

Manual de ajedrez para estudiantes

Nivel 1 principiantes



Ajedrez para estudiantes. Nivel 1
2022, primera edición
Material de apoyo para el
Taller de Ajedrez Educativo

Secretaría de Educación del Estado de Jalisco
Juan Carlos Flores Miramontes

Secretario

Pedro Díaz Árias

Subsecretario de Educación Básica

Nadia Soto Chávez

Directora General de Programas Estratégicos

Eduardo Moreno Casillas

Director de Articulación de Programas Estratégicos

Cuauhtémoc, Cruz Herrera

Director de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales

Rogelio Domínguez Montejo

Responsable del Programa de Ajedrez

© **Edición:** julio de 2022

Dirección General de Programas Estratégicos

© **Diseño editorial:** Lorenzo Figueroa

Coordinación editorial y de elaboración: J. Lorenzo Figueroa Cornejo

Elaborado por: María Guadalupe Carpio Recinos; Adriana Cecilia Corona Sandoval; J. Lorenzo Figueroa Cornejo;
Emmanuel Oswaldo Plascencia Elizalde.

Tiraje: 1,000 ejemplares / Impreso en México

Se autoriza su reproducción de los contenidos de este manual, en partes o en todo, sin fines de lucro, siempre que se haga mención a su título, al editor y a sus autores.



Presentación

Juan Carlos Flores Miramontes

Con el Programa de Ajedrez Educativo, dentro del proyecto educativo *Recrea, comunidades de aprendizaje para la vida*, buscamos desarrollar y acrecentar las habilidades mentales que pones en práctica cotidianamente: concentración, análisis, capacidad de decisión, memoria, superación y pensamiento analítico, entre otros. La estrategia a utilizar en el juego te permitirá trabajar las zonas del cerebro que tienen que ver con el pensamiento lógico-matemático; de esta forma tendrás la capacidad para enfrentar y resolver problemas; ya sea para mover una pieza, realizar un problema de matemáticas o decidir tu carrera profesional.

Cada vez estarás más entusiasmado por ganar y ese afán de superarte traerá muchos beneficios para tu educación. La reflexión, la autocrítica, la planificación y la prevención también serán habilidades puestas en práctica que te traerán beneficios a la hora de estudiar todas tus materias.

Lo que hacemos en la escuela, dentro de sus aulas, es muy positivo, mas dicen los que saben, nuestros amigos pedagogos, que el niño se forma en sus tiempos libres, no como holgazán sino con acciones productivas; que allí tú decides qué aprender, qué construir con lo que te gusta y lo que te apasiona.

Sé muy bien que le darás un uso sustancial a este Manual que estás explorando, como la herramienta educativa que hemos construido para que, paso a paso, te adentes y te perfecciones en el ajedrez a partir de sus fundamentos teóricos, tácticos, estratégicos y técnicos, así como de sus aspectos reglamentarios,

haciendo uso, a la vez, de tu tiempo de ocio creativo; en él empleamos, de manera integrada, los conocimientos de la pedagogía, la didáctica y la práctica de este juego milenario.

¡Enhorabuena! Estás en el inicio del desarrollo de tus habilidades y de tu recreación provechosa.



ELEMENTALES



¿Qué es el ajedrez?

Es un juego de mesa en el que dos personas se enfrentan, disponiendo cada una de 16 piezas que representan a los diferentes personajes de un ejército monárquico, un bando tiene piezas blancas y el otro negras, cada una posee características que, mediante las reglas del juego, se mueven sobre un tablero dividido en cuadros oscuros y claros, de forma alternativa. El color de piezas que corresponderá a cada jugador se decide mediante un sorteo.

¿Cómo se gana?

El juego del ajedrez es como una batalla. Tú guías un ejército y tu adversario otro exactamente igual, salvo en el color: uno es blanco y el otro negro. El jugador que lleva las piezas blancas es el que empieza el juego. Se juega por turnos. Sólo puedes mover una pieza cada vez que te toca jugar.

¿Cómo se despliega la batalla?

Una batalla de ajedrez es un combate entre dos contendientes en donde cada uno tratará de derrotar al otro. Normalmente puede ser definida por el espacio, el tiempo y la acción llevada a cabo. Para alcanzar la victoria hay que saber atacar y defender. Se puede avanzar con las piezas por todo el tablero, y conquistar terreno. También se pueden capturar piezas enemigas y tratar de evitar que capturen las propias. Todo eso ayudará a poner en apuros al rey enemigo, hasta que se le pueda dar el jaque mate, se rinda, o se empate el juego. Vamos a empezar por aprender en dónde se juega, con qué piezas y cómo se mueven; concluiremos con la leyenda india de Sissa y el rey Sheram, que nos dio a conocer el ajedrez. En el desarrollo de este manual, descubrirás las habilidades y los secretos para jugar y ganar en ajedrez.



EL TABLERO



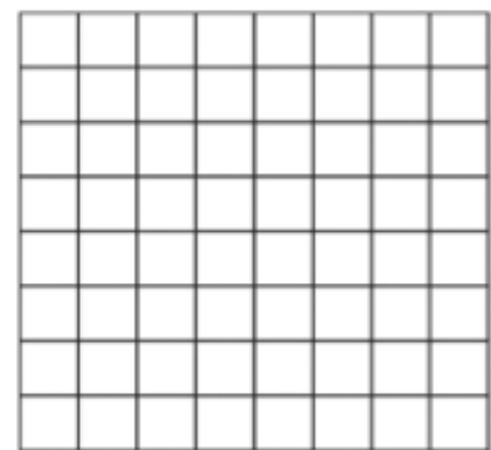
Es el campo de contienda, tiene 64 casillas, la mitad son claras (32 blancas) y la otra mitad oscuras (32 negras). Las letras y números que están por fuera del tablero sirven para indicar el nombre de cada casilla, usando el sistema de coordenadas. Asegúrate de siempre acomodar el tablero con la casilla de la esquina inferior derecha de color blanco: casilla h1 si eres blancas o a8 si eres negras.

El tablero tiene 8 filas (horizontales) y 8 columnas (verticales). Las filas llevan números y las columnas letras. Cada casilla tiene un nombre y este se obtiene usando las coordenadas.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Actividad 1.1

Al siguiente tablero le faltan las casillas oscuras, píntalas de tus colores favoritos, pero no olvides seguir el patrón: clara-oscura-clara-oscura.



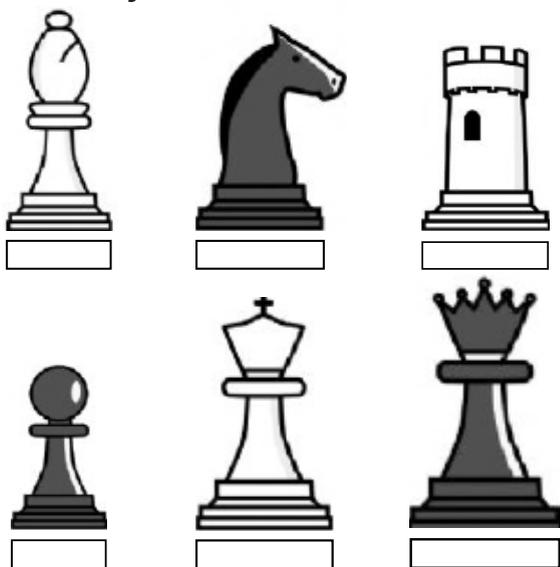
LAS PIEZAS



El ajedrez es una lucha, pero de ideas, estrategia e inteligencia. Para esta disputa cuentas con un ejército de 6 piezas diferentes, con uno, dos y ocho miembros. Cada pieza tiene sus propias habilidades: algunas son rápidas, otras lentas, algunas tienen movimientos especiales e, incluso, algunas rompen las reglas de vez en cuando.

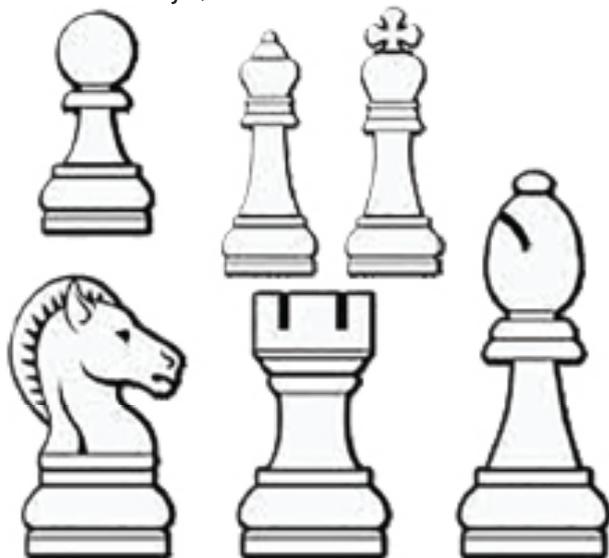
Actividad 2.1

¿Cuál es el nombre de cada pieza? escoge el correcto y anotalo en su recuadro: Caballo, Rey, Torre, Alfil, Peón, Dama.

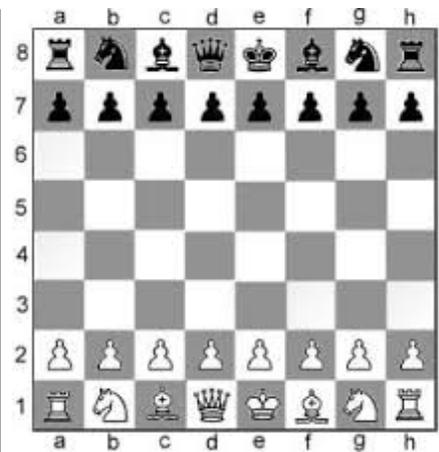


Actividad 2.2

Colorea las piezas:; Caballo=Azul; Torre=Rojo; Rey=Amarillo; Dama=Verde; Peón=Naranja; Alfil=Morado.

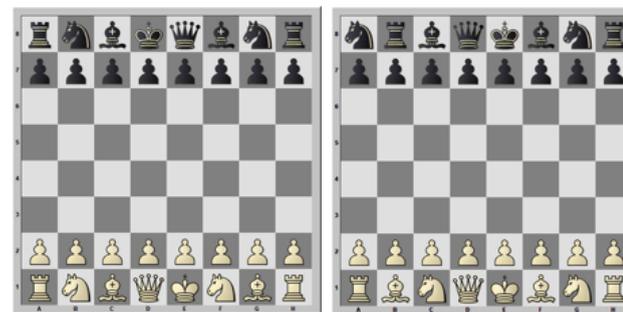


Se llama "posición inicial" al acomodo que tienen las piezas sobre el tablero cuando inicias la partida.



Actividad 2.3

Encierra en un círculo los errores que tienen las posiciones siguientes:



Actividad 2.4

Responde las siguientes preguntas de la posición:

1. ¿Cuál pieza se encuentra en c5?
2. ¿Cuántas piezas hay en la columna "c"?
3. ¿Cuántos alfiles hay sobre el tablero?
4. ¿Cuál fila tiene más piezas?
5. ¿En qué casilla está el rey negro?
6. ¿Cuál torre blanca sigue en su casilla inicial?
7. ¿En qué fila están los caballos negros?
8. ¿En qué casilla está la dama blanca?
9. ¿Cuál fila tiene menos piezas?
10. ¿En cuál columna sólo hay peones?



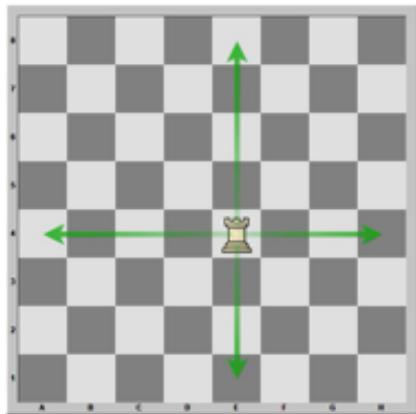
MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS SIMPLES



Se trata de las piezas que tienen los movimientos básicos que ya conoces muy bien: arriba, abajo, izquierda, derecha y diagonales. Comencemos con la más simple de todas:

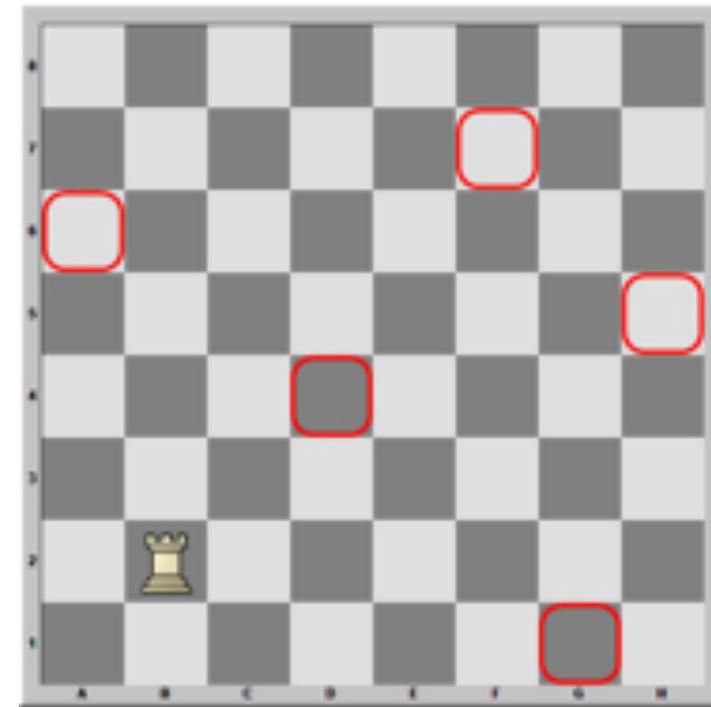
La torre

Para recordar su movimiento piensa en la letra "T" o en el símbolo "+" o en los 4 puntos cardinales: norte, sur, este y oeste. La torre avanza todas las casillas que puede y debe, eligiendo una de estas 4 direcciones:



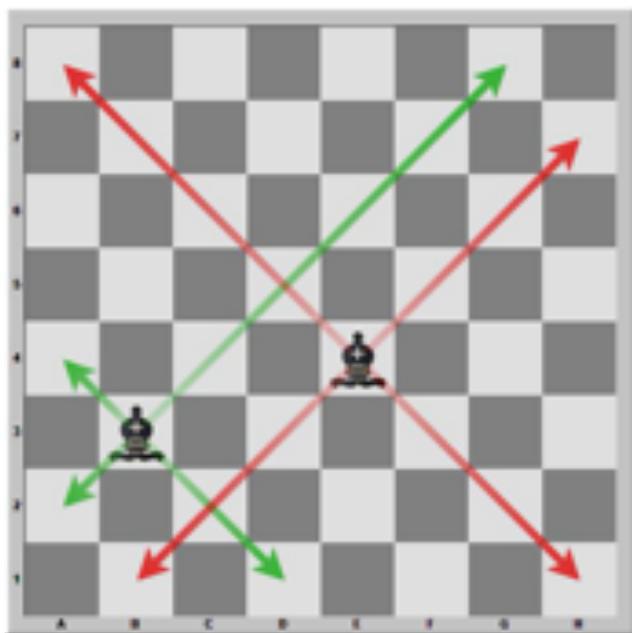
Actividad 3.1

Dibuja los caminos para llegar a las casillas seleccionadas desde el punto de partida. Hay muchas formas distintas de llegar, pero las torres no pierden tiempo, así que busca la forma más rápida de hacerlo. Deberás llegar en solo 2 movimientos a cada casilla.



