



Xadrez

Regras Básicas



Xadrez
Regras Básicas

Emilio Pazo Núñez
2025

Título da obra:
XADREZ - Regras Básicas

Autor:
Emilio Pazo Núñez

Diseño do libro: Juan Guillermo Rivera Berrío
Código JavaScript para o libro: [Joel Espinosa Longi](#), [IMATE](#), UNAM.
Recursos interactivos: [DescartesJS](#)
Fontes: [Lato](#) e [UbuntuMono](#)
Fórmulas matemáticas: $\text{K}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$

DATOS DA EDICIÓN

ISBN: 978-84-10368-25-5

LICENZA



[Creative Commons Attribution License 4.0.](#)

Táboa de contidos

Prefacio	7
1. O material de xogo	9
1.1 O taboleiro	10
1.2 As pezas	11
1.2.1 O rei	12
1.2.2 A dama	13
1.2.3 A torre	14
1.2.4 O alfil	15
1.2.5 O cabalo	16
1.2.6 O peón	17
2. O movemento das pezas	19
2.1 O movemento das pezas	20
2.1.1 O rei	20
2.1.2 A dama	23
2.1.3 A torre	26
2.1.4 O alfil	29
2.1.5 O cabalo	32
2.1.6 O peón	35
2.2 Movementos especiais	38
2.2.1 O enroque	38
2.2.2 A coroación	42
2.2.3 A captura ao paso	43

3. O final da partida	45
3.1 O xaque	46
3.2 Respostas ao xaque	48
3.3 O xaque mate	50
3.4 As táboas	52
3.4.1 Táboas por acordo	53
3.4.2 Triple repetición	54
3.4.3 Xaque continuo	55
3.4.4 50 movementos sen progreso	56
3.4.5 Material insuficiente	57
3.4.6 Afogado	58

Prefacio

O xadrez é un xogo de lóxica e estratexia que enfronta a dúas persoas e que está recoñecido como deporte polo Comité Olímpico Internacional. Resulta moi interesante por multitude de motivos: como recurso complementario de formación a diferentes idades axuda a adquirir hábitos e actitudes positivas, favorece a visión espacial e fortalece o razoamento lóxico. Tamén pode mellorar a capacidade de concentración, algo especialmente importante na etapa escolar. Por outra banda, se trata dun recurso integrador, pois as participantes o fan en igualdade de condicións sen importar xénero, raza, etc.

Pero o xadrez ten moitos máis beneficios. Así, durante a reflexión para atopar a mellor xogada se potencian os procesos de análise e de síntese e a creatividade permite expandir as posibilidades de resposta. A nivel deportivo se fomenta a aceptación do regulamento e se debe ensinar a ter unha adecuada reacción emocional tanto tras unha victoria como tras unha derrota. A mellora continua que se vai obtendo coa práctica e co estudo do xogo favorecen a autoestima, mentres que a estimulación continua do cerebro que se produce coa práctica do xadrez está demostrado que favorecen o reforzo da memoria e evitan ou retrasan a aparición de trastornos neurodexenerativos polo que o xadrez tamén resulta moi recomendable a idade avanzada.



O material de xogo

1.1 O taboleiro

Se queremos descubrir en que consiste o xogo do xadrez, o primeiro que debemos coñecer é o material que se utiliza para poder practicalo.

O que necesitamos é un taboleiro e unha serie de pezas. O taboleiro ten forma cadrada e está formado por unha serie de cadrados máis pequenos que se coñecen como casas, cunha estrutura de 8x8.



Máis adiante veremos máis cousas sobre o taboleiro, pero de momento queremos centrarnos no máis básico.

1.2 As pezas

Xunto ao taboleiro, necesitamos unhas pezas, que se coñecen como pezas brancas e pezas negras, aínda que non é necesario que sexan destas cores. Cada bando xoga coas 16 pezas dunha cor, que son de 6 tipos distintos: peón, cabalo, alfil, torre, dama e rei.

Ao comezo da partida, cada persoa dispón dun rei e unha dama, así como dúas torres, alfís e cabalos e oito peóns.



A continuación descubriremos un pouco máis de cada peza para despois aprender como se move cada unha delas.

1.2.1 O rei



O rei é unha peza clave dentro do noso exército, pois o obxectivo da partida vai ser capturar ao rei do rival, aínda que na realidade o rei non se come en ningunha partida. Se está ameazado dise que está en xaque e é obrigatorio resolver esa situación de inmediato. Se non é posible saír da ameaza de xaque, chámase xaque mate e a partida remata.

Se queres distinguir ben esta peza de outras, especialmente da dama, presta atención á cruz que ten sempre na parte de arriba e así se representa tamén nos diagramas.



1.2.2 A dama



A dama é a peza máis poderosa do xogo, pois como verás, é a que ten maior rango de movemento. Por este motivo se trata dunha peza moi útil tanto en defensa como en ataque. Se trata da peza máis importante despois do rei.

A súa representación en diagramas adoita ter unha forma de coroa, pero distinta da do rei e sen a cruz característica deste.



1.2.3 A torre



A torre nos recorda as torres que podemos atopar nos castelos. Se trata dunha peza poderosa, especialmente cando a partida está avanzada e van quedando menos pezas, mentres que ao comezo só é importante en labores defensivos.

A súa representación en diagramas non ten perda, a súa forma característica é inconfundible.



