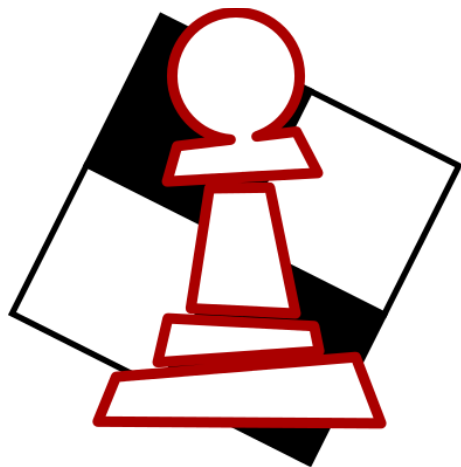


Ajedrez a la escuela 1. Nociones generales



Objetivo de una partida de ajedrez:

Dar **jaque mate al rey** para ganar la partida, o que a nuestro compañero de juego se le acabe el tiempo antes que a nosotros, si jugamos con tiempo.

Jaque: se amenaza al rey, pero se puede evitar. Se tiene que avisar.

Jaque mate: el rey es atacado y no puede ser defendido. Se gana o pierde la partida.

Ahogado: cuando, sin estar en jaque, no se puede realizar ninguna jugada legal con ninguna pieza. Da lugar a tablas.

ORÍGENES DEL AJEDREZ

El ajedrez que conocemos, según la wikipedia, surgió en Europa durante el siglo XV, como evolución del juego persa *shatranj*, que a su vez surgió a partir del más antiguo *chaturanga*, que se practicaba en la India en el siglo VI. Aunque una de sus leyendas dice que fue Lahur Sessa, un joven hindú modesto y humilde, el inventor del juego del ajedrez al escuchar que el rey Ladava estaba triste por la muerte de su hijo. Lahur le ofreció el juego como entretenimiento para olvidar sus penas. El Rey al conocer el juego quedó tan maravillado que le ofreció lo que quisiera pedirle. Lahur "sólo" le pidió 1 grano de arroz en la primera casilla, 2 en la segunda, el doble en la tercera,... y así hasta la 64. El rey pensó que eso sería muy fácil de cumplir, pero se encontró con que no había arroz suficiente en todos los graneros del reino para pagarle y le regaló su reino.

NORMAS

- Antes y después de jugar nos saludamos.
- Comienza a jugar quien tiene blancas. Se puede decidir por acuerdo o por sorteo.
- Pieza tocada, pieza jugada.
- Pieza que toca casilla, se queda en ella.
- Con la tercera jugada ilegal se pierde la partida.

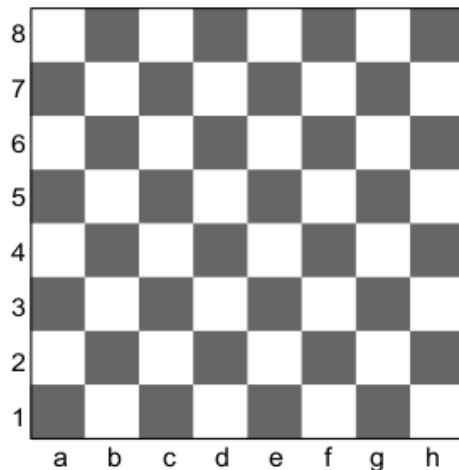
CONSEJOS

- Ante cada movimiento del contrario, observar que piezas y casillas ataca o protege esa pieza.
- Defenderse protegiendo las piezas propias y atacando las contrarias.
- Intentar no mover dos veces seguidas la misma pieza.
- No sacar la reina demasiado pronto.
- Aprender jugadas tácticas: dobles (calzoncillos y gafas), clavadas, descubiertas,... y finales.

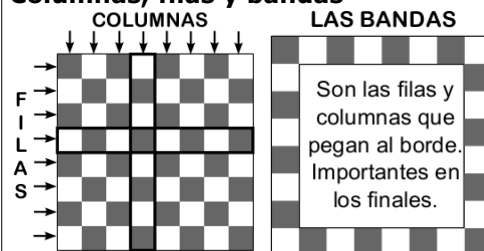
EL TABLERO

El tablero tiene 64 casillas blancas y negras alternas.

