

9. El caballo



El Caballo es la pieza que mayores dificultades presenta para comprender su movimiento. Dicho movimiento, a diferencia de las otras piezas, no es rectilíneo: salta formando una "L" de dos casillas por un lado y una casilla por el otro.

En el diagrama se señalan todas las casillas a las que el caballo puede ir. Obsérvese que el caballo cambia en cada jugada el color de la casilla en que se encuentra, es decir si está en una casilla blanca solo puede saltar a casillas negras y viceversa.



Debido a su peculiar movimiento, no lineal sino en saltos, el caballo no es obstaculizado en su movimiento por las demás piezas, y puede saltar por encima de ellas.

Esto puede verse en el diagrama, donde el caballo puede capturar la torre negra, sin que ninguno de los alfiles enemigos le obstaculicen el paso. Sin embargo, como cualquier otra pieza, no puede ir a casillas ocupadas por sus propias piezas.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Caballo en la Sección **EJERCICIOS de la Web**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