1.2.4 O alfil



O alfil tamén se coñece co nome de bispo. É unha peza que ten un bo rango de movemento, pero se ve limitada á metade das casas do taboleiro, aquelas que son da cor na que empeza. Resulta moi útil en posicións abertas.

Se representa de distintas maneiras: nalgúns diagramas conserva o característico sombreiro de bispo, noutros se limita a quedar marcado por unha abertura en diagonal na parte superior, mentres que noutros casos so se distingue dos peóns en ser de maior tamaño.



1.2.5 O cabalo



O cabalo é unha peza curiosa, pois o seu movemento é moi especial. Ademais, e a diferenza doutras pezas, pode moverse aínda que teña pezas no que queda entre a casa da saída e a de chegada, polo que resulta moi útil en posicións pechadas.

A súa representación en diagramas tampouco presenta dúbidas, todos recoñecemos de inmediato o corcel cando o vemos.

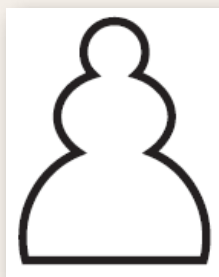


1.2.6 O peón



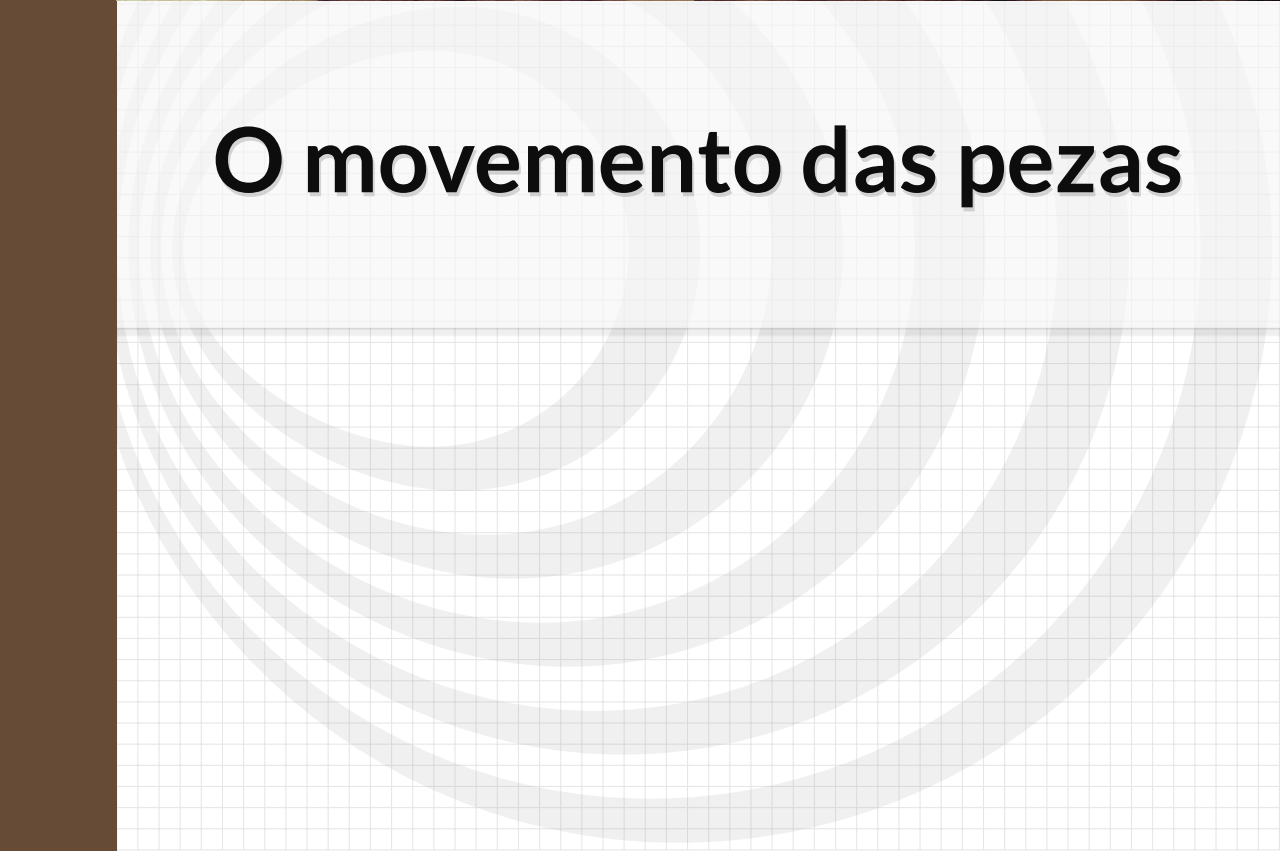
O peón é a peza máis básica, como un soldado raso cando se fai a analoxía entre o conxunto de pezas e un exército. Ten un único sentido de avance e outras características especiais en canto ao seu movemento que veremos no seguinte apartado. Aínda que, sobre todo para os xogadores principiantes, parece unha peza insignificante, ten unha importancia vital nas estratexias de xogo a longo prazo e por tanto resultan decisivos nas partidas de alto nivel.

Se representa normalmente de maneira moi simplificada, e a maior confusión pode vir co alfil, que sempre é maior ca esta peza.



A close-up photograph of a hand moving a light-colored chess king piece on a wooden chessboard. The board has a checkered pattern of light and dark wood. The hand is positioned over the piece, with fingers gripping it. The text 'Capítulo II' is overlaid in white on the right side of the image.

