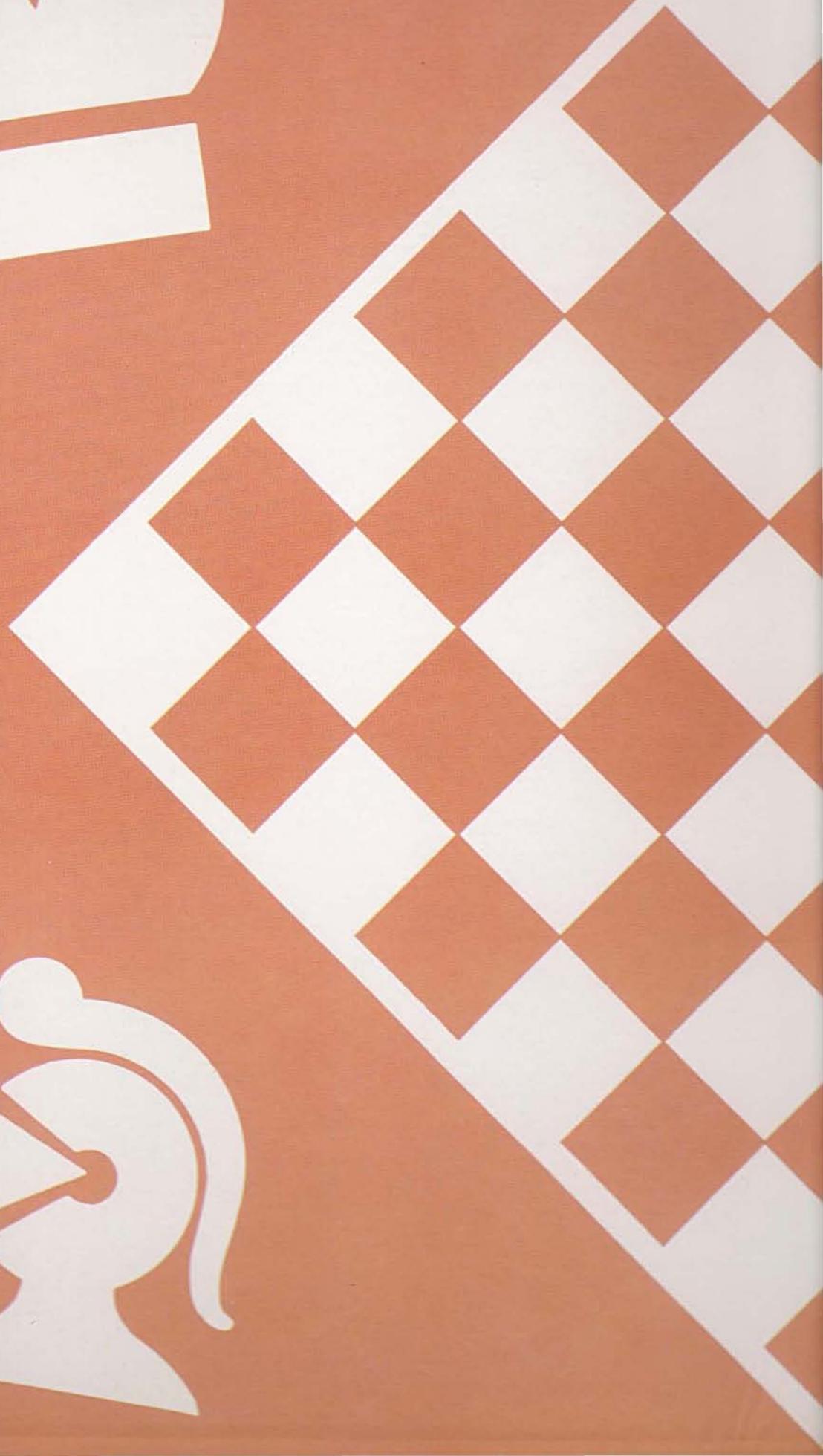
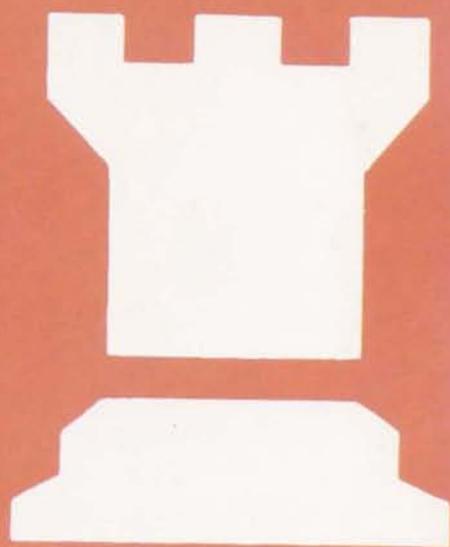
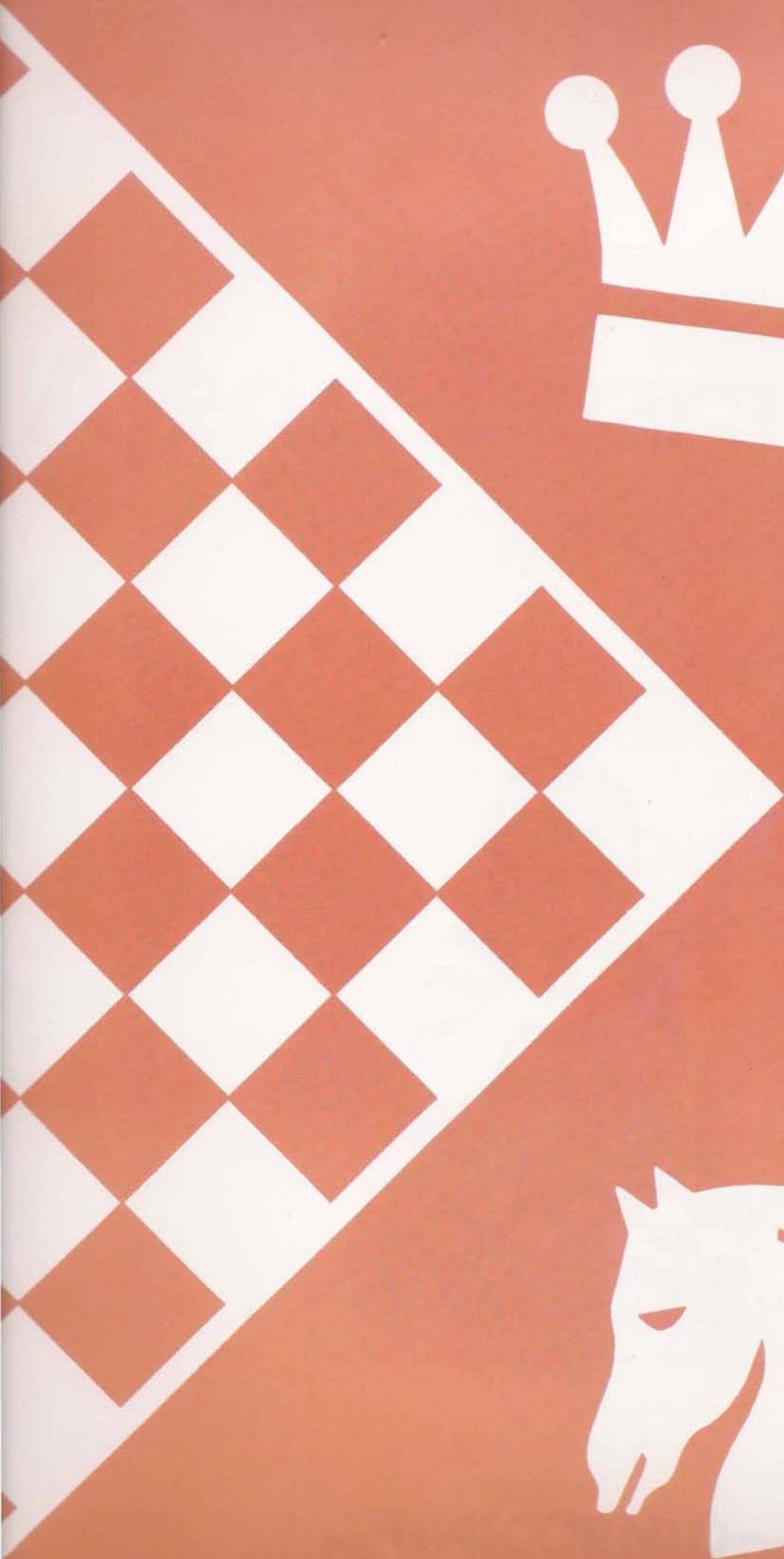


Ajedrez para niños







Texto: José Luis Brasero
Ilustraciones: J. M. Miralles
Esquemas: G. Marí
Fotografías: Jordi Carreras

© 1982 Ediciones Martínez Roca, S. A.
Gran Vía, 774 - 08013 Barcelona
ISBN 84-270-0685-3

Depósito Legal: 43737-1989
Fotocomposición: Cucurella I.G.-Manresa
Impreso por Sirven Gráfico, Casp 113, 08013 Barcelona

Impreso en España - Printed in Spain

Ajedrez para niños



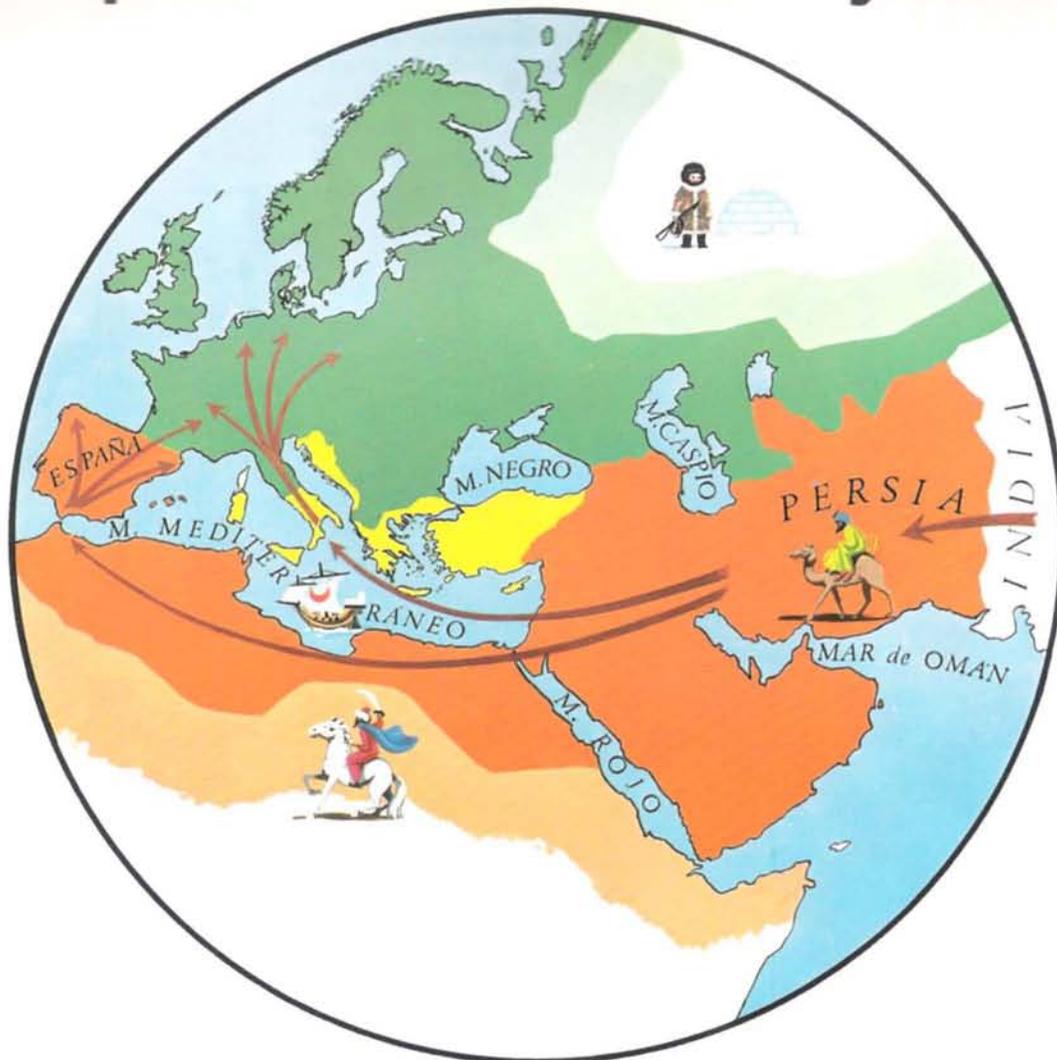
 **UNICORNIO**
Ediciones Martínez Roca, S. A. 



índice

Pequeña historia del ajedrez.....	7
El tablero.....	8
Colocación, 8.- Flancos o alas, 8.- Líneas, 9.- Columnas, 9.- Diagonales, 9.- Centro, 9.	
Ajedrecistas famosos.....	9
Las piezas.....	10
Colocación de las piezas, 10.- Movimiento de las piezas, 11.- Las piezas toman o capturan, 13.	
¿Qué es el ajedrez?.....	14
El juego del rey.....	15
El rey al ataque, 16.- El rey se defiende: el enroque, 16.- El jaque, 17.- Cuando los reyes se quedan solos, 18.	
Mates rápidos.....	19
Mate del pastor, 19.- Mate del loco, 20.	
El juego de la dama.....	21
La dama sola a la conquista del rey, 22.- Posición de mate con dama y rey, 23.- Ejercicios de jaque mate con la dama, 24.	
El juego de la torre.....	25
Ejemplos de mate con la torre, 26, 27.- Ejercicios, 28.	
El juego de los alfiles.....	29
El juego del caballo.....	31
El juego de los peones.....	35
Jaque mate con peones, 36.- El peón corona, 36.- Doble de peón, 37.- Tomar "al paso", 37.	
La clavada y la oposición.....	38
Las tablas.....	39
Partidas simultáneas. Automatas y máquinas.....	40
Ejercicios finales.....	41
Ajedrez y filatelia.....	43
Consejos a un campeón.....	47

pequeña historia del ajedrez



Es creencia general que el ajedrez tuvo su origen en la India, a orillas del río Ganges. Las piezas no eran exactamente como las de ahora: consistían en elefantes, jinetes, carros y soldados de a pie, según la formación tradicional del ejército indio. El juego consistía en enfrentarse a dos de tales ejércitos, cada uno de ellos bajo las órdenes de un rey y de un ayudante o general (papel que mucho más tarde pasaría a desempeñar la reina o dama). Muy conocida es la leyenda según la cual fue un bramán indio quien inventó el ajedrez para divertir a su rey. Este quedó tan complacido por el juego que prometió al bramán darle lo que quisiera. El bramán —que debía ser un excelente matemático— pidió algo aparentemente muy sencillo: un grano de trigo para la primera casilla, dos granos para la segunda, cuatro para la tercera, ocho para

la cuarta y así, siempre el doble para cada casilla, hasta la sesenta y cuatro.

Cuando los sabios de la corte echaron las cuentas, vieron que habría que sembrar sesenta y cinco veces toda la superficie de la tierra para conseguir tanto trigo: salían más de dieciocho trillones de granos.

Todo esto ocurría más o menos hacia el siglo V de nuestra era. Cien años más tarde, el ajedrez pasaba a Persia —el país que hoy conocemos como Irán—, y de allí se fue extendiendo por todo el mundo árabe.

El ajedrez tuvo grandes adeptos entre los árabes, hasta el punto que muchas leyendas de *Las mil y una noches* tienen este juego como principal argumento. Fueron ellos quienes hacia el siglo IX lo trajeron a Europa a través de España e Italia. Posteriormente pasaría al continente americano.

Son muchísimos los personajes históricos que fueron a la vez expertos jugadores de ajedrez: desde santos, papas, reyes y emperadores, políticos y guerreros, filósofos y escritores, científicos y artistas, su relación sería interminable.

