

EL AJEDREZ

El ajedrez simula una lucha entre dos ejércitos. El tablero es el campo de batalla en el que va a desarrollarse dicha lucha.

Las jugadas se efectúan alternativamente. Un jugador realiza un movimiento, responde su adversario, contesta el primer jugador de nuevo, y así sucesivamente.

La primera jugada la efectúa el jugador que tiene las piezas blancas.

El objetivo del juego es dar “jaque mate” al rey adversario. Si no hay jaque mate, la partida termina en empate o “tablas”.

1- El tablero.

Es cuadrado y está compuesto por ocho hileras de ocho casillas de colores claro y oscuro alternativamente.

Cuando comienza el juego el jugador tendrá en el ángulo de su derecha una casilla blanca.

2- El movimiento de las piezas.

Cada bando dispone de 16 piezas: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones.

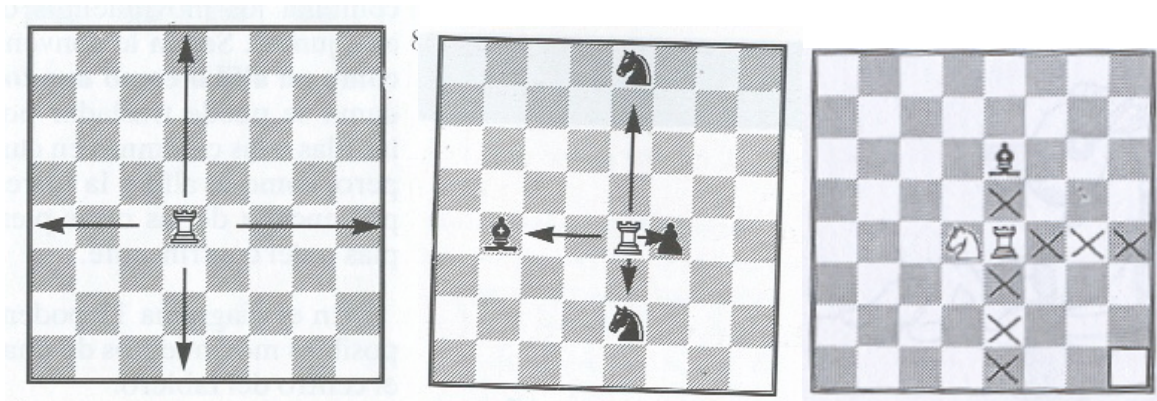
Los ocho peones son colocados en la segunda fila; las dos casillas centrales son reservadas para el rey y la dama y se colocan atendiendo a la siguiente regla: la dama siempre en la casilla de su color; el alfil, el caballo y la torre, por este orden, a cada lado de las dos casillas centrales.

3- La torre.

Siempre mueve en línea recta, tanto vertical (adelante y atrás) como horizontalmente (a un lado y a otro) y en todas las direcciones.

No puede saltar por encima de otras piezas, ya sean de su bando o del enemigo.

La torre captura en la misma forma que mueve. Es decir, puede capturar las piezas enemigas que estén situadas en las casillas a las que puede mover.



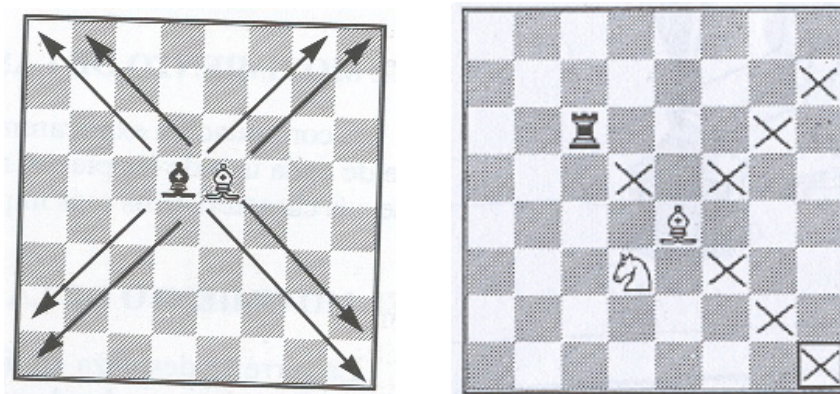
4- El alfil.

El alfil mueve en diagonal.

El alfil no puede saltar por encima de las demás piezas.

Hay dos alfiles en cada bando. Uno de ellos siempre moverá por las casillas negras, mientras que el otro siempre moverá por las casillas blancas.

Al igual que la torre, captura en la misma forma en que mueve.

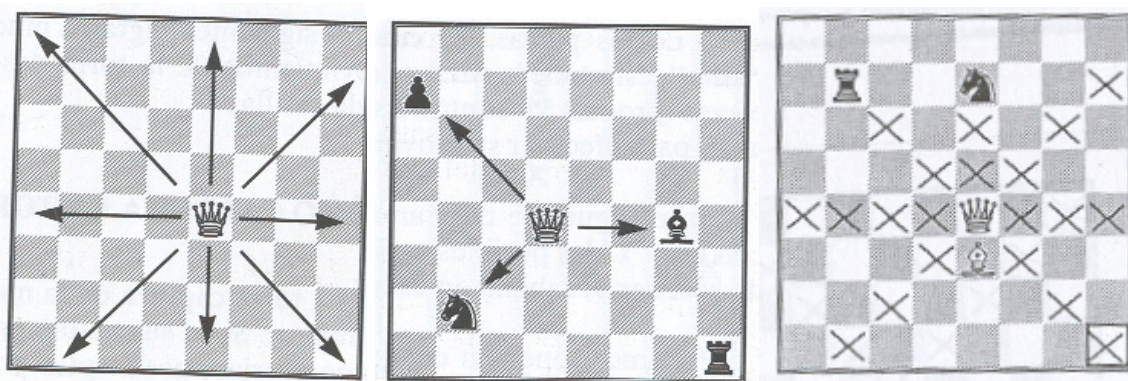


5- La dama.

La dama tiene los movimientos de una torre y un alfil sumados.

No puede saltar por encima de otras piezas.

La dama puede capturar en la misma forma que la torre y el alfil.

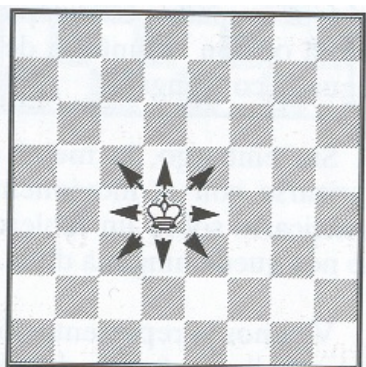


6- El rey.

El rey sólo puede mover a sus casillas inmediatas. Es decir, puede avanzar un paso en cualquier dirección: horizontal, vertical o diagonal, adelante y atrás.

El rey no puede mover a casillas dominadas por piezas enemigas, sería movimiento nulo.

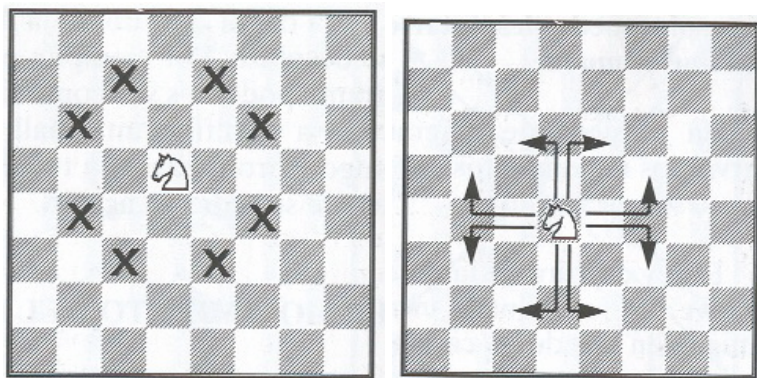
El rey jamás puede ser capturado. Para ganar la partida es necesario dar Jaque Mate al rey, es decir, un jaque sin solución posible.



