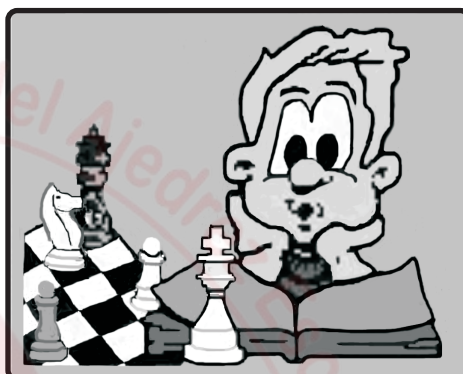


AJEDREZ EN LA ESCUELA



"Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador"

CONOCIMIENTOS ELEMENTALES 2

1. Las jugadas imposibles del rey - 2. El jaque al rey - 3. El jaque al descubierto y el jaque doble - 4. El jaque mate - 5. El enroque - 6. La coronación del peón - 7. La partida tablas - 8. El rey ahogado - 9. El jaque perpetuo - 10. El valor de las piezas - 11. Cambio equivalente y ganancia de material - 12. El valor de las piezas según su posición

Contenidos de acuerdo con el programa del Plan de Ajedrez Escolar de la Provincia de Santa Fe - Con 19 ejemplos y 64 problemas

JUAN LUIS JAUREGUIBERRY

Instructor Nacional de Ajedrez Escolar de la Federación Argentina de Ajedrez (F.A.D.A)

te: (0341) 451-4084 / 155-001076 e-mail: jljaureguiberry@hotmail.com

Edición auspiciada por la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Rosario

INDICACIONES SOBRE EL REGLAMENTO DE JUEGO

1. ACOMODO DE PIEZAS DURANTE EL PARTIDO:

*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 ninguna 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 soltada.

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 comer o de mover señaladas anteriormente no tiene 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 otra jugada lícita y no puede mover otra pieza.

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

Si la jugada ilegal se descubre después 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:

Esta 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 mencionadas en el capítulo 7, la partida es tablas cuando:

1) ambas agujas han caído sin que ningún jugador lo advierta y no se puede determinar cuál cayó primero.

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, antes de que se caiga su aguja, en finales parejos como por ej: Dama y Rey contra Dama y Rey.

Este apunte pertenece a:

Escuela: Curso:

1.- LAS JUGADAS IMPOSIBLES DEL REY

- El Rey es la única pieza que no se puede comer

¿ A QUÉ CASILLAS NO PUEDE MOVER EL REY ?

- El Rey **NO PUEDE** mover a las casillas que están **ATACADAS** por piezas contrarias (incluso las atacadas por el otro Rey y por eso los Reyes **NO PUEDEN TOCARSE**).
- Si un jugador trata de mover el Rey a una casilla atacada, hace una **JUGADA IMPOSIBLE**.

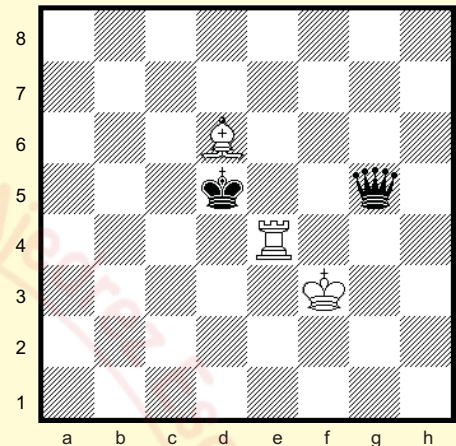
CAPTURAS CON EL REY

- El Rey **PUEDE COMER** a las piezas contrarias que están a su lado si **NO ESTÁN DEFENDIDAS**.
- El Rey **NO PUEDE COMER** piezas contrarias **SI ESTÁN DEFENDIDAS** porque movería a una casilla atacada por la pieza defensora y se trataría de una **JUGADA IMPOSIBLE**.

¿ QUÉ HACER CON LA JUGADA IMPOSIBLE ?

- La jugada imposible debe **VOLVERSE ATRÁS** y cambiarse **POR OTRA JUGADA DEL REY**.
- Si el Rey no puede mover a ninguna casilla, se puede cambiar por otra jugada cualquiera.

ejemplo 1 - movimientos del Rey



El Rey blanco puede mover a e2 o f2. La Dama negra le impide mover a g2, g3, g4, e3 y f4.

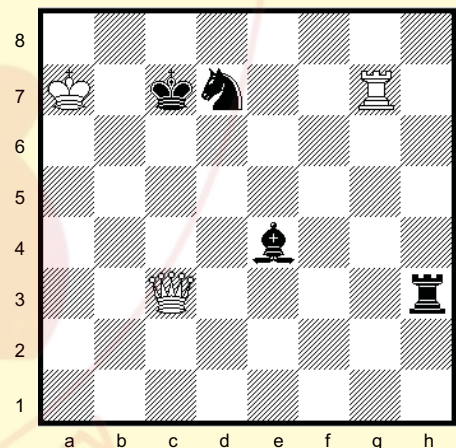
El Rey negro puede comer el Alfil o mover a c6. El Alfil le impide mover a c5 y la Torre le impide mover a c4, d4, e5 y e6.

Tampoco puede comer la Torre porque está defendida por el Rey blanco.

2.- EL JAQUE AL REY

- **EL REY RECIBE JAQUE** cuando su casilla **ES ATACADA** por una pieza contraria.
- **EL JAQUE SE ANOTA** colocando una **CRUZ (+)** luego de la jugada que produce el Jaque.
- **ES OBLIGATORIO SACAR AL REY DEL JAQUE EN LA JUGADA SIGUIENTE**, eligiendo entre:
 - 1) **COMER** la pieza que da jaque.
 - 2) **TAPAR**, colocando una pieza entre el Rey y la pieza que da jaque.
 - 3) **MOVER** el Rey a una casilla donde no esté amenazado.
- Si una pieza está **TAPANDO** un Jaque **NO PUEDE MOVERSE** y decimos que está **"CLAVADA"**. El intento de mover una pieza clavada también es una **JUGADA IMPOSIBLE**.
- **NO ES OBLIGATORIO AVISAR EL JAQUE**. Pero si la jugada que hace el rival después de recibir jaque **NO SACA** a su Rey del Jaque también es una **JUGADA IMPOSIBLE** y tendrá que cambiarla.
- Si una pieza da jaque poniéndose al lado del Rey y no está defendida, el Rey puede comerla. Pero si está defendida el Rey no puede comerla.
- Como los Reyes no pueden tocarse, el Rey es la única pieza que **NO PUEDE DAR JAQUE**.

ejemplo 2 - jaque al Rey



Las blancas jugaron **Dc3+** y ahora las negras deben elegir entre:

- 1) **comer** la Dama con su Torre (**Txc3**)
- 2) **tapar** el jaque con su Alfil (**Ac6**) ó
- 3) **mover** el Rey a **d6** ó **d8**.

No pueden tapar con el Caballo (Cc5) porque ya está **clavado** por el ataque de la Torre blanca en la **fila 7**.

Lo mejor para las negras es comer la Dama. Si tapan o mueven el Rey, en la jugada siguiente la Dama podrá comer la Torre negra (**Dxh3**).

1º Tarea: Anota a qué casillas pueden mover los Reyes de los siguientes tableros y a cuáles no pueden mover.

a) ¿A qué casilla puede mover el **Rey Blanco**?

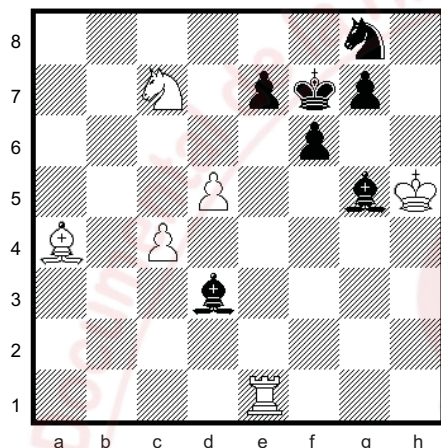
¿En qué casilla lo amenazan **2** piezas?

¿En qué casilla lo amenazan **3** piezas?

b) ¿A qué casilla puede mover el **Rey Negro**?

¿En qué casilla lo amenazan **2** piezas?

¿En qué casilla lo amenazan **3** piezas?



a) ¿A qué casilla puede mover el **Rey Blanco**?

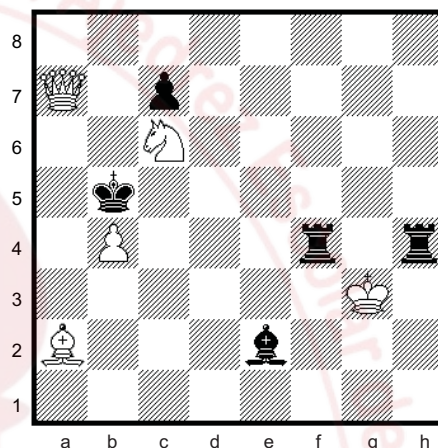
¿En qué casilla lo amenazan **2** piezas?

¿En qué casilla lo amenazan **3** piezas?

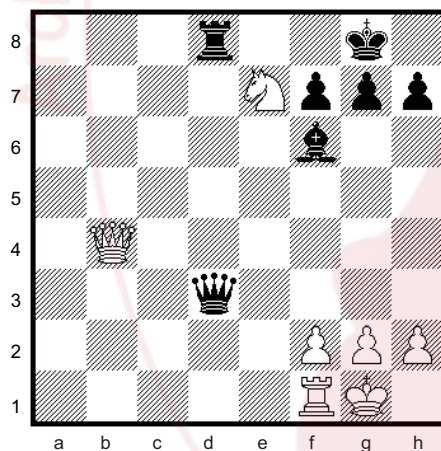
b) ¿A qué casilla puede mover el **Rey Negro**?

¿En qué casilla lo amenazan **2** piezas?

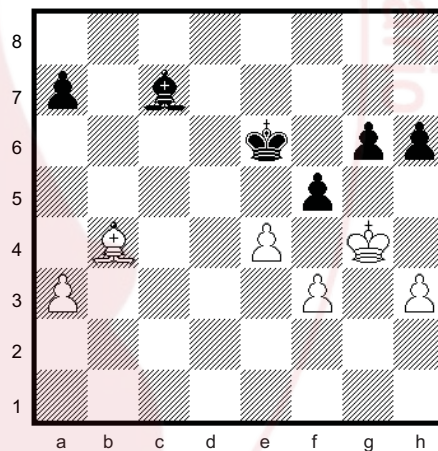
¿En qué casilla lo amenazan **3** piezas?



