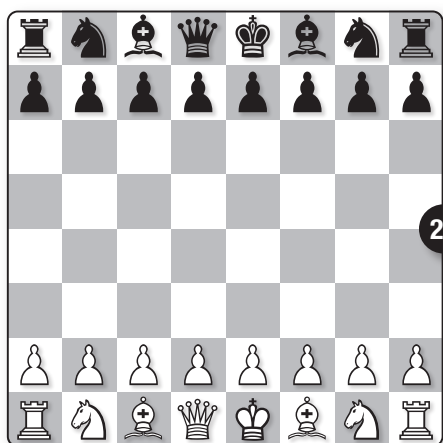


# SCHACH

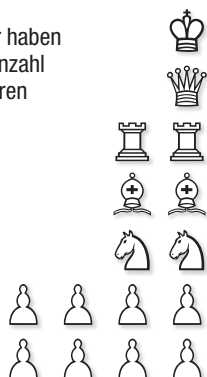
Der Spielplan besteht aus 64 gleichgroßen Feldern, und zwar 8 senkrechten und 8 waagerechten Reihen. Bei der Aufstellung des Plans ist darauf zu achten, dass sich jeweils ein weißes Feld in der unteren rechten Ecke – vom Spieler aus gesehen – befindet.

Die Spielsteine (Figuren) werden wie in der Abb. 2a aufgestellt. Die Dame steht immer auf der eigenen Farbe, d.h. die weiße Dame auf dem weißen Feld und die schwarze Dame auf dem schwarzen Feld. Ein Spieler führt die weißen Figuren, der andere die schwarzen Figuren. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt immer das Spiel. Man sagt er eröffnet die Partie.



2a

Beide Spieler haben die gleiche Anzahl von Spielfiguren (Abb. 2b)



1 König



1 Dame



2 Türme



2 Läufer



2 Springer



8 Bauern

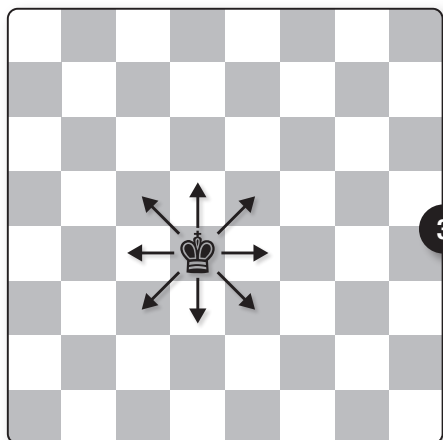


2b

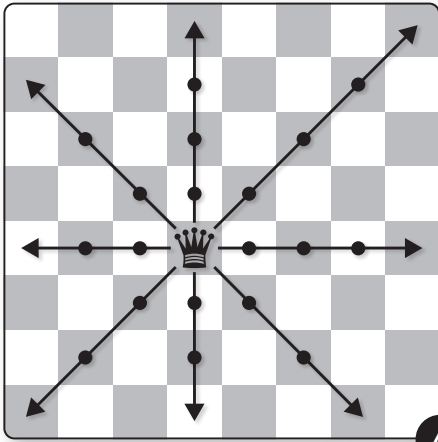
## Die Bewegung der Figuren

### Der König

Kann jeweils in jede beliebige Richtung ein Feld weit ziehen (Abb. 3). Er hat gegenüber allen Figuren das Vorrecht, dass er nie wie die übrigen Steine geschlagen werden darf, sondern vorher immer durch den Ausspruch „Schach“ vor der Gefahr und der Bedrohung durch eine gegnerische Figur gewarnt wird.



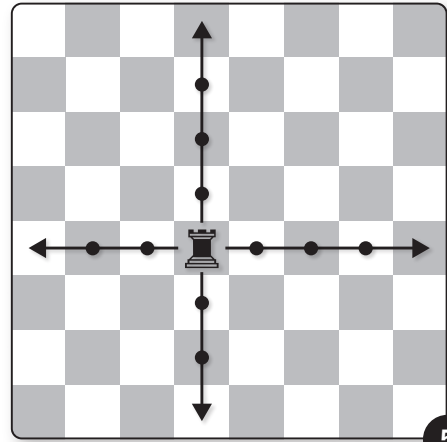
3



4

### Die Dame

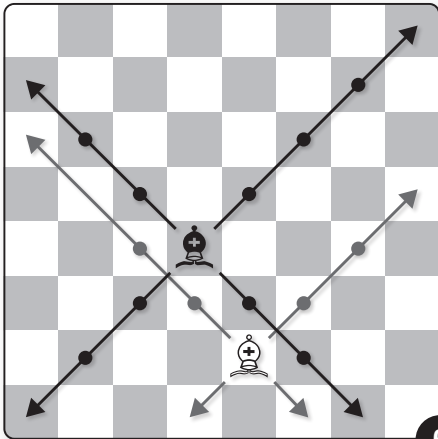
ist die stärkste Figur des Schachspiels, da sie nach allen 8 Richtungen beliebig viele Felder (bis an den Rand des Spielbrettes) ziehen kann (Abb. 4). Damit ist sie in ihrer Bewegungsfreiheit und Kampfkraft allen andern Figuren überlegen.



5

### Der Turm

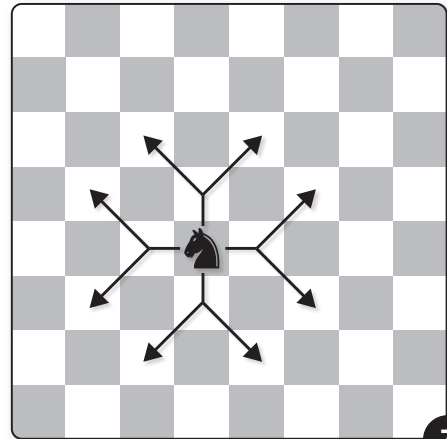
kann sich nach 4 Richtungen jeweils waagrecht oder senkrecht über beliebig viel Felder bewegen (Abb. 5). Figuren des Gegners kann er auch nur innerhalb dieser geraden Reichen schlagen, d.h. angreifen und vernichten.



6

### Der Läufer

Jeder Spieler besitzt zwei Läufer, von denen einer auf einem weißen, der andere auf einem schwarzen Feld steht. Während des Spiels dürfen die Läufer niemals ihre Feldfarbe wechseln. Der Läufer kann jeweils diagonal nach 4 Richtungen in beliebiger Felderzahl ziehen (Abb. 6). Der Läufer rechts neben dem König heißt „Königsläufer“, den links neben der Dame nennt man „Dameläufer“.



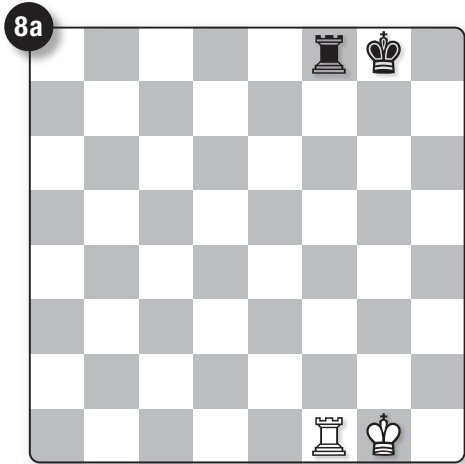
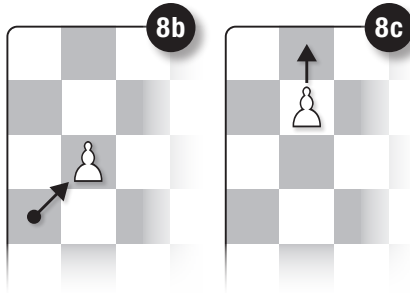
7

### Der Springer

kann als einzige Figur fremde Figuren überspringen. Seine Bewegung kann man sich nach dem Grundsatz „ein Feld geradeaus – und ein Feld schräg“ am einfachsten merken. Das bedeutet, dass der Springer (auch Pferd genannt) nach seinem Zug immer auf einem andersfarbigen Feld landet, als seine Ausgangsposition war (Abb. 7). Damit hat der Springer einen sehr verzweigten Wirkungskreis, der ihm eine große Wendigkeit erlaubt.