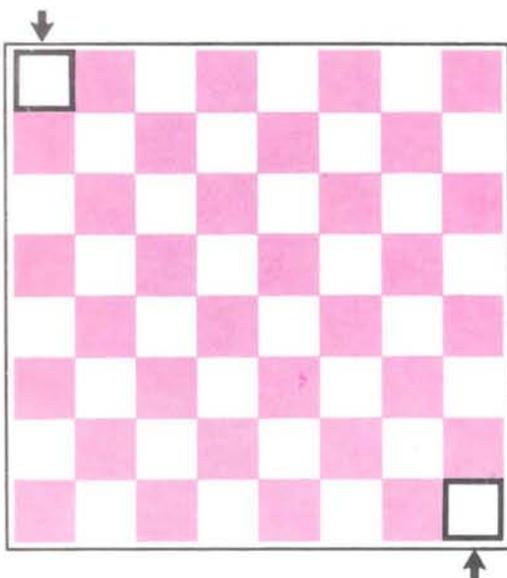


el tablero



Como hemos dicho al hablar de sus orígenes, el ajedrez trata de simular una batalla entre dos ejércitos. Como en la guerra, en una partida de ajedrez hay un despliegue de fuerzas, un plan de ataque y de defensa y numerosas operaciones estratégicas. El campo donde tiene lugar esta lucha es el tablero. El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en sesenta y cua-

tro cuadros, llamados casillas o escaques, 32 de los cuales son blancos y los otros 32 oscuros. En el lenguaje ajedrecístico, los cuadros claros se denominan "casillas blancas", y los oscuros "casillas negras". A los dibujos que representan un tablero se les llama "diagramas".

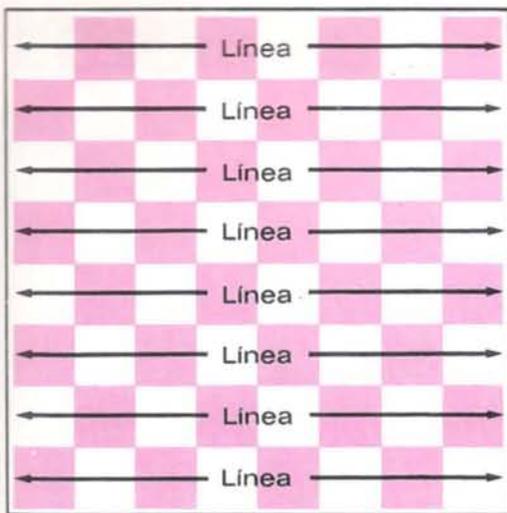


Colocación

La partida se disputa entre dos bandos o jugadores, situados uno a cada lado del tablero. Este debe colocarse de tal forma que la casilla del ángulo derecho sea siempre blanca.

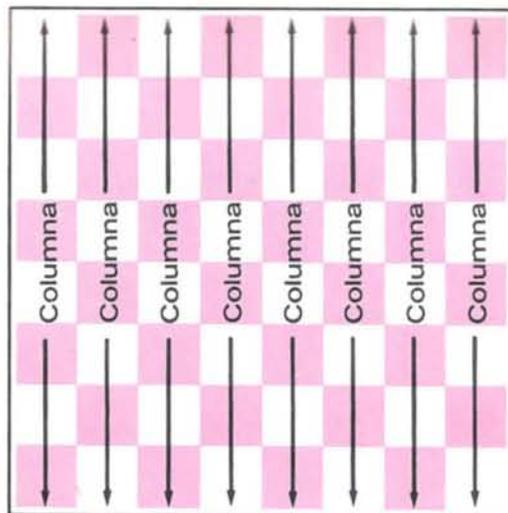
*Flancos
o alas*





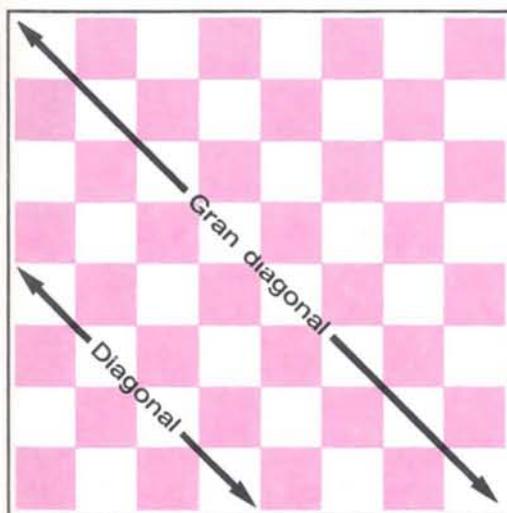
Líneas

Se da el nombre de líneas a cada una de las filas de casillas que van de un lado a otro del tablero en sentido horizontal.



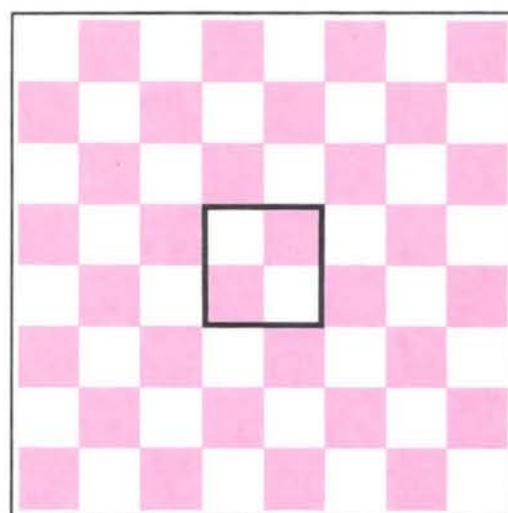
Columnas

Las hileras de casillas verticales respecto a la situación de los jugadores, reciben el nombre de columnas.



Diagonales

Se llaman así las filas de casillas de igual color que están unidas por sus vértices. Hay, pues, diagonales blancas y también diagonales negras.



Centro

El bando que ocupe o domine estas cuatro casillas será más fuerte que su contrincante.

ajedrecistas famosos



Capablanca



Alekhine



Tal

El joven cubano Capablanca fue, después de Steinitz y Lasker, el tercer campeón mundial, desde 1921 hasta 1927, año en que fue derrotado por el ruso Alekhine, que conservaría el título hasta su muerte, en 1946. Mikhail Tal tenía sólo 22 años cuando venció en Moscú a Botvinnik, otro gran campeón.

En 1972 sería un americano, Bobby Fischer, quien tras una emocionante y reñida lucha contra Boris Spassky conseguiría el undécimo título de campeón mundial. Pero Fischer se retiró enigmáticamente de las competiciones y por ahora son los soviéticos Karpov y Kasparov quienes luchan por el cetro mundial. En noviembre de 1985, Kasparov se proclamó campeón al vencer a Karpov en un match a 24 partidas celebrado en Moscú.



Fischer



Karpov



Kasparov

las piezas



1 REY



1 REINA o DAMA



2 ALFILES



2 CABALLOS



2 TORRES



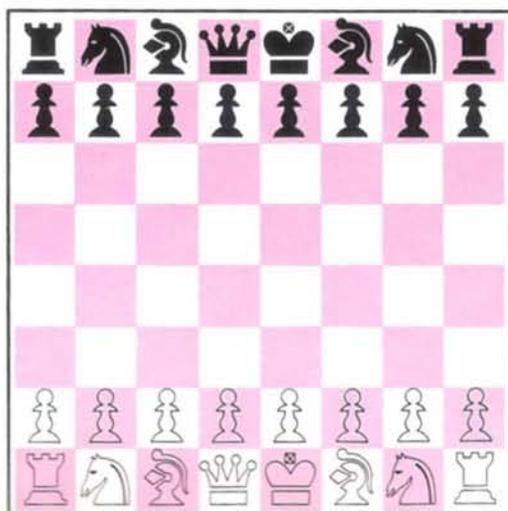
8 PEONES

Ahora que ya conoces el tablero —o campo de batalla—, es preciso que te familiarices con las piezas —las fuerzas— que van a tomar parte en el combate o partida. Los dos bandos se distinguen por su color. Así, las piezas se llaman **BLANCAS** o **NEGRAS** según sean muy claras o muy oscuras. Cada bando dispone de un Rey, una Dama (casi nunca se la llama Reina), dos Torres, dos Alfiles y dos Caballos, protegidos, todos ellos por una línea de ocho peones, que representan la infantería o fuerza de choque.

Cada jugador empieza pues la partida con dieciséis piezas; uno juega con las blancas y el otro con las negras. En todos los dibujos o diagramas, las blancas ocupan siempre la parte inferior del tablero.

dos Alfiles y dos Caballos, protegidos, todos ellos por una línea de ocho peones, que representan la infantería o fuerza de choque. Cada jugador empieza pues la partida con dieciséis piezas; uno juega con las blancas y el otro con las negras. En todos los dibujos o diagramas, las blancas ocupan siempre la parte inferior del tablero.

Colocación de las piezas



Antes de empezar la partida, las piezas se disponen como en este diagrama. Es lo que se llama "posición de salida".

Observad que la dama se coloca en la casilla de su mismo color. El rey, en cambio, en la casilla de color contrario. "Rey blanco, casilla negra; rey negro, casilla blanca".



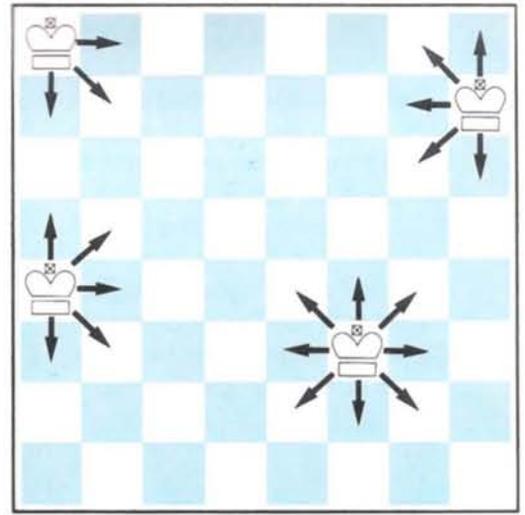
Movimiento de las piezas

“Mover” es llevar una pieza de una casilla a otra.

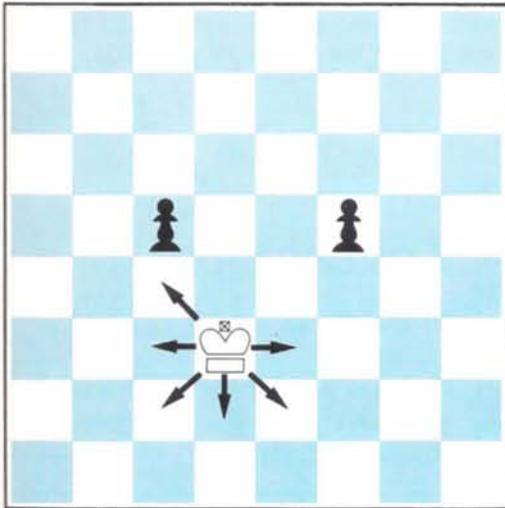
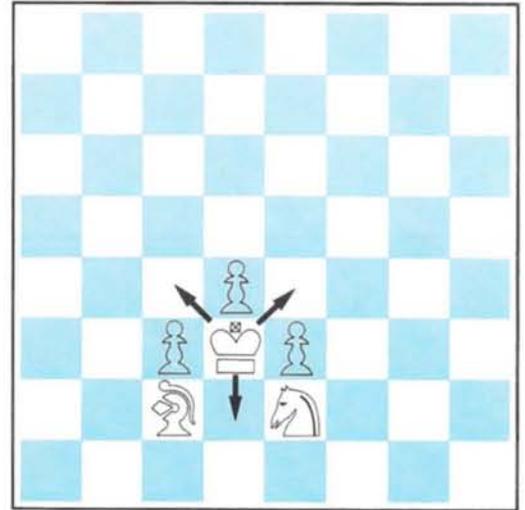
Las blancas tienen siempre la salida. Al iniciar la primera partida, los jugadores pueden sortear a cara o cruz cual de los dos llevará las blancas. En partidas sucesivas las llevará el otro jugador y saldrá primero. Las jugadas son alternativas. Nadie puede mover dos veces seguidas, ni siquiera la misma pieza.

El rey

El rey puede moverse una casilla en cualquier dirección: vertical, horizontal o diagonal.



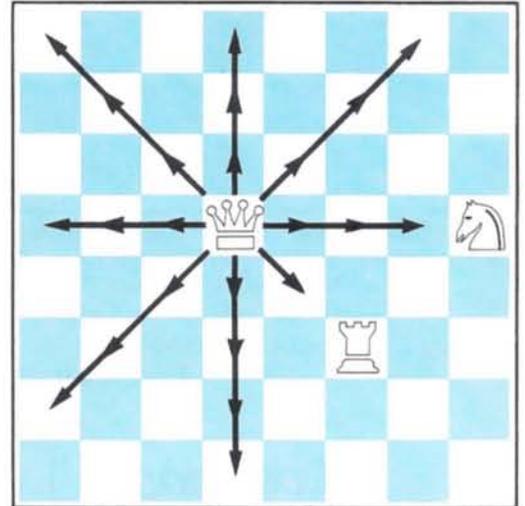
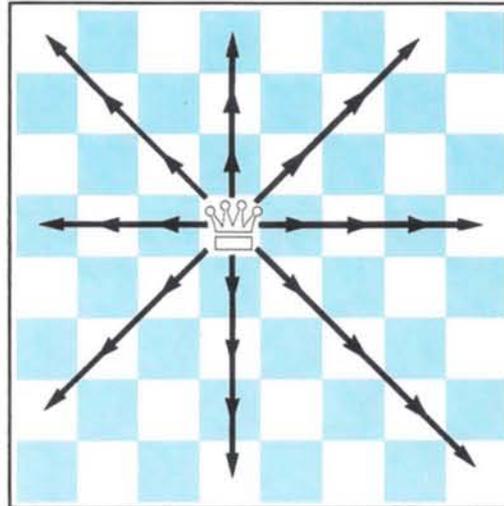
No puede moverse hacia casillas que estén ocupadas por otras piezas de su propio bando.



No puede moverse a casillas donde puede ser capturado por las piezas enemigas.

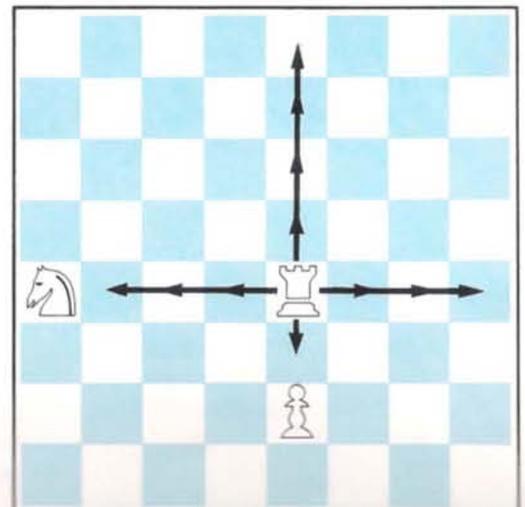
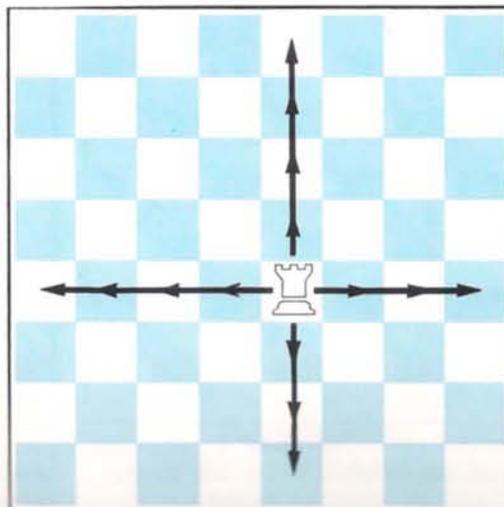
La dama

Todos los caminos están abiertos a la dama, que puede moverse hacia una, dos, tres, cuatro, cinco, seis o siete casillas, según donde se encuentre, y en cualquier dirección: vertical, horizontal o diagonal.