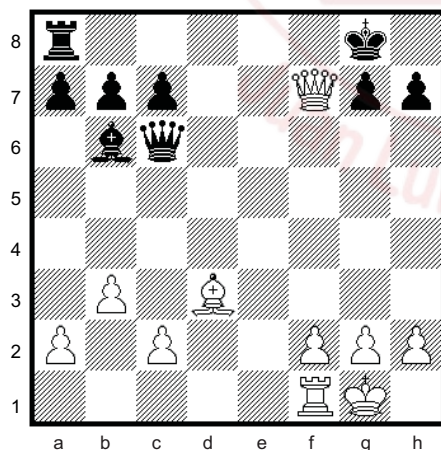
2º Tarea: Debajo de cada tablero, anota todas las jugadas que puede realizar el jugador que está en jaque: comiendo la pieza atacante, tapando o moviendo el Rey a una casilla que no esté atacada.



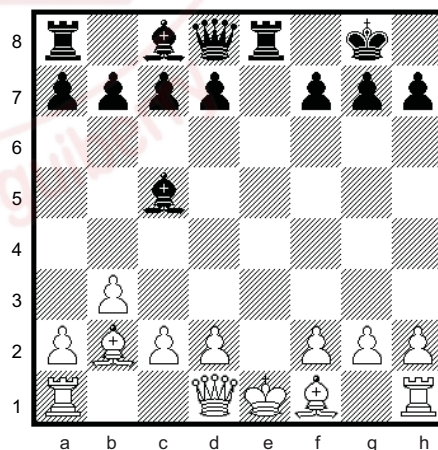
.....



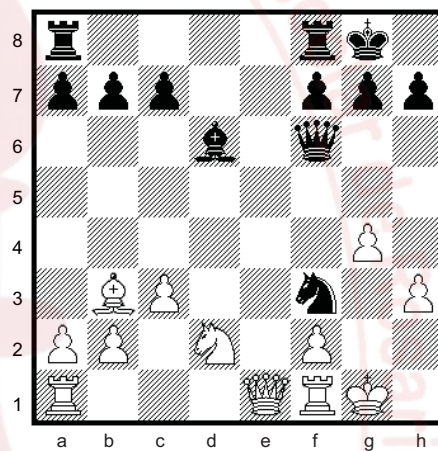
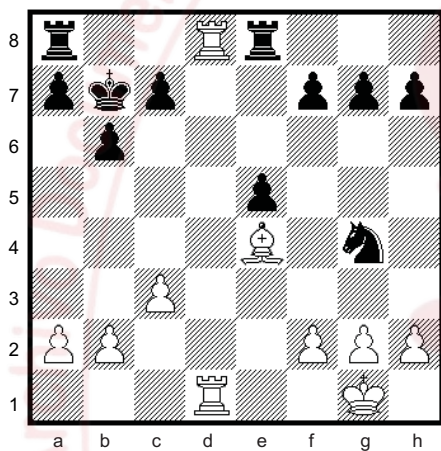
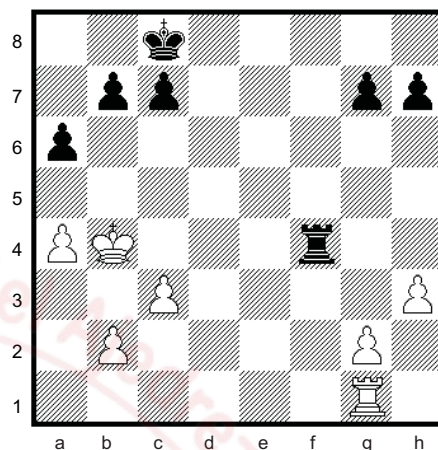
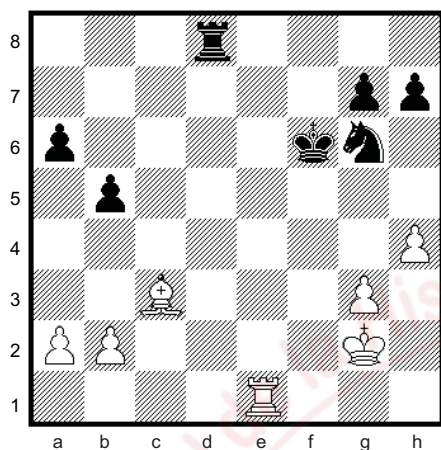
.....



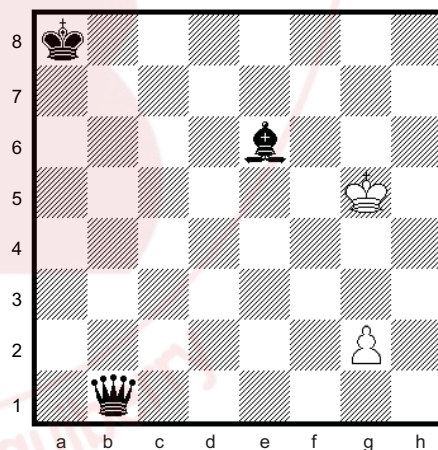
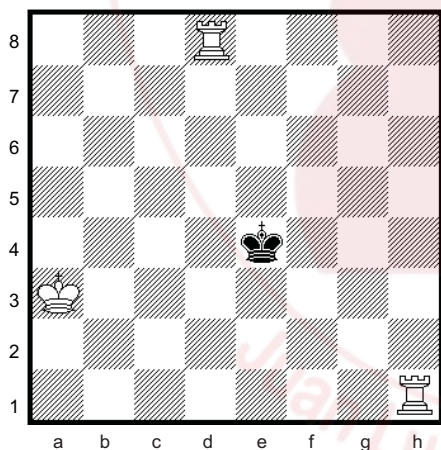
.....



.....



3º Tarea: En cada tablero clasifica los distintos jaques que se pueden dar, según las posibles respuestas del Rey.



Si las blancas juegan+, el Rey come la Torre

Si juegan+, el Rey puede mover a **6** casillas

Si juegan+, el Rey puede mover a **4** casillas

Si juegan+, el Rey puede mover a **3** casillas

¿Cuál es el mejor jaque que se puede dar?

Si las negras juegan+, el Rey come la Dama

Si juegan+, el Rey puede mover a **5** casillas

Si juegan+, el Rey puede mover a **4** casillas

Si juegan+, el Rey puede mover a **2** casillas

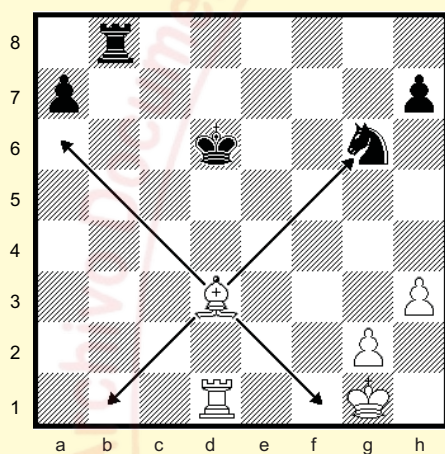
¿Cuál es el mejor jaque que se puede dar?

3.- EL JAQUE AL DESCUBIERTO Y EL JAQUE DOBLE

- Hay **JAQUE AL DESCUBIERTO** cuando al mover una pieza **SE ABRE EL CAMINO** de **OTRA PIEZA** que **ESTÁ DETRÁS** y que **SIN MOVER** da jaque al Rey contrario.
- Muchas veces la pieza que mueve para dar **JAQUE AL DESCUBIERTO** puede comer sin riesgo una pieza defendida porque el rival está obligado a salir del jaque.

- 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**.
- 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.

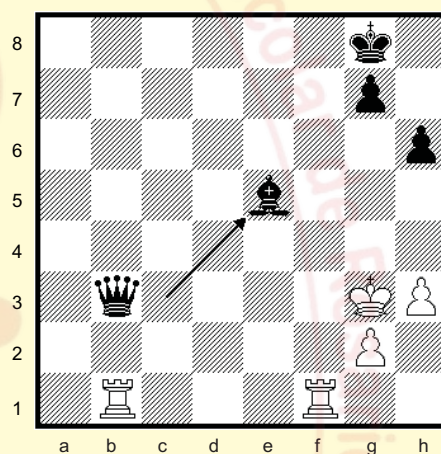
ejemplo 3 - Jaque al descubierto



Cualquiera de las diez jugadas que puede hacer el Alfil provoca un jaque al descubierto de la Torre.

La mejor jugada es comer el Caballo (**Axg6+**) aprovechando que las negras tienen que sacar su Rey del jaque y no podrán comer el Alfil con el peón **h7**.

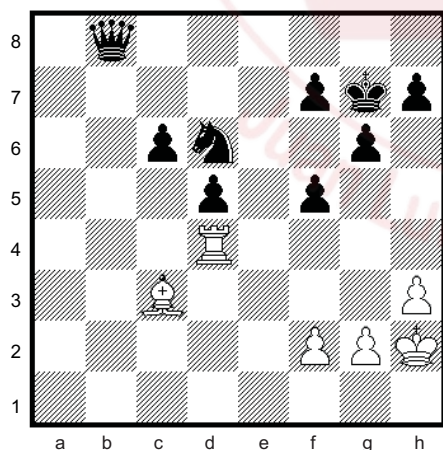
ejemplo 4 - Jaque doble



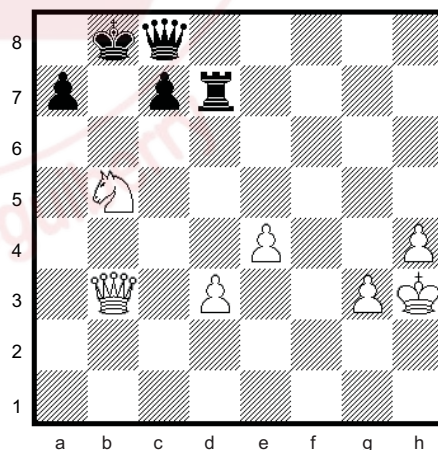
Al mover el Alfil de **c3 a e5** se produce jaque doble: con la Dama (al descubierto) y con el Alfil.

Las blancas tienen que mover el Rey. No pueden comer la Dama porque siguen en jaque con el Alfil. Tampoco pueden tapar los dos jaques a la vez.

