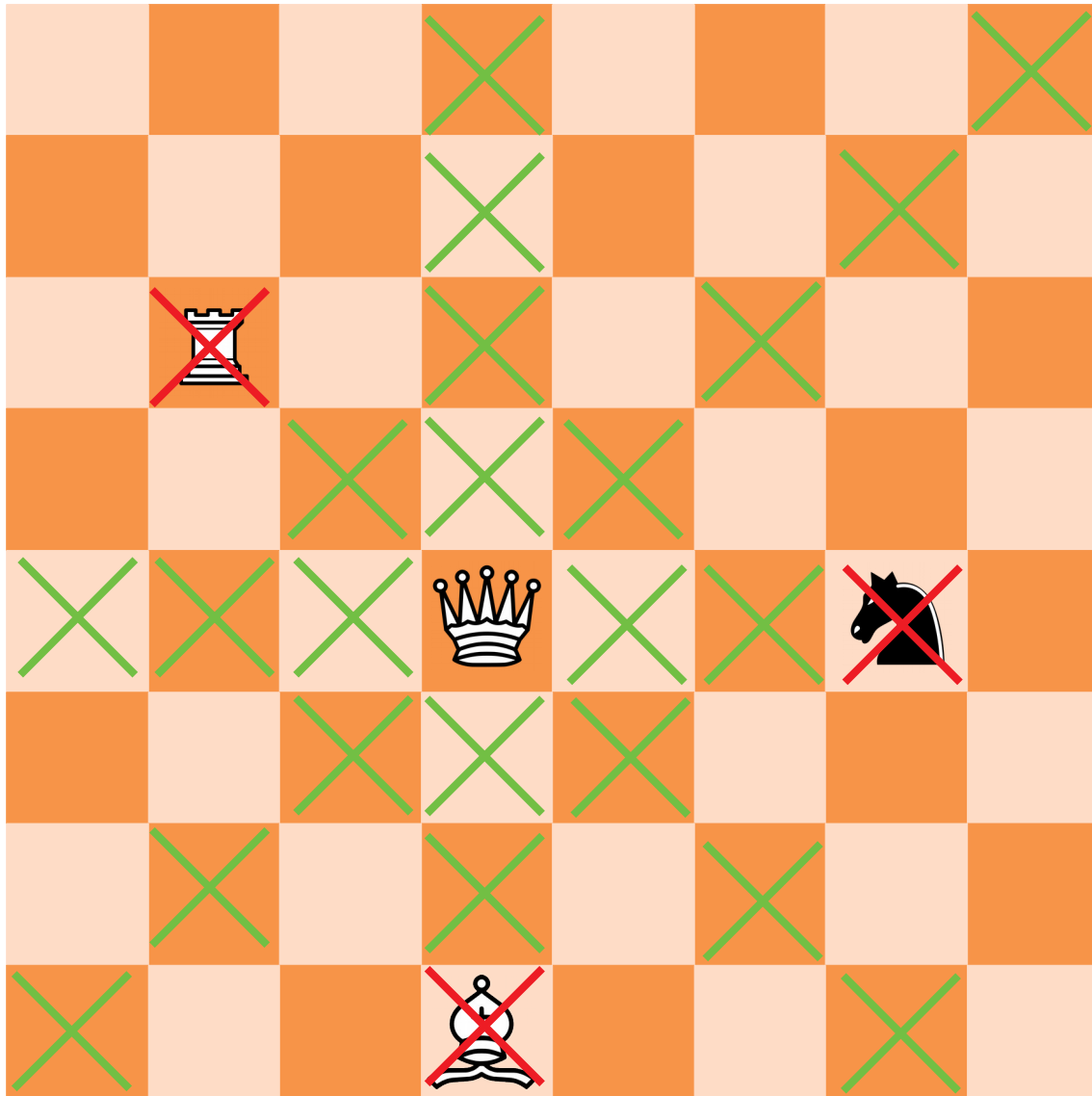


A) Movimientos de la reina

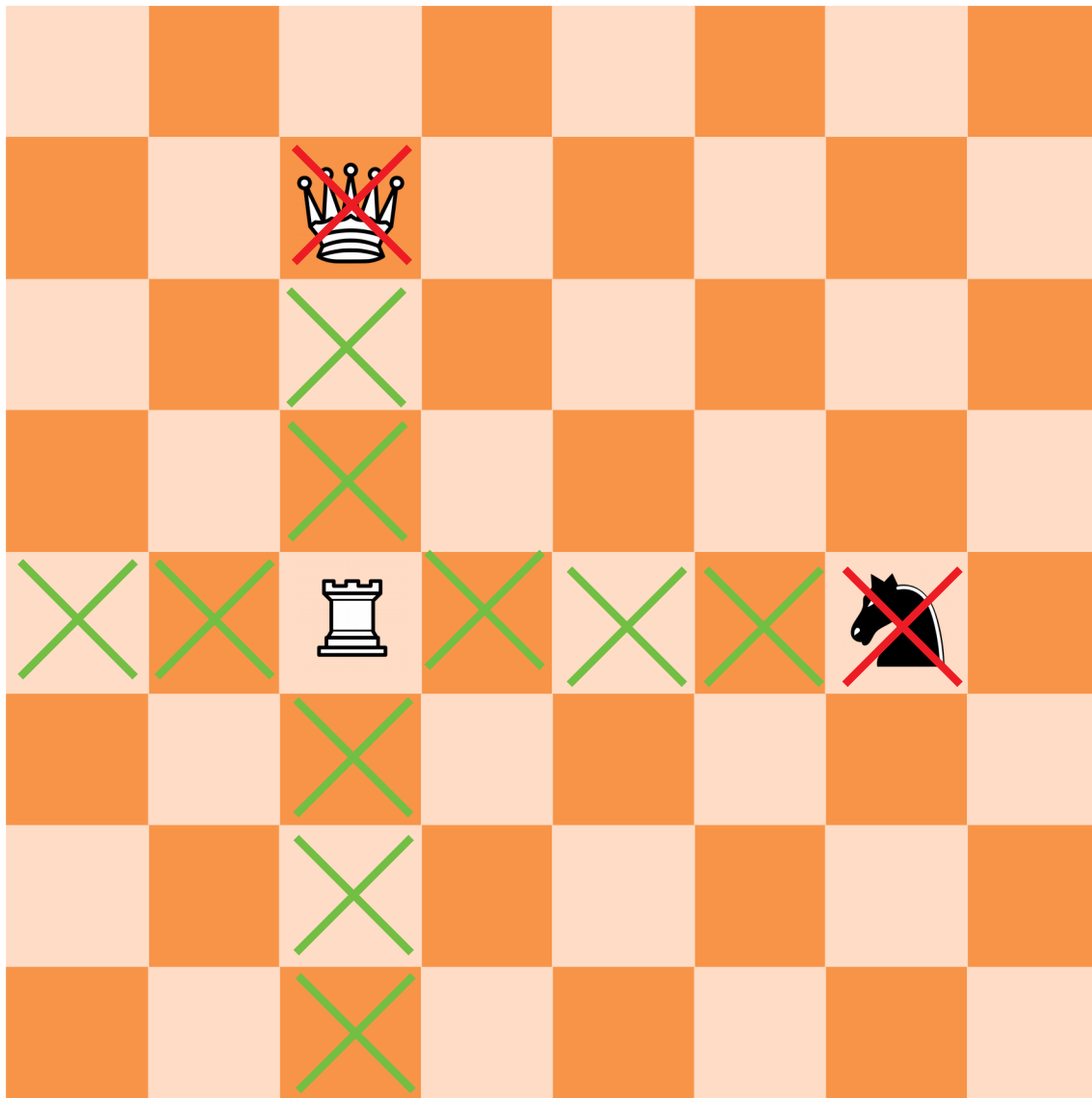


✗ Movimiento permitido ✗ Movimiento no permitido

La **reina** se puede **desplazar horizontal y verticalmente**, así como en **diagonal**. Y lo puede hacer tantas casillas se desee. Incluso puede retroceder.

Todos estos movimientos los puede realizar siempre y cuando no haya un obstáculo; es decir que no haya piezas de su bando o del contrario en su camino. La reina combina el movimiento del alfil y de la torre. Por eso es considerada la pieza más poderosa.

