

# 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 - Las piezas y su posición inicial - La notación algebraica - El movimiento de las piezas - Recorridos en varias jugadas - Las capturas de las piezas contrarias - La captura "al paso" de los peones - Ataque y defensa - Piezas defendidas y piezas "colgadas" - El valor de las piezas - Cambio equivalente y ganancia de material - Las jugadas imposibles del Rey - El jaque - El jaque mate - La partida tablas - El Rey ahogado - El jaque perpetuo - La coronación del peón - El enroque - Breve historia del ajedrez - Ataques múltiples - Jaque con rayos X - Jaque al decubierto - Descubierta con Jaque - Jaque doble - Dobletes - Clavadas - El valor relativo de las piezas según la posición - Mates básicos contra Rey solo: de dos Torres, de Dama y Rey, de Torre y Rey - Finales básicos: Rey y peón contra Rey - Regla del cuadrado - Oposición y triangulación - Nociones de apertura - Aperturas Italiana, Española y Gambito de Dama - Mates de apertura: mate del loco, mate pastor, mate de Legal - Indicaciones generales sobre el reglamento del juego.*

DISTRIBUCIÓN GRATUITA





## Santa Fe: modelo de enseñanza de ajedrez en las escuelas

En Santa Fe tenemos experiencias de muchos años que nos demuestran que jugando se aprende mejor. Y sabemos también, porque lo vemos en las escuelas, que ustedes disfrutan mucho cuando estudian jugando, cuando a través del juego logran habilidades y conocimientos nuevos.

Un gran ejemplo de este modo de aprender es la práctica del ajedrez. Por eso lo traemos a la escuela, y armamos una propuesta que estamos seguros que los acompañará en la aventura de aprender, junto con los compañeros, docentes y también en familia.

El ajedrez es el juego más antiguo y popular del mundo. ¡Mientras más lo jueguen, más fascinante lo encontrarán! Y este cuadernillo los guiará en la exploración, con los maestros, del tablero, las piezas y el propio juego.

El tablero es el campo de batalla, allí dos rivales dirigen un ejército de caballos, alfiles, peones, torres, damas y reyes que se mueven, en cada jugada, con el objetivo de encerrar a su adversario. Para lograr llegar a la meta necesitarán concentrarse y pensar cada movimiento. ¡Es un juego desafiante y divertido!

Irán descubriendo, además, cómo las figuras geométricas, los movimientos, las fracciones, los cálculos, la creatividad para resolver problemas están presentes al ir avanzando en el juego.

Con esta propuesta, están frente al desafío de explorar al máximo la curiosidad y la creatividad que sabemos que bullen en cada uno de ustedes, y la inquietud que los hace ir siempre un paso más allá.

¡El ajedrez es mucho más que un juego! Tomar decisiones, armar planes de acción ayudará a definir no solo el propio estilo en las partidas, sino también a encontrar muchas maneras de dar respuesta a diversas situaciones que se presentan en la vida.

Jueguen, disfruten, aprendan mucho y anímense a explorar y conocer el mundo, porque es la única forma de cambiarlo y hacerlo siempre mejor.

Dra. Claudia Balagué.  
Ministra de Educación

### LA LEYENDA DEL AJEDREZ

POR SU ANTIGÜEDAD, EL MISTERIOSO ORIGEN DEL JUEGO DE AJEDREZ ESTÁ UNIDO A UNA 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 EMPEZÓ A REINAR EN PAZ. COMO SISSA ERA MUY POBRE, EL REY LE OFRECIO QUE ELIGIERA CUALQUIERA DE SUS RIQUEZAS COMO RECOMPENSA.

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 SU CORTE QUE CUMPLIERA EL PEDIDO Y RIENDO PARA SUS ADENTROS, PENSÓ QUE AL SOLICITAR 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 ENTREGARLO QUE PEDÍA SISSA, PORQUE ERAN MÁS DE 18 TRILLONES DE GRANOS, EXACTAMENTE:

**18 . 446 . 744 . 073 . 709 . 551 . 615 GRANOS DE TRIGO**

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."



Este apunte pertenece a: ..... Grado: .....

Escuela: ..... Localidad: .....



## 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 de un color oscuro (se les dice negras).

## ESQUINAS BLANCAS A LA DERECHA

El tablero tiene dos esquinas de casillas blancas y dos esquinas de casillas negras. Las dos esquinas de casillas blancas siempre deben estar 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**.

## 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**.

## 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**.

## EL NOMBRE DE LAS CASILLAS

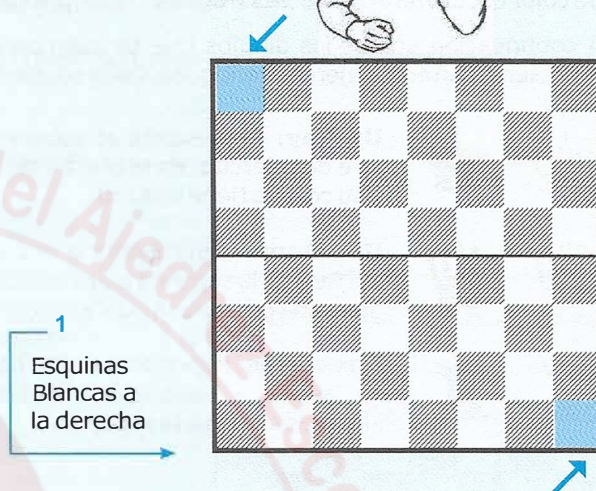
El nombre de cada casilla se forma con la letra de su columna, seguido del número de su fila. Por ejemplo: **e4**.

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.

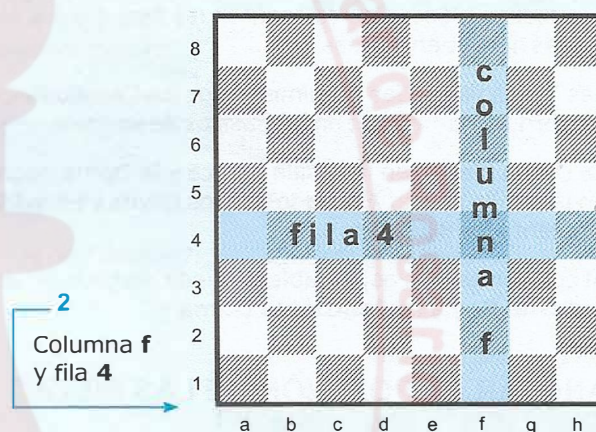
## EL CENTRO Y EL CENTRO AMPLIADO

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

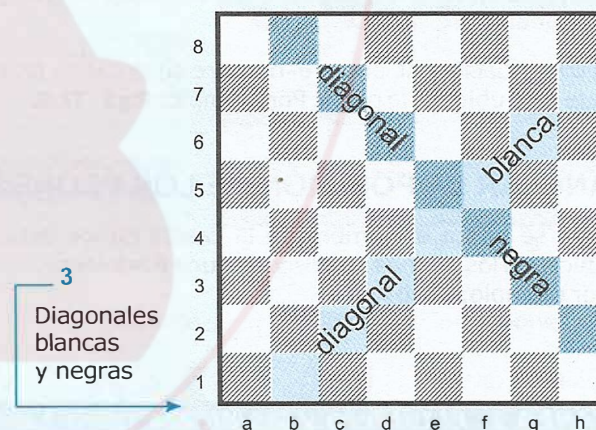
Ocupar y controlar con tus piezas el centro del tablero es muy importante para ganar los partidos de ajedrez.



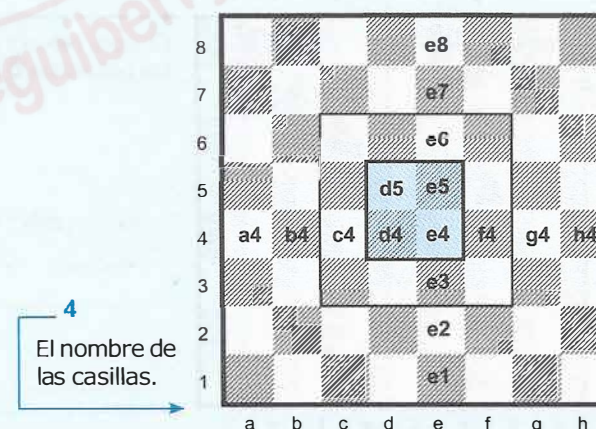
1  
Esquinas  
Blancas a  
la derecha



2  
Columna **f**  
y fila **4**



3  
Diagonales  
blancas  
y negras



4  
El nombre de  
las casillas.



## LAS PIEZAS

Cada jugador tiene **16** piezas que se distinguen por su color. Al equipo de color claro se lo llama "**las blancas**" y al equipo de color oscuro se lo llama "**las negras**". Siempre comienzan las blancas y luego se alterna una jugada de cada equipo.

A continuación vemos los dibujos que se usan para representar las piezas en los tableros impresos y la función que representaban en los ejércitos antiguos. Cada equipo tiene:



**Un Rey:** Representa al soberano y jefe del ejército. Es la pieza más alta y su corona tiene una cruz.



**Dos Alfiles:** Representan a los guardias reales o a los obispos de la iglesia.



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



**Dos Caballos:** Representan a la caballería del ejército.



**Dos Torres:** Representan a los carros de asalto al castillo rival. Tienen almenas en su parte superior.



**Ocho peones:** Representan a los soldados de infantería, que marchan a pie. Son las piezas más pequeñas.

## LA POSICIÓN INICIAL

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

Las Torres van en las esquinas, luego los Caballos y los Alfiles. Las Damas van en las casillas de su 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**.

5

La posición inicial



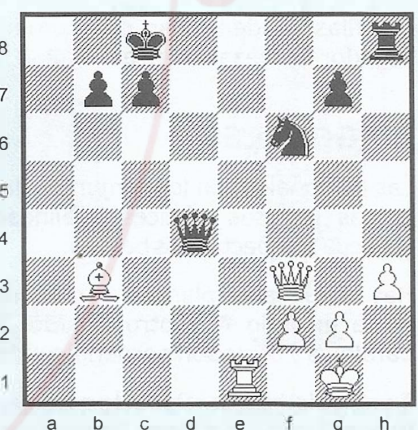
## ANOTAR LA POSICIÓN DE LAS PIEZAS

Primero se anota la inicial del nombre de la pieza en mayúscula: **R** (Rey), **D** (Dama), **T** (Torre), **A** (Alfil), **C** (Caballo).

A continuación, se anota el nombre de la casilla en la que está ubicada la pieza. Por ejemplo: **Rg1, Th8**.

6

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

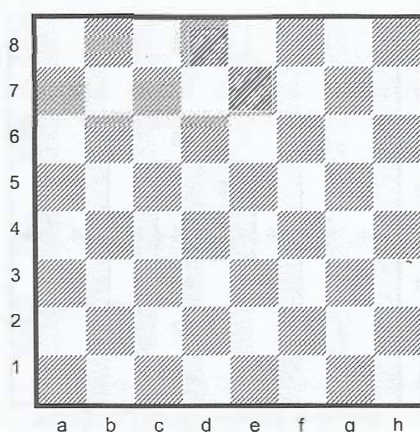


## ANOTAR LA POSICIÓN DE LOS PEONES

Sólo se anota el nombre de la casilla donde están ubicados los peones, sin escribir una P adelante.

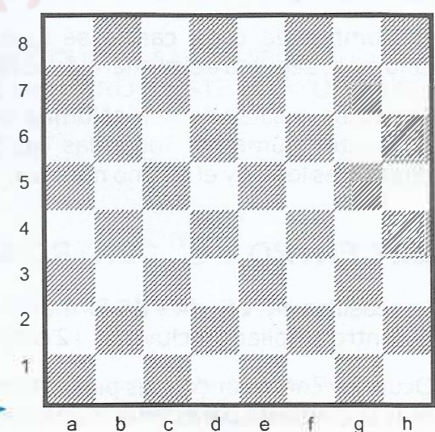
Por ejemplo: **f2, b7**.

## TAREA 1: El tablero y las piezas (para hacer en clase de matemática)



En este tablero pinta las columnas **b** y **g**.

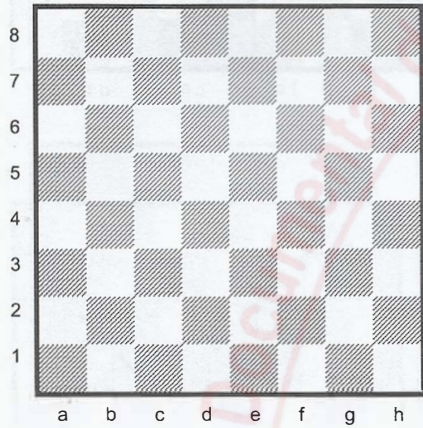
En este tablero pinta las filas **3** y **7**.





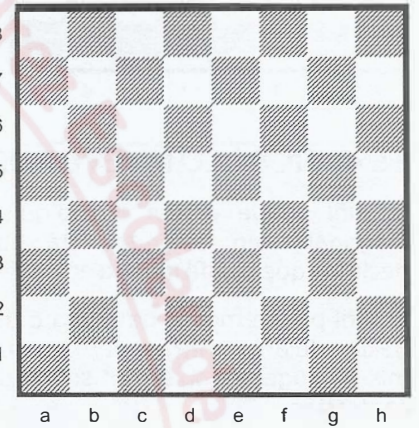
**TAREA 1 (continuación): El tablero y las piezas (para hacer en clase de matemática)**

**Contemos y calculemos:** ¿Cuántas casillas tiene cada columna?: ..... ¿Cuántas columnas hay en el tablero?: .....  
 ¿Cuántas casillas tiene cada fila?: ..... ¿Cuántas filas hay en el tablero?: .....  
 ¿Cuántas casillas tiene en total el tablero?: ..... ¿Cuántas casillas del tablero son blancas?: ..... ¿Y negras?: .....  
**¿Son paralelas o perpendiculares?:** Todas las columnas entre sí son .....  
 Todas las filas entre sí son ..... Todas las columnas son ..... a todas las filas.  
 ¿Cómo se llaman los ángulos que forman entre sí las líneas perpendiculares? .....

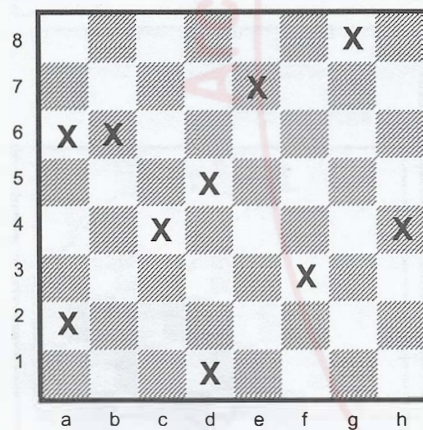


En este tablero pinta la diagonal mayor blanca, una diagonal blanca de 3 casillas y otra diagonal blanca de 4 casillas. ¿Cuál es perpendicular a la diagonal mayor?

En este tablero pinta la diagonal mayor negra, una diagonal negra de 2 casillas y otra diagonal negra de 5 casillas. ¿Cuál es paralela a la diagonal mayor?



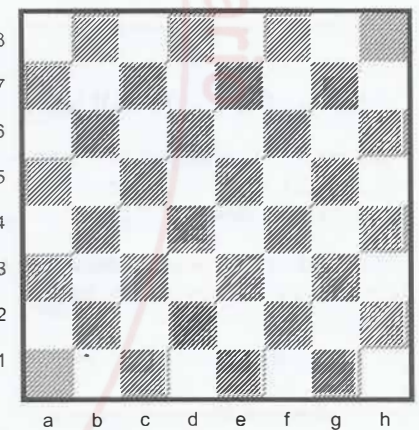
**Responde:** ¿Cuántas diagonales de 2 casillas hay en total en un tablero de ajedrez?: ..... ¿y de 3 casillas?: .....  
 ¿y de 4 casillas?: ..... ¿y de 5 casillas?: ..... ¿y de 6 casillas?: ..... ¿y de 7 casillas?: ..... ¿y de 8 casillas?: .....



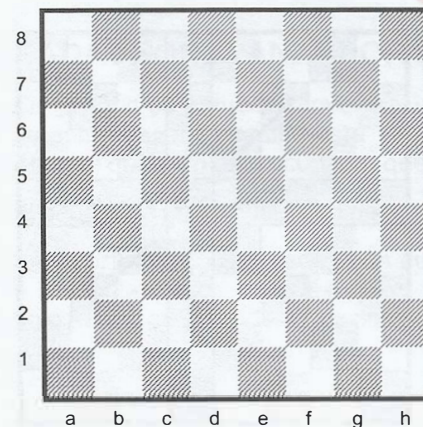
Escribe los nombres de las casillas que están marcadas en este tablero:

.....  
 .....

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



En las próximas tareas utiliza estos dibujos para representar las piezas blancas y negras

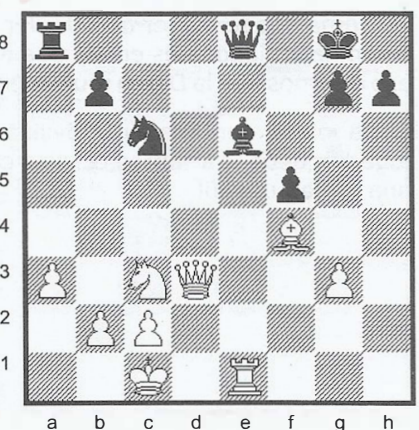


En este tablero dibuja las siguientes piezas: **Blancas:** Rg1, Db3, Tf1, Ag2, Cc3, a2, f2, g3, h3. **Negras:** Rf8, Dg5, Te8, Ab6, Cd6, c7, f7, g7, h6.

Escribe la posición de estas piezas:

**Blancas:** .....

**Negras:** .....





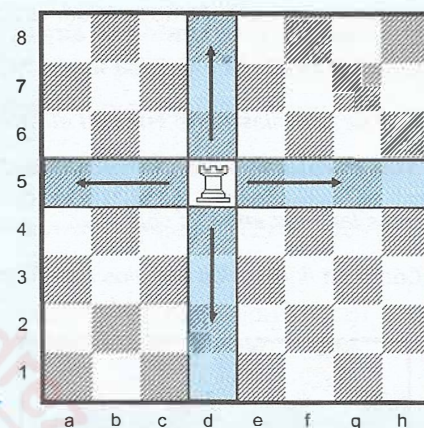
## LA TORRE MUEVE POR COLUMNAS Y FILAS

La Torre puede mover a cualquier casilla de la columna o de 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, para adelante o para atrás, a la derecha o a la izquierda, pero no puede doblar en la misma jugada, ni saltar sobre piezas propias o contrarias.

7

La **Td5** puede mover a cualquiera de las 14 casillas pintadas: 7 de la columna **d** y 7 de la fila **5**.



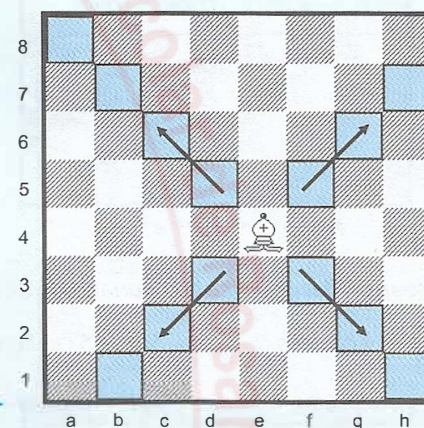
## EL ALFIL SÓLO MUEVE POR DIAGONALES

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 casillas, hacia adelante o atrás, pero no puede doblar en la misma jugada, ni saltar sobre piezas propias o contrarias.

8

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**.



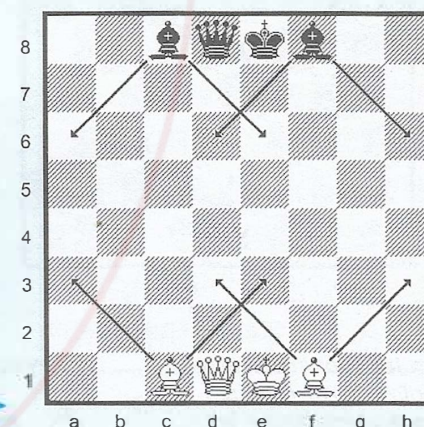
## CADA ALFIL SÓLO MUEVE POR UN COLOR

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.

9

El **Ac1** sólo puede mover por las negras y el **Af1** por las blancas. EL **Ac8** sólo puede mover por las blancas y el **Af8** por las negras.