Las torres

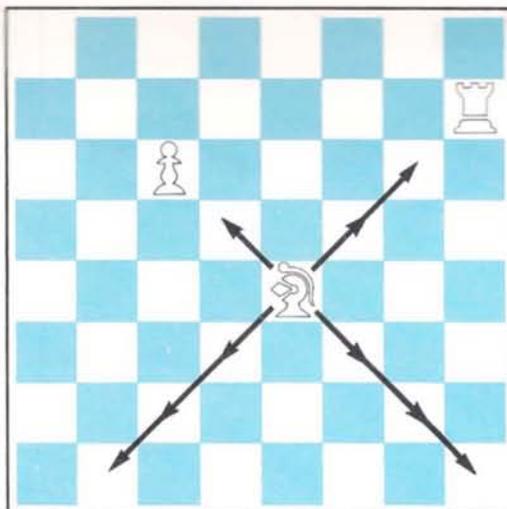
Las Torres pueden moverse a cualquier casilla en dirección vertical u horizontal, tanto hacia adelante como hacia atrás.



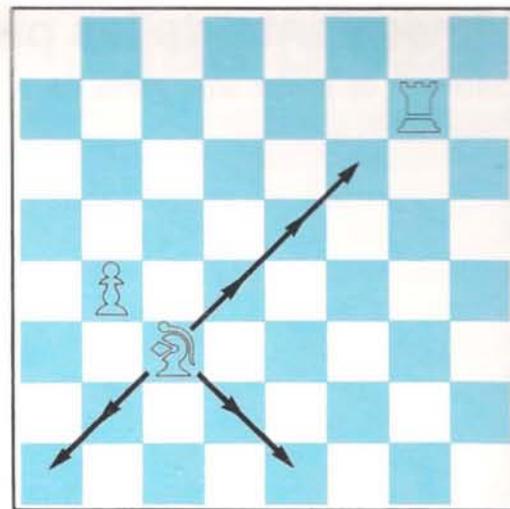
Los alfiles

Cada jugador dispone de dos alfiles: el alfil de Rey y el alfil de Dama, recibiendo este nombre según se hallen al lado de una u otra de estas dos piezas.

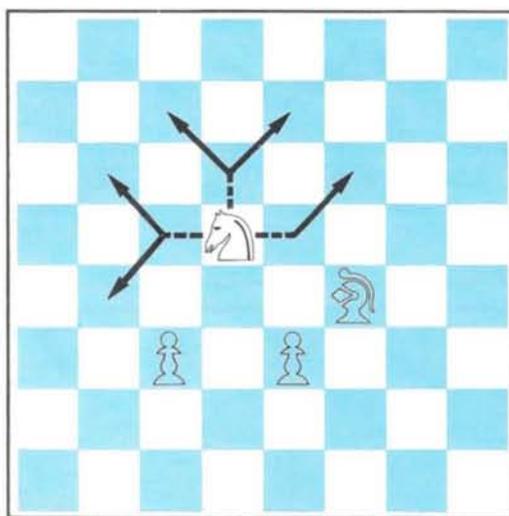
En cada bando estos dos alfiles parten desde casillas de diferente color, uno desde casilla blanca y el otro desde casilla negra.



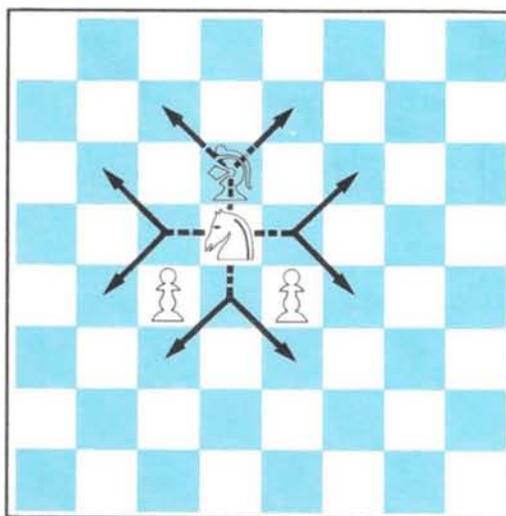
Los alfiles pueden desplazarse hacia adelante o hacia atrás por las casillas libres, pero sólo en diagonal.



Debido a este movimiento, un alfil sólo podrá moverse por las casillas del mismo color que la de su punto de salida.



Este caballo puede ocupar cualquiera de las casillas señaladas con una flecha.



Este caballo puede saltar por encima de cualquier pieza, propia o enemiga.

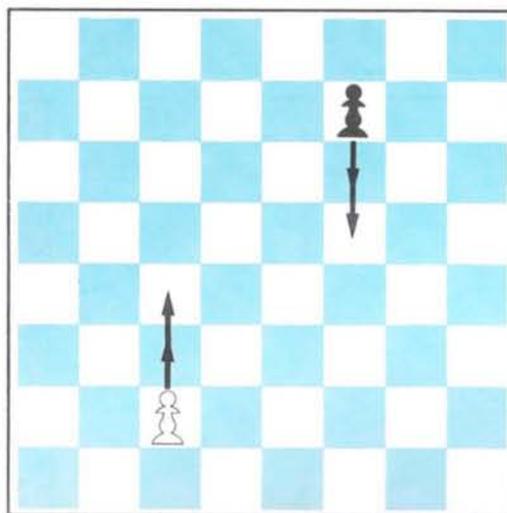
Los caballos

El caballo se mueve saltando. ¿Cómo? Como si fuera torre y alfil a la vez: torre y alfil que avanzaran sólo una casilla.

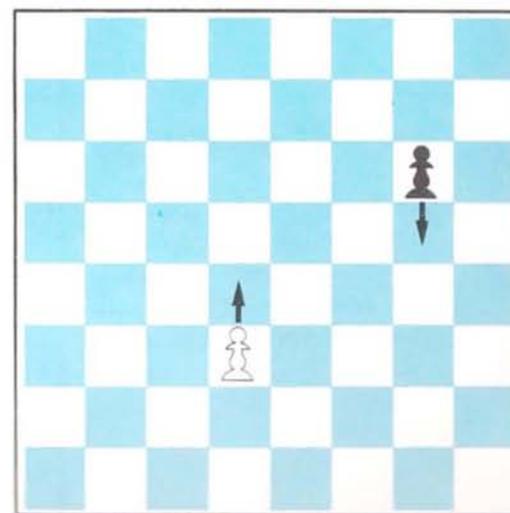
Los peones

Cuando el peón sale de su posición inicial puede avanzar una o dos casillas en línea recta; después solamente una y siempre por la misma columna.

Sólo puede avanzar en diagonal para capturar una pieza del bando contrario.



Estos peones pueden avanzar a cualquiera de las casillas señaladas con una flecha.



Estos peones sólo pueden adelantar una casilla por estar ya fuera de la línea de salida.

Las piezas toman o capturan

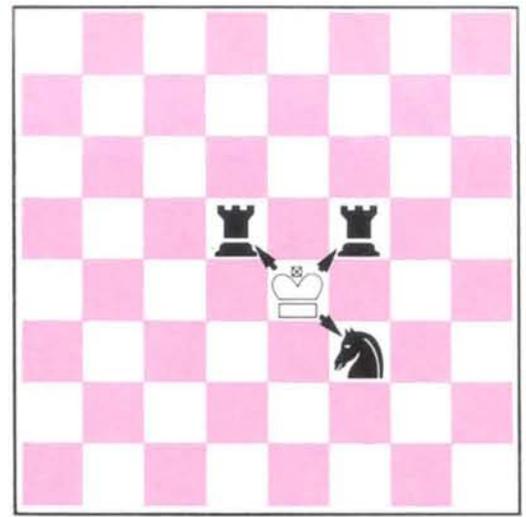
Todas las piezas pueden tomar una pieza contraria.

Únicamente el rey no puede capturar a otro rey.

Ninguna pieza puede matar al rey contrario, antes hay que avisarle diciendo "jaque" y si no tiene escapatoria se dirá: "jaque mate".

El rey

El rey puede tomar cualquier pieza contraria que se ponga a su alcance quedándose, entonces, en la casilla que aquella ocupaba.

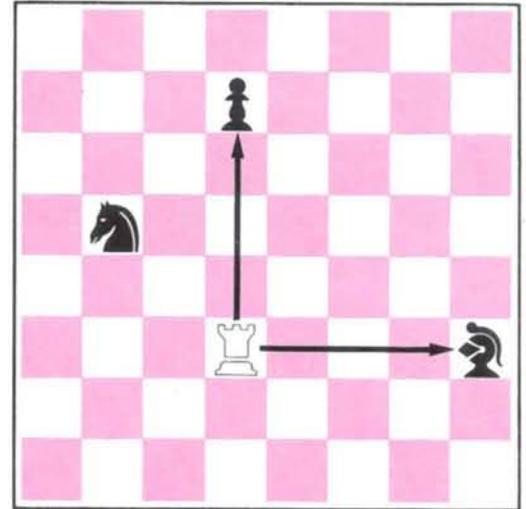
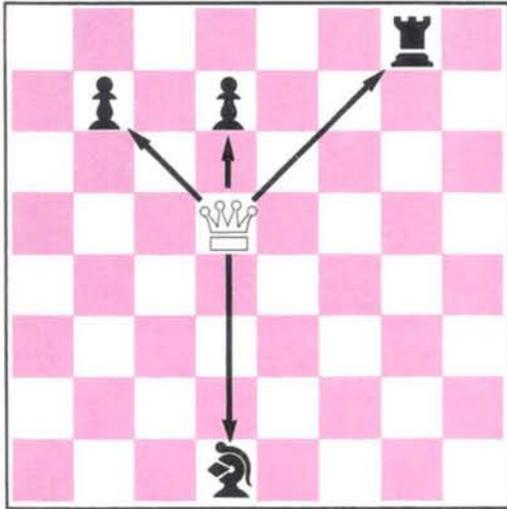


La dama

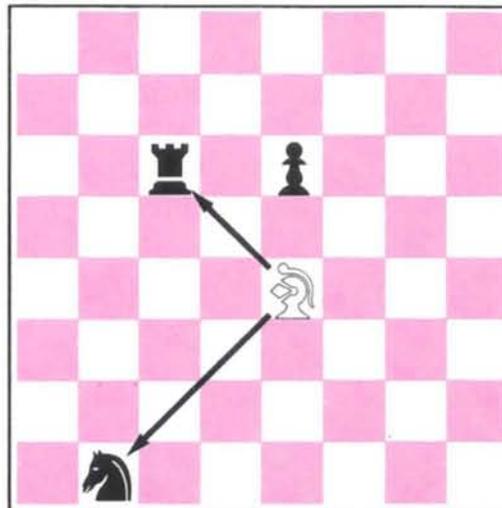
La dama blanca puede capturar cualquiera de las piezas negras, colocándose ella —como siempre— en el lugar de la pieza capturada.

La torre

Esta torre sólo puede capturar al alfil o al peón, pero no al caballo, pues éste no está a su alcance.



El alfil



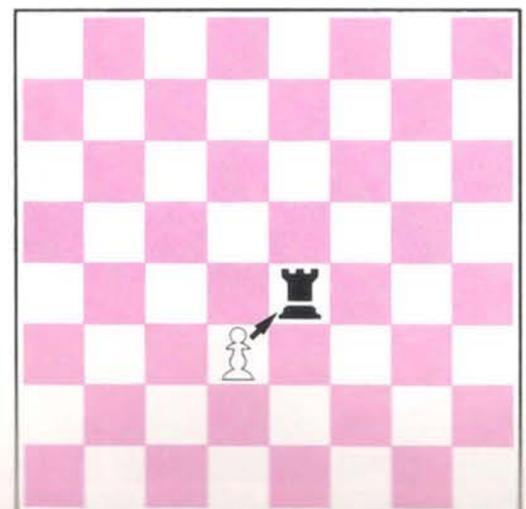
Este alfil puede tomar la torre o el caballo, pero no al peón, pues está fuera de su diagonal.

El caballo

Este caballo no puede tomar ninguna de las piezas que hay en el tablero, a excepción de la dama.

El peón

El peón captura en diagonal. En este caso, el peón blanco puede tomar la torre negra y ocupar su casilla.



¿qué es el ajedrez?



Campeonatos infantiles

El ajedrez es un juego de cálculo y combinación: su fin es el goce, su medio la inteligencia y su carácter la lucha —algo inherente al ser humano desde la más remota antigüedad.

Está al alcance de todos y no exige como deporte ninguna condición física en particular.

Es evidente su carácter formativo para la juventud. Ante el tablero se aprende sin esfuerzo a razonar. El ajedrez cultiva la reflexión, hábitua al análisis y despierta la ló-

gica, dando penetración intelectual a la vez que fomenta la voluntad, el afecto y el sentido de igualdad. Así lo han comprendido los sociólogos que han visto en esta apasionante competición una fecunda actividad para la gente joven.

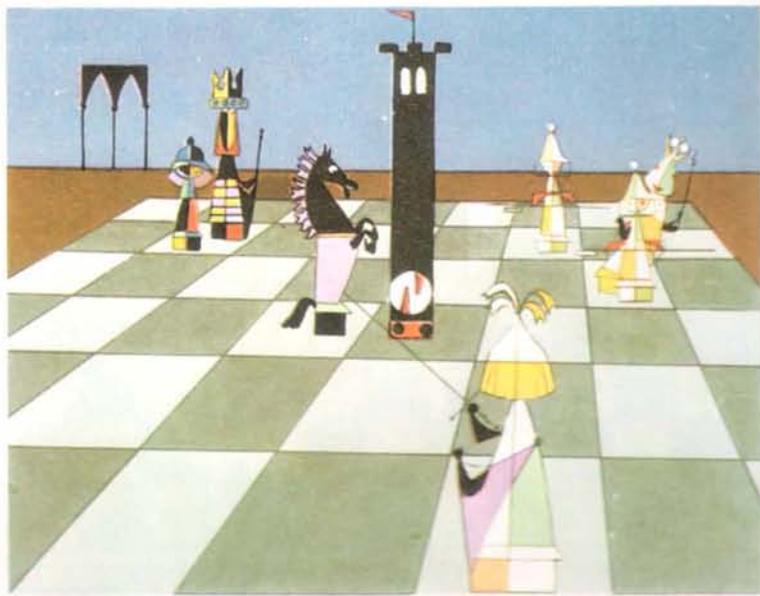
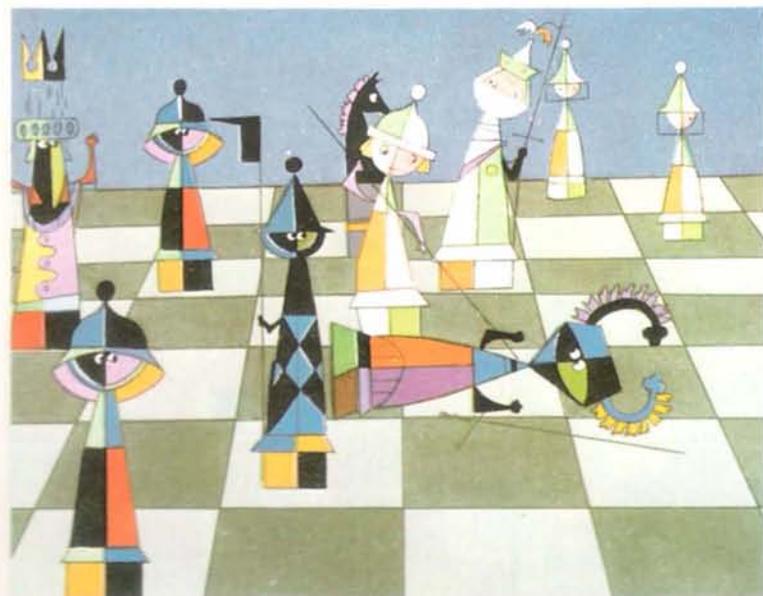
El ajedrez ha sido también fuente de inspiración para el arte, el humor, la literatura y el cine. Eso sin contar que muchos literatos, científicos, soldados y artistas han sido, a su vez, grandes jugadores de ajedrez.



