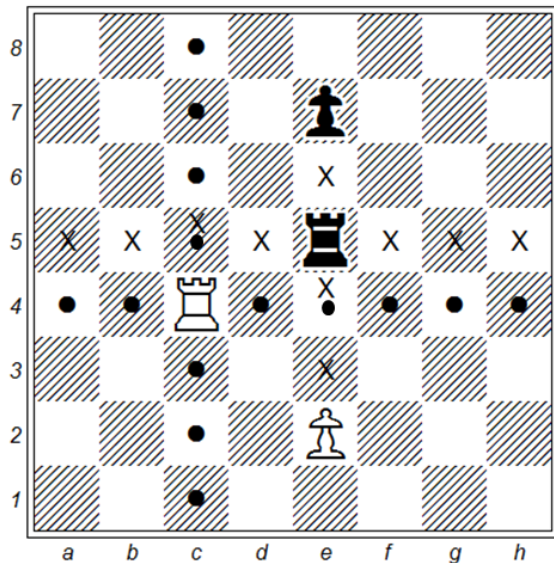


LECCIÓN 2

Movimiento de la torre

Esta pieza se mueve horizontal y verticalmente y recorre un número indefinido de casillas en una jugada, si no se lo impiden otras piezas o peones.

Diagrama N° 5



En esta posición, la torre de la casilla c4 puede ir a las casillas, señaladas con un punto, a4, b4, d4, e4, f4, g4, h4, c1, c2, c3, c5, c6, c7 y c8.

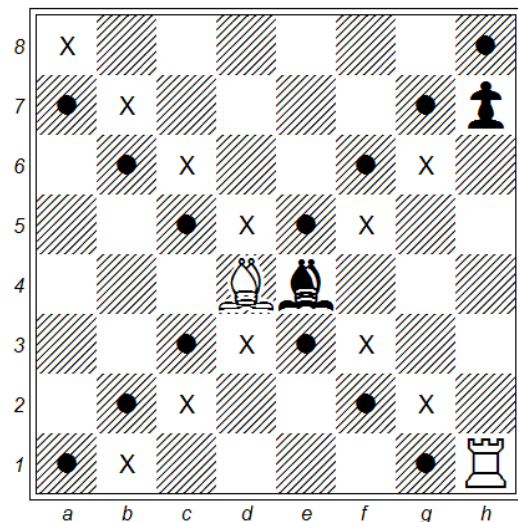
Y la negra de la casilla e5 puede situarse en los escaques, marcados con una cruz en aspa, a5, b5, c5, d5, f5, g5, h5, e6, e4 y e3. ¿Y por qué no ocupa la casilla e7 o e1? Porque no puede tomar su propio peón, ni pasar por encima de él para situarse en e8; en cambio, puede tomar el peón blanco e2 y llegar al escaque e1.

Movimiento del alfil

Esta pieza marcha por las diagonales y toma las piezas y peones adversarios en cualquier casilla de ellas. De un movimiento puede recorrer varias

casillas. Se llama alfil de casillas blancas o de negras si se mueve por las primeras o por las segundas. Y se llaman alfines de distinto color cuando cada uno de los oponentes se queda con un alfil de color de casillas diferentes del que tiene su adversario.

Diagrama N° 6

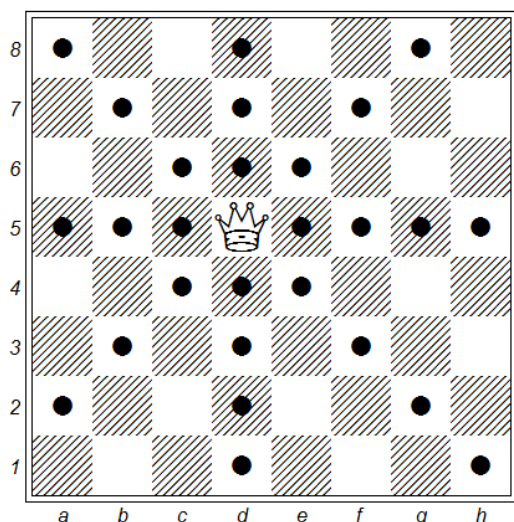


El alfil blanco de casillas negras puede ir del escaque d4 a cualquiera de los punteados: a1, b2, c3, e5, f6, g7, h8, a7, b6, c5, e3, f2 y g1. Y el negro de casillas blancas puede hacerlo del escaque e4 a los señalados con una cruz en aspa b1, c2, d3, f5, g6, a8, b7, c6, d5, f3 y g2 o comer la torre blanca; mas no puede tomar su propio peón.

