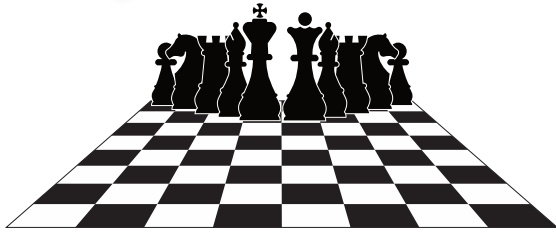


AJEDREZ



ANTECEDENTES

El ajedrez se parece un poco al violín: todo el mundo puede aprender, pero se precisan dotes excepcionales para jugar de una forma sublime.

El ajedrez moderno tiene pocas cosas en común con el juego original de la India, denominado Chaturanga, palabra sánscrita que significa “cuatro miembros” y hace alusión a los cuatro elementos de los ejércitos de la época; que son los carros, los elefantes, caballos y los infantes. El ajedrez fue inventado hace más de 1300 años y desde la India se difundió a Persia y a Arabia. Cuando los árabes conquistaron España, lo introdujeron a Europa.

REGLAS

1.- El tablero está compuesto de 64 casillas. Al iniciar el juego, una casilla blanca debe estar en la parte inferior derecha de cada jugador.

2.- Al principio de la partida, cada jugador dispone de un juego de 16 piezas, uno claro y el otro oscuro, o en su caso, de diferente color. Cada juego consiste de: 1 Rey, 1 Reina, 2 Alfiles, 2 Caballos, 2 Torres y 8 Peones.

3.- La disposición inicial de la partida es la siguiente: (fig1) Los dos adversarios juegan por turno, una jugada a la vez. Los blancos empiezan la partida.

4.- Un movimiento es transferir una pieza de una casilla a otra, que puede estar libre u ocupada por una pieza enemiga. En éste caso, la pieza se captura y se retira del tablero.

El Rey

Se mueve en cualquier dirección, pero sólo una casilla.

La Reina

Es la más ponderosa de todas las piezas. Se desplaza hasta la casilla que desee en forma horizontal, vertical o diagonal.

La Torre

Se mueve hasta una casilla cualquiera desde donde se encuentre, sólo en horizontal o vertical.

El Alfil

Se desplaza cuantas casillas desee en forma diagonal.

El Caballo

Sus movimientos se descomponen en dos; primero un paso horizontal o vertical y luego, alejándose de su casilla, da un paso en forma diagonal

El Peón

Sólo se desplaza hacia adelante, a partir de su posición inicial, avanzando una o dos casillas sobre su columna. A partir de las jugadas siguientes, avanzan una sola casilla sobre su columna. Para capturar al enemigo, avanza una sola casilla en forma diagonal ocupando la casilla del contrario. Todo peon que lleque al otro extreme debe ser Coronado, cambiandolo por una Reina o la pieza de elección del jugador.

EL JAQUE

5.- El Rey está en jaque cuando la casilla que ocupe está amenazada por una pieza enemiga, se dice entonces que ésta hace jaque al Rey.

El contrincante debe de tener el jaque en la jugada siguiente, si el jaque es imparable, se le llama jaque mate o mate. Una pieza que intercepta un jaque al Rey de su propio color, puede poner al Rey enemigo en jaque.

VICTORIA

6.- Victoria: El juego es ganado por quien le da jaque al Rey enemigo o bien, cuando el adversario abandona.

7.- La partida nula: Cuando el Rey del jugador en turno no está en jaque, pero no puede moverse. Se dice entonces que el Rey está ahogado y la partida queda tablas por acuerdo de los jugadores. O cuando por tres veces consecutivos ambos jugadores pueden solamente mover las mismas piezas a la misma casilla.

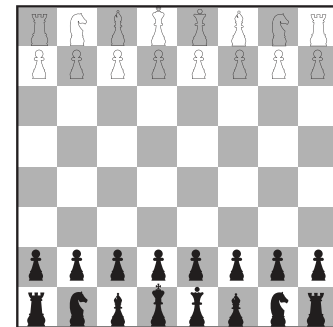
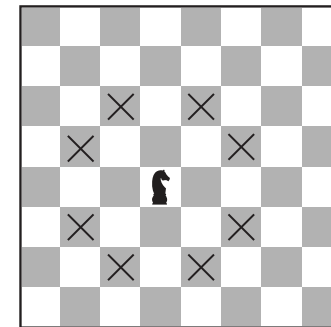
EL ENROQUE

8.- Es el desplazamiento de un Rey y una Torre. Cuenta como una sola jugada (del Rey) y se ejecuta de la siguiente manera:

A partir de su posición inicial, se transfiere al Rey dos casillas hacia una de las torres situada en la misma hilera. La torre en la dirección en la cual el Rey ha sido desplazado es entonces transferida, por encima del Rey, a la casilla ocupada por el Rey. El enroque está prohibido si el Rey ha jugado ya o si se utiliza una torre que ya ha sido movida.

Es momentaneamente imposible si: alguna de las casillas por donde tienes que desplazarse el Rey, o la torre está amenazada por alguna pieza enemiga, o si existe alguna pieza propia o enemiga entre el Rey y la torre.

9.- Con la condición previa de decir: Voy a componer, el jugador puede ajustar una o varias piezas sobre su casilla, fuera de este caso, pieza tocada es pieza movida.



Importado, diseñado y distribuido en México exclusivamente por: **KELVIN S.A. DE C.V.**

RFC: KEL910709M10

Cerrada de Ximilpa No. 2,

Col. Deportivo Pensil

Alcaldía Miguel Hidalgo,

Ciudad de México, México. C.P. 11470

Tel. 5527-1803 / 5527-8352 / 5386-6583

Visítanos en: www.kelvinsa.mx