4º Tarea: En cada tablero anota un jaque al descubierto de las blancas y otro de las negras para ganar una pieza.

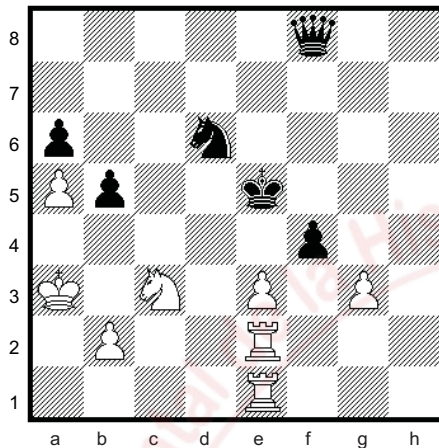


Blancas:+ Negras:+

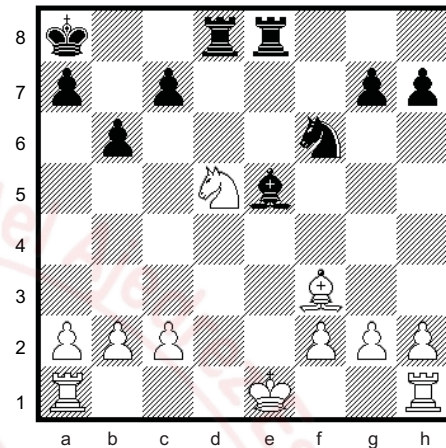


Blancas:+ Negras:+

5° Tarea: En cada tablero anota una jugada de las blancas y otra de las negras para dar jaque doble.



Blancas:+ Negras:+

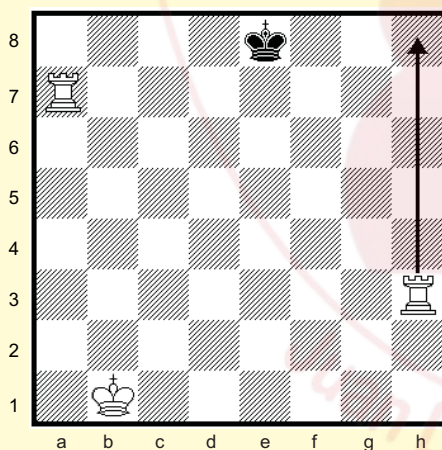


Blancas:+ Negras:+

4.- EL JAQUE MATE

- El JAQUE MATE se produce cuando un jugador da jaque y el rival **NO PUEDE SALIR DEL JAQUE EN LA JUGADA SIGUIENTE** (no puede comer, tapar ni mover el Rey a ninguna casilla).
- El jugador que da JAQUE MATE GANA EL PARTIDO y se le otorga UN PUNTO en los torneos.
- El JAQUE MATE SE ANOTA colocando dos cruces (++) luego de la jugada que lo produce.

ejemplo 5 - Jaque Mate con 2 Torres

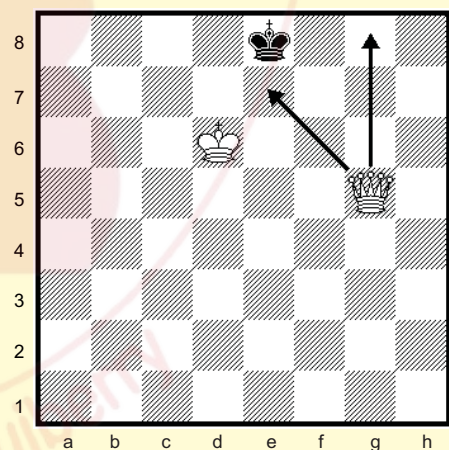


Las Torres pueden dar 4 jaques pero sólo hay uno que es jaque mate:

- si **Ta8+**, las negras pueden jugar **Rd7**, **Re7** ó **Rf7**.
- si **Te7+**, las negras pueden jugar **Rxe7**, **Rd8** ó **Rf8**.
- si **Te3+**, las negras pueden jugar **Rd8** ó **Rf8**.

Pero **Th8++** es **jaque mate** porque esa Torre le impide mover al Rey por la **fila 8** mientras la **Ta7** le impide escapar por las casillas de la **fila 7**.

ejemplo 6 - Jaque Mate con Dama y Rey

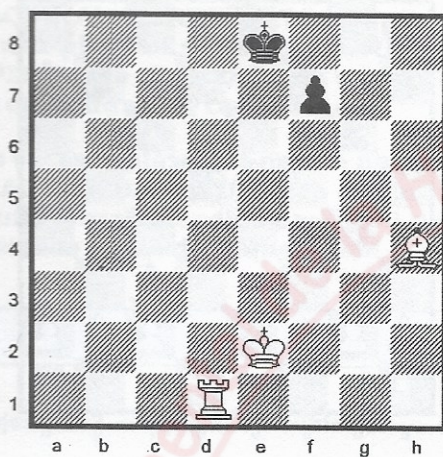


La Dama puede dar 8 jaques, pero sólo hay dos que son jaque mate:

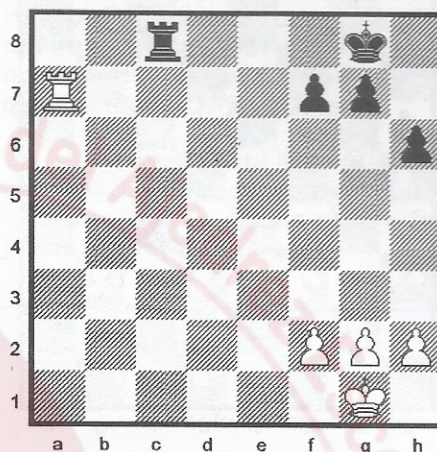
- si **Dh5+** ó **Dg6+**, las negras mueven **Rd8** ó **Rf8**.
- si **De3+**, **De5+** ó **Db5+**, las negras pueden mover **Rf7**, además de **Rd8** ó **Rf8**.
- si **Dd8+**, las negras se comen la Dama: **Rxd8**.

Pero **De7++** y **Dg8++** son **jaque mate**: el Rey no puede escapar a ninguna casilla ni comer la Dama.

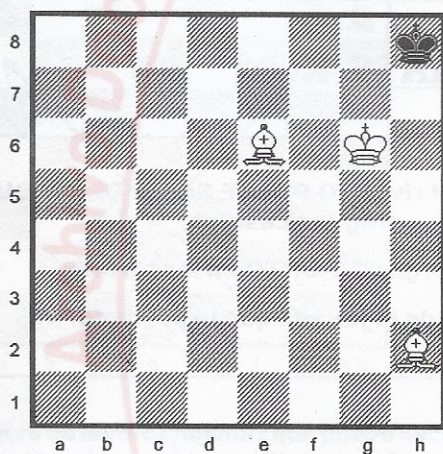
6° Tarea: En cada tablero anota la jugada que da jaque mate.



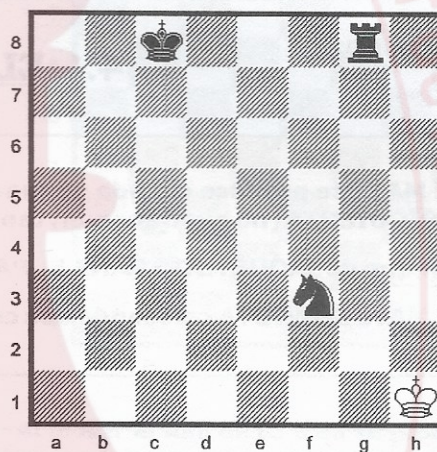
Las blancas juegan++



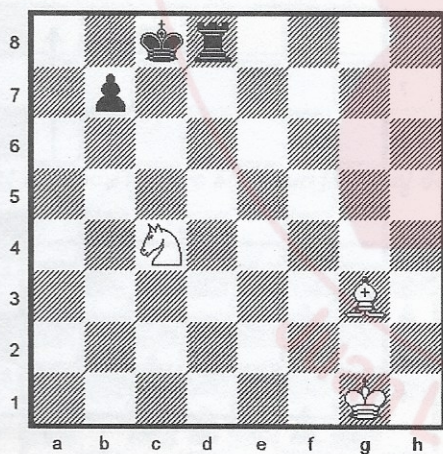
Las negras juegan++



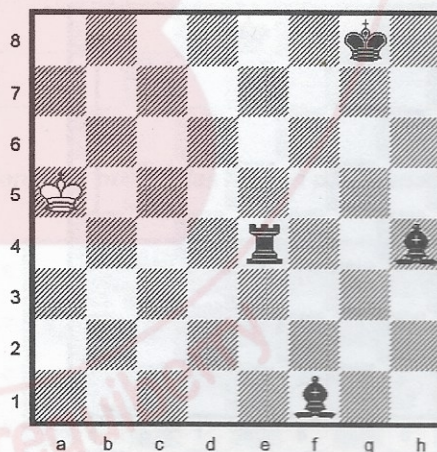
Las blancas juegan++



Las negras juegan++



Las blancas juegan++

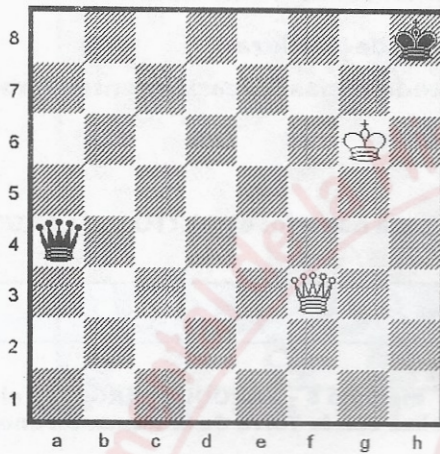


Las negras juegan++

Responde las siguientes preguntas:

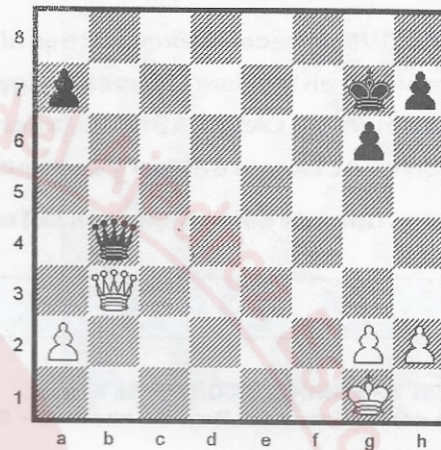
- 1) ¿En qué parte del tablero es más fácil darle jaque mate a un Rey que está solo?
- 2) ¿Cuántas piezas se necesitan como mínimo para dar jaque mate a un Rey que está solo?
- 3) ¿Se puede dar mate con un Rey y un Caballo o con un Rey y un Alfil a un Rey que está solo?

