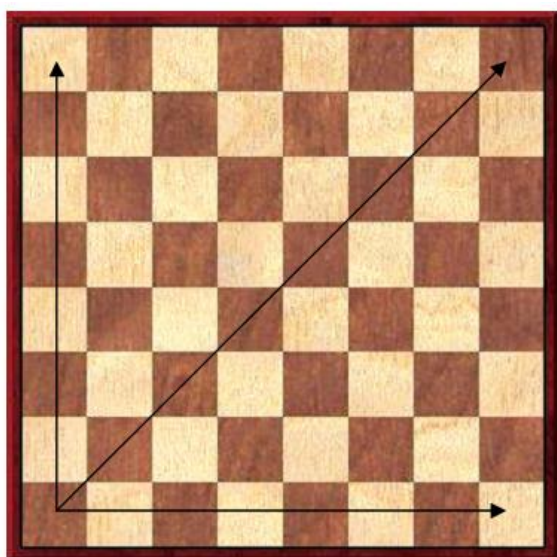


# EL TABLERO Y LAS PIEZAS



# El tablero y las piezas

El ajedrez se juega sobre un tablero cuadrado de 64 casillas distribuidas en ocho filas por ocho columnas, en que las casillas claras y oscuras se van alternando. Si observamos, siempre colocaremos el tablero con el cuadro blanco en la esquina inferior derecha.



Las ocho filas de casillas horizontales se llaman FILAS.

Las ocho filas de casillas verticales se llaman COLUMNAS.

Se llaman DIAGONALES a cualquiera de los conjuntos de un mismo color que cruzan en línea recta el tablero, formando con las columnas y filas un ángulo de  $45^\circ$ . Entre las diagonales se pueden distinguir las grandes diagonales que son las compuestas por ocho casillas. De estas, existen dos, que cruzan el tablero partiendo de sus vértices.



Las piezas blancas se colocan en las filas 1 y 2.

Las piezas negras se colocan en las filas 7 y 8.

Si nos fijamos, las filas se identifican con números y las columnas se identifican con letras.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2

Con el fin de poder reconocer las jugadas, existen diferentes sistemas de anotación, que nos permiten hacer más clara la identificación de las partidas. El sistema ya universal utilizado es el ALGEBRAICO, muy simple que se basa en la identificación única de las casillas por las coordenadas del cuadro anterior.

Las piezas se reconocen por su inicial o por su figurita en el caso de libros.

R	Rey
D	Dama
T	Torre
A	Alfil
C	Caballo
el peón no tiene inicial	

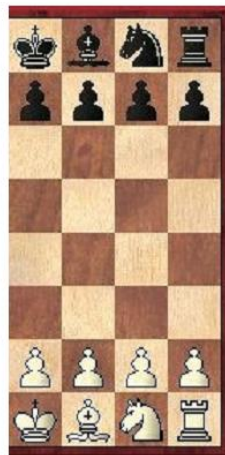
0-0	enroque corto
0-0-0	enroque largo
+	jaque
++ #	jaque mate
a.p.	al paso
x	captura

Un ejemplo de promoción sería "a8=D" donde en el lugar de a8 pondríamos la casilla donde el peón llega y en la D la inicial de la pieza en la que se convierte. No puede promocionar ni peón ni Rey.

El tablero podemos dividirlos en diferentes partes que nos ayudan para poder hacer explicaciones de las posiciones o de las diferentes tácticas que utilizaremos en la práctica del juego.

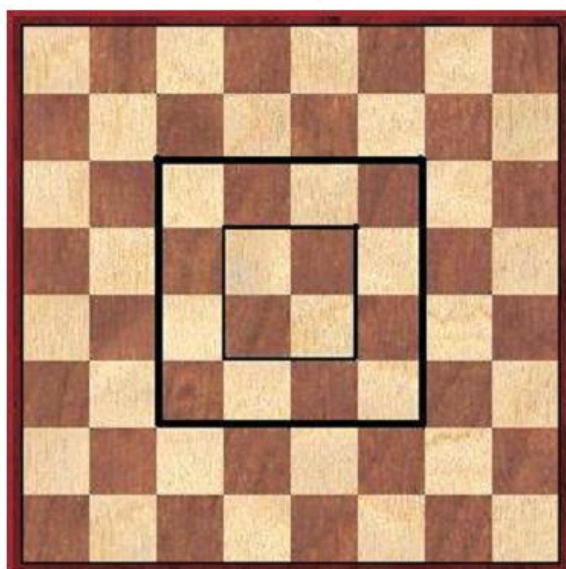


FLANCO DAMA



FLANCO REY

y






El tablero podemos dividirlo en ALAS o FLANCOS. Se identifican según si se halla la Dama o el Rey.