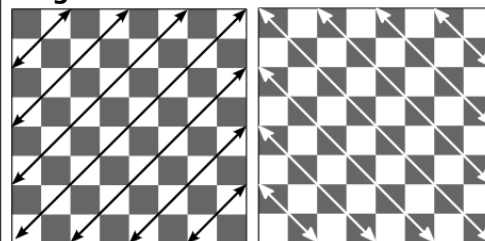
Las casillas se nombran por sus coordenadas. Ej.: e4, g6, b5, f7, d1,... En el lado de las blancas comienzan, en su esquina izquierda, las columnas con letras minúsculas de la "a" a la "h" y la numeración de las filas del 1 al 8.



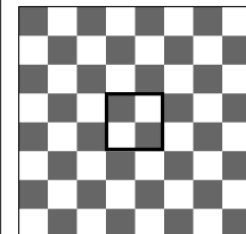
Columnas, filas y bandas



Diagonales

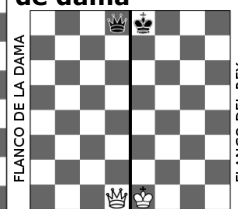


Centro



Hay que intentar controlarlo desde el inicio de la partida

Flancos de rey y de dama

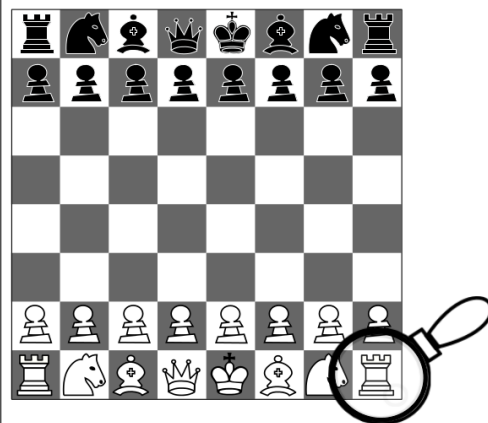


VALOR DE LAS PIEZAS

Aunque en el valor de las piezas no hay acuerdo ya que también depende de su situación en el tablero o de otras variables, esta referencia puede ayudar para los cambios de piezas cuando nos estamos iniciando en ajedrez:



COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS



- La esquina de la derecha siempre tiene que ser una casilla blanca.
- La dama tiene que estar en una casilla central de su color.

ANOTACIÓN DE LA PARTIDA

Con el **sistema algebraico** resumido utilizado habitualmente, los movimientos se anotan con la inicial en mayúscula de la pieza movida (ninguna letra para el Peón):

Español	R = Rey	D = Dama	T = Torre	A = Alfil	C = Caballo
Inglés	K = King	Q = Queen	R = Rook	B = Bishop	N = Knight
Francés	R = Roi	D = Dame	T = Tour	F = Fou	C = Cavalier

Ej.: Cf3, el caballo se desplaza a f3.

Si hay dos piezas iguales que pueden ir a la misma casilla se anota junto a la letra de la pieza la columna de la misma, y si también coincide la columna para ambas piezas, se especifica la línea, entre la inicial de la pieza y la casilla a donde se mueve. Ej.: Ce5-f3

Signos especiales:

- Las **capturas** se anotan con una "x". No se escribe la letra de la pieza capturada, sólo la casilla en la que estaba. Ej.: Ab8xf4 o Alfil captura un Caballo en f4.
- En la **captura al paso** se anota la casilla donde se pone el peón y al lado se añade a.p. Ej.: fxg7 a.p.
- El **jaque** se representa con + y el **mate** con ++ o con #. Se anotan al final de su jugada. Ej.: Dh6-Rh1+. Se puede abreviar como Dh6+ o Ab8xf4# como Af4#.
- El **enroque corto** con 0-0 y el **largo** con 0-0-0.
- En la **coronación del peón** se indica la casilla y la pieza a transformar. Ej.: e8D, o con = antes de la letra inicial de la ficha en que se transforma. Ej.: e8=D.
- Las **tablas** se indican con "=" en ambos jugadores.

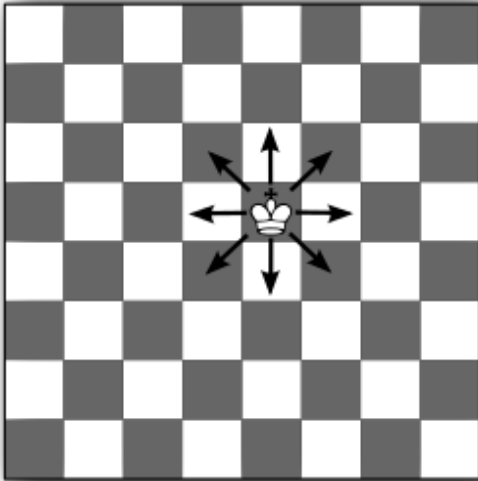
Signos especiales en comentarios:

En ocasiones, si "lees" una partida, puedes encontrar signos especiales para comentarla:

! jugada buena	!! jugada muy buena
? jugada mala	?? jugada muy mala
!/? jugada interesante	?! jugada dudosa
+/= ligera ventaja blanca	=/+ ligera ventaja negra
± (ó +/-) ventaja blanca	-/+ ventaja negra
+ - ventaja decisiva blanca	- + ventaja decisiva negra
N novedad teórica	

Ajedrez a la escuela 2. Las piezas y sus movimientos

REY - KING - ROI



- Avanza o retrocede en línea recta, y en cualquier dirección, pero sólo una casilla.
- NO puede saltar otras piezas.
- Captura cualquier pieza que encuentre en su camino.

Movimientos especiales

- **Enroque:** Se mueven a la vez el rey y una de las torres del mismo color. El rey se traslada dos casillas hacia una torre, y esa torre es movida por encima del rey, a la casilla que éste acaba de cruzar.

El enroque puede ser:

- **Corto** si se hace en el flanco del rey



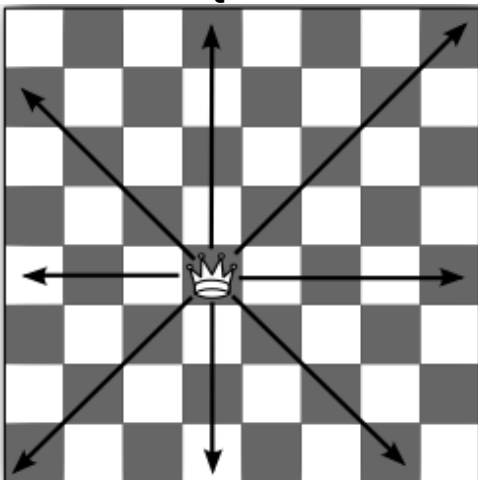
- **Largo** en el flanco de la dama



Es ilegal si:

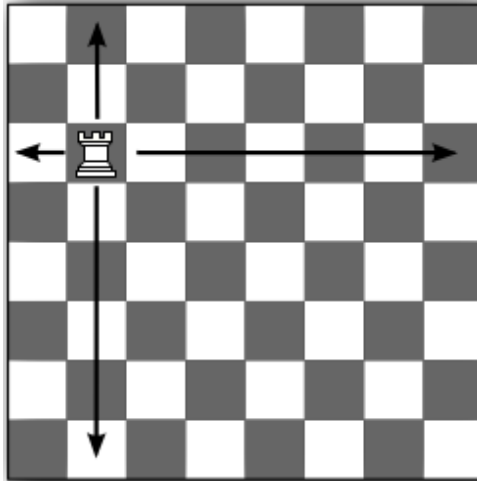
- El rey o la torre, ya han sido movidas.
 - Entre el rey y la torre hay alguna pieza.
 - Las casillas que tienen que cruzar el rey o la torre, o la que finalmente han de ocupar, estuviesen amenazadas.
- **Ojo con estos mates:** pastor, loco o tonto, pasillo, Morphy, coz, bird, Boden,...

DAMA - QUEEN - DAME



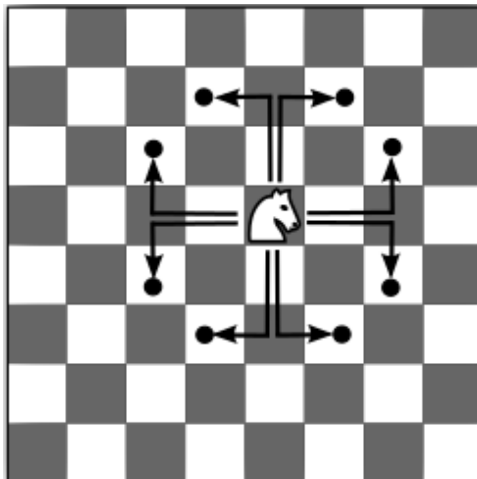
- Avanza o retrocede en línea recta y en cualquier dirección.
- Se desplaza tantas casillas como se quiera.
- NO puede saltar otras piezas.
- Captura cualquier pieza que encuentre en su camino.

TORRE - ROOK - TOUR



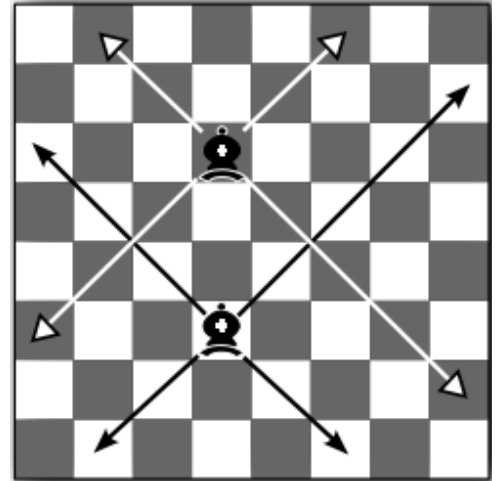
- Avanza o retrocede en línea recta por filas y columnas.
- Se desplaza tantas casillas como se quiera.
- NO puede saltar otras piezas.
- Captura cualquier pieza que encuentre en su camino.

CABALLO - KNIGHT - CAVALIER



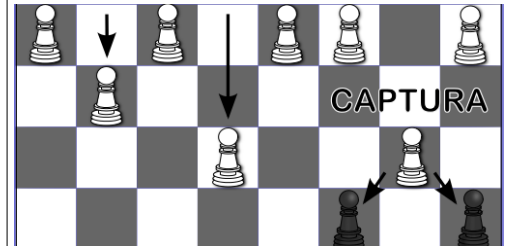
- Es la única pieza que no avanza en línea recta.
- Puede saltar sobre otras piezas.
- Su movimiento se llama salto y tiene forma de "L" dando 2 pasos rectos en horizontal o vertical y otro a un lado.
- Tras el salto llega a una casilla de distinto color del que partió.
- Captura la pieza que esté en la casilla final de su movimiento.
- Cada vez que salta cambia el color de su casilla.

ALFIL - BISHOP - FOU



- Avanza o retrocede en línea recta por las diagonales.
- Se desplaza tantas casillas como se quiera.
- Un alfil va siempre por las diagonales negras y el otro por las blancas.
- NO puede saltar otras piezas.
- Captura cualquier pieza que encuentre en su camino.

PEÓN - PAWN - PION



- Avanza en línea recta una casilla, no puede retroceder y NO puede saltar otras piezas.
- Sólo al principio (si se quiere) cada peón puede avanzar 2 casillas.
- Sólo captura en diagonal, nunca de frente.

Movimientos especiales

- **Captura al paso:** Cuando un peón sale de su casilla dando dos pasos y hay un peón contrario a una fila de distancia, éste puede decidir en ese momento la "captura al paso": el que sale quedaría capturado y el que lo captura pasa a la posición en la que lo capturaría si hubiera ido casilla a casilla.
- **Coronar:** Si un peón llega a su octava fila, se puede reemplazar en ese momento por cualquier otra pieza, aunque ya esté en el tablero, menos el rey. Esta puede ser caballo, alfil, torre o dama y deberá retirarse el peón del tablero al cambiarlo.

FASES DE UNA PARTIDA

Apertura. Las primeras jugadas. Objetivos:

- Controlar el centro
- Desarrollar las piezas protegiendo al rey

Medio juego. Objetivo: Planificar estrategias para dar jaque mate

Final. Las últimas jugadas. Objetivo: dar jaque mate o, si se está muy mal, buscar tablas.

- Cuidado con: coronaciones, centralizar el rey, regla del cuadrado,...
- Mates para finales: escalera con torres, beso de la muerte, con rey y torre,...
- La partida puede terminar por jaque mate, renuncia (abandono de partida) o tablas.
- Las tablas pueden ser por acuerdo; por rey ahogado; cuando ningún jugador tiene piezas suficientes para dar jaque mate; si se repite tres veces seguidas la misma posición con las mismas piezas; después de 50 jugadas sin hacer capturas ni avanzar peones; o después de 21 jugadas con el rey solo sin que se le dé mate.