Movimiento de la dama

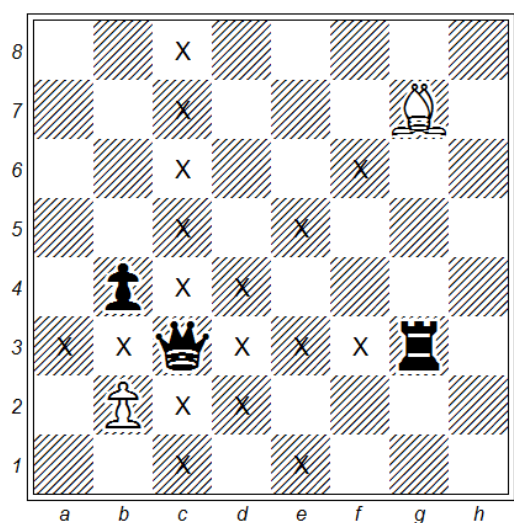
Esta pieza reúne los movimientos de la torre y del alfil; se mueve por la horizontal, vertical y diagonal, recorriendo un número de casillas ilimitado en cada jugada. Es la pieza de mayor movilidad y, por lo mismo, la más potente.

Diagrama N° 7



Aquí, la dama puede situarse en cualquiera de los escaques punteados a2, b3, c4, e6, f7, g8, a8, b7, c6, e4, f3, g2, h1, d1, d2, d3, d4, d6, d7, d8, a5, b5, c5, e5, f5, g5 y h5.

Diagrama N° 8

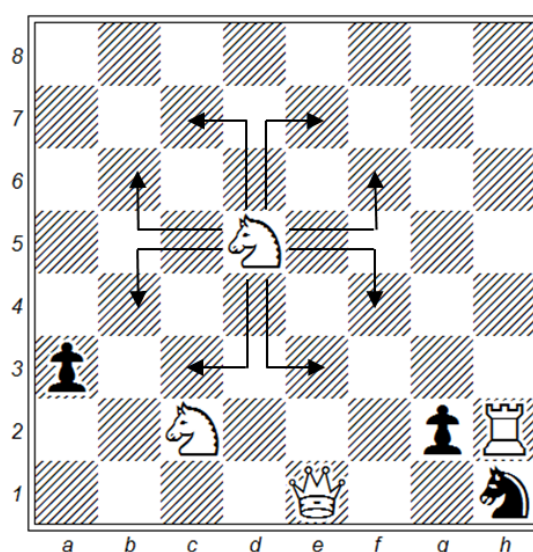


En esta posición, la dama negra puede ir del escaque c3 a todos los señalados con la cruz en aspa: a3, b3, d3, e3, f3, c1, c2, c4, c5, c6, c7, c8, d2, e1, d4, e5 y f6 o puede tomar el peón blanco o el alfil del mismo color; pero no su torre ni su peón.

Movimiento del caballo

Su modo de marchar recuerda la forma de la escarpia; salta de dos en dos casillas y se sitúa siempre en una de color distinto del de la que ha abandonado. El movimiento del caballo goza de la particularidad de que no es detenido por las piezas que encuentra en su marcha y puede saltar por encima de las propias y adversarias. De su posición inicial, puede saltar a los escaques a3 y c3 (f3 y h3).

Diagrama N° 9



En esta posición, el caballo d5 puede situarse en cualquiera de las casillas negras, que indican las flechas formando escarpia, o sea, en las c3, b4, b6, c7, e7, f6, f4 y e3. Y el de la casilla c2 puede ocupar las a1, a3 tomando el peón negro, b4, d4 y e3: mas no puede tomar su propia dama. Y el caballo negro del escaque h1 dispone de los movimientos f7 tomando el peón blanco y g6 pasando por encima de la torre blanca h2 y de su propio peón g7, en lo que aquella y éste permanecen en sus respectivas posiciones. Esta pieza compensa la falta de alcance respecto del alfil con su excelente movilidad. Supongamos que hay que mover el caballo negro de h1 a

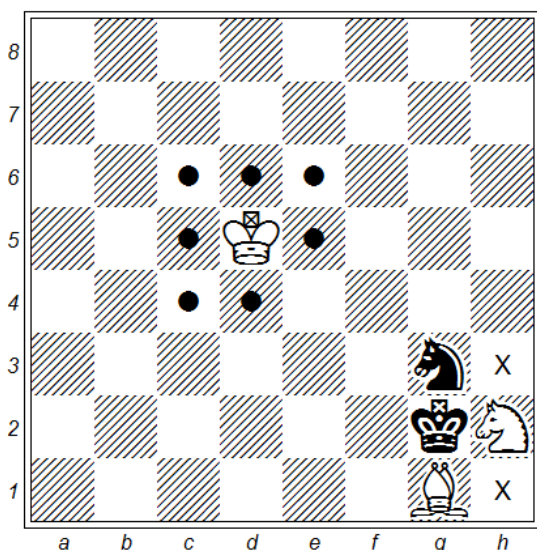
a8. Esto se puede hacer de muchas maneras. Por ejemplo, g3, h5, f6 o f4, d5 tomando el caballo blanco, c7 y a8 o bien f2 tomando el peón blanco, d1, e3, c4, b6 y a8. Trátese de hallar otros medios para llegar a la casilla a8 de las negras con su caballo.

