

Ajedrez en la escuela

Un recurso pedagógico para desarrollar el pensamiento creador

Conocimientos Elementales

La leyenda 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" - Breve historia del ajedrez - 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 - Finales básicos: 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

mail: ajedrezescolarsantafe@hotmail.com

web: ajedrezsantafe.com

Distribución
gratuita


SANTA FE

:e(m)r; EDITORIAL MUNICIPAL DE ROSARIO

Santa Fe: pionera en la enseñanza de ajedrez en las escuelas

"La misión del ajedrez en las escuelas no es la erudición de sacar maestros de ajedrez. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo."

Dr. Emmanuel Lasker (Matemático, filósofo y campeón mundial de ajedrez de 1894 a 1921)

La enseñanza y la práctica del ajedrez desarrolla en los niños todas las habilidades intelectuales que son objetivos del proceso educativo: capacidad de observación, atención y concentración, memoria, análisis y síntesis, creatividad e imaginación, elaboración de hipótesis, cálculo y pensamiento estratégico. Articulada con la enseñanza de matemática promueve el aprendizaje significativo de contenidos y procedimientos y la articulación de múltiples sistemas de lenguaje. Potencia la autonomía y la voluntad para tomar decisiones, eleva la autoestima, promueve la autocrítica, la búsqueda de superación y la actitud docente entre los propios alumnos. Mejora la convivencia por el respeto a los turnos de juego y reglas de movimiento y enseña a pensar poniéndose en el lugar del otro.

Enseñar ajedrez en la escuela prestigia socialmente a la institución, restablece el deseo de aprender en el proceso educativo, promueve actividades interdisciplinarias y colabora en la lucha contra las adicciones y la deserción. Despierta el interés de los docentes por renovar sus prácticas, privilegiando el desarrollo de pensamiento crítico y la resolución de problemas. Es una excelente herramienta de diagnóstico para detectar huecos conceptuales o alumnos con dificultades de aprendizaje, pero también para descubrir aptitudes intelectuales en niños que resisten la rutina escolar.

En 1990 se sancionó la Ley Provincial N° 10.525 de Ajedrez Escolar y el Ministerio de Educación creó el Plan de Ajedrez Escolar, con horas en más de 200 escuelas hasta que en 1994 y 95 eliminó la mayoría de las horas y dejó cesantes a decenas de docentes. La recuperación del proyecto de ajedrez escolar comenzó en 2004 con el Programa Municipal de la Secretaría de Cultura de Rosario que en poco tiempo se extendió a más de 50 escuelas de todos los distritos, con excelentes resultados pedagógicos, deportivos y de integración social.

Resultados nacionales. Los torneos internos e interescolares de ajedrez son una parte fundamental del proceso de enseñanza. Por eso estamos orgullosos de la amplísima participación de nuestros alumnos y de los resultados logrados a nivel nacional: en los últimos años logramos cinco 1º puestos y una decena más de podios en los Torneos Evita y en los Torneos Escolares Nacionales de primaria y secundaria, lo que demuestra la capacidad y el compromiso de nuestros alumnos y la eficacia de las propuestas didácticas y motivacionales de nuestros docentes.

Desde el 2013 el Plan se extiende y fortalece. Con las nuevas horas de ajedrez, en 2015 llegamos a 128 escuelas primarias de 58 localidades. Se distribuyeron miles de apuntes y se capacitaron a docentes de matemática. Se regalaron juegos gigantes a 82 localidades sede de las Olimpíadas, 165 escuelas participaron de los torneos regionales con los que festejamos el "25º Aniversario" del Plan y comenzaron los cursos de Competencia Docente para los maestros de ajedrez en Institutos Superiores de Rosario y Santa Fe, abriendo el camino para su titularización en 2017.

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."

El tablero

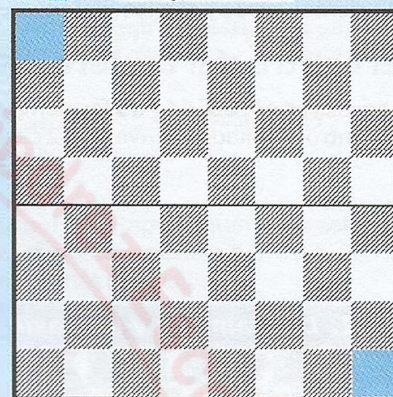
El tablero es un cuadrado dividido en pequeños cuadrados del mismo tamaño llamados casillas.

Casillas blancas y negras

Las casillas están pintadas alternadamente de un color claro (se les dice blancas) y un color oscuro (se les dice negras).

Las esquinas blancas a la derecha

El tablero tiene dos esquinas de casillas blancas y dos esquinas de casillas negras. Para jugar siempre hay que ubicarlo con las esquinas de casillas blancas a la derecha de los jugadores.



1: Las esquinas blancas a la derecha de los jugadores

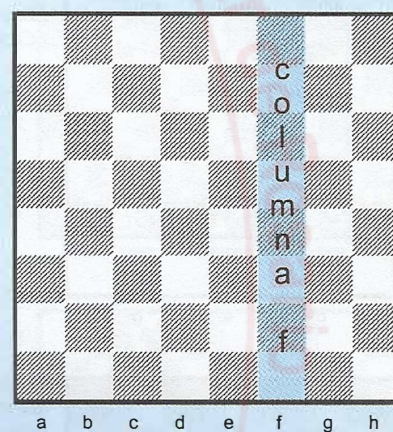
Con las casillas formamos tres tipos de caminos por los que mueven las piezas: columnas, filas y diagonales.

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 verticales.

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



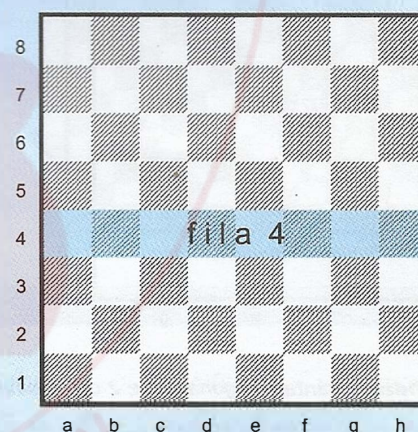
2: La columna f

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 horizontales.

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



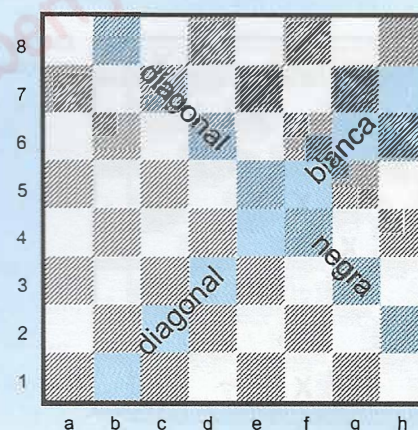
3: La fila 4

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 un lado ↖ y otro ↗ lado. Algunas diagonales 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**.



4: Diagonales blancas y negras

El nombre de las casillas

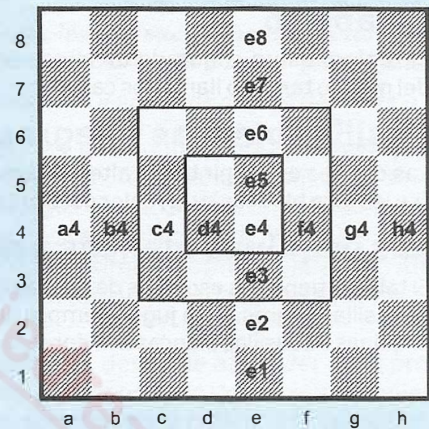
El nombre de cada casilla se forma con la letra de su columna, seguido del número de su fila (por ejemplo: **e4**).

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

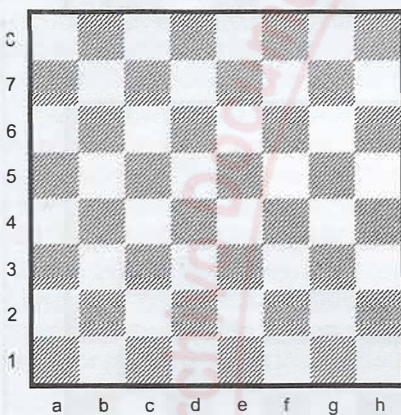
El centro del tablero

Las casillas **e4**, **e5**, **d4** y **d5** forman el centro del tablero. El centro ampliado incluye las 12 casillas que las rodean.

5: El nombre de las casillas. El centro.

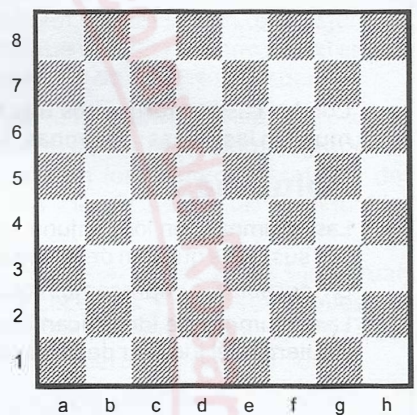


Tarea 1: Los caminos y las casillas del tablero (contenidos de matemática)



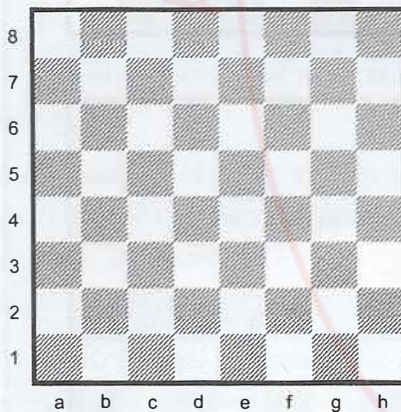
En este tablero pinta las columnas **b** y **g**.
¿Son paralelas o perpendiculares entre sí?

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



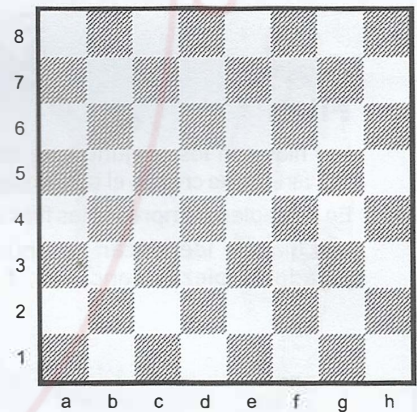
En este tablero pinta las filas **3** y **7**.
¿Son paralelas o perpendiculares entre sí?

.....
¿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?

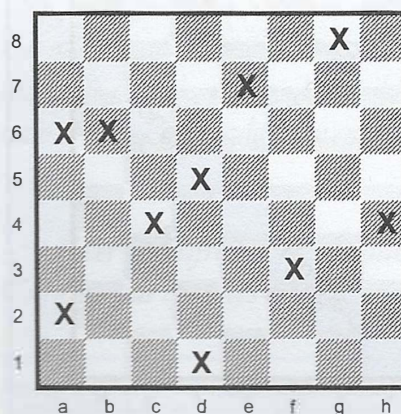
.....



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

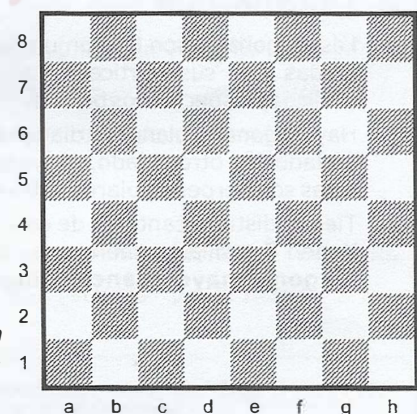
.....

Responde: ¿Cuántas diagonales de 2 casillas hay en un tablero de ajedrez?: ¿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 un tablero de ajedrez?:



Escribe los nombres de las casillas marcadas con equis en este tablero:

.....
.....



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

Las piezas

Hay dos equipos de **16** piezas cada uno. Al equipo de color claro se lo llama "**las blancas**" y al equipo de color oscuro se lo llama "**las negras**". Las blancas siempre hacen la primer jugada y luego se alterna una jugada de cada equipo.

A continuación vemos los dibujos de cada pieza utilizados en los tableros impresos, la cantidad que tiene cada equipo y que representaban en los ejércitos antiguos.



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.



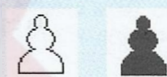
1 Dama: Representa a la pareja del Rey. Es la segunda pieza más alta y tiene una corona con puntas.



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 marchan a pie. Son las piezas más pequeñas.

La posición inicial

Las piezas blancas van en las filas 1 y 2 y las negras en las 7 y 8.

Las Torres van en las esquinas, luego los Caballos y los Alfiles.

Las Damas van en las casillas de su mismo color. La Dama blanca en la casilla blanca y la Dama negra en la casilla negra.

A su lado van los Reyes y en la fila siguiente los 8 peones.

Al colocar las piezas, el tablero queda dividido en un lado del Rey y un lado de la Dama.



6: Posición inicial

Cómo se anotan las posiciones

La posición de cada peón se anota sólo con el nombre de la casilla donde está ubicado (*por ejemplo: f2, b7*).

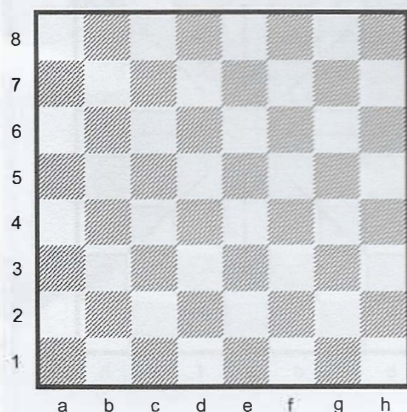
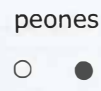
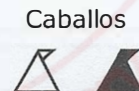
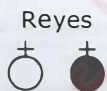
Para las otras piezas se usa la inicial del nombre en mayúscula: **R** (Rey), **D** (Dama), **T** (Torre), **A** (Alfil), **C** (Caballo) delante del nombre de la casilla en la que están ubicadas (*por ejemplo: Rg1, Df3*).



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

Tarea 2: La anotación de las posiciones (contenidos de matemática)

Utiliza estos dibujos para representar las piezas blancas y negras



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

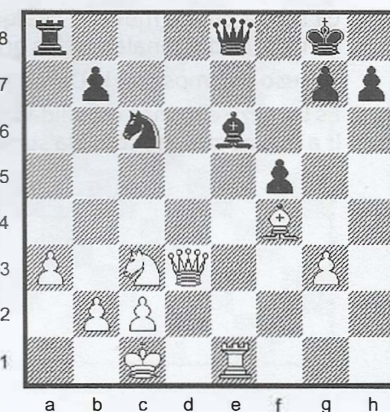
Escribe la posición de estas piezas:

Blancas:

.....

Negras:

.....



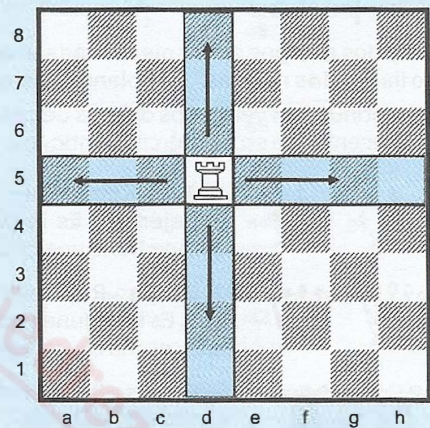
La Torre mueve por columnas y filas

La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna o la fila en las que está ubicada.

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

La Torre puede mover de a una o más casillas por vez, para adelante o para atrás, a la derecha o a la izquierda, pero no puede doblar en la misma jugada.

8: En la próxima jugada la Td5 puede mover a cualquiera de las 14 casillas pintadas: 7 de la columna d y 7 de la fila 5.



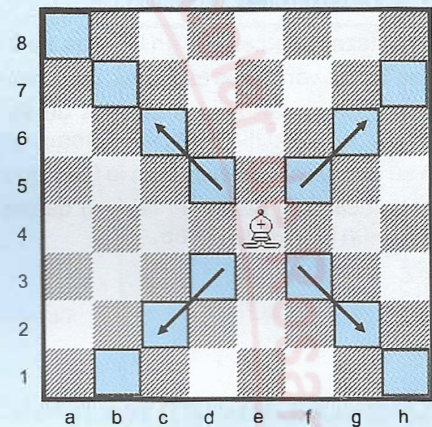
El Alfil sólo mueve por diagonales

El Alfil puede mover a cualquier casilla de las diagonales en las que está ubicado.

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

El Alfil puede mover de a una o de varias casilla por vez, hacia adelante o atrás, pero no puede doblar en la misma jugada.

9: En la próxima jugada el Ae4 puede mover a cualquiera de las 13 casillas pintadas: 7 de la diagonal mayor blanca y 6 de la otra diagonal (b1-h7).

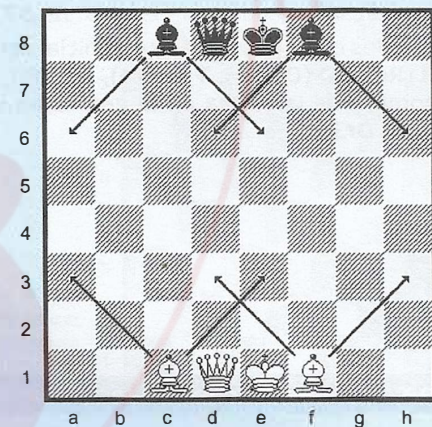


Cada Alfil sólo mueve por un color

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.

10: El Ac1 puede mover sólo por casillas negras y el Af1 por casillas blancas; el Ac8 puede mover sólo por casillas blancas y el Af8 por casillas negras.



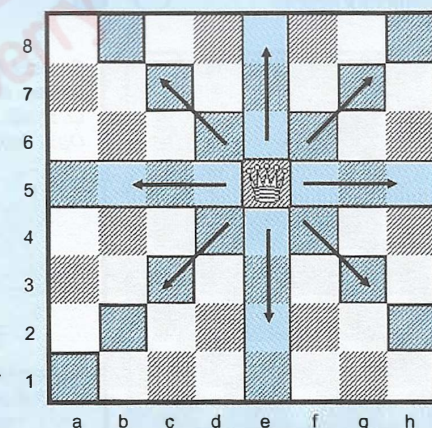
La Dama mueve como Torre o Alfil

La Dama puede mover a cualquier casilla de la columna, la fila o las diagonales en las que está ubicada.

