

AJEDREZ EN LA ESCUELA



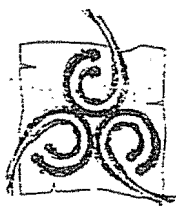
"Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador"

2

CONOCIMIENTOS ELEMENTALES

Contenidos de acuerdo al programa del
Plan de Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe

JUAN LUIS JAUREGUIBERRY



DIRECCIÓN DE
PROMOCIÓN
CULTURAL

DIRECCIÓN DE
EDUCACIÓN



SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN - MUNICIPALIDAD DE ROSARIO

CONOCIMIENTOS ELEMENTALES

2º PARTE

1.- Como me limitan el movimiento mis propias piezas	pág. 3
2.- La captura de las piezas contrarias	pág. 3
La captura del peón "al paso"	pág. 4
Pieza "colgada" y pieza defendida	pág. 5
3.- Limitaciones al movimiento del Rey	pág. 6
La jugada imposible	pág. 6
4.- El Jaque al Rey	pág. 7
El Jaque al descubierto	pág. 9
El Jaque doble	pág. 9
5.- El Jaque Mate	pág. 10
6.- La partida tablas	pág. 12
El Jaque perpetuo	pág. 12
El Rey ahogado	pág. 13
7.- El Enroque	pág. 15
Enroque corto y enroque largo	pág. 15
Condiciones para hacer el enroque	pág. 16
8.- La coronación del peón	pág. 17
9.- El valor de las piezas para el cambio	pág. 18
Ventaja material y calidad	pág. 18

Contratapa: ***Indicaciones sobre el reglamento de juego***

DATOS DEL ALUMNO

Nombre y apellido:

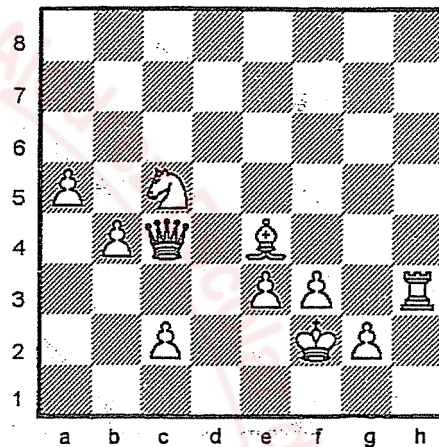
Escuela: Grado: Turno:

1.- CÓMO ME LIMITAN EL MOVIMIENTO MIS PROPIAS PIEZAS

La capacidad de movimiento de cada pieza está limitada por la presencia de las demás. Cuando una pieza encuentra en su camino otra pieza de su propio equipo sólo puede mover hasta la casilla anterior, menos el Caballo que puede saltarla.

Veamos el tablero 1:

- La Dama puede mover libremente por las dos diagonales blancas. Pero por la fila 4 sólo puede ir a d4 y por la columna c sólo puede retroceder a c3.
- El Alfil puede mover libremente por las dos diagonales hacia adelante. Pero sólo puede retroceder a d3.
- El Rey puede mover a cualquiera de las casillas que lo rodean menos a e3, f3 o g2, donde hay peones.
- La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna h. Pero por la fila 3, sólo puede ir a g3.
- El Caballo puede saltar libremente hacia adelante o sobre la Dama y los peones para retroceder a d3, b3 o a4. Pero no puede ir a e4 mientras esté el Alfil.



tablero 1

- Los peones pueden avanzar cada uno por su columna, menos el peón e mientras el Alfil esté en e4. El peón g puede avanzar una o dos casillas por ser su primer movimiento. Pero el peón c sólo puede mover a c3 mientras la Dama esté en c4.

Ejercicio 1: En el tablero 1: a) ¿A cuántas casillas puede mover en su próxima jugada el Rey? :; el Caballo? :; la Dama? :; la Torre? : y el Alfil? : b) ¿Cuáles son las 3 casillas a las que pueden mover 3 piezas?:;;; c) ¿Cuáles son las 9 casillas a las que sólo pueden mover 2 piezas?:;;;;;;;;

Ejercicio 2: Al comenzar cualquier partido de ajedrez: a) ¿Qué piezas pueden mover desde la primera jugada?:; b) ¿Cuáles están inmovilizadas por sus propios peones?:;; c) ¿Qué peones debo mover para sacar los alfiles?:;;; d) ¿Qué peones debo mover para sacar la Dama?:;;

2.- LA CAPTURA DE LAS PIEZAS CONTRARIAS

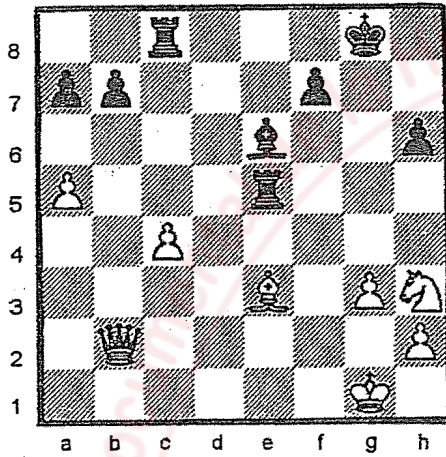
Cuando una pieza encuentra en su camino una pieza contraria tampoco puede saltarla, salvo con el Caballo. Pero puede capturarla (comerla) excepto al Rey. No es obligatorio comer las piezas contrarias, es una elección voluntaria.

Para comer, muevo mi pieza a la casilla ocupada por la pieza contraria y la saco del tablero por el resto del partido. Todas las piezas comen del mismo modo que mueven, menos los peones, que mueven de una forma y comen de otra.

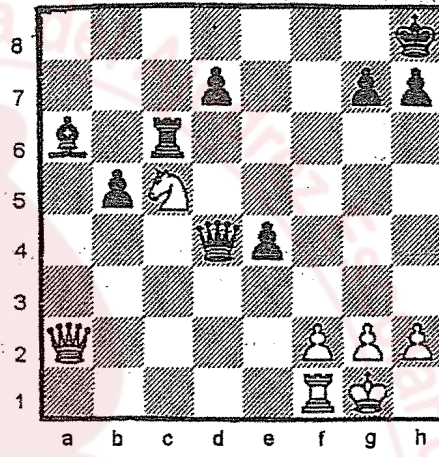
Para anotar la captura se coloca el signo de multiplicación: x entre la inicial de la pieza que come y el nombre de la casilla donde está la pieza comida (por ejemplo Txc5). Si dos piezas del mismo tipo pueden comer a la misma pieza debo indicar la casilla de origen de la pieza que come (por ejemplo dos Torres que pueden comer en c5: Tc1xc5 o Th5xc5).

LA DAMA, LA TORRE Y EL ALFIL: pueden comer las piezas contrarias que se encuentran en sus caminos de movimiento.

Veamos el **tablero 2**: La Dama puede comer un peón (**Dxb7**) o una Torre (**Dxe5**). El Alfil de las blancas puede comer dos peones (**Axa7** o **Axb6**). La Torre de **e5** puede comer el Alfil (**Txe3**) o un peón (**Txa5**). La Torre de **c8** puede comer un peón (**Txc4**). El Alfil negro puede comer un peón (**Axc4**) o el Caballo (**Axb3**).



tablero 2



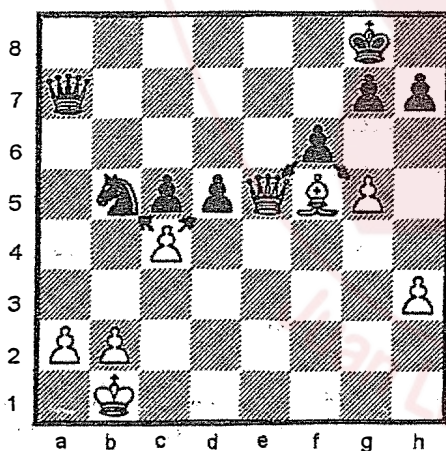
tablero 3

EL CABALLO: puede comer las piezas contrarias que se encuentran en las casillas a donde mueve. Pero no puede comer las piezas sobre las que salta.

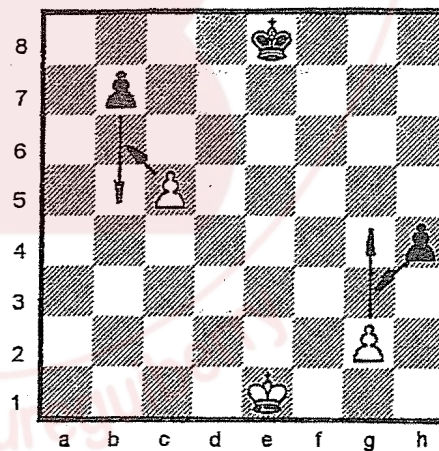
Veamos el **tablero 3**: El Caballo puede comer el Alfil (**Cxa6**) o dos peones (**Cxd7** o **Cxe4**). Pero **NO** puede comer la Dama, la Torre ni el peón **b5** cuando salta sobre ellos.

LOS PEONES: sólo pueden comer las piezas que están en diagonal, una casilla hacia adelante. Si en la casilla siguiente de su columna hay una pieza el peón queda bloqueado. Por eso decimos que el peón **mueve por la columna pero come en diagonal**. Al peón que come lo anoto sólo con la letra de la columna.