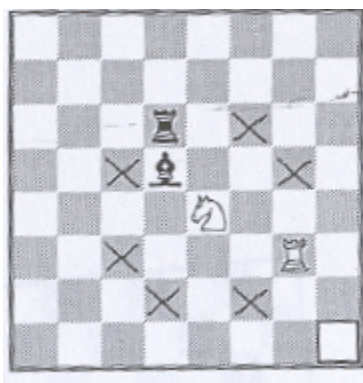
7- El caballo.

El caballo juega “saltando” en forma de L. Es decir desde la casilla en que se encuentra se mueve dos verticales más una horizontal (o bien a la inversa).

Es la única pieza del ajedrez a la que se permite saltar por encima de las otras, pero sólo captura en el sitio en que cae.



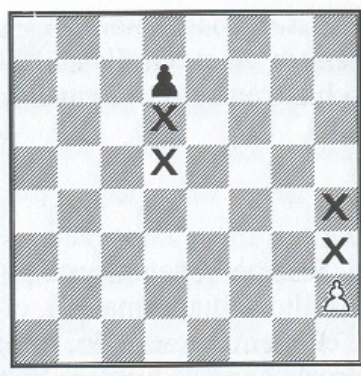
El caballo salta, y puede capturar a la torre negra, sin que se lo impida el alfil negro.



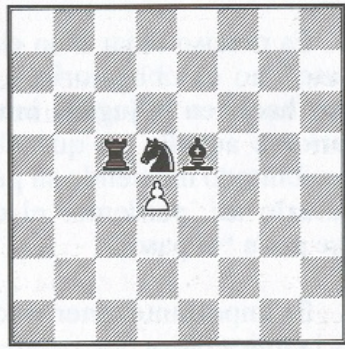
8- El peón.

El peón avanza un paso por la columna en que se encuentre. El peón siempre avanza, es la única pieza que nunca puede retroceder.

Desde su casilla de origen o casilla inicial, cualquier peón, en cualquier momento, puede avanzar uno o dos pasos (a elegir). En el momento en que ha abandonado esta casilla inicial ya sólo puede avanzar un paso.

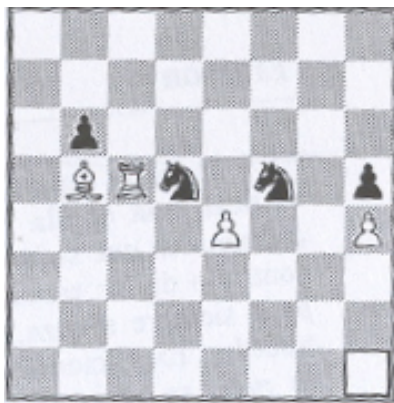


El peón captura en diagonal, avanzando un paso. De esta forma puede cambiar de columna. Es la única pieza que mueve y captura de diferente forma.

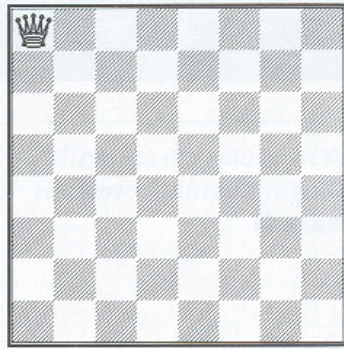
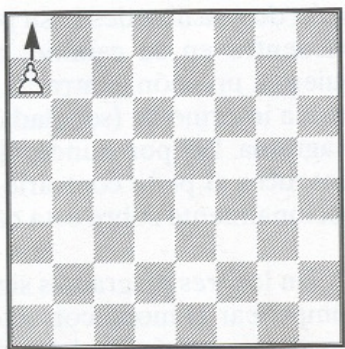


¿A qué piezas puede capturar el peón blanco?

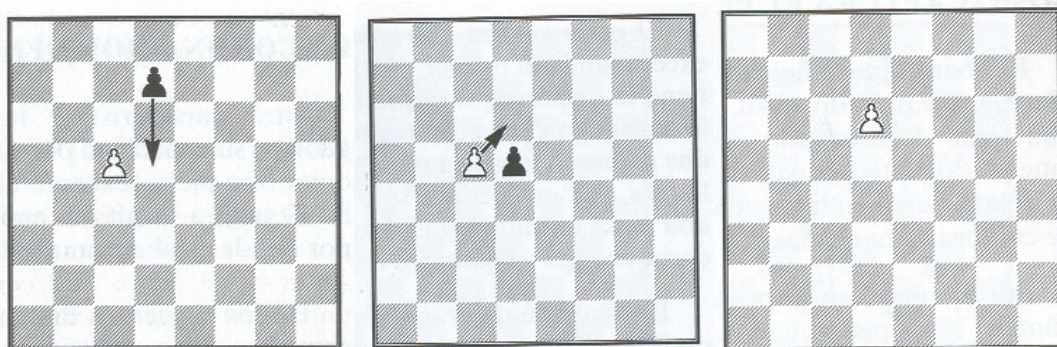
En esta figura los dos peones de la derecha están bloqueados y no pueden moverse. El otro peón negro puede capturar la torre, mientras que el blanco puede capturar cualquiera de los dos caballos.



LA PROMOCIÓN DEL PEÓN: si un peón llega hasta la última fila del tablero se dice que el peón “promociona”. El jugador lo puede transformar inmediatamente en cualquier pieza de su color (excepto rey y peón). De esta forma un jugador puede llegar a tener dos o más damas, ya que puede sustituir el peón por otras piezas aunque haya otras iguales sobre el tablero.



LA CAPTURA AL PASO: si un peón enemigo en su movimiento inicial avanza dos pasos y se coloca a la misma altura de uno de nuestros peones, en la siguiente jugada, nuestro peón puede “capturarlo al paso”, avanzando una casilla en diagonal.

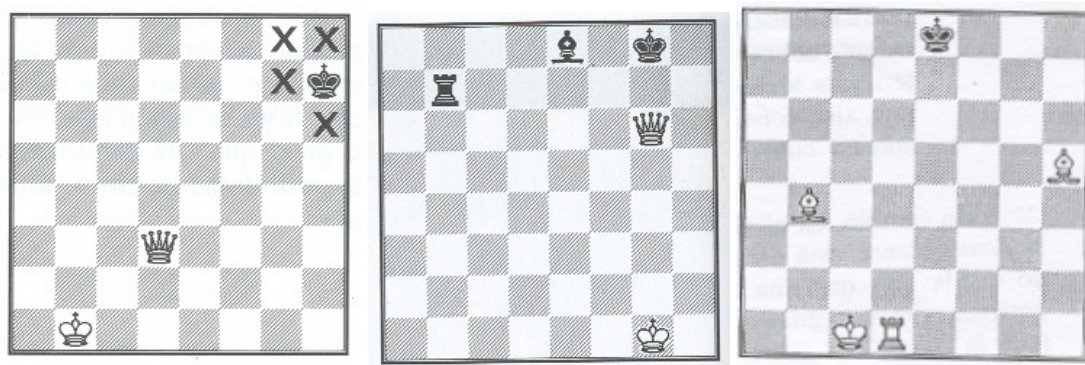


9- El Jaque y el Jaque Mate.