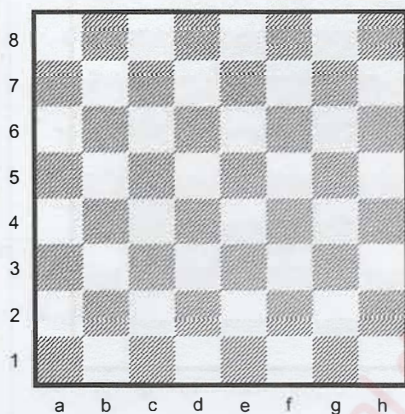
Por eso decimos que la Dama mueve en asterisco (*).

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

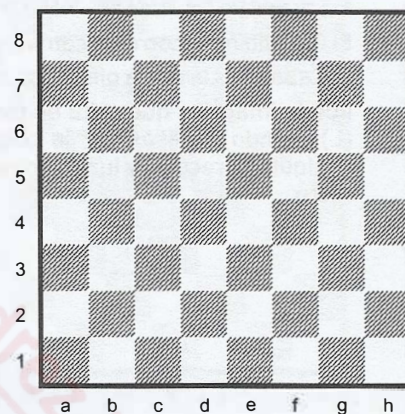
11: En la próxima jugada la De5 puede mover a cualquiera de las 27 casillas pintadas: 14 como Torre y 13 como Alfil.



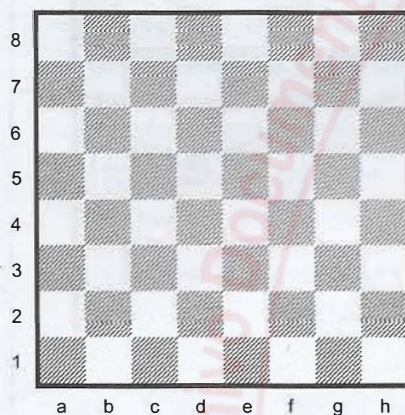
Tarea 3: Las posibilidades de movimiento de Torres, Alfiles y Damas en una jugada



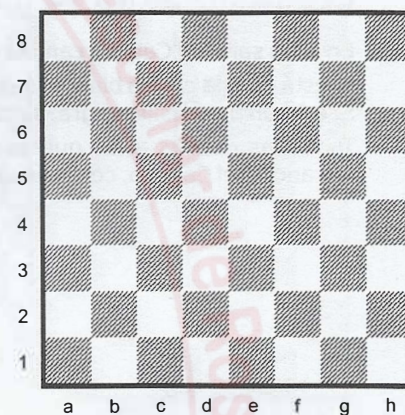
Dibuja una Torre en h3. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.



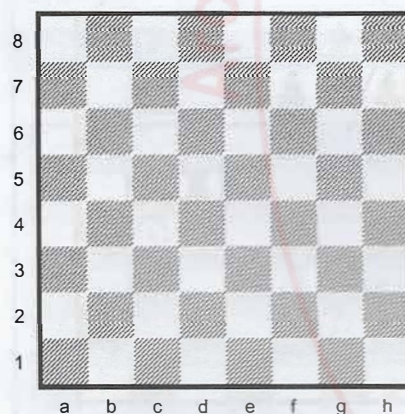
Dibuja una Torre en h8. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.



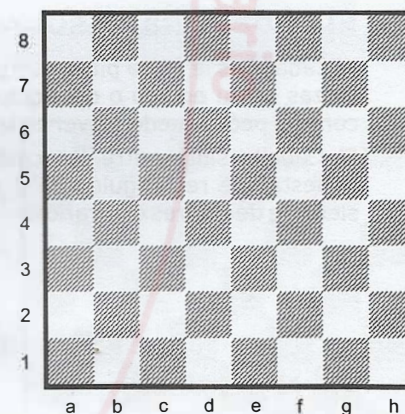
Dibuja un Alfil en b3. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.



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



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



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

¿A cuántas casillas pueden mover las piezas que dibujaste?: Th3:; Th8:; Ab3:; Af8:; Db6:; Dh5:

¿Qué pieza tendrá más valor: la Torre, el Alfil o la Dama?: ¿Y entre la Torre y el Alfil cuál valdrá más?:

El peón avanza por su columna

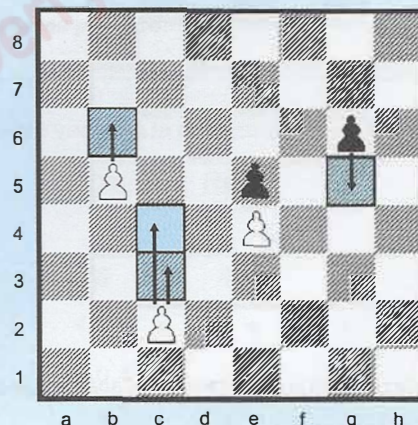
Cada peón sólo puede mover hacia adelante por su columna.

Cada uno de los 16 peones, en su primer jugada, puede avanzar 1 o 2 casillas. Pero después de su primer jugada sólo puede mover de a 1 casilla por vez.

Las casillas a las que mueve tienen que estar vacías.

El peón es la única pieza que no puede retroceder.

12: El peón c2, en su primer jugada, puede mover 1 o 2 casillas, a c3 o a c4. El peón b5 sólo puede mover a b6 y el g6 a g5, porque ya movieron antes. Los peones e4 y e5 están bloqueados.



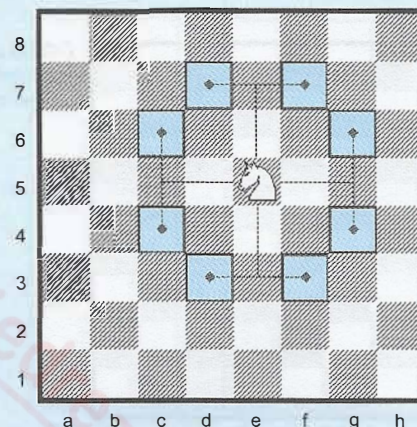
El Caballo salta en forma de “L”

El Caballo no recorre un camino como las otras piezas.

El Caballo es la única pieza que salta.

Puedo imaginar que salta en forma de ele mayúscula (L), dando 2 pasos por la columna o por la fila en cualquier dirección y luego doblando 1 paso en ángulo recto.

13: En la próxima jugada el Ce5 puede saltar a cualquiera de las 8 casillas blancas pintadas: c4, c6, d7, f7, g6, g4, f3 o d3.



El Caballo salta de un color a otro

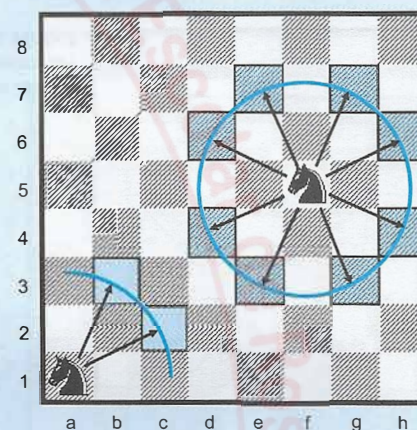
En cada salto, el Caballo cambia el color de su casilla.

Si está en una casilla blanca, salta a una casilla negra.

Si está en una casilla negra, salta a una casilla blanca.

Todas las casillas a las que salta están a la misma distancia del Caballo, como en un círculo imaginario.

14: El Cf5 puede saltar a las 8 casillas negras pintadas: d4, d6, e3, e7, g3, g7, h4 o h6. El Ca1 puede saltar a las 2 casillas blancas pintadas: b3 y c2.

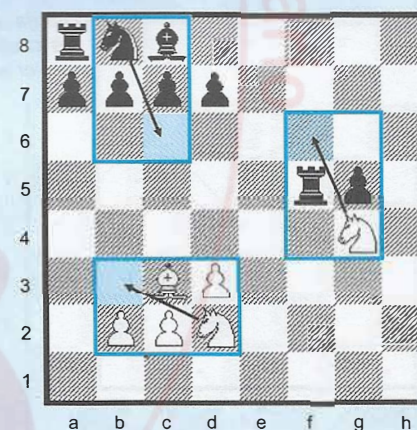


El Caballo salta sobre otras piezas

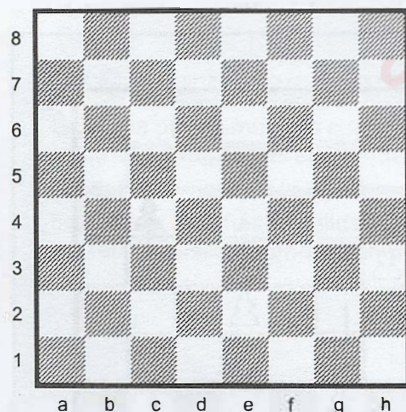
El Caballo es la única pieza que puede saltar sobre las piezas de su equipo o del equipo contrario. Por eso, como el peón, puede mover en la primera jugada.

El Caballo salta entre las casillas de las esquinas opuestas de rectángulos de 2 x 3 casillas, que son siempre de colores contrarios.

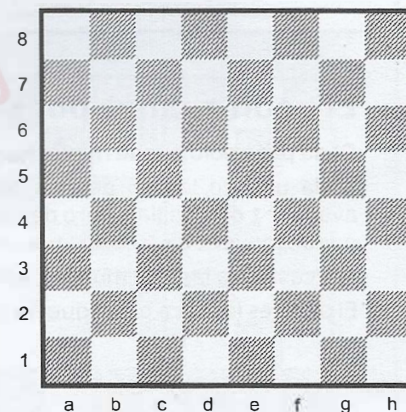
15: El Cd2 puede saltar a b3 sobre piezas blancas, el Cb8 a c6 sobre piezas negras y el Cg4 a f6 sobre piezas negras.



Tarea 4: Las posibilidades de movimiento de los Caballos en una jugada



Dibuja un Caballo en g6 y otro en a1. Pinta las casillas a las que pueden saltar en su próxima jugada.



Dibuja un Caballo en b7 y otro en h2. Pinta las casillas a las que pueden saltar en su próxima jugada.

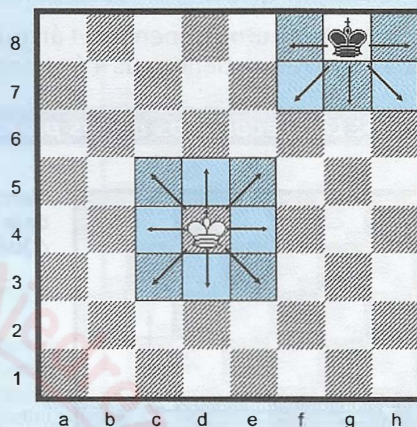
¿A cuántas casillas pueden saltar los Caballos que dibujaste?: Cg6: ; Ca1: ; Cb7: ; Ch2:

¿Dónde nos conviene tener nuestros Caballos? ¿En el centro del tablero o en los bordes? :

El Rey mueve de a una casilla en cualquier dirección

El Rey sólo puede mover de a una casilla por jugada en cualquier dirección: adelante, atrás, a los costados o en diagonal.

16: En la próxima jugada el Rd4 puede mover a cualquiera de las 8 casillas que lo rodean pero el Rg8 sólo tiene 5 posibilidades.



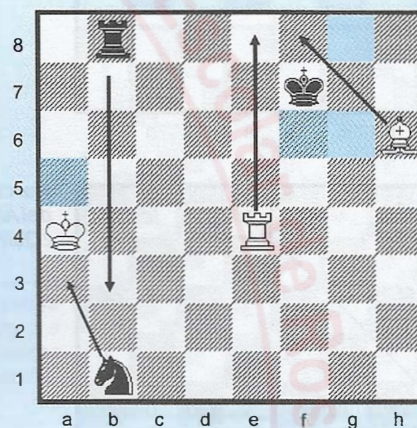
El Rey no puede mover a casillas atacadas por piezas contrarias

El Rey nunca puede mover a las casillas a su alrededor que estén atacadas por piezas contrarias.

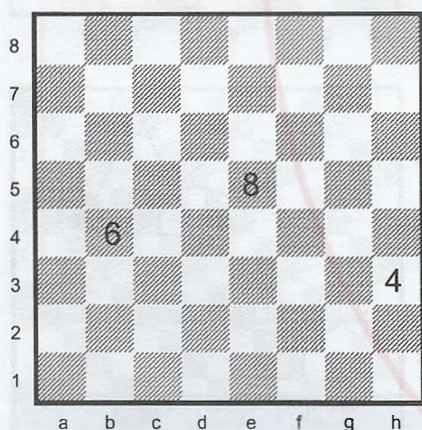
El Rey no se puede comer

Si un jugador intenta mover su Rey a una casilla atacada el otro jugador tiene que avisarle del error y hacerle cambiar la jugada.

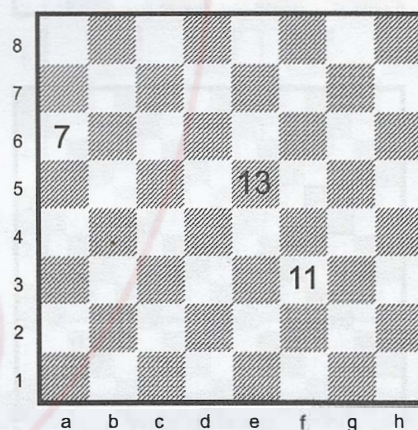
17: En la próxima jugada los Reyes sólo pueden mover a las casillas pintadas: el Rey blanco a a5 y el Rey negro a f6, g6 o g8.



Tarea 5: Las posibilidades de movimiento de Caballos y Alfiles en una jugada



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



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

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.**

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

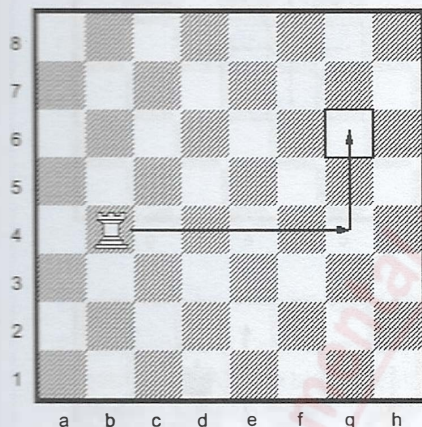
	<u>Torre</u>	<u>Alfil</u>	<u>Dama</u>	<u>Caballo</u>	<u>Rey</u>
En el centro	14	13	27	8	8
En el centro ampliado	14	11	25	8	8
A una casilla del borde	14	9	23	4 o 6	8
En el borde	14	7	21	3 o 4	5
En la esquina	14	7	21	2	3

¿Sabés por qué todos los Cuadrados son Rectángulos y también son Rombos?

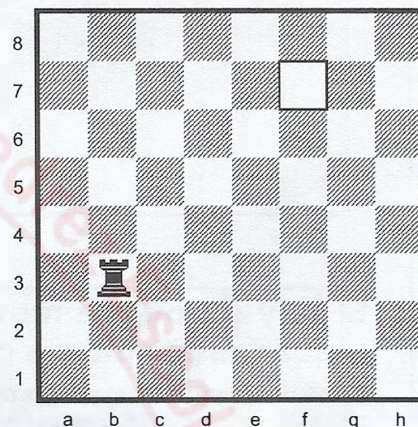
Los **Rectángulos** tienen sus 4 ángulos interiores iguales (rectos) y los **Rombos** tienen sus 4 lados iguales.

Los **Cuadrados** tienen sus 4 ángulos rectos y sus 4 lados iguales y por eso son rectángulos y rombos a la vez.

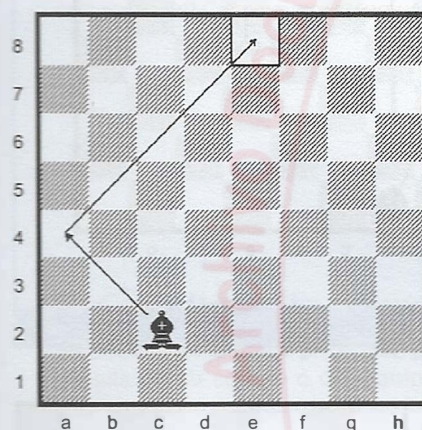
Tarea 6: Los recorridos de las piezas en dos jugadas (contenidos de matemática)



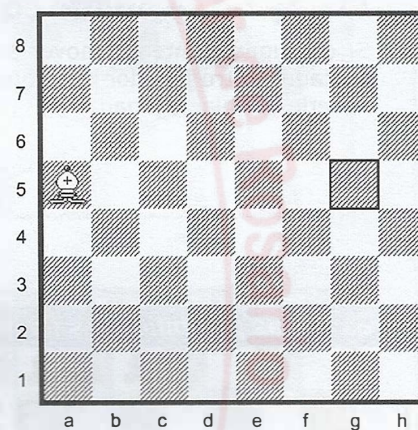
Marca el otro camino de la Torre para ir a g6.
¿Qué figura se forma?:



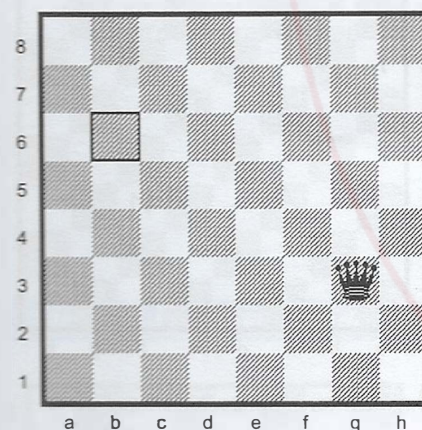
Marca los 2 caminos de la Torre para ir a f7.
¿Qué figura se forma?:



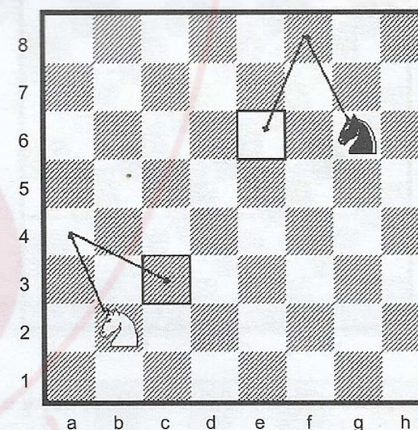
Marca el otro camino del Alfil para ir a e8.
¿Qué figura se forma?:



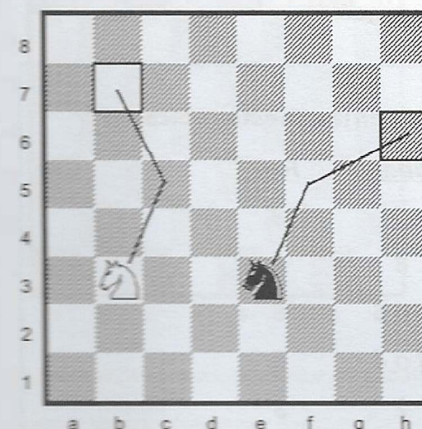
Marca los 2 caminos del Alfil para ir a g5.
¿Qué figura se forma?:



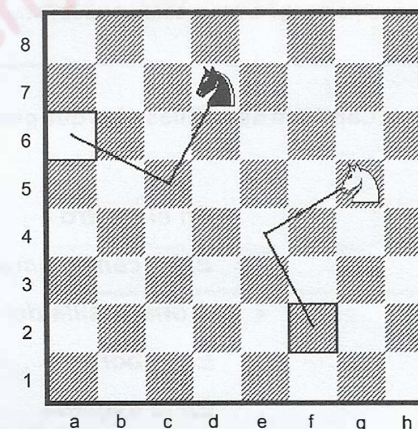
La Dama tiene 8 formas para ir desde g3 a b6 en dos jugadas. Marca con una equis las 8 casillas a las que puede mover en su jugada intermedia.



