

# 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

SECRETARÍA DE CULTURA Y EDUCACIÓN



MUNICIPALIDAD DE ROSARIO

### **CONOCIMIENTOS ELEMENTALES - 2º PARTE**

|                                                    |         |
|----------------------------------------------------|---------|
| 1.- Limitaciones al movimiento del Rey .....       | pág. 3  |
| Las jugadas imposibles .....                       | pág. 3  |
| 2.- El Jaque al Rey .....                          | pág. 4  |
| El Jaque al descubierto .....                      | pág. 7  |
| El Jaque doble .....                               | pág. 7  |
| 3.- El Jaque Mate .....                            | pág. 8  |
| 4.- La partida tablas .....                        | pág. 10 |
| El Jaque perpetuo .....                            | pág. 10 |
| El Rey ahogado .....                               | pág. 11 |
| 5.- La coronación del peón .....                   | pág. 13 |
| 6.- El Enroque .....                               | pág. 14 |
| Enroque corto y enroque largo .....                | pág. 14 |
| Condiciones para el enroque .....                  | pág. 15 |
| 7.- El valor de las piezas en los cambios .....    | pág. 16 |
| Cambio equivalente y ganancia de material .....    | pág. 16 |
| 8.- El valor de las piezas según la posición ..... | pág. 18 |
| 9.- Los sacrificios .....                          | pág. 20 |
| Indicaciones sobre el reglamento de juego .....    | pág. 22 |
| Problemas integradores .....                       | pág. 23 |

#### **DATOS DEL ALUMNO**

Nombre y apellido: .....

Escuela: ..... Año: ..... Turno: .....

## 1.- LIMITACIONES AL MOVIMIENTO DEL REY

- Está **PROHIBIDO** MOVER EL REY A UNA CASILLA AMENAZADA por una pieza contraria.

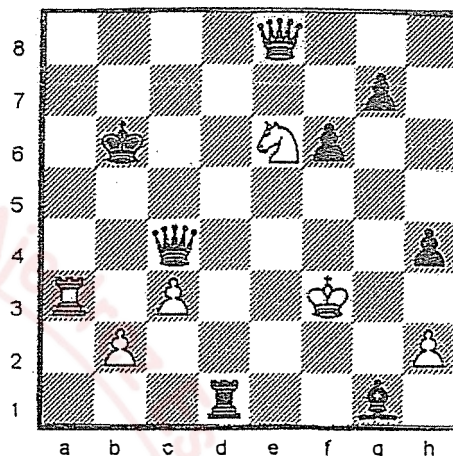
Analicemos la posición del tablero 1:

El Rey blanco solamente puede mover a g2.

El Rey blanco **no** puede mover a e2, e4, f4 o g4 (atacadas por la Dama), a f2 o e3 (atacadas por el Alfil) ni a g3 (atacada por el peón h).

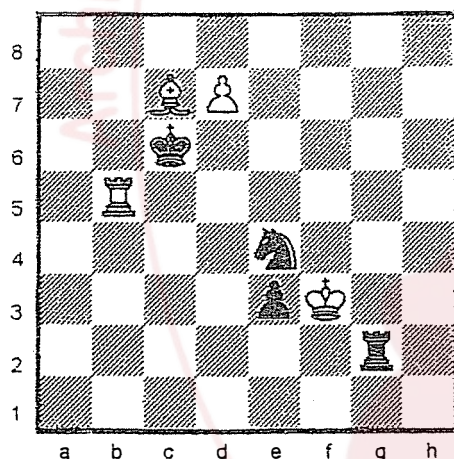
El Rey negro solamente puede mover a b7.

El Rey negro **no** puede mover a a5, a6 o a7 (atacadas por la Torre), a c5 o c7 (atacadas por el Caballo) ni a b5 o c6 (atacadas por la Dama).



tablero 1

- **EL REY COME DE LA MISMA FORMA EN QUE MUEVE:** a las piezas contrarias que están a su alcance (una casilla) pero que además, están **COLGADAS**.

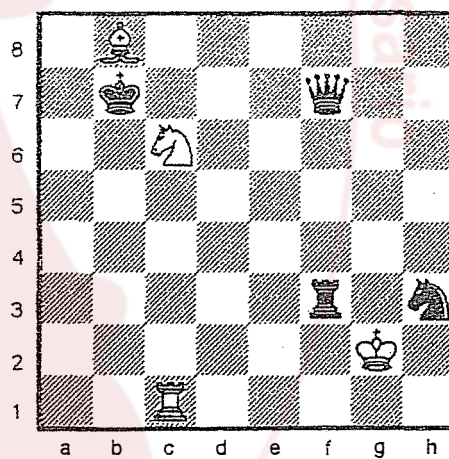


tablero 2

El Rey blanco **puede** comer la Torre (Rxc2), el Caballo (Rxe4) o el peón (Rxe3).

El Rey negro **puede** comer la Torre (Rxb5), el Alfil (Rxc7) o el peón (Rxd7).

- **EL REY NO PUEDE COMER** a las piezas contrarias cuando están **DEFENDIDAS**, porque tendría que mover a una casilla amenazada.



tablero 3

El Rey blanco **no puede** comer el Caballo (defiende la Torre) ni la Torre (defiende la Dama).

El Rey negro **no puede** comer el Caballo (defiende la Torre) ni el Alfil (defiende el Caballo).

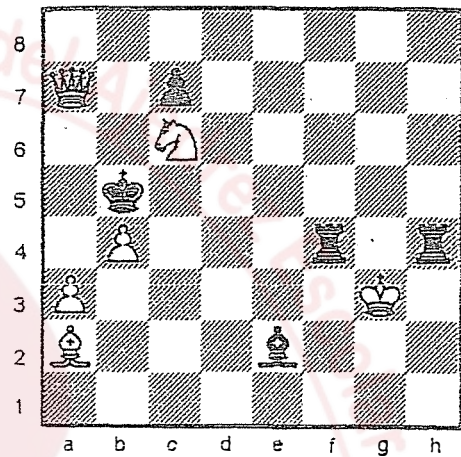
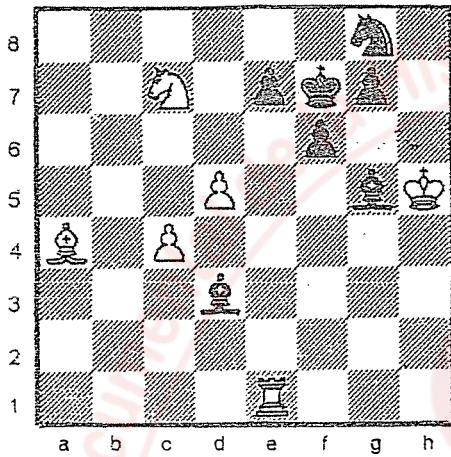
## JUGADAS IMPOSIBLES

- Decimos que se ha realizado una **JUGADA IMPOSIBLE** cuando un jugador **MUEVE SU REY A UNA CASILLA AMENAZADA** por alguna pieza contraria.
- Como el Rey no puede ser comido, **HAY QUE VOLVER ATRÁS LA JUGADA IMPOSIBLE Y CAMBIARLA POR OTRA JUGADA DEL REY.**
- Solamente se puede cambiar la jugada imposible por otra jugada cualquiera cuando no hay ninguna manera válida de mover el Rey.

## 1ª Tarea: lee con atención ☞, piensa ☺ y resuelve 📝

En las posiciones de cada uno de los siguientes tableros responde a estas seis preguntas:

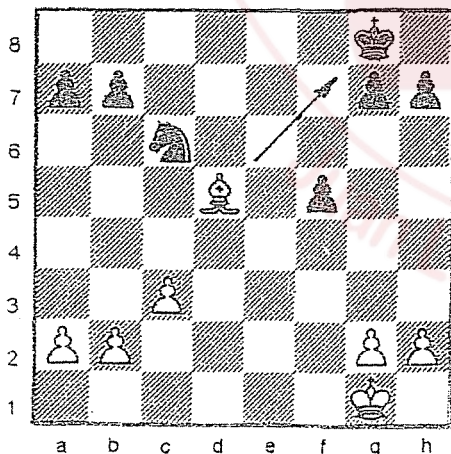
- a) ¿A qué casilla puede mover el Rey Blanco? b) ¿En cuál lo amenazan 2 piezas? c) ¿En cuál lo amenazan 3 piezas?  
d) ¿A qué casilla puede mover el Rey Negro? e) ¿En cuál lo amenazan 2 piezas? f) ¿En cuál lo amenazan 3 piezas?



- a) ..... b) ..... c) ..... d) ..... e) ..... f) ..... a) ..... b) ..... c) ..... d) ..... e) ..... f) .....

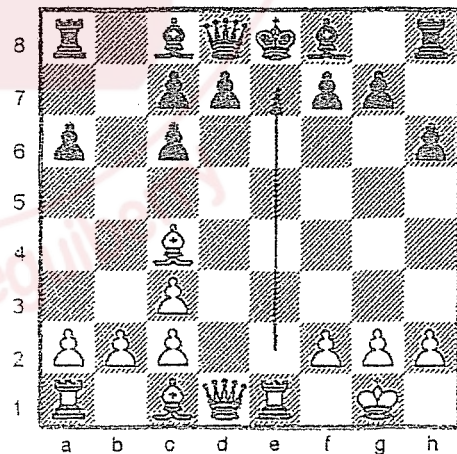
## 2.- EL JAQUE AL REY

- El Rey recibe JAQUE cuando la casilla donde se encuentra es atacada por una pieza contraria.
- Como el Rey no se puede comer ES OBLIGATORIO SALIR DEL JAQUE en la jugada siguiente.
- Para sacar al Rey del jaque se debe hacer alguna de estas tres jugadas:
  - 1) COMER la pieza que le está dando jaque.
  - 2) TAPAR el jaque, colocando una pieza entre el Rey y la pieza que le está dando jaque.
  - 3) MOVER el Rey a una casilla donde no esté amenazado.
- EL JAQUE SE ANOTA colocando el signo + luego de la jugada que produce jaque.



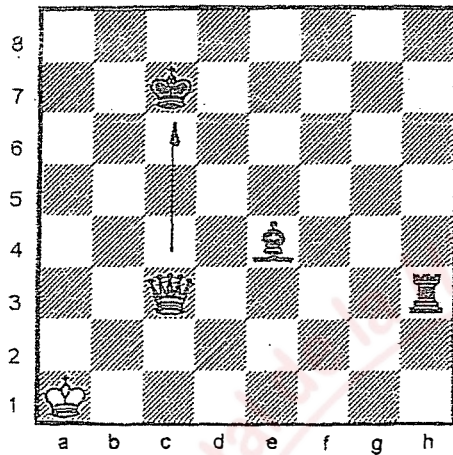
tablero 4

Las blancas jugaron Ad5+ y las negras sólo pueden mover su Rey: Rh8 o Rf8.



