

El Ajedrez 123 –
Un reglamento razonado
POR ILAY GRUSZNIEWSKI

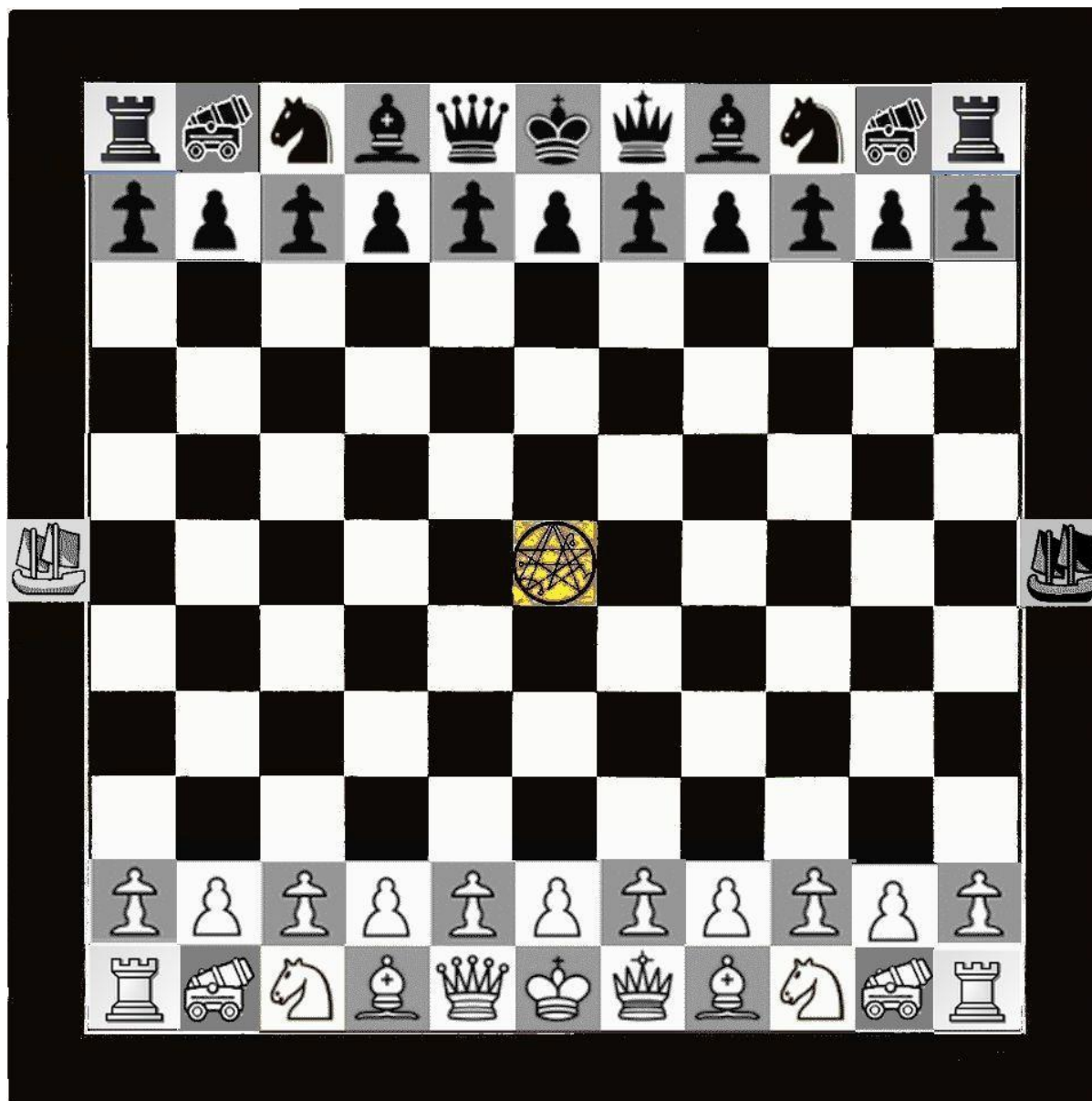
Índice del Contenido:

<i>El tablero del Ajedrez 123</i>	<i>Página 2</i>
<i>Razones para el nombre del juego</i>	<i>Página 2</i>
<i>Las características de tablero del juego</i>	<i>Página 3</i>
<i>La regencia</i>	<i>Página 5</i>
<i>Los personajes del juego-Las piezas del juego</i>	<i>Página 7</i>
<i>1) Los Peones y Las Peonas</i>	<i>Página 7</i>
<i>2) Los Caballos</i>	<i>Página 9</i>
<i>3) Los Alfiles</i>	<i>Página 11</i>
<i>4) Las Torres</i>	<i>Página 13</i>
<i>5) Los Cañones</i>	<i>Página 15</i>
<i>6) El Barco</i>	<i>Página 18</i>
<i>7) La Princesa</i>	<i>Página 22</i>
<i>8) La Reina</i>	<i>Página 25</i>
<i>9) El Rey</i>	<i>Página 27</i>
<i>10) La Reina Regenta</i>	<i>Página 31</i>
<i>11) La Princesa Regenta</i>	<i>Página 32</i>



El tablero del Ajedrez 123

El tablero del ajedrez 123 se ve así, en su posición inicial:



Razones para el nombre del juego:

Este ajedrez alternativo se llama “Ajedrez 123” por dos razones:

1) porque hay 123 Casillas en total el tablero del juego.

2) porque a diferencia del ajedrez occidental y de todas las diferentes variantes del ajedrez que se hicieron hasta ahora en cuales cada jugador tiene que proteger a su rey y dar jaque mate al rey del jugador rival, en este ajedrez alternativo cada jugador debe proteger a tres protagonistas: a su rey, a su reina, y a su princesa. Y también capturar a la reina y a la princesa del jugador rival, además de dar jaque mate al rey del jugador adversario.

Las características de tablero del juego:

El tablero de este ajedrez tiene en total 123 casillas. de los cuales 120 son casillas comunes negras y blancas, 2 son casillas grises, y hay una casilla dorada. las 3 casillas especiales (los 2 grises y la dorada) se sitúan en la fila horizontal 6, la fila central del tablero. por eso la fila 6 tiene 13 casillas y las otras 10 filas tienen 11 casillas.

La casilla dorada se encuentra justo en el centro del tablero, es la casilla f6 en el tablero. Se caracteriza porque a ella solo pueden entrar y quedarse los peones, las peonas, el barco, y la princesa. Por ejemplo si una peona entró en la casilla dorada solo la podría capturar otra peona, un peón, o la princesa, o el barco a su manera (ver más adelante). Las demás piezas pueden atravesar la casilla dorada, pero no quedarse en ella.

Además cuando la princesa o el barco están en la casilla dorada, le cierran la posibilidad al rey adversario o a la reina o la princesa regentas adversarias de huir a una de las 2 casillas grises, “las ciudadelas” (similar al ajedrez persa).

En cuanto una princesa se vuelve regenta, ya no podrá entrar en la casilla dorada. Pero sí puede la princesa tomar la regencia desde la casilla dorada a condición de que en la movida siguiente se vaya de la casilla dorada (a diferencia de las 2 ciudadelas, donde puede quedarse y forzar tablas).

Las dos casillas grises se encuentran en las dos puntas de la fila 6, y se ubican en el tablero como z6 y l6 (la casilla z6 es la casilla gris que esta al costado de la casilla a6 y la casilla l6, es la casilla gris que esta al costado de la casilla k6). De estas 2

casillas parten los 2 barcos (de la z6 parte el barco blanco y de la l6 parte el barco negro). Como las 2 casillas grises no tienen acceso vertical, las diferentes piezas que llegan a ellas lo hacen o en línea horizontal, o en diagonal, o de la forma del caballo. Estas 2 casillas grises también se llaman ciudadelas porque son casillas de descanso, desde ellas no se realiza ninguna captura ni ningún jaque: ninguna de las piezas puede capturar a una pieza que esté en una de las 2 ciudadelas, ni ninguna pieza que esté en una de las 2 ciudadelas puede salir de ellas capturando a otra pieza. Y además no se puede realizar un jaque desde una de las 2 ciudadelas, porque son 2 casillas que están fuera del juego activo. Por eso si una pieza que está en una de las dos ciudadelas quisiera realizar un jaque tiene que salir de ellas a cualquiera de las otras 121 casillas del tablero del juego. En especial, cuando uno de los 2 barcos captura a una pieza, esa pieza en lugar de desaparecer del tablero aparecerá automáticamente en una de las 2 ciudadelas (de inmediato, en lo posible).

