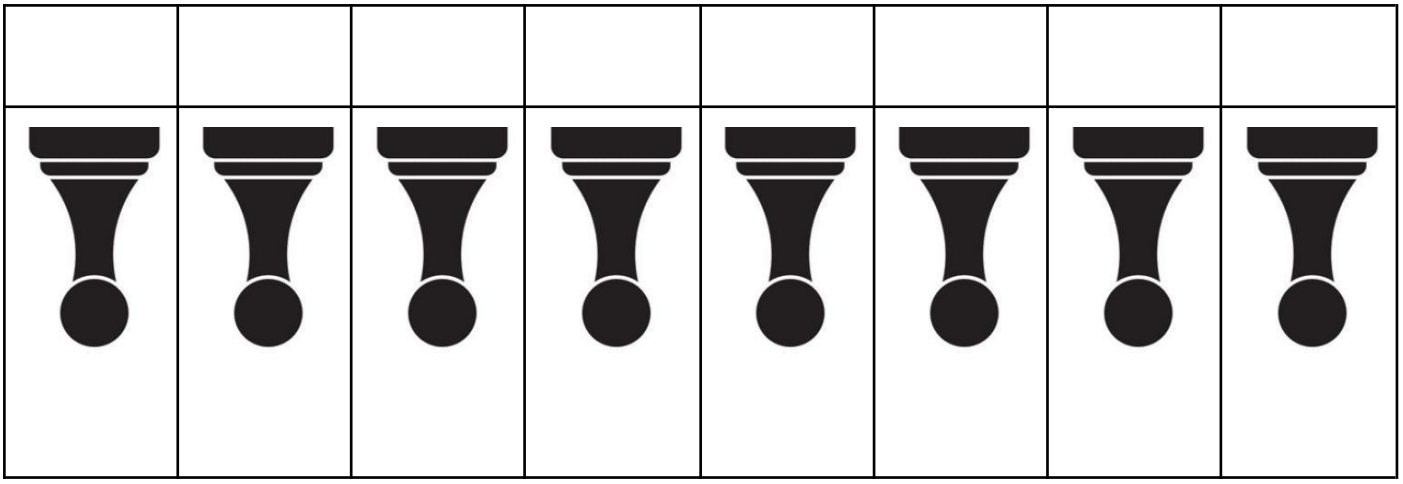
Piezas blancas para cortar y doblar

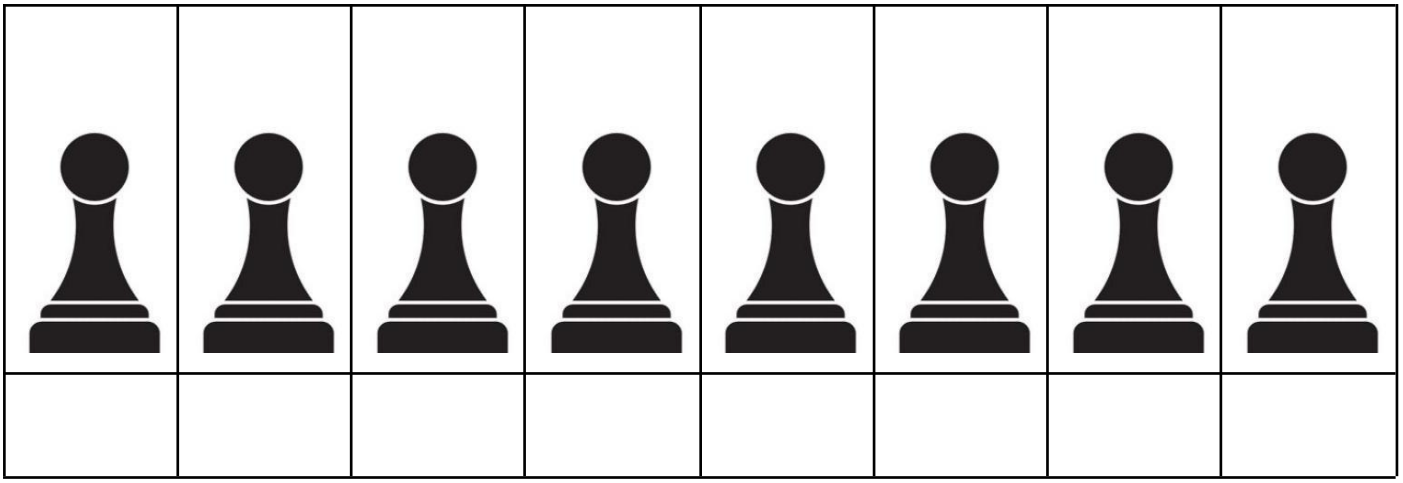




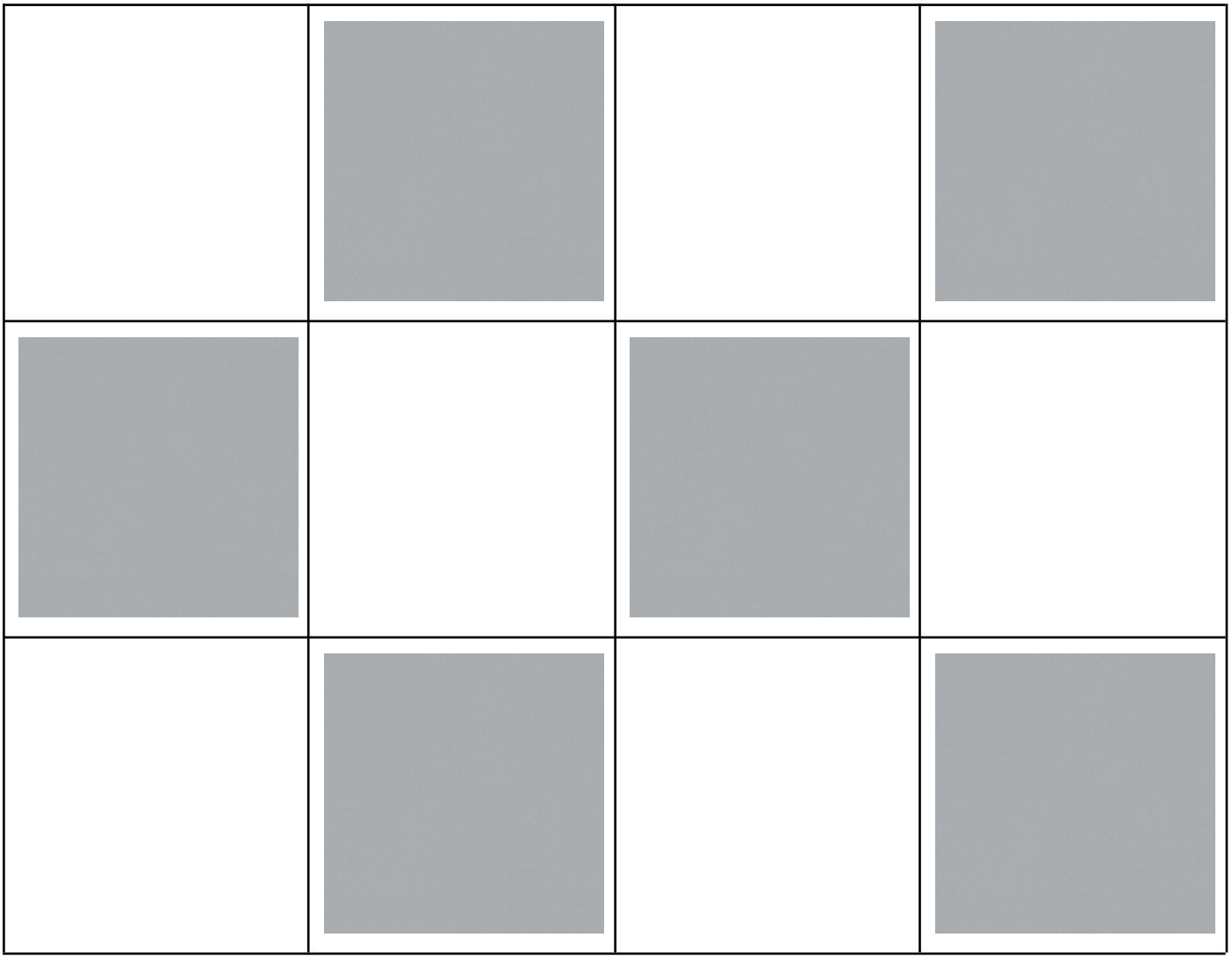
Piezas negras para cortar y doblar



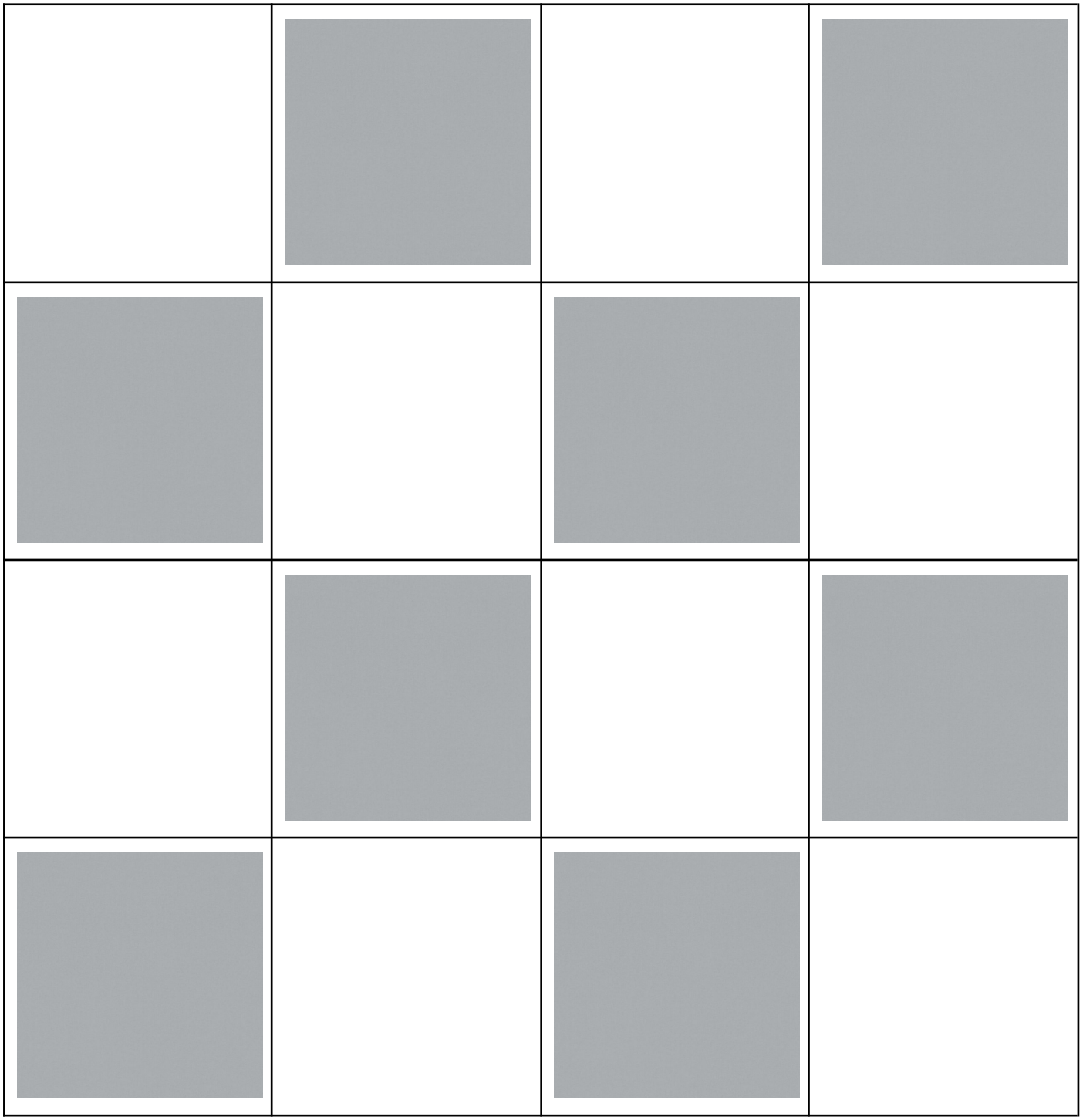




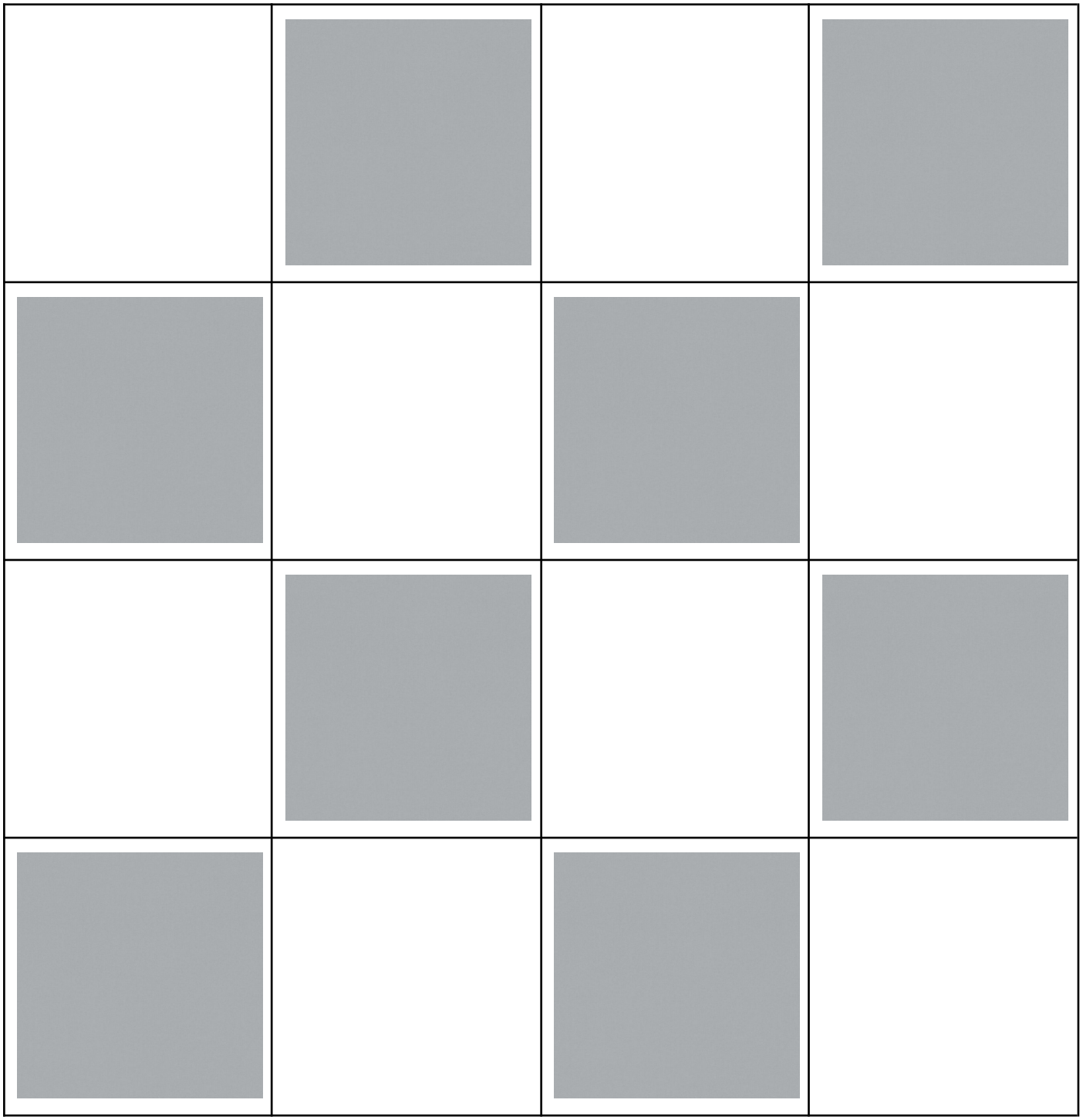
Tablero de ajedrez: parte 1 de 4



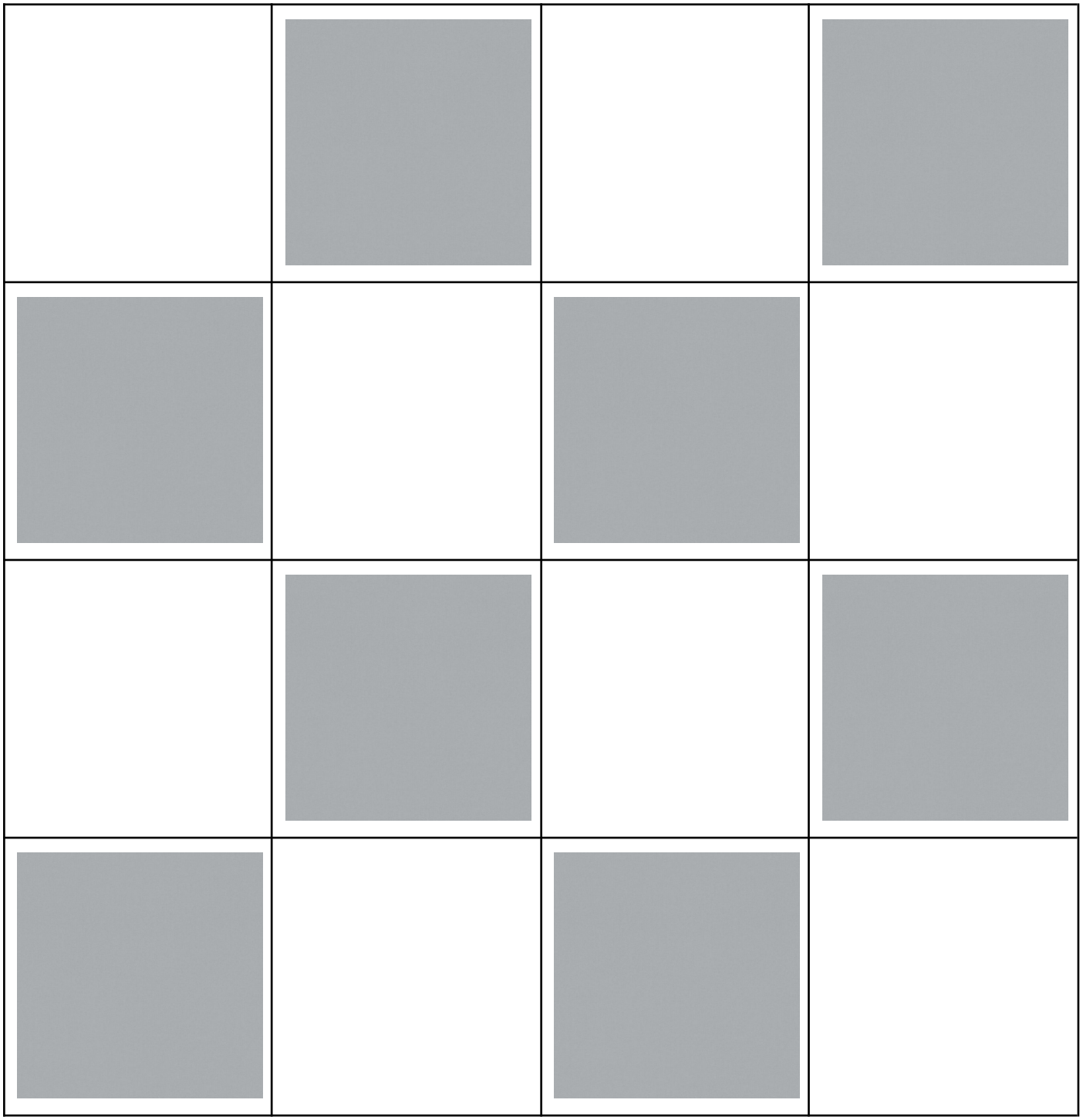