## Der Bauer

kann von seinem Ausgangsfeld entweder ein oder zwei Felder gerade nach vorne ziehen (Abb. 8a). Danach kann er sich nur noch ein Feld nach vorne bewegen. Er ist die einzige Figur, die nur in eine Richtung ziehen darf. Gegnerische Figuren können aber nur diagonal vom Bauern geschlagen werden (Abb. 8b). Erreicht ein Bauer den gegenüberliegenden Spielbrettrand, so kann der Spieler hier-



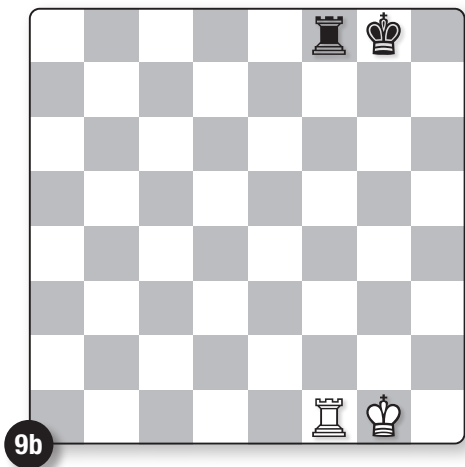
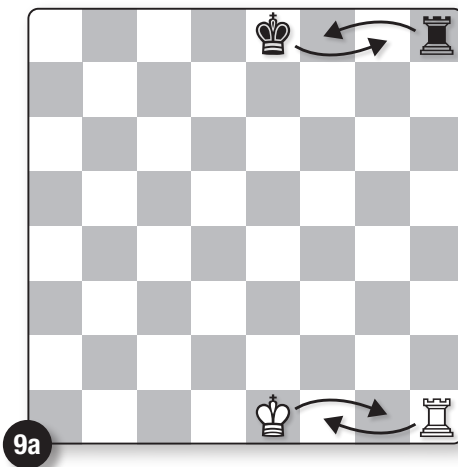
für eine Figur seiner Wahl einsetzen, ungeachtet dessen, ob gleiche Figuren bereits im Spiel sind oder nicht (Abb. 8c).

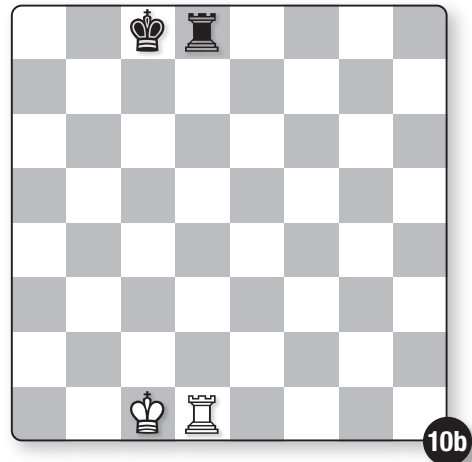
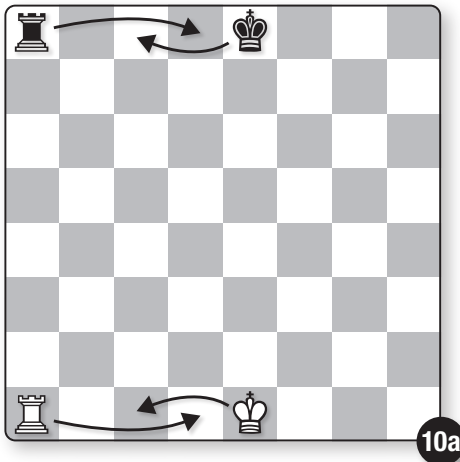
## Die Rochade

Unter dem Begriff der Rochade versteht man einen wirksamen Doppelzug, bei dem zwei Figuren (König und Turm) gleichzeitig bewegt werden, um den König zu schützen. Wir unterscheiden zwischen der kurzen Rochade (Abb. 9a + b) und der langen Rochade (Abb. 10a + b). Bei der Rochade wird immer der Turm an den König herangeführt und dieser setzt über den Turm daneben.

### Die Rochade darf nur ausgeführt werden, wenn

- weder König noch der entsprechende Turm ihre Anfangspositionen verändert haben;
- der König nicht im „Schach“ steht;
- keine gegnerische oder eigene Figur zwischen König und Turm steht;
- der König über kein vom Gegner bedrohtes Feld ziehen muss, oder auf dem Feld, auf welchem er nach der Rochade steht, kein Schach geboten wird.





## Schach/Matt

Wird der König durch eine gegnerische Figur bedroht, muss der Gegner dem König „Schach bieten“, und diesen Begriff aussprechen. Nun muss der König versuchen, sich aus dieser Bedrohung zu befreien.

Das Spielziel ist es, den gegnerischen König „matt zu setzen“. Zu einem „Matt“ gehören immer zwei Voraussetzungen bzw. Punkte:

- a) der König muss auf seinem Feld angegriffen sein, also im Schach stehen,
- b) alle Fluchtwege müssen ihm versperrt sein.

## Remis

Beim Schachspiel kann es beispielsweise bei je 1 König oder noch einer zusätzlichen Figur durchaus zu einer Patt-Situation kommen, die keine endgültige Entscheidung mehr zulässt. Dann spricht man von einem Remis (Unentschieden).

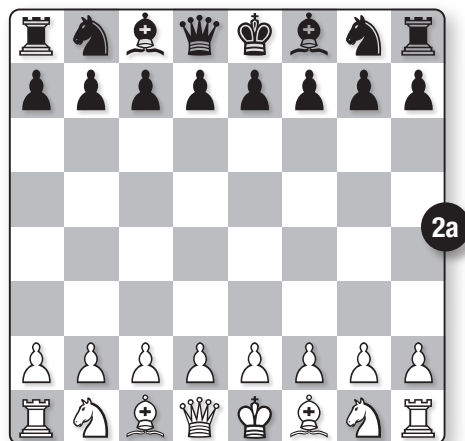
## Folgende allgemeinen Regeln und Tipps sollte man beachten:

1. Nach der ersten Phase des Spiels (Eröffnung), in der man seine Figuren aus der Grundstellung heraus entwickelt, folgt das Mittelspiel. Jetzt beginnt der eigentliche Kampf um entscheidende Vorteile durch Figuren- und Positionsgewinn, um den König in der folgenden Schlussphase, dem Endspiel, matt zu setzen.
2. Beim „Schlagen“ einer gegnerischen Figur tritt die angreifende Figur dann an die Stelle der geschlagenen, die vom Spielbrett genommen wird.
3. Eine frühzeitige Rochade ist für den Schutz des Königs wichtig.
4. Offene Felder – also Linien, die ohne Bauern sind- sollte man möglichst mit Figuren wie dem Turm, der Dame oder dem Läufer besetzen, weil man dadurch für den Gegner wieder mehrere Felder durch eigene Figuren bedroht und der Gegner in seinem Spiel eingeeengt wird.
5. Außerdem sollte man immer darauf achten, dass man seine eigenen Figuren möglichst mehrfach durch andere deckt bzw. schützt.

# JEU D'ÉCHECS

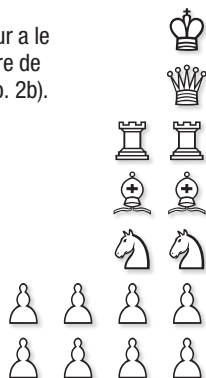
## F Les règles du jeu

Le plateau de jeu se compose de 64 cases, 8 rangées horizontales et 8 rangées verticales. Veillez à ce que chaque joueur avant de débiter la partie ait une case blanche en bas à droite du plateau. Les pions sont disposés comme sur la figure no. 2a. La Dame se trouve toujours sur une case de même couleur : Dame blanche sur case blanche, noire sur case noire. Un joueur prend les pions noirs, l'autre les pions blancs. Celui qui a les blancs débute, on dit qu'il ouvre la partie.

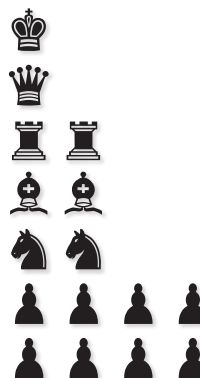


2a

Chaque joueur a le même nombre de pions (Fig. no. 2b).