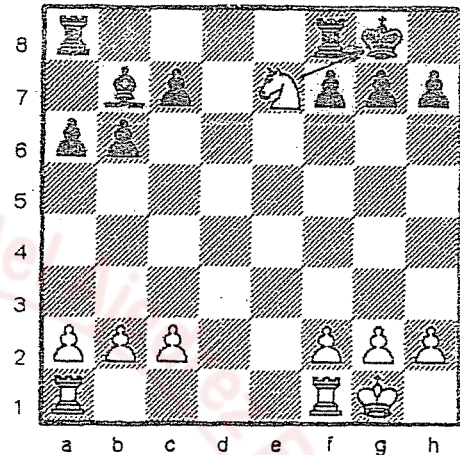
tablero 5

Las blancas jugaron Te1+ y las negras sólo pueden tapar con Ae7 o De7.



tablero 6

Las blancas jugaron Dc3+ y las negras pueden elegir entre: comer la Dama con su Torre (Txc3), tapar el jaque con su Alfil (Ac6) ó mover el Rey a alguna de las casillas de las columnas b o d.

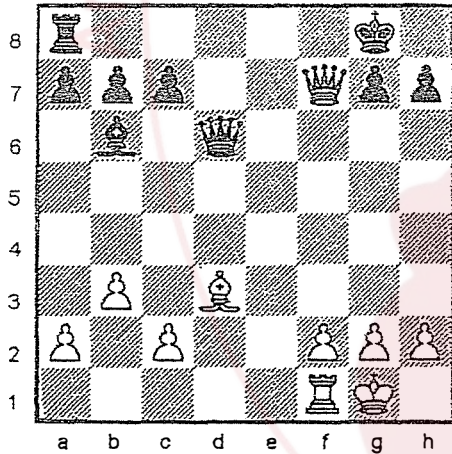


tablero 7

Las blancas jugaron Ce7+ y las negras están obligadas a mover Rh8. El jaque de Caballo nunca se puede tapar porque dá jaque saltando por encima de las otras piezas.

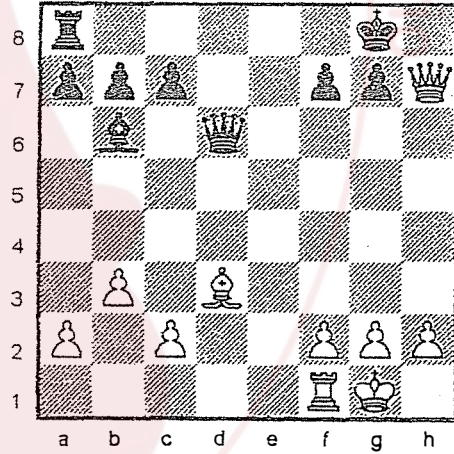
- El Rey **PUEDE COMER** a la pieza que dá jaque si la pieza atacante está a su alcance (una casilla) y además está **COLGADA**.

- El Rey **NO PUEDE COMER** la pieza que dá jaque si está **DEFENDIDA** porque quedaría en jaque con la pieza que la defiende.



tablero 8

El Rey negro **puede comer** la Dama porque está "colgada" y al comerla no queda en jaque.



tablero 9

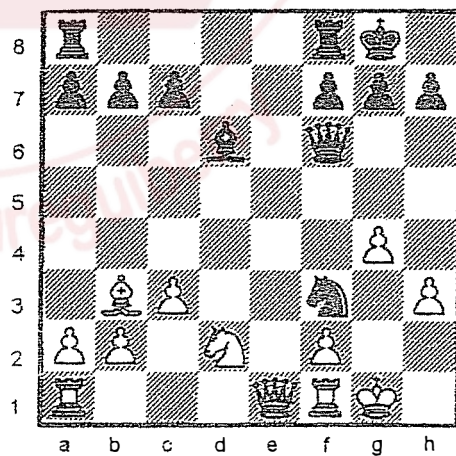
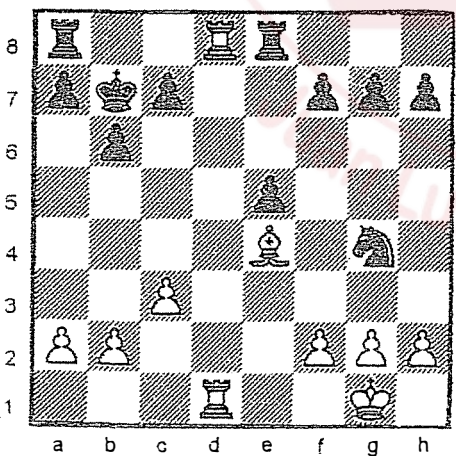
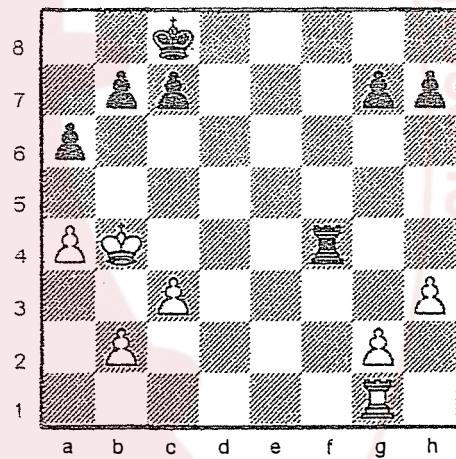
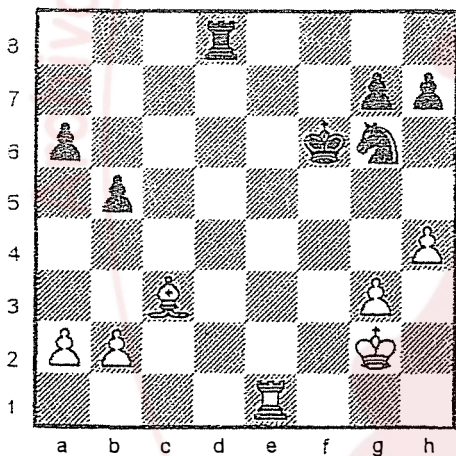
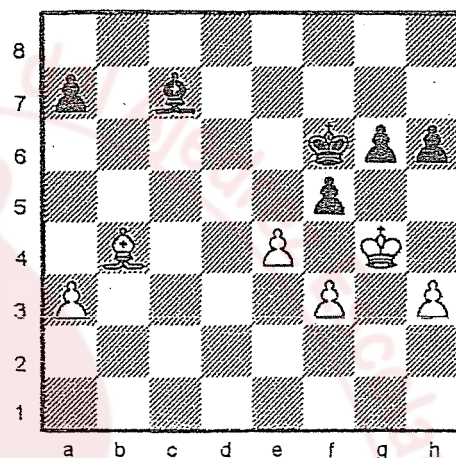
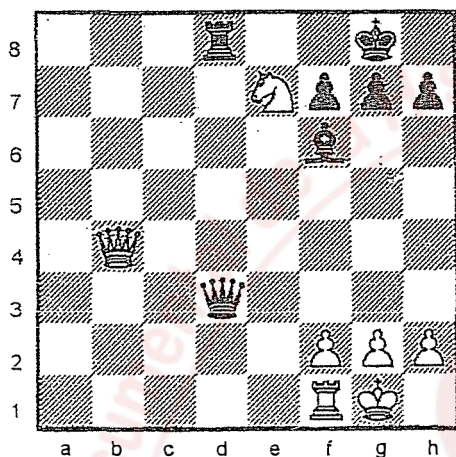
El Rey negro **no puede comer** la Dama porque quedaría en jaque con el Alfil que la defiende.

- **NO ES OBLIGATORIO AVISAR** que se ha dado jaque, pero **HAY QUE EXIGIR AL RIVAL QUE CAMBIE SU JUGADA** si hizo alguna de las siguientes **JUGADAS IMPOSIBLES**:

- 1) Si realizó cualquier jugada que **NO PUSO A SALVO EL REY** que acaba de recibir jaque.
  - 2) Si movió una pieza que está tapando un jaque: esa pieza está **"CLAVADA"**.
  - 3) Si movió su Rey al lado del otro Rey. Los Reyes nunca pueden estar dos casillas seguidas (por la columna, la fila ni la diagonal) porque quedarían los dos Reyes en jaque al mismo tiempo.
- Por eso **EL REY ES LA ÚNICA PIEZA QUE NO PUEDE DAR JAQUE**.

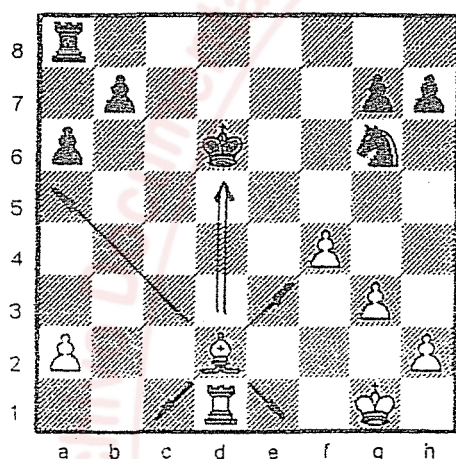
## 2ª Tarea: lee con atención ♞, piensa ☺ y resuelve ♞

Debajo de cada tablero, anotá todas las jugadas que puede realizar el jugador que está en jaque: comiendo la pieza atacante, tapando o moviendo el Rey a casillas no amenazadas.



## EL JAQUE AL DESCUBIERTO

- Hay **JAQUE AL DESCUBIERTO** cuando al mover una pieza queda libre el camino de otra pieza **QUE ESTÁ DETRÁS Y SIN MOVERSE** da jaque al Rey contrario.
- La pieza que mueve para dar **JAQUE AL DESCUBIERTO** puede comer sin riesgo una pieza defendida porque en la jugada siguiente el rival debe salir del jaque.

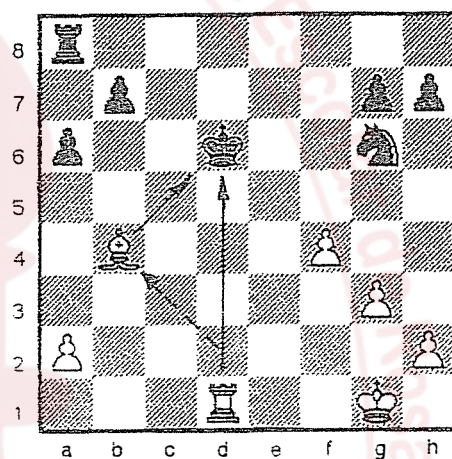


tablero 10

Cualquier movimiento del Alfil producirá un **jaque al descubierto** de la Torre que atacará al Rey negro por la columna d.

## EL JAQUE DOBLE

- Hay **JAQUE DOBLE** cuando la pieza que se mueve para permitir el jaque al descubierto, mueve a una casilla desde la que **TAMBIÉN DA JAQUE AL REY**.
- **LA ÚNICA RESPUESTA AL JAQUE DOBLE ES MOVER EL REY**, porque no se pueden tapar o comer las dos piezas contrarias que dan jaque al mismo tiempo.

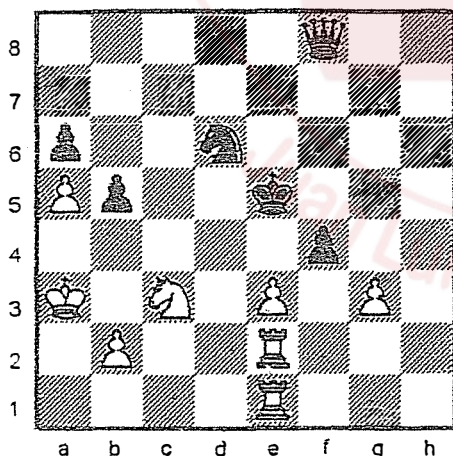


tablero 11

Al mover el Alfil del ejemplo anterior a la casilla **b4** se produce un **jaque doble**: de la Torre (al descubierto) y del Alfil al mismo tiempo.