Movimiento del rey

Esta pieza marcha de casilla en casilla y en todas direcciones y come las piezas y los peones contrarios que se encuentran en los escaques contiguos al que él ocupa.

La importante particularidad de su movimiento, comparado con el de las otras piezas, se reduce a no poder ocupar una casilla batida por el adversario. Esta limitación entraña otra: "El rey no puede tomar una pieza contraria si está defendida por otra, porque ésta le dará mate".

Diagrama N° 10



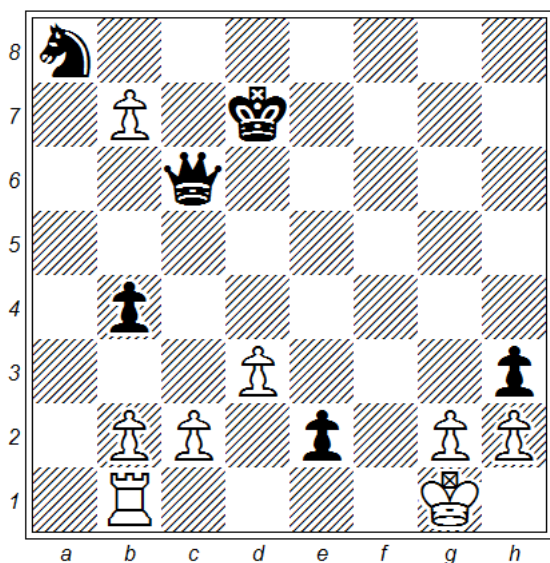
Aquí puede el rey blanco marchar a las casillas punteadas c4, c5, c6, d6, e6, e5 y d4; mas no puede ir a la e4, porque el caballo ejerce dominio sobre ella.

Las posibilidades de movimiento del rey negro son más limitadas; sólo puede ir a los escaques h3 y h1 señalados con una cruz en aspa, pues los f1, f7 y f6 están batidos por las dos piezas blancas! A más de esto, puede tomar el alfil; pero no el caballo, por estar defendido, ni tampoco su propio caballo.

Movimiento de los peones

El peón es la pieza menos potente; avanza sólo una casilla, excepto en su movimiento inicial en el que puede avanzar dos si se cree conveniente. Por ejemplo, el peón blanco a2 puede marchar a las casillas a3 o a4, y el negro f7 puede hacerlo a la f6 o a la f5, etc. Es necesario advertir que los ajedrecistas acostumbran llamar el peón por el nombre de la pieza que cubre; así, el a2 y el h2 se llaman "peón de torre de dama" (PTD o peón a) y a peón de torre de rey (PTR o peón h) respectivamente; el de caballo de dama y el de caballo de rey "peón de caballo de dama" (PCD o peón b) y "peón de caballo de rey" (PCR o peón g); el de alfil de dama y el de alfil de rey "peón de alfil de dama" (PAD o peón c)" y "peón de alfil de rey" (PAR o peón f); el de dama «peón de dama» (PD o peón d), y el de rey «peón de rey» (PR o peón e). A diferencia de las demás piezas, toma diagonalmente, o sea, la pieza o peón que está a la derecha o a la izquierda de su marcha y, por consiguiente, habrá de marchar por la vertical en que quede situado, independientemente de los peones propios que haya delante o detrás de él. Veamos unos casos prácticos.

