



CLOWN GAMES

CHESS



NL HANDLEIDING

Dit heb je nodig voor dit spel:

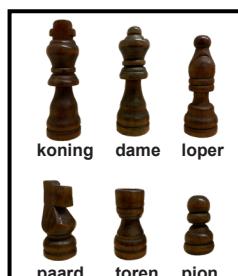
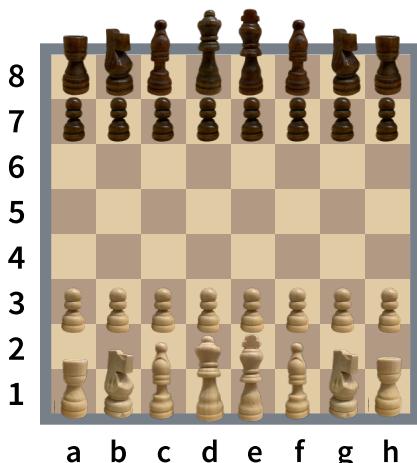
- speelbord schaken (8 x 8 rijen)
- 16 witte schaakstukken
- 16 bruine schaakstukken

OPSTELLING

Je speelt dit spel met twee spelers: één speler speelt met de witte schaakstukken, de andere speler met de bruine. De schaakkbord-opstelling aan het begin van de partij is altijd hetzelfde, zoals in de onderstaande afbeelding. Beide spelers hebben een koning, een dame, twee torens, twee lopers, twee paarden en acht pionnen.

Het schaakkbord heeft 64 zwarte en witte velden, acht breed en acht lang. Elk veld heeft een naam, aangegeven door de cijfers en letters langs de rand. Het veld linksonder is dus a1 en het veld rechtsboven is h8. De opstelling van het schaakkbord is zo, dat we een horizontale lijn een rij noemen (eerste rij etc.), een verticale een lijn (a-lijn etc.) en schuine lijnen heten diagonalen.

Beide spelers beginnen met een gelijke schaakopstelling aan het begin. De witte stukken komen op de eerste en tweede rij, en de zwarte stukken staan op de zevende en achtste rij. Vanuit deze schaakopstelling begint de partij. De spelers doen om de beurt een zet. De speler met de witte stukken mag beginnen.



DE SCHAAKSTUKKEN

Het schaakspel heeft zes verschillende stukken, die allemaal op hun eigen manier bewegen. Een zet van een speler houdt in dat hij een stuk naar een vrij veld beweegt, of een stuk van de tegenstander slaat, door op een veld te gaan staan waar een stuk van de tegenstander stond. Om een stuk van de tegenstander te slaan, zet je je eigen stuk op de plek van dat stuk neer. Let op bij de pion: deze loopt recht vooruit, maar slaat schuin (stukken die 1 stapje links of rechts voor hem staan). Het geslagen stuk wordt van het bord verwijderd en doet niet meer mee. Schaakstukken kunnen niet over andere stukken heenspringen (met uitzondering van het paard).

DE KONING

De koning mag 1 veld in een richting naar keuze bewegen. Hij is een geval apart want hij mag geen schaak staan. De koning staat schaak als hij wordt aangevallen, we gaan hier zo verder op in. Dit maakt de koning een belangrijk en kwetsbaar stuk, dus zorg dat je hem veilig houdt.

DE DAME (OF KONINGIN)

De dame mag zo veel velden als ze wil bewegen: in elke richting via een rechte lijn of diagonaal. Ze is daarom erg sterk, maar ook kwetsbaar. Je moet de dame verstandig gebruiken, want je hebt er maar één van. De dame kan horizontaal, verticaal en diagonaal verplaatsen.

DE LOPER

De loper mag alleen schuin verplaatsen en beweegt dus over de diagonalen. De loper die begint op een donker veld blijft dus altijd op de donkere velden, en zo blijft de andere loper op de lichte velden. De loper beweegt diagonaal.

HET PAARD

Het paard is het enige schaakstuk dat springt in plaats van loopt en daarom over andere stukken heen kan springen. Het paard springt altijd twee velden in één richting en dan een veld opzij. Vanwege deze vaste sprong heeft hij aan de rand van het bord altijd minder zet-opties dan in het centrum. Het paard springt altijd twee velden in een richting, en een veld opzij.

DE TOREN

De toren mag zoveel velden als hij wil in een rechte lijn bewegen of slaan (horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal). Hij is daardoor iets sterker dan een loper of paard. De toren loopt horizontaal of verticaal.

DE PION

De pion is het zwakste schaakstuk, maar toch moet je pionnen niet onderschaten. Ze bewegen anders dan dat ze slaan. De pion spelregel is dat hij alleen 1 veld vooruit mag lopen, behalve als hij op zijn startplek staat: dan mag hij twee stappen zetten (maar 1 mag ook). De pion mag schuin vooruit (naar links of rechts) slaan. Pionnen kunnen alleen vooruit en mogen niet achteruit bewegen of slaan. Iets verder in deze uitleg wordt de pion promotie uitgelegd: wat er gebeurt als een pion aan de overkant komt. De pion loopt vooruit, maar slaat alleen schuin vooruit.

WAARDES

De stukken hebben allemaal een verschillende waarde, omdat ze op verschillende manieren kunnen bewegen. In de onderstaande tabel staat een inschatting van de waarde van ieder stuk, al verandert die waarde een beetje in iedere stelling. In sommige schaakopstellingen kan een stuk meer of minder waard zijn. De koning staat niet in deze tabel, want hij heeft een aparte rol.

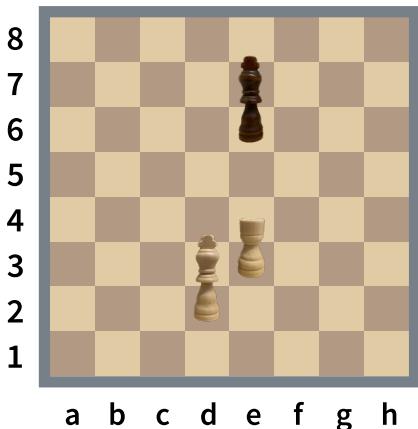
Gedurende het spel kun je met deze waardes een inschatting maken, welke stukken je op het spel zet of in het spel wilt houden. Het overzichtje hieronder is geen absolute regel: een heel enkele keer kan bijvoorbeeld een paard veel meer waard zijn dan een dame (namelijk: als je de tegenstander met dat paard mat kunt zetten)! Het is wel een heel handig hulpmiddel als je overweegt om het ene stuk tegen het andere te ruilen.

Stel dat je de dame van je tegenstander met jouw paard kan slaan, maar je tegenstander kan daarna wel dat paard terugslaan. In dat geval sia je een stuk dat negen punten waard is, en je geeft er maar drie voor terug; dat lijkt dus een gunstige ruil! Andersom is heel wat minder gunstig: als je zelf een paard of zelfs een toren kunt slaan, maar je raakt daardoor je eigen dame kwijt, dan is dat vrijwel altijd een slechte ruil.

Schaakstuk	Punten
Dame	9
Toren	5
Loper	3
Paard	3
Pion	1

SCHAAK EN SCHAAKMAT

Zoals gezegd mag de koning geen schaak blijven staan. Als hij schaak wordt gezet, moet hij dit meteen in dezelfde zet oplossen door weg te gaan of de schaakgever te slaan. In de onderstaande afbeelding geeft de toren van de witspeler schaak aan de koning. De koning moet dus weglopen om het schaak op te heffen. De koning staat schaak: hij wordt aangevallen door de toren.

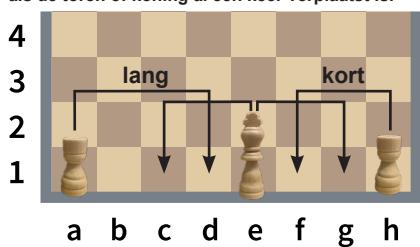


Als de koning schaak staat, en hij kan op geen enkele manier meer het schaak opheffen, dan staat hij schaakmat en verliest de partij. Nogmaals: in dit geval kan de koning geen enkele zet meer doen naar een veld waar hij geen schaak staat, of een zet doen waarbij het schaakgevende stuk geslagen kan worden. Het doel van schaken is dus om de koning van de tegenstander schaakmat te zetten, waardoor je wint. Tegelijkertijd wil je je eigen koning zo goed mogelijk veilig houden.

