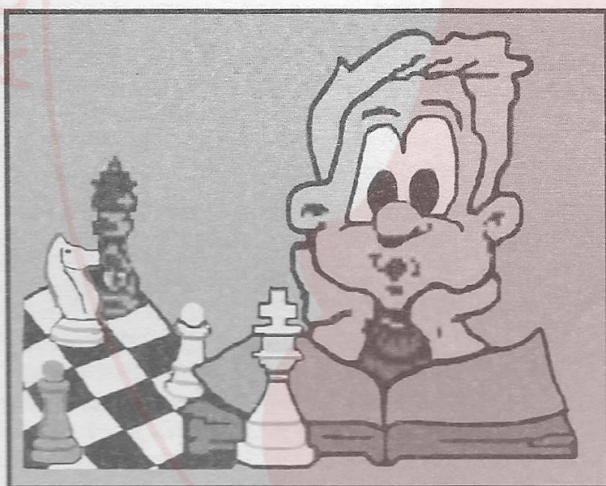


Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

Conocimientos Elementales

La leyenda del ajedrez - Breve historia del ajedrez - El tablero - Columnas, filas y diagonales - El centro - La notación algebraica - Las piezas y su posición inicial - El movimiento de las piezas - Recorridos en varias jugadas - Las capturas de las piezas contrarias - La captura "al paso" de los peones - Piezas defendidas y "colgadas" - Las jugadas imposibles del Rey - El jaque - El jaque mate - El enroque - La coronación del peón - La partida tablas - El Rey ahogado - El jaque perpetuo - Indicaciones sobre el reglamento del juego - El valor de la piezas - Cambio equivalente y ganancia de material - El valor relativo de las piezas según la posición - Ataques múltiples - Jaque con rayos X - Jaque al descubierto - Descubierto con Jaque - Jaque doble - Dobletes - Clavadas - Rey y peón contra Rey - Ley del cuadrado - Oposición y triangulación - Nociones de aperturas - Italiana, Española y Gambito de Dama - Mates en la apertura - Mate del loco - Mate pastor - Mate de Legal



Juan Luis Jaureguiberry

ajedrezescolarsantafe@hotmail.com

LA LEYENDA DEL AJEDREZ

Por su antigüedad, el misterioso origen del juego de ajedrez está ligado a la leyenda:

“Había en la India un Rey muy rico y poderoso, cuya pasión por la guerra creaba grandes sufrimientos a su pueblo. Entonces, un joven sabio llamado Sissa, inventó el ajedrez para que el Rey se entretuviera jugando a la guerra sin poner en peligro la vida de sus súbditos.

El Rey quedó encantado con el juego y como Sissa era muy pobre, le ofreció como recompensa que eligiera cualquiera de las riquezas de su reino.

Grande fue su sorpresa cuando Sissa le pidió un grano de trigo en la primera casilla del tablero, dos granos en la segunda, cuatro en la tercera, y así sucesivamente, el doble en cada casilla hasta completar todo el tablero.

El Rey ordenó a sus cortesanos que cumplieran el pedido y riendo para sus adentros, pensó que al solicitarle un premio tan modesto, Sissa no era tan inteligente como él había creído. Pero cuando sus ministros trataron de cumplir el pedido, se dieron cuenta de que era imposible. Luego de sacar cuentas durante varios días le comunicaron al Rey que no alcanzaba todo el trigo del mundo para entregar lo que pedía Sissa, porque eran más de 18 trillones de granos, exactamente:

18 . 446 . 744 . 073 . 709 . 551 . 615 granos

Al ver esta cifra el Rey no salía de su asombro pero luego comprendió que Sissa le había dado una lección de humildad. Cuentan que entonces el Rey lo nombró Primer Ministro y éste lo ayudó con sabios consejos a gobernar hasta su vejez.”



BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego muy antiguo y según coinciden muchos historiadores se originó en la India hace más de 2.500 años. Se llamaba **Chaturanga** y entre las piezas representadas estaban los elefantes, que los hindúes utilizaban en sus ejércitos.

De la India llegó a Persia y allí lo conocieron los árabes, que adaptaron sus reglas y en sus invasiones al sur de España e Italia (desde el siglo VIII) lo llevaron a Europa.

En España, alrededor del año 1250, durante el reinado de Alfonso X "el Sabio", se escribió el primer libro europeo de ajedrez. En el siglo XV, se editaron varios libros de ajedrez donde se exponen las reglas modernas del juego, incluyendo el Enroque.

Continuó su difusión por Europa, destacándose en el siglo XVI el gran jugador español **Ruy López de Segura**, en el siglo XVII el italiano **Gioachino Greco** y en el siglo XVIII el francés **Francois Philidor**.

En el siglo XIX se organizaron regularmente torneos entre los mejores jugadores, destacándose el inglés **Howard Staunton**, el alemán **Adolf Anderssen** y el norteamericano **Paul Morphy** pero recién en 1886 se realizó el primer campeonato mundial oficial que fue ganado por el checoslovaco **Wilhem Steinitz**.

Desde entonces, el Campeón Mundial ponía en juego su título en matches contra alguno de los mejores jugadores de la época, pero a su propia elección. Los campeones con este sistema fueron:

De 1886 a 1894: **Wilhem Steinitz** (Checoslovaquia)

De 1894 a 1921: **Emanuel Lasker** (Austria)

De 1921 a 1927: **José Raúl Capablanca** (Cuba)

De 1927 a 1935: **Alejandro Alekhine** (URSS)

De 1935 a 1937: **Max Euwe** (Holanda)

De 1937 a 1948: **Alejandro Alekhine** (URSS)

Al morir Alekhine la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez) organizó el Campeonato Mundial con torneos clasificatorios en que participaban jugadores de todo el mundo hasta obtener un desafiante que jugaba un match por el título con el Campeón vigente.

Los siguiente campeones fueron:

De 1948 a 1957: **Mijail Botvinnik** (URSS)

De 1957 a 1958: **Vasily Smyslov** (URSS)

De 1958 a 1960: **Mijail Botvinnik** (URSS)

De 1960 a 1961: **Mijail Tal** (URSS)

De 1961 a 1963: **Mijail Botvinnik** (URSS)

De 1963 a 1969: **Tigran Petrosian** (URSS)

De 1969 a 1972: **Boris Spassky** (URSS)

De 1972 a 1975: **Bobby Fischer** (EEUU)

De 1975 a 1985: **Anatoly Karpov** (URSS)

De 1985 a 1993: **Gary Kasparov** (URSS)

En 1993 **Kasparov** se niega a seguir las reglas de la FIDE y forma una Asociación de Maestros. Entonces hubo dos campeones mundiales. Siguió siendo el jugador mejor rankeado del mundo hasta su retiro definitivo del ajedrez en 2004.

En 1993 la FIDE devolvió el título oficial a **Anatoly Karpov** quién lo retuvo hasta 1999. Y desde el 2000 la FIDE realiza torneos anuales por el título.

En el 2005, el búlgaro **Veselin Topalov** se consagró campeón mundial a los 30 años en la ciudad argentina de San Luis, en un torneo del que participaron los jugadores mejor rankeados del mundo, entre ellos la húngara **Judit Polgar**.

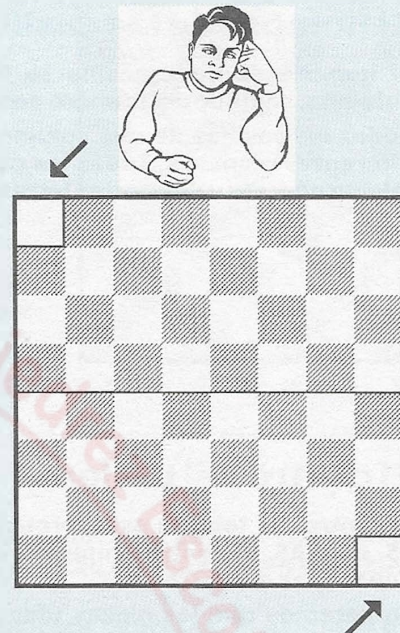
El tablero

El tablero tiene forma cuadrada. Está dividido en pequeños cuadrados de igual tamaño llamados casillas. Las casillas están pintadas alternadamente de un color claro (se llaman casillas blancas) y de un color oscuro (se llaman casillas negras). Con las casillas formamos 3 tipos de caminos por los que vamos a mover las piezas: columnas, filas y diagonales.

La posición para jugar

El tablero tiene dos esquinas blancas y dos esquinas negras. Para jugar hay que ubicarlo siempre con las esquinas blancas a la derecha de los jugadores. En la mayoría de los tableros plegables la línea de doblez separa a los jugadores.

Ejemplo 1: Las esquinas blancas deben estar a la derecha de los jugadores.

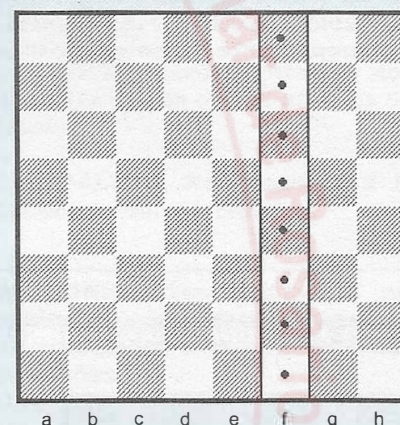


Columnas

Las columnas son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que van de un jugador al otro jugador. En los tableros impresos las columnas aparecen en forma vertical.

Las columnas se identifican con letras minúsculas desde la izquierda del jugador de piezas blancas: a, b, c, d, e, f, g, h.

Ejemplo 2: La columna f

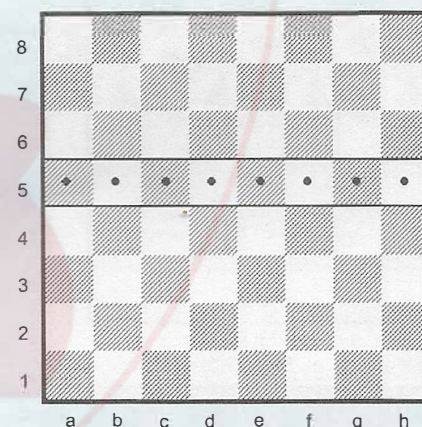


Filas

Las filas son los conjuntos de casillas alineadas y unidas por sus lados que cruzan el tablero de izquierda a derecha. En los tableros impresos las filas aparecen en forma horizontal.

Las filas se identifican con números empezando desde el jugador de piezas blancas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

Ejemplo 3: La fila 5

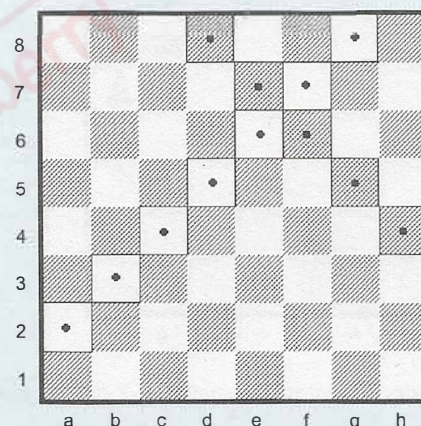


Diagonales

Las diagonales son los conjuntos de casillas del mismo color, unidas por sus vértices y alineadas en forma inclinada (oblicua) respecto a los bordes. Hay diagonales blancas y diagonales negras, inclinadas hacia uno u otro lado.

Algunas son paralelas y otras son perpendiculares entre sí. Tienen distinta cantidad de casillas. Las dos más largas, que tienen 8 casillas y unen las esquinas del tablero, se llaman diagonal mayor blanca y diagonal mayor negra.

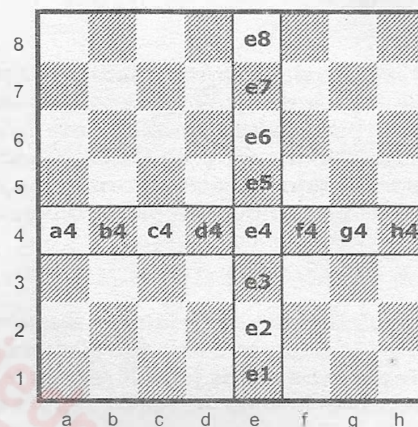
Ejemplo 4: Diagonales blancas y negras.



El nombre de las casillas

El nombre de cada casilla se forma con la letra de su columna, seguido del número de su fila (porejemplo: e4).

Todas las casillas de una columna tienen la misma letra y diferentes números. Todas las casillas de una fila tienen el mismo número y diferentes letras.

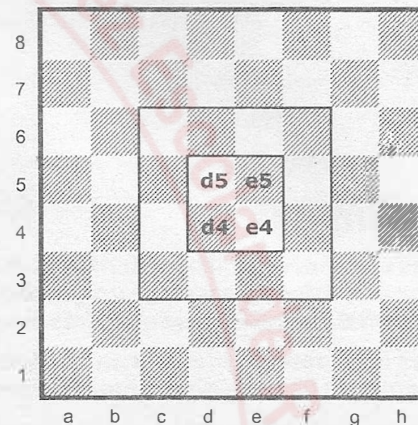


Ejemplo 5: El nombre de las casillas

El centro del tablero

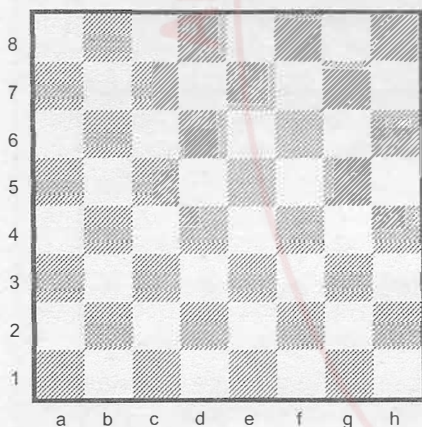
El centro del tablero está formado por cuatro casillas: e4, e5, d4 y d5. El centro ampliado incluye a las doce casillas que rodean el centro.

Ya veremos que las piezas ubicadas en el centro pueden mover a más casillas y llegar más rápido a cualquier parte del tablero. Dominar las casillas del centro del tablero es muy importante durante todo el partido.



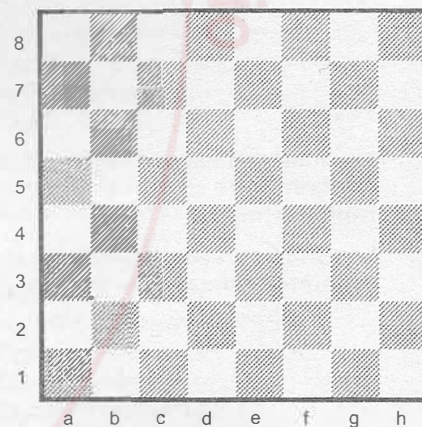
Ejemplo 6: El centro y el centro ampliado

Tarea 1: El tablero y sus caminos (para hacer junto con la docente de matemática)



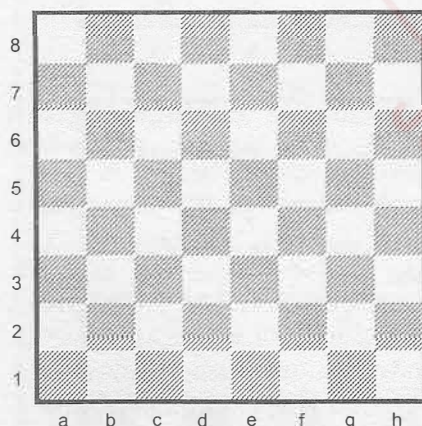
En este tablero pinta las columnas **b** y **g**.
¿Son paralelas o perpendiculares entre sí?

.....
¿Cuántas casillas tiene cada columna?
¿Cuántas columnas hay en el tablero?



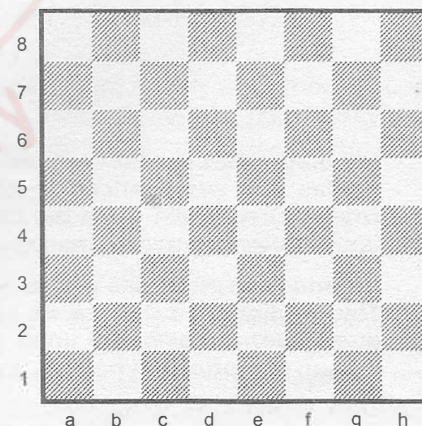
En este tablero pinta las filas **3** y **7**.
¿Son paralelas o perpendiculares entre sí?

.....
¿Cuántas casillas tiene cada fila?
¿Cuántas filas hay en el tablero?



En este tablero pinta la diagonal mayor blanca y otra diagonal blanca que la cruce.
¿Son paralelas o perpendiculares entre sí?

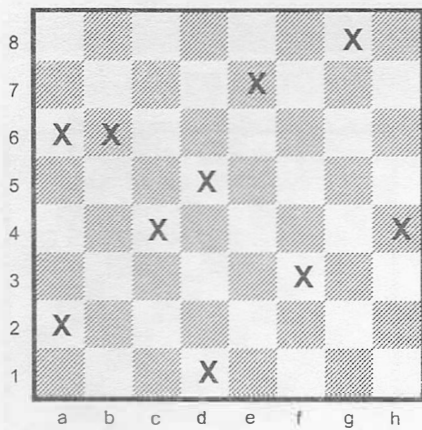
.....



En este tablero pinta la diagonal mayor negra y otra diagonal negra que no la cruce.
¿Son paralelas o perpendiculares entre sí?

.....

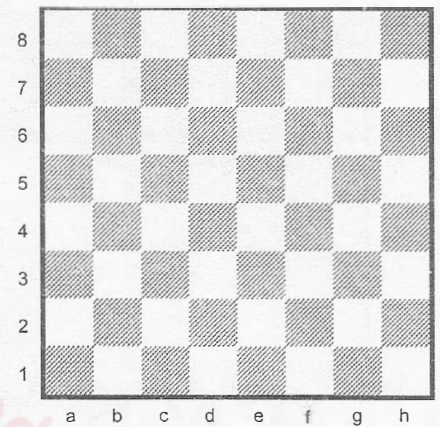
Responde: ¿Cuántas diagonales de 2 casillas hay en el tablero?: ¿y de 3 casillas?: ¿y de 4 casillas?: ¿y de 5 casillas?:
¿y de 6 casillas?: ¿y de 7 casillas?: ¿y cuántas diagonales de 8 casillas hay en el tablero?:



Escribe los nombres de las casillas marcadas con equis:

.....

En este tablero marca con una equis las casillas a3, b7, c5, d1, e4, f2, g6 y h8



Las piezas

Cada jugador tiene 16 piezas que sólo se diferencian de las de su rival por su color. A las de color claro se las llama "Las blancas" y a las de color oscuro se las llama "Las negras". Las blancas siempre hacen la primer jugada y luego se alterna una jugada de cada bando.

A continuación mostramos los dibujos de cada pieza utilizados en los tableros impresos, la cantidad de piezas de cada jugador y la parte de los antiguos ejércitos que representan.



1 REY: Representa al soberano y jefe del ejército. Es la pieza más alta y su corona tiene una cruz.



2 ALFILES: Representan a los guardias reales o a los obispos de la iglesia.



1 DAMA: Representa a la pareja del Rey. Es la segunda pieza más alta y tiene una corona con puntas.



2 CABALLOS: Representan a la caballería del ejército.



2 TORRES: Representan a los carros de asalto al castillo rival. Tienen almenas en su parte superior.



8 PEONES: Representan a los soldados de infantería, que van a pie y adelante. Son las piezas más pequeñas.

La posición inicial

En las esquinas se colocan la Torres, a su lado los Caballos y luego los Alfiles. Las Damas van en las casillas de su mismo color: la Dama blanca en la casilla blanca, la Dama negra en la casilla negra. A su lado van los Reyes y en la fila siguiente, los 8 peones. Con las piezas, el tablero queda dividido en un lado del Rey y un lado de la Dama.

Ejemplo 7: La posición inicial

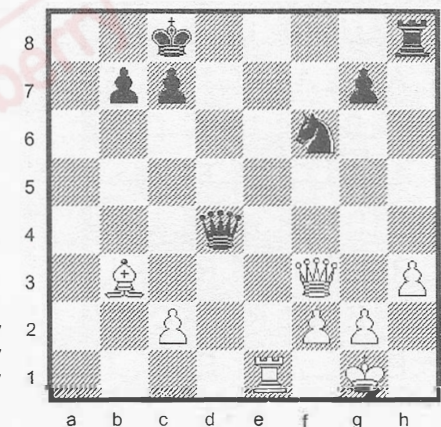


Anotación de las posiciones

La posición de las piezas se indica con la inicial de su nombre en mayúscula: **R** (Rey), **D** (Dama), **T** (Torre), **A** (Alfil), **C** (Caballo) y luego el nombre de la casilla en la que está ubicada.

La posición del peón se indica sólo con el nombre de la casilla en la que está ubicado, sin ninguna **P** adelante.

Ejemplo 8: Blancas: Rg1, Df3, Te1, Ab3, c2, f2, g2, h3. Negras: Rc8, Dd4, Th8, Cf6, b7, c7, g7.