Veamos el **tablero 4**: El peón **c** puede comer el peón **d** (**cxd5**) o el Caballo (**cxnb5**) pero **NO** el peón **c5**. El peón **f** puede comer el peón **g** (**fxg5**) o la Dama (**fxe5**) pero **NO** el Alfil.



tablero 4



tablero 5

COMER AL PASO: Si hay un peón blanco en la **fila 5** o uno negro en la **fila 4** pueden "comer al paso" a un peón contrario que avance 2 casillas en su primera jugada, como si hubiera avanzado una sola casilla.

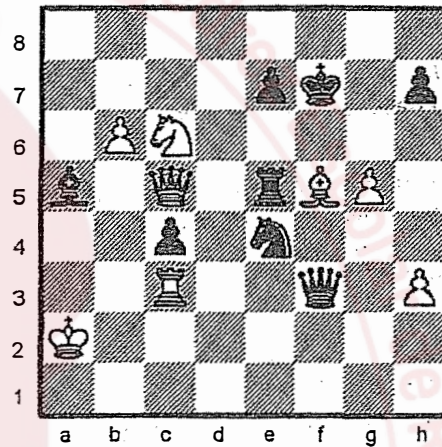
Veamos el **tablero 5**: Si el peón **b** mueve a **b5**, el peón **c** lo puede comer como si hubiera movido a **b6** (**cxnb5 a.p.**). Si el peón **g** mueve a **g4**, el peón **h** lo puede comer como si hubiera movido a **g3** (**hxng4 a.p.**)

Sólo se puede "comer al paso" en la jugada siguiente al avance de dos casillas del peón contrario. Si no como en la jugada siguiente pierdo la oportunidad.

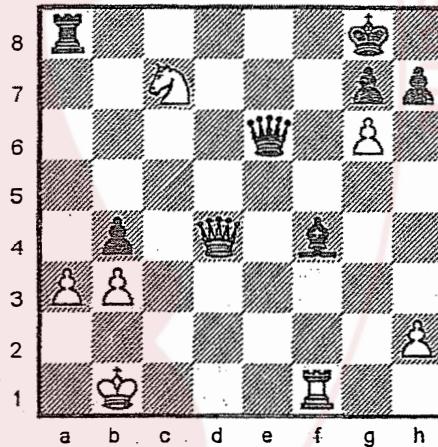
Desde el punto de vista de la amenaza de ser capturada por el rival, las piezas se pueden clasificar así: **PIEZA COLGADA:** es la pieza colocada en una casilla dominada solamente por piezas del rival, que la puede capturar sin perder nada a cambio; **PIEZA DEFENDIDA:** es la pieza colocada en una casilla dominada por nuestras piezas y si es capturada, podremos capturar a la pieza del rival que se la comió.

Ejercicio 3: ¿Qué capturas pueden realizar:

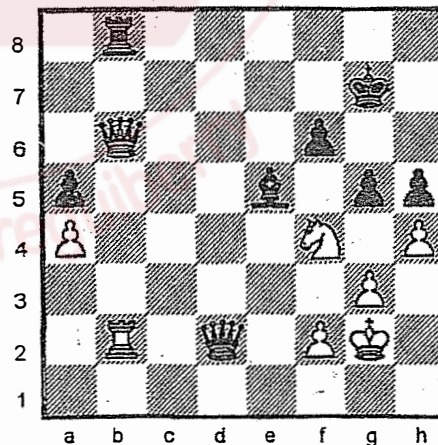
- a) la Dama blanca?:
- b) la Dama negra?:
- c) la Torre blanca?:
- d) la Torre negra?:
- e) el Alfil blanco?:
- f) el Alfil negro?:
- g) el Caballo blanco?:
- h) el Caballo negro?:



- a) la Dama blanca?:
- b) la Dama negra?:
- c) la Torre blanca?:
- d) la Torre negra?:
- e) el Caballo blanco?:
- f) el Alfil negro?:
- g) el peón a?:
- h) el peón b?:
- i) el peón g?:
- j) el peón h?:



- a) la Dama blanca?:
- b) la Dama negra?:
- c) la Torre blanca?:
- d) la Torre negra?:
- e) el Caballo blanco?:
- f) el Alfil negro?:
- g) el peón g?:
- h) el peón h?:



En cada caso, subrayá entre las piezas que anotaste, las que están colgadas.

3.- LIMITACIONES AL MOVIMIENTO DEL REY

El Rey **nunca puede mover a una casilla amenazada por una pieza contraria.**

Veamos el tablero 6:

- El Rey blanco puede mover a g2.

NO puede mover a e2, e4, f4 o g4 (por la Dama), a f2 o e3 (por el Alfil) ni a g3 (por el peón h).

- El Rey negro puede mover a b7.

NO puede mover a a5, a6 o a7 (por la Torre), a c5 o c7 (por el Caballo) ni a b5 o c6 (por la Dama).

El Rey **puede comer** a las piezas contrarias que estén en las casilla donde puede mover, **salvo cuando otra pieza contraria la defiende**, porque tendría que mover a una casilla amenazada.

Veamos el tablero 7:

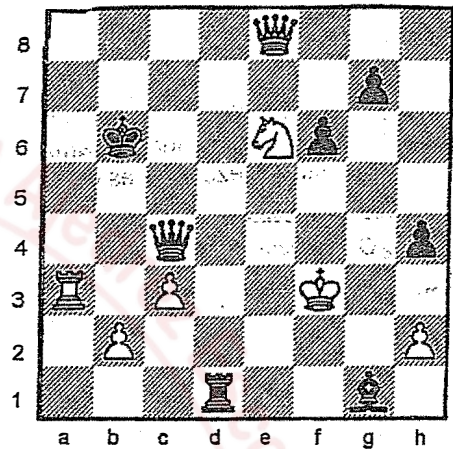
- El Rey blanco puede comer el Caballo (Rxc3).

NO puede comer ni la Torre (defendida por la Dama) ni el peón g (defendido por el Alfil).

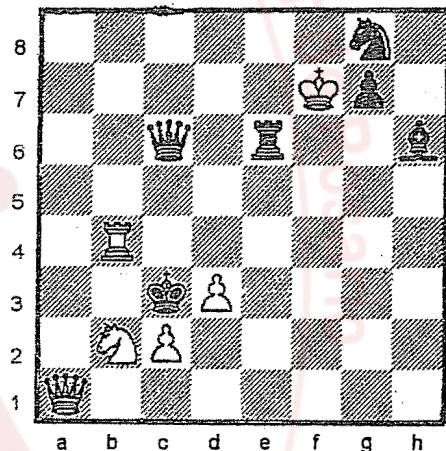
- El Rey negro puede comer la Torre (Rxb4) o el peón c2 (Rxc2).

NO puede comer ni el Caballo (defendido por la Dama) ni el peón d (defendido por el Caballo y por el peón c).

JUGADA IMPOSIBLE: Ocurre cuando un jugador mueve su Rey a una casilla amenazada por su rival. Como el Rey no puede ser capturado debe cambiar su jugada por otro movimiento del Rey y si no hubiera ninguno posible, debe realizar otra jugada cualquiera.

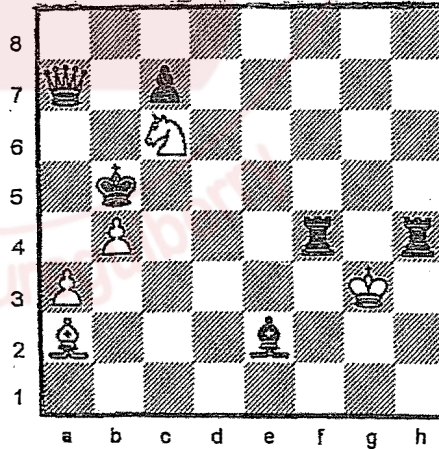
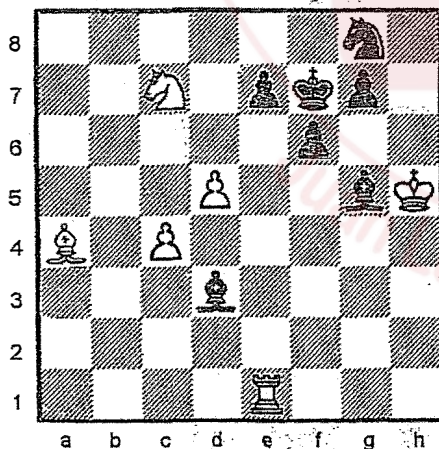


tablero 6



tablero 7

Ejercicio 4: Respondé: a) ¿A qué casilla puede mover el Rey Blanco? ¿y el Rey Negro? b) ¿En qué casilla al Rey Blanco lo amenazan 2 piezas? ¿y 3 piezas? c) ¿En qué casilla al Rey Negro lo amenazan 2 piezas? ¿y 3 piezas?



a); b); c)

a); b); c)

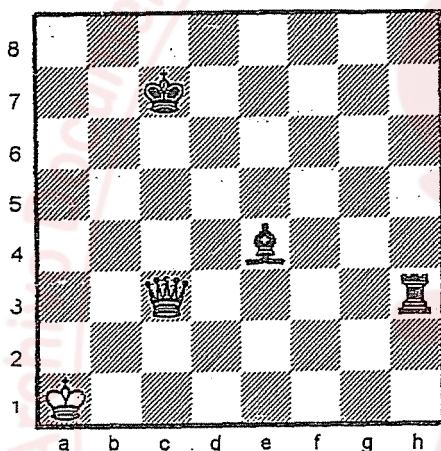
4.- EL JAQUE AL REY

El Rey recibe jaque cuando la casilla donde se encuentra es atacada por una pieza contraria. Como el **Rey no puede ser comido**, es obligatorio sacarlo del jaque en la jugada siguiente. Para sacar al Rey del jaque se debe realizar alguna de estas 3 jugadas:

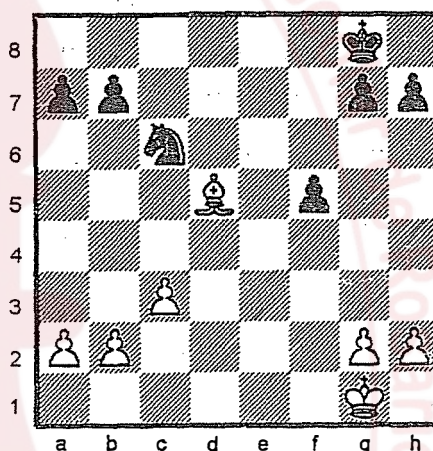
- 1) **comer** la pieza que lo está amenazando;
- 2) **tapar** el jaque, colocando una pieza entre nuestro Rey y la pieza que lo amenaza;
- 3) **mover** el Rey a una casilla donde no esté amenazado.

