

Ajedrez para todos



Jaque al aburrimiento

Normas en el movimiento de las piezas

- No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.
- Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.

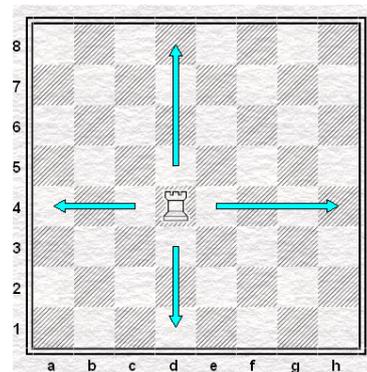
- Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a las normas de movimiento.
- Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

Como mueve la torre:

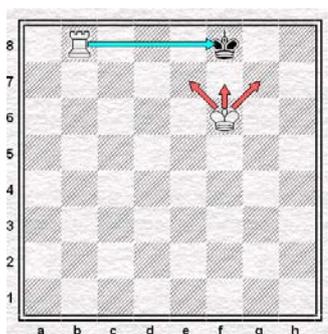
La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.

Si no tiene obstáculos, desde cualquier parte del tablero se puede desplazar a 14 casillas.

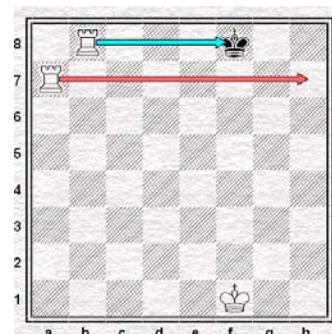
En la imagen, ataca a las casillas de la fila 4 y de la columna d.



Jaque mate con la torre.



La torre blanca da jaque mate, ya que está atacando al rey quien no tiene movimiento legal: no puede permanecer en la octava fila, ni bajar a la séptima, pues el rey blanco se lo impide al dominar las casillas e7, f7 y g7.



En este tablero, mientras una torre ataca al Rey la otra le corta el paso, dando mate igualmente.