Otra característica importante de las 2 ciudadelas es que pueden crear una situación de tablas (de empate) de forma automática, si lo desean así: si uno de los dos reyes o una de las regentas entra en una de las 2 ciudadelas, se genera la posibilidad automática de un empate o tablas, con solo pedirlo. Esta es nueva forma para los jugadores crear una situación de tablas para así evitarse una derrota (también en el ajedrez persa existe este elemento pero de forma mucho más complicada). Además la reina y la princesa originales no pueden tomar la regencia desde una de las 2 ciudadelas, en caso de que le dieran jaque mate a su rey compañero: por ejemplo si a un jugador su jugador rival le captura a su princesa y él sitúa a su reina en una casilla gris, o viceversa, y luego el jugador rival también le da jaque mate a su rey, y su reina o su princesa no puede tomar la regencia porque está en una de las 2 ciudadelas, entonces ese jugador habría perdido la partida de forma automática. La excepción sería en el caso de que su reina o su princesa originales estuvieran bloqueadas por otras piezas y por lo tanto

no pueden salir de la ciudadela en la que están, entonces sería un caso excepcional que crearía “tablas por ahogado” (una forma rara de empate). Otro caso mucho más simple sería que si un jugador pone a su reina original en una de las ciudadelas, y su jugador rival logra dar jaque mate a su rey pero su princesa original está viva y en una de las 121 casillas que no son ciudadelas, entonces el rey que le dieron jaque mate pasa su mando a la princesa, que se volverá regente, y no a su esposa reina porque está en una de las ciudadelas (por que el orden automático de la regencia es: rey, reina, princesa). En ese caso, la reina sólo tomaría la regencia si sale de su ciudadela y le dan jaque mate a su princesa regenta. Mientras tanto la partida del “ajedrez 123” seguiría normalmente. Por último sobre las 2 ciudadelas es que todas las piezas que no tienen el mando de su equipo pueden entrar y salir libremente de las 2 ciudadelas, pero los alfiles que van en diagonal pueden en las ciudadelas también salir y entrar a ellas moviéndose un paso horizontalmente en línea recta y así cambiar libremente de diagonal blanco a diagonal negro y viceversa.

La regencia

La regencia es el elemento principal de esta variante del ajedrez, que hace que las partidas puedan ser más largas, variadas e interesantes. Ocurre cuando la reina o la princesa toman el poder de su equipo cuando al rey le dieron un jaque mate y así se vuelven regentas. La regencia de reina o de la princesa evita la derrota. Pero una de las condiciones de la regencia es que solo la reina o la princesa originales pueden tomar la regencia. (o sea que las peonas que se convierten en reinas o en princesas no pueden tomar la regencia).

Sobre el nombre del “ajedrez 123” el número 1 representa al rey, el número 2 representa a la reina, y el número 3 representa a la princesa. y el orden natural de la regencia es rey, reina, princesa (o sea 123). Por eso en la mayoría de las ocasiones donde al rey le dan jaque mate, él pasará su poder a la reina.

Pero hay dos ocasiones donde este orden se revierte. cuando el rey pasara su poder a la princesa (o sea 1.3 ó 1.3.2):

A) si a la reina la capturaron antes (caso 1.3).

B) si la reina está en una de las 2 ciudadelas (caso 1.3.2). Porque la regencia solo se toma desde una de las 121 casillas activas (incluyendo a la casilla dorada como valida).

C) cuando la reina existente no es la reina original, como se explicó antes. (sería el caso 1.02.3).

La princesa original puede tomar la regencia desde la casilla dorada, solo a cambio de que salga de ella en la siguiente movida. Por qué una princesa regenta no puede estar en la casilla dorada. O sea que si un jugador hace que su princesa original tome la regencia desde la casilla dorada, la única movida siguiente que podrá realizar es mover a su princesa regenta hacia afuera de la casilla dorada.

Otro elemento fijo en la regencia es que mientras la reina o la princesa originales toman el poder de su equipo, las piezas del equipo rival que realizaron el jaque mate a su rey o a la otra regenta van a la casilla de la víctima real, y de ahí siguen la partida. Excepción: si una reina o princesa da jaque mate al rey rival, siendo regentas, y junto al rey caído se halla una reina o una princesa que se vuelven regentas, la reina o la princesa regentas atacantes se ubicaran tras el mate, a una casilla de distancia de la reina o princesa regentas rivales, para no crear oposición entre regentas.

Cuando la reina y la princesa toman la regencia heredan todas sus características anteriores, excepto que la princesa regenta no puede entrar más en la casilla dorada. Y ambas se suman algunas características del rey:

A) que ninguna pieza las puede capturar. y que la única forma de eliminarlas del tablero es dándoles un jaque mate.

B) que en ellas se centra la partida (por ejemplo si una de las regentas está en jaque el jugador estará obligado a salvarlas del jaque y no puede realizar ninguna otra movida. Como antes con el rey).

C) cuando una de ellas entra en una de las 2 ciudadelas se puede forzar tablas (como con el rey), con solo pedirlo si así se desea.

Los personajes del juego-Las piezas del juego:

1) Los Peones y Las Peonas:

Los peones y las peonas se sitúan una fila delante de todas las demás piezas, como en la mayoría de las otras variantes del ajedrez. cada jugador tiene 5 peones y 6 peonas. Los 5 peones se sitúan una fila delante de los 2 cañones, delante de los 2 alfiles, y delante del rey. Y Las 6 peonas se sitúan una fila delante de las 2 torres, delante de los 2 caballos, delante de la princesa, y delante de la reina.

Las características del movimiento de los peones y de las peonas son idénticas: se mueven 1 paso verticalmente hacia adelante en cada movida, y pueden avanzar 2 o 3 pasos hacia adelante en la primera movida vertical (a diferencia del ajedrez occidental o del ajedrez persa que los peones en la primera movida pueden moverse solo hasta 2 pasos hacia adelante). Y a diferencia de estos, también pueden moverse 1 paso horizontal mente hacia los dos lados (como en el ajedrez coreano, y como en el ajedrez chino: cuando los peones cruzan el rio). Pero no pueden retroceder, ir hacia atrás.

La condición para los peones y para las peonas avanzar 2 o 3 pasos hacia adelante es que no se hayan salido de su línea horizontal inicial. Esta permitido por ejemplo que una peona se moviese horizontal mente dentro de su línea inicial en sus primeras movidas, y luego se moviese 2 ó 3 pasos hacia adelante.

La forma de capturar a otras piezas y de dar jaques al rey o a una de las regentas de los peones y de las peonas es en 1 paso en diagonal hacia adelante (como en el ajedrez occidental, o en el ajedrez persa, o en el ajedrez indio). Pero además existe otra forma más de captura de los peones y de las peonas: “La

captura al paso”, que es la única captura del juego que es indirecta y oculta, pero es una captura que solo se realiza entre los peones, entre las peonas, y entre ambos. y no es válida como jaque (igual que en el ajedrez occidental, y el ajedrez persa): consiste que cuando un peón avanza 2 o 3 pasos hacia adelante a una casilla que esta horizontalmente a 1 paso de un peón enemigo, el mismo peón enemigo luego avanza 1 paso en diagonal hacia adelante a la casilla que está detrás del peón que realizo los 2 pasos o los 3 pasos, y así lo captura.

Como en esta variante del ajedrez los peones y las peonas pueden avanzar también 3 pasos hacia adelante en su primera movida vertical, un peón o una peona puede realizar la captura del paso hasta 2 veces, (a diferencia del ajedrez occidental o del ajedrez persa que en ellos un peón solo puede capturar al paso solo una vez). Así por ejemplo, si un peón avanza 3 pasos hacia una casilla que a su lado hay un peón enemigo, y el peón enemigo lo captura al paso, y luego otro peón avanza 2 pasos hacia otra casilla que a su lado se ubica el peón que capturo al paso, y entonces el mismo peón adversario capturara al paso también a aquel peón. Pero eso es un caso muy excepcional que ocurriría en muy pocas partidas, se caracterizara sobre todo en las partidas de los principiantes.