DE ROKADE: DE SCHAAKZET MET TWEE STUKKEN

De rokade is de enige zet waarbij je twee stukken verplaatst: de koning en een toren. Er zijn twee varianten, de korte rokade en de lange rokade. In beide gevallen verzet je de koning twee stappen naar links of rechts, en daarna zet je de toren 1 veld over de koning heen. Je ziet een voorbeeld hoe de rokade er uit ziet voor de witspeler als hij kort of lang rokeert.

Het doel van de rokade is vaak dus om de koning veilig achter pionnen te zetten, en de toren in de strijd te brengen. Let bij de rokade wel op dat je niet mag roken als de koning schaak staat of schaak komt te staan. Je mag ook niet roken als de toren of koning al een keer verplaatst is.



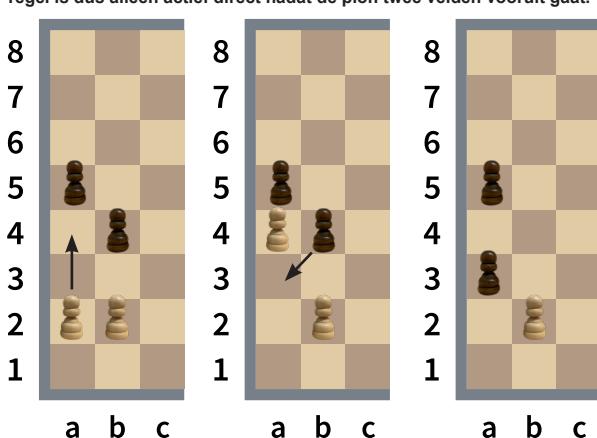
De lange en korte rokade voor de wit speler op het schaakk bord.

DE PROMOTIE: EEN PION AAN DE OVERKANT

De pion kan alleen vooruit bewegen (en schuin vooruit slaan) en niet achteruit, daarom verdient hij wel een beloning als hij de overkant van het bord bereikt: hij promoveert in een stuk naar keuze (maar geen koning). Meestal word de pion daarom gepromoveerd naar een dame, maar soms is er een uitzondering waarin je bijvoorbeeld liever een paard hebt. Het is overigens geen probleem als je nog een dame had, je krijgt er gewoon nog een. Praktisch gezien kan je een toren op zijn kop zetten als je geen extra dame bij de hand hebt.

EN PASSANT: EXTRA SCHAAKREGEL PION

Eerder hebben we geleerd hoe de pion mag bewegen. Vanuit zijn startpositie (op de tweede of zevende rij) mag hij twee velden vooruit. Als hij twee zetten vooruit beweegt en daarbij onderweg geslagen had kunnen worden door een vijandige pion, mag de tegenstander de eerstvolgende zet die pion slaan alsof hij maar een enkel veld vooruit bewoog. In de afbeelding wordt een voorbeeld gegeven waarin de pion van a2 naar a4 twee velden verplaatst en voorbij gaat aan de b4 pion. Direct daarna mag zwart die pion slaan met de b4 pion, alsof hij op a3 stond. Deze regel is dus alleen actief direct nadat de pion twee velden vooruit gaat.



EN MANUAL

For this game you will need:

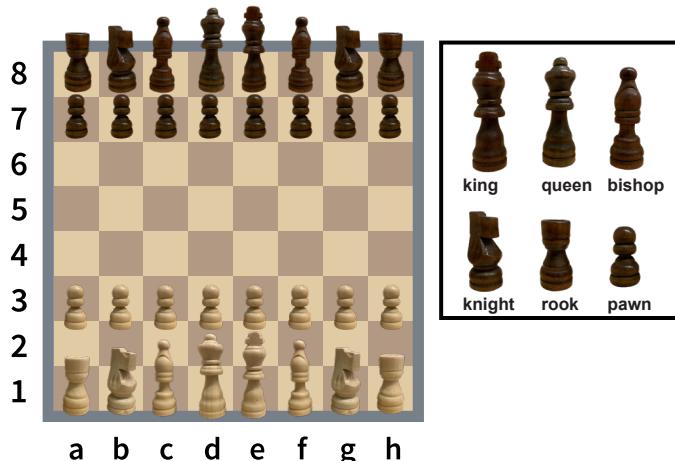
- chess board (8 x 8 rows)
- 16 white chess pieces
- 16 brown chess pieces

SETUP

Two players can participate in this game: one of them plays with the white pieces and the other player with the brown. The chessboard setup is always the same at the beginning of the game, as shown in the image below. Both players have a king, a queen, two rooks, two bishops, two knights and eight pawns.

The chessboard has 64 black and white squares, eight wide and eight long. Each field has a name, indicated by the numbers and letters along the edge. Therefore, the field bottom left is a1 and the upper right field is h8. The setup of the chessboard is such that we call a horizontal line a row (first row etc.), a vertical one a line (a-line etc.) and diagonal lines are called diagonals.

Both players start the game with an equal chess set-up. The white pieces will be on the first and second rows, and the black pieces will be on the seventh and eighth row. With this setup, the game may begin. The players take turns making a move. The player with the white pieces can start.



THE CHESS PIECES

The chess game has six different pieces, all of which move in their own way. A player's move involves moving a piece to a free square, or capturing an opponent's piece, by standing on a square where an opponent's piece was standing. To capture an opponent's piece, put your own piece on the spot of that piece. Pay attention to the pawn: it runs straight ahead, but hits diagonally (pieces that are 1 step to the left or right in front of it). The captured piece is removed from the board and no longer participates in the game.

Chess pieces cannot jump over other pieces (with the exception of the knight).

THE KING

The king may move 1 square in a direction of his choice. He is a special case because he cannot be held in check. The king is in check when attacked, we'll get into this in a moment. This makes the king an important and vulnerable piece, so make sure to always protect him.

THE QUEEN (OR LADY)

The queen may move as many fields as she likes: in any direction via a straight line or diagonally. She is a very strong, yet vulnerable piece. You have to use your queen wisely, because you only have one. The queen can move horizontally, vertically and diagonally.

THE BISHOP

The bishop may only move diagonally and thus moves along the diagonals. The bishop who starts on a dark square always stays on the dark squares, and so the other runner stays on the light squares. The bishop moves diagonally.

THE KNIGHT

The knight is the only chess piece that jumps rather than walks and can therefore jump over other pieces. The knight always jumps two spaces in one direction and then one space sideways. Because of this fixed jump, he always has fewer move options at the edge of the board than in the center. The knight always jumps two spaces in one direction, and one space sideways.

THE ROOK

The tower may move or hit as many spaces as it wants in a straight line (horizontally or vertically, but not diagonally). He is therefore slightly stronger than a bishop or a knight. The rook runs horizontally or vertically.

THE PAWN

The pawn is the weakest chess piece, yet you should not underestimate pawns. They move differently than they hit. The pawn game rule is that he may only move one space forward, except if he is on his starting spot: then he may take two steps (but 1 is also allowed). The pawn may strike diagonally forward (to the left or right). Pawns can only move forward and may not move or strike backward. A little further on in this explanation, the pawn promotion is explained: What happens when a pawn reaches the other side. The pawn moves forward, but only strikes diagonally forward.

VALUES

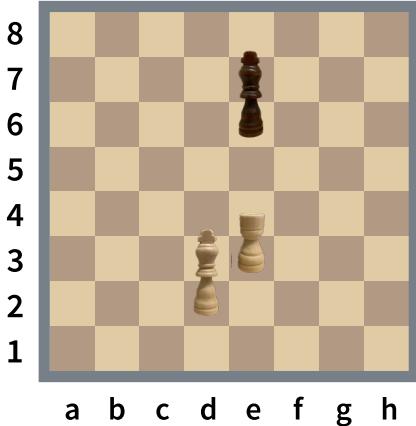
The pieces all have different values, because they can move in different ways. The table below shows an estimate of the value of each piece, although that value changes a bit in each proposition. In some chess setups, a piece may be worth more or less. The king is not in this table, because he has a separate role. During the game you can use these values to estimate which pieces you want to place or keep in the game. The overview below is not an absolute rule: very occasionally, for example, a knight can be worth much more than a queen (namely: if you can checkmate the opponent with that knight)! It is a very useful tool though when you are considering exchanging one piece for another.

Suppose you can capture your opponent's queen with your knight, but your opponent can then capture that knight back. In that case, you capture a piece that is worth nine points, and you give only three in return; thus, that seems like a favorable exchange! The other way around is a lot less favorable: if you can capture a knight or even a rook yourself, but you lose your own queen as a result, that is almost always a bad exchange.