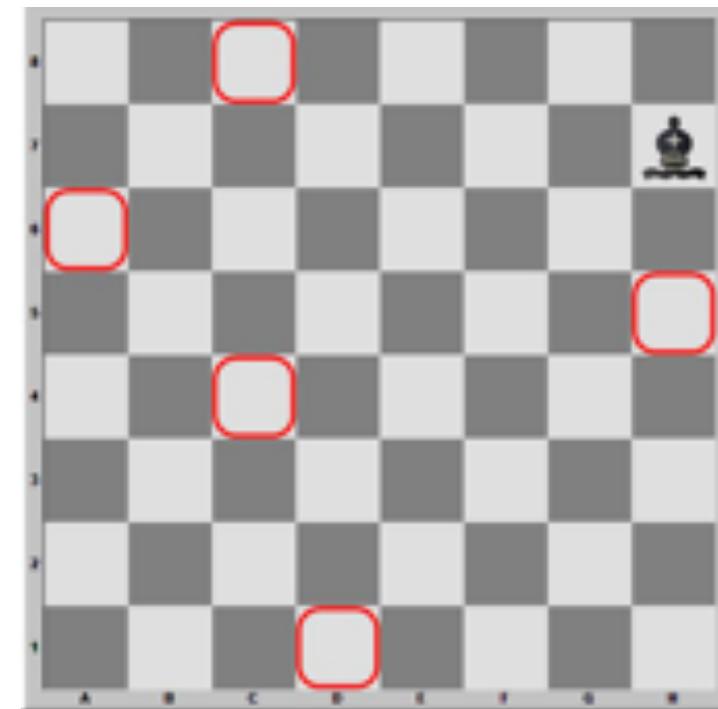
El alfil

Es una pieza que también camina en líneas rectas, pero de forma diagonal. Para recordar sus movimientos piensa en la letra "X" o en el símbolo de las multiplicaciones "x". Pero hay una regla de oro: un alfil jamás cambia de color, y es por eso que tenemos un alfil de casillas blancas y otro de casillas oscuras. Al igual que la torre, el alfil avanza todas las casillas que pueda en alguna de esas 4 direcciones.



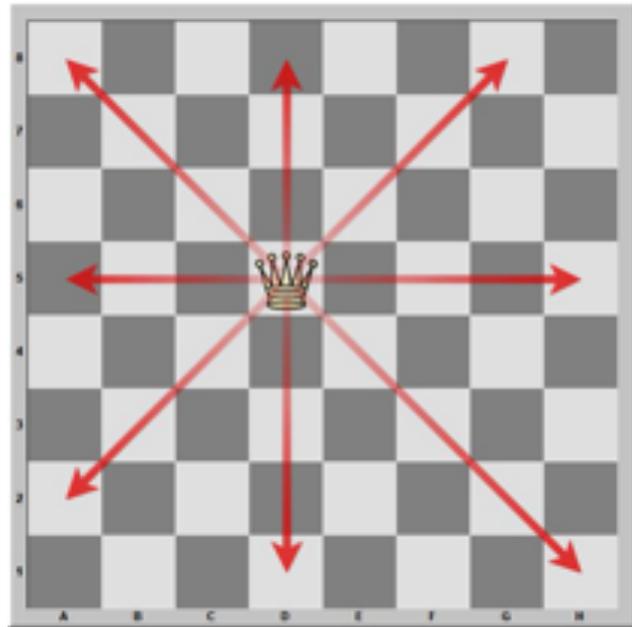
Actividad 3.2

Traza la ruta que debe llevar el alfil para visitar cada casilla en la menor cantidad de movimientos posibles (no canses a tu alfil). Hay distintas soluciones, pero, si eres rápido, lo conseguirás en 7 movimientos.



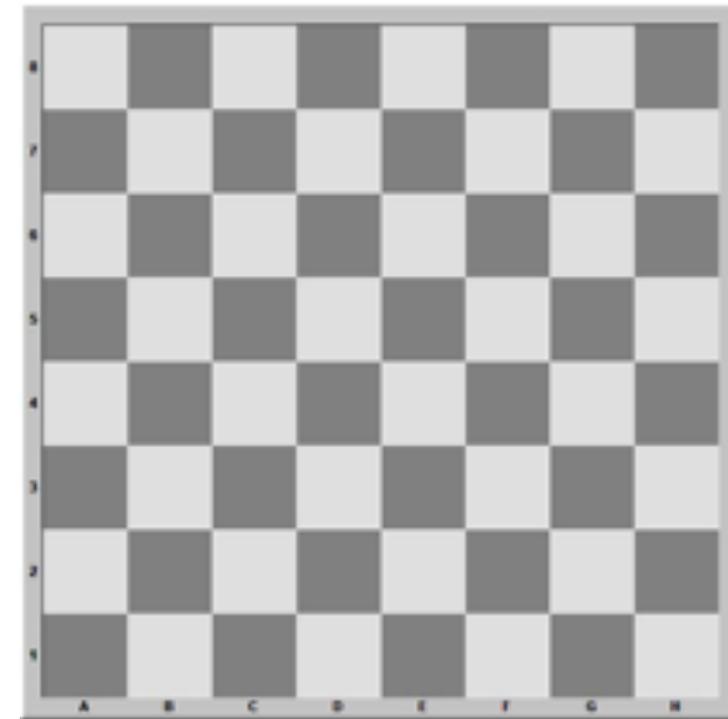
La dama

Es la pieza más poderosa, porque tiene 8 direcciones. Se mueve como alfil y como torre sobre una misma dirección.



Actividad 3.3

Dibuja 6 damas en el tablero, de manera que ninguna se ataque entre sí, o sea que, si colocas una dama en d5, no puedes dibujar ninguna otra que pase por sus caminos.

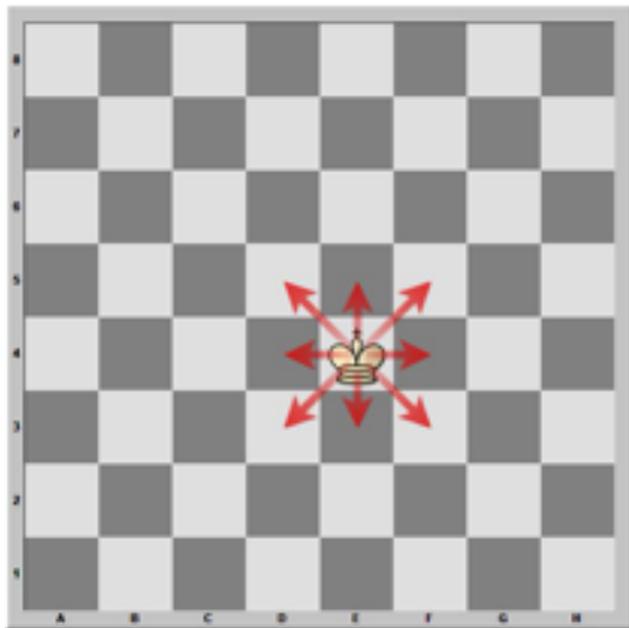


Si lo has conseguido, ahora intenta hacerlo con 7 y con 8 damas.



El rey

Es la pieza más importante, aunque no sea la más poderosa. Camina lento, en las mismas 8 direcciones que la dama, pero casilla por casilla. El ajedrez es un juego de estrategia, donde gana el primero en inmovilizar al rey contrario.



Actividad 3.4

El rey blanco está rodeado de piezas enemigas. Aunque parece que ya no tiene escapatoria, aún le queda una casilla. Señala la casilla donde aún puede moverse el rey blanco. Recuerda que el rey sólo se mueve una casilla y no puede ponerse en un lugar atacado.



MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS ESPECIALES

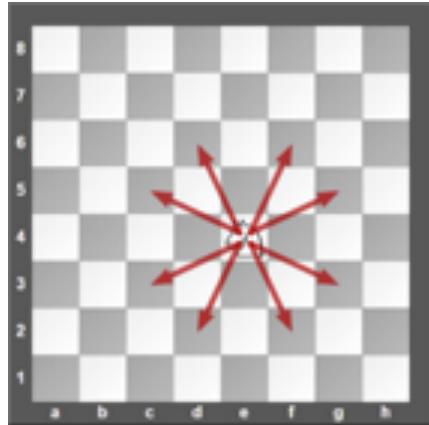


A l caballo y a los peones les decimos piezas especiales porque tienen movimientos únicos.

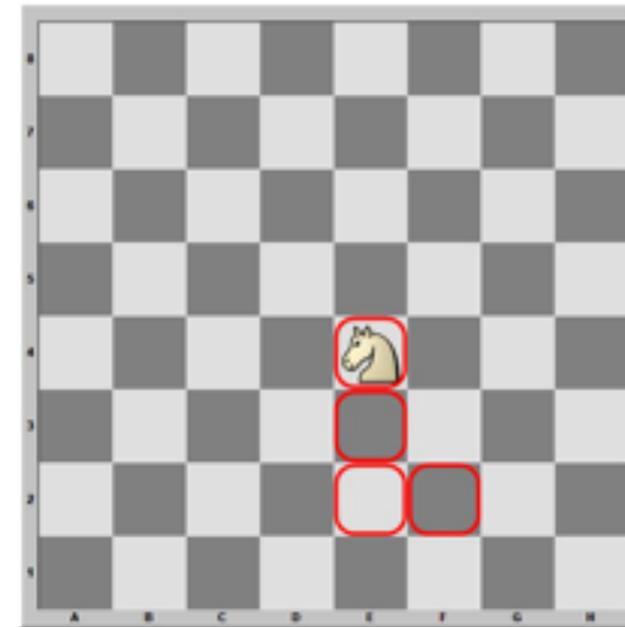
El caballo

Esta pieza puede mover en las mismas 4 direcciones de la torre: arriba, abajo, derecha e izquierda, pero lo hace avanzando 2 casillas y dando vuelta (simulando que brinca), como una letra L mayúscula. Para comprobar que has movido correctamente tu caballo, tienes que observar lo siguiente:

- Que la L mida en total 4 casillas (contando la casilla en donde inició el caballo).
- Que el caballo haya alternado el color de su casilla (saltó de casilla blanca a negra o viceversa).



El caballo puede tener en su camino a otras piezas (propias o contrarias) y, si es el caso, les puede saltar por encima sin capturarlas, excepto la última pieza que esté en su camino en forma de L, a esa sí podrá capturarla.



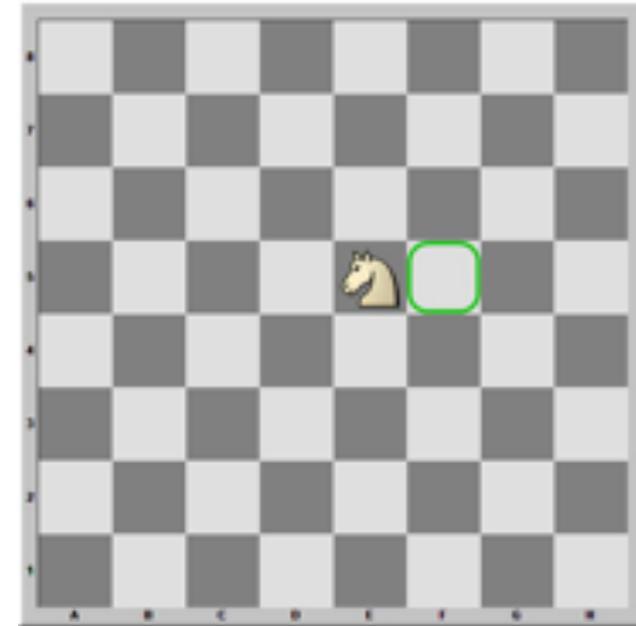
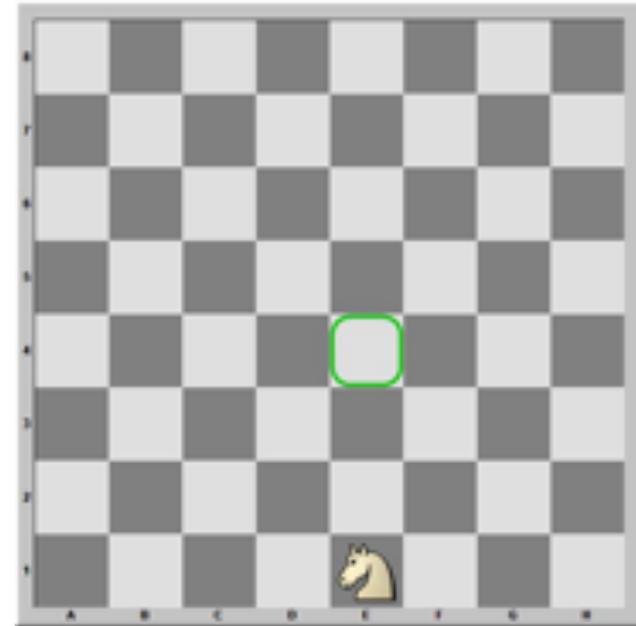
Actividad 4.1

Encierra las piezas que el caballo puede capturar desde su posición. Hay 5 opciones, dibuja las L que te llevan a capturar las piezas contrarias. No te preocupes por las negras, no pueden mover, están petrificadas:



Actividad 4.2

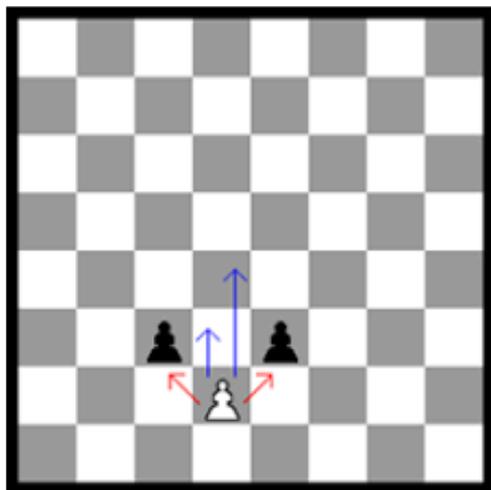
Dibuja la ruta que el caballo debe llevar para llegar a la casilla objetivo:



El peón

Es una pieza lenta que tiene reglas diferentes al resto de las piezas. Veamos las 5 reglas del peón:

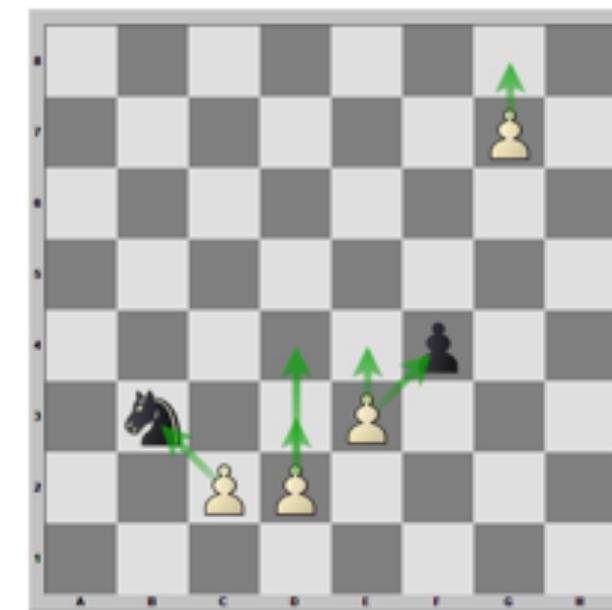
1. Sólo avanza en una dirección: una casilla al frente.
2. En su primer movimiento, puede avanzar dos casillas al frente.
3. No captura como se mueve: lo hace en diagonal.
4. No puede retroceder.
5. Cuando llega a la última fila (en campo enemigo) se “corona”, lo que significa que asciende de puesto y se convierte en cualquier otra pieza (dama, torre, alfil o caballo), excepto en rey o en otro peón.



Actividad 4.3

Observa los peones y responde las frases con el # de regla que corresponde:

1. El peón de la columna “c” está haciendo la regla # _____
2. El peón de la columna “d” puede hacer las reglas # _____
3. El peón de la columna “e” tiene dos opciones, usar las reglas # _____ y _____
4. El peón de la columna “g” está a punto de usar la regla # _____



LAS CAPTURAS



Ahora que ya conoces cómo se mueven las piezas, el siguiente objetivo es encontrar piezas enemigas para capturar. Por lo general, atrapar más piezas del rival te dará más oportunidades de vencer.