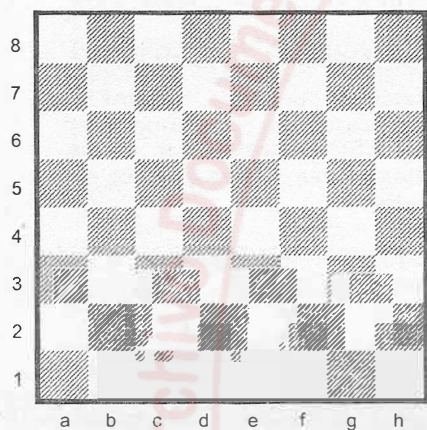
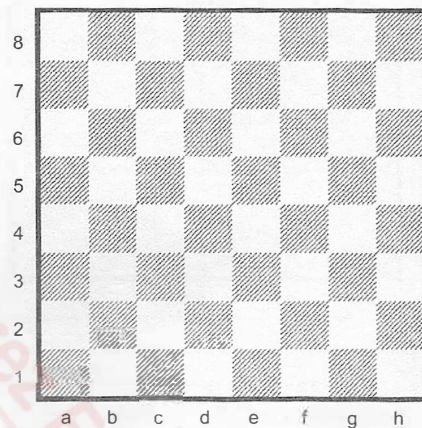


Tarea 2: La posición de las piezas

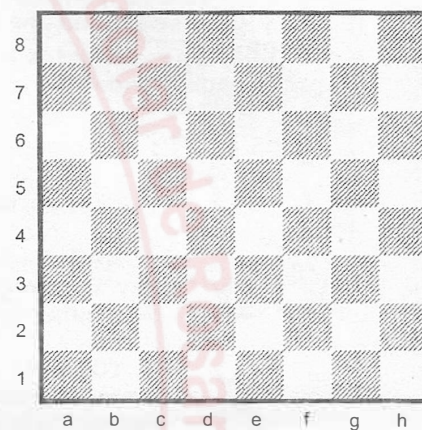
Utiliza estos dibujos para representar las piezas blancas y negras en esta tarea y las siguientes.



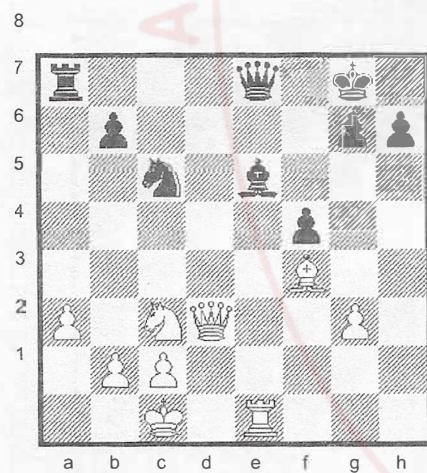
En este tablero, representa la posición inicial de las piezas usando los dibujos que acabas de aprender.



En este tablero dibuja las piezas siguientes: **Blancas:** Rg1, Db3, Tf1, Ag2, Cc3, a2, f2, g3, h3. **Negras:** Rf8, Dg5, Te8, Ab6, Cd6, c7, f7, g7, h6.



En este tablero dibuja las piezas siguientes: **Blancas:** Ra2, Df4, Td1, Ac3, Cf3, a3, b2, c2, g3, h2. **Negras:** Rc8, Db6, Td8, Ad6, Cf6, a7, b7, c7, g7, h5.



Escribe la posición de estas piezas:

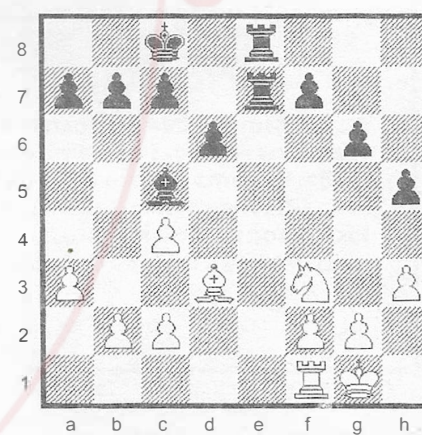
Blancas:

Negras:

Escribe la posición de estas piezas:

Blancas:

Negras:



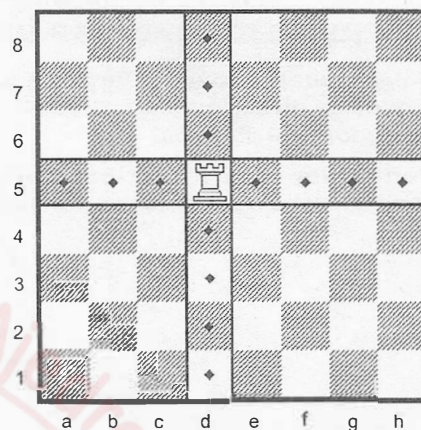
En las diagonales blancas pinta con un color los nombres de las piezas. En las diagonales negras pinta con otro color los nombres de las partes del tablero.

La Torre se mueve por columnas y filas

Puedo mover la Torre a cualquier casilla de la columna o la fila en las que está ubicada, de a una o varias casillas por vez, hacia adelante ↑ o hacia atrás ↓, a la derecha → o a la izquierda ←.

Por eso decimos que la Torre se mueve en cruz (+).

Ejemplo 9: En la próxima jugada, puedo mover la Td5 a cualquiera de las 14 casillas marcadas: 7 de la columna d y 7 de la fila 5.

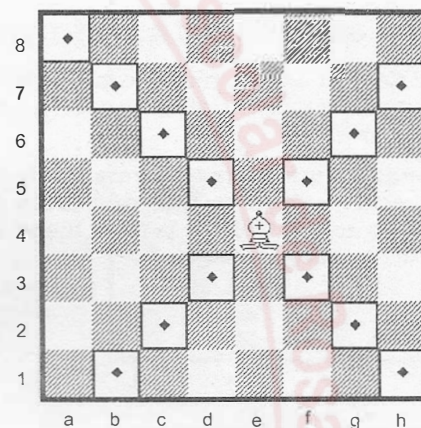


El Alfil sólo mueve por diagonales

Puedo mover el Alfil a cualquier casilla de las diagonales en las que está ubicado, de a una o de varias casillas por vez, hacia adelante o atrás.

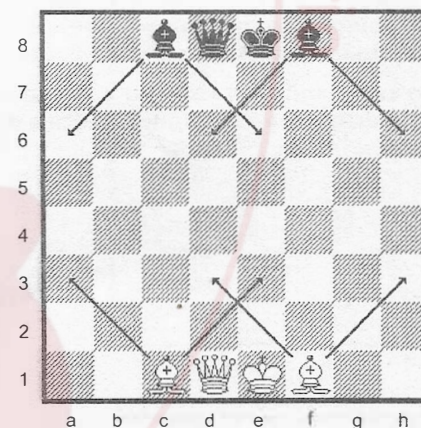
Por eso decimos que el Alfil se mueve en equis (x).

Ejemplo 10: En la próxima jugada, puedo mover el Ae4 a cualquiera de las 13 casillas marcadas: 7 de la diagonal mayor blanca y 6 de la otra diagonal (b1-h7).



Cada jugador tiene un Alfil que sólo puede mover por las 32 casillas blancas y otro Alfil que sólo puede mover por las 32 casillas negras. Los Alfines nunca pueden pasar de casillas blancas a negras ni de negras a blancas.

Ejemplo 11: El blanco puede mover su Ac1 por casillas negras y su Af1 por blancas; el negro puede mover su Ac8 por casillas blancas y su Af8 por negras.

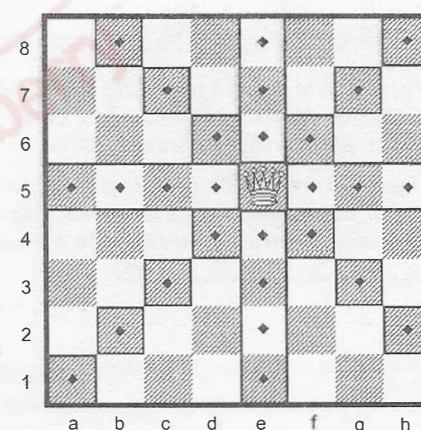


La Dama se mueve como Torre o Alfil

Puedo mover la Dama a cualquier casilla de la columna, la fila o las diagonales en las que está ubicada. Por eso decimos que la Dama se mueve en asterisco (*).

Es la pieza con más movilidad: en una sola jugada puede ir a tantas casillas como la suma de una Torre y un Alfil.

Ejemplo 12: En la próxima jugada, puedo mover la De5 a cualquiera de las 27 casillas marcadas: las 14 como Torre (columna e y fila 5) y las 13 como Alfil (dos diagonales).

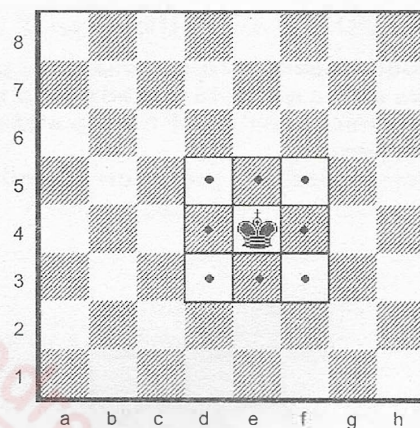


El Rey se mueve de a una casilla

Sólo se puede mover el Rey de a una casilla por jugada en cualquier dirección a su alrededor: adelante, atrás, a los costados o en diagonal.

Pero el Rey es la única pieza que nunca se puede mover a casillas que estén atacadas por piezas contrarias.

Ejemplo 13: En la próxima jugada, puedo mover el Re4 a cualquiera de las 8 casillas que lo rodean: d3, d4, d5, e3, e5, f3, f4 o f5.

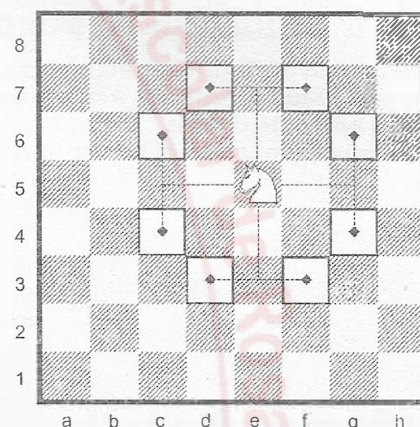


El Caballo salta en forma de "L"

El Caballo es la única pieza que puede saltar sobre piezas propias y contrarias. No recorre un camino como las otras piezas.

Imagino que salta en forma de ele mayúscula (L) porque lo puedo mover a casillas que están a 2 casillas de distancia por la columna o por la fila y luego 1 casilla en ángulo recto a la dirección anterior.

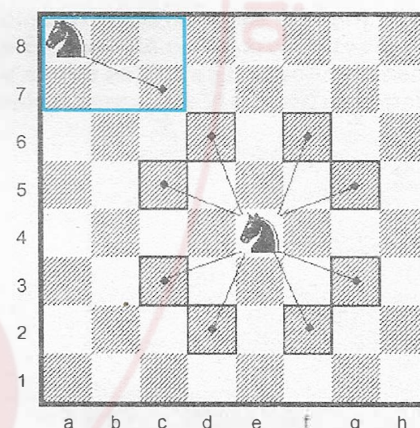
Ejemplo 14: En la próxima jugada, puedo mover el Ce5 a cualquiera de las 8 casillas blancas marcadas: c4, c6, d7, f7, g6, g4, f3 o d3.



También puedo pensar que el Caballo salta entre las esquinas opuestas de rectángulos de 3 x 2 casillas.

En cada salto, el Caballo cambia el color de su casilla. Si está en una casilla blanca, salta a una casilla negra y si está

Ejemplo 15: En la próxima jugada, puedo mover el Ce4 a cualquiera de las 8 casillas negras marcadas: c3, c5, d6, f6, g5, g3, f2 o d2.

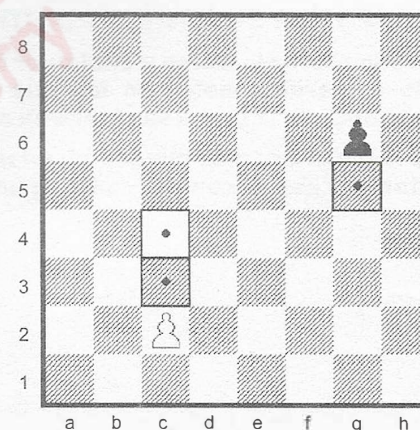


El peón avanza por su columna

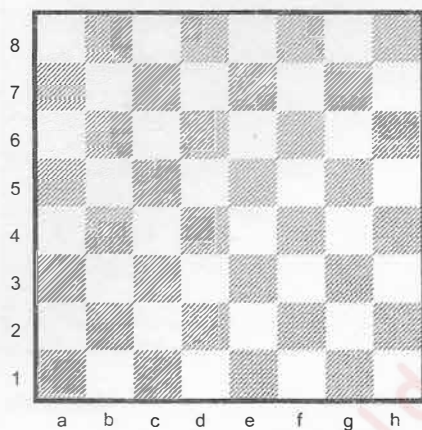
Al peón sólo puedo moverlo hacia adelante por su columna. No lo puedo mover hacia los costados y es la única pieza que no puedo mover hacia atrás.

Cuando muevo por primera vez cada uno de mis 8 peones, puedo avanzarlo 1 o 2 casillas. Pero después de su primer jugada sólo puedo moverlo de a 1 casilla por vez.

Ejemplo 16: Al peón c2 lo puedo mover a c3 o a c4 porque no lo había movido nunca. Pero al peón g6 sólo lo puedo mover a g5 porque ya lo había movido antes.

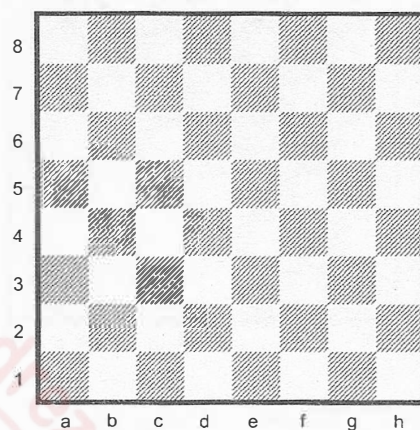


Tarea 3: Las posibilidades de movimiento de las piezas en una jugada



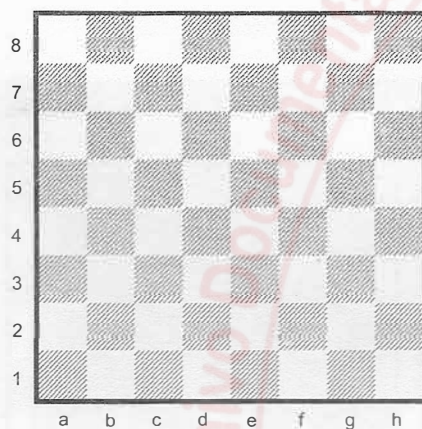
Dibuja una Torre en h3. Pinta las casillas a las que se puede mover en su próxima jugada.

¿Cuántas casillas son?:



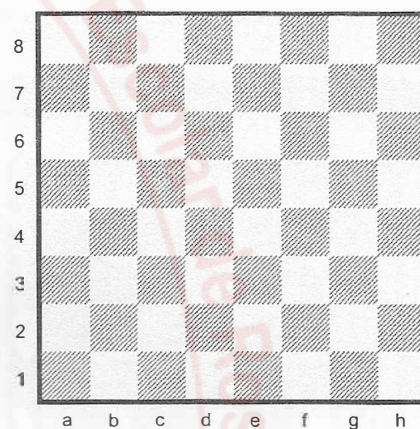
Dibuja una Torre en h8. Pinta las casillas a las que se puede mover en su próxima jugada.

¿Cuántas casillas son?:



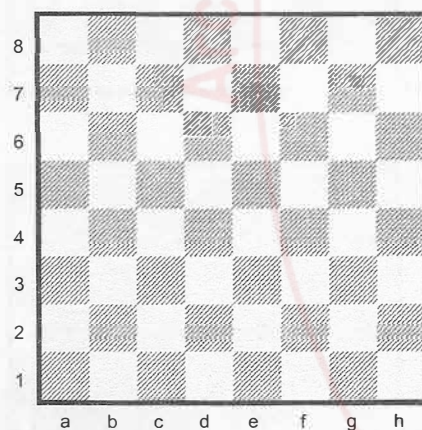
Dibuja un Alfil en b3. Pinta las casillas a las que se puede mover en su próxima jugada.

¿Cuántas casillas son?:



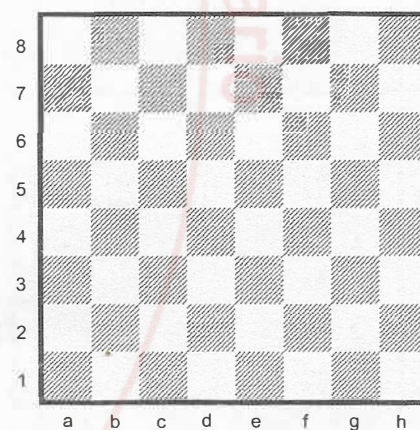
Dibuja un Alfil en f8. Pinta las casillas a las que se puede mover en su próxima jugada.

¿Cuántas casillas son?:



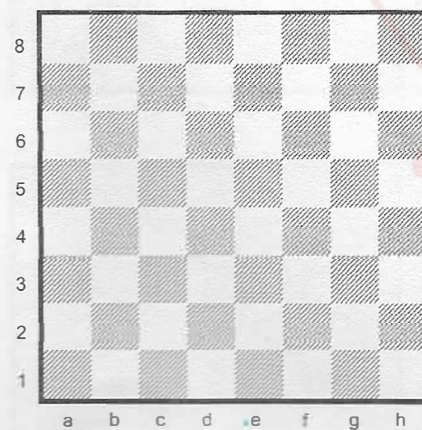
Dibuja una Dama en b6. Pinta las casillas a las que se puede mover en su próxima jugada.

¿Cuántas casillas son?:



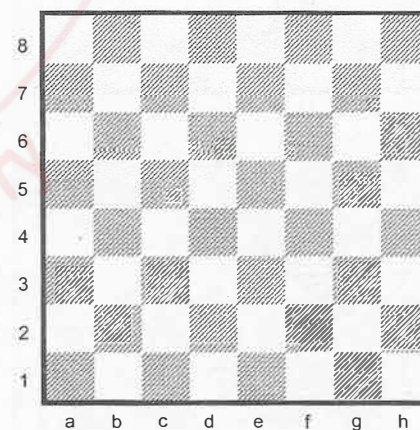
Dibuja una Dama en h5. Pinta las casillas a las que se puede mover en su próxima jugada.

¿Cuántas casillas son?:



Dibuja un Caballo en g6 y otro en a1. Pinta las casillas a las que se pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:

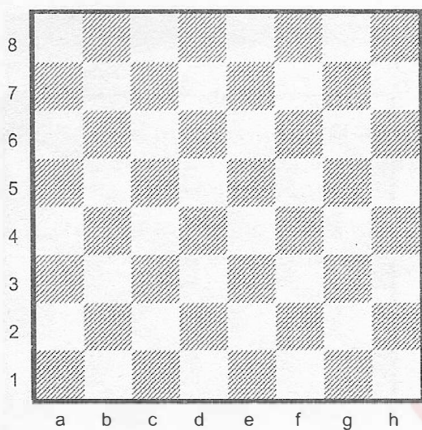
Cg6: ; Ca1:



Dibuja un Caballo en b7 y otro en h2. Pinta las casillas a las que se pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:

Cb7: ; Ch2:

Responde: En un tablero vacío, 1) ¿cuál es la única pieza que siempre tiene la misma capacidad de movimiento, sin importar en qué parte del tablero está ubicada?:; 2) ¿cuál es la pieza que siempre puede mover a más casillas que las demás piezas, sin importar en qué parte del tablero está ubicada?: **Debate con tu docente y tus compañeros por qué.**



Dibuja Reyes en b7, a3 y h8. Pinta las casillas a las que se pueden mover en su próxima jugada. ¿Cuántas casillas son?:

Rb7:

Ra3:

Rh8:

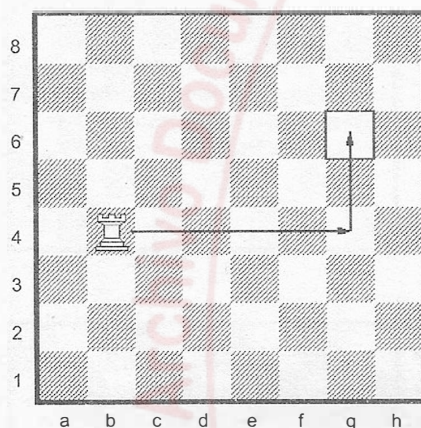
Cantidad de casillas a las que pueden mover las piezas según la zona de un tablero vacío en la que están ubicadas

	<u>Torre</u>	<u>Alfil</u>	<u>Dama</u>	<u>Caballo</u>	<u>Rey</u>
En el centro	14	13	27	8	8
En el centro ampliado	14	11	25	8	8
A una casilla del borde	14	9	23	4 o 6	8
En el borde	14	7	21	3 o 4	5
En una esquina	14	7	21	2	3

Responde:

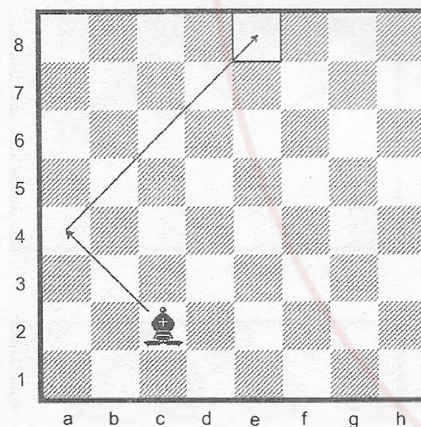
- 1) En un tablero vacío, ¿qué Alfil puede mover a más casillas: un Alfil ubicado en g7 o un Alfil ubicado en c8?:
- 2) En un tablero vacío, ¿qué Caballo puede mover a más casillas: uno ubicado en g7 o uno ubicado en c2?:

Tarea 4: Los recorridos de las piezas en dos jugadas



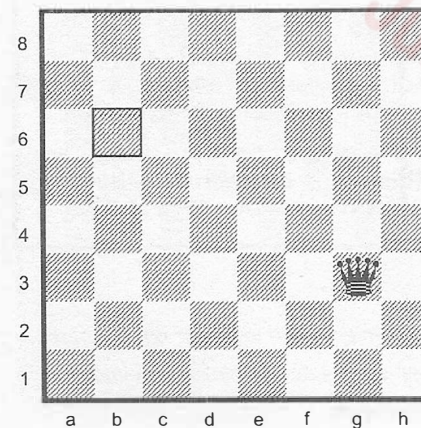
Marca el otro camino de la Torre para ir a g6. ¿Qué figura se formó?:

.....

