

# INTRODUCCIÓN

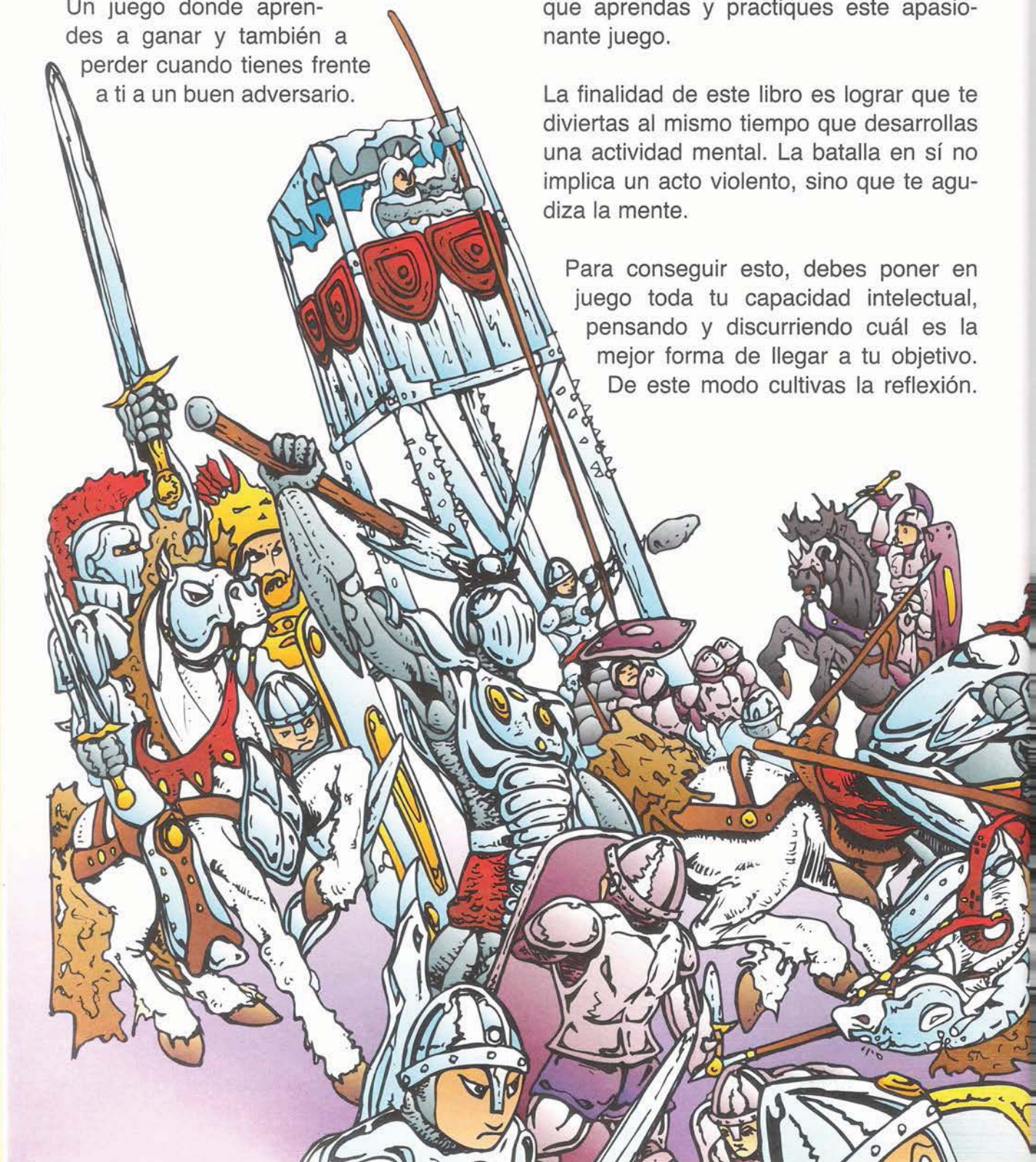
Un juego apasionante, porque es en sí una batalla, una batalla entre caballeros donde prima el cálculo, la estrategia, el riesgo y la valentía.

Un juego donde aprendes a ganar y también a perder cuando tienes frente a ti a un buen adversario.

Este libro ilustrado al modo de una batalla entre caballeros medievales imaginarios te enseñará desde el principio los elementos, las reglas y las jugadas básicas para que aprendas y practiques este apasionante juego.

La finalidad de este libro es lograr que te diviertas al mismo tiempo que desarrollas una actividad mental. La batalla en sí no implica un acto violento, sino que te agudiza la mente.

Para conseguir esto, debes poner en juego toda tu capacidad intelectual, pensando y discurriendo cuál es la mejor forma de llegar a tu objetivo. De este modo cultivas la reflexión.

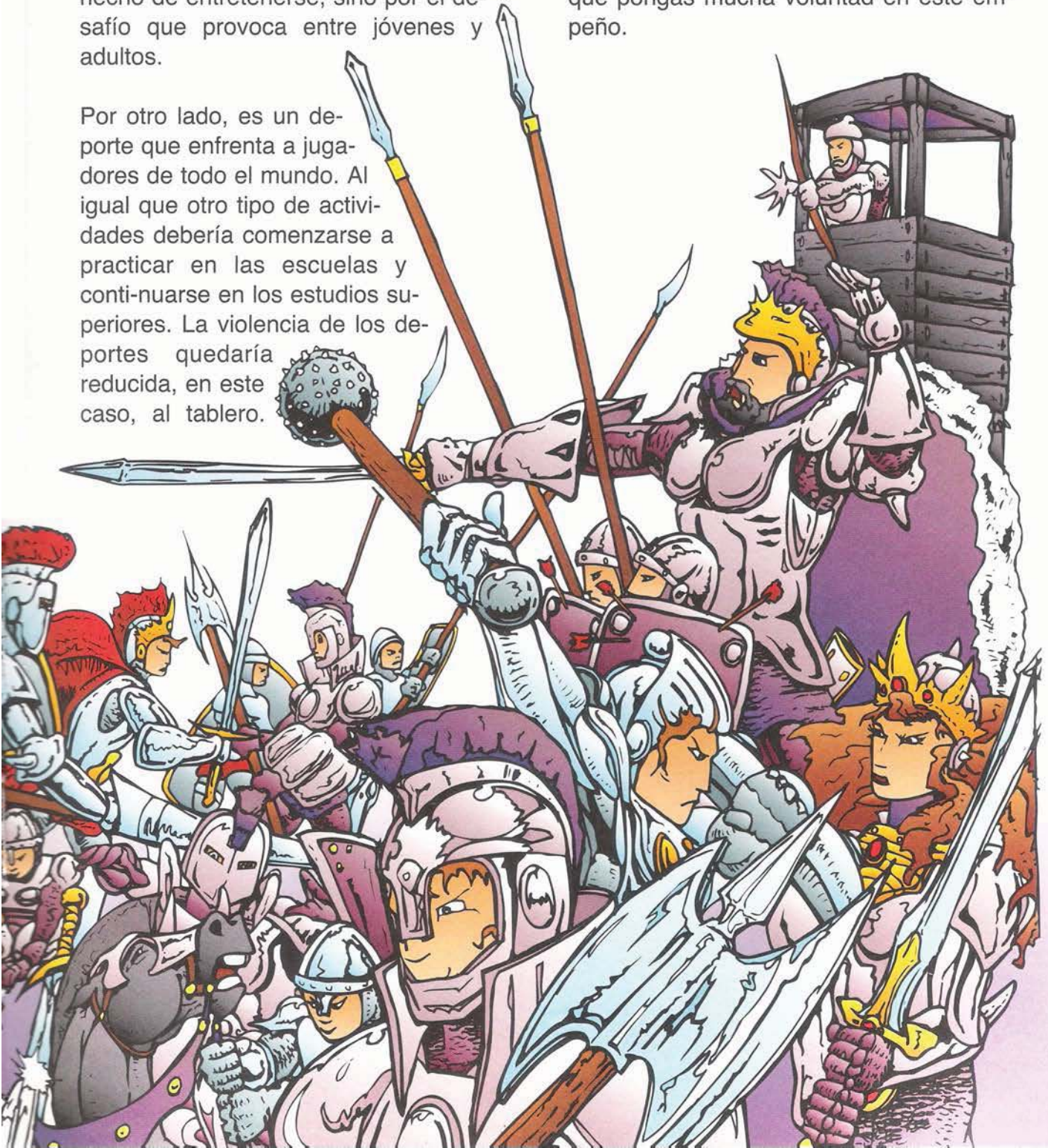




Este juego está muy extendido por todo el mundo. Es una diversión que une a gentes de diferentes idiosincracias y edades: no es difícil encontrar a personas mayores jugando con niños. No simplemente por el hecho de entretenerse, sino por el desafío que provoca entre jóvenes y adultos.

Por otro lado, es un deporte que enfrenta a jugadores de todo el mundo. Al igual que otro tipo de actividades debería comenzarse a practicar en las escuelas y continuarse en los estudios superiores. La violencia de los deportes quedaría reducida, en este caso, al tablero.

Por último, te recomendamos que utilices esta obra como un «libro de consulta», al que tendrás que recurrir cada vez que lo necesites, hasta que hayas llegado a un completo dominio. Asimismo te deseamos que pongas mucha voluntad en este empeño.





# HISTORIA DEL JUEGO

El origen de este juego es una gran incógnita, aunque suponemos que nació como juego de estrategia militar. Comenzó a practicarse hace unos 2.200 años a orillas del Ganges, siendo los budistas quienes lo ejercitaron y difundieron, probablemente aprendido de otras civilizaciones. Este primitivo juego difiere bastante del moderno. Al parecer, aquel se jugaba con dados, haciendo depender del azar el movimiento y la suerte. Había cuatro bandos combatientes o frentes de batalla alineados dos a dos y formados por un menor número de piezas de las que conocemos hoy en día. Más tarde se suprimieron los dados y sólo

quedaron dos bandos, por lo que el juego llegó a adquirir un aspecto más parecido al actual.

Se introdujeron procedimientos como el enroque, la ampliación del campo de acción de la dama, etc.

Hace unos 500 años el juego del ajedrez tenía ya la fisonomía actual. Precisamente fueron los budistas quienes lo transmitieron por el continente asiático, y no fue hasta que cayó en conocimiento de los árabes, al conquistar Persia en el siglo VII, cuando alcanzó un gran esplendor. Entre los grandes jugadores se encuentran muchos califas y visires. Desarrollaron e idearon grandes partidas y bellos finales de juego. También este apasionante juego se propagó por toda Europa gracias a los árabes, cuando éstos conquistaron España. Se ajustó inmediatamente al gusto de los señores feudales europeos. Desde esa época no se ha dejado de practicar en los cinco continentes y no ha sufrido modificaciones desde entonces.

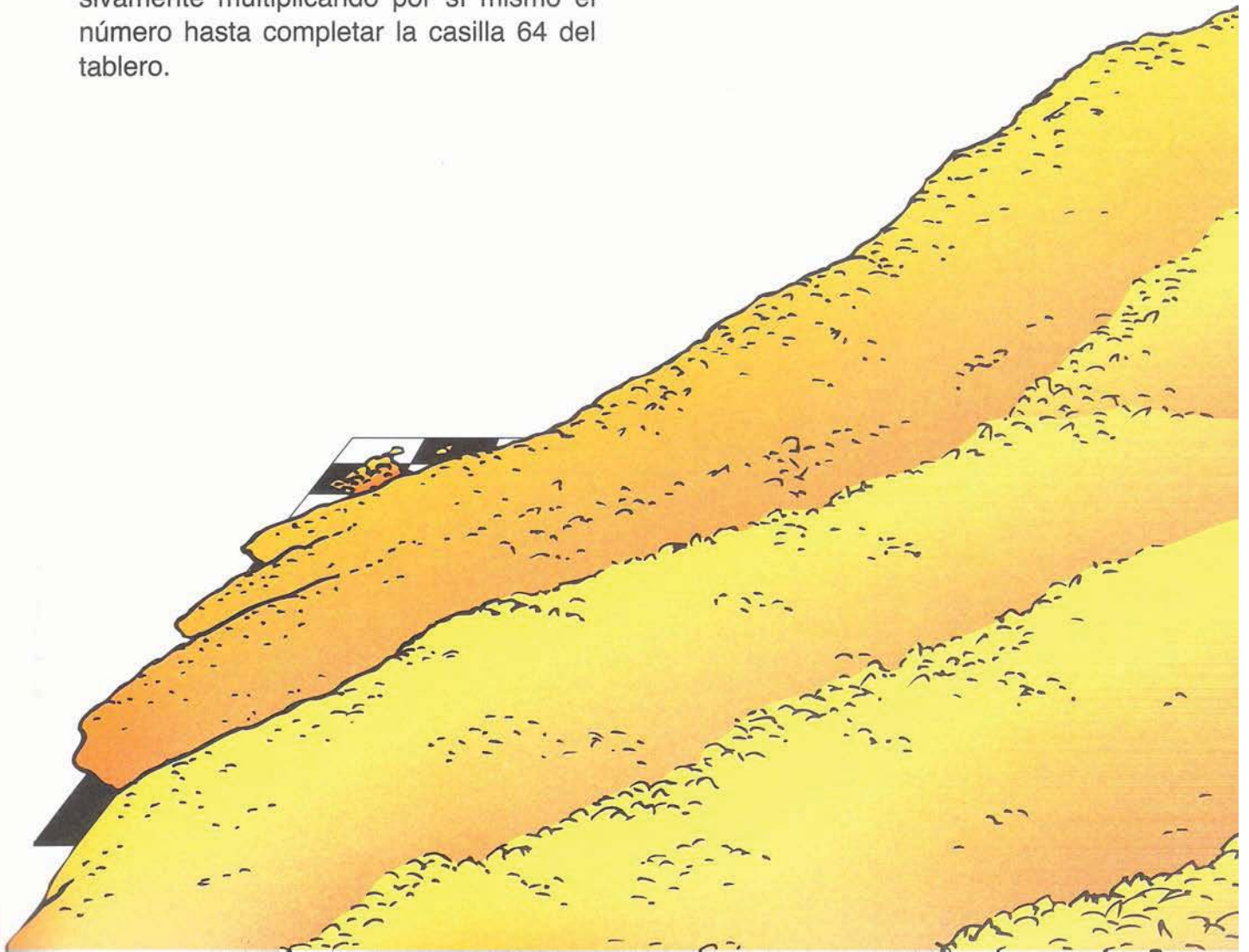




## La leyenda del grano de trigo

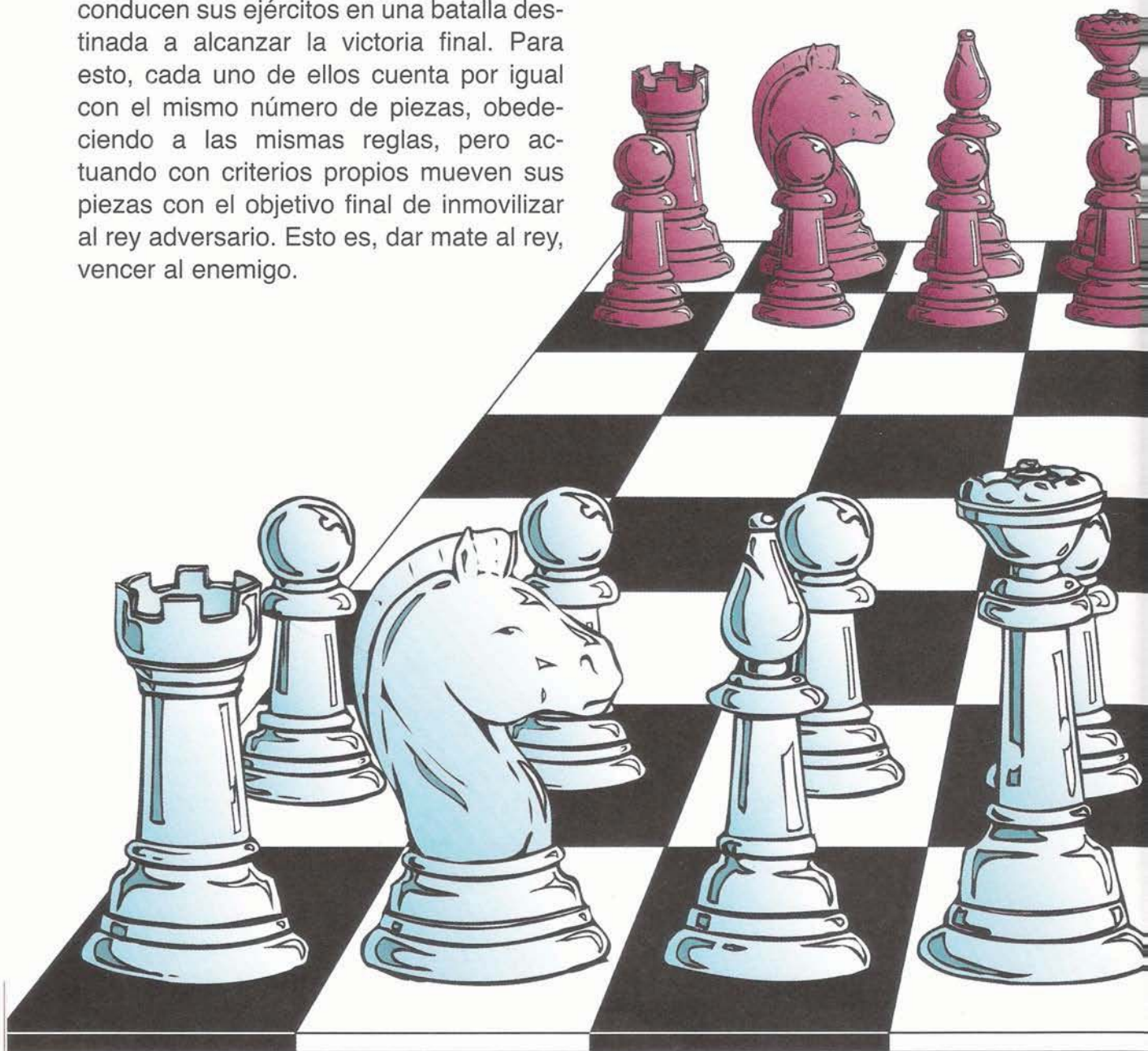
Una leyenda de origen hindú nos revela al creador del juego del ajedrez: Sissa. En la corte de un rey de la India, Sissa, encargado de la educación del príncipe, ideó, precisamente para demostrar que un rey no es nada sin el apoyo de sus súbditos, un juego: el ajedrez. Maravillado por el juego, el príncipe ofreció a Sissa lo que éste quisiera pedirle. Sissa, que era muy sabio e inteligente, le solicitó un grano de trigo para la primera casilla del tablero de ajedrez, dos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para la cuarta, y así sucesivamente multiplicando por sí mismo el número hasta completar la casilla 64 del tablero.

Al príncipe le pareció que el deseo de su maestro era muy modesto, pero sumando, calculando y multiplicando no tardó demasiado en darse cuenta de lo imposible que sería concederle el deseo, pues necesitaría al menos 18.446.744.073.709.551.615 granos de trigo. Esto implicaría tener que sembrar la tierra de 76 planetas como el nuestro.



# PRESENTACIÓN

El juego del ajedrez es un ejercicio para desarrollar la inteligencia. Generalmente, se juega entre dos personas; una de las cuales juega con las piezas blancas y el otro con las piezas negras. El soporte físico del juego es un tablero dividido en 64 casillas cuadradas iguales pintadas alternativamente en blanco y en negro. En este espacio se enfrentan dos inteligencias, dos jugadores que al modo de generales conducen sus ejércitos en una batalla destinada a alcanzar la victoria final. Para esto, cada uno de ellos cuenta por igual con el mismo número de piezas, obedeciendo a las mismas reglas, pero actuando con criterios propios mueven sus piezas con el objetivo final de inmovilizar al rey adversario. Esto es, dar mate al rey, vencer al enemigo.





En el ajedrez hay 32 piezas en total, divididas en dos bandos: 16 blancas y 16 negras.

**Blancas:**

**Negras:**

1 rey



1 rey



1 dama



1 dama



2 torres



2 torres



2 alfiles



2 alfiles



2 caballos



2 caballos



8 peones



8 peones