7° Tarea: En cada tablero anota cuántos jaques se pueden dar y cuál es jaque mate.



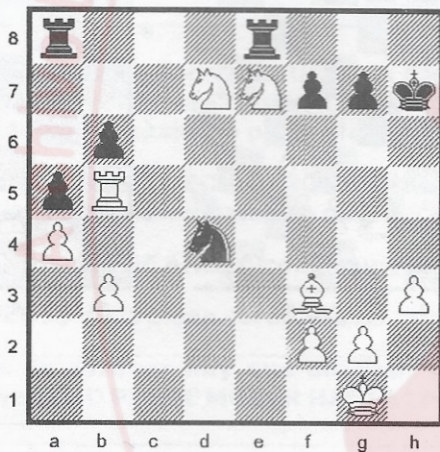
Las blancas pueden dar jaques

Pero sólo es jaque mate++



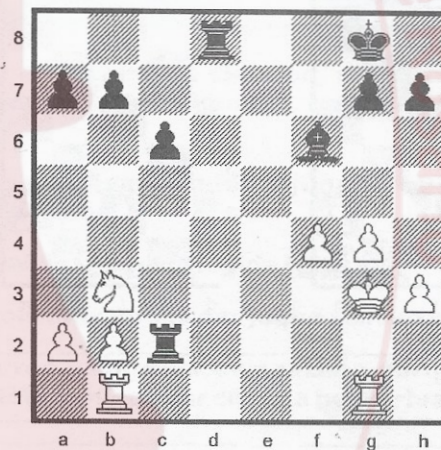
Las negras pueden dar jaques

Pero sólo es jaque mate++



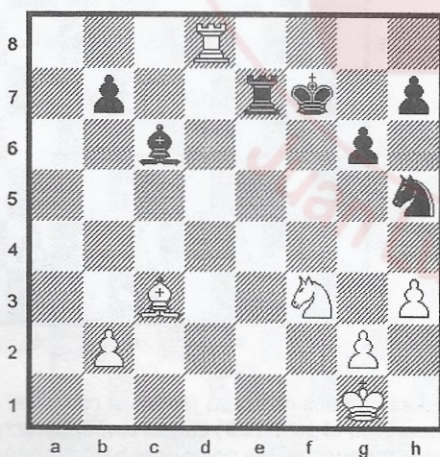
Las blancas pueden dar jaques

Pero sólo es jaque mate++



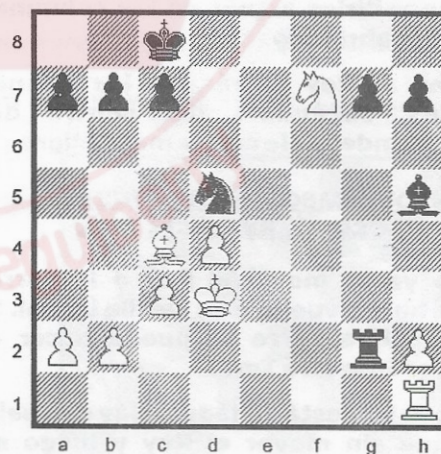
Las negras pueden dar jaques

Pero sólo es jaque mate++



Las blancas pueden dar jaques

Pero sólo es jaque mate++



Las negras pueden dar jaques

Pero sólo es jaque mate++

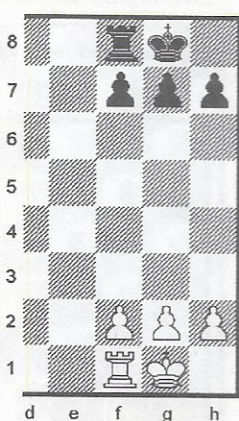
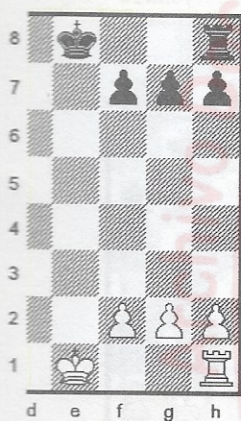
5.- EL ENROQUE

- El **ENROQUE** es una jugada que cada jugador puede hacer **UNA SOLA VEZ** en la partida.
- En el **ENROQUE** se hacen 3 excepciones al movimiento normal de las piezas:
 - 1) se mueven en la misma jugada el Rey y una Torre, estando vacías las casillas entre ambos.
 - 2) el Rey mueve 2 **CASILLAS** hacia la derecha o la izquierda.
 - 3) la Torre **SALTA** sobre el Rey y se coloca a su lado.
- Existen dos tipos de enroque, según la Torre que se utilice para hacerlo: el **CORTO** y el **LARGO**.

ejemplo 7 - ENROQUE CORTO: es el que se realiza con la Torre del Rey. Se anota: 0 - 0

Posición inicial

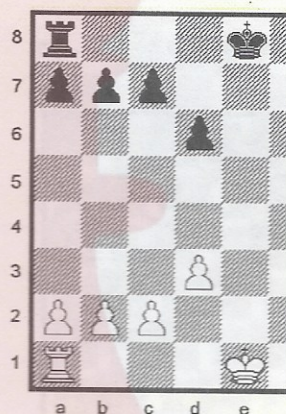
Posición final



ejemplo 8 - ENROQUE LARGO: es el que se realiza con la Torre de la Dama. Se anota: 0 - 0 - 0

Posición inicial

Posición final



LA IMPORTANCIA DEL ENROQUE

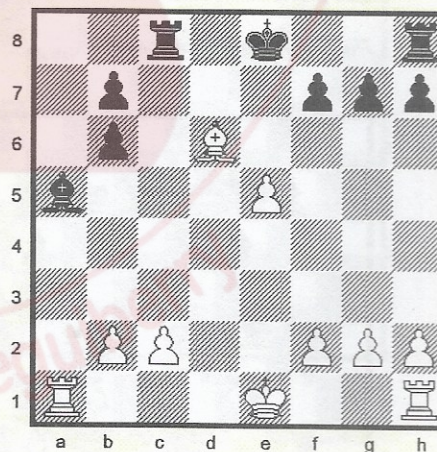
Es importante hacer el Enroque lo antes posible al comienzo del partido para:

- 1) Comunicar entre sí a la Torres en la última fila y permitirles actuar en las columnas que se van abriendo.
- 2) Proteger al Rey detrás de los peones laterales, sacándolo del centro del tablero, donde suele correr más peligro.

¿ EN QUÉ CASOS 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 Torre se puede hacer el enroque con la otra Torre.
- 2) Cuando el Rey está en jaque. Hay que salir del Jaque sin mover el Rey y luego se podrá hacer el enroque.
- 3) Cuando está atacada alguna de las casillas por donde debe pasar el Rey. No importa si la Torre pasa por una casilla atacada.

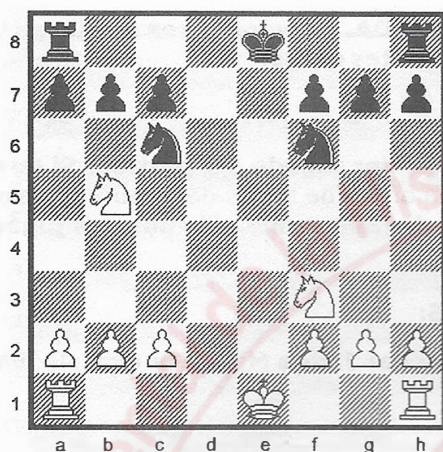
ejemplo 9 - los reyes no pueden enrocar



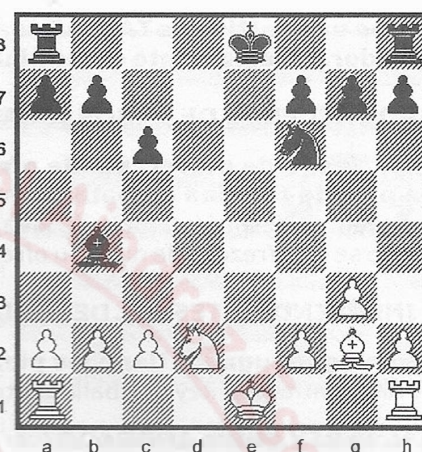
Las blancas están en jaque: si comen el Alfil (**Txa5**) o tapan con el peón (**c3**) conservan el derecho a enrocar. Pero si mueven el Rey no podrán hacer ningún enroque.

Las negras no pueden hacer Enroque Largo porque ya movieron su Torre Dama. Tampoco pueden hacer Enroque Corto mientras el Alfil blanco esté atacando la casilla **f8**.

8° Tarea: ¿Qué deben jugar las blancas y las negras para que su rival no pueda hacer el enroque?



Las blancas deben jugar:



Las negras deben jugar:

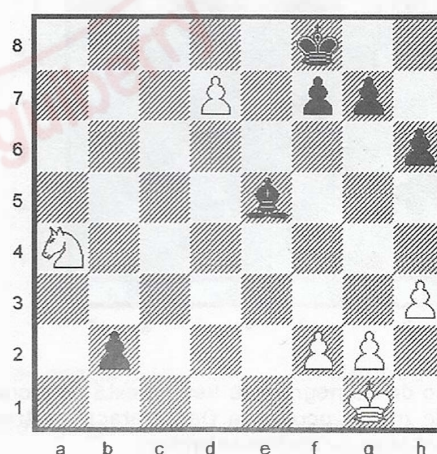
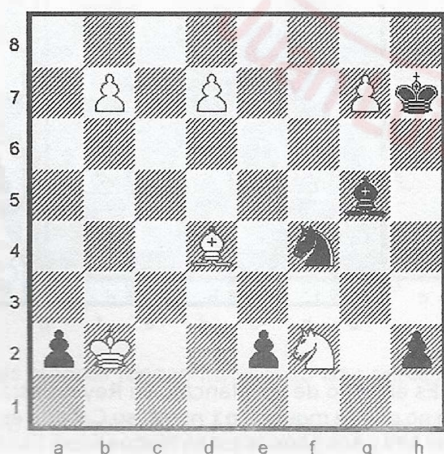
6.- LA CORONACIÓN DEL PEÓN

- Cuando el peón llega a la **ÚLTIMA FILA** se convierte en otra pieza a elección, excepto en Rey. La jugada completa de **CORONACIÓN** consiste en mover el peón a la última fila, retirarlo del tablero y colocar en esa casilla la pieza elegida.
- Al coronar **NO ES NECESARIO REEMPLAZAR** una pieza que le hayan comido al jugador que corona: se pueden tener varias Damas o más de 2 Torres, Alfiles o Caballos.
- La coronación **SE ANOTA** con la jugada del peón y la inicial de la pieza elegida (g8D).
- EL EFECTO de la pieza coronada **ES INMEDIATO**: al ser colocada puede dar jaque e incluso mate.
- Antes de coronar hay que analizar si la casilla de coronación está amenazada porque la pieza coronada **NO PUEDE MOVER HASTA LA JUGADA SIGUIENTE** y puede ser comida por el rival.