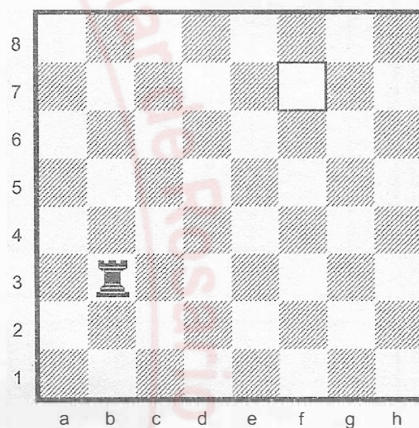


Marca el otro camino del Alfil para ir a e8. ¿Qué figura se formó?:

.....

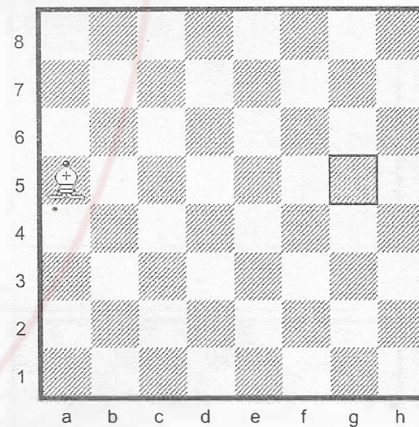


La Dama tiene 8 formas para ir desde g3 a b6 en dos jugadas. Marca con una equis las 8 casillas a las que puede mover en su jugada intermedia.



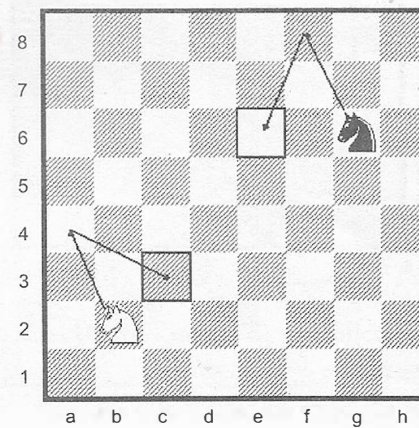
Marca los 2 caminos de la Torre para ir a f7. ¿Qué figura se formó?:

.....



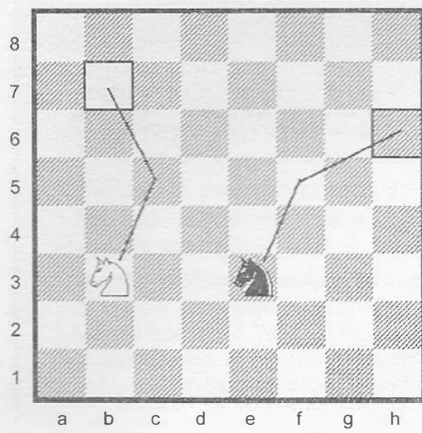
Marca los 2 caminos del Alfil para ir a a5. ¿Qué figura se formó?:

.....

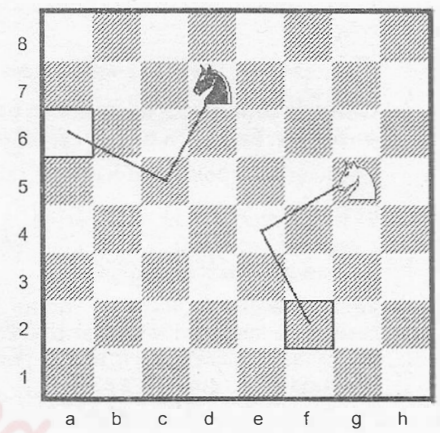


Marca los otros 2 saltos de cada Caballo para ir a las casillas marcadas. ¿Qué figuras se forman?:

.....



Marca los otros 2 saltos de cada Caballo para ir a las casillas marcadas. ¿Qué figuras se forman?:

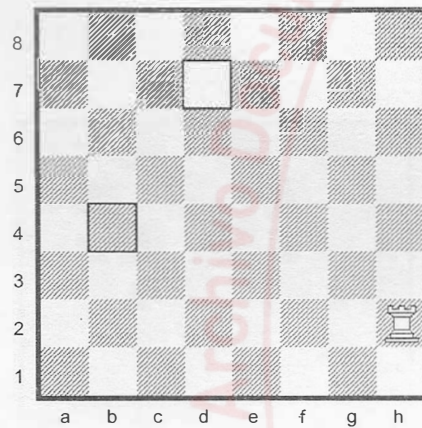


Marca los otros 2 saltos de cada Caballo para ir a las casillas marcadas. ¿Qué figuras se forman?:

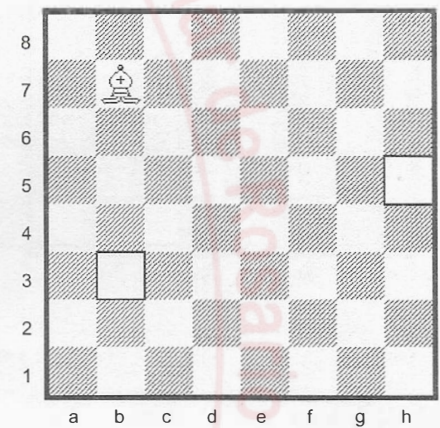
Responde:

- 1) ¿Cuántas jugadas necesita como mínimo un Alfil para ir desde h8 hasta e2?:
- 2) Para ir a una casilla del mismo color de la que está, ¿el Caballo necesita una cantidad par o impar de jugadas?:

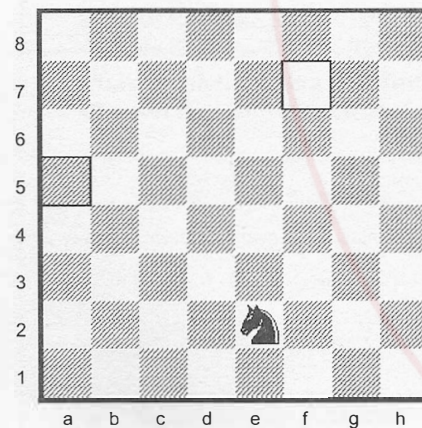
Tarea 5: Los recorridos de las piezas en tres o más jugadas



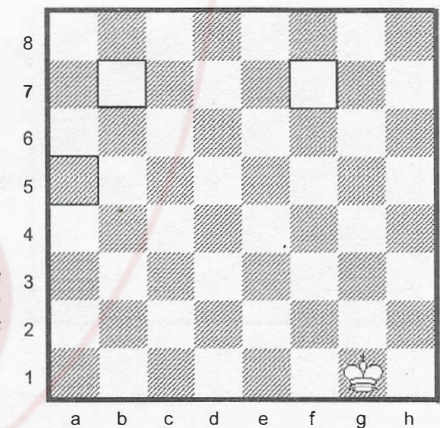
- a) Marca con azul un camino de la Torre para ir a **b4** en 3 jugadas.
- b) Marca con rojo un camino de la Torre para ir a **d7** en 4 jugadas.



- a) Marca con azul un camino del Alfil para ir a **h5** en 3 jugadas.
- b) Marca con rojo un camino del Alfil para ir a **b3** en 4 jugadas.

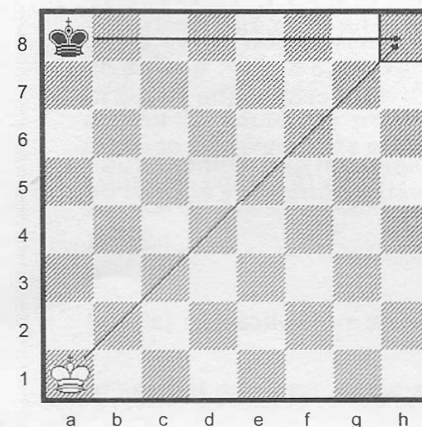


- a) Marca con azul un camino del Caballo para ir a **a5** en 3 jugadas.
- b) Marca con rojo un camino del Caballo para ir a **f7** en 4 jugadas.

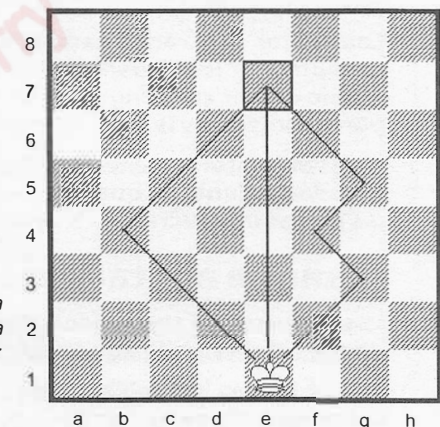


Marca alguno de los caminos **más cortos** que tiene el Rey para ir a cada casilla marcada. ¿Cuántas jugadas necesita en cada caso?:

a5: b7: f7:



¿Qué Rey necesita más jugadas para llegar a **h8**? ¿El negro o el blanco?:



¿Por qué camino el Rey va más rápido a **e7**: en línea recta, por **b4** o en zig-zag?:

Cómo limitan el movimiento las piezas propias

Cuando una pieza encuentra en su camino otra pieza de su propio equipo sólo puede mover hasta la casilla anterior. La única excepción es el Caballo que puede saltarla.

Analicemos la posición del primer tablero de la Tarea 6 (piezas blancas):

El Rey puede mover a las casillas a su alrededor, excepto a las que están ocupadas por peones: e3, f3 y g2.

La Dama puede mover a todas las casillas de las diagonales blancas. Pero por la fila 4 sólo puede ir a d4 y por la columna c sólo puede ir a c3.

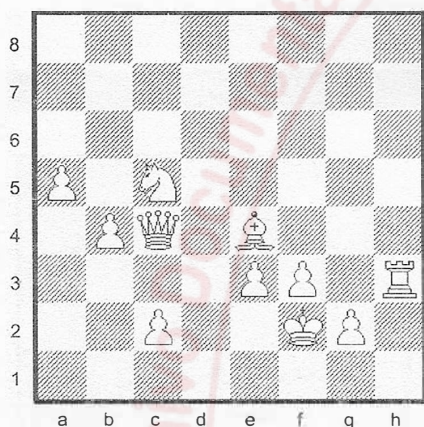
La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna h. Pero por la fila 3, sólo puede ir a g3.

El Caballo puede saltar a 4 casillas hacia adelante. O saltar sobre la Dama y los peones para retroceder a d3, b3 o a4. Pero no puede ir a e4 por el Alfil.

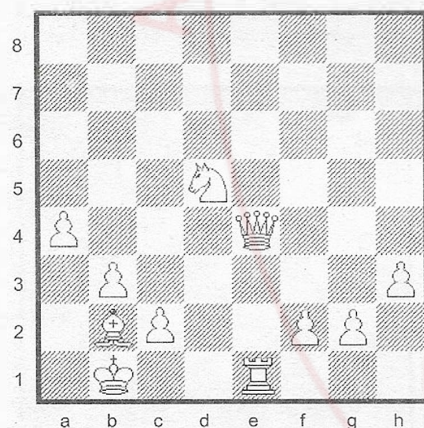
El Alfil puede avanzar por las dos diagonales. Pero sólo retrocede a d3.

Los peones pueden avanzar, menos el peón e mientras el Alfil esté en f3. El peón g puede ir a g3 o g4 por ser su primera movida. El peón c sólo puede ir a c3 mientras la Dama esté en c4.

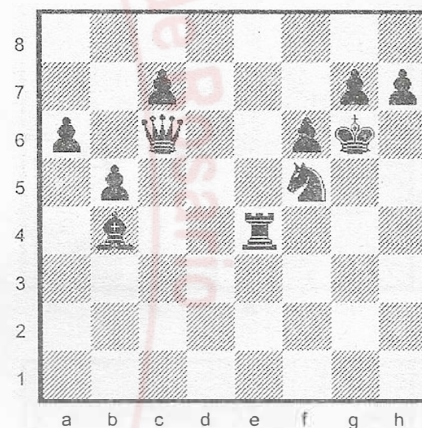
Tarea 6: Las limitaciones al movimiento de las piezas



- a) ¿A cuántas casilla se pueden mover ahora: el Rey?:; la Dama?:; el Alfil?:; el Caballo?:; la Torre?:; b) ¿Cuáles son las 9 casillas a las que se pueden mover 2 piezas diferentes?:;;;;;;;;; c) ¿Cuáles son las 3 casillas a las que se pueden mover 3 piezas diferentes?:;;



- a) ¿A cuántas casilla se pueden mover ahora: el Rey?:; la Dama?:; el Alfil?:; el Caballo?:; la Torre?:; b) ¿Cuáles son las 11 casillas a las que se pueden mover 2 piezas diferentes?:;;;;;;;;;;;; c) ¿Cuáles son las 3 casillas a las que se pueden mover 3 piezas diferentes?:;;



- a) ¿A cuántas casilla se pueden mover ahora: el Rey?:; la Dama?:; el Alfil?:; el Caballo?:; la Torre?:; b) ¿Cuáles son las 10 casillas a las que se pueden mover 2 piezas diferentes?:;;;;;;;;;;;; c) ¿Cuáles son las 5 casillas a las que se pueden mover 3 piezas diferentes?:;;;;

Cómo comen las piezas

Las piezas contrarias también limitan el movimiento de mis piezas porque no puedo saltar sobre ellas, excepto con los Caballos. Pero todas las piezas pueden comer y ser comidas, excepto el Rey, que no se puede comer con ninguna pieza. Cualquier pieza, cuando come a otra, se coloca en la casilla que ocupa la pieza contraria y la saca del tablero por el resto del partido.

No es obligatorio comer las piezas contrarias, salvo cuando es la única forma de salvar al Rey. Comer es una elección voluntaria que se toma teniendo en cuenta si la pieza que voy a comer está defendida y el valor de las piezas involucradas, entre otras razones.

Cómo se anotan las capturas

Las capturas se anotan con el nombre de la pieza que realiza la captura, el signo de multiplicación (x) y el nombre de la casilla donde está la pieza comida (por ejemplo: Txc5).

Si dos piezas del mismo tipo (por ejemplo 2 Torres) pueden comer a la misma pieza, hay que indicar la columna o fila de origen de la pieza que realiza la captura (por ejemplo: Taxc5).

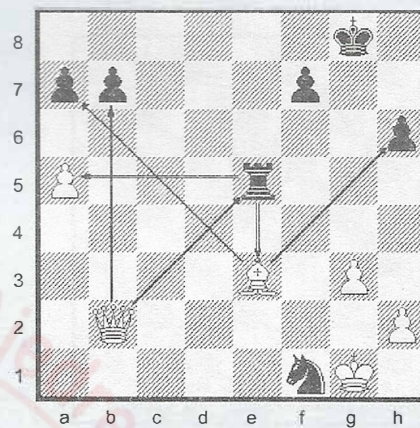
Dama, Torre, Alfil y Rey comen como mueven

La Dama, la Torre y el Alfil pueden comer a las piezas contrarias que están en sus caminos de movimiento.

Pero sólo pueden comer de a una pieza por jugada, aunque haya varias alineadas en su camino.

El Rey puede comer las piezas contrarias a su alrededor, excepto si están defendidas.

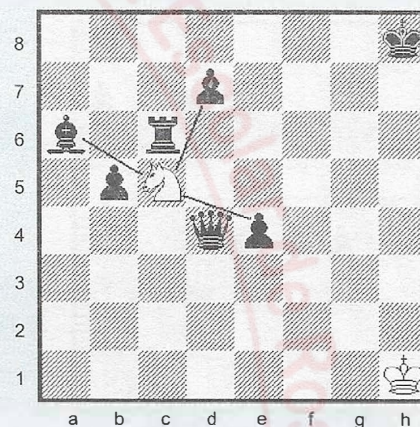
Ejemplo 17: La Dama puede comer a la Torre (Dxe5) o el peón (Dxb7). La Torre al Alfil (Txe3) o el peón (Txa5). El Alfil puede comer dos peones (Axa7 o Axh6) y el Rey al Caballo (Rxf1).



El Caballo come donde salta

El Caballo puede comer a las piezas contrarias que están en alguna de las casillas a donde llega al saltar. Pero no puede comer a las piezas contrarias sobre las que salta.

Ejemplo 18: El Caballo puede comer dos peones (Cxd7 o Cxe4) o el Alfil (Cxa6). Pero no puede comer a la Dama, la Torre ni el peón b5 al saltar sobre ellos.

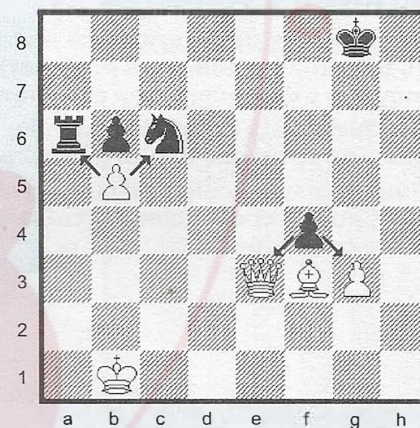


El peón come en diagonal

El peón sólo puede comer a las piezas que están a una casilla en diagonal hacia adelante. Es la única pieza que mueve de una forma, pero come de otra forma.

Cuando en la casilla siguiente de su columna hay una pieza, el peón queda bloqueado.

Ejemplo 19: El peón b puede comer la Torre (bxa6) o el Caballo (bxc6) pero no puede comer al peón b6. El peón f puede comer el peón g (fxg3) o la Dama (fxe6) pero no puede comer al Alfil.



Los peones pueden comer "al paso"

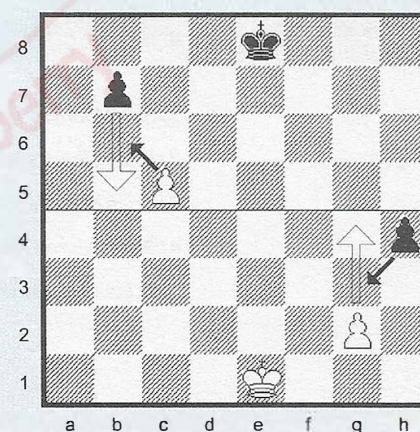
¿Quién come "al paso"?: Un peón blanco ubicado en la fila 5 o uno negro ubicado en la fila 4.

¿A quién come "al paso"?: A un peón contrario que pasa al lado si mueve 2 casillas en su 1º vez.

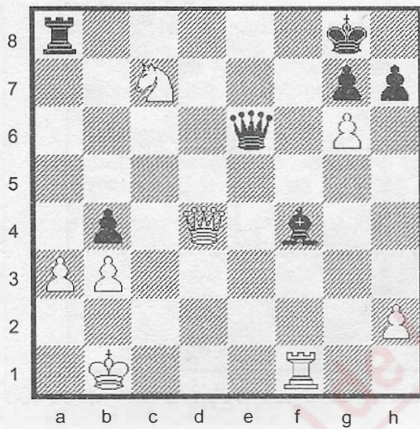
¿Cómo lo come "al paso"?: Como si el peón contrario hubiese avanzado una sola casilla.

¿Cuándo come "al paso"?: Sólo en la jugada siguiente al avance de 2 casillas del otro peón.

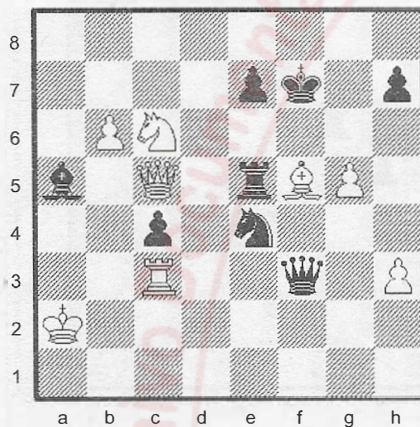
Ejemplo 20: Si el blanco mueve g4, el peón h negro puede comerlo como si estuviera en g3. Se anota hxg4 ap. Si el negro mueve b5, el peón c blanco puede comerlo como si estuviera en b6. Se anota cxb5 ap.



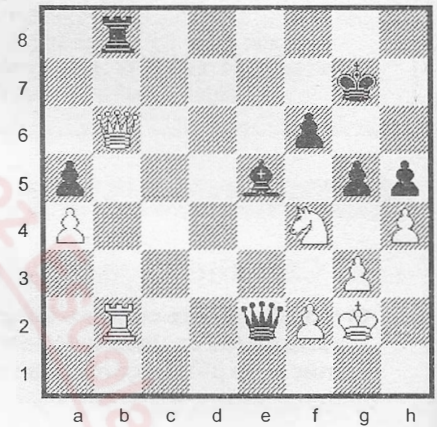
Tarea 7: Anota al lado de cada tablero todas las capturas que pueden realizar las piezas indicadas.