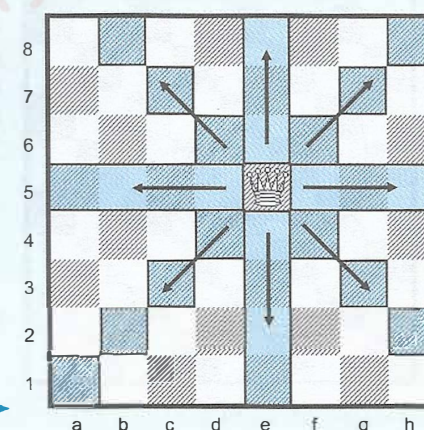
## LA DAMA MUEVE COMO TORRE O ALFIL

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

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

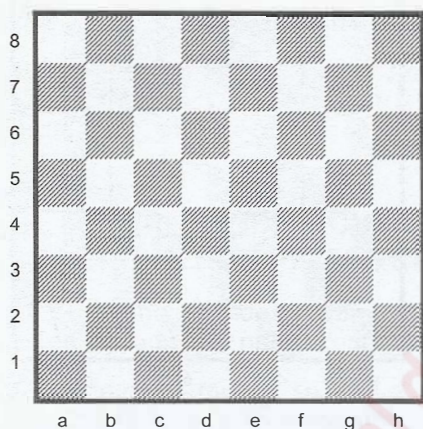
10

La **De5** puede mover a cualquiera de las 27 casillas pintadas: 14 como Torre y 13 como Alfil.



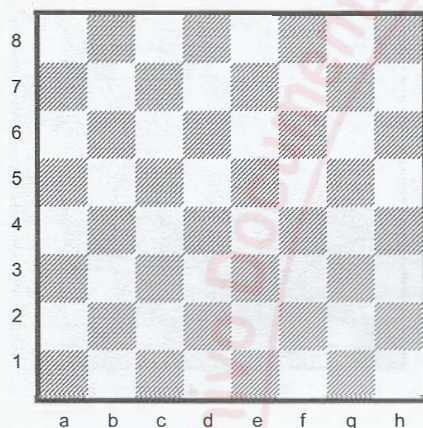
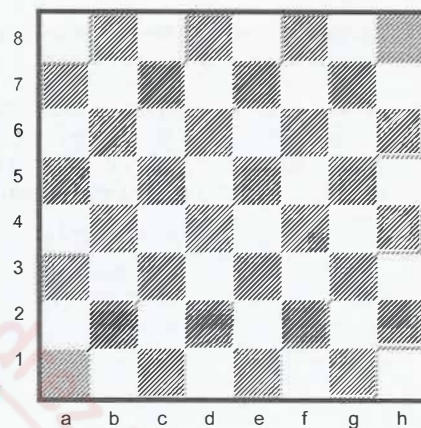


## TAREA 2: Los movimientos de Torres, Alfiles y Damas en una jugada



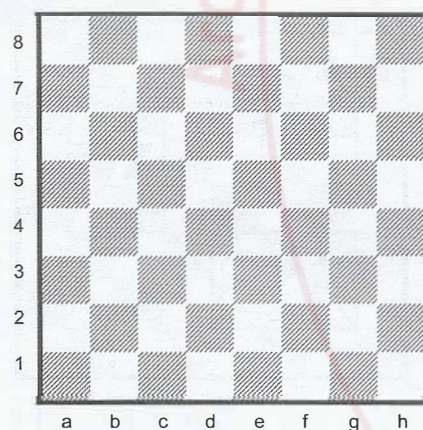
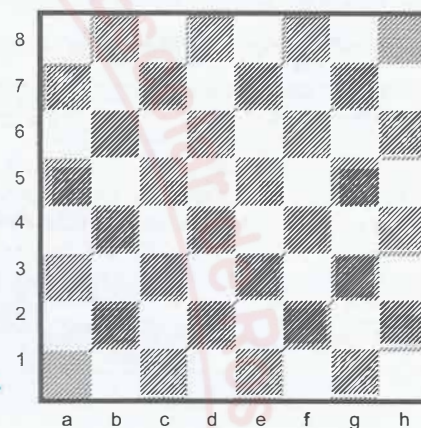
Dibuja una Torre en **h3**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.

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



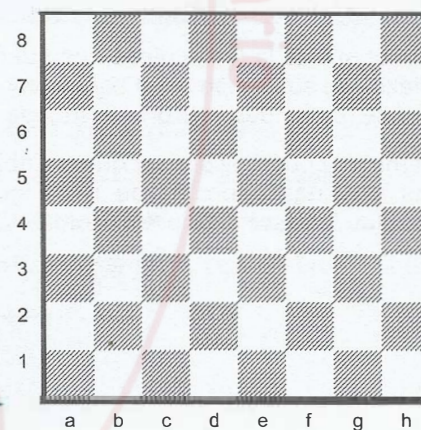
Dibuja un Alfil en **b3**. Pinta las casillas a las que puede mover en su próxima jugada.

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 tiene más valor: la Torre, el Alfil o la Dama?: ..... ¿Y entre la Torre y el Alfil cuál vale más?: .....

### CADA PEÓN AVANZA POR SU COLUMNA

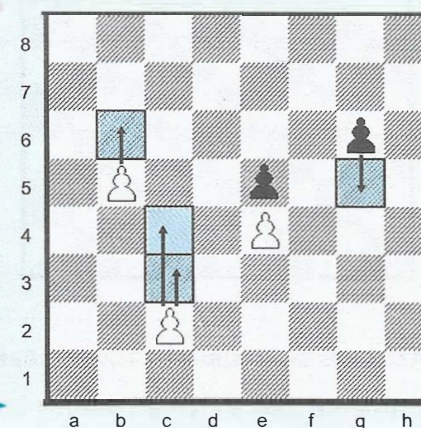
Cada peón sólo puede mover hacia adelante por su columna, si la casilla está vacía. Si la casilla delante del peón está ocupada, queda bloqueado.

El peón es la única pieza que no puede retroceder.

En su primer jugada, cada peón puede avanzar 1 o 2 casillas. Pero después de su primer jugada sólo puede avanzar de a 1 casilla por vez.

11

El peón **c2** puede avanzar 1 o 2 casillas; **b5** y **g6** sólo pueden avanzar 1 casilla porque ya movieron antes; **e4** y **e5** están bloqueados.





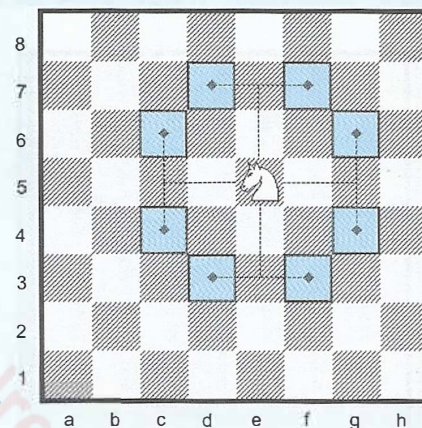
## EL CABALLO SALTA EN FORMA DE "L"

El Caballo es la única pieza que salta y no recorre un camino como las otras piezas.

Puedo imaginar su salto de muchas maneras. La más común es pensar que forma una **e**le mayúscula (**L**), dando 2 pasos por la columna o por la fila en cualquier dirección y luego doblando 1 paso en ángulo recto.

12

El **Ce5** puede saltar a cualquiera de las 8 casillas blancas pintadas.



## EL CABALLO SALTA DE UN COLOR A OTRO

El Caballo cambia el color de su casilla en cada salto.

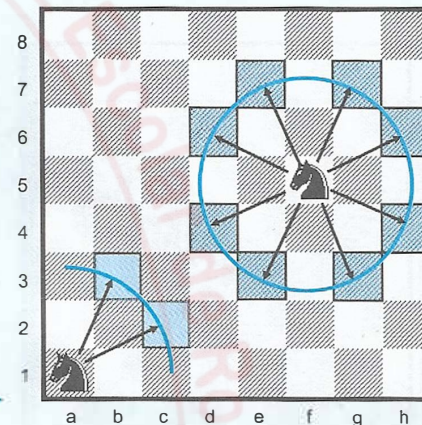
Si está en una casilla blanca, salta a una negra.

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

También puedo pensar que sus saltos forman una circunferencia o de un arco de circunferencia, porque todas están a la misma distancia del Caballo.

13

El **Cf5** puede saltar a las 8 casillas negras pintadas.  
El **Ca1** puede saltar a las 2 casillas blancas pintadas.



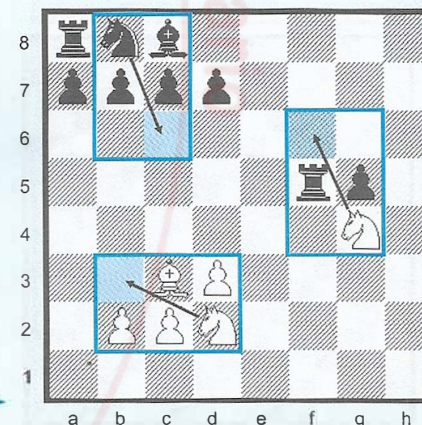
## EL CABALLO SALTA SOBRE OTRAS PIEZAS

El Caballo es la única pieza que puede saltar sobre piezas de su equipo o del equipo contrario. Por eso puede mover desde la primer jugada del partido.

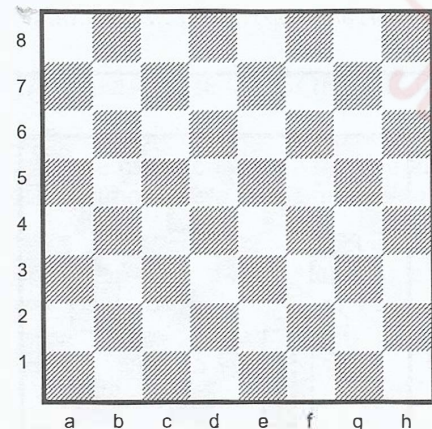
También podemos pensar que el Caballo salta entre las esquinas opuestas de rectángulos de 2 x 3 casillas, que son siempre de colores contrarios.

14

El **Cd2** puede ir a **b3** saltando piezas blancas, el **Cb8** a **c6** y el **Cg4** a **f6** saltando piezas negras.

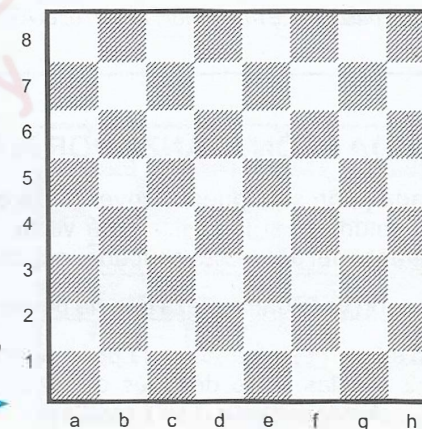


## TAREA 3: Los movimientos de los Caballos en una jugada



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 POR JUGADA EN CUALQUIER DIRECCIÓN

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

## EL REY NO PUEDE MOVER A CASILLAS ATACADAS POR PIEZAS CONTRARIAS

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

Si un jugador mueve su Rey a una casilla atacada la jugada es **imposible** o **ilegal** y tiene que cambiarla por otra jugada.

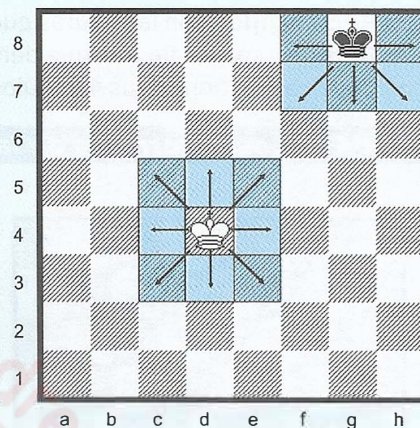
## LOS REYES NO SE PUEDEN COMER NI PUEDEN TOCARSE ENTRE ELLOS

Como el Rey nunca puede mover casillas atacadas por piezas contrarias, nadie se lo pueden comer.

Los Reyes tampoco pueden estar en contacto, porque ambos Reyes estarían en situación ilegal, atacándose uno al otro.

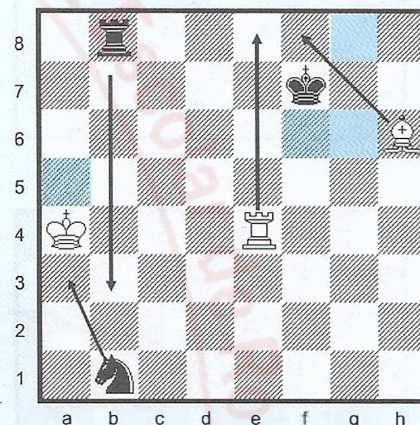
15

El **Rd4** puede mover a cualquiera de las 8 casillas que lo rodean pero el **Rg8** sólo tiene 5 posibilidades.

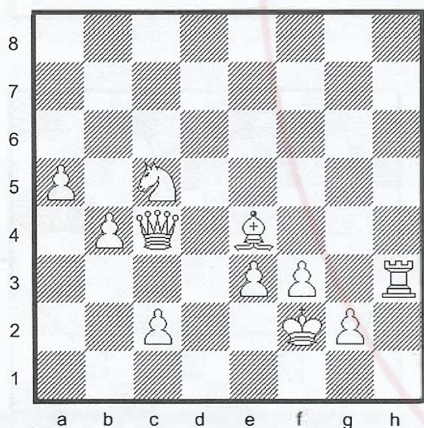


16

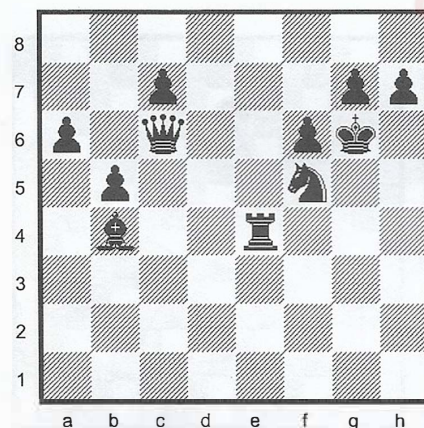
Estos Reyes pueden mover sólo a las casillas pintadas: el Rey blanco sólo a **a5** y el Rey negro a **f6**, **g6** o **g8**.



## TAREA 4: Cómo limitan el movimiento las piezas propias



- 1) Marca con una **R** las casillas a las que puede mover el Rey. ¿Cuántas son? .....
- 2) Marca con una **C** las casillas a las que puede mover el Caballo. ¿Cuántas son? .....
- 3) Marca con líneas rojas las casillas a las que puede mover la Dama. ¿Cuántas son? .....
- 4) Marca con líneas azules las casillas a las que puede mover el Alfil. ¿Cuántas son? .....
- 5) Marca con líneas verdes las casillas a las que puede mover la Torre. ¿Cuántas son? .....
- 6) ¿Qué peones pueden avanzar una casilla? .....; .....; .....; .....
- 7) ¿Qué peón pueden avanzar una o dos casilla? .....
- 8) Hay 9 casillas a las que se pueden **mover** 2 piezas distintas ¿Qué casillas son?: .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....
- 9) Hay 3 casillas a las que se pueden **mover** 3 piezas distintas ¿Qué casillas son?: .....; .....; .....



- 1) Marca con una **R** las casillas a las que puede mover el Rey. ¿Cuántas son? .....
- 2) Marca con una **C** las casillas a las que puede mover el Caballo. ¿Cuántas son? .....
- 3) Marca con líneas rojas las casillas a las que puede mover la Dama. ¿Cuántas son? .....
- 4) Marca con líneas azules las casillas a las que puede mover el Alfil. ¿Cuántas son? .....
- 5) Marca con líneas verdes las casillas a las que puede mover la Torre. ¿Cuántas son? .....
- 6) ¿Qué peón pueden avanzar una casilla? .....
- 7) ¿Qué peón pueden avanzar una o dos casilla? .....
- 8) Hay 11 casillas a las que se pueden mover 2 piezas distintas ¿Qué casillas son?: .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....; .....
- 9) Hay 3 casillas a las que se pueden mover 3 piezas distintas ¿Qué casillas son?: .....; .....; .....



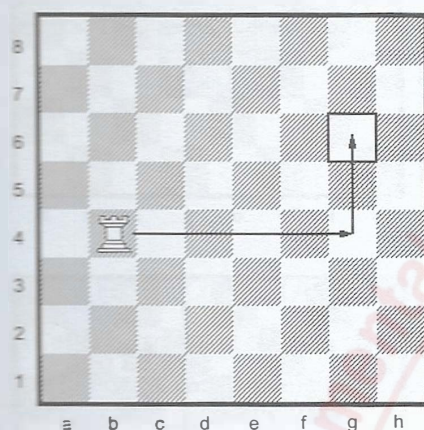
## ¿SABES POR QUÉ TODOS LOS CUADRADOS SON RECTÁNGULOS Y TAMBIÉN SON ROMBOS?

**Los Rectángulos** son las figuras que tienen sus 4 ángulos interiores de igual amplitud (rectos).

**Los Rombos** son las figuras que tienen sus 4 lados de igual longitud (congruentes).

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

### TAREA 5: Los recorridos de las piezas en dos jugadas (para hacer en clase de matemática)

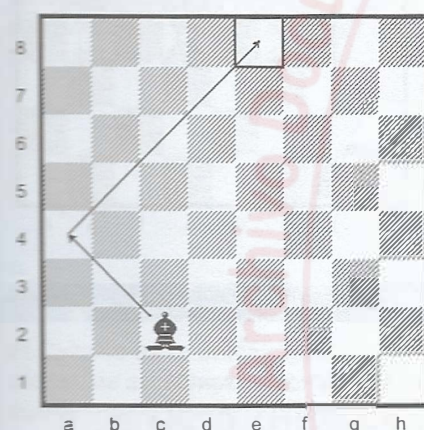
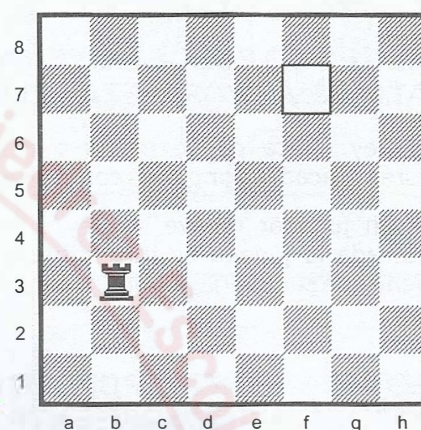


Marca el otro camino de la Torre para ir a **g6**.  
¿Qué figura se forma?:

.....

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

.....

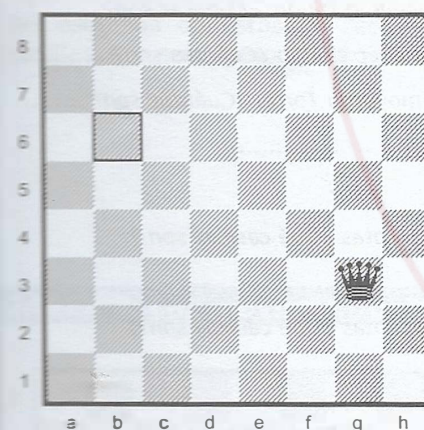
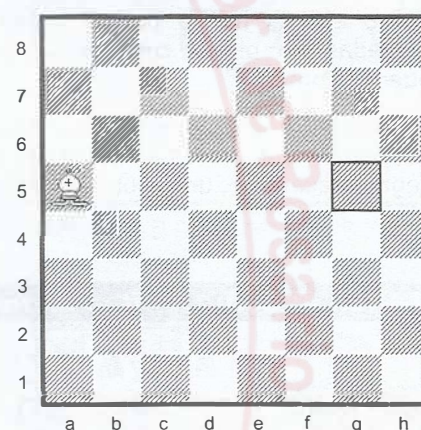


Marca el otro camino del Alfil para ir a **e8**.  
¿Qué figura se forma?:

.....

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

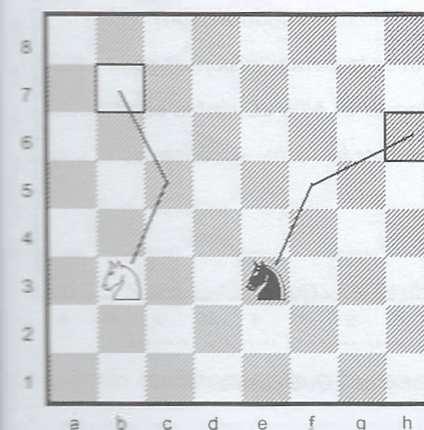
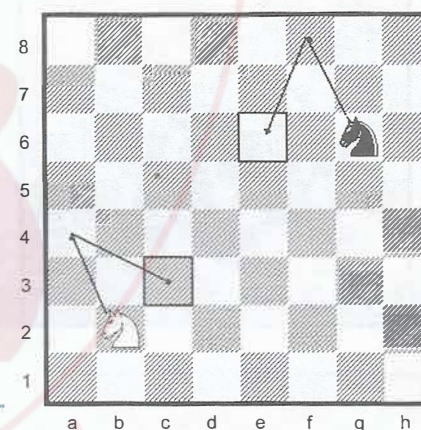
.....