Capítulo II

A decorative background for the lower half of the page. It features a white grid pattern overlaid with several concentric, semi-transparent circles in shades of gray. The text 'O movimento das peças' is centered in bold black font.

O movimento das peças

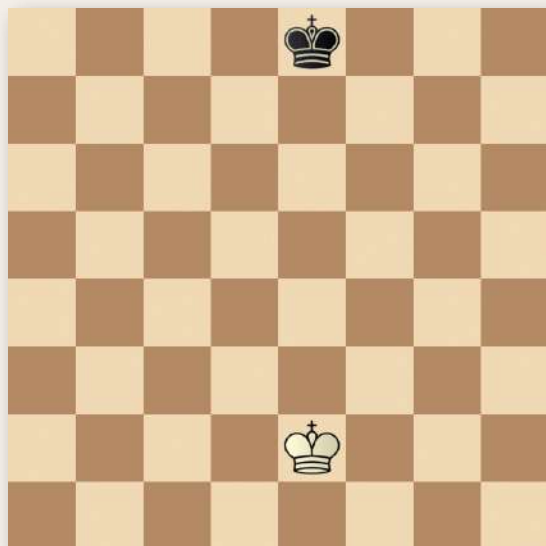
2.1 O movement das pezas

Algo que fai o xadrez un xogo moito máis interesante e divertido é que cada tipo de peza ten un movemento distinto e característico. Non pode haber 2 pezas na mesma casa. Cando unha peza ocupa unha casa na que antes estaba unha peza rival, captura esta peza, que sae do xogo. Non se poden capturar pezas propias.

A continuación repasaremos como moven e capturan cada unha das 6 pezas.

2.1.1 O rei

O rei pode mover unha casa en todas as direccións, horizontal, vertical ou diagonalmente. Se hai unha peza rival a captura. O movemento non está permitido se o rei queda en posición de xaque, e dicir, ameazado de captura por unha peza do rival.



Na escena interactiva podes practicar para ver se comprendeches o movemento do rei.

Movement do rei
selecciona as casas
ás que pode mover
o rei branco e pulsa
comprobar

comprobar

outro exercicio

A continuación podes practicar as capturas, seleccionando os peóns que poden ser capturados polo rei na seguinte xogada.



Captura co rei
selecciona as pezas
que pode capturar
o rei e pulsa
comprobar

comprobar

outro exercicio



2.1.2 A dama

A dama, igual que o rei, pode mover en todas as direccións, horizontal, vertical ou diagonalmente pero sen estar limitado o movemento a unha casa. Se alcanza unha peza rival a captura, pero non pode saltar sobre unha peza propia ou do rival para chegar máis aló.



Na escena da páxina seguinte poderás comprobar se comprendeches o movemento da dama. Pode verse con claridade que a dama é a peza máis poderosa do xogo, dado que é a que, normalmente, ten maior número de casas posibles ás que poder desprazarse, ou nas que poder comer pezas do rival.



Movimento da dama

selecciona as casas
às que pode mover
a dama branca e
pulsa comprobar

comprobar

outro exercicio



A continuación podes practicar as capturas, seleccionando os peóns que poden ser comidos pola dama na seguinte xogada.

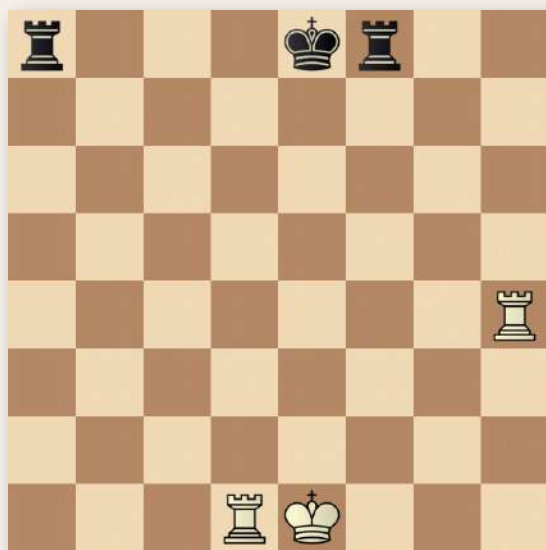
Captura coa dama
selecciona as pezas
que pode capturar
a dama e pulsa
comprobar

