



## Cómo Jugar Ajedrez

(Extraído de <https://aprenderajedrez.net/>)

En este *tutorial de ajedrez* encontrarás todo lo que necesitas de una **guía para aprender a jugar ajedrez desde cero**: las *reglas del ajedrez*, la colocación del tablero, como mueven las piezas, etc.

En fin, que luego de leer esta guía sobre **como se Juega el Ajedrez** te quedarás sin excusas para decir «No lo sabía, ¿devolvemos la jugada?»

Aquí explicamos todos los términos que utilizamos para que pueda servir como una guía definitiva para el aprender ajedrez paso a paso. Sin embargo, si encuentras algún concepto que no entiendas, puedes visitar nuestro glosario de términos de ajedrez.

### ¿Qué es el Ajedrez?

Si bien este artículo busca principalmente explicar las reglas del ajedrez y como se juega el ajedrez, esto no tendría sentido si no sabemos primero qué es el ajedrez. Por eso te lo explicamos a continuación.

El ajedrez es un juego ([considerado por algunos como un deporte](#)) de estrategia para dos jugadores en el que cada uno de ellos intenta ganar a su rival. Una partida de ajedrez simula un batalla entre dos ejércitos enemigos y el objetivo es capturar al rey del adversario. Cada ejército está representado con piezas de color blanco o negro.



**Posición inicial de todas las piezas en ajedrez**

La partida de ajedrez termina cuando uno de los jugadores amenaza con capturar al monarca de su oponente y este no dispone de ningún movimiento legal que le permita defenderlo (en decir, que en realidad el Rey nunca llega a ser

capturado). A esto se le conoce como dar *jaque mate* e implica que ha ganado el jugador que logró darlo.

Vale decir que aparte del *jaque mate* existen otras formas de terminar la partida. Esta la hemos mencionado aquí por ser el objetivo principal del juego pero las demás las explicaremos en el apartado llamado «Fin del Juego».

Durante toda la partida, los jugadores mueven una sola pieza por turno e inmediatamente pasa a ser el turno del rival. Esta regla tiene su única excepción en una jugada llamada «enroque», sobre la cual hablaremos más adelante. No se puede pasar el turno y las blancas siempre son las primeras en jugar.

Finalmente, aclarar que en ajedrez a veces se habla de *movimientos* para referirse a la movida de una pieza pero también como sinónimo de *turnos*. Por ejemplo, podemos decir: «El jugador de piezas negras ganó tras 28 movimientos». En este caso se están refiriendo a 28 turnos de cada jugador.

### **¿Qué se Necesita para Jugar Ajedrez?**

El ajedrez no exige muchos materiales para poder jugarlo. Basta con tener un tablero, las piezas y conocer las reglas del ajedrez. Hoy en día es posible jugar ajedrez online través de cualquier dispositivo con conexión a Internet. Esto se va haciendo vez más frecuente.

### **El Tablero de Ajedrez**



El tablero de ajedrez es la superficie sobre la cual se desarrolla la partida. Sobre él se mueven las piezas que se encuentran en juego. Una vez que una pieza es retirada del tablero, esta queda inutilizada por el resto de la partida.

De acuerdo con las reglas del ajedrez, el tablero de está conformado por 64 casillas dispuestas en filas y columnas. Para ser exactos, ocho filas y ocho columnas. Las filas son las que van en línea horizontal y las columnas en línea vertical.

Cada casilla, también llamada escaque, es de un color claro o de un color oscuro. Usualmente a las casillas de color claro se le llama «casilla blanca» y a las de color oscuro, «casilla negra». Esto es independiente a que el color de los escaques sean en realidad blancos y negros o no lo sean.

Por ejemplo: en la foto del tablero que hemos colocado más arriba las casillas son de color crema y marrón, sin embargo, no referiremos a ellas como *casillas blancas* y *casillas negras*, respectivamente.

En total son 32 casillas blancas y 32 casillas negras. Todas las casillas están colocadas de manera alternada sobre el tablero. Una casilla blanca siempre tendrá una casilla negra a su lado y viceversa. Eso sí, las casillas del mismo color siempre se tocan por sus vértices, conformando lo que se conoce como las diagonales del tablero de ajedrez.

Cuando se coloca el tablero sobre la mesa para iniciar una partida es importante asegurarse de que la casilla de la derecha al frente de cada jugador es de color blanco.

Finalmente, vale decir que todas las casillas, filas, columnas y diagonales tienen nombre. Pero eso no es tan importante para poder jugar tu primera partida.

## Las Piezas de Ajedrez



Rey



Reina o Dama



**Torre**



**Alfil**





**Caballo**



**Peón**

Comencemos por lo importante: A nivel general, las piezas son las que en otros juegos llamaríamos fichas, pero por favor... nunca, nunca, NUNCA, le llames fichas... son *piezas*.

Las reglas del ajedrez definen claramente las piezas de cada jugador. Al iniciar la partida cada uno dispone de 16 piezas: 8 Peones, 2 Caballos, 2 Alfiles, 2 Torres, un Rey y una Reina.

Todas las piezas tienen una forma única de moverse y se colocan en un lugar específico del tablero para comenzar el juego. De eso hablaremos en la siguiente sección.

### **¿Cómo se Colocan las Piezas en el Tablero de Ajedrez?**

Si no sabes cómo van las piezas en el ajedrez, presta atención porque aquí te lo explicamos. Las piezas se acomodan de una forma muy específica según las reglas del ajedrez. A continuación explicamos la que consideramos la manera de más sencilla de recordar como se colocan las piezas en el tablero de ajedrez.

Imaginaremos una pequeña historia en la nos vamos adentrando en un castillo para llegar al Rey. Vamos a organizar las piezas en frente de cada jugador desde la más lejana hasta la más cercana y desde afuera hacia adentro al tiempo que recreamos la historia.

**Importante:** Recuerda asegurarte de que la casilla a la derecha de cada jugador sea de color blanco. Colocar mal el tablero puede alterar la disposición de las piezas.

### **Colocación de los Peones**

Los Peones representan a la infantería, los militares de a pie. Estos siempre hacen ronda por las afueras del castillo. Pensando en esto los colocamos en la segunda línea, como protegiendo todo el castillo, que vendría a ser la primera línea al frente de cada jugador.





### **Colocación de las Torres**

Luego colocamos las Torres, imagina que son los extremos del castillo de cada bando. Por eso los colocaremos en los extremos. Fácil de recordar, ¿verdad?