Ilustración de D. Mróz para la novela de Stefan Zweig "El jugador de ajedrez"



Cuando menos se piensa, salta... ¡el caballo! (Dibujo de J. Flisak)



Dos escenas de la película polaca de dibujos animados "El Campeonato"

EL



JUEGO
DEL

REY

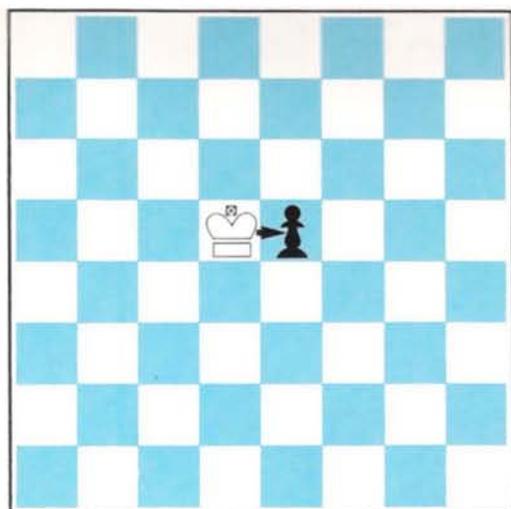
RECUERDA:

Como pieza, el rey tiene muy poca fuerza; sin embargo, es la más importante, ya que el fin de la partida es dar mate al rey contrario.

Pese a su reducida movilidad, el rey puede capturar a cualquier pieza contraria que ocupe una casilla contigua, siempre que al hacerlo no se ponga a su vez en jaque, es decir, bajo la amenaza directa de otra pieza enemiga.

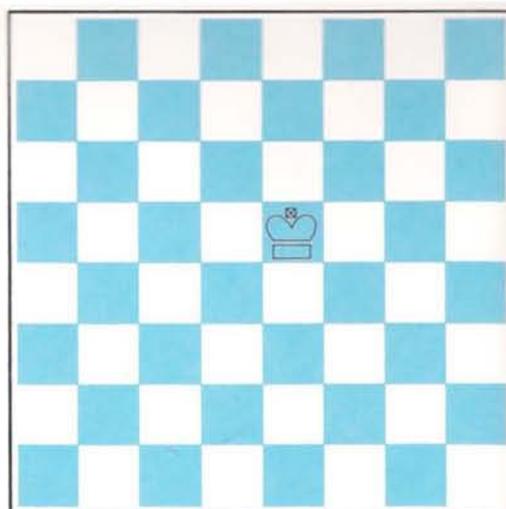


Un rey nunca debe colocarse en posición de jaque; por esta razón, los dos reyes jamás pueden ocupar casillas contiguas.



El rey al ataque

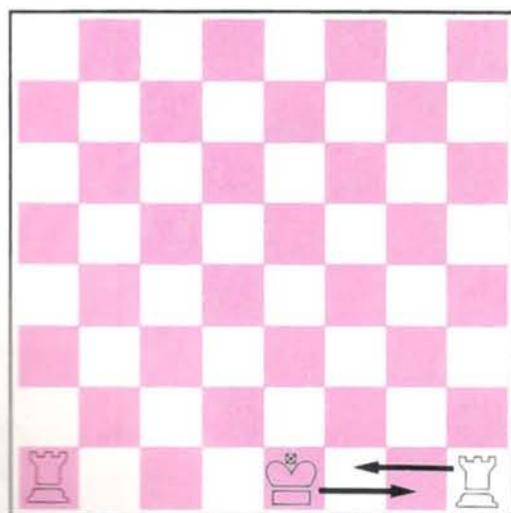
Antes



Después

El rey puede contribuir al ataque capturando a toda pieza que se ponga a su alcance, si no está defendida. En este caso, después de tomarla, ocupará el lugar de la pieza capturada.

El rey se defiende: el enroque

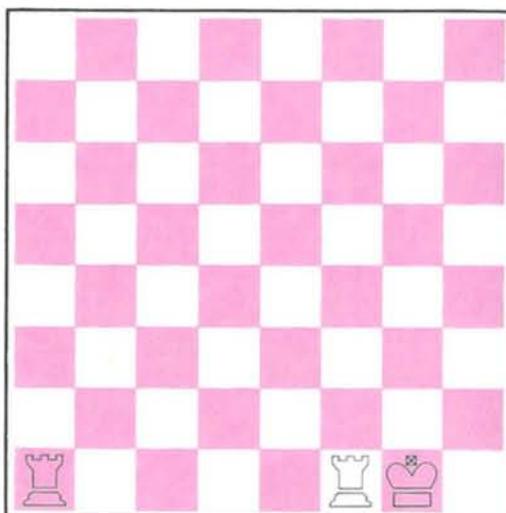


Posición antes del enroque

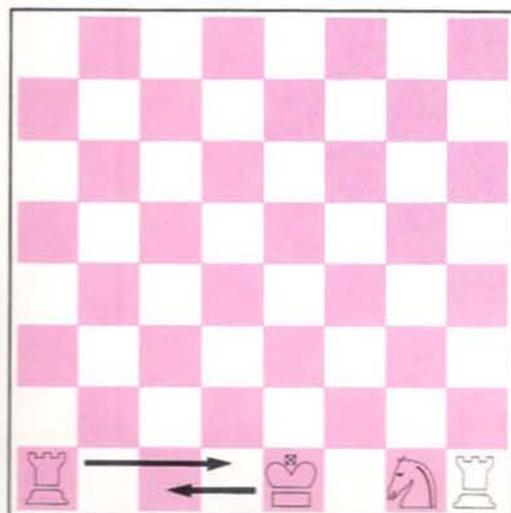
Enrocar es como encerrar al rey en su castillo para que esté más seguro en la batalla. Es la única ocasión en que puede desplazarse más de una casilla en un solo movimiento.

enroque corto

Fijate en estos dos diagramas: el enroque corto se realiza en el flanco de rey. La torre pasa a ocupar la casilla correspondiente al caballo.



Posición después del enroque



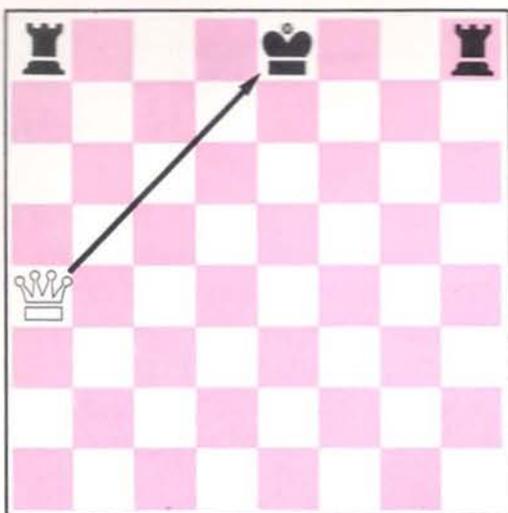
Antes del enroque

enroque largo

El rey se refugia en el lado o flanco de dama. En esta ocasión la torre se desplaza tres casillas hacia la derecha. Aunque no se indica en los diagramas, el rey suele estar protegido por una línea de tres peones por lo menos.



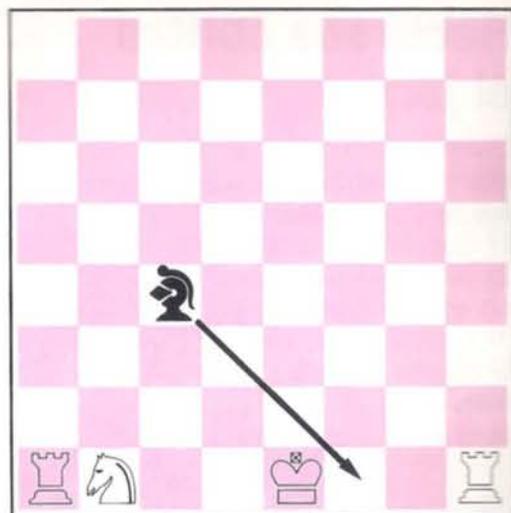
Después del enroque



La dama blanca da jaque al rey negro. Este no podrá enrocar mientras dure tal circunstancia.

El reglamento del ajedrez no permite efectuar el enroque si previamente se ha movido el rey o la torre del flanco en que se va a enrocar. Tampoco podrás hacerlo si el rey está en jaque o si al desplazarse ha de atravesar una casilla directamente amenazada por una pieza contraria.

Para que se pueda enrocar no debe haber ninguna pieza entre el rey y la torre.

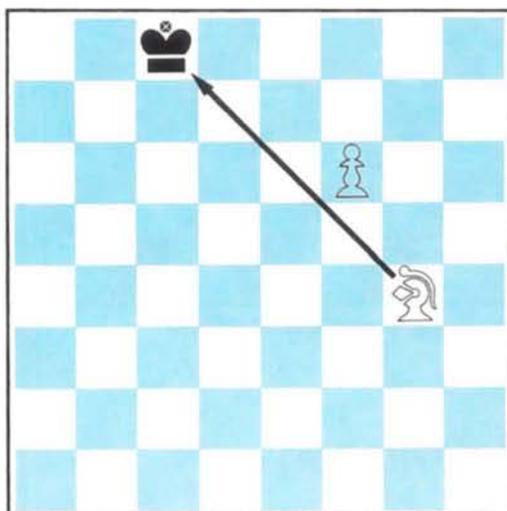


El rey blanco no puede enrocar ya que para hacerlo tendría que atravesar una casilla amenazada por el alfil negro.

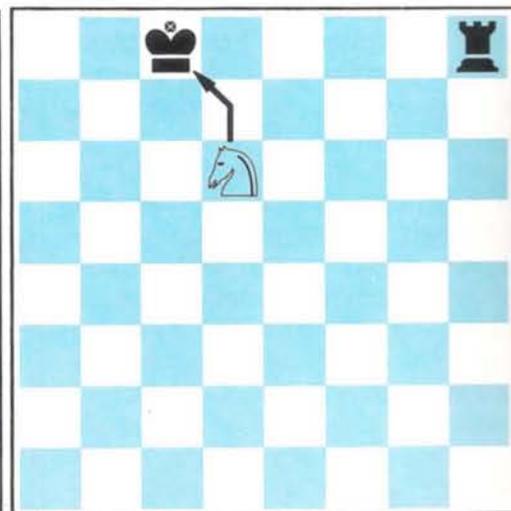
El jaque

En una partida de ajedrez abundan las ocasiones en que cada contrincante amenaza a una o más piezas del adversario sin que medie ningún aviso. Cada cual debe estar atento a las situaciones de peligro y obrar en consecuencia.

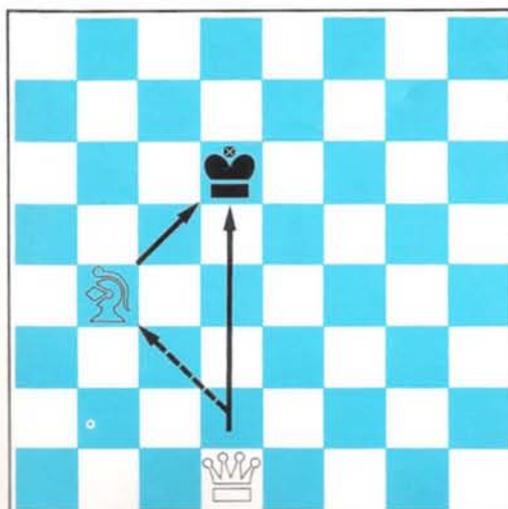
Sin embargo, cuando la pieza amenazada es el rey, existe la obligación de indicarlo con las palabras "jaque al rey", o simplemente "jaque", al realizar la jugada que plantea la amenaza, e incluso si es el propio rey el que se pone en jaque debido a una jugada poco meditada.



Jaque al rey con un alfil.



El caballo da jaque al rey.



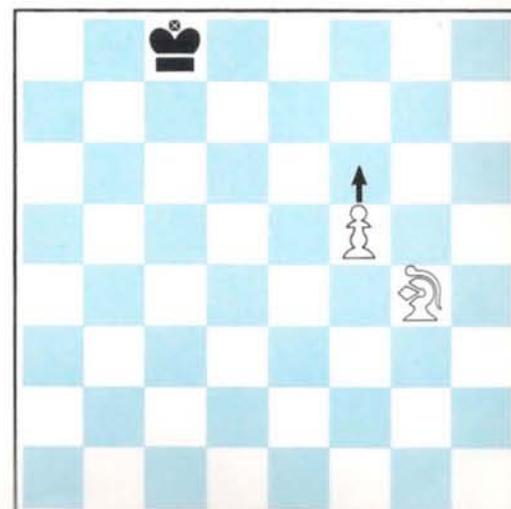
Jaque doble producido al mover el alfil que cubría a la reina.

Jaque a la descubierta

Cuando una pieza se mueve para permitir que otra de su bando dé jaque al rey adversario, a este jaque se le llama "a la descubierta".

Jaque doble

Un jaque a la descubierta puede convertirse en "jaque doble" si dos piezas amenazan simultáneamente al rey. También hay "jaque doble" si además de dar jaque al rey, la misma pieza amenaza a otra (dama, torre, etc.).

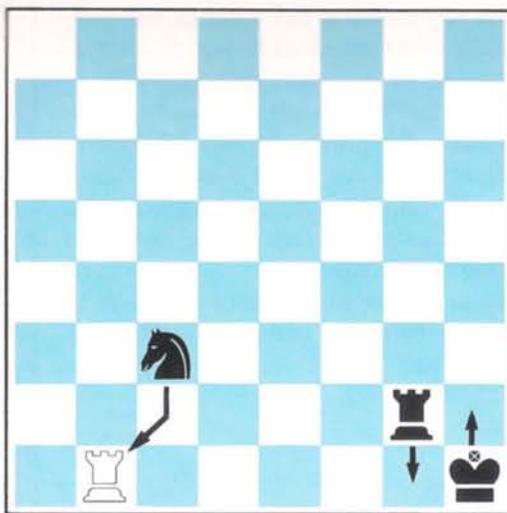


Las blancas adelantan el peón y dan jaque a la descubierta con el alfil.

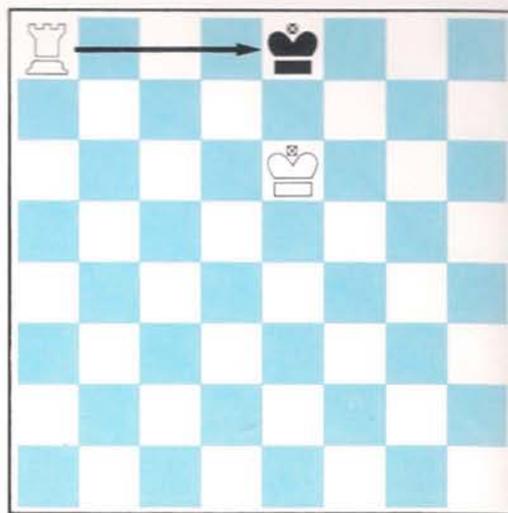
Recursos contra el jaque

Cuando el rey está en jaque, hay que ver si se da alguna de estas tres únicas posibilidades de defensa:

- 1) Capturar la pieza agresora.
 - 2) Mover el rey a otra casilla que no esté amenazada.
 - 3) Cubrirse con una pieza propia.
- Si ninguno de estos recursos es factible, el rey está en "jaque mate" y es el fin de la partida.



1. Las tres maneras de escapar del jaque

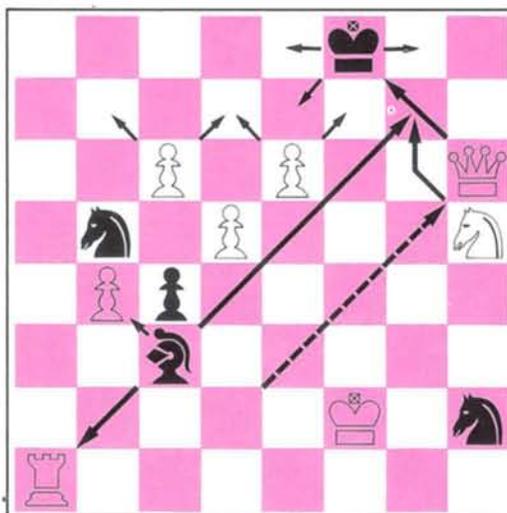


2. ¡Jaque mate!