Cuando una pieza se mueve y queda atacando la casilla en que está situado el rey enemigo, se anuncia este ataque diciendo “Jaque al Rey”.

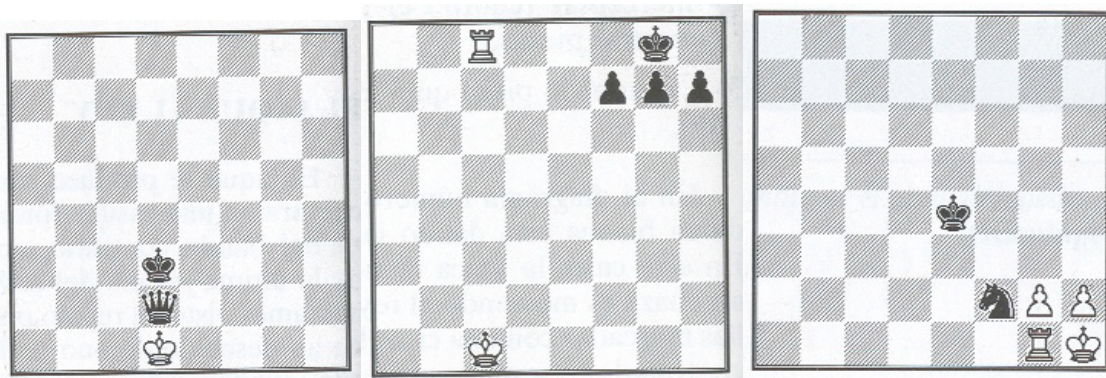
Cuando un rey está en Jaque debe evitar obligatoriamente este ataque en su siguiente movimiento.

Existen tres formas de eludir el ataque: a) capturando la pieza agresora que nos da jaque; b) moviendo el rey a una casilla que no esté dominada por las piezas enemigas; c) colocando una pieza propia en la línea de jaque (esto no se puede hacer cuando el que hace jaque es un caballo porque ya sabemos que éste puede saltar por encima de otras piezas).



El jaque mate es un jaque en el que el bando perdedor no puede eludirlo de ninguna de estas tres formas descritas en el párrafo anterior. La partida de ajedrez termina en ese momento.

Aquí tienes tres ejemplos de jaque mate. ¿Por qué son mate todos ellos?

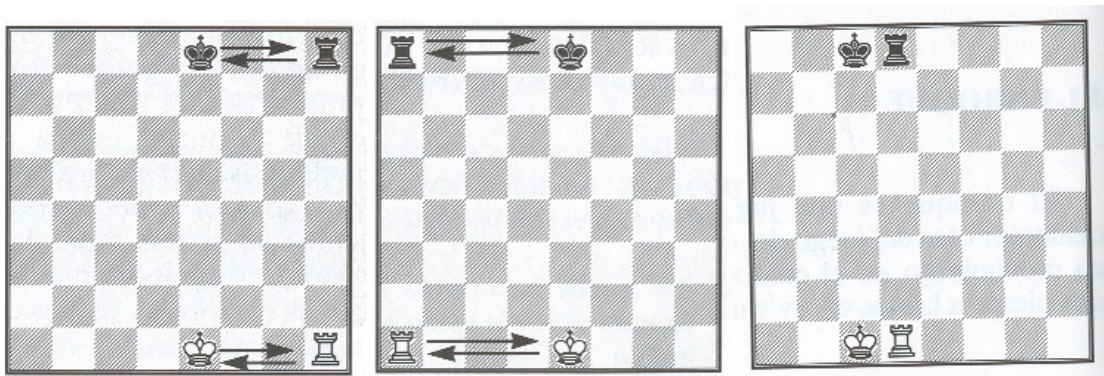


10- El enroque.

Es un movimiento especial del rey aunque realmente es una jugada en la que se mueven dos piezas a la vez, el rey y una torre.

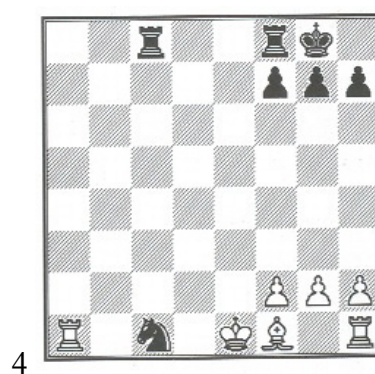
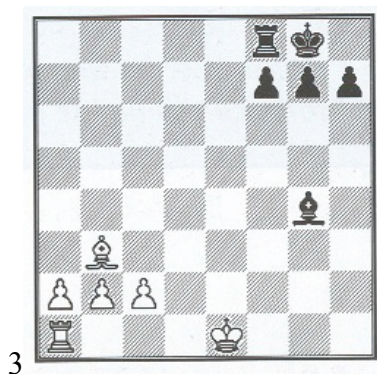
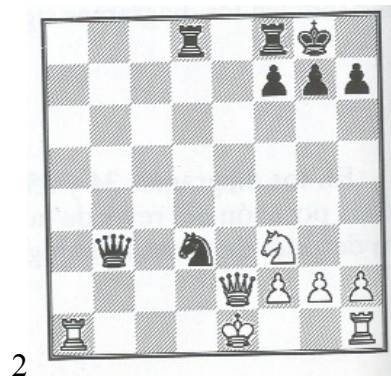
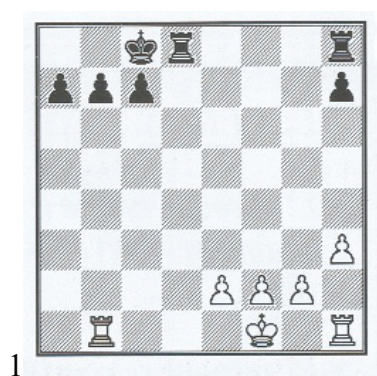
Sólo se puede enrocar una vez durante la partida.

Para que pueda realizarse el rey y la torre deben estar en sus casillas iniciales y no debe haber piezas entre ellos. El rey da dos pasos en dirección a la torre con que se va a enrocar. Después, pero en la misma jugada, se toma la torre y se coloca al otro lado del rey en la misma fila inicial, saltando sobre él.