La Dama tiene 8 formas para ir desde **g3** a **b6** en 2 jugadas. Pinta las 8 casillas a las que puede mover en su primer jugada.

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

.....

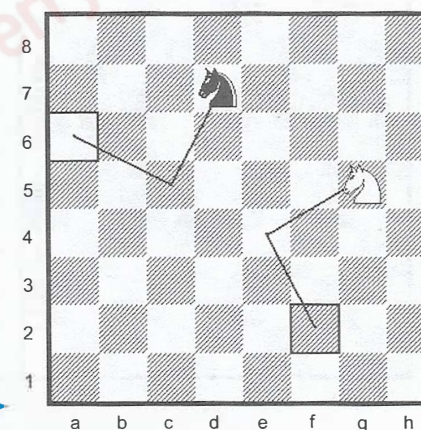


Marca los otros 2 saltos de cada Caballo para ir a las casillas marcadas.  
¿Qué figuras se forman?:

.....

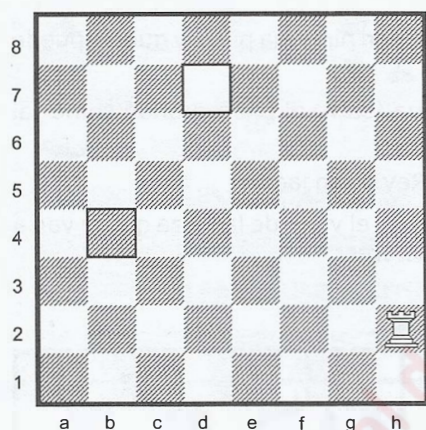
Marca los otros 2 saltos de cada Caballo para ir a las casillas marcadas.  
¿Qué figuras se forman?:

.....

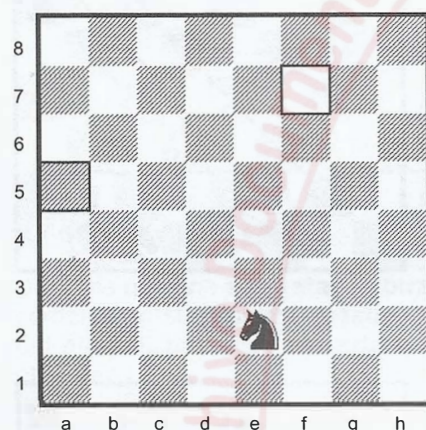




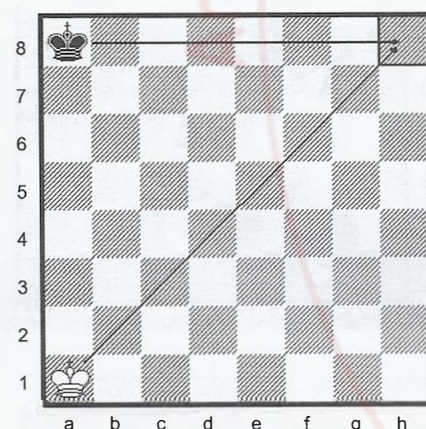
**TAREA 6: Los recorridos de las piezas en 3 o más jugadas (para hacer en clase de matemática)**



- 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.

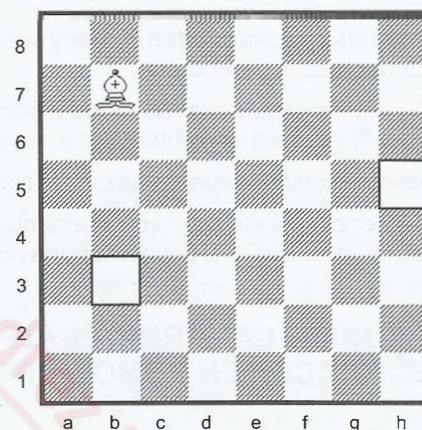


- a) Marca con azul los saltos del Caballo para ir a **a5** en 3 jugadas.  
b) Marca con rojo los saltos del Caballo para ir a **f7** en 4 jugadas.

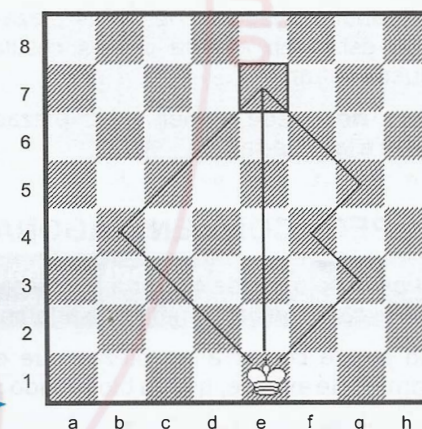
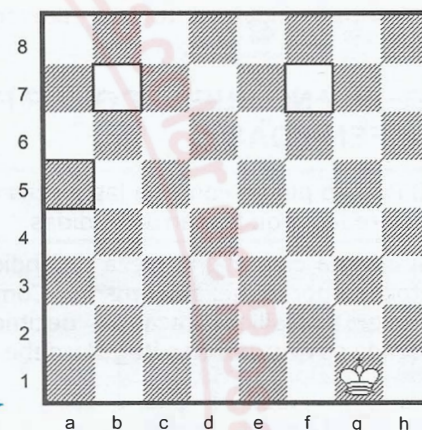


- ¿Qué Rey necesita más jugadas para llegar a **h8**?  
¿El negro o el blanco?:

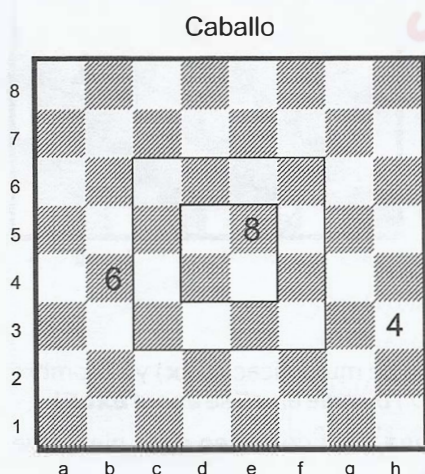
¿Por qué camino el Rey llega en menos jugadas a **e7**: en línea recta, por **b4** o en zig-zag?:



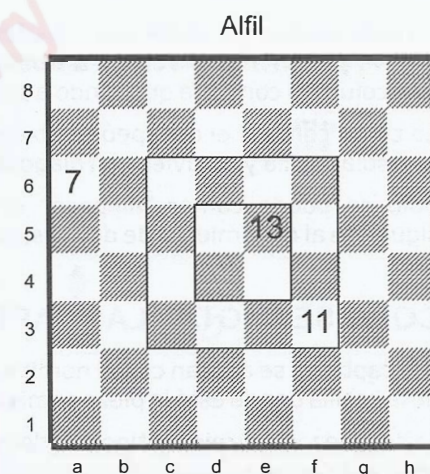
- a) Marca con azul un camino del Alfil para ir a **h5** en 3 jugadas.  
b) Marca con rojo un camino del Alfil para ir a **b3** en 4 jugadas.



**TAREA 7: En cada casilla anota la cantidad de jugadas de un Caballo y de un Alfil ubicado en ella**



|                         | Caballo | Alfil | Torre | Dama |
|-------------------------|---------|-------|-------|------|
| En el centro            | 8       | 13    | 14    | 27   |
| En el centro ampliado   | 8       | 11    | 14    | 25   |
| A una casilla del borde | 4 o 6   | 9     | 14    | 23   |
| En el borde             | 3 o 4   | 7     | 14    | 21   |
| En la esquina           | 2       | 7     | 14    | 21   |





## CÓMO COMEN LAS PIEZAS

Todas las piezas pueden comer y ser comidas, salvo el Rey, que no se puede comer nunca, con ninguna pieza y que no puede comer piezas defendidas.

Cualquier pieza, cuando come a otra, se coloca en la casilla que ocupa la pieza contraria (salvo el peón cuando come "al paso") 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 está defendida, el valor de la pieza que le van a comer después, o si por comer una pieza queda indefensa otra más valiosa, entre otros factores.

## LA DAMA, LA TORRE, EL ALFIL Y EL REY COMEN COMO MUEVEN

La Dama, la Torre, el Alfil y el Rey pueden comer a las piezas contrarias que están primero en sus caminos de movimiento, hacia adelante o atrás.

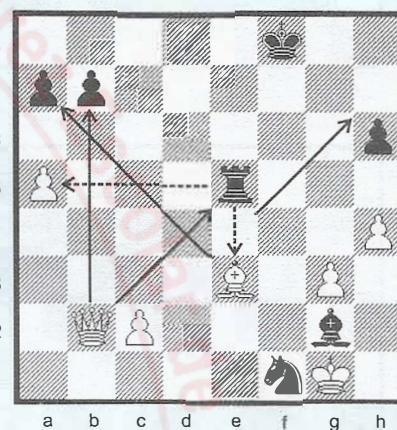
## EL REY NO PUEDE COMER PIEZAS DEFENDIDAS

El Rey no puede comer a las piezas contrarias a su alrededor que estén defendidas.

Si intenta comer una pieza defendida quedaría atacado por la pieza defensora. Como no puede mover a casillas atacadas, decimos que esa jugada es **imposible** o **ilegal** y debe cambiarla.

17

La Dama puede comerse a la Torre o al peón **b7**.  
El Alfil a los peones **a7** y **h6**.  
El Rey puede comer al Alfil, pero no al Caballo.  
La Torre al Alfil o al peón **a5**.



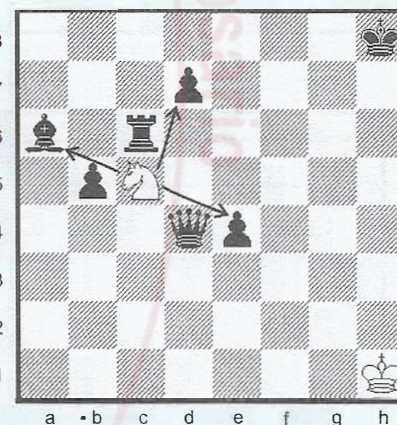
## EL CABALLO COME DONDE SALTA

El Caballo puede comer a las piezas contrarias que están en alguna de las casillas a donde puede saltar.

Pero **no** puede comer a las piezas contrarias **sobre** las que salta.

18

El Caballo puede comer los peones **e4**, **d7** o el Alfil. Pero no puede comer la Dama, la Torre ni el peón **b5** al saltar sobre ellos.



## EL PEÓN COME EN DIAGONAL

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

No puede comer a las piezas que están en su camino de avance, queda bloqueado por ellas.

Por eso decimos que el peón es la única pieza que no come como mueve.

## EL PEÓN PUEDE COMER "AL PASO"

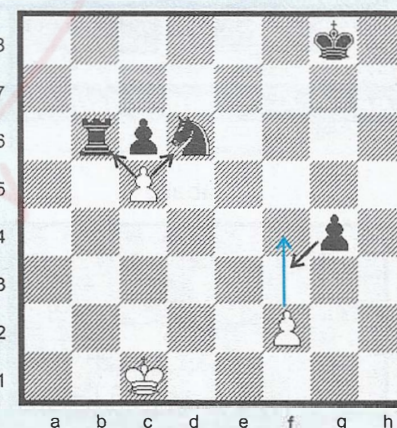
Un peón puede comer "al paso" a otro peón que mueva **por primera vez de a dos casillas** por una columna contigua quedando a su lado.

Lo come como si el otro peón hubiese avanzado una sola casilla y estuviese en diagonal.

Sólo se puede comer "al paso" en la jugada siguiente al movimiento de dos casillas del rival.

19

El peón **c5** 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**.



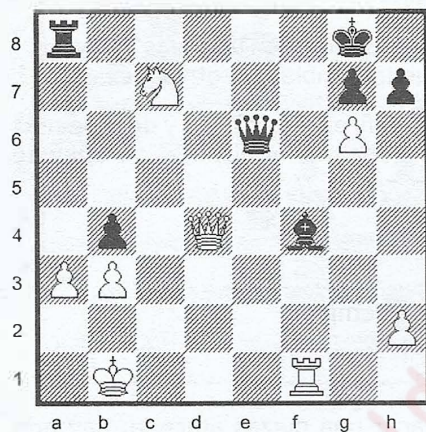
## CÓMO SE ANOTAN LAS CAPTURAS

Las capturas se anotan con el nombre de la pieza que realiza la captura, seguido del signo de multiplicación (**x**) y el nombre de la casilla donde está la pieza comida (si una Torre come en **c5** se anota: **Txc5**; si un peón **b** come en **c5** se anota **bxc5**).

Si dos piezas del mismo tipo pueden comer a la misma pieza, hay que indicar la columna o fila de origen de la pieza que realiza la captura (si dos Torres pueden comer una pieza en **c5** se anota: **Tcxc5** ó **T5xc5**).

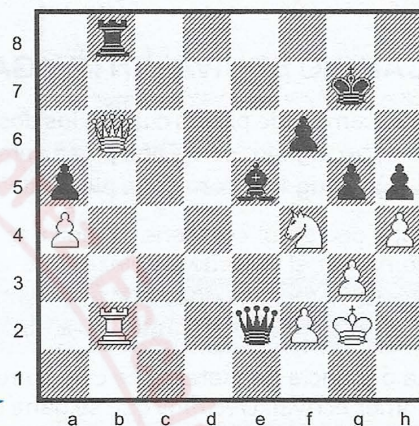


**TAREA 8: Anota todas las capturas que pueden realizar las piezas indicadas**



- 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**

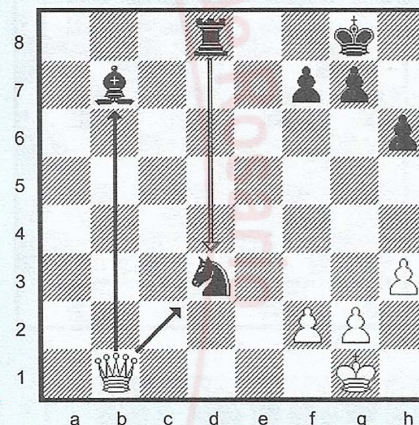
Decimos que una pieza ataca a otra cuando puede comerla en su próxima jugada. Para protegerla del ataque, podemos moverla o defenderla con otra pieza.

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

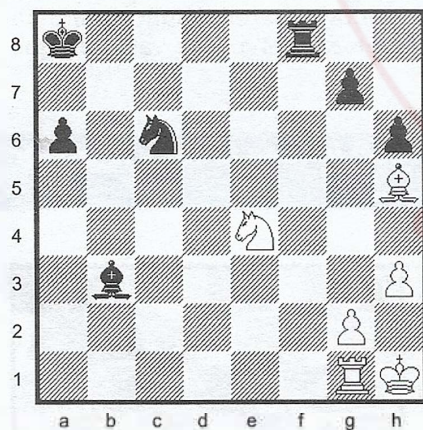
Decimos que una pieza está "colgada" cuando ninguna pieza la defiende. Antes de comer piezas aparentemente "colgadas", hay que fijarse si no existe otra amenaza mayor.

20

La Dama puede comer el Alfil "colgado" sin peligro, pero la Torre defiende al Caballo.

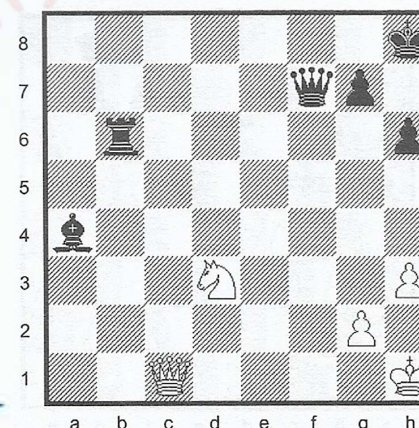


**TAREA 9: Anota todas las jugadas que se pueden hacer para defender la pieza atacada en cada caso, sin moverla de la casilla en la que está ubicada y sin perder material.**



- 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: .....





## EL VALOR DE LAS PIEZAS PARA EL CAMBIO

A las piezas se les fija un valor según la capacidad de movimiento y de dominio de casillas que vimos en la tareas 2, 3 y 7: peón: **1**; Caballo y Alfil: **3**; Torre: **5**; Dama: **9**. Al Rey no se le fija 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

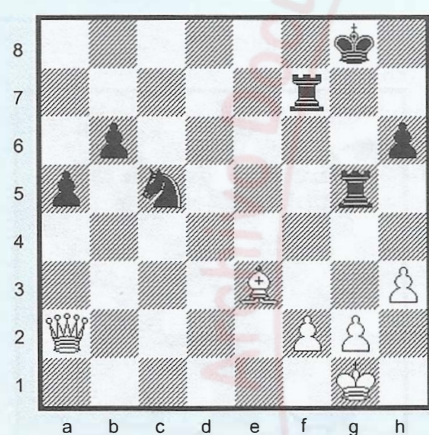
Hay cambio de piezas cuando los dos jugadores hacen capturas en jugadas sucesivas, por ejemplo:

- 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: un jugador gana material y su rival pierde material.

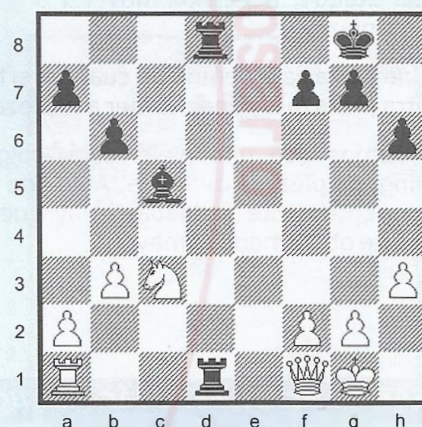
La ganancia de material se calcula restando: el valor de la pieza que se come **menos** el valor de la pieza que después va a comer el rival. Decimos que se gana o pierde **calidad** (2 puntos) cuando se cambia una Torre por un Caballo o un Alfil.



Si el blanco come el Cc5 el cambio es equivalente: **1.Axc5, Txc5** (3-3=0)  
Si come la Tg5 gana calidad: **1.Axg5, hxg5** (5-3=2)  
Pero si come la Tf7 pierde material: **1.Dxf7+, Rxf7** (5-9=-4)

21

N



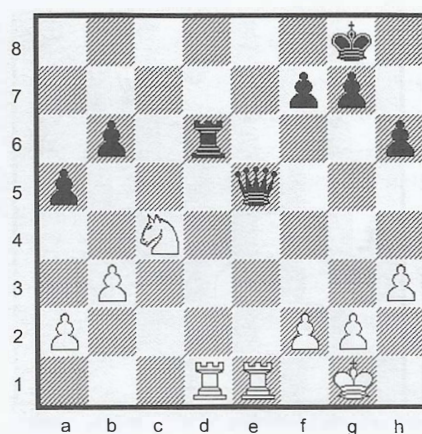
22

Si el negro come la Dama gana material: **1.Txf1+, Txf1** (9-5=4)  
Si come la Torre es cambio equivalente: **1.Txa1, Dxa1** (5-5=0)  
Pero si come el peón f2 pierde material: **1.Axf2+, Rxf2** (1-3=-2)

## 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 del mismo valor, porque cuanto menos material queda, más importancia relativa adquiere la ventaja del rival.

**TAREA 10: Al lado de cada tablero anota la mejor captura del jugador al que le toca jugar y la mejor respuesta de su rival. Calcula cuál es la ventaja material que consigue.**



1. ...., .....  
Ganan .....

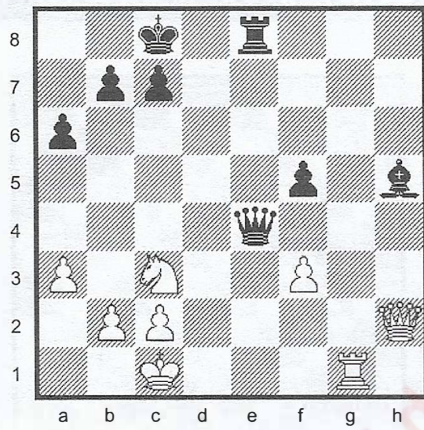
B

N



1. ...., .....  
2. ....  
Ganan .....