Piece	Points
Queen	9
Bishop	5
Knight	3
Rook	3
Pawn	1

IN CHECK AND CHECKMATE

As mentioned, the king cannot be held in check. If he is checkmated, he must immediately revert it in the same move by moving away or capturing the piece that threatens him. In the image below, the white rook gives check to the king. So the king has to run away to revert the check. The king is in check: he is attacked by the rook.

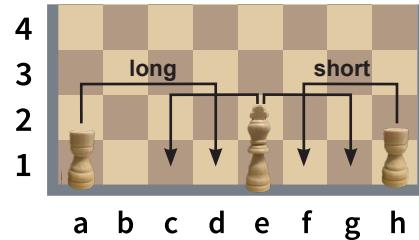


If the king is in check, and there is no way for him to revert the check, then he is in checkmate and loses the game. Again: in this case, the king can no longer make any move to a square where he is not in check, or make any move where the threatening piece can be captured. Thus, the object of chess is to checkmate the opponent's king, thereby winning. At the same time, you want to keep your own king as safe as possible.

CASTLING: THE CHESS MOVE WITH TWO PIECES

The castling is the only move where you move two pieces: the king and a rook. There are two variants, the short castling and the long castling. In both cases you move the king two steps to the left or right, and then you move the rook 1 space over the king. You can see an example of what the castling looks like for the white player when he casts short or long.

Thus, the purpose of the castling is often to put the king safely behind pawns, and to bring the rook into the battle. When making castling, note that you may not make a castling move if the king is in check or about to be in check. You are also not allowed to castling if the rook or king has already been moved once.



The long and short castling for the white player on the chessboard.

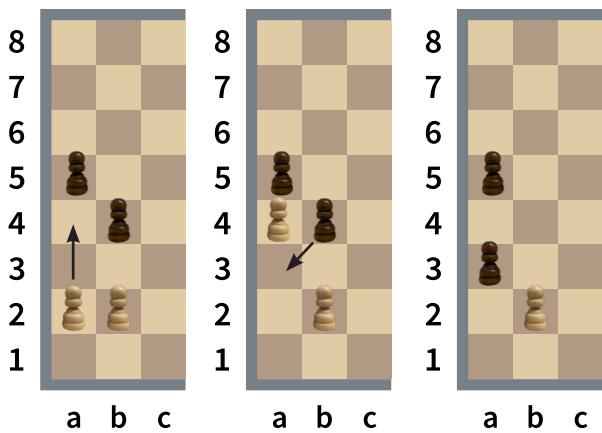
THE PROMOTION: A PAWN ON THE OTHER SIDE

The pawn can only move forward (and strike diagonally forward) and not backward, therefore it deserves a reward if it reaches the other side of the board: he promotes into a piece of his choice (but not a king). Usually the pawn is therefore promoted to a queen, but sometimes there is an exception where, for example, you would rather have a knight. By the way, it's not a problem if you had another queen, you just get another one. Practically speaking, you can turn a rook upside down if you don't have an extra queen at hand.

EN PASSANT: ADDITIONAL CHESS RULE FOR THE PAWN

Earlier we learned how the pawn may move. From his starting position (on the second or seventh row) he may move forward two spaces. If he moves two positions forward and could have been captured by an enemy pawn on the way, the opponent may capture that pawn on the next move as if it had moved only one space forward. The illustration shows an example in which the pawn moves from a2 to a4 two spaces and bypasses the b4 pawn.

Immediately after that, black may capture that pawn with the b4 pawn, as if it were standing on a3. So this rule is only active immediately after the pawn advances two spaces.



MANUEL

Éléments nécessaires pour ce jeu :

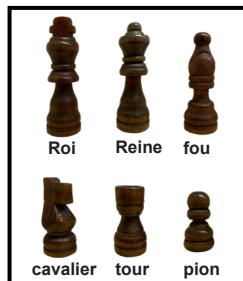
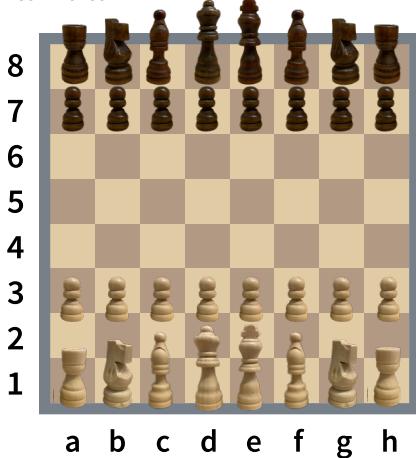
- échiquier (8 x 8 rangées)
- 16 pièces d'échecs blanches
- 16 pièces d'échecs marron

PRÉPARATION

Ce jeu se joue à deux joueurs : l'un d'eux joue avec les pièces blanches et l'autre avec les marron. La configuration de l'échiquier est toujours la même au début de la partie, comme le montre l'image ci-dessous. Les deux joueurs ont un roi, une reine, deux tours, deux fous, deux chevaliers et huit pions.

L'échiquier comporte 64 cases noires et blanches, huit rangées en largeur et huit en longueur. Chaque case a un nom, indiqué par les chiffres et les lettres qui se trouvent le long du bord de l'échiquier. La case en bas à gauche est donc la case a1 et la case en haut à droite est la h8. La configuration de l'échiquier est telle que nous appelons une ligne horizontale une rangée (première rangée, etc.), une ligne verticale une ligne (ligne a, etc.) et les lignes diagonales sont appelées diagonales.

Les deux joueurs commencent la partie avec une configuration égale. Les pièces blanches se placent sur la première et la deuxième rangée, tandis que les pièces noires se placent sur la septième et la huitième rangée. Le jeu peut alors commencer. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le joueur avec les pièces blanches commence.



LES PIÈCES D'ÉCHECS

Le jeu d'échecs comporte six pièces différentes, qui se déplacent toutes à leur manière respective. Le mouvement d'un joueur consiste à déplacer une pièce sur une case libre, ou à capturer une pièce de l'adversaire, en se plaçant sur une case où se trouvait une pièce de l'adversaire. Pour capturer une pièce de l'adversaire, placez votre propre pièce sur la case où elle se trouve. Faites attention au pion : il avance tout droit, mais mange en diagonale (les pièces qui se trouvent 1 case à gauche ou à droite devant lui). La pièce capturée est retirée de l'échiquier et ne participe plus à la partie.

Les pièces ne peuvent pas sauter par-dessus d'autres pièces (à l'exception du cavalier).

LE ROI

Le roi peut se déplacer d'une case dans la direction de son choix. Son cas est particulier car il ne peut pas être mis en échec. Le roi est en échec lorsqu'il est attaqué, mais nous y reviendrons dans un instant. Cela fait du roi une pièce importante et vulnérable, veillez donc à toujours le protéger.

LA REINE

La reine peut se déplacer d'autant de cases qu'elle le souhaite : dans n'importe quelle direction, en ligne droite ou en diagonale. C'est une pièce très forte mais vulnérable. Faites attention quand vous utilisez votre reine car vous n'en avez qu'une. La reine peut se déplacer horizontalement, verticalement et en diagonale.

LE FOU

Le fou ne peut se déplacer qu'en diagonale. Le fou qui commence sur une case noire reste toujours sur les cases sombres, et l'autre fou reste donc sur les cases blanches. Le fou se déplace en diagonale.

LE CAVALIER

Le cavalier est la seule pièce qui saute au lieu de marcher et peut donc sauter par-dessus les autres pièces. Le cavalier saute toujours de deux cases dans une direction, puis d'une case sur le côté. Cela signifie qu'il a toujours moins d'options de déplacement au bord de l'échiquier qu'au centre. Le cavalier saute toujours de deux cases dans une direction, puis d'une case sur le côté.

LA TOUR

La tour peut se déplacer sur autant de cases qu'elle le souhaite en ligne droite (horizontalement ou verticalement, mais pas en diagonale). Elle est donc légèrement plus forte qu'un fou ou un chevalier. La tour se déplace horizontalement ou verticalement.

LE PION

Le pion est la pièce d'échecs la plus faible, mais vous ne devez pas le sous-estimer. Ils ne se déplacent pas de la même manière qu'ils mangent les pièces adverses. Le pion ne peut avancer que d'une case, sauf s'il se trouve sur sa case de départ : il peut alors avancer de deux cases (mais il est également autorisé d'avancer d'une seule case). Le pion peut manger en diagonale vers l'avant (vers la gauche ou la droite). Les pions ne peuvent se déplacer qu'en avant et ne peuvent pas se déplacer ou manger en arrière. Nous parlerons de la promotion des pions un peu plus loin dans cette explication : il s'agit de ce qui se passe lorsqu'un pion atteint l'autre côté de l'échiquier. Le pion se déplace vers l'avant, mais ne peut manger qu'en diagonale vers l'avant.