comprobar

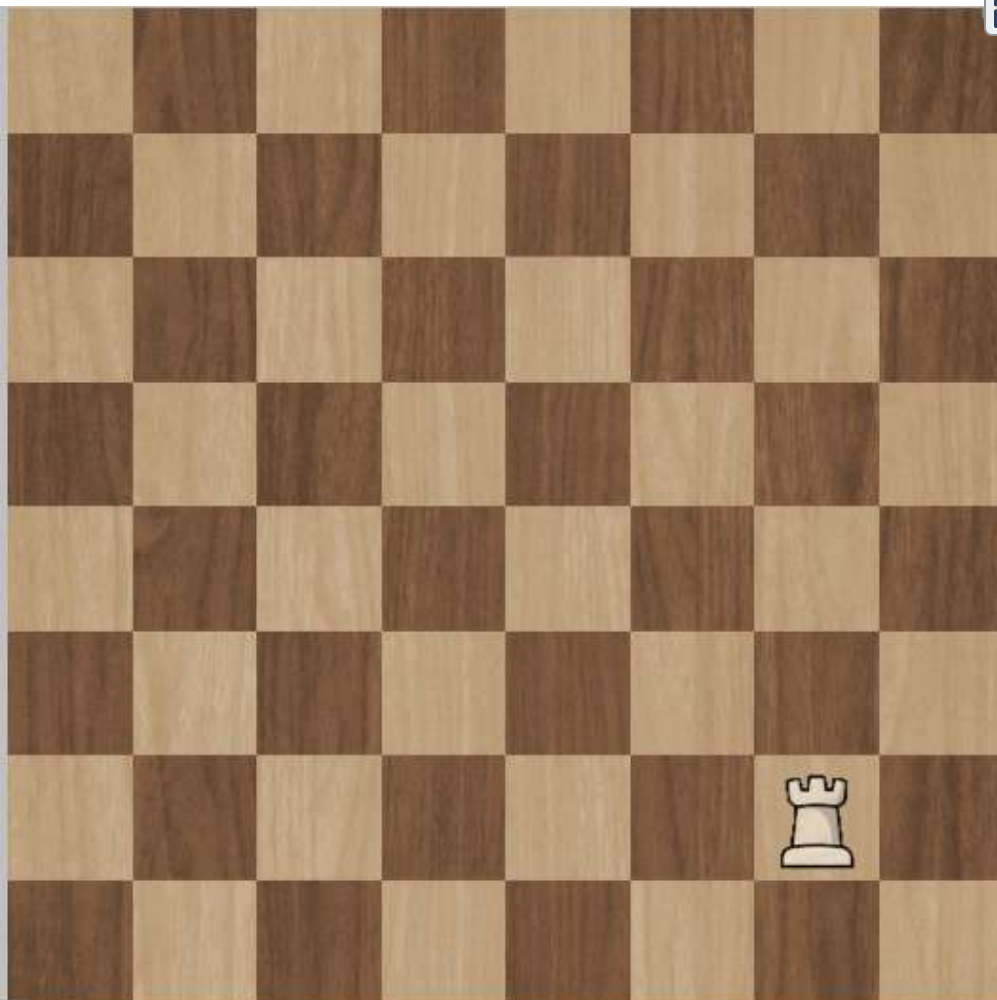
outro exercicio

2.1.3 A torre

A torre move en liña recta, horizontal ou verticalmente, tantas casas como queira. Se alcanza unha peza rival pode capturar esta, pero non pode saltar sobre ela ou sobre unha peza propia para chegar máis lonxe. Se trata dunha peza poderosa sobre todo cando varias pezas abandonaron o taboleiro a través de capturas e a situación queda máis aberta.



Na escena da páxina seguinte podes practicar seleccionando as casas ás que pode mover a torre.



Movimento da torre

selecciona as casas
às que pode mover
a torre branca e
pulsa comprobar

comprobar

outro exercicio



A continuación podes practicar as capturas, seleccionando os peóns que poden ser comidos pola torre na seguinte xogada.

Captura coa torre

selecciona as pezas
que pode capturar
a torre e pulsa
comprobar

comprobar

outro exercicio

2.1.4 O alfil

O alfil move en diagonal. Por este motivo, non pode percorrer máis que a metade das casas do taboleiro, as que son da mesma cor que a casa na que comeza a partida. Cada xogador conta con un par de alfís ao comezo da partida, e cada un move por un tipo de casas. Os alfís actúan mellor en posicións abertas e son moito máis fortes se conservamos a parella. Non poden saltar sobre pezas propias ou contrarias, pero se alcanzan a casa na que estaba situada unha peza rival, esta debe abandonar o xogo por ser capturada.



Na escena da páxina seguinte podes comprobar se tes claro o movemento do alfil, seleccionando todas as casas ás que pode mover.



Movimento do alfil

selecciona as casas
ás que pode mover
o alfil branco e
pulsar comprobar

comprobar

outro exercicio



A continuación podes practicar as capturas, seleccionando os peóns que poden ser comidos polo alfil na seguinte xogada.

Captura co alfil

selecciona as pezas
que pode capturar
o alfil e pulsa
comprobar

2.1.5 O cabalo

O cabalo ten un movemento peculiar, dúas casas en vertical e unha en horizontal ou ben dúas en horizontal e unha en vertical. Esta peculiar forma de moverse fai que para os xogadores principiantes resulte difícil visualizar ao momento as posibilidades de salto desta peza, que ten unha característica que a fai útil en posicións pechadas: non importa que haxa pezas entre a casa de saída e a de chegada, a diferenza de torre, dama ou alfil, isto non impide o movemento. E se esta casa final está ocupada por unha peza rival a captura.



Na escena da páxina seguinte poderás practicar o movemento do cabalo. Observa que o cabalo ten moitas máis posibilidades de movemento cando está nas casas centrais que cando está nos bordes ou nas esquinas do taboleiro.



Movimento do cavalo

selecciona as casas
às que pode mover
o cavalo branco e
pulsa comprobar

comprobar

outro exercicio



A continuación podes practicar as capturas, seleccionando os peóns que poden ser comidos polo cabalo na seguinte xogada.