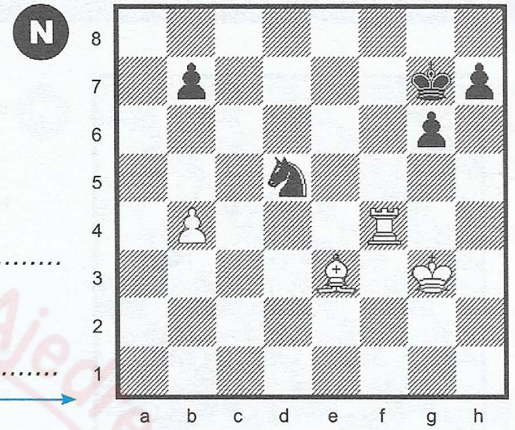




1. ...., .....  
Ganan .....

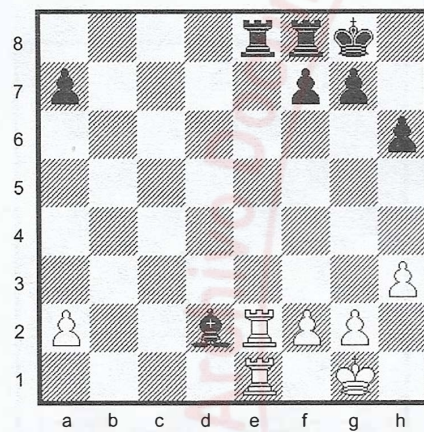
(B)

1. ...., .....  
2. ....  
Ganan .....



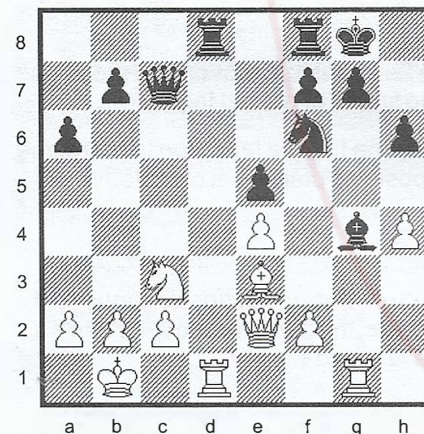
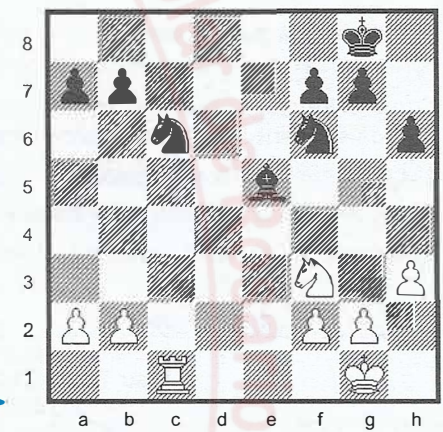
(N)

**TAREA 11:** 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.



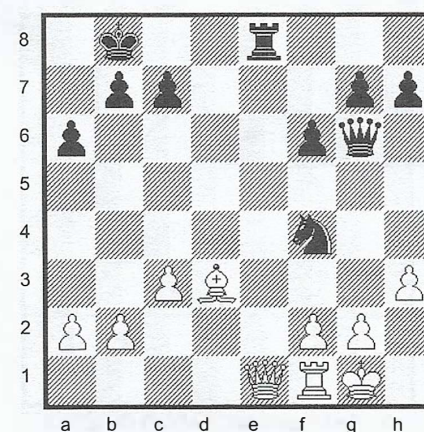
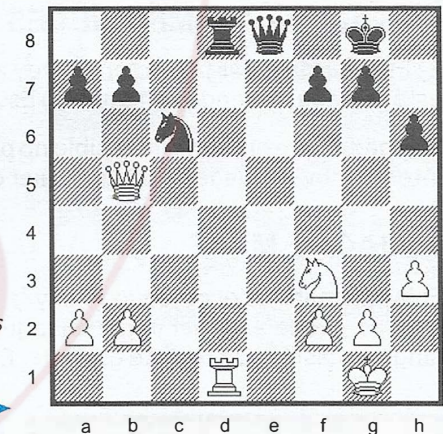
1. ...., .....;  
2. .... y las blancas  
ganan ..... puntos.

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



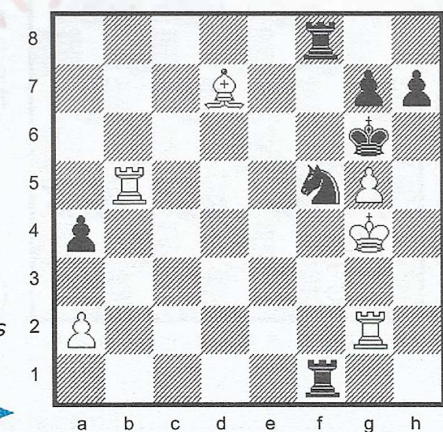
1. ...., .....;  
2. .... y las blancas  
ganan ..... puntos.

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



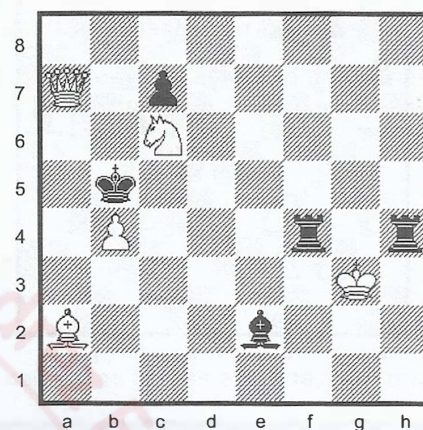
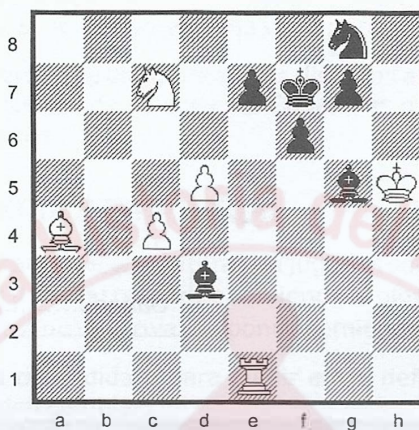
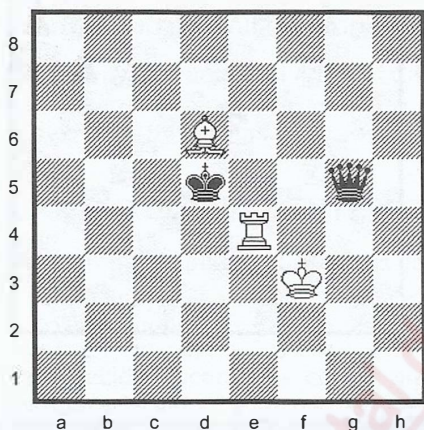
1. ...., .....;  
2. .... y las blancas  
ganan ..... puntos.

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





**TAREA 12:** a) Pinta las casillas a las que pueden mover los Reyes en su próxima jugada;  
b) escribe 1, 2 y 3 en las casillas a las que no pueden mover porque los atacan 1, 2 o 3 piezas.



## EL JAQUE AL REY

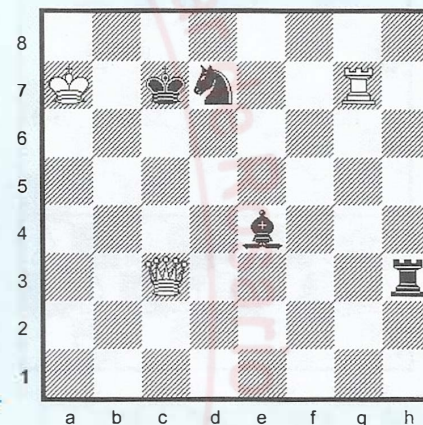
El Rey recibe jaque cuando su casilla es atacada por una pieza contraria. Se anota agregando una cruz (+) a la jugada.

Como el Rey no se puede comer, es obligatorio salir del jaque en la jugada siguiente. Las 3 formas de salir del jaque son:

- 1) **comer** la pieza que da jaque, incluso con el Rey, si se puede;
- 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.

23

El blanco jugó **Dc3+**. El negro tiene que: 1) **comer** la Dama con su Torre: **Txc3**, 2) **tapar** con su Alfil: **Ac6** (no con el Caballo clavado) ó 3) **mover** Rd6 ó Rd8. La mejor es comer la Dama.



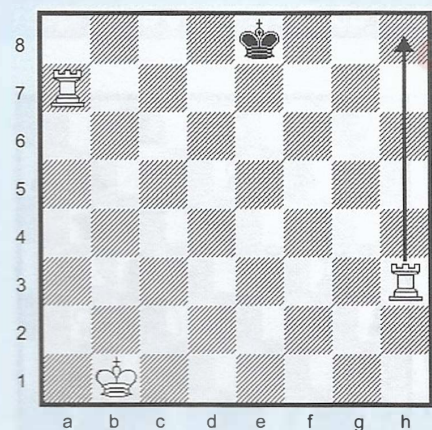
## LAS JUGADAS IMPOSIBLES SE CAMBIAN

1) Es imposible dar jaque con un Rey al otro Rey, porque se pondría también en jaque. 2) Es imposible mover una pieza que está clavada, tapando un jaque. 3) Estando en jaque, es imposible cualquier jugada que no saque al rey del jaque.

El jugador que hizo una imposible no pierde el turno, debe cambiar la jugada. Si no hay ninguna jugada legal con la pieza que intentó mover, puede hacer cualquier otra jugada. Pero en partidas oficiales 2 jugadas imposibles pierden el partido.

## EL JAQUE MATE

El jaque mate es el objetivo final y la forma de ganar el partido de ajedrez. 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 que no esté atacada. El jaque mate se anota agregando dos cruces (++) a la jugada.



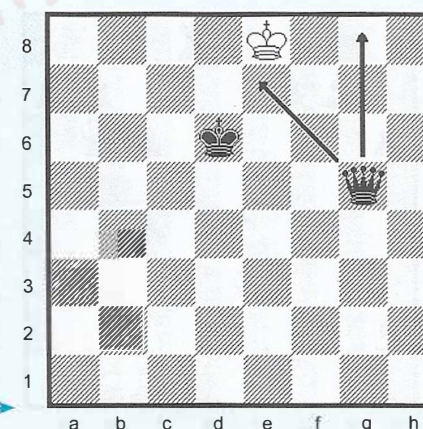
**Th8++** es mate porque la **Ta7** le impide al Rey negro escapar por la fila 7. Si **Ta8+** el Rey mueve a **d7**, **e7** o **f7**. Si **Te7+** come la Torre o mueve a **d8** o **f8**. Si **Te3+**, mueve a **d8** o **f8**.

24

25

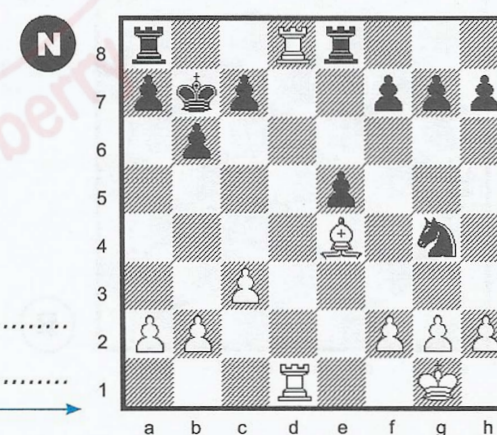
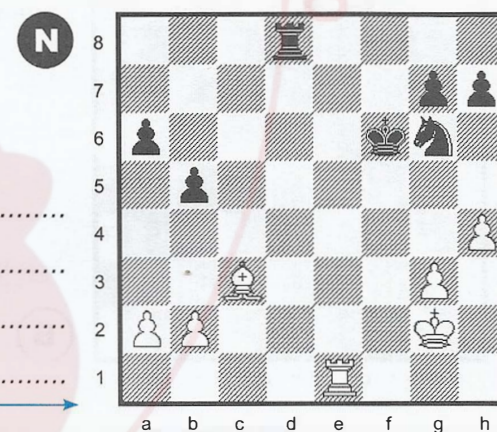
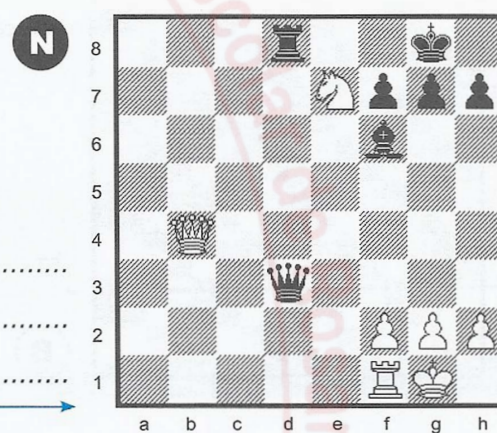
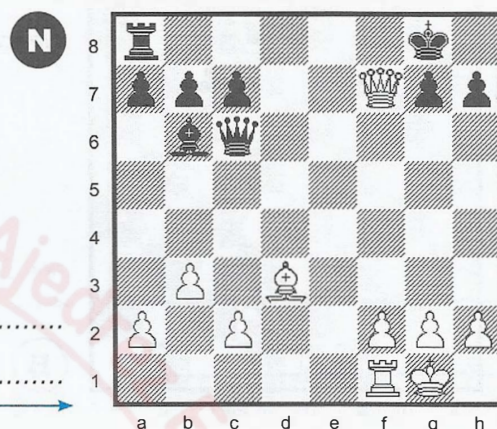
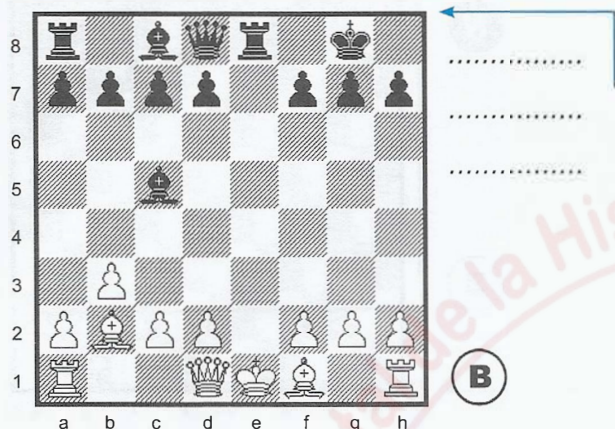
**Dg8++** y **De7++** son mate porque el Rey blanco no puede mover ni comer la Dama. En los otros 6 jaques (**De3+**, **De5+**, **Db5+**, **Dh5+**, **Dg6+**, **Dd8+**) el Rey blanco puede mover o comer.

N



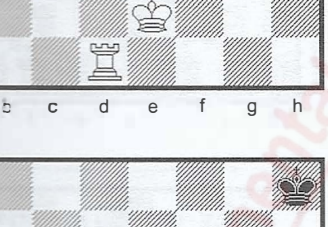


**TAREA 13:** Anota todas las jugadas para salir del jaque, comiendo la pieza atacante, tapando o moviendo el Rey. Califica con un signo de admiración (!) a la mejor jugada y con uno de pregunta (?) a las malas jugadas.



¿Dónde es más fácil darle jaque mate a un Rey que está solo? ¿En el centro o en un borde del tablero? .....





**B**

Blancas: ..... ++

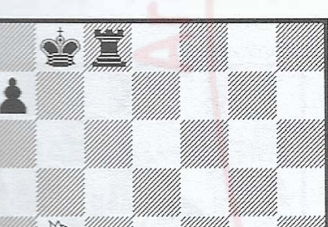
Negras: .....



**B**

Blancas: ..... ++

Negras: .....



**B**

Blancas: ..... ++

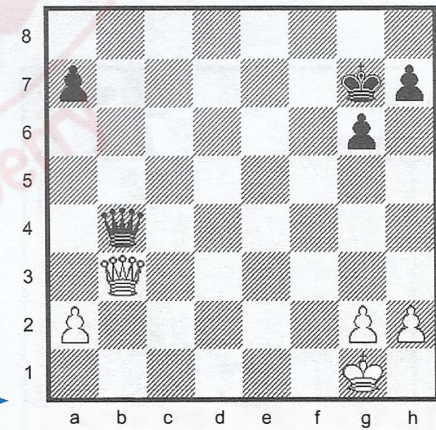
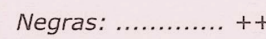
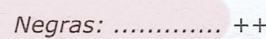
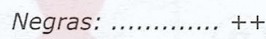
Negras: .....



**B**

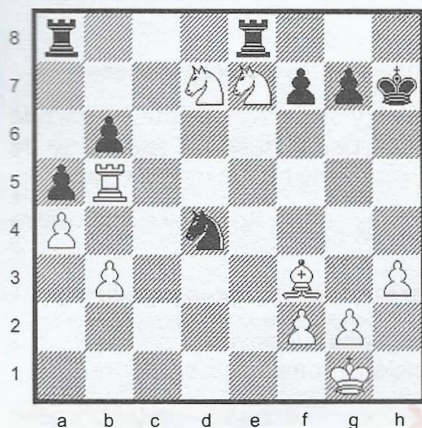
Blancas: ..... ++

Negras: .....



**Mate en dos:** En el último tablero donde juegan las blancas hay un jaque que lleva al mate en dos jugadas, porque la respuesta negra a ese jaque es única obligada. Anota las jugadas: 1. ....+, .....; 2. ....++



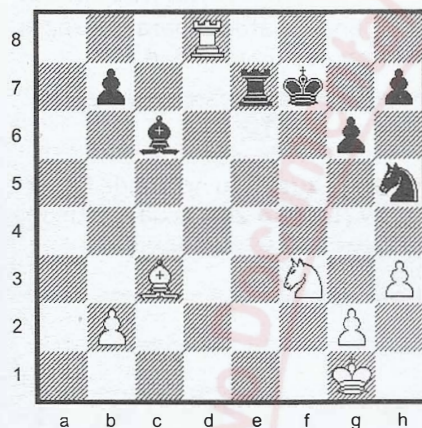
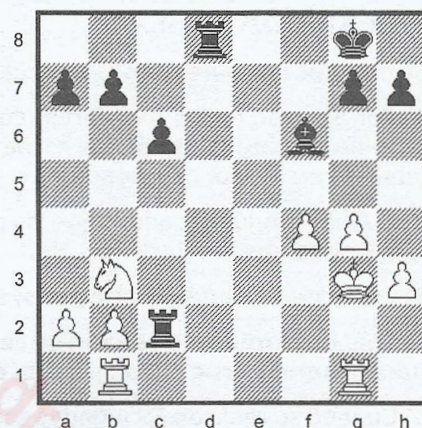


Blancas: ..... ++

(B)

Negras: ..... ++

(N)

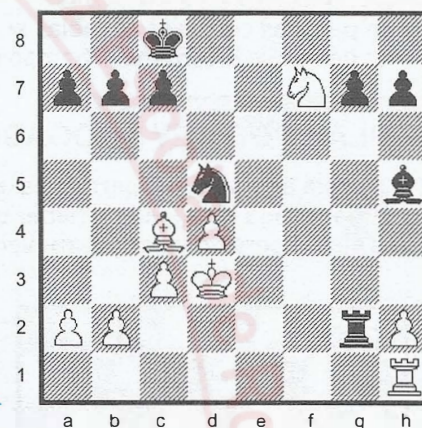


Blancas: ..... ++

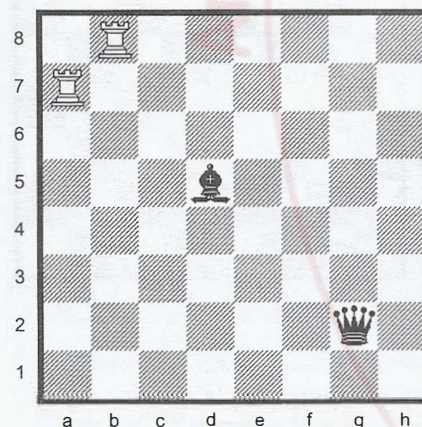
(B)

Negras: ..... ++

(N)



### TAREA 15: ¿Dónde están los Reyes?

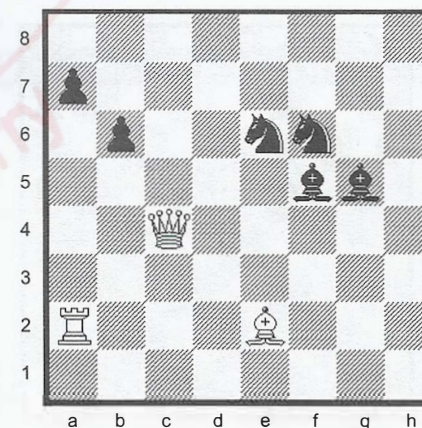
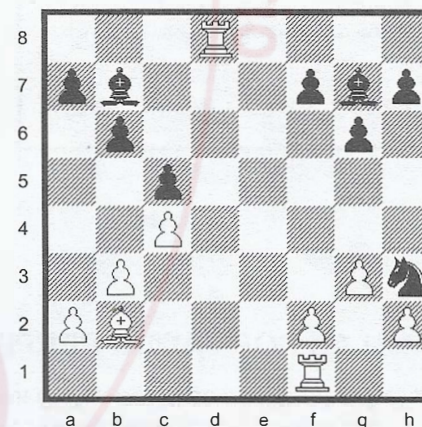
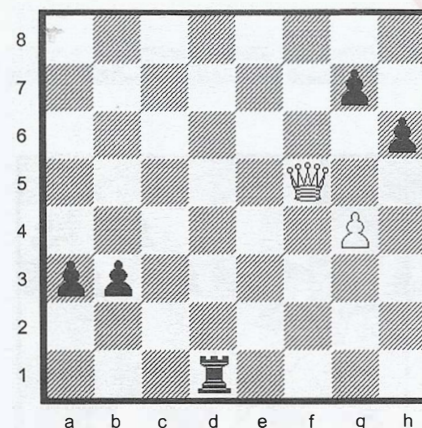


En cada uno de estos cuatro tableros:

1º) Dibuja un Rey blanco y un Rey negro en casillas donde estarían recibiendo jaque mate.