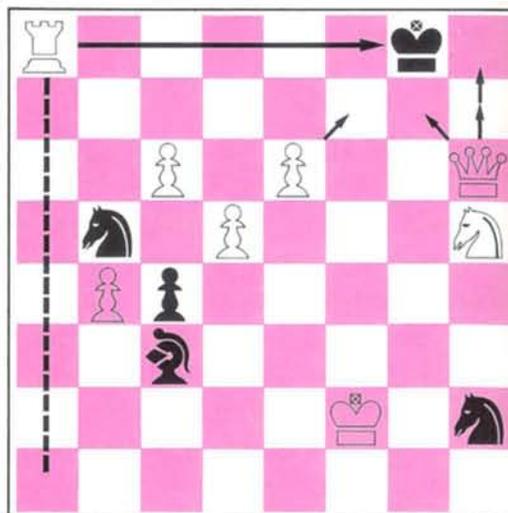
Análisis de una jugada

Estudiemus con atención los diagramas 3 y 4. Vemos, en el primero, cómo el alfil negro —apoyado por su caballo— amenaza a la torre y al peón blanco, fiando en aquello de "quien entre dos se pone uno se come". Pero las blancas, despreciando la doble amenaza, mueven su dama y dan jaque al rey negro.

Las negras no pueden *tomar* la dama blanca porque no disponen de ninguna pieza para ello; ciertamente, podrían *cubrir* el jaque con el alfil (interponiéndolo entre la dama y el rey), pero no serviría de nada, ya que la dama, defendida por su caballo, *tomaría* el alfil, y el jaque seguiría igual. La última alternativa para las negras es *mover* el rey a una de las tres casillas de que dispone. Si elige la casilla blanca de la izquierda (diagrama 4), la próxima jugada de las blancas con la torre provocará inevitablemente el jaque mate; pero si se decide por cualquiera de las otras dos, logrará eludir el mate al escabullirse entre los peones blancos.



3. Un jaque y sus alternativas

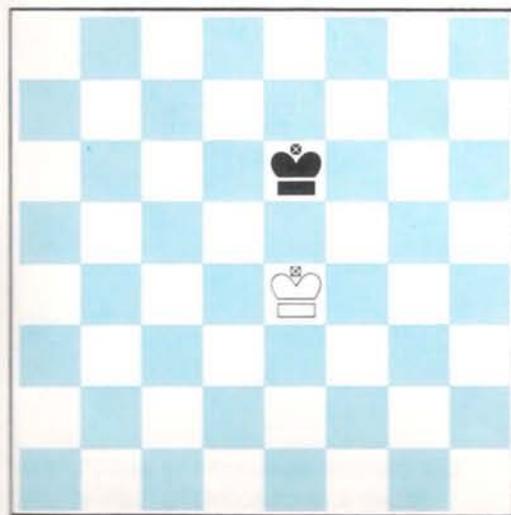


4. La importancia de una decisión

Resumiendo:

Hemos visto que, desde el punto de vista estratégico, el rey es una pieza muy poco operativa. Pero no debemos olvidar que su papel en el juego no es precisamente el ataque, sino todo lo contrario: el objetivo primordial de toda par-

tida consiste en defender a ultranza el rey propio y tratar, por todos los medios, de capturar al rey contrario. No siempre es necesario llegar a este extremo, pues a veces basta con poner al contrincante en una situación tan comprometida que se vea forzado al abandono.



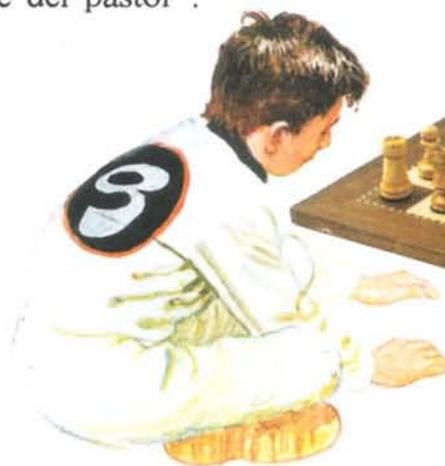
Cuando los reyes se quedan solos

Hay ocasiones en que no puede haber vencedor ni vencido. Se produce un empate, o lo que en términos ajedrecísticos se llama *tablas*. Uno de estos casos se da al quedarse los dos reyes solos en el tablero, ya que ninguno puede dar jaque al otro sin ponerse a su vez en jaque. Más adelante veremos otros casos.

mates rápidos

Mate del pastor

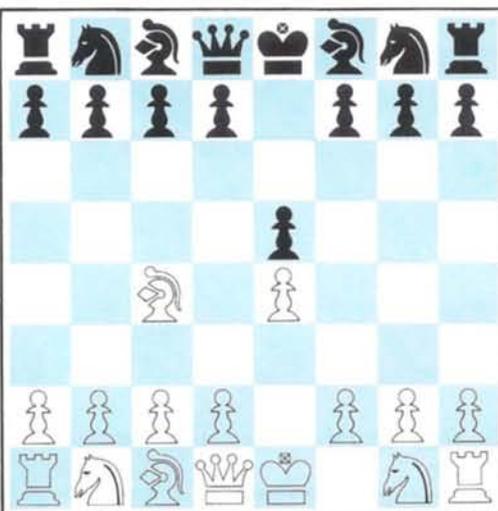
Esta es la historia de un rey que salió a cazar y se encontró en el monte con un pastorcillo. Jugaron a la sombra de un árbol una partida que se ha hecho famosa. El pastorcillo ganó al rey en cuatro jugadas. Desde entonces se llama a estas jugadas el "mate del pastor".



1. Jugando con las blancas, el pastorcillo inicia la partida adelantando dos casillas su peón de rey.



2. Su majestad responde lo mismo.



3. El pastor saca en seguida su alfil.



4. Su majestad saca el caballo de dama para defender al peón de un posible ataque.



5. El astuto pastorcillo coloca su dama amenazando mate.



6. El monarca inocente saca también su alfil.



7. El pastor, con su dama defendida por el alfil, toma el peón: ¡Mate!

Mate del loco

Si las blancas juegan como locas, o sea, disparatadamente, reciben mate en dos jugadas. Fijate bien en los siguientes diagramas:

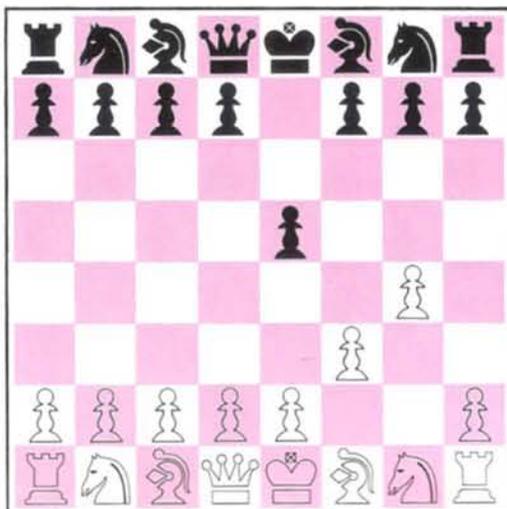


1. Mala salida del peón blanco. Lo correcto es mover primero los peones de rey o dama, para dominar el centro del tablero y abrir paso a los alfiles.

2. Las negras contestan correctamente.



3. Otra locura de las blancas: descubrir el flanco.



4. Las negras dan jaque mate con la dama.



EL



JUEGO
DE LA

DAMA

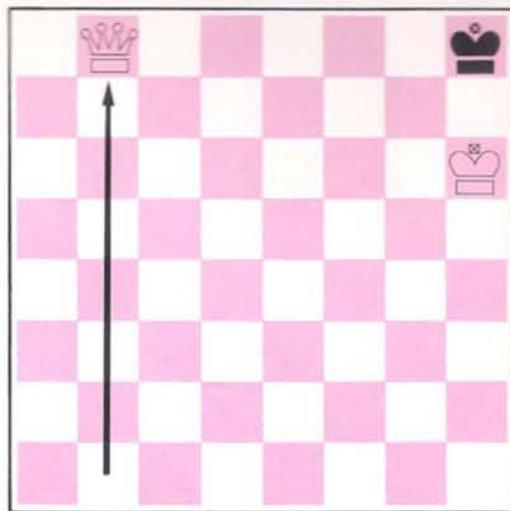
RECUERDA: La dama, o reina, es la pieza más poderosa. Tiene el movimiento combinado de la torre y del alfil, o sea que puede avanzar o retroceder a lo largo de las líneas, columnas o diagonales de la casilla que ocupe, siempre que no haya otra pieza que le impida el paso. También puede tomar a cualquier pieza que se halle al final de su recorrido, permaneciendo entonces en aquel lugar hasta un nuevo movimiento.



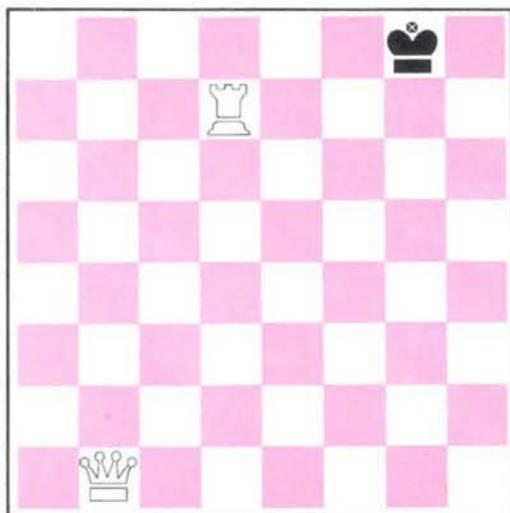


La dama sola a la conquista del rey

En esta posición la dama puede dar mate. ¿Cómo?

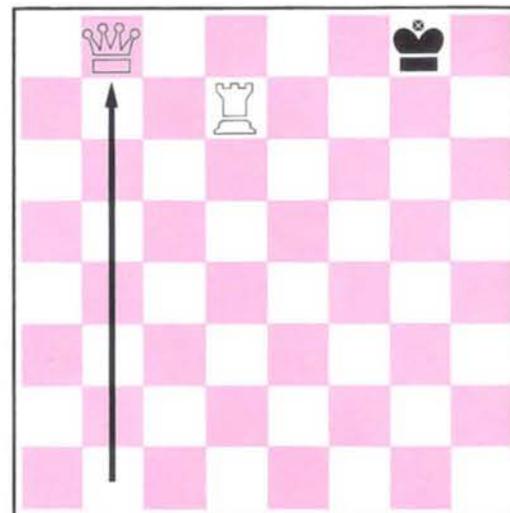


Subiendo la dama a la octava línea.

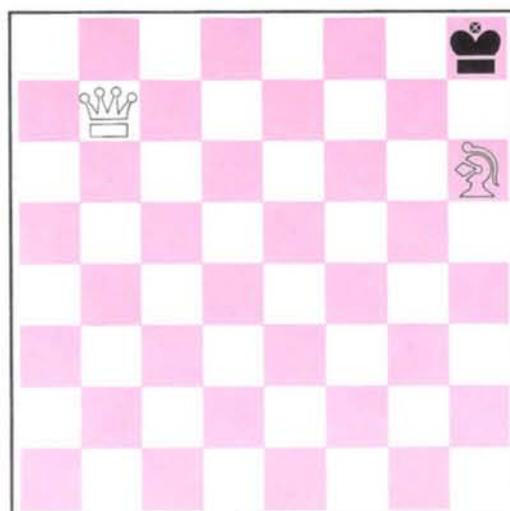


Dama y torre

La dama puede dar mate apoyada por la torre.

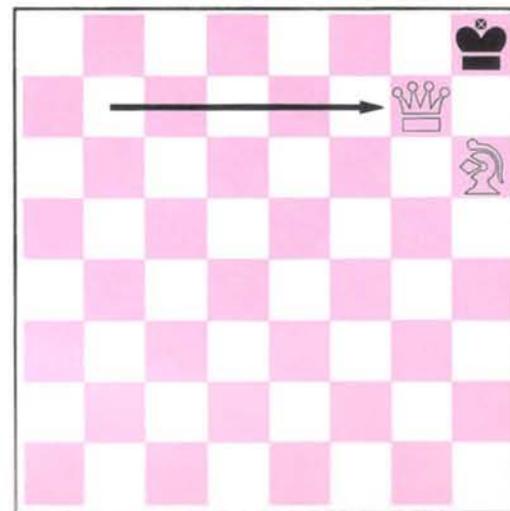


Jaque mate.



Dama y alfil

La dama puede dar mate apoyada por el alfil.



Jaque mate.

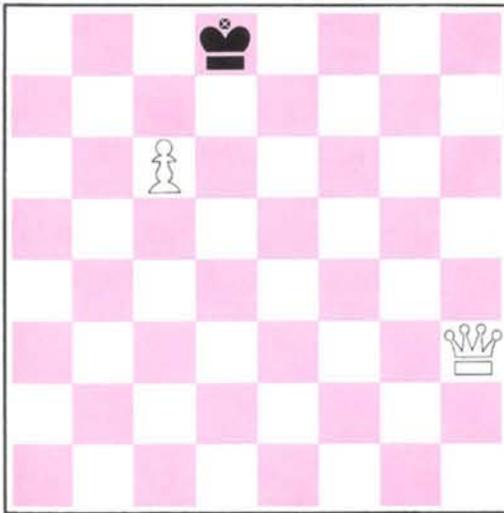


Dama y caballo

La dama puede dar mate apoyada por el caballo.

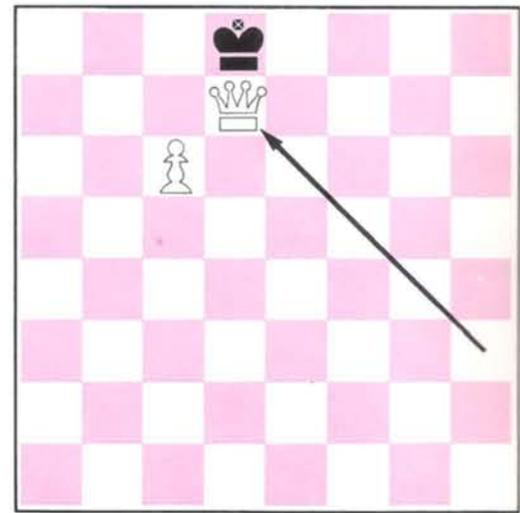


Jaque mate.



Dama y peón

La dama puede dar mate apoyada por el peón.



Jaque mate.



Posición de mate con dama y rey

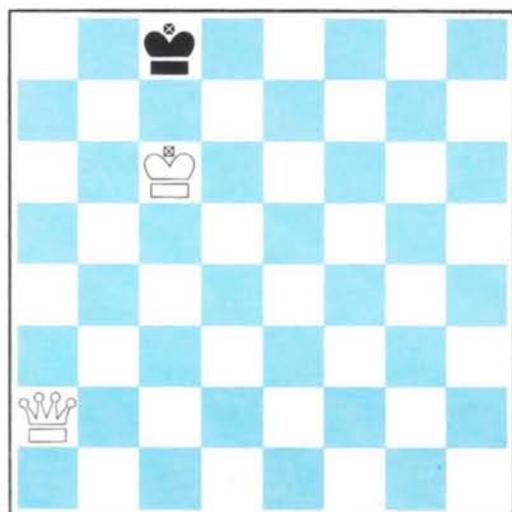
La dama puede dar mate defendida por el rey.



La dama da mate mientras el rey impide la huida del rey negro.

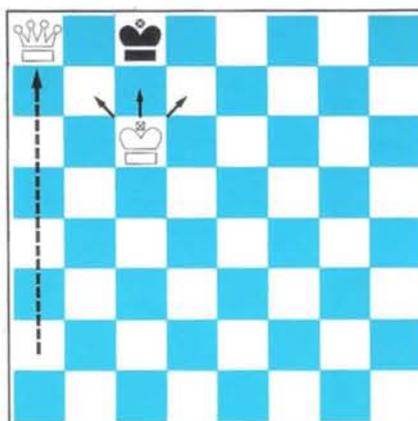
EJERCICIOS de jaque mate con la dama

Reproduce en tu tablero la situación de cada diagrama grande y trata de hallar las soluciones al problema antes de mirar los diagramas pequeños.



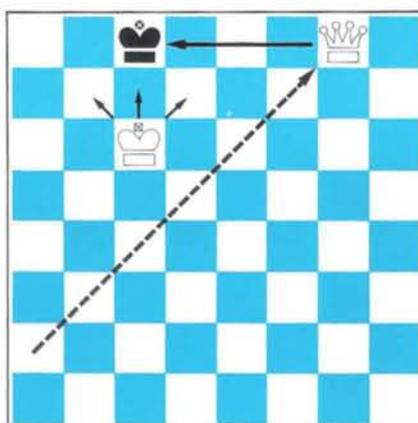
PROBLEMA 1.