Tablero de ajedrez: parte 2 de 4



Tablero de ajedrez: parte 3 de 4



Tablero de ajedrez: parte 4 de 4



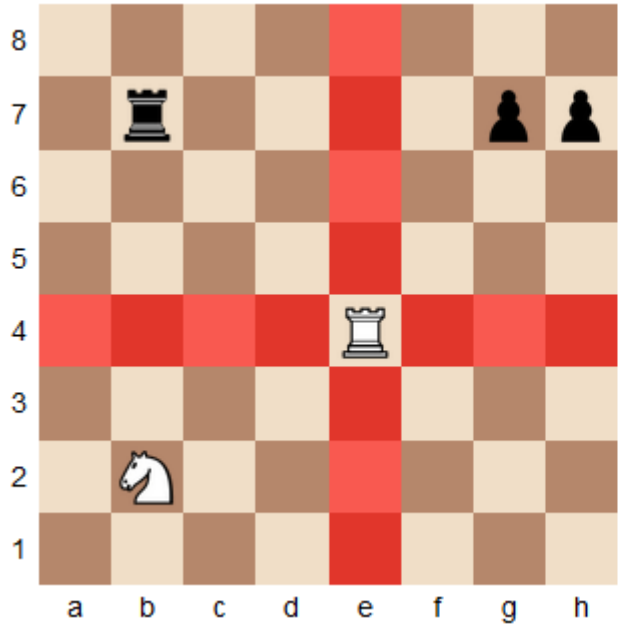
Recordatorio de las normas

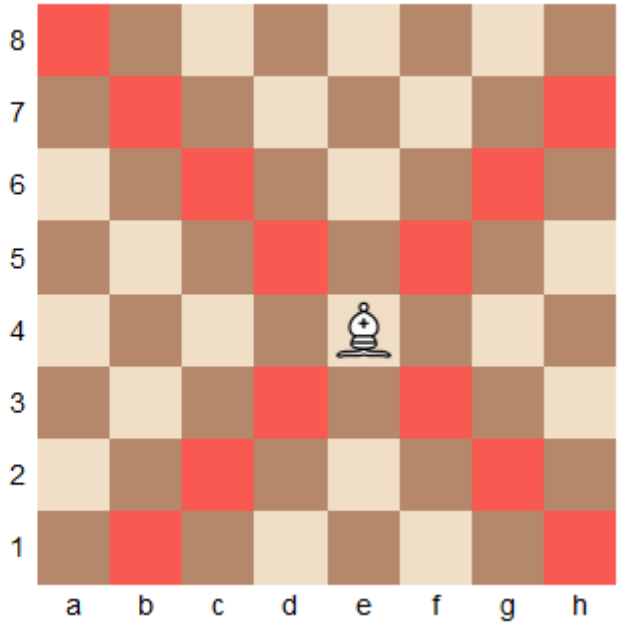
General

Ambos jugadores se turnan para mover una de sus piezas (el enroque, que veremos más adelante, es una excepción a esta regla). Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza del adversario, ésta es capturada y retirada del tablero. Una pieza no puede moverse a una casilla ocupada por una pieza de su propio bando. Sólo el caballo puede saltar sobre las otras piezas.

Mover la torre y el alfil

La Torre se mueve horizontal o verticalmente, tantas casillas como quiera. En el diagrama siguiente, se muestran en color todas las casillas a las que puede moverse la torre e4. La torre no puede moverse a una casilla ocupada por una pieza de su lado, ni puede saltar sobre otra pieza. En el diagrama, la torre negra de b7 no puede ir a g7 ni a h7. La torre puede capturar una pieza del adversario moviéndose a la casilla ocupada por esa pieza. En el diagrama, la torre de b7 puede tomar el caballo blanco de b2.



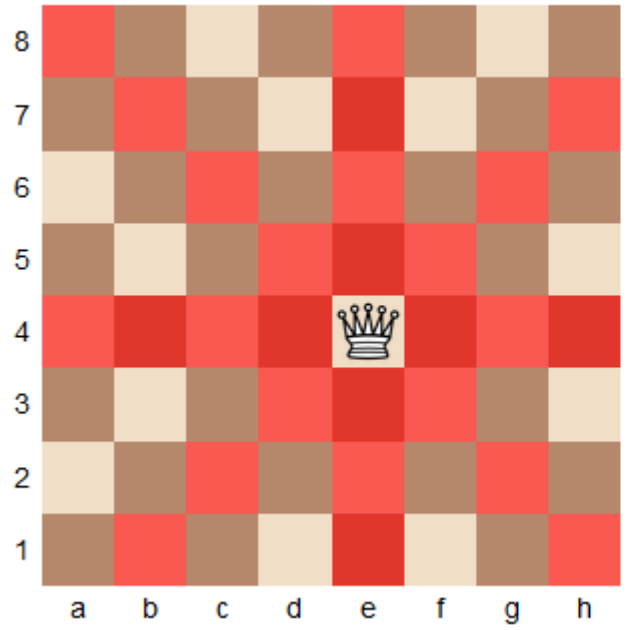


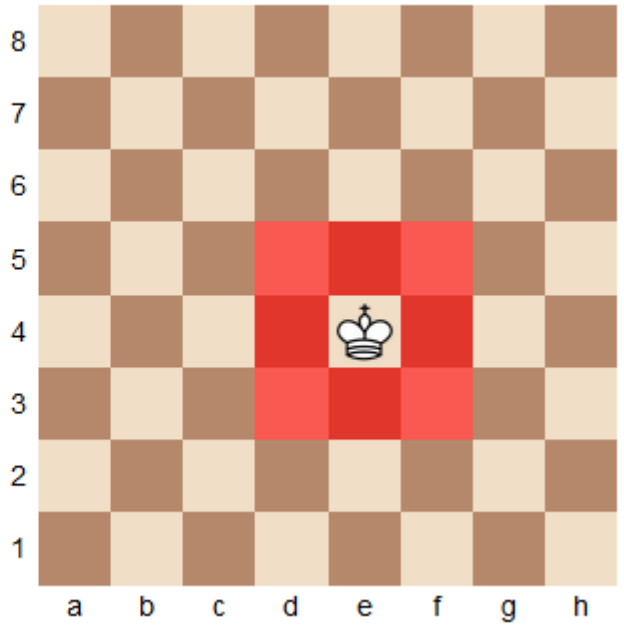
El alfil se mueve en diagonal, tantas casillas como quiera. En el diagrama de abajo, se muestran en color todas las casillas donde puede ir el alfil e4. Cada jugador comienza con un alfil en una casilla negra y un alfil en una casilla blanca. Estos alfiles nunca pueden cambiar de color a lo largo de la partida.

Mover la Reina y el Rey

La Reina se mueve como la Torre y el Alfil: puede moverse vertical, horizontal y diagonalmente, tantas casillas como quiera (sin poder, por supuesto, pasar por encima de otra pieza o tomar una pieza de su propio lado). Al ser la pieza más móvil, es también la más valiosa.