2º) Si hay otras casillas donde podrían estar los Reyes recibiendo jaque mate, pintalas.

Usa dos colores diferentes, uno para pintar las casillas del Rey blanco y otro para pintar las casillas del Rey negro.



1) ¿Se puede dar mate con un Rey y un Caballo o con un Rey y un Alfil a un Rey que está solo? .....

2) ¿Qué piezas se necesitan como mínimo para dar jaque mate a un Rey que está solo? .....



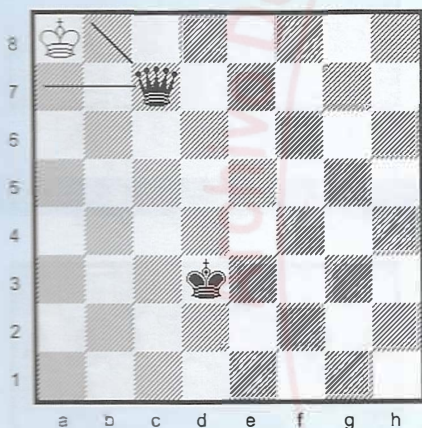
## LA PARTIDA TABLAS

Se dice que una partida es tablas cuando termina en empate. El reglamento determina tablas en los siguientes casos:

- 1) Por acuerdo de los jugadores: cualquier jugador, luego de mover, puede ofrecer tablas y si su rival acepta, la partida termina empatada. Si el rival rechaza la oferta, con palabras o haciendo su jugada, la partida continúa. Cada oferta de tablas vale sólo por esa jugada. Si el jugador 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 un Rey queda **ahogado**, si el jugador al que le toca mover no está en jaque pero no tiene ninguna jugada legal.
- 4) Cuando **la misma posición se repite 3 veces** durante la partida, aunque no sea en jugadas sucesivas. Dando **jaque perpetuo** un jugador que está en desventaja obliga al rival a repetir la posición y consigue tablas.
- 5) Cuando se realizan 50 jugadas seguidas de cada jugador sin comer piezas ni mover peones. El que reclama tablas debe demostrarlo con la planilla de anotación de la partida. Si no está anotando, debe contar los movimientos en voz alta.
- 6) En partidas con reloj es tablas si a un jugador se le termina el tiempo pero su rival no tienen material para dar mate. Antes de que se le termine el tiempo un jugador puede pedir tablas al árbitro en posiciones de evidente igualdad.

## TABLAS POR 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 legal. Puede haber tablas por ahogado cuando un jugador sólo tiene su Rey (**tablero 26**) o cuando tiene otras piezas pero no las puede mover porque están clavadas o bloqueadas (**tablero 27**).



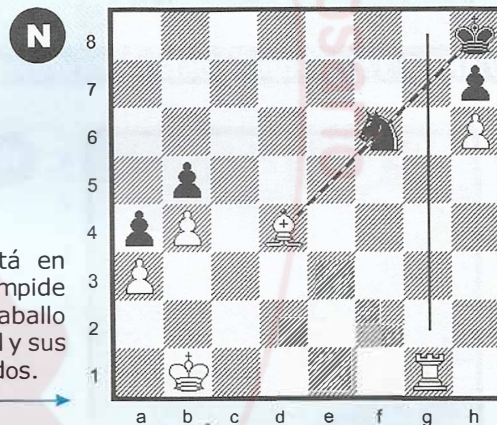
El Rey blanco no está en jaque pero la Dama le impide mover a **a7**, **b7** o **b8**. La partida es tablas.

26

B

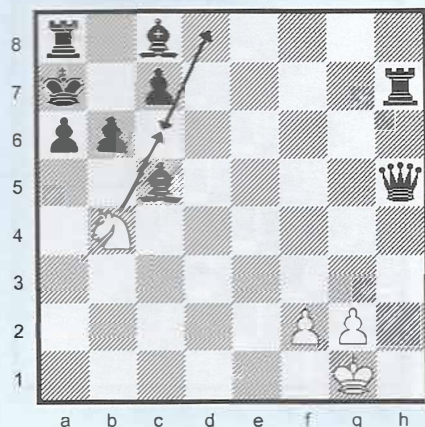
27

El Rey negro no está en jaque pero la Torre le impide mover a **g7** o **g8**. Su Caballo está clavado por el Alfil y sus peones están bloqueados.



## TABLAS POR JAQUE PERPETUO

El jaque perpetuo es la repetición indefinida de jaques que el rival no puede evitar. Dar jaque perpetuo le conviene a un jugador que está perdiendo para conseguir tablas, ya que obliga a su rival a repetir 3 veces la misma posición.



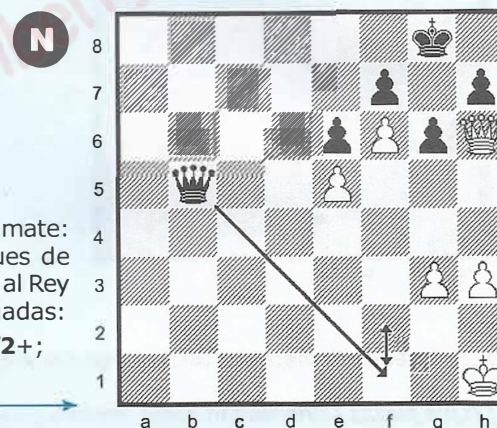
Las negras amenazan mates: **Dh1** o **Dd1++**. Pero los jaques de Caballo obligan al Rey negro a repetir sus jugadas:  
**1.Cc6+, Rb7; 2.Cd8+, Rb8 o Ra7; 3.Cc6+, Rb7**

28

B

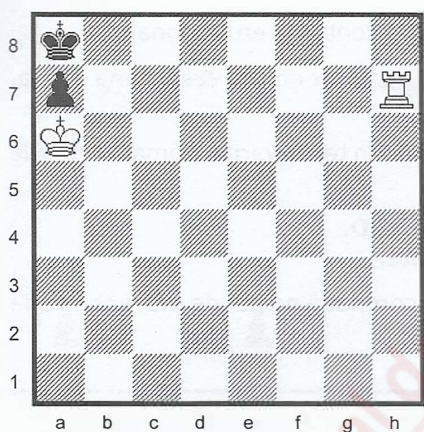
29

Las blancas amenazan mate: **Dg7++**. Pero los jaques de la Dama negra obligan al Rey blanco a repetir sus jugadas:  
**1...., Df1+; 2.Rh2, Df2+; 3.Rh1, Df1+; 4.Rh2**





**TAREA 16: En cada tablero anota las jugadas que dan jaque mate y las que ahogan al Rey rival.**

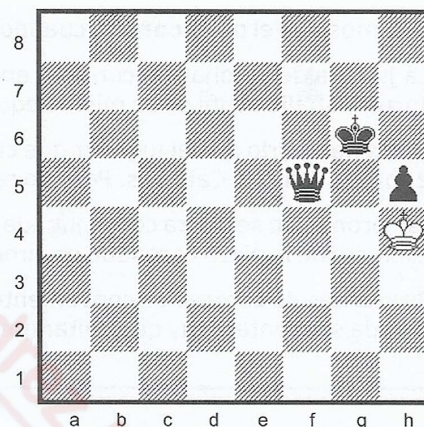


Mate: ..... ++

Ahogado: .....

**B**

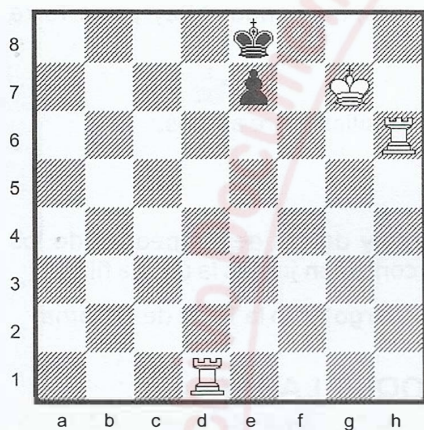
**N**



Mate: ..... ++

Ahogados: .....

O .....

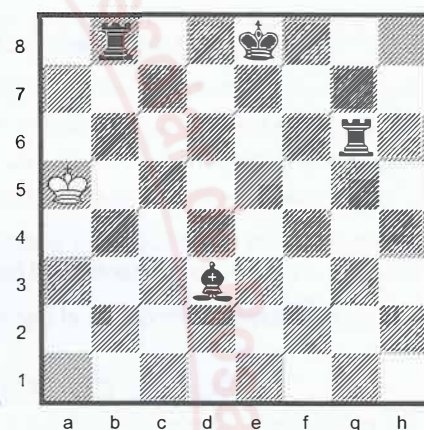


Mate: ..... ++

Ahogado: .....

**B**

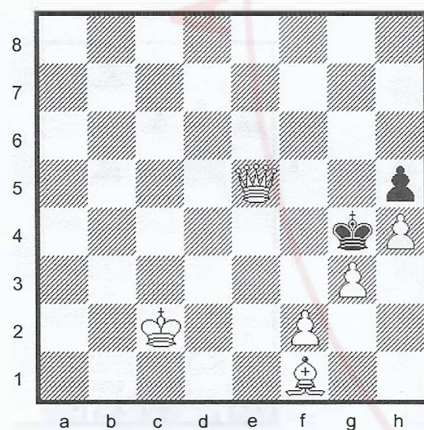
**N**



Mate: ..... ++

Ahogados: .....

O .....



Mates: ..... ++

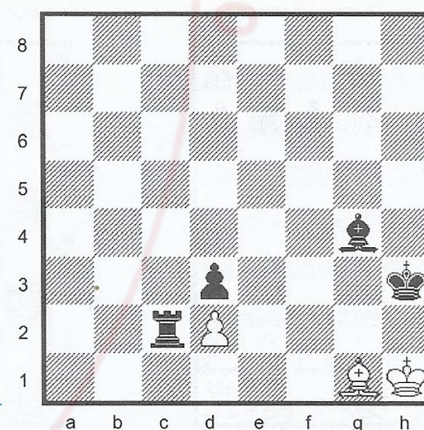
O ..... ++

Ahogados: .....

O ..... O .....

**B**

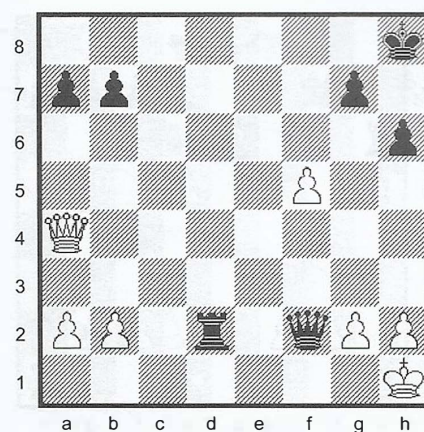
**N**



Mate: ..... ++

Ahogado: .....

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



1. .... +, .....

2. .... +, .....

3. .... +, .....

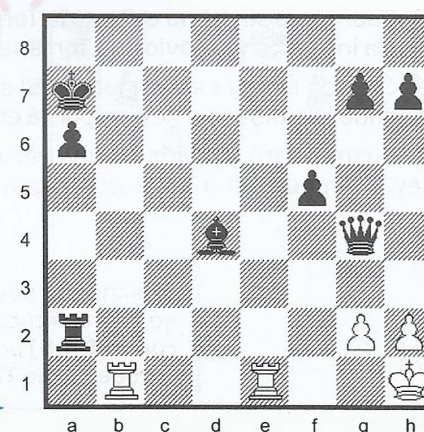
4. .... +, .....

1. .... +, .....

2. .... +, .....

3. .... +, .....

4. .... +, .....





## 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. Pero no se puede coronar otro Rey.

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 hay que evitar que el rival se la coma, al menos, sin perder algo a cambio.

## EL ENROQUE

El enroque es una jugada especial que cada jugador puede hacer una sola vez en la partida, moviendo el Rey y una Torre por primera vez y si están libres las casillas entre ambas piezas.

En el enroque se hacen 3 excepciones al movimiento normal del Rey y la Torre:

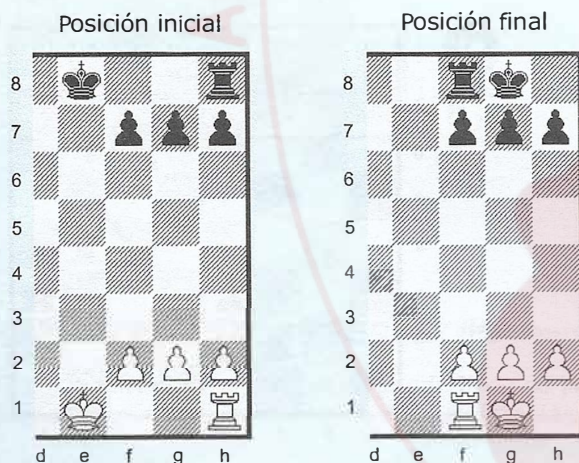
- 1) En la misma jugada se mueven las dos piezas: el Rey y una Torre, estando vacías las casillas entre ambos.
- 2) Primero se mueve el Rey dos casillas hacia la derecha o la izquierda.
- 3) Después, pero en la misma jugada, la Torre salta sobre el Rey y se coloca a su lado.

Conviene 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 corre más peligro y para que las Torres controlen juntas la última fila.

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

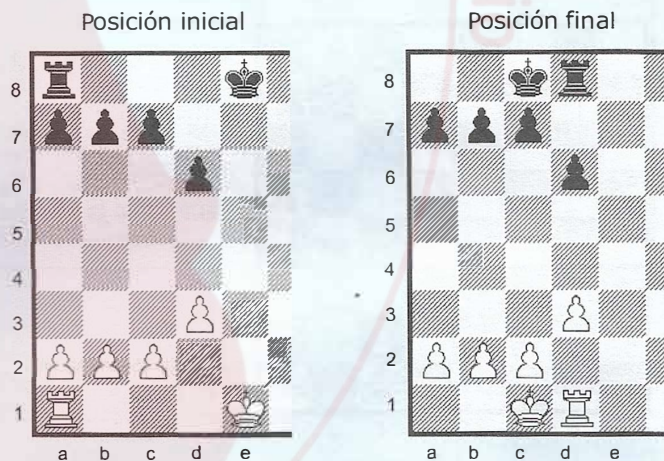
### ENROQUE CORTO

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



### ENROQUE LARGO

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

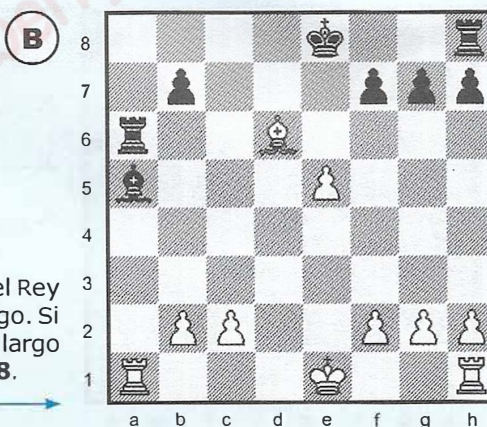


## NO SE PUEDE HACER EL ENROQUE ...

- 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 ya movió una Torre se puede enrocar con la otra.
- 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 está o pasa por casillas atacadas.

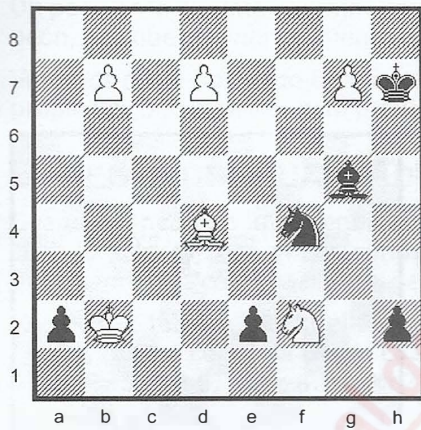
30

El blanco no puede enrocar porque está en jaque. Si mueve el Rey no podrá enrocar más. Si tapa (c3) podrá enrocar corto o largo. Si come (Tx a5) podrá enrocar corto. El negro no puede enrocar largo porque movió Ta6, ni enrocar corto mientras el Ad6 ataque f8.





**TAREA 18: Responde a las preguntas sobre coronación en las posiciones de cada tablero.**



¿Qué peón le conviene coronar a ...

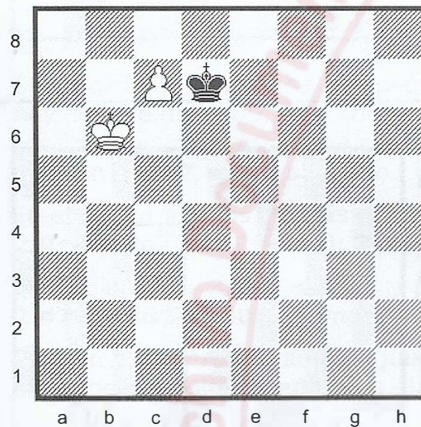
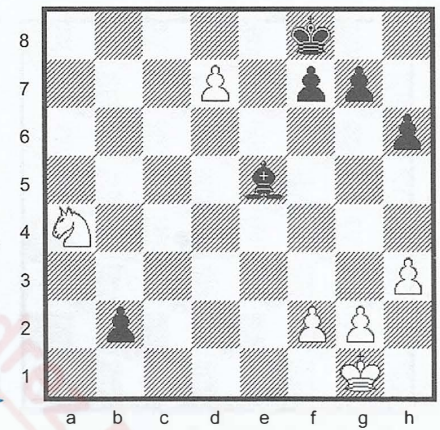
a) las blancas?: .....

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 con éxito?

1. ...., .....

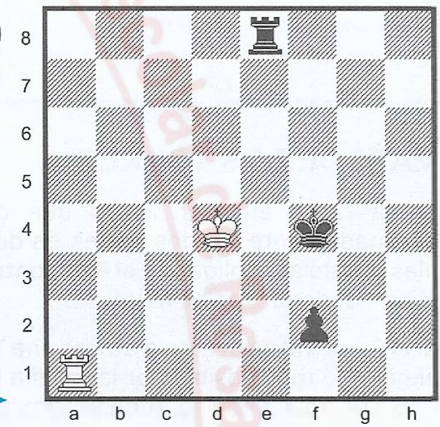
2. ....

**B**

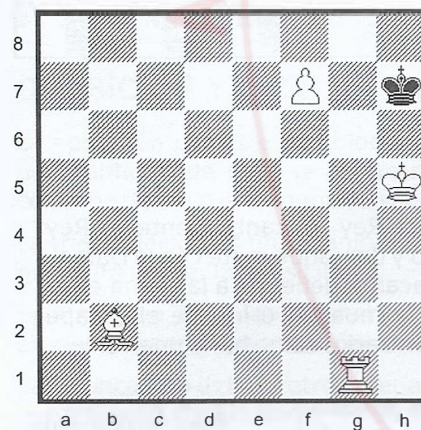
¿Qué deben jugar las negras para coronar con éxito?

1. ...., .....

2. ...., .....



**N**



¿Qué deben jugar las blancas para dar jaque mate?