Diagrama N° 11



En esta posición los peones blancos c2 y g2 pueden avanzar una o dos casillas: el c2 puede situarse en c3 o en c4 y el g2 en g3 o en g4 según lo crea conveniente el que juega las blancas. El peón b2 puede avanzar sólo hacia el escaque b3, porque el b4 está ocupado por el peón negro. Y el d3 puede moverse sólo al escaque d4, por no estar en su posición inicial. El peón blanco g2 y el negro h3 se atacan mutuamente. Si mueven las blancas, disponen de tres movimientos: el g3, el g4 y el h3 si toman el peón negro situado a la derecha de él. Y las negras pueden ir al escaque g2 tomando el peón blanco g2; mas no pueden ocupar la casilla h2, porque el peón blanco h2 la ocupa. Si el peón blanco g2 tomase a su adversario h3, habría que marchar por la vertical h. A diferencia de las demás piezas, el peón no tiene movimiento de retroceso y, por ende, no puede tomar las piezas y los peones adversarios, que están detrás de él. Por ejemplo, el peón b7 puede comer el caballo negro a8; pero no la dama negra; puede ir al escaque b8, mas no a los b6 y b5. Entre las reglas a que está

sujeto el movimiento de los peones se cuenta la de tomar "al paso". Si desde su posición inicial avanza dos casillas y se sitúa al lado de un peón contrario, éste puede tomarlo como si hubiera avanzado una sola. Supongamos que el peón c2 de la posición reflejada en el diagrama núm. 11 recorre de una vez dos casillas, se sitúa en c4 y, consiguientemente, al lado del negro b4; éste puede tomarlo. Si en la casilla d4 de las negras hubiera otro peón, entonces podría ser tomado por uno de los dos. Si no se ejerce acto continuo el derecho de tomar al paso», no se podrá hacer en la siguiente jugada, aunque la posición de los dos peones no haya variado. Tampoco es obligatorio tomar así; depende de si se cree conveniente. Ahora veamos la última regla del movimiento de los peones que hace interesante el juego: así que un peón llega a la octava horizontal se quita del tablero y se sustituye por otra pieza del mismo color, como una dama, una torre, un alfil o un caballo. En ello termina la jugada y la "flamante" pieza puede actuar después que el adversario haya efectuado su movimiento correspondiente. La "conversión" de un peón en pieza es independiente de si en el tablero hay otras piezas como ella. Esto quiere decir que ambos contendientes pueden tener varios caballos, alfiles, torres y damas y pone de manifiesto que el valor de un peón aumenta a medida que se acerca a la horizontal referida. En la posición reflejada en el diagrama núm. 11, y como se ha dicho anteriormente, el peón b7 puede entrar en b8 o en a8 tomando el caballo negro,

En el primer caso, se quita dicha pieza del tablero y se pone una dama u otra pieza en su sitio, lo cual va a gusto y conveniencia del que ha jugado el peón;

en el segundo caso, se quitan ambas piezas a un tiempo y se pone la pieza que las blancas prefieran. Todo ello se considera como una sola jugada.

Aquí se plantea la siguiente pregunta: ¿por qué se debe poner una pieza distinta de la dama, cuando ésta es la de mayor valía? Realmente, suele transformarse el peón en dama y, por lo mismo, se dice que un peón va a coronarse cuando se acerca a la octava horizontal. Con todo, hay posiciones en las que es conveniente convertir el peón en otra pieza.

Ejemplo: el peón b7 puede entrar en b8 o tomar el caballo. A primera vista, la segunda posibilidad o “variante” como se dice en la jerga ajedrecista es la mejor, pues las blancas eliminan el caballo negro y adquieren una dama. Pero no siempre es ventajoso tomar de paso una pieza adversaria: en este caso, la dama negra se comería a la blanca. Entonces sería preferible la segunda variante, es decir, el peón entra en b8 y se convierte en dama. Pero tampoco es conveniente esta pieza, pues, adelantándonos un poco, diremos que la dama negra da mate con el apoyo de su peón h3 y se gana la partida.

¡Pero las blancas pueden optar por una tercera variante que, no sólo las salva del mate, sino que hace que ganen la partida: deben entrar el peón en b8 y convertirlo en caballo! El flamante caballo hace jaque simultáneamente al rey y a la dama negros, con lo que se come esta amenazadora pieza después de la retirada del rey.

Se debe advertir que en este juego se usan las expresiones “peón libre” y “peón aislado”. Con la primera se designa al peón que no tiene otro adversario que

le intercepte la marcha, y con la segunda al que no tiene otro de su bando que le acompañe en su avance. En la posición del diagrama núm. 11 se llaman “peones libres” a los blancos c2, d3, g2 y b7 y al negro e2. Y los a aislados son los tres peones negros.

