



Ajedrez para todos

Normas en el movimiento de las piezas

Cada movimiento debe efectuarse con una sola mano.

“Compongo”: sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “compongo”).

“Obligo”: Exceptuando lo visto en el párrafo anterior, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:

a. una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover

b. una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada

c. una pieza de cada color:

- debe capturar la pieza del adversario con la suya
- si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar.
- Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.

Como se mueve el alfil:

El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.

Por cada casilla que se acerca al centro, gana 2 casillas de ataque, por lo que es más fuerte colocado en el centro.

En su movimiento, va siempre a casilla del mismo color que la de salida.

Jaque mate con el alfil.

El alfil solo no puede dar jaque mate, pero si ayudado por el otro alfil y por su rey, quienes ante la amenaza, le impiden cualquier movimiento legal.

