

2. Las piezas

Las **piezas** son los elementos móviles que se disponen sobre el tablero y cuyas evoluciones van componiendo la partida de ajedrez.

Existen dos bandos o conjuntos de piezas: las **blancas** y las **negras**, que están a cargo de cada uno de los jugadores y constituyen las fuerzas con que ellos cuentan para el combate.

El color de las piezas que ha de llevar cada jugador suele determinarse por sorteo, pues el jugador que tiene las blancas dispone de la salida, y el hecho de poder efectuar el primer movimiento siempre representa una pequeña ventaja.

Cada bando se compone de **16** piezas:



El rey



La dama



Dos alfiles



Dos caballos



Dos torres

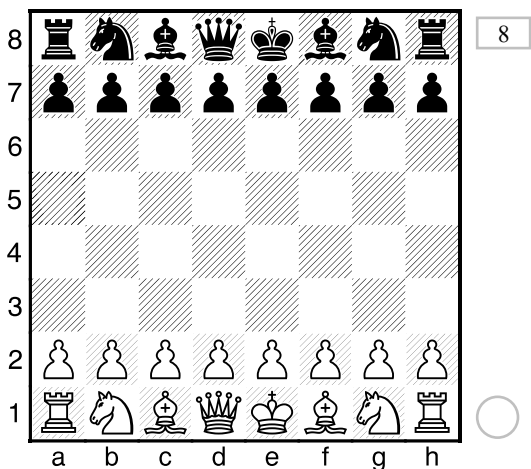


Ocho peones



Colocación

La disposición de las piezas en el tablero al comienzo de una partida es siempre la misma, y se representa en el diagrama 8.



¹ La marca redonda indica el turno de juego de las blancas. Su utilización es opcional. Existe otra marca para el caso del turno de las negras, y aparecerán más adelante a lo largo del libro.

Las normas para la correcta colocación de las piezas son las siguientes:

1. Comprobar que el tablero está correctamente colocado, es decir, con el cuadro blanco a la derecha.
2. Las figuras¹ se colocan en la primera fila o fila más cercana a cada jugador, de tal manera que las dos casillas centrales estén ocupadas por el rey y la dama. Junto a ellos, hacia los lados, se situarán un alfil, un caballo y una torre.
3. El rey ha de ocupar una casilla de color contrario al suyo (**rey blanco en casilla negra, y rey negro en casilla blanca**), y la dama estará por lo tanto en una casilla de su mismo color. Nótese que los reyes quedan enfrentados en línea recta a lo largo de una columna del tablero, e igual sucede con las damas.
4. En la segunda fila se colocan los ocho peones.

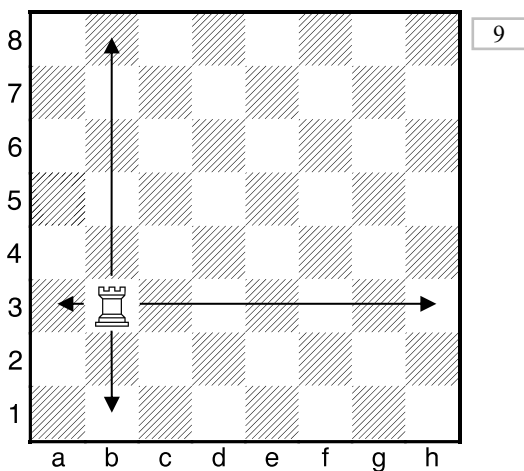
¹ Se debe entender como figura a cualquier pieza, con excepción de los peones. Sin embargo, en lenguaje corriente se suele utilizar el nombre de piezas referido solamente a las figuras, sin incluir a los peones en tal denominación.

3. El movimiento de las piezas

Cada pieza tiene una peculiar forma de desplazarse sobre el tablero, de manera que todos sus movimientos están sometidos a unas reglas fijas.

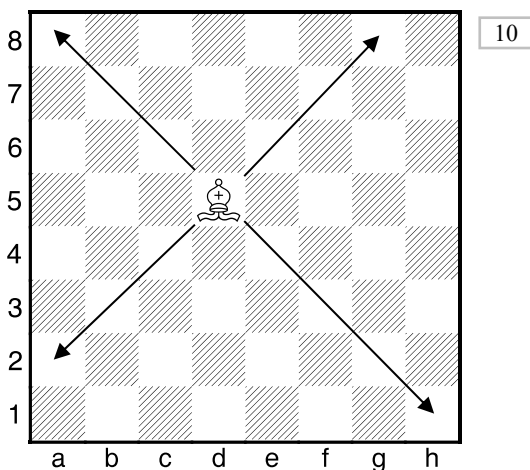
La torre

La **torre** se desplaza en línea recta por las filas y columnas, tantas casillas como se quiera. Puede avanzar, retroceder o moverse en dirección horizontal, pero siempre en línea recta. El movimiento de la torre queda ilustrado en el diagrama 9.



El alfil

Los **alfiles** se mueven por las diagonales del tablero, en cualquier dirección y tantos cuadros como se quiera, pero siempre en línea recta (diagrama 10).

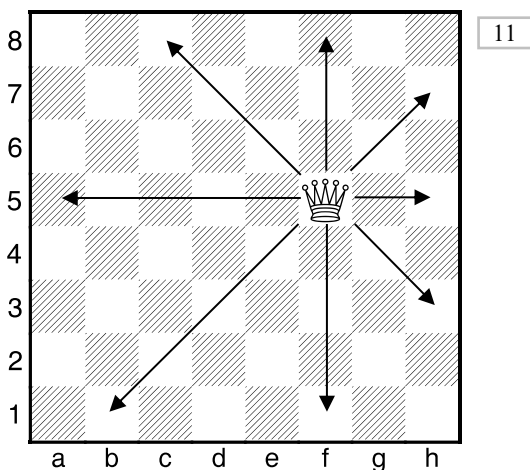


Puesto que una diagonal es un conjunto de casillas de igual color, **el alfil se desplaza siempre sobre casillas de un mismo color**, blancas o negras.

Cada bando dispone de dos alfiles: uno de casillas blancas, es decir, que se mueve siempre por casillas blancas, y otro de casillas negras, cuyo movimiento está limitado a las casillas de color negro.

La dama

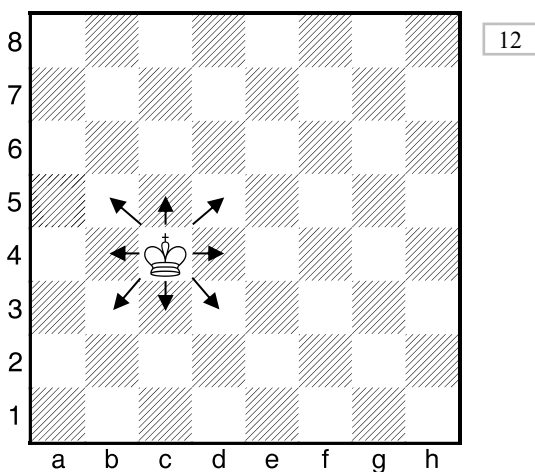
La **dama** es una pieza muy poderosa, debido a su gran movilidad.



Puede moverse en línea recta en todas direcciones, por columnas, filas o diagonales, tantas casillas como se quiera (diagrama 11). Es decir, que la dama tiene la capacidad de moverse como torre o como alfil, según convenga.

El rey

El **rey** se puede mover en cualquier dirección, horizontal, vertical o diagonal, pero solamente una casilla, esto es, puede ir a cualquier casilla contigua a la que ocupa (diagrama 12).

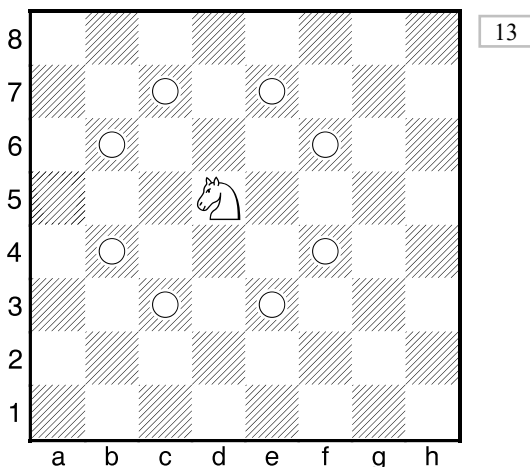


Una excepción a esta forma de moverse del rey es la jugada denominada **enroque**, que estudiaremos en un capítulo posterior.

El caballo

El **caballo** no se desplaza en línea recta, sino que tiene un movimiento característico llamado **salto**.

El salto del caballo se parece a una **L**, y se compone de un desplazamiento de dos casillas en dirección horizontal o vertical, y otra casilla más en ángulo recto (diagrama 13).



Como resultado de su salto, el caballo siempre aparece en una casilla de color contrario a la que ocupaba. Por ello, y a diferencia del alfil, que sólo puede desplazarse sobre casillas de un mismo color, el caballo puede recorrer todas las casillas del tablero, blancas y negras.

El peón

Los **peones** se mueven en dirección vertical, avanzando por la columna en que se encuentran una sola casilla cada vez, a menos que se hallen en su casilla de origen, pues en ese caso pueden avanzar una o dos casillas. En el diagrama **14** se muestra el movimiento del peón. Hay que tener en cuenta que **los peones siempre avanzan, nunca pueden retroceder**.

