



4 CLASE.-MOVIENTOS ANORMALES

MOVIMIENTOS ANORMALES.

- **Captura al paso;** el peón debe estar en la 5º fila y nuestro rival debe mover 2 pasos el peón adyacente en la fila inicial, entonces nuestro peón de la 5º fila puede comerse ese peón (lo haces o no lo haces) en esa misma jugada. Para apuntar la captura al paso debemos escribir la letra de la fila de mi peón X la casilla donde se ha movido el peón después de capturar el peón de mi rival.

- **Enroque;** hay dos tipos:
 - **Corto:** se escribe "0-0".
 - **Largo:** se escribe "0-0-0".

Se coge primero el Rey y se mueve dos casillas hacia la torre y luego la torre salta y se coloca alado del Rey.

- **Condiciones:**
 - El paso entre el Rey y la Torre debe de estar libre de piezas.
 - No deben de ser movidos ni el Rey ni la Torre que queremos enrocar.
 - NUNCA se puede enrocar si me están dado jaque.
 - El Rey nunca puede pasar una casilla amenazada.
- **Coronación;** cuando un peón llega a la 8ª fila se transforma en cualquier pieza aún estando en el tablero, excluyendo al Rey.

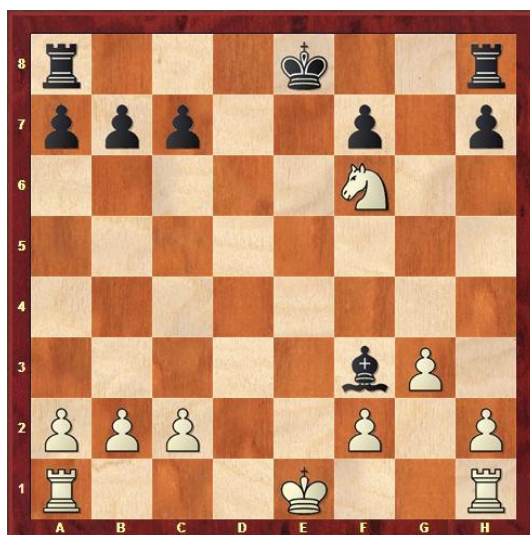




Nombre y apellido: _____

EJERCICIOS CLASE 4.- Movimientos Anormales

- 1) ¿Cuántas damas puede tener el bando blanco en el tablero?
 - 2) ¿Cuántos tipos de enroques existen?
 - 3) Explica que situaciones se deben de dar para poder comer al paso.
-
- 4) Indica que enroque está permitido (se entiende que los Reyes y las Torres no se han movido).



- 5) ¿En esta posición se puede comer al paso? Anota la jugada