VALEURS

Les pièces ont toutes une valeur différente car elles peuvent se déplacer de différentes manières. Le tableau ci-dessous montre une estimation de la valeur de chaque pièce, bien que cette valeur change un peu dans chaque proposition. Une pièce peut avoir plus ou moins de valeur dans certaines configurations. Le roi ne figure pas dans ce tableau car son rôle est bien distinct.

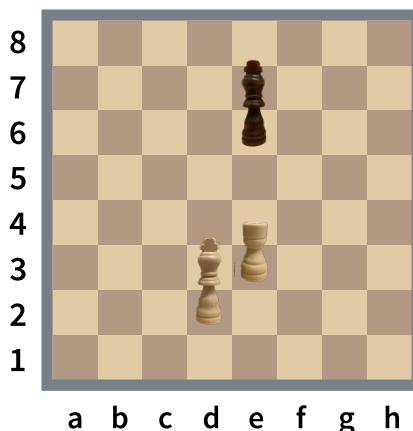
Vous pouvez utiliser ces valeurs pour estimer quelles pièces vous voulez placer ou garder dans la partie. La vue d'ensemble ci-dessous n'est pas une règle absolue : il peut par exemple arriver très occasionnellement qu'un cavalier vaille beaucoup plus qu'une reine (à savoir : si vous pouvez mettre votre adversaire en échec et mat avec ce cavalier) ! Il s'agit cependant d'un outil très utile lorsque vous envisagez d'échanger une pièce contre une autre.

Supposons que vous puissiez capturer la reine de votre adversaire avec votre cavalier, mais que votre adversaire puisse ensuite capturer ce cavalier en retour. Dans ce cas, vous capturez une pièce qui vaut neuf points, et vous n'en donnez que trois en retour ; cela semble donc être un échange favorable ! L'inverse est beaucoup moins favorable : si vous pouvez capturer vous-même un cavalier ou même une tour, mais que vous perdez ainsi votre propre reine, il s'agira presque toujours d'un mauvais échange.

Pièce	Valeur
Reine	9
fou	5
cavalier	3
tour	3
pion	1

ÉCHEC ET ÉCHEC ET MAT

Comme mentionné, le roi ne peut pas rester en échec. S'il est mis en échec, cela doit immédiatement être résolu en un seul tour en s'éloignant ou en capturant le pion. Dans l'image ci-dessous, la tour du joueur blanc met le roi en échec. Le roi doit donc s'enfuir pour annuler l'échec. Le roi est en échec : il est attaqué par la tour.

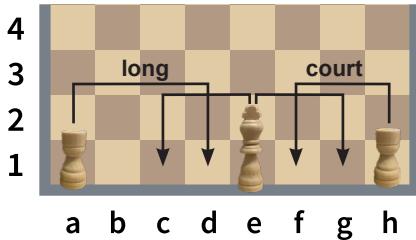


Si le roi est en échec et qu'il n'y a aucun moyen pour lui de l'annuler, il est en échec et mat et perd la partie. Il s'agit d'une configuration où le roi ne peut plus faire aucun mouvement vers une case où il n'est pas en échec, ni faire aucun mouvement où la pièce le mettant en échec peut être mangée. Le but des échecs est donc de mettre le roi de l'adversaire en échec et mat. Le tout en protégeant votre propre roi autant que possible.

ROQUE : LE MOUVEMENT AVEC DEUX PIÈCES

Le roque est le seul coup où l'on déplace deux pièces : le roi et une tour. Il existe deux variantes, le roque court et le roque long. Dans les deux cas, vous déplacez le roi de deux pas vers la gauche ou la droite, puis vous déplacez la tour d'une case au-dessus du roi. Cet exemple montre à quoi ressemble le roque pour le joueur blanc lorsqu'il effectue un roque court ou long.

Ainsi, le but du roque est souvent de mettre le roi en sécurité derrière des pions, et d'amener la tour dans la bataille. Notez que vous ne pouvez pas faire un roque si le roi est en échec ou sur le point de l'être. Vous n'êtes pas non plus autorisé à faire un roque si la tour ou le roi a déjà été déplacé une fois.



Roque long et court pour le joueur blanc sur l'échiquier.

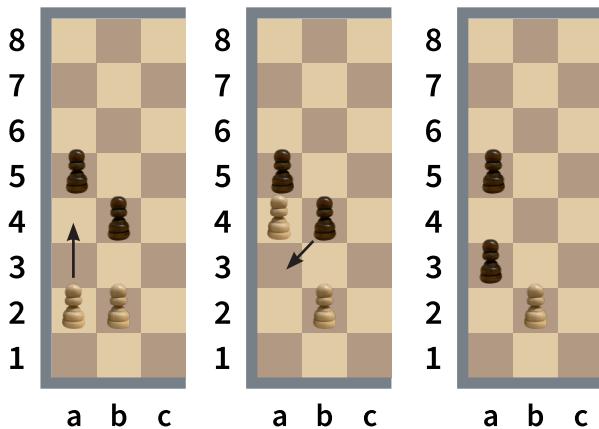
LA PROMOTION : UN PION DE L'AUTRE CÔTÉ DE L'ÉCHIQUIER

Le pion ne peut se déplacer qu'en avant (et manger en diagonale) et non en arrière. Il mérite donc une récompense s'il atteint l'autre côté de l'échiquier : il est promu en une pièce de son choix (sauf en roi). Le pion est donc généralement promu en reine, mais il se peut que vous préfériez avoir un cavalier. Si vous avez déjà une reine en jeu, vous pouvez ainsi en obtenir une autre. Vous pouvez mettre une tour à l'envers si vous n'avez pas de reine supplémentaire sous la main.

EN PASSANT : RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE CONCERNANT LES PIONS

Nous avons déjà vu plus haut comment le pion se déplace. Il peut avancer de deux cases depuis sa position de départ (sur la deuxième ou la septième rangée). S'il avance de deux positions et qu'il aurait pu être capturé par un pion ennemi, l'adversaire peut capturer ce pion au prochain coup comme s'il n'avait avancé que d'une seule case. L'illustration montre un exemple dans lequel le pion se déplace de deux cases de a2 à a4 et contourne le pion b4.

Le joueur adverse peut capturer ce pion avec le pion b4 immédiatement, comme s'il se trouvait sur a3. Cette règle n'est donc active qu'immédiatement après que le pion ait avancé de deux cases.



DE ANLEITUNG

Sie brauchen Folgendes für das Spiel:

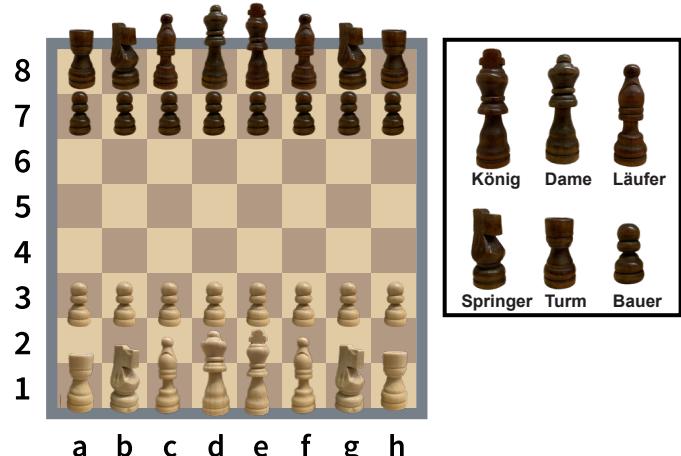
- Schachbrett (8 x 8 Reihen)
- 16 weiße Schachfiguren
- 16 braune Schachfiguren

VORBEREITUNG

Zwei Spieler können an diesem Spiel teilnehmen: Einer spielt mit den weißen Schachfiguren und einer mit den braunen. Die Schachbrettaufstellung ist am Beginn des Spiels immer gleich, wie in der folgenden Abbildung gezeigt wird. Beide Spieler haben einen König, eine Dame, zwei Türme, zwei Läufer, zwei Springer und acht Bauern.