B) Movimientos de la torre

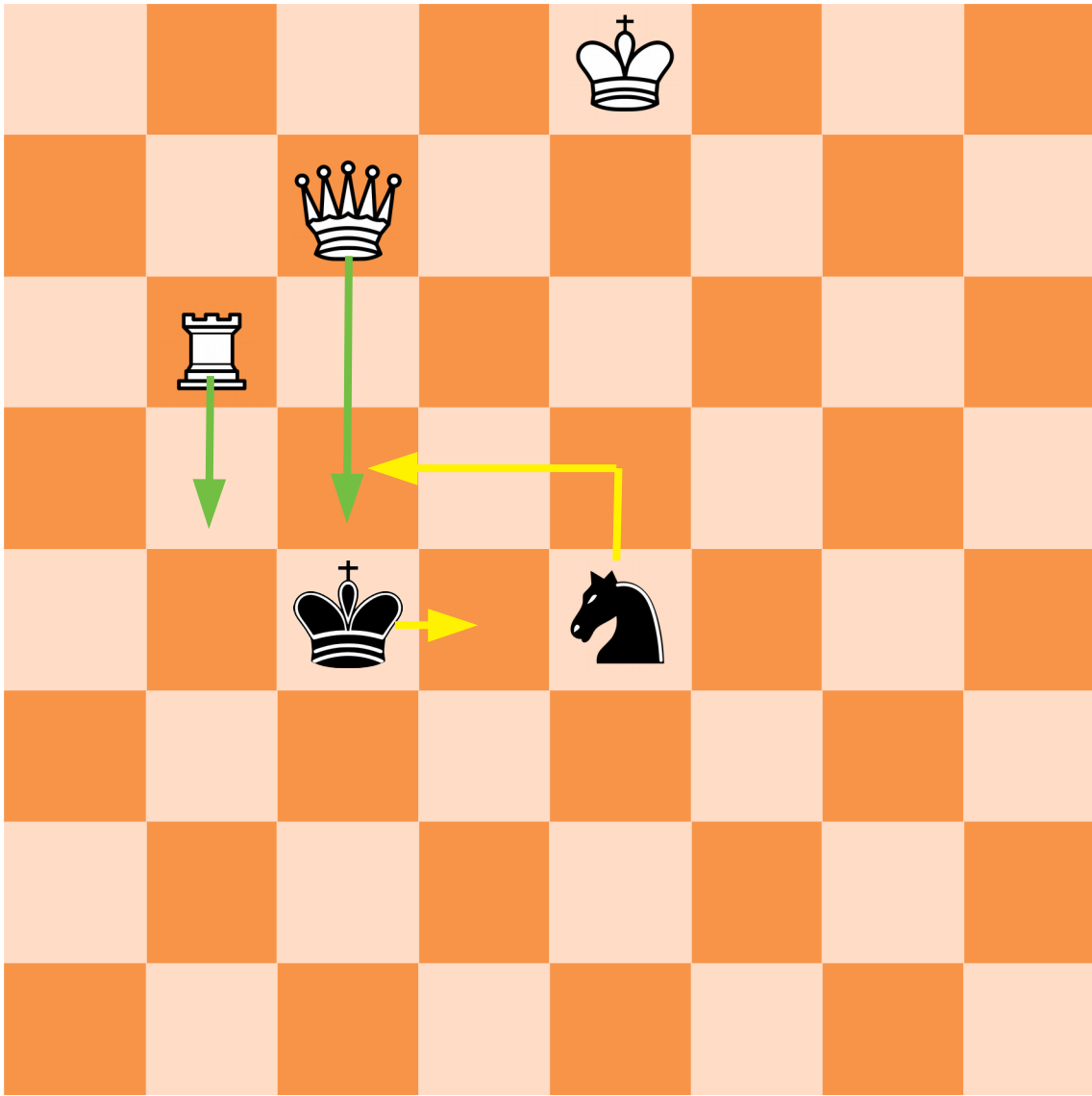


✕ Movimiento permitido ✕ Movimiento no permitido

La **torre** se puede **desplazar horizontal y verticalmente**. Y lo puede hacer tantas casillas se desee. Incluso puede retroceder.

Todos estos movimientos los puede realizar siempre y cuando no haya un obstáculo; es decir que no haya piezas de su bando o del contrario en su camino.