Para anotar el jaque se coloca el signo + luego de la jugada que produce jaque.

No es necesario avisar el jaque pero sí se debe exigir la rectificación de otros dos tipos de **jugadas imposibles** que pueden darse luego del jaque: **a)** no tiene validez realizar una jugada que NO pone a salvo el Rey que acaba de recibir jaque; **b)** tampoco es válido mover una pieza que está tapando un jaque.



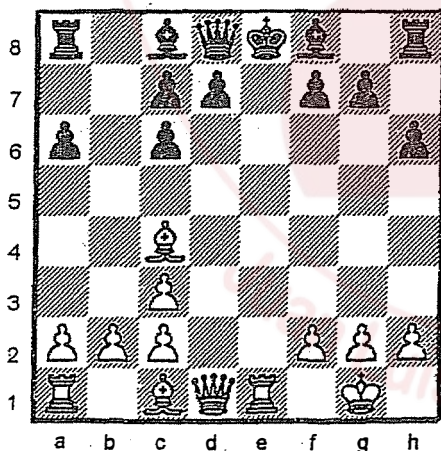
tablero 8



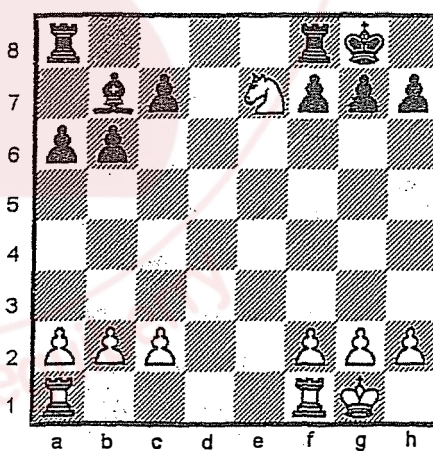
tablero 9

En el **tablero 8**, luego de **Dc3+**, las negras pueden elegir entre comer la Dama (**Txc3**), tapar el jaque (**Ac6**) o mover el Rey a una casilla de las **columnas b o d**.

En el **tablero 9**, luego de **Ad5+**, las negras sólo pueden mover **Rh1** o **Rf1**.



tablero 10

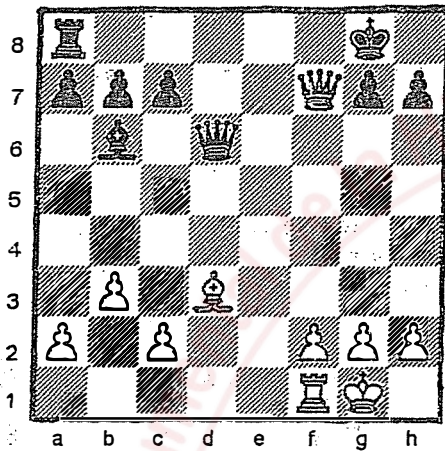


tablero 11

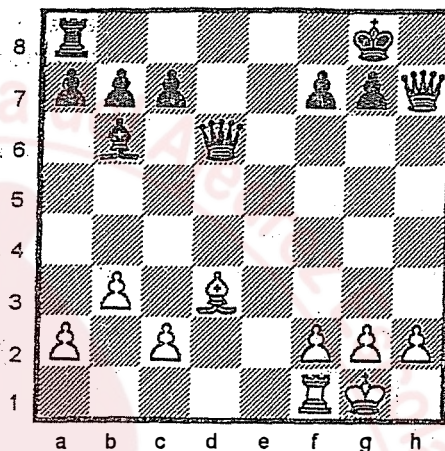
En el **tablero 10**, luego de **Te1+**, las negras sólo pueden tapar con **Ae7** o **De7**.

El jaque del Caballo no puede ser tapado, porque ataca saltando sobre las otras piezas. En el **tablero 11**, luego de **Ce7+**, las negras están obligadas a mover **Rh8**.

Cuando recibe un jaque de una pieza que se coloca a su alcance (una casilla), el Rey puede comerla siempre que la pieza atacante no esté defendida por otra: el Rey del tablero 12 puede comer la Dama, pero el Rey del tablero 13 NO puede comer la Dama pues quedaría en jaque con el Afil.

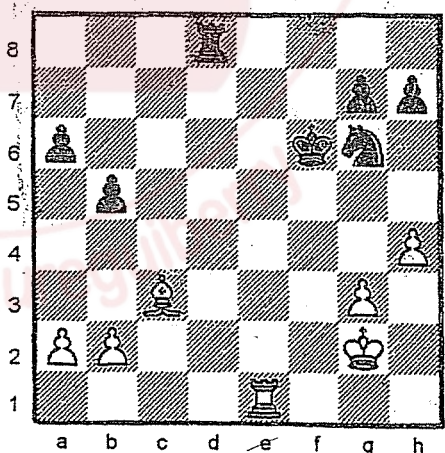
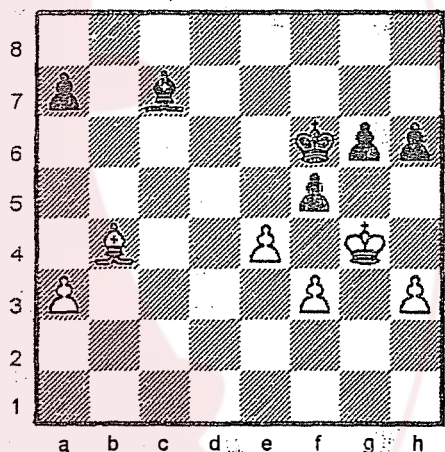
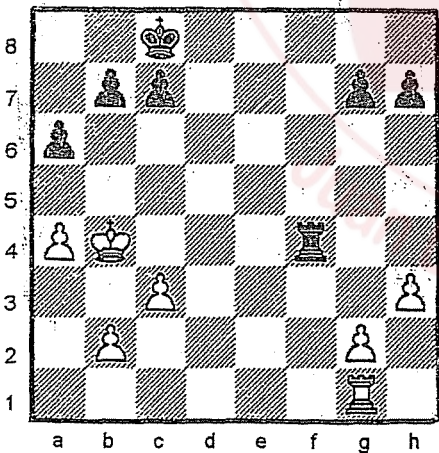
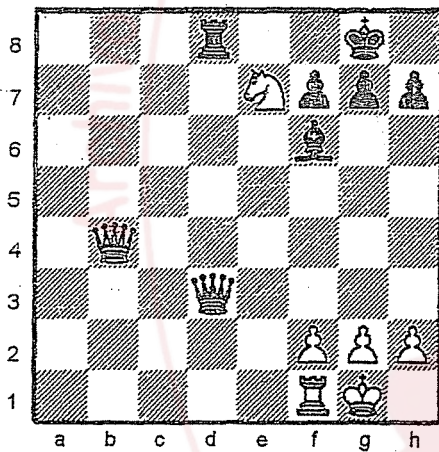


tablero 12



tablero 13

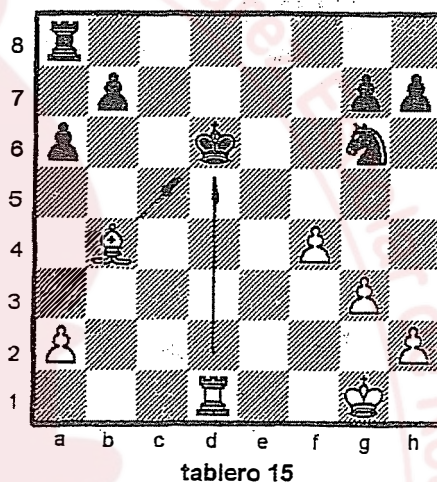
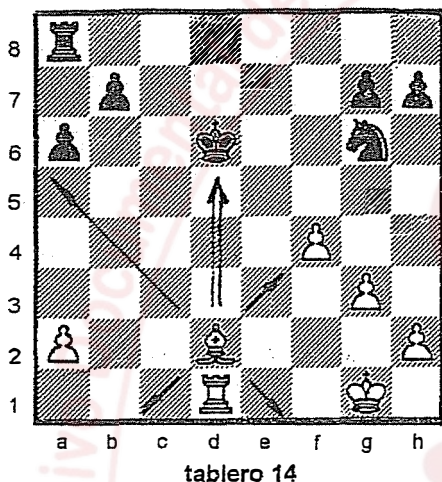
Ejercicio 5: Debajo de cada tablero, anotá todas las jugadas que puede realizar el jugador que quedó en jaque.