Otra característica más de los peones y de las peonas es que junto con la princesa y el barco son las únicas piezas que pueden estar en la casilla dorada (en la casilla f6 del tablero). Pero cuando un peón o una peona se establece en la casilla dorada, no ocurre ningún efecto especial en el juego. La casilla dorada les sirve a los peones y a las peonas para protegerse de amenazas de las demás piezas que son más poderosas. Cuando un peón o una peona se establecen en la casilla dorada las únicas piezas que los pueden amenazar y capturar son: otros peones, otras peonas, la princesa, y el barco.

Y por último, la única diferencia entre los peones y las peonas está en la coronación. Una coronación es cuando los peones o las peonas logran llegar a una casilla al fondo, del lado frente a ellos del tablero, se convierten en alguna de las otras piezas,

más poderosas que ellos (como en el ajedrez occidental, y en muchas otras variantes del ajedrez).

Pero en esta variante de ajedrez hay diferencias en qué se pueden convertir entre los peones y las peonas (esa característica comparte algo con el ajedrez japonés, pero de forma mucho más fácil de comprender que en aquella variante):

Los peones cuando llegan a una casilla al fondo opuesto solo se pueden convertir en torres, en cañones, en caballos, o en alfiles.

Las peonas en cambio cuando llegan al fondo opuesto solo se pueden convertir en reinas, o en princesas. Pero aquellas reinas y princesas “nuevas” no pueden tomar la regencia. Por ejemplo si un jugador al que el jugador rival le capturo a su princesa original y a su reina original logra que una de sus peonas llagase al otro fondo del tablero y la convierte en otra reina, aquella reina no evitaría su derrota en caso de que el jugador rival logre dar jaque mate a su rey.

Ninguno de los dos puede convertirse ni en barcos ni en reyes. Porque ambas piezas son únicas (como en todas las variantes del ajedrez con respecto al rey). Aunque en esta variante del ajedrez sí sería posible realizar una partida sin el rey (a diferencia de todas las variantes del ajedrez que se crearon hasta ahora).

La puntuación de los peones y de las peonas es: 1.5.

(medio punto más que lo que se da a los peones en el ajedrez occidental, debido a las habilidades extras que tienen los peones y las peonas en relación con los peones del ajedrez original).

2) Los Caballos:

Los caballos se sitúan en las terceras casillas desde la punta, entre los cañones y los alfiles. Cada jugador tiene 2 caballos en el principio de cada partida (igual que en el ajedrez occidental y que en casi todas las variantes del ajedrez).

Los caballos se mueven idénticos como los caballos del ajedrez occidental: 1 paso verticalmente y 2 pasos horizontalmente, ó 2 pasos verticalmente y 1 paso horizontalmente (igual que en el ajedrez occidental y como en el ajedrez persa o el indio). Pero, además de eso, también se pueden mover 3 pasos verticalmente y 1 paso horizontalmente. Esta tercera posibilidad de movimiento para los caballos les da más habilidad para poder sobrevivir, en un tablero casi el doble de grande que el tamaño del tablero en el ajedrez occidental, capturando de un poco más lejos, dando jaques de un poco más lejos y así sorprendiendo un poco más a los jugadores y siendo más útiles. En esta variante de ajedrez el máximo de casillas que puede ir un caballo es hasta 12 casillas, si está en el centro del tablero (a diferencia del ajedrez occidental y del ajedrez persa, ya que en ellos el máximo de casillas que se puede mover un caballo son solo hasta 8 casillas).

Otra característica significativa de los caballos es que pueden saltar sobre las diferentes piezas, y sin ningún límite. Y por eso los jugadores pueden iniciar una partida con los caballos. sin necesidad de mover a las peonas que esta delante de ellos, ni ninguna otra pieza (igual que en ajedrez occidental y en casi todas las variantes del ajedrez). Pero en esta variante del ajedrez los caballos no son la única pieza que salta sobre las otras piezas: la princesa también puede saltar, y lo hace de la misma forma que hacen los caballos. y además también los cañones y el barco pueden saltar pero a sus maneras, el cañón salta en línea recta y el barco puede saltar en línea recta o en diagonal. Pero ambos el cañón y el barco solo pueden saltar sobre una pieza en cada movida, y estas cuatro piezas son las que pueden iniciar la partida sin necesidad de mover ningún peón o peona.

Y por último en esta variante del ajedrez los caballos también tienen un movimiento exclusivo de ellos. “El empujón”:

El empujón es una movida doble entre dos caballos o entre una princesa y un caballo, cuando uno empuja al otro para llegar a objetivos más alejados. Esta movida se realiza cuando un

caballo va a una casilla donde hay otro caballo compañero y ocupa su lugar, y luego el otro caballo realizara otra movida a otra casilla. La princesa puede darle un empujón solo a un caballo compañero, y lo puede hacer solo cuando salta hacia él como lo hacen los caballos. Y en cambio un caballo no puede darle un empujón a una princesa.

El empujón además es la única movida del juego donde una pieza puede remplazar a otra en una de las ciudadelas. donde por ejemplo un caballo o una princesa pueden remplazar al otro caballo en una ciudadela y así ocupar su lugar.

El empujón solo se puede realizarse entre dos piezas amigas. y no tiene límites en las veces que se lo puede hacer durante una partida.

Solo los peones pueden convertirse en caballos cuando llegan a su fondo opuesto. Las peonas en su lugar pueden convertirse en princesas y así conseguir todas las características de los caballos junto con otras.

La puntuación de los caballos es: 4

(un punto más que en el ajedrez occidental, dado a las habilidades extras que ellos tienen. Los caballos tienen el mismo valor que los alfiles. Esto se debe a que ambos comparten la misma característica: que solo en conjunto pueden dar jaque mate al rey rival, o a una de las regentas rivales).

3) Los Alfiles:

Los alfiles se sitúan a tres casillas de distancia horizontal del rey, entre los caballos y la princesa o la reina. Cada jugador tiene 2 alfiles en el principio de cada partida (igual que en el ajedrez occidental y que en casi todas las variantes del ajedrez).

Los alfiles son la pieza que se mueven en diagonal de forma ortodoxa. y también la forma de capturar otras pizas y de dar jaques de los alfiles es en diagonal (igual que en el ajedrez

occidental). Pero en esta variante de ajedrez hay 2 casos que los alfiles pueden romper esa regla de hierro:

A) si los alfiles están en una de las ciudadelas (las casillas grises) o a un paso horizontalmente cerca de una de ellas, pueden moverse también horizontalmente en un paso entrando o saliendo de las ciudadelas libremente, si no hay otra pieza que les bloquee el camino. En ese caso el alfil tendrá que esperar que la otra pieza se mueva de su camino para entrar o salir de la ciudadela.

Pero restando ese caso las ciudadelas permiten a los alfiles realizar un movimiento para cambiar de diagonal blanco a diagonal negro y viceversa sin límite. y además los alfiles son la pieza que más se puede beneficiar si es capturada por un barco rival. Así, se los llevara a una de las ciudadelas donde podrán cambiar de diagonales si lo desean.

B) “La cita”: la cita es un pequeño enroque o cambio de casillas entre la princesa o la reina y el alfil que está a su lado (a diferencia del ajedrez persa que la movida de la cita se aplica solo con la princesa). Como los dos alfiles arrancan en las casillas negras la princesa y la reina pueden cambiar de posición de casillas con los alfiles que están a su lado para así ayudarlos a pasar a las diagonales blancas. Esta es una movida muy útil para los alfiles, porque les da un acceso directo a las ciudadelas. pero la condición de realizar la cita es que tiene que ser la primera movida tanto para la princesa o para la reina como para los alfiles, y no se puede repetirse después. la misma condición que en el enroque occidental. Esta movida al igual que el enroque se puede realizar una sola vez por cada pieza. Es una excelente apertura en una partida del “ajedrez 123” (como lo es también en el ajedrez persa). Pero si los dos alfiles realizan la cita con la princesa y con la reina ambos estarán en las diagonales blancas, con lo cual también tendrán acceso directo a las ciudadelas.