Captura co cabalo

selecciona as pezas
que pode capturar
o cabalo e pulsa
comprobar

comprobar

outro exercicio



2.1.6 O peón

Os peóns son as pezas máis débiles do xogo, pero a pesar desto resultan moi importantes. O movemento é especial porque avanza nun sentido e non poden retroceder. Cada xogador move os seus peóns cara adiante, acercándoos ao xogador rival, e se o xogo é online avanza cara arriba. Nun diagrama normalmente a posición aparece dando o punto de vista das brancas, polo que os peóns brancos avanza cara arriba e os peóns negros cara abaixo. Cando están na posición inicial poden avanzar unha ou dúas casas, mentres que nas demais situacións so poden avanzar unha casa. Se atopan diante súa unha peza non poden avanzar, nin tampouco comer se é do rival, dado que a captura é diferente ao movemento normal. Os peóns capturan en diagonal, unha casa en diagonal cara adiante, sempre que teñan unha peza rival que comer, claro.



Na escena da páxina seguinte poderás practicar o movemento do peón. Observa se é branco ou negro para saber se vai cara arriba ou cara abaixo, e se está na posición inicial recorda que pode avanzar unha ou dúas casas.



Recorda que as brancas moven "cara arriba" e as negras "cara abaixo"

Movemento do peón

selecciona as casas
ás que pode mover
o peón e pulsa
comprobar

comprobar

outro exercicio



A continuación, para ver como son as capturas, en lugar de marcar posibles pezas a capturar do rival, agora o que imos marcar son as casas que controla cada peón, de forma que se unha peza rival se puxera nalgunha desas casas podería ser capturada.

Recorda que as brancas moven "cara arriba" e as negras "cara abaixo"

Captura co peón selecciona as casas ameazadas polos peóns e pulsa comprobar

comprobar outro exercicio

2.2 Movimentos especiais

Ademais das regras básicas vistas no apartado anterior, hai algunhas normas máis, uns movementos especiais que debes coñecer para disfrutar da experiencia completa do xogo do xadrez. O primeiro deles está relacionado co rei e os outros dous están relacionados co peón.

2.2.1 O enroque

O enroque é a xogada defensiva máis importante, e polo tanto unha que debes coñecer. Se trata dunha xogada moi especial, pois involucra tanto ao rei como a unha das torres sendo a única que cambia a posición de 2 pezas nunha mesma xogada. Para poder realizar o enroque deben darse unha serie de condicións que veremos de seguido. Nesta xogada o rei se despraza dúas casas cara á torre e esta se sitúa ao seu carón saltando por riba do rei.



Hai catro normas que impiden que se poda realizar o enroque:

- Non se pode realizar o enroque se entre o rei e a torre hai algunha peza, propia ou do rival.



- Non se pode realizar o enroque se o rei ou a torre coa que se pretende enrocar xa se moveron durante a partida, aínda que logo recuperaran a posición inicial.



- Non se pode realizar o enroque se o rei está en xaque, ou queda en xaque tras realizar o enroque. Que a torre estea ameazada non é un impedimento.



- Tampouco se pode realizar o enroque se a casa entre as posicións inicial e final do rei está ameazada, algo que se coñece como pasar por xaque.



No tema seguinte veremos con máis calma o xaque, para que entendas ven de que se trata.

A continuación, podes practicar para ver se entendeches o aprendido.



O enroque
indica se é posible
o enroque entre o
rei e a torre sinalados

2.2.2 A coroación

Esta xogada dos peóns resulta moi importante, especialmente nalgúns partidas nas que se chega a unha posición con pouco material. Resulta que o débil peón garda un segredo que o fai moito máis valioso. Cando alcanza a última fila deixa de ser un peón e debe cambiarse por outra peza, normalmente a elixida é a poderosa dama, pero o xogador que alcanza a fila final co seu peón pode elixir tamén cambiar este por unha torre, un cabalo ou un bispo se así o desexa. Non hai ningunha limitación polo que en certas partidas podes atopar, por exemplo, dúas damas brancas no taboleiro. Polo menos unha delas ao comezo da partida tiña que ser un peón.



Aquí pode verse un fragmento dunha partida que tivo ata 4 coroacións.