9° Tarea: Responde a las preguntas sobre coronación en las posiciones de cada tablero.

¿Qué peón le conviene coronar a **las blancas** para que no lo capturen?: ¿Qué peón le conviene coronar a **las negras**?:

¿Qué pieza deben elegir las **blancas** para dar mate al coronar? ¿Y qué piezas pueden elegir las **negras** para dar mate?



7.- LA PARTIDA TABLAS

- Decimos que una partida es **TABLAS** cuando termina **EMPATADA**. En estos casos se otorga $\frac{1}{2}$ punto a cada jugador. El reglamento determina tablas en los siguientes casos:

- **TABLAS POR ACUERDO DE AMBOS JUGADORES:**

Un jugador, luego de mover, puede ofrecer tablas en cualquier jugada del partido. Si su rival las acepta la partida termina empatada. Pero puede rechazar la oferta de tablas de palabra o realizando su próxima jugada. Si después cambia de idea, como **cada oferta de tablas vale sólo por una jugada**, debe esperar a que se las ofrezcan de nuevo u ofrecerlas él.

- **TABLAS INDEPENDIENTES DEL DESEO DE LOS JUGADORES:**

a) Cuando ningún jugador tiene las piezas necesarias para dar Jaque Mate. Por ejemplo: Rey contra Rey, Rey y Alfil contra Rey, Rey y Caballo contra Rey, etc.

b) Cuando un **REY** queda **AHOGADO** (ver a continuación).

- **TABLAS POR RECLAMO DE UNO DE LOS JUGADORES:**

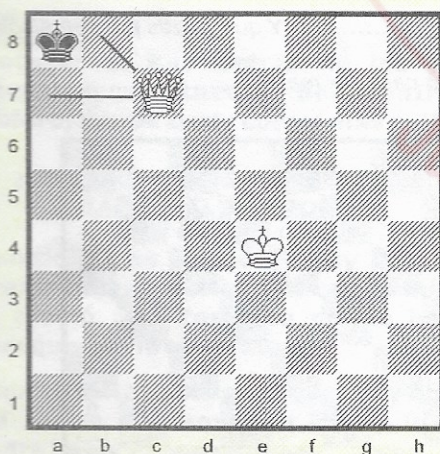
a) Cuando la misma posición se ha repetido 3 veces durante la partida, aunque no sea en jugadas sucesivas. Dando **Jaque PERPETUO** se puede obligar al rival a repetir las jugadas (ver página 14).

b) Cuando se han realizado 50 jugadas consecutivas de cada jugador sin que haya captura de piezas ni movimientos de peones. 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 mate puede contar los movimientos en voz alta.

8.- EL REY AHOGADO

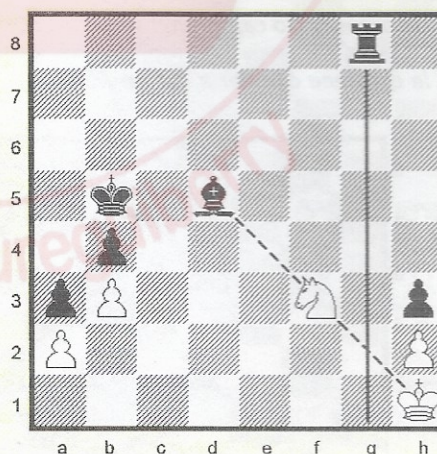
- Se dice que el Rey está **AHOGADO** (y la partida es Tablas) cuando el jugador al que le toca mover **NO TIENE SU REY EN JAQUE Y NO PUEDE REALIZAR NINGUNA JUGADA**.
- El Rey puede quedar Ahogado cuando a un jugador sólo le queda su Rey (tablero 10). Pero también pueden ahogarlo si tiene otras piezas que no se pueden mover (tablero 11).

ejemplo 10 - Rey negro ahogado



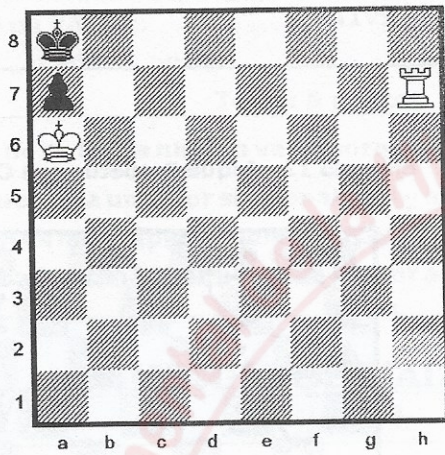
Es el turno de las negras: su Rey no está en jaque pero no puede mover porque la Dama ataca las tres casillas que lo rodean. La partida es tablas.

ejemplo 11 - Rey blanco ahogado

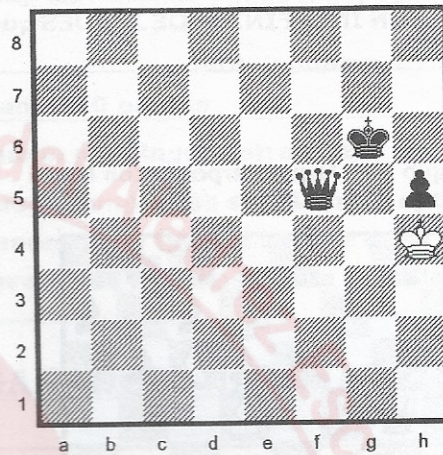


Es el turno de las blancas: su Rey no está en jaque, pero no puede mover a g1 ni g2, su Caballo está clavado por el Alfil y sus peones están bloqueados. Es tablas.

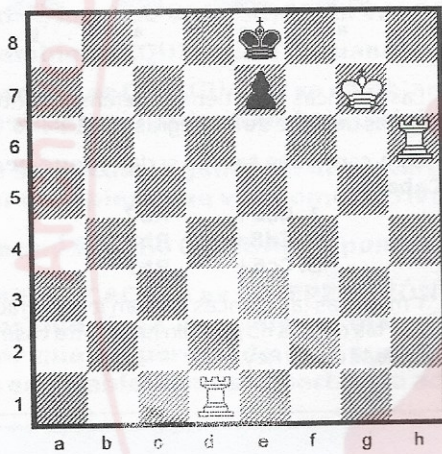
10° Tarea: En cada tablero anota la jugada que hace jaque mate y la jugada que ahoga al Rey rival.



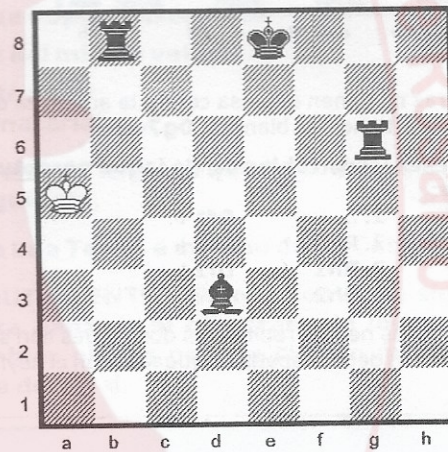
Si las blancas juegan dan jaque mate
Pero si juegan ahogan al Rey Negro



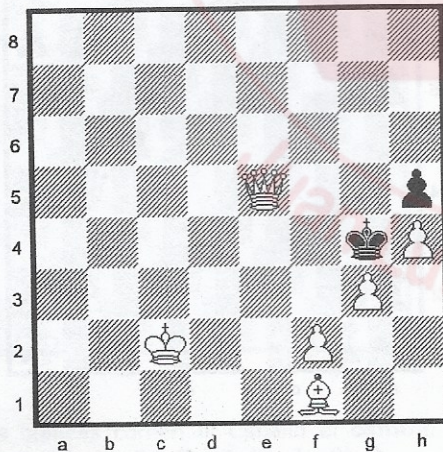
Si las negras juegan dan jaque mate
Pero si juegan ahogan al Rey Blanco



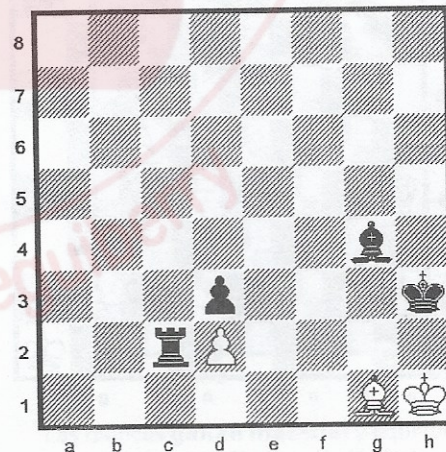
Si las blancas juegan dan jaque mate
Pero si juegan ahogan al Rey Negro



Si las negras juegan dan jaque mate
Pero si juegan ahogan al Rey Blanco



Si las blancas juegan dan jaque mate
Pero si juegan ahogan al Rey Negro

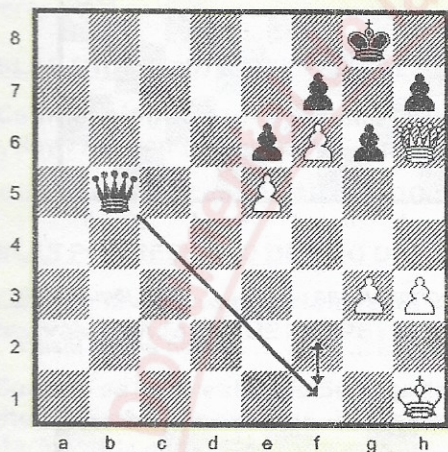


Si las negras juegan dan jaque mate
Pero si juegan ahogan al Rey Blanco

9.- EL JAQUE PERPETUO

- El JAQUE PERPETUO es un recurso que tiene un jugador para conseguir TABLAS mediante la REPETICIÓN INDEFINIDA DE JAQUES que su rival NO PUEDE EVITAR.

ejemplo 12 - Jaque Perpetuo con Dama



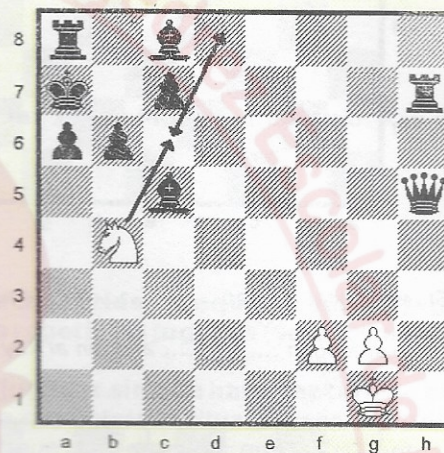
Las negras no tienen defensa contra la amenaza de **jaque mate** que tienen las blancas: **Dg7++**.