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

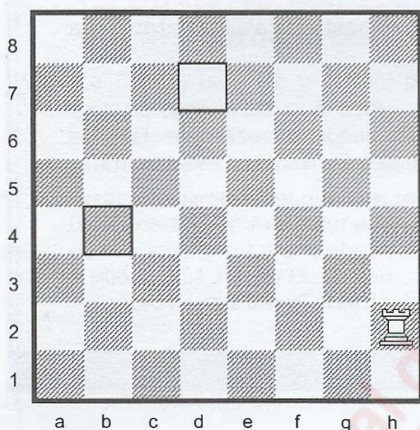


Marca los otros 2 saltos de cada Caballo para ir a las casillas marcadas.
¿Qué figuras se forman?:

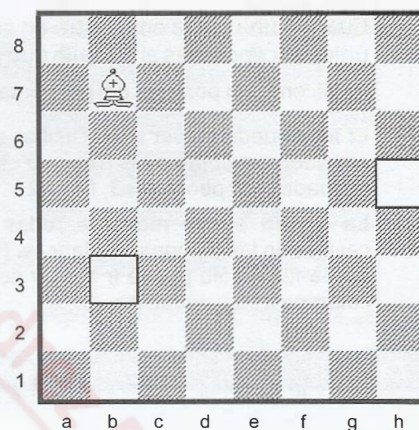


Marca los otros 2 saltos de cada Caballo para ir a las casillas marcadas.
¿Qué figuras se forman?:

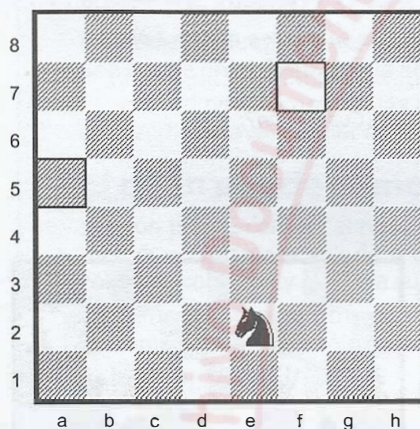
Tarea 7: Los recorridos de las piezas en tres o más jugadas (contenidos de matemática)



- 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.



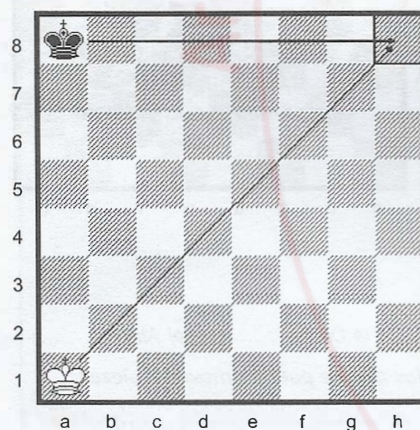
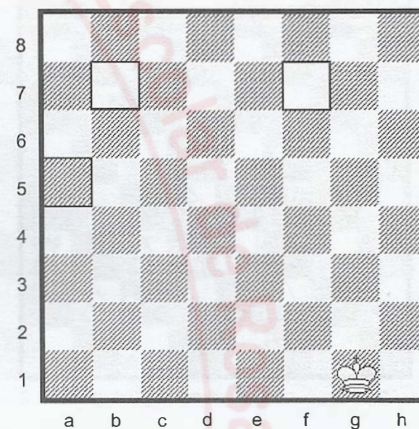
- a) Marca con azul un camino del Alfil para ir a **h5** en 3 jugadas.
b) Marca con rojo un camino del Alfil para ir a **b3** en 4 jugadas.



- 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:**

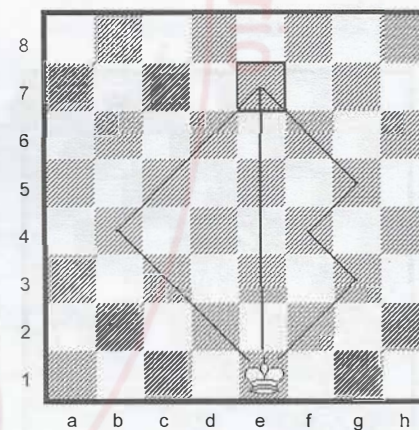


¿Qué Rey necesita más jugadas para llegar a **h8**?
¿El negro o el blanco?:

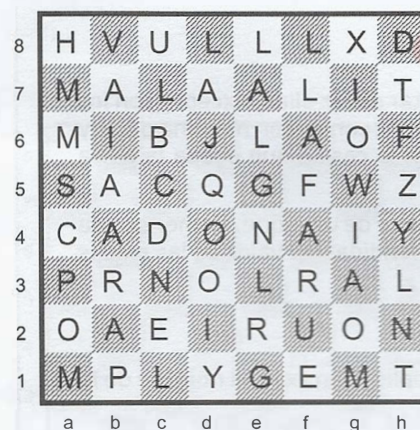
.....

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

.....

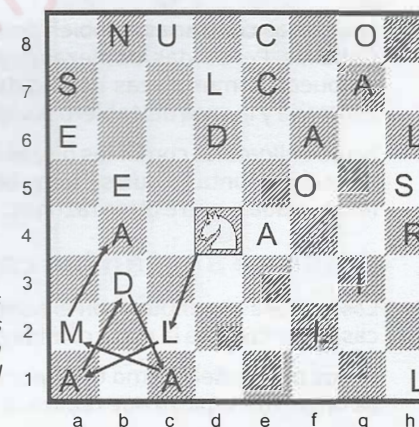


Juegos con palabras



Sopa de letras: Moviendo como Alfil por diagonales blancas encuentra los nombres de las piezas y píntalos de un color. Moviendo como Alfil por diagonales negras encuentra los nombres de las partes del tablero y píntalos con otro color.

La frase escondida: Siguiendo los saltos del Caballo une las letras hasta completar la frase que indica dónde hay que poner la Dama al comienzo del partido.



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 8 (piezas blancas):

El Rey puede mover a las casillas a su alrededor, excepto a las tres 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.

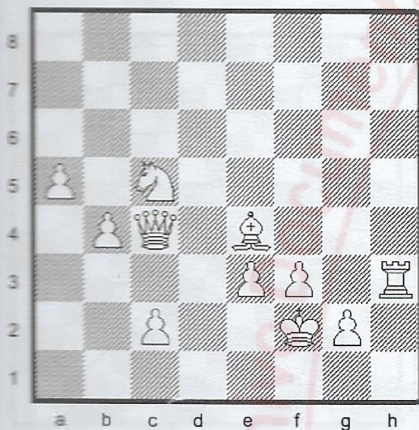
La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna h. Pero por la fila 3, sólo puede ir a g3.

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.

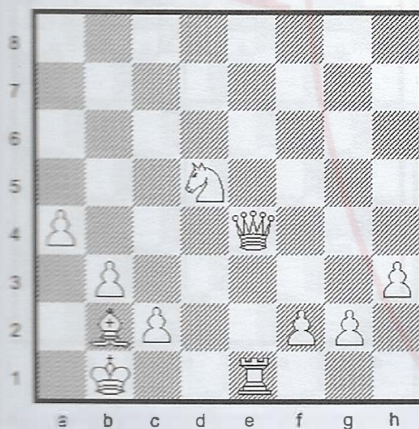
El Alfil puede avanzar por las dos diagonales. Pero sólo retrocede a d3.

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

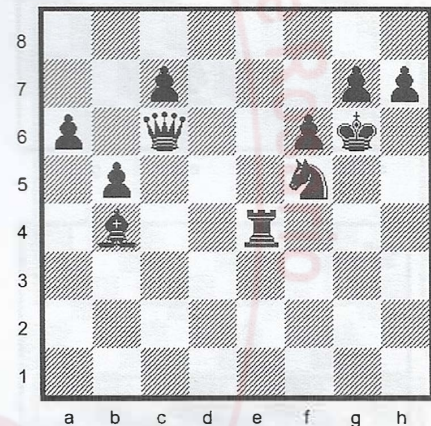
Tarea 8: Las limitaciones al movimiento de las piezas



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



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



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

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 y no puede comer piezas defendidas. 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 de un jaque. 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 (si una Torre come alguna pieza en c5 se anota: **Txc5**).

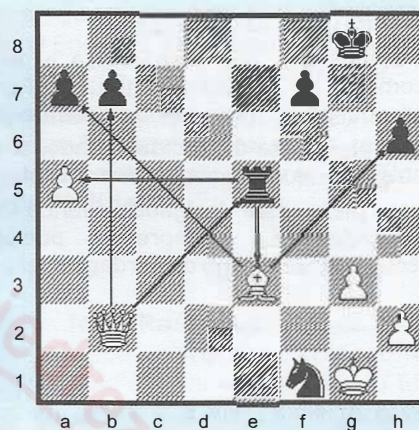
Si dos piezas del mismo tipo (por ejemplo 2 Torres) pueden comer a la misma pieza, hay que indicar la columna o fila de origen de la pieza que realiza la captura (por ejemplo: **Tcxc5** ó **T5xc5**).

La Dama, la Torre, el Alfil y el 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 de a una pieza por jugada, aunque haya varias alineadas en su camino.

El Rey puede comer a las piezas contrarias a su alrededor si no están defendidas.

18: El Rey puede comer al Caballo. El Alfil a los peones a7 y h6. La Dama a la Torre o al peón b7. La Torre al Alfil o al peón a5.



El peón come en diagonal

El peón sólo puede comer a las piezas que están a una casilla en diagonal hacia adelante.

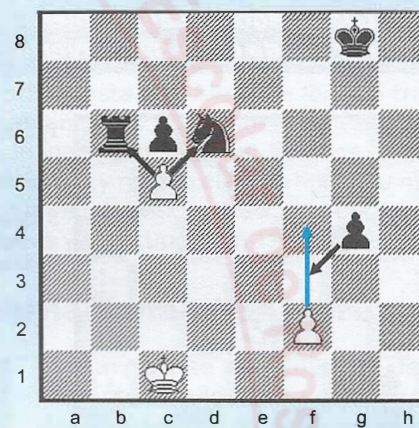
El peón no puede comer a las piezas que están en su camino de avance, por su misma columna.

El peón puede comer "al paso"

El peón puede comer "al paso" a otro peón que se mueva por primera vez de a dos casillas por una columna contigua y quede a su lado.

Lo come como si el otro peón hubiese avanzado una sola casilla, pero sólo en la jugada siguiente.

19: El peón c5 se puede comer la Torre o el Caballo pero no al peón c6. Si el peón f mueve a f4, el peón g lo puede comer al paso como si estuviera en f3.

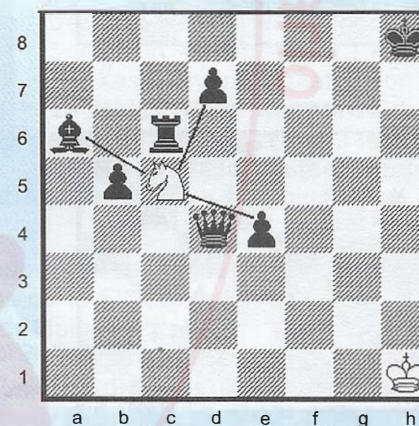


El Caballo come donde salta

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.

20: El Caballo puede comer 2 peones o al Alfil. Pero no puede comer a la Dama, la Torre ni el peón b5 al saltar sobre ellos.



Tarea 9: Anota al lado de cada tablero todas las capturas que pueden realizar las piezas indicadas.

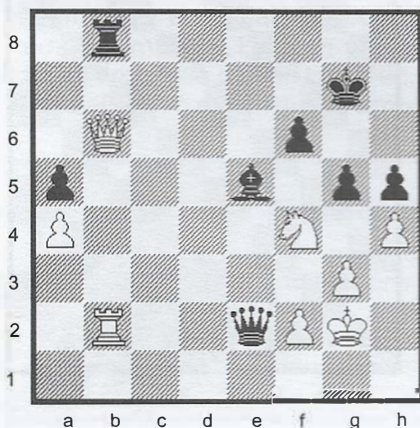
1) Dama blanca:;;

2) Dama negra:;

3) Torre blanca:; 4) Torre negra:;

5) Caballo:;; 7) peón a3:;

6) Alfil:;; 8) peón h7:;



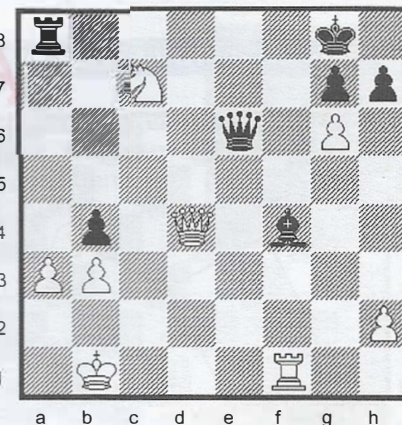
1) Dama blanca:;;

2) Dama negra:;

3) Torre blanca:; 4) Torre negra:;

5) Caballo:;; 6) Alfil:;

7) peón h4:; 8) peón g5:;



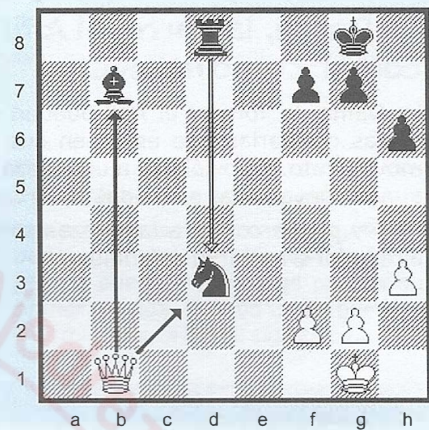
Ataque y defensa

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

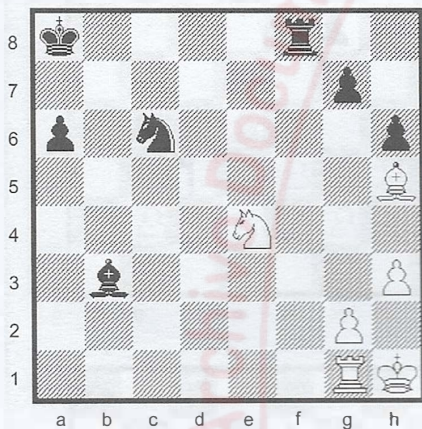
Una pieza está defendida cuando, si se la comen, hay otra pieza que se puede comer a la pieza atacante.

Una pieza está "colgada" cuando ninguna pieza la defiende. Casi siempre se puede comer piezas "colgadas" sin riesgo de perder la pieza atacante.

21: La Torre defiende al Caballo, pero el Alfil está "colgado" y la Dama puede comerlo sin peligro.

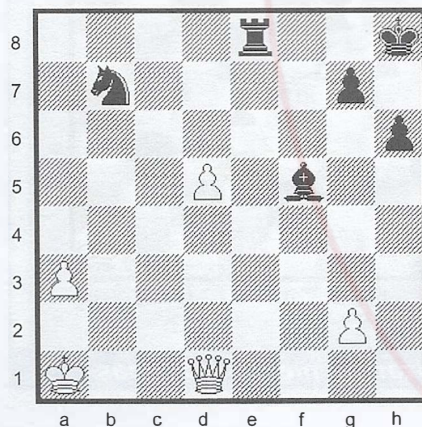


Tarea 10: Al lado de cada tablero anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender las piezas atacadas en cada caso, sin moverlas de las casillas en las que están ubicadas y sin perder otra pieza.

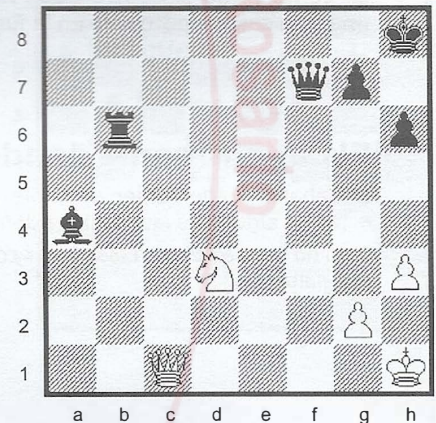


- 1) Si las blancas juegan Ta1:
- 2) Si las blancas juegan Tb1:
- 3) Si las blancas juegan Tc1:
- 4) Si las negras juegan Tf5:
- 5) Si las negras juegan Tf4:

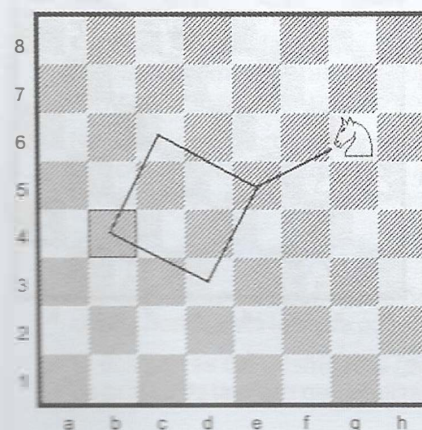
- 1) Si las blancas juegan Dc5:
- 2) Si las blancas juegan Da3:
- 3) Si las negras juegan Dd5:
- 4) Si las negras juegan Td6:



- 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:



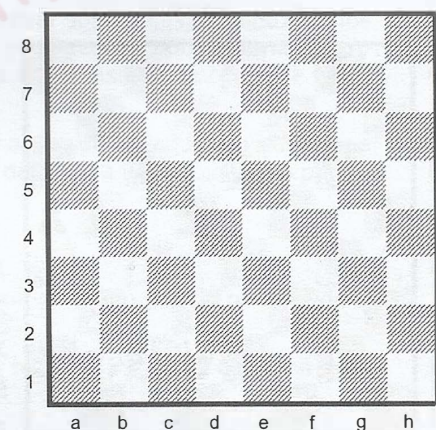
Juegos ... para pensar un poco más



Hay marcados 2 caminos para que el Caballo llegue a **b4** en 3 jugadas. Marcá los otros 4 maneras.