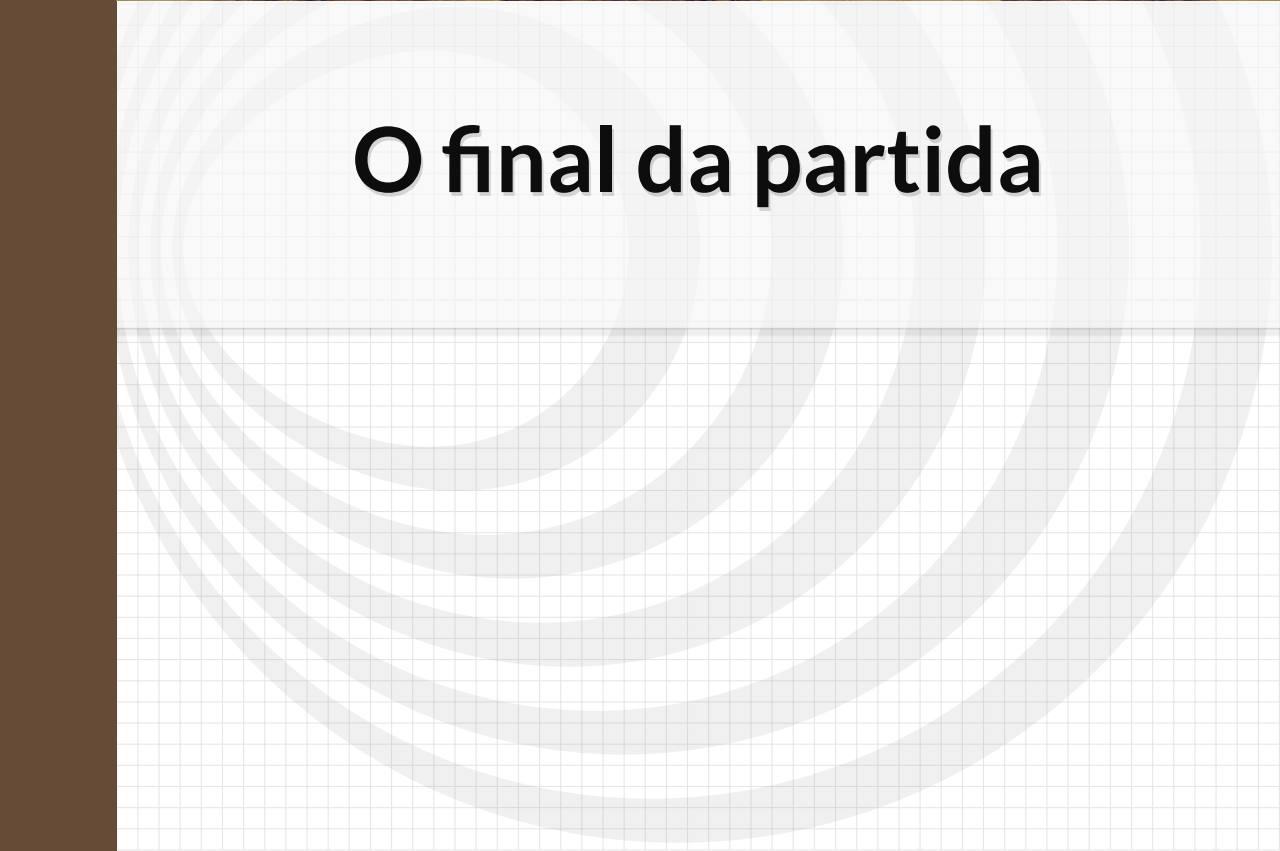
2.2.3 A captura ao paso

Os peóns confunden a quen empeza a aprender o xogo por ter unha captura distinta do movemento, e ademáis hai que lembrar que cando se atopan na casa inicial poden elixir avanzar unha ou dúas casas, se non hai pezas diante que o impidan. Pois resulta que tamén teñen unha norma especial en canto as capturas se o rival tenta evitar a súa ameaza utilizando a oportunidade de avanzar dobre. Cando un peón branco alzanza a quinta fila o negro podería tentar evitar este peón cos peóns de columnas contiguas saltando dende a sétima fila inicial ata a quinta fila, dado que o peón branco captura na sexta fila. A norma da captura ao paso evita esta estratexia, pois se un peón avanza 2 casas poñéndose ao carón dun peón rival, este pode capturar este peón coma se so avanzara unha casa. Eso si, só pode facelo na xogada que vai xusto a continuación do avance dobre do peón.



A close-up photograph of a chessboard with alternating light and dark wooden squares. Several chess pieces are visible: a black king, a black knight, and several white pieces including a king, a queen, and several pawns. The pieces are scattered across the board, suggesting a game in progress or a specific endgame position. The text 'Capítulo III' is overlaid in white on the right side of the image.

Capítulo III

A decorative background for the lower half of the page. It features a light gray grid pattern. Overlaid on the grid are several concentric, semi-transparent circles in shades of gray, creating a ripple effect. The text 'O final da partida' is centered in this area.

O final da partida

3.1 O xaque

Como vimos cando falamos do rei, o obxectivo do xogo é dar caza ao rei. Para isto primeiro hai que ameazalo, que é o que se coñece como xaque e será o que analicemos neste apartado.



O xaque pode realizarse movendo calquera peza, pero o rei non pode dar xaque directamente ao rei contrario dado que entón este podería capturar ao noso rei, así que a única forma que ten o noso rei de dar xaque ao rival é movéndose para que sexa unha dama, torre ou alfil que temos detrás a que cree a ameaza. Na escena da páxina seguinte poderás practicar atopando a xogada que logra dar xaque ao rei do rival.



Xaque ao rei



selecciona a peza que queres mover e logo o lugar a onde a moves para dar xaque ao rei negro xogando con brancas e pulsa comprobar

comprobar

outro exercicio

Capturar a peza rival que facía o xaque.



Interpoñer unha peza entre o noso rei e a que da o xaque.



Esto só é posible cando ataca unha torre, dama ou alfil, dado que os cabalos saltan e os peóns capturan de un en un.

3.3 O xaque mate

Se ningunha das tres maneiras de responder ao xaque está permitida a posición se coñece como xaque mate e remata a partida coa victoria do xogador que deu o xaque.



É o obxectivo de toda partida de xadrez, sendo a maneira máis habitual de rematar unha partida entre principiantes. Entre xogadores máis experimentados, normalmente a partida remata antes do xaque mate; se un xogador logra unha vantaxe suficiente sobre o outro, o xogador en desvantaxe abandona a partida concedéndolle a victoria ao seu rival. Cando son partidas con tempo, e especialmente partidas rápidas con pouco tempo para facer as xogadas, pode darse o caso de perder a partida por quedar sen tempo no reloxo. No alto nivel son moi frecuentes as partidas que rematan en empate, algo que se coñece como táboas e do que falaremos na seguinte sección.