## Colocación de los Caballos

Al entrar al castillo, si quisieras llegar hasta donde están los reyes, nos encontramos de manera inmediata con la caballería. Entonces, colocamos los Caballos junto a las Torres acercándonos al centro.



## Colocación de los Alfiles

Los Alfiles representan a los obispos, que vendrían a ser algo así como los consejeros de la corona por aquel entonces. Sin duda, estos deben ir muy cerca de los reyes para poder susurrarles sus consejos.



## Colocación de la Dama o Reina

De los dos monarcas, primero colocaremos a la Reina. En nuestra historia podemos justificarlo porque el objetivo final es el Rey, así que debe ser el último en ser colocado. Sin embargo, la realidad es que lo hacemos por una razón práctica:

Es muy fácil recordar que **la Dama debe colocarse en la casilla de su color**. Es decir, la Dama blanca va en la casilla blanca y la Dama negra va en la casilla negra.



## Colocación del Rey

Finalmente colocaremos al Rey en la única casilla disponible dentro del castillo, la primera línea frente cada jugador.



## ¿Cómo se Mueven y Capturan las Piezas en el Ajedrez?

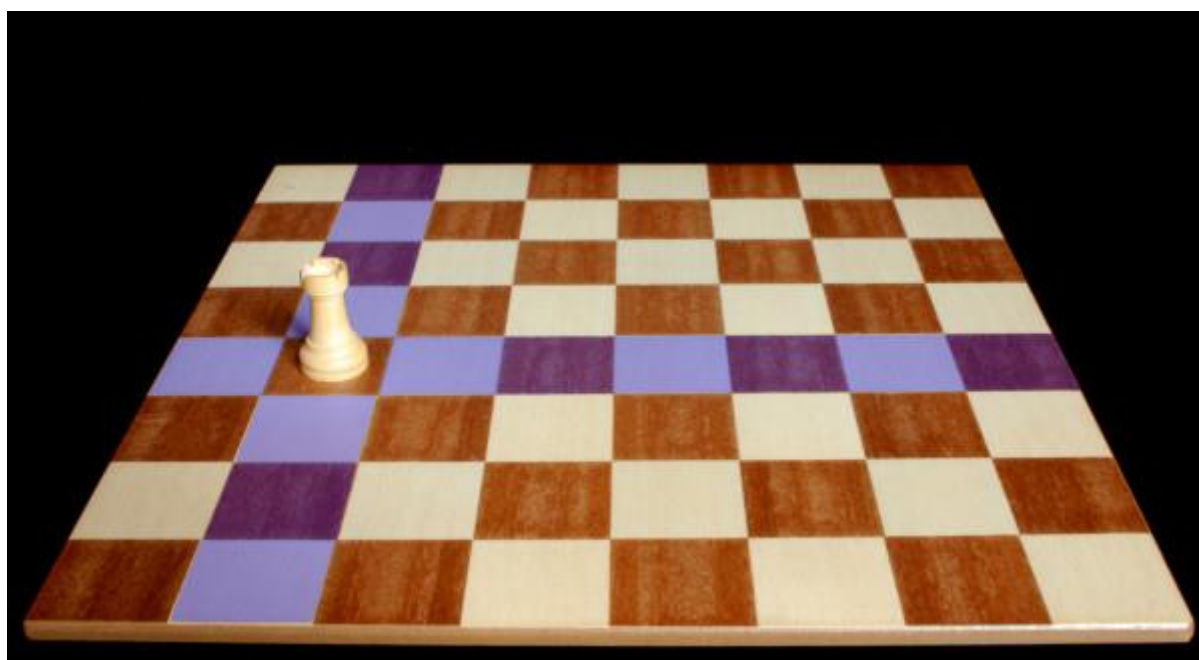
Cada pieza tiene un movimiento único y característico que debemos aprender para jugar según las reglas del ajedrez.

Si una pieza se mueve a un lugar en el que podría capturar a otra si no es defendida en el siguiente turno, se dice que la ha amenazado.

Todas las piezas pueden capturar a otras. Del mismo modo, todas pueden ser capturadas, a excepción del rey, que cuando es amenazado se dice que está en *jaque* y debe defenderse obligatoriamente. Cualquier jugada que no defienda lo defiende es ilegal y se devuelve. Si no hay jugada legal para defender al rey amenazado entonces es *jaque mate* y gana el jugador que lo ha propinado.

A continuación se lista cada una de las piezas y se muestra su forma de mover y capturar.

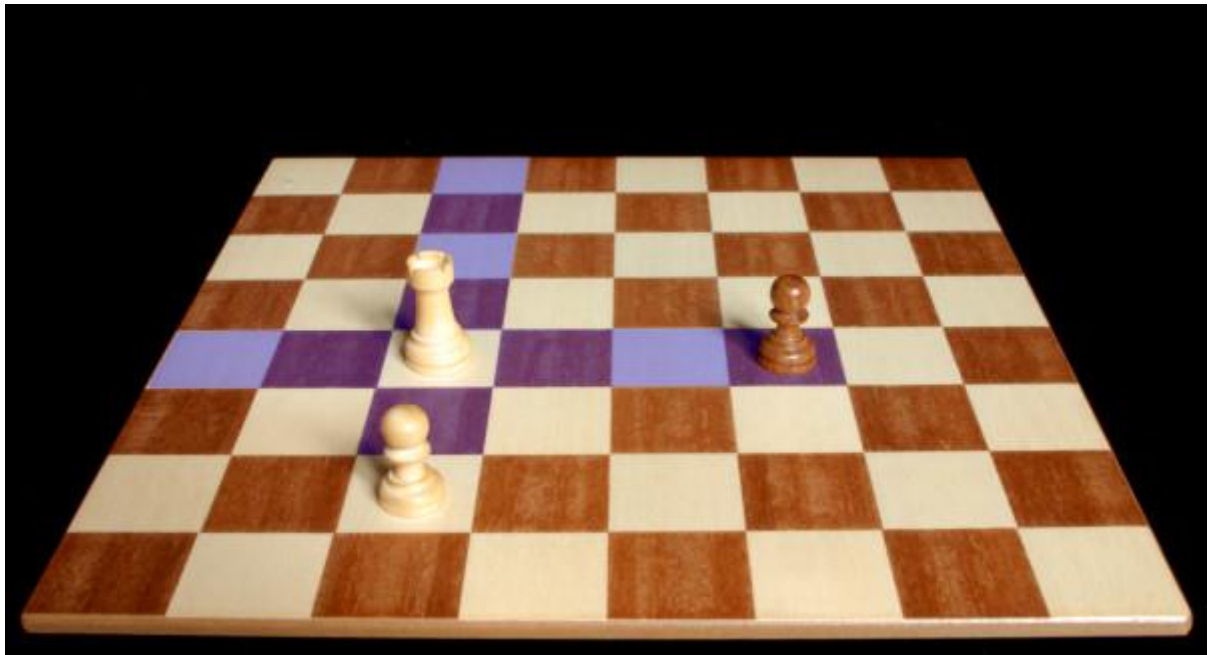
### Movimiento de la Torre



La torre se puede mover en línea recta por las filas y columnas, es decir, en vertical y en horizontal. Puede moverse libremente tantos pasos como lo desee el jugador en tanto su paso no se vea obstruido por alguna otra pieza.