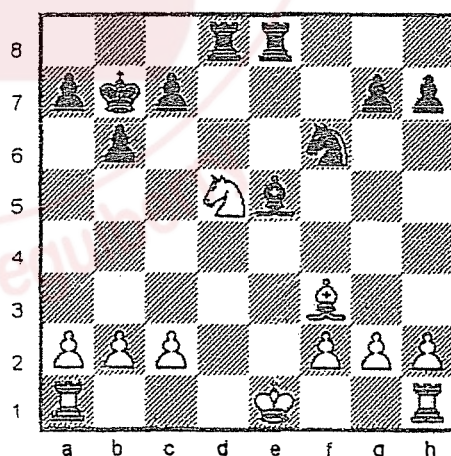
### 3ª Tarea: lee con atención ☞, piensa ☺ y resuelve ☞

En cada uno de los siguientes tableros: a) Escribi el nombre de la pieza que deben mover las blancas y las negras para dar **jaque al descubierto**. b) Si esa pieza puede dar **jaque doble** anotá cuál es la jugada.



Blancas: a) .....; b) .....

Negras: a) .....; b) .....



Blancas: a) .....; b) .....

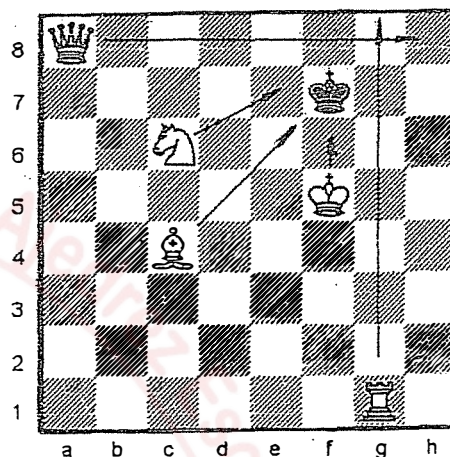
Negras: a) .....; b) .....

### 3.- EL JAQUE MATE

- Cuando un jugador da jaque y el rival **NO PUEDE SALIR DEL JAQUE EN LA JUGADA SIGUIENTE** (no puede comer, tapar ni mover) es **JAQUE MATE**.
- El jugador que da **JAQUE MATE GANA EL PARTIDO** y se le otorga **UN PUNTO**.
- **EL JAQUE MATE SE ANOTA** colocando el signo ++ luego de la jugada que lo produce.

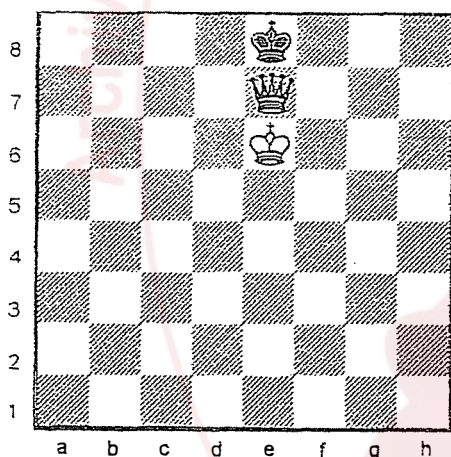
En la posición del **tablero 12** las blancas han dado **jaque mate con Ac4 ++** porque las negras:

- no tienen piezas para comer el Alfil ni para tapar.
- no pueden mover su Rey a la **fila 8** (por la Dama), a la **columna g** (por la Torre), a la **fila 6** (por el otro Rey) ni a e7 (por el Caballo).

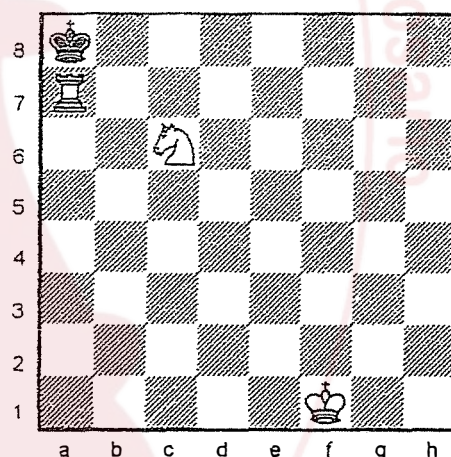


tablero 12

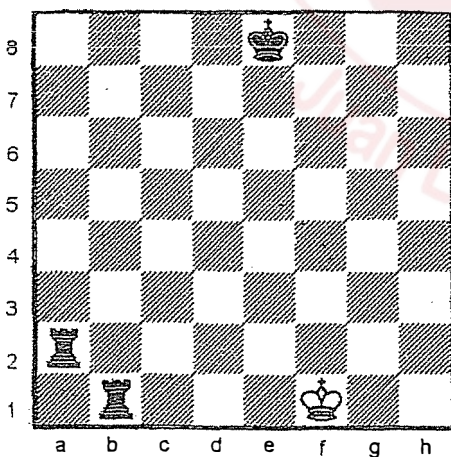
Las siguientes posiciones son ejemplos de **JAQUE MATE CON POCAS PIEZAS**.



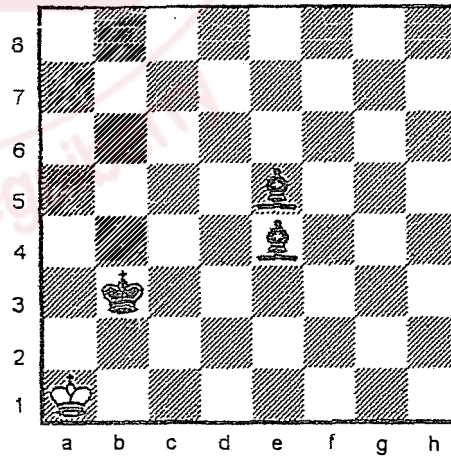
tablero 13: MATE DE DAMA Y REY



tablero 14: MATE DE TORRE Y CABALLO



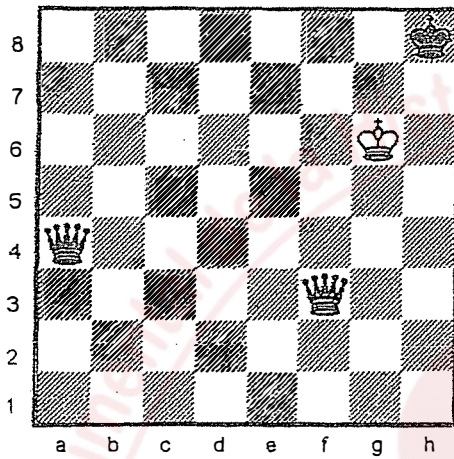
tablero 15: MATE DE DOS TORRES



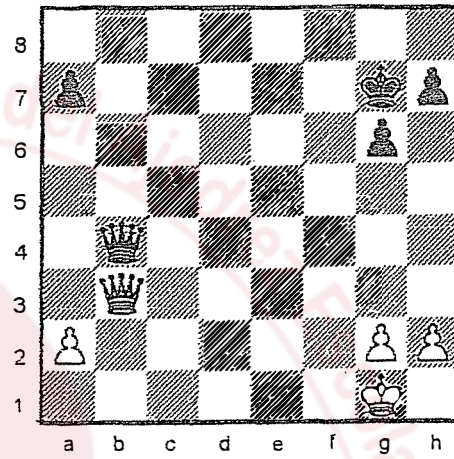
tablero 16: MATE DE DOS ALFILES Y REY

**4º Tarea:** lee con atención ♞, piensa ☺ y resuelve ♞

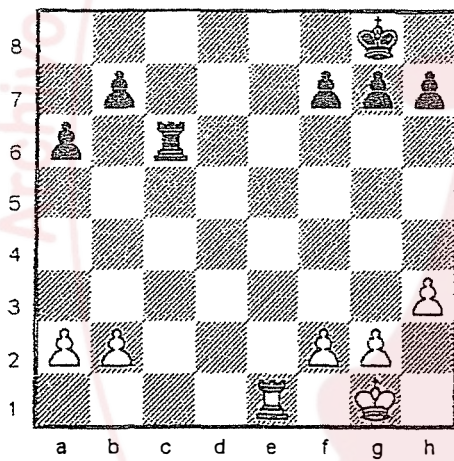
Debajo de cada tablero anota la jugada que produce **jaque mate**.



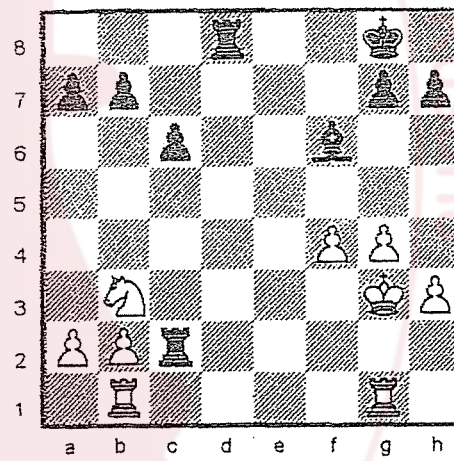
Las blancas juegan: .....++



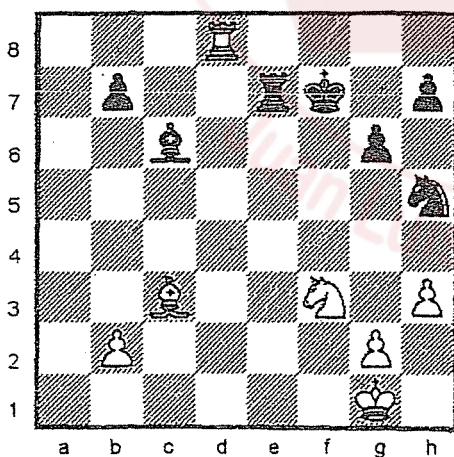
Las negras juegan: .....++



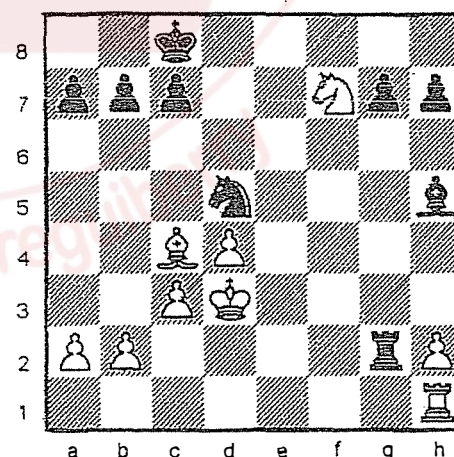
Las blancas juegan: .....++



Las negras juegan: .....++



Las blancas juegan: .....++



Las negras juegan: .....++

## 4.- LA PARTIDA TABLAS

Cuando una partida de ajedrez termina **EMPATADA** decimos que es **TABLAS** y corresponde **MEDIO PUNTO** a cada jugador. El reglamento determina **TABLAS** en los siguientes casos:

### • TABLAS POR ACUERDO DE AMBOS JUGADORES

1º) Los jugadores pueden acordar tablas en cualquier momento del partido. Un jugador, luego de mover, puede ofrecer tablas a su rival. Si éste las acepta se termina la partida con un empate. Pero el rival puede rechazar la oferta con palabras o realizando 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 ú ofrecerlas él.