Pero primeiro repasaremos o visto nestas dúas seccións. En cada posición debes indicar de cal ou cales maneiras podes responder ao xaque ou indicar que é xaque mate.



Respostas ao xaque

indica cales son as posibles respostas ao xaque ao rei na posición do diagrama

Escapar co rei

Capturar a peza atacante

Interpoñer outra peza

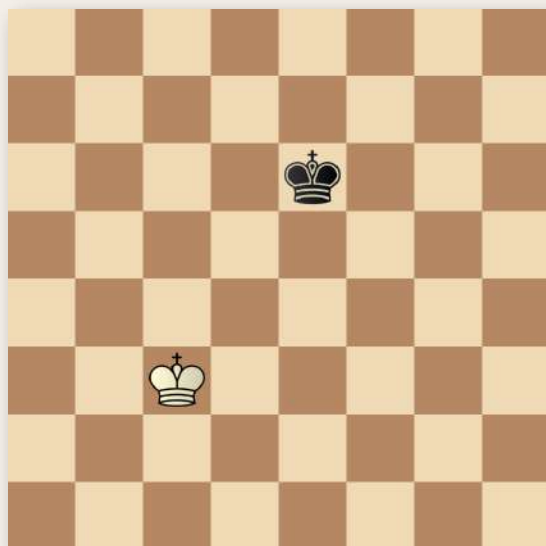
Non hai resposta. É xaque mate

comprobar

outro exercicio

3.4 As táboas

Ademais da victoria do bando das brancas ou o das negras, no xadrez tamén pode darse un empate, que se coñece co nome de táboas. Por exemplo, se ambos bandos quedan só co rei a partida remata en táboas dado que ningún rei pode acercarse ao outro porque sería capturado por este polo que é un movemento ilegal. Así, nunca pode darse xaque ao rei rival co rei propio, polo que o xaque mate é imposible.



Hai ata 6 maneiras distintas de alcanzar as táboas, que veremos nas páxinas seguintes.

3.4.1 Táboas por acordo

Igual que unha partida pode rematar co abandono dun xogador sen esperar a que este reciba o xaque mate, tamén pode alcanzarse as táboas se ambos xogadores así o acordan.

A forma correcta de ofrecer as táboas é a seguinte: o xogador que quere facer a oferta debe facer primeiro a súa xogada e a continuación indicar ao rival que quere ofrecer táboas. Se a partida se xoga con reloxo, debe accionar este despois da oferta.

O xogador que escoita a oferta non ten que responder de maneira inmediata, pode pensar se lle interesa a oferta ou non (todo o tempo que lle permita o reloxo se xoga con este) antes de aceptar ou rexeitar. Se acepta a oferta a partida remata nese momento co empate, mentres que se decide rexeitar a oferta pode dicilo ou tamén indicalo facendo unha xogada propia.

3.4.2 Triple repetición

Un xogador pode reclamar táboas se se repite tres veces na partida unha posición. Para que sexa a mesma posición, deben estar todas as pezas no mesmo lugar, tocarlle ao mesmo xogador e ter as mesmas posibilidades de realizar ou non o enroque ou capturas ao paso.



Esta é unha forma de evitar que unha partida sexa infinita. Con frecuencia, estas táboas se producen porque calquera bando que evite a repetición queda en peor posición. Hai que sinalar que non é necesario que a triple repetición se produza en xogadas consecutivas, aínda que sexa a maneira máis habitual de alcanzar este empate.

3.4.3 Xaque continuo

Un xogador pode forzar as táboas por medio dunha serie ilimitada de xaques. Un recurso útil cando te atopas en inferioridade.



Esta forma de alcanzar as táboas xa non aparece no regulamento oficial, aínda que sí aparecía fai anos. O motivo é que ante unha situación de xaque continuo, aínda que sexa a través dunha secuencia longa de xogadas se os xaques se van producindo en casas diferentes, sempre se termina por dar unha posición repetida e coa terceira repetición se producen as táboas vistas no caso anterior ou nalgún caso extremo chegan antes as táboas das 50 xogadas que imos ver despois. Pero vale a pena coñecer esta maneira de acadar o empate.

3.4.4 50 movementos sen progreso

Cada vez que unha peza é capturada dicimos que a posición progresa. Tamén cando se move un peón, dado que estes non poden retroceder á posición previa. Cando se realizan 50 xogadas consecutivas de ambos xogadores sen capturas ou movementos de peón, pode reclamarse as táboas pola regra dos 50 movementos sen progreso.

Esta regra permite evitar que as partidas se prolonguen moitísimo, tanto en partidas de xogadores pouco experimentados que descoñecen como realizar o mate con poucas pezas como en partidas de xogadores profesionais onde a vantaxe é pequena e moi difícil de lograr. Co descubrimento de certos finais nos que o bando con vantaxe so pode gañar con máis de 50 movementos ante un xogo perfecto de ambos, durante boa parte do século XX se permitía o incremento de xogadas en certas circunstancias, pero en 2001 a federación internacional de xadrez estableceu de novo esta regra con 50 xogadas en calquera posición.

A normativa tamén establece que este resultado de táboas non é automático, debe ser reclamado por un dos xogadores. En caso de que ningún xogador o reclame, o árbitro debe declarar o empate de maneira automática tras 75 xogadas sen progreso.

3.4.5 Material insuficiente

Cando se alcanza unha posición na que ningún xogador pode darlle xaque mate ao rival con ningunha secuencia de xogadas legais, a partida remata en táboas.