Das Schachbrett hat 64 schwarze und weiße Felder, acht breit und acht lang. Jedes Feld hat einen Namen, angezeigt durch die Nummern und Buchstaben am Rand des Bretts. Folglich ist das Feld unten links a1 und das Feld oben rechts h8. Der Aufbau des Schachbretts besteht aus horizontale Linien, die „Reihen“ genannt werden (erste Reihe usw.), Vertikalen die wir „Linien“ (A-Linie usw.) nennen und Diagonalen werden „Diagonalen“ genannt.

Beide Spieler beginnen das Spiel mit der gleichen Schachaufstellung. Die weißen Schachfiguren beginnen auf der ersten und zweiten Reihe, während die schwarzen Schachfiguren auf der siebten und achten Reihe starten. Mit diesem Aufbau kann das Spiel beginnen. Die Spieler machen abwechselnd einen Zug. Der Spieler mit den weißen Schachfiguren beginnt.



DIE SCHACHFIGUREN

Schach hat sechs verschiedene Figuren, die sich alle unterschiedlich bewegen. Ein Zug besteht aus dem Bewegen einer Figur auf ein freies Feld oder dem Schlagen einer Figur des Gegners, indem man auf dem gleichen Feld, wo die Figur des Gegners gestanden ist, steht. Um eine Figur zu schlagen, stellen Sie Ihre eigene Figur auf den Platz der Figur des Gegners. Beachten Sie den Bauern: Er rennt geradeaus, aber kann nur diagonal schlagen (Figuren die eine Reihe diagonal links oder rechts von ihm sind). Die geschlagenen Figuren werden vom Brett genommen und können nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Schachfiguren können nicht über andere Figuren springen (mit Ausnahme des Springers).

DER KÖNIG

Der König kann sich ein Feld in die Richtung seiner Wahl bewegen. Er ist ein Sonderfall, da er nicht im Schach stehen darf. Der König steht im Schach, wenn er bedroht wird. Dazu kommen wir gleich noch. Das macht den König zu einer wichtigen und gefährdeten Figur, also sorgen Sie dafür, ihn immer zu beschützen.

DIE DAME

Die Dame kann sich so weit wie sie will bewegen: in beliebiger Richtung über eine Gerade oder Diagonale. Sie ist eine sehr starke, aber gefährdete Figur. Sie müssen die Dame mit Bedacht nutzen, da Sie nur eine haben. Die Dame kann sich horizontal, vertikal und diagonal bewegen.

DER LÄUFER

Der Läufer darf sich nur diagonal bewegen und bewegt sich dadurch nur auf den Diagonalen. Der Läufer, der auf einem schwarzen Feld beginnt, kann sich nur auf schwarzen Feldern bewegen und der andere Läufer bleibt auf den weißen Feldern. Der Läufer bewegt sich diagonal.

DER SPRINGER

Der Springer ist die einzige Schachfigur, die springt, anstatt zu gehen und kann daher andere Figuren überspringen. Der Springer springt zwei Felder in eine Richtung und dann ein Feld seitwärts. Durch seinen festgelegten Sprung hat er immer weniger Bewegungsoptionen am Rand des Bretts als in der Mitte. Der

Springer springt immer zwei Felder in eine Richtung und ein Feld seitwärts.

DER TURM

Der Turm darf sich beliebig viele Felder in einer geraden Linie bewegen oder schlagen (Horizontal oder vertikal, aber nicht diagonal). Deswegen ist er leicht stärker als ein Läufer oder Springer. Der Turm bewegt sich horizontal oder vertikal.

DER BAUER

Der Bauer ist die schwächste Schachfigur, Sie sollten jedoch Bauern nicht unterschätzen. Sie bewegen sich anders als sie schlagen. Der Bauer darf sich nur ein Feld vorwärts bewegen, außer wenn er sich auf seinem Startplatz befindet: dann kann er zwei Schritte machen (aber einer ist auch erlaubt). Der Bauer kann diagonal vorwärts schlagen (nach, links oder rechts). Bauern dürfen sich nur nach vorne bewegen und dürfen weder nach hinten schlagen noch sich nach hinten bewegen. Ein wenig später in dieser Anleitung wird die Umwandlung erklärt: Was passiert, wenn ein Bauer die andere Seite erreicht. Der Bauer darf sich vorwärts bewegen, aber nur diagonal schlagen.

WERTE

Alle Figuren haben verschiedene Werte, da sie sich auf unterschiedliche Weise bewegen. Die folgende Tabelle zeigt eine Bewertung des Wertes aller Figuren, doch dieser Wert ändert sich je nach Absicht. In manchen Schachkonfigurationen kann eine Figur mehr oder weniger wertvoll sein. Der König ist nicht auf dieser Tabelle, da er eine andere Rolle hat.

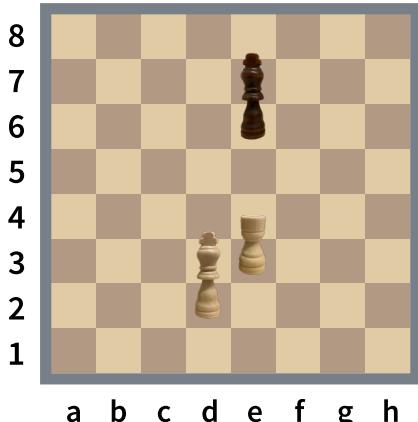
Sie können diese Werte während eines Spiels verwenden, um abzuschätzen, welche Figuren Sie platzieren oder im Spiel halten wollen. Die folgende Übersicht ist keine absolute Regel: Sehr häufig zum Beispiel kann ein Springer mehr Wert als eine Dame haben (und zwar wenn Sie den Gegner mit einem Springer Schachmatt setzen können)! Es ist dennoch ein wichtiges Werkzeug, wenn Sie überlegen, eine Figur gegen eine andere zu tauschen.

Angenommen Sie können die Dame Ihres Gegners mit Ihrem Springer schlagen, aber Ihr Gegner kann dann Ihren Springer zurückschlagen. In diesem Fall können Sie eine Figur, die neun Punkte wert ist, schlagen und Ihrem Gegner dafür drei Punkte geben. Somit sieht dies nach einem vorteilhaften Austausch aus! Anders herum ist es weniger vorteilhaft: Wenn Sie einen Springer oder einen Turm schlagen können, aber Ihre Dame als Folge verlieren, ist es fast immer ein schlechter Tausch.

Figur	Werte
Reine	9
fou	5
cavalier	3
tour	3
pion	1

IN SCHACH ODER SCHACHMATT

Wie erwähnt darf der König nicht im Schach bleiben. Wenn er Schachmatt gesetzt wird, muss er es im gleichen Zug beheben, indem Sie ihn wegbewegen oder die Figur schlagen, von der das Schach ausgeht. Im unteren Bild setzt der Turm des weißen Spielers den König ins Schach. Also muss der König wegrennen, um dem Schach zu entgehen. Der König ist im Schach: Er wird vom Turm angegriffen.

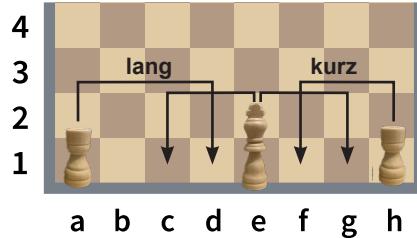


Wenn der König im Schach steht und es keinen Weg gibt, dem Schach zu entgehen, ist er schachmatt und verliert das Spiel. Nochmals: In diesem Fall kann der König keinen Zug machen, um auf ein Feld zu kommen, das nicht im Schach steht oder wo die Figur des Gegners geschlagen werden kann. Somit ist das Ziel von Schach, den König des Gegners Schachmatt zu setzen, um zu gewinnen. Zugleich sollten Sie so gut wie möglich auf Ihren König aufpassen.

DIE ROCHADE: DER SCHACHZUG MIT ZWEI FIGUREN

Die Rochade ist der einzige Zug, in dem Sie zwei Figuren bewegen: den König und den Turm. Es gibt zwei Varianten, die kurze und die lange Rochade. In beiden Fällen bewegen Sie den König zwei Schritte nach links oder rechts, und dann bewegen Sie den Turm ein Feld über den König. Als Beispiel können Sie sehen, wie eine Rochade für den weißen Spieler aussieht, wenn dieser eine kurze oder lange Rochade ausführt.

Daher ist die Rochade oft ein Weg, den König sicher hinter die Bauern zu bringen und den Turm in den Kampf. Wenn Sie eine Rochade ausführen wollen, müssen Sie beachten, dass der König nicht im Schach stehen darf. Sie dürfen auch keine Rochade ausführen, falls der König oder Turm schon einmal bewegt wurden.