### • TABLAS A PEDIDO DE UNO DE LOS JUGADORES

2º) Cuando la misma posición se ha repetido 3 veces durante la partida. No es necesario que la repetición de la posición sea en jugadas sucesivas.

Dando **JAQUE PERPETUO** un jugador que está en una posición inferior puede obligar a la repetición de jugadas para obtener tablas (ver a continuación).

3º) Cuando se han realizado 50 jugadas consecutivas de cada jugador sin que se haya capturado ninguna pieza ni se haya movido un peón.

El jugador que reclama tablas debe demostrar la situación con la planilla de anotación de la partida. Si no se está anotando la partida, el jugador que trata de evitar que le den jaque mate, puede contar sus movimientos en voz alta o llamar al árbitro para que lo haga.

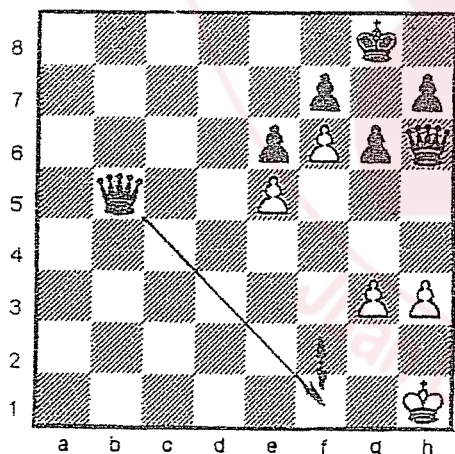
### • TABLAS INDEPENDIENTES DE LA VOLUNTAD DE LOS JUGADORES

4º) 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.

5º) Cuando queda un **REY AHOGADO** (ver la página siguiente).

## EL JAQUE PERPETUO

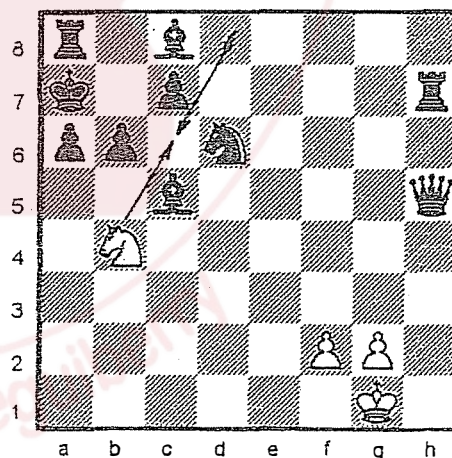
- El **JAQUE PERPETUO** es un recurso que tiene el jugador para conseguir **TABLAS** mediante la **REPETICIÓN INDEFINIDA DE JAQUES SUCESIVOS** que su rival no puede evitar.



tablero 17

Las negras no pueden defenderse de la amenaza de mate de las blancas ( **Dg7++** ).

Pero consiguen tablas dando jaque perpetuo con su Dama: **Df1+** y **Df2+** que obliga al Rey blanco a repetir **Rh2** y **Rh3**.



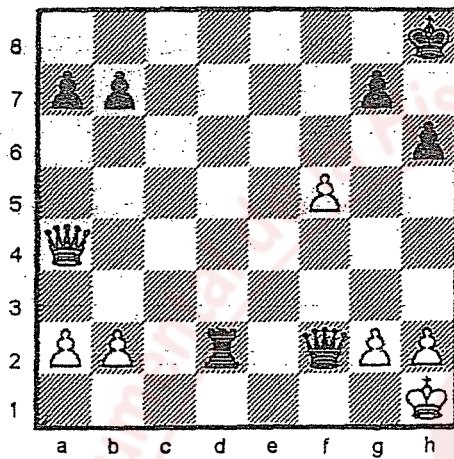
tablero 18

Las blancas no pueden defenderse de las amenazas de mate de las negras ( **Dh1++**, **Dd1++** ).

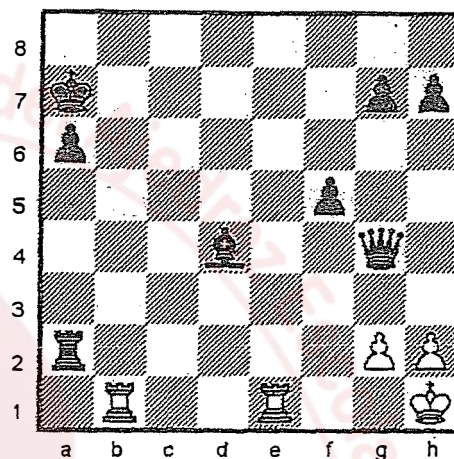
Pero consiguen tablas dando jaque perpetuo con su Caballo: **Cc6+** y **Cd8+** porque el Rey negro sólo puede mover **Rb7**, **Rb8** y **Ra7**.

## 5º Tarea: lee con atención ☞, piensa ☺ y resuelve ☞

En cada tablero anotá las jugadas que permiten lograr tablas por jaque perpetuo.



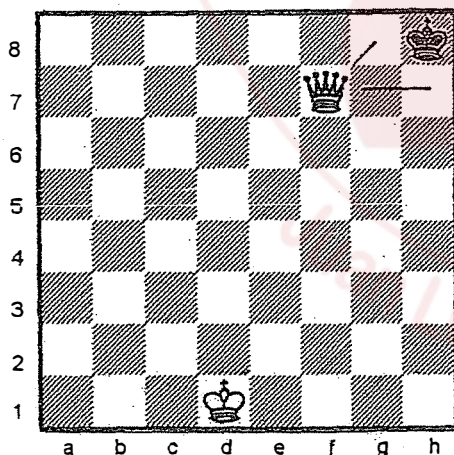
- 1.- ..... +; .....
- 2.- ..... +; .....
- 3.- ..... +; .....



- 1.- ..... +; .....
- 2.- ..... +; .....
- 3.- ..... +; .....

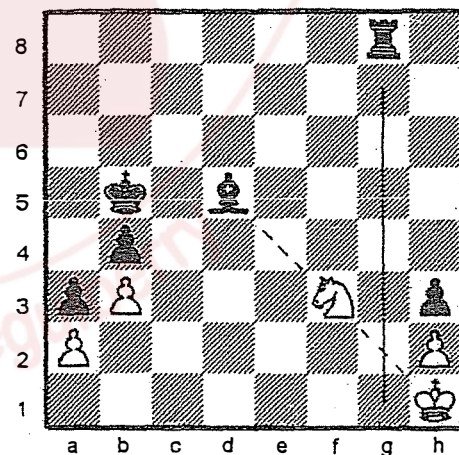
## EL REY AHOGADO

- 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**.
- Las tablas por ahogo se producen casi siempre cuando a un jugador sólo le queda su Rey. Pero también pueden ahogarlo si tiene otras piezas que no se pueden mover.
- Cuanto mayor es la ventaja de piezas más cuidado hay que tener para no ahogar al Rey contrario



tablero 19 - Rey negro ahogado

El Rey negro no está en jaque pero no puede mover porque las tres casillas que lo rodean están atacadas por la Dama.



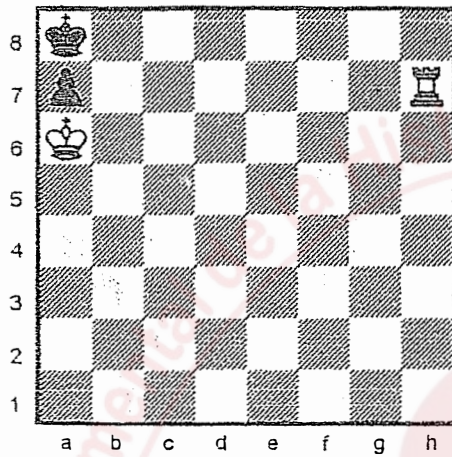
tablero 20 - Rey blanco ahogado

El Rey blanco no está en jaque y la Torre negra que ataca la columna g le impide mover.

Pero además, sus peones están bloqueados y el Caballo blanco está clavado por el Alfil.

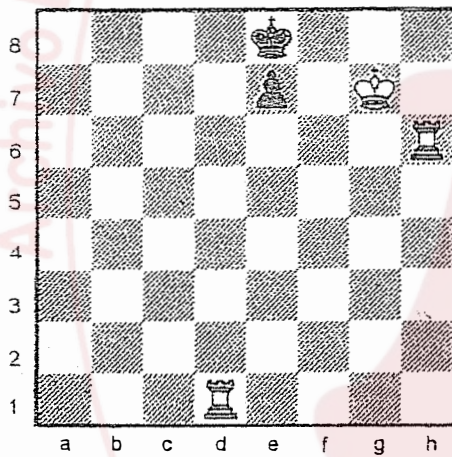
# 6º Tarea: lee con atención ♞, piensa ☺ y resuelve ♞

En cada tablero anotá la jugada que ahoga al rey rival y la jugada que hace jaque mate.



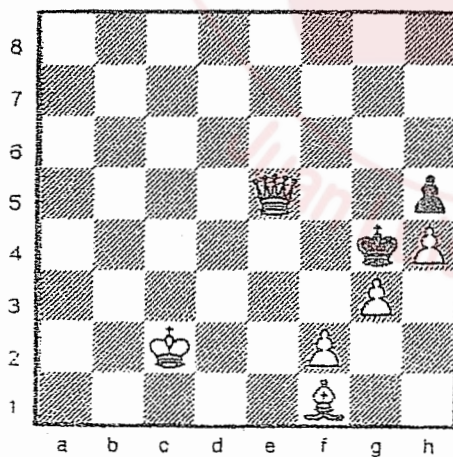
Si las blancas juegan ..... ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan: ..... ++



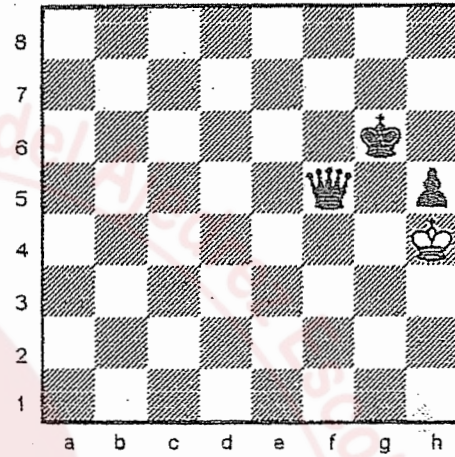
Si las blancas juegan ..... ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan: ..... ++



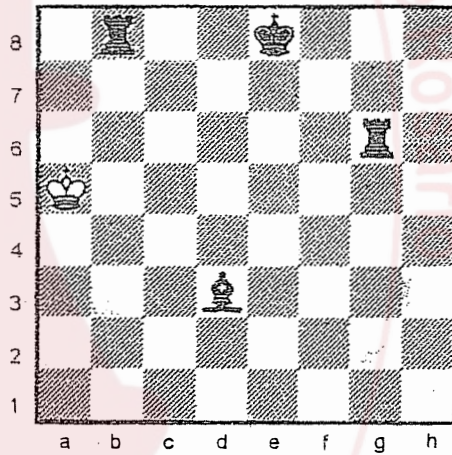
Si las blancas juegan ..... ahogan al Rey negro