En resumen las dos movidas especiales de los alfiles se realizan con un paso horizontal sin que pueden capturar en esta movida. Las dos movidas especiales de los alfiles les permiten

para cambiar de diagonales. La diferencia es que la movida de la cita se puede hacer solo hasta dos veces durante la partida, y tiene que ser la primera jugada de cada alfil, una vez con la princesa y otra vez con la reina. mientras que la movida del paso horizontal en las ciudadelas que es prácticamente libre para todos los alfiles.

Solo los peones pueden convertirse en alfiles cuando llegan a su fondo opuesto. Pero las peonas en cambio pueden convertirse en princesas y en reinas. Y las dos opciones cubren todas las características de los alfiles y hasta las superan ambas.

La puntuación de los alfiles es: 4

(medio punto más que en el ajedrez occidental, debido a las habilidades extras que ellos tienen.) Los alfiles tienen el mismo valor que los caballos, a pesar de que los alfiles pueden llegar a distancias bastante más alejadas que los caballos, pero los caballos en compensación pueden saltar sobre las otras piezas mientras que los alfiles no). Esto es así porque ambos comparten la misma característica que solo en conjunto pueden dar jaque mate al rey rival, o a una de las regentas rivales.

4) Las Torres:

Las Torres se sitúan en las 4 puntas extremas del tablero. solo los cañones están a su lado horizontal y unas peonas delante de ellos. Cada jugador tiene 2 torres en el principio de cada partida (igual que en el ajedrez occidental y que en casi todas las variantes del ajedrez).

Las torres son la pieza que se mueve en línea recta de forma ortodoxa para todas las direcciones. y también capturan otras piezas y dan jaques en línea recta. pero no pueden saltar sobre otras piezas (a diferencia de los cañones).

Las torres pueden ser una pieza aburrida y es burocrática, pero es bastante potente. las torres son la única pieza que no tiene

ningún cambio con sus características en esta variante del ajedrez a comparación del ajedrez occidental.

Las torres son una pieza que necesita espacio en el tablero para moverse bien y ser útiles. y mientras las partidas están más avanzadas y más piezas fueron capturadas más fuertes serán las torres hasta que en las finales de las partidas las torres son pieza decisiva y temible. (al revés que los cañones las torres son atacantes de las finales de las partidas). la torre es una pieza que puede trabajar sola.

El rey puede realizar el enroque con una de sus torres, a condición de que las torres no se hayan movido de su casilla inicial. (la misma condición que en el ajedrez occidental).

Cuando el rey realiza un enroque con una torre el rey se mueve 3 pasos horizontal mente y la torre se mueve también 3 pasos horizontalmente para el lado opuesto cruzando en una casilla con el rey. Si el cañón estuviera en su casilla inicial, la torre lo saltará para realizar el enroque. No hay enroque corto y enroque largo (a diferencia del ajedrez occidental), para los dos lados horizontales el enroque mide la misma distancia.

Solo los peones pueden convertirse en torres cuando llegan a su fondo opuesto. Pero las peonas en cambio pueden convertirse en reinas que cubren todas las características de las torres y las superan. Sin embargo las torres son por sí mismas una pieza bastante poderosa en los finales de las partidas, y que es fácil de usar. En las finales los peones pueden convertirse en torres cuando llegan a su fondo opuesto, y por eso la probabilidad que los jugadores en las diferentes partidas conviertan a sus peones en torres es media a alta.

La puntuación de las torres es: 5

(El valor de las torres en esta variante del ajedrez es idéntico al del ajedrez occidental. porque tienen la misma habilidad que en el ajedrez occidental.

Las torres valen un punto más que los caballos y que los alfiles porque son una pieza que es capaz de dar Jaque mate de forma solitaria al rey rival; o a una de las regentas rivales, pero con más dificultad. Y eso hace a las torres una pieza relativamente

poderosa. Pero las torres también valen un punto menos que los cañones. porque los cañones pueden hacer todo lo que hacen las torres y otras cosas más. Por eso los cañones son una pieza más poderosa que las torres, así como las torres son un refuerzo para los cañones en esta variante del ajedrez).

5) Los Cañones:

Los cañones se sitúan en las segundas casillas desde las puntas, entre las torres y los caballos (a diferencia del ajedrez chino y del coreano en los que ambos cañones se sitúan en una línea intermedia detrás de los peones y delante de las demás piezas; o a diferencia del ajedrez “shako” en el que los cañones se sitúan detrás de todas las demás piezas). Cada jugador tiene 2 cañones en el principio de cada partida (igual que en el ajedrez chino, que en el ajedrez coreano, y que en el ajedrez “shako”). El origen de la pieza de los cañones es del ajedrez chino. y se adaptó también al ajedrez coreano pero de forma un poco diferente. Esta pieza no apareció en muchas otras variantes del ajedrez; pero si lo hizo por ejemplo en el ajedrez “shako”. En esa reciente variante del ajedrez creada por Jean-Louis Cazaux en 1993, los cañones son idénticos a los cañones del ajedrez chino. En el “ajedrez 123” también aparece la pieza de los cañones. Pero son un poco diferentes y más poderosos que los cañones del ajedrez chino y del coreano. Veamos cómo:

Los cañones se mueven en línea recta para todas las direcciones. y también capturan otras piezas y dan jaques en línea recta (como las torres). pero además pueden saltar sobre las demás piezas- aunque a diferencia de los caballos o de la princesa que pueden saltar sobre varias piezas en cada salto, los cañones pueden saltar solo sobre una pieza en cada movida.

En esta variante del ajedrez los cañones pueden tanto saltar sobre cualquier pieza sin necesidad de capturar a otra pieza después (como en el ajedrez coreano. y a diferencia del ajedrez chino en el que los cañones pueden saltar solo cuando realizan una captura), como moverse en línea recta sin necesidad de

saltar (como en el ajedrez chino. y a diferencia del ajedrez coreano en el que cuando un cañón no salta se queda inmóvil, y donde, además, los cañones no pueden saltar sobre otros cañones ni capturarlos).

Además, en esta variante del ajedrez los cañones pueden capturar de dos formas: o de la misma forma que lo hacen las torres o la reina; o saltando antes sobre otra pieza en línea recta para llegar a una pieza más alejada (como ocurre en el ajedrez chino y en el coreano). Y también para dar jaques los cañones lo pueden hacer de dos maneras: tanto de forma patente, sin que haya una pieza en el medio (como lo hacen las torres o la reina), como de forma oculta teniendo una pieza entre ellos y el rey, o la regenta (a diferencia del ajedrez chino y del coreano, donde solo pueden dar jaques de forma oculta, teniendo una pieza entre ellos y el rey).

Estas mejoras para los cañones les permiten poder amenazar a 2 piezas rivales a la vez, tanto a la primera pieza como a la segunda pieza que están en su camino. Pero no pueden capturar a 2 piezas a la vez, sino que tiene elegir a cuál pieza capturar (como con todas las demás piezas). Si la primera pieza de su camino es enemiga el cañón lo puede capturar o saltar sobre ella. Pero si, en cambio, la segunda pieza de su camino es enemiga, los cañones solo la pueden capturar, o dar le un jaque si es un rey o una regenta enemigos. Así como si la primera pieza de su camino es amiga solo pueden saltar sobre ella. y si la segunda pieza de su camino es amiga el cañón no podrá ir más lejos que hasta la casilla anterior a ella, ó 2 si la casilla anterior es la casilla dorada. Y además en el caso que haya 2 piezas aliadas del cañón que estén una al lado de la otra, o si la única casilla que las separa es la casilla dorada, entonces el cañón no podrá pasar y se frenara como las torres o la reina. Estas características únicas que tienen los cañones con sus mejoras los convierten a ellos en las únicas piezas que ya pueden realizar una captura en su primera movida (capturando al peón rival que está en su frente. aunque al igual que en ajedrez chino esta no es una gran jugada de apertura), o en dos

movidas ya puedan dar jaque mate su rey rival. y que en tres movidas puedan capturar a su reina enemiga, o a su princesa enemiga (si no huye a tiempo). Además con dos cañones en cuatro movidas se puede realizar un doble jaque mate al rey y a la reina (colocándolos primero a uno en la línea vertical de la reina y luego al otro en la línea vertical del rey). Por eso los cañones son una pieza muy poderosa y temible en los principios de las partidas. Pero a medida que las partidas avanzan y las diferentes piezas son capturadas, los cañones se vuelven menos útiles hasta que al final de las partidas casi no hay diferencia los cañones y las torres (excepto que pueden siempre saltar sobre los reyes o sobre las regentas y sobre los barcos. Y que pueden dar jaques ocultos detrás del rey o de la regenta propios, y del barco del mismo color).