- 1) Dama blanca:; 2) Dama negra:;
3) Torre blanca:; 4) Torre negra:; 5) Caballo:;
6) Alfil:; 7) peón a3:; 8) peón h7:



- 1) Dama blanca:
2) Dama negra:
3) Torre blanca:
4) Torre negra:
5) Caballo:
6) Alfil:
7) peón h4:
8) peón g5:



- 1) Dama blanca:; 2) Dama negra:
3) Torre blanca:; 4) Torre negra:; 5) Caballo blanco:
6) Caballo negro:; 7) Alfil blanco:
8) Alfil negro:

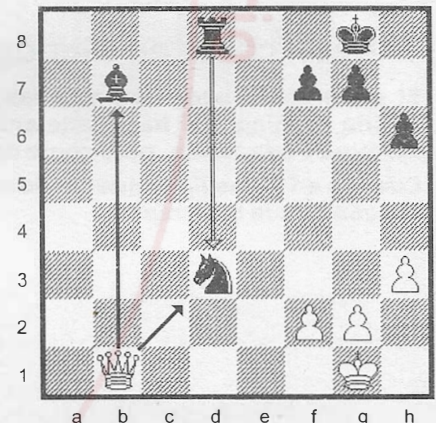
Ataque y defensa

Decimos que una pieza ataca a otra cuando puede comerla en su próxima jugada. Para protegerla del ataque, su rival puede moverla o defenderla con otra pieza.

Una pieza está defendida cuando, si su rival la come, hay otra pieza de su equipo que se puede comer a la pieza atacante.

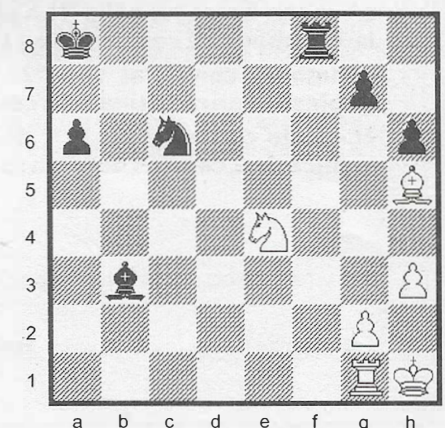
Una pieza está "colgada" cuando ninguna pieza la defiende. Su rival puede comer piezas "colgadas" sin riesgo de perder la pieza con la que come.

Ejemplo 21: La Torre defiende al Caballo. Si la Dama lo come, la Torre puede comerse la Dama. Pero la Dama puede comerse sin riesgo al Alfil porque está "colgado".

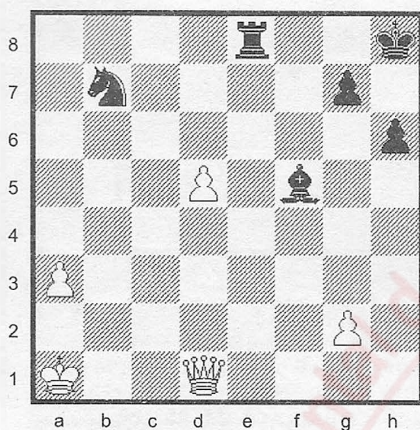


Tarea 8: Al lado de cada tablero anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de las casillas en las que están ubicadas y sin perder otra pieza.

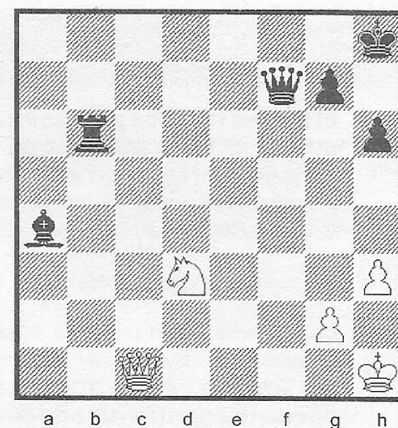
- 1) Si las blancas juegan Ta1:
2) Si las blancas juegan Tb1:
3) Si las blancas juegan Tc1:
4) Si las negras juegan Tf5:
5) Si las negras juegan Tf4:



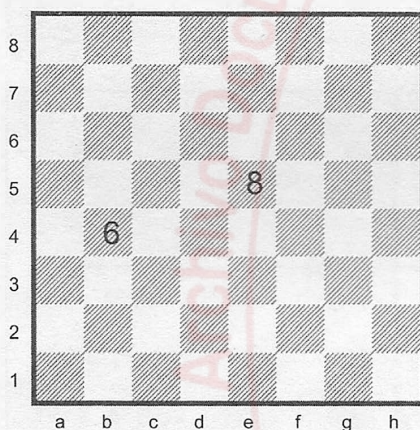
- 1) Si las blancas juegan Dc5:
- 2) Si las blancas juegan Da3:
- 3) Si las negras juegan Dd5:
- 4) Si las negras juegan Td6:



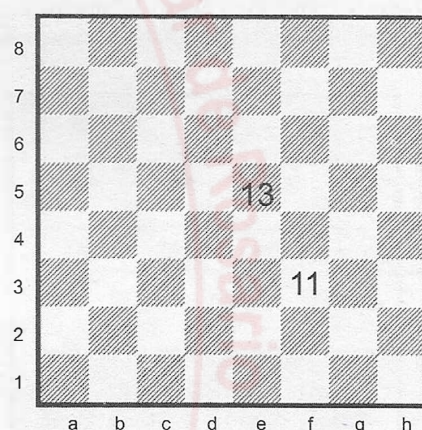
- 1) Si las blancas juegan Da4:
- 2) Si las blancas juegan Db3:
- 3) Si las blancas juegan Df3:
- 4) Si las negras juegan Ae4:
- 5) Si las negras juegan Ta8:



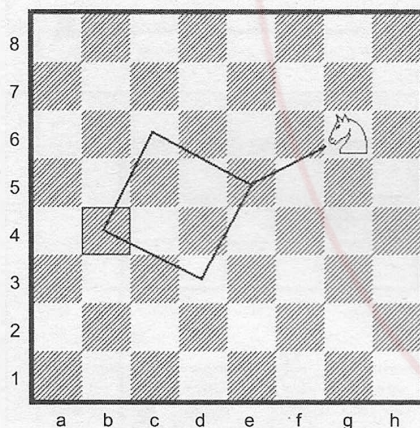
JUEGOS ... PARA PENSAR UN POCO MÁS



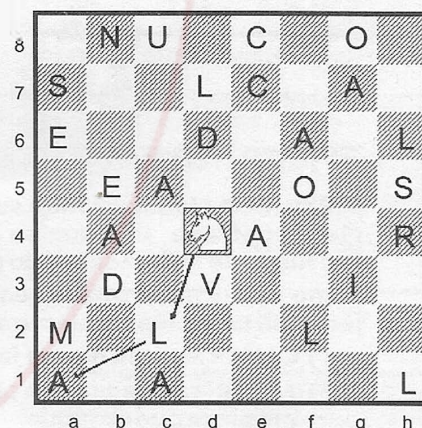
1. En cada casilla, anota la cantidad de casillas a las que se puede mover un Caballo ubicado allí.



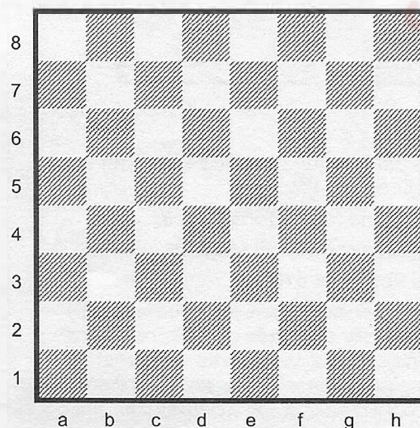
2. En cada casilla, anota la cantidad de casillas a las que se puede mover un Alfil ubicado allí.



3. Hay marcadas 2 formas para que el Caballo vaya a b4 en 3 jugadas. Marca las otras 4 maneras.
Se forma un



4. A salto de Caballo descubre y marca la frase que indica cómo colocar una pieza en la posición inicial.



5. Coloca 8 Damas en el tablero vacío, sin que ninguna ataque a las otras. Hay 92 soluciones diferentes.

Las jugadas imposibles del Rey

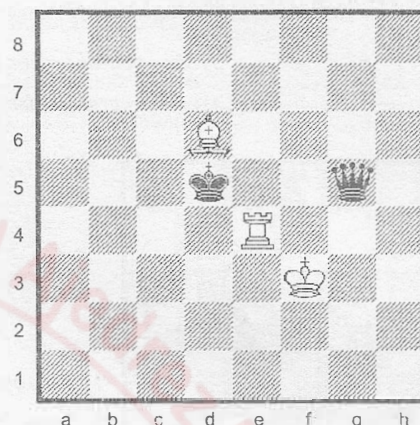
El Rey es la única pieza que no se puede comer. No puede mover a las casillas que están atacadas por piezas contrarias (incluido el otro Rey) y por eso los Reyes no pueden tocarse. Si un jugador trata de mover el Rey a una casilla atacada la jugada es imposible.

¿Qué hacer con la jugada imposible?

La jugada imposible se anula, pero el jugador no pierde el turno. Debe volver atrás y cambiarla por otra jugada del Rey. Si el Rey no puede mover a ninguna casilla, puede hacer otra jugada cualquiera.

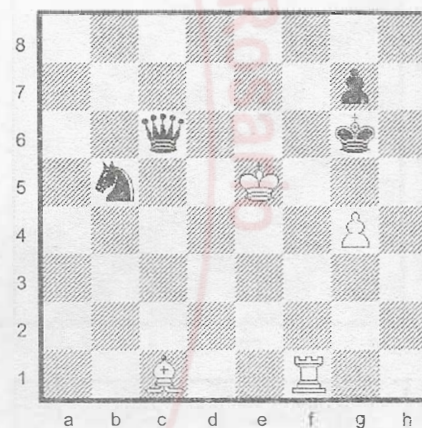
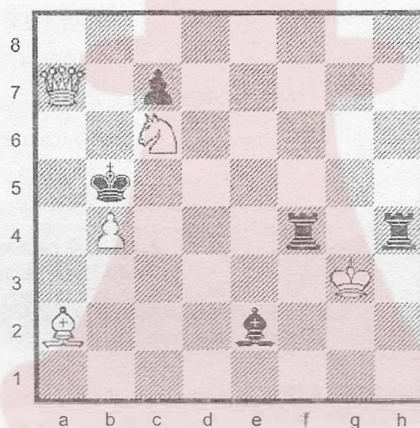
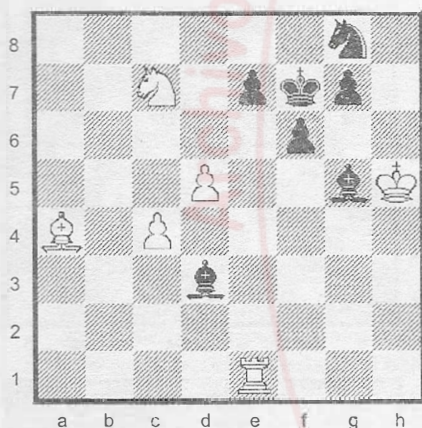
¿Qué piezas puede comer el Rey?

El Rey puede comer piezas contrarias que estén a su alrededor si no están defendidas. Pero no puede comer piezas defendidas porque iría a una casilla atacada por la pieza defensora y eso sería una jugada imposible.



Ejemplo 22: El Rey blanco puede mover a e2 o f2. La Dama le impide mover a g2, g3, g4, e3 o f4. El Rey negro puede mover a c6 o comer el Alfil que no tiene defensa. El Rey blanco defiende su Torre, el Alfil le impide mover a c5 y la Torre a c4, d4, e5 y e6.

Tarea 9: Pinta las casillas a las que pueden mover los Reyes y escribí 1, 2 y 3 en las casillas a donde no pueden mover porque los atacan 1, 2 y 3 piezas contrarias, respectivamente.



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 lo produce.

Como el Rey no se puede comer, es obligatorio salir 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 que no está atacada.

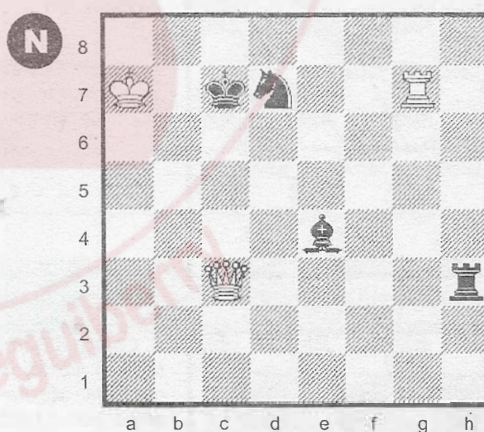
Otras jugadas imposibles

Si una pieza ya está tapando un jaque no puede moverse y decimos que está CLAVADA. El intento de mover una pieza clavada es otra jugada imposible.

No es obligatorio avisarle al rival cuando se da jaque. Pero si con la jugada siguiente el rival no sale del jaque la jugada será imposible y tendrá que cambiarla.

El Rey puede comer una pieza que se pone a su lado para darle jaque si no tiene defensa. Si tiene defensa no puede comerla porque queda en jaque con la pieza defensora.

Como los Reyes no pueden tocarse, el Rey es la única pieza que no puede darle jaque al otro Rey.

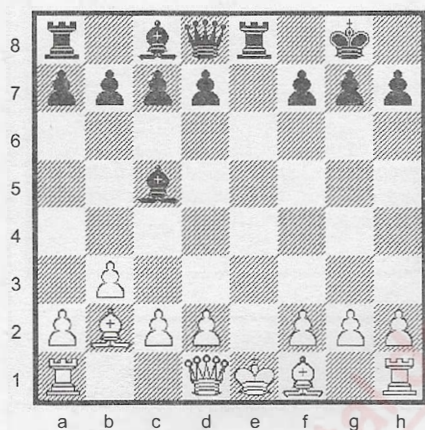


Ejemplo 23: Las blancas jugaron Dc3+ y ahora las negras deben elegir entre:

- 1) comer la Dama con su Torre (Txc3)
- 2) tapar el jaque con su Alfil (Ac6) ó
- 3) mover el Rey (Rd6 ó Rd8)

Las negras no pueden tapar con su Caballo (Cc5) porque 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 próxima jugada la Dama podrá comer la Torre negra (Dxh3).

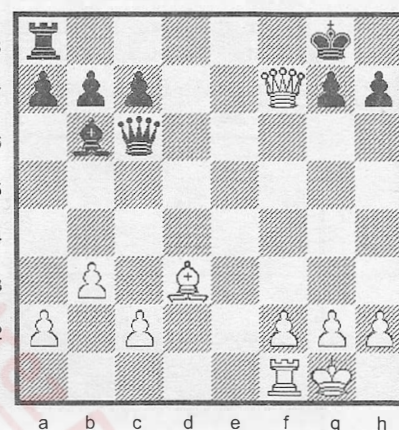
Tarea 10: Al lado de cada tablero, anota todas las jugadas que puede realizar el jugador que está en jaque: comiendo la pieza atacante, tapando o moviendo el Rey a una casilla que no esté atacada.



(B)

.....
.....
.....

(N)



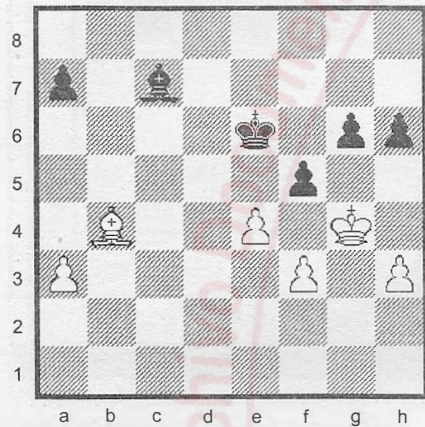
(N)



(N)

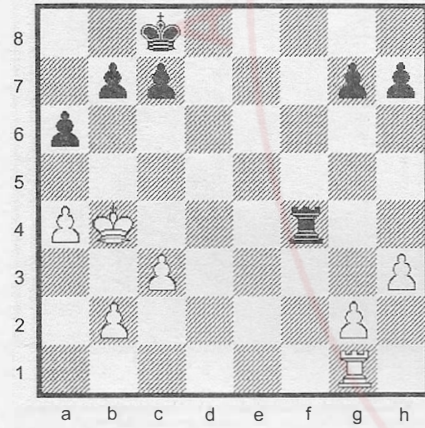


(N)



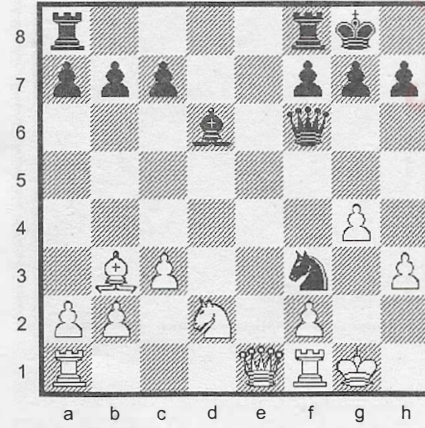
(B)

.....
.....



(B)

.....
.....
.....
.....



(B)

.....
.....
.....

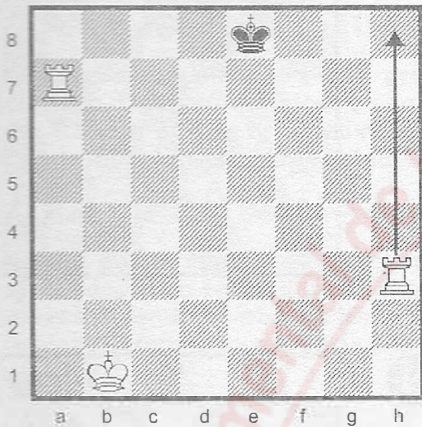
Tarea 11: Califica las jugadas que anotaste en estos tableros: con un signo de pregunta (?) las malas jugadas, que llevan a perder material y con un signo de admiración (!) la mejor jugada, la que tú harías.

Jaque mate

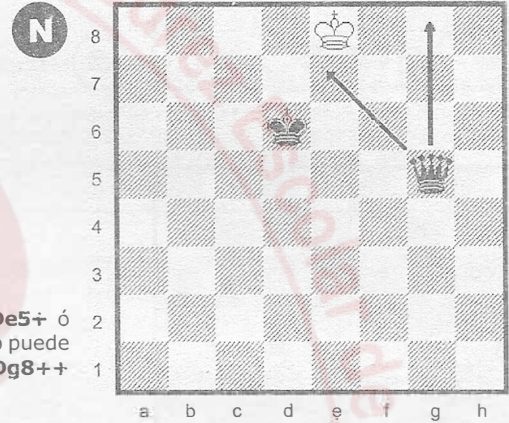
Dar jaque mate es el objetivo final y la forma de ganar el partido de ajedrez.

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, ni tapar, ni mover el Rey a ninguna casilla).

El jaque mate se anota colocando dos cruces (++) luego de la jugada que lo produce.

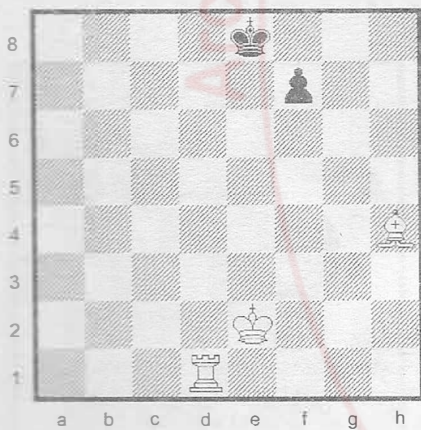


Ejemplo 24: Las Torres pueden dar 4 jaques pero sólo uno es mate. Si **Ta8+** el Rey negro puede mover a **d7**, **e7** ó **f7**; si **Te7+**, el Rey negro puede comer la Torre o mover a **d8** ó **f8**; si **Te3+**, el Rey negro puede mover a **d8** ó **f8**. Pero **Th8++** es jaque mate porque esa Torre le impide mover al Rey negro por la fila 8 y la **Ta7** le impide escapar por la fila 7.



Ejemplo 25: La Dama puede dar 8 jaques, pero sólo 2 son mate: Si **De3+**, **De5+** ó **Db5+**, el Rey blanco puede mover a **f7**, **d8** ó **f8**; si **Dh5+** ó **Dg6+**, el Rey blanco puede mover a **d8** ó **f8**; si **Dd8+**, el Rey puede comerse la Dama **Rxd8**. Pero **De7++** y **Dg8++** son jaque mate: el Rey no puede escapar a ninguna casilla ni comer la Dama.

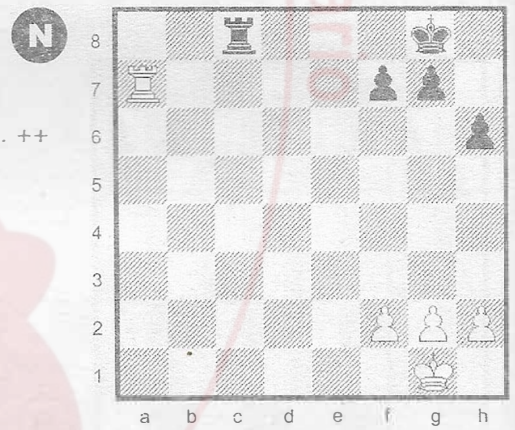
Tarea 12: En cada tablero anota la única jugada que da jaque mate.



Negras: ++

Blancas: ++

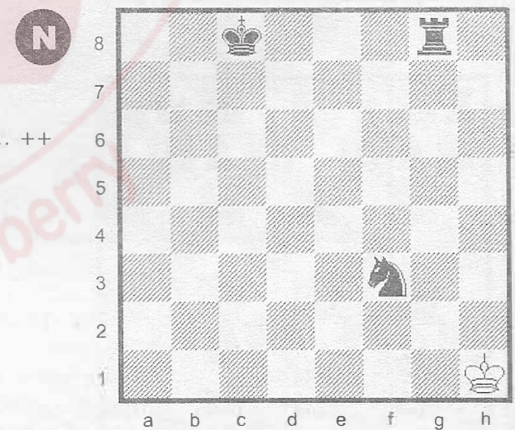
(B)



Negras: ++

Blancas: ++

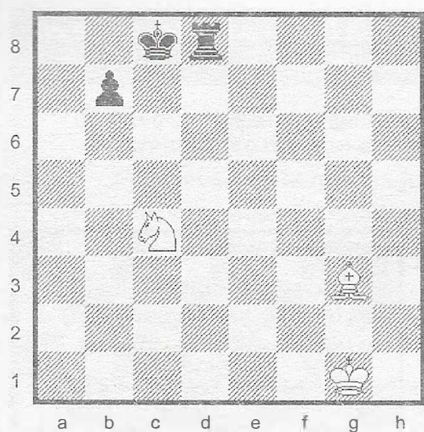
(B)



Responder 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? ¿Cuáles?