Todas las piezas pueden capturarse entre ellas, sólo hay una pieza que es intocable y nunca se puede capturar: el rey.

Más adelante te diremos cómo se gana una partida.

Actividad 5.1

Antes de capturar, observa y “adivina” lo que podría suceder como consecuencia ante las posibles capturas que tiene la torre blanca.



Completa las oraciones:

1. Si la torre captura en b1, entonces las negras responden: _____
2. Si la torre captura en b8, entonces las negras responden: _____
3. Si la torre captura en g3, entonces las negras responden: _____

La mejor captura es cuando te llevas una pieza “gratis”: tú les capturas, pero ellos a ti no.

Actividad 5.2

A veces tienes muchas oportunidades para capturar y debes elegir entre muchas opciones. Pero lo primero es encontrar todas las capturas posibles y después elegir la más conveniente. Señala todas las capturas posibles que tienen las blancas. Hay 6 opciones:



VALOR DE LAS PIEZAS



Las piezas tienen un valor numérico (puntos) que se le ha otorgado según su "poder".

Imagina que las piezas fueran monedas, la del rey sería una de oro, muy valiosa, pero que no puedes tomar, porque sin ella no hay juego. El resto de las piezas tienen el siguiente valor convencional:



Rey = Infinito Dama = 9 Torre = 5 Alfil = 3 Caballo = 3 Peón = 1

Actividad 6.1

¿Cuál equipo tiene ventaja material? (Ventaja material significa haber capturado más puntos que el rival). _____

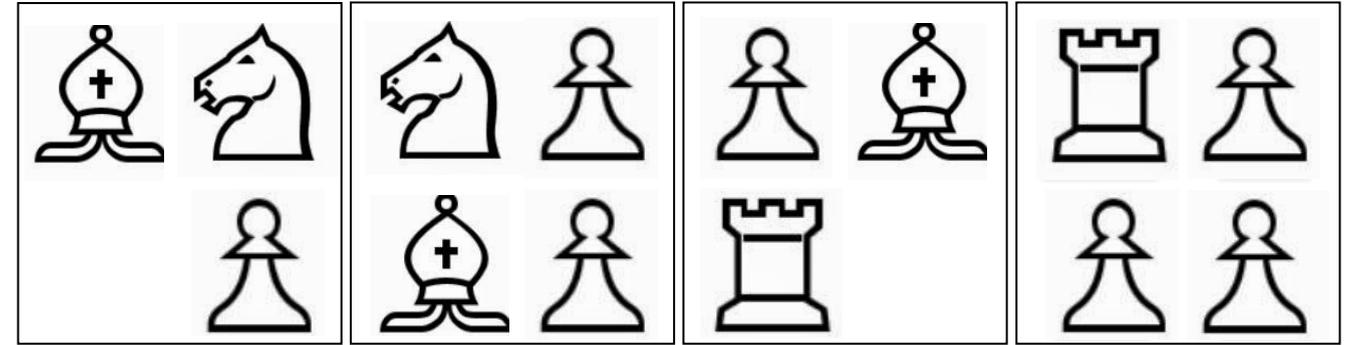
¿Cuántos puntos tienen las negras? _____

¿Cuántos puntos tienen las blancas? _____



Actividad 6.2

Colorea las piezas que, sumadas entre sí, den el número 8.



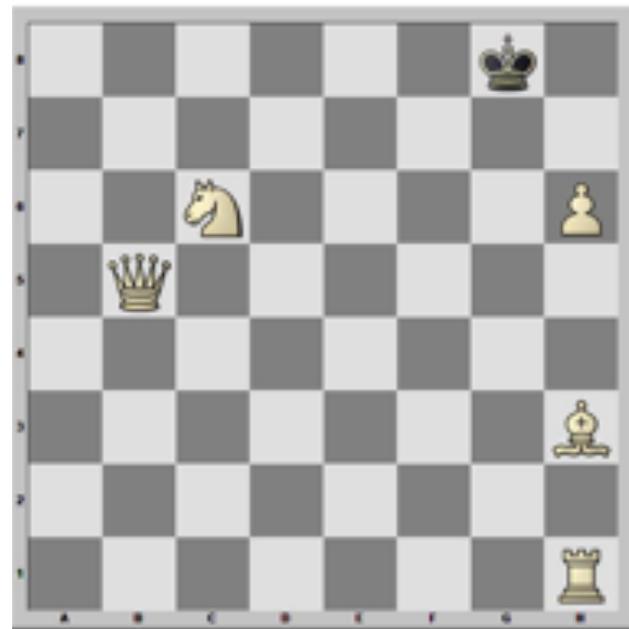
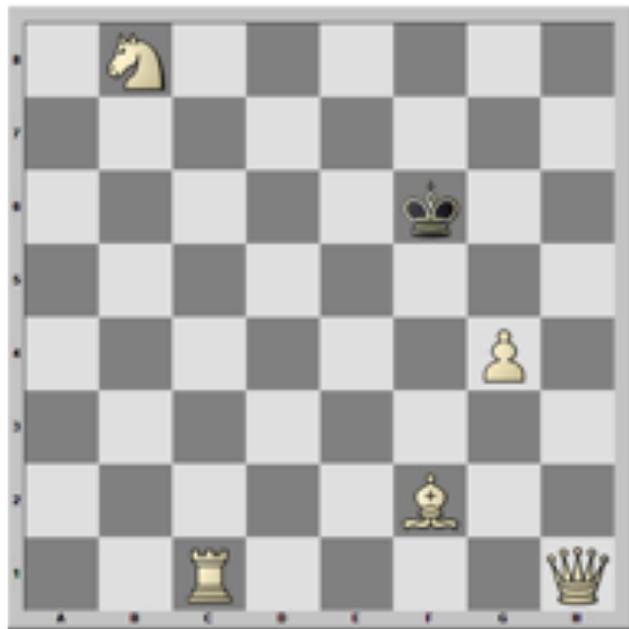
EL JAQUE



Jaque es el momento donde una pieza está amenazando a la pieza más valiosa: el rey. Todas las piezas pueden darle jaque al rey, sólo deben amenazarlo.

Actividad 7.1

Mueve cada pieza blanca a la casilla donde pueda darle jaque al rey:



La única pieza que no puede dar jaque es otro rey, pues no pueden estar juntos nunca. Cuando el rey está en jaque, es obligatorio salvarlo (no podemos ignorarlo y seguir jugando), hay 3 formas de hacerlo: mover al rey, tapar con otra pieza o capturar a la que ataca.

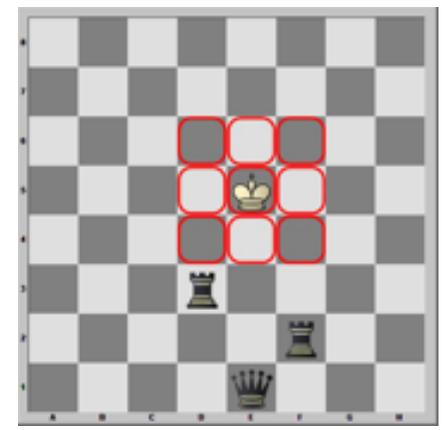
Actividad 7.2

Ayuda al rey negro a salvarse de los diferentes jaques mediante alguna de las 3 opciones: mover, tapar o capturar.

EL JAQUE MATE

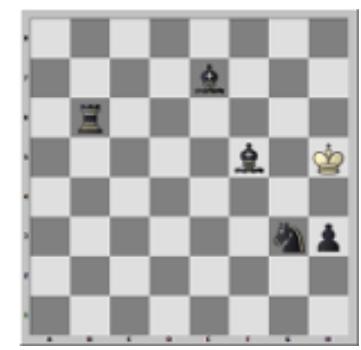


El jaque mate es el objetivo del juego, significa encerrar al rey y darle un jaque del que ya no se puede salvar. Dar un jaque mate requiere que tus piezas trabajen en equipo, y será un poco más sencillo si logras eliminar primero a todas las piezas contrarias, de este modo no podrá defenderse de tus jaques. En el siguiente ejemplo, el rey blanco no tiene casillas para liberarse y está recibiendo un jaque de la dama imposible de quitarse.



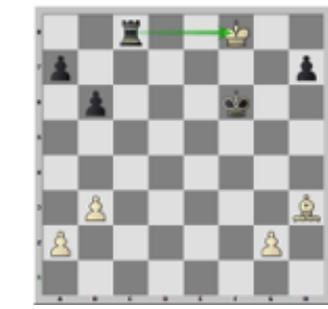
Actividad 8.1

Encierra la pieza negra que está haciendo el jaque mate:



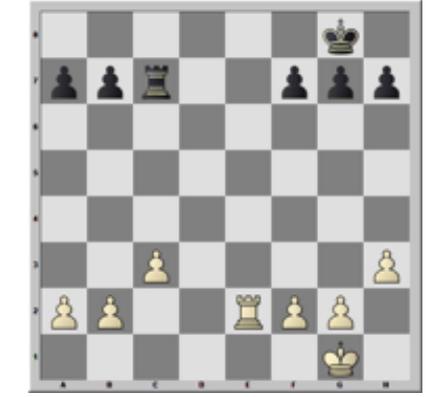
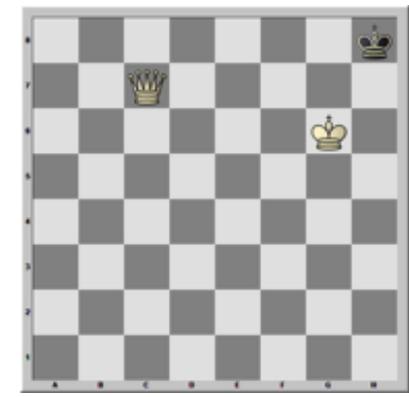
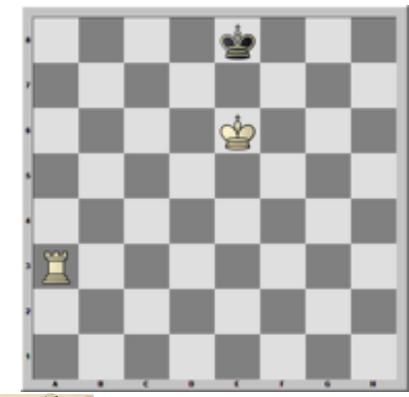
Actividad 8.2

Ayuda a las blancas a salvarse del jaque (el jaque es la flecha marcada). Dibuja tu jugada.



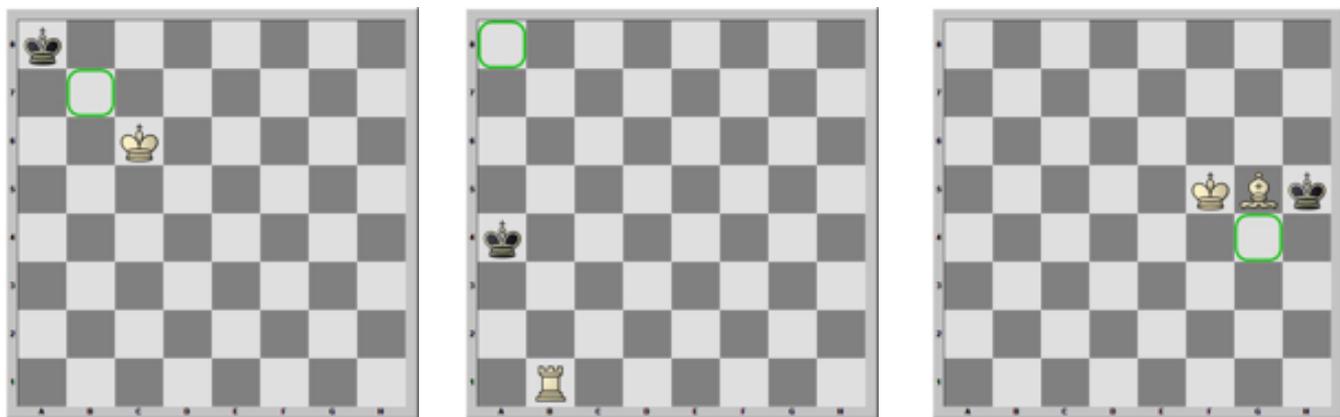
Actividad 8.3

Encuentra la jugada para hacer jaque mate en el turno con las blancas. Dibuja la jugada.



Actividad 8.4

Dibuja la pieza que hace falta para que sea jaque mate. Dibújala dentro de la casilla marcada.



EL ENROQUE

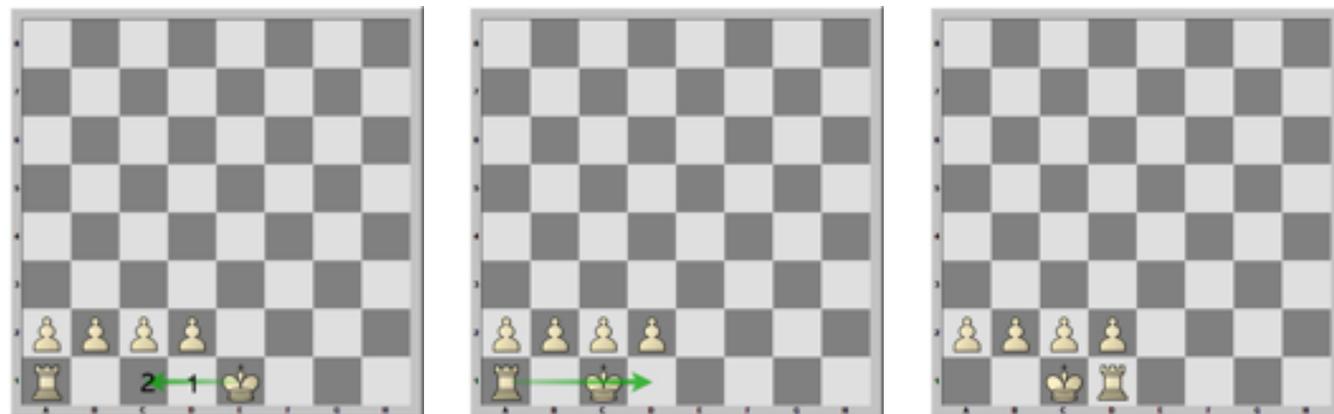


Ahora que conoces bien el movimiento de las piezas, su valor y el objetivo del juego que es el de dar jaque mate al rey contrario, podemos hablar de un movimiento especial que todos los que jugamos ajedrez debemos conocer. Los movimientos especiales ocurren pocas veces y deben cumplir algunas reglas para poder ejecutarse.

En este movimiento, el rey avanzará dos casillas hacia la torre, luego la torre brincar para caer a la izquierda del rey. Es un movimiento raro porque el rey mueve dos casillas, la torre brinca y ambas piezas se mueven en un mismo turno. Esta jugada sirve para tener a nuestro rey mejor protegido y se recomienda hacerlo en cuanto iniciemos el juego.



UNIDAD 9 Existe también el enroque hacia la izquierda, llamado enroque largo. Los pasos son los mismos: el rey avanza dos casillas hacia la torre y la torre brinca para caer junto al rey.



Las reglas para hacer el enroque son:

1. Que la torre y el rey muevan por primera vez. Si ya habías movido a alguno de los dos, la jugada ya no puede realizarse.
2. Que tu rey no se encuentre en jaque. Primero deberás tapar o capturar a la pieza que te hace el jaque.
3. Que las casillas por donde el rey va a pasar para hacer el enroque no se encuentren bajo ataque (las casillas 1 y 2).