Se forma un

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



BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego muy antiguo derivado del **Chaturanga** (cuatro ejércitos) que se jugaba en la India hace más de 2.500 años y que entre sus piezas tenía elefantes, que se transformarían luego en los Alfiles.

De la India pasó a Persia y ya como un juego de dos equipos, los árabes lo introdujeron en Europa a partir del siglo VIII, en sus invasiones al sur de España e Italia.

Los primeros Campeones Mundiales

En el siglo XIX ya se realizan regularmente torneos internacionales y matches entre grandes jugadores. Se destacan el inglés **Howard Staunton**, el alemán **Adolf Anderssen** y el norteamericano **Paul Morphy** pero recién en 1886 se juega el primer campeonato mundial oficial que gana el checoslovaco **Wilhem Steinitz**.

En los años siguientes el Campeón Mundial ponía en juego su título en matches contra alguno de los mejores jugadores de la época pero a su propia elección. **Steinitz** pierde su título en 1894 a manos del alemán **Emanuel Lasker** que además era un destacado matemático y filósofo. Luego de varias defensas exitosas, en 1921 Lasker pierde con el cubano **José Raúl Capablanca**, único campeón mundial hispanoamericano.

En el siglo XV se adoptaron las reglas modernas del juego, incluyendo el Enroque y el actual movimiento de la Dama en todas direcciones, que le da mayor valor.

El ajedrez se extendió por toda Europa, destacándose en el siglo XVI el español **Ruy López de Segura**, en el siglo XVII el italiano **Gioachino Greco** y en el siglo XVIII el francés **Francois Philidor**.



José Raúl Capablanca tenía un talento natural extraordinario. Aprendió a los 4 años viendo jugar a su padre y a los 13 ya se consagró campeón de Cuba. Estuvo años invicto y perdió su título en 1927 en Buenos Aires con el ruso-francés **Alejandro Alekhine** en un match

que duró 34 partidas hasta que Alekhine logró 6 triunfos contra 3 de Capablanca y 25 empates. A pesar de que Capablanca siguió ganando muchos torneos, Alekhine nunca le dio la revancha y retuvo el título hasta su muerte en 1948, con un breve intervalo: en 1935 lo perdió con el holandés **Max Euwe** y lo recuperó en 1937.

Los Campeones con reglas FIDE (Federación Internacional de Ajedrez)

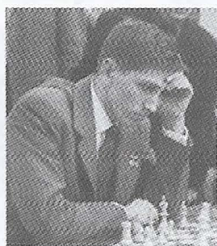
Tras la muerte de Alekhine la FIDE organizó torneos clasificatorios con jugadores de todo el mundo de los que surgía el desafiante que jugaba con el campeón vigente. Los campeones mundiales con este sistema fueron:

- 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)



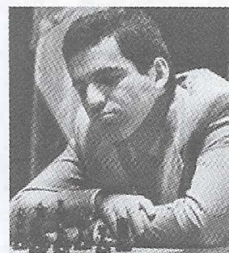
Karpov se mantuvo en la cima durante 10 años hasta que apareció el joven soviético **Gary Kasparov**. Tras un 1º match suspendido por la FIDE tras 5 meses de juego donde ganaba 5 a 3 con 40 tablas, en 1985 pierde con Kasparov un 2º match por 5 a 3 y 16 tablas. **Gary Kasparov** defendió su título contra **Karpov** 3 veces entre 1986 y 1990 con mínimas ventajas:

13 victorias contra 11 de Karpov y 48 tablas.



En 1972, tras abrumar a sus rivales en los matches clasificatorios, **Bobby Fischer** (EEUU) derrotó a Spassky, interrumpiendo 25 años de supremacía soviética, pero en 1975 no se presentó a enfrentar a su retador **Anatoly Karpov** (URSS) y se retiró de las competencias oficiales

En 1993 **Kasparov** se negó a seguir las reglas de la FIDE, fundó una Asociación de Maestros y por un tiempo hubo dos campeones mundiales. En 2000 perdió su título con el ruso **Vladimir Krámnik**, pero siguió siendo el jugador con mayor ELO hasta su retiro en 2004.



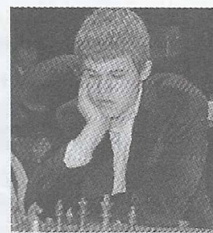
Los últimos 20 años

En 1993 la FIDE le devolvió el título oficial a **Anatoly Karpov** que lo retuvo hasta 1999, cuando la FIDE comenzó a definir el título en torneos anuales.

En 2005 el búlgaro **Veselin Topalov** se consagró campeón mundial FIDE en un octogonal realizado en la ciudad argentina de San Luis y en 2006 se unificó el título mundial con un match que **Krámnik** le ganó a **Topalov**.

Del 2007 al 2013 fue campeón el hindú **Viswanathan Anand**.

El actual campeón mundial es el joven noruego **Magnus Carlsen** que, con apenas 24 años, tiene el ELO más alto de la historia del ajedrez: 2872 puntos.



El argentino Alan Pichot, Campeón Mundial Juvenil en 2014

El porteño Alan Pichot - que con apenas 15 años de edad ya tiene el título de Maestro Internacional y 2481 puntos de ELO - se consagró Campeón Mundial Sub-16 en Durban, Sudáfrica. Obtuvo 9 puntos en 11 rondas y su primera norma de Gran Maestro. Sigue el camino iniciado a los 18 años, en 1953, por nuestro primer campeón mundial juvenil, el Gran Maestro Internacional Oscar Panno, hoy de 79 años.



El Rey no mueve a casillas atacadas

El Rey no puede mover a las casillas que están atacadas por piezas contrarias, incluido el otro Rey, porque no se come.

Por eso los Reyes no pueden tocarse en ninguna dirección.

Las jugadas imposibles se anulan

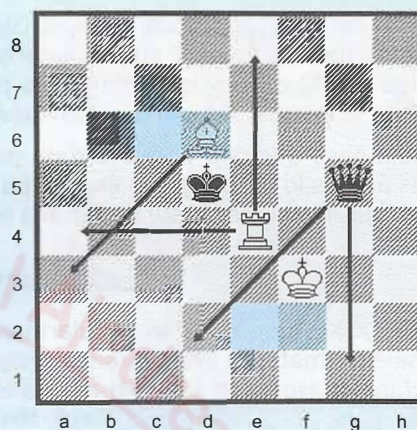
Si un jugador trata de mover el Rey a una casilla atacada la jugada es imposible y se anula.

El jugador que se equivocó no pierde el turno, debe volver atrás y cambiar la jugada del Rey. Si el Rey no puede mover a ninguna casilla, puede hacer otra jugada cualquiera.

Pero en partidas oficiales, dos imposibles pierden el partido.

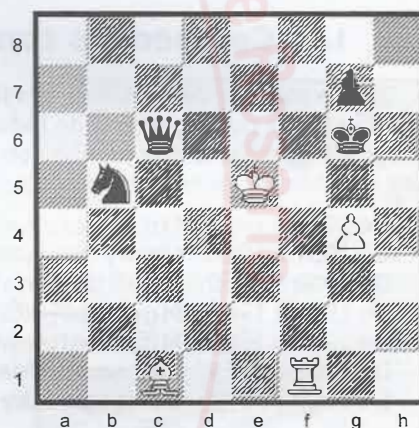
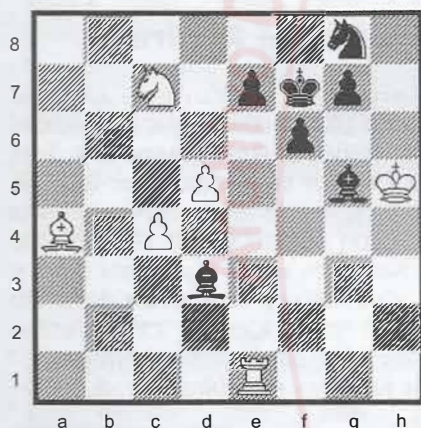
El Rey sólo come piezas sin defensa

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.



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 sólo puede mover a **c6** o comer el Alfil que no tiene defensa. La Torre le impide mover a **c4**, **d4**, **e5** y **e6** y el Alfil a **c5**. El Rey blanco le impide comer la Torre.

Tarea 11: *Pintá las casillas a las que pueden mover los Reyes y escribí 2 y 3 en las casillas a donde no pueden mover porque los atacan 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 le 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 esté atacada.

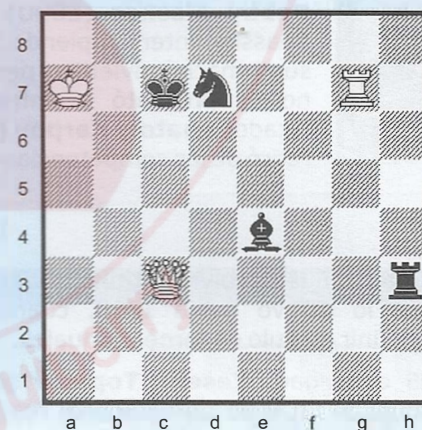
Otras jugadas imposibles

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, debemos avisarle 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.

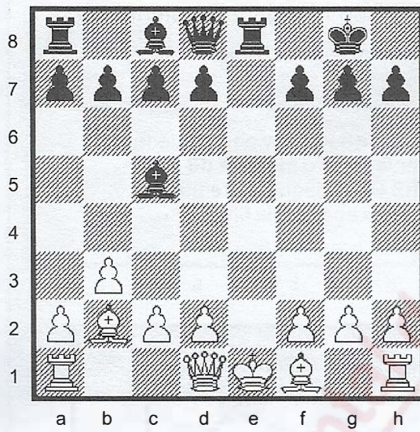


23: Las blancas jugaron **Dc3+** y ahora las negras deben elegir entre:

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

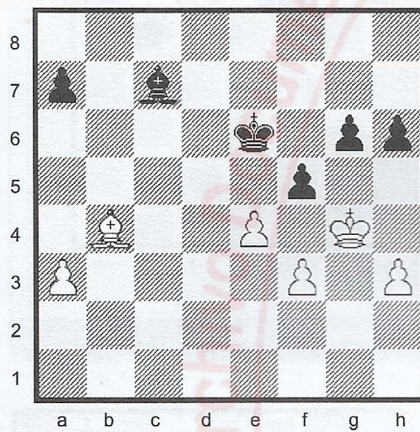
Las negras no pueden tapar con su Caballo (Cc5) porque está **clavado** por el ataque de la Torre blanca en la fila 7. Lo mejor para las negras es comer la Dama. Si tapan o mueven el Rey, en la próxima jugada la Dama podrá comer la Torre negra (**Dxh3**).

Tarea 12: 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.



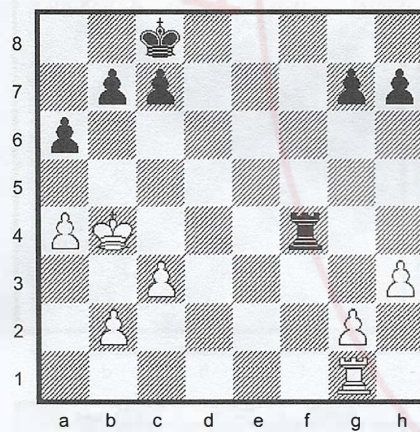
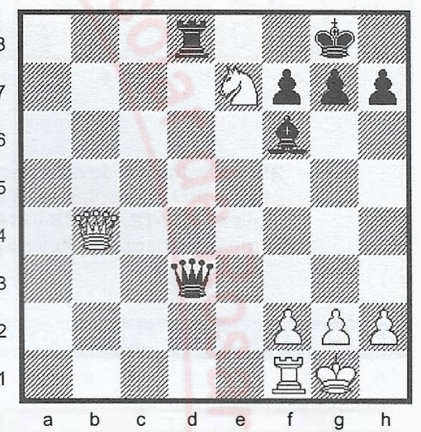
(B)

(N)



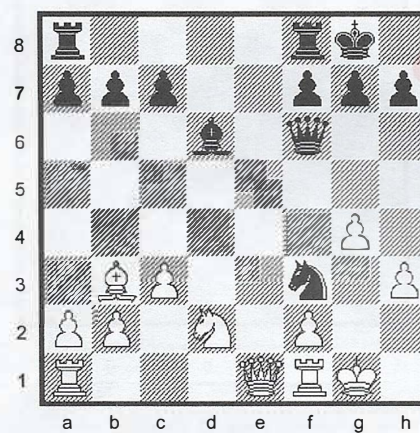
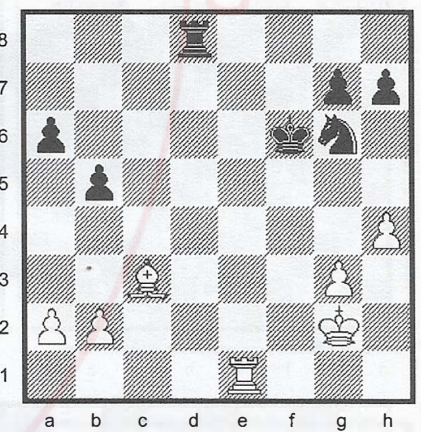
(B)

(N)



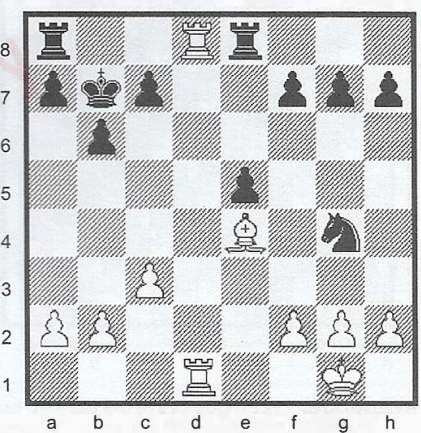
(B)

(N)



(B)

(N)



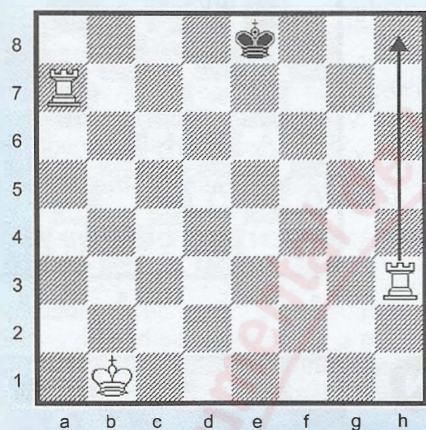
Tarea 13: Califica las jugadas que anotaste recién: con un signo de pregunta (?) las malas jugadas, que llevan a perder material y con un signo de admiración (!) la mejor jugada, la que tú harías.

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 la pieza que da jaque, ni tapar, ni mover el Rey a ninguna casilla.

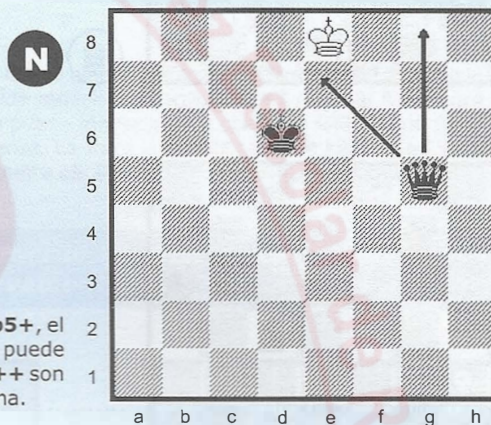
El jaque mate se anota colocando dos cruces (++) luego de la jugada que lo produce.



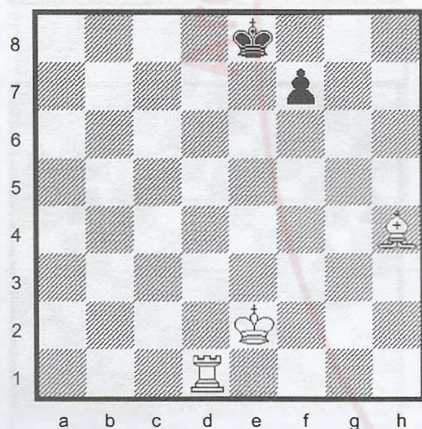
24: Las Torres pueden dar 4 jaques pero sólo 1 es mate. Si **Ta8+** el Rey negro puede mover a **d7**, **e7** ó **f7**. Si **Te7+** el Rey negro puede comer la Torre o mover a **d8** ó **f8**. Si **Te3+**, el Rey negro puede mover a **d8** ó **f8**. Pero **Th8++** es jaque mate porque esa Torre ataca al Rey negro por la fila 8 y la **Ta7** le impide escapar por la fila 7.

(B)

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

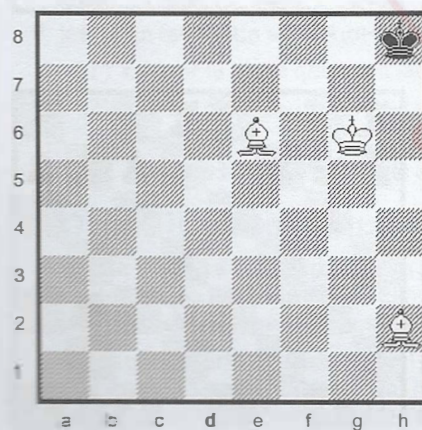


Tarea 14: En cada tablero anota la única jugada que da jaque mate.



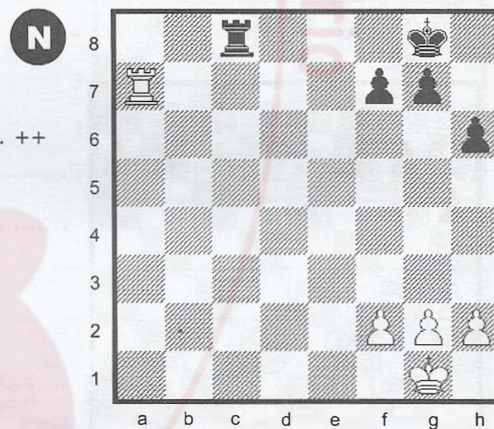
Blancas: ++

(B)

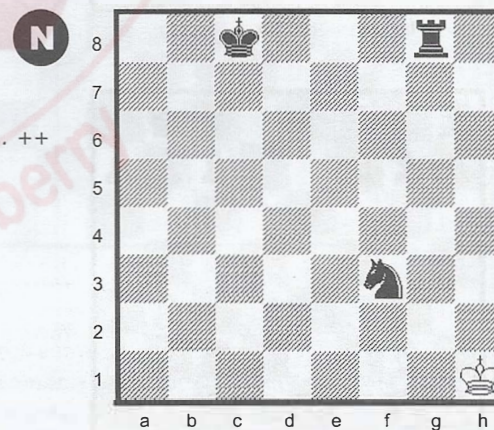


Blancas: ++

(B)



Negras: ++

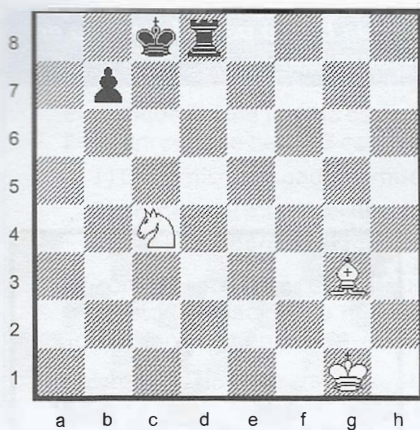


Negras: ++

Responde: 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?