Si las blancas juegan: ..... ++



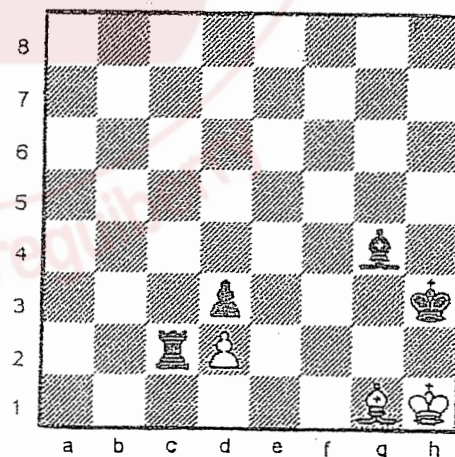
Si las negras juegan ..... ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan: ..... ++



Si las negras juegan ..... ahogan al Rey blanco

Si las negras juegan: ..... ++



Si las negras juegan ..... ahogan al Rey blanco

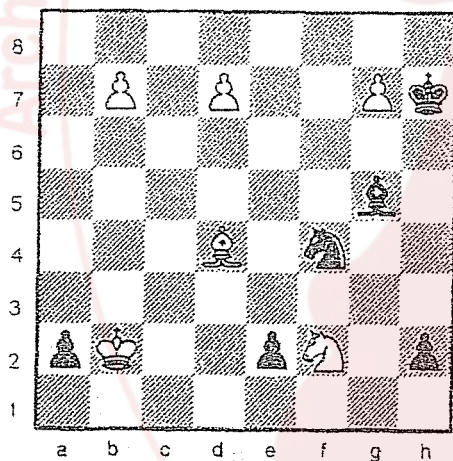
Si las negras juegan: ..... ++

## 5.- LA CORONACIÓN DEL PEÓN

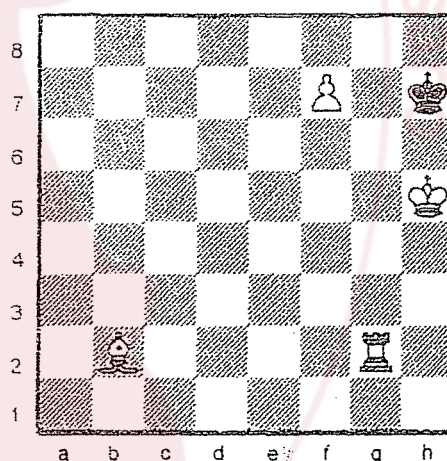
- Cuando el peón llega A LA ÚLTIMA FILA se convierte en otra pieza a elección, excepto en Rey.
- La jugada completa de **CORONACIÓN DEL PEÓN** consiste en mover el peón a la última fila, retirarlo del tablero y colocar en esa casilla la pieza elegida, que casi siempre será una Dama.
- Al elegir la pieza para coronar **NO ES NECESARIO REEMPLAZAR UNA PIEZA QUE TE HAYAN COMIDO**: se pueden tener varias Damas o más de 2 Torres, Alfiles o Caballos.
- La coronación **SE ANOTA** con la jugada del peón, un signo igual y la inicial de la pieza elegida. Por ejemplo, si las blancas coronan el peón g y eligen una Dama, anotan: g8=D.
- La pieza coronada **NO PUEDE MOVER HASTA LA JUGADA SIGUIENTE** y puede ser comida por el rival. Antes de coronar hay que revisar si la casilla de coronación está atacada por el rival.
- **EL EFECTO DE LA PIEZA CORONADA ES INMEDIATO**: al ser colocada puede dar jaque e incluso jaque mate, pero en un final ¡cuidado! también puede dejar ahogado al Rey contrario.

7ª Tarea: lee con atención ♞, piensa ☺ y resuelve ♞

¿Qué peón deben coronar las blancas para que el rival no lo capture al coronar?  
¿y las negras?



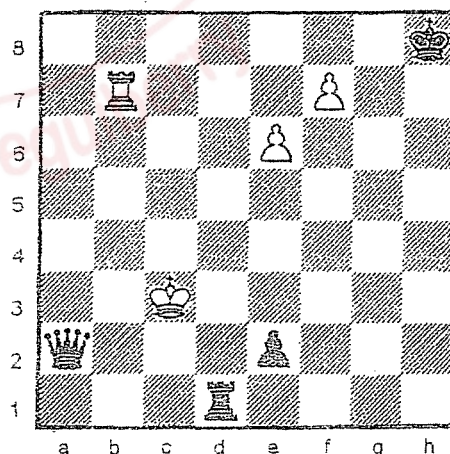
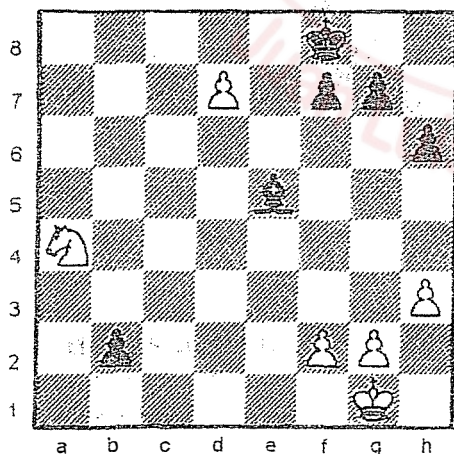
¿Qué ocurre si las blancas eligen Dama o Torre al coronar su peón c?  
¿Qué pieza deben elegir para dar jaque mate?



Anotá todas las piezas que pueden elegir las blancas y las negras para dar jaque mate al coronar en cada tablero

blancas: ; negras:

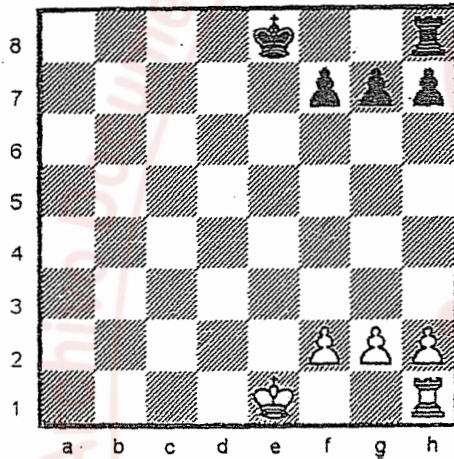
blancas: ; negras:



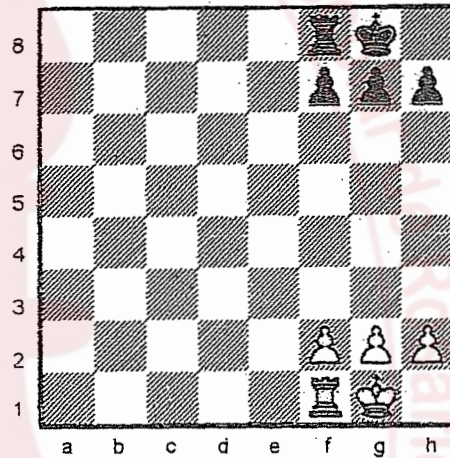
## 6.- EL ENROQUE

- El **ENROQUE** es una jugada especial que cada jugador puede hacer **UNA SOLA VEZ** en la partida.
- En el **ENROQUE** se hacen **TRES EXCEPCIONES** al movimiento normal de las piezas:
  - 1) se 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: el **CORTO** y el **LARGO**.

**ENROQUE CORTO:** Es el que se realiza con la **TORRE DEL REY**. Se anota: 0 - 0

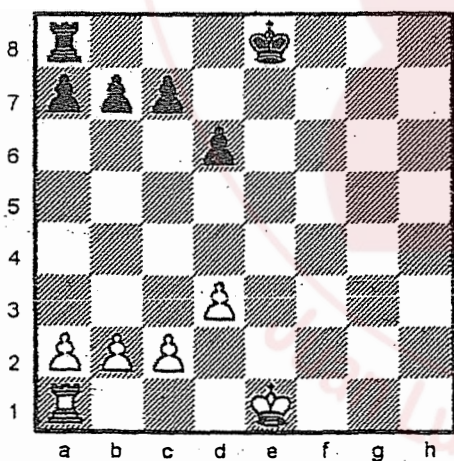


tablero 21: Posición inicial del Enroque corto

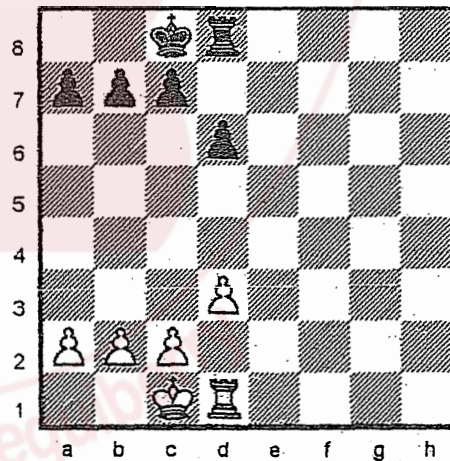


tablero 22: Posición final del Enroque corto

**ENROQUE LARGO:** Es el que se realiza con la **TORRE DE LA DAMA**. Se anota: 0 - 0 - 0



tablero 23: Posición inicial del Enroque largo



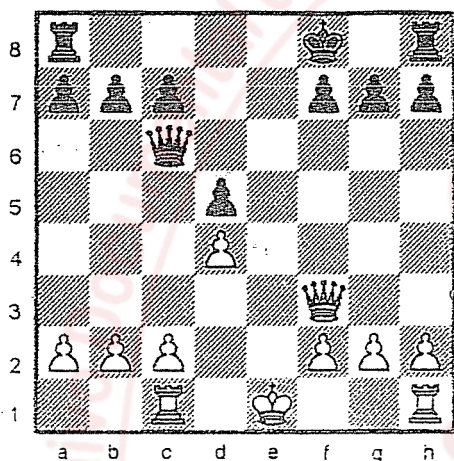
tablero 24: Posición final del Enroque largo

- **EL ENROQUE DEBE HACERSE LO ANTES POSIBLE AL COMIENZO DEL PARTIDO PARA SACAR AL REY DEL CENTRO**, donde está en mayor peligro de ser atacado por las piezas rivales. El Rey se oculta detrás de los peones laterales, que no es conveniente avanzar.
- **EL ENROQUE PERMITE SACAR LA TORRE MÁS RÁPIDO**, ocupando las columnas centrales.

## CONDICIONES PARA EL ENROQUE

### NO SE PUEDE HACER EL ENROQUE

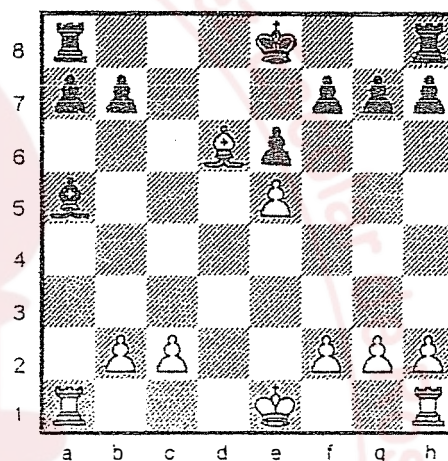
- 1) Cuando **YA SE MOVIÓ EL REY O LA TORRE**, aunque hayan vuelto a su casilla inicial. Si se movió una de las Torres se puede hacer el enroque con la otra.
- 2) Cuando **EL REY ESTÁ EN JAQUE**. Se debe salir del jaque sin mover el Rey y luego se podrá hacer el enroque.
- 3) Cuando **ESTÁ AMENAZADA ALGUNA DE LAS CASILLAS POR DONDE DEBE PASAR EL REY**. No importa que la Torre pase por una casilla amenazada.



tablero 25

Las blancas solamente pueden hacer el enroque corto porque ya movieron su Torre de la Dama.