**1 Roi**  
**1 Dame**  
**2 Tours**  
**2 Fous**  
**2 Cavaliers**  
**8 Pions**

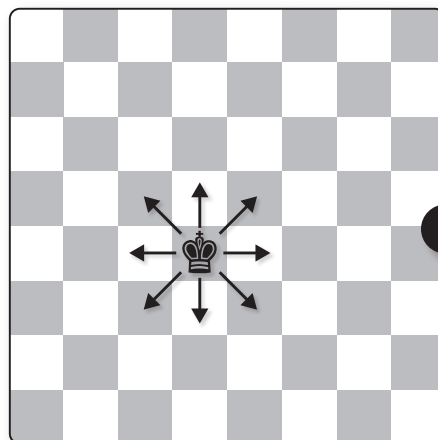


2b

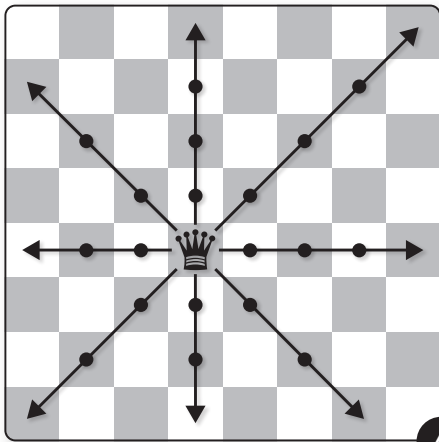
## Déplacement des pièces

### Le Roi

Il se déplace d'une case à la fois dans tous les sens (Fig. 3). Il a le privilège de ne pas être pris comme les autres pièces, mais d'être d'abord prévenu du danger par l'avertissement « Echec ».



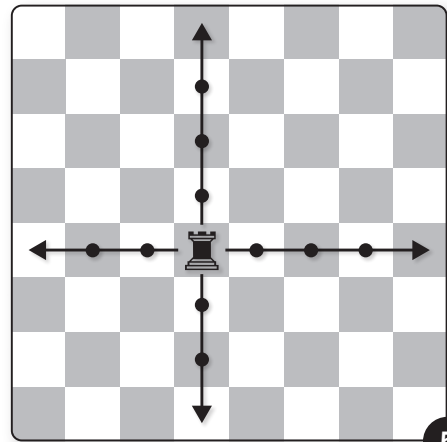
3



4

### La Dame

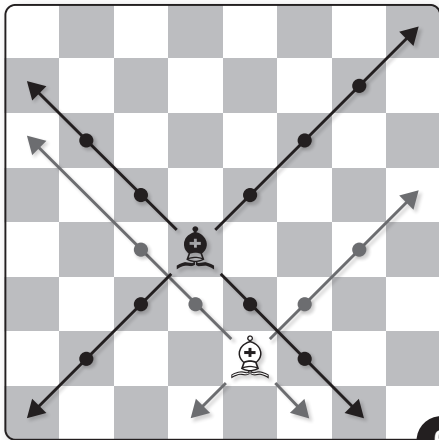
C'est la pièce la plus forte du jeu ; elle se déplace dans tous les sens d'autant de cases que l'on veut jusqu'au bord du plateau. Elle surpasse toutes les autres pièces par sa liberté de mouvement et sa combativité.



5

### La Tour

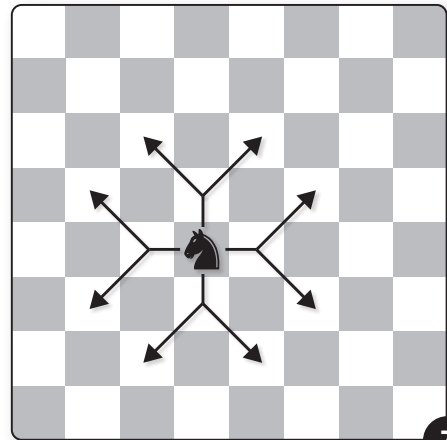
Elle se déplace horizontalement ou verticalement d'autant de cases que l'on veut – et ne pourra attaquer et prendre un pion adverse que dans ses champs d'action (vertical – horizontal).



6

### Les fous

Chaque joueur possède deux fous un sur une case blanche, l'autre sur une case noire et chaque fou devra tout au long du jeu conserver la même couleur de case en se déplaçant en diagonal dans les quatre directions, d'autant de cases que l'on veut, Fig. no. 6. Le fou à la droite du Roi s'appelle « le fou du roi », celui, à la gauche de la Dame, se nomme « le fou de la Reine ».



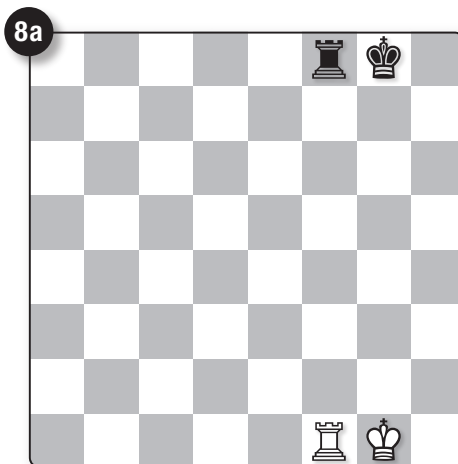
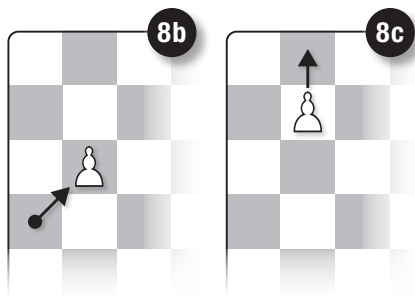
7

### Le cavalier

C'est la seule pièce qui puisse sauter par dessus une autre. Il avance de deux cases horizontalement ou verticalement et tourne à angle droit pour s'arrêter sur la case adjacente à droite ou à gauche qui est toujours de la couleur opposée à celle de la case qu'il occupait au départ (Fig. no 7). En résumé : Une case en avant et une case diagonale. Le cavalier a de ce fait une très grande mobilité.

## Le Pion

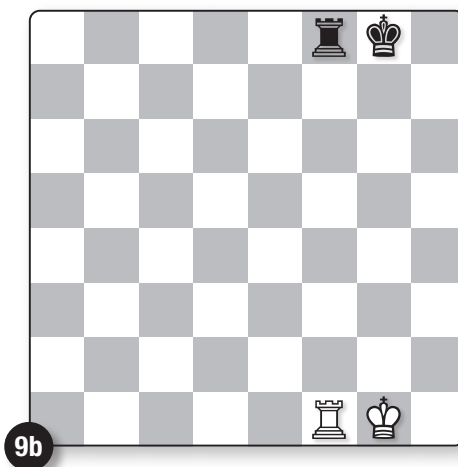
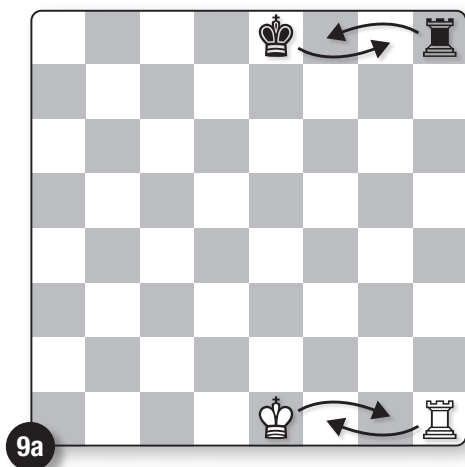
Il peut depuis sa case de départ se déplacer d'une ou deux cases en avant. Ensuite il ne pourra se déplacer que d'une case à la fois (Fig. no 8a). Il est la seule pièce qui ne se déplace que dans un sens et il ne peut prendre les pièces adverses qu'en diagonale (Fig. no. 8b). Quand un pion atteint le bord du plateau de jeu, il prend la pièce qui se trouve sur la case et le joueur peut alors y placer



une pièce de son choix même si elle s'y trouve déjà une fois, p.ex. une deuxième Dame.

