

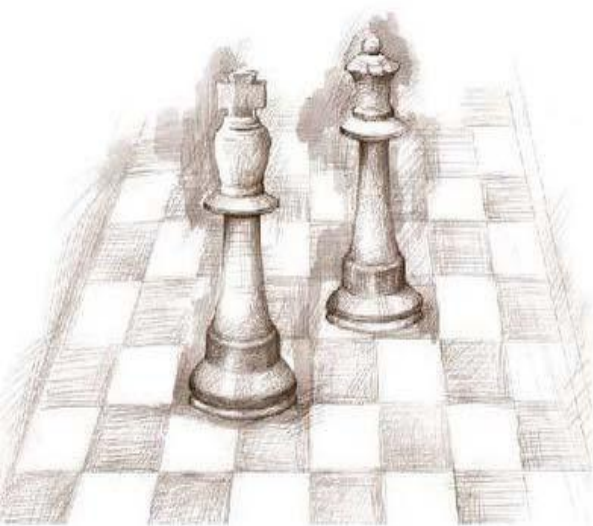
# EL JUEGO DEL AJEDREZ

Además de ser un deporte, un juego e incluso una ciencia, su práctica conlleva muchos beneficios y recompensas.

## ES BUENO JUGAR PORQUE



- Se aprende a pensar mejor.
- Se crean hábitos de concentración y atención.
- Se desarrolla el deseo de superación, la voluntad y el esfuerzo.
- Se ejercitan métodos de razonamiento, de resolución de problemas y de análisis.
- Pone en valor la reflexión y el control de los impulsos.
- Ayuda al desarrollo de la imaginación.
- Ejercita la memoria.
- Aumenta la capacidad de ponerse en el lugar del otro.
- Fortalece el respeto, las reglas y las relaciones con los demás.



# TABLERO Y POSICIÓN INICIAL

## POSICIÓN DEL TABLERO Y DE LAS PIEZAS

El **ajedrez** se juega en un tablero de 64 casillas. Cada jugador inicia el juego con 16 piezas: un **rey**, una **dama**, dos **torres**, dos **alfiles**, dos **caballos** y ocho **peones**.

¡No olvides que el tablero debe situarse con la **casilla blanca inferior a la derecha** del jugador!



# MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS



**REY**



**DAMA**



# MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS



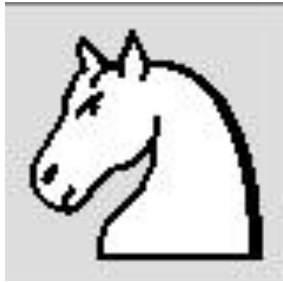
**TORRE**



**ALFIL**



# MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

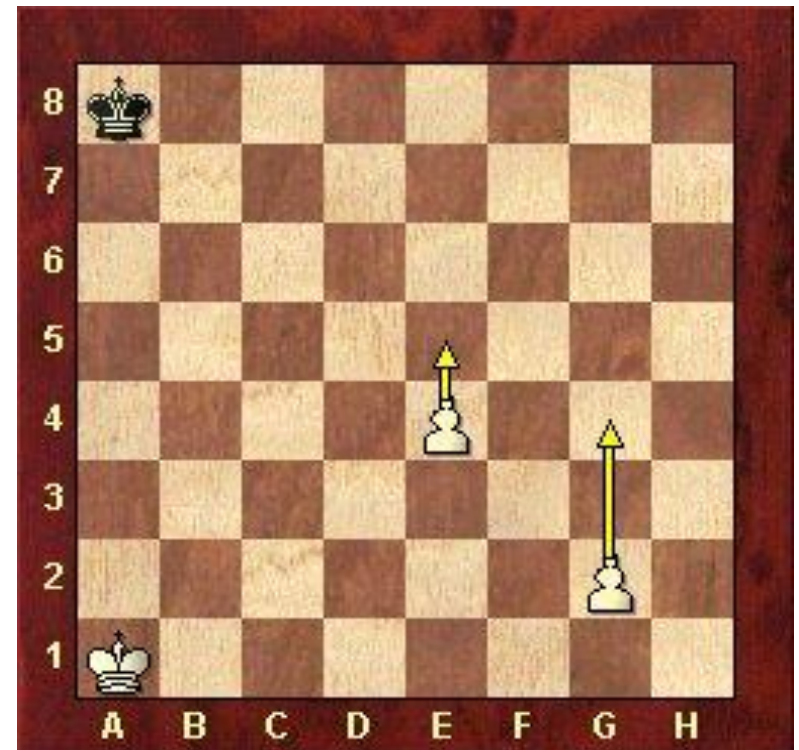


## CABALLO



## PEÓN

*Desde la casilla de salida puede avanzar una o dos casillas*



# MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

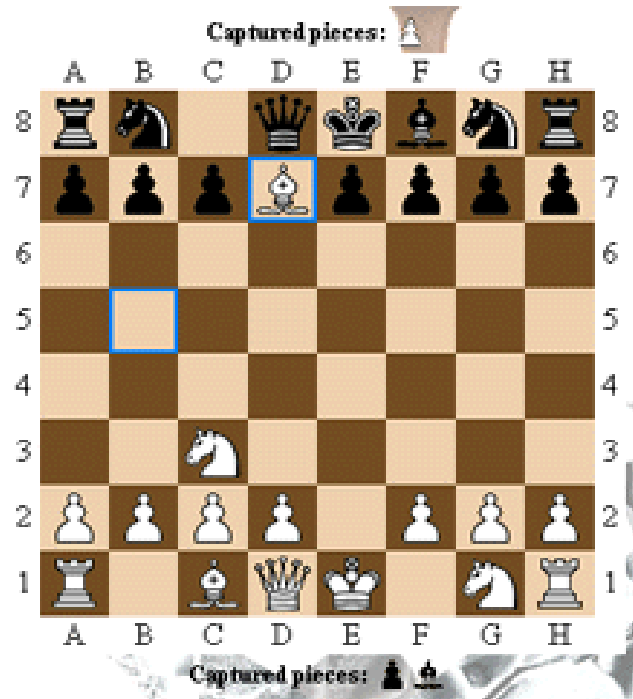
## EL ENROQUE

El enroque es una jugada especial, que se realiza con el rey y una torre. Es el único movimiento en el que se permite mover dos piezas en la misma jugada. Se realiza con el rey y cualquiera de las dos torres, siempre en la posición inicial de ambas piezas, de la siguiente manera:

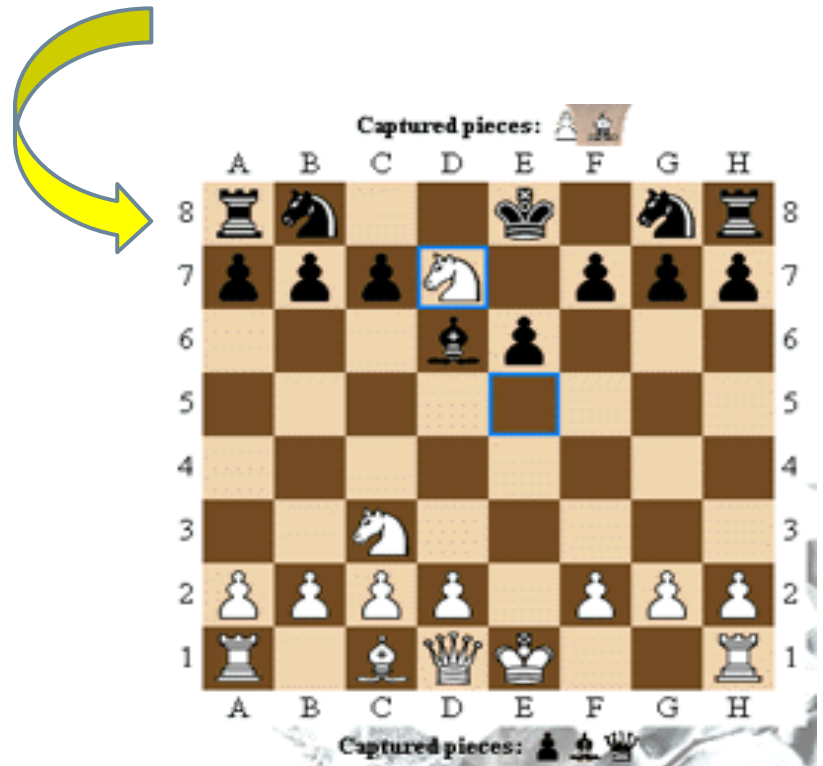


# CAPTURA DE LAS PIEZAS

Si es el turno del jugador y una (o más) de sus piezas puede mover a una casilla ocupada por una pieza del rival, el jugador puede capturar esta pieza. La captura significa que el jugador elimina del tablero la pieza del rival y mueve su propia pieza (que hizo este movimiento) a su lugar.