El rey se mueve una casilla en cualquier dirección. Cuando un rey es atacado por una pieza del adversario, se dice que está en jaque. Un jugador no puede dejar su rey en jaque. Tampoco puede mover su rey a una casilla en la que será atacado (es decir, en jaque).

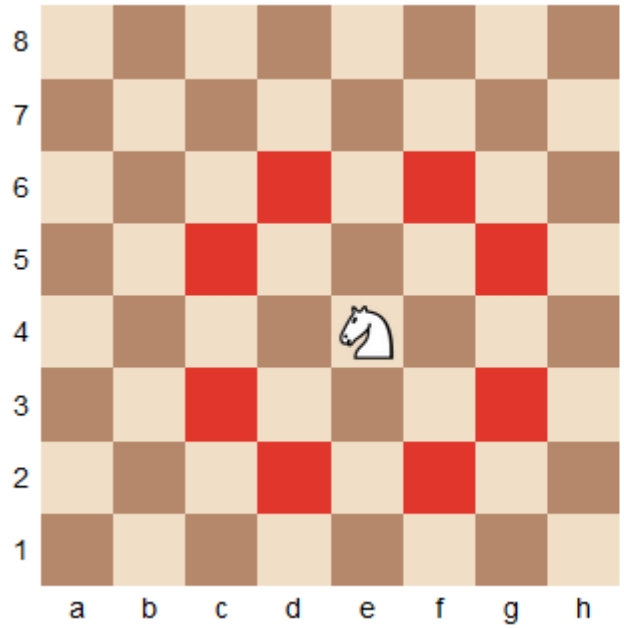


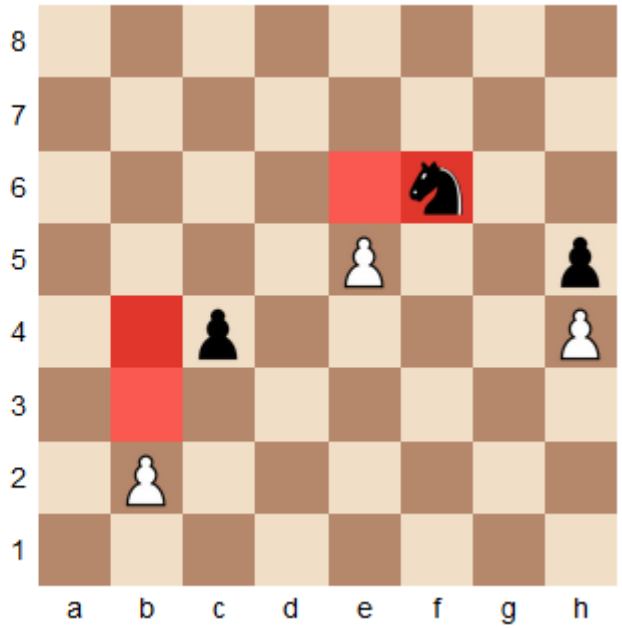


El movimiento del caballo y el peón

El movimiento del caballero es un poco más complicado, y hay varias maneras de explicarlo. A mí me gusta decir que el caballo se mueve dos casillas en horizontal o en vertical, y luego da un paso al lado. Así, forma una especie de "L" mayúscula, girada en cualquier dirección. Tenga en cuenta que un caballo en una casilla blanca sólo puede moverse a casillas negras en el siguiente movimiento (y viceversa). El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de las otras piezas (las suyas y las del adversario).

El peón es la única pieza que no puede moverse hacia atrás. Además, es la única pieza que no coge a medida que avanza. Los peones avanzan una casilla en la misma fila, si la casilla que tienen delante está libre. Toman cualquiera de las dos casillas de enfrente en diagonal. Una pieza en su fila inicial puede (pero no tiene que) moverse dos casillas hacia adelante. Así, en el diagrama, el peón de b2 puede moverse a b3 o b4. El peón de e5 puede avanzar a e6 o tomar el caballo de f6. Los dos peones de h4 y h5 se bloquean mutuamente, ninguno puede avanzar.





El agarre en passant

Cuando un peón en su fila de origen avanza dos casillas y se encuentra junto a un peón del adversario, éste puede, en el siguiente movimiento (y sólo en ese movimiento), tomar el peón que acaba de avanzar con su peón como si el peón del adversario hubiera avanzado sólo una casilla. Por ejemplo, en el diagrama anterior, si el peón b2 avanza a b4, el peón c4 puede tomarlo (en la siguiente jugada) yendo a b3, como si el peón blanco hubiera avanzado sólo una casilla.