Actividad 9.1

Encierra los tableros donde sí es posible hacer enroque corto para el rey blanco:



Actividad 9.2

Encierra los tableros donde sí es posible hacer enroque largo para el rey blanco:



EL REY AHOGADO

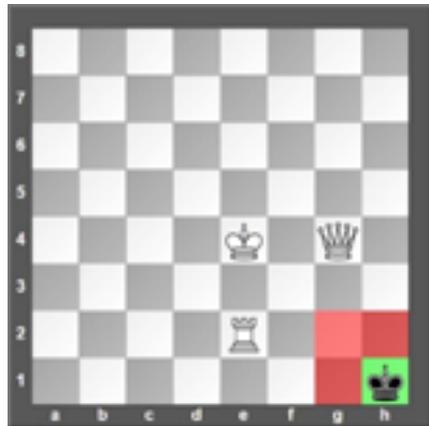


El Rey ahogado es una situación en donde el bando al que le toca mover no tiene ninguna jugada válida, ni el rey o alguna otra pieza de su color pueden mover. Muchas veces, el Rey ahogado se confunde con el jaque mate, pero son totalmente diferentes. Debes recordar esto: cuando un Rey ahogado ocurre en nuestra partida, no importa que tenga más piezas, el resultado es un empate. Por esto, siempre

deja una casilla de escape al rey cuando vas ganando y así evitarás que la victoria se te escape. Pero si tú vas perdiendo la partida, ¡Nunca te rindas! Y es que, aun si vas perdiendo, todavía queda la posibilidad de que tu rival cometa un Rey ahogado y consigas el empate en lugar de perder. En los siguientes dos diagramas podrás ver la diferencia entre un jaque mate y un Rey ahogado:

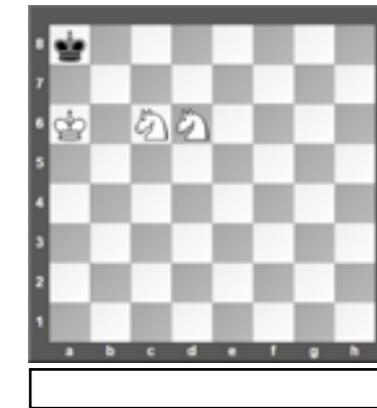
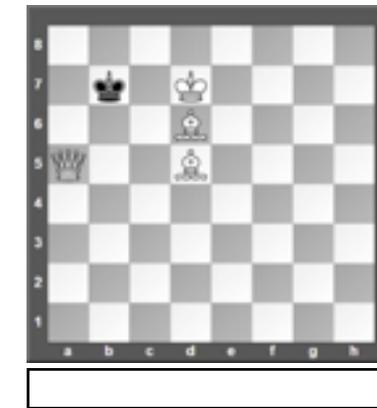
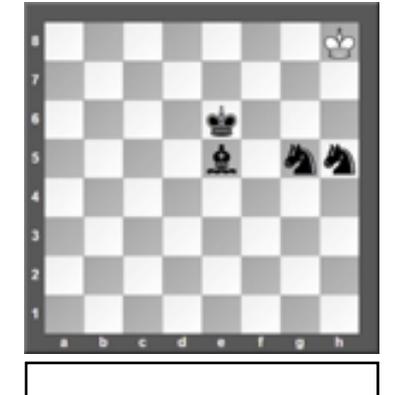
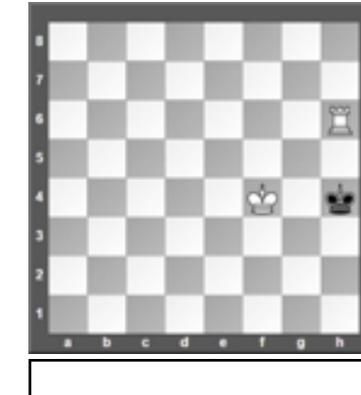
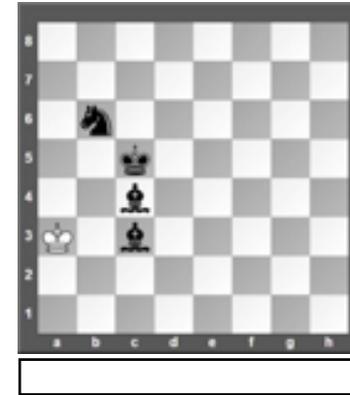
Para que sea un verdadero Rey ahogado, ni el rey ni otra pieza tienen posibilidad de mover.

El rey ahogado



Actividad 10.1

¿Sabes identificar un Rey ahogado de un jaque y un jaque mate? Anota en el recuadro debajo del diagrama qué concepto le corresponde.



Actividad 10.2

Encierra los reyes que están ahogados (no pueden mover, pero tampoco están en jaque). Busca en ambos bandos.

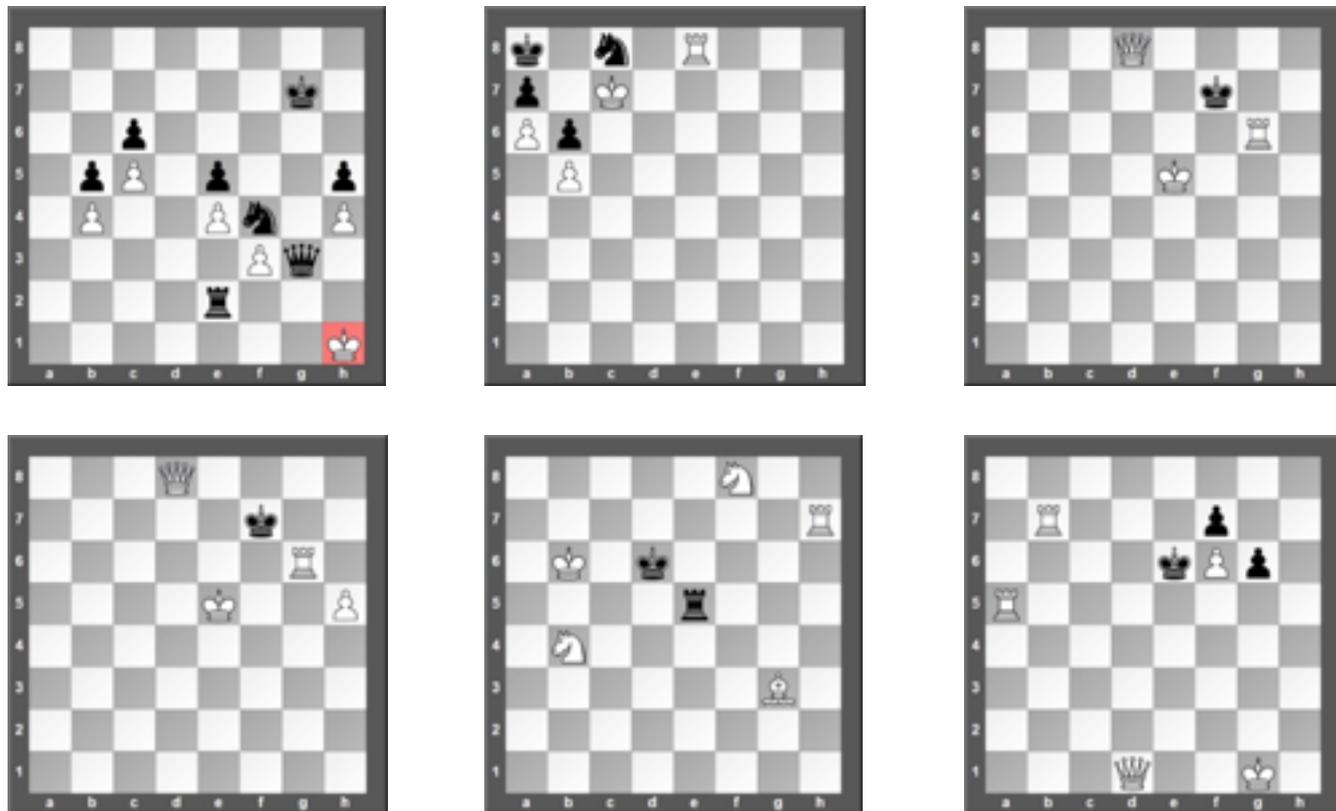


Figura 1

**PEÓN AL PASO**

El ajedrez no siempre se ha jugado como se juega actualmente, se han introducido nuevas reglas a lo largo de los siglos, la más reciente de ellas es el *peón al paso*. En sus primeros años de vida, el ajedrez no tenía la regla del doble avance de peones en la apertura, solo podían moverse una casilla. Así, el inicio de la partida era más lento, pero tenía una pequeña ventaja, como vemos en la figura 1: cuando el peón blanco se colocaba en la fila 5, podía esperar pacientemente que cualquiera de los peones negros en sus filas adyacentes, es decir de d7 o f7, avanzara para poder capturarlo.



Esto, sin duda, habría sido una gran maniobra para aquellos tiempos cuando el peón solo podía avanzar una casilla. Sin embargo, con la introducción del doble salto de peón, llevar a los peones a la fila 5 para esperar capturar al oponente ya no resultaba ser tan útil, debido a que simplemente los peones avanzarían dos casillas salvándose de ser capturados, tal como lo vemos en la figura 2:



Figura 2

El peón negro de d7 ha avanzado dos casillas, colocándose en d5, haciendo imposible su captura. Entonces se decide crear una nueva regla llamada *peón al*

paso o “captura al paso” donde, en un caso como el que acabamos de ver, el peón blanco de e5 sí puede capturar al peón negro, como si solo hubiera avanzado una sola casilla en lugar de dos, en la figura 3 puedes ver cómo queda la posición:



Figura 3

Aquí, el peón blanco ha capturado como si el peón negro solo hubiera avanzado una casilla ¡Este es un gran premio pensado en todos esos peones que, estando en la fila cinco, se quedarían sin capturar por la regla del doble salto de peón!

La regla del peón al paso es un movimiento especial, como el enroque, y, al ser considerado con este nombre, rompe algunas reglas del ajedrez, pero hay que seguir ciertos requerimientos para poder lograrlo:

1. El peón que busca capturar al paso debe situarse en la fila 5 (para blancas es la fila 5, para negras la 4).

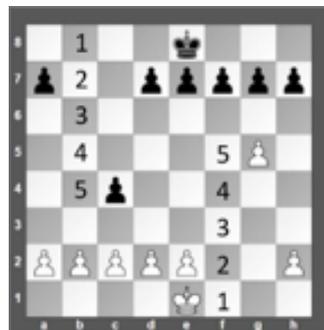


Figura 4

2. El peón que se quiere capturar debe estar en su posición inicial y en la columna adyacente de quien quiere capturarlo.

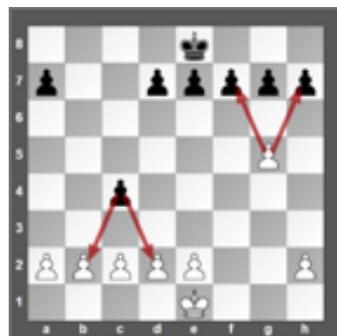


Figura 5

3. El peón que se capturará debe avanzar por primera vez sus dos casillas, colocándose justo al lado del peón que puede capturarlo.

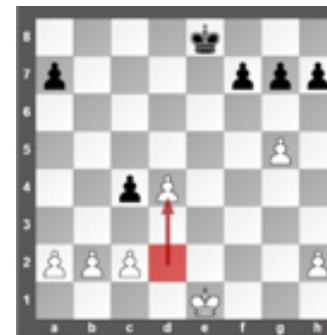


Figura 6

4. En el caso de la figura 7, a continuación, el peón negro se encontraba en su fila 5; como vimos anteriormente, el peón blanco que hizo el doble salto se colocó a su lado, entonces el peón negro lo capturará como si solo hubiera avanzado una casilla, haciendo desaparecer al peón blanco. La regla número 4 es que esta captura debe efectuarse en el turno inmediato al doble salto del peón contrario.

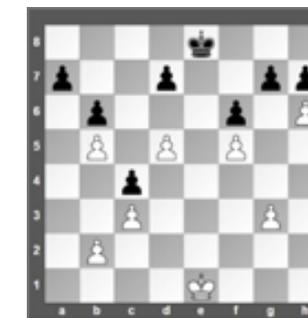


Figura 7

No cumplir cualquiera de estas cuatro reglas será motivo de una jugada ilegal.

Actividad 11.1

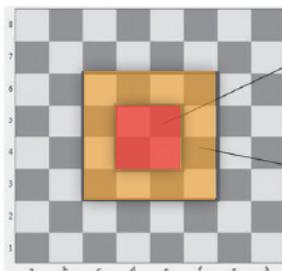
Circula todos los peones que estén esperando que el peón enemigo haga su doble salto para hacer captura al paso.





CONSEJOS PARA PRINCIPIANTES

1 CONTROLA EL CENTRO DEL TABLERO



Centro tradicional: conformado por las casillas d4, d5, e4 y e5.

Centro ampliado: incluye las casillas adyacentes al Centro tradicional.

Cuanto más cerca estén tus piezas del centro, mayores son sus opciones de control

Cuando te preguntes, en la apertura, si deberías jugar un movimiento de peón o mover una pieza, dale prioridad a mover la pieza. Las piezas controlan más casillas que un peón y pueden cubrir las casillas detrás de ellas

2 DESARROLLA TUS PIEZAS RÁPIDAMENTE



Mueve tus piezas a una casilla activa tan rápido como puedas. Caballos y alfiles antes de torres y dama

3 MUEVE UNA SOLA VEZ TUS PIEZAS EN LA APERTURA



Mover la misma pieza varias veces permite a tu oponente desarrollar varias piezas más rápido

4 ENROCA TEMPRANO



Lleva a tu rey a una posición segura, a la vez que colocas a tu torre en una fila central, normalmente es más seguro enrocar del mismo lado que tu oponente

5 NO MUEVAS TU DAMA MUY PRONTO



Desarrolla primero tus otras piezas. pues corres el peligro de perder tiempos en el ataque

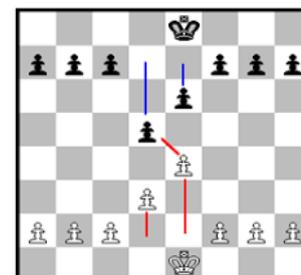
Hay tres elementos vitales en el ajedrez:
tiempo, espacio, armonía
Cuando juegues haz que el ahorro de tiempo sea una estrategia crucial

6 CONECTA TUS TORRES Y COLÓCALAS EN FILAS ABIERTAS

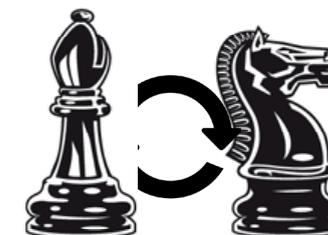


Las torres están conectadas cuando se protegen una a otra, sin peones ni piezas en medio

7 PIÉNSALO BIEN ANTES DE MOVER TUS PEONES, NO PODRÁS REGRESARLOS



8 CUANDO INTERCAMBIES, HAZLO PARA MEJORAR CALIDAD O COMBINACIÓN, USA TU PEOR PIEZA



Revisa lo que están haciendo tus piezas, si tienen posibilidad de dar la batalla o de apoyar a otra pieza



FASES DEL JUEGO I



Una narración literaria clásica se divide en tres partes: inicio, desarrollo y desenlace, una partida de ajedrez también se divide así: apertura, medio juego y final. Cada fase se juega de manera distinta, las piezas tienen objetivos diferentes y no todas salen a la lucha al mismo tiempo. En este capítulo nos enfocaremos en la primera fase: la apertura.

Principios de la apertura

La apertura se conoce como las primeras jugadas de una partida. Como puedes observar en la figura 1, las piezas comienzan en su peor posición: no se pueden mover, salvo los caballos que pueden brincar y los peones. El objetivo de esta fase será colocar las piezas en su mejor posición, listas para comenzar el ataque. Cada turno es muy importante, por eso no debes desperdiciarlos, mueve las piezas una sola vez a su mejor casilla.

En esta fase, solo moverás las piezas menores (caballos y alfiles) y los peones centrales, es decir, los que se encuentran en las columnas d y e. Circula con un color las piezas que se mueven en la apertura:



Figura 1

El centro

Las casillas más importantes del tablero son las centrales, es decir d4, d5, e4 y e5, usa tu color rojo para colorearlas. Ocupar y dominar estas casillas es uno

de los principales objetivos dentro de la apertura, todas tus jugadas deben ir enfocadas a esta idea.