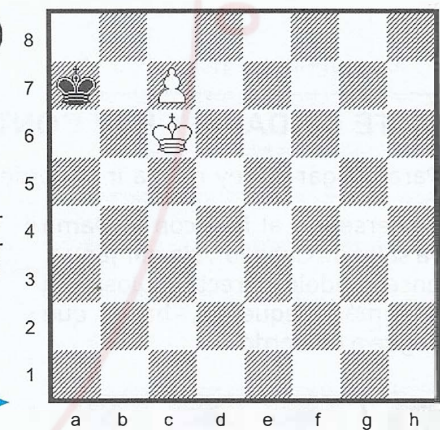
1. .... ++

**B**

¿Qué deben jugar las blancas para dar mate en 2 jugadas?

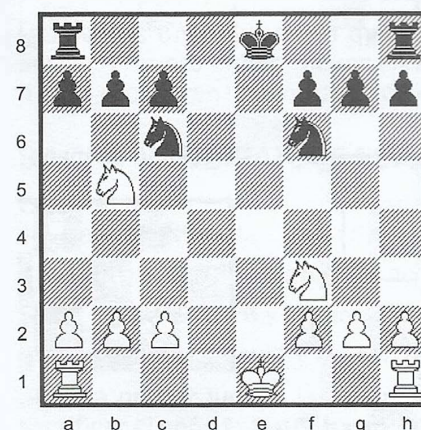
1. ...., .....

2. .... ++



**B**

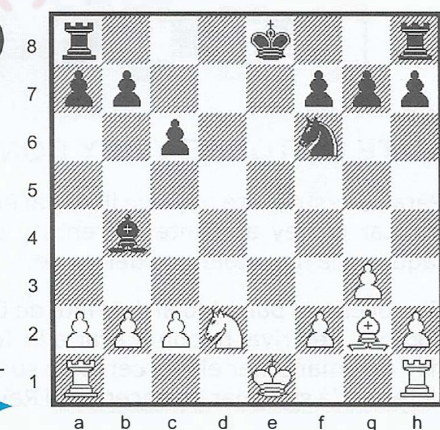
**TAREA 19: ¿Qué deben jugar las blancas y las negras para que su rival no pueda hacer más el enroque?**



Blancas: .....+

**B**

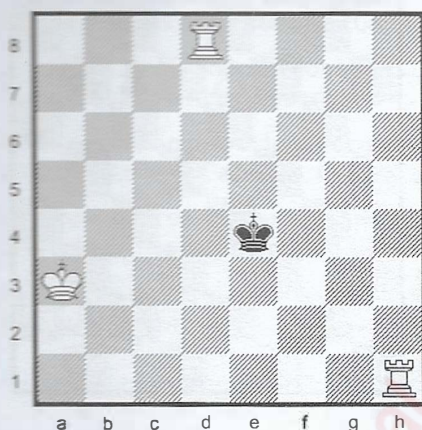
Negras: .....+



**N**



**TAREA 20: Marca 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.**

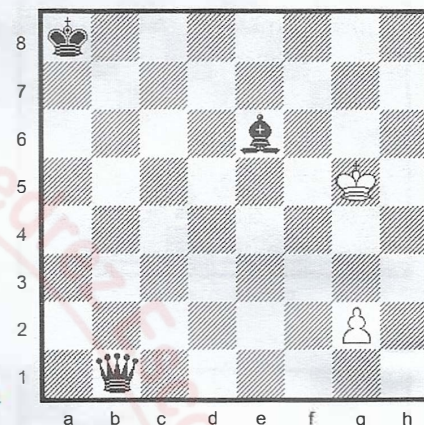


Si ..... + el Rey puede comer la Torre  
 Si ..... + el Rey puede mover a 6 casillas  
 Si ..... + el Rey puede mover a 4 casillas  
 Si ..... + el Rey puede mover a 3 casillas

**B**

Si ..... + el Rey puede comer la Dama  
 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**



## MATE DE DOS TORRES

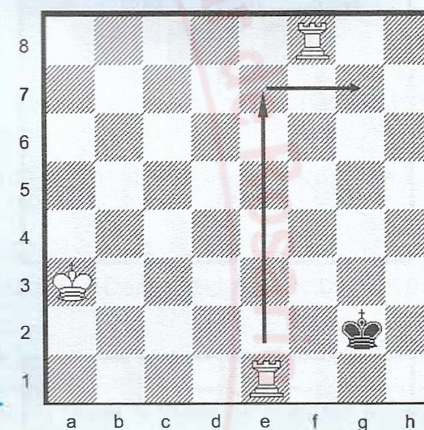
En la tarea anterior vimos que conviene usar alternadamente las dos Torres en dos columnas o filas paralelas, obligando al Rey contrario a ir hacia el borde, donde recibe mate.

Si el Rey rival se acerca a atacar una Torre, hay que alejarla lo más posible por la misma fila o columna que controla y en la jugada siguiente seguir el ataque en paralelas.

31

El blanco debe jugar  
 1. Te7!, Rg3;  
 2. Tg7+, Rh4;  
 3. Th8++

**B**



## MATE DE DAMA Y REY CONTRA REY

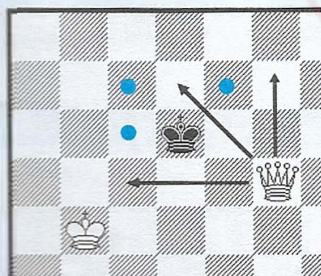
Para obligar al Rey rival a ir al borde del tablero, recomendamos estos tres pasos:

1) Perseguir al Rey con la Dama "a salto de Caballo", sin dar jaque, encerrándolo en rectángulos cada vez más pequeños, hasta que llegue a un borde.

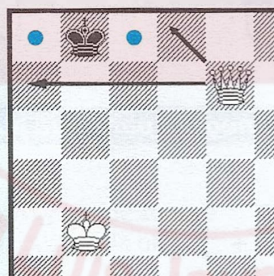
2) Dejarlo encerrado contra un borde en un rectángulo que no sea cuadrado, con casillas para que mueva, sin ahogarlo.

3) Traer el Rey atacante frente al Rey encerrado y dar jaque mate con la Dama. El Rey atacante defiende a la Dama en el "beso de la muerte" o impide el escape del Rey contrario, como haría una Torre.

**N**



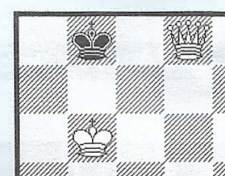
**N**



Posición de mate  
"beso de la muerte"



Posición de mate

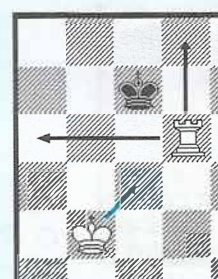


## MATE DE TORRE Y REY CONTRA REY

Para dar este mate hay que llevar al Rey rival al borde, colocar el Rey atacante enfrente y con la Torre dar jaque en la fila o columna del borde.

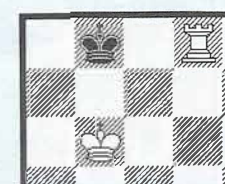
El proceso es parecido al del Mate de Dama y Rey pero como el Rey rival puede atacar a la Torre en diagonal hay que mantener el Rey cerca de su Torre para poder defenderla sin dejar de encerrar al Rey rival.

**B**



Defensa  
de la Torre

Posición de mate





## 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 REGLA 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 tablero 32: 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 tablero 33, 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.

Pero en el tablero 33, 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!**. 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.d8D**.

## OPOSICIÓN Y TRIANGULACIÓN

La oposición consiste en colocar el 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 tablero 34, 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 tablero 35, las blancas ganan sacrificando 2 peones, porque sus peones están más cerca de coronar que los peones negros:

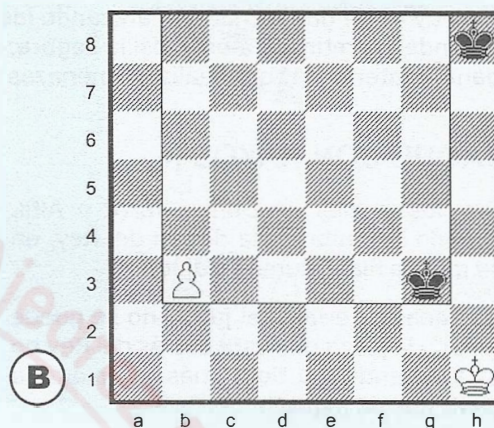
**1.g6, fxg6; 2.h6!** y las negras no pueden evitar que pase un peón:

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

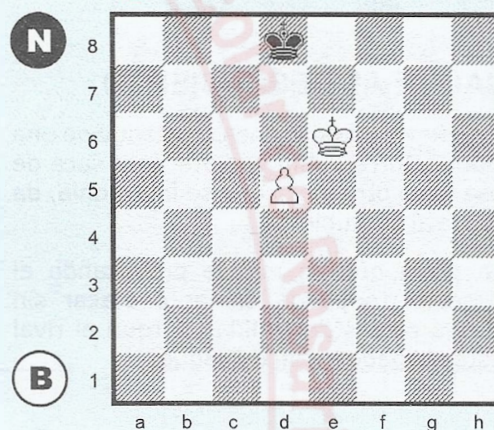
Si **2...., g6xf5, 3.hxg7** y el peón **g** corona en la próxima.

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

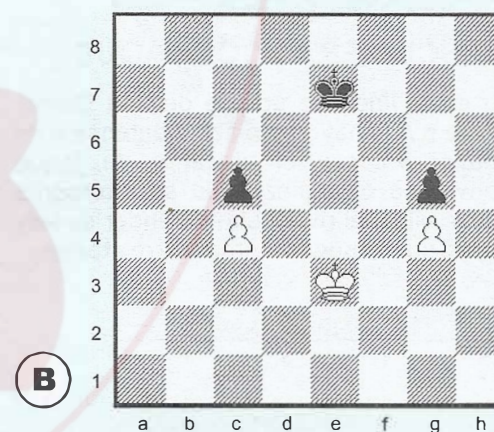
32 - Regla del cuadrado



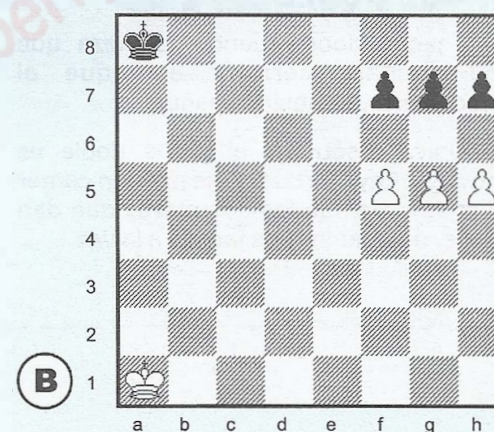
33 - Rey delante de su peón gana



34 - Oposición y triangulación



35 - Sacrificios para coronar





## ATAQUES MÚLTIPLES

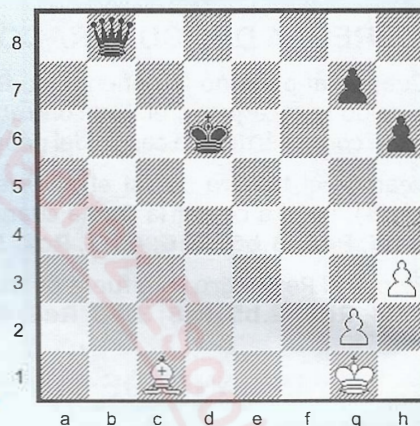
Es muy difícil ganar material atacando las piezas de nuestro rival de a una, porque en la jugada siguiente buscará cómo defenderla, retirarla a una casilla segura, cambiarla por otra del mismo valor o responder con una amenaza mayor. Para ganar material hay que realizar amenazas a dos o más piezas al mismo tiempo con jaques especiales, dobles y clavadas.

### JAQUE CON RAYOS X

Son los jaques de Dama, Torre o Alfil, cuando hay una pieza detrás del Rey, en su misma fila, columna o diagonal.

Se gana material si el jaque no se puede parar y la pieza que está detrás del Rey no está defendida o tiene más valor que la pieza que da jaque.

**B**



**36**

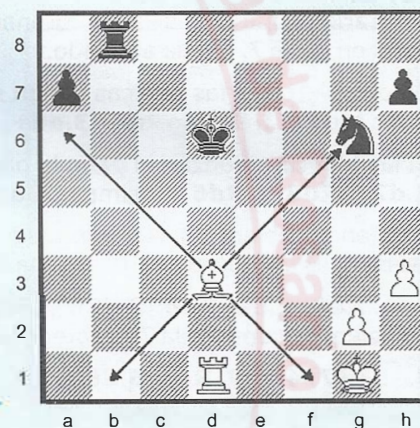
Las blancas no ganan nada con **1.Aa3+**, pero si juegan **1.Af4+**, después que las negras muevan su Rey, le comen la Dama.

### JAQUE AL DESCUBIERTO

Si el Rey está en la línea de ataque de una Dama, Torre o Alfil y el atacante saca de esa línea otra pieza que se interponía, da 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**



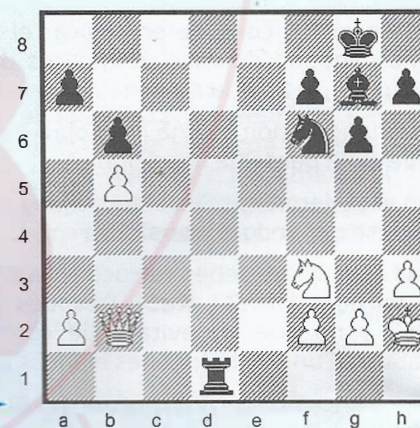
**37**

Al mover el Alfil la Torre da jaque al descubierto. Conviene comer el Caballo: **1.Axg6+** y después que el Rey mueva saliendo del jaque, comer el peón: **2.Axh7**.

### DESCUBIERTO CON JAQUE

Si en la línea de ataque de una Dama, Torre o Alfil hay una pieza indefensa o de mayor valor y el atacante da jaque moviendo otra pieza que se interponía entre ellas, el rival debe defender su Rey y casi nunca puede evitar el otro ataque.

**N**



**38**

El jaque del Caballo negro **1...., Cg4+** se salva con **2.hxg4** o **2.Rg3**. Pero después el Alfil se come la Dama: **2...., Axb2**.

### JAQUE DOBLE

Hay jaque doble cuando la pieza que 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 al mismo tiempo las dos piezas que dan jaque, ni tapar los dos jaques a la vez.

**N**

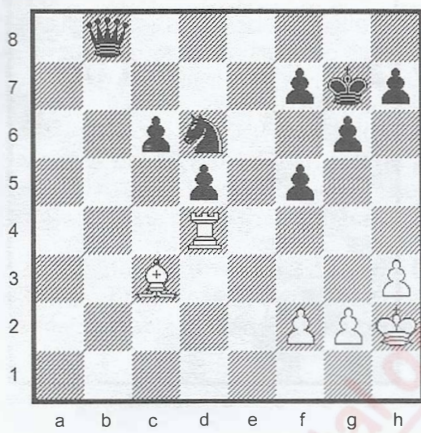


**39**

**1...., Axe5+** es jaque doble de Alfil y de Dama, al descubierto. Las blancas no pueden comer la Dama (**Txb3**) ni tapar (**Tf3** o **Ce3**) por el jaque del Alfil. Ni pueden comer el Alfil (**Cxe5**) o tapar (**Tf4**) por el jaque de la Dama. Deben mover **Rf2** o **Rh4**.



**TAREA 21: Anota el mejor jaque que pueden hacer blancas y negras y qué ventaja consiguen.**

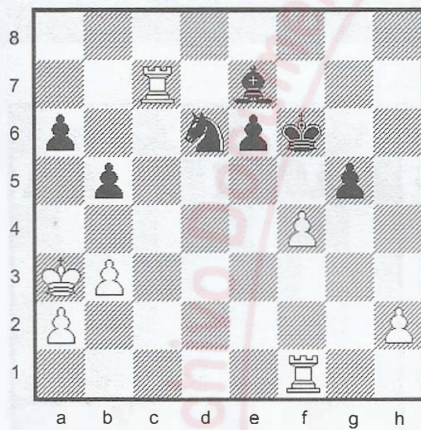
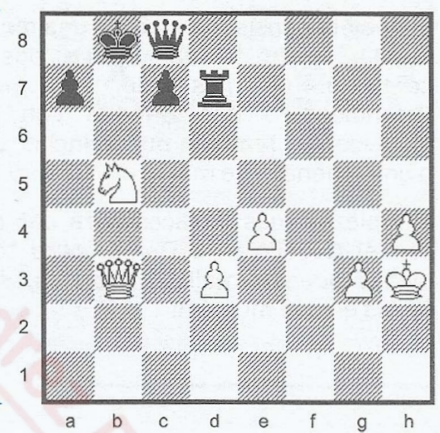


Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
Ganan .....

Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
Ganan .....

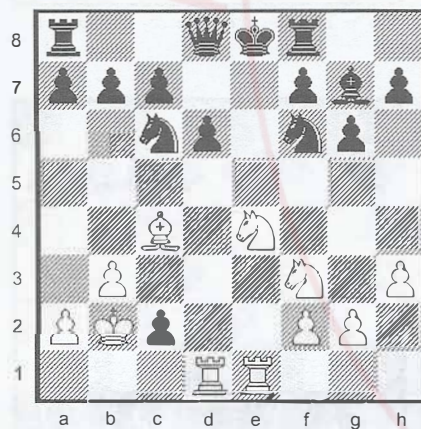
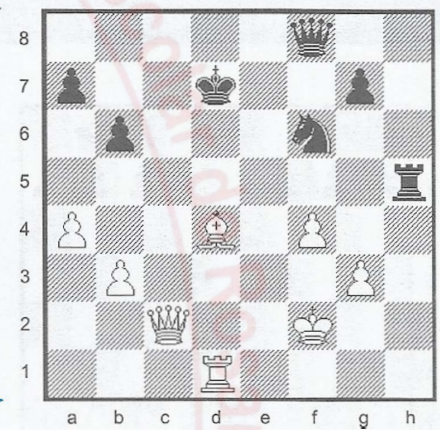


Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
Ganan .....

Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
Ganan .....

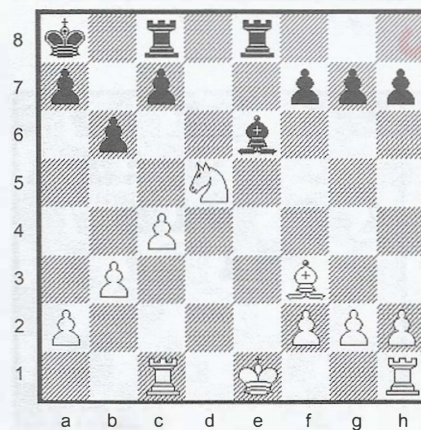
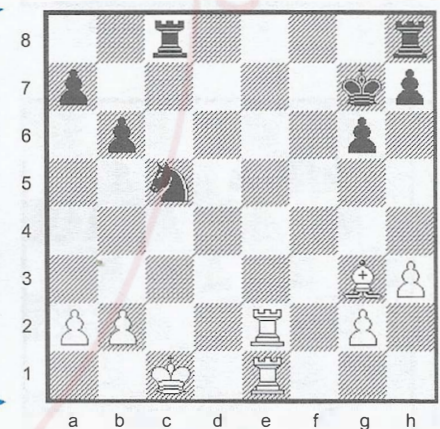


Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
Ganan .....

Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
Ganan .....

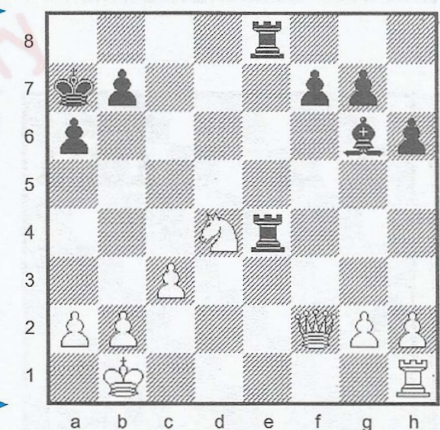


Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
Ganan .....

Negras: ..... +  
Ganan .....

Blancas: ..... +  
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.

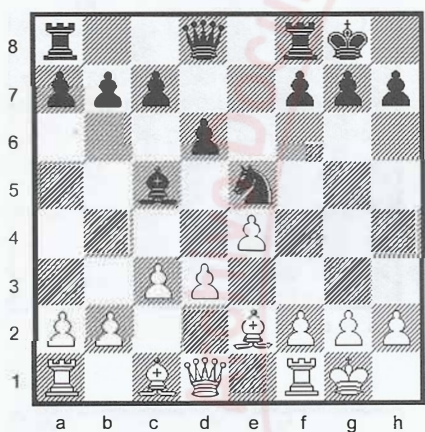
Las piezas más eficaces para dar dobles son el Caballo y la Dama, pero todas las piezas pueden realizar dobles, según la forma en que mueven.