¿De cuántas maneras puede la dama dar mate en una jugada?



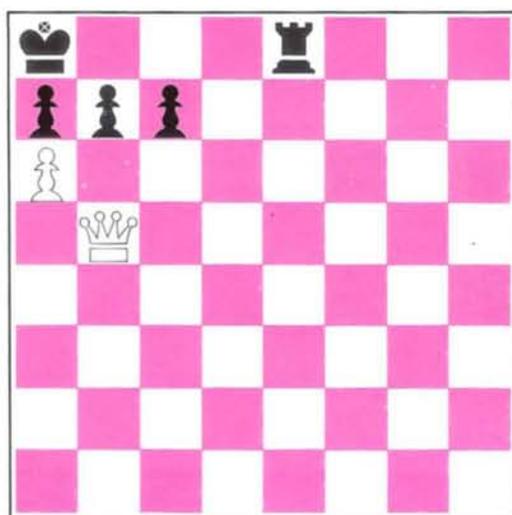
SOLUCION 1

Subiendo la dama a la octava línea, por la columna de la torre.



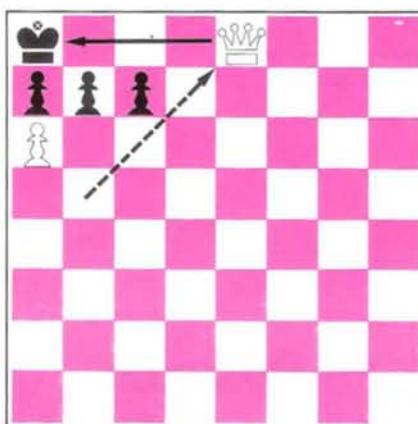
SOLUCION 2

Subiendo la dama a la octava línea, por la columna del caballo.



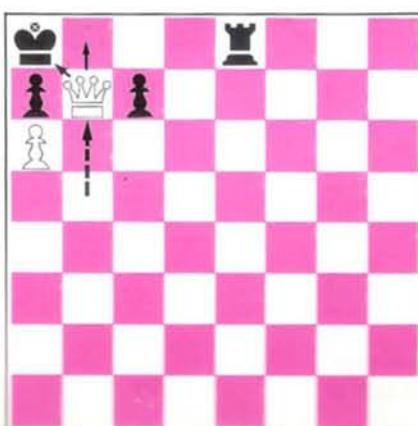
PROBLEMA 2.

También en este caso la dama tiene dos posibilidades de dar mate a la primera. ¿Cuáles son?



SOLUCION 1

Tomando la torre negra. El rey no tiene escapatoria porque se la impiden sus propios peones.



SOLUCION 2

Tomando el peón central. El rey negro no puede tomar la dama blanca porque está defendida por un peón.

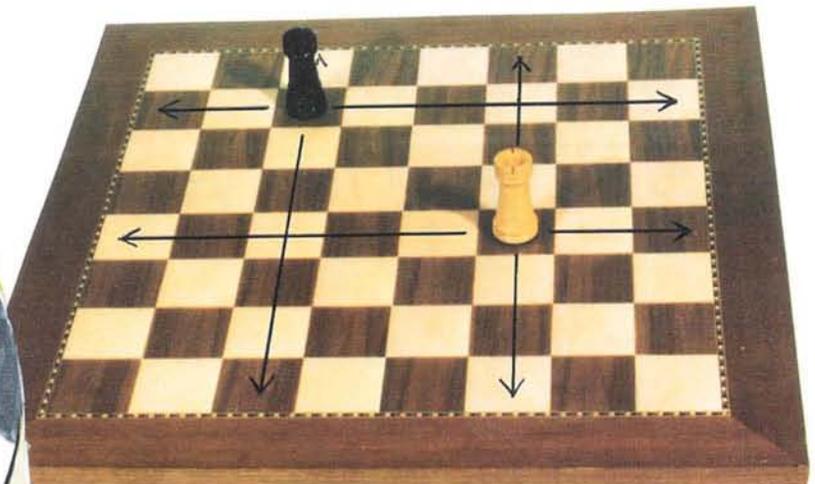
EL JUEGO DE LA

TORRE

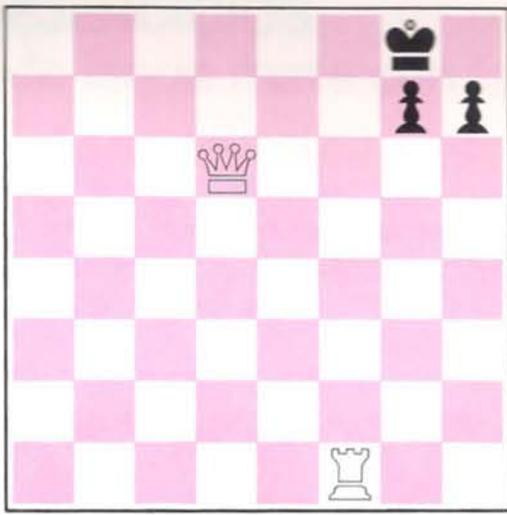
RECUERDA:

La torre es la pieza más temible después de la dama.

Una torre puede recorrer en cualquier sentido la línea o hilera en que se encuentre, a condición de que no haya otras piezas que le entorpezcan el camino.



Además de valer para el ataque como media dama, las torres tienen un papel defensivo muy importante al permitir el enroque. (ver pág. 16)

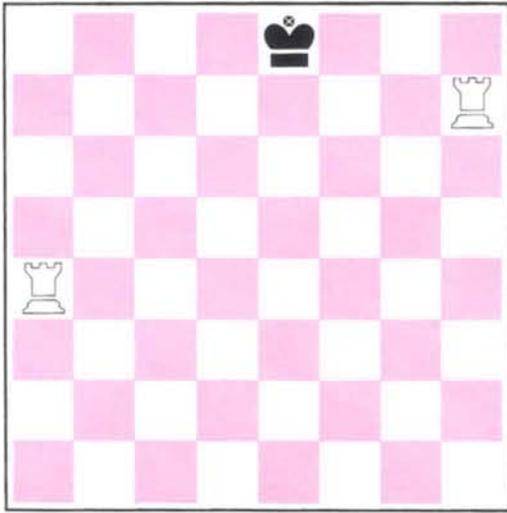


*Torre y dama
a la conquista
del rey*

La torre puede dar mate apoyada por la dama.

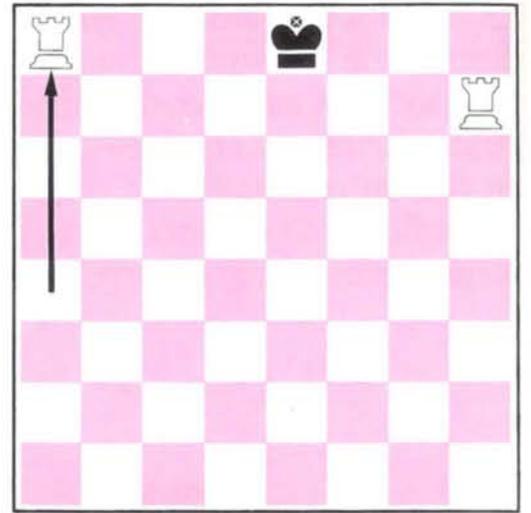


¡Jaque mate! El rey no puede tomar la torre, defendida por la dama.

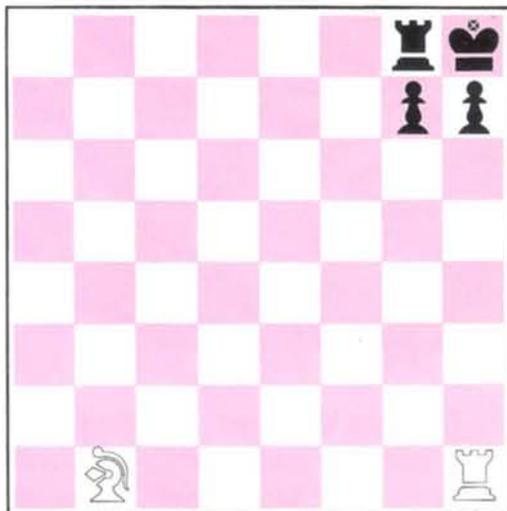


Dos torres

Las dos torres colaboran en el mate.

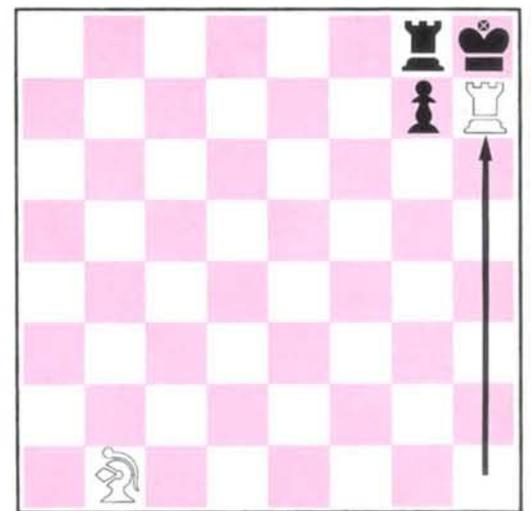


¡Jaque mate! El rey no puede escapar.

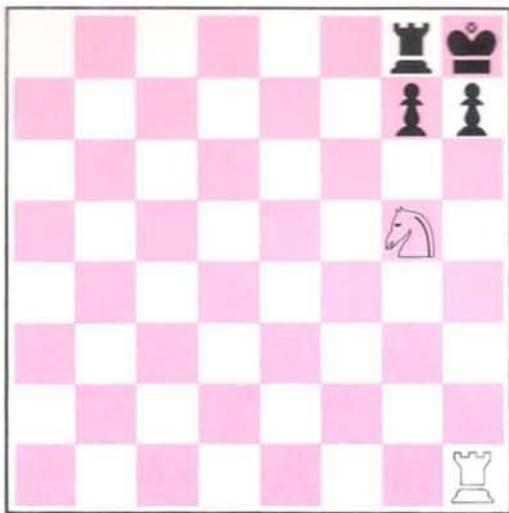


Torre y alfil

La torre blanca puede dar mate apoyada por su alfil.

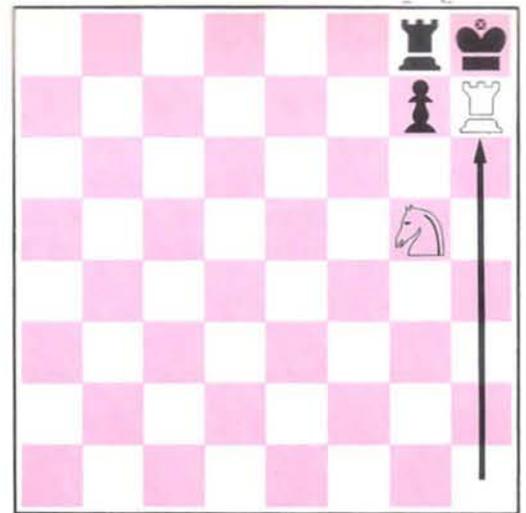


La torre toma el peón. El rey no puede escapar ni capturar la torre.

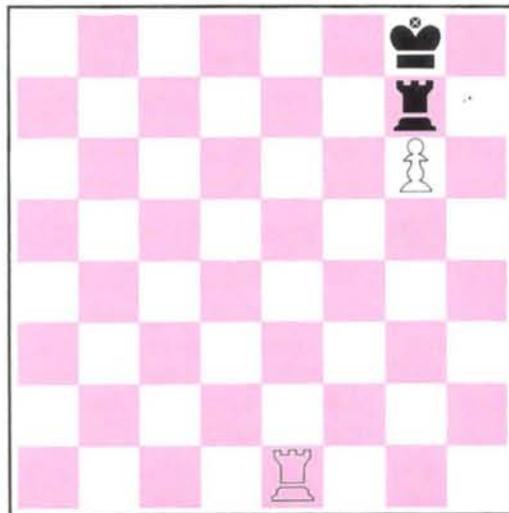


Torre y caballo

La torre blanca da mate apoyada por el caballo.

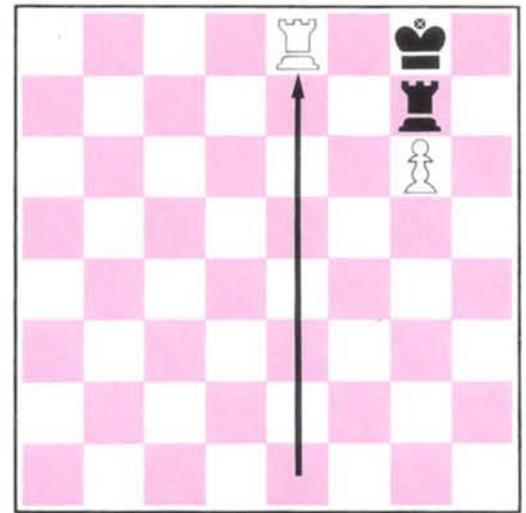


¡Jaque mate! El rey negro no puede hacer nada.

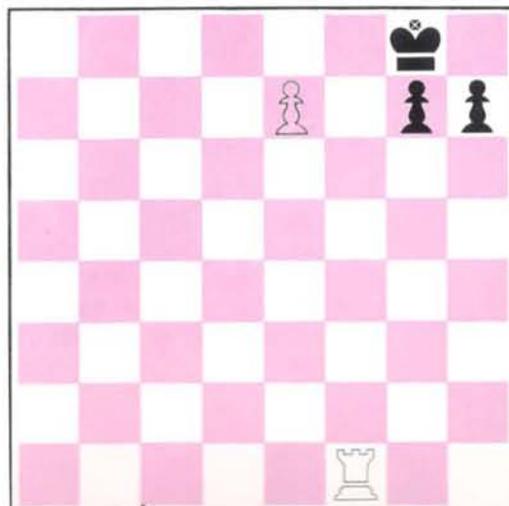


Un ejemplo de mate con torre y peón

Las blancas amenazan mate a la próxima jugada.

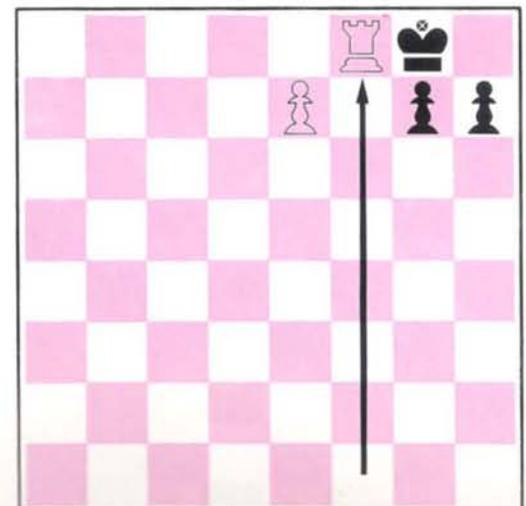


El rey negro no puede escapar, pues le espera el peón blanco. ¡Jaque mate!



Otro ejemplo

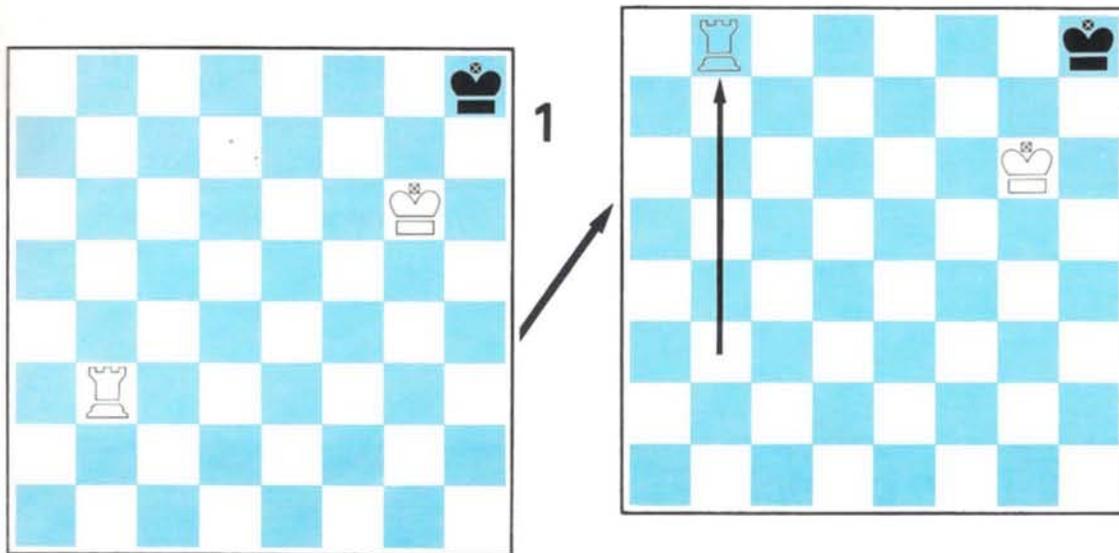
Las blancas dan mate a la primera jugada.