Muchas veces pensamos que mover los peones centrales es mala idea, debido a que nuestro rey se pondrá en peligro muy pronto, y optamos por mover a los peones de las orillas. Esto, sin duda, es un error, pues le estamos regalando el dominio de las casillas más importantes a nuestro oponente, además de que nuestro rey no permanecerá mucho tiempo en el centro, pues otro de nuestros objetivos en la apertura es enrocar.

Un buen plan, como puedes ver en la figura 2, será este:

1. Comienza avanzando a uno de tus peones centrales dos casillas.
2. Desarrolla tus piezas menores, es decir caballos y alfiles, apuntando hacia el centro. Saca tu otro peón central.
3. Y lo último, pero no menos importante: Enrócate lo antes posible.

No importa el orden en que hagas estas jugadas al inicio, con la práctica y la experiencia aprenderás qué es mejor

hacer primero o después, pero estos tres puntos deben estar siempre que comiences una partida, observa cómo ha mejorado mucho la posición de las piezas:



Figura 2



Figura 3

Observa cómo solo las piezas menores son las que se desarrollan en esta fase, mientras que las piezas mayores, es decir dama y torre, permanecen en su posición inicial, pues no hay mucho espacio para moverse, además de que son muy valiosas y, al final de la partida, serán unas grandes guerreras que podrán asegurar el triunfo; por eso hay que cuidarlas al inicio.

Actividad 12.1

1. El caballo blanco está atacando el peón negro en e5, ¿cuál es la mejor forma de protegerlo, siguiendo los principios básicos de la apertura?



2. ¿Cuál es la mejor casilla para desarrollar el alfil de blancas? Márcala con color rojo:



3. Menciona la receta para una apertura exitosa:



MATE EN 1 MOVIMIENTO



El ajedrez es la representación de una batalla entre dos bandos. Cada bando luchará por mantener a su rey protegido y al mismo tiempo atacar al rey enemigo. Cada vez que se ataca al rey contrario se dice que está en jaque y es obligación del equipo en jaque quitarse ese ataque. Como ya sabes, existen tres formas de quitarse el jaque: mover al rey, tapar el ataque con otra pieza, o bien, capturar a la pieza que está atacando al rey. Cuando no se puede hacer cualquiera de estas tres opciones, es decir, el equipo en jaque no puede quitarse esta amenaza de ninguna forma, se dice que está en jaque mate y la partida habrá terminado resultando vencedor el bando que logró atacar al rey quitándole todas las escapatorias posibles.

El jaque mate no es fácil. La mayoría de veces necesitaremos que nuestras piezas trabajen en equipo para quitarle posibles casillas de escape al rey contrario, inmovilizar piezas enemigas y, el toque

final: una pieza nuestra que logre dar el jaque.

Observa la imagen a continuación: la torre de f2 está cortándole el paso al rey negro hacia las casillas b2, c2 y d2, es decir, el rey negro no puede ir a esas casillas debido a que estaría cometiendo una jugada ilegal. Finalmente, la torre que se encuentra en g1 ha sido la última jugada de blancas, ha venido de cualquier otra casilla de la columna g a dar el empujón final: el jaque. El rey negro está bajo amenaza y no hay nada que pueda hacer para salvarse del mismo. La partida ha terminado dándole la victoria al equipo de piezas blancas.

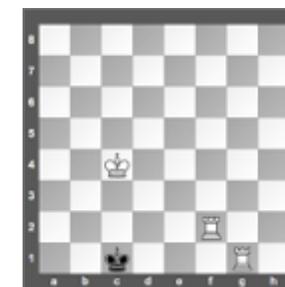


Figura 1

Como en este ejemplo, muchas veces nos vamos a encontrar en posiciones donde solo necesitamos dar el empujón final para ganar la partida, es decir, hacer jaque mate. Al inicio será un poco difícil encontrar la jugada final, pero con práctica será cada vez más rápido encontrar la respuesta. Observa con atención el siguiente ejemplo:

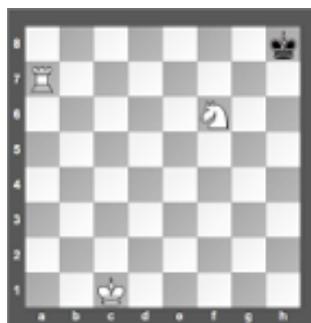


Figura 2

El mejor lugar para acorralar al rey contrario es la esquina, debido a que solo tendrá tres posibles casillas de escape. En esta posición, el caballo de blancas, situado en f6, le quita dos de esas casillas de escape: g8 y h7. Del otro lado del tablero, en a7, tenemos

a una torre blanca apuntando una de las casillas que protege el caballo: h7. Si es turno de blancas, solo necesitan hacer un movimiento, ¿puedes ver cuál es?

En algunos casos nos encontraremos con que las mismas piezas del equipo contrario le quitarán las casillas de escape al rey; tal es el caso de la figura 3 que presentamos a continuación, donde los peones de g7 y h7 le quitan toda posibilidad de abandonar la fila y las blancas, tan solo con un movimiento de torre, lograrán el tan esperado jaque mate. Si tú fueras blancas, ¿a dónde moverías la torre para ganar la partida?

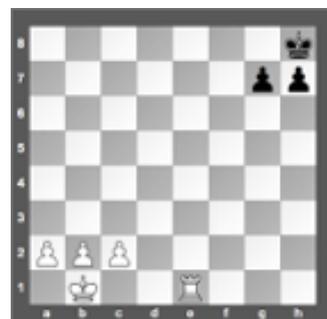


Figura 3



Figura 4

Mira la figura 4: estamos en la apertura, apenas se han desarrollado las piezas menores pero el siguiente movimiento de blancas dará el golpe final. Esta posición obedece a un mate famoso llamado *El Mate de Legal*. Observa cómo el caballo de e5 protege al alfil de casillas blancas y le quita al rey negro d7. El alfil de casillas blancas le quita e8 y e6. En este momento, el rey solo tiene para escapar f6, además de que la casilla en la que se encuentra no está atacada. Entonces, necesitamos atacar las casillas f6 y e7. ¿Cómo das mate en un movimiento?

Por lo general, pensamos que el jaque mate solo se puede lograr al final de la partida, pero la verdad es que lo podemos encontrar en cualquiera de las tres fases.

Actividad 13.1:

Escribe con notación algebraica la jugada correcta con blancas para lograr el jaque mate:



1. Respuesta:



2. Respuesta:



3. Respuesta:



MATE CON 2 TORRES



Una técnica es un conjunto de procedimientos que nos llevará a obtener un resultado específico. Requiere experiencia y práctica para no fallar al aplicarla. En ajedrez utilizamos muchas técnicas, que se han estudiado y perfeccionado para que, en la actualidad, nosotros solo debamos aprenderlas, en lugar de usar el tiempo pensando qué hacer. En esta unidad aprenderemos una técnica para lograr hacer jaque mate cuando nos han quedado dos torres.

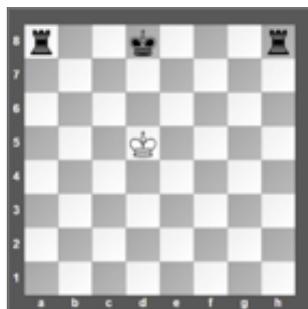


Debes tener en cuenta que el rey blanco, al encontrarse solo, buscará hacer tres

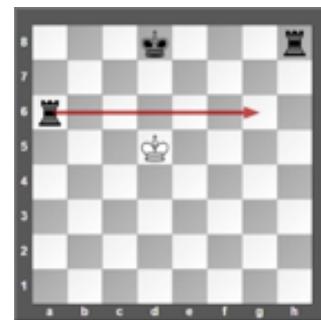
cosas: capturar una o las dos torres, ahogarse, o sobrevivir los 50 movimientos, esto para lograr empatar una partida que ya tenía perdida.

Nuestro primer objetivo será llevar al rey contrario a alguna casilla en la banda, es decir, en las columnas a o h y en las filas 1 u 8, ¿por qué? porque es mucho más sencillo hacer jaque mate en las bandas, pues un rey aquí tiene cinco casillas para escapar, en cambio, en el centro tiene ocho; por esto, debemos tener en cuenta siempre, para cualquier técnica de mate, llevar al rey a alguna banda.

Ahora, observa la siguiente imagen:

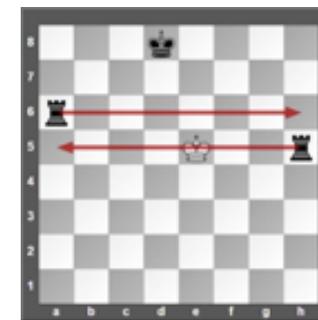


Las negras debe usar la técnica de la escalera para hacer que el rey blanco llegue a alguna banda. En este caso, utilizaremos una de nuestras torres para cortar el paso, es decir, hacer su tablero cada vez más pequeño. Desde luego, debes tener mucho cuidado en no colocarla tan cerca del rey, pues podría capturarla si no está protegida. A Esta torre que le corta el paso a la fila anterior le llamaremos “torre guardiana”.



El rey blanco se moverá a c5 o e5, pues si bajara a la fila cuatro estaría regalándole una fila al oponente. Una vez que el rey se ha movido a estas casillas, lo más seguro sería colocar a nuestra torre de h en la misma fila que la torre de a, que en este turno se ha convertido en

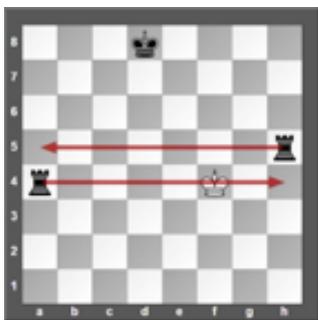
la “torre guardiana”, pues no permite al rey contrario retroceder a la fila donde se encontraba y, obedeciendo a este nombre, no debe abandonar en este turno su fila, pero, en este caso, el rey blanco no está tan cerca de nuestra torre de h y, si la ponemos en la fila 5, no correría peligro alguno de ser capturada por el rey blanco. La torre de h, al colocarse en la fila 5, se convierte en la “torre cazadora”, pues es la que ataca directamente al rey.



Las blancas, al encontrarse en jaque, buscarán la forma de quitárselo, pero encaminándose siempre hacia la torre que tiene más cerca, no olvides que uno de sus principales objetivos será la captura de alguna de ellas. Entonces, el rey blanco se moverá a f4. Una vez hecho

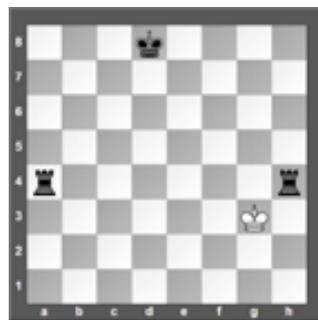


esto, ¿quién es la torre guardiana?
¡Correcto! La torre guardiana es la de h, que le impide al rey regresar a la fila que estaba. Así, la torre que bajaremos a continuación, convirtiéndola en la cazadora, será la de a, y la llevaremos hasta la fila 4, porque ninguna de nuestras torres corre el peligro de ser capturada.

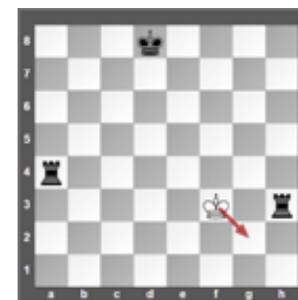


Notarás cómo el rey blanco intentará a toda costa capturar alguna de tus torres, si tu fueras blancas ¿a qué casilla llevarías al rey blanco para quitarte el jaque y atacar a una de las torres?
Es correcto. El rey debe ir a g3, pues al ir a esa casilla, la torre de a se ha convertido en la guardiana y la cazadora de h debería

bajar a la fila 3 a dar jaque, pero en este caso, el rey se encuentra atacando la casilla a la que llegará y llevarla a h3 sería regalarla, por eso, cuando te encuentres en una situación como esta, debes siempre emparejarlas en la misma fila, es decir, h4 (como en este caso que queremos llevarlo a la fila 1) o en la misma columna, si llevaras al rey a la columna a o h.



El rey debe moverse, pues es su turno, y lo hará a f3, una vez hecho este movimiento podemos bajar cualquiera de las dos torres pues, en este preciso turno, ninguna corre peligro, la que no se mueva jugará el rol de guardiana y la que dé jaque de cazadora. Haremos entonces la cazadora que sea la de h:

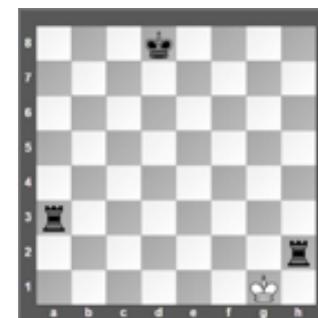


El rey se moverá a f2.
¿Cuál es el siguiente movimiento de las torres? Márcalo con tu lápiz en la imagen de al lado.

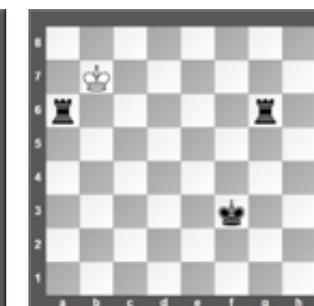
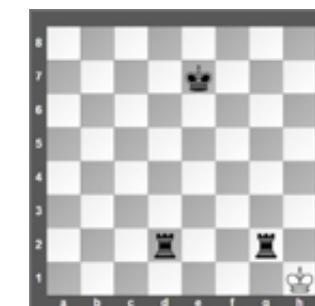
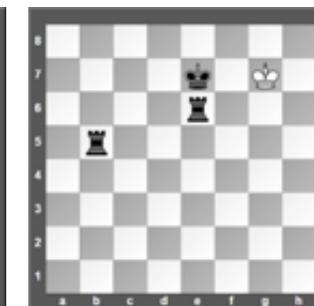
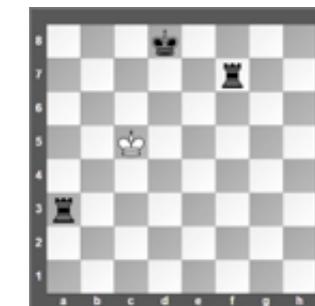
Emparejaremos la torre de a hacia a3 donde protegerá a

su compañera de h, luego el rey se moverá a f2 y repetiremos esta secuencia hasta lograr que el rey se ponga en la fila 1 y le demos jaque mate. Hagamos unos ejercicios sobre este final:

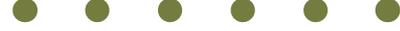
1. Marca con lápiz el mejor movimiento de negras.
2. Circula con azul la torre guardiana.
3. Circula con color rojo la torre cazadora.



Esta técnica se puede emplear desde cualquier posición del tablero, solo debes cerciorarte de que tu rey u otras piezas no te estorben o ayuden al rey contrario a cubrirse de los jaques. Y algo muy importante: ¡No ahogues al rey!



MATE DEL PASTOR



Ahora veremos una de las más famosas técnicas, la que nos llevará a ganar la partida durante la apertura, pero que solo puede ser aplicada a principiantes o contrincantes distraídos. Es muy importante que todos los jugadores conozcan este jaque mate, pues no solo nos ayudará a ganar una partida rápidamente, también nos garantizará no perder en una posición como esta. Querer aplicar esta técnica a un jugador experimentado, muchas veces nos llevará a perder material o quedar en una posición inferior.

La partida comenzará con e4, ya que esto ayudará a abrir las diagonales centrales blancas. Naturalmente, para que esta técnica funcione, las negras contestarán con e5. Podría funcionar también con otras jugadas no tan populares como mover cualquier peón del flanco de dama, excepto d5, pero en esta unidad no hablaremos de ellas.