40

Las blancas ganan con **Ce7+**,  
doblete al Rey y la Dama.  
Las negras ganan con **De4**,  
doblete al Caballo y la Torre.

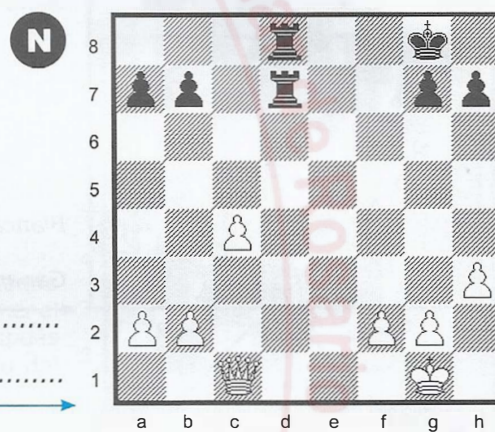


**TAREA 22:** En cada tablero anota el doblete ganador, la mejor respuesta del rival y las capturas que concretan la ganancia de material del bando atacante.

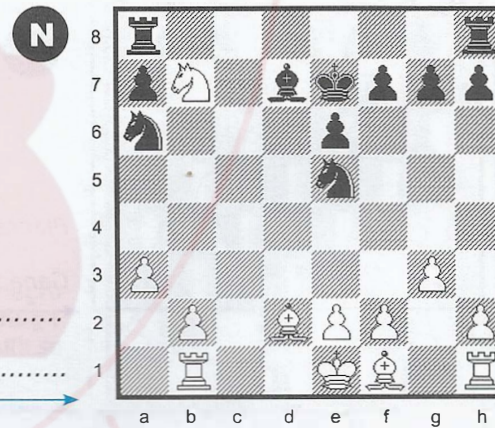


1. ...., ....  
2. ...., ....

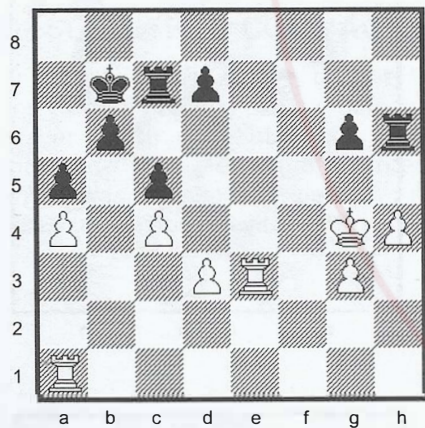
(B)



1. ...., ....  
2. ...., ....

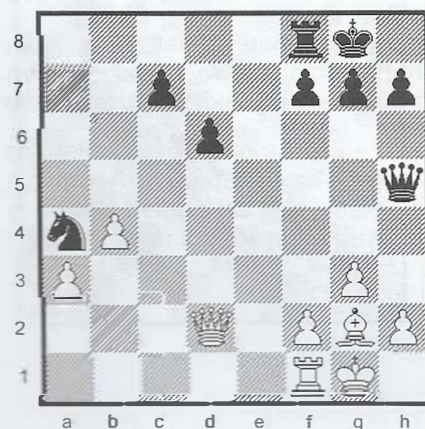


1. ...., ....  
2. ...., ....



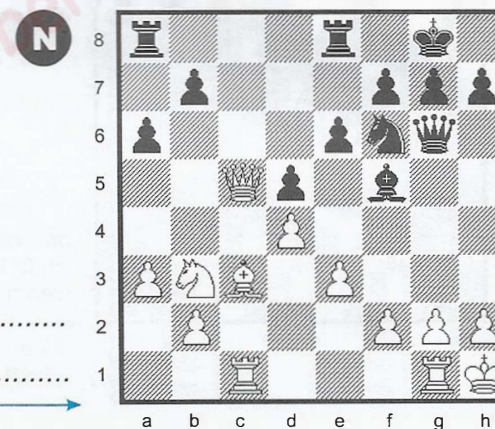
1. ...., ....  
2. ...., ....

(B)



1. ...., ....  
2. ...., ....

(B)



1. ...., ....  
2. ...., ....



## CLAVADA

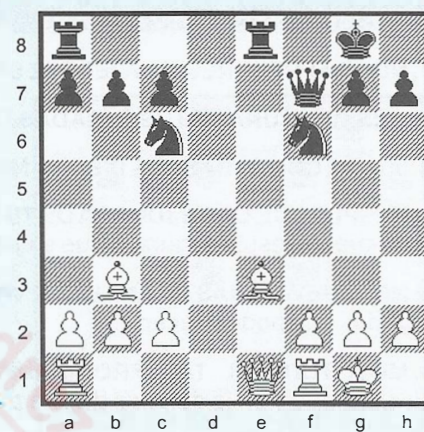
Una pieza está clavada cuando está inmovilizada o limitada en su movimiento por el ataque de una Dama, Torre o Alfil contrarios.

La clavada es **absoluta** cuando intentar mover la pieza dejaría al Rey en jaque. La clavada es **relativa** cuando no conviene moverla, porque se pierde una pieza más valiosa o se recibe mate.

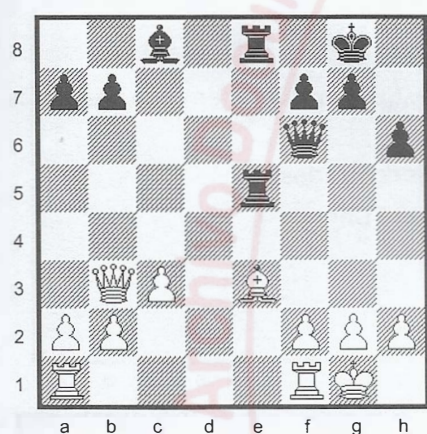
La clavada es **alineada** si la pieza clavada puede mover por la línea de ataque de la pieza que la clava. Si no, la clavada es **cruzada**.

41

La clavada del Ab3 a la Df7 es absoluta y alineada. La clavada de la Te8 al Ae3 es relativa y cruzada.



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



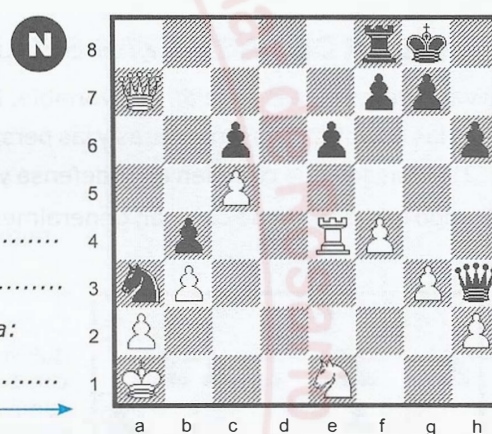
1. ...., .....

2. ...., .....

tipo de clavada:

.....

(B)

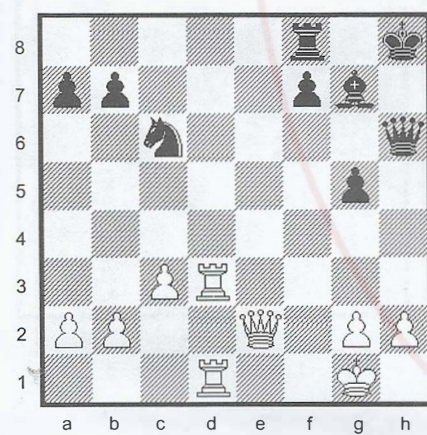


1. ...., .....

2. ...., .....

tipo de clavada:

.....



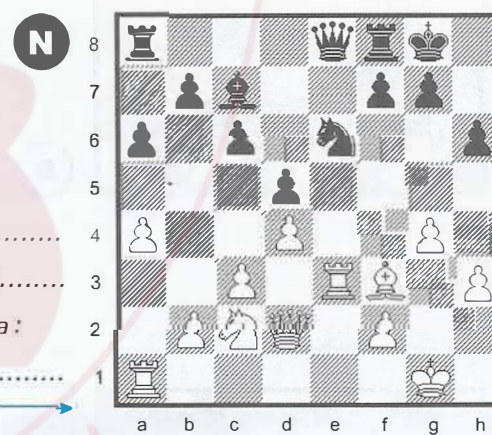
1. ...., .....

2. ...., .....

tipo de clavada:

.....

(B)

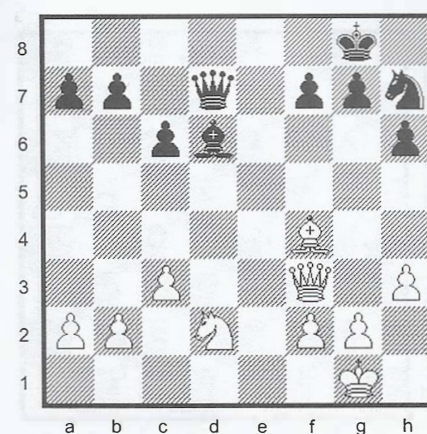


1. ...., .....

2. ...., .....

tipo de clavada:

.....



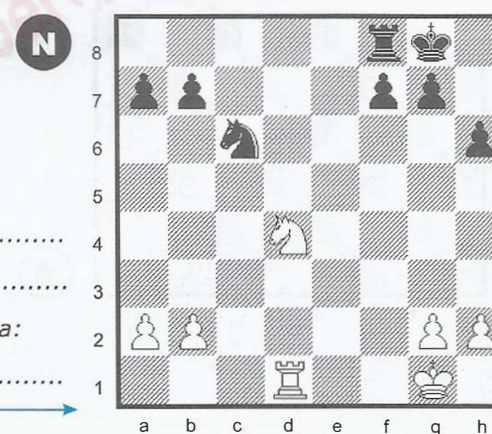
1. ...., .....

2. ...., .....

tipo de clavada:

.....

(B)



1. ...., .....

2. ...., .....

tipo de clavada:

.....



## 7 CONSEJOS PARA MEJORAR TU JUEGO

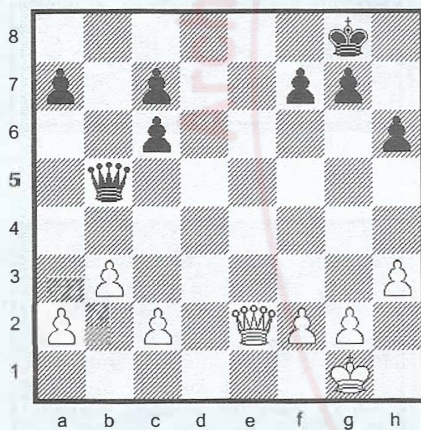
- 1. NO TE APRESURES, AL AJEDREZ SE GANA PENSANDO:** Las manos sólo sirven para mover las piezas.
- 2. QUE CADA UNA DE TUS JUGADAS TENGA SENTIDO:** Antes de mover responde esta pregunta: ¿para qué la hago?
- 3. JUEGA CON TODAS TUS PIEZAS:** Mantenelas activas, coordinadas y defendidas entre sí.
- 4. DESPUÉS DE CADA JUGADA DE TU RIVAL PREGÚNTATE ¿QUÉ ME AMENAZA?:** Cada vez que mueve ataca nuevas casillas. Sólo cuando estés segura/o que su jugada es defensiva o de desarrollo, sigue con tu plan.
- 5. NO MUEVAS HASTA ANALIZAR VARIAS POSIBILIDADES:** Para elegir lo que más te conviene tenés que analizar todas las jugadas que podés hacer.
- 6. MIRA 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.
- 7. NO COMAS AUTOMÁTICAMENTE:** Cuando hay un cambio de piezas, antes de comer fijate si la captura que hizo antes tu rival o la que vos pensás hacer 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.

## 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.



La Dama blanca está mejor ubicada que la negra. El blanco gana un peón con **1. De8+!, Rh7; 2. Dxf7**. Pero si cambia Damas (**1. Dxb5?, cxb5**) la partida se equilibra.

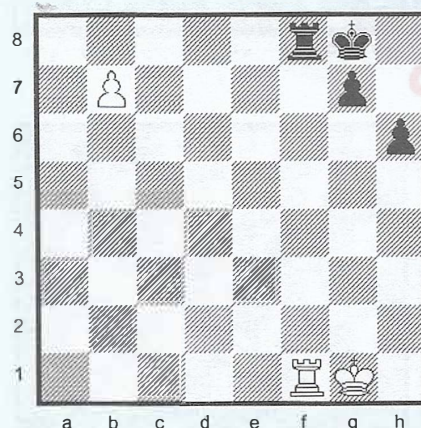
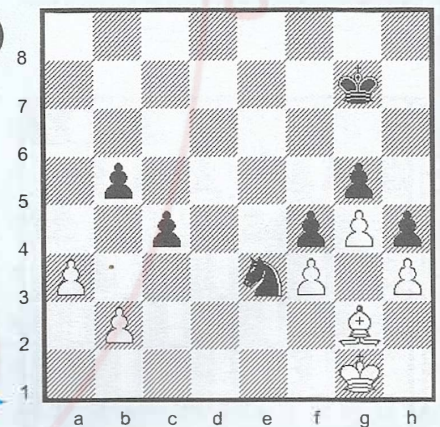
42

B

43

El negro gana con **1...., Cd1!**; **2. Rf1, Cxb2; 3. Re1, Rf6**; etc. Pero si cambia su activo Caballo por el Alfil, pasivo, la partida se nivela.

N



La Torre negra vale más que la blanca porque controla la casilla de coronación **b8**. El blanco gana si ahora cambia las Torres **1. Txf8+!, Rxf8; 2. b8D+**

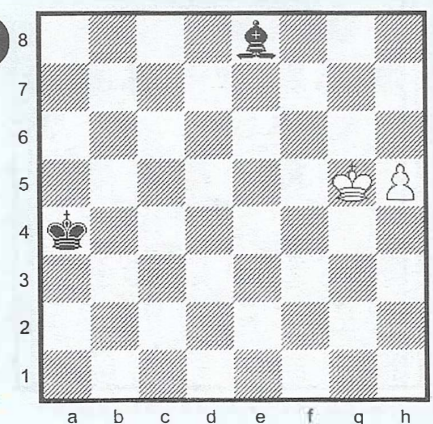
44

B

45

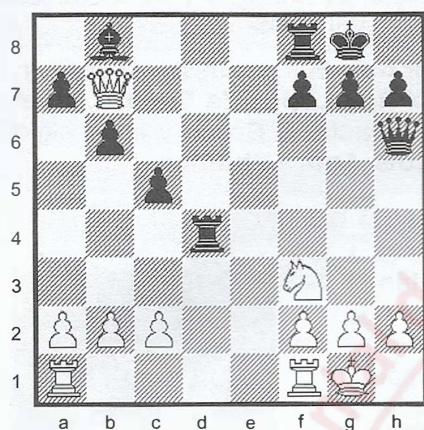
El peón, que puede coronar, vale más que el Alfil que no puede dar mate. El negro logra tablas jugando: **1. ..., Axb5!**

N



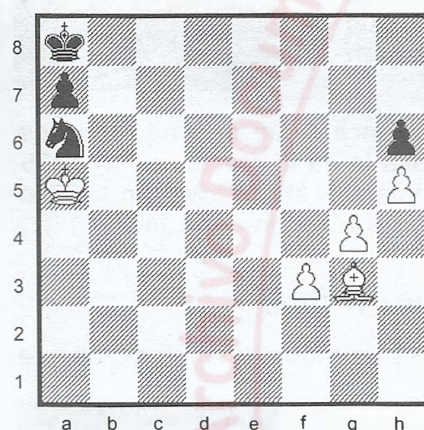
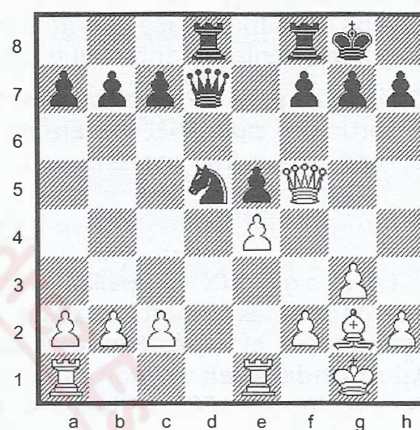


**TAREA 24: Al lado de cada tablero está anotada la próxima jugada de las blancas. Calificala con un signo de admiración (!) si es buena o con uno de interrogación (?) si es un error. Justifica tu opinión anotando la mejor respuesta de las negras.**



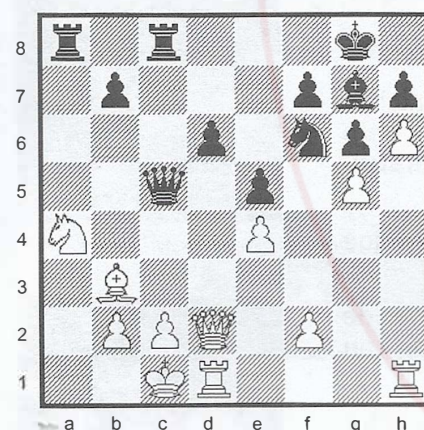
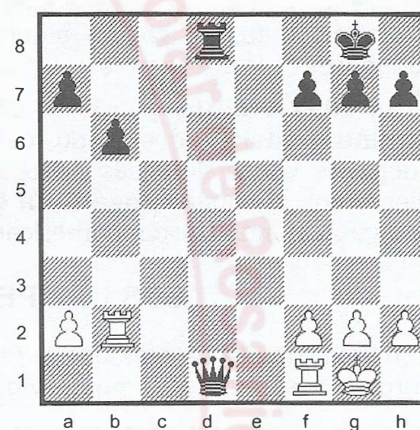
**1. Cxd4 .....**, porque  
la mejor respuesta de  
las negras es .....

**1. exd5 .....**, porque  
la mejor respuesta de  
las negras es .....



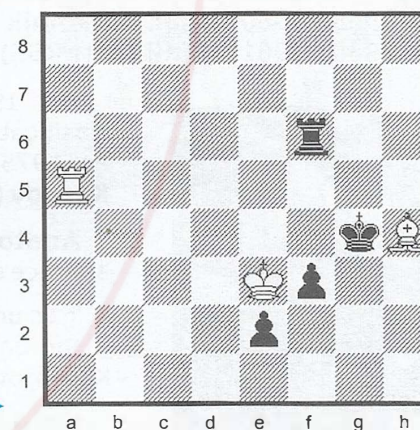
**1. Rxa6 .....**, porque  
la mejor respuesta de  
las negras es .....

**1. Txd1 .....**, porque  
la mejor respuesta de  
las negras es .....



**1. Cxc5 .....**, porque  
la mejor respuesta de  
las negras es .....

**1. Axf6 .....**, porque  
la mejor respuesta de  
las negras es .....

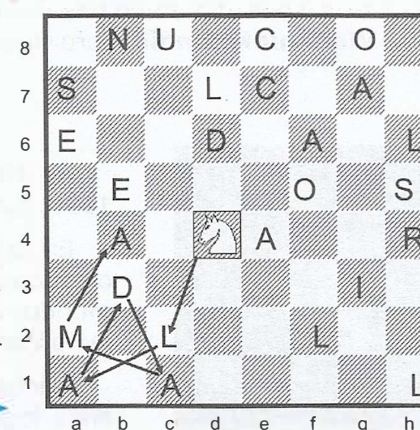


## Juegos con palabras



**Sopa de letras:** Moviendo como Alfil por diagonales blancas marca con un color los nombres de la piezas. Moviendo como Alfil por diagonales negras marca con otro color los nombres de las partes del tablero.

**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.





## BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego muy antiguo derivado del **chaturanga** (cuatro partes del ejército) que se jugaba en la India hace más de 1.500 años y que entre sus piezas tenía elefantes, que luego serían los Alfiles.

De la India pasó a Persia con el nombre de **shatrang** y a partir del siglo VIII los árabes lo introdujeron en Europa, en sus invasiones al sur de España e Italia.

En el siglo XV en España se adoptaron las reglas modernas del juego, con el enroque y los actuales movimientos del peón, el alfil y la dama.

Pronto 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 **François-André Philidor**.

## LOS PRIMEROS CAMPEONES MUNDIALES

En el siglo XIX 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 checo **Wilhelm Steinitz**.

En ese período, los campeones ponen en juego su título en matches contra alguno de los mejores jugadores de la época pero a su propia elección.