En resumen los cañones son los cazadores expertos en atrapar piezas ocultas o bloqueadas, pero al ir en línea recta pueden fácilmente llamar la atención. mientras más piezas haya en el tablero más fuertes serán los cañones; y mientras menos piezas haya en el tablero menos diferencia habrá entre los cañones y las torres. (los cañones en esta variante del ajedrez son torres con habilidades extras. que algunas de ellas las comparten con los caballos).

Por último en esta variante del ajedrez el rey puede también realizar el enroque con una de sus dos torres, aunque los cañones no se hallan movido de su casilla inicial. Cuando el rey realiza un enroque con una torre el rey se mueve 3 pasos horizontalmente hasta la casilla del caballo y la torre se mueve 3 pasos horizontalmente para el lado opuesto hasta la casilla del alfil, cruzando en una casilla con el rey. Si un cañón se halla en su sitio inicial, al hacer enroque la torre simplemente saltará sobre él.

Solo los peones pueden convertirse en Cañones cuando llegan a su fondo opuesto. y las peonas en cambio no pueden convertirse en ninguna pieza que cubra las características de los cañones. esa es la ventaja que tienen los peones por sobre las peonas. Los cañones son la pieza más poderosa en la que

los peones pueden convertirse cuando llegan a su fondo opuesto. y por eso la probabilidad que los jugadores en las diferentes partidas conviertan a sus peones en cañones es muy alta. Además puede ser una decisión muy sabia convertir a los peones en cañones en ciertos casos. porque al igual que los caballos, los cañones pueden también atrapar a piezas ocultas. La puntuación de los cañones es: 6

(un punto más que las torres porque los cañones pueden hacer todo lo que hacen las torres y más cosas como saltar sobre otras piezas o capturar a otras piezas de las distancias más alejadas. Los cañones tienen características únicas en el juego y son una pieza clave y muy peligrosa en los principios de las partidas. Pero mientras menos piezas haya en tablero menos diferencia habrá entre los cañones y las torres. Los cañones del “ajedrez 123” son una pieza notablemente mejorada en comparación con el ajedrez chino y con el coreano. porque pueden capturar otras piezas y dar jaque mate al rey rival, o a una de las regentas rivales sin necesidad de saltar, y sin necesidad que la ayude de otras piezas en el tablero. Los cañones son la pieza más fuerte en la que los peones se pueden convertir cuando llegan a su fondo opuesto. Y también por eso el uso de los cañones es frecuente en las partidas. Los cañones en resumen son la pieza más poderosa de las que no pertenecen a la realeza).

6) El Barco:

Al comienzo de la partida, los barcos se sitúan en las ciudadelas, y no en las dos líneas de inicio como las demás piezas (el barco blanco arranca de la casilla z6, y el barco negro arranca de la casilla l6. Cada barco está en la ciudadela que está a la izquierda de su rey). Cada jugador tiene un solo barco durante toda la partida. Y junto con el rey son las únicas piezas que no tiene remplazos ni se las puede multiplicar a través de los peones ó de las peonas (a diferencia del Chaturaji o del Chaturanga para 4 jugadores, ya que allí uno de los peones sí

puede convertirse en barco, pero solo cuando el barco de su equipo haya sido capturado, para así recuperar la pieza que falta en su equipo allí).

El origen de la pieza del barco, que también fue llamado como concejero o ministro (visir) es del Chaturaji ó del antiguo ajedrez indio para 4 jugadores, y no siguió adelante en la historia del ajedrez. En el “ajedrez 123” la pieza revive con nuevas funciones, así que es un poco diferente al barco del ajedrez indio para 4 jugadores.

El barco se puede mover para todas las direcciones, tanto en diagonal como en línea recta. Pero solo en 1 paso ó en 2 pasos (no en 3 pasos y más). Y de esas 2 formas de movimiento puede el barco también saltar sobre una pieza en cada movida. (a diferencia del ajedrez indio para 4 jugadores en el que el barco solo se mueve en diagonal, solo puede saltar en diagonal, y solo puede avanzar en 2 pasos, dependiendo de un color de casillas. por eso la pieza del barco del ajedrez indio para 4 jugadores también fue un origen de los alfiles). En nuestra variante, el barco trasporta a sus prisioneros a las ciudadelas. Al igual que los cañones el barco solo puede saltar sobre 1 pieza en cada movida, de forma que si hay dos piezas o más en su camino el barco no podara pasar. Y también como los cañones si hay una pieza enemiga a una casilla de distancia del barco, el barco lo puede tanto recoger la como saltar por encima de ella.

El máximo de casillas que puede ir el barco son 16, si está en el centro del tablero. justo el doble que el rey.

El barco también es una de las pocas piezas del juego que puede ir a todas las 123 casillas del tablero (solo como los peones, las peonas, y la princesa que no es regenta). y al igual que la princesa no regenta, cuando el barco entra en la casilla dorada le cierra la posibilidad al rey rival o a una de las regentas rivales, de entrar en una de las 2 ciudadelas (las 2 casillas grises).

Ninguna pieza puede capturar al barco (ni siquiera el otro barco (a diferencia ajedrez indio para 4 jugadores). Así como el

barco tampoco puede capturar ninguna pieza ni realizar jaques. por eso el barco es la única pieza que siempre estará presente del principio al fin de las partidas.

El barco se destaca en que es la única pieza en esta variante del ajedrez que no puede ser ofensiva, sino que es una pieza recolectora-transportadora. La característica principal del poder que tiene el barco es que en lugar de capturar “comer” a las piezas enemigas (como todas las demás piezas), las recoge y las pone en una de las ciudadelas, para así evitar jaques u otras posiciones peligrosas para su equipo. El barco transporta a las piezas enemigas hacia las ciudadelas en intercambio de casillas: cuando el barco ocupa la casilla de su pieza prisionera, y la pieza prisionera pasa a una de las ciudadelas. Así el barco realiza su transbordo. (o sea que si una pieza es capturada por el barco en lugar de desaparecer del tablero aparecerá automáticamente en una de las ciudadelas). En primer lugar, las lleva a su “propia” ciudadela y si esta estuviera ocupada, a la ciudadela del frente. Pero, si las dos ciudadelas están ocupadas, la pieza prisionera del barco se queda quieta sobre el barco, y tendrá que montarse sobre él, hasta que una de la ciudadela quede libre. pero mientras tanto tampoco ninguna pieza del equipo del barco la podrá capturar a su pieza prisionera, mientras la lleva (como en las ciudadelas). Igualmente, el barco no puede recoger a una pieza mientras está en una de las ciudadelas.

El barco solo puede transportar a una pieza por movida. Y puede recoger a todas las piezas enemigas excepto al rey enemigo o a la reina o a la princesa regentas rivales (según el que tenga el poder) y al otro barco.

Por último por el contrario el barco no puede transportar a ninguna pieza de su equipo a excepción del rey o la reina o a la princesa regentas (según el que tenga el poder) yendo a la casilla donde están ellos y pasándolos a una de las ciudadelas. De esta forma, el barco también puede así forzar tablas en la partida, evitando una derrota. Pero cuando el otro barco rival o una princesa rival no regenta están en la casilla dorada,

entonces el barco no podrá realizar esta movida con el rey propio.

En resumen el barco es el guardián de las ciudadelas. y sus características son casi idénticas a las ciudadelas: que ninguna pieza lo puede capturar y que él no captura ninguna pieza, sino que las transporta a una de las ciudadelas. También el barco es una de las pocas piezas que puede navegar en todo el tablero. El barco es una pieza muy tranquila y pacífica. No es una pieza tan veloz, pero es bastante potente. Y sirve sobre todo para evitar jaques u otras posiciones peligrosas para su equipo. El barco además es una pieza de salvavidas para su rey o para una de sus regentas (según la pieza que tenga el poder de su equipo).