3) ¿Se puede dar mate con un Rey y un Caballo o con un Rey y un Alfil a un Rey que está solo? ¿Por qué?

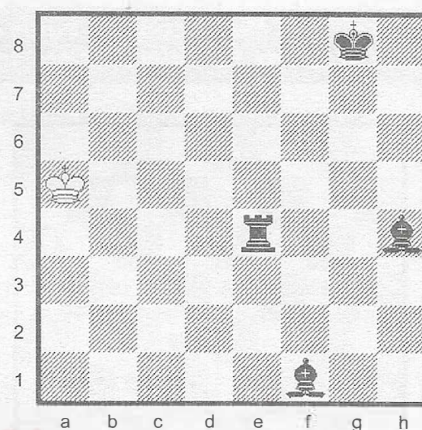


Blancas: ++

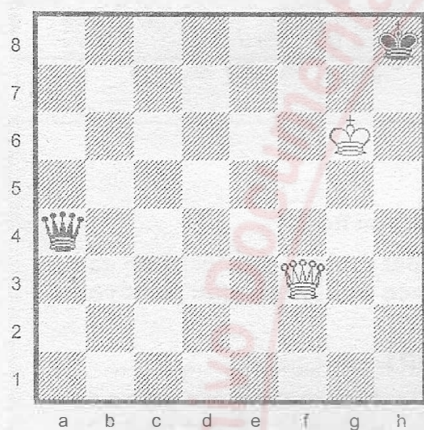
(B)

(N)

Negras: ++



Tarea 13: En cada tablero marca con una equis todas las casillas donde pueden dar jaque las piezas del jugador al que le toca mover. Anota cuántos jaques son y cuál de ellos es jaque mate.



Blancas: jaques

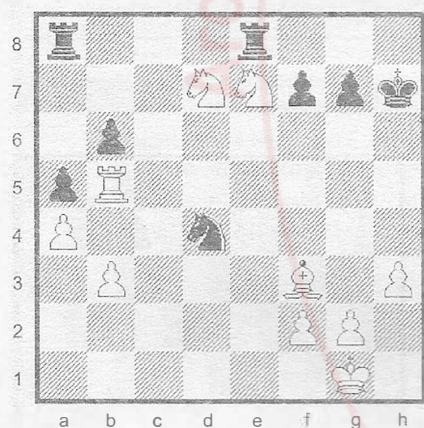
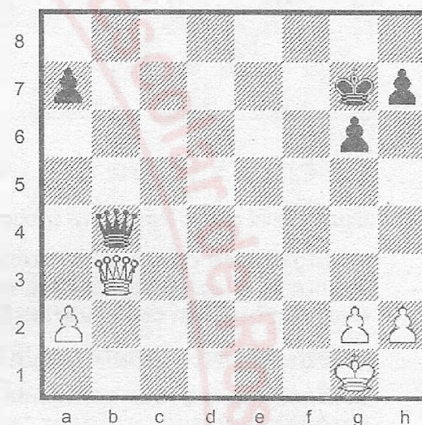
Mate: ++

(B)

(N)

Negras: jaques

Mate: ++



Blancas: jaques

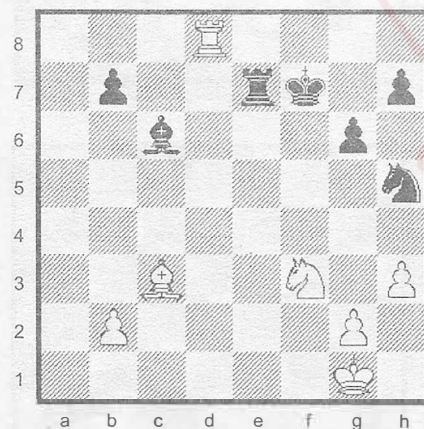
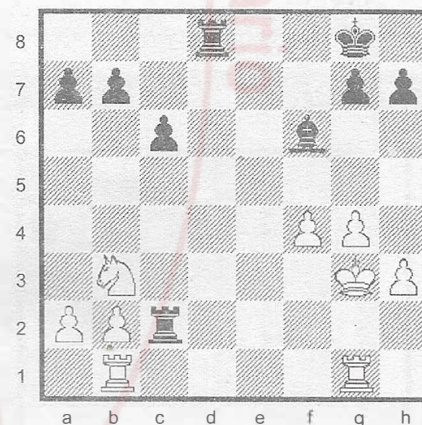
Mate: ++

(B)

(N)

Negras: jaques

Mate: ++



Blancas: jaques

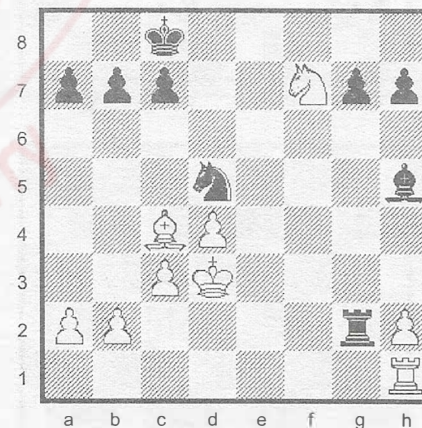
Mate: ++

(B)

(N)

Negras: jaques

Mate: ++



Mate en dos: En la posición del primer tablero de esta tarea las blancas pueden dar un jaque que lleva al mate en dos jugadas.

Anota la serie de jugadas: 1.+;; 2.++

Tarea 14: Marca con una equis las 4 casillas a donde se pueden mover las Torres o la Dama para dar jaque en cada tablero. Completa las oraciones y coloca un signo de admiración (!) en el mejor jaque.



El Rey Negro puede comer la Torre si le dan jaque en Puede mover a 6 casillas si le dan jaque en; mover a 4 casillas si le dan jaque en y puede mover a 3 casillas si le dan jaque en

B

El Rey Blanco puede comer la Dama si le dan jaque en Puede mover a 5 casillas si le dan jaque en; mover a 4 casillas si le dan jaque en y puede mover a 2 casillas si le dan jaque en

N



La coronación del peón

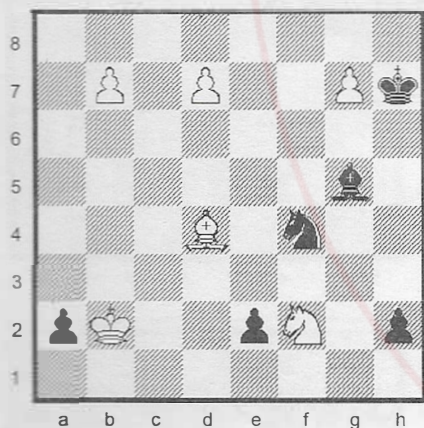
Cuando el peón llega a la última fila se convierte en otra pieza a elección, excepto en Rey.

La jugada de coronación consiste en mover el peón a la última fila, retirarlo del tablero y colocar en esa casilla la pieza elegida. No es necesario que el jugador que corona reemplace una pieza que le hayan comido: 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, pero antes de coronar hay que proteger la casilla de coronación, porque la pieza coronada no puede mover hasta la jugada siguiente y el rival la puede comer.

Tarea 15: Responde a las preguntas sobre coronación en las posiciones de cada tablero.



¿Qué peón les conviene coronar para que no se lo coman a:

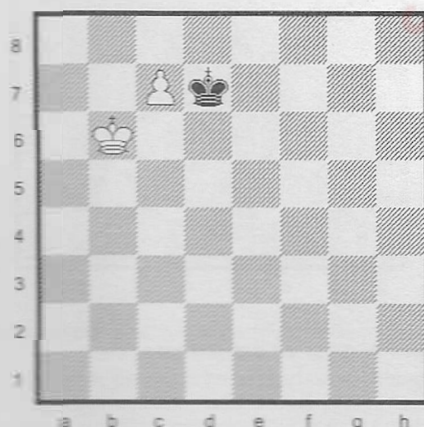
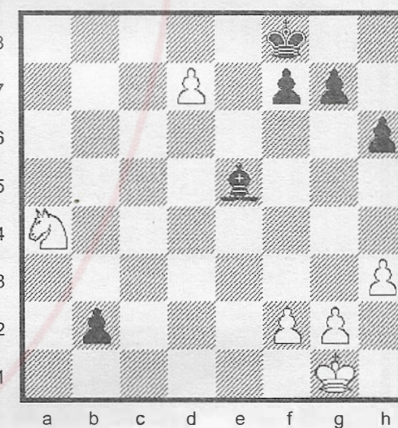
a) las blancas?:

b) las negras?:

¿Qué piezas deben elegir para dar mate al coronar:

a) las blancas?:

b) las negras?: o



¿Qué deben jugar las blancas para coronar exitosamente?:

1.

2.

B

¿Qué deben jugar las negras para coronar exitosamente?:

1.

2.

N



El enroque

El enroque es una jugada que cada jugador puede hacer una sola vez en la partida, haciendo 3 excepciones al movimiento normal de las piezas:

- 1) 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.

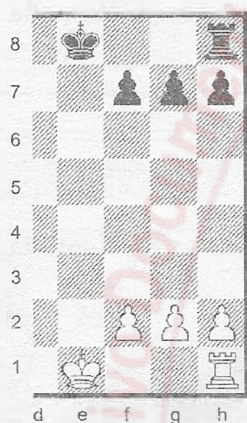
Es conveniente hacer el enroque lo antes posible al comienzo del partido para proteger al Rey detrás de los peones de los costados, sacándolo del centro del tablero donde suele correr más peligro y también para que puedan jugar las Torres controlando juntas la última fila.

Existen dos tipos de enroque: el corto, con la Torre del Rey y el largo, con la Torre de la Dama.

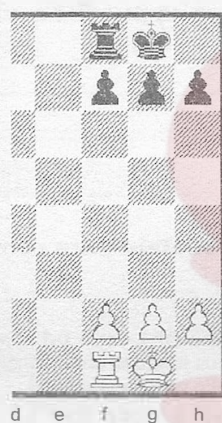
Ejemplo 26: ENROQUE CORTO

Se hace con la Torre Rey. Se anota: 0 - 0

Posición inicial



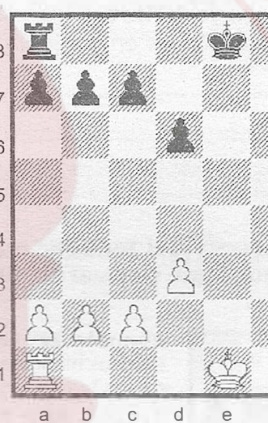
Posición final



Ejemplo 27: ENROQUE LARGO

Se hace con la Torre Dama. Se anota: 0 - 0 - 0

Posición inicial



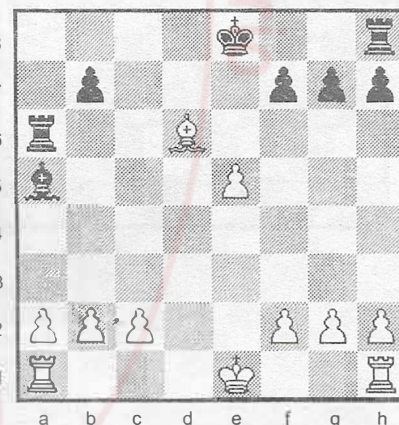
Posición final



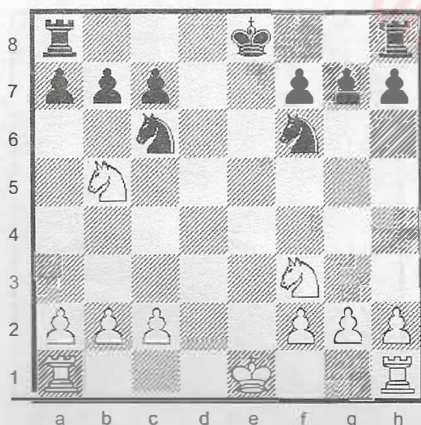
¿Cuándo no se puede hacer enroque?

- 1) Cuando ya se movió el Rey o la Torre, aunque hayan vuelto a su casilla inicial. Si se movió una Torre se puede enrocar con la otra Torre.
- 2) Cuando el Rey está en jaque. Si se logra salir del jaque sin mover el Rey, se podrá enrocar después.
- 3) Cuando está atacada alguna casilla por donde pasa el Rey. No importa si la Torre pasa por casillas atacadas.

Ejemplo 28: El blanco no puede enrocar por estar en jaque y no podrá enrocar más si mueve el Rey. Si juega **c3** podrá enrocar corto o largo. Si juega **Txa5** podrá enrocar corto. El negro no puede enrocar largo, porque movió la Torre Dama, ni corto mientras el Alfil blanco ataque **f8**.



Tarea 16: ¿Qué deben jugar las blancas y las negras para que su rival no pueda hacer más el enroque?

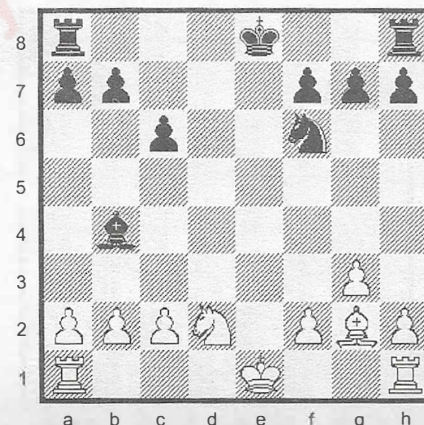


Blancas: +

B

Negras: +

N



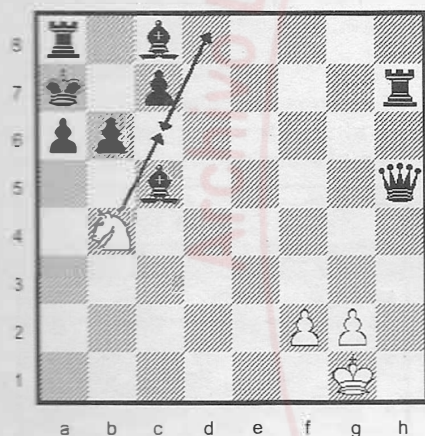
La partida tablas

Una partida es tablas cuando termina empatada. El reglamento determina tablas en los siguientes casos:

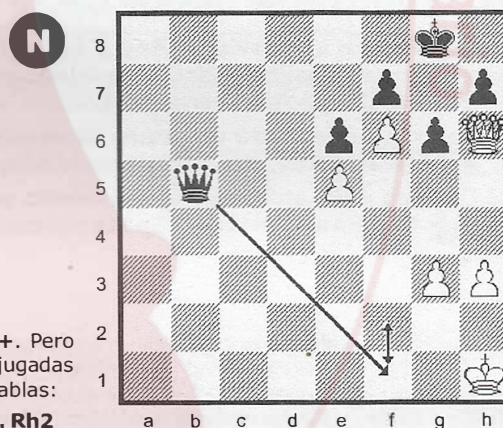
- 1) Por acuerdo de ambos jugadores: cualquier jugador, luego de mover, puede ofrecer tablas a su rival y si éste acepta, la partida termina empatada. Pero el rival puede rechazar la oferta de palabra o realizando su próxima jugada. Si después cambia de idea, como cada oferta de tablas vale sólo por una jugada, debe esperar a que se las ofrezcan de nuevo u ofrecerlas él.
- 2) 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.
- 3) Cuando la misma posición se repite 3 veces durante la partida, aunque no sea en jugadas sucesivas. Dando Jaque Perpetuo se obliga al rival a repetir la posición (ver a continuación).
- 4) Cuando se realizan 50 jugadas seguidas de cada jugador sin comer piezas ni mover peones. El jugador que reclama tablas debe demostrarlo con la planilla de anotación de la partida. Si no está anotando, puede contar los movimientos en voz alta.
- 5) Cuando el jugador al que le toca mover no está en jaque pero no puede hacer ninguna jugada legal. Se dice que su Rey queda AHOGADO (ver en la página siguiente).

Jaque perpetuo

El jaque perpetuo es un recurso del jugador que está en desventaja para conseguir tablas mediante la repetición indefinida de jaques que su rival no puede evitar.



Ejemplo 29: Las negras amenazan **Dh1++** ó **Dd1++**. Pero las blancas obligan a repetir sus jugadas al Rey negro dando jaque perpetuo con su Caballo y logran tablas:
1. Cc6+, Rb7; 2. Cd8+, Rb8 o Ra7; 3. Cc6+, Rb7



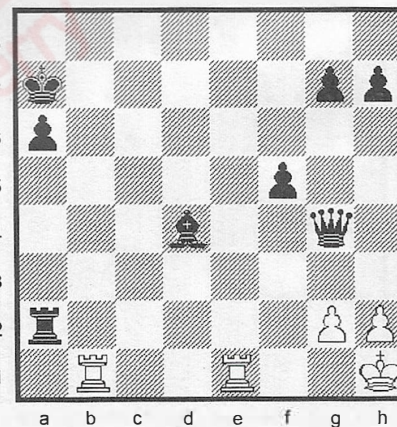
Ejemplo 30: Las blancas amenazan **Dg7++**. Pero las negras obligan al Rey blanco a repetir sus jugadas dando jaque perpetuo con su Dama y logran tablas:
1. ..., Df1+; 2. Rh2, Df2+; 3. Rh1, Df1+; 4. Rh2

Tarea 17: Anota la serie de jugadas que permiten a las blancas lograr tablas por jaque perpetuo.



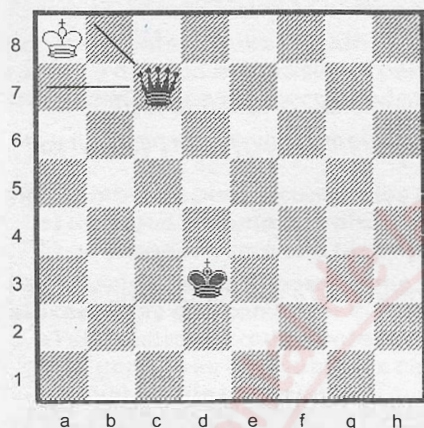
1.+,
2.+,
3.+,

1.+,
2.+,
3.+,



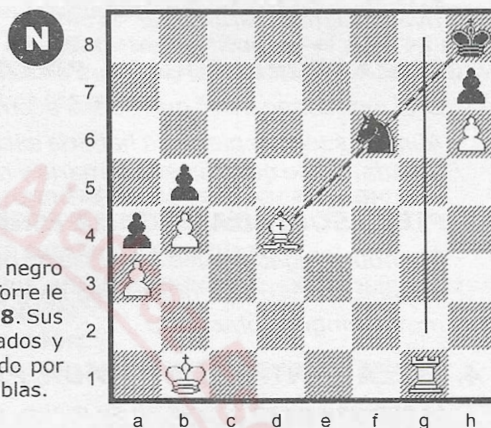
El Rey ahogado

El Rey está ahogado y la partida es tablas cuando el jugador al que le toca mover no está en jaque pero no puede realizar ninguna jugada. Puede ocurrir cuando un jugador sólo tiene su Rey (ejemplo 33) o cuando sus otras piezas no se pueden mover porque están bloqueadas o clavadas (ejemplo 34).



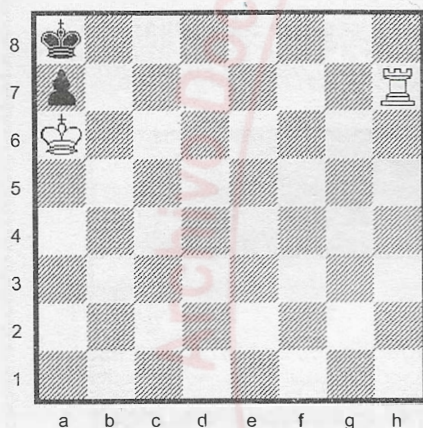
Ejemplo 31: El Rey blanco no está en jaque y la Dama le impide mover a las tres casillas que lo rodean. La partida es tablas.

(B)



Ejemplo 32: El Rey negro no está en jaque y la Torre le impide mover a g7 o g8. Sus peones están bloqueados y su Caballo está clavado por el Alfil. La partida es tablas.

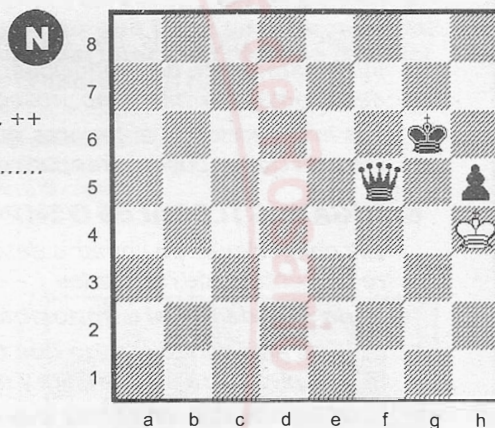
Tarea 18: En cada tablero anota las jugadas que dan jaque mate y las que ahogan al Rey rival.