Die lange und kurze Rochade für den weißen Spieler auf dem Schachbrett.

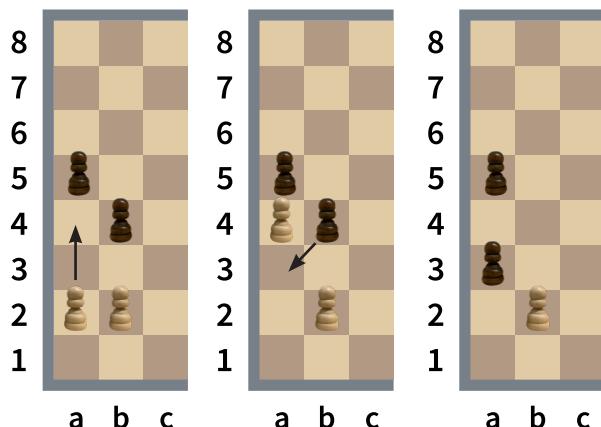
DIE UMWANDLUNG: EIN BAUER AUF DER ANDEREN SEITE

Der Bauer kann sich nur vorwärts bewegen (und diagonal vorwärts schlagen) und nicht rückwärts, daher verdient er eine Belohnung, wenn er die andere Seite des Bretts erreicht: Er wandelt sich in eine Figur seiner Wahl um (außer in einen König). Normalerweise wird ein Bauer in eine Dame umgewandelt, doch es gibt gelegentlich eine Ausnahme, wenn Sie zum Beispiel lieber einen Springer haben wollen. Übrigens ist es kein Problem, wenn Sie schon eine Dame haben, Sie können einfach eine weitere bekommen. Praktisch gesehen können Sie einen Turm auf den Kopf stellen, falls Sie keine weitere Dame zur Hand haben.

EN PASSANT: ZUSÄTZLICHE SCHACHREGEL BAUER

Vorhin haben wir gelernt, wie sich der Bauer bewegen darf. Von seiner Startposition (auf der zweiten oder siebten Reihe) kann er sich zwei Felder nach vorne bewegen. Fall er sich zwei Felder vorwärts bewegt und von einem gegnerischen Bauer auf dem Weg geschlagen werden konnte, darf der Gegner den Bauern beim nächsten Zug schlagen, als ob der Bauer nur ein Feld nach vorne gegangen wäre. Die Abbildung zeigt ein Beispiel, wo der Bauer sich von a2 nach a4 zwei Felder vorwärts bewegt und den Bauern auf b4 umgeht.

Sofort danach darf Schwarz den Bauern mit dem Bauern auf b4 schlagen, als ob er auf a3 stehen würde. Diese Regel gilt nur sofort nachdem der Bauer zwei Felder nach vorne rückt.



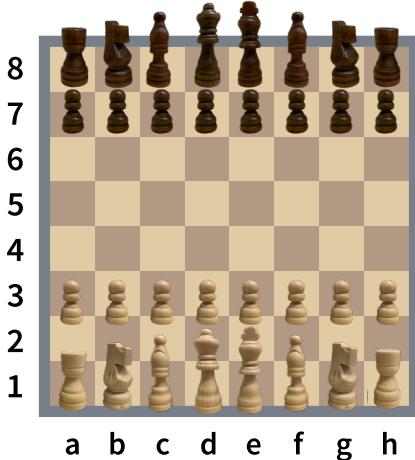
ISTRUZIONI

Di cosa hai bisogno per questo gioco:

- Scacchiera (8 x 8 file)
- 16 scacchi bianchi
- 16 scacchi neri

PREPARAZIONE

Si gioca in due giocatori: uno gioca con gli scacchi bianchi, l'altro con quelli neri. La preparazione della scacchiera all'inizio della partita è sempre la stessa, come mostrato nell'immagine sottostante. Entrambi i giocatori hanno un re, una regina, due torri, due alfiere, due cavalli e otto pedoni. La scacchiera presenta 64 caselle bianche e nere, otto larghe e otto lunghe. Ciascuna casella ha un nome, indicato da numeri e lettere sul bordo. La casella in basso a sinistra è quindi la a1, mentre quella in basso a destra è la h8. La preparazione della scacchiera è tale che chiamiamo una linea orizzontale "riga" (prima riga ecc.), una linea verticale "linea" (linea a, ecc.) e linee oblique definite "diagonali". Entrambi i giocatori iniziano con la stessa disposizione iniziale degli scacchi. Gli scacchi bianchi stanno sulla prima e seconda riga, mentre quelli neri sulla settima e ottava riga. La partita inizia con questa disposizione degli scacchi. I giocatori fanno la loro mossa a turno. Il giocatore che ha gli scacchi bianchi inizia il gioco.



I PEZZI

Il gioco degli scacchi ha sei diversi pezzi che si muovono in modo diverso. La mossa di un giocatore comporta lo spostamento di un pezzo su una casella libera, o mangiare un pezzo dell'avversario andando ad occupare la sua casella su cui si trova. Per mangiare un pezzo dell'avversario, bisogna spostare il proprio pezzo sulla casella del pezzo dell'avversario. Attenzione ai pedoni: possono muoversi solo in avanti, ma mangiano in diagonale (pezzi che sono davanti a loro, a 1 casella di distanza a sinistra o destra). Il pezzo mangiato viene eliminato dalla scacchiera ed esce dal gioco. I pezzi non possono saltare oltre gli altri pezzi (a eccezione del cavallo).

IL RE

Il Re può spostarsi di 1 casella alla volta in tutte le direzioni. Si tratta di un caso a sé stante, poiché non può essere sotto scacco. Il Re è sotto scacco quando è minacciato da un altro pezzo, ma ne parleremo nel dettaglio più avanti. Questo fa del Re un pezzo importante e vulnerabile, per cui bisogna sempre tenerlo al sicuro.

LA REGINA

La Regina può spostarsi di un numero di caselle a piacere: in tutte le direzioni, in linea retta o in diagonale. Pertanto, si tratta di un pezzo molto forte, ma anche vulnerabile. Devi usare la Regina in modo ragionevole, perché ne hai solo una. La Regina può spostarsi in orizzontale, verticale e diagonale.

L'ALFIERE

L'alfiere può muoversi solo in diagonale e dunque si muove attraverso le diagonali. L'alfiere che inizia su una casella nera potrà muoversi solo sulle caselle nere, e così l'altro alfiere resterà sempre sulle caselle bianche. L'alfiere si muove in diagonale.

IL CAVALLO

Il cavallo è l'unico pezzo degli scacchi che salta invece di correre, e può quindi saltare oltre gli altri pezzi. Il cavallo salta sempre due caselle in una direzione e poi una lateralmente. Proprio a causa di questo salto fisso, ai margini della scacchiera avrà sempre meno opzioni di movimento rispetto alla zona centrale. Il Cavallo salta sempre di due quadrati in una direzione più un altro quadrato lateralmente (movimento a L).

LA TORRE

La torre può spostarsi o mangiare di quante caselle vuole in linea retta (in orizzontale o in verticale, ma non in diagonale). È quindi leggermente più forte di un Alfiere o un Cavallo. La Torre si muove orizzontalmente o verticalmente.

IL PEDONE

Il Pedone è il pezzo più debole degli scacchi, ma non bisogna sottovalutarlo. Si muove in modo diverso da come mangia. La regola del Pedone è che può avanzare di una casella per volta, a meno che non sia al punto di partenza, nel qual caso può muoversi di due caselle (o anche di 1). Il Pedone può mangiare diagonalmente in avanti (a sinistra o a destra). I Pedoni possono solo andare avanti e non possono andare o mangiare all'indietro. Di seguito spieghiamo come avviene la promozione del Pedone: cosa succede quando un Pedone arriva all'altra estremità della scacchiera. Il Pedone avanza in linea retta, ma mangia solo in diagonale.

VALORI

I pezzi hanno tutti un valore diverso, perché si muovono in modo diverso. La tabella seguente mostra una stima del valore di ogni pezzo, anche se quel valore cambia leggermente in ogni posizione. In alcune configurazioni, gli scacchi possono valere molto di più o di meno. Il Re non è in questa tabella, perché ha un ruolo separato. Durante il gioco, puoi rifarti a questi valori per stimare quali pezzi mettere in gioco e quali conservare. La panoramica riportata in basso non è una regola assoluta: talvolta, ad esempio, un cavallo può valere molto più di una regina (se riesci a mettere sotto scacco il Re avversario con quel cavallo)! È uno strumento molto utile se stai considerando di scambiare un pezzo con un altro. Supponiamo che tu possa mangiare la regina del tuo avversario con il Cavallo, e che il tuo avversario possa successivamente mangiare quel Cavallo. In quel caso, mangeresti un pezzo che vale nove punti, perdendone solo tre: si direbbe uno scambio favorevole! Il contrario è molto meno favorevole: mangiare un Cavallo o addirittura una Torre a costo della tua Regina è quasi sempre un pessimo affare.

