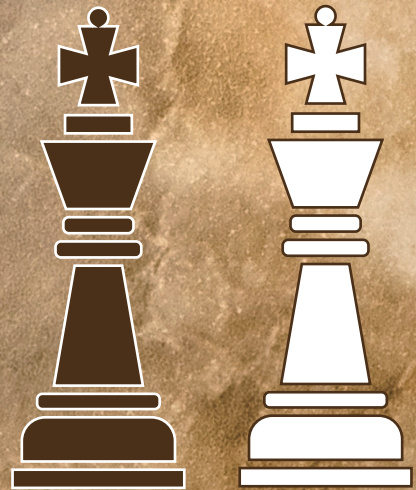


Chess



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com

Ajedrez

El ajedrez es un popular juego de mesa para dos jugadores originario de el norte de la India en algún momento del siglo VI d.C. A finales del siglo XV en Europa, el juego evolucionó en sus piezas y reglas para formar la base del juego de ajedrez internacional moderno que conocemos hoy.

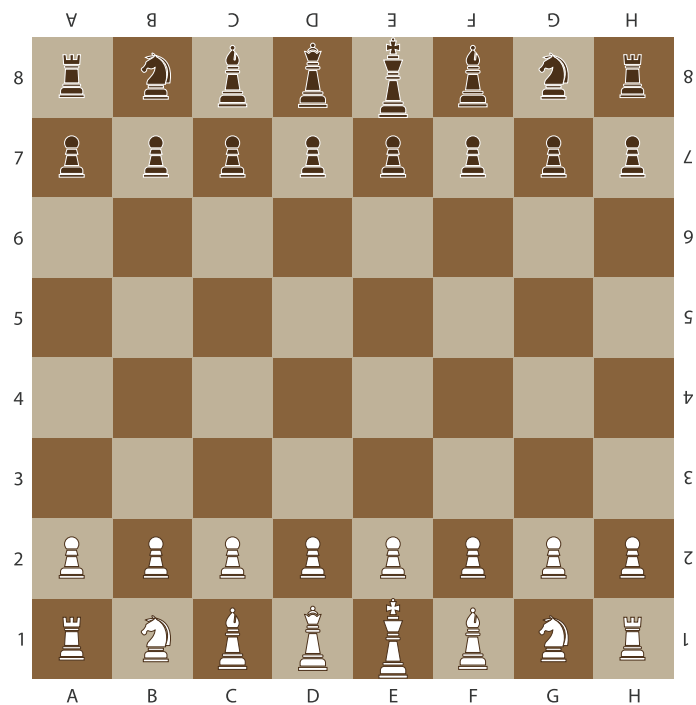
El equipamiento

Un tablero de ajedrez, con un campo de juego que consta de 64 casillas, que a veces está marcado con letras y números a lo largo de los lados.

Dos juegos de 16 piezas de ajedrez (piezas de ajedrez), que constan de un rey, una reina, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones. Las piezas y cuadrados de colores más oscuros se denominan negro y el blanco más claro. Las casillas oscuras se denominan negras y las claras, blancas.

Configuración

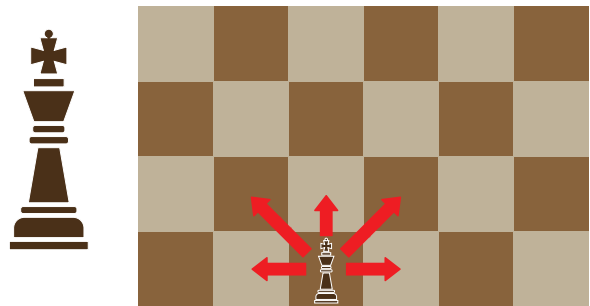
El tablero está organizado en ocho filas de cuadrados y ocho columnas, con la esquina inferior derecha de cada jugador ocupada por un cuadro blanco. Coloque las piezas según la siguiente ilustración.



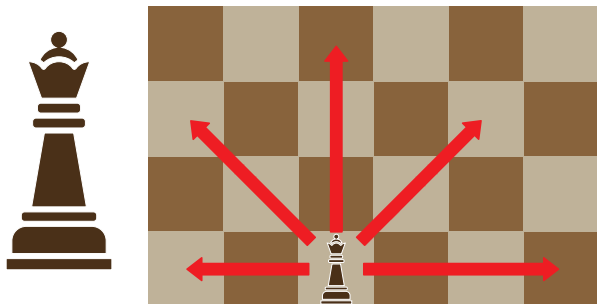
Como se Juega

Saber cómo se mueven las piezas es esencial para jugar. Cuando tu pieza caiga en la casilla ocupada del otro jugador, su pieza será eliminada y considerada capturada. El camino de movimiento debe estar claro para que una pieza se mueva, a excepción del Caballero, que puede moverse sobre otras piezas.

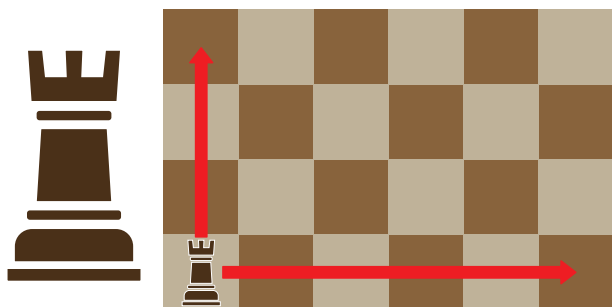
Rey : el rey es la pieza más importante del juego y también la más débil. El rey puede moverse en cualquier dirección pero sólo un espacio a la vez. El juego se pierde si es capturado.