Mate: ++

Ahogado:

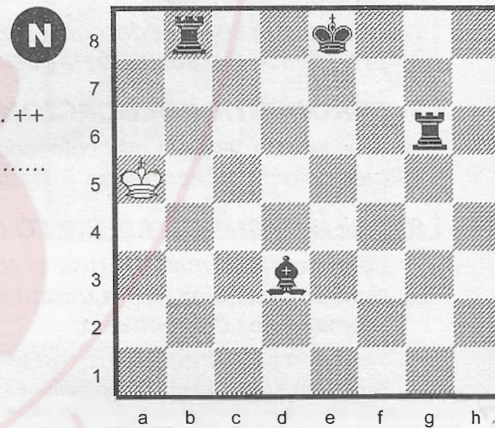
(B)



Mate: ++

Ahogado:

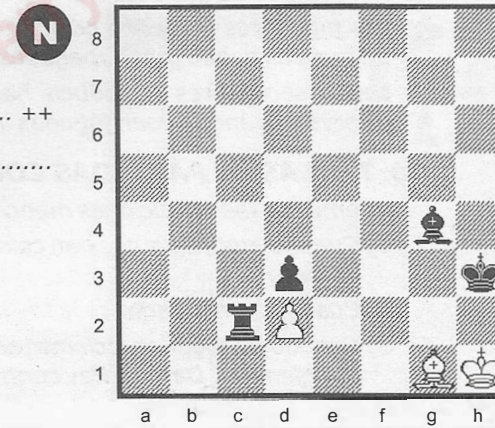
O



Mate: ++

Ahogado:

O



Mate: ++

Ahogado:

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**. Si su rival desoye su reclamo debe llamar al árbitro y no proseguir jugando hasta que éste resuelva.

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 (esquinas blancas a la izquierda) 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. BUEN COMPORTAMIENTO DEPORTIVO:

Se debe dar la mano al rival al comenzar, deseando un buen juego. Esta prohibido molestar o distraer al rival de cualquier forma durante la partida. No se deben hacer comentarios ni gestos sobre las jugadas propias ni las del contrario.

También se estrecha la mano al terminar la partida, felicitando al rival si nos ha ganado. Nunca hay que burlarse si nos correspondió la victoria.

9. NADIE DEBE INTERVENIR EN LA PARTIDA:

Los jugadores no deben pedir consejos u opiniones de terceros ni consultar apuntes. En partidas oficiales de torneos deben tener apagados sus celulares porque si suena, el árbitro le dará por perdida la partida.

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

10. TABLAS EN PARTIDAS CON RELOJ:

Además de las condiciones mencionadas en la página siguiente, la partida es tablas:

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

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

3) Cuando un jugador reclama tablas al árbitro, antes de que se caiga su aguja, en finales parejos como por ejemplo: Dama y Rey contra Dama y Rey.

El valor de las piezas

A las piezas se les fija un valor según la capacidad de movimiento y de dominio de casillas que tienen:
 peón: 1 punto - Caballo y Alfil: 3 puntos - Torre: 5 puntos - Dama: 9 puntos

Al Rey no se le fija ningún valor porque no se lo puede cambiar por otras piezas.

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 puede mover a las 64 casillas y saltar sobre las piezas.

Cambio equivalente y ganancia de material

Hay cambio de piezas cuando los dos jugadores hacen capturas en jugadas sucesivas, por ejemplo:

- un jugador come una pieza defendida y el rival responde comiendo la pieza atacante;
- un jugador come una pieza (defendida o no) y el rival responde comiendo otra pieza.

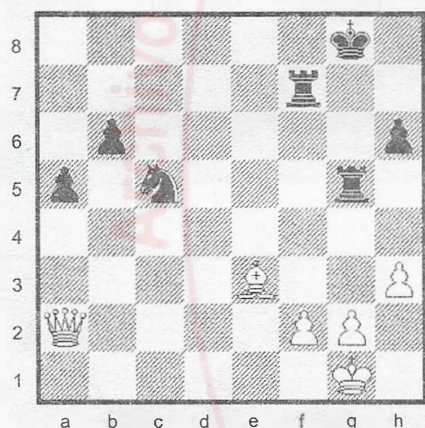
Para decidir si conviene comer una pieza defendida o para elegir entre defender o sacar una pieza atacada, hay que comparar el valor de las piezas que se pueden cambiar:

- 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. Decimos que se gana o pierde Calidad (2 puntos) cuando se cambia una Torre por un Caballo o un Alfil.

Simplificación

Es la repetición de cambios equivalentes. Le conviene simplificar al jugador que tiene ventaja material suficiente para ganar o al que trata de lograr tablas. Al que va perdiendo casi nunca le conviene cambiar piezas porque cuanto menos material queda, más importancia adquiere la ventaja del rival.



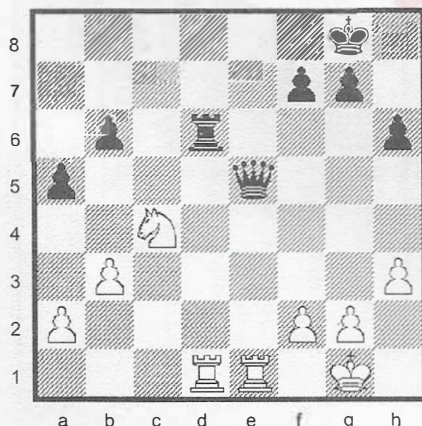
Ejemplo 33: Si las blancas comen el Caballo el cambio es equivalente: **1. Axc5, Txc5** (3-3=0). Si comen la Torre de g5 ganan calidad: **1. Axc5, hxc5** (5-3=2). Pero si comen la Torre de f7 pierden material: **1. Dxf7+, Rxf7** (5-9=-4).

N



Ejemplo 34: Si las negras comen la Dama ganan material: **1. Txf1+, Txf1** (9-5=4). Si comen la Torre el cambio es equivalente: **1. Txa1, Dxa1** (5-5=0). Pero si comen el peón de f2 pierden material: **1. Axf2+, Rxf2** (1-3=-2).

Tarea 19: Al lado de cada tablero anota la mejor captura del jugador al que le toca jugar y calcula cuál es la ventaja material que consigue luego de la mejor respuesta de su rival.



Las blancas deben jugar

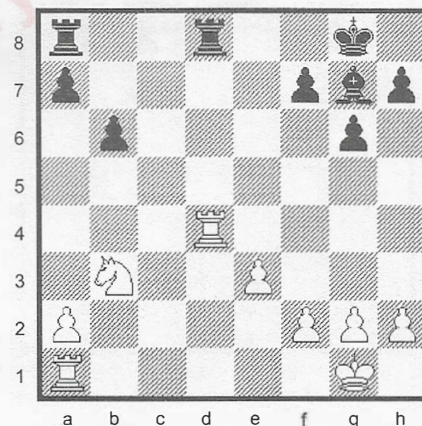
1., porque
 ganan puntos.

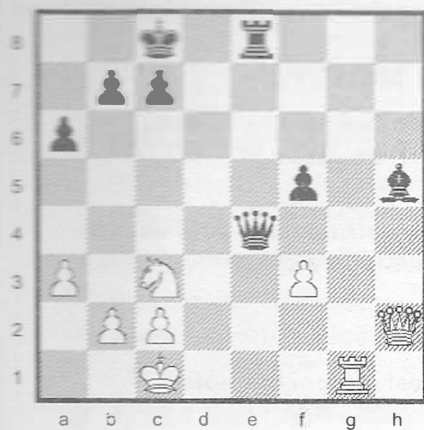
B

Las negras deben jugar

1. ..., porque
 ganan puntos.

N

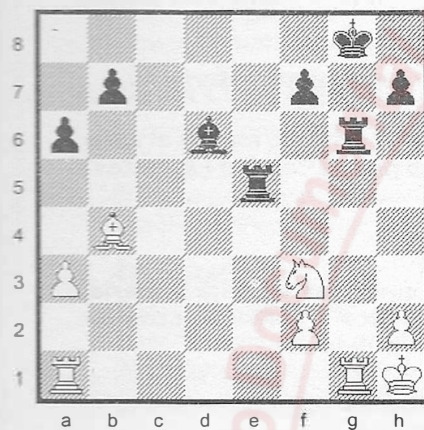




Las blancas deben jugar

1., porque
ganan puntos.

B

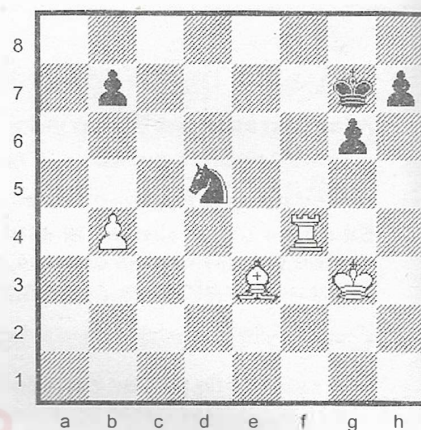


Las blancas deben jugar

1., porque
ganan puntos.

B

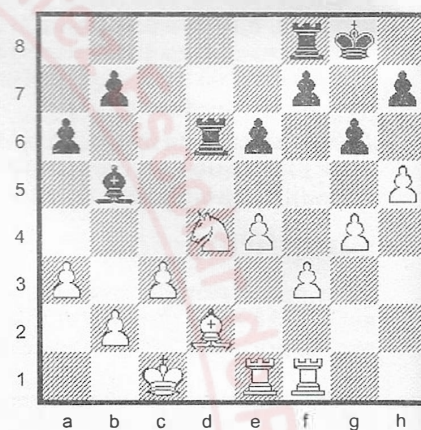
N



Las negras deben jugar

1., porque
ganan puntos.

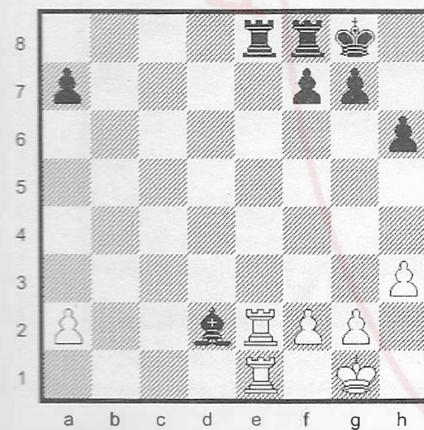
N



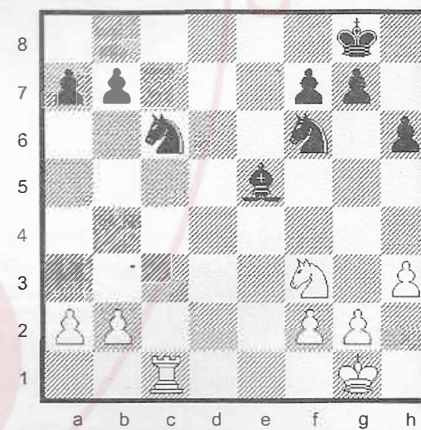
Las negras deben jugar

1., porque
ganan puntos.

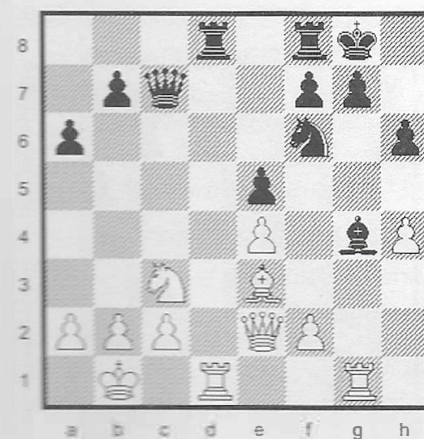
Tarea 20: Al lado de cada tablero anota las mejores jugadas de las blancas, seguidas de las mejores respuestas de las negras. Calcula cuál es la ventaja material que consiguen las blancas en cada tablero.



1.,;
2. y las blancas
ganan puntos.



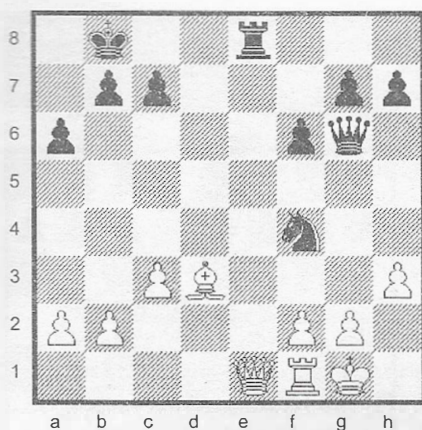
1.,;
2. y las blancas
ganan puntos.



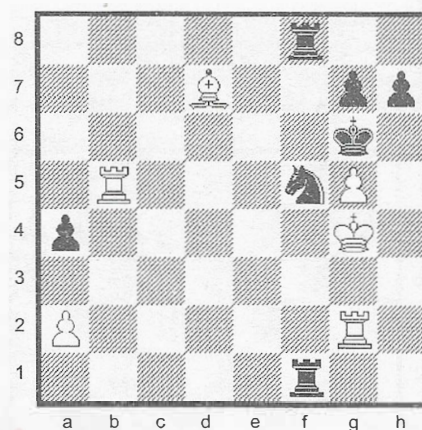
1.,;
2. y las blancas
ganan puntos.



1.,;
2. y las blancas
ganan puntos.



1.,;
2. y las blancas
ganan puntos.



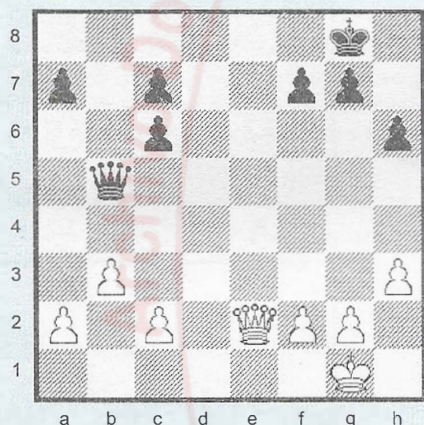
1.,;
2. y las blancas
ganan puntos.

El valor de las piezas según la posición

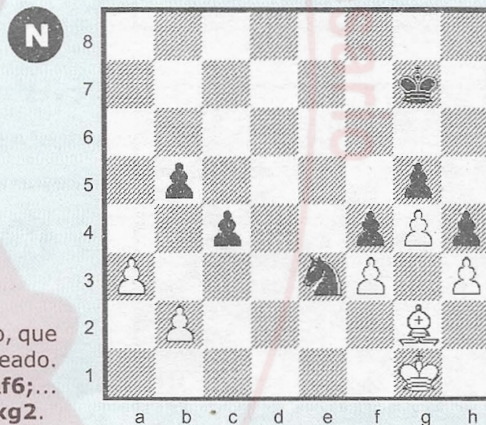
El valor de las piezas es relativo y variable. Para decidir si conviene realizar un cambio hay que considerar en cada posición:

- 1) las posibilidades inmediatas y las perspectivas futuras de movimiento de las piezas,
- 2) la función que cumplen en la defensa y en el ataque tanto las piezas propias como las contrarias.

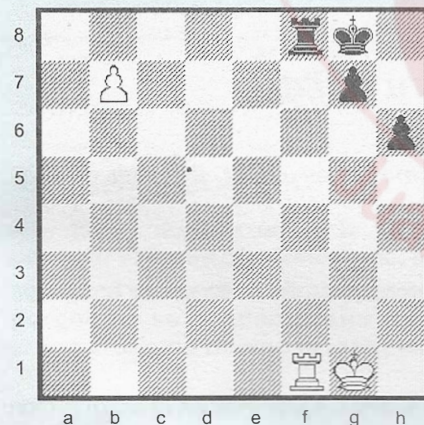
Cuando un peón puede coronar, generalmente en los finales, su valor equivale al de la futura Dama.



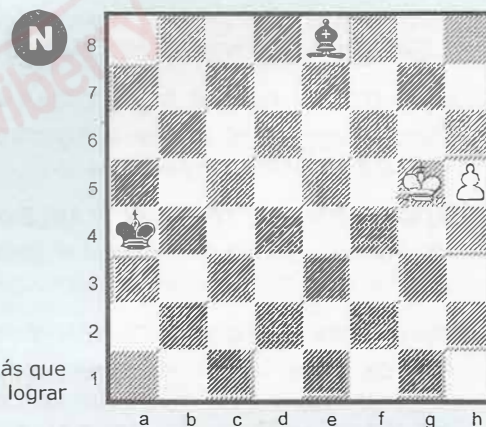
Ejemplo 35: La Dama blanca está mejor ubicada que la Dama negra. Las blancas logran ventaja jugando: **1. De8+!, Rh7; 2. Dxf7**. Pero si cambian Damas ahora: **1. Dxb5?, cxb5**, las negras desdoblan su peón c y la partida será tablas.



Ejemplo 36: Las negras no deben cambiar su Caballo, que puede atacar, por el Alfil blanco, que está bloqueado. Ganan jugando: **1. ..., Cd1!; 2. Rf1, Cxb2; 3. Re1, Rf6; ...** Si cambian, la partida será tablas: **1. ..., Cxg2?; 2. Rxg2**.



Ejemplo 37: La Torre negra vale más que la Torre blanca porque controla la casilla de coronación b8. Las blancas ganan si cambian las Torres ahora: **1. Txf8+!, Rxf8; 2. b8D+**

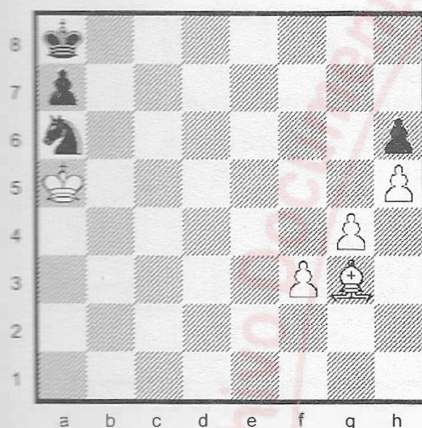


Ejemplo 38: El peón blanco, que puede coronar, vale más que el Alfil negro que no es suficiente para dar mate. Para lograr tablas las negras deben jugar: **1. ..., Axh5!; 2. Rxh5**.

Tarea 21: Al lado de cada tablero está anotada la próxima jugada de las blancas. Calificala con un signo de admiración (!) si es buena o con un signo de interrogación (?) si es un error. Justifica tu opinión anotando la mejor respuesta de las negras.



1. Cx d4 , porque
la mejor respuesta de
las negras es



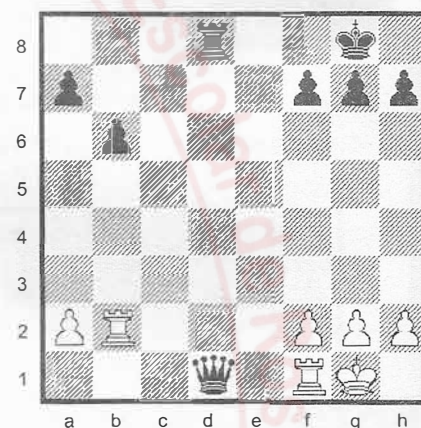
1. Rxa6 , porque
la mejor respuesta de
las negras es



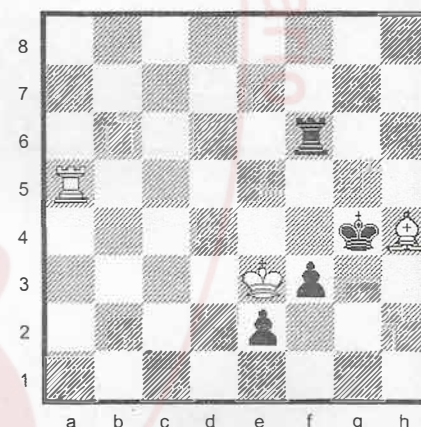
1. Cx c5 , porque
la mejor respuesta de
las negras es



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



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



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

RECOMENDACIONES PARA MEJORAR TU JUEGO

1. AL AJEDREZ SE JUEGA CON LA CABEZA, NO CON LAS MANOS:

Para jugar al ajedrez hay que pensar primero, las manos sólo sirven para mover las piezas. Después de cada jugada de tu rival pregúntate ¿qué me amenaza?.

2. NO MUEVAS HASTA VER TODAS TUS POSIBILIDADES:

Nunca te apures, ni aunque la jugada te perezca la única posible. Para elegir lo que más te conviene tenés que ver todas jugadas que podés hacer.

3. MIRA SIEMPRE TODO EL TABLERO:

Muchas veces, piezas que están alejadas del lugar de las últimas jugadas pueden participar en el ataque o en la defensa de una posición. Observa qué piezas rivales están indefensas y dirige hacia allí tus ataques.

4. NO COMAS AUTOMÁTICAMENTE:

Cuando hay un cambio de piezas, antes de comer fijate si la captura que hizo antes tu rival o la que piensas hacer vos tiene otras consecuencias. Muchas veces su captura o la tuya abren una columna, fila o diagonal por donde tu adversario te amenaza alguna pieza más valiosa o te amenaza jaque mate.

Ataques múltiples

Si nuestro rival está atento, es muy difícil obtener ventaja material atacando sus piezas de a una por vez. En la jugada siguiente buscará una forma de defenderla, retirarla a una casilla segura, cambiarla por otra del mismo valor o responder con una amenaza mayor. Para ganar material es muy útil realizar amenazas múltiples a dos o más piezas del rival al mismo tiempo con jaques especiales, dobles y clavadas.

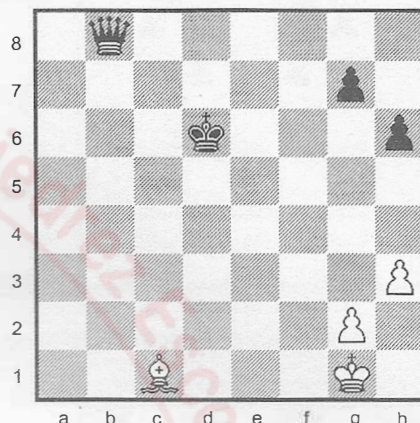
Jaque con Rayos X

Permite atacar una pieza que está detrás del Rey, en su misma fila o columna (dando jaque con Dama o Torre) o en su misma diagonal (dando jaque con Dama o Alfil).