Las blancas, a continuación, harán Ac4 apuntando al peón negro débil de f7.



¿Por qué es un peón débil? Porque solo es protegido por el rey, si logramos, además del alfil, llevar otra pieza que lo ataque, el rey no podrá capturarla.



Después de este movimiento de blancas, las negras deberán contestar con cualquier movimiento, excepto aquellos que interfieran con la diagonal marcada por el alfil de blancas hacia el peón negro débil o que ataquen la casilla h5 para que este mate funcione.

Es decir, si las negras contestan con Cf6, deberemos olvidarnos del mate de pastor por esta partida, pues estaría atacando h5 que es la casilla que sería ocupada a continuación por las blancas. Por esta razón, pensemos que las negras han contestado Cc3. A continuación, las blancas como ya se mencionó anteriormente, ocuparán la casilla h5 con la dama (un movimiento bastante inusual en una apertura. Por esta razón decimos que intentar este mate con personas experimentadas nos podría poner en una gran desventaja, pues, si recuerdas, mover la dama al inicio de la partida es un error). Con dama en h5, ya tenemos nuestras dos piezas atacando al peón débil de negras.



Si las negras no ven esta amenaza y contestan Cf6, atacando a la dama, entonces las blancas ya pueden ganar la partida, ¿puedes ver cómo? Márcalo con tu lápiz en la imagen siguiente:



Ahora ya aprendiste a dar el jaque mate del pastor. Cuando somos

principiantes a todos nos ha pasado en algún momento perder por este jaque mate; por eso, la práctica y la experiencia te ayudarán a que no caigas más en esta trampa. Hagamos ahora algunos ejercicios para evitar el mate desde la perspectiva de las negras:

1. Juegas con negras. Las blancas han hecho Ac4. Sin arruinar tus principios de apertura, ¿cuál es la mejor jugada para evitar el mate del pastor? Márcalo con tu lápiz.



2. Juegas con negras de nuevo. Las blancas ya solo están a un movimiento de ganar la partida, ¿qué juegas para

evitar la derrota? Marca tu jugada con el lápiz.



3. Ahora juegas con blancas: en la siguiente posición, si haces Dxf7 ¿sería jaque mate? Si tu respuesta es no, responde por qué no lo es y marca con tu lápiz la mejor jugada.



NOTACIÓN ALGEBRAICA



La notación algebraica es la manera que tenemos para anotar las jugadas de una partida que estamos jugado; podríamos llamarla el “idioma del ajedrez”. Desde 1997 es el único sistema de notación oficial en ajedrez, reemplazando al sistema de notación descriptiva.

Tiene muchas ventajas, por ejemplo, te permitirá estudiar tus propios juegos para aprender de tus errores. Pero no solo eso, también podrás ver partidas de otros jugadores, ¡incluidos los mejores jugadores del mundo!

Conocer este sistema es muy importante para todo jugador de cualquier nivel, la notación se basa en un sistema de coordenadas, ¿recuerdas las letras y números que tiene el tablero de ajedrez?, ¡pues precisamente para esto sirven! Las letras representan las columnas y los números las filas. El sistema es muy fácil de aprender y a continuación veremos cómo se realiza.

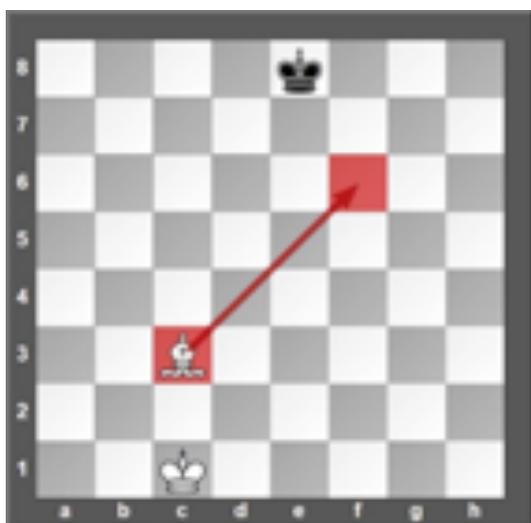
Lo primero que debes saber es que utilizaremos la inicial en mayúscula para representar a cada pieza, por lo tanto tenemos:

TORRE	CABALLO	ALFIL	REY	DAMA	PEÓN
T	C	A	R	D	Sin inicial
					

UNIDAD 16 En los siguientes diagramas veremos cómo se realiza la anotación de las jugadas en una partida:

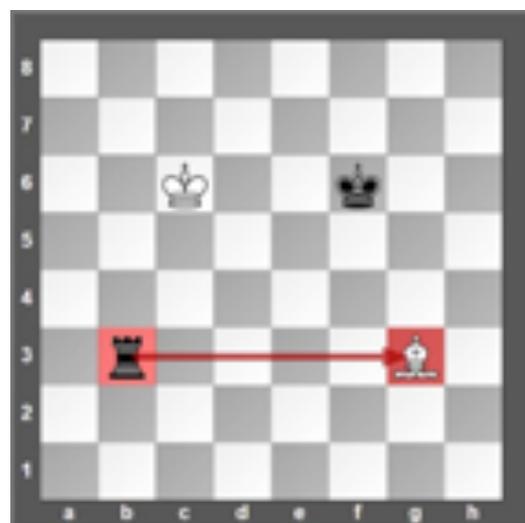
Empecemos con un ejemplo muy sencillo, el alfil blanco se encuentra en la casilla "c3" y va a desplazarse a la casilla "f6".

La manera correcta de anotar dicha jugada es "Af6". Y como podrás ver, primero se escribe la inicial de la pieza, después la letra "f" que representa la columna y por último el "6" que representa la fila.

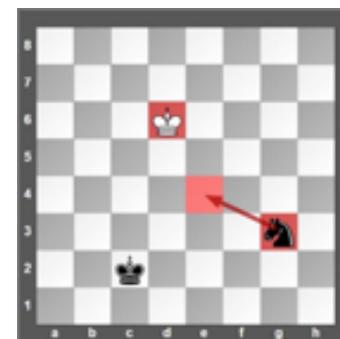


El mismo método del ejemplo anterior se aplica a cualquier pieza. Pero, ¿Qué pasa si la jugada es una captura?

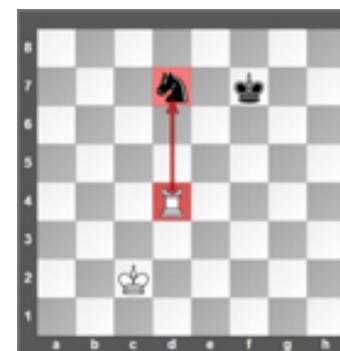
En estos casos debemos agregar el símbolo "x" después de la inicial de la pieza y a continuación la casilla de destino. Aquí la jugada de las negras que captura al alfil se escribe: "Txc3".



Para anotar un jaque, lo hacemos como anteriormente y al final agregamos el símbolo "+". Para la jugada del diagrama la anotación correcta es: "Ce4+".

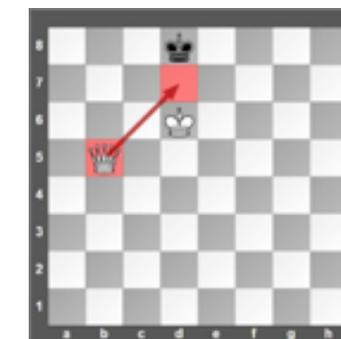


Una jugada de captura y jaque: la torre blanca captura al caballo negro y da jaque, la anotación correcta es: "Txd7+".

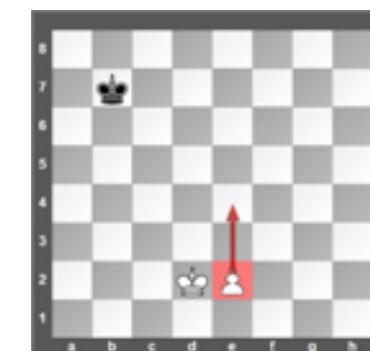


Si la jugada que se va a realizar es un jaque mate, entonces, al final, debemos agregar el símbolo "#".

En este ejemplo se va a escribir: "Dd7#".



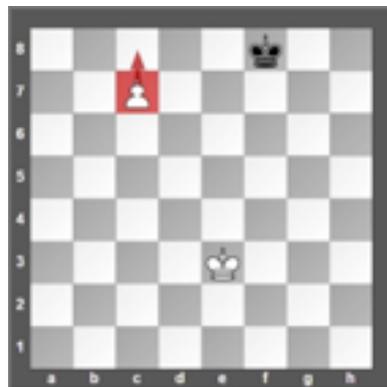
Para el movimiento de peón se escribe la columna de donde parte y la casilla de destino. Veamos los siguientes ejemplos:



Si el avance es simple como en este ejemplo, se anota: "e4". No se necesita inicial.



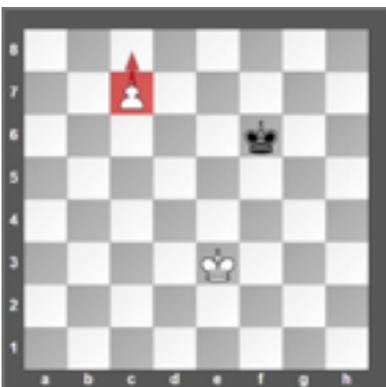
Si el movimiento es una captura, se anota la letra de la columna y después la casilla de destino. En este caso anotamos "exf5".



Coronación con jaque

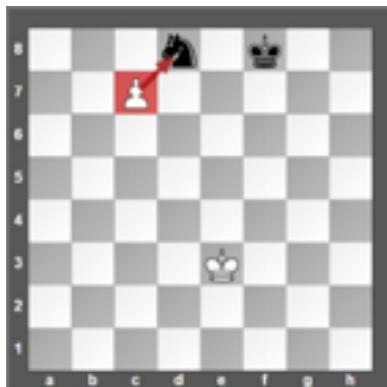
Como se dijo antes, para escribir un jaque agregamos el símbolo "+". "c8=D+"

La **coronación** es una jugada especial y es necesario anotarla conforme se muestra en los siguientes diagramas:



Coronación simple

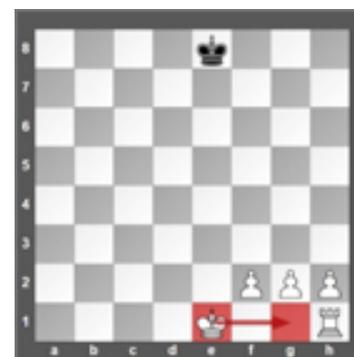
Después del movimiento del peón, agregamos el símbolo "=" seguido de la inicial de la pieza que vamos a elegir: "c8=D"



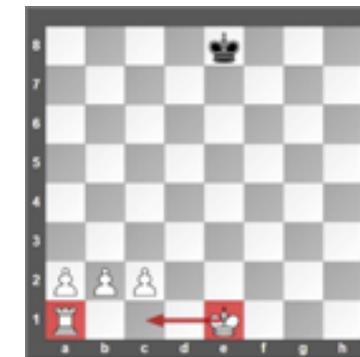
Coronación con captura

Al ser una captura debemos agregar el símbolo "x" y después el símbolo "=" seguido de la inicial de la pieza: "cxd8=D+"

El **enroque** es otro movimiento especial y posee su propia anotación:



Enroque corto. Se anota 0-0.



Enroque largo. Se anota 0-0-0.

Actividad 16.1

¿En dónde está cada pieza? Escribe la coordenada correcta para cada una:



PIEZA	COORDENADA
Rey blanco	b2
Rey negro	
Dama negra	
Torre blanca	
Caballo negro	
Caballo blanco	
Alfil negro	
Alfil blanco	
Peón blanco	
Peón negro	



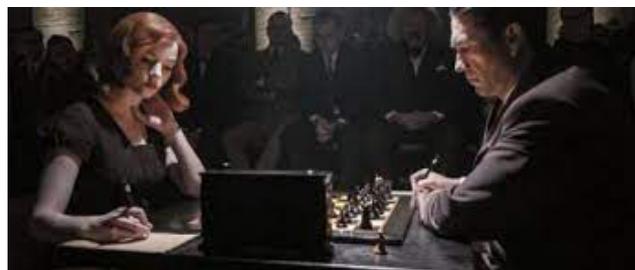
Actividad 16.2

Usando un tablero y piezas reales, continúa la siguiente partida:

- | | |
|----------------|---------------|
| Blancas | Negras |
| 1. e4 | e5 |
| 2. Cf3 | d6 |
| 3. Cc3 | Ag4 |
| 4. Ac4 | a6 |
| 5. Cxe5 | Axd1 |
| 6. Axf7+ | Re7 |
| 7. Cxd5# | |



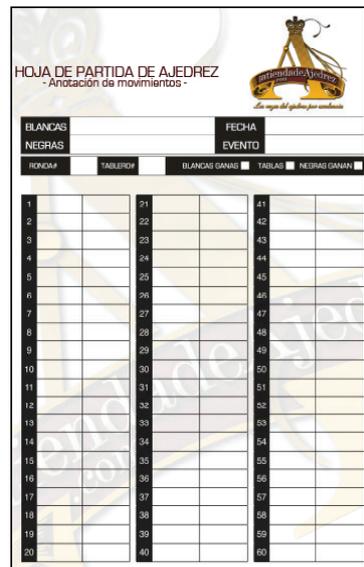
Si has llegado a la misma posición del diagrama ¡Muy bien! Seguiste las jugadas correctamente.



Símbolos de notación algebraica

x	captura de pieza	?	jugada mala
o-o	enroque corto	??	jugada pésima
o-o-o	enroque largo	!?	jugada interesante
+	jaque	?!	jugada dudosa
++ ó #	jaque mate	1-0	ganan blancas
a.p.	captura al paso	0-1	ganan negras
!	buen jugada	½	tablas
!!	jugada brillante		

Utilizar la notación algebraica, te permite acceder a la literatura mundial de ajedrez, aprender de los campeones, y estudiar táctica y estrategia del juego.



Actividad 16.3

Escribe en cada recuadro la manera correcta de anotar la jugada:



0 - 0



MANOS AL TABLERO

APERTURAS ABIERTAS

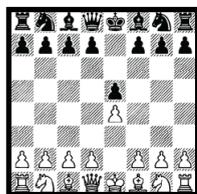
1. e4, e5

La manera lógica de empezar, tanto tu instrucción ajedrecística como este manual, es estudiando las aperturas abiertas: **1. e4**, que tienen las ventajas siguientes:

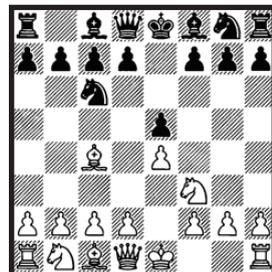
- 1) Controla parte del centro (la casilla **d5**).
- 2) Permite desarrollarse al alfil de **f1** (y, cuando es apropiado, a la dama) y da otra casilla al caballo de **g1**.
- 3) lleva a las blancas una jugada más cerca del enroque por el flanco de rey.

El complemento es **2. d4**, que plantea la posibilidad de desarrollar todas las piezas menores y obtener un control del centro. Para frustrar **2. d4**, y obtener todas las ventajas mencionadas, las negras juegan **1...., e5**.

Apertura Italiana



1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Ac4 ... ,



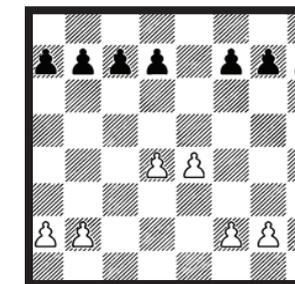
Esta jugada señala el inicio de la Apertura Italiana. El desarrollo del alfil a **c4** prepara el enroque, mira el peón de **f7** y dificulta un temprano ..., **d5**. Necesitaríamos una razón de mucho peso para no hacer una jugada tan claramente lógica; por desgracia, el abstenerse de hacerla está justificado por el hecho de que las negras, a decir de la mayoría, tienen en todas las variantes una ruta hacia la igualdad bastante fácil de seguir. Así, la atención ha pasado de la Apertura Italiana a su vecina Apertura Española (Ruy López), más resistente, que ha resultado ser una ruta más prometedora para las blancas hacia una ventaja duradera.

