

4. Movimiento y Captura



Cada jugador efectúa por turno una jugada, empezando siempre la partida las blancas. Una jugada consiste en mover una pieza a cualquiera de las casillas que permite su movimiento, que más adelante explicaremos.

Cuando una pieza se coloca en una casilla ocupada por una pieza enemiga, la captura. Dicha captura consiste en retirar la pieza enemiga del tablero, eliminándola de la partida. **No está permitido capturar las propias piezas.** Tampoco puede pasarse por encima de otra pieza sea propia o contraria, **ni de ningún modo pueden colocarse dos piezas en la misma casilla.**

Cuando una pieza tiene la posibilidad de capturar a otra, se dice que está atacándola o amenazándola. Dicha amenaza no es obligatoria realizarla, como es el caso, por ejemplo, en el juego de damas, sino que cada jugador decide en su caso, si le conviene o no capturar la pieza atacada. **Un caso especial es la amenaza al rey, llamada jaque.** Puesto que la captura de esta pieza termina la partida con la victoria del bando atacante, **el jugador que está sometido a tal ataque tiene la obligación de defenderse del jaque.** Toda jugada que no cumpla tal requisito sería ilegal y no puede realizarse. Solo en el caso de que no exista forma de evitar dicho ataque se produce el jaque-mate y la derrota del bando atacado, como veremos mas adelante.

Realización de las jugadas



La jugada es el movimiento de una pieza que realiza el jugador cuando es su turno. Dicha jugada debe ser conforme al reglamento, es decir debe ceñirse al movimiento de la pieza en cuestión, y no debe dar lugar a una situación donde el propio rey pueda ser capturado (es decir, dejar el propio rey en jaque). Toda jugada ilegal debe ser retirada y realizar en su lugar una jugada reglamentaria, pero **una vez tal jugada legal ha sido realizada, el turno de juego pasa al contrincante y no es posible rectificarla.** Así pues, en cuanto la mano del jugador ha soltado la pieza, se considera terminada la jugada, y no es posible volverla atrás.

Por otro lado si la pieza no ha sido soltada, la jugada no ha sido terminada, y es posible realizar cualquier jugada legal con la pieza que se ha tocado, pero existe la obligación de mover esa pieza y no otra. **Es decir cuando se toca una pieza, hay la obligación de jugarla, aunque puede elegirse la casilla donde se colocará.** Del mismo modo, si se toca una pieza del contrario, existe la obligación de capturarla con la pieza que sea, siempre que ello sea posible. En caso contrario, es decir si no es posible capturar la pieza contraria que se ha tocado, puede realizarse cualquier otra jugada legal.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