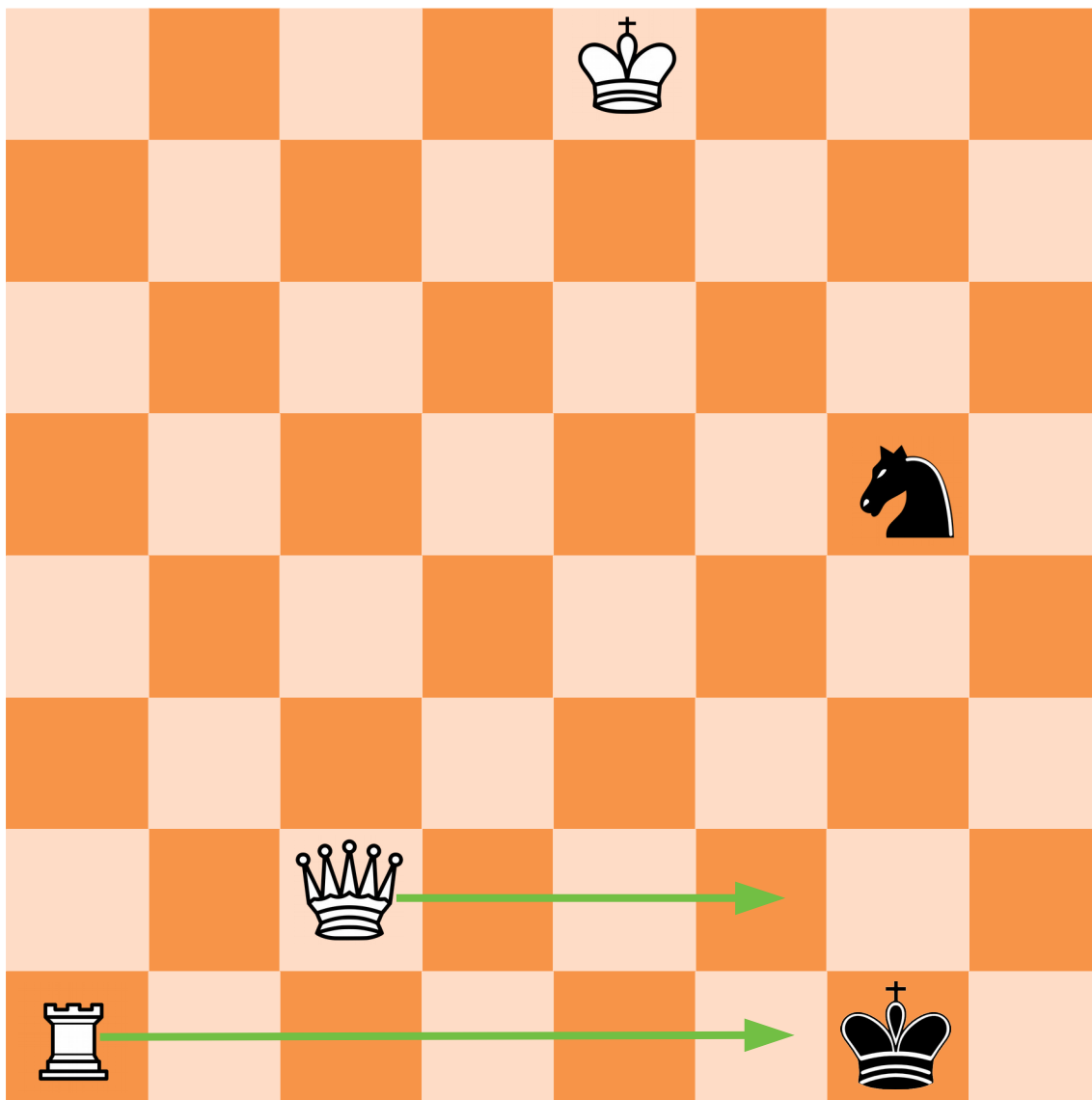
C) Jaque



El **jaque** ocurre cuando una pieza del bando contrario amenaza con capturar al rey, sin embargo, este tiene todavía la oportunidad de cambiar a otra casilla donde no pueda ser capturado. O incluso, que otra pieza amiga pueda impedir su captura bloqueando el camino de la pieza amenazante.

En este ejemplo, la reina blanca amenaza con capturar al rey negro. Sin embargo, todavía el rey blanco puede "escapar". Pero sólo puede desplazarse a una casilla de la columna D. O incluso, el caballo negro puede colocarse en 5C para bloquear que la reina blanca lo capture.

D) Jaque mate



El **jaque mate** ocurre cuando el rey es amanezado por una pieza del bando contrario y además no puede moverse a una casilla segura.

En este ejemplo, la torre blanca amezana con capturar al rey negro. El rey negro no puede desplazarse ni hacia arriba, ni en diagonal porque de lo contrario sería capturado por la reina blanca.