

Juego de Ajedrez

♦ Línea azul ♦♦♦

Reglas de Juego

Para comentarios escribinos a sac@ruibalgames.com

Fabricado por Ruibal S.R.L.
Rivera Indarte 2986, Buenos Aires.

Arte y diseño: María M. Aramburu, Facundo Segura.



www.ruibalgames.com



www.ruibalgames.com

OBJETIVO

Derrocar al rey del oponente.

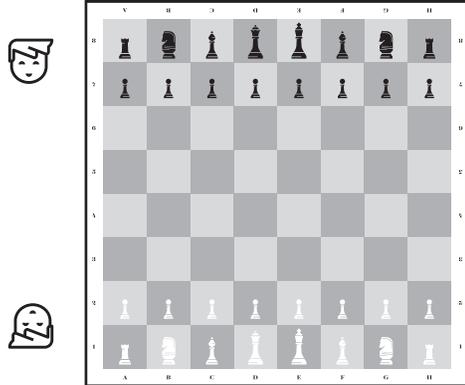
COMPONENTES

1 tablero, 32 piezas (16 de cada color),
1 reglamento.

PREPARACIÓN

Antes de comenzar se ubican la piezas en el tablero como indica la ilustración.

El jugador que tiene las piezas blancas comienza el juego.



NOCIONES GENERALES

Con excepción del enroque (ver movimientos del Rey), una jugada es el traslado de una pieza de una casilla a otra, libre u ocupada por una pieza adversaria. Ninguna pieza puede pasar por sobre una casilla ocupada por otra pieza, excepto el Caballo y la Torre cuando enroca.

Cuando en una jugada se ocupa una casilla ocupada por una pieza del adversario, esta se captura. El jugador que ha realizado la jugada retira del tablero la pieza capturada.

MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

EL REY

El Rey se mueve de su casilla hacia cualquiera de las casillas contiguas no amenazada por una pieza adversaria, excepto al enrocar.



El **enroque** consiste en un movimiento del Rey completado por un movimiento de una Torre. Se cuenta como una jugada (del Rey) y se ejecuta del siguiente modo:

El Rey deja su casilla inicial para ocupar cualquiera de las casillas del mismo color más próximas de la misma línea. Luego, la Torre hacia la cual se dirigió pasa por sobre el Rey y se ubica en la casilla que este acaba de saltar.

El enroque es definitivamente irrealizable para cualquiera de los contendientes si el Rey o la Torre ya han sido jugados.

El enroque está momentáneamente impedido si:

- La casilla inicial del Rey, la casilla que debe saltar o la casilla que debe ocupar están amenazadas por una pieza adversaria;
- hay piezas entre el Rey y la Torre hacia la cual el Rey va a dirigirse.

LA DAMA

La Dama se mueve a lo largo de la columna, la línea y las diagonales sobre las que se encuentre.



LA TORRE

La Torre se mueve a lo largo de la columna y la línea sobre las que se encuentre.



EL ALFIL

El Alfil se mueve a lo largo de las diagonales sobre las que se encuentre.



EL CABALLO

El movimiento del Caballo está compuesto de dos pasos diferentes (en la misma jugada): un paso de una sola casilla sobre la columna o línea y otro paso de una sola casilla sobre la diagonal.



EL PEÓN

Normalmente, el Peón se mueve únicamente hacia adelante. Desde su casilla inicial, una o dos casillas libres sobre la columna, y en lo sucesivo solo una casilla libre sobre la columna.



En el caso de captura, avanza sobre una casilla contigua a la suya, en diagonal.

Un Peón que amenaza una casilla saltada por un peón adversario que avanzó dos casillas desde su casilla inicial puede capturar a ese Peón adversario como si este último hubiese avanzado una sola

casilla, pero esta captura solo la puede realizar en la jugada inmediata siguiente. Dicha forma de captura se llama "toma al paso".

Todo Peón que llega a la línea extrema debe ser cambiado inmediatamente, como parte de la misma jugada, por una Dama, una Torre, un Alfil o un Caballo del mismo color, a elección del jugador y sin tener en cuenta las otras piezas que todavía permanecen en el tablero. Este cambio de un peón se llama "promoción". La acción de la pieza promovida es inmediata.

EL JAQUE

El Rey está en jaque cuando la casilla en la cual se encuentra está amenazada por una pieza adversaria. Se dice entonces que esta pieza da jaque al Rey.

El jaque debe ser eludido en la jugada inmediata siguiente. Si el jaque no puede ser eludido se denomina "mate".

Una pieza que intercepta un jaque al Rey de su color, puede a su vez dar jaque al Rey adversario.

FIN DE LA PARTIDA

El jugador que dé mate al Rey contrario será el ganador.

Si un jugador decide abandonar la partida, su adversario será el ganador.