Todas las piezas pueden dar jaque al Rey menos el Rey contrario. Si un Rey quisiera mover al lado del otro Rey para amenazarlo, él mismo se pondría en jaque y la jugada sería imposible. Por lo tanto, los Reyes nunca pueden estar ubicados uno al lado del otro.

JAQUE AL DESCUBIERTO: ocurre cuando al mover una pieza dejas libre el camino de otra pieza ubicada detrás, que entonces amenaza al Rey contrario.

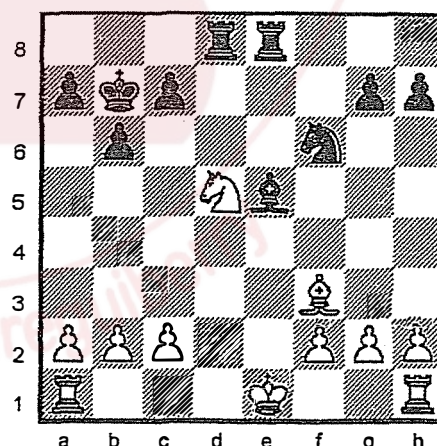
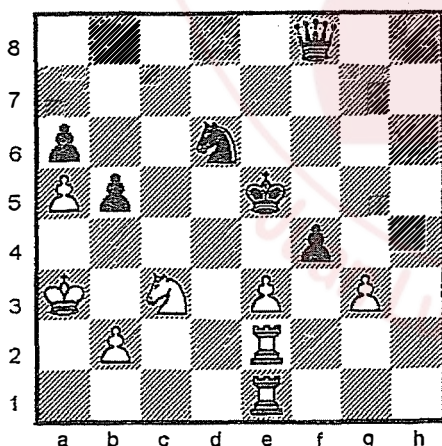
En el **tablero 14**, cualquier movimiento del Alfil producirá un jaque al descubierto con la Torre que ataca por la columna d.



JAQUE DOBLE: ocurre cuando al mover una pieza, además de producir un jaque al descubierto, la colocas en una casilla desde la que también da jaque. La única respuesta al jaque doble es mover el Rey, pues no se puede tapar o comer a las dos piezas atacantes a la vez.

En el **tablero 15** vemos que al mover el Alfil del ejemplo anterior a la casilla b4 se produjo un jaque doble, con la Torre al descubierto y con el Alfil a la vez.

Ejercicio 6: En cada tablero: a) ¿Qué pieza deben mover las blancas y las negras para dar un jaque al descubierto? b) Si puede dar jaque doble anotó cuál es la jugada.



Blancas: a); b)
Negras: a); b)

Blancas: a); b)
Negras: a); b)

5.- EL JAQUE MATE

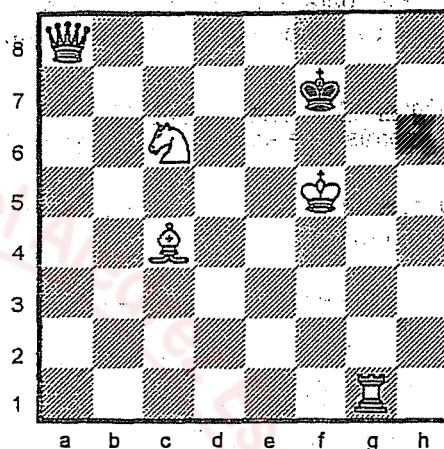
Cuando un jaque no puede ser evitado por el Rey contrario (no puede comer, tapar ni mover) es **JAQUE MATE** y se ha ganado la partida.

Para anotar el Jaque Mate se coloca el signo ++ luego de la jugada que lo produce.

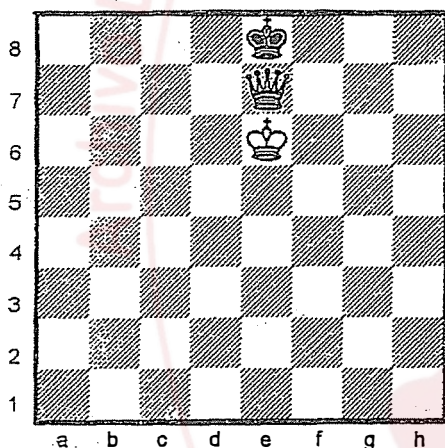
En el **tablero 16** el Rey negro ha recibido Jaque Mate con **Ac4++**:

- no tiene piezas para comer el Alfil ni para tapar su ataque colocando una pieza en las casillas **d5** ni **e6**.
- no puede mover a la **columna g** (Torre), a la **fila 8** (Dama), a **e5** o **e7** (Caballo), a **e6** (Alfil) ni a **f7** (Rey).

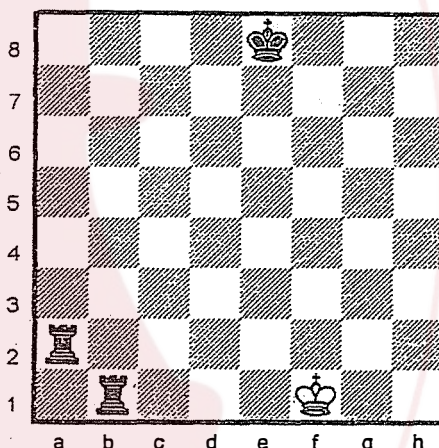
Las siguientes posiciones son ejemplos simples de Jaque Mate.



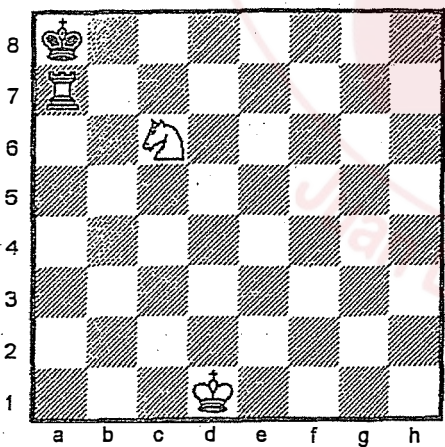
tablero 16



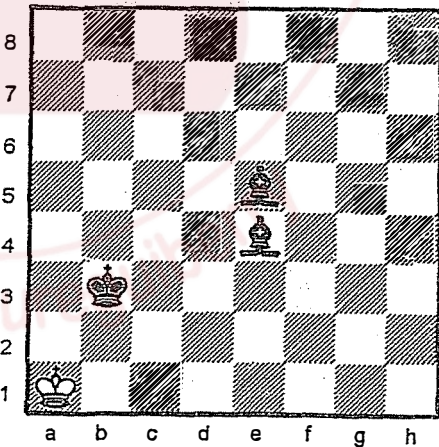
tablero 17



tablero 18

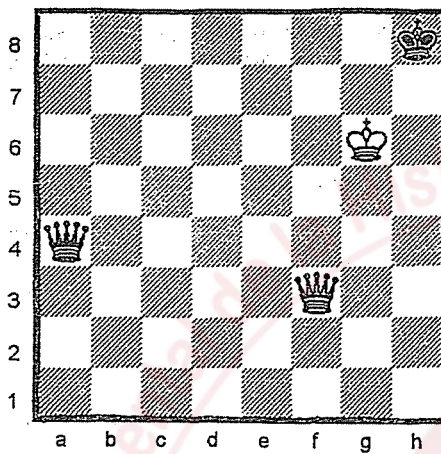


tablero 19

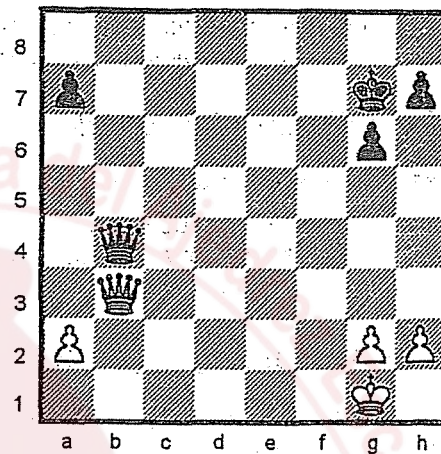


tablero 20

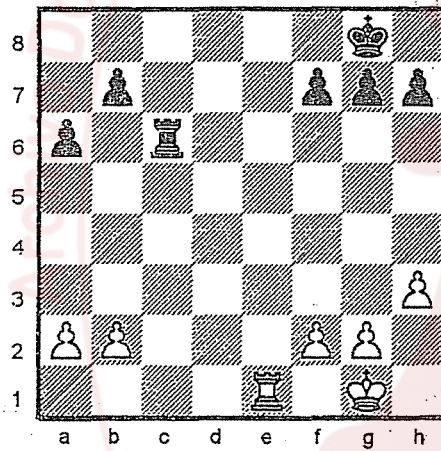
Ejercicio 7: Debajo de cada tablero anotá la jugada que produce jaque mate.