Pero las negras no podrán hacer ni el enroque corto ni el enroque largo porque ya movieron el Rey.



tablero 26

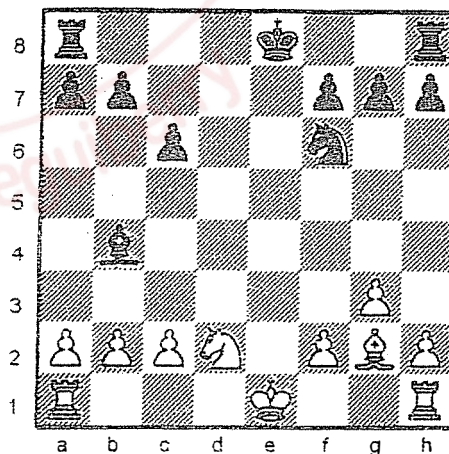
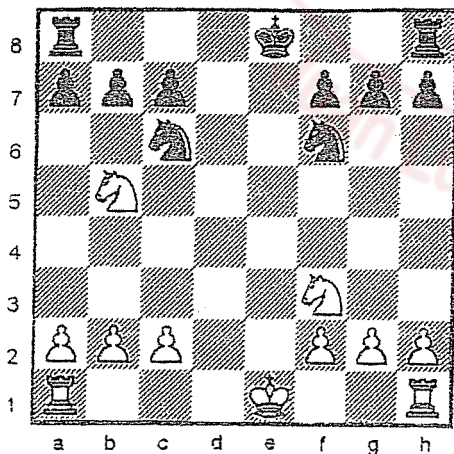
Las blancas están en jaque: para conservar el derecho a hacer el enroque, deben comer el Alfil negro o tapar con el peón, sin mover el Rey.

Las negras pueden hacer el enroque largo, pero mientras el Alfil blanco permanezca atacando f8, no podrán hacer el enroque corto.

### 8ª Tarea: lee con atención ☞, piensa ☺ y resuelve ☞

¿Qué deben jugar las blancas para que las negras no puedan hacer su enroque?: .....

¿Qué deben jugar las negras para que las blancas no puedan hacer su enroque?: .....



## 7.- EL VALOR DE LAS PIEZAS EN LOS CAMBIOS

- Se llaman **CAMBIOS DE PIEZAS** a las capturas sucesivas que se producen cuando un jugador come una pieza **DEFENDIDA** y el rival responde comiéndose la pieza atacante.
- Según la capacidad de movimiento y de dominio de casillas que tiene cada pieza se le otorga un **VALOR** para saber si conviene cambiarlas por otras:

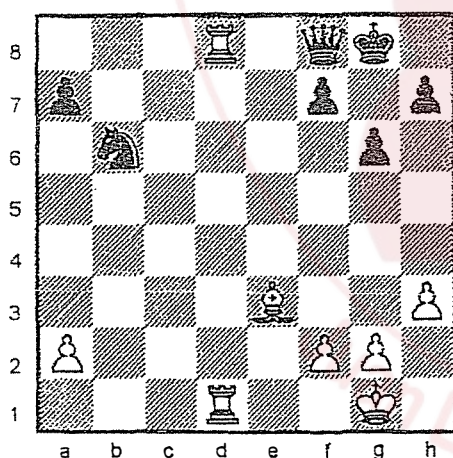
El peón: 1 punto  
El Caballo: 3 puntos  
El Alfil: 3 puntos

La Torre: 5 puntos  
La Dama: 10 puntos

- No se fija un valor para el Rey porque no se lo puede cambiar por ninguna otra pieza.
- ¿Por se le otorga un valor similar al Alfil y al Caballo?
  - El Alfil es más rápido y domina más casillas, pero sólo puede mover a las 32 casillas de su color.
  - El Caballo es más lento y tiene menor alcance, pero mueve a las 64 casillas y salta sobre las piezas.

## CAMBIO EQUIVALENTE Y GANANCIA DE MATERIAL

- Antes de comer una pieza defendida hay que comparar el valor de la piezas que se van a cambiar
- Cuando se cambian piezas del mismo valor decimos que se trata de un cambio **EQUIVALENTE**.
- Cuando se cambian piezas de distinto valor el cambio es **DESIGUAL**: decimos que un jugador **GANa MATERIAL** o consigue **VENTAJA MATERIAL**, mientras su rival **PIERDE MATERIAL**.
- Para calcular la ganancia de material que puedo obtener en un cambio, debo **RESTAR** al valor de la pieza que voy a comer, el valor de la pieza que me van a comer en la jugada siguiente.
- Decimos que hay ganancia de **CALIDAD** cuando se come una Torre, perdiendo a cambio un Caballo o un Alfil. La **CALIDAD** equivale a **DOS PUNTOS** (  $5 - 3 = 2$  ).

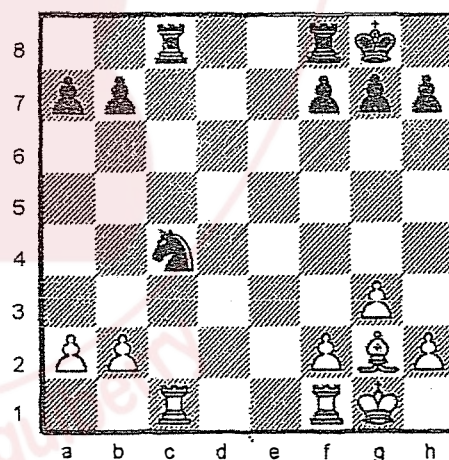


tablero 27

Las blancas pueden realizar un **cambio equivalente** de Alfil por Caballo: 1.-  $AxC$ ,  $axA$

Pero pueden **ganar material** cambiando su Torre por la Dama negra: 1.-  $TxD+$ ,  $RxT$

La ganancia de las blancas se calcula así:  
 $D - T = 10 - 5 = 5$



tablero 28

Si las blancas comen el Caballo que está defendido por su Torre, el cambio les produce una **pérdida de calidad**.

1.-  $TxC$ ,  $TxT$

La cuenta sería:  $C - T = 3 - 5 = -2$  donde el signo ( - ) indica la pérdida de material.

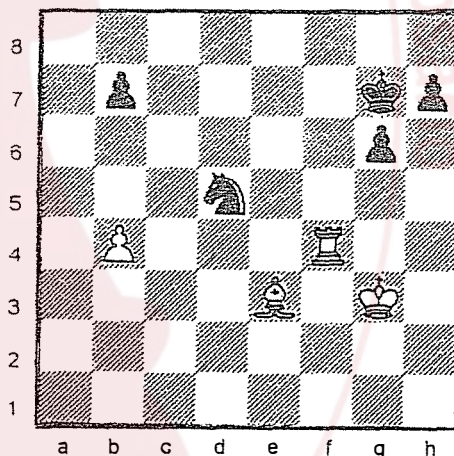
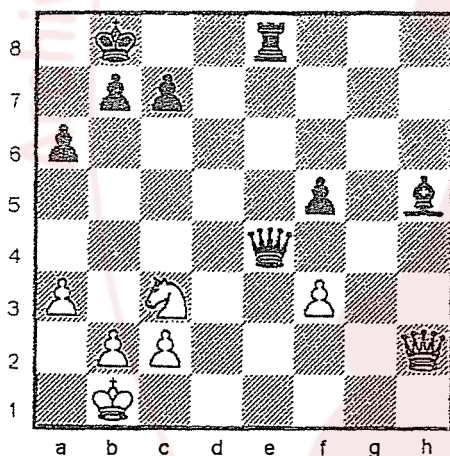
- **LA SIMPLIFICACIÓN ES LA REPETICIÓN DE CAMBIOS EQUIVALENTES** y sólo le conviene al jugador que tiene ventaja material o al que trata de obtener tablas en un partido parejo.
- **EL JUGADOR QUE VA PERDIENDO DEBE EVITAR LA SIMPLIFICACIÓN:** si hay menos piezas, más importancia adquiere la ventaja material del rival.
- **NO HAY QUE CAMBIAR PIEZAS SIN MOTIVO.** El cambio sirve cuando: a) se evita perder material o recibir jaque mate, b) se consigue ganar material o una **VENTAJA EN LA POSICIÓN**.

## 9ª Tarea: lee con atención ♞, piensa ☺ y resuelve ♞

Calcula cuánto gana o pierde el primer jugador en cada cambio. Cuando el cambio sea equivalente indicalo colocando el signo =.

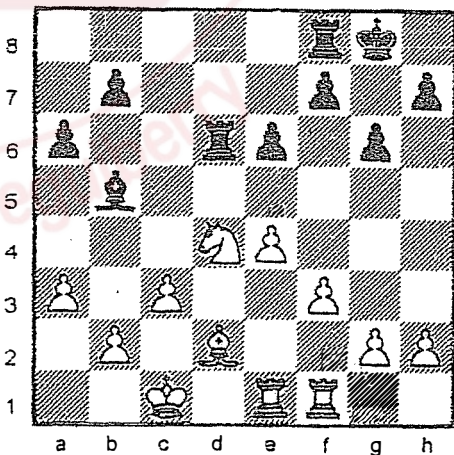
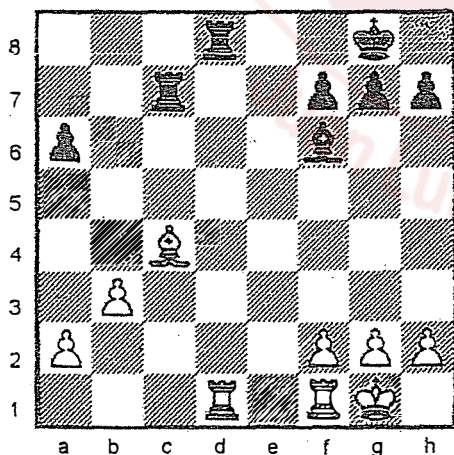
- |                             |                             |
|-----------------------------|-----------------------------|
| a) Dama por Alfil: .....    | e) Torre por Dama: .....    |
| b) Alfil por Caballo: ..... | f) Torre por peón: .....    |
| c) Torre por Alfil: .....   | g) peón por Alfil: .....    |
| d) Caballo por peón: .....  | h) Caballo por Torre: ..... |

Debajo de cada tablero anota la jugada que consigue la mayor ventaja material y calcula cuántos puntos gana.



Las blancas juegan: ..... y ganan .....

Las negras juegan: ..... y ganan .....