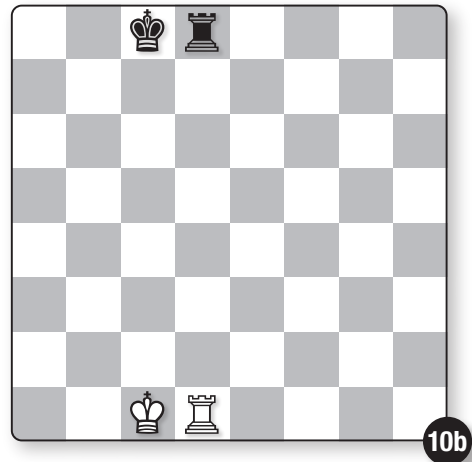
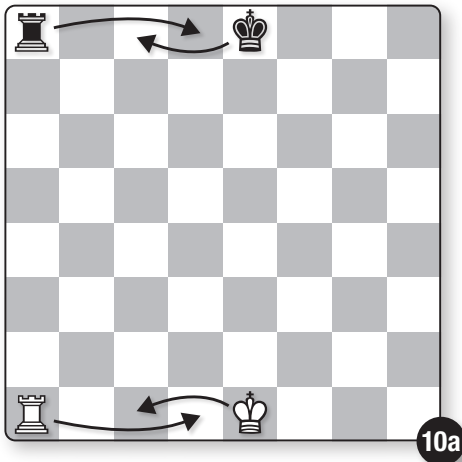
## La Roque

La Roque est en fait un coup double de deux pièces (Roi et Tour) que l'on déplace en même temps pour protéger le roi. On distingue la Roque courte (Fig. no. 9a-9b) et la Roque longue (Fig. no. 10a – 10b). Lors d'une Roque la Tour est toujours amenée d'abord à côté du Roi.



**On ne peut faire une Roque que dans les cas suivants :**

- le Roi et la Tour correspondante n'ont pas modifié leur position depuis le début de la partie.
- Le Roi n'est pas en « Echec ».
- Aucune pièce, propre ou adverse, ne se trouve entre le Roi et la Tour.
- Le Roi doit se déplacer sur une case non menacée par l'adversaire ; il ne doit pas se trouver en échec après la Roque.



## Echec et Matt

Quand le Roi est menacé par une pièce adverse, l'adversaire doit dire « Echec au Roi », Le Roi doit alors faire en sorte de se sortir de cette situation.

Le but du jeu est de faire « Echec et Matt » au Roi. Deux conditions doivent être réunies.

- a) Le Roi doit être attaqué sur son territoire et être « en Echec ».
- b) Il ne doit plus y avoir aucune possibilité de fuite, pour lui.

## Remis

Il y a remis quand un roi et une autre pièce sont placés de telle manière que l'on ne peut plus les manœuvrer et qu'aucune issue n'est possible (Pat).

### Quelques règles à observer :

1. Quand une pièce est prise, elle est retirée du jeu et est remplacée par la pièce adverse.
2. Une roque prématurée peut être importante pour la protection d'un Roi.
3. Lorsqu'une rangée de cases se trouve vide (sans pions), il faut faire son possible pour l'occuper avec des pièces telles que des Tours, Dames, Fous pour pouvoir ainsi menacer l'adversaire et l'encercler sur son propre territoire. Veiller également à protéger ses pièces plusieurs fois (c'est-à-dire constituer avec ses pièces des protections successives).

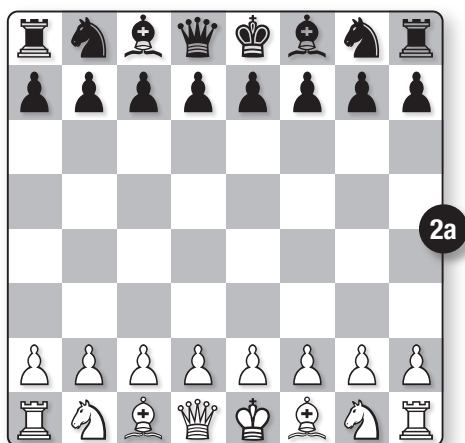


# SCACCHI

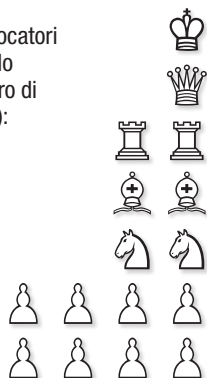
## 1 Regole del gioco

Il piano di gioco è una scacchiera di 64 caselle, disposte su otto file orizzontali ed otto verticali. La scacchiera deve essere collocata in modo che ogni giocatore abbia alla sua destra una casella d'angolo inferiore bianca.

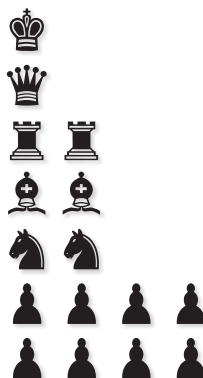
Le figure (i pezzi bianchi e neri) si dispongono come è illustrato in 2a. La regina sta sempre sulla casella del proprio colore, ossia la regina bianca su quella bianca e la regina nera sulla casella nera. Uno dei giocatori muove i pezzi bianchi, l'altro quelli neri. Comincia sempre il bianco. Si dice che "apre la partita".



Entrambi i giocatori posseggono lo stesso numero di pezzi (fig. 2b):



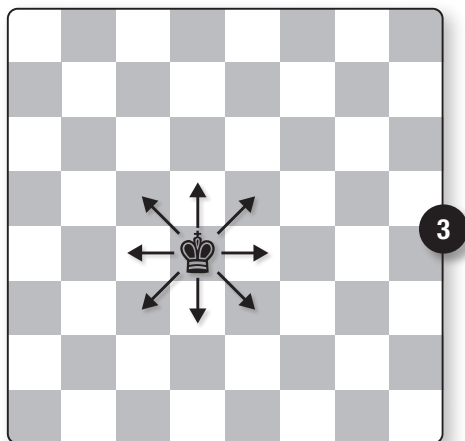
**1 Re**  
**1 Regina**  
**2 Torri**  
**2 Alfieri**  
**2 Cavalli**  
**8 Pedoni**

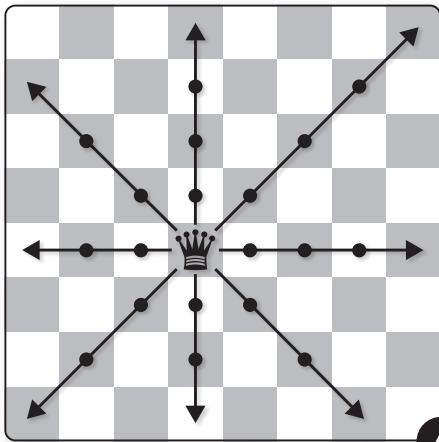


## Le mosse

### Il re

può muoversi in ogni direzione dalla sua casella ad una vicina (fig. 3). Di fronte alle altre figura ha il privilegio di non poter essere "preso" come le altre, perché lo si deve avvertire annunciandogli l'offesa con la parola "scacco".

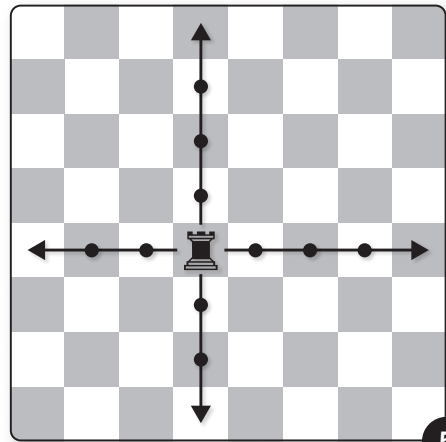




4

### La regina (o donna)

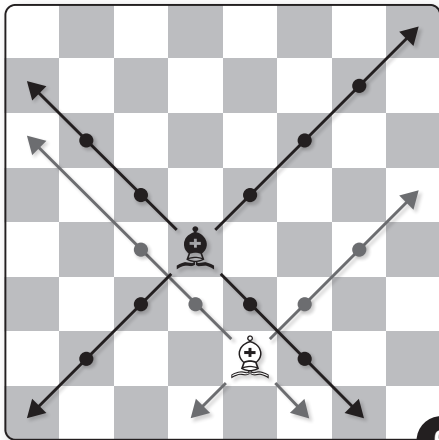
é la figura piú forte del gioco degli scacchi, poiché può muoversi nelle otto direzioni e di un numero di caselle a piacere (fino al margine della scacchiera, fig. 4) In questo modo risulta avvantaggiata rispetto agli altri pezzi, sia per la sua libertà di movimento che per la sua efficienza combattiva.