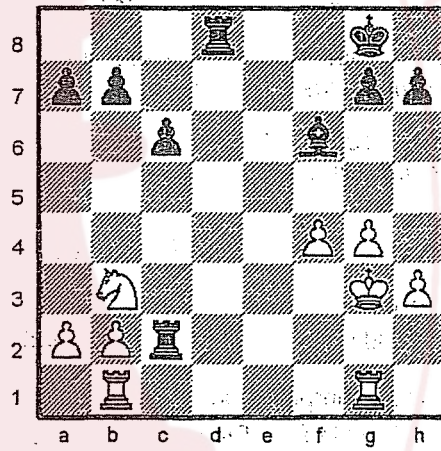
Las blancas juegan:++



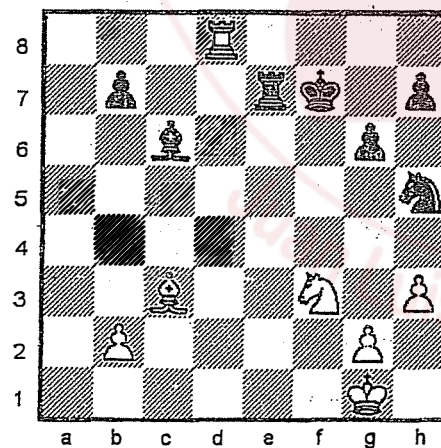
Las negras juegan:++



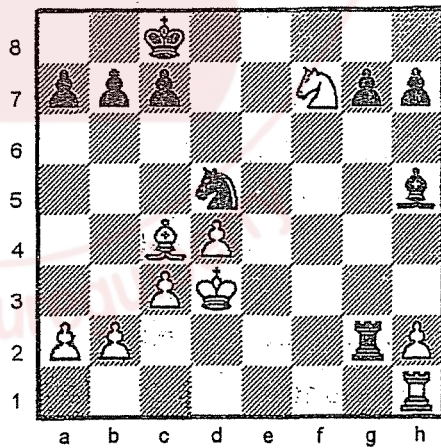
Las blancas juegan:++



Las negras juegan:++



Las blancas juegan:++



Las negras juegan:++

6.- LA PARTIDA TABLAS

Cuando ninguno de los dos jugadores logra dar Jaque Mate la partida termina en un empate, que en ajedrez se llama **tablas**. El reglamento determina distintas condiciones para declarar tablas una partida.

• TABLAS POR ACUERDO DE AMBOS JUGADORES:

- 1) Ambos jugadores pueden acordar tablas en cualquier momento del partido.

Para acordar tablas, uno de los jugadores las ofrece a su rival luego de mover. El rival podrá aceptarlas o, si las rechaza, realizar su próxima jugada. Cada oferta de tablas sólo vale por una jugada: si el jugador que las rechaza cambia de idea, debe esperar a que se las ofrezcan de nuevo u ofrecerlas él.

• TABLAS A PEDIDO DE UNO DE LOS JUGADORES:

- 2) Cuando se han realizado 50 jugadas consecutivas de cada jugador sin que se haya capturado ninguna pieza ni se haya movido un peón.
- 3) Cuando la misma posición se ha repetido 3 veces durante la partida, sea o no en jugadas sucesivas.

Una forma de obligar a la repetición de jugadas para obtener tablas cuando un jugador está en una posición perdida es la de dar **jaque perpetuo** (ver a continuación)

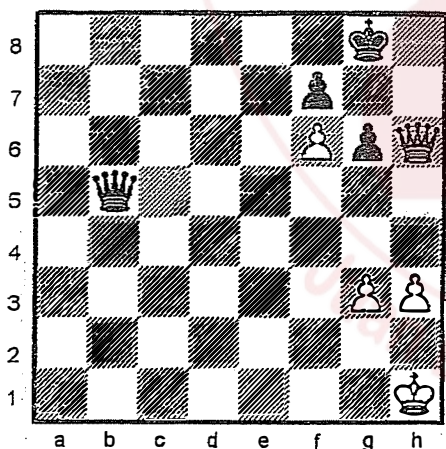
En ambos casos, el jugador que lo desee puede reclamar las tablas, demostrando la situación con la planilla de anotación de las movidas y su rival debe aceptar las tablas obligatoriamente.

Cuando se trata del caso nº 2 (50 movidas) y no se está anotando la partida, el jugador que trata de evitar que le den jaque mate, puede contar sus movimientos en voz alta.

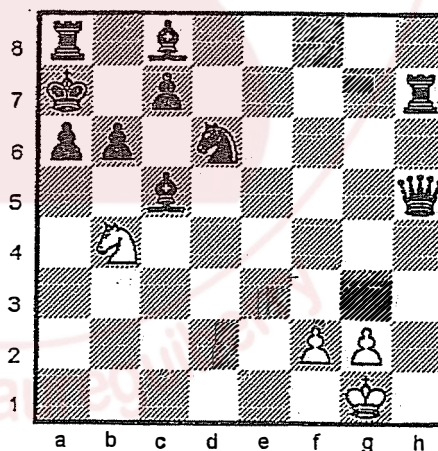
EL JAQUE PERPETUO

El jaque perpetuo es un recurso que tiene un jugador que se encuentra en inferioridad para obtener tablas obligando al otro jugador a repetir indefinidamente las mismas jugadas.

Casi siempre el jaque perpetuo se logra con la Dama, como vemos en el ejemplo del **tablero 21**: las blancas amenazan ganar en la próxima jugada con **Dg7++** sin que las negras puedan evitarlo. Sin embargo, las negras pueden dar jaque perpetuo con **Df1+** y **Df2+** obligando al Rey blanco a repetir **Rh2** y **Rh3**.



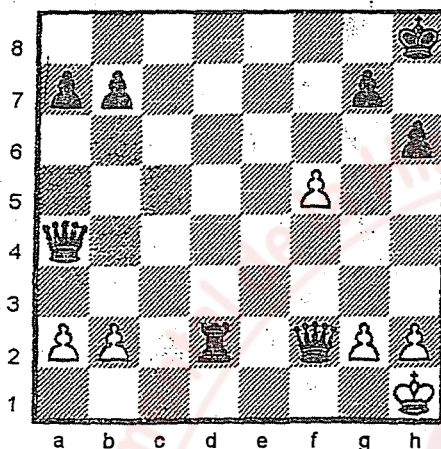
tablero 21



tablero 22

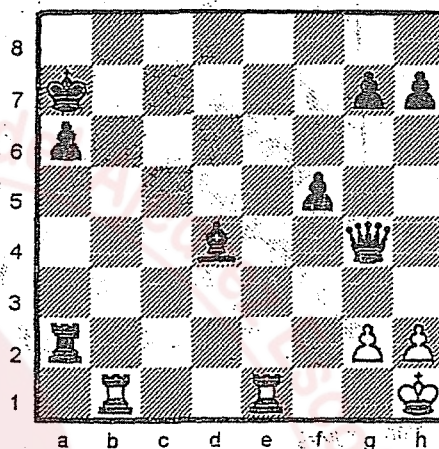
Pero también puede lograrse el jaque perpetuo con una pieza menor como vemos en el ejemplo del **tablero 22**: a pesar de la abrumadora superioridad material y de las múltiples amenazas de mate en la próxima jugada (**Dh1++**, **Dd1++**) las negras no pueden evitar que las blancas consigan tablas con el jaque perpetuo de su caballo: **Cc6+** y **Cd8+** pues el Rey negro sólo puede mover **Rb7**, **Rb8** y **Ra7**.

Ejercicio 8: En cada tablero: ¿Qué jugadas permiten obtener tablas por jaque perpetuo?



1.- +;

2.- +;



1.- +;

2.- +;

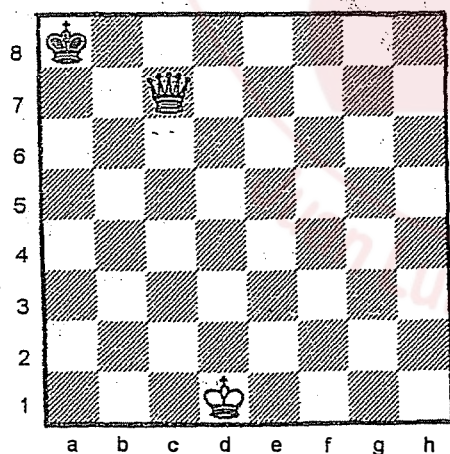
• TABLAS INDEPENDIENTES DE LA VOLUNTAD DE LOS JUGADORES:

- 4) Cuando a ninguno de los jugadores le quedan las piezas necesarias para dar jaque mate, por ejemplo: Rey contra Rey - Rey y Alfil contra Rey - Rey y Caballo contra Rey.
- 5) Cuando uno de los reyes queda ahogado (ver a continuación).

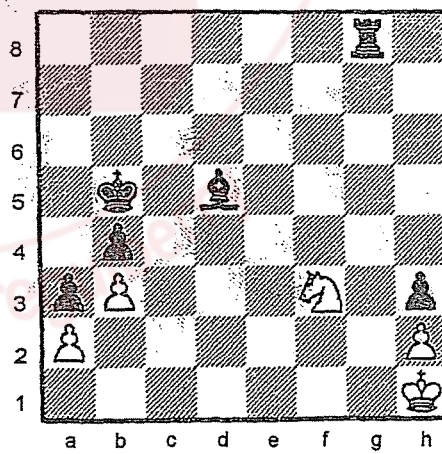
EL REY AHOGADO

Se dice que el Rey está ahogado (y la partida es tablas) cuando el jugador al que le toca mover no tiene su Rey en jaque y no puede realizar ninguna jugada.

Es más común que esta situación se produzca cuando a un jugador sólo le queda su Rey como en el **tablero 23**, pero también puede ocurrir cuando hay otras piezas que no pueden mover, como en el **tablero 24**, donde los peones negros están bloqueados y el caballo negro está clavado.