El rey negro no puede tomar la torre defendida por el peón blanco. ¡Mate!

EJERCICIOS

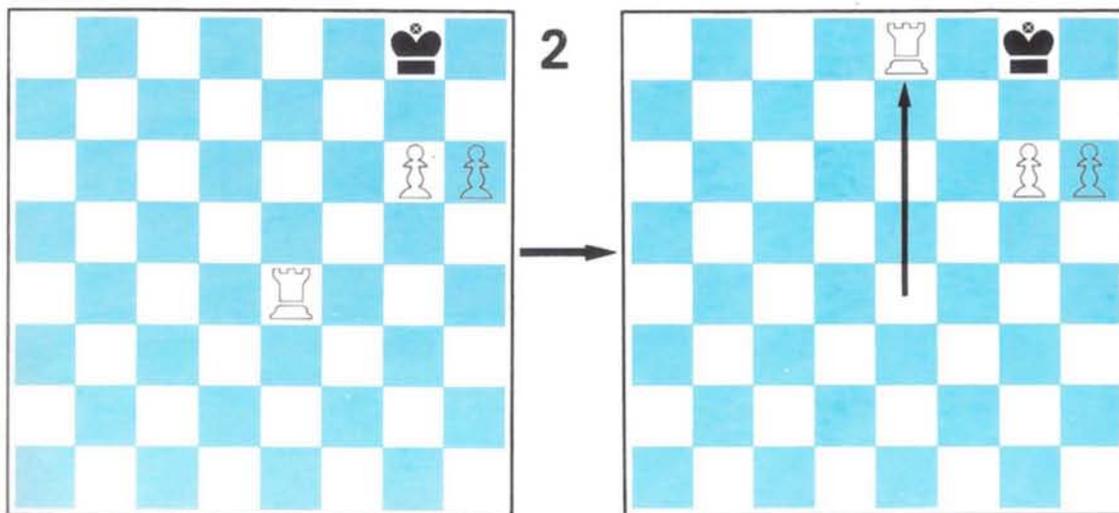
Toma tus piezas y tu tablero, y reproduce en el mismo la posición que se presenta en el gráfico 1. Luego, trata de hallar por ti mismo la solución, sin mirar el diagrama de la derecha. Haz lo mismo, sucesivamente, con los problemas 2 y 3. Finalmente, comprueba si has acertado.



¿Cómo dan mate las blancas?

SOLUCION (1)

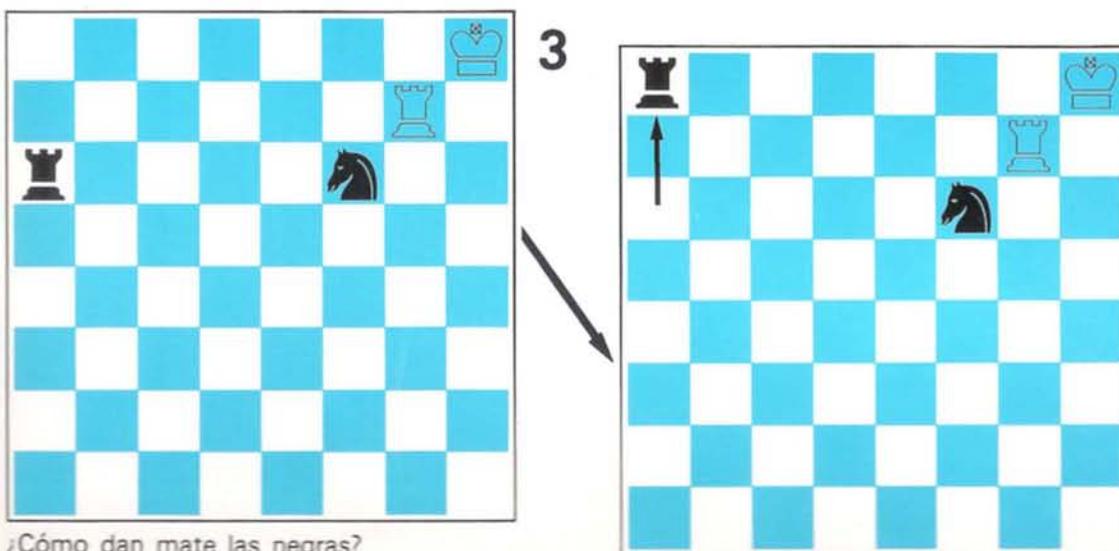
Dar jaque con la torre. El rey no puede escapar, pues se lo impide el rey blanco.



¿Cómo dan mate las blancas?

SOLUCION (2)

Dar jaque al rey con la torre. El rey negro no puede hacer nada. Se lo impiden los peones blancos.



¿Cómo dan mate las negras?

SOLUCION (3)

Dar jaque con la torre. El rey no puede huir a causa del caballo. Si se cubre con la torre blanca, la negra la tomará, defendida por el caballo, y ¡mate!

EL



JUEGO
DE LOS

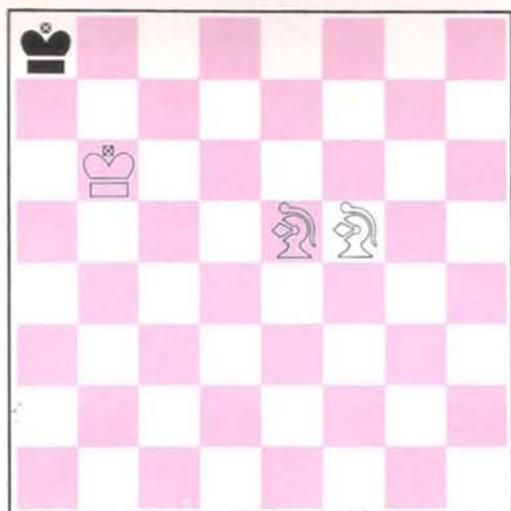
ALFILES

RECUERDA:

Cada jugador tiene dos alfiles, uno situado en casilla blanca y el otro en casilla negra. Ambos pueden avanzar o retroceder por las diagonales de su casilla, uno por las diagonales blancas y el otro por las negras, tomando cualquier pieza contraria que se encuentre en su recorrido y permaneciendo en el lugar de aquélla, hasta una nueva jugada.

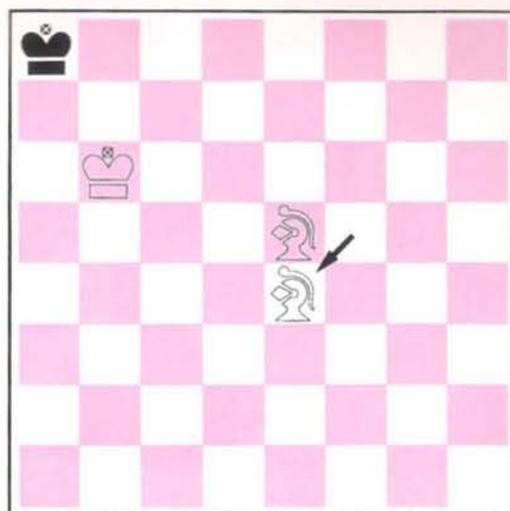
Debido a que los alfiles jamás pueden pasar de una casilla blanca a una negra, o viceversa, es totalmente imposible dar mate con el rey y un solo alfil.



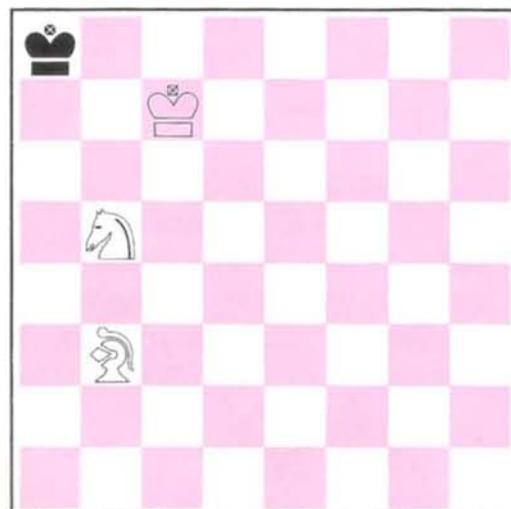


Los dos alfiles colaboran en el mate

Las blancas dan mate en una jugada. ¿Cuál es?

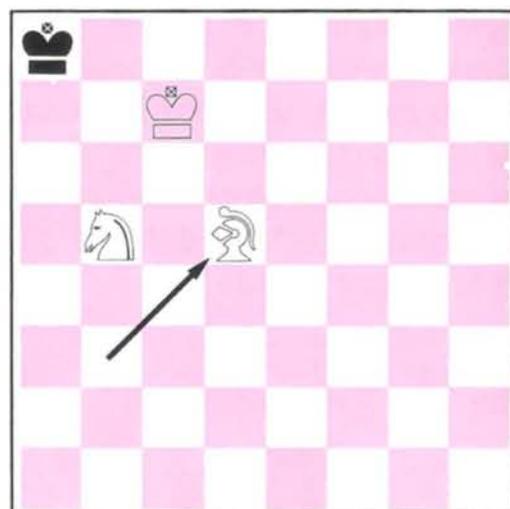


Solución: ¡Jaque mate! El rey negro no puede escapar.



Mate de alfil y caballo

Juegan las blancas y dan mate a la primera.

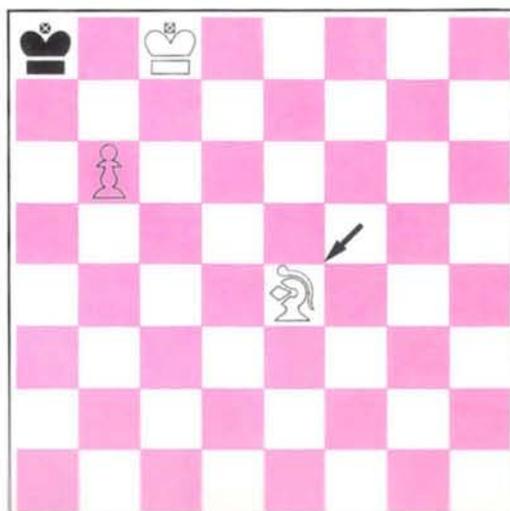


Solución: ¡Jaque mate!



Mate de alfil y peón

Las blancas juegan y ganan. ¿Cómo?



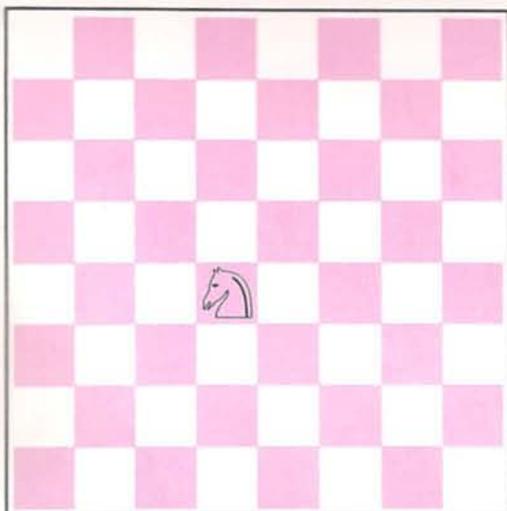
Solución: ¡Jaque mate! El rey no tiene escapatoria.

EL JUEGO DEL CABALLO

RECUERDA: El movimiento del caballo os resultará muy sencillo si observáis con atención la figura adjunta; fijaos bien: una casilla en fila o columna, y otra en diagonal. Siempre irá a parar a una casilla de color distinto a la del punto de partida. A diferencia de todas las demás piezas, el caballo puede saltar por encima de otras, sean propias o del bando contrario, aunque sólo captura la que se encuentre al final de su recorrido, y no las que haya saltado.

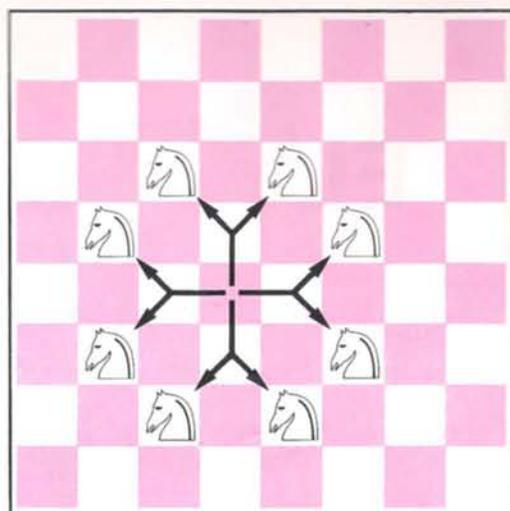


Debido a su peculiar salto, el caballo es la única pieza que puede iniciar su salida sin que sea necesario mover los peones de la primera fila. Es también la pieza más idónea para hacer "dobles" y "triples", o sea, amenazar dos o tres piezas a la vez.



Estudia con atención el original salto del caballo

¿A cuántas casillas puede saltar este caballo?

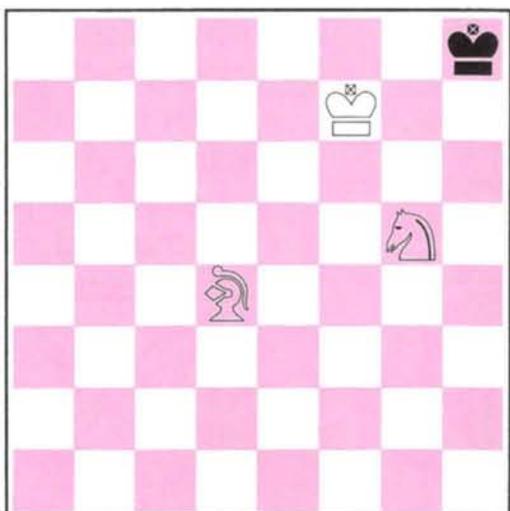


A estas ocho que marcan las flechas. Obsérvese que todas ellas son casillas blancas, y el punto de partida era una casilla negra.



Mate típico de alfil y caballo

Fija bien en tu memoria la posición de estos dos diagramas: el rey negro condenado al rincón de la muerte.

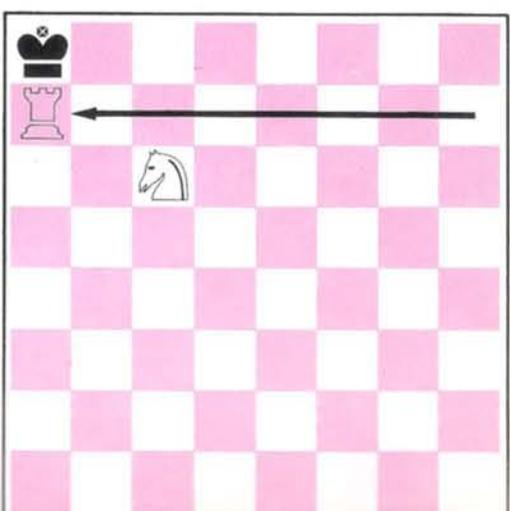


El rey contrario se ha de encontrar en el rincón del mismo color que el alfil. Si éste es de casillas blancas, en la segunda esquina de casillas blancas; si es de casillas negras, en la de negras.

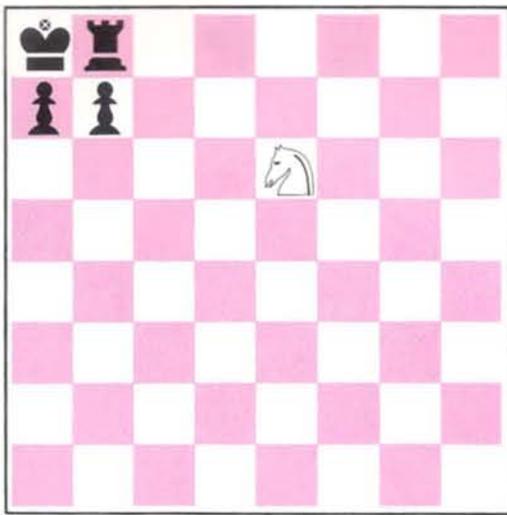


Mate de caballo y torre

El caballo apoya a la torre. Mate a la próxima.