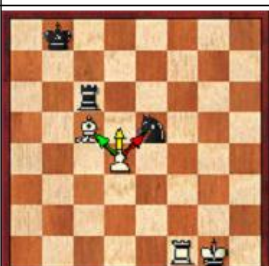
El flanco de Dama corresponde al lado izquierdo, mientras el flanco de Rey corresponde al lado derecho.

El centro es otro de los sectores del tablero que se distingue por su importancia. El control del centro implica un gran dominio de la batalla ya que las piezas tienen mayor rango de movimiento en el centro que en un lateral.

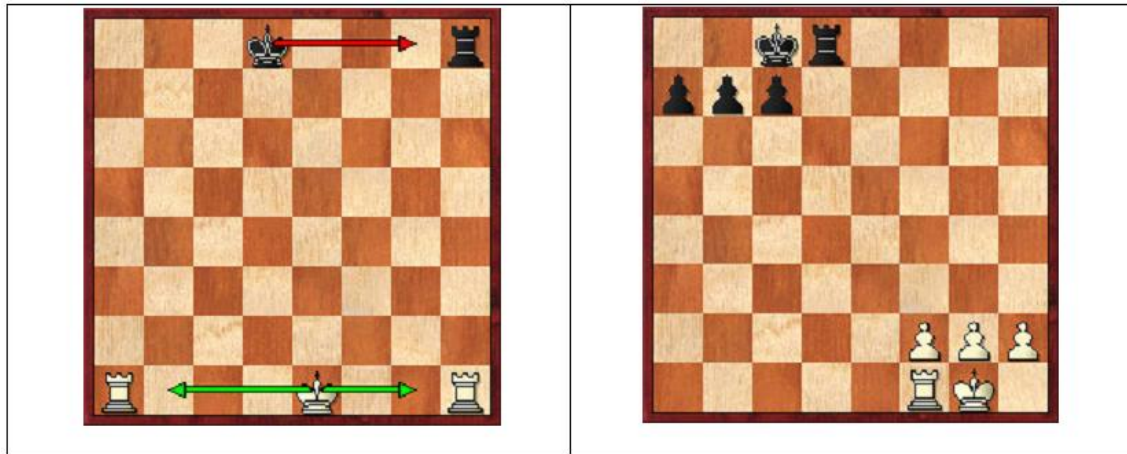
Tenemos la estructura del micro-centro, compuesto por las casillas e4, d4, e5, d5. Y el centro ampliado que se compone de c3, d3, e3, f3, c4, d4, e4, f4, c5, d5, e5, f5, c6, d6, e6, f6.

<b>El peón</b>		<p>Es el soldado que va a pie por eso su movimiento es corto. Se lo representa como un soldado con casco redondo. Su movimiento es siempre derecho y hacia delante, nunca puede retroceder moviendo de a una casilla por vez excepto en su casilla de origen (2* horizontal) en la cual pueden dar dos pasos.</p> <p>Su forma de capturar es diferente: En forma diagonal y de a una casilla.</p> <p><b>Su valor equivale a 1 punto pero hay que tener en cuenta que aunque su valor sea mínimo cada bando posee ocho peones.</b></p>
<b>El Rey</b>		<p>Es el monarca, es la pieza más importante. Por respeto a la realeza no se lo puede comer como a cualquier otra pieza. Da pasos cortos (<b>de a una casilla y hacia todos lados</b>) y permanece resguardado durante casi toda la partida a través del enroque (0-0 o 0-0-0) que simboliza el castillo real. Se lo representa por una corona con una cruz.</p>
<b>La Dama</b>		<p>Se ubica al lado del Rey. Es la pieza más activa del tablero, pues mueve para todos lados (<b>hacia todos lados en diagonal, horizontal o vertical</b>) Se la representa con una corona adornada.</p> <p><b>Su valor equivale a 9 puntos.</b></p>
<b>La Torre</b>		<p>Representa el castillo. Se moviliza por caminos horizontales o verticales (<b>siempre recto</b>).</p> <p>Su figura es "la torre de un castillo".</p> <p><b>Su valor equivale a 5 puntos.</b></p>
<b>El Alfil</b>		<p>Es el conde de real, mano derecha del Rey y la Dama.</p> <p><b>En la Edad Media era el obispo (sacerdote) el que aconseja a la realeza por eso en inglés Alfil se escribe Bishop que significa obispo. Se lo representa como un obispo con casco en forma cónica (como usaban los sacerdotes en aquella época)</b> Se desplaza en forma diagonal, uno por casillas negras y otro por casillas blancas.</p> <p><b>Su valor equivale a 3 puntos.</b></p>
<b>El Caballo</b>		<p>Es el caballero real. Tiene la característica de saltar sobre las piezas ya sean propias o ajenas. Se lo representa como un caballo.</p> <p>Su movimiento es en forma de "L" (Dos pasos derecho y uno al costado).</p> <p><b>Su valor equivale a 3 puntos.</b></p>