En la imagen anterior se ha pintado las casillas a la que puede moverse una Torre que no se encuentra limitada por ninguna otra pieza. En la siguiente imagen vemos qué pasa si encuentra alguna otra pieza en su camino.



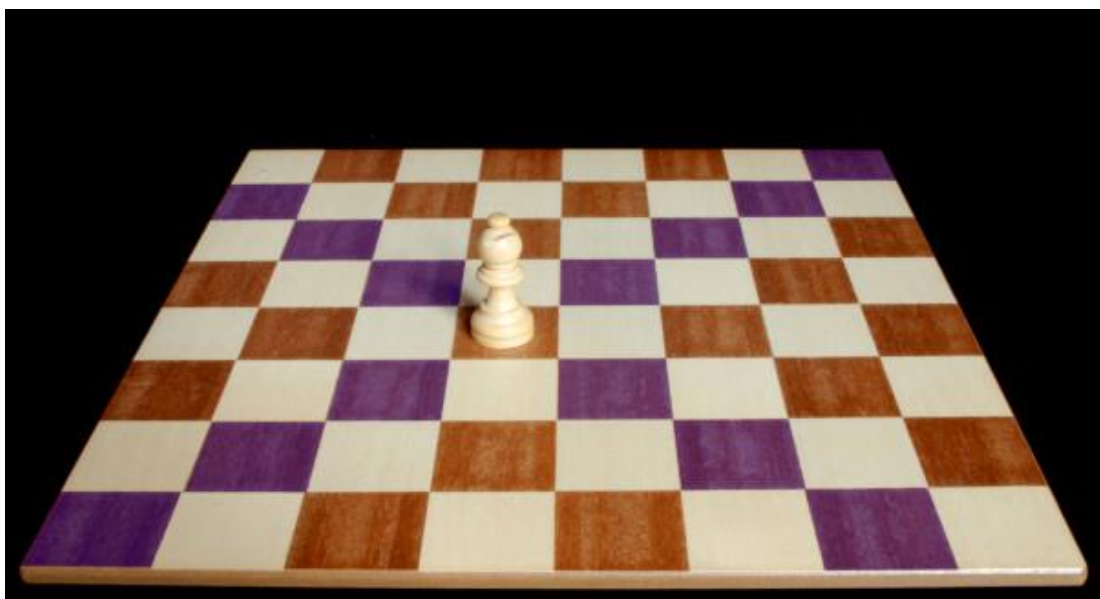


**Movimiento y captura de la Torre**

Como se puede apreciar, si la Torre encuentra alguna pieza de su mismo color, no podrá moverse a esa casilla ni saltarla para continuar su trayectoria. Si la pieza en su camino es de color contrario, tampoco puede saltarla pero sí puede capturarla colocándose en la casilla que antes ocupaba la pieza del rival.

Se ha dicho que la Torre no puede saltar otras piezas, sin embargo, hay una única excepción: la Torre puede saltar durante el enroque, un movimiento especial que se explica en la sección «*Movimiento del Rey*».

### **Movimiento del Alfil**

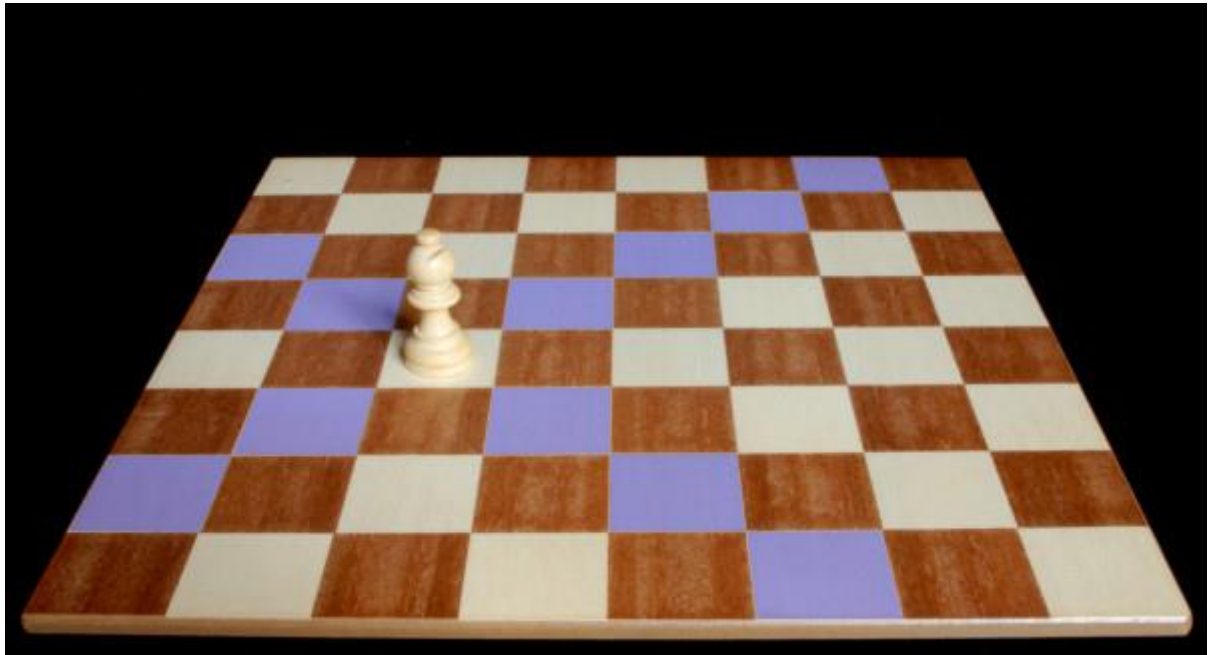


El

**movimiento del Alfil de casillas negras**

El Alfil se mueve en diagonal,, puede dar tantos pasos como quiera el jugador (en tanto su camino no se encuentre obstruido por otras piezas) y no puede saltar otras piezas.

