REGLAMENTO DE AJEDRÉZ

1. INTRODUCCIÓN

Tiempo de juego: *muy variable, depende mucho de la pericia de los jugadores.*
Jugadores: *dos.*
Elementos: *un tablero de 64 casillas (escaques) alternando el color claro y el oscuro y 32 fichas, 16 claras y 16 oscuras, comúnmente llamadas "blancas y negras" respectivamente.*

2. DESARROLLO

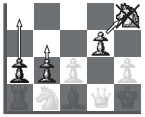
Para comenzar el juego se coloca el tablero entre ambos jugadores de forma que cada uno de ellos tenga una casilla blanca en la parte inferior derecha.

Las fichas se disponen de la siguiente manera:

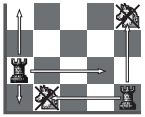
Alfil (2) — *Peón (8)*
Reina (1) — *Torre (2)*
Rey (1) — *Caballo (2)*

El objetivo del juego es capturar el rey del oponente, sin dejar que se capture el propio.

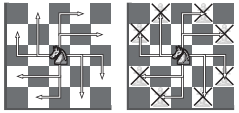
Las piezas del ajedrez se mueven y comen fichas adversarias de la siguiente manera:



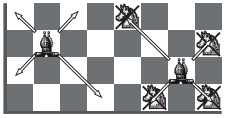
-Peón
Movimiento: Solo de salida, 2 casilleros hacia adelante o bien uno solo. Luego solo de a 1.
Comer ficha adversaria: en diagonal, hacia la izquierda o derecha, siempre hacia adelante.



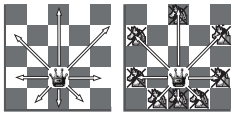
-Torre*
Movimiento: En línea recta horizontal o vertical, tantos casilleros como tenga libres hacia adelante, atrás, derecha o izquierda.
Comer ficha adversaria: En línea recta horizontal o verticalmente.



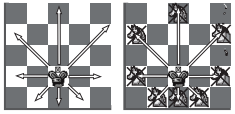
-Caballo
Movimiento: *En forma de "L", hacia cualquier dirección, 2 x 1 casilleros. Es la única pieza que puede "saltar" fichas propias o ajenas.*
Comer ficha adversaria: *Hacia cualquier dirección realizando su movimiento de "L" y comiendo la ficha de la casilla donde termina su movimiento.*



-Alfil
Movimiento: *Idem a la torre pero por las diagonales.*
Comer ficha adversaria: *Idem a la torre pero por las diagonales.*



-Reina
Movimiento: *Idem a la torre y el alfil sumados.*
Comer ficha adversaria: *Idem a la torre y el alfil sumados.*



-Rey*
Movimiento: Idem a la reina pero de a 1 casillero.
Comer ficha adversaria: Idem a la reina pero de a 1 casillero.

Existen tres jugadas especiales en el ajedrez:

****Enroque:*** *Movimiento que incluye al rey y 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: *("en passant"), solo incluye a los peones. Cuando un peón llega a la quinta fila, y un peón del oponente en alguna columna adyacente avanza dos casillas, en la siguiente jugada, y sólo en la siguiente jugada, el peón que esta 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 generales:

Las piezas blancas siempre comienzan el juego primero.
Sólo se mueve una pieza por turno, a excepción del enroque.
Cada casilla puede estar ocupada sólo por una ficha.
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 esta 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 esta 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.