La puntuación del barco es: 8

(El barco no es una pieza que pertenece a la realeza. Pero si pertenece a la nobleza.) La razón principal por la que el valor del barco sea 8 es porque es un valor que está justo en la mitad entre los valores de las piezas del pueblo y los valores de las piezas reales. El barco tiene un valor mayor que el de la mayoría de las otras piezas del juego porque: es una de las pocas piezas que puede ir a todas las 123 casillas del tablero y es una pieza que es capaz de saltar sobre otras piezas, a pesar de no ser tan veloz, y sobre todo que ninguna pieza lo puede capturar. todo eso ya convierte al barco en una pieza bastante poderosa. Además al igual que los cañones el barco con sus características también son únicas en el juego: El barco es también la única pieza que no puede matar a las otras piezas, sino que las transporta a las ciudadelas. y además al igual que el rey tampoco el barco puede dar jaques. A pesar de eso, el barco es una pieza que puede ser útil en las defensas, y que con él se pueden evitar muchos jaques. Como el barco es la única pieza que siempre está presente del principio al fin de las partidas, es una pieza de salvavidas. Gracias al él, ni el rey ni una de las regentas estarán solos nunca. El barco además de ser un medio de transporte también puede ser considerado un

concejero o un primer ministro o gran visir que siempre acompaña y vigila a la pieza que tiene el poder de su equipo.

7) La Princesa:

La princesa se sitúa entre el rey y un alfil (la princesa blanca se sitúa a la derecha del rey blanco y la princesa negra se sitúa a la izquierda del rey negro). Cada jugador tiene solo una princesa en el principio de la cada partida (igual que en el ajedrez persa).

El origen de la pieza de la princesa es del ajedrez persa. Hubo varias propuestas de agregar a la princesa al ajedrez occidental, o poner una pieza que tenga características parecidas a las de la princesa, como por ejemplo la propuesta de J. R. Capablanca con el arzobispo. Pero éstas nunca fueron aceptadas por los expertos occidentales hasta ahora. En el “ajedrez 123” también aparece la pieza de la princesa y es prácticamente idéntica a la princesa del ajedrez persa, como se verá.

La princesa se mueve tanto como el alfil - en diagonal y como el caballo - pudiendo saltar sobre las otras piezas. Ella reúne las habilidades extras no-occidentales de ambos, en esta variante del ajedrez, como ser, la movida horizontal en las ciudadelas de los alfiles para cambiar de diagonales, o la posibilidad de moverse 3 pasos horizontalmente y 1 paso verticalmente que tienen aquí los caballos. La princesa solo puede saltar de la forma que lo hacen los caballos. Y la princesa solo puede realizar el empujón a un caballo compañero. y lo puede hacer solo después de ir como los caballos y no como los alfiles, para empujar al caballo compañero de la casilla en que esta y ocupar su lugar. Nótese que lo contrario no es cierto, un caballo no puede dar un empujón a una princesa.

De esas dos formas la princesa captura otras piezas y da jaques. Esto le da a la princesa el poder de dar jaque mate a su rey rival de forma solitaria (igual que la princesa del ajedrez persa y que la pieza del arzobispo que invento J.R. Capablanca en su ajedrez alterativo). Además la princesa es una de las 4

únicas piezas que pueden entrar en la casilla dorada, igual que solo los peones, las peonas, y el barco. Y al igual que el barco cuando una princesa entra a la casilla dorada le cierra la posibilidad al rey rival o a una de las regentas rivales, de entrar en una de las 2 ciudadelas (las 2 casillas grises, tal como en el ajedrez persa).

Pero cuando una princesa se vuelve la regenta ya no podrá entrar en la casilla dorada.

La princesa también tiene su propio mini-enroque: "la cita". La cita es una movida de intercambio de casillas en el inicio de la partida entre la princesa y el alfil que está a su lado horizontal. de esta forma la princesa ayuda al alfil de su lado a pasar de las diagonales negras a las diagonales blancas. La única condición de la cita es que tiene que ser la primera movida de ambos en la partida (al igual que en el ajedrez persa).

Y por último la princesa es uno de los tres personajes principales de esta variante del ajedrez, porque puede tomar el poder de su equipo tomando la regencia. Noten que solo la princesa original puede volverse la regenta (las peonas que se hayan convertido en princesas cuando llegan a su fondo opuesto no pueden tomar la regencia).

El orden automático de la regencia la princesa es solo la tercera pieza a la que le corresponde el poder (Rey-Reina-Princesa, 1-2-3). Pero existen dos casos en que este orden se rompe, cuando el rey pasa directamente su mando a la princesa mientras le dieron el jaque mate.

a) si la reina ya fue capturada, y a la princesa en cambio no la capturaron (caso 1-3).

b) si la reina está en una de las 2 ciudadelas. Y la princesa en cambio está en cualquiera de las otras casillas del tablero que no son las ciudadelas. Porque la regencia solo se realiza desde una de las 121 casillas del tablero que no sean las ciudadelas (incluyendo a la casilla dorada).

La princesa sí puede tomar la regencia desde la casilla dorada. Pero está obligada a salir de ella en la movida siguiente. Y en cambio la princesa no puede tomar la regencia desde una de las

ciudadelas (como la reina). Eventualmente, la reina podría volverse regenta de su equipo (esto sería el caso 1-3-2). En resumen la princesa es la pieza más hábil del juego debido a sus combinaciones interesantes en sus características. Y también es muy colaborativa con los caballos en el empujón y con los alfiles en la cita (a pesar de que puede trabajar sola). La princesa es una pieza con muchas capacidades. Sin embargo conviene intentar usar a la princesa original de forma defensiva hasta un punto avanzado en la partida, porque a través de ella se consigue una vida extra y se evita una derrota, en caso en que dieran jaque mate al rey.

Solo las peonas pueden convertirse en princesas cuando llegan a su fondo opuesto, pero esas princesas no pueden volverse regentas. Se llaman vice-princesas. Eso también tiene sus ventajas: las princesas que no son originales siempre pueden entrar en la casilla dorada. Y dado a que no pueden ser regentas se las puede usar más de forma ofensiva sin temor.

La puntuación de la princesa es: 10

(La razón por la que el valor de la princesa sea 10 es porque primero contiene todas las características de los caballos y de los alfiles a la vez. Y la suma de los valores de los alfiles y de los caballos ya le da a la princesa 8 puntos en esta variante del ajedrez). La princesa es una pieza que es capaz de dar jaque mate de forma solitaria al rey rival, o a una de las regentas rivales. Además la princesa es una de las pocas piezas que puede ir a todas las 123 casillas del tablero. Eso le suma 1 punto más. La princesa en sus características es la pieza más hábil de esta variante del ajedrez. pero a su vez es la menos poderosa dentro de las piezas reales. La princesa original también es una de las 2 piezas que tienen el privilegio de tomar el poder y volverse regenta en caso de que den jaque mate a su rey. y eso le suma otro punto más. Por lo tanto el valor de la princesa es 10.

8) La Reina:

La reina se sitúa entre el rey y un alfil (la reina blanca se sitúa a la izquierda del rey blanco. Y la reina negra se sitúa a la derecha del rey negro). Cada jugador tiene solo una reina en el principio de la cada partida (igual que en el ajedrez occidental y en la mayoría de las variantes del ajedrez).

La reina se mueve tanto como el alfil en diagonal y como la torre en línea recta. Y de esas dos formas la reina captura otras piezas y da jaques (igual que en el ajedrez occidental y que en el ajedrez persa). eso convierte a la reina en la pieza más peligrosa y temible del juego. Y también en la más poderosa solo por detrás del rey. Lo único que la reina no puede hacer es saltar sobre otras piezas, o entrar en la casilla dorada.

La reina mantiene las mismas características que en el ajedrez occidental, y además también puede realizar “la cita” con el alfil vecino- al igual que la princesa. En “la cita”, la reina intercambia su casilla en el inicio de la partida con el alfil que está a su lado horizontal, para ayudarlo a pasar a las diagonales blancas. Al igual que para la princesa, la condición de la cita es que este movimiento tiene que ser la primera movida de ambas fichas en la partida.