5

### La torre

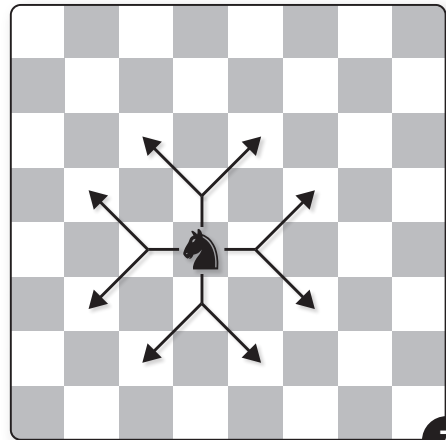
Può muoversi in senso orizzontale o verticale e di un numero imprecisato di caselle (fig. 5). Può attaccare e "prendere" i pezzi avversari solamente su queste linee.



6

### L'alfiere

Ogni giocatore ha due alfieri, di cui uno sta su una casella bianca e l'altro su una nera. Durante il gioco gli alfieri devono restare sulle caselle dello stesso colore. L'alfiere può muoversi in diagonale nelle quattro direzioni e di un numero imprecisato di caselle (fig. 6). L'alfiere che sta a destra del re viene detto "alfiere del re", quello a sinistra della regina "alfiere della regina".



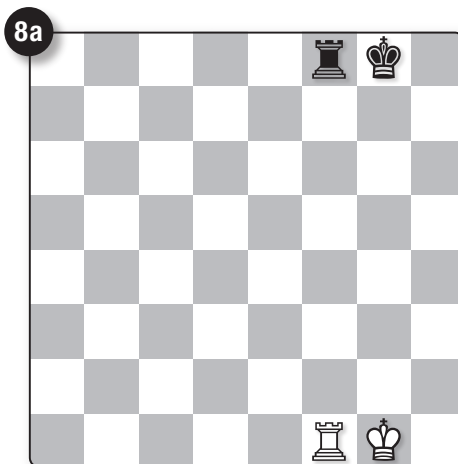
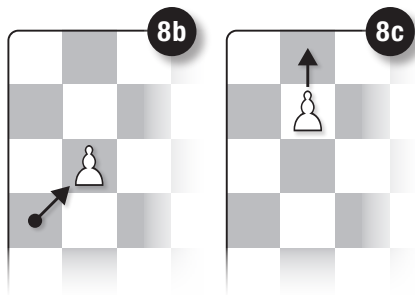
7

### Il cavallo

é l'unica figura che può "saltare" le altre. La mossa del cavallo si può così formulare: un passo verso una casella contigua come la torre ed un passo verso la casella seguente come l'alfiere. Ciò significa che il cavallo, dopo aver effettuato la mossa, viene trovarsi sempre su una casella di colore diverso di quella di partenza (fig. 7). Il cavallo ha, grazie alla sua manovrabilità, quindi un molteplici campo d'azione.

## Il pedone

al suo tratto iniziale avanza di una o due caselle (fig. 8a). In seguito avanza solo di una casella sempre in avanti. È l'unico pezzo che può essere mosso solamente in una direzione. Il pedone prende un pezzo avversario se questo si trova diagonalmente davanti alla sua casella e su una colonna contigua (fig. 8b). Se il pedone riesce ad arrivare al margine opposto della scacchiera, il giocatore lo sostituisce



con un altro pezzo a sua scelta, sia che esso si trovi in gioco o meno (fig. 8c).

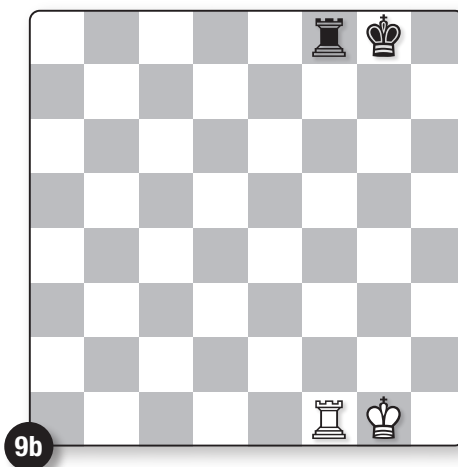
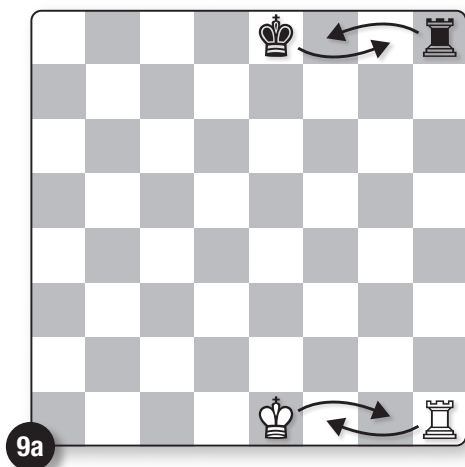
## L'arroccamento (rochade)

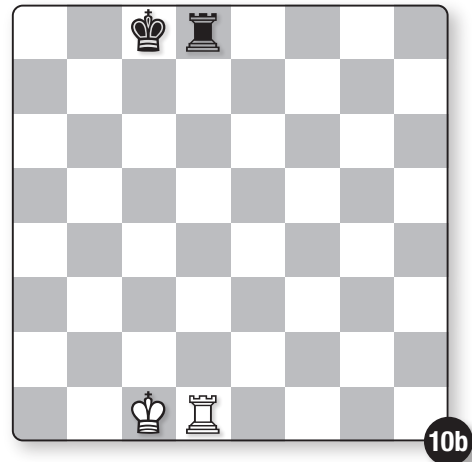
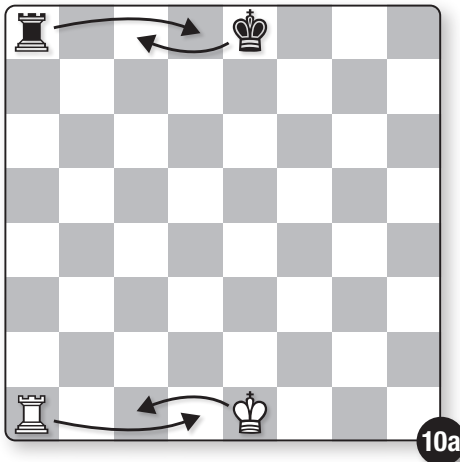
Si tratta di una doppia mossa in cui vengono spostati simultaneamente due pezzi (il re e la torre) per difendere il re. Si distingue fra "rochade corta" (fig. 9a + b) e "rochade lunga" (fig. 10 a + b).

Nell'arroccamento la torre viene mossa accanto al re e questo le si accosta.

### L'arroccamento si può effettuare se

- sia il re sia la torre si trovino ancora alle loro posizioni di partenza;
- il re non è sotto scacco;
- nessun altro pezzo avversario si trova fra il re e la torre;
- il re non deve spostarsi su una casella minacciata, oppure non c'è pericolo di dichiarare scacco se esso si sposta.





## Scacco matto

Se un re viene minacciato da un pezzo avversario, bisogna annunciaraglielo con la parola “scacco”. A questo punto il re deve cercare di sottrarsi al pericolo.

Scopo del gioco è dare “scacco matto” all'avversario. Per dare “scacco matto” ci vogliono però due presupposti:

- a) il re deve essere attaccato nella sua casella, deve essere quindi sotto scacco.
- b) gli deve essere preclusa ogni possibilità di scampo.

## Situazione di parità

Una partita a scacchi può terminare in parità se restano solo i due re oppure anche un altro pezzo e se non è possibile arrivare ad una mossa decisiva. Si paria in questo caso di una partita terminata in parità.

## Bisognerebbe osservare i seguenti principi generali ed i seguenti consigli:

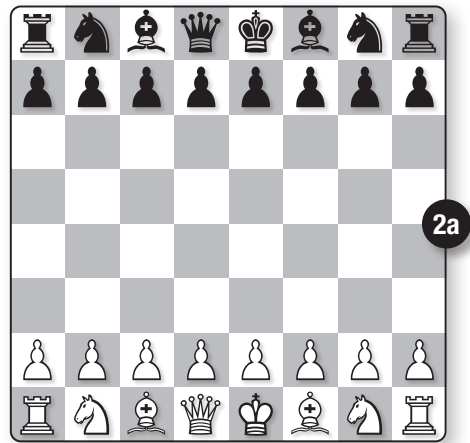
- 1) Dopo la prima fase del gioco (apertura) in cui si spostano i pezzi dalla posizione iniziale, segue il gioco al centro della scacchiera. Qui comincia la battaglia vera e propria, tendente ad assicurare vantaggi mediante lo spostamento tattico dei pezzi, in modo da dare al re scacco matto nella fase finale.
- 2) Se un pezzo “prende” un altro avversario, si sposta sulla sua casella e il pezzo “preso” viene tolto dal gioco.
- 3) Per difendere meglio il re è importante effettuare in tempo l'arrocamento.
- 4) Le caselle libere (ossia quelle non occupate dai pedoni) si dovrebbero coprire con pezzi come la torre, la regina, l'alfiere perché così si minacciano diverse caselle avversarie e si rende il gioco più difficile al proprio avversario.
- 5) Inoltre si dovrebbe badare a coprire, cioè difendere, i propri pezzi per mezzo di altri.