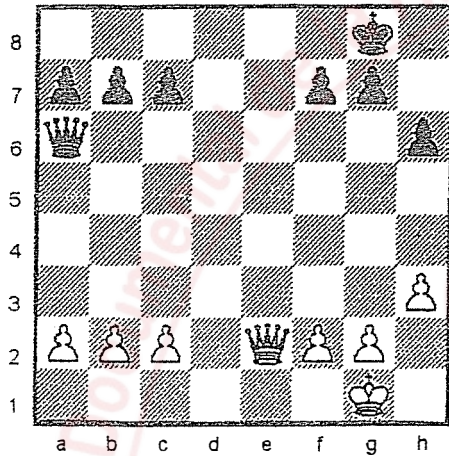


Las blancas juegan: ..... y ganan .....

Las negras juegan: ..... y ganan .....

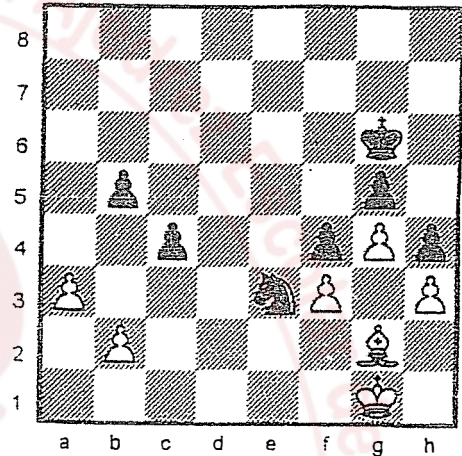
## 8.- EL VALOR DE LAS PIEZAS SEGÚN LA POSICIÓN

- **EL VALOR DE LAS PIEZAS SIEMPRE ES RELATIVO:** hay que considerar **EN CADA POSICIÓN CONCRETA** las posibilidades y perspectivas de movimiento, las casillas que dominan, la función que cumplen en la defensa o en el ataque **LAS PIEZAS PROPIAS Y LAS PIEZAS CONTRARIAS** para decidir si conviene o no realizar un cambio.



tablero 29

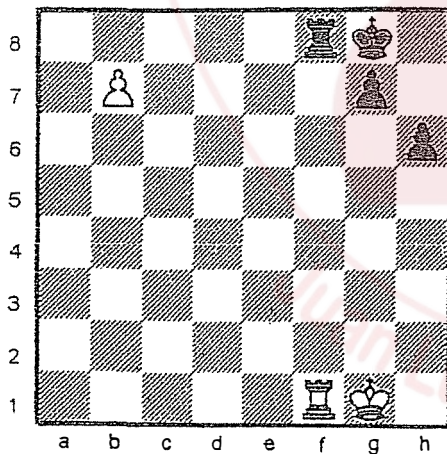
Al blanco no le conviene cambiar su Dama porque está mejor ubicada que la Dama negra: puede dar jaque en e8 y comer el peón f, mientras la Dama negra está alejada en un borde del tablero.



tablero 30

Al negro no le conviene comer el Afil porque su Caballo está mejor ubicado: puede atacar los peones b y a, mientras que el movimiento del Alfil está limitado por los peones blancos y negros.

- Para decidirse a cambiar, hay que tener en cuenta si la pieza del rival **CUMPLE UNA FUNCIÓN IMPORTANTE**.

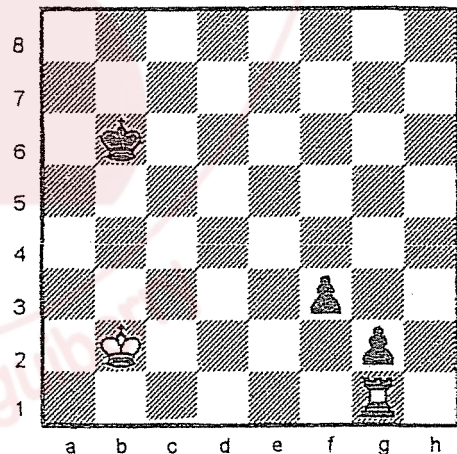


tablero 31

Al blanco le conviene cambiar las Torres porque la Torre negra es la única pieza que puede impedir que el peón b corone:

- 1.- TxT+, RxT
- 2.- b8=D

- El valor del peón **AUMENTA CUANDO PUEDE CORONAR:** es equivalente al valor de la futura Dama.



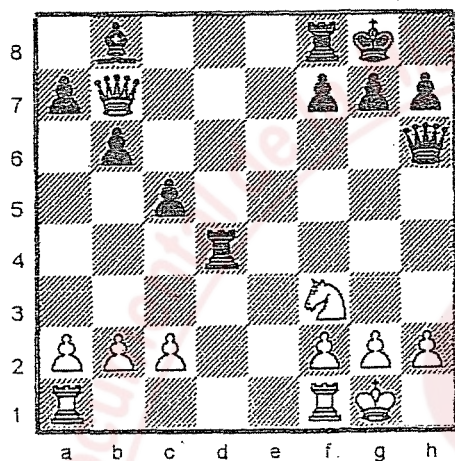
tablero 32

Los dos peones negros **valen más** que la Torre blanca, porque la Torre no puede impedir que uno de los peones corone transformándose en Dama:

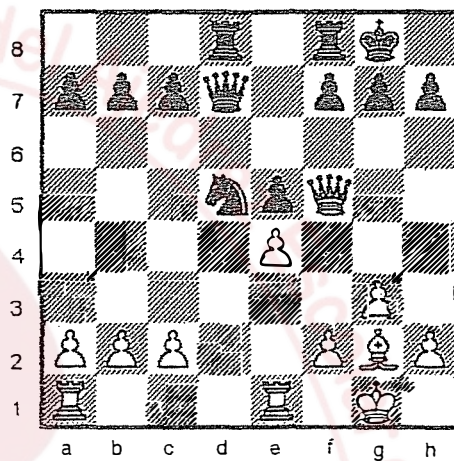
- 1.- ..... , f2
- 2.- Txf, f1=D

## 10ª Tarea: ¿Es conveniente comer en estas posiciones?

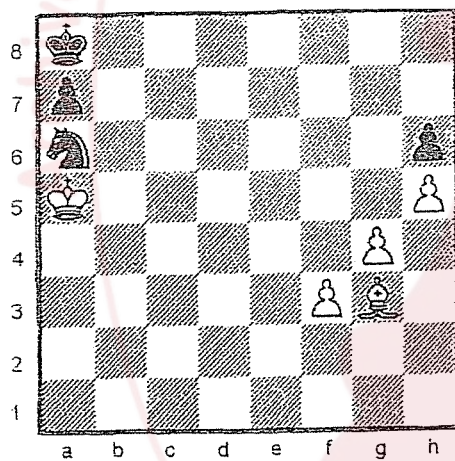
En cada tablero está anotada una captura que sería la próxima movida de las blancas. Si la jugada te parece buena califícala con un signo de admiración: !. Si la jugada te parece mala, califícala con un signo de interrogación: ?. Justifica tu calificación en cada caso, anotando la mejor respuesta de las negras.



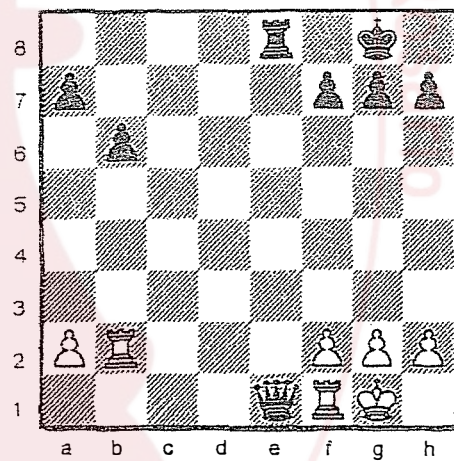
1.- CxT , .....



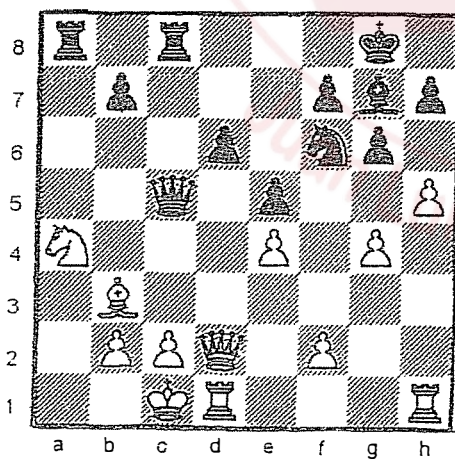
1.- exC , .....



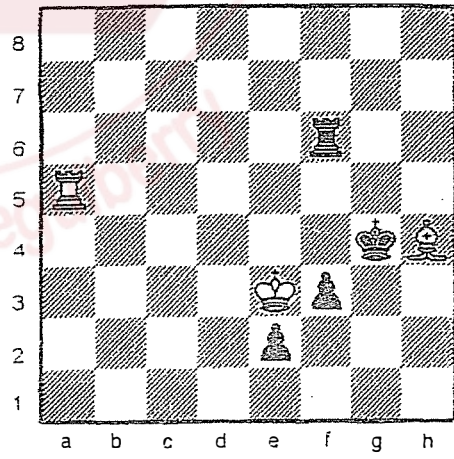
1.- Rx C , .....



1.- Tx D , .....



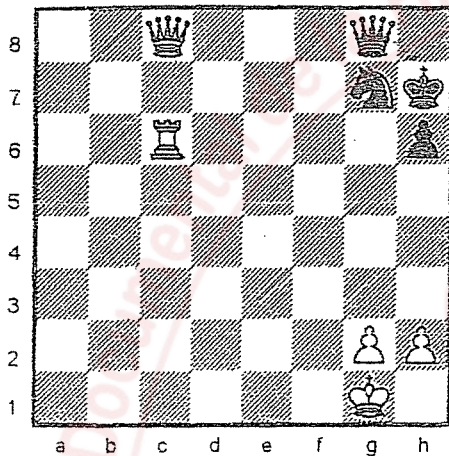
1.- Cx D , .....



1.- Ax T , .....

## 9.- LOS SACRIFICIOS

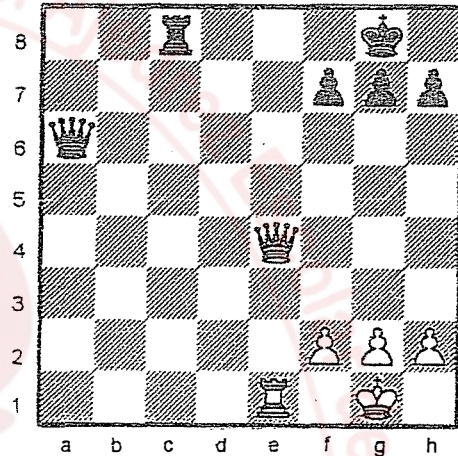
- Realizar un **SACRIFICIO** consiste en **ENTREGAR MATERIAL** voluntariamente, para conseguir después una ventaja material mayor, para coronar un peón, para dar jaque mate, etc.
- Para realizar un **SACRIFICIO** hay que **COMER** una pieza de **MENOR VALOR** que está **DEFENDIDA** o **COLGARSE** una pieza propia en una casilla controlada por el rival.



tablero 33

Si las blancas sacrifican su Torre ganan la Dama:

- 1.- Txh +, RxT
- 2.- DxD

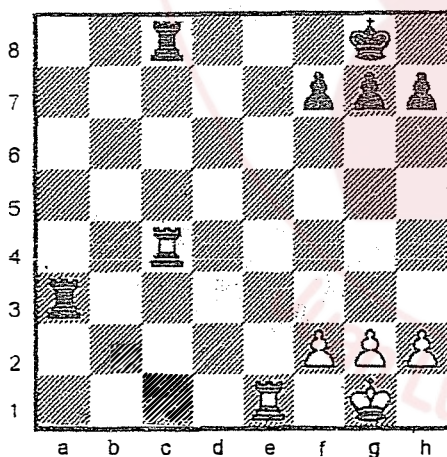


tablero 34

Si las blancas sacrifican su Dama dan Mate:

- 1.- De8 +, TxD
- 2.- TxT ++

- Se puede **RECHAZAR** el sacrificio (no comer la pieza entregada) para evitar un mal mayor pero a veces aunque no se coma la pieza sacrificada igualmente el atacante consigue su objetivo.
- Si el rival entrega una pieza piensen con cuidado antes de comer: ¿será un error o un sacrificio?

