

## Ajedrez

### Reglas básicas para el juego ciencia...

Los movimientos básicos del ajedrez pueden ser aprendidos en pocos minutos. El juego consiste en dos armadas enfrentadas en el tablero, el objetivo es capturar el rey del oponente, sin dejar que se capture el propio.

Existen tres jugadas especiales en el ajedrez:

**Enroque:** Es un movimiento que incluye al rey y a una torre. Se puede realizar sólo una vez por cada jugador, cuando: (1) No se ha movido el rey o la torre, (2) el rey no está en jaque, y no lo estará al final del movimiento y (3) los espacios entre la torre y el rey están vacíos. El enroque consiste en mover el rey dos casillas hacia donde está la torre, y colocar la torre en el espacio inmediato hacia el centro del tablero.

**Comer al paso:** Originalmente "en passant", es una jugada que incluye a los peones. Cuando un peón llega a la quinta fila, y un peón del oponente en alguna de las dos columnas adyacentes avanza dos casillas, en la siguiente jugada, y sólo en la siguiente jugada, el peón que está en la 5 fila, avanza diagonalmente a la sexta, capturando el peón del oponente, aunque no pise la misma casilla.

**Peones en la 8 fila:** cuando un peón llega a la octava fila puede ser convertido en cualquier pieza, excepto un rey.

### Reglas Básicas

Las piezas blancas siempre juegan primero

Sólo se mueve una pieza por turno, a excepción del enroque.

Sólo una pieza puede ocupar cierta casilla.

Se debe mover una pieza cada turno.

Cuando el rey se ve amenazado es necesario que el atacante mencione la palabra "jaque".

Se debe proteger el rey del jaque (ataque) al capturar la pieza atacante, mover el rey de esa posición o interponer una pieza entre la atacante y el rey.

Las capturas no son obligatorias.

El caballo es la única pieza que puede "saltar" otras piezas

El rey nunca es capturado; es forzado a caer en jaque mate, en ese punto el juego termina. Se denomina jaque mate cuando el rey está siendo amenazado y no hay posible movimiento para evitar estar en jaque.

Esta permitido rendirse.

Se acostumbra en ciertas situaciones terminar un juego por "mate forzado" cuando se enfrentan dos torres y un rey contra un rey sólo, una reina y un rey contra un rey sólo, un caballo, un alfil y un rey contra un rey sólo y dos alfiles y un rey contra un rey sólo.

Es posible llegar a un empate, llamado "tablas" cuando: (1) ambos jugadores llegan al acuerdo de empatar, (2) ningún jugador tiene la posibilidad por falta de piezas de realizar un jaque mate, (3) el rey del oponente está a salvo pero no puede moverse, (4) se ha repetido tres veces la misma posición de las piezas en el tablero y (5) ningún jugador ha capturado una pieza, o movido un peón en 50 jugadas consecutivas.