Sirve para ganar material cuando el jaque no se puede tapar y la pieza que está detrás no está defendida o tiene más valor que la pieza que da jaque.

Ejemplo 39: Si las blancas juegan **1. Aa3+** no ganan nada, pero si juegan **1. Af4+**, después que las negras muevan su Rey se comen la Dama negra: **2. Axb1**.

(B)



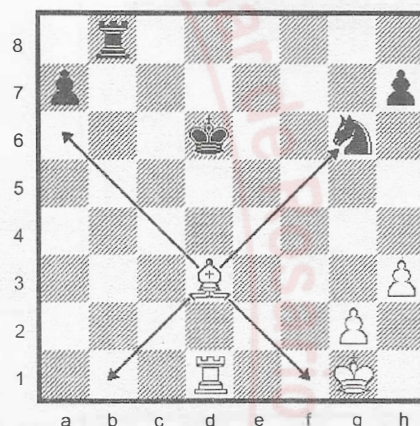
Jaque al descubierto

Cuando el Rey contrario está en la línea de ataque de mi Dama, Torre o Alfil y saco de esa línea otra pieza propia que se interponía entre ellos, doy jaque al descubierto.

La pieza que se mueve provocando el descubierto puede comer o atacar sin riesgo piezas defendidas porque el rival está obligado a salir del jaque.

Ejemplo 40: La Torre da jaque al descubierto con cualquier jugada del Alfil. La mejor jugada es comerse el Caballo (**1. Axc6+**) y después que las negras muevan su Rey para salir del jaque, el Alfil también podrá comerse el peón (**2. Axc7**).

(B)



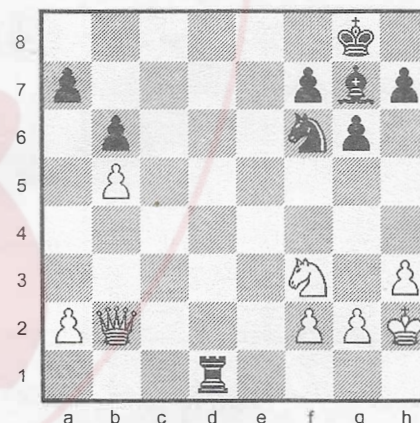
Descubierto con jaque

Cuando una pieza sin defensa o de mayor valor está en la línea de ataque de mi Dama, Torre o Alfil y saco de esa línea otra pieza propia que al mover da jaque, el rival está obligado a defender Rey.

En estos casos, el ataque de la pieza que está detrás casi nunca puede ser evitado.

Ejemplo 41: Si las negras dan jaque con su Caballo **1. ..., Cg4+** las blancas pueden comerlo con su peón **2. hxc4** o mover su Rey. Pero en ningún caso pueden evitar que después el Alfil negro les coma la Dama **2. ..., Axb2**.

(N)



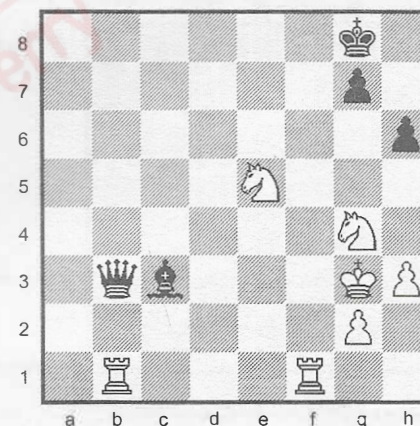
Jaque doble

Hay jaque doble cuando la pieza que se mueve para permitir el jaque al descubierto, también da jaque.

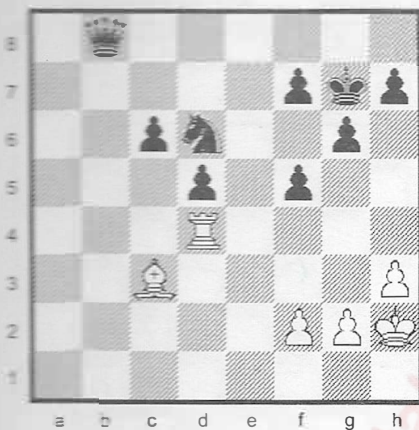
La única respuesta al jaque doble es mover el Rey, porque no se pueden comer a las dos piezas que dan jaque al mismo tiempo ni tapar los dos jaques a la vez.

Ejemplo 42: Si las negras juegan **1. ..., Axe5+** su Dama también da jaque al descubierto. Las blancas no pueden comerse la Dama (**Txb3**) ni tapar su jaque (**Tf3** o **Ce3**) por el jaque del Alfil. Tampoco pueden comerse el Alfil (**Cxe5**) ni tapar su jaque (**Tf4**) por el jaque de la Dama. Deben mover su Rey (**Rf2** o **Rh4**).

(N)



Tarea 22: En cada tablero anota el mejor jaque que pueden hacer blancas y negras, qué tipo de jaque es y qué ventaja consiguen.

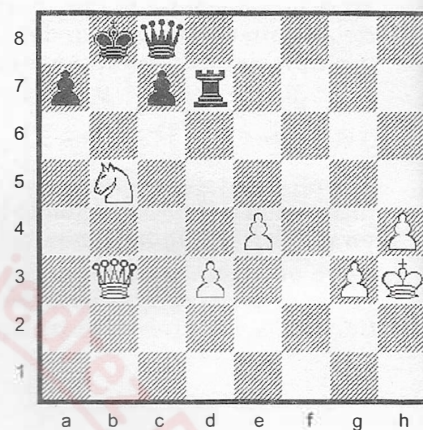


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

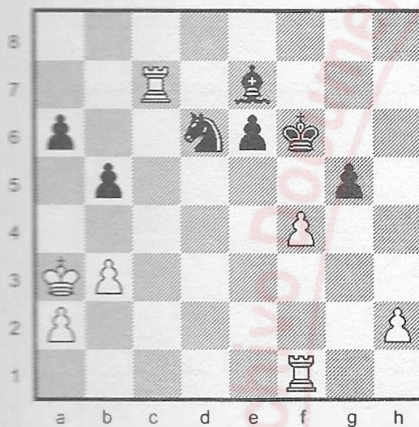
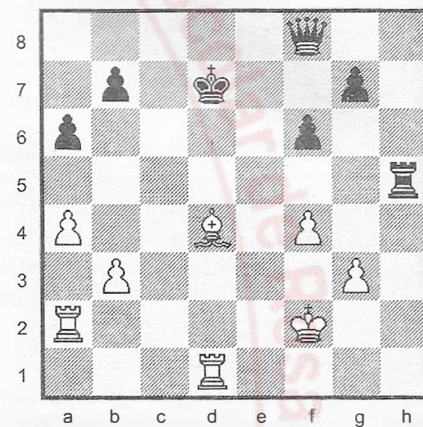


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

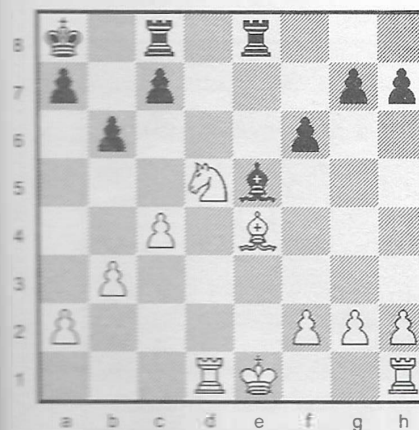
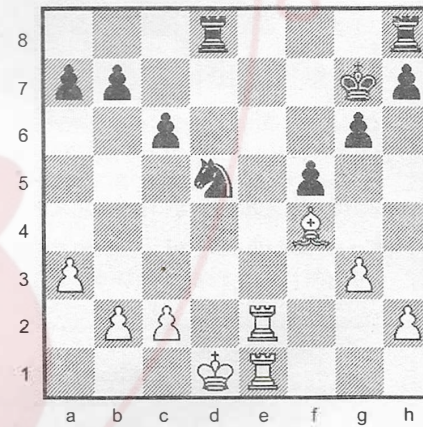


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

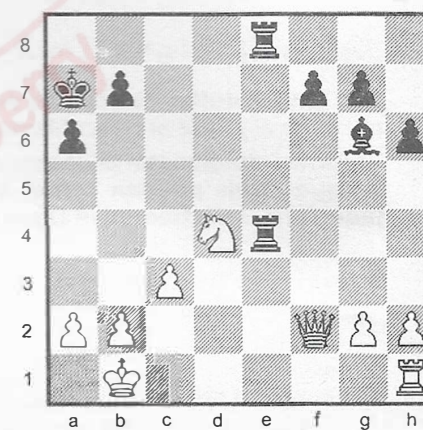


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan



Dobletes

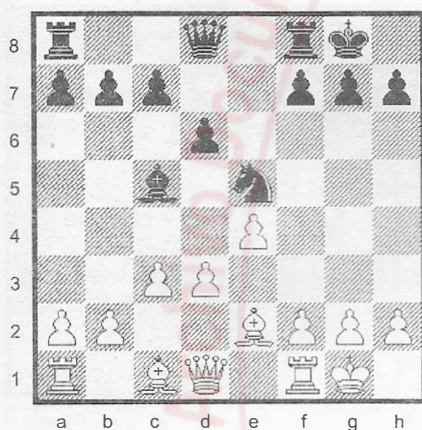
El doblete consiste en mover una pieza a una casilla desde la que ataca dos piezas contrarias de más valor, que no están defendidas o que quedan con defensa insuficiente. También puede incluir un jaque o una amenaza de mate.

Las piezas más eficaces para dar dobletes son el Caballo y la Dama, pero todas las piezas pueden realizar dobletes, según la forma en que mueven.

Ejemplo 43: Si mueven las blancas, ganan material con **Ce7+**, doblete al Rey y la Dama. Si mueven las negras, ganan material con **De4**, doblete al Caballo y la Torre.



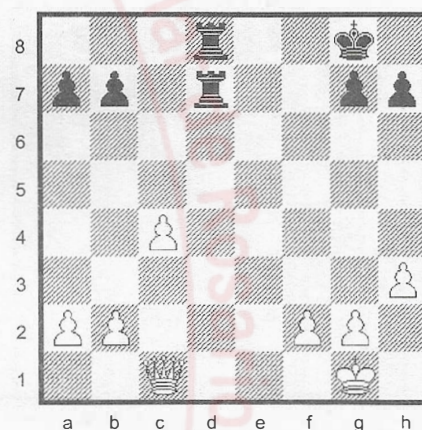
Tarea 22: En cada tablero anota el doblete ganador, la mejor respuesta del rival y las capturas que concretan la ganancia de material del bando atacante.



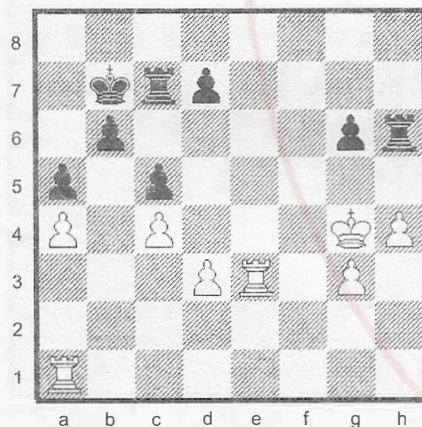
1.
2.

(B)

(N)



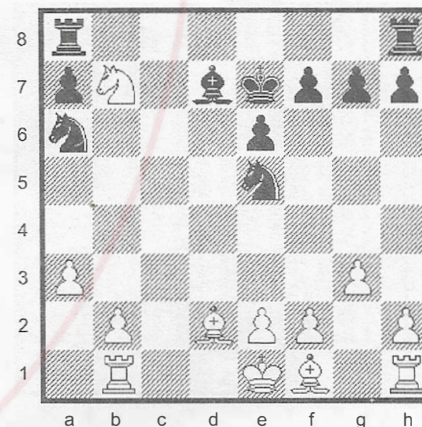
1.
2.



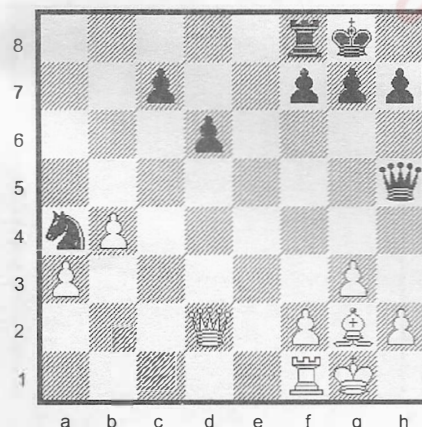
1.
2.

(B)

(N)



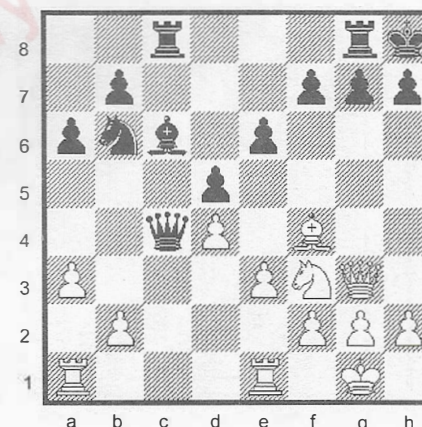
1.
2.



1.
2.

(B)

(N)



1.
2.

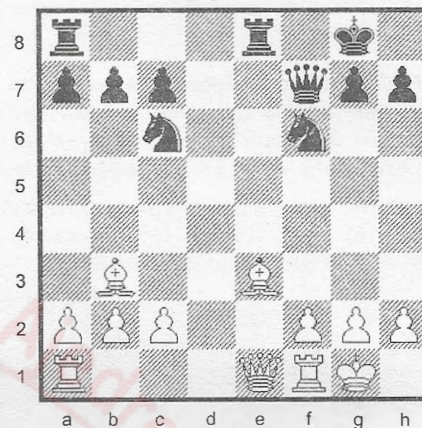
Clavadas

Una pieza está clavada cuando queda inmovilizada o se limita su movimiento. Sólo pueden realizar clavadas las Damas, Torres y Alfíles, por filas, columnas y diagonales.

La clavada es absoluta cuando es imposible mover la pieza porque dejaría al Rey en jaque. La clavada es relativa cuando se puede mover la pieza, pero no conviene hacerlo porque provocaría pérdida de material o jaque mate.

La clavada es alineada si la pieza clavada puede mover por la línea de ataque de la pieza que la clava. Si no, es cruzada.

Ejemplo 44: La clavada del Ab3 a la Df7 es absoluta y alineada; la Dama sólo puede mover por la diagonal hacia el Alfil. La clavada de la Te8 al Ae3 es relativa y cruzada; si las blancas mueven ese Alfil la Torre les come la Dama.



Tarea 23: En cada tablero anota la clavada ganadora, la mejor respuesta del rival y las capturas que concretan la ganancia de material del bando atacante. Anota también qué tipo de clavada es.



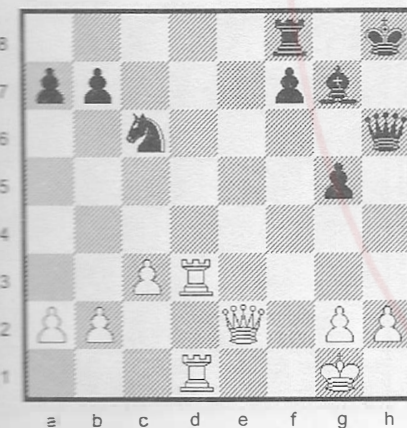
1.,

2.,

tipo de clavada:

.....

B



1.,

2.,

tipo de clavada:

.....

B



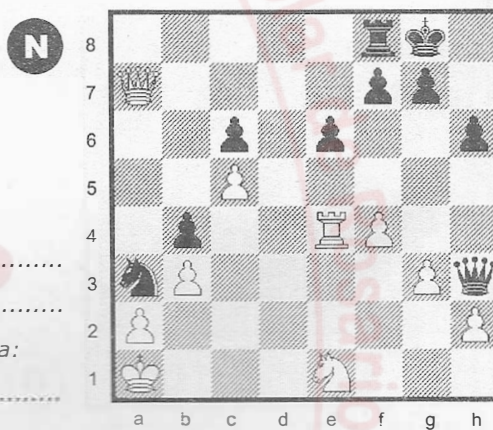
1.,

2.,

tipo de clavada:

.....

B



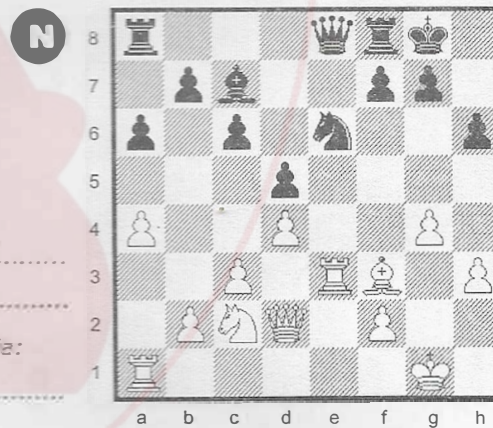
N

1.,

2.,

tipo de clavada:

.....



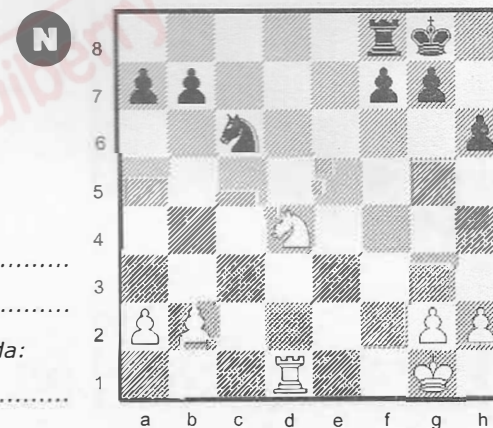
N

1.,

2.,

tipo de clavada:

.....



N

1.,

2.,

tipo de clavada:

.....

Finales de peón y Rey contra Rey

Un peón es la **mínima** ventaja. Para ganar cuando sólo tenemos uno, hay que **coronarlo** y luego dar mate con la Dama. Veremos cómo se puede coronar un peón en casos: 1) si está alejado de su propio Rey o 2) si su Rey está próximo y puede protegerlo.

La ley del cuadrado

Cuando el peón no puede ser defendido por su propio Rey, sólo puede coronar exitosamente si, cuando le toca jugar, el Rey contrario está fuera del cuadrado que tiene como vértices las casillas del peón y la de coronación.

En el **ejemplo 45**, si el Rey negro está dentro del cuadrado, como el **Rg3**, llega a comerse la Dama cuando corona: **1.b4,Rf4; 2.b5,Re5; 3.b6,Rd6; 4.b7,Rc7; 5.b8=D+,Rxb8**.

Pero si está fuera del cuadrado, como el **Rh8**, el peón blanco corona: **1.b4,Rg8; 2.b5,Rf8; 3.b6,Re8; 4.b7,Rd8; 5.b8=D+,Rd7**.

El Rey delante de su peón gana

Cuando el Rey acompaña a su peón hay que tratar de poner el Rey delante del peón, para controlar las filas 7 y 8.

Pero si el Rey contrario ocupa la casilla de coronación luego de recibir jaque del peón en la fila 7, queda ahogado.

En el **ejemplo 46**, las blancas ganan si juegan **1.Rd6,Re8** (o **Rc8**); **2.Rc7** (o **Re7**), **Re7** (o **Rc7**); **3.d6+,Re8; 4.d7+,Re7; 5.d8=D+**.

Pero si las blancas avanzan el peón la partida será tablas: **1.d6(?)**, **Re8; 2.d7+,Rd8; 3.Rd6** (única para impedir la captura del peón) y ahogado.

En la posición del **ejemplo 46**, aunque les tocara jugar a las negras, también ganan las blancas porque el peón llega a la fila 7 sin dar jaque al Rey negro:

1. ...,Re8; 2.d6,Rd8; 3.d7 y el Rey negro tiene que salir por **c7**, permitiendo que el Rey blanco ocupe la fila 7 y proteja la coronación de su peón: **3. ...,Rc7; 4.Re7, Rc6; 5.e8=D**.

Oposición y triangulación

La **oposición** consiste en colocar tu Rey delante del Rey rival, con una cantidad de casillas impares de distancia, por la fila la columna o la diagonal, para impedirle el paso.

La **triangulación** es una maniobra de retroceso del Rey en diagonal que evita perder la oposición.

En el **ejemplo 43**, si las blancas juegan **1.Re4**, las negras le impiden el paso ganando la **oposición** con **1....,Re6**.

Las blancas **no** deben retroceder a **e3** porque pierden la oposición y el partido: **2.Re3(?)**, **Re5(!)**. Después tendrían que correrse: **3.Rd3** (o **Rf3**) y no pueden evitar que con **3...., Rf5** (o **Rd5**), las negras capturen uno de los peones blancos y corren uno de los suyos.

Las blancas deben retroceder **triangulando**, primero en diagonal: **2.Rd3(!)**, **Re5** y en la jugada siguiente recuperando la **oposición** jugando **3.Re3** y conservando el equilibrio.

Ahora, para no perder, el negro también tiene que retroceder **triangulando**: primero en diagonal **3....,Rd6(!)**; **4.Re4**, y ahora pueden recuperar la oposición con **4....,Re6(!)**.