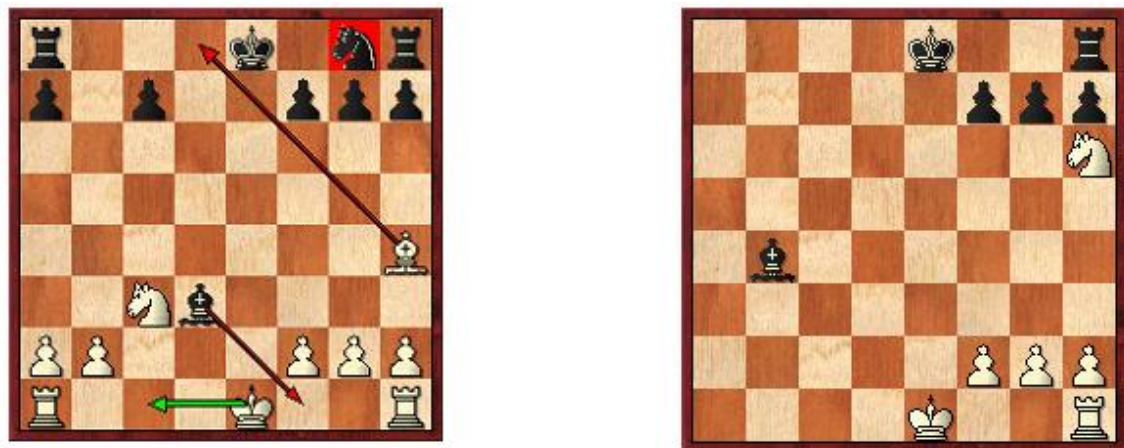


El Rey		<b>Mover:</b>	El rey blanco puede mover a e3: <b>Re3</b>
		<b>Comer:</b>	Puede capturar la torre: <b>Rxg4</b> (el signo x significa que la jugada es una captura).
		<b>Amenazar:</b>	Si les tocara jugar a las negras deberían retirar su torre pues está amenazada por el rey blanco. Por ejemplo ...Tg8.
		<b>Defender:</b>	El rey defiende el peón blanco de g3, pues si el negro jugara ...Txg3 sería respondido con Rxg3.
La Dama		<b>Mover y amenazar:</b>	La Dama puede mover a la casilla h3: <b>Dh3</b> con idea de amenazar el caballo negro de c3.
		<b>Comer:</b>	Puede capturar la torre negra: <b>Dxd8</b>
		<b>Defender:</b>	También defiende el peón blanco de "d4", el cual puede ser atacado, por ejemplo, con ...Cb5
La Torre		<b>Mover y amenazar:</b>	La torre puede moverse a b4: <b>Tb4</b> con idea de amenazar el alfil negro de b5.
		<b>Comer:</b>	Puede capturar directamente el otro alfil con: <b>Txe7</b>
		<b>Defender:</b>	La torre defiende el caballo de e2, ya que si ...Axe2 se responde con <b>Txe2</b> .
El Alfil		<b>Mover y amenazar:</b>	El alfil puede moverse a g4: <b>Ag4</b> con idea de amenazar el peón negro de d7.
		<b>Comer:</b>	Puede capturar la torre de a8: <b>Axa8</b>
		<b>Defender:</b>	El alfil defiende el peón blanco de e2, ya que si ...Cxe2 se responde con Axe2
El Caballo		<b>Mover:</b>	El caballo blanco puede moverse a d2 y defender su peón de b3 ante la amenaza del caballo negro: <b>Cd2</b> .
		<b>Comer:</b>	<b>Puede capturar el otro caballo con: Cxd4</b>
		<b>Defender:</b>	El caballo defiende el peón blanco de e5 ante la amenaza del alfil negro de g7.
El Peón		<b>Mover y amenazar:</b>	El peón puede avanzar: <b>d5</b> (se da por entendido que se ha movido un peón porque no lleva la mayúscula de otra pieza) amenazando la torre negra.
		<b>Comer:</b>	Puede capturar el caballo: <b>d4xe5</b>
		<b>Defender:</b>	Está defendiendo el alfil blanco ya que si el negro juega ...Txc5 las blancas responden <b>d4xc5</b> .