Pezzo	Valori
Regina	9
Alfiere	5
Cavallo	3
Torre	3
pedone	1

SCACCO E SCACCO MATTO

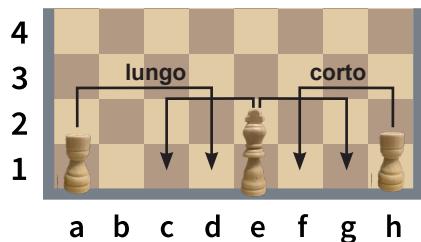
Come accennato, il Re non può restare sotto scacco. Quando il Re è sotto scacco, bisogna immediatamente sottrarlo a questa condizione, spostandolo o mangiando il pezzo che lo mette sotto scacco. Nell'immagine riportata in basso, la torre del giocatore bianco da scacco al Re. Quest'ultimo, quindi, è costretto a spostarsi. Il Re è sotto scacco: è attaccato dalla Torre.



Se il Re è sotto scacco e non può più sottrarsi in alcun modo, allora è scacco matto e la partita è persa. Ripetiamo: in questo caso, il Re non può più spostarsi verso una casella in cui non è sotto scacco, oppure fare una mossa con cui mangiare il pezzo che lo mette sotto scacco. Lo scopo degli scacchi è quindi dare scacco matto al Re avversario. Allo stesso tempo, però, bisogna tenere il proprio Re il più possibile al sicuro.

L'ARROCCO: LA MOSSA CON DUE PEZZI

L'arrocco è l'unica mossa in cui muovi due pezzi: il Re e una Torre. Ne esistono due varianti, arrocco corto e arrocco lungo. In entrambi i casi, il Re si sposta di due caselle a sinistra o a destra, con la Torre che va a posizionarsi nella casella esterna immediatamente successiva a quella in cui si trova il Re. Ecco un esempio di arrocco per il giocatore bianco, sia nella variante corta che lunga. Lo scopo dell'arrocco è quello di mettere il Re al sicuro dietro i pedoni e portare la Torre in battaglia. Tieni conto che non è permesso arroccare se il Re è sotto scacco, e che non si può arroccare se la Torre o il Re sono già stati mossi una volta.



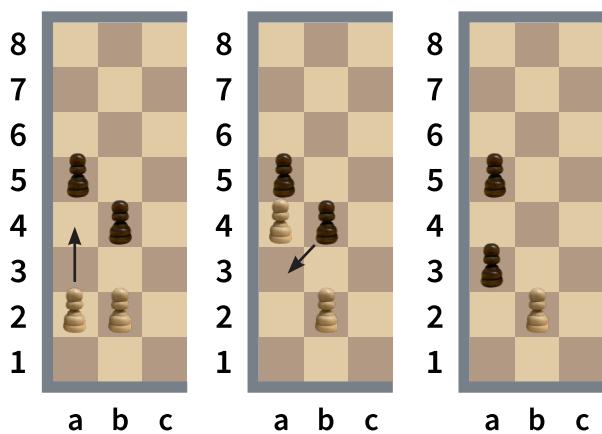
Arrocco lungo e corto per il giocatore bianco sulla scacchiera.

PROMOZIONE: UN PEDONE RAGGIUNGE IL BORDO DELLA SCACCHIERA OPPOSTO

Il pedone può solo muoversi in avanti (e mangiare diagonalmente in avanti) e non all'indietro, e guadagna una ricompensa quando raggiunge l'altro lato della scacchiera: viene promosso a un pezzo a tua scelta (tranne il Re). Di solito, il pedone viene promosso a Regina, ma in alcuni casi potresti preferire un Cavallo. Se hai già la Regina, potrai prenderne tranquillamente un'altra: potrai capovolgere una Torre se non hai un Regina in più a portata di mano.

PRESA "EN PASSANT": REGOLA EXTRA PER I PEDONI

Prima abbiamo imparato a muovere il Pedone. Dalla sua posizione di partenza (in seconda o settima fila), può avanzare di due caselle. Se avanza di due caselle e potrebbe essere mangiato lungo la strada da un pedone avversario, l'avversario può mangiare quel Pedone alla prossima mossa come se si fosse spostato di una sola casella in avanti. La figura mostra un esempio in cui si sposta il Pedone da a2 ad a4 di due caselle, passando accanto al Pedone in b4. Subito dopo, il nero può mangiare quel Pedone con il Pedone in b4, come se fosse in a3. Questa regola è quindi valida solo immediatamente dopo che il Pedone avanza di due caselle.



ES MANUAL DE INSTRUCCIONES

Para este juego necesitarás:

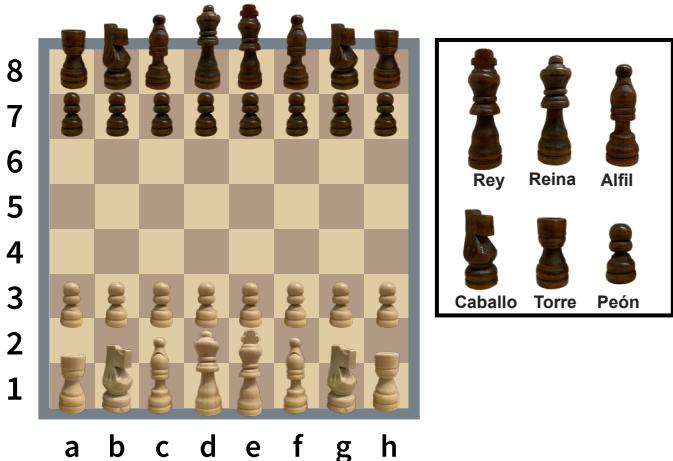
- tablero de ajedrez (8 x 8 filas)
- 16 piezas de ajedrez blancas
- 16 piezas de ajedrez marrones

CONFIGURACIÓN

En este juego participan dos jugadores: uno de ellos jugará con las piezas de ajedrez blancas, el otro con las marrones. La configuración del tablero de ajedrez al inicio del juego es siempre la misma, tal y como se muestra en la imagen a continuación. Ambos jugadores tienen un rey, una reina, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.

El tablero de ajedrez tiene 64 cuadrados blancos y negros, ocho de ellos dispuestos a lo ancho y ocho a lo largo. Cada espacio tiene un nombre, indicado por números y letras a lo largo del borde. Por lo tanto, el campo inferior izquierdo es a1 y el campo superior derecho es h8. En la configuración del tablero de ajedrez, llamaremos a una línea horizontal una fila (primera fila, etc.), una línea vertical, una línea (primera línea, etc.) y las líneas diagonales se llaman diagonales.

Ambos jugadores inician el juego con la misma configuración de sus piezas. Las piezas blancas estarán en la primera y segunda filas, y las piezas negras estarán en la séptima y octava fila. A partir de esta configuración de ajedrez, comienza el juego. Los jugadores se turnan para hacer un movimiento. El jugador con las piezas blancas puede comenzar.



LAS PIEZAS DE AJEDREZ

El juego de ajedrez tiene seis piezas diferentes, todas ellas se mueven a su manera. El movimiento de un jugador implica mover una pieza a un cuadrado o espacio libre, o capturar una pieza del oponente, parándose en un cuadrado donde estaba una pieza del oponente. Para capturar una pieza del oponente, coloca tu propia pieza en el lugar de esa pieza. Presta atención al peón: se mueve en línea recta, pero ataca en diagonal (piezas que están 1 paso a la izquierda o derecha delante de él). La pieza capturada se retira del tablero y ya no participa. Las piezas de ajedrez no pueden saltar sobre otras piezas (a excepción del caballo).

EL REY

El rey puede moverse 1 espacio en la dirección que desee. Es un caso especial ya que no se le puede capturar. El rey es capturado (o en jaque) solamente cuando es atacado, profundizaremos en esto en un momento. Por esto, el rey es una pieza importante y vulnerable, así que asegúrate de mantenerlo siempre a salvo.