# CHESS

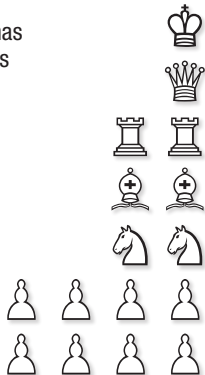
GB Playing instruction

The chessboard consists of 64 equally large squares in eight rows and eight columns. The board must be placed on the table in such a way that there is a white square in the lower-right corner when seen from the player's point of view.

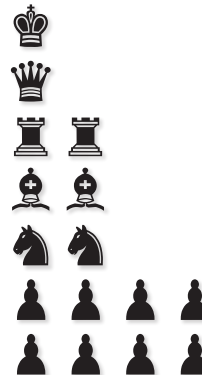
The pieces are positioned as shown in figure 2a. The queen always stands on a square of her own colour (the white queen on a white square and the black queen on a black square). One player plays with the white pieces and the other player plays with the black pieces. The white player always starts.



Each player has sixteen pieces (figure 2b):



- 1 king**
- 1 queen**
- 2 rooks**
- 2 bishops**
- 2 knights**
- 8 pawns**

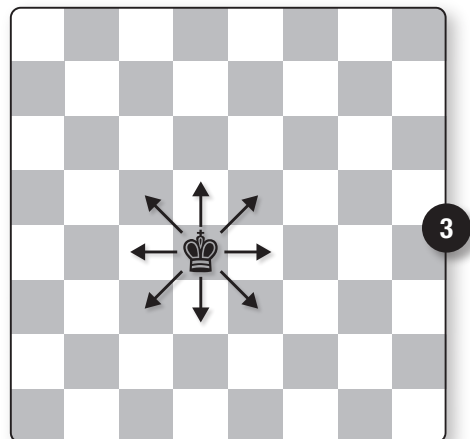


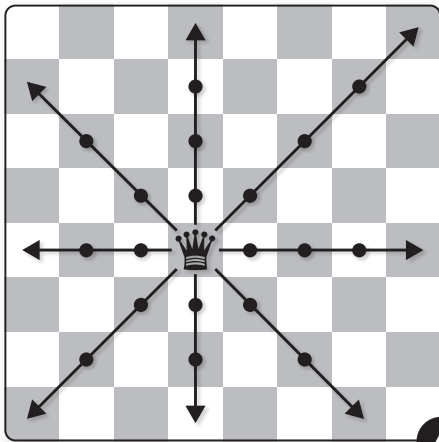
2b

## Moving the pieces

### The king

The king moves one square in any direction (see figure 3). In contrast with all other pieces, the king enjoys the privilege that he cannot be taken without the warning "Check!" being expressed in advance to draw the player's attention to the threat by an opponent's piece.

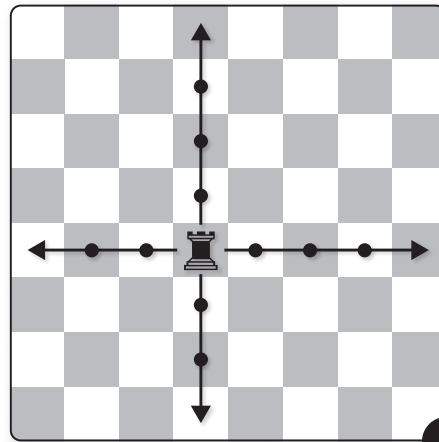




4

### The queen

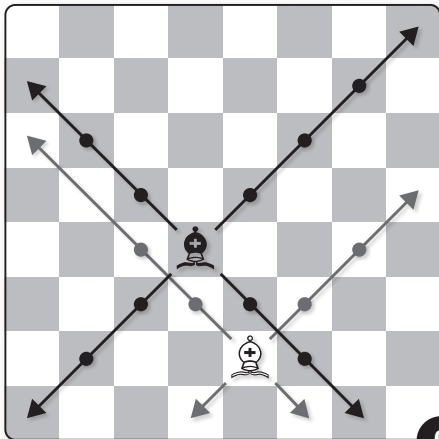
The queen is the strongest piece, since she may move in all eight directions any number of squares up to the edge of the chessboard (see figure 4). For this reason, she is superior to all other pieces with regard to freedom of movement and fighting strength.



5

### The rook

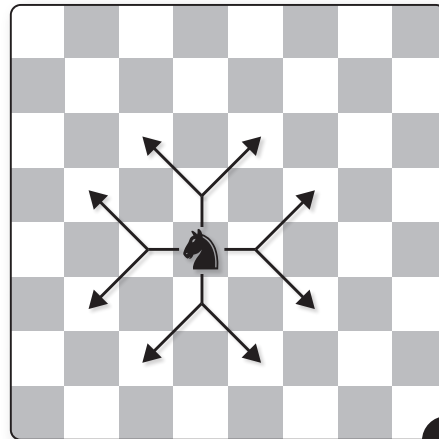
The rook moves in four directions in a straight line, horizontally or vertically, any number of squares (see figure 5). It may only attack and take opposing pieces in these straight lines.



6

### The bishop

Each player has two bishops, one of which is on a white square, and the other on a black square. The bishops may not land on a square of the opposite colour at any time during the game. The bishop moves any number of squares in a straight diagonal line in four directions (see figure 6). The bishop to the king's right is called king's bishop, while the bishop to the queen's left is called queen's bishop.



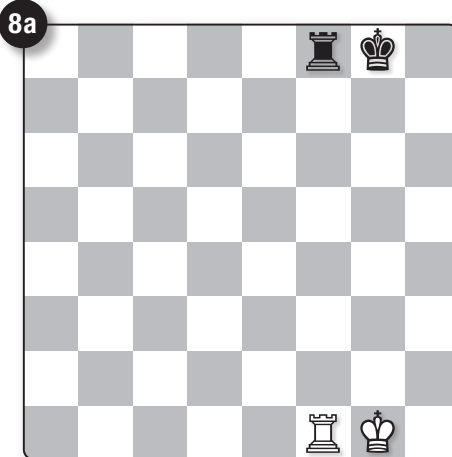
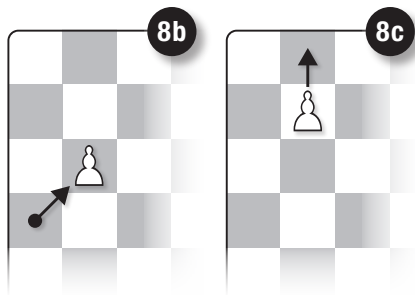
7

### The knight

The knight is the only piece that can jump opposing pieces. The knight makes a move that consists of one step in a horizontal or vertical direction, and then one step diagonally in an outward direction. This means that the knight always ends his movement on a square of a different colour than his starting square (see figure 7). Therefore, the knight has a large sphere of activity and is very manoeuvrable.

## The pawn

From his starting square, the pawn may move one or two squares straight ahead (see figure 8a). After its first move, it may only move one single square straight ahead. It is the only piece that may move in a single direction only. When taking opposing pieces, the pawn goes one square diagonally forward (figure 8b). When a player moves a pawn to the last row of the board, he replaces the pawn by a



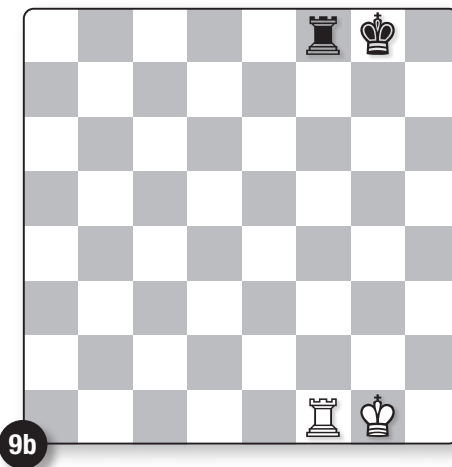
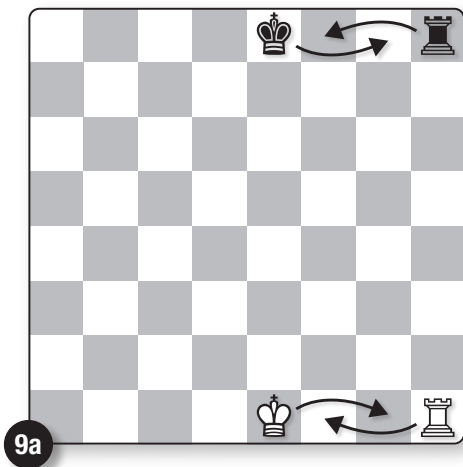
piece of his choice; this does not have to be a piece that has already been taken (see figure 8c).

