

Ajedrez Chino

象棋



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.

Xiangqi 象棋

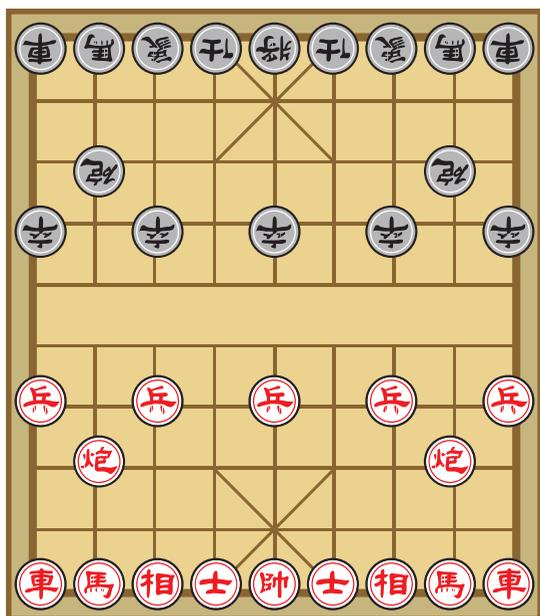
Xiangqi es un juego de mesa para dos jugadores de la misma familia de juegos que Chaturanga, Western Chess, Shogi y Jogi. Xiangqi es conocido en Occidente como ajedrez chino y es uno de los juegos de mesa más jugados en el mundo.

Equipo

El tablero se compone de 9 líneas verticales (filas) y 10 líneas horizontales (filas) y las piezas se juegan en las intersecciones. A cada lado del tablero contra el borde posterior hay un palacio, que tiene líneas de 3 por 3 (9 posiciones) con cuatro líneas diagonales que se extienden hacia afuera desde el centro formando una "X". Dividiendo los dos lados opuestos del tablero hay un río, ubicado entre las filas quinta y sexta. El río suele estar marcado con los caracteres chinos, 楚河 "Chǔ Hé", que significa "río Chu", y 漢界 (汉界 en chino simplificado), "Hàn Jiè", que significa "frontera Han", una referencia a la frontera Chu Guerra Han. Algunos tableros tienen los puntos de partida de los soldados marcados con pequeñas cruces.

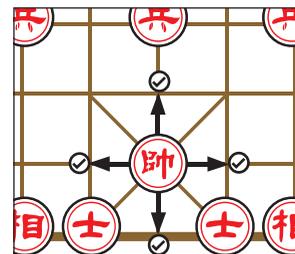
Acuerdo

Las posiciones iniciales de las piezas están dispuestas como se muestra a continuación.

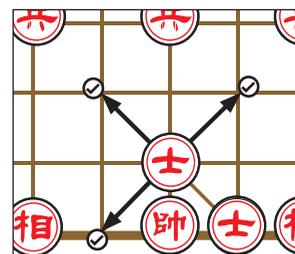


Piezas

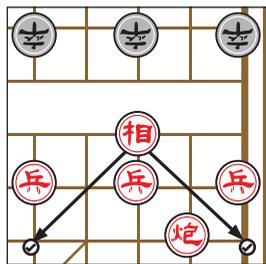
Las piezas de juego están indicadas con caracteres chinos. Las mismas piezas de clasificación a veces tienen caracteres diferentes para cada lado y, a veces, están escritas en caracteres tradicionales o chinos. Las piezas se identifican a continuación por nombre en inglés, pronunciación china, carácter chino tradicional, carácter chino simplificado si es diferente y luego la variación de caracteres.



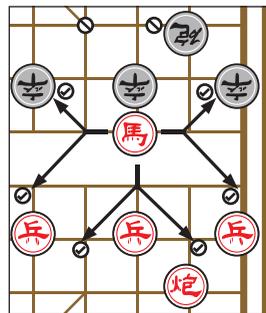
General "Shuài" 帥/帅 and "Jiāng" 將/将: los generales pueden mover un punto vertical u horizontalmente, pero no en diagonal y se limitan a los nueve puntos dentro de su palacio. Un general tampoco puede moverse a una fila que esté ocupada por el general enemigo, a menos que haya al menos una pieza colocada entre los generales de la fila.



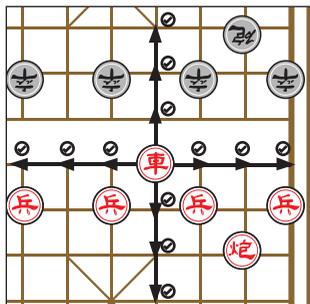
Guardia / Consejero "Shì" 仕 and "Shì" 士: estos son los consejeros del rey y lo protegen dentro del palacio. La guardia se mueve un punto en diagonal y queda confinada en el palacio.



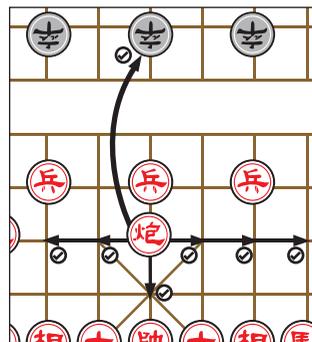
Elefante “Xiàng” 相 and “Xiàng” 象: los elefantes se mueven exactamente dos puntos en cualquier dirección diagonal y no pueden saltar sobre las piezas intermedias ni cruzar el río.



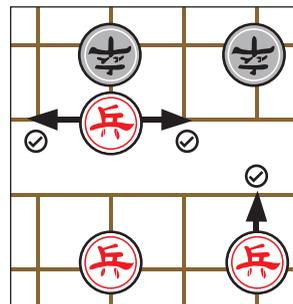
Caballo “Mǎ” 馬/马 and “Mǎ” 馬/马: El caballo mueve un punto horizontal o verticalmente y luego un punto en diagonal.No puede moverse en una dirección en la que haya una pieza bloqueando su trayectoria de movimiento.



Carro “Jū” 俥/车 and “Jū” 車/车: Los carros se mueven de manera similar a las torres en el ajedrez internacional. El carro se mueve tantos puntos como desee en sentido horizontal o vertical. No puede saltar piezas a su paso.



Cañones “Pào” 炮 and “Pào” 砲: Los cañones se mueven exactamente como el carro. Sin embargo, para capturar, un cañón debe saltar exactamente sobre una pieza,amiga o enemiga, a lo largo de su línea de movimiento.



Soldado “Bīng” 兵 and “Zú” 卒: los soldados se mueven y capturan avanzando un punto hacia adelante. Una vez que un peón ha cruzado el río, también puede moverse y capturar un punto horizontalmente. Un peón nunca puede retroceder, por lo que retrocede.

Como se Juega

Cada lado se alterna, moviendo una pieza en cada turno. Las piezas se capturan usando sus movimientos normales y aterrizando en un punto ocupado por una pieza enemiga. Generalmente, el rojo hace el primer movimiento, pero dos jugadores pueden acordar jugar de otra manera.

La victoria se logra cuando un jugador pone en jaque mate al general del otro. El jaque mate es cuando al general del otro jugador no le queda otra opción que ser capturado en el siguiente movimiento. Cuando El general del jugador está en peligro de ser capturado en el siguiente movimiento, ese general está en jaque, “Jiāng” 將/将, y el jugador que amenaza con capturarlo lo anuncia.

Si un jugador obliga al otro jugador a repetir un movimiento repitiendo su movimiento por segunda vez, debe romper el ciclo con un movimiento diferente en su siguiente turno.

Si un jugador controla al otro jugador tres veces seguidas de una manera que repite sus posiciones, el jugador controlado debe perder.



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com