Pero pueden lograr **tablas** dando **jaque perpetuo** con la **Dama**:

- | | |
|---------|------|
| 1. | Df1+ |
| 2. Rh2 | Df2+ |
| 3. Rh1 | Df1+ |
| 4. Rh2 | |

Y mientras las negras repitan los dos jaques con su Dama, las blancas deben repetir sus jugadas con el Rey.

ejemplo 13 - Jaque Perpetuo con Caballo



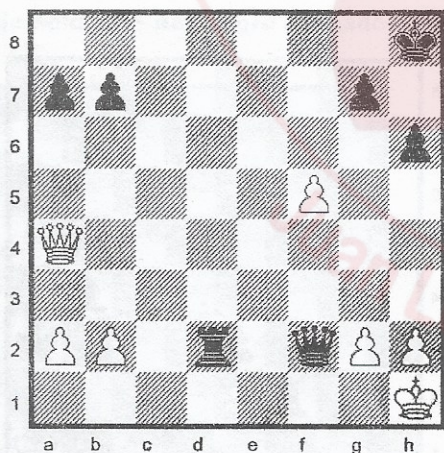
Las blancas no tienen defensa contra las dos amenazas de mate de las negras: **Dh1++** ó **Dd1++**.

Pero consiguen **tablas** si dan **jaque perpetuo** con su **Caballo**:

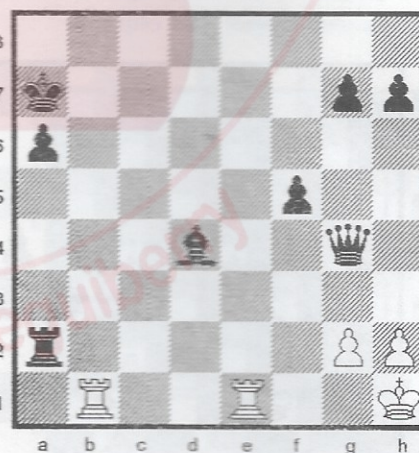
- | | |
|---------|-----------|
| 1. Cc6+ | Rb7 |
| 2. Cd8+ | Rb8 o Ra7 |
| 3. Cc6+ | Rb7 |

Y mientras las blancas repitan los dos jaques con su Caballo, las negras no pueden hacer otra cosa que repetir sus jugadas con el Rey.

11° Tarea: En cada tablero anota la serie de jugadas que permiten a las blancas lograr tablas por jaque perpetuo.



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



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

10.- EL VALOR DE LAS PIEZAS

- Según la máxima capacidad de movimiento y de dominio de casillas que puede tener cada pieza se le otorga un VALOR:

peón: 1 punto

Caballo: 3 puntos

Alfil: 3 puntos

Torre: 5 puntos

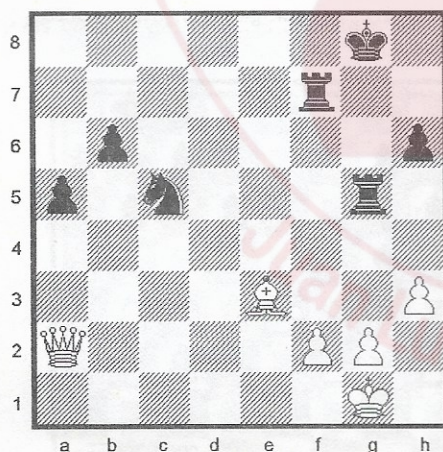
Dama: 10 puntos

- Al Rey no se le fija ningún valor porque no se lo puede cambiar por ninguna otra pieza.
- ¿Porqué se da un valor similar al Alfil y al Caballo?: porque se compensan sus distintas aptitudes
 - 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.

11.- CAMBIO EQUIVALENTE Y GANANCIA DE MATERIAL

- Hay CAMBIO DE PIEZAS cuando los dos jugadores hacen capturas en jugadas sucesivas, por ejemplo
 - cuando un jugador come una pieza DEFENDIDA y el rival responde comiendo la pieza ATACANTE;
 - cuando un jugador come una pieza COLGADA y el rival responde comiendo otra pieza COLGADA.
- Para decidir si conviene comer una PIEZA DEFENDIDA o para elegir entre defender o sacar una PIEZA ATACADA, hay que COMPARAR EL VALOR de las piezas que se pueden cambiar:
 - el cambio es EQUIVALENTE cuando se cambian piezas del mismo valor;
 - el cambio es DESIGUAL si se cambian piezas de distinto valor: mientras un jugador GANA material, su rival PIERDE material.
- ¿Cómo se calcula la ganancia de material? Se RESTA el valor de la pieza que se come primero MENOS el valor de la pieza que va a comer el rival en la jugada siguiente.
- Se dice que se gana CALIDAD (2 puntos) cuando se come una Torre, a cambio de un Caballo o un Alfil.
- La SIMPLIFICACIÓN es la REPETICIÓN de CAMBIOS EQUIVALENTES. Sólo le conviene simplificar al jugador que tiene una ventaja material suficiente para ganar o al que trata de lograr tablas. Al jugador que va perdiendo casi nunca le conviene cambiar piezas porque cuanto menos material queda en el tablero, más importancia adquiere la ventaja del rival.

ejemplo 14 - cambios de piezas

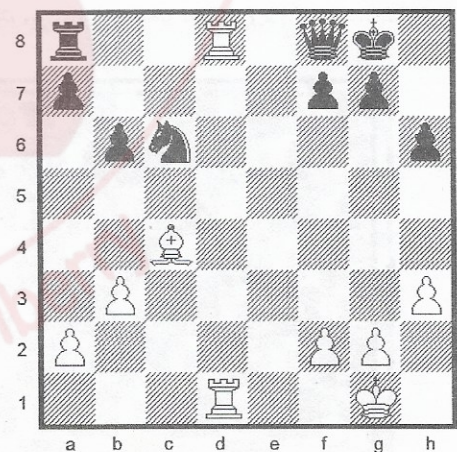


Si las blancas comen el Caballo el cambio es equivalente: 1. Axc5+, Txc5 ($3 - 3 = 0$)

Si las blancas comen la Torre de g5, ganan calidad: 1. Axc5+, hxc5 ($5 - 3 = 2$)

Pero si las blancas comen la Torre de f7, pierden material: 1. Dxf7+, Rxf7 ($5 - 10 = -5$)

ejemplo 15 - cambios de piezas

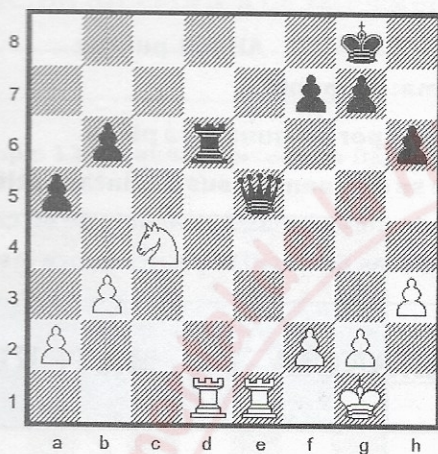


Las blancas ganan material y equilibran el partido si comen la Dama: 1. Txf8+, Txf8 ($10 - 5 = 5$)

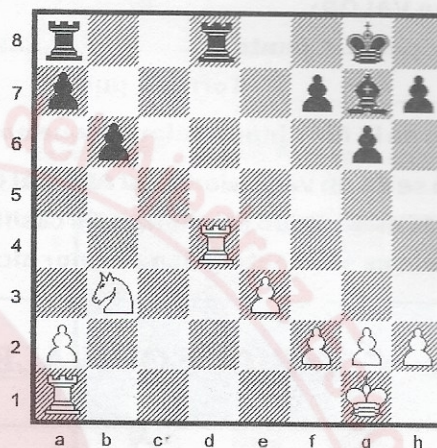
Pero si las blancas comen la Torre el cambio es equivalente: 1. Txa8, Dxa8 ($5 - 5 = 0$)

Si las blancas comen el peón de f7, pierden material: 1. Axf7+, Rxf7 ($1 - 3 = -2$)

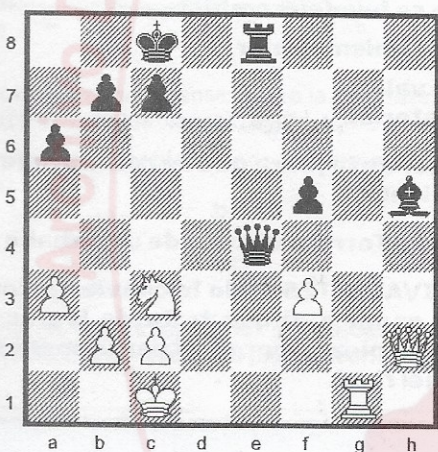
12° Tarea: En cada tablero anota la captura que consigue la mayor ventaja material y calcula cuántos puntos gana, después que el rival conteste con su mejor jugada.



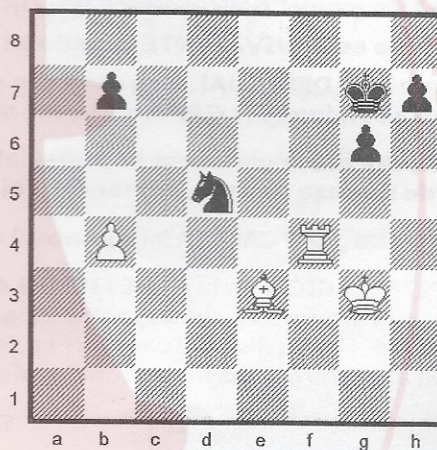
La mejor captura que pueden hacer las blancas es porque ganan puntos.