Puede capturar piezas del rival siempre que esta se encuentre en su trayectoria. Al hacerlo se coloca se retira del tablero la pieza del adversario y se coloca el alfil en la casilla donde esta se encontraba.

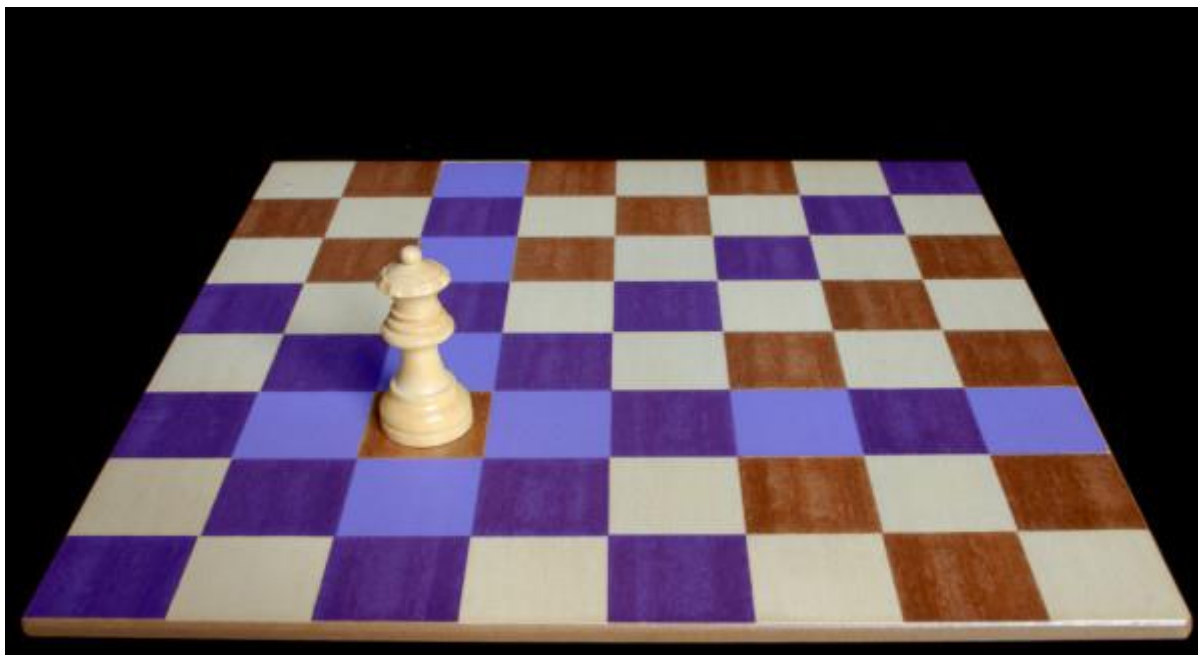


**El movimiento del alfil de casillas blancas**

Una curiosidad del Alfil es que es la única pieza que no puede cambiar de color de las casillas. Es decir que como al iniciar el juego colocamos ambos Alfiles en casillas de distinto color, nunca podremos tener los dos alfiles en casillas del mismo color.

También, cuando uno de los alfiles es capturado, uno de los colores de casillas se hace más débil. Esto es porque el otro alfil nunca podrá defenderla, pero eso es un tema estratégico más avanzado.

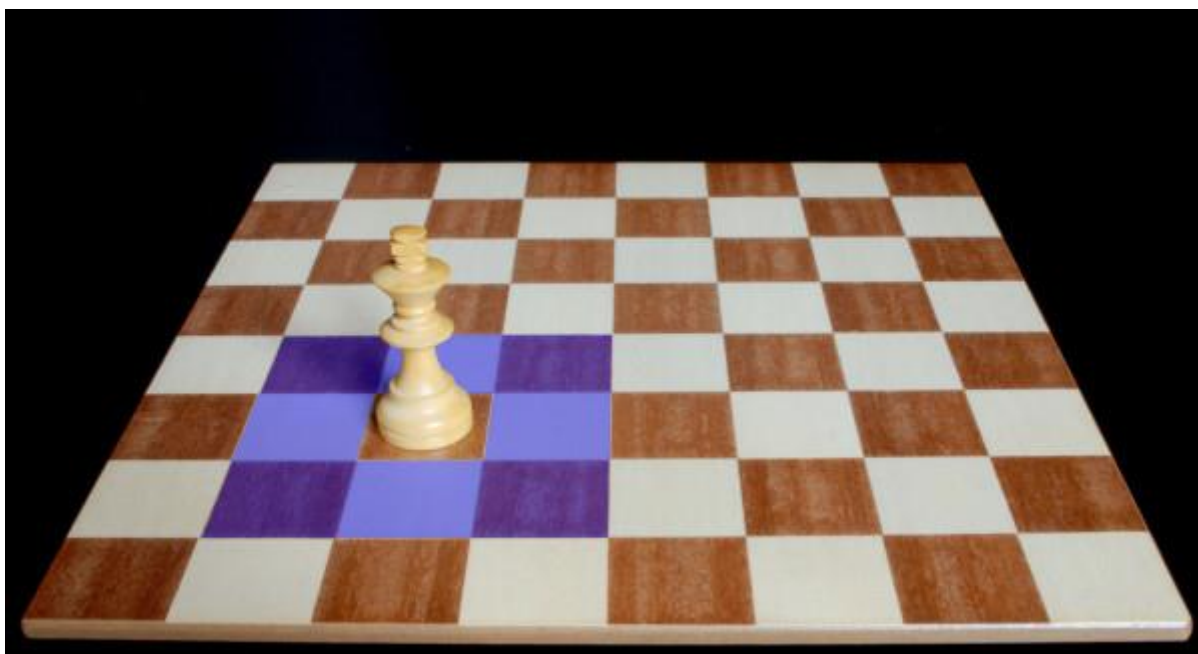
## **Movimiento de la Dama o Reina**



### **Movimiento de la Reina o Dama**

La Dama se mueve como la Torre o como el Alfil, lo que el jugador prefiera. Punto. Si has leído todo hasta aquí ya sabes mover la Reina, sino vuelve arriba para leer los movimientos de Torre y Alfil para y así entender como a mueve la Reina.