La Apertura Italiana tiene varias ramas bien diferenciadas. Al principio, las negras solían pagar con la misma moneda mediante **3. ... , c5**, Jugada todavía muy popular hoy en día y, muy probablemente, la más clara para conseguir la igualdad). Examinaremos diversas tentativas de las blancas para obtener algo contra ella, desde los primeros sistemas basados en barrer a las negras del tablero con c3 y d4, pasando por el lioso e interesante Gambito Evans, hasta la moda actual de los tranquilos sistemas de d3, jugada que prepara un sólido desarrollo antes de emprender aventuras en el centro. Luego debemos examinar la Defensa de los Dos Caballos, que surge después de **3. ... , 3. ... , Cf6!**?



Esta jugada es una tentativa ambiciosa de las negras para arrebatar la iniciativa al adversario.

Centro perfecto



Esta estructura es la clásica e ideal. Se produce cuando las blancas apoyan el peón «d» con **c3**, y las negras cambian con ..., **exd4 cxd4**. Los peones blancos dominan el centro y dan más espacio al primer jugador, lo que le permite desarrollar las piezas de manera activa.

Las negras tienen dos opciones: contener los peones mediante ..., **d6**, seguida de aplicar presión sobre **e4** -con un caballo en **f6** y una torre en ea, a modo de ejemplo- o -y esto es más activo- hacer que se mueva uno de los peones centrales, con lo que el centro pierde gran parte de su flexibilidad y así es más fácil de atacar. Esto se logra atacando el peón «e» con ..., **Cf6 o..., d5**.



TORNEO DE AJEDREZ



Cuando juegues tu primer torneo de ajedrez presencial, debes tener en cuenta que existe un reglamento con el cual nos apoyamos para hacer un juego limpio y que en todo el mundo se juegue de la misma forma. En este reglamento, podrás encontrar que existen las jugadas ilegales y las irregularidades, dos cosas que parecen ser similares, pero no lo son, en esta unidad veremos sus diferencias. Para comenzar, es muy importante que sepas que existen tres ritmos de juego:

1. *Clásico*.- Se refiere a todas aquellas partidas donde cada jugador cuenta con 60 minutos o más, usualmente este ritmo lo vamos a encontrar en torneos oficiales nacionales e internacionales. El reglamento de ajedrez está diseñado para este ritmo.

2. *Rápido*.- Aquellas partidas en que el tiempo de cada jugador es de 10 a 59 minutos. Normalmente, este es el ritmo que te tocará jugar en torneos escolares y, en este ritmo y Blitz, no será

necesaria la anotación de la partida. El reglamento no está pensado para este ritmo, sin embargo, en los apéndices podremos encontrar cómo interpretar el reglamento en este y en el ritmo siguiente.

3. *Blitz*.- Aquellas partidas que son menores a 9:59 minutos por jugador. Como en el ritmo rápido, se usarán los apéndices del reglamento para llevarlo a cabo de la mejor manera. En clases, quizás este será el ritmo que más se usará para jugar muchas partidas contra distintos oponentes.

El reloj de ajedrez en los torneos

Usaremos, en la medida de lo posible, el reloj de ajedrez durante los torneos, esto para asegurar que terminen a una hora previamente determinada. Como verás en la unidad 19, la jugada se completa cuando se presiona el reloj, esto es algo que debes tener en mente en un torneo, pues las jugadas ilegales solo valen

cuando se ha completado el movimiento. Y no olvides presionarlo, pues, de lo contrario, podrías perder la partida porque se terminó el tiempo.

¿Qué son las jugadas ilegales?

Son aquellos movimientos que no están permitidos dentro del juego. Cometer una implica recibir una sanción por parte del árbitro, y que al jugador afectado se le bonifiquen dos minutos de tiempo extra. Una jugada ilegal nunca se puede continuar, es decir, si un jugador llegara a cometer una jugada ilegal, el otro jugador debe llamar al árbitro y regresar a la posición previa a cometer dicha jugada. Continuar la partida sin reclamar la jugada ilegal nos llevaría (en el ritmo rápido o blitz) a una posición ilegal y la partida terminaría en tablas. Solo está permitido hacer una jugada ilegal en cada partida, al cometer la segunda se pierde la partida. En la unidad 18 revisaremos cuáles son esas jugadas ilegales. Recuerda que solo son sancionables cuando quien la cometió presionó el reloj, es decir,

cuando se ha completado la jugada y se ha llamado al árbitro para marcarla como tal, de no hacerlo, el jugador que la cometió puede rectificar su jugada por un movimiento legal. Espera a que tu oponente complete la jugada siempre para que cuente y, muy importante, no olvides llamar al árbitro, si no lo haces tampoco cuenta.

Las irregularidades, por otro lado, son aquellas que tienen que ver con el comportamiento del jugador o jugadora dentro del torneo, como las conductas inapropiadas, interrupciones, usar una mano para mover las piezas y otra para presionar el reloj, y son castigadas como el árbitro lo decida, puede ser desde una llamada de atención hasta la misma expulsión del torneo.

Recuerda, pieza que tocas, pieza que juegas, y pieza soltada, jugada realizada. El ajedrez es un juego de personas honestas, siempre busca honrar al deporte y sé completamente sincero. Es mejor perder la partida que ganarla haciendo trampa. Si soltaste la pieza, pero esa jugada te llevará a perder por jaque mate, acepta tu error



y responsabilízate del mismo. Esta regla tiene una excepción: si cuando sueltas la pieza te das cuenta que estás cometiendo una jugada ilegal y no has presionado tu reloj, puedes cambiarla por un movimiento legal, pero solo bajo este criterio (que se está cometiendo una jugada ilegal).

En los torneos escolares de ajedrez, generalmente, usamos el Sistema de Competencia Suizo, que se refiere a que dependiendo del número de participantes será el número de rondas a jugar; no hay eliminación directa y el jugador jugará todas las rondas, así las haya perdido. Cada vez que un jugador gana una partida se lleva un punto, si pierde cero y si empata medio punto. Ganará quien más puntos tenga al término de todas las rondas jugadas. Los árbitros utilizan desempates matemáticos que la misma computadora arroja, ten por seguro que, aunque los primeros lugares terminen en empate, ganará quien haya tenido un torneo más difícil, según estos desempates.

Cada ronda te tocará jugar con un oponente diferente. Cada vez que va

a iniciar una ronda, el árbitro saca un pareo (una hoja que te indica en qué mesa, con qué color y con quién te tocó jugar), es muy importante que sepas interpretarlo; aunque es muy fácil, aquí te dejamos un ejemplo:

MESA	BLANCAS			NEGRAS
1	Raúl Figueroa	4	4	Luisa Campos
2	Tadeo Guzmán	4	3.5	Gerónimo Pérez
3	Edgar Serrano	3.5	3	Gael Hernández
4	Danaé Ávalos	2	2	Renata Lara
5	Flor Estephanie	1	1	Osiris Mora
6	Alejandro Garza	1	.5	Nicolás Lara
7	Luis. F. Jiménez	.5		Bye

La primera columna se refiere a la mesa en la que te toca jugar. Cada tablero tiene un número, por ejemplo, Alejandro Garza debe buscar su nombre en la lista y verá que le toca jugar en la mesa 6. Ahora, los nombres que se encuentren del lado izquierdo jugarán con piezas blancas y los nombres del lado derecho con negras. Si tú te llamaras Osiris Mora, ¿en qué mesa y con qué color te toca jugar?

Los números en las columnas centrales se refieren a los puntos que lleva cada jugador hasta ese momento; por ejemplo, Renata Lara lleva dos puntos, Edgar Serrano 3.5, etc. Los emparejamientos, normalmente, te pondrán con jugadores que tengan un puntaje parecido al tuyo. Y cada ronda te tocará con diferente color.

En esta lista hay 13 jugadores, Luis Fernando Jiménez no tiene contrincante, pues es el último de la lista. En este caso, en el pareo lo encontraremos con BYE como oponente, lo que quiere decir que esa ronda no juega, pero se le dará un punto como si hubiera ganado la partida. Solo le tocará descansar una vez durante todo el torneo, en

otras rondas será otro jugador el que descansará.

Lo más importante de los torneos es toda la experiencia que puedas adquirir de los mismos que juegues con niños y niñas diferentes. Es muy importante que sepas que, si ganas una partida, no es gentil que festejes frente a tu compañero, pues ya se siente mal por haber perdido, lo mejor es darle la mano y decirle algo que lo haga sentir mejor como “buen juego”, “lo hiciste bien”, “no te preocupes, con un poco de experiencia ganarás más partidas”, etc. De la misma forma, si pierdes, no te enojas o llores, es solo un juego, acepta la derrota, dale a tu oponente la mano y felicítale por haber ganado.



JUGADAS ILEGALES



Las jugadas ilegales son una falta que el árbitro debe sancionar; esto es algo muy parecido a cuando un jugador comete una falta en el fútbol; en tal caso, le sacará una tarjeta amarilla (apercibimiento).

En el ajedrez, la primer ilegal que se cometa es como una tarjeta amarilla, pero si el jugador comete, en su partida, otra jugada ilegal, entonces es como si le sacaran la tarjeta roja y pierde la partida. Existen muchas formas de jugadas ilegales y en esta unidad aprenderemos cuáles son las principales.

Pero, ¿y qué debes hacer si te das cuenta que tu rival cometió una jugada ilegal? Pues lo primero que debes hacer es poner en pausa el reloj (si es que se está usando) y después vas a levantar la mano para que el arbitro se acerque a atenderte, le vas a explicar lo que sucedió y si corora la jugada ilegal, la anotará la jugada. Es muy importante que le avises al árbitro cuando tu rival cometa una jugada ilegal, ya que, si no le avisas, no la va a tomar

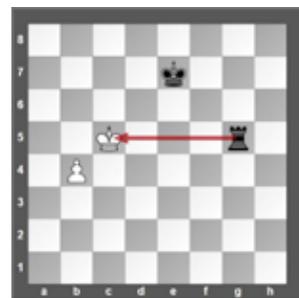
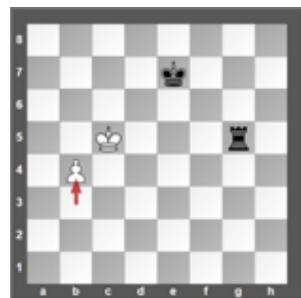
en cuenta. Otro punto importante es que debes esperar a que tu rival presione su reloj para poder hacer el reclamo.

Las principales jugadas ilegales son:

- 1) Dejar al rey en jaque.
- 2) Poner al rey en jaque.
- 3) Mover mal una pieza.
- 4) Hacer mal en enroque.
- 5) Presionar el reloj sin haber hecho jugada.

Ejemplo #1. Dejar al rey en jaque.

Las blancas están en jaque con la torre, pero en lugar de mover a su rey, movieron al peón. Significa que ignoraron el jaque y entonces cometieron una jugada ilegal.

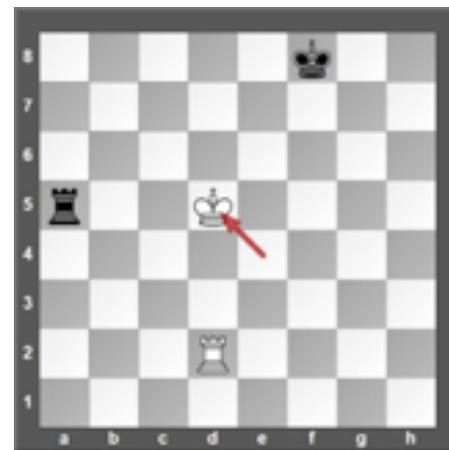


Ejemplo #2. Poner al rey en jaque.

Es una situación muy parecida a la anterior, pero esta vez el rey es el que se pone en jaque. Esto pasa cuando tu rival no se da cuenta que la casilla a donde movió su rey estaba atacada.

Al igual que en el punto anterior, tu deber es identificar cuando tu rival pone a su rey en jaque, poner en pausa tu reloj e inmediatamente levantar la mano para que el árbitro acudaa constatar.

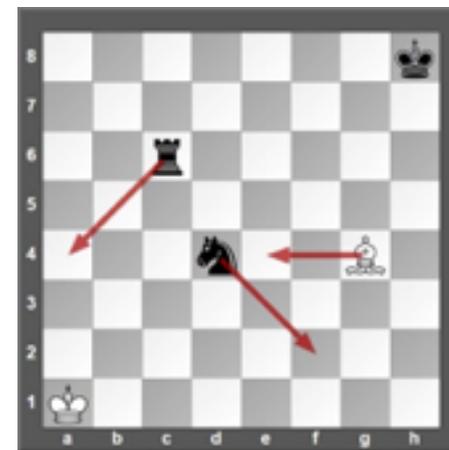
Observa la posición del diagrama, el rey blanco acaba de mover a la casilla "d5" marcada con una flecha.



Ejemplo #3. Mover mal una pieza.

Quizás te habías preguntado ¿Qué pasa si mi rival mueve mal una pieza? Por ejemplo, que mueva a uno de sus alfiles como si fuera una torre, o si hace mal un salto de caballo.

Si cualquiera de estas situaciones llega a pasar, puedes reclamar una jugada ilegal. Así es, cualquier movimiento de una pieza que se haga incorrectamente es considerado como una jugada ilegal. Presta mucha atención a tu partida en todo momento, para que hagas tu reclamación.



Ejemplo #4. Hacer mal el enroque.

Es muy frecuente que tu rival haga mal el enroque, si descubres que así fue reclámalo de inmediato con el árbitro. Estas son las ilegales más comunes al hacer el enroque:

**Ejemplo #5. Presionar el reloj sin haber hecho una jugada.**

Un tipo de jugada ilegal que pocos jugadores conocen es presionar el reloj sin haber hecho una jugada. Para que este error no te ocurra, recuerda cuando hagas tus jugadas:

1. Hacer tu movimiento.
2. Presionar el reloj.

Siempre sigue ese orden y, si detectas que tu rival no lo hizo correctamente, reclámalo con el árbitro.

**RELOJ DE AJEDREZ**

Hace unas décadas, la partida de ajedrez no tenía un tiempo límite, lo que hacía que algunas fueran bastante largas. Para evitar que esto volviera a pasar, desde el año 1883, se empezaron a utilizar los primeros relojes en un torneo de ajedrez.

Hoy en día, los relojes forman parte de la práctica del ajedrez de torneo. Los primeros relojes usados fueron llamados “mecánicos” y se caracterizaban por tener dos carátulas con números y manecillas. Estos relojes tenían un mecanismo



donde solo se debía girar una llave para darle cuerda y no necesitaban baterías.

Con el avance de la tecnología, los relojes de ajedrez fueron evolucionando y en

la actualidad los relojes digitales han reemplazado a los relojes mecánicos, ya que tienen más ventajas, por ejemplo: son mucho más precisos y pueden ser programados con variantes (incrementos de tiempo).



Con la aparición de relojes en el ajedrez también surgieron ritmos de juego según el tiempo que tiene cada jugador; así, tenemos la siguiente clasificación:

1. *Ritmo Blitz*. Partidas desde 1 hasta 10 minutos por jugador.
2. *Ritmo rápido*. Partidas donde cada jugador tiene de 10 a 60 minutos.

3. *Ritmo clásico.* Partidas donde el tiempo de cada jugador supera los 60 minutos. Existen reglas que es importante conocer sobre el uso del reloj, para evitar que te sancionen o cometas una jugada ilegal. Las más importantes son:

- 1) Mover la pieza y presionar el reloj siempre con la misma mano.
- 2) Poner en pausa el reloj y levantar la mano si quieres reportar una jugada ilegal o necesitas la ayuda del árbitro.
- 3) Siempre debes hacer tu jugada primero y luego presionar el reloj, nunca al revés.
- 4) No maltratar el reloj (golpearlo o presionarlo muy fuerte).