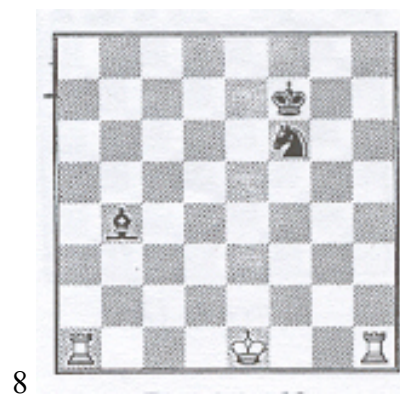
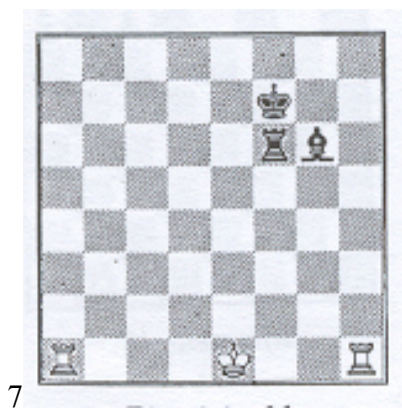
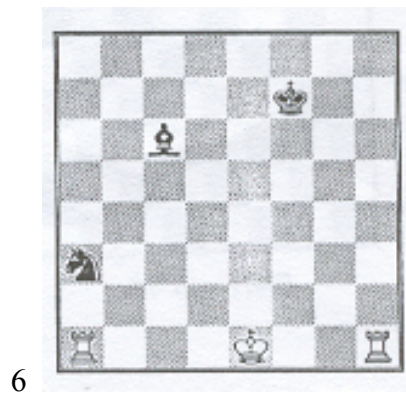
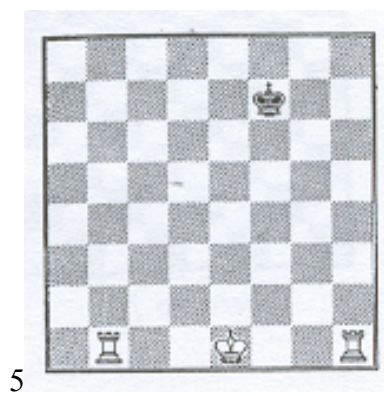


Para que se pueda realizar el enroque se deben cumplir estas condiciones: a) ni rey ni torre se han movido anteriormente, b) entre el rey y la torre no debe haber ninguna pieza, c) el rey no puede estar en jaque, d) el rey no puede pasar por una casilla que esté dominada por una pieza enemiga.

¿Por qué no puede enrocar el rey blanco en estas cuatro posiciones?



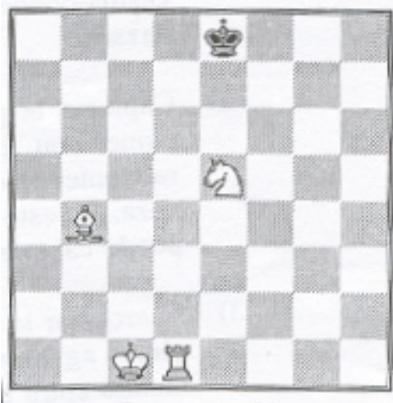
En estas cuatro figuras ¿Qué enroque de las blancas es posible?



11- Las tablas.

Una partida puede terminar en tablas por varios motivos:

- En el caso de rey ahogado: cuando a un jugador le corresponde jugar y sin estar en jaque no puede hacer ninguna jugada legal.



En esta figura el rey negro está ahogado.

- Por acuerdo entre ambos jugadores.
- A petición de uno de los jugadores, cuando la misma posición se produce tres veces, estando en juego el mismo jugador las tres. La posición se considera la misma si piezas de igual color y género ocupan idénticas casillas, y si los posibles movimientos de todas las piezas son los mismos.
- Cuando un jugador que está en juego demuestra que han sido hechas 50 jugadas, al menos, de una y otra parte sin que hayan tenido lugar ninguna captura de pieza o se haya movido algún peón.

12- El valor de las piezas.

Las diferentes piezas tienen diferente capacidad de movimiento, de atacar y defender. Los entendidos le han asignado a cada pieza un valor que intenta reproducir su diferente capacidad de juego, válido sólo para tener una idea general.

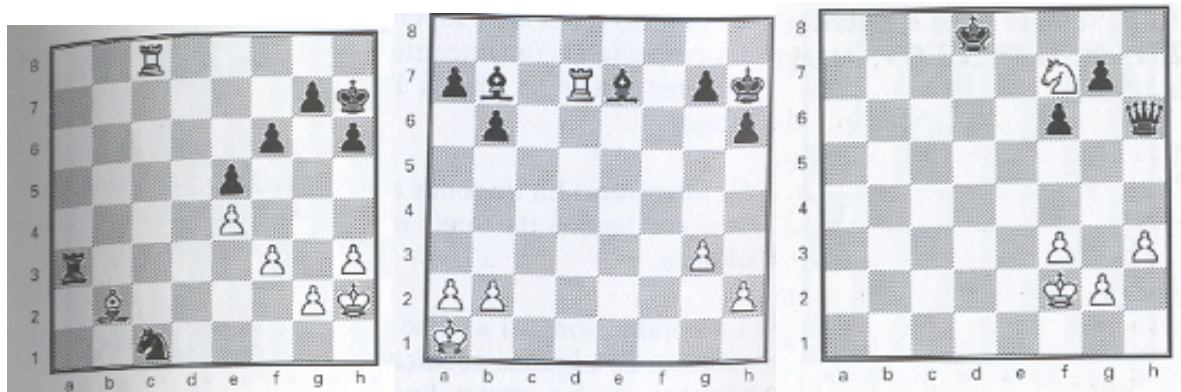
El valor propuesto es:	Peón 1 punto
	Caballo y alfil: 3 puntos
	Torre: 5 puntos
	Reina: 10 puntos

13- Objetivos al comienzo.

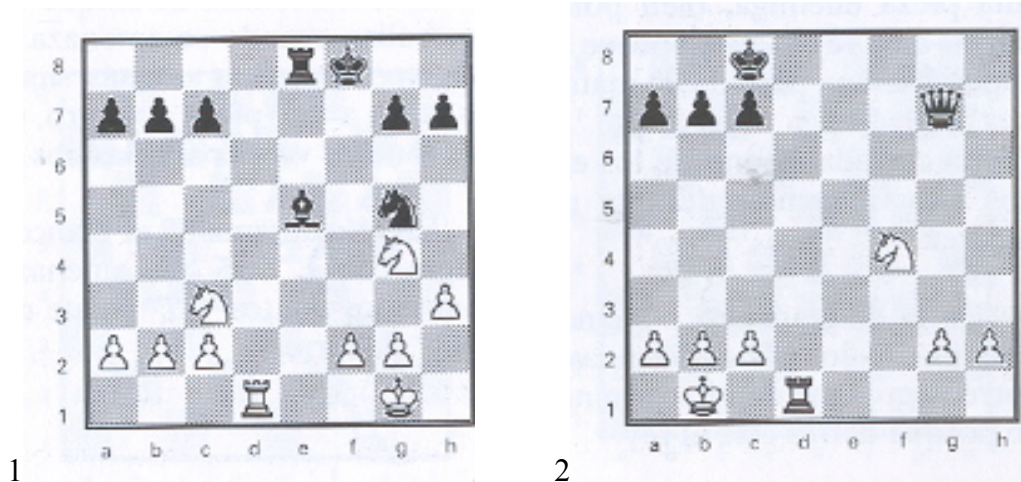
- Desarrollar tantas piezas como sea posible.
- Intentar dominar el centro del tablero (a ser posible con los peones).
- Comenzar moviendo los caballos y los alfiles, las piezas menos valiosas.

14- La táctica

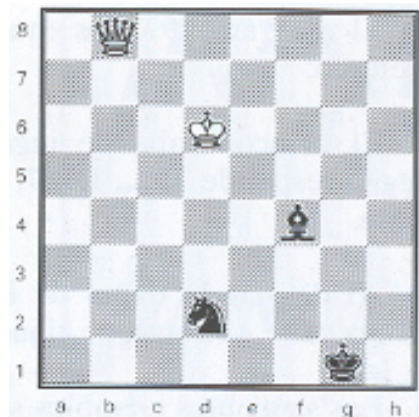
- **El doble ataque:** una pieza ataca a dos enemigas con la misma jugada. Sólo una de ellas podrá protegerse o moverse en el siguiente movimiento, la otra será capturada.