El Enroque está considerado como un movimiento de Rey, aunque se realiza con dos piezas, el Rey y la Torre. Es una jugada que solo se puede efectuar una vez en la partida. El Rey y la Torre deben estar en sus casillas de origen y no debe haber piezas entre ellos. El Rey da dos pasos, y la Torre salta y se pone a su otro lado.



Llamamos Enroque Corto si se realiza con la torre del flanco de Rey y Enroque Largo si se realiza con la torre del flanco de Dama.

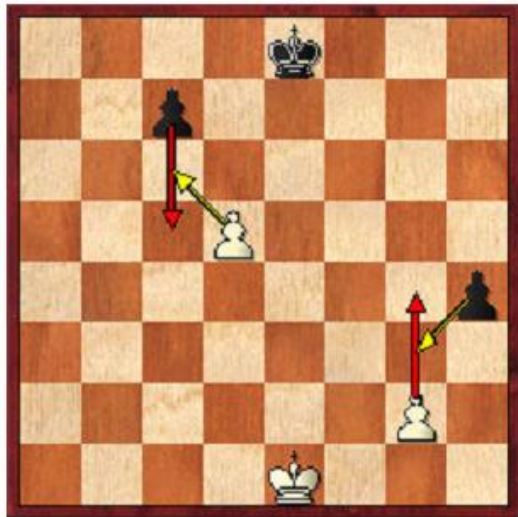


Para realizar el movimiento hay que cumplir una serie de requisitos

1. Ni el Rey ni la Torre que realizaran el enroque deben haber realizado movimiento anterior alguno.
2. Entre el Rey y la Torre no debe haber piezas contrarias o propias
3. El Rey no puede pasar por una casilla amenazada ni tampoco puede estar en jaque.

La Captura al Paso es un movimiento excepcional del peón. Solo puede aplicarse peón contra peón.

Si en una columna vecina el peón enemigo avanza dos casillas, tal y como permite en su primer movimiento, y nuestro peon se encuentra en la misma fila donde se ha colocado el peón contrario, podemos capturar el peón como si solo hubiera avanzado una sola casilla. Nuestro peón se colocará en esa casilla. Solo se puede hacer inmediatamente despues de que el peón enemigo haya realizado el movimiento. Después ya no podremos realizar la captura.

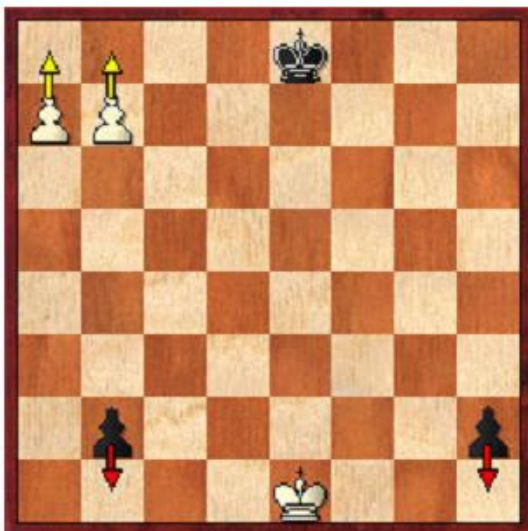


En el siguiente ejemplo tenemos dos opciones:

Si blancas mueven el peón de g2 a g4, el peón negro de h4 podría capturarlo al paso y se colocaría en la casilla g3.

Si negras mueven el peón de c7 a c5, el peón blanco de d5 podría capturarlo al paso y se colocaría en la casilla c6.

La Promoción o llamada comunmente Coronación, se da cuando uno de nuestros peones cruza todo el tablero y llega a la ultima fila del lado opuesto del tablero. El peón es remplazado por cualquier pieza exceptuando el Rey u otro peón. Retiramos nuestro peón y colocaremos en su lugar la pieza que el jugador desee.



En el siguiente ejemplo tenemos diferentes opciones:

Si blancas mueven el peón de a7 a a8, escribiríamos "a8=D" donde la D significaría que sustituiríamos el peón por una Dama. También podría promocionar el peón de b7 moviéndose a b8.

Si negras mueven el peón de b2 a b1, escribiríamos "b1=T" donde la T significaría que sustituiríamos el peón por una Torre. También podría promocionar el peón de h2 moviéndolo a h1.