Actividad
19.1. Sopa de letras.

Encuentra las siguientes palabras con el tema de reloj de ajedrez:

- RELOJ
- ANALÓGICO
- TIEMPO
- DIGITAL
- BLITZ
- PRESIONAR
- CLÁSICO
- AJEDREZ
- PAREO
- PEÓN

Q	U	D	I	G	I	T	A	L	G	E	R	A	J	F
W	A	C	S	A	E	R	F	X	Y	O	K	E	P	P
E	P	N	M	A	B	T	O	W	U	U	R	T	R	O
R	O	S	A	P	E	T	V	L	N	O	E	I	E	L
T	H	X	Ñ	L	T	A	R	A	T	U	L	B	S	I
Y	R	C	E	Q	O	B	Ñ	O	I	R	U	U	I	E
U	E	V	P	M	N	G	W	U	E	S	C	O	O	Y
I	P	R	V	I	S	D	I	H	M	A	B	P	N	H
O	Ñ	E	P	I	E	W	T	C	P	N	L	L	A	B
P	C	L	A	S	I	C	O	S	O	X	I	A	R	G
A	B	O	C	A	M	L	W	G	A	T	T	S	A	F
S	N	J	S	O	N	A	J	E	D	R	E	Z	J	D
D	Q	P	A	R	E	O	R	A	I	V	O	N	E	S
F	Z	D	O	Q	V	N	E	T	R	A	U	T	B	A
E	H	J	T	V	D	R	O	P	W	Q	S	X	C	H



EL EMPATE



Cuando juegas una partida de ajedrez, se pueden obtener 3 resultados diferentes, puede ganar el bando de las blancas, puede ganar el bando de las negras o se puede llegar a un empate. En el ajedrez, al empate se le conoce como tablas.

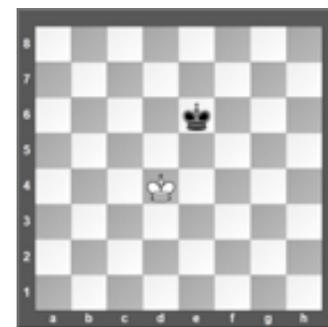
Existen muchas maneras en que la partida de ajedrez puede llegar a las tablas, la más común es que ambos jugadores se queden sin piezas, pero existen maneras de empatar aun cuando queden muchas

piezas. En esta unidad aprenderemos todas las maneras posibles de empatar. Existen 5 maneras diferentes para que la partida sea empate:

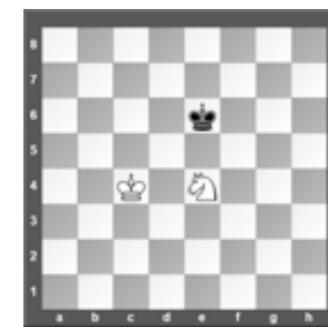
- 1) Material insuficiente
- 2) Rey ahogado
- 3) Las 50 jugadas
- 4) Triple repetición
- 5) Mutuo acuerdo

1. Material insuficiente.

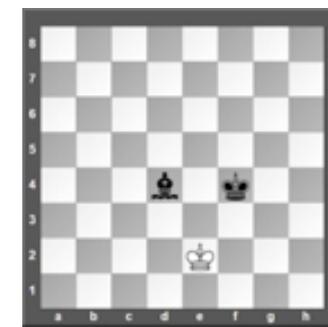
Esta regla nos quiere decir que no tenemos



Rey vs Rey
¡No hay piezas para dar jaque mate!



Rey + Caballo vs Rey
Rey y caballo no son suficientes para dar jaque mate.



Rey + Alfil vs Rey
Rey y alfil tampoco pueden ganar si están solos.

piezas suficientes para dar jaque mate por mucho que lo intentemos, son muy fáciles de identificar y son las siguientes:

2. Rey ahogado.

Páginas atrás, aprendimos lo que es un Rey ahogado. Para recordar, es una posición donde el jugador al que le toca mover no puede mover a su rey ni otra pieza. Un Rey ahogado da como resultado un empate.

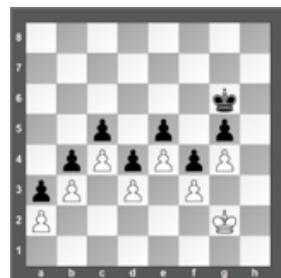


3. Las 50 jugadas.

Esta regla es muy interesante, y nos enseña que si pasan 50 jugadas sin mover un peón o capturar una pieza ¡La partida es un empate! Para que esta regla sea válida, los dos jugadores deben hacer 50 jugadas. Veamos algunos ejemplos:

Esta regla también es útil cuando tu rival tiene más piezas que tú pero no sabe

cómo dar jaque mate. Cuando esto pase ¡Empieza a contar tus jugadas! Si logras contar hasta el 50 y tu rival no fue capaz de darte jaque mate, puedes reclamar empate con el árbitro.

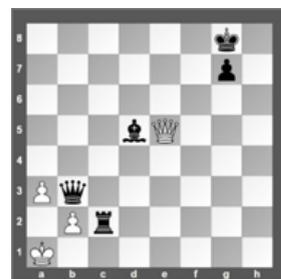


¿Qué pasa en esta posición? Sólo quedan peones, pero todos están bloqueados, aunque los reyes pueden mover nunca podrán pasar del otro lado.

¡Esta partida podría ser infinita y nadie ganaría! Pero cuando lleguemos a la jugada 50 el juego terminará en un empate.

4. Triple repetición.

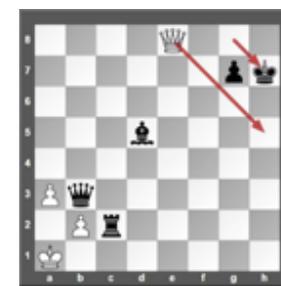
Esta regla consiste en poder reclamar el empate cuando la misma posición se repite 3 veces en una misma partida. Cuando esto pase, acude con el árbitro para hacer



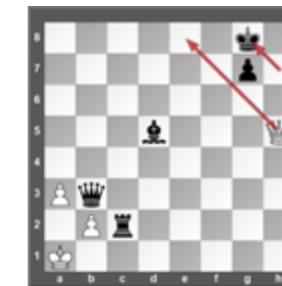
Valoremos esta posición. Juegan blancas. A primera vista, parece ser que las piezas negras van ganando: tienen más piezas y, además, quieren dar un jaque mate llevando su dama a la casilla "a2". Pero ¡Las blancas consiguen un empate por la triple repetición!



Las blancas pueden jugar su dama a "e8" dando jaque y la única jugada es llevar al rey negro a la casilla "h7"



Cuando el rey negro este en "h7", la dama blanca tiene un nuevo jaque en "h5"



El rey negro regresa a "g8" pero la dama tiene de nuevo un jaque en la casilla "e8"

la reclamación. Pasemos a ver un ejemplo: Como podrás ver, el rey negro y la dama blanca juegan de manera repetitiva entre las mismas casillas y las negras no pueden evitar los jaques de la dama blanca. En este ejemplo se puede aplicar la regla de la "triple repetición" y es válida cuando se repita por tercera vez la posición con la dama blanca en "e8" y rey negro en "g8".

5. Mutuo acuerdo.

Esta regla de empate la podemos realizar cuando, después de empezar nuestra partida y llevar muchas jugadas, no hemos logrado obtener alguna ventaja y, además, se ve muy difícil que la partida se pueda ganar,

pues las fuerzas de ambos jugadores están muy equilibradas. En estas situaciones, podemos ofrecer a nuestro rival el empate. Si quieres ofrecer tablas a tu rival, puedes decirle: "te ofrezco el empate, ¿aceptas?"

Es importante decir que tu rival tiene la libertad de elegir si quiere tablas o no. Si está de acuerdo, lo más común es que te diga: "sí, acepto". Pero también puede pasar que te diga que no las quiere y que desea seguir jugando, entonces debes respetar su decisión.

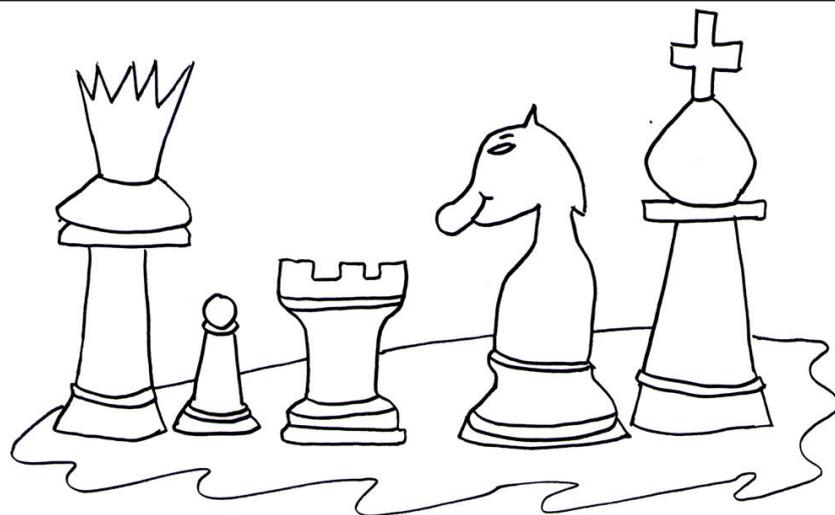
Las ofertas de empate debes hacerlas en tu turno, después de haber hecho tu jugada. No es correcto ofrecer empate si vas perdiendo, recuerda que se piden si la partida esta igualada.



Actividad 20.1

Anota en el recuadro de la derecha la regla de empate a la que se refiere el enunciado:

Se puede reclamar cuando ocurren muchas jugadas sin captura ni movimiento de peón	
Es cuando ofreces un empate en una posición que es muy igualada	
Con esta regla se puede pedir empate al llegar a la misma posición	
Ni el rey ni otra pieza del mismo color pueden moverse y el rey no está en jaque	
No hay piezas suficientes para dar jaque mate	



Me puedes colorear

LEYENDA DE AJEDREZ



Había una vez un rey muy rico, pero muy triste; su nombre era Sheram, estaba tan afligido que ni siquiera se hacía cargo de su reino.

Cierto día, llegó un visitante que pidió reunirse con él.

El rey, al inicio, rechazó verlo, pero, después de insistirle, aceptó.

El joven se presentó ante él:

— Mi nombre es Sissa, vengo de un pueblo muy lejano llamado Namid, durante más de treinta días he estado viajando.

— ¡Desde tan lejos has viajado! ¿Y a qué has venido a mi reino?

— Preguntó el rey.

Sissa se acercó, en su espalda cargaba una especie de saco especial.

— ¡Oh, mi Rey! Me he enterado de tu tristeza y su desdicha, por lo que le he traído un regalo con el que pueda recuperar su felicidad su alegría.

Tras haber dicho esto, le mostró al rey lo que llevaba en su bolsa, extrajo una tabla de madera trazada en una de sus caras con cuadros blancos



y negros, enseguida fue sacando figuras, también de madera.

— ¿Qué es eso?—Preguntó el rey.

— Su majestad, es un juego que representa una batalla entre dos ejércitos.

Al oír esto, el rey se interesó bastante y pidió que le mostrara cómo jugarlo.

Sissa le mostró cada una de las piezas y su movimiento, y le enseñó como podía hacer planes para atrapar al rey enemigo dentro del juego.

Después de aprenderlo el rey, ambos se sentaron a jugar por largo tiempo. Gracias al ajedrez, el entusiasmo y la alegría del rey regresaron.

— ¡Este juego es una maravilla! Mereces ser recompensado por enseñármelo. ¡Puedes pedir lo que quieras! Ya que soy el más rico de todo mi reino y no hay nada que yo no pueda conseguir —Dijo el rey.

— Mi Rey, que usted recupere su felicidad es suficiente, no necesita recompensarme — Contestó Sissa.

— ¡Imposible! Como rey y como el ser más poderoso de este territorio, yo te puedo dar lo que quieras. —Insistió el rey.

Sissa le solicitó al rey un tiempo para pensar qué recompensa quería. Al día

siguiente, volvió a donde el rey sabiendo ya lo que le iba a pedir:

— Como recompensa quiero trigo.

— ¡Ja, ja, já! —El rey comenzó a reír al escuchar lo que Sissa le estaba solicitando.

— ¿Trigo? De entre todas las cosas que tengo a mi alcance, ¿sólo me pides trigo? Pues bien, ¡así será! Yyy . . . ¿Cuánto trigo quieres?

— Tan solo tengo una petición mi Rey: Usaremos el tablero de ajedrez como referencia. Le pediré un grano de trigo por la primera casilla del tablero, después, dos granos por la segunda casilla, cuatro granos por la tercera y, así, por cada casilla nueva me dará el doble de la casilla anterior —contestó Sissa.

— ¡Bah! ¡Qué fácil será esto! —Pensó el rey. La petición le pareció muy fácil de cumplir, por lo que mandó llamar a sus contadores reales. Les ordenó que calcularan cuántos granos de trigo debería entregarle al pobre muchacho.

Para sorpresa de todos, los contadores tardaban mucho en terminar la cuenta, hasta que, después de la larga espera, volvieron con el rey para informarle

la cantidad de trigo que se le debía a Sissa; uno de ellos se le acercó y, con voz compungida y apenada le dijo:

— ¡Oh, mi Rey! Me temo que tengo que darle una mala noticia.

— ¿Qué es? Vamos, habla ya —dijo el rey, ansioso.

— Al final de múltiples cálculos, debo informarle que la cantidad de trigo que pide Sissa es tan grande que todo el trigo del reino, e incluso ¡Todo el trigo del mundo no es suficiente para pagarle! ¡Necesitaríamos dos mil años de cosechar trigo sin detenernos para lograr esa cantidad! —Dijo el contador real.



El Rey quedó totalmente sorprendido, ¡Era la primera vez que le habían requerido algo que no era capaz de conseguir y, por lo tanto, imposible de cumplir!

Sissa, al ver la expresión de su la cara, lo miró fijamente a los ojos y le dijo:

— Oh, gran Rey, ya sabía que esta petición iba a ser imposible de cumplir, no he querido ofenderlo, tan sólo demostrarle que hasta el más poderoso de los seres humanos no lo tiene todo a su alcance.

El rey quedó muy impactado por la sabiduría y el conocimiento de Sissa, quien le devolvió la alegría y el deseo de vivir con este bello juego del ajedrez, dándole, a la vez, una maravillosa lección de humildad y sensatez.

Desde ese día, Sissa pasó a ser el Consejero Real del Rey, sus consejos siempre eran justos y correctos y ayudaron a que el reino viviera en paz y armonía con sus súbditos.

Al paso del tiempo, el rey Sheram y el joven Sissa tuvieron una gran amistad y, cada vez que podían hacerlo, se sentaban frente al tablero para jugar una divertida, sesuda y alegre partida de ajedrez.

ÍNDICE



Presentación**3**

Elementales**4**

U-1. El tablero**5**

U-2. Las piezas**6**

U-3. Movimiento piezas simples **8**

U-4. Movimiento piezas
especiales**16**

U-5. Las capturas**22**

U-6. Valor de las piezas**24**

U-7. El Jaque**26**

U-8. El Jaque mate**28**

U-9. El Enroque**31**

U-10. El Rey ahogado**34**

U-11. Peón al paso**37**

Consejos**40**

U-12. Fases del juego**42**

U-13. Mate en 1 movimiento**45**

U-14. Mate con dos torres**48**

U-15. Mate al pastor**52**

U-16. Notación algebraica**55**

Manos al tablero**62**

U-17. Torneo de ajedrez**64**

U-18. Jugadas ilegales**68**

U-19. Reloj de ajedrez**71**

U-20. El empate**73**

Leyenda de ajedrez**77**