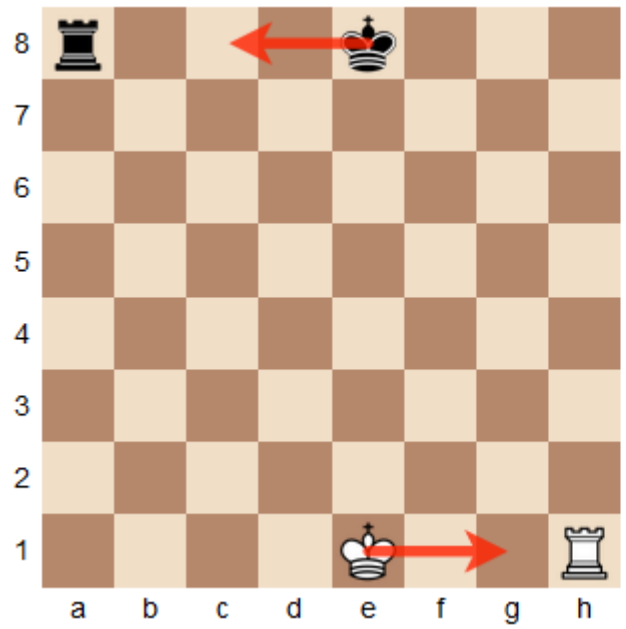
La promoción

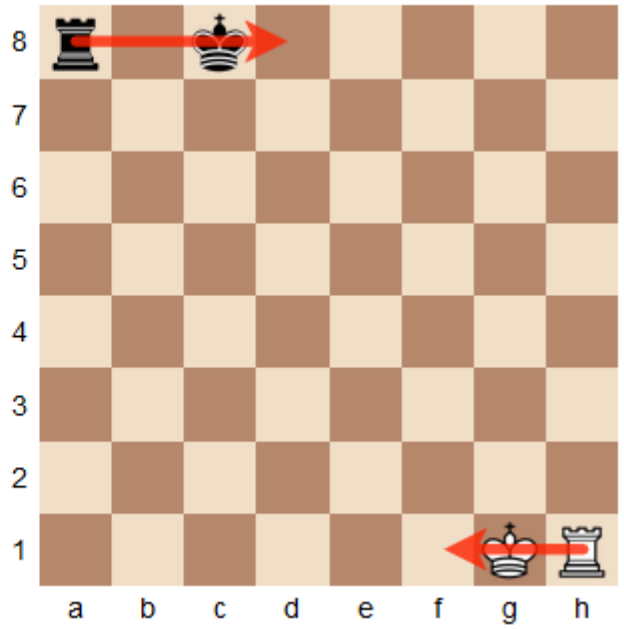
Cuando un jugador avanza un peón hasta la última fila, o toma una pieza de la última fila con un peón, debe reemplazarla con una pieza de su elección (Reina, Torre, Alfil o Caballo), independientemente de las piezas restantes en el tablero. Por lo tanto, puede terminar con dos reinas, o 3 alfiles, etc.

El enroque

El enroque es una jugada especial en la que intervienen el rey y una de las dos torres. Cuando el rey y la torre siguen en sus casillas originales y no hay piezas entre ellos, el jugador puede mover el rey dos casillas hacia la torre y luego colocar la torre en la casilla contigua al rey en el otro lado. El enroque puede hacerse en el lado del rey (se llama enroque pequeño) o en el lado de la reina (se llama enroque grande).

La figura siguiente muestra las dos etapas del enroque pequeño de las blancas y el enroque grande de las negras. Hay que tener cuidado de mover primero el rey y luego la torre, de lo contrario la jugada se considera ilegal.





El enroque es un movimiento muy especial: es el único movimiento en el que se pueden mover dos piezas a la vez, es el único movimiento en el que el rey se mueve dos casillas y es el único movimiento en el que la torre salta sobre otra pieza.

Tenga cuidado con las siguientes reglas que impiden el enroque temporal o permanente. Un jugador puede no enrocar si:

- hay una o más piezas entre el Rey y la Torre
- el rey o la torre ya se ha movido (y ha vuelto a su casilla original). Por ejemplo, si la torre de h1 se ha movido, el enroque pequeño de las blancas ya no es posible, pero el enroque grande todavía puede ser posible
- el rey está en jaque, si una casilla que tiene que cruzar es atacada o si su casilla de llegada es atacada. El enroque está entonces momentáneamente prohibido. Pero el enroque es posible si la Torre es atacada.