La reina también es uno de los tres personajes principales de esta variante del ajedrez porque puede tomar el poder de su equipo, al ejercer la regencia. Recordemos que solo la reina original puede volverse “reina regenta” (las peonas que se convierten en reinas cuando llegan a su fondo opuesto no pueden tomar la regencia. Por ello técnicamente las otras reinas se consideran “virreinas” y no reinas completas.

Su jerarquía es superior a la de la princesa. y por eso es la segunda pieza a la que le corresponde el poder (detrás del rey) y la primera a la que le corresponde la regencia (en caso de que el rey haya sufrido jaque mate). La excepción es en los casos en que:

A) si la reina ya fue capturada, y a la princesa en cambio no capturaron. Entonces, tras el jaque mate, el rey dona su mando a la princesa (traspaso 1-3).

B) si la reina está en una de las 2 ciudadelas. no podrá tomar la regencia. Y en caso de que en cambio la princesa esté en cualquiera de las otras casillas del tablero que no sean las ciudadelas, el poder del rey pasará a su princesa, y no a la reina, si el rey sufre un jaque mate. (Este sería el traspaso 1-3-2). Porque la regencia solo se puede realizar en una de las 121 casillas del tablero que no son las ciudadelas (incluyendo a la casilla dorada, en la que la reina no puede entrar, y sí la princesa). En este caso la reina para tomar la regencia tendrá que salir de su ciudadela y resistir hasta que den jaque mate a su princesa regenta, y solo ahí podría tomar la regencia.

En resumen la reina es la pieza más poderosa del juego por sus características. Pero no es invencible cuando no es la regenta. Por eso a la reina original también conviene intentar usarla de forma defensiva hasta algún punto avanzado en la partida donde no estaría amenazada, porque a través de ella también se consigue una vida extra y se evita una derrota, en caso de que dieran jaque mate al rey (al igual que la princesa original). Y Además a excepción de los dos casos especiales que vimos antes, la reina original es la primera pieza a la que le corresponde la regencia. Cuando la reina se vuelve la regenta es la pieza más poderosa de todas (más que el rey y más que la princesa regenta) que es casi imposible darle un jaque mate. Solo las peonas pueden convertirse en reinas cuando llegan a su fondo opuesto, pero esas reinas extras no pueden ser regentas. Por eso a las reinas que no son originales siempre se las usa de forma ofensiva, incluso más que a la reina original. Y son piezas decisivas para dar un jaque mate. por eso la probabilidad que los jugadores en las diferentes partidas conviertan a las sus peonas en reinas es muy alta.

La puntuación de la reina es: 12

(El valor de la reina es el mismo que en las cartas francesas. Y a al igual que en las cartas francesas la reina en el “ajedrez

123” tiene el valor mayor, solo por detrás del rey o de la pieza gobernante. Que puede ser ella misma si es la reina original. La reina contiene todas las características de los alfiles y de las torres a la vez. La suma de los valores de los alfiles y de las torres ya le da a la reina 9 puntos en esta variante del ajedrez. y la convierte en la pieza más poderosa del “ajedrez 123” con respecto a sus habilidades. Pero además La reina original es una de las 2 piezas que tienen el privilegio de tomar el poder y volverse regenta en caso de que den jaque mate a su rey. Y entre la reina y la princesa, la reina es la primera a la que le corresponde la regencia. eso le suma otros 3 puntos. Por lo tanto el valor de la reina es 12. La razón secundaria que la reina vale 12 puntos es para mantenerla a una distancia matemáticamente lógica de las demás piezas).

9) El Rey:

El rey se sitúa justo en la casilla central de su equipo, entre la reina y la princesa. Cada jugador tiene solo un rey durante cada partida. Y junto con el barco son las únicas piezas que no tienen remplazos ni se las puede multiplicar a través de los peones o de las peonas (como en el ajedrez occidental y en casi todas las variantes del ajedrez que se hicieron hasta ahora que son reconocidas, con respecto del rey).

El rey se mueve en un paso para todas las direcciones en diagonal o en línea recta. (Excepciones: el enroque y la casilla dorada. Ver más abajo los detalles). De esas formas, el rey también captura otras piezas. Y al ser siempre la pieza gobernante, ninguna pieza rival lo puede capturar. La única forma de eliminar a los reyes del tablero es dándoles jaque mate.

A pesar de que los reyes no son una pieza hábil, son los que están en el centro de las partidas. Si su rey está en jaque el jugador está obligado a defenderlo de alguna forma, y no puede mover ninguna otra pieza a excepción de si es para defender al

rey (como en el ajedrez occidental y en casi todas las otras variantes del ajedrez sin excepción).

Pero en el “ajedrez 123” el destino del rey solo es definitivo cuando no están ni la reina ni la princesa originales en el tablero (a pesar de que cuando está el rey en el tablero, siempre es él la pieza que en ella central de las partidas). Esta es la diferencia con todas las variantes del ajedrez sin excepción, porque en las demás la idea del juego de ajedrez siempre está centrada en el rey. En el “ajedrez 123”: el rey no siempre es el decisivo!

Por eso en caso de que al rey le dieran jaque mate pero la reina o la princesa originales están en cualquier lugar del tablero a excepción de las 2 ciudadelas (las 2 casillas grises), el jugador no pierde la partida! Si no que el mando del rey pasa a la reina o la princesa originales (en ese orden, primero a la reina y luego a la princesa), y la partida continuará.

Por eso en esta variante del ajedrez no es recomendable que la primera preferencia sea dar cuanto antes dar jaque mate al rey. Porque después, dar jaque mate a la reina regenta o a la princesa regenta va a ser mucho más difícil, tanto que puede llevar a la propia derrota verdadera.

“Línea de oposición”: la línea de oposición es una línea de separación que marca el límite de cercanía posible entre los dos reyes. Los dos reyes no pueden estar uno junto al otro. Tiene que haber como mínimo un espacio de una casilla entre ambos, y no la pueden cruzar cuando están uno al frente del otro. Esa casilla de separación entre los dos reyes puede ser vertical, horizontal, o diagonal. Por eso un rey no puede dar un jaque a otro rey (igual que en el ajedrez occidental y que en muchas otras variantes del ajedrez). Sin embargo en esta variante del ajedrez el rey sí puede dar un jaque él solo a una princesa regenta, cuando ella está a una casilla de distancia de él en línea recta (de forma vertical o de forma horizontal). pero es un jaque que en ningún caso es mate cuando el rey está solo, porque la princesa regenta siempre podría escapar de él.

El rey puede ir a todas las casillas del tablero excepto a la casilla dorada. Cuando el rey entra en una de las dos ciudadelas (las dos casillas grises) está en su derecho de exigir tablas (empate). Cuando una princesa enemiga no regenta o el barco enemigo están en la casilla dorada, le cierran la posibilidad al rey de entrar a una de las dos ciudadelas (igual que en el ajedrez persa). Las dos ciudadelas para el rey le sirven para huir y así evitar una derrota (como con las regentas). Pero cuando el rey entra en una de las ciudadelas tendrá derecho a exigir automáticamente tablas si lo desea. Además, el barco puede transportar al propio rey yendo a la casilla donde esté él para así pasarlo a una de las ciudadelas. De esta forma con el barco el rey puede igualmente, huir a una de las ciudadelas y así también forzar tablas en la partida, evitando una derrota. Pero en cambio, si el otro barco rival o una princesa rival no regenta están en la casilla dorada, esa movida, no se podrá realizar.

Por último, el rey se mueve un paso cada vez excepto en dos ocasiones. La primera es el enroque (como en el ajedrez occidental y como en el ajedrez persa): el enroque de esta variante es una movida donde el rey se mueve 3 pasos horizontalmente hacia una de las dos casillas iniciales de los caballos, y la torre se muda otras 3 casillas al lado opuesto, junto al rey.

Las 5 reglas para realizar el enroque son:

A) que el enroque solo se puede realizar una sola vez por partida para cada participante.

B) que el enroque tiene que ser la primera movida de la partida tanto del rey como para la torre interviniente.