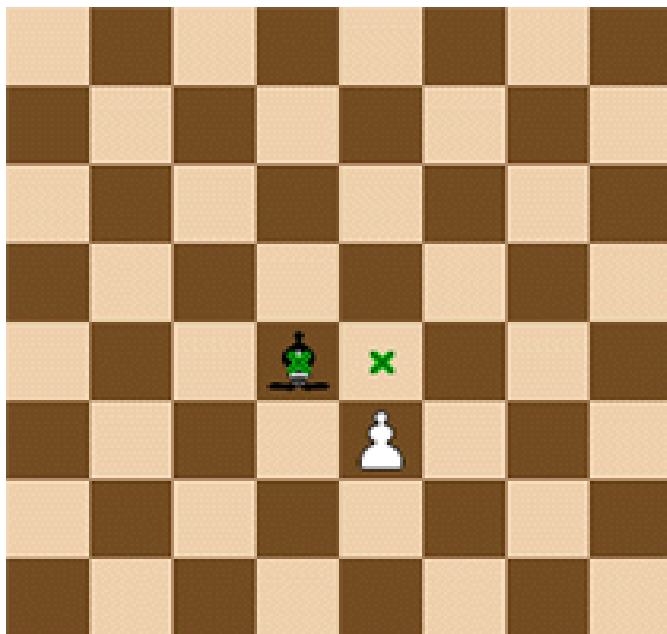
El jugador no puede capturar una pieza del contrario si otras piezas se ubican en la línea de movimiento de su pieza (entre la pieza del jugador y la del oponente) La única excepción es el caballo que puede "saltar" sobre todas las piezas.



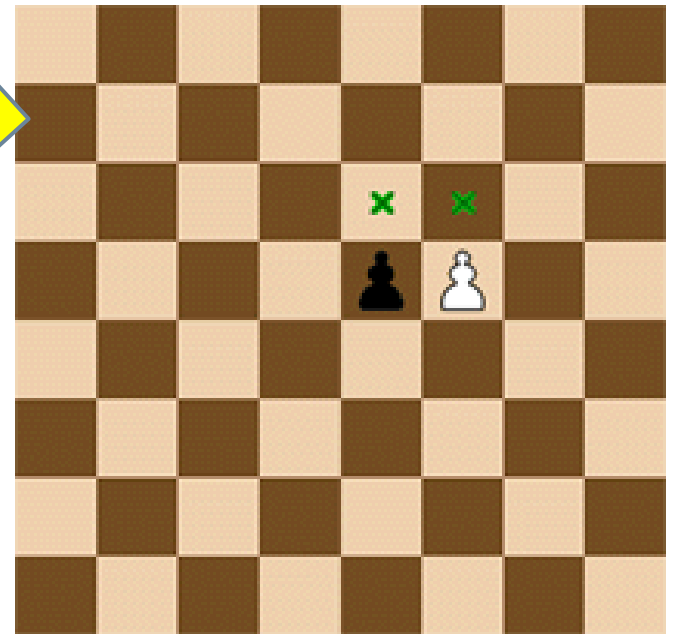
# CAPTURA DE LAS PIEZAS

## Cómo puede capturar un PEÓN

El PEÓN puede capturar una pieza colocada en una casilla en diagonal hacia delante.



«CAPTURA AL PASO»



Si un peón se mueve dos casillas hacia adelante en una columna contigua a un peón rival, puede capturarlo de la misma forma que si hubiera movido una única casilla.



# LA PARTIDA DE AJEDREZ

## ¿QUIÉN GANA?

El jugador que da **JAQUE MATE** a su contrario, gana la partida, y eso solo puede lograrse mediante la colaboración de todas las piezas y el juego correcto basado en planes estratégicos.

La partida puede terminar cuando:

- uno de los jugadores da mate a su rival.
- cuando un jugador, viéndose inevitablemente perdido, no quiere esperar al mate, y declara que se rinde o abandona.
- También puede terminar la partida cuando, debido a la gran igualdad ninguno de los dos bandos puede lograr el mate. En tal caso, la partida termina en empate o tablas.



# ¿JUGAMOS UNA PARTIDA?