Normalmente esta situación se produce porque quedan moi poucas pezas no taboleiro, como posicións de rei contra rei, rei e cabalo contra rei e rei e bispo contra rei, e por eso se coñece como a norma de material insuficiente. Pero hai outras posicións nas que tamén se pode dar esta situación, como certas posicións con reis e peóns bloqueados como a do diagrama.

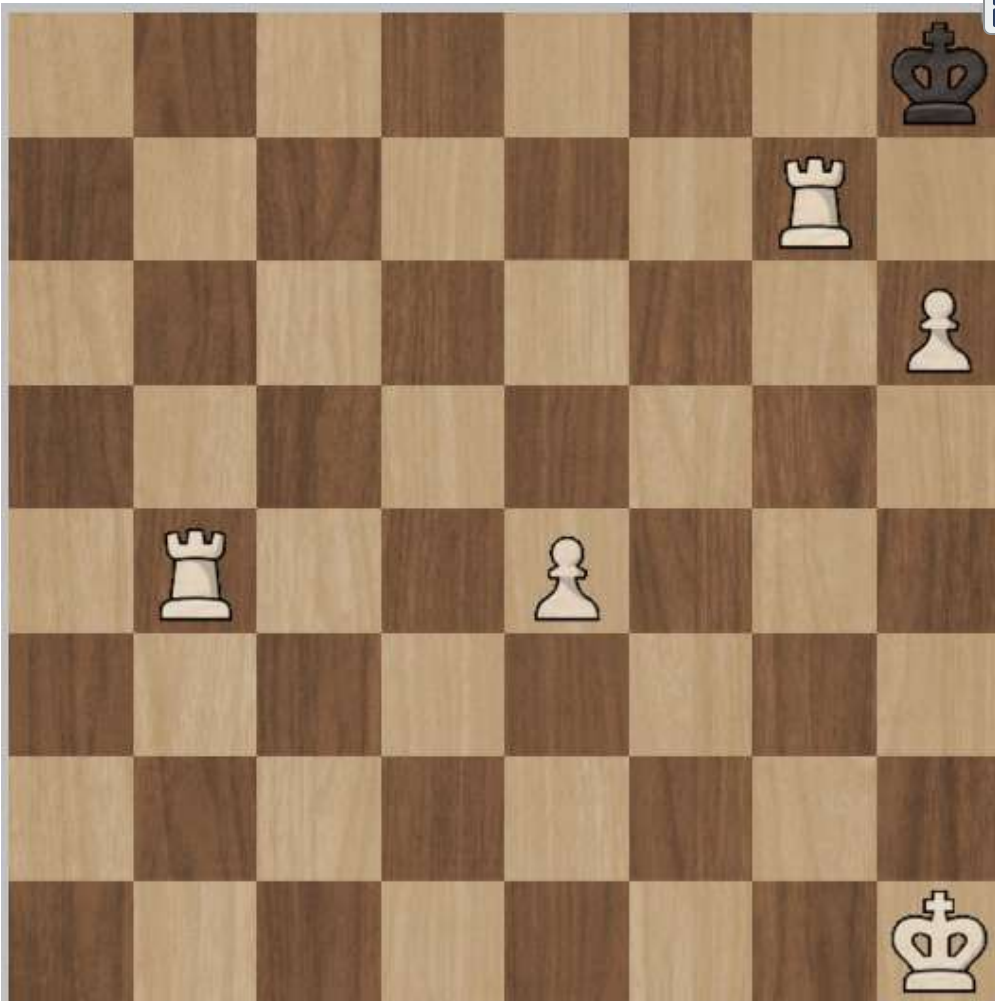


3.4.6 Afogado

De todas as posibilidades de táboas, a do afogado é a que máis difícil resulta de entender para o xogador principiante. Para entender esta situación, hai que ter en conta que no xadrez non se pode pasar o turno de xogo e que o rei nunca pode poñerse nunha situación na que quede ameazado. O afogado se produce cando o bando ao que lle toca xogar non ten ningunha xogada posible para realizar, pero tampouco está en xaque (cando está en xaque e non pode saír desta situación é o xaque mate). Normalmente o afogado se produce cando un bando ten só o rei ou moi poucas pezas máis.

En partidas de afeccionados, o afogado se produce con certa frecuencia cando un bando queda con moita vantaxe de material pero non sabe como rematar a partida. Unha forma de evitar o afogado é dar sempre xaque, pero o mellor é aprender técnicas para rematar a partida con vantaxe ou poden darse outras táboas como a da triple repetición.

Polo tanto, resulta moi importante saber distinguir se unha posición é de táboas ou non, o cal poderás practicar no interactivo da páxina seguinte.



Afogado

Indica se o rei
negro se atopa
en situación de
afogado

si

non

outro exercicio

Se chegaches ata aquí quere dicir que xa coñeces as normas básicas para poder xogar unha partida de xadrez. Se queres coñecer aspectos máis avanzados do xogo, os trataremos en seguintes tomos.

Só nos queda ver a posición inicial, que se mostra no diagrama, e indicar que as brancas son as que fan o primeiro movemento.



O mellor que podes facer para comezar a dominar o xogo é xogar partidas. Agora que xa coñeces as normas, é o momento perfecto para coller o taboleiro e as pezas e empezar a desfrutar do xadrez da mellor forma posible: practicándoo.