C) que el camino para el rey este despejado de otras piezas (reina o princesa, alfil y caballo). No obstante, es indiferente que los cañones estén o no en su lugar inicial. En todo caso, el rey se mueve a la casilla del caballo (3 lugares) y la torre pasa a la casilla del alfil (3 lugares, al revés del rey). Si algún cañón está en su casilla, la torre lo saltará (por única vez en la partida).

D) que en esta variante del ajedrez el rey sí puede realizar el enroque cuando está en jaque, para huir. Y también puede pasar por casillas que están en jaque durante el enroque (a diferencia del ajedrez occidental y del ajedrez persa). Solo no se puede realizar el enroque si al hacerlo, pasara a una casilla donde el rey estaría en jaque.

E) que en esta variante del ajedrez no hay enroque corto y enroque largo. Sino que el enroque siempre mide la misma distancia para las dos direcciones horizontales (a diferencia del ajedrez occidental y del ajedrez persa). El rey realiza el enroque con una de las torres y la torre también se mueve 3 pasos horizontalmente para el lado opuesto cruzando en una casilla con el rey (y saltando al cañón si estuviera).

El segundo caso excepcional en el que el rey puede moverse más de una casilla es si está junto a la casilla dorada. Al no poder entrar el rey en ésta, puede moverse saltándola y avanzando dos casillas en un solo movimiento. La única limitación es que la casilla dorada debe estar libre (sin otras piezas de ningún equipo) para que el rey la atraviese.

La puntuación del rey es: 13

(A diferencia del ajedrez occidental que el rey no tiene ningún valor. En esta variante del ajedrez el rey si tiene valor porque no siempre es decisivo. El valor del rey es el mismo que en las cartas francesas. Y a al igual que en las cartas francesas el rey en el “ajedrez 123” tiene el valor máximo. Porque a pesar de que el rey no es una pieza hábil, cuando está en el tablero siempre es la pieza que manda, y en él se centra la partida. Al rey no se lo puede capturar; solo se le puede dar jaques. La única forma de eliminar a los reyes del tablero es dándoles jaque mate. Además El rey también es una pieza única, que no tiene reemplazos ni se la puede multiplicar. Solo la reina original o la princesa original pueden tomar su poder en caso de que a él le den un Jaque mate. Y también por eso el rey tiene el valor máximo del juego).

10) La Reina Regenta:

La reina regenta es la misma reina del principio de la partida que toma el poder de su equipo. Según la ley de la regencia en el juego la reina es la primera pieza a la que le corresponde el poder (después del rey). Para que la reina original tome la regencia necesitará solamente que a su rey le den un jaque mate (estando ella viva). Pero si la reina original está en una de las dos ciudadelas el poder del rey pasará a su princesa original y no a la reina, o si no ese jugador perderá la partida.

La reina regenta tiene todas las características de una reina común, y además como es la pieza gobernadora ninguna pieza rival la puede capturar y la única forma de eliminarla es dándole un jaque mate (igual que con el rey o con la princesa regenta). Eso la convierte en la pieza más poderosa de todas en el juego. Sin embargo, como también es la pieza gobernante, cuando la reina regenta entra en una de las 2 ciudadelas (las 2 casillas grises) automáticamente tendrá derecho a exigir que la partida se acabe en tablas.

Así mismo, el barco puede trasportarla a una de las ciudadelas, yendo a la casilla donde ella esté y creando así la posibilidad de tablas (igual que sucede con el rey, o con la princesa regenta). Esto no es posible en el caso que haya un barco rival o una princesa no regenta rival en la casilla dorada.

Las líneas de oposición entre dos reinas regentas son idénticas a la línea de oposición de los reyes, o sea se guarda una casilla de distancia.

La reina regenta siempre puede dar fácilmente un Jaque al rey adversario. Y, en un enfrentamiento entre ambos, el rey puede huir para sobrevivir solo a una de las dos ciudadelas para forzar unas tablas. (Con todo, al igual que es el caso entre los reyes, la reina regenta tiene la obligación de mantener por lo menos una casilla de espacio entre ella y el rey rival, y no la puede cruzar, para no crear oposición). Otro tanto sucede entre una reina regenta y una princesa regenta rival.

Para dar un jaque mate a una reina regenta se requiere una combinación especial de por lo menos 3 piezas: 2 piezas que van en línea recta y que capturan de forma patente (una torre o un cañón o una reina), y una reina que no es regenta. y con estas 3 piezas hay que intentar llevar a la reina regenta rival a una de las 4 casillas extremas del tablero para que no pueda escaparse.

En resumen la forma de dar un jaque mate a una reina regenta es parecida a la forma que se dan jaque mate a los reyes pero mucho más compleja.

La puntuación de una reina regenta es: 13

(El valor 13 es el valor de todas las piezas gobernantes. Por eso el valor de una reina regenta es el mismo que el de rey porque es la pieza que gobierna y que en ella se centra la partida. Sin embargo las características de la reina regenta son muy superiores a las del rey. Dado que es una pieza que hereda todas las características de una reina común y le suma todas las características del rey se convierte en la pieza más poderosa del juego. Pero a pesar de eso no es más difícil dar un jaque mate a una reina regenta que a una princesa regenta. porque hay una cierta relación entre la reina regenta y el rey en las características, mientras que la princesa regenta es más independiente).

11) La Princesa Regenta:

La princesa regenta es la misma princesa original del principio de la partida que toma el poder de su equipo. Según la ley de la regencia en el juego la princesa es la tercera pieza a la que le corresponde el poder (después de la reina). Para que la princesa original tome la regencia necesitara que a su rey le dieran jaque mate, y que su reina original no esté presente en el tablero activo (tanto si la capturaron como si está en una de las ciudadelas).

La princesa regenta tiene todas las características de una princesa común, solo a excepción que no puede entrar en la

casilla dorada. Pero a cambio, como es la pieza gobernadora, ninguna pieza rival la puede capturar. La única forma de eliminarla es dándole un jaque mate (igual que al rey o a la reina regenta).

También por eso si la princesa regenta entra en una de las 2 ciudadelas (las 2 casillas grises) automáticamente puede exigir que la partida se acabe en tablas (inclusive si entra en la ciudadela realizando un empujón a un caballo compañero).

También en su caso, su barco la puede transportar a una de las ciudadelas, al ir a la casilla donde ella esté. También así se crea la posibilidad de exigir tablas. (Sólo en el caso en que haya un barco rival, o una princesa no regenta rival en la casilla dorada, se taponan estas aperturas (igual que sucede con el rey o con la reina regenta).

Las líneas de oposición entre dos princesas regentas son: una sola casilla en diagonal, o un salto de caballo (a diferencia que los reyes y las reinas regentas, para los que la línea de oposición es siempre una casilla de distancia).

la princesa regenta siempre puede dar fácilmente un Jaque al rey (solo no puede estar a una casilla de distancia del rey en diagonal porque es oposición). En cambio la princesa regenta solo puede dar un jaque a una reina regenta a través de las 3 formas de los caballos. Una princesa regenta no puede comerse a la otra princesa regenta rival, moviéndose como un caballo. Por eso, esa ubicación entre princesas regentas no produce oposición.

Para dar un jaque mate a una princesa regenta se requiere una combinación de por lo menos 4 piezas: 2 piezas que se mueven como los caballos (un caballo o una princesa no regenta), 1 pieza que va en diagonal (un alfil o una princesa no regenta o una reina no regenta), y 1 pieza que va en línea recta que captura de forma patente (una torre o un cañón o una reina). y con estas 4 piezas es mejor intentar llevar a la princesa regenta rival a una de las 4 casillas extremas del tablero para que no pueda escaparse.

En resumen para dar un jaque mate a una princesa regenta se requiere la mayor inversión de piezas junto con la mayor capacidad.

La puntuación de una princesa regenta es: 13

(El valor 13 es el valor de todas las piezas gobernantes. Por eso el valor de una princesa regenta es el mismo que el de rey porque es la pieza que gobierna y que en ella se centra la partida. Sin embargo las características de la princesa regenta son bastante superiores a las del rey, por ser una pieza muy poderosa. Y además de las tres piezas gobernantes, a la princesa regenta se requiere la mayor inversión de piezas para darle un jaque mate y mucha astucia).

JERUSALÉN / BUENOS AIRES, VERANO DE 2021