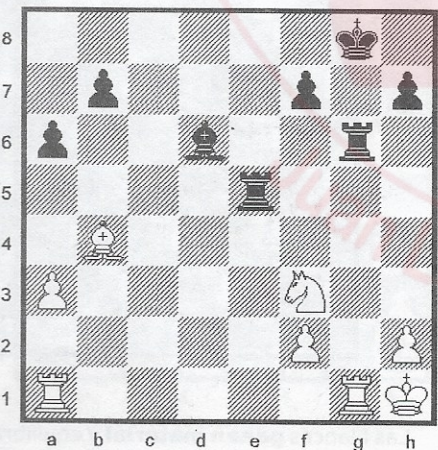
La mejor captura que pueden hacer las negras es porque ganan puntos.



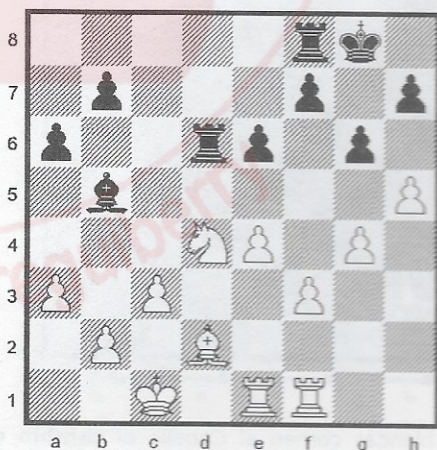
La mejor captura que pueden hacer las blancas es porque ganan puntos.



La mejor captura que pueden hacer las negras es porque ganan puntos.

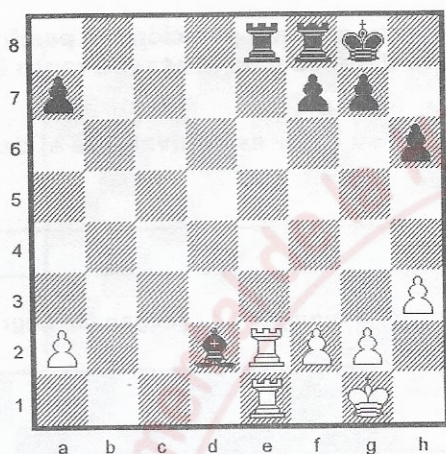


La mejor captura que pueden hacer las blancas es porque ganan puntos.



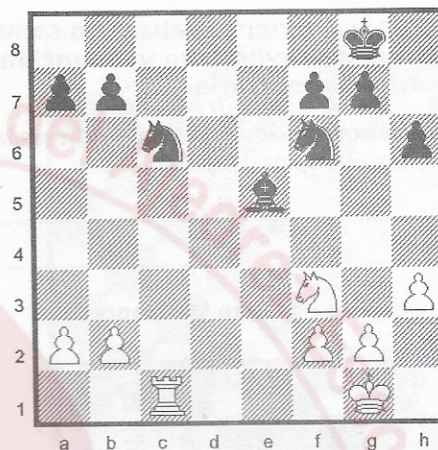
La mejor captura que pueden hacer las negras es porque ganan puntos.

13° Tarea: En cada tablero anota las jugadas de las blancas que consiguen la mayor ventaja material y calcula cuántos puntos ganan las blancas, después que las negras contesten con sus mejores jugadas.



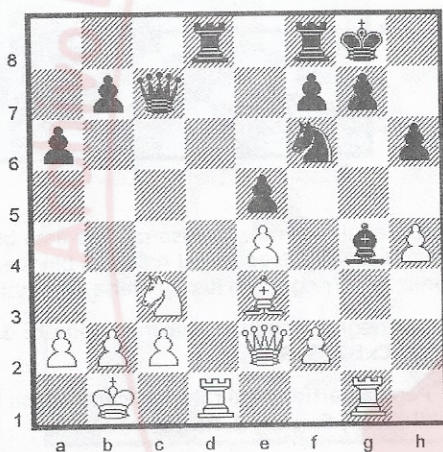
1.; 2.

y las blancas ganan puntos.



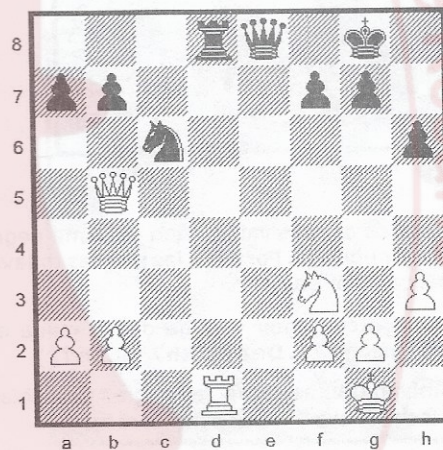
1.; 2.

y las blancas ganan puntos.



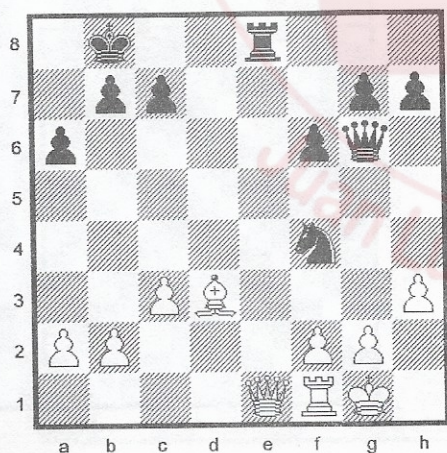
1.; 2.

y las blancas ganan puntos.



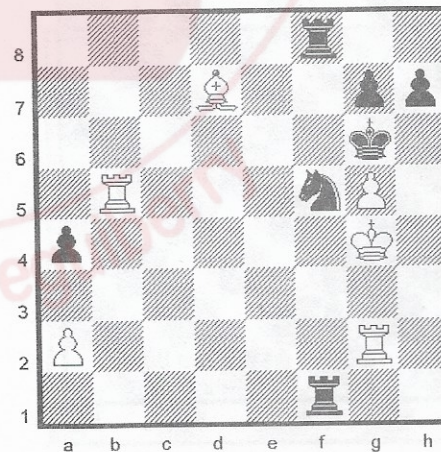
1.; 2.

y las blancas ganan puntos.



1.; 2.

y las blancas ganan puntos.



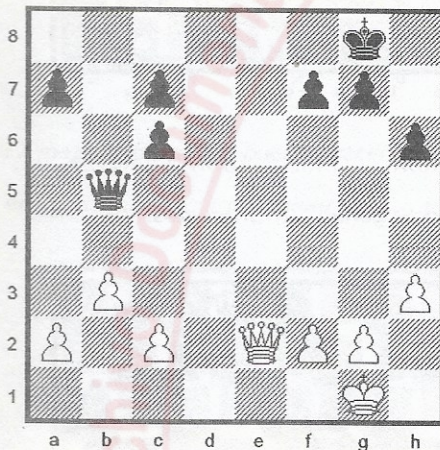
1.; 2.

y las blancas ganan puntos.

12.- EL VALOR DE LAS PIEZAS SEGÚN SU POSICIÓN

- **EL VALOR DE LAS PIEZAS ES RELATIVO Y VARIABLE: SIEMPRE DEPENDE DE LA POSICIÓN.**
- Para decidir si conviene realizar un cambio hay que considerar en cada posición las posibilidades y perspectivas de movimiento y la función que cumplen en la defensa y en el ataque tanto las piezas propias como las contrarias.
- Cuando un peón puede coronar, generalmente en los finales, su valor es equivalente al de la futura Dama (ver los ejemplos 18 y 19).

ejemplo 16 - juegan las blancas

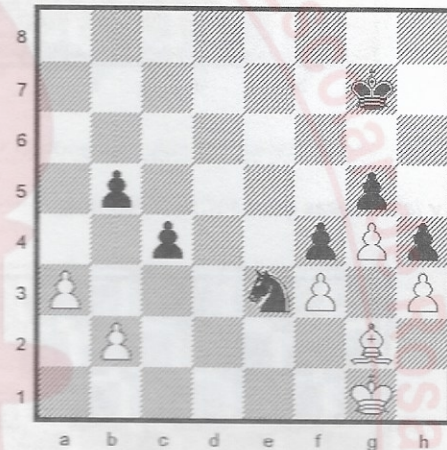


La Dama blanca es más valiosa que la Dama negra porque está mejor ubicada. Por eso a las blancas todavía no les conviene cambiar Damas.

Primero pueden conseguir ventaja dando jaque en e8 y comiendo el peón f (1. **De8+!**, **Rh7**; 2. **Dxf7**).

Pero si cambian Damas ahora, las negras desdoblan su peón c (1. **Dxb5?**, **cxb5**) y la partida será tablas.

ejemplo 17 - juegan las negras

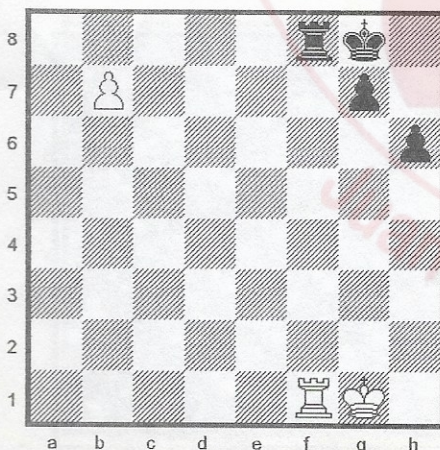


El Caballo es más valioso porque está bien ubicado para atacar, mientras que el Alfil está bloqueado por sus peones. A las negras no les conviene el cambio.