## **Movimiento del Rey**



### **Movimiento del Rey**

El Rey puede moverse un solo paso hacia cualquier dirección, llámese fila, columna o diagonal. No puede moverse ninguna casilla donde pueda ser



capturado en el siguiente turno (si lo hace, la jugada se devuelve) y siempre debe mantener al menos una casilla de distancia del Rey rival.

### **El Enroque**

El enroque (se pronuncia *enroque*) es un movimiento especial permitido por las reglas del ajedrez; es un movimiento del Rey pero siempre involucra a una de las Torres.

En este movimiento el Rey puede moverse dos casillas en vez de una en dirección a alguna de las Torres. Tras esto, la Torre en la esquina del tablero de la dirección hacia la cual se movió el Rey, se mueve en dirección al Rey hasta saltarlo y colocarse en la casilla siguiente.



**Rey con Posibilidad de Enroque**

En la imagen anterior se observa un rey con posibilidad de enrocar con cualquiera de las Torres. A continuación, mostraremos la posición resultante luego de realizado cualquiera de los dos tipos enroque posibles.

## Enroque Corto



**Rey Enrocado en Corto**

El enroque corto es el que se hace con la Torre que está más cerca del rey. En la posición resultante el Rey queda más cerca de la esquina y por lo regular más protegido que en el enroque largo.

## Enroque Largo



**Rey Enrocado en Largo**

Tras el enroque largo, el Rey queda más cerca de la esquina que en su posición inicial pero no tanto como en el enroque corto. Queda menos protegido

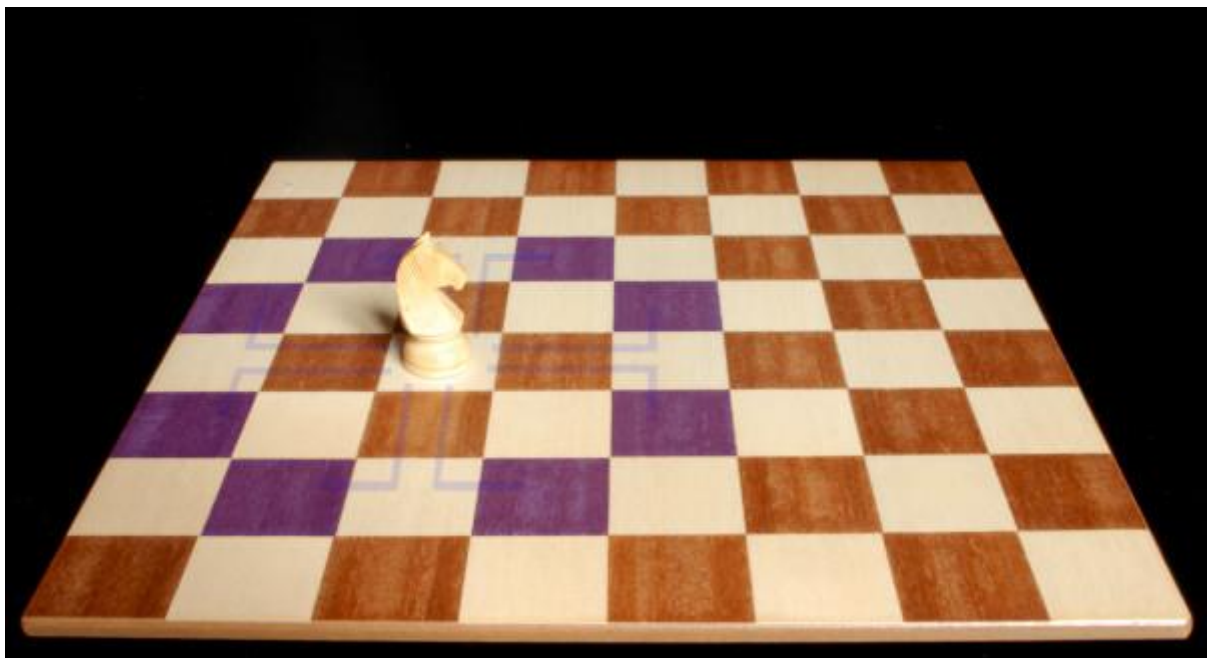
pero la torre queda en el centro. Suele dar a juegos más dinámicos, especialmente si uno de los jugadores enroca largo y el otro en corto.

### Condiciones para el Enroque

Para poder enrocar deben cumplirse todas estas condiciones:

- El Rey no se ha movido en todo el juego.
- La Torre con la que se quiere enrocar no se ha movido en toda la partida.
- No hay ninguna pieza entre el Rey y la Torre con la que se pretende enrocar.
- El rey no está en jaque.
- Al finalizar el enroque, el Rey no quedará en jaque.
- La casilla en medio de la posición inicial y la final del rey en el enroque, no puede estar siendo amenazada por ninguna pieza del oponente.