LA REINA (O DAMA)

La reina puede moverse tantos espacios como desee: en cualquier dirección, ya sea en escalera, en línea o en diagonal. Por lo tanto, es una pieza muy fuerte, pero a la vez vulnerable. Procura usar a tu reina sabiamente, porque sólo tienes una. La reina puede ir en dirección horizontal, vertical y diagonal.

EL ALFIL

El alfil solo puede moverse en diagonal y, por lo tanto, se mueve a lo largo de las diagonales. El alfil que comienza en un cuadrado negro siempre permanece en los cuadrados negros, por lo que el otro jugador permanece en los cuadrados blancos. El alfil se mueve siempre en diagonal.

EL CABALLO

El caballo es la única pieza de ajedrez que salta en lugar de caminar y, por lo tanto, puede saltar sobre otras piezas. El caballo salta siempre dos espacios en una dirección e inmediatamente un espacio hacia los lados. Debido a este salto fijo, tiene menos opciones de movimiento en el borde del tablero que en

el centro. El caballo siempre salta dos espacios en una dirección y un espacio hacia los lados.

LA TORRE

La torre puede moverse o atacar tantos espacios como desee en línea recta (horizontal o verticalmente, pero nunca en diagonal). Por lo tanto, es un poco más fuerte que el alfil o el caballo. La torre se mueve horizontal o verticalmente.

EL PEÓN

El peón es la pieza de ajedrez más débil, pero no debe ser subestimado. Se mueve de manera diferente a como ataca. La regla para el peón es que solo puede avanzar un espacio, excepto si está en su punto de partida: en ese caso puede dar dos pasos (pero también se permite 1). El peón puede atacar diagonalmente hacia adelante (hacia la izquierda o hacia la derecha). Los peones solo pueden moverse hacia adelante pero no pueden moverse ni atacar hacia atrás. En este manual, se explica también la promoción de peones: Qué sucede cuando un peón llega al otro lado. El peón se mueve hacia adelante, pero solo ataca diagonalmente hacia adelante.

VALORES

Todas las piezas tienen valores diferentes, porque pueden moverse de diferentes formas. La siguiente tabla muestra una estimación del valor de cada pieza, aunque ese valor cambia un poco en cada caso. En algunas configuraciones de ajedrez, una pieza puede valer más o menos que otra. El rey no está en esta mesa, porque juega un papel aparte.

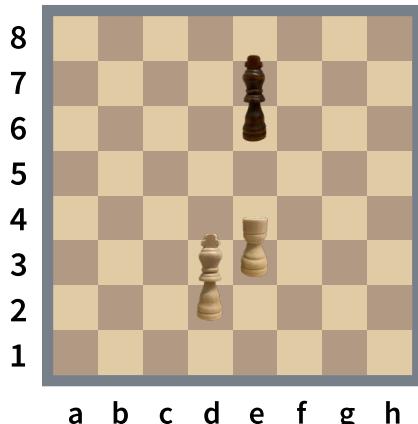
Durante el juego, se puede usar estos valores para estimar qué piezas colocar o mantener en el juego. El resumen a continuación no es una regla absoluta: muy ocasionalmente, por ejemplo, un caballo puede valer mucho más que una reina (es decir, si puedes dar jaque mate al oponente con ese caballo). Sin embargo, es una herramienta muy útil cuando estás considerando cambiar una pieza por otra.

Suponiendo que se puede capturar a la reina del oponente usando el caballo, pero el oponente puede capturar ese caballero. En ese caso, se capture una pieza que vale nueve puntos, dando solamente tres a cambio; por lo tanto, ¡hay un intercambio favorable! Si fuese al revés, sería mucho menos favorable: si se puede capturar un caballo o incluso una torre, pero resultando esto en la pérdida de una reina, esta caso es siempre es un mal intercambio.

Pezzo	Valori
Regina	9
Alfiere	5
Cavalo	3
Torre	3
pedone	1

JAQUE (CAPTURA) Y JAQUE MATE

Como se mencionó anteriormente, es posible que el rey no pueda capturarse. Si está casi en jaque mate, debe tratar de revertirlo inmediatamente en el mismo movimiento, alejándose o capturando a la ficha que lo amenaza. En la imagen de abajo, la torre del jugador blanco le da jaque al rey. Entonces el rey debe huir inmediatamente para cancelar el jaque mate. El rey está en jaque: es atacado por la torre.

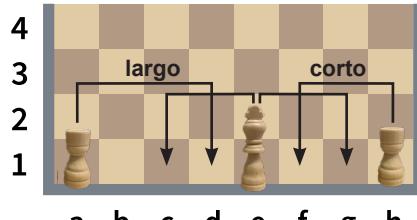


Si el rey está en jaque mate, y no hay forma de anular este movimiento, entonces el jaque es inevitable y pierde el juego. Nuevamente: en este caso, el rey ya no puede hacer ningún movimiento a una casilla donde no esté en jaque, o hacer ningún movimiento donde la pieza de ajedrez pueda ser capturada. Por lo tanto, el objetivo del ajedrez es dar jaque mate al rey del oponente, ganando el juego. Al mismo tiempo, manteniendo al propio rey lo más seguro posible.

ENROQUE: EL MOVIMIENTO DE AJEDREZ CON DOS PIEZAS.

El enroque es el único movimiento de ajedrez que involucra dos piezas: el rey y una torre. Existen dos variantes, el enroque corto y el enroque largo. En ambos casos mueves el rey dos pasos hacia la izquierda o hacia la derecha, y luego mueves la torre 1 espacio sobre el rey. Puedes ver un ejemplo de cómo luce el enroque para el jugador blanco cuando hace un enroque corto o largo.

Por lo tanto, el propósito del enroque usualmente es poner al rey a salvo detrás de los peones y llevar la torre a la batalla. Al hacer el enroque, ten en cuenta que no puedes realizar un movimiento de enroque si el rey está en jaque o a punto de estar en jaque. Tampoco se permite el enroque si la torre o el rey ya se han movido una vez.



Enroque largo y corto para el jugador blanco en el tablero de ajedrez.

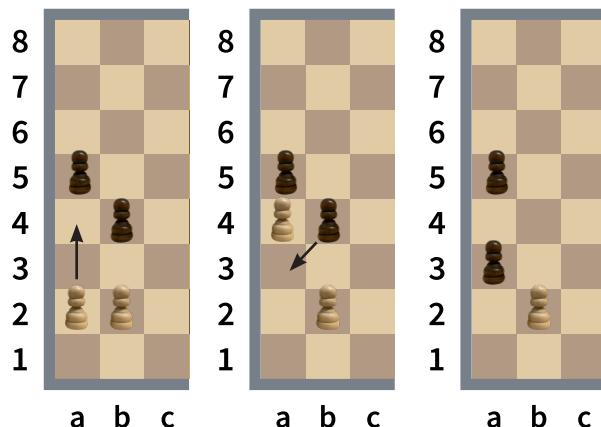
LA PROMOCIÓN: UN PEÓN QUE CRUZA HACIA EL OTRO LADO

El peón solo puede moverse hacia adelante (y atacar diagonalmente hacia el frente) y no hacia atrás, por lo tanto, merece una recompensa si llega al otro lado del tablero: asciende a una pieza de su elección (menos a un rey). Por lo tanto, normalmente el peón es ascendido a reina, pero a veces, hay una excepción en la que, por ejemplo, sería mejor tener un caballo. Por cierto, no es un problema si tuvieras otra reina, solo obtienes otra. Hablando en términos prácticos, puedes poner una torre boca abajo si no tienes una reina adicional a la mano.

EN PASSANT: REGLA DE AJEDREZ ADICIONAL QUE INVOLUCRA UN PEÓN

Anteriormente aprendimos cómo se puede mover el peón. Desde su posición inicial (en la segunda o séptima fila) puede avanzar dos espacios. Si avanza dos espacios y podría haber sido capturado por un peón enemigo en el camino, el oponente puede capturar ese peón en el siguiente movimiento como si se hubiera movido solo un espacio hacia adelante. La ilustración muestra un ejemplo en el que el peón se mueve de a2 a a4 dos espacios y pasa por alto el peón de b4.

Inmediatamente después de eso, el jugador negro puede capturar ese peón con el peón b4, como si estuviera parado en a3. Entonces, esta regla solo está vigente inmediatamente después de que el peón avanza dos espacios.



Adres bewaren. Keep address. Adresse à conserver. Bewahren Sie die Adresse auf. Guardar Dirección. Salvare l'indirizzo.



2021
Made in China

Van der Meulen
Lorentzstraat 23,
8606 JP Sneek - NL