Las negras ganan si atacan el peón b: 1. ..., **Cd1!**; 2. **Rf1**, **Cxb2**; 3. **Re1**, **c3**

Pero la partida será tablas si cambian su Caballo por el Alfil: 1. ..., **Cxg2?**; 2. **Rxg2**

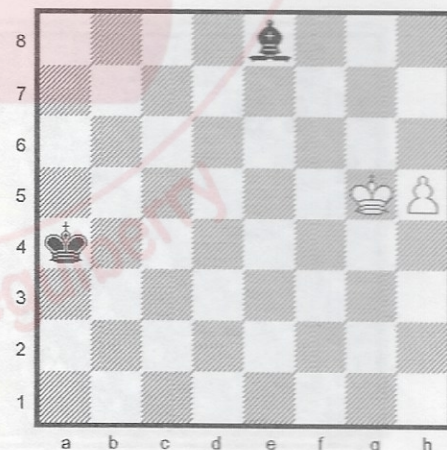
ejemplo 18 - juegan las blancas



La Torre negra es más valiosa que la blanca por su importante función defensiva: impide la coronación del peón b. Por eso a las blancas les conviene cambiar las Torres antes que las negras jueguen **Tb8**.

1. **Txf8+!**, **Rxf8**; 2. **b8D+** y ganan

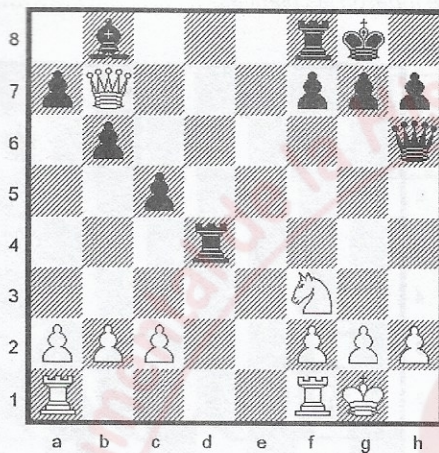
ejemplo 19 - juegan las negras



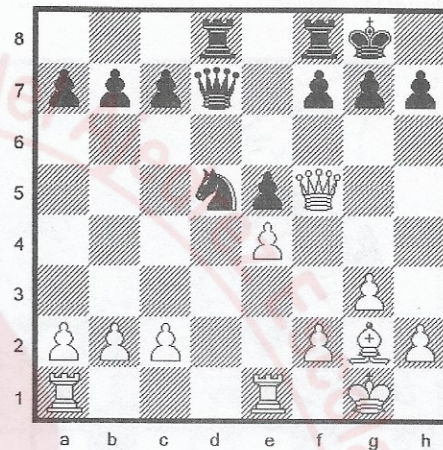
El peón vale más que el Alfil porque, si las blancas lo coronan como Dama, podrán dar jaque mate. Además, las negras nunca podrían dar mate sólo con su Alfil.

Para no perder, las negras deben cambiar ahora su Alfil por el peón: 1. ..., **Axh5!**; 2. **Rxh5** y tablas.

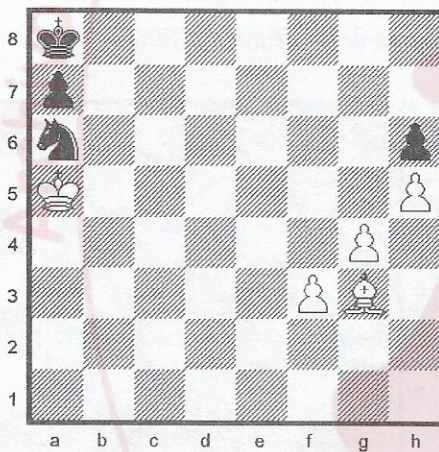
14° Tarea: Debajo de cada tablero está anotada la próxima jugada de las blancas. Si te parece que es una buena jugada, calificala con un signo de admiración (!). Si te parece que es un error, calificala con un signo de interrogación (?). Justifica tu opinión anotando la mejor respuesta negra.



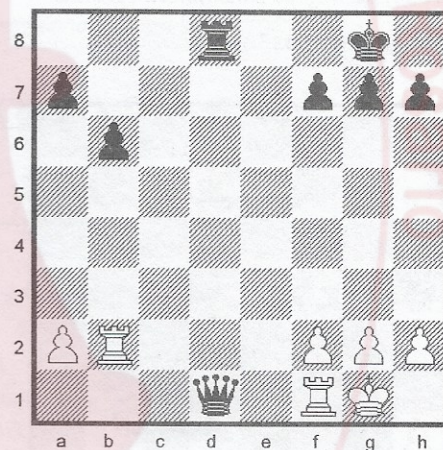
1.- C x d4 , porque la mejor respuesta de las negras es



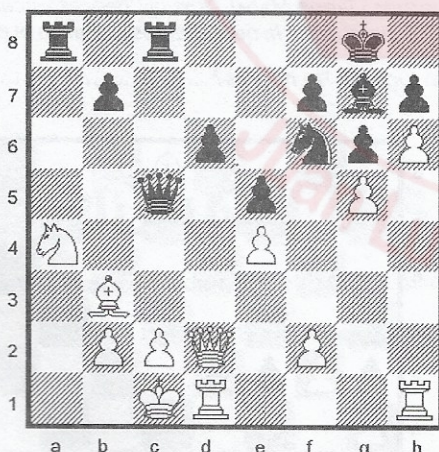
1.- e x d5 , porque la mejor respuesta de las negras es



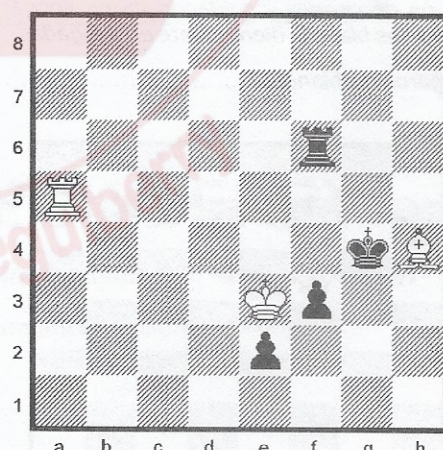
1.- R x a6 , porque la mejor respuesta de las negras es



1.- T x d1 , porque la mejor respuesta de las negras es



1.- C x c5 , porque la mejor respuesta de las negras es

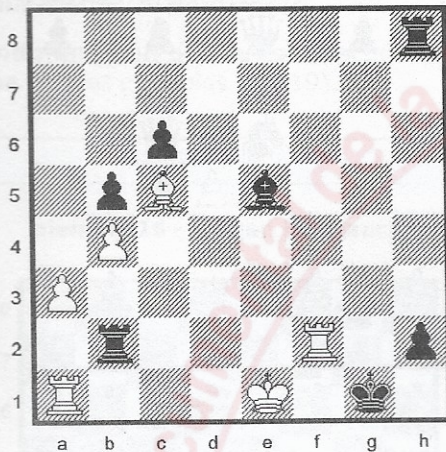


1.- A x f6 , porque la mejor respuesta de las negras es

PROBLEMAS INTEGRADORES

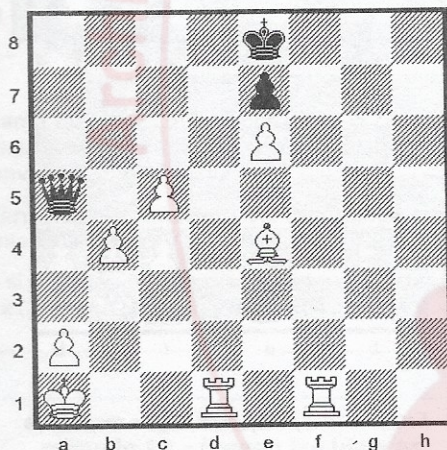
1. MATE EN UNA JUGADA: Con una jugada poco frecuente a esta altura del partido, las blancas dieron Jaque Mate en su próxima jugada

¿Qué jugaron las blancas?



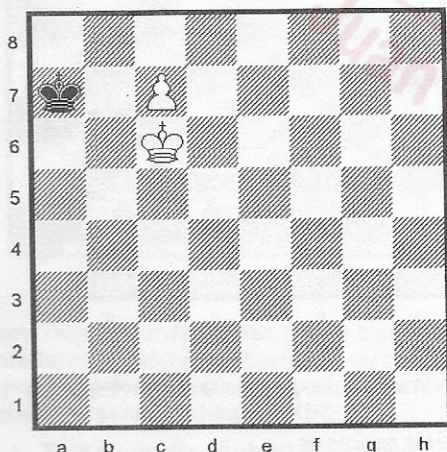
3. RECURSO SALVADOR: Las blancas amenazan dar mate con **Ag6++** o **Ac6++**. Pero con un recurso desesperado, las negras consiguieron tablas.

¿Qué jugaron las negras?



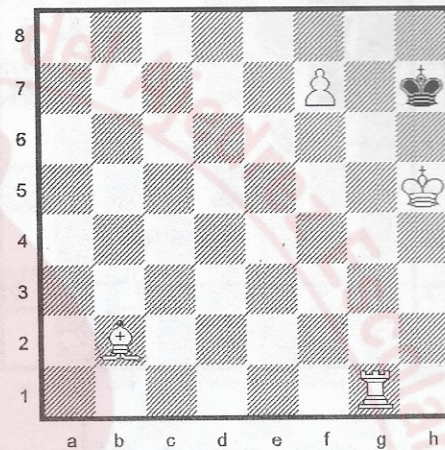
5. MATE EN 2 JUGADAS: Con lo aprendido sobre coronación de peones y cuidando de no ahogar al Rey negro, las blancas dieron mate en 2 jugadas.

¿Qué jugaron las blancas?



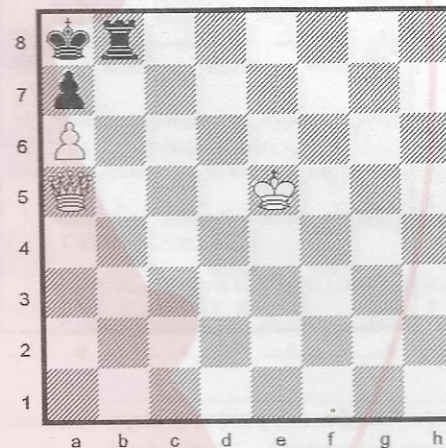
2. MATE EN UNA JUGADA: Con lo aprendido sobre coronación de peones y cuidando de no ahogar al Rey negro, las blancas dieron mate en la próxima jugada.

¿Qué jugaron las blancas?



4. RECURSO SALVADOR: Las blancas amenazan **Dd5+** y luego mate con **Db7**. Pero con una jugada insólita, las negras consiguieron tablas.

¿Qué jugaron las negras?



6. ¿QUÉ PASÓ?: Las blancas movieron su peón a b4 y dijeron: ¡Jaque Mate! Pero las negras encontraron una respuesta con la que además ganaron el partido.

¿Qué jugaron las negras?