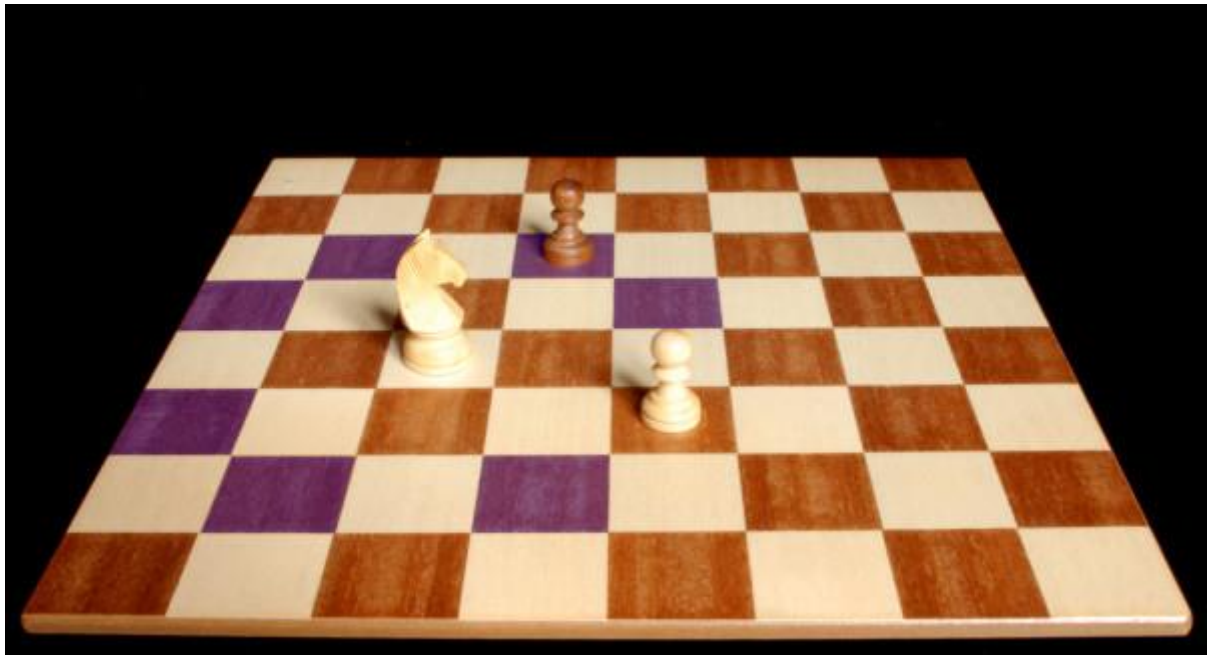
### Movimiento del Caballo



**Movimiento del caballo**

Oficialmente, el movimiento del Caballo se explica así: El Caballo *salta* a cualquiera de las casillas más cercanas, siempre y cuando esta no se encuentre en la misma fila, columna o diagonal desde la cual *saltó*.

Sin embargo, normalmente escucharás decir que el Caballo se mueve en forma de «L». Como si diera dos pasos por una fila o columna y luego cambiara de dirección dando un paso más, trazando una «L» imaginaria.



### **Movimiento y captura del caballo**

Como es normal, el caballo no puede moverse a una casilla ocupada por una pieza de su mismo color pero puede capturar una pieza de color contrario ocupando su casilla de destino.

Otras curiosidades del caballo son:

- Que es la única pieza que puede saltar otra piezas, tanto aliadas como enemigas.
- Y que en cada movimiento cambia de color .

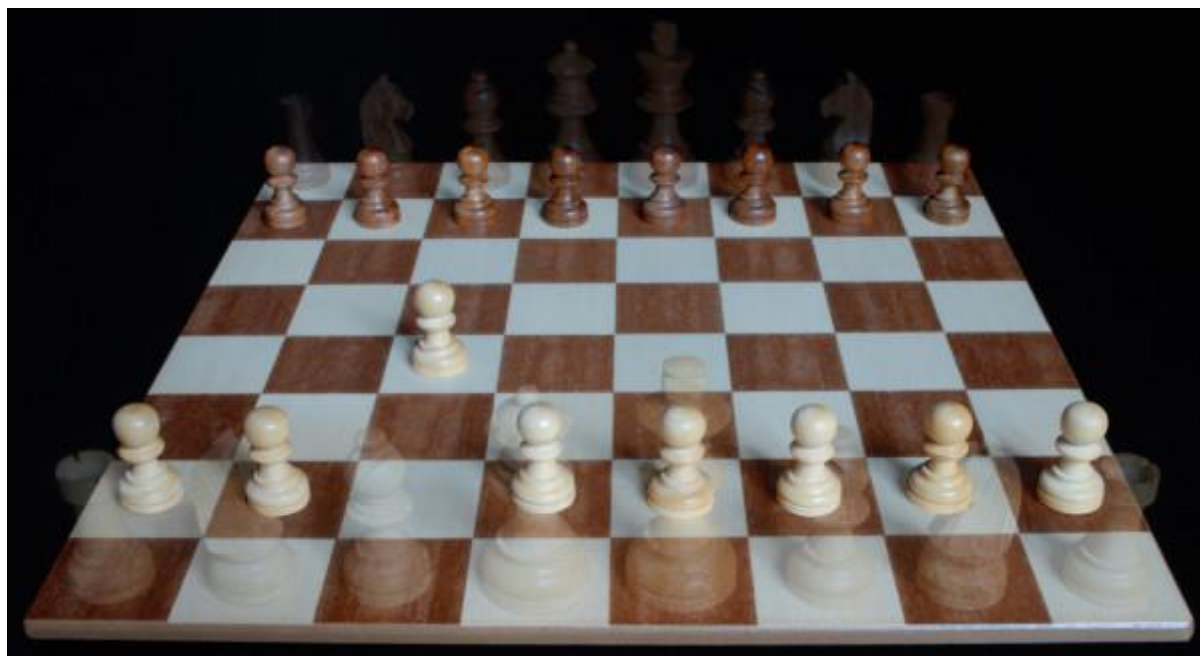
### **Movimiento del Peón**





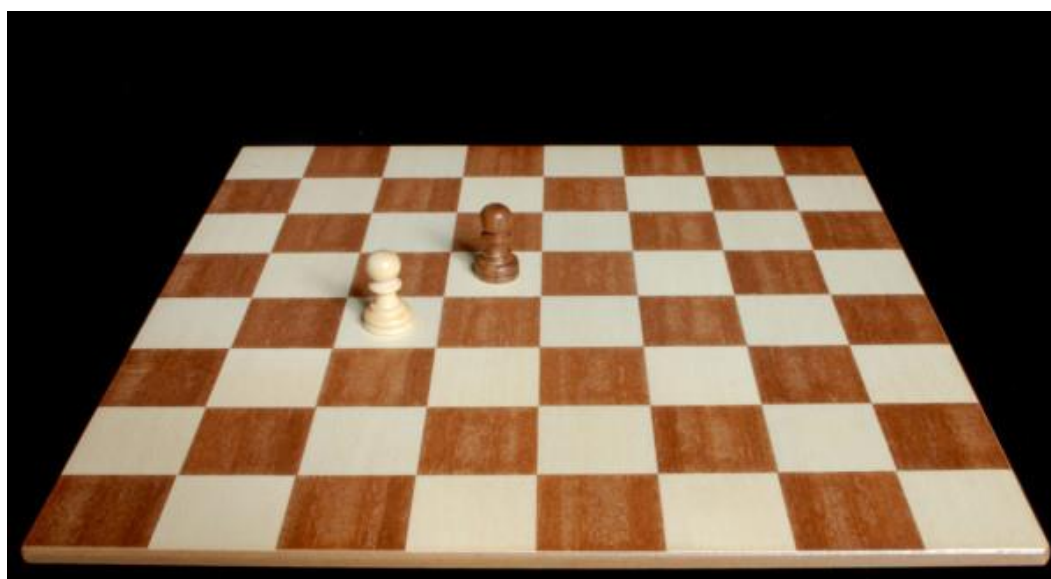
## Un peón da paso

El peón se mueve en línea recta por las filas, solo puede avanzar, no retroceder. En el primer movimiento de cada Peón, el jugador puede elegir entre avanzarlo un paso o avanzar dos. Luego de que un Peón se ha movido solo puede avanzar un paso por jugada.