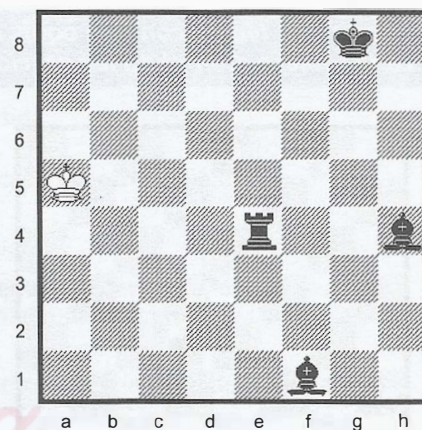


Blancas: ++

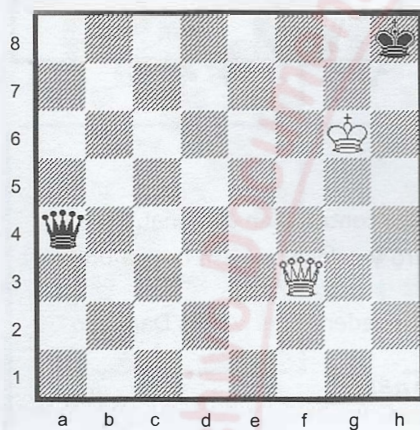
(B)

(N)

Negras: ++



Tarea 15: 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.

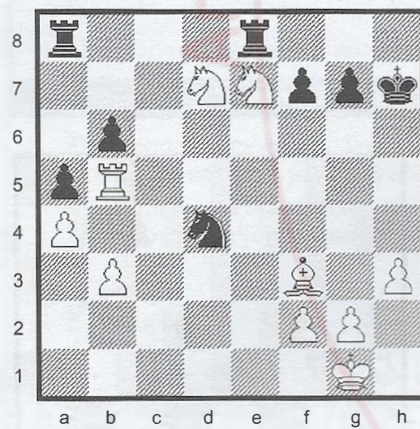
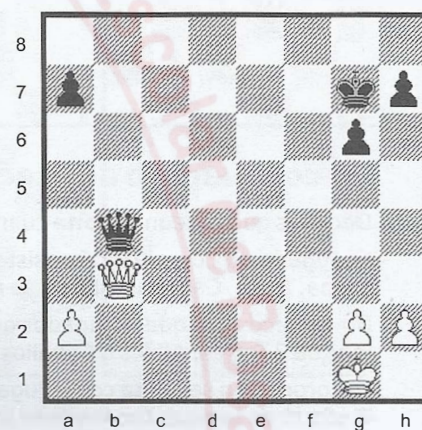


Las blancas pueden dar
..... jaques pero sólo es
jaque mate: ++

(B)

(N)

Las negras pueden dar
..... jaques pero sólo es
jaque mate: ++

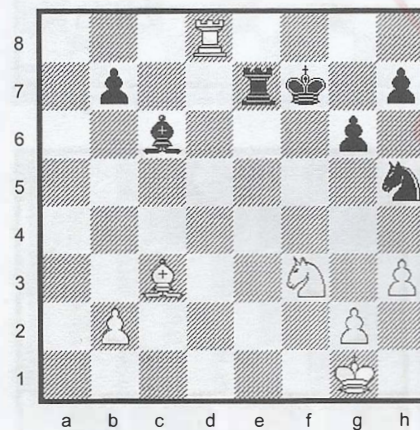
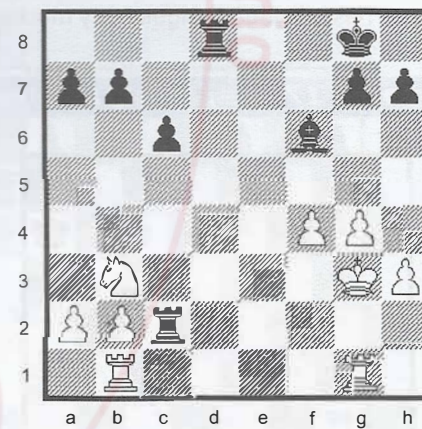


Las blancas pueden dar
..... jaques pero sólo es
jaque mate: ++

(B)

(N)

Las negras pueden dar
..... jaques pero sólo es
jaque mate: ++

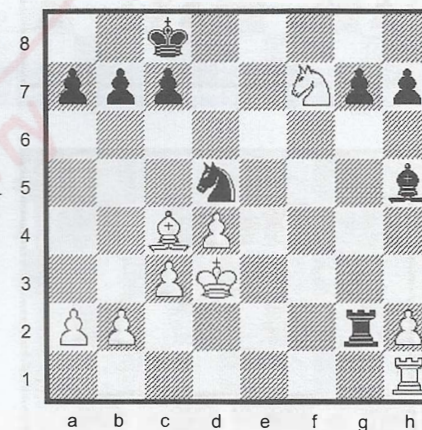


Las blancas pueden dar
..... jaques pero sólo es
jaque mate: ++

(B)

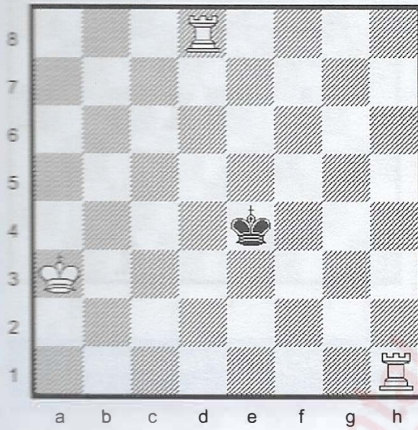
(N)

Las negras pueden dar
..... jaques pero sólo es
jaque 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, porque después del primer jaque la respuesta negra es única obligada. Anota la serie de jugadas: 1.+,; 2.++

Tarea 16: 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.

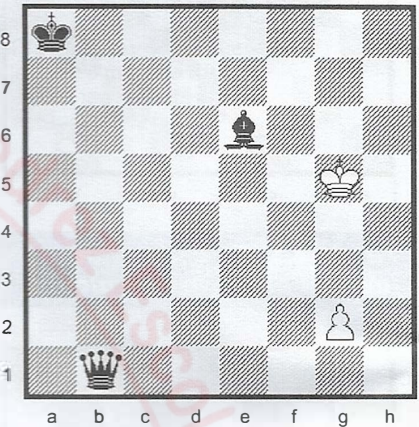


- Si + el Rey Negro se come la Torre
 Si + el Rey puede mover a **6** casillas
 Si + el Rey puede mover a **4** casillas
 Si + el Rey puede mover a **3** casillas

B

- Si + el Rey Blanco se come la Torre
 Si + el Rey puede mover a **5** casillas
 Si + el Rey puede mover a **4** casillas
 Si + el Rey puede mover a **2** casillas

N



La coronación del peón

Decimos que el peón **corona** cuando llega a la última fila, avanzando o comiendo una pieza contraria en diagonal.

La jugada de coronación consiste en mover el peón a la última fila, retirarlo del tablero y colocar en esa casilla una Dama, Torre, Caballo o Alfil de su mismo equipo, a elección del jugador que corona.

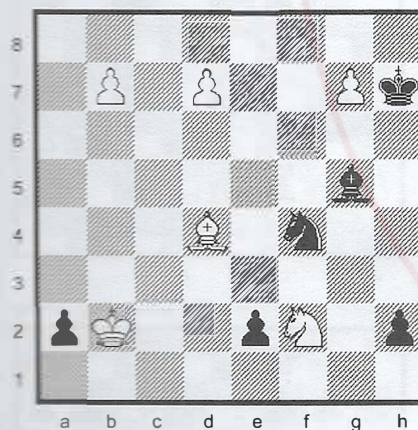
No es necesario que el jugador que corona reemplace una pieza que le hayan comido: pueden tener varias Damas o más de 2 Torres, Alfiles o Caballos.

La coronación se anota con la jugada del peón y la inicial de la pieza elegida (por ejemplo **g8D**).

El efecto de la pieza coronada es inmediato: al ser colocada puede dar jaque e incluso mate.

Pero antes de coronar es conveniente proteger la casilla de coronación, porque la pieza coronada no puede mover hasta la jugada siguiente y muchas veces el rival la puede comer.

Tarea 17: Responde a las preguntas sobre coronación en las posiciones de cada tablero.

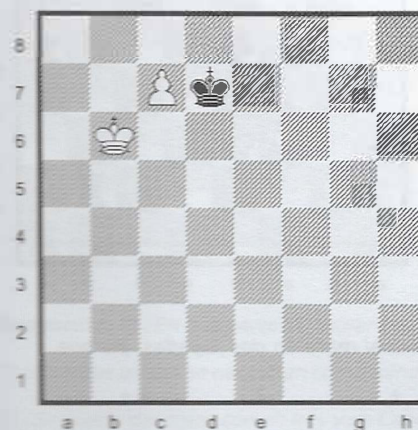


¿Qué peón les conviene coronar para que no se lo coman a:

- a) las blancas?:
 b) las negras?:

¿Qué piezas deben elegir para dar mate al coronar:

- a) las blancas?:
 b) las negras?: o

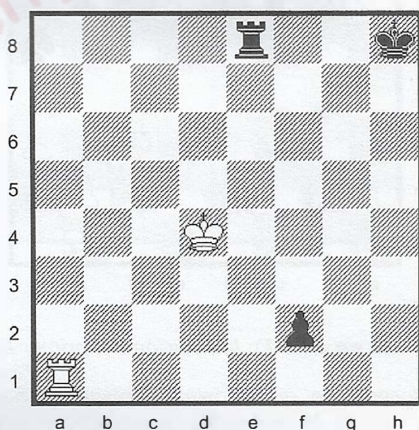
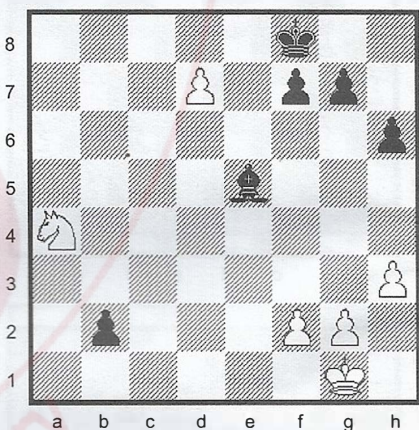


¿Qué deben jugar las blancas para coronar exitosamente?:

1.,
 2.

B

N



¿Qué deben jugar las negras para coronar exitosamente?:

1.
 2.,

El enroque

El enroque es una jugada especial que cada jugador puede hacer una sola vez en la partida. En el enroque se hacen 3 cambios excepcionales al movimiento normal de las piezas:

- 1) En la misma jugada se mueven dos piezas: el Rey y una Torre, estando vacías las casillas entre ambos.
- 2) Primero se mueve el Rey dos casillas hacia la derecha o la izquierda.
- 3) Después, pero en la misma jugada, 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.

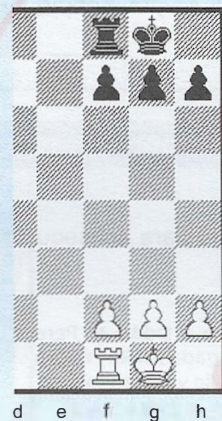
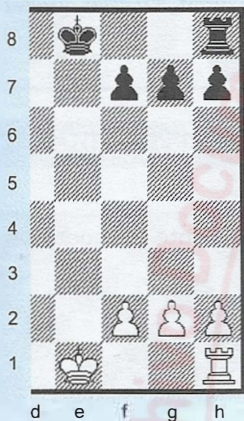
Existen dos tipos de enroque: el corto, que se hace con la Torre del Rey y el largo, que se hace con la Torre de la Dama.

26: ENROQUE CORTO

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

Posición inicial

Posición final



27: ENROQUE LARGO

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

Posición inicial

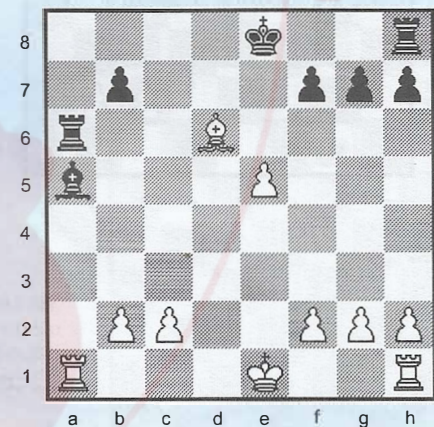
Posición final



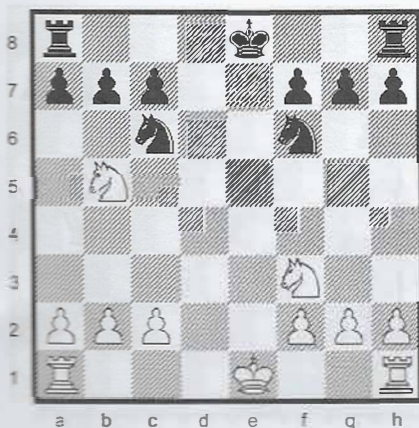
No se puede hacer el enroque ...

- 1) Si todavía hay piezas entre el Rey y la Torre.
- 2) 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.
- 3) Cuando el Rey está en jaque. Si se sale del jaque comiendo o tapando, sin mover el Rey, se podrá enrocar después.
- 4) Cuando está atacada alguna casilla por donde pasa o llega el Rey. No importa si la Torre pasa por casillas atacadas.

28: El blanco no puede enrocar ahora porque está en jaque y si mueve el Rey no podrá enrocar más. 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**.



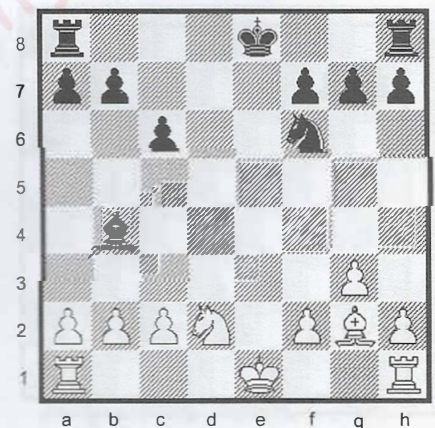
Tarea 18: ¿Qué deben jugar las blancas y las negras para que su rival no pueda hacer más el enroque?



Blancas: +



Negras: +



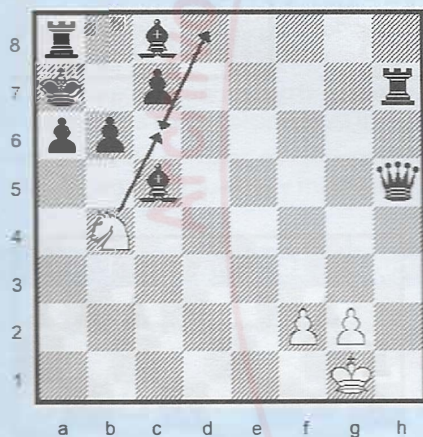
La partida tablas

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

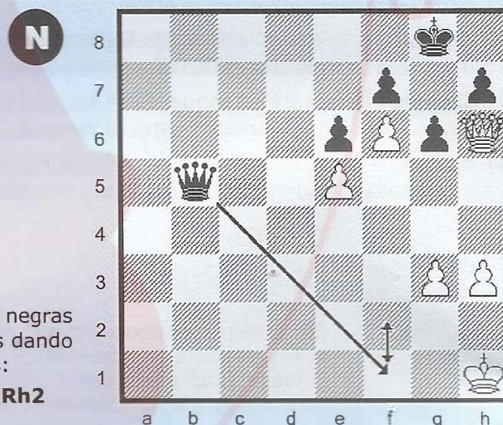
- 1) Por acuerdo de ambos jugadores: cualquier jugador, luego de mover, puede ofrecer tablas a su rival y si éste acepta, la partida termina empatada. Pero el rival puede rechazar la oferta de palabra o realizando su próxima jugada y la partida continúa. Como cada oferta de tablas vale sólo por una jugada, si después cambia de idea, 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.

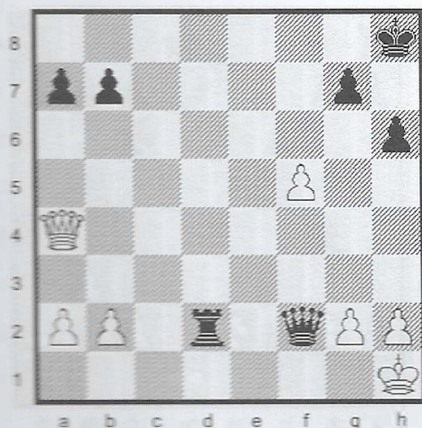


29: Las negras amenazan **Dh1++** ó **Dd1++**. Pero las blancas obligan a repetir sus jugadas al Rey negro dando jaque perpetuo con su Caballo y logran tablas:
1. Cc6+, Rb7; 2. Cd8+, Rb8 o Ra7; 3. Cc6+, Rb7

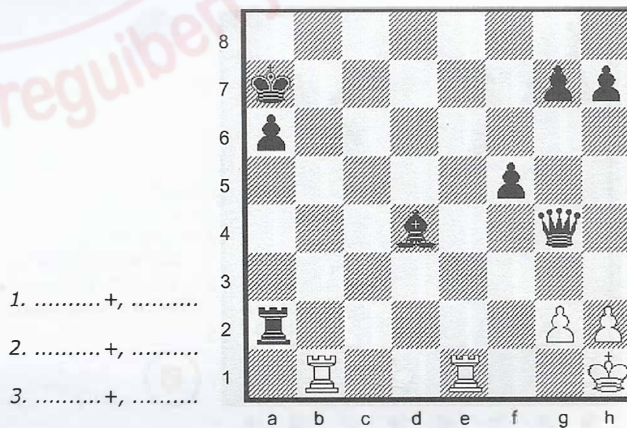


30: Las blancas amenazan **Dg7++** pero las negras obligan al Rey blanco a repetir sus jugadas dando jaque perpetuo con su Dama y logran tablas:
1...., Df1+; 2. Rh2, Df2+; 3. Rh1, Df1+; 4. Rh2

Tarea 19: Anota la serie de jugadas que permiten a las blancas lograr tablas por jaque perpetuo.