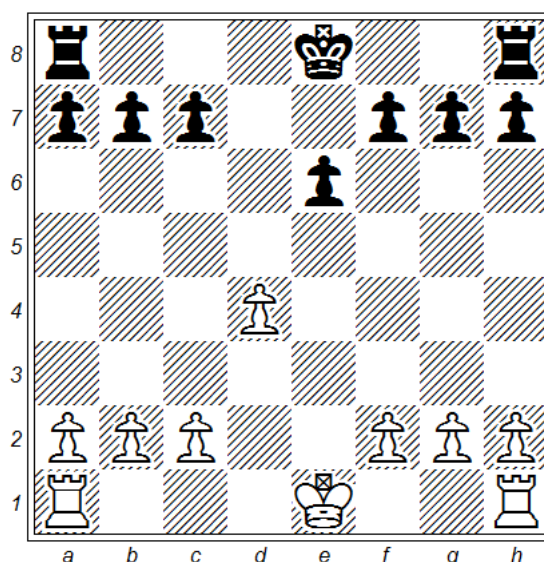
Se dice que están a doblados cuando son de un mismo color y se hallan en una misma vertical.

El enroque

En el transcurso de la partida, cada oponente puede hacer una jugada simultánea de rey y de torre, lo cual se llama enroque.

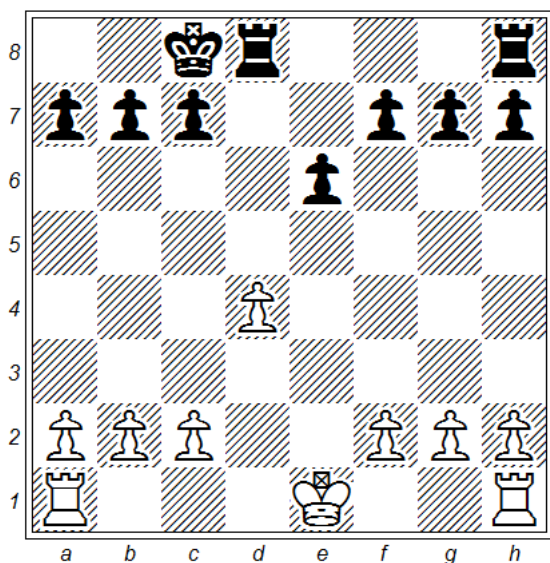
Este lance se efectúa del siguiente modo: el rey se muda al mismo tiempo que la torre dando dos pasos en dirección a ella y poniendo a ésta al otro lado de aquél. Se llama enroque corto si se hace en el flanco del rey y largo si en el de la dama.

Diagrama N° 12



En esta posición no se ha efectuado el enroque.

Diagrama N° 13



Y ésta es la que ha resultado después de que las blancas han enrocado corto y las negras largo.

¿En qué consiste la idea de este lance? Pues en alejar al rey del centro, donde suelen desarrollarse luchas enconadas. Puede decirse, si cabe la expresión, que el rey se esconde y la torre entra en juego. Todo rey atascado en el centro impide la evolución de sus piezas y puede ser el objeto de ataque de las contrarias. El enroque no podrá efectuarse en las siguientes circunstancias:

1) Si el rey o una torre ya han sido movidos, aunque vuelvan a ocupar su posición inicial; si se ha movido al rey, no puede hacerse ninguno de los dos enroques, y si se ha movido una torre y el rey no, se podrá enrocar en el lado en que la torre no haya variado su posición inicial.

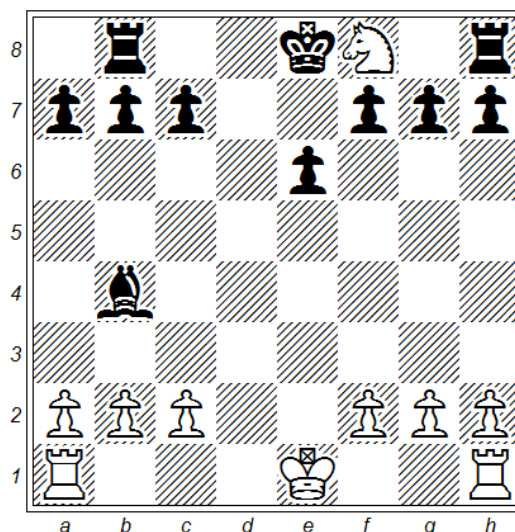
2) Si media una pieza propia o adversaria entre el rey y la torre.

3) Si el rey es atacado por una pieza adversaria.

4) Si el rey se encontrase amenazado por una pieza después del enroque.

5) Y si el rey pasa al enrocar por una casilla dominada por una pieza adversaria; mas podrá hacerlo cuando sea la torre la que pasa por tal casilla.

Diagrama N° 14



Esta posición manifiesta las tres primeras circunstancias en las que no se puede enrocar. En el campo de las negras la torre de la dama se ha movido de su posición inicial y el caballo blanco está entre el rey y la torre. Y en el campo de las blancas el alfil negro da jaque al rey; por tanto, han de cubrir esta diagonal con el peón; si no, tienen que mover el rey.