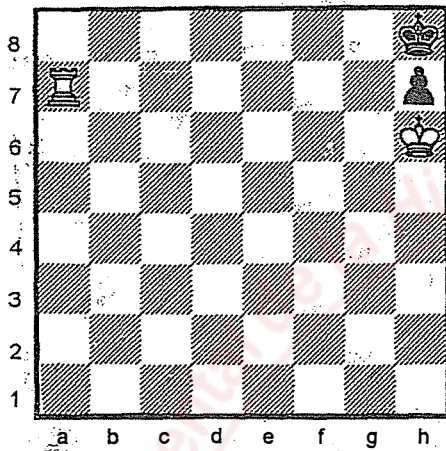
tablero 23



tablero 24

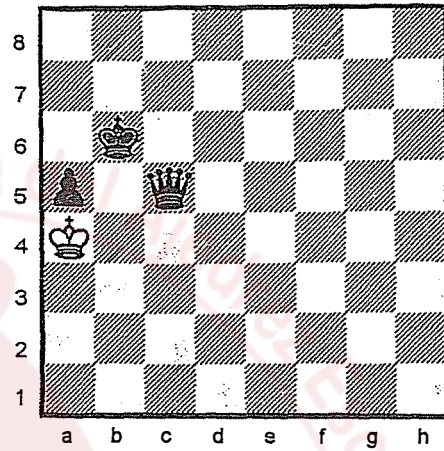
Cuanto mayor es la ventaja de piezas que tengo, más cuidadoso debo ser para poder dar jaque mate y evitar dejar ahogado al adversario.

Ejercicio 9: Debajo de cada tablero anotó la jugada que ahoga al rey rival y la que le dá jaque mate.



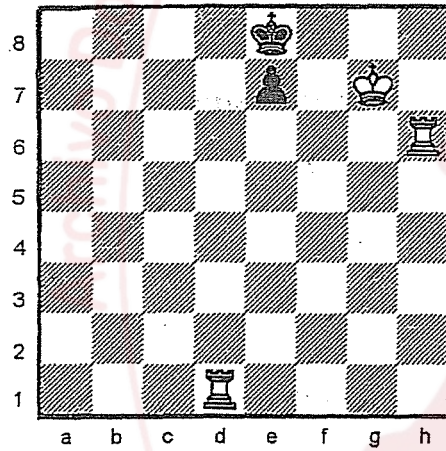
Si las blancas juegan ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan:++



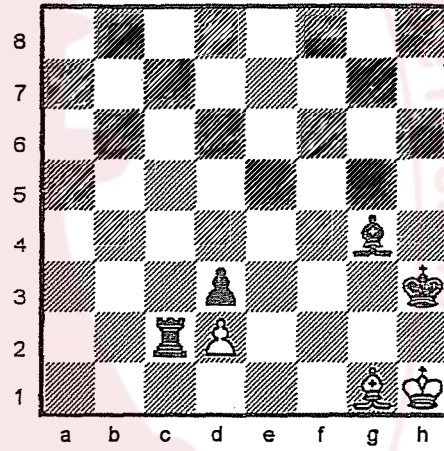
Si las negras juegan ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan:++



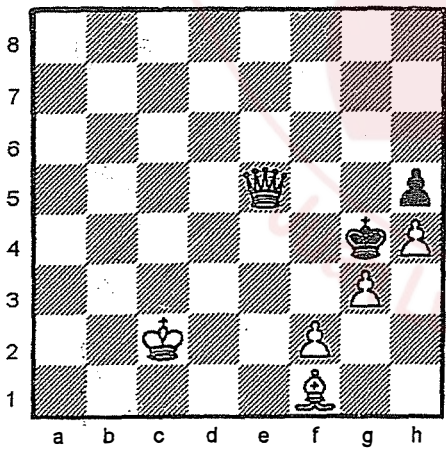
Si las blancas juegan ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan:++



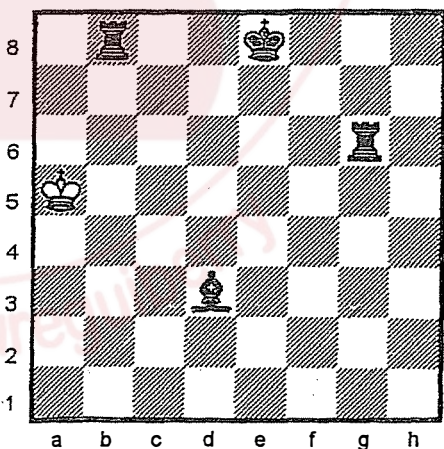
Si las negras juegan ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan:++



Si las blancas juegan ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan:++



Si las negras juegan ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan:++

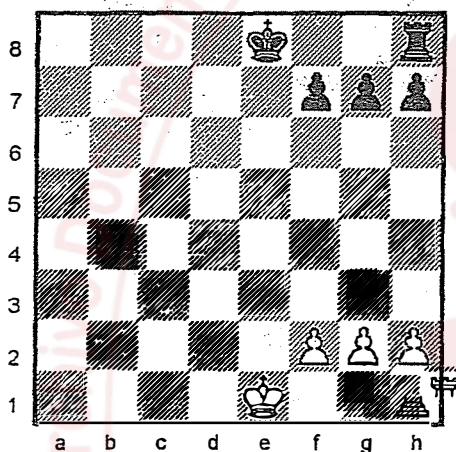
7.- EL ENROQUE

Es una jugada especial que cada jugador puede hacer **una sola vez en la partida** y es la única jugada en la que ocurren tres excepciones al movimiento de las piezas:

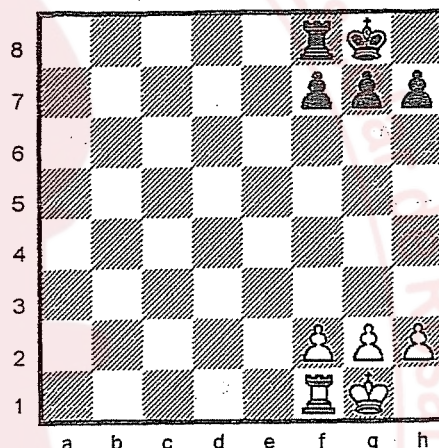
- 1) **mueven 2 piezas a la vez:** el Rey y una de las Torres
- 2) **el Rey mueve dos casillas** hacia la derecha o la izquierda
- 3) **la Torre salta sobre el Rey** y se coloca a su lado

Para realizar el Enroque deben estar libres las casillas entre el Rey y la Torre. Existen dos tipos de enroque, según la Torre que utilizo para hacerlo.

ENROQUE CORTO: Es el que se realiza con la TORRE DEL REY. En los tableros 25 y 26 vemos las posiciones inicial y final del enroque corto. El enroque corto se anota: **0 - 0**.

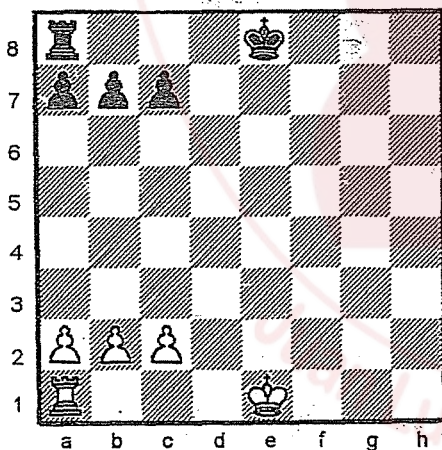


tablero 25

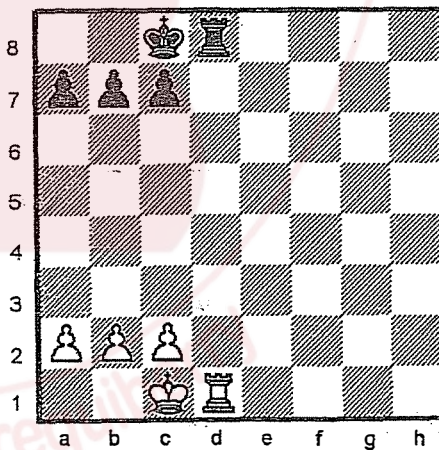


tablero 26

ENROQUE LARGO: Es el que se realiza con la TORRE DE LA DAMA. En los tableros 27 y 28 vemos las posiciones inicial y final del enroque largo. El enroque largo se anota: **0 - 0 - 0**.



tablero 27



tablero 28

Advertencia: Para hacer el enroque debo tomar primero el Rey y moverlo las dos casillas para que sea clara la intención de realizar el enroque o al menos tomar el Rey y la Torre al mismo tiempo.

Si tomo primero la Torre, nuestro adversario puede obligarnos a mover solamente la Torre y no podremos enrocar de ese lado.

CONDICIONES PARA HACER EL ENROQUE: No se puede hacer el enroque:

- 1) Cuando ya moví el Rey o la Torre, aunque hayan vuelto a su casilla inicial. Si moví una de las Torres puedo hacer el enroque con la otra.

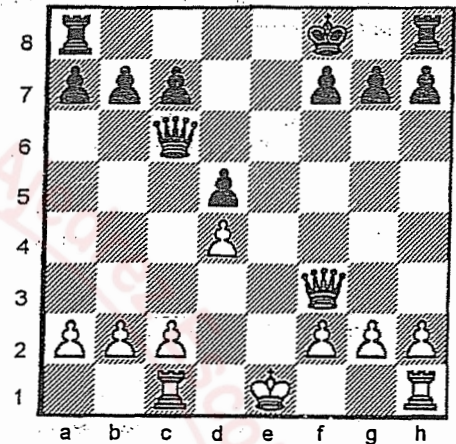
En el **tablero 29**, las blancas sólo pueden hacer el enroque corto pero las negras no pueden hacer ningún enroque.