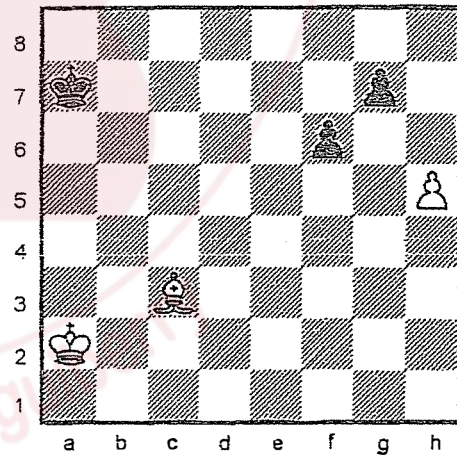


tablero 35

Las blancas jugaron Tc4. Si las negras aceptan el sacrificio, reciben mate con la otra Torre:

- 1.- ..... , TxT, 2.- Te8 ++

Pero pueden evitar el mate moviendo su Torre a cualquier casilla no amenazada de la fila 8.



tablero 36

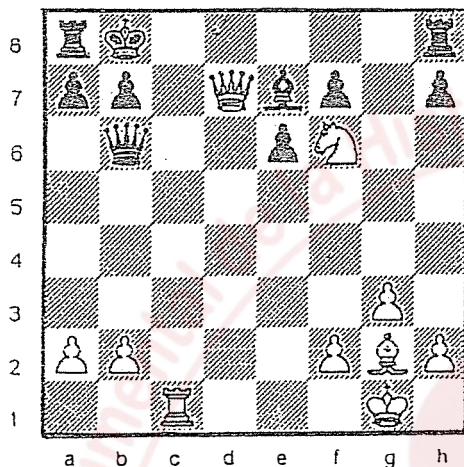
Las blancas sacrifican el Alfil: 1.- Axf, .....

Si las negras se comen el Alfil ( 1.- ..... , gxA ) dejan libre el paso para el peón h.

Pero si no comen el Alfil, el peón g será capturado y después el peón h coronará.

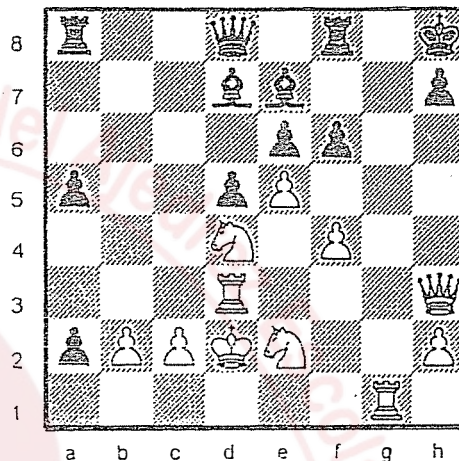
# **11ª Tarea: Sacrificios para dar jaque mate en 2 jugadas**

En cada uno de los siguientes tableros las blancas realizan un sacrificio en su 1ª jugada y luego de la respuesta de las negras, dan jaque mate en la 2ª jugada. Anota las jugadas.



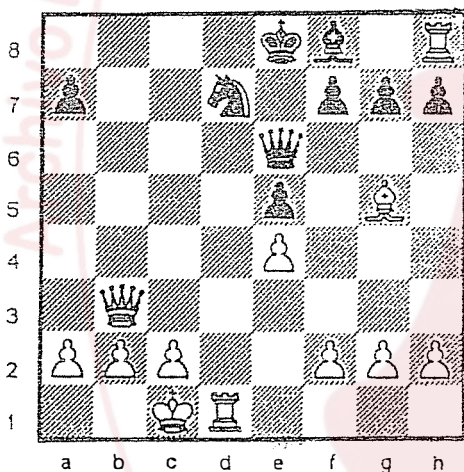
1.- .....+ ;

2.- .....++



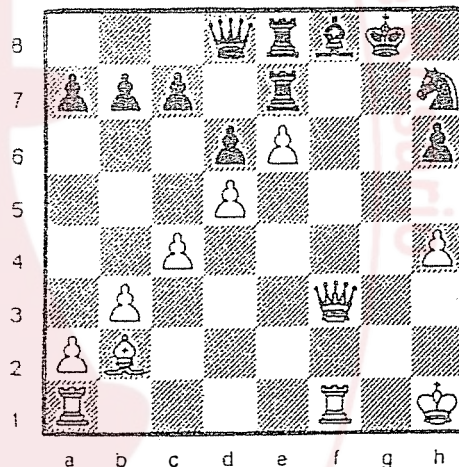
1.- .....+ ;

2.- .....++



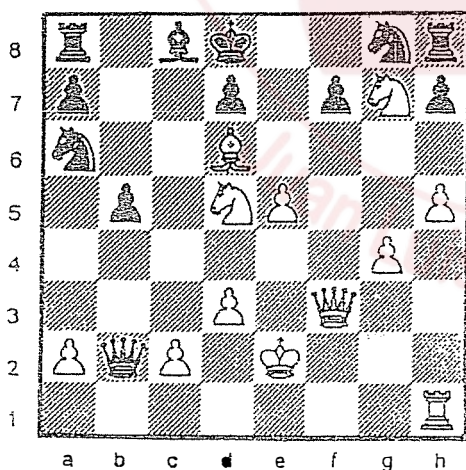
1.- .....+ ;

2.- .....++



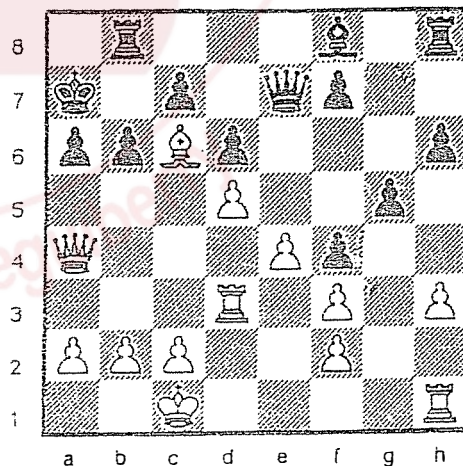
1.- .....+ ;

2.- .....++



1.- .....+ ;

2.- .....++



1.- .....+ ;

2.- .....++

## **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** debe avisarle a su rival, diciendo claramente "acomodo", "compongo" u otra frase similar.

### **2.- PIEZA PROPIA TOCADA, PIEZA MOVIDA:**

Si el jugador no avisó 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 realizados 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 mal colocadas en la posición inicial, la partida se anula.

### **8.- NO SE DEBE MOLESTAR AL RIVAL:**

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.

### **9.- NADIE DEBE INTERVENIR EN LA PARTIDA:**

Los jugadores no deben pedir consejos u opiniones de terceros ni consultar apuntes.

Los observadores no deben hacer comentarios que puedan ser oídos por los jugadores. No deben intervenir aunque observen jugadas imposibles. Tampoco deben avisar la caída de la aguja del reloj.

### **10.- TABLAS EN PARTIDAS CON RELOJ:**

Además de las condiciones ya mencionadas en el capítulo 4, la partida es tablas cuando

1) ambas agujas han caído sin que ningún jugador lo advierta;

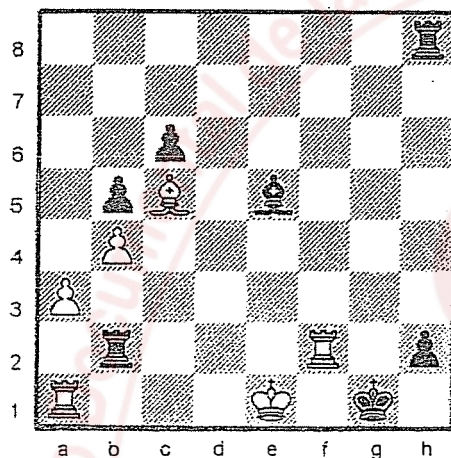
2) a un jugador se le cae la aguja y su rival no tiene material suficiente para dar mate;

3) un jugador reclama tablas al árbitro en finales parejos como por ej: Dama y Rey contra Dama y Rey.

## PROBLEMAS INTEGRADORES

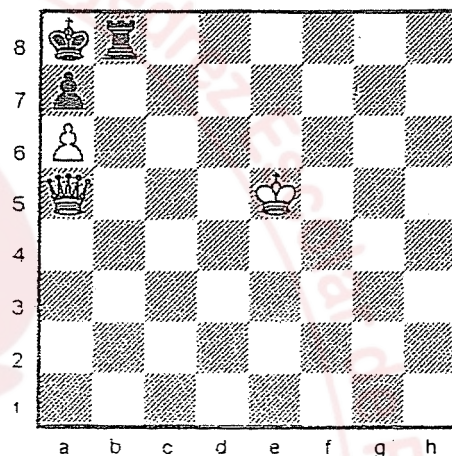
### 1.- MATE EN UNA JUGADA

Usando un recurso poco frecuente a esta altura del partido, las blancas pueden dar Jaque Mate en su próxima jugada ¿Qué deben jugar las blancas?



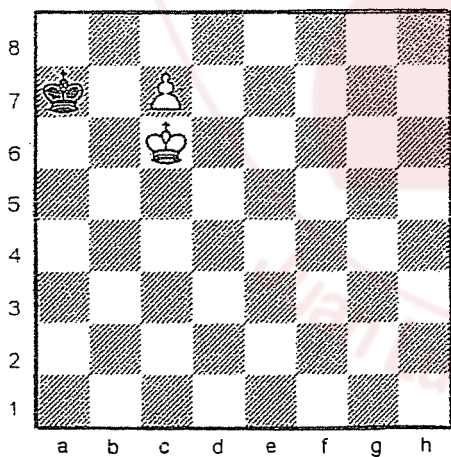
### 2.- UN RECURSO SALVADOR

Las blancas amenazan **Dd5+** y luego la Dama dará Mate en **b7**. Sin embargo las negras tienen un recurso para no perder. ¿Qué deben jugar ahora las negras?



### 3.- MATE EN DOS JUGADAS

¿Qué deben mover las blancas para dar mate en 2 jugadas? Aplicá lo que sabés sobre la coronación de los peones y ¡cuidado con ahogar al Rey negro!



### 4.- ¿ QUÉ PASÓ ?

El blanco movió su peón a **b4** y dijo: ¡ Jaque Mate ! Pero su rival encontró una respuesta que, además, le permitió ganar el partido. ¿Qué jugó el negro y por qué?