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



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

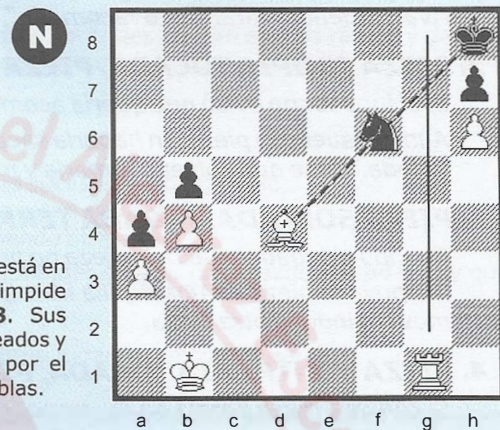
El Rey ahogado

El Rey está ahogado y la partida es tablas cuando el jugador al que le toca mover no está en jaque pero no puede hacer ninguna jugada. Puede ocurrir cuando un jugador sólo tiene su Rey (*ejemplo 31*) o cuando tiene otras piezas pero no las puede mover porque están bloqueadas o clavadas (*ejemplo 32*).



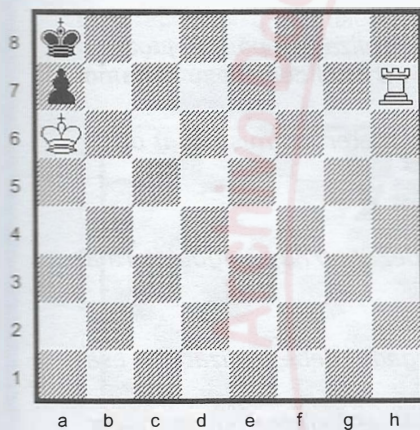
31: El Rey blanco no está en jaque y la Dama le impide mover a las tres casillas que lo rodean. La partida es tablas.

B



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 clavado por el Alfil. La partida es tablas.

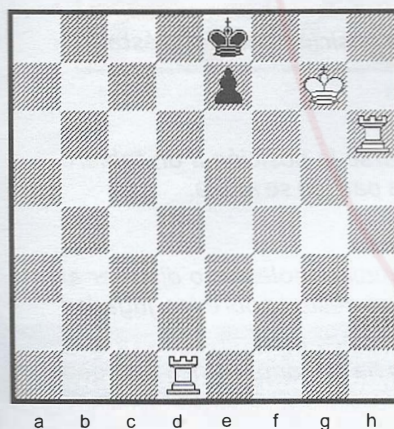
Tarea 20: En cada tablero anota las jugadas que dan jaque mate y las que ahogan al Rey rival.



Mate: ++

Ahogado:

B



Mate: ++

Ahogado:

B



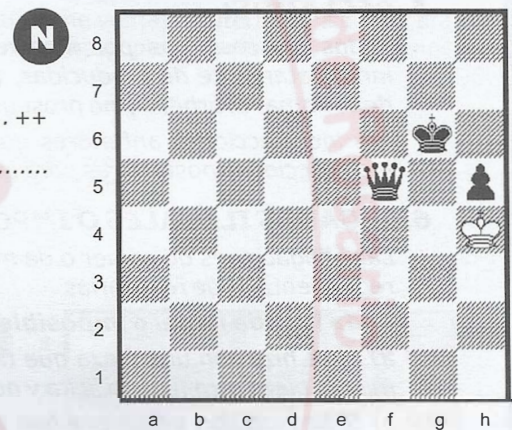
Mate: ++

o ++

Ahogado:

o

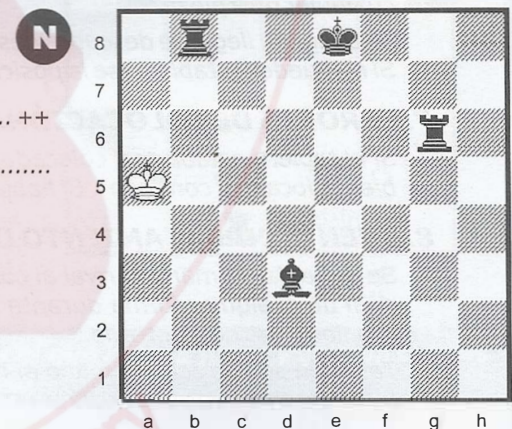
B



Mate: ++

Ahogado:

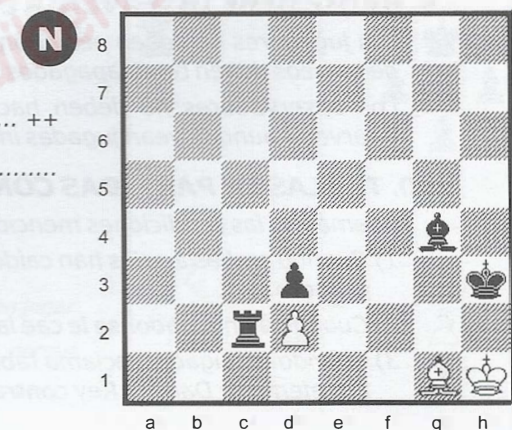
o



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

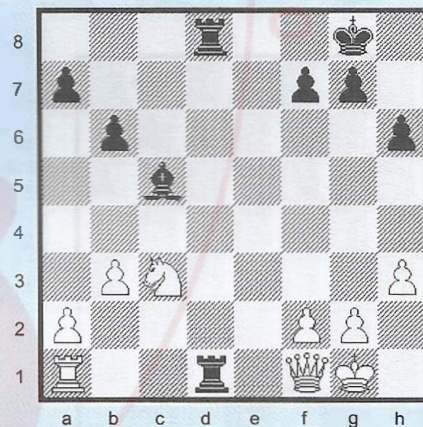
Es la repetición de cambios equivalentes. Le conviene simplificar al jugador que tiene ventaja material suficiente para ganar o al que trata de lograr tablas. Al que va perdiendo casi nunca le conviene cambiar piezas porque cuanto menos material queda, más importancia adquiere la ventaja del rival.



B

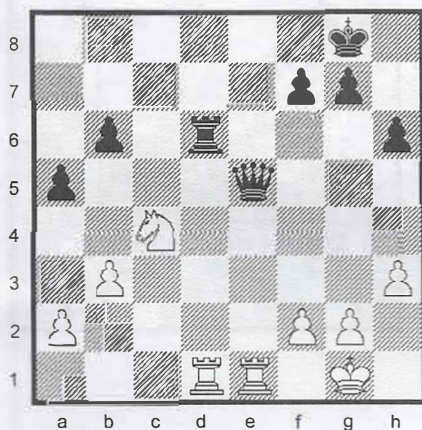
33: Si las blancas comen el Caballo el cambio es equivalente: **1. Axc5, Txc5** (3-3=0). Si comen la Torre de g5 ganan calidad: **1. Axc5, hxc5** (5-3=2). Pero si comen la Torre de f7 pierden material: **1. Dxf7+, Rxf7** (5-9=-4).

N



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 21: 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.



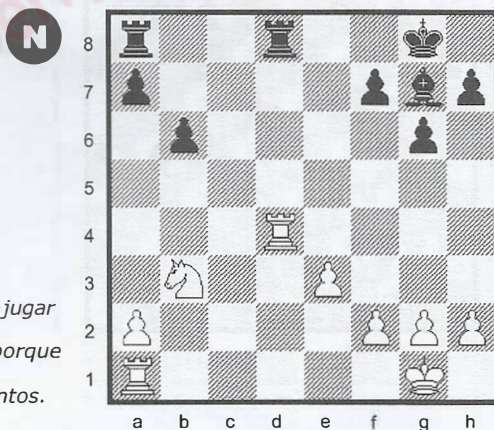
Las blancas deben jugar

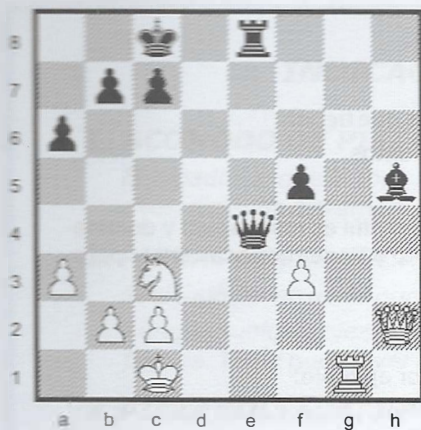
1., porque
ganan puntos.

B

Las negras deben jugar

1., porque
ganan puntos.





Las blancas deben jugar

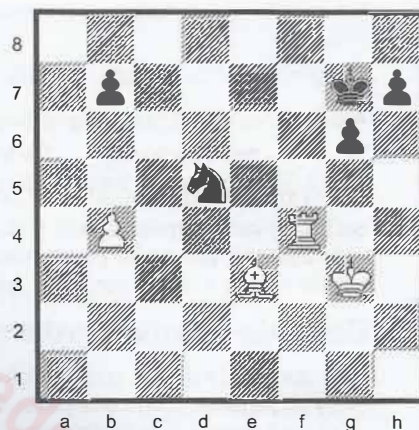
1., porque
ganan puntos.

B

Las negras deben jugar

1., porque
ganan puntos.

N



Las blancas deben jugar

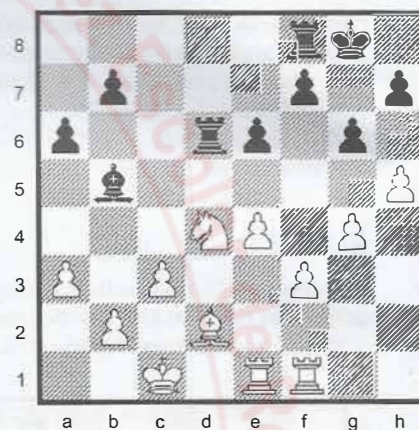
1., porque
ganan puntos.

B

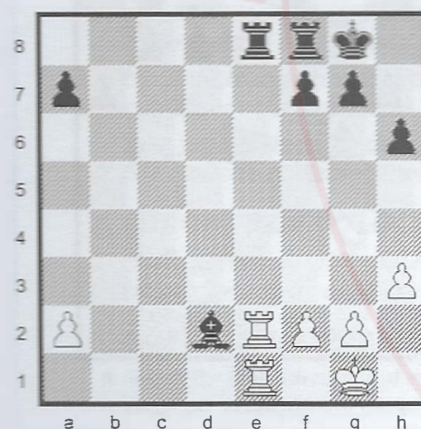
Las negras deben jugar

1., porque
ganan puntos.

N

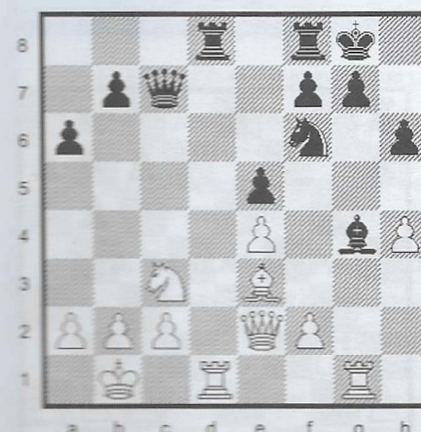
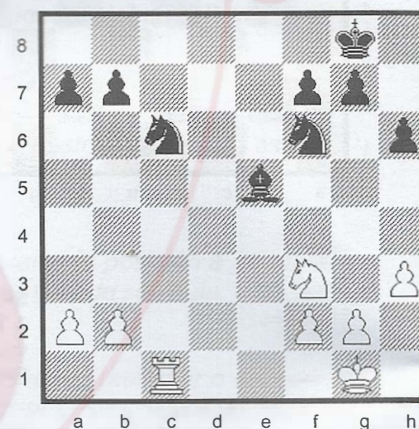


Tarea 22: Al lado de cada tablero anota las mejores jugadas de las blancas, seguidas de las mejores respuestas de las negras. Calcula cuál es la ventaja material que consiguen las blancas en cada tablero.



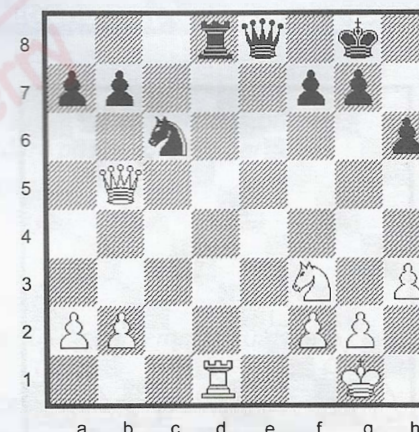
1.;
2. y las blancas
ganan puntos.

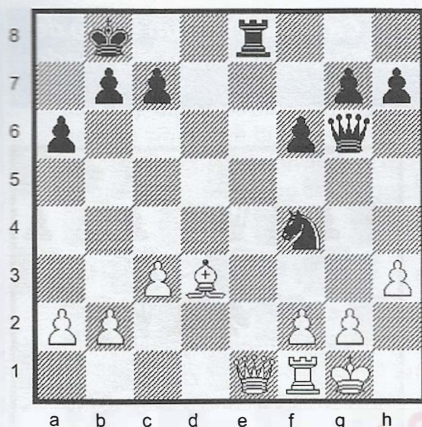
1.;
2. y las blancas
ganan puntos.



1.;
2. y las blancas
ganan puntos.

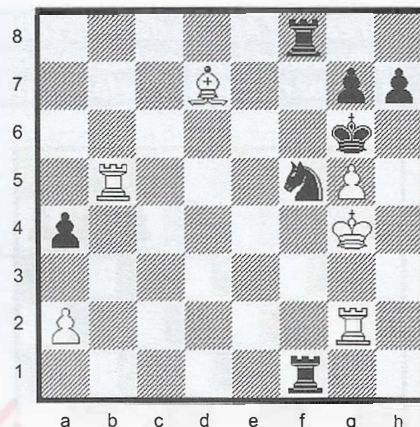
1.;
2. y las blancas
ganan puntos.





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.

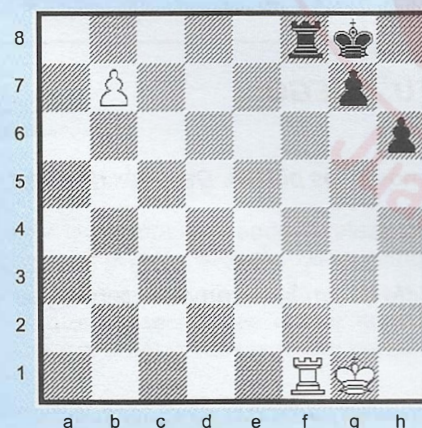


35: La Dama blanca está mejor ubicada que la Dama negra. Las blancas gana un peón jugando: **1.De8+!**, **Rh7**; **2.Dxf7**. Pero si cambian Damas: **1.Dxb5?**, **cx b5** las negras desdoblan su peón **c** y la partida es pareja.

B

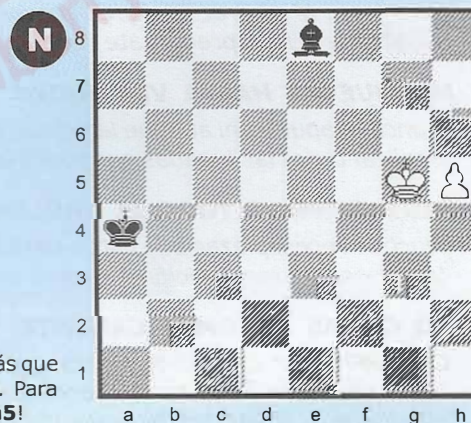


36: Las negras ganan jugando: **1...., Cd1!**; **2.Rf1, Cxb2**; **3.Re1, Rf6**; etc. Pero si cambian el Caballo, que puede atacar, por el Alfil blanco, que está bloqueado, la partida se encamina a tablas.



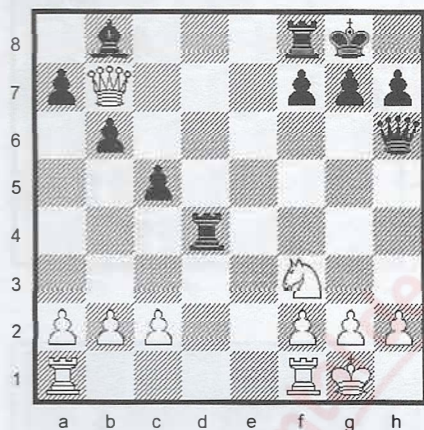
37: La Torre negra vale más que la Torre blanca porque controla la casilla de coronación **b8**. Las blancas ganan si cambian las Torres ahora: **1.Txf8+!**, **Rxf8**; **2.b8D+**.

B

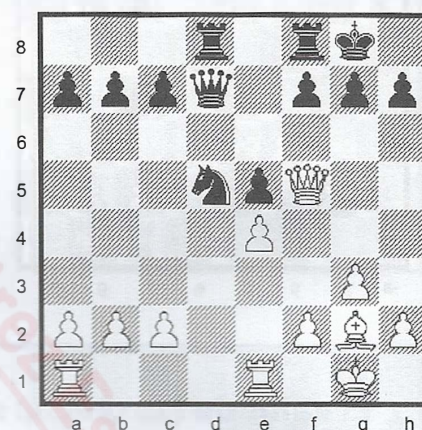


38: El peón blanco, que puede coronar, vale más que el Alfil negro que no alcanza para dar mate. Para lograr tablas las negras deben jugar: **1., Axh5!**

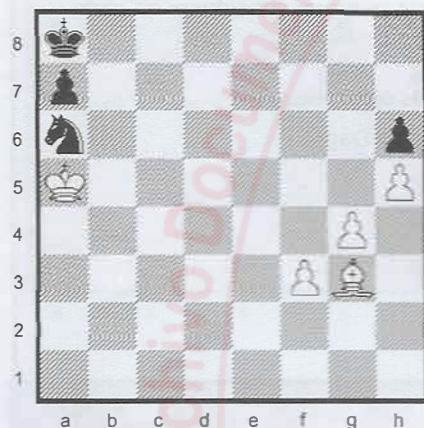
Tarea 23: Al lado de cada tablero está anotada la próxima jugada de las blancas. Calificala con un signo de admiración (!) si es buena o con un signo de interrogación (?) si es un error. Justifica tu opinión anotando la mejor respuesta de las negras.