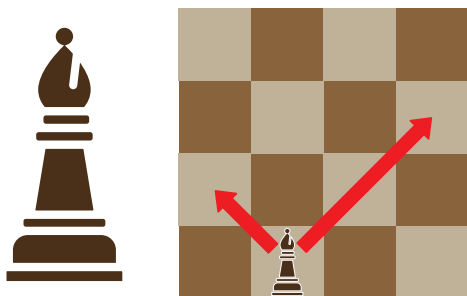
Reina : las reinas son las piezas más poderosas y pueden moverse en cualquier dirección y en cualquier número de casillas.



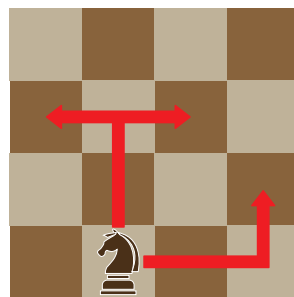
Torre : las torres pueden moverse horizontal o verticalmente cualquier número de cuadrícula.



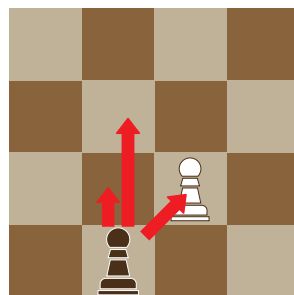
Alfil : los alfiles pueden moverse en diagonal cualquier número de casillas.



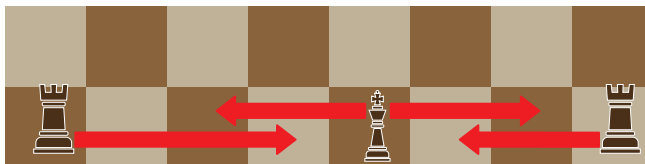
Caballero : los caballeros se mueven en forma de “L”, ya sea dos cuadrados horizontalmente y un cuadrado vertical, o dos cuadrados verticalmente y un cuadrado horizontal. Los caballos son las únicas piezas que pueden pasar por encima de otras piezas que se encuentran en su trayectoria de movimiento.



Peón : los peones solo pueden avanzar, a diferencia de otras piezas. Normalmente mueve sólo una casilla a la vez, excepto en su primer movimiento, donde tiene la opción de moverse hasta dos casillas. Los peones no pueden capturar otras piezas que tengan delante. Sin embargo, si hay una pieza un cuadrado en diagonal delante de ellos, puede moverse en esa dirección para capturarla. Si un peón logra llegar al otro extremo del tablero, es ascendido a reina.

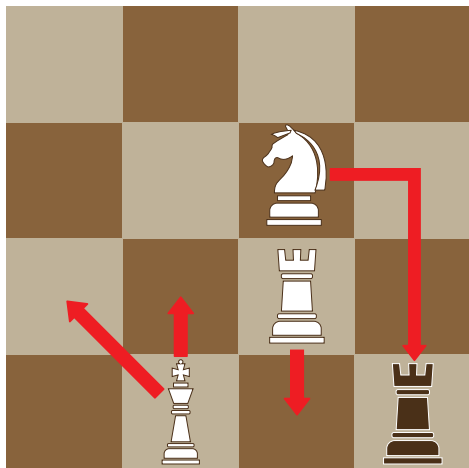


Enroque : este es un movimiento especial en el ajedrez que involucra tanto a la torre como al rey. En este movimiento, el rey se mueve dos casillas hacia la torre, y la torre se mueve a la casilla por la que pasó el rey. Todo esto ocurre en un turno.

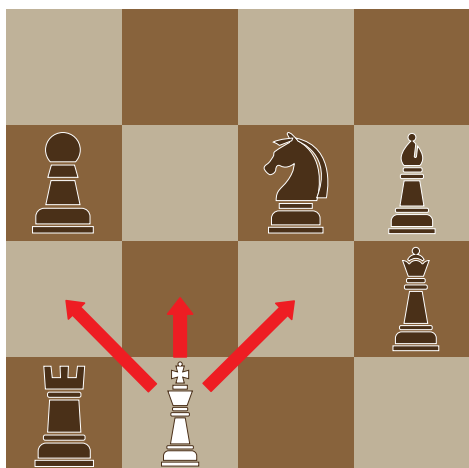


Jaque : jaque es un término en ajedrez cuando el rey de un jugador es atacado. y puesto en la posición de ser capturado dentro de un movimiento más. No se puede ignorar una prueba y el jugador debe detener la amenaza realizando una de las siguientes acciones:

- Capture la pieza de control utilizando el rey o cualquier otra pieza que pueda capturar la pieza de control.
- Bloquear la pieza de jaque para proteger al rey.
- Mueve al rey a una casilla que no esté amenazada.



Jaque mate : también conocido como 'Mate', ocurre cuando el rey de un jugador es jaqueado y no puede evitar ser capturado. Dar jaque mate a tu oponente es el objetivo principal en el ajedrez: un jugador que recibe el jaque mate pierde la partida.



Estrategia básica

Gana el control del centro del tablero, ya que esto permitirá que tus

- piezas se muevan más libremente y le negará al otro jugador tanto espacio para moverse.
- Crea amenazas con tus movimientos. Si estás al ataque, ellos deben pensar en la defensa.
- Evita mover la misma pieza dos veces seguidas. Esto interrumpe tu desarrollo y permite al oponente ganar la iniciativa. Consigue objetivos en menos movimientos.
- Mantenga a su rey a salvo y fuera de peligro.

Ahora que has aprendido los conceptos básicos del ajedrez, ¡estás listo para jugar! Diviértete y recuerda...

"Todo maestro de ajedrez fue alguna vez un principiante". – Irving Chernev