Algo más difícil: en estas figuras, las blancas pueden forzar un doble ataque para ganar ventaja de material, en dos movimientos.

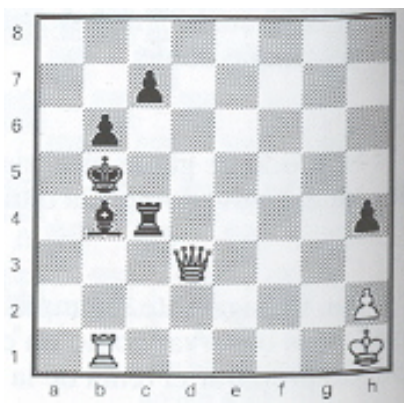


Un caso especial de doble ataque: el jaque “atravesando” al rey.



- **La clavada:** una pieza está en una posición tal que, si se mueve, deja descubierta otra más valiosa, incluido el rey. Por lo tanto, está “clavada” sin poder moverse.

¿Qué piezas están clavadas en estas figuras?



- **Jaque a la descubierta:** se produce al retirar una pieza propia que cubre al rey contrario del jaque.



Aquí el caballo blanco puede capturar la reina negra “descubriendo” un jaque. Es decir, el caballo mueve a f7 y de esta forma nuestra reina blanca h3 da jaque al rey, por lo que con nuestro caballo nos comeríamos su reina.

LA NOTACIÓN DE LAS JUGADAS

Para indicar las jugadas, se menciona la pieza y la casilla a la que se mueve. Por ejemplo, Ac3 significa que el Alfil se mueve a la casilla c3. Cada pieza está representada por su inicial en mayúscula: R es el Rey, D la Dama, T la Torre, A el Alfil y C el Caballo. El peón se deja en blanco y se indica sólo por la casilla a la que se mueve: e4, h6, etc.

Si hubiera dos piezas que se pudieran comer a una misma pieza o mover a un mismo lugar, habría que indicar el lugar de salida, es decir Th5-d6 (la torre h5 mueve a la casilla d6).

Hay otros signos: Txe5, el signo de multiplicar significa que la torre captura la pieza que estaba en la casilla e5. En Te5+, el signo de sumar significa que la Torre da jaque. ++ significa jaque mate. O-O representa el enroque corto, y O-O-O el enroque largo.

LA INVENCION DEL AJEDREZ

Hay una hermosa leyenda (aunque probablemente falsa) que hace referencia a la invención del ajedrez. Ya hemos dicho que este juego simula una batalla: los alfiles serían los arqueros que pueden atacar desde lejos, la reina es el general al mando de las tropas, los peones eran los soldados que avanzaban a pie con espada y escudo... y se dice que el juego fue inventado por un *brahman* indio, llamado Sissa, que se lo ofreció a su príncipe, el altivo Schiram. Entre otras cosas, pretendía que se diera cuenta de que, aunque el rey es la pieza más valiosa del tablero, no es la más potente para atacar, y es incapaz de defenderse sin la ayuda de sus otras piezas.

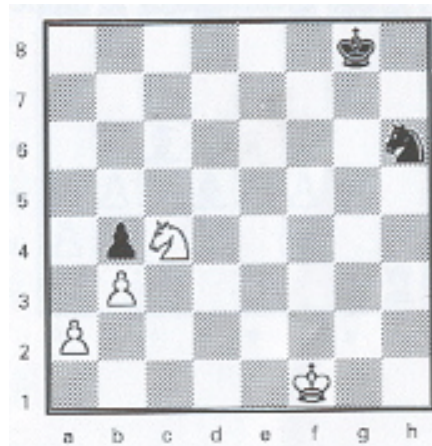
El caso es que el príncipe quedó encantado con el juego, y le ofreció la recompensa que quisiera. Pero Sissa, para darle otra lección, le pidió una cosa aparentemente muy modesta: un grano de trigo por la primera casilla, dos por la segunda, cuatro por la tercera, ocho por la cuarta, y así sucesivamente, doblando cada vez la cantidad hasta completar las 64 casillas del tablero. El príncipe aceptó de inmediato tan pequeña recompensa, y ordenó a sus sirvientes que trajeran un saco de trigo que (pensaba) bastaría de sobra.

Pero cuando sus tesoreros calcularon la cantidad resultante, se dieron cuenta de que ascendía a 18.446.744.073.709.551.615 granos, es decir, la cosecha de toda España durante unos 240.000 años.

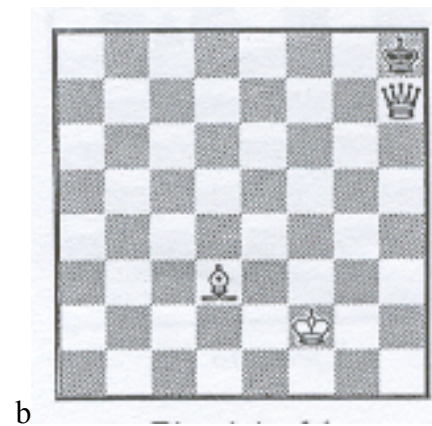
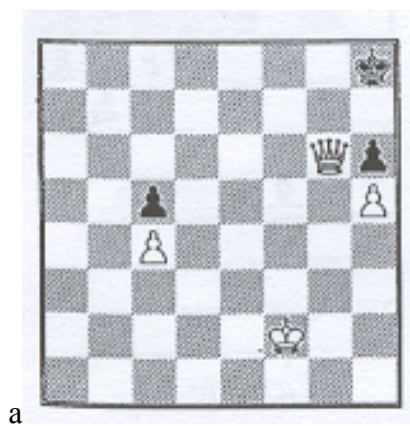
Con esto, Sissa le dio a su príncipe otra lección: la de que un mandatario prudente se debe asegurar de antemano de que puede conceder aquello que promete.

PROBLEMAS DE AJEDREZ

1.- ¿Cómo puede capturar el caballo blanco al peón y cuántas jugadas necesita como mínimo?