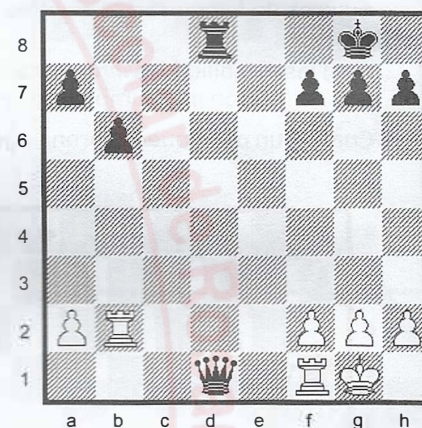
1. **C x d4**, porque
la mejor respuesta de
las negras es



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



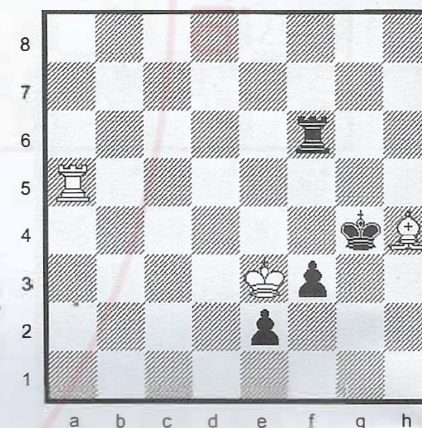
1. **R x a6**, porque
la mejor respuesta de
las negras es



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



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



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

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 parezca la única posible. Para elegir lo que más te conviene tenés que analizar todas las 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

Es muy difícil obtener ventaja material atacando las piezas de nuestro rival de a una por vez. Si está atento, 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.

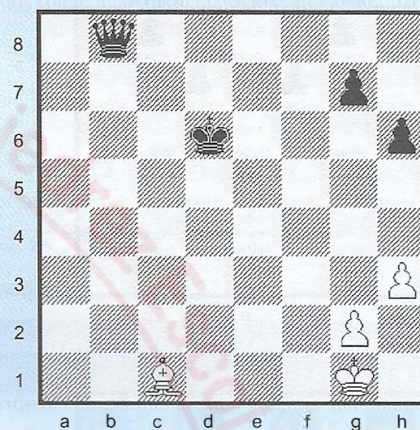
Jaque con Rayos X

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.

B

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



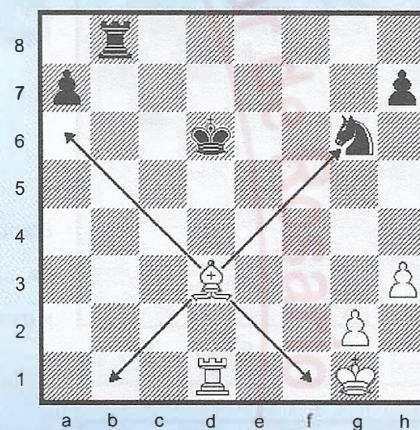
Jaque al descubierto

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.

B

40: Con cualquier jugada del Alfil, la Torre da jaque al descubierto. La mejor es comer el Caballo (**1.Axg6+**). Cuando las negras muevan el Rey para salir del jaque, el Alfil también podrá comerse el peón (**2.Axh7**).

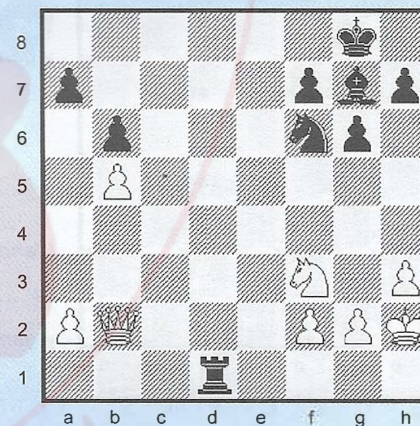


Descubierto con jaque

Cuando en la línea de ataque de mi Dama, Torre o Alfil hay una pieza indefensa o de mayor valor y saco de esa línea otra pieza propia que se interponía, dando jaque con ella, mi rival deberá defender su Rey y el ataque de la pieza destapada casi nunca podrá ser evitado.

N

41: Si las negras dan jaque con su Caballo **1....,Cg4+** las blancas pueden comerlo con su peón (**2.hxg4**) o mover **2.Rg3**. Pero no pueden evitar que después el Alfil negro les coma la Dama **2....,Axb2**.



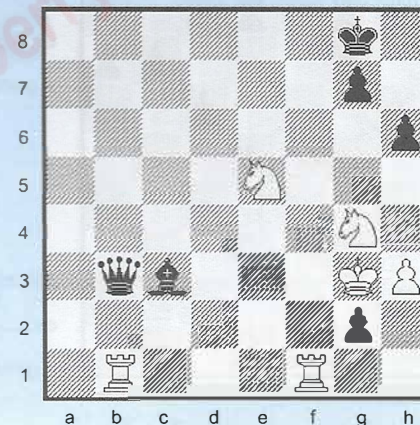
Jaque doble

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

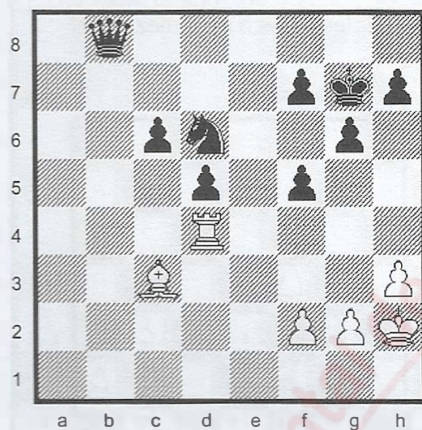
La única respuesta al jaque doble es mover el Rey, porque no se pueden comer las dos piezas que dan jaque ni tapar los dos jaques a la vez.

N

42: Al mover **1....,Axe5+** la Dama negra da jaque al descubierto. Las blancas no pueden comer la Dama (**Txb3**) ni tapar con **Tf3** o **Ce3** por el jaque del Alfil. Tampoco pueden comer el Alfil (**Cxe5**) ni tapar con **Tf4** por el jaque de la Dama. Deben mover **Rf2** o **Rh4**.



Tarea 24: En cada tablero anota el mejor jaque que pueden hacer blancas y negras, qué tipo de jaque es y que ventaja consiguen.

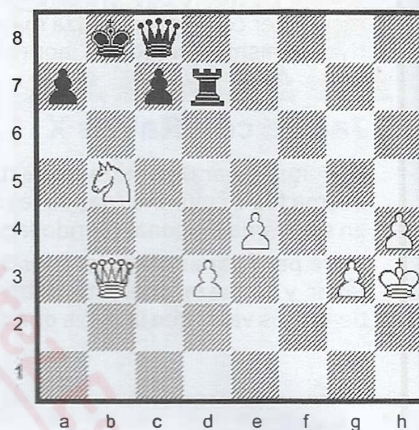


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

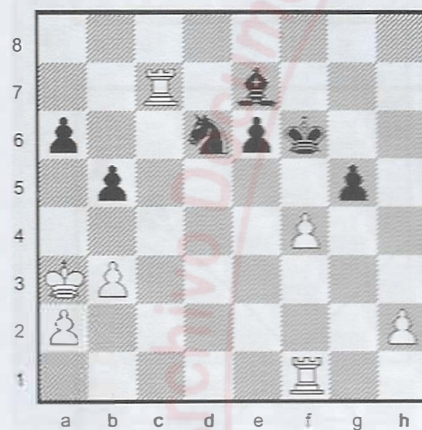
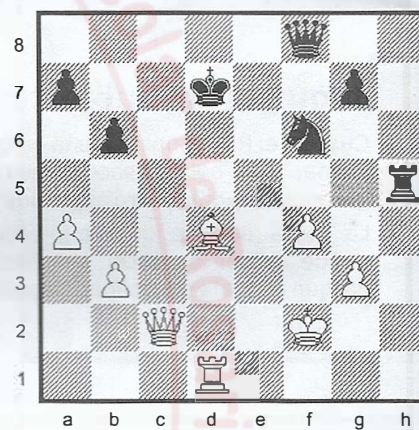


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

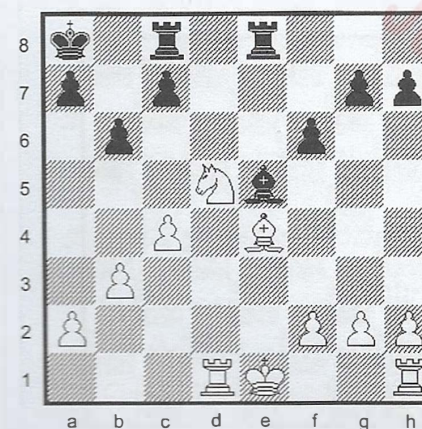
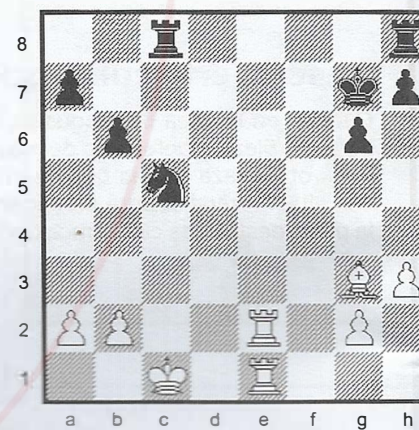


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

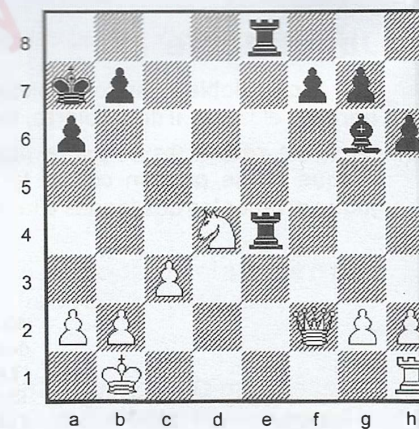


Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

Negras:
es
y ganan

Blancas:
es
y ganan

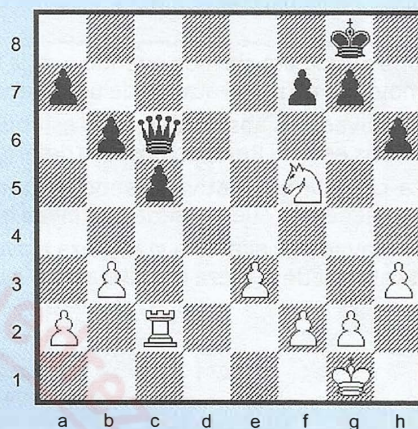


Doblete

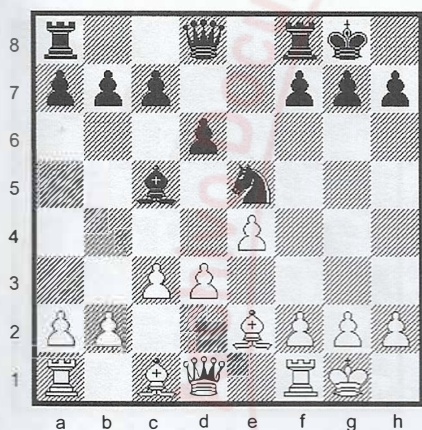
El doblete consiste en mover una pieza a una casilla desde la que ataca dos piezas contrarias de más valor, que no están defendidas o que quedan con defensa insuficiente. También puede incluir un jaque o una amenaza de mate.

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

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.



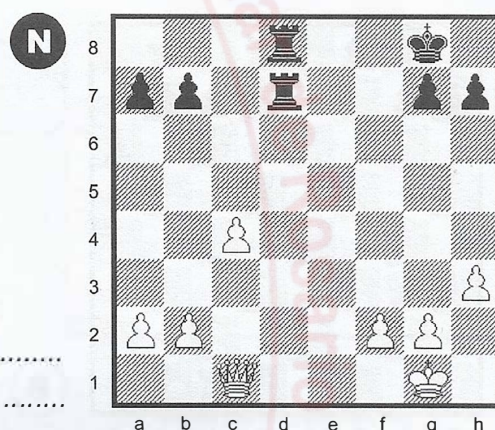
Tarea 25: En cada tablero anota el doblete ganador, la mejor respuesta del rival y las capturas que concretan la ganancia de material del bando atacante.



1.
2.

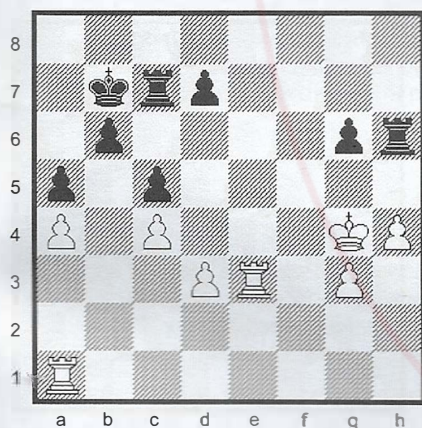
B

1.
2.



N

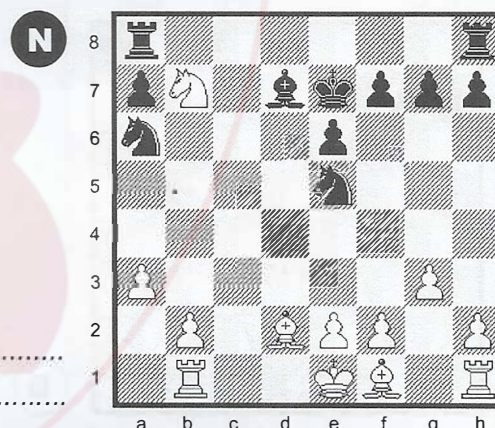
1.
2.



1.
2.

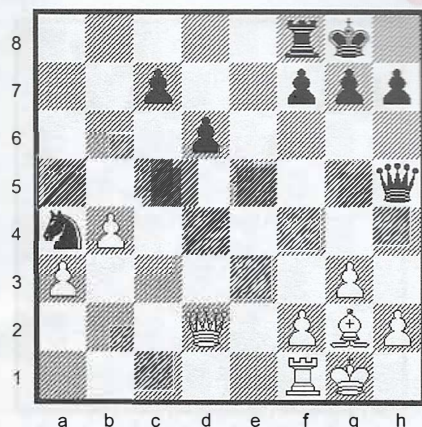
B

1.
2.



N

1.
2.



1.
2.

B

1.
2.



N

1.
2.

Clavada

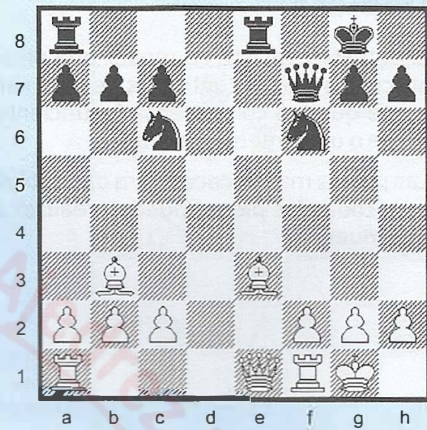
Una pieza está clavada cuando queda inmovilizada o limitada en su movimiento por el ataque de una Dama, Torre o Alfil contrarios.

La clavada es absoluta cuando es imposible mover la pieza porque detrás está su Rey y al mover lo dejaría en jaque.

La clavada es relativa cuando se puede mover la pieza, pero no conviene, porque perdería una pieza más valiosa o recibiría 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.

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 26: 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.



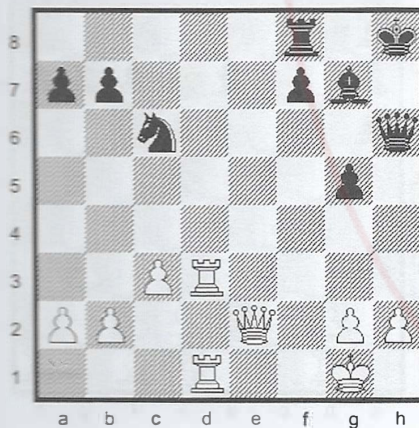
1.,

2.,

tipo de clavada:

.....

B



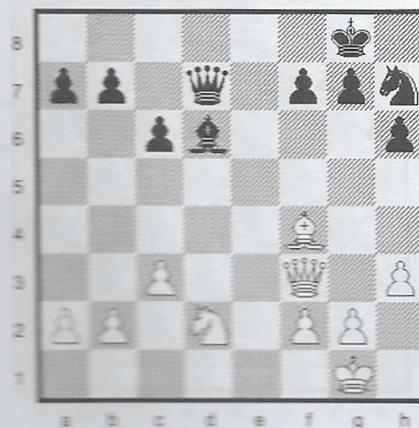
1.,

2.,

tipo de clavada:

.....

B



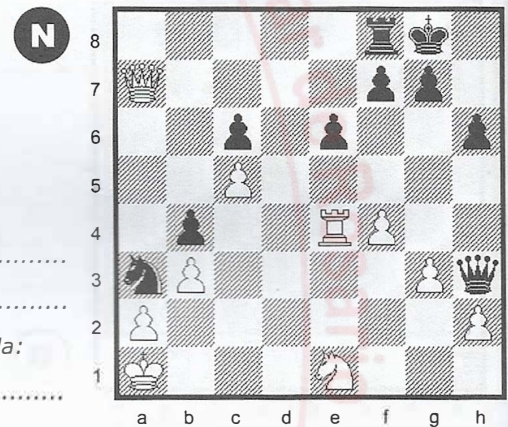
1.,

2.,

tipo de clavada:

.....

B



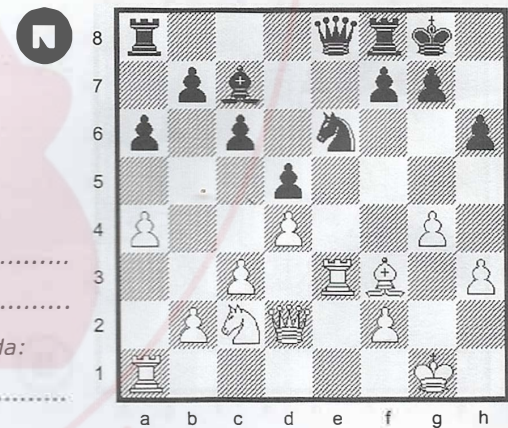
N

1.,

2.,

tipo de clavada:

.....