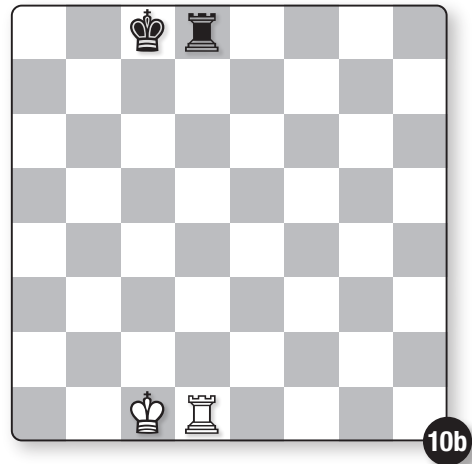
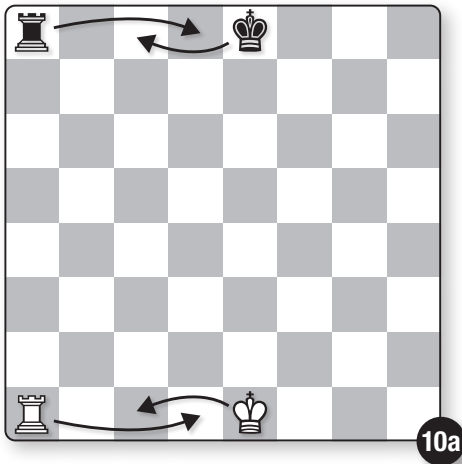
## Castling

Castling is an effective double move: Two pieces (the king and a rook) can move simultaneously in order to protect the king. There is a castling king's side (see figures 9a + b) and a castling queen's side (see figures 10a + b). During castling, the rook is always led to the king that moves over the rook.

### You may only execute a castling if:

- Neither the king nor the rook has been moved in the game
- The king is not in check
- There is no opposing or own piece between the king and the rook
- The king does not move over or to a square that is being attacked by an enemy piece during the castling move





## Check/Mate

When the king of a player can be taken by a piece of the opponent, the king is in check, and the opponent has to say "Check!" Now the king must try to escape from this threat.

Players try to take the opponent's king – to checkmate him. There are always two requirements for a mate:

- a) The king's square is attacked, putting him in check.
- b) The player cannot make a move to save the king.

## Draw

If each player only has his king or his king and another additional piece left, the result is a draw.

The following general rules and notes should be observed:

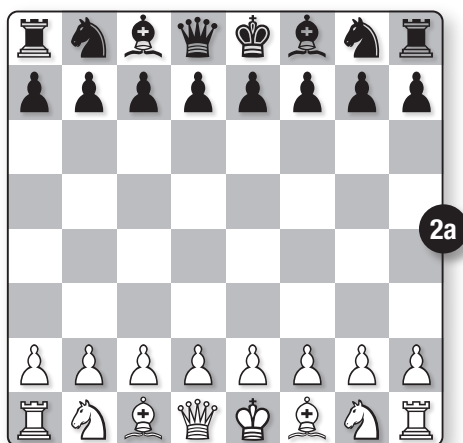
1. After the first phase of the game (opening), during which the pieces reach their first new positions, follows the middle game. This is the true battle for decisive advantages through taking opposing pieces and reaching good positions in order to checkmate the king in the last phase.
2. A player can take a piece of the opponent by moving one of his own pieces to the square that contains a piece of the opponent. The opponent's piece then is removed from the board.
3. Early castling is important for the king's protection.
4. Open squares (i.e. lines that are not crossed by pawns) should be protected by the rook, the queen, or the bishop. In this way, players can use their pieces to attack several squares and restrict their opponent's movement.
5. Players should always protect their pieces by several pieces.



# AJEDREZ

El tablero de ajedrez consta de 64 casillas iguales, es decir, de 8 filas y 8 columnas. El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea una blanca.

Se colocan las piezas sobre el tablero según la ilustración 2a. La reina siempre se encuentra en una casilla de su propio color, es decir, la reina blanca en una casilla blanca y la reina negra en una casilla negra. Uno de los jugadores recibe las piezas blancas y el otro, las negras. Siempre empieza el jugador de las piezas blancas y hace el primer movimiento.



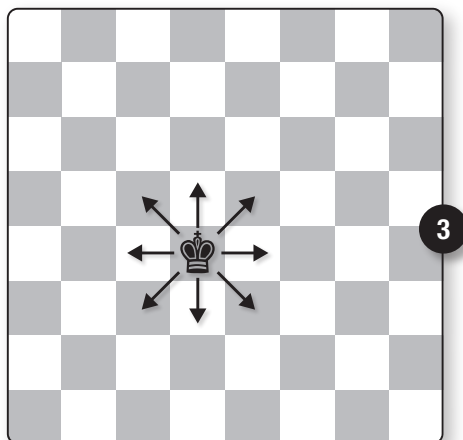
Ambos jugadores disponen del mismo número de piezas (ilustración 2b).

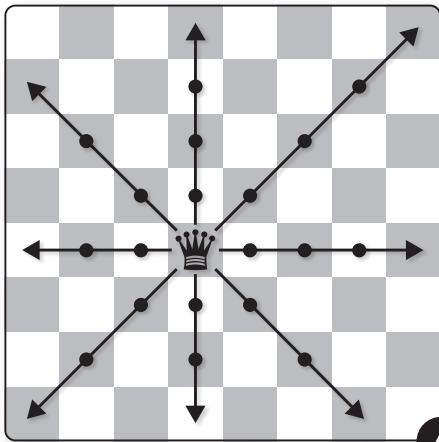


## Movimiento de las piezas

### El rey

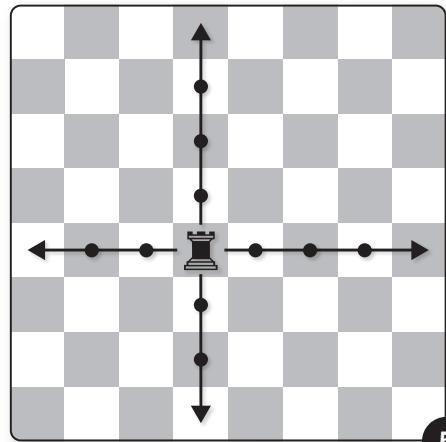
Puede desplazarse a cualquier casilla adyacente (ilustración 3). Al contrario de todas las otras piezas, no se puede capturar el rey antes de que se le advierta de la amenaza por una pieza adversaria mediante la palabra "jaque".





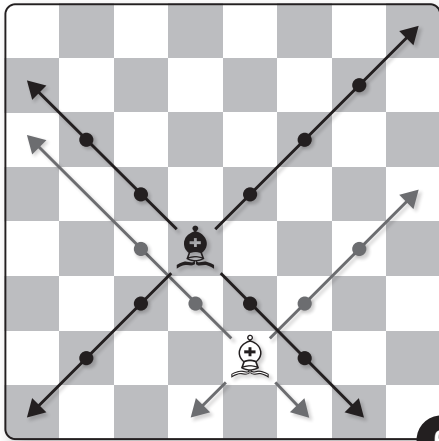
### La reina

Es la pieza más poderosa de la partida, ya que se puede mover en las 8 direcciones cualquier número de casillas (hasta el borde del tablero) (ilustración 4). Por eso es superior a todas las otras piezas en cuanto a su libertad de movimiento y su poder.