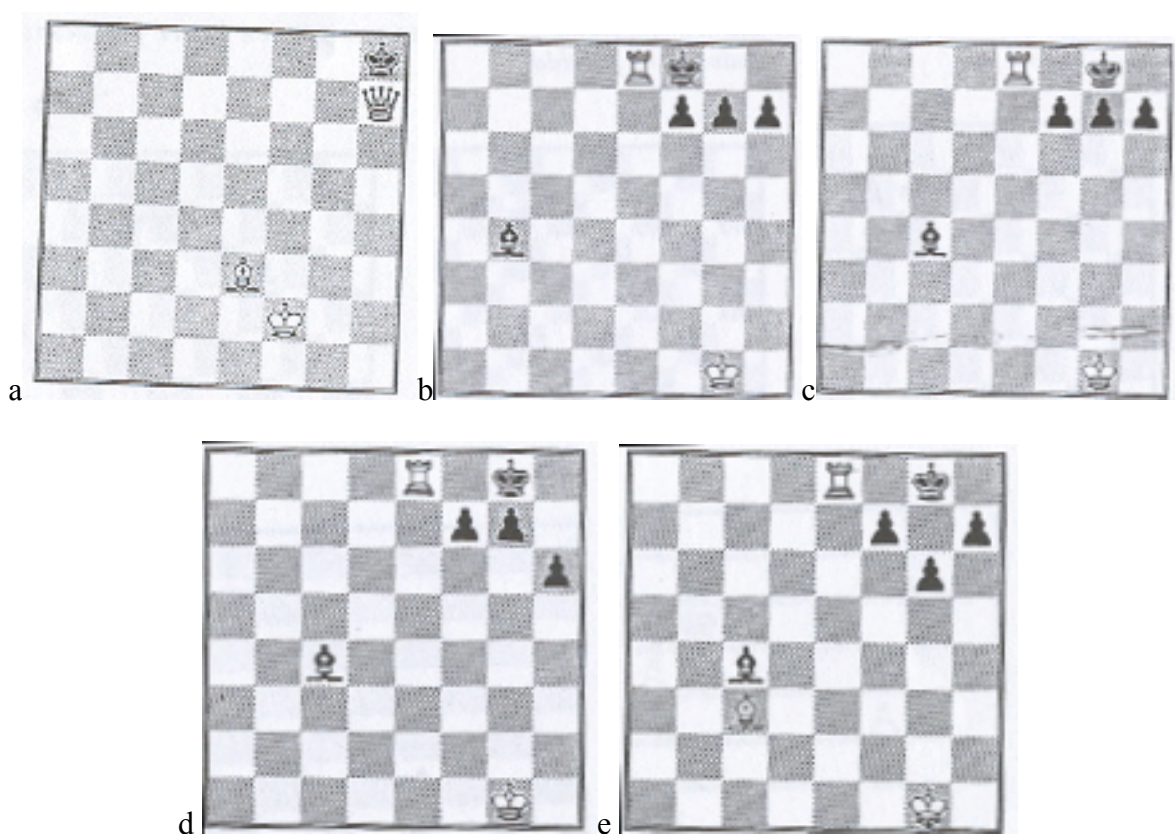
2.- Juegan las negras. ¿Qué pueden hacer y cuál será el resultado de la partida?



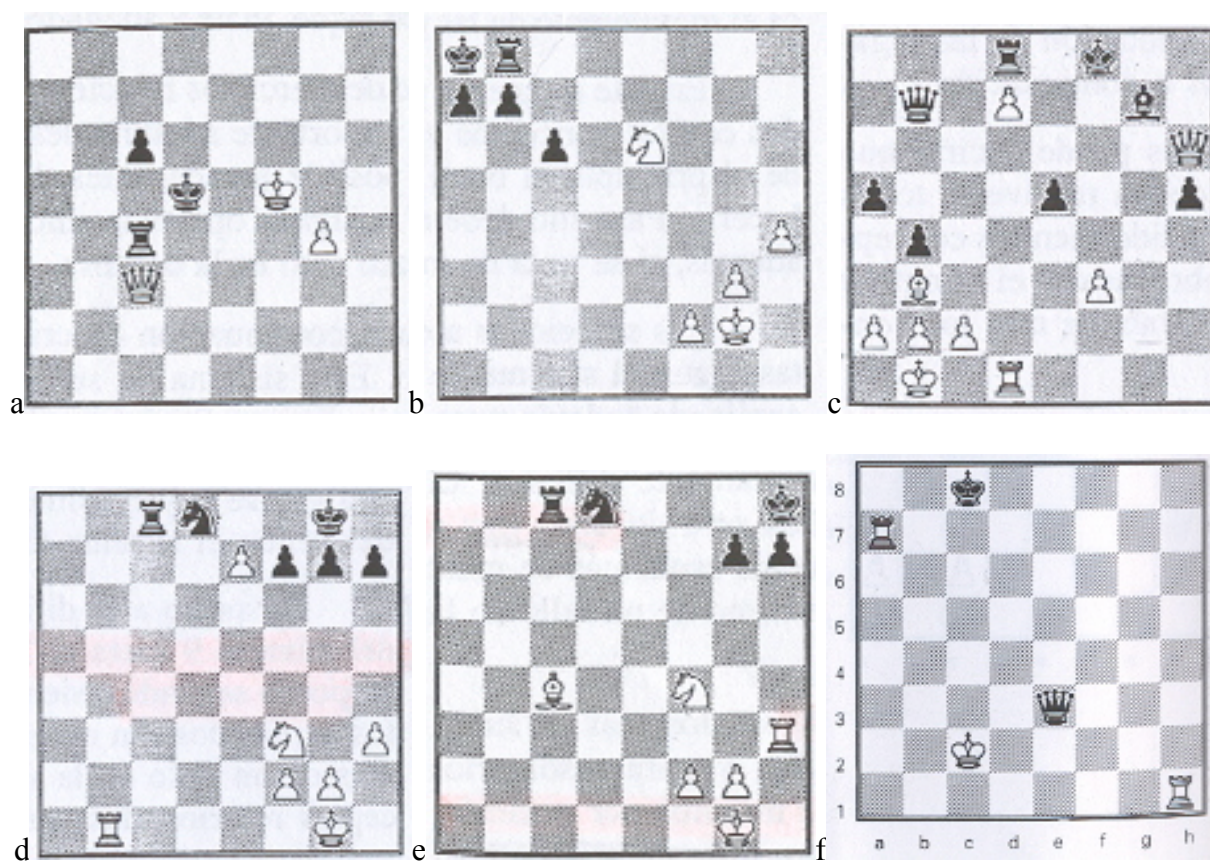
3.- El bando blanco acaba de anunciar mate a su adversario. ¿Es cierta esa afirmación?



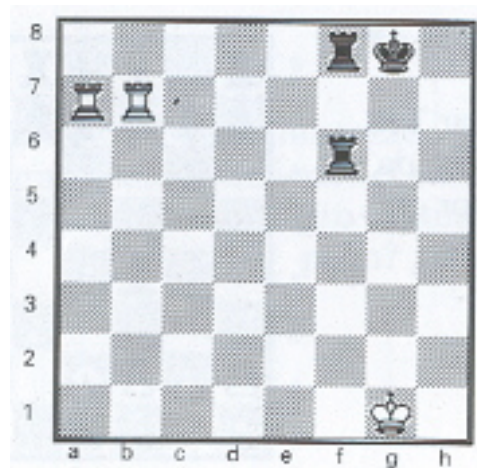
4.- Las negras están en jaque. Di si es mate o existe una salvación.



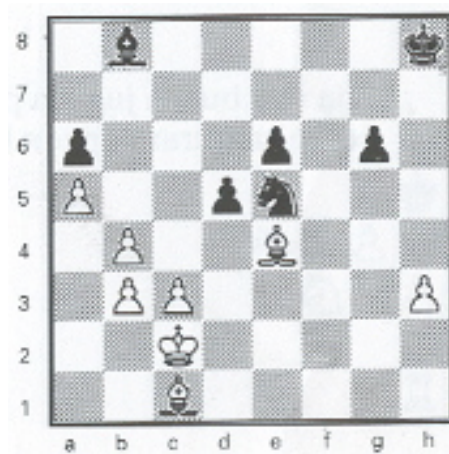
5.- Las blancas dan mate en un movimiento



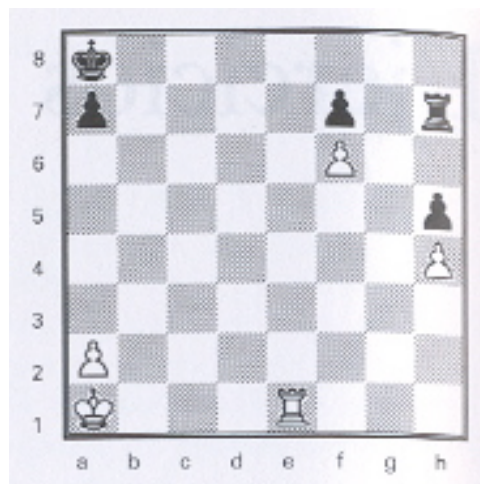
6.- Mueven blancas y pueden dar mate, pero necesitan tres movimientos.