En 1894 **Steinitz** pierde su título con el alemán **Emanuel Lasker**, destacado matemático y filósofo. Luego de varias defensas exitosas, en 1921 Lasker pierde con el cubano **José Raúl Capablanca**, único campeón mundial hispanoamericano.

**José Raúl Capablanca** aprende a los 4 años viendo jugar a su padre y a los 13 vence al campeón cubano. Permanece invicto 8 años y pierde su título en 1927 en Buenos Aires frente al ruso **Alexandre Alekhine**, que logra 6 triunfos contra 3, en 34 partidas.



A pesar de que Capablanca sigue ganando muchos torneos, Alekhine nunca le da la revancha. En 1935 pierde el título con el holandés **Max Euwe**. En 1937 lo recupera y lo retiene hasta su muerte en 1946.

## LOS CAMPEONES FIDE (Federación Internacional de Ajedrez)

Tras la muerte de Alekhine la FIDE organiza torneos clasificatorios con jugadores de todo el mundo de los que surge el desafiante al campeón vigente. Los soviéticos reinan durante 25 años:

|                                                |                                                |
|------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| De 1948 a 1957: <b>Mijaíl Botvinnik</b> (URSS) | De 1961 a 1963: <b>Mijaíl Botvinnik</b> (URSS) |
| De 1957 a 1958: <b>Vasili Smyslov</b> (URSS)   | De 1963 a 1969: <b>Tigrán Petrosián</b> (URSS) |
| De 1958 a 1960: <b>Mijaíl Botvinnik</b> (URSS) | De 1969 a 1972: <b>Borís Spasski</b> (URSS)    |
| De 1960 a 1961: <b>Mijaíl Tal</b> (URSS)       |                                                |

En 1972, tras abrumar a sus rivales en los matches clasificatorios, **Bobby Fischer** (EEUU) derrota a Spasski, pero en 1975 no se presenta a enfrentar a su retador **Anatoli Kárpov** (URSS) y se retira de las competencias oficiales.

**Anatoli Kárpov** se mantiene 10 años en la cima hasta que aparece el joven armenio **Garri Kaspárov**.

Tras un 1º match suspendido por la FIDE luego de 5 meses de juego donde ganaba 5 a 3 con 40 tablas, en 1985 pierde con Kaspárov un 2º match por 5 a 3 y 16 tablas.

**Kaspárov** defiende su título contra **Kárpov** 3 veces entre 1986 y 1990 con 13 victorias contra 11 de Kárpov y 48 tablas.



En 1993 **Kaspárov** se niega a seguir las reglas de la FIDE, funda una Asociación de Maestros y por un tiempo hay dos campeones mundiales. En 2000 pierde su título con el ruso **Vladímir Krámnik**, pero sigue siendo el jugador de más Elo hasta su retiro en 2004.



## LOS ÚLTIMOS 25 AÑOS

En 1993 la FIDE le devuelve el título oficial a **Anatoli Kárpov** que lo retiene hasta 1999, cuando la FIDE comienza a definir el título en torneos anuales.

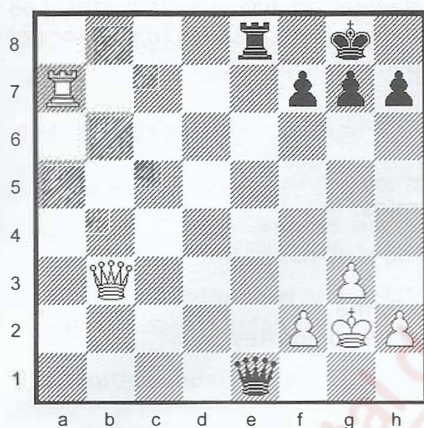
En 2005 el búlgaro **Veselin Topálov** se consagra campeón mundial FIDE en un octogonal realizado en la ciudad argentina de San Luis y en 2006 se unifica el título mundial con un match que **Krámnik** le gana a **Topálov**. Del 2007 al 2013 es campeón el indio **Viswanathan Anand**.

El actual campeón mundial es el joven noruego **Magnus Carlsen** que, con apenas 24 años, logró el Elo más alto de la historia del ajedrez: 2882 puntos.





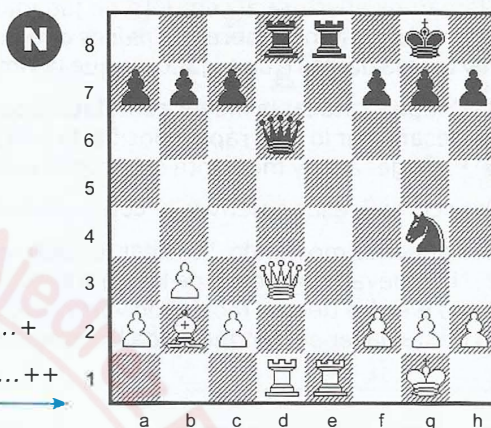
**TAREA 25: En cada tablero anota las jugadas que permiten dar mate en dos jugadas.**



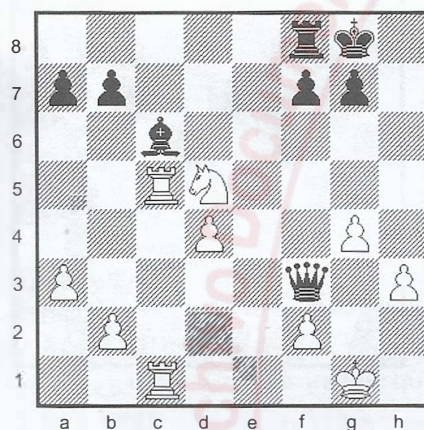
1. ....+, .....  
2. ....++

**(B)**

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



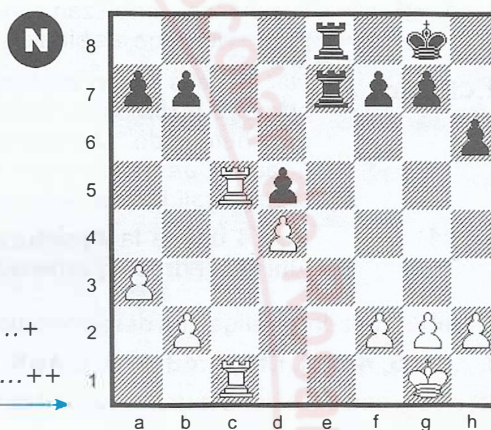
**(N)**



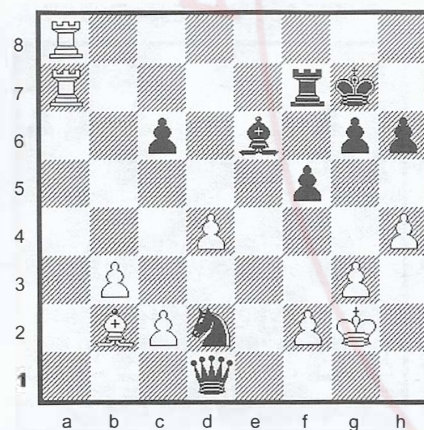
1. ....+, .....  
2. ....++

**(B)**

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



**(N)**



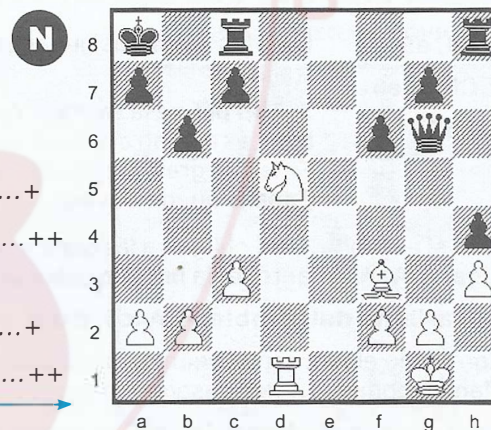
1. ....+, .....  
2. ....++

**(B)**

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

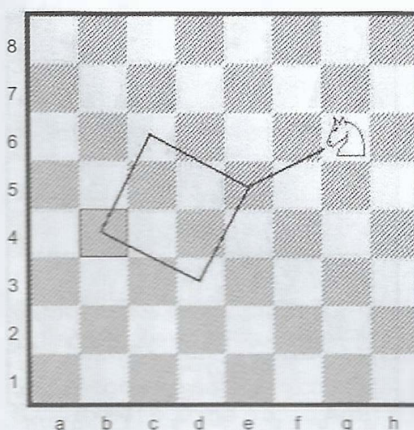
o

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



**(N)**

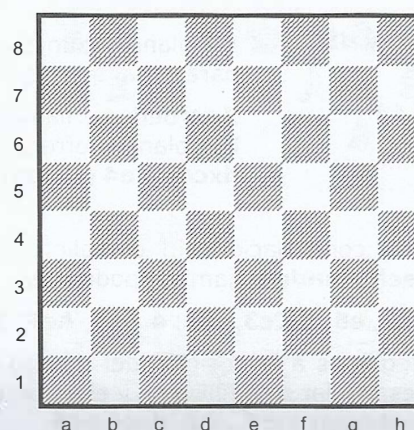
**Juegos ... para pensar un poco más**



Están marcadas dos de las formas para que el Caballo llegue a **b4** en 3 saltos. Marcá las otras 4 formas.

¿Qué cuerpo se formó? .....

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





## APERTURAS

Llamamos apertura al conjunto de jugadas que se realizan al comienzo del partido para poner en acción a las piezas. Las aperturas tienen nombres de países o regiones donde se popularizaron (italiana, española, ect.), de jugadas (gambitos del rey o de la dama) o de jugadores que las impusieron, 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 empiezan con su peón Rey y las negras también, para evitar que las blancas con **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** **3.Ac4** define la **Apertura Italiana**. Las blancas sacan su Alfil para enrocar y amenazar el peón débil **f7**.

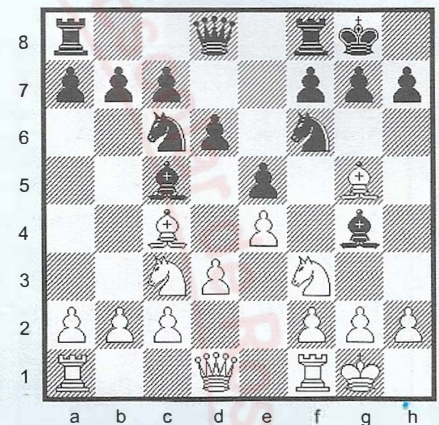
Si ambos jugadores eligen un desarrollo sin complicaciones pueden seguir:

**3...., Ac5; 4.Cc3, Cf6; 5.d3, 0-0; 6.Ag5, d6; 7.0-0, Ag4** (ver tablero 46)

Pero esta apertura tiene muchas variantes divertidas para estudiar.

(B)

46 - Apertura Italiana



### EJEMPLO DE APERTURA ESPAÑOLA

- 1.e4, e5** Las dos primeras jugadas son iguales que en la Apertura Italiana.
- 2.Cf3, Cc6** **3.Ab5** 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.

Pero si eligen **3...., a6** obligan a las blancas a definir un plan. Lo más común es jugar **4.Aa4** y mantener la presión sobre el Caballo.

La **Variante del cambio**: **4.Axc6, dxc6**, no es tan agresiva:

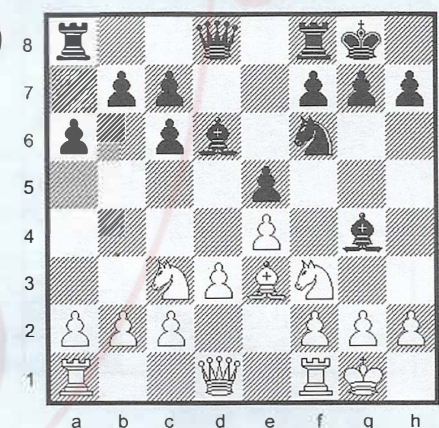
Comiendo el Alfil con el peón **d**, las negras abren el camino a su Dama. Si las blancas comen **5.Cxe5** responden con los dobles **5...., Dd4 o Dg5**.

Una continuación tranquila para las negras sería:

**5.Cc3, Ad6; 6.0-0, Ag4; 7.d3, Cf6; 8.Ae3, 0-0 ...** (ver tablero 47)

(N)

47 - Apertura Española



### EJEMPLO DE GAMBITO DE DAMA

- 1.d4, d5** Las blancas comienzan con peón Dama y las negras también, para evitar que las blancas con **2.e4** ocupen el centro.
- 2.c4** **2.c4** define el llamado **Gambito de Dama**. Las blancas ofrecen su peón para ocupar el centro: si **2...., dxc4; 3.e4** y luego recapturan el peón **c4** con su Alfil del Rey.

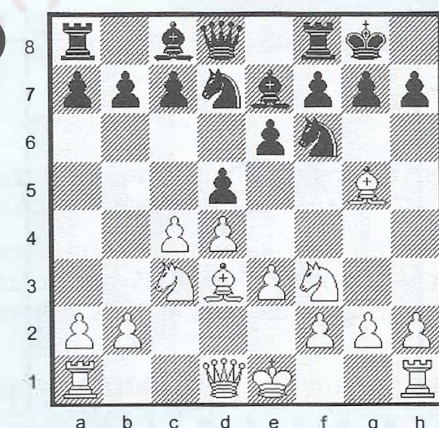
Una continuación sin complicaciones de esta apertura con las negras rechazando el gambito podría ser:

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

Llegamos a la posición del tablero 48: 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**.

(N)

48 - Gambito de Dama





## MATES EN LA APERTURA

Como las aperturas tienen más complicaciones que los ejemplos de la página anterior, seguir las recomendaciones que te dimos te ayudará a impedir una derrota rápida. Veamos 3 mates de apertura y cómo evitarlos.

### 1. EL MATE DEL LOCO

- 1.e4, g5?** Es un grave error mover los peones laterales del lado del Rey.
- 2.d4, f6??** Las blancas atacan el peón **g5** con su **Ac1**. Las negras lo defienden de la peor manera: abren la diagonal de la muerte.
- 3.Dh5++** Como el Alfil y el Caballo del Rey mueven a casillas negras, no pueden tapar el jaque de la Dama en la diagonal blanca. (Ver tablero 49)

Las negras pueden dar el mate del loco si las blancas mueven al comienzo sus peones del lado del Rey.

**1.g4?, e5;**  
**2.f3??, Dh4++**

### 2. EL MATE PASTOR

- 1.e4, e5** Este mate aprovecha la debilidad del peón **f7**, al que sólo defiende su Rey, atacándolo al mismo tiempo con la Dama y el Alfil del Rey.
- 2.Ac4, Ac5?**
- 3.Dh5, Cf6??**
- 4.Dxf7 ++** Con negras, el mate pastor se da con la Dama en **f2**, apoyada por el Alfil del Rey desde **c5**. (Ver tablero 50)

### CÓMO EVITAR EL MATE PASTOR

- 1.e4, e5** Variante a) Con **2...., Cf6** se impide que la Dama blanca mueva a **h5**. Después hay que sacar el Alfil Rey y enrocar.
- 2.Ac4, Cf6!** Variante b) También **2...., Cf6** evita el mate pastor porque el Caballo impide que la Dama coma en **f7**.
- 2.Df3, Cf6!** Variante c) **Dh5** es la variante más peligrosa porque también ataca **e5**. 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 siguen con **4.Df3** las negras bloquean el ataque a **f7** con **4...., Cf6** (ver el tablero 51).
- 2.Dh5, Cc6!**
- 3.Ac4, g6!**
- 4.Df3, Cf6!**

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

Si las blancas juegan **5.Db3?** también es buena **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. EL 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** En la apertura es mejor sacar piezas que mover peones. Para defender el peón **e5** es mejor **2...., Cc6** que ayuda a controlar la casilla **d4**. El peón **d6** tapa la salida del Alfil Rey.
- 2.Cf3, d6**
- 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** Las blancas desarrollan su tercera pieza, las negras mueven su tercer peón, para sacar por **g7** su Alfil Rey encerrado.
- 5.Cxe5!** La jugada **5** de las blancas parece un error (permite a las negras comer la Dama blanca), pero es un **sacrificio** que aprovecha la falta de desarrollo y de enroque de las negras.
- 5...., Axd1??**

Como vemos en el tablero 52, después de comer la Dama, las negras no pueden evitar el mate en dos jugadas: **6.Axf7+, Re7** (única); **7.Cd5++**

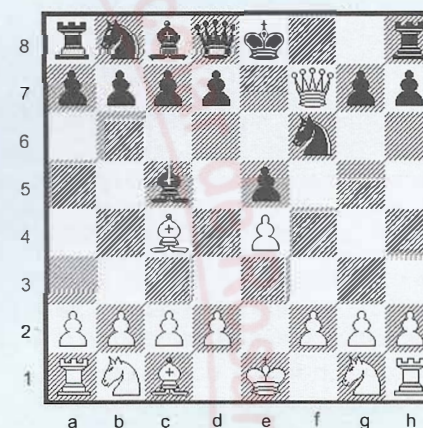
Si las negras no hubiesen comido la Dama sólo perdían el peón **e5**:

**5...., dxe4; 6.Dxg4** o **5...., Ae6; 6.Axe6, fxe6; 7.Cf3**

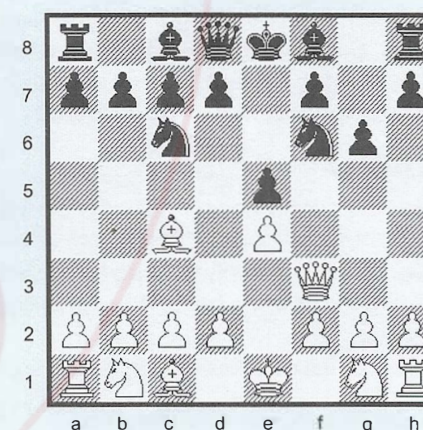
49 - Mate del loco



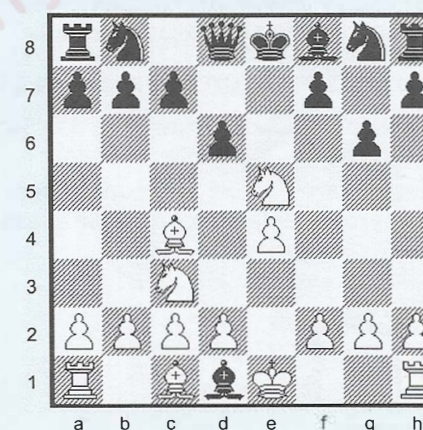
50 - Mate pastor



51 - Mate pastor evitado



52 - Mate de Legal (en 2 jugadas)





## SOBRE EL REGLAMENTO

### BUEN COMPORTAMIENTO DEPORTIVO

Se debe dar la mano al rival al comenzar, deseando una buena partida. Está prohibido molestar o distraer al rival de cualquier forma, o hacer comentarios o gestos sobre las jugadas propias ni del contrario. También se da la mano al terminar, felicitando al rival si ganó y sin burlarse si perdió.

### ACOMODO DE PIEZAS DURANTE EL PARTIDO

Antes de acomodar piezas en sus casillas, el jugador al que le toca mover debe avisarle a su rival, diciendo "acomodo", "compongo" u otra frase similar.

### 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 sacarla de la casilla en la que estaba ya no podrá mover otra pieza en esa jugada.

Tiene que volver a tomarla y moverla a donde quiera.

### PIEZA SOLTADA, JUGADA TERMINADA

Si el jugador suelta la pieza no puede cambiarla de lugar. Si la apoya en una casilla libre sin soltarla, puede correrla a otra casilla, pero no puede mover otra pieza.

### PIEZA CONTRARIA TOCADA, PIEZA COMIDA

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

Si toma primero una pieza contraria y tiene varias piezas propias para comerla, puede elegir cuál utilizar.

### JUGADAS ILEGALES O IMPOSIBLES

Las obligaciones de comer o de mover señaladas antes no valen si no hay ninguna forma legal de realizarlas.

Si la jugada ilegal se descubre después de varias jugadas debe restablecerse la posición anterior a ésta.

Si no se puede, la partida se anula.

### RECLAMOS

Todos los reclamos por incorrecciones del rival hay que realizarlos inmediatamente, antes de seguir jugando.

Si el rival desoye el reclamo hay que llamar al árbitro y no seguir jugando hasta que éste resuelva.

Tolerar incorrecciones anteriores no da derecho a cometer las mismas u otras incorrecciones después.

### 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.

### NADIE DEBE INTERVENIR EN LA PARTIDA

Nadie debe dar opiniones a los jugadores, aunque vean jugadas imposibles, ni avisar el fin del tiempo.

Los celulares deben estar apagados. El árbitro le dará por perdida la partida a quien le suene el celular.

## ¿TE ANIMÁS CON ESTOS PROBLEMAS?