- 2) Cuando el Rey está en jaque. Debo salir del jaque sin mover el Rey y luego podré hacer enroque.

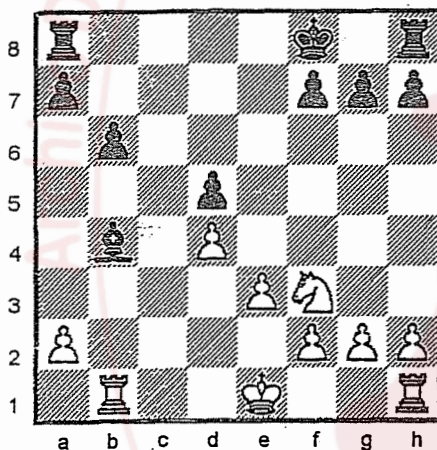
En el **tablero 30** el Rey blanco deberá comer el Alfil con su Torre o tapar el jaque con su Caballo y si no recibe otro jaque en la jugada siguiente, podrá realizar el enroque corto.

- 3) Cuando está amenazada alguna de las casillas por donde debe pasar el Rey. No importa que la Torre pase por una casilla amenazada.

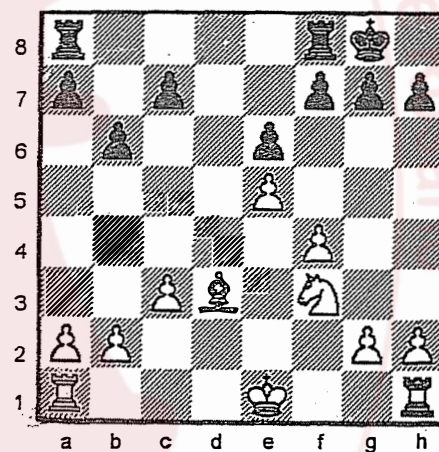
En el **tablero 31** las blancas pueden hacer enroque largo, pero el Alfil impide hacer el enroque corto.



tablero 29

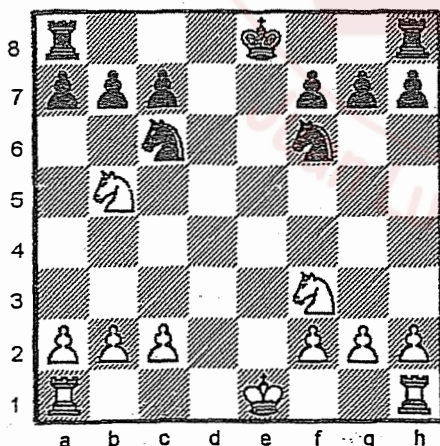


tablero 30

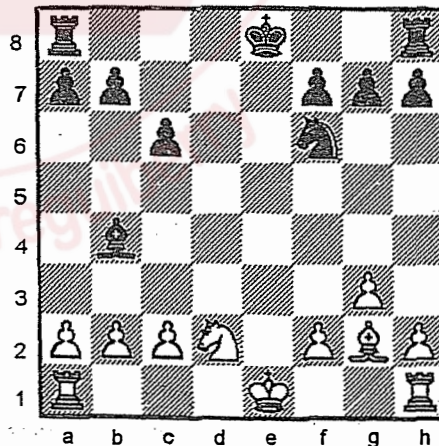


tablero 31

Ejercicio 10: ¿Qué deben jugar las blancas para que las negras no puedan hacer enroque?:



Ejercicio 11: ¿Qué deben jugar las negras para que las blancas no puedan hacer enroque?:



8.- LA CORONACIÓN DEL PEÓN

Cuando un peón llega a la última fila se convierte en otra pieza (excepto Rey). La jugada de coronación consiste en mover el peón a la última fila, retirarlo del tablero y colocar en esa casilla la pieza elegida.

Al elegir la pieza para coronar no es necesario reemplazar una pieza que me hayan comido: puedo tener varias damas o más de 2 torres, alfiles o caballos.

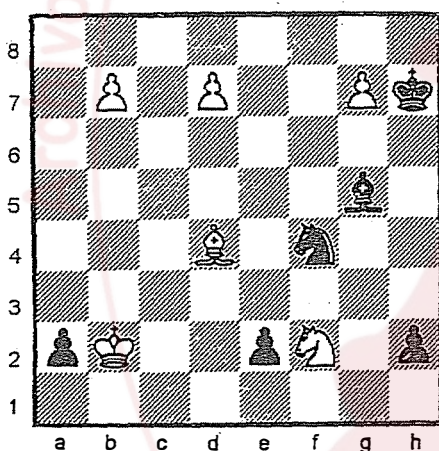
Para indicar la coronación se anota la jugada del peón, un signo igual y luego la inicial de la pieza elegida. Por ejemplo, si coronó el peón c de las blancas y elijo una Dama anoto: **c8=D**.

El efecto de la pieza coronada es inmediato. Al ser colocada puede dar jaque e incluso jaque mate desde la casilla de coronación, pero también puede dejar ahogado al Rey contrario.

La pieza coronada no puede mover hasta la jugada siguiente y por lo tanto puede ser comida por el rival. Por eso hay que ser cuidadoso y tratar de coronar cuando la casilla esté bajo nuestro control.

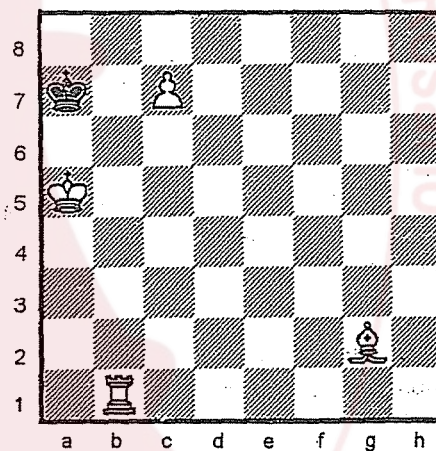
Ejercicio 12: ¿Qué peón les conviene coronar para que el rival no lo capture?

blancas:; negras:

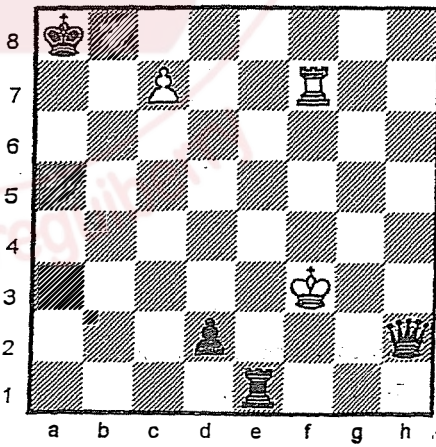
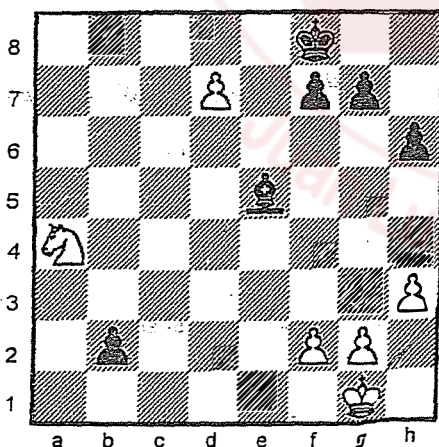


Ejercicio 13: ¿Coronando qué piezas las blancas ahogan al rey negro?:

¿Coronando qué pieza dan jaque mate?:



Ejercicio 14: Anotá todas las piezas que pueden elegir para dar jaque mate al coronar.



blancas:; negras:

blancas:; negras:

9.- EL VALOR DE LAS PIEZAS PARA EL CAMBIO

Durante la partida los jugadores comen piezas en muchas ocasiones. A veces se capturan piezas "colgadas" por distracción pero la mayoría de las veces se capturan piezas defendidas.

CAMBIO DE PIEZAS: Son las capturas de ambos bandos que se producen en jugadas sucesivas. En el tablero 32 vemos que las blancas pueden cambiar piezas del mismo tipo: Dama por Dama (Dxe8+; Txe8) o de distinto tipo: Alfil por Caballo (Axd5; cxd5).

VALOR DE LAS PIEZAS: Para saber si conviene realizar los cambios cuando las piezas son de distinto tipo, le damos a cada pieza un valor basado en su capacidad de movimiento y de dominio de casillas:

El peón:	1 punto
El Alfil:	3 puntos
El Caballo:	3 puntos
La Torre:	5 puntos
La Dama:	10 puntos

No tiene sentido darle un valor al Rey porque no se puede cambiar por ninguna otra pieza.

El valor del peón se acrecienta cuando puede coronarse, equiparándose a una futura Dama.

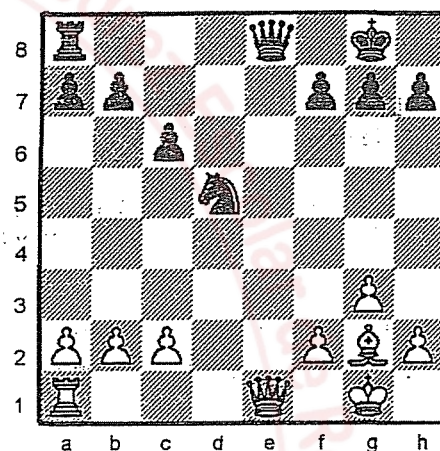
¿Por qué tienen igual valor al Alfil y al Caballo?. El Alfil es más rápido y domina más casillas, pero sólo puede acceder a las 32 casillas de su color. El Caballo es más lento y tiene menor alcance, pero puede llegar a las 64 casillas y saltar por sobre las otras piezas.

VENTAJA MATERIAL: Cuando se cambian piezas de distinto valor o cuando se capturan piezas colgadas, decimos que hay ganancia de material para un jugador y pérdida de material para el otro jugador.

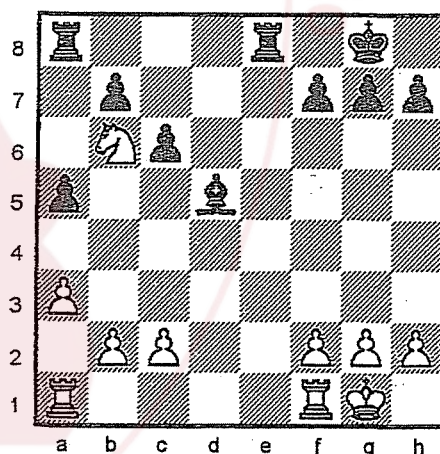
En ajedrez se gana dando jaque mate y no por tener más piezas. Pero cuanto mayor es la ventaja material, más probable será que se obtenga el triunfo.

CALIDAD: Cuando se cambia una Torre por un Caballo o por un Alfil, decimos que hay una pérdida de calidad. La calidad equivale a dos puntos (5-3=2).

En el tablero 33 vemos que las blancas pueden comer el Alfil (Cxd5; cxd5) sin ganar material o pueden comer la Torre (Cxa8; Txa8) ganando calidad.



tablero 32



tablero 33

Ejercicio 15: Marca con un signo = los cambios equivalentes (que no producen ganancia de material). En los restantes, indica la diferencia para el primer jugador (por ejemplo: +2, -1, etc.)

a) Dama por Alfil y Caballo:

f) 2 Torres por Dama:

b) Alfil por Caballo:

g) Caballo por Torre:

c) Torre por Alfil:

h) Alfil por 3 peones:

d) Caballo por 2 peones:

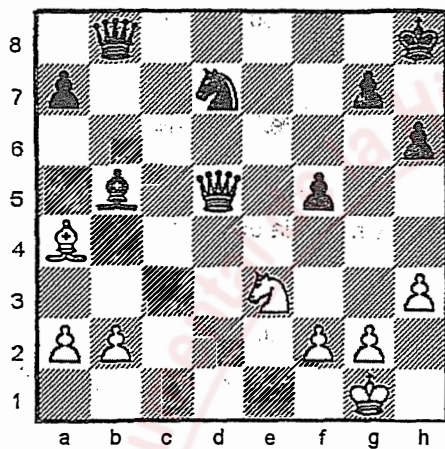
i) Torre por Caballo y peón:

e) Alfil y Caballo por Torre:

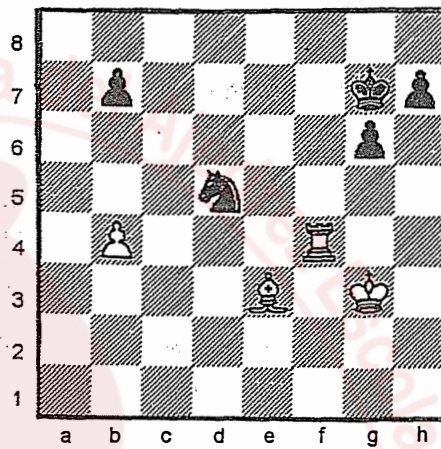
j) Alfil y dos peones por Torre:

El valor de las piezas es relativo: siempre debo tener en cuenta la posición concreta para tomar una decisión correcta.

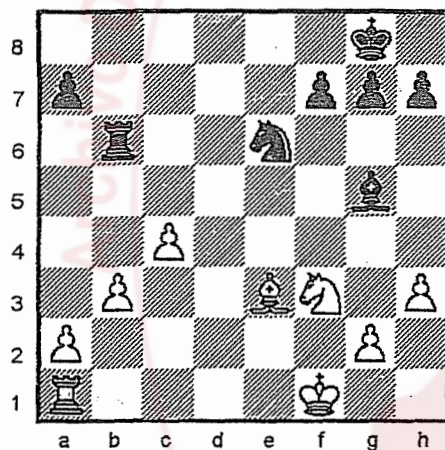
Ejercicio 16: Debajo de cada tablero anotá la jugada que consigue la mayor ventaja material.



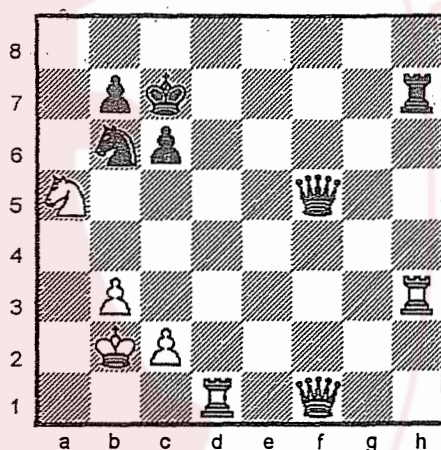
Las blancas juegan:



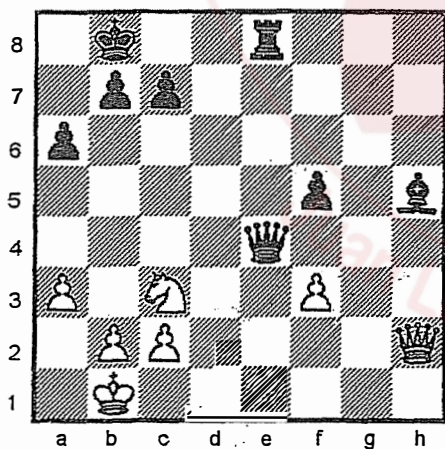
Las negras juegan:



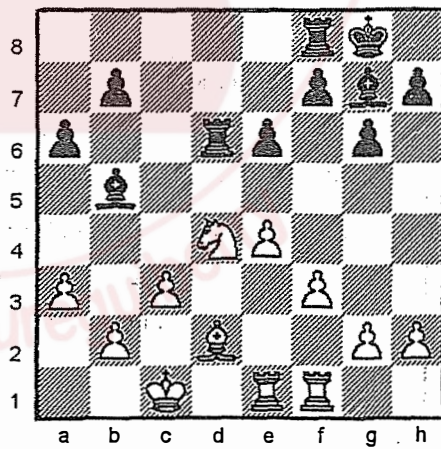
Las blancas juegan:



Las negras juegan:



Las blancas juegan:



Las negras juegan:

INDICACIONES SOBRE EL REGLAMENTO DE JUEGO

1.- ACOMODO DE PIEZAS:

El jugador al que le toca mover puede acomodar las piezas en sus casillas, pero **antes** de hacerlo debe avisarle a su rival, diciendo claramente "acomodo", "compongo", o cualquier frase similar.

2.- PIEZA PROPIA TOCADA, PIEZA MOVIDA:

Si el jugador no le avisó al rival que quería acomodar, está obligado a mover la primera pieza propia que tocó.

Aunque suelte la pieza sin haberla sacado de la casilla en la que estaba ya no podrá mover otra pieza en esa jugada. Tiene que volver a tomarla y moverla obligatoriamente.

3.- PIEZA SOLTADA, JUGADA TERMINADA:

Cuando el jugador suelta la pieza no puede cambiarla de lugar.

Si apoya la pieza en una casilla libre sin soltarla de su mano, puede correrla a otra casilla, pero no puede mover otra pieza.

4.- PIEZA CONTRARIA TOCADA, PIEZA COMIDA:

Si con una pieza propia en su mano, el jugador toma una pieza contraria o la desplaza de su casilla, está obligado a comerla, aunque no la haya soltado.

Si toma una pieza contraria antes de tomar una pieza propia está obligado a comerla, pero si tiene más de una pieza propia para comerla, puede elegir con cuál hacerlo.

5.- RECLAMOS:

Todos los reclamos por incorrecciones en el juego del rival deben ser realizadas por el jugador inmediatamente de producidas, antes de realizar su próxima jugada.

Las incorrecciones anteriores que hayan sido toleradas no dan derecho a cometer las mismas u otras incorrecciones posteriores para compensarlas.

6.- JUGADAS ILEGALES O IMPOSIBLES:

Las obligaciones de mover o de comer señaladas anteriormente no tienen validez si no hay ninguna forma reglamentaria de realizarlas.

Toda jugada ilegal o imposible debe rectificarse realizando otra jugada:

a) si se hizo con una pieza que tiene otras posibilidades de movimiento el jugador debe realizar con esa misma pieza una jugada lícita y no puede mover otra pieza;

b) si se hizo con una pieza que no tiene ninguna posibilidad de movimiento legal, el jugador puede mover cualquier otra pieza.

Si la jugada ilegal se descubre luego de varias jugadas debe restablecerse la posición anterior a ésta. Si no puede restablecerse la posición, la partida se anula.

7.- ERRORES DE COLOCACIÓN:

Si el tablero estaba mal colocado debe pasarse la posición a un tablero bien colocado y continuar.

Si había piezas incorrectamente colocadas en la posición inicial, la partida se anula.

8.- NO MOLESTAR:

Está prohibido molestar o distraer al rival de cualquier forma. No se deben hacer comentarios ni gestos respecto a las jugadas propias ni a las jugadas del contrario.

Los jugadores no deben recurrir a consejos, avisos u opiniones de terceros ni consultar apuntes.

Los observadores deben evitar toda actitud que influya de cualquier manera en la partida.