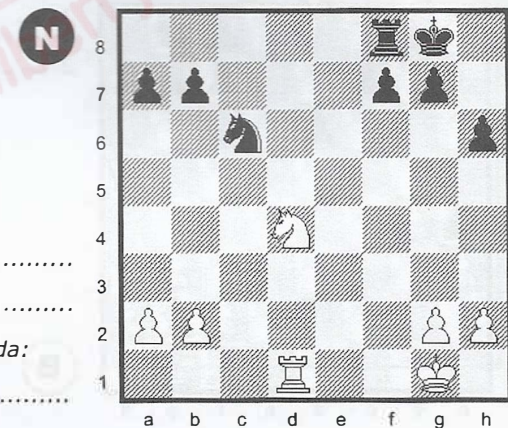
N

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 un peón, hay que coronarlo y luego dar mate con la Dama.

Veremos cómo se puede coronar un peón: 1) si está alejado de su propio Rey o 2) si su Rey está próximo y puede protegerlo.

La ley del cuadrado

Cuando al peón no lo defiende su Rey, sólo coronará con éxito si, cuando le toca jugar, el Rey contrario está fuera del cuadrado que tiene como vértices la casilla del peón y la de coronación.

Veamos el ejemplo **45**: si el Rey negro está dentro del cuadrado (**Rg3**), llega a comer la Dama cuando el peón corona: **1. b4, Rf4; 2. b5, Re5; 3. b6, Rd6; 4. b7, Rc7; 5. b8D+, Rxb8**.

Pero si el Rey negro está fuera del cuadrado (**Rh8**) el peón corona: **1. b4, Rg8; 2. b5, Rf8; 3. b6, Re8; 4. b7, Rd8; 5. b8D+, Rd7**.

El Rey delante de su peón gana

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

Porque 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. d8D+**.

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

En el ejemplo **46**, aunque jueguen las negras, también ganan las blancas porque el peón llega a la fila 7 sin dar jaque al Rey:

1...., Re8; 2. d6, Rd8; 3. d7 y el Rey negro tiene salida por **c7**. El Rey blanco ocupa la fila 7 y protege la coronación de su peón: **3...., Rc7; 4. Re7, Rc6; 5. e8D**.

Oposición y triangulación

La oposición consiste en colocar tu Rey delante del Rey rival, con una cantidad de casillas impares de distancia (1, 3 o 5), por la columna, la fila 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 **47**, 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 tienen que apartarse: **3. Rd3** o **Rf3** y no pueden evitar que con **3...., Rf5** o **Rd5**, las negras capturen uno de los peones blancos y coronen uno de los suyos.

Las blancas deben retroceder **triangulando**. Primero mueven en diagonal **2. Rd3!** y luego de **2...., Re5** recuperan la **oposición** jugando **3. Re3** y conservando el equilibrio.

Las negras también tienen que retroceder **triangulando** para no perder. Primero deben mover en diagonal **3...., Rd6!** y después de **4. Re4** recuperan la oposición con **4...., Re6!**.

Sacrificios para pasar un peón

En el ejemplo **48**, las blancas ganan sacrificando 2 peones, porque sus peones están más cerca de coronar que los peones negros:

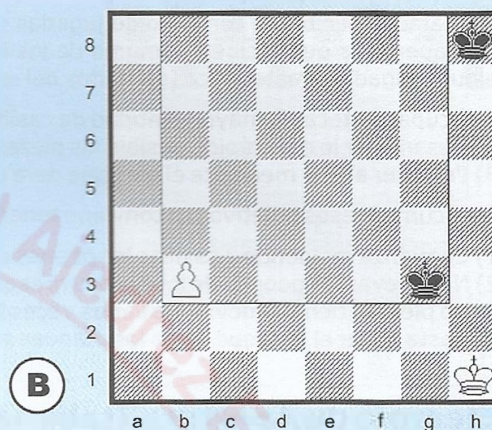
1. g6, fxg6; 2. h6! y las negras no pueden evitar que pase un peón:

Si **2...., g7xh6; 3. f6** y el peón **f** corona en 2 jugadas.

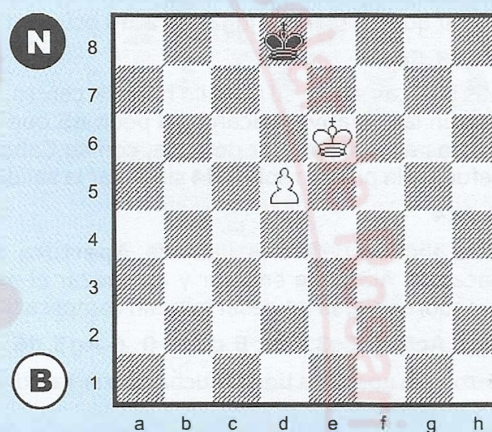
Si **2...., g6xf5, 3. hxg7** y el peón **g** corona en la próxima.

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

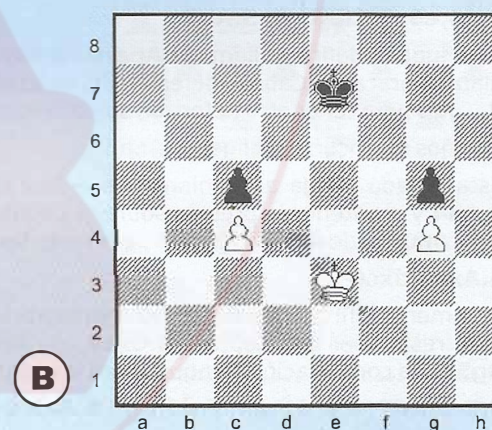
45: Ley del cuadrado



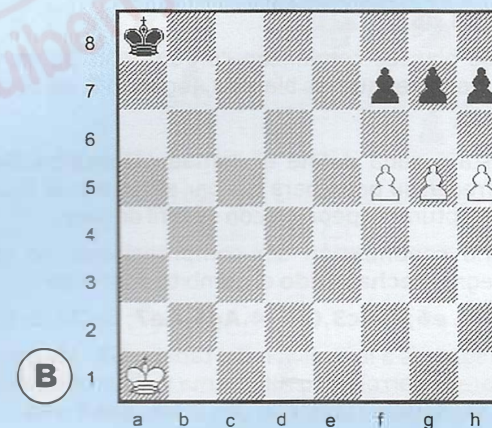
46: Rey delante de su peón gana



47: Oposición y triangulación



48: Sacrificios para coronar



Aperturas

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

- 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.

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

- 1) Comienza moviendo 2 casillas 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 los Reyes.

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 está defendido. Las negras eligen la mejor defensa, con su Caballo Dama, que además 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 enrocar y amenazar el peón débil **f7**. Si ambos jugadores eligen un desarrollo sin complicaciones pueden seguir:

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

Pero esta apertura tiene muchas variantes divertidas para estudiar.

49: Apertura italiana



Ejemplo de Apertura Española

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

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

Esta jugada define la llamada **Apertura Española**. Con su Alfil las blancas atacan al Caballo defensor del peón **e5**. Si las negras juegan **3...., d6** para tener otro defensor, su Caballo queda clavado.

Veamos que ocurre si eligen **3...., a6**

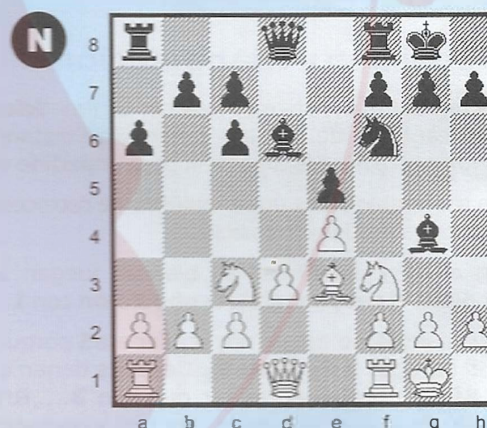
Esta jugada obliga a las blancas a definir un plan. Pueden jugar **4. Aa4** y mantener la presión sobre el Caballo o elegir la **Variante del cambio**, de Alfil por Caballo, que no es tan agresiva:

4. Axc6, dxc6

Al comer el Alfil con el peón **d**, las negras abren el camino a su Dama para 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 ... (tablero 50)

50: Apertura española



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 el centro.

2. c4

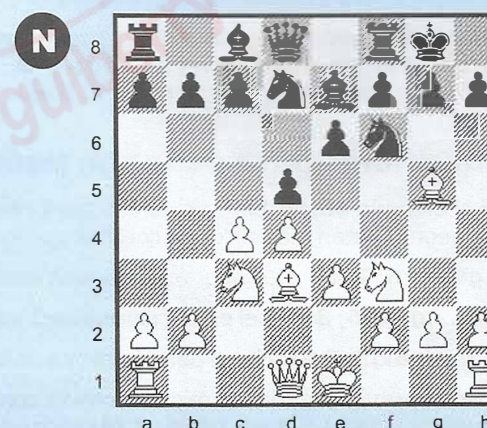
Esta jugada define el llamado **Gambito de Dama**. Las blancas ofrecen su peón para ocupar el centro: si **2...., dxc4**; **3. e4** y luego recapturar el peón **c4** con su Alfil del Rey.

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 tablero **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, dxc4** o **c5**.

51: Gambito de Dama



Mates en la apertura

Las aperturas tienen muchas más complicaciones que los ejemplos de la página anterior. Pero seguir esas recomendaciones generales que te dimos te ayudarán a eludir el peligro de una derrota rápida. Veamos tres tipos de mates de apertura y cómo evitarlos.

1. Mate del loco

1.e4, g5 ?

Es un grave error mover los peones laterales del lado del Rey.

2.d4, f6 ??

Las blancas atacan al descubierto el peón **g5** con su Alfil. Las negras lo defienden de la peor manera: abriendo la **diagonal de la muerte**.

3.Dh5++ (tablero 52)

El Alfil y el Caballo del Rey mueven a casillas negras y no pueden tapan 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++**.

2. Mate pastor

Este ataque aprovecha la debilidad del peón **f7**, al que sólo defiende su Rey, atacándolo al mismo tiempo con la Dama y el Alfil del Rey.

1.e4,e5; 2.Ac4,Ac5 ?; 3.Dh5,Cf6 ??; 4.Dxf7++ (tablero 53)

Cómo evitar el mate pastor

Luego de **2.Ac4**, las negras deben jugar **2....,Cf6** para impedir que la Dama blanca mueva a **h5**. Después deben sacar su Alfil Rey y enrocar. Si las blancas mueven primero **2.Df3**, con **2....,Cf6** también se evita el mate pastor porque el Caballo le impide a la Dama comer en **f7**.

Si las blancas mueven primero **2.Dh5** las negras tienen que defender primero **e5** con **2....,Cc6**. Cuando las blancas juegan **3.Ac4** pueden echar a la Dama con **3....,g6**, ganando tiempos de desarrollo a costa de la Dama. Si las blancas insisten con **4.Df3** las negras bloquean el ataque a **f7** con **4...., Cf6** (tablero 54)

Si las blancas planean atacar el Cf6 con **5.d3** y **6.Ag5** o **5.g4** y **6.g5** las negras con **5....,Cd4** amenazan la Dama y doblete a Rey y Torre en **c2**. Las blancas deben volver con **6.Dd1** y perdieron 3 tiempos.

Si las blancas juegan **5.Db3** también sirve **5....,Cd4; 6.Axf7+,Re7; 7.Dc4,b5!** y la Dama no puede seguir defendiendo su Alfil.

Conclusión: no conviene sacar la Dama en la apertura; sólo puede servir para ganales a rivales con muy poca experiencia.

3. Mate de Legal

El nombre de este mate se debe a la partida que el francés **Kermur de Legal** le ganó a Saint Brié en 1750:

1.e4,e5; 2.Cf3,d6

En general, en la apertura es mejor sacar piezas que mover peones. Para defender el peón **e5** es mejor **2...., Cc6**. Mientras el **Cc6** ayuda a controlar la casilla **d4**, el peón **d6** tapa la salida del Alfil Rey.

3.Ac4,Ag4

Con su Alfil Dama las negras **clavan** el Caballo blanco, pero demoran 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, ahora para sacar su Alfil Rey encerrado por **g7**.

5.Cxe5!,Axd1 (tablero 55)

La jugada blanca parece un error porque permite que las negras se coman la Dama blanca, pero en realidad es un **sacrificio** que aprovecha la falta de desarrollo de las negras para dar mate:

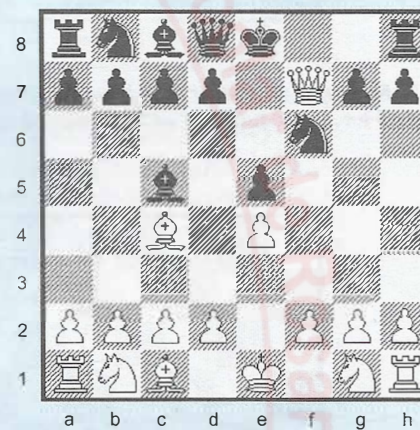
6.Axf7+ (defendido por el Ce5),Re7 (única); 7.Cd5++

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

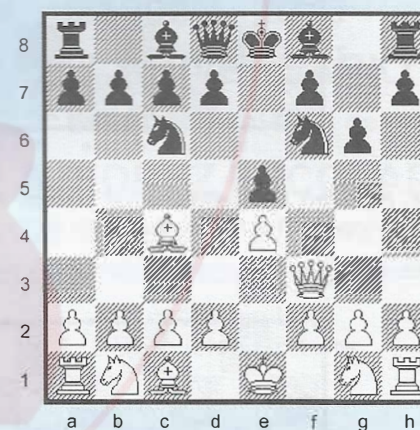
52: Mate del loco



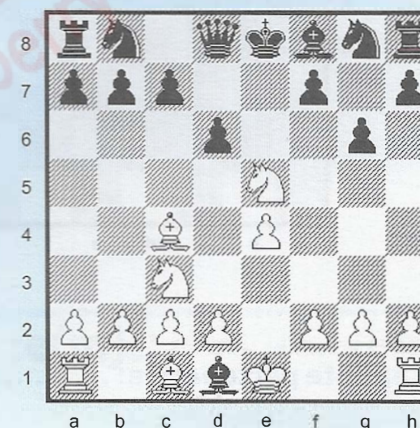
53: Mate pastor



54: Mate pastor evitado

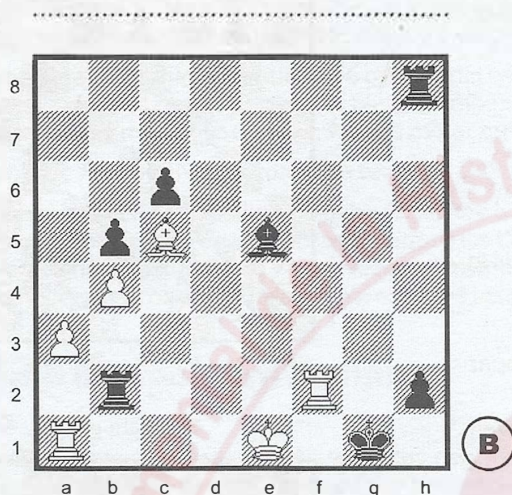


55: Mate de Legal (en dos jugadas)

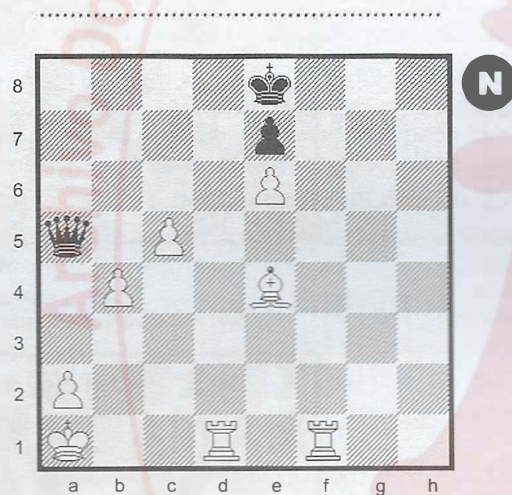


PROBLEMAS INTEGRADORES

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

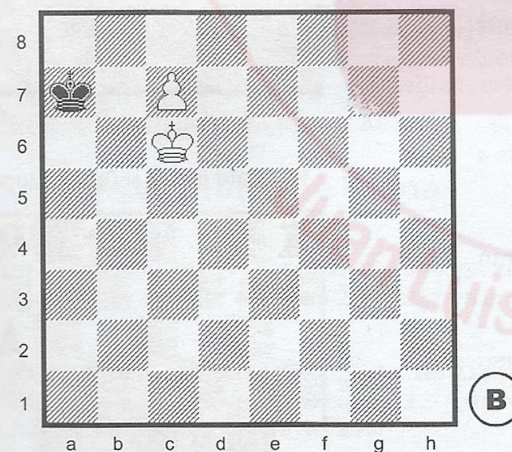


3. Recurso salvador: Las blancas amenazan $Ag6++$ o $Ac6++$. ¿Qué jugaron las negras para lograr tablas?

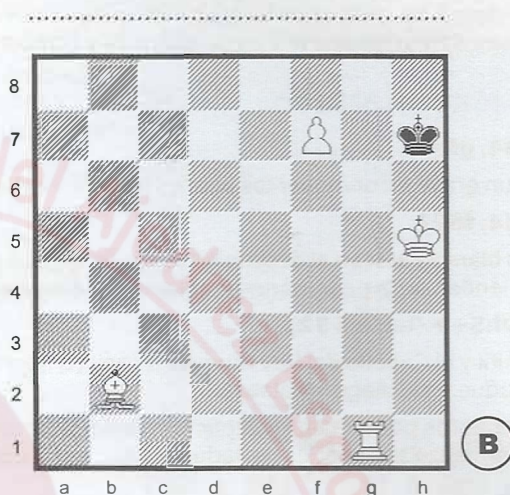


5. Mate en 2 jugadas: ¿Qué jugaron las blancas para no ahogar al Rey negro y dar mate en 2 jugadas?

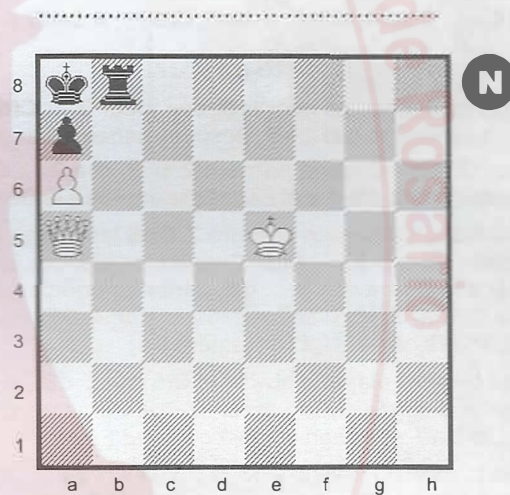
1.,; 2.++



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



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



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: