Reglas del ajedrez para imprimir: guía de una página

Fila	Qué hay ahí
1 (blancas)	R N B Q K B N R, de la a a la h
2 (blancas)	Ocho peones
3 a 6	Vacías
7 (negras)	Ocho peones
8 (negras)	R N B Q K B N R, reflejando a las blancas

Pieza	Movimientos	Capturas	Valor
Rey	1 casilla, en cualquier dirección	Igual que su movimiento	Protégelo
Dama	Cualquier distancia: en línea recta o en diagonal	Igual que su movimiento	9
Torre	Cualquier distancia: por fila o columna	Igual que su movimiento	5
Alfil	Cualquier distancia: en diagonal	Igual que su movimiento	3
Caballo	Forma de L: 2 casillas en una dirección y 1 de lado; salta sobre las piezas	Igual que su movimiento	3
Peón	1 hacia adelante; 2 desde su fila inicial si ambas casillas están vacías	1 casilla en diagonal hacia adelante	1

Movimiento	La regla
Enroque: piezas	El rey y esa torre nunca se han movido, y la torre no fue capturada en su casilla inicial
Enroque: casillas	Las casillas entre ellos están vacías: f y g en el lado de rey; b, c y d en el lado de dama
Enroque: seguridad	El rey no está en jaque y no pasa por encima de una casilla atacada ni termina en ella
Enroque: notación	O-O en el lado de rey, O-O-O en el lado de dama
Captura al paso: cuándo	Un peón enemigo acaba de avanzar dos casillas y queda al lado del tuyo
Captura al paso: cómo	Captúralo en diagonal, como si hubiera avanzado una sola casilla; solo en la jugada siguiente
Coronación	Un peón que llega a la última fila debe convertirse en dama, torre, alfil o caballo; al avanzar o al capturar

Final	Resultado	Condición
Jaque mate	Gana el bando que da mate	Ningún movimiento legal y el rey está en jaque
Rendición	Gana el otro bando	Un jugador se rinde; no se puede deshacer
Tiempo agotado	Gana el bando que aún tiene tiempo	Se acaba tu reloj y tu rival todavía podría dar mate
Tiempo agotado, sin mate posible	Tablas	Se acaba tu reloj, pero tu rival no puede dar mate de ninguna forma
Ahogado	Tablas	Ningún movimiento legal y el rey no está en jaque
Triple repetición	Tablas	La misma posición tres veces (mismo bando en turno, opciones de enroque y de paso); automática aquí
Regla de los cincuenta movimientos	Tablas	100 medias jugadas sin captura ni movimiento de peón; automática aquí
Material insuficiente	Tablas	K contra K; K+N contra K; K+B contra K; K+B contra K+B con los alfiles en casillas del mismo color
Acuerdo	Tablas	Un bando lo ofrece, el otro lo acepta

Juega online: playgridia.com/es/chess