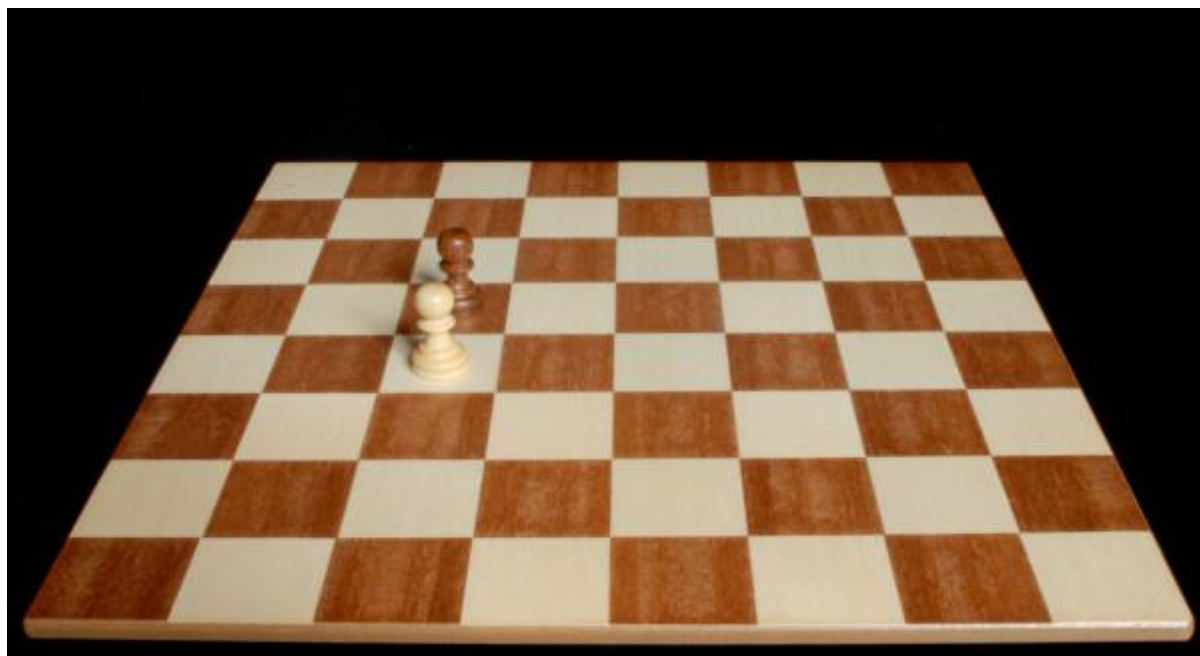
## Peón que da dos pasos

Esta pieza es la única que captura de una forma distinta a su movimiento natural. Normalmente el peón avanza en línea recta por las filas, pero no puede capturar del mismo modo. Un peón solo puede capturar una pieza que se encuentre a un paso, de manera diagonal y hacia el frente.



## Peones con posibilidad captura mutua.

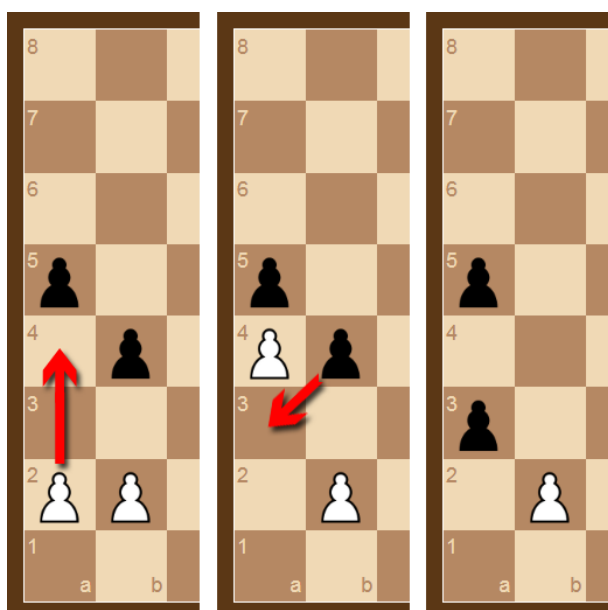
Debido a la incapacidad del peón de capturar a hacia el frente, con frecuencia se encuentra en el juego que dos Peones se encuentran en una posición de bloqueo. Es decir, que ninguno puede avanzar debido a que está siendo bloqueado por el otro.



Peones bloqueados

## Peón al Paso o Captura al Paso

El «peón al paso», también llamado «*comer al paso*» o «*captura al paso*», es una de las reglas del ajedrez más desconocidas por los principiantes. Se refiere a un movimiento especial en el que un Peón captura a otro que pasa a su lado.



## **Peón al paso**

Si un peón avanza dos pasos en su movimiento de salida y termina al lado de otro peón de su rival, el adversario puede elegir capturar el Peón al paso, que consiste en comer el Peón recién movido tal y como si hubiera avanzado un solo paso.

**Importante:** Solo se puede comer al paso en el turno inmediatamente después de la salida del peón. Si el jugador decide hacer otra jugada en ese turno, no podrá capturar al paso a ese peón en jugadas subsiguientes.

## **Coronación o Promoción del Peón**

Se llama Coronar o Promocionar un Peón a la acción de convertir uno de los Peones en cualquier otra pieza. Para poder coronar un *Peón* es necesario que el mismo llegue hasta el otro lado del tablero. Lo más habitual es que durante la promoción, el peón sea coronado en Dama.

## **Fin del Juego**

Las reglas del ajedrez permiten que una partida termine con la victoria de uno de los jugadores sobre el otro o en un empate. Siendo el *jaque mate* el objetivo principal y medio definitivo para obtener la victoria.