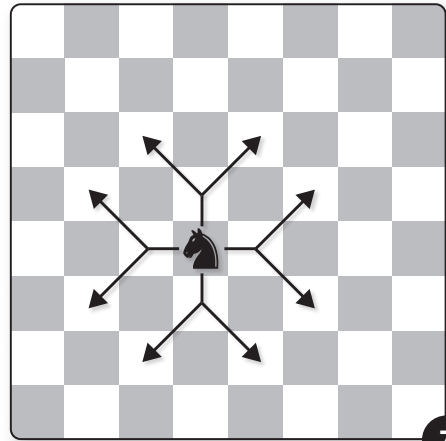
### La torre

La torre se puede mover en 4 direcciones hacia cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en la que se encuentra (ilustración 5). Sólo puede atacar y capturar piezas adversarias en estas filas o columnas rectas.



### El alfil

Cada jugador posee dos alfiles. Uno de ellos se encuentra en una casilla blanca y el otro, en una casilla negra. Durante la partida, los alfiles nunca pueden cambiar el color de sus casillas. El alfil se puede mover en 4 direcciones hacia cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra (ilustración 6). El alfil que se encuentra a la derecha del rey se llama "alfil del rey", mientras que el alfil que se encuentra a la izquierda de la reina se llama "alfil de la reina".

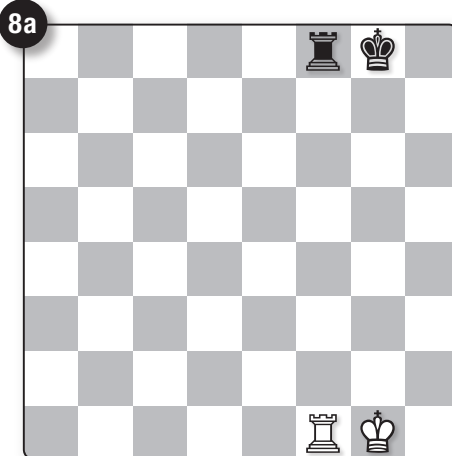
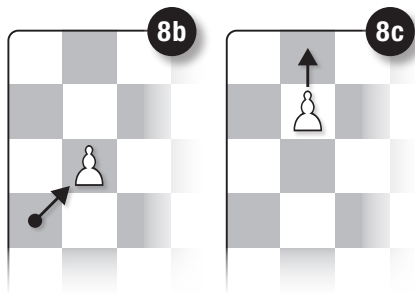


### El caballo

Es la única pieza que puede saltar piezas adversarias. Se puede memorizar su movimiento con ayuda del principio "una casilla recta y una casilla diagonal". Es decir que el caballo siempre termina su movimiento en una casilla de otro color que el de su casilla de salida (ilustración 7). Por eso, el caballo tiene un campo de acción muy amplio y es muy ágil.

## El peón

Partiendo de su casilla de salida, el peón se mueve una o dos casillas hacia adelante en línea recta (ilustración 8a). Después, sólo puede avanzar una casilla. Es la única pieza que sólo puede moverse en una dirección. Sin embargo, el peón puede capturar únicamente una pieza adversaria moviéndose en diagonal (ilustración 8b). Si un peón llega al borde de enfrente del tablero, el jugador puede



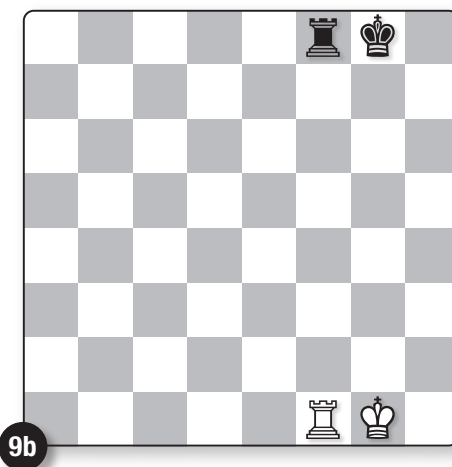
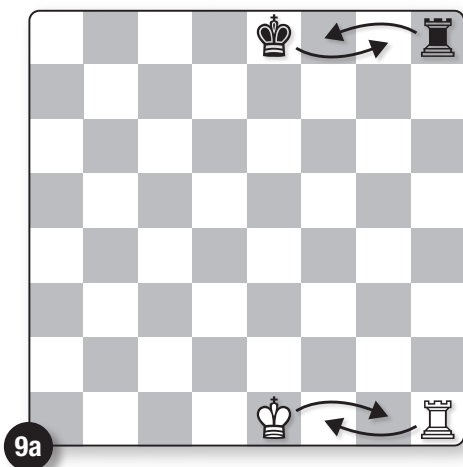
elegir una pieza cualquiera a cambio de este peón y colocarla en el tablero. No importa si ya hay piezas de este tipo en el tablero o no (ilustración 8c).

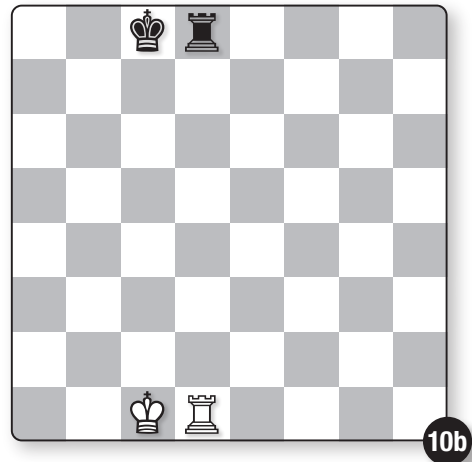
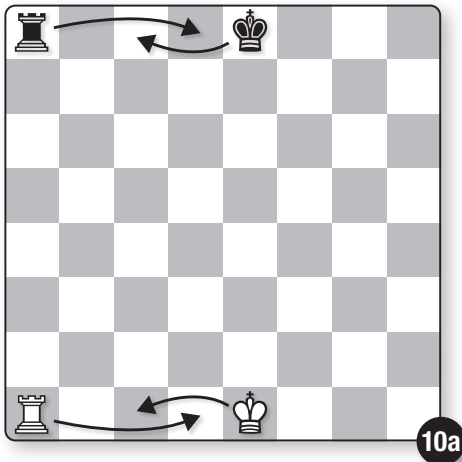
## El enroque

El enroque es un movimiento de dos piezas (el rey y una torre) que cuenta como una simple jugada y que se realiza para proteger al rey. Hay un enroque corto (ilustraciones 9a + b) y un enroque largo (ilustraciones 10a + b). Cuando se hace enroque, la torre siempre se acerca al rey y éste la salta a continuación.

El enroque sólo se permite si:

- ni el rey ni la torre correspondiente se han movido previamente durante la partida;
- el rey no se encuentra en jaque;
- ninguna pieza propia o adversaria se encuentra entre el rey y la torre;
- si las casillas que debe cruzar o la que finalmente va a ocupar no se encuentran atacadas por una o más piezas del adversario.





## Jaque/Jaque mate

Si una pieza adversaria amenaza al rey, el jugador adversario tiene que decir “jaque”. Ahora, el rey tiene que intentar librarse de esta situación.

El principal objetivo es hacer jaque mate al rey de su oponente. Siempre hay dos condiciones para el “jaque mate”:

- a) El rey es atacado en su casilla, es decir, está en jaque.
- b) El rey no puede escapar de esa captura.

## Tablas

Durante una partida de ajedrez, se puede llegar a tablas si, por ejemplo, a cada jugador sólo le sobra el rey o una pieza adicional. En este caso no se puede decidir quién es el ganador final. La partida queda en tablas (empate).

**Se deberían tener en cuenta las reglas y los consejos siguientes:**

1. Después de la primera fase de la partida en la que los jugadores hacen los primeros movimientos de sus piezas, sigue la fase media. Es la verdadera lucha para situarse en una posición ventajosa con ayuda de la captura de piezas o posiciones cruciales para poder dar mate al rey adversario en la fase final de la partida.
2. Después de que se haya capturado una pieza adversaria, la pieza que la ha atacado ocupará la casilla de la pieza que se ha quitado del tablero.
3. Un enroque temprano es importante para la protección del rey.
4. Se deberían proteger las casillas libres –es decir, las líneas sin peones– con la torre, la reina o el alfil porque de esta manera con estas piezas se amenazan aún más casillas del adversario, lo que limita las posibilidades de éste.
5. Además, siempre debería intentar cubrir o proteger sus propias piezas mediante varias piezas.

© Schmidt Spiele GmbH  
Ballinstr. 16, 12359 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.gamemob.de](http://www.gamemob.de)