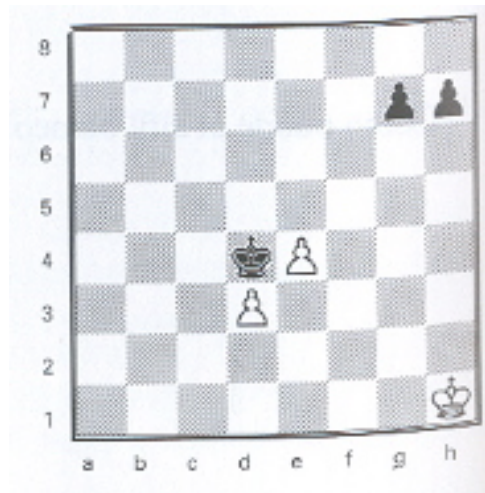
7.- ¿Cómo puede el alfil blanco ganar un peón negro? Se necesitan 3 movimientos.



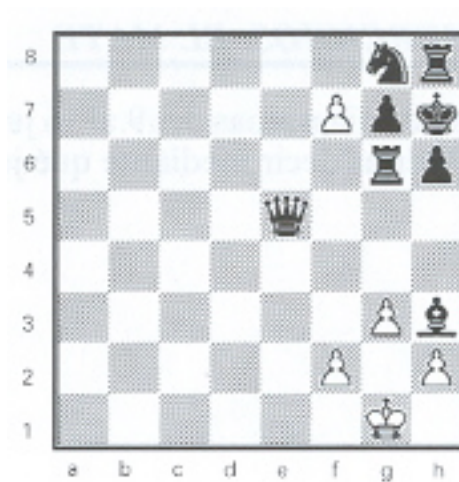
8.- ¿Qué bando crees que tiene la mejor posición? Razona la respuesta



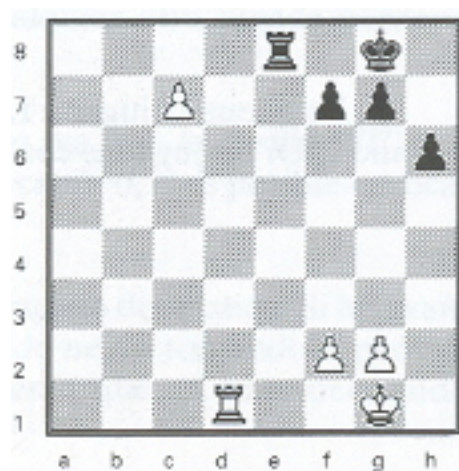
9.- ¿Sería una buena jugada por parte del rey negro capturar el peón blanco de “d3”?



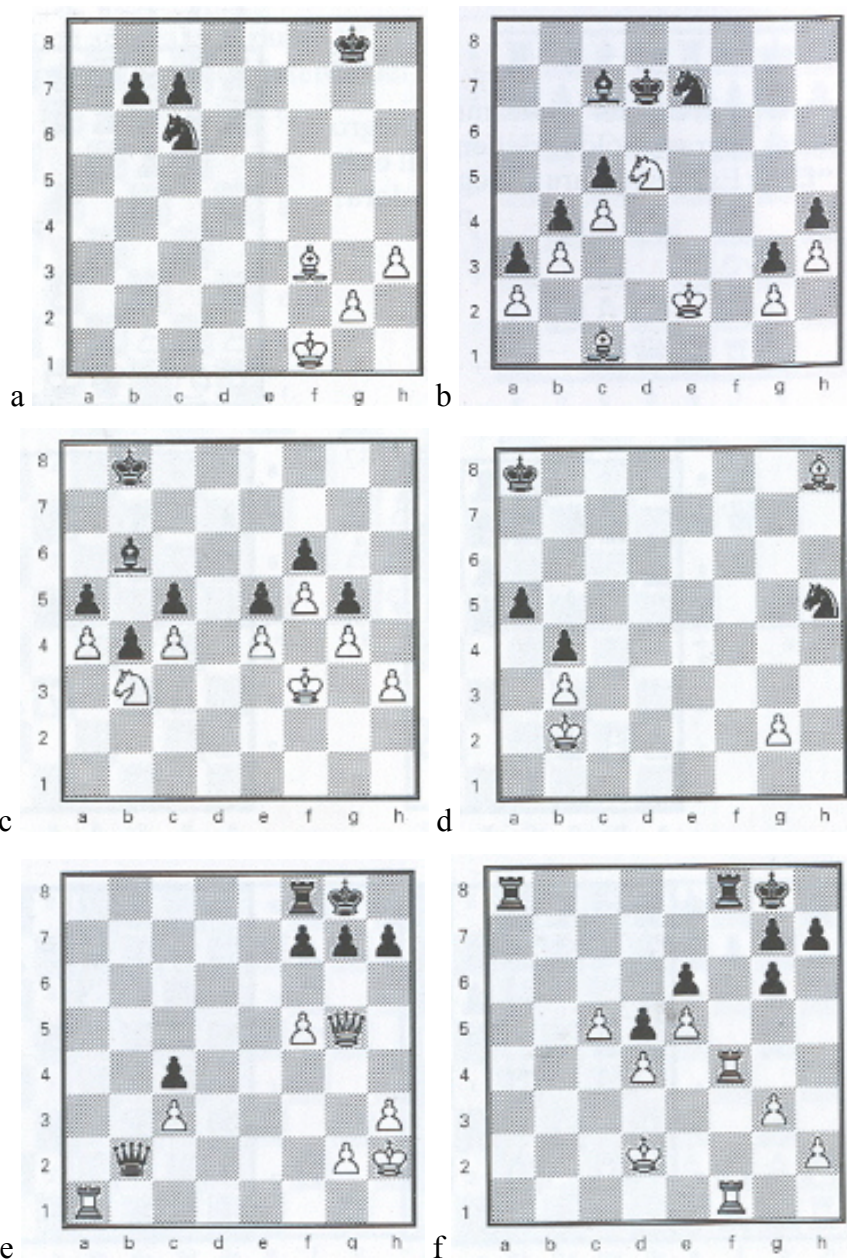
10.- ¿Cuál es la mejor jugada del blanco?



11.- ¿Cómo se puede ganar en esta posición?