Sacrificio para pasar un peón

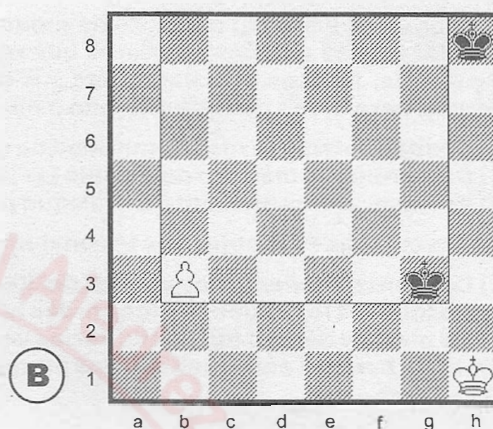
En la situación del **ejemplo 48**, las blancas pueden ganar con un ingenioso sacrificio de peón, porque sus peones están más cerca de las casillas de coronación que los peones negros:

1.g6,fxg6; 2.h6(!) y las negras no pueden evitar que pase un peón: Si **2....,g7xh6; 3.f6** y el peón **f** corona en 2 jugadas.

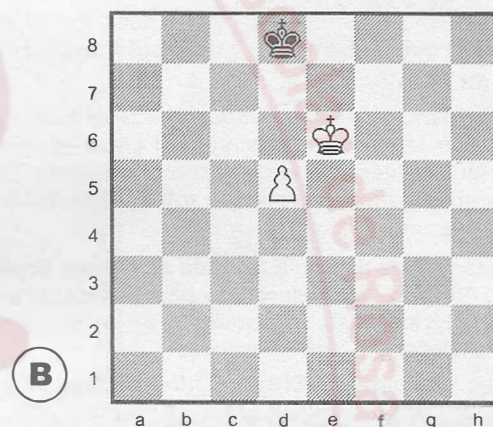
Si **2....,g6xf5; 3.hxg7** y el peón **g** corona en la próxima.

Si en la primera jugada las negras comían con el peón **h** había que sacrificar el peón **f**: **1.g6,hxg6; 2.f6(!)** ganando.

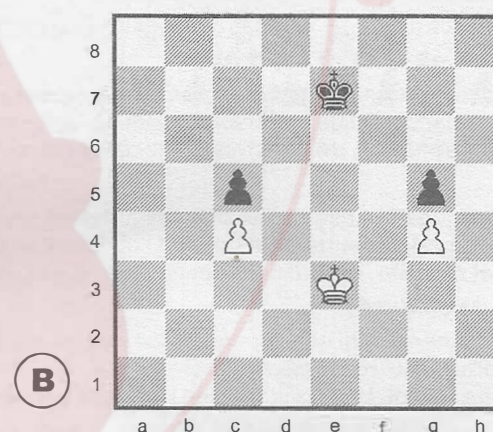
Ejemplo 45: Ley del cuadrado



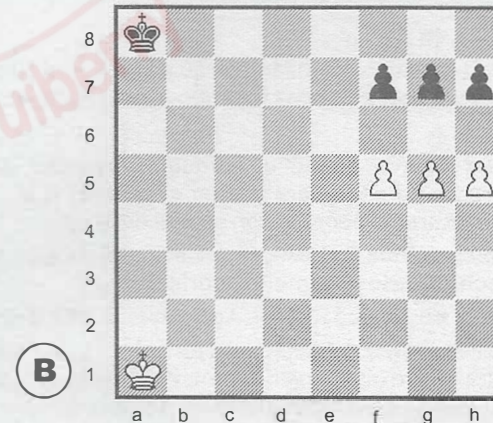
Ejemplo 46: Rey delante del peón



Ejemplo 47: Oposición y triangulación



Ejemplo 48: Sacrificio para coronar



Aperturas

Llamamos apertura al conjunto de jugadas que se realizan al comienzo del partido para poner en acción a las piezas. Hay muchas aperturas que reciben nombres de los lugares del mundo donde se popularizaron (española, francesa, siciliana, etc.) o de alguna jugada que las caracteriza (gambitos del rey o de la dama), pero todas tienen en común 3 objetivos fundamentales:

- 1) Ocupar y atacar la mayor cantidad de casillas del centro y del centro ampliado.
- 2) Desarrollar lo más rápido posible las piezas, empezando por los Caballos y los Alfiles.
- 3) Proteger al Rey mediante el enroque para evitar que te den jaque mate rápidamente.

Y para cumplir esos objetivos te conviene tener en cuenta algunas recomendaciones generales:

- 1) Comienza moviendo los peones del Rey o de la Dama, para liberar tus Alfiles.
- 2) No muevas los peones de los bordes ni saques los Caballos hacia los bordes.
- 3) No pierdas tiempo moviendo varias veces la misma pieza ni saques tempranamente la Dama.
- 4) Hasta hacer el enroque cuida los ataques sobre los peones f2/f7 que sólo están defendidos por el Rey.

Ejemplo de Apertura Italiana

1. e4, e5;

Las blancas comienzan con su peón Rey y las negras también, para evitar que las blancas jugando 2. d4 ocupen todo el centro.

2. Cf3, Cc6;

Las blancas sacan su Caballo hacia el centro, preparan su enroque y toman la iniciativa atacando el peón e5 que no tiene defensa. Las negras eligen la mejor forma de defenderlo: con su Caballo Dama también refuerza la presión sobre d4 sin tapar la salida de su Alfil Rey.

3. Ac4

Esta jugada define la llamada **Apertura Italiana**. Las blancas sacan su Alfil para poder enrocar y para amenazar el peón débil f7. Si ambos jugadores eligen un desarrollo sin complicaciones la apertura podría completarse así en 7 jugadas:

3. ... Ac5; 4. Cc3, Cf6; 5. d3, 0-0; 6. Ag5, d6; 7. 0-0, Ag4 ... (ej. 49)

Pero esta apertura tiene muchas variantes divertidas para estudiar.

Ejemplo de Apertura Española

Las dos primeras jugadas son iguales que en la Apertura Italiana.

1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Ab5

La tercera jugada define la llamada **Apertura Española**. Con su Alfil las blancas eligen atacar al Caballo defensor del peón e5. Si las negras juegan d6 para tener otro defensor, su Caballo queda clavado.

3. ... a6

Esta jugada obliga a las blancas a definir un plan. Pueden retirar su Alfil a a4 y mantener la presión sobre el Caballo o elegir la **Variante del cambio**, de Alfil por Caballo, que no es tan agresiva:

4. Axc6, dxc6;

Al comer el Alfil con el peón d, las negras abren el camino a su Dama para poder responder a la captura 5. Cxe5 con los dobles 5. ... Dd4 o Dg5. Una continuación tranquila para las negras sería:

5. Cc3, Ad6; 6. 0-0, Ag4; 7. d3, Cf6; 8. Ae3, 0-0 ... (ejemplo 50)

Ejemplo de Gambito de Dama

1. d4, d5;

Las blancas comienzan con su peón Dama y las negras también, para evitar que las blancas jugando 2. e4 ocupen todo el centro.

2. c4,

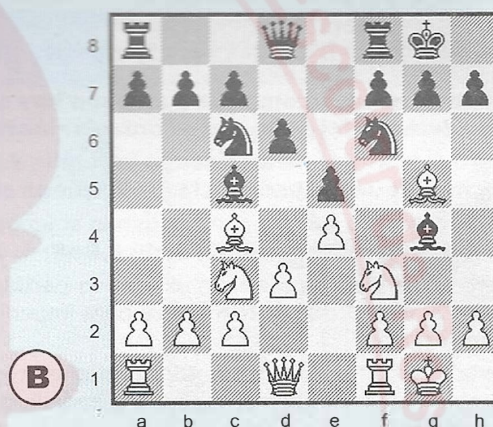
Esta jugada define el llamado **Gambito de Dama**. Las blancas ofrecen su peón para ocupar el centro: si 2. ... dxc4; 3. e4 y luego recapturar el peón c4 con su Alfil del Rey.

Una continuación sin complicaciones de esta apertura con las negras rechazando el gambito podría ser:

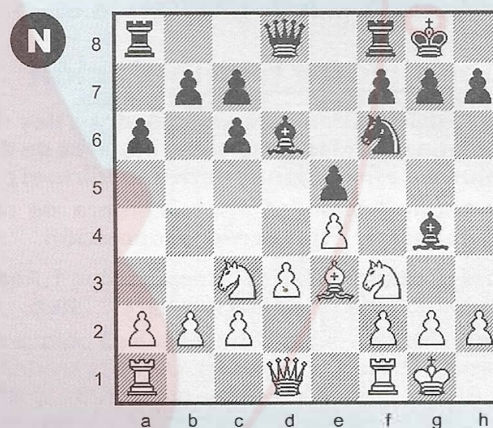
2. ... e6; 3. Cc3, Cf6; 4. Ag5, Ae7; 5. Cf3, 0-0; 6. e3, Cd7; 7. Ad3...

Llegamos a la posición del **ejemplo 51**: las negras tienen dificultades para desarrollar su Alfil Dama y el enroque de las blancas se demora si las negras continúan con 7. h6 o 7. dxc4.

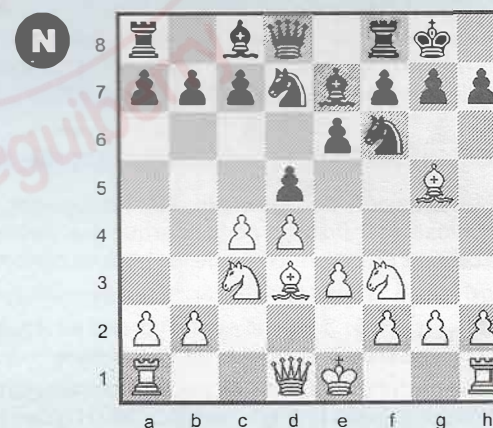
Ejemplo 49: Apertura italiana



Ejemplo 50: Apertura española



Ejemplo 51: Gambito de Dama



Mates en la apertura

Las partidas reales que vas a jugar se van a apartar la mayoría de las veces de los ejemplos de aperturas "sin complicaciones" de la página anterior. Pero seguir esas recomendaciones generales te ayudarán a evitar algunos peligros de derrotas rápidas. Veamos algunos ejemplos de mates en la apertura y cómo evitarlos.

1. Mate del loco

Especialmente grave es mover los peones laterales del lado del Rey.

1.e4,g5 (?); **2. d4**, (ocupando el centro y atacando al descubierto el peón **g5** con su Alfil Dama), **f6** (pésima forma de defender el peón porque abre la **diagonal de la muerte**); **3. Dh5++**.

En esta diagonal, el Alfil y el Caballo del Rey mueven a casillas negras y no pueden tapar el jaque en la diagonal blanca.

Las negras pueden aprovechar el mismo error si las blancas mueven al comienzo sus peones del lado del Rey: **1.g4,e5**; **2. f3,Dh4++**.

Mate pastor

Es un ataque que aprovecha la debilidad del peón **f7** que sólo está defendido por su Rey, atacándolo al mismo tiempo con la Dama y el Alfil del Rey. Por ejemplo:

1.e4,e5; **2. Ac4,Ac5 (?)**; **3. Dh5,Cf6 (??)**; **4.Dxf7++**.

Para evitar este mate las negras tienen que cambiar el orden de sus jugadas: primero sacar el Caballo (**2. ...Cf6**) impidiendo a la Dama mover a **h5**, después sacar el Alfil (**3. ...Ac5**) y enrocar (**4. ...0-0**).

La jugada **2. ...Cf6** también es eficaz para evitar el mate pastor si las blancas tratan de dar mate colocando su Dama en **f3**, ya que la Dama no puede saltar sobre el Caballo para comer en **f7**.

Pero si las blancas comienzan su ataque con **2.Dh5**, las negras tienen que defender primero su peón **e5** y cuando las blancas sacan su Alfil (**3.Ac4**) pueden echar a la Dama con el peón **g6**, ganando tiempos de desarrollo a costa de la Dama. Por ejemplo:

1.e4,e5; **2. Dh5,Cc6**; **3.Ac4,g6**; **4.Df3,Cf6**; **5.d3,Cd4**

Esta jugada amenaza comer la Dama y un doblete al Rey y a la Torre comiendo el peón **Cxc2+**. Las blancas deben volver con su Dama a la casilla inicial (**6.Dd1**). Luego de **6. ...Ag7** (ver el **ejemplo 54**) las negras están listas para enrocar y tienen 3 tiempos de ventaja, confirmando que sacar la Dama muy pronto no es bueno y sólo puede servir para ganales a rivales con muy poca experiencia.

Mate de Legal

El nombre de este mate se debe a que fue dado por primera vez por el jugador francés **Kermur de Legal** contra Saint Brié en una partida realizada en 1750. La partida se desarrolló así:

1.e4,e5; **2.Cf3,d6**;

Esta antigua forma de defender el peón **e5** no es tan buena como la moderna **2. ...Cc6**. En general, para cumplir el mismo objetivo, en la apertura es mejor sacar piezas que mover peones porque éstos tienen menos actividad (**d6** no aporta al control de **d4**). Además el peón en **d6** limita el desarrollo del Alfil del Rey de las negras.

3.Ac4,Ag4

Las negras sacan su Alfil de la Dama para **clavar** el Caballo blanco, pero siguen demorando el desarrollo de su lado del Rey y su enroque.

4.Cc3,g6;

Mientras las blancas desarrollan su tercera pieza, las negras mueven su tercer peón, esta vez sacar por **g7** su Alfil Rey encerrado:

5.Cxe5(!),Axd1 (ver el **ejemplo 55**)

La jugada blanca parece un grave error porque permite a las negras comer la Dama blanca, pero en realidad este "regalo" es una **celada** para aprovechar la falta de desarrollo de las negras:

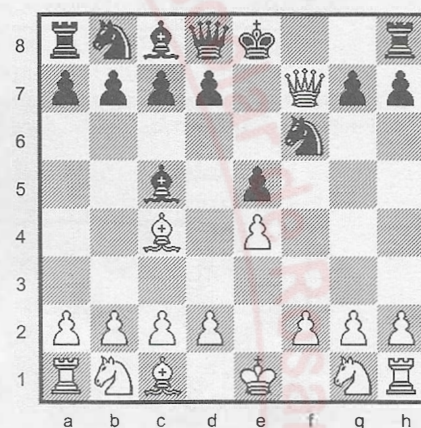
6.Axf7+ (defendido por el **Ce5**), **Re7** (única); **7.Cd5++**.

Las blancas igual ganaban un peón si las negras rechazaban el sacrificio: **5. ...dxe4**; **6.Dxg4** o **5. ...Ae6**; **6.Axe6,fxe6**; **7.Cf3**.

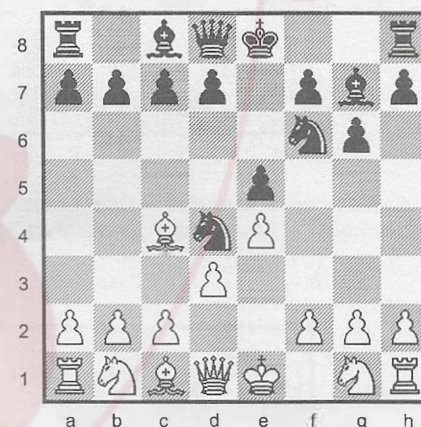
Ejemplo 52: Mate del loco



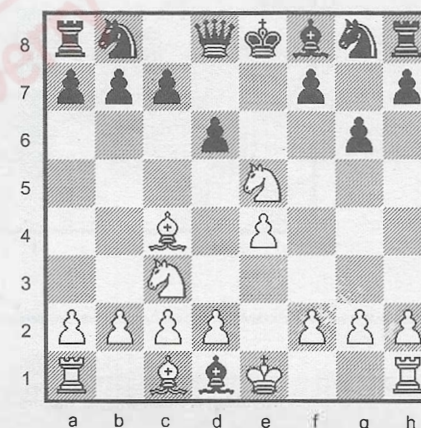
Ejemplo 53: Mate pastor



Ejemplo 54: Mate pastor evitado

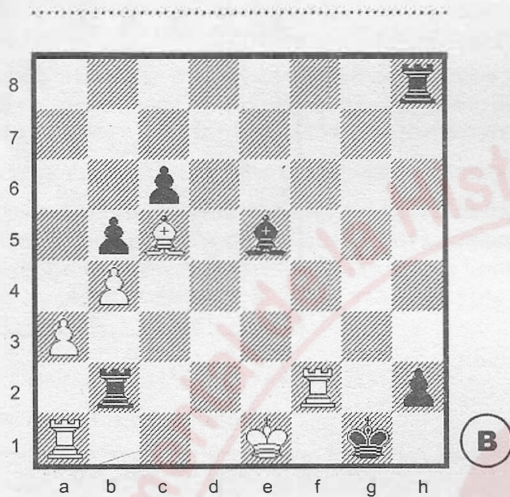


Ejemplo 55: Mate de Legal

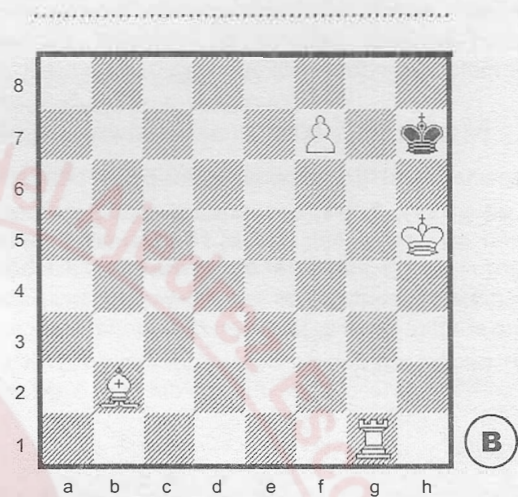


PROBLEMAS INTEGRADORES

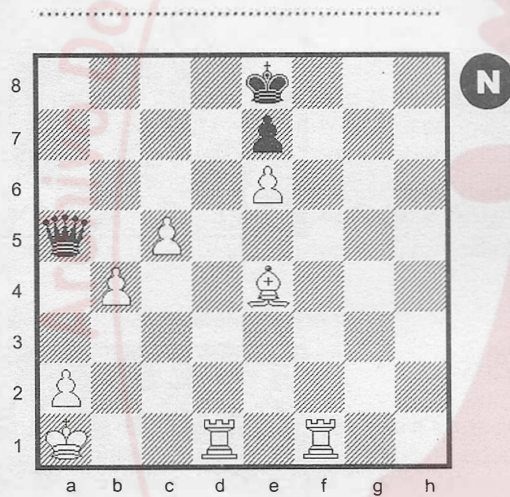
1. Mate en una jugada: ¿Con qué jugada poco común a esta altura del partido, las blancas dieron Mate?



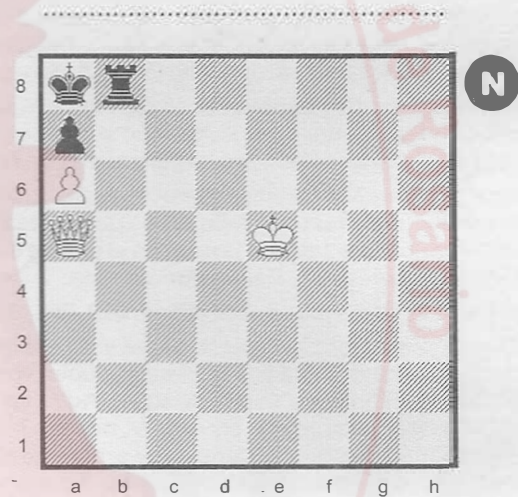
2. Mate en una jugada: ¿Qué jugaron las blancas para no ahogar al Rey negro y dar mate en la próxima jugada?



3. Recurso salvador: Las blancas amenazan **Ag6++** o **Ac6++**. ¿Qué jugaron las negras para lograr tablas?

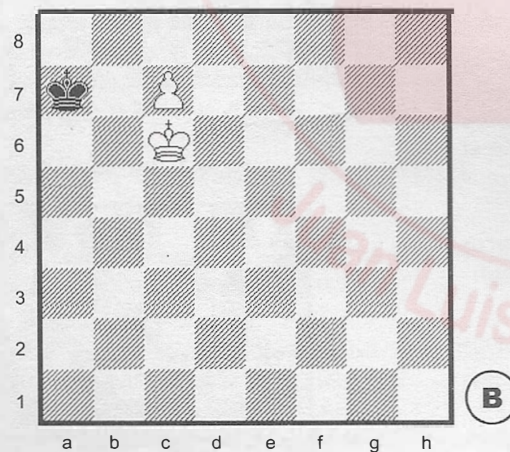


4. Recurso salvador: Las blancas amenazan **Dd5+** y **Dxb7++**. ¿Qué jugaron las negras para lograr tablas?

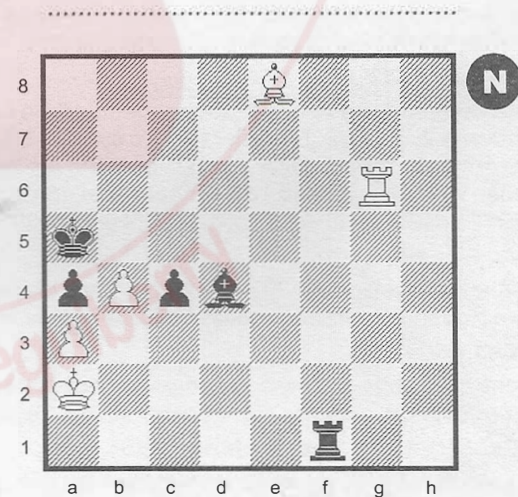


5. Mate en 2 jugadas: ¿Qué jugaron las blancas para no ahogar al Rey negro y dar mate en 2 jugadas?

1.; 2.++



6. ¿Qué pasó?: Las blancas movieron **b4** y dijeron: ¡Mate! ¿Qué jugaron las negras para salvarse y además dar mate?



Este apunte pertenece a: Grado:

Escuela: Localidad: