MOVIMIENTOS ESPECIALES

MATERIAL PARA EL PROFESORADO PARTICIPANTE

AulaDjaque

DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN

SERVICIO DE PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

JUNTA DE ANDALUCIA
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

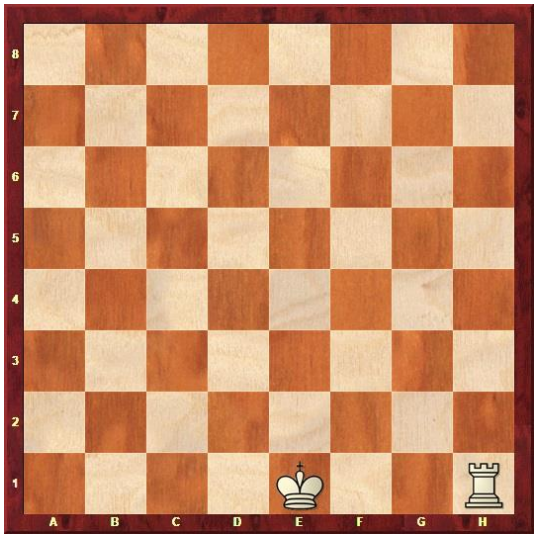
Movimientos especiales.

Hemos visto los movimientos de todas las piezas. Sin embargo, nos falta examinar los llamados movimientos especiales.

Los movimientos especiales son tres: el **enroque**, protagonizado por el rey; y la **coronación o promoción** y la **captura al paso**, realizados por los peones.

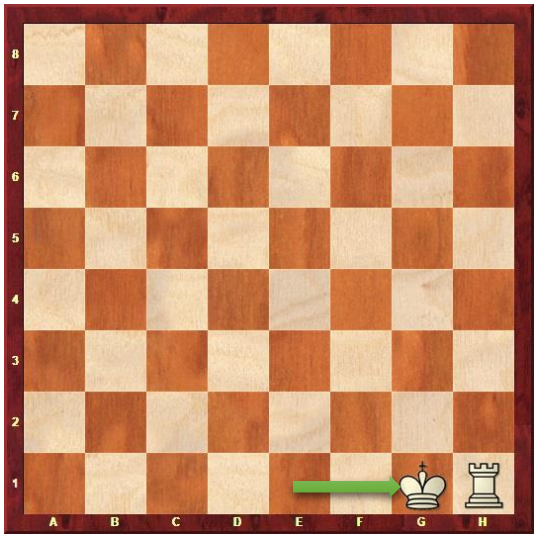
El enroque.

El enroque es un movimiento especial en el que el **rey se desplaza dos casillas y una torre de su mismo bando salta sobre él, en una sola jugada.**



Posición inicial del enroque.

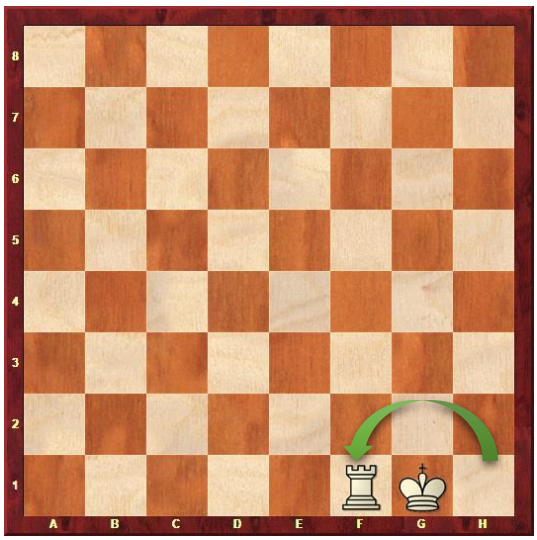
En este diagrama vemos al rey y la torre antes de realizar el enroque.



El rey se desplaza dos casillas, acercándose a la torre.

Aunque el rey normalmente solo se desplaza una casilla, en este movimiento especial puede desplazarse dos casillas en una sola jugada.

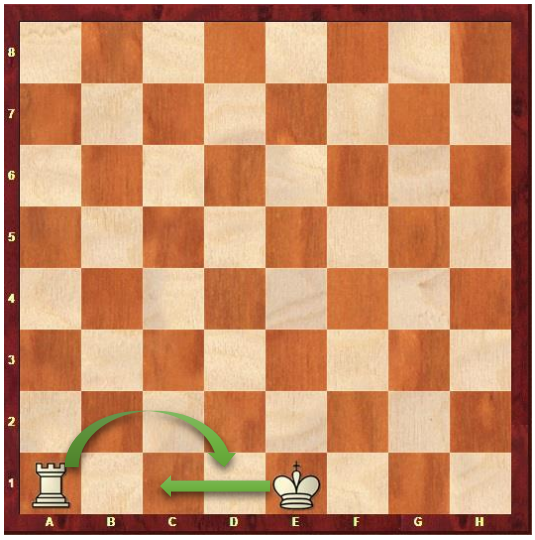
Aún no hemos terminado de enrocar: mostramos esta posición para que comprendamos el movimiento paso a paso.



Posición final del enroque.

La torre salta sobre el rey y se sitúa en la casilla adyacente.

Aunque la torre normalmente no puede saltar, en este movimiento especial puede hacerlo.



Posición inicial del enroque.

Podemos realizar el enroque con cualquiera de las torres.

El rey se desplaza dos casillas, acercándose a la torre.

Posición final del enroque.

La torre salta sobre el rey y se sitúa en la casilla adyacente.

Observa que, en este caso, la torre se ha desplazado una casilla más que en el ejemplo anterior.

Por eso, al enroque con la torre de la columna h se le llama enroque corto y al enroque con la torre de la columna a, enroque largo.

Pero el rey se desplaza siempre dos casillas para enrocar, tanto en el enroque corto como en el largo.

Condiciones para el enroque.

Para poder realizar el enroque es necesario que se cumplan varias condiciones:

1. El rey y la torre no pueden haber realizado ningún movimiento anteriormente.
    - Por lo tanto, tanto el rey como la torre deben estar en sus casillas iniciales.
    - Si el rey o la torre con la que pretendemos enrocar se han movido pero han vuelto a sus posiciones iniciales, no podemos realizar el enroque.
    - Por tanto, solo se puede enrocar como máximo una vez por partida, pues el propio enroque es un movimiento de rey.
2. No puede haber piezas del mismo bando o del bando rival entre el rey y la torre.
3. El rey no puede estar amenazado de captura en la jugada en que enroca. Tampoco puede atravesar ni terminar situado en una casilla en la que una pieza rival pudiera capturarlo en la jugada siguiente.

En estos diagramas, las blancas, a las que les toca jugar, no pueden enrocar.

En el diagrama superior izquierdo, no se cumple la primera condición porque la torre se ha movido de h1 a g1.

En el diagrama superior derecho, no se cumple la segunda condición porque el alfil de f1 ocupa una casilla entre el rey y la torre.

En el diagrama inferior izquierdo, no se cumple la tercera condición porque el rey está amenazado de captura por el alfil negro de b4.

En el diagrama inferior derecho, no se cumple la tercera condición porque el rey quedaría amenazado de captura en g1 si enrocara.

Coronación o promoción.

La coronación o promoción es un movimiento especial realizado por un peón.

Cuando un peón llega a la última fila – la octava, si es un peón blanco; la primera, si es un peón negro –, obligatoriamente debe ser sustituido por otra pieza de su mismo bando a excepción del rey.

La coronación o promoción supone la única posibilidad en la partida de ajedrez de conseguir refuerzos.

Es un error muy común de los principiantes creer que la pieza que sustituye al peón que ha coronado debe haber sido capturada. No es así: podemos elegir cualquier pieza, aunque ésta ya esté en el tablero.

Teóricamente, podemos llegar a tener **9 damas** (la dama con la que empezamos la partida más una nueva por cada peón), **10 caballos, 10 alfiles, 10 torres…**

En el diagrama de la izquierda, el peón blanco de d7 puede avanzar en su jugada a la casilla d8.

Al alcanzar la octava fila, es obligatorio sustituirlo por otra pieza de su mismo bando. Podemos elegir entre la dama, la torre, el alfil y el caballo.

En el diagrama de la derecha, ya hemos sustituido el peón por otra dama, aunque las blancas ya contaban con una dama sobre el tablero.

Captura al paso.

La captura al paso es el último de los movimientos especiales. Es realizado por un peón.

Cuando un peón se encuentra en su quinta fila – la quinta fila, si es un peón blanco; la cuarta, si es un peón negro – y un peón rival de una columna adyacente avanza dos casillas, el primero puede capturarlo en la jugada siguiente como si el segundo hubiera avanzado solo una casilla.

En el diagrama de la izquierda, el peón blanco de la columna d se encuentra en la quinta fila, y el peón negro de la columna e se encuentra en su casilla inicial, por lo que puede avanzar una o dos casillas.

Si el peón negro avanzara una sola casilla, el peón blanco podría capturarlo.

En el diagrama central, el peón negro de la columna e ha avanzado dos casillas, con lo que aparentemente ha evitado la amenaza de captura por parte del peón blanco.

En el diagrama de la derecha, el peón blanco ha capturado al paso al peón negro. Se sitúa en la casilla en la que estaría el peón negro en caso de haber avanzado una sola casilla y se retira el peón negro del tablero.

La captura al paso **solo** puede realizarse **en el turno inmediatamente posterior** a que el peón que queremos capturar al paso haya avanzado dos casillas.

Algunos principiantes *capturan **piezas** al paso.* Solo se pueden capturar peones al paso, por lo que es muy importante que los jugadores conozcan bien esta regla.

¡Enhorabuena! Has completado la unidad sobre el tablero y movimiento de las piezas.

Ahora conoces todas las jugadas que pueden realizarse sobre el tablero.

Te recomendamos que pases a la unidad "**Jaque, jaque mate y ahogado**".