Un movimiento especial

Enroque

El enroque es la única jugada en la que en el mismo turno se mueven dos piezas propias: el Rey y una Torre. Este movimiento sólo puede hacerlo cada jugador 1 vez en toda la partida, siendo opcional pero cumpliendo una serie de requisitos, uno de ellos que lo imposibilitaría definitivamente y otros sólo temporalmente:

-Debe ser el primer movimiento tanto del Rey como de la Torre a enrocar.

- -Si se mueve el Rey, el enroque queda imposibilitado para el resto de la partida.
- -Si se mueve la Torre, aún es posible usar la otra.
- -No debe haber ninguna pieza entre el Rey y la Torre, ni amiga ni contraria.
- -El Rey no puede estar en jaque (atacado) en ese momento, ni su casilla destino, ni la intermedia. Otras casillas, como la origen de la Torre, si pueden estarlo.

El movimiento se efectúa en este orden sea cual sea el lado por el que se

enroque: primero se desplaza el Rey dos casillas hacia la Torre y después se

mueve la Torre a la casilla adyacente al otro lado del Rey.



https://goo.gl/nss17b q_Tssu/j6·oo6//:sdqq

urno del peón.

Coronación: cuando un peón llega a la última fila ha de ser cambiado (coronado)por un Caballo, Alfil, Torre o Dama, aunque el jugador ya posea esa pieza. De estaforma se puede incrementar la propia fuerza al poder disponer, por ejemplo, de variasDamas. Esta sustitución está incluida en el mismo de variasDamas. Esta sustitución está incluida en el mismo

Es la única captura del juego en la que la pieza que captura no acaba en la casilla de la capturada.

turno perderá el derecho a hacerlo. Es la única cantura del iuego en la que la nieza que cantura no

peones quedan juntos en la misma Fila.

-En ese momento, si el jugador quiere, puede capturar al decir, desplazando el propio en diagonal a la Fila siguilente y decir, desplazando el propio en diagonal a la Fila siguilente y retirando al capturado. Si decide ignorar la captura en ese

adyacente. -El rival debe avanzar dos pasos su peón, de modo que ambos

-El peón original debe estar en su quinta fila. -El peón rival debe estar en su posición inicial en una columna

Además, un Peón dispone de una forma adicional para capturar peones enemigos en una determinada circunstancia (captura al paso). Para ello:

casillas atacadas puede ser capturada.

Captura: a diferencia del resto de piezas, no capturan como se mueven. Cada Peón ataca las dos casillas que están en diagonal hacia delante, de forma que al capturarcambian de columna. Cualquier pieza enemiga que se ubique en estas

Movimiento: hacia delante, en la misma columna, una casilla por vez. Si es la primera vez que ese peón es movido (aún se halla en la segunda fila) puede desplazarse 1 o 2 casillas.

Jaque

Se dice que un jugador está en jaque cuando su Rey está siendo atacado por una o dos piezas enemigas, y sería posible para el rival el capturarlo al siguiente turno. No es obligatorio anunciar explícitamente el jaque. Siguiendo las normas, el jugador debe actuar en consecuencia de forma que esa situación desaparezca en su turno.

Jaque mate

Cuando se produce un jaque y un jugador no puede ejecutar ningún movimiento que le permita resolver esa situación, ha perdido la partida.

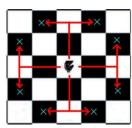
Tablas

Existen muchas posibilidades de acabar una partida en tablas: Un jugador que no está en jaque no puede mover en su turno (abogado)

- -Ambos jugadores han acordado las tablas.
- -Se ha producido la repetición de la misma posición 3 veces (no con los mismos movimientos necesariamente, pero sí con las mismas piezas y los mismos posibles movimientos para ambos bandos).
- -No existen suficientes piezas por ningún bando para forzar un jaque mate.
- -Si aún queda algún peón, no se aplica. Casos posibles: Rey contra Rey, Rey contra Rey y Caballo o Alfil.
- -Se produce una secuencia de 50 jugadas de cada bando seguidas sincaptura o movimiento de peón.

https://goo.gl/nss17b q/Tssu/j6.006//:sdff4

Captura: toda pieza enemiga situada en una casilla destino de un Caballo, sin importar las que haya en medio, puede ser capturada desplazándolo allí y retirando la capturada.



Movimiento: puede moverse a una de las 8 casillas que están bubicadas a una cierta distancia suya, sin importar las piezas que pudieran haber en medio. Cada una de estas casillas destino forman una figura de "L" deade la casilla inicial. Todas ellas son de distinto color de la inicial.

onegeo

Joor el rival.

ella y retirando la pieza enemiga. Nótese que en particular implica que el Rey no puede desplazarse al lado del otro, pues quedaría a su vez atacado

Movimiento: funciona como la Dama pero sólo una casilla por vez, es decir, sólo puede desplazarse a casillas adyacentes. Captura: cualquier pieza enremiga situada en alguna de las 8 casillas adyacentes puede ser capturada, situando el Rey en

Auspician



Ariel Pérez Lozano Presidente Red Societ



Sociedad Científica de Estudiantes de Ingeniería Informática

Elvis E. Basilio Chambi Vice-Presidente SCEII

"Libro de trucos" es una creación de Jesús Camacho, autor y editor principal de PortalLinux. Correo: zagurblog@gmail.com www.portallinux.es/LibroDeTrucos

https://goo.gl/isq17b

encontrada. Si es rival, está dentro del rango. Captura: se coloca la Dama en la casilla ocupada por la pieza rival retirando ésta del tablero.

Movimiento: funciona como una Torre y un Alfil combinados, es decir, en cualquiera de las 8 direcciones posibles todas las casillas deseadas, hasta el final del tablero o la primera pieza

БетьО

rival, γ ésta se retira. Nótese que cada uno de los alfiles comienza en casillas de distinto color, γ que no pueden alcanzar las de color contrario.

cuetro diagonales que parten de la pieza, hasta el final del tablero o la primera pieza encontrada. Si la pieza es enemiga, està dentro del rango. Captura: se coloca el Alfil en la casilla ocupada por la pieza

Alfril
Movimiento: todas las casillas que se deseen por una de las

ésta del tablero.

esta dentro del rango.

Captura: si una pieza enemiga es alcanzable, se puede capturar colocando la torre en la casilla ocupada por la pieza enemiga y retirando

Movimiento: todas las casillas que se deseen por la misma fila o columna de la original, con límite el final del tablero o la primera pieza encontrada en el camino. Si la pieza es enemiga,

Ajedrez

Guía de

https://goo.gl/isqt7h

Red Societ

SCEII

urno.

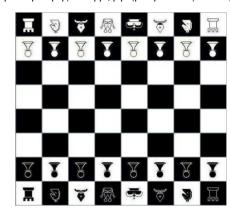
del turno el propio Rey en jaque, es decir, que el rival pudiera capturarlo en su

-No se puede hacer un movimiento tal que deje al final

ejército.

-Un jugador no puede capturar piezas de su propio

-Ninguna pieza puede salir del tablero, ni haber dos en la misma casilla.



Peón