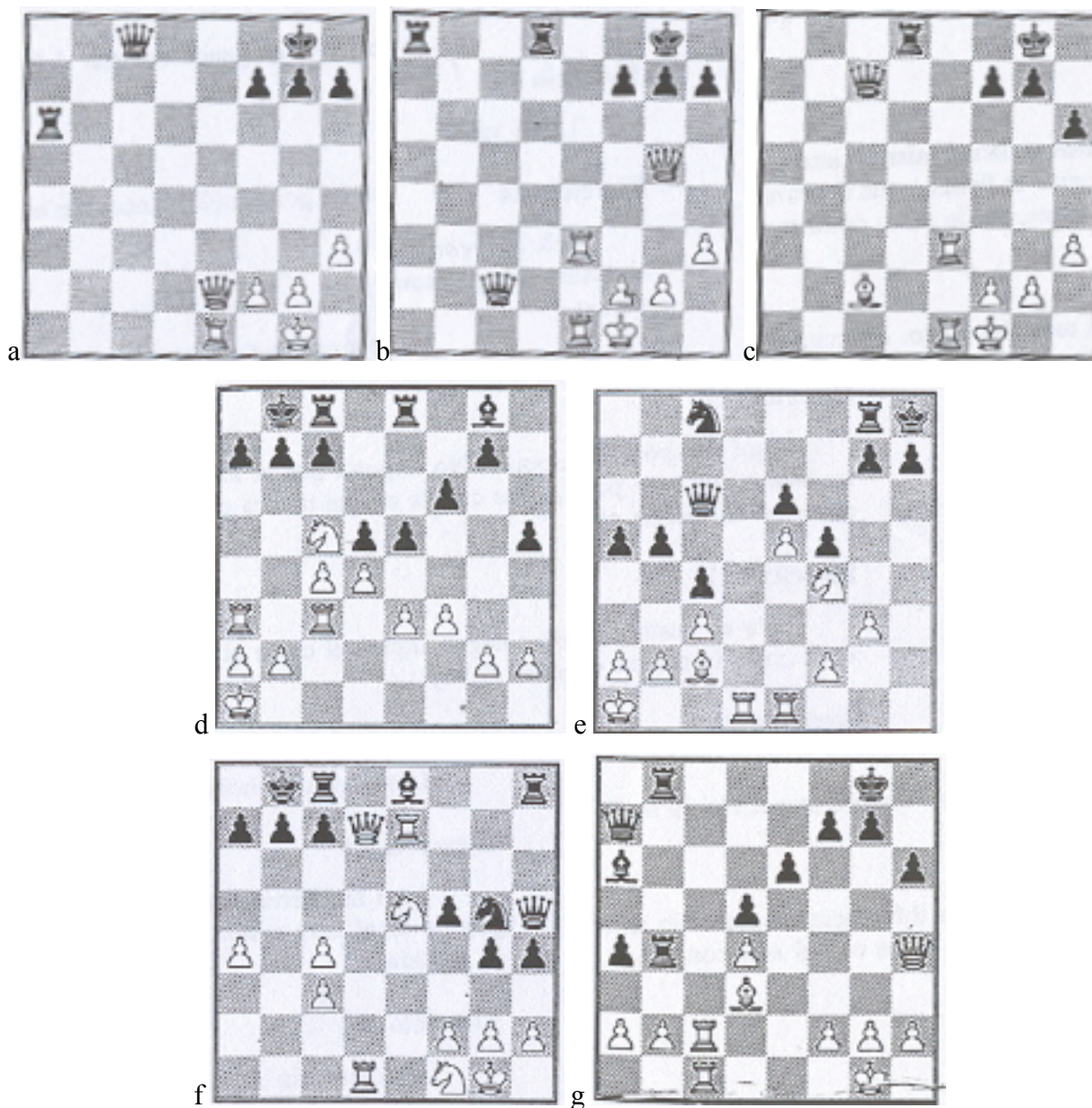
12.- En estos ejercicios juegan las blancas. ¿Qué plan seguirían para conseguir ventaja?



13.- ¿Es correcto el desarrollo del bando negro? Razónalo



14.- Juegan las blancas. Decir si pueden dar mate en dos o tres movimientos. Indicarlos.



15.- El blanco amenaza la casilla “f7” con dos piezas. ¿Cuál es la mejor defensa del negro?



SOLUCIONES

Página 8: en los ejercicios 1 y 3 el rey debe pasar por casillas dominadas por piezas contrarias, la torre y el alfil respectivamente. En el ejercicio 2 está en jaque, mientras que en el 4 tiene una pieza en medio.

En la misma página, En el ejercicio 5 sólo es posible el enroque corto, pues la otra torre ya se ha movido. En el 6 cualquiera de los dos. En el 7 el largo, pues el corto lo impide la torre negra, mientras que en el 8 ninguno es posible, al estar el rey en jaque.

Página 10. Ejercicio 1: Cxe5. Las negras mueven Txe5, con lo que las blancas mueven su peón a f4, haciendo un doble ataque a Caballo y Torre. Ejercicio 2: Td8+, las negras deben comer con Rxd8, pero entonces el Caballo blanco lanza un doble ataque a Rey y Reina, con Ce6.

PROBLEMAS DE AJEDREZ

1.- Tres movimientos: Ce3, Cc2 y Cxb4.

2.- En la primera el rey negro no está en jaque y no puede mover, luego está ahogado y son tablas. En la segunda está en jaque y no puede mover, luego es mate.

3.- Sí, es mate.

4.- a) El Rey se come a la Dama, no es mate.

b) El rey captura a la Torre, tampoco es mate.

c) Af8, deteniendo el jaque que tampoco es mate.

d) H7

e) La casilla f7 no es posible, luego es mate.

5.- a) De5 b) Cc7 c) Dd6 d) e8 corona, y se convierte en Dama o Torre. f) Th8

6.- Tg7+, el rey retrocede Rh8, Th7+, el rey vuelve Rg8, y la Torre de a7 da mate con Tg7.

7.- Ag2 seguido de Af1 y Axa6, el peón de a6 es indefendible por el caballo negro, que necesitaría más movimientos.

8.- Las blancas. Su Torre se puede mover a cualquier posición, mientras que la negra está inmovilizada para defender sus peones.

9.- No, porque entonces el peón de e4 llegaría a coronar sin que el rey pudiera alcanzarlo.

10.- Coronar el peón y convertirse en Caballo, dando jaque mate.

11.- Td8. La torre negra no puede hacer nada.

12.- a) Axc6, las negras mueven Pxc6, y tienen los peones doblados, fáciles presas del rey blanco.

b) La solución es cambiar los caballos con Cxe7. Si las negras mueven Rxe7, entonces las blancas mueven Ag5, y los peones negros son indefendibles.

c) h4, aunque las negras capturan el peón, el rey blanco puede entrar por esa banda, capturarlo y amenazar otros luego.

d) Ae5. El caballo negro no se puede mover, y es capturado con g4.

e) f6. La única defensa para el mate es g6, pero con Dh6 el siguiente movimiento es mate.

f) Cambiar todas las torres con Txf8 y siguientes, ya que el peón de c5 sin torres es ganador.

13.- No. El Alfil de D6 impide el movimiento del peón, y especialmente la Dama de h4 será expulsada con Cf3, ganando un movimiento.

14.- a) De8, aunque las negras se defiendan con Dxe8, las blancas mueven Txe8 y mate.

b) Dxd8, aunque las negras se defiendan con Txd8, las blancas mueven Txc8 y mate.

c) Te8, aunque las negras se defiendan con Txe8, las blancas mueven Txc8 y mate, gracias al Alfil.

d) Cd7+, las negras mueven Ra8, las blancas atacan con Ta7+, y aunque el rey negro se defiende con Rxa7, las blancas mueven Ta3, que es mate.

e) Cg6+, las negras sólo pueden hacer hxg6, pero las blancas mueven Th1 y mate.

f) Cc6+, las negras pueden mover el rey o capturar el Caballo con el peón, pero entonces la Dama o la Torre de d1 darían mate.

g) Tc8+, aunque las negras pueden capturarla con su torre o el Alfil de a6, las blancas tienen la torre de c1 o la dama, que con Dd8 da mate.

15.- La mejor es d5, se pierde un peón pero se salva la reina, que en el otro caso posible moriría defendiendo a su Rey del mate por el Alfil.