A continuación enumeramos las distintas formas en que puede terminar la partida:

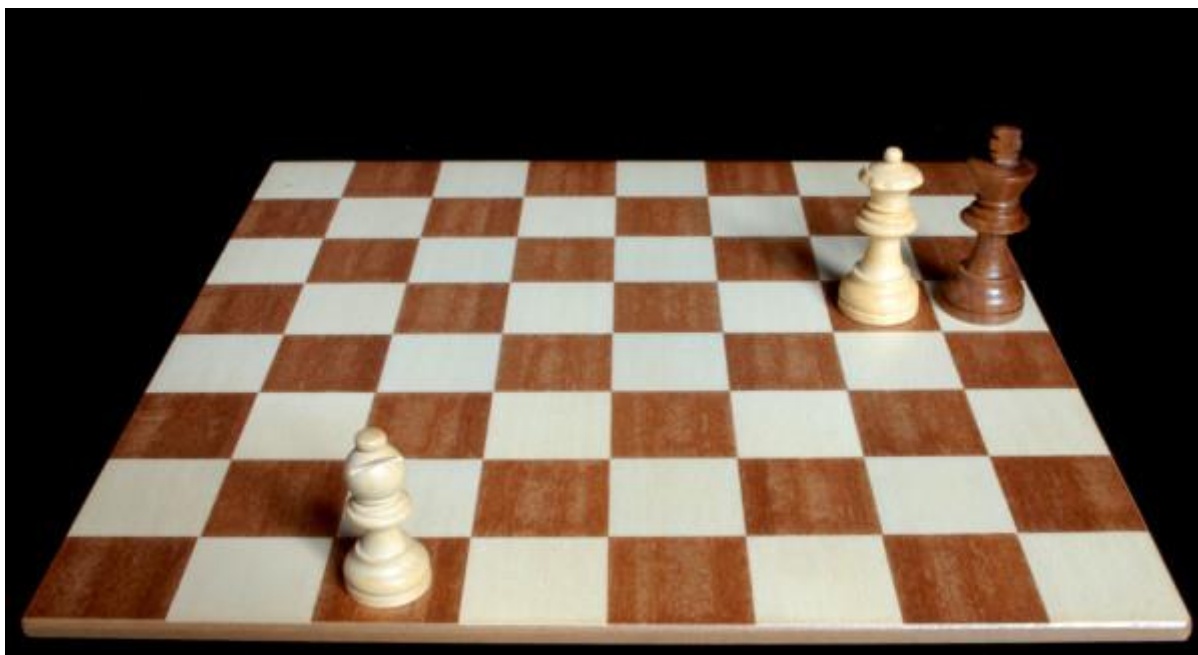
### **Formas de Ganar en Ajedrez**

Existen dos formas de empatar aceptadas por las reglas del ajedrez, por jaque mate (o captura del rey rival) y por abandono.

### **Ganar por Jaque Mate**

Equivale a la captura definitiva del Rey enemigo. Se da cuando una pieza amenaza con capturarlo en el siguiente turno y el rival no posee ninguna jugada legal para defenderlo.





**Posición de Jaque Mate**

En la imagen anterior vemos un ejemplo perfecto de *jaque mate*. El Rey negro está siendo amenazado por la Reina, no puede capturarla porque está siendo defendida por el alfil y no dispone ninguna casilla para moverse en la que no continúe siendo amenazado con ser capturado en el siguiente turno.

### **No Confundir el Jaque Mate con el Jaque**



**Posición de Jaque**

En esta imagen vemos un ejemplo de *Rey en Jaque*. Como podemos observar, el Rey Blanco está siendo amenazado por la Reina de su adversario pero en este caso el jugador de piezas blancas tiene opciones para defender a su monarca. En su

turno, el jugador blanco podrá su rey a un lado y salir de jaque. En este caso, la partida continúa.

### **Ganar por Abandono**

Con bastante frecuencia uno de los jugadores decide rendirse ante la amenaza de un inminente *jaque mate* o cuando piensa que no tiene posibilidad de ganar. Esto es permitido por las reglas del ajedrez.

A nivel de principiantes no se aconseja abandonar pues es más importante practicar a defender una posición de desventaja y, si ambos son principiantes, es posible que el rival cometa un error grave y se pueda ganar la partida.

A nivel profesional la historia es distinta. En este nivel se dice que «rendirse es de caballeros», ya que es una forma de aceptar la superioridad del oponente y evitar pérdida de tiempo intentando defender una posición que es imposible de defender ante un jugador de élite.

### **Formas de Empatar en Ajedrez**

Normalmente, al empate en ajedrez es conocido como «tablas». Cuando decimos que dos jugadores entablaron, significa que han quedado en empate. Las reglas del ajedrez reconocen varias formas de entablar en ajedrez, las listo a continuación:

#### **Tablas por Ahogado**

Cuando es el turno de uno de los jugadores y este no dispone de ninguna jugada legal pero su rey no se encuentra bajo amenaza se declara empate. Esto es más frecuente cuando a uno de lo jugadores le quedan muchas piezas y al otro el rey solitario. Por eso también se conoce como *tablas por rey ahogado*.

#### **Tablas por Triple Repetición**

Si una misma posición se repite 3 veces cualquiera de los jugadores puede reclamar un empate. Esto es más frecuente cuando ambos jugadores consideran que hacer una jugada distinta le haría perder ventaja o cuando uno de lo jugadores considera que está en desventaja pero encuentra una forma de dar jaque de manera repetida e indefendible por el adversario hasta declararse las tablas.

#### **La Regla de los 50 Movimientos**

Esta regla existe principalmente para evitar que un juego se extienda de manera indefinida porque un jugador intente ganar una posición en la no puede ganarse.

## **Insuficiencia de Materiales**

Cuando quedan pocas piezas es posible llegar a situaciones en las que es imposible ganar. En estos casos se puede declarar tablas por insuficiencia de material. Estos casos son:

- Rey vs. Rey.
- Rey vs. Rey y Caballo.
- Rey vs. Rey y Alfil.
- Rey vs. Rey y varios alfiles del mismo color.

Hay otras combinaciones que se pueden ganar únicamente si el bando débil jugara muy mal, casi como si quisiera perder intencionalmente. A nivel competitivo, estas pueden ser declaradas empate por un árbitro a solicitud de uno de los jugadores y son:

- Rey y Caballo vs. Rey y Caballo.
- Rey y Alfil vs. Rey y Alfil.
- Rey y Caballo vs. Rey y Alfil.