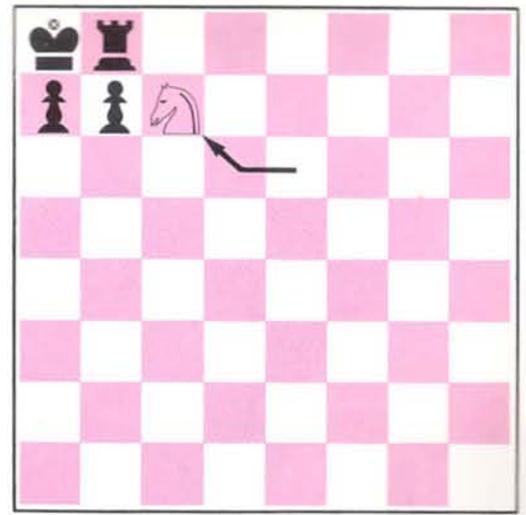
¡Jaque mate! El rey negro no puede escapar.



Mate Philidor

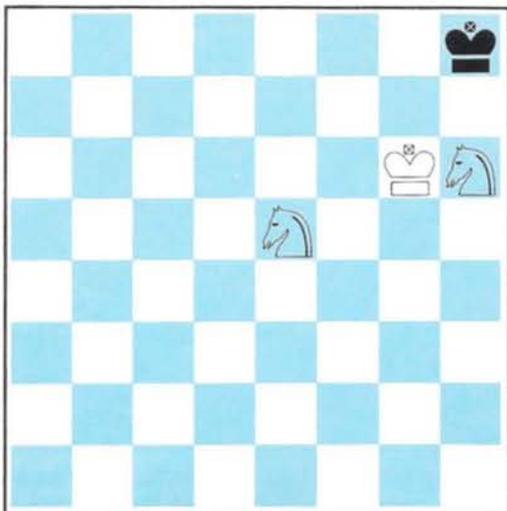
Se llama así porque fue el jugador francés Philidor quien lo dio a conocer. El rey no tiene salida y se hace jaque mate con el caballo.

En esta posición mueven las blancas y dan mate.



¡Jaque mate!

EJERCICIOS



Las blancas consiguen dar mate con uno de los caballos. ¿Cuál de ellos?

¡Mate a la primera!



Con éste no hay escapatoria:
¡Jaque mate!

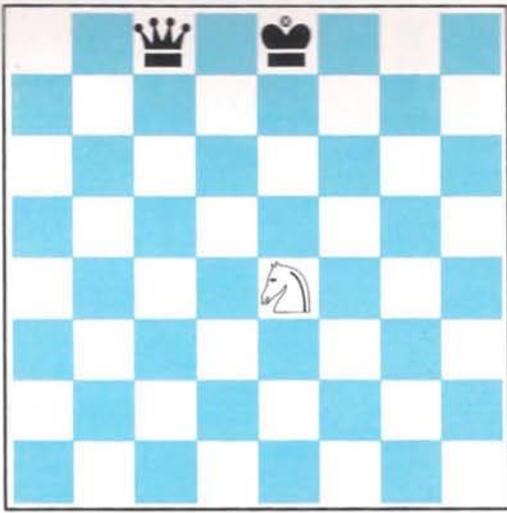


Si juegan las negras es mate a la primera. Si juegan las blancas, también. Intenta descubrir la jugada que deberían hacer unas y otras para conseguirlo, antes de mirar la solución en el diagrama de la derecha.

Curiosa situación de equilibrio.
El primero en jugar gana la partida.



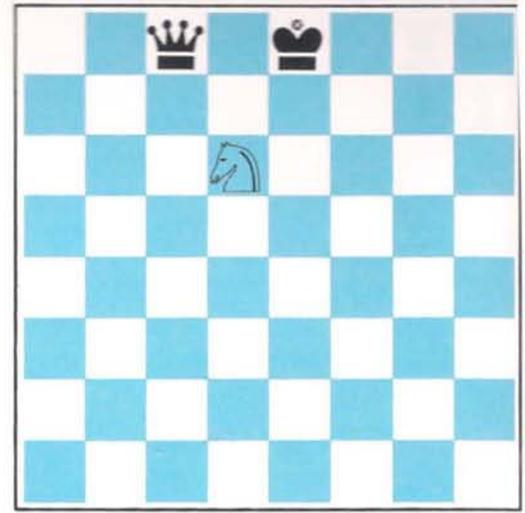
Las blancas dan jaque mate con el caballo. El rey no puede huir porque el alfil y la torre blancas le impiden la salida. Las negras pueden dar jaque mate tomando el peón con la dama, defendida por la torre. Sería lo mismo si en vez de tomar el peón, tomara la torre blanca.



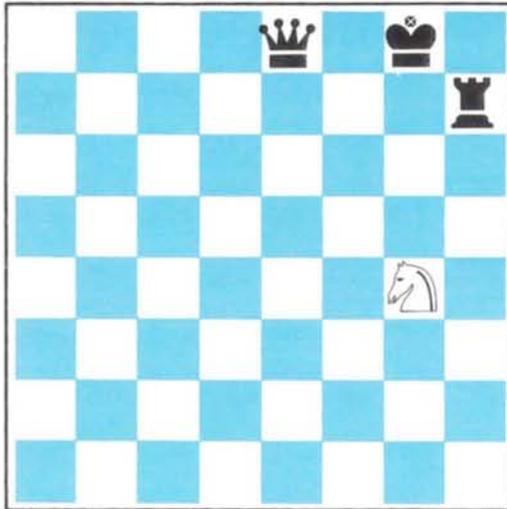
Un doble de caballo

Se llama "doble" al ataque de dos piezas simultáneamente.

Este caballo salta y hace un doble de dama y rey.



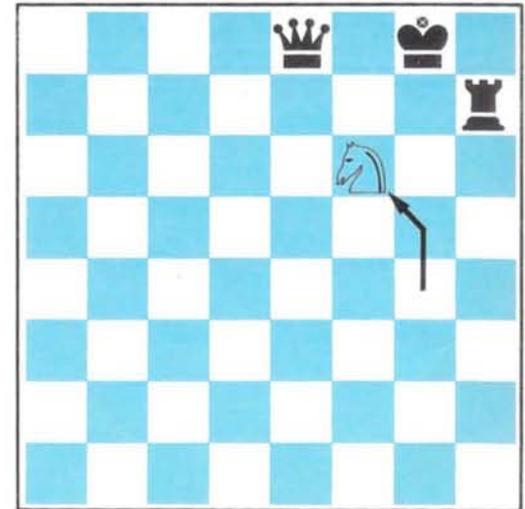
El rey debe escapar, y entonces capturaremos a la dama.



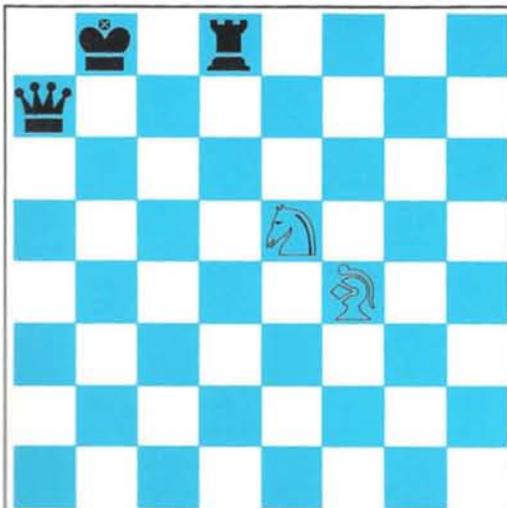
Un triple de caballo

Cuando son tres las piezas atacadas al mismo tiempo se dice que es un triple.

Con sólo mover el caballo, las blancas amenazan tres piezas negras.



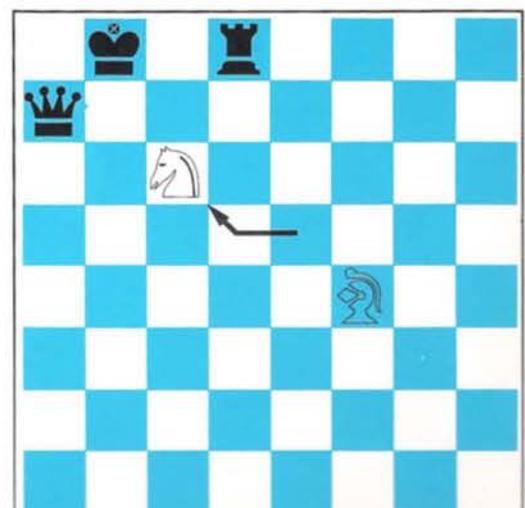
Si el rey defiende a su dama, podremos cambiar el caballo por dama o torre. Si huye hacia el otro lado, tomaremos la dama a cambio de nada.



Un doble de caballo con jaque "a la descubierta"

He aquí una bonita jugada que causará un rudo golpe al bando de las negras.

Al mover el caballo se descubre al alfil que da jaque al rey negro.



Pero el caballo, a su vez, amenaza la dama y la torre negras al mismo tiempo.

EL



JUEGO
DE LOS

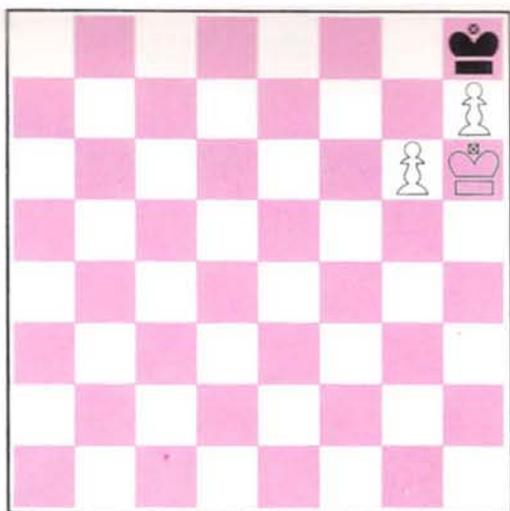
PEONES

RECUERDA: Los peones avanzan de casilla en casilla, siempre en línea recta, excepto a la salida, en que, si se desea, pueden adelantar dos casillas. Jamás pueden retroceder, y si hallan un obstáculo en su camino, quedan bloqueados hasta que dicho obstáculo desaparezca o logren capturar otra pieza.



Los peones más fuertes son los que ocupan el centro del tablero, porque sobre ellos se apoya, por lo general, tanto el ataque como la defensa.

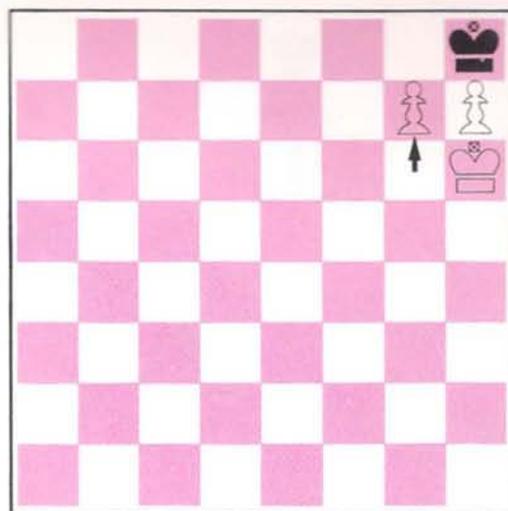
Un peón sólo puede tomar a las piezas contrarias que se hallen a la derecha o a la izquierda, en sentido diagonal al de su marcha. Una sola a la vez, y pasando a ocupar el lugar de aquélla.



Jaque mate con peones

Dos simples peones bien manejados bastan para dar mate al rey contrario cuando no quedan otras piezas en el tablero.

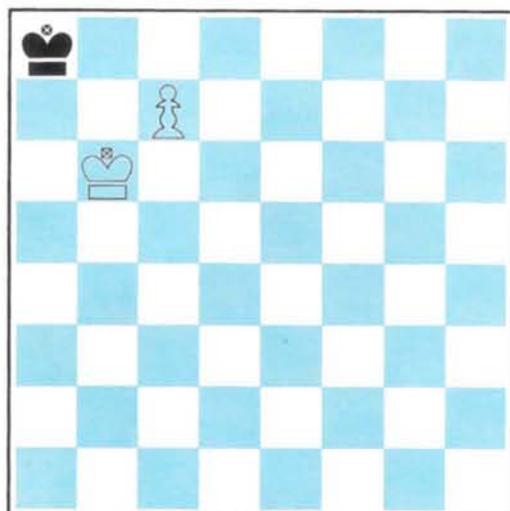
Mate a la primera ¿Lo adivinas?



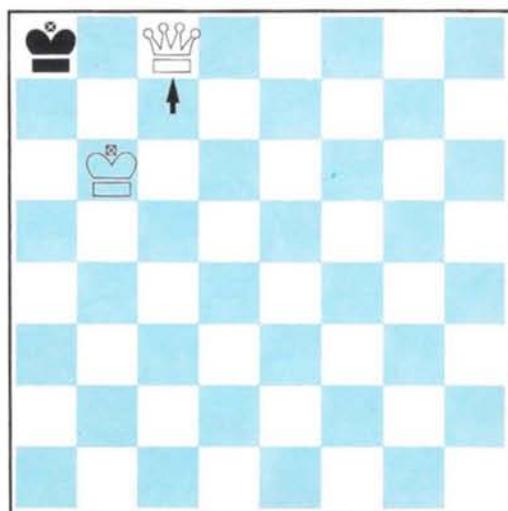
Basta con adelantar el peón. Jaque mate.

El peón corona

Si a lo largo de la partida un peón consigue llegar a la octava casilla, es decir, a la primera línea del bando enemigo, puede ser canjeado por cualquier otra pieza, excepto un rey. Es corriente que llegado este caso el jugador elija una dama, por ser esta pieza la más poderosa. Por esta razón no sería imposible que hubiese dos damas del mismo color participando en el juego.



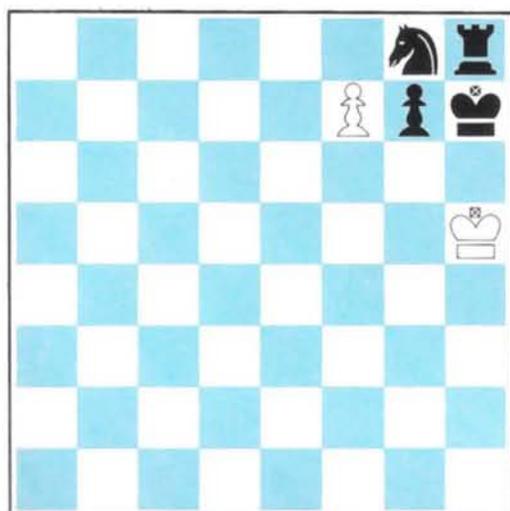
Las blancas dan jaque mate a la siguiente. ¿Cómo?



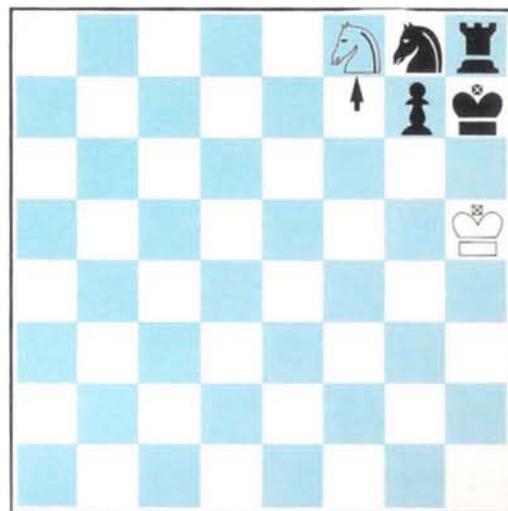
El peón corona y se convierte en dama. ¡Mate!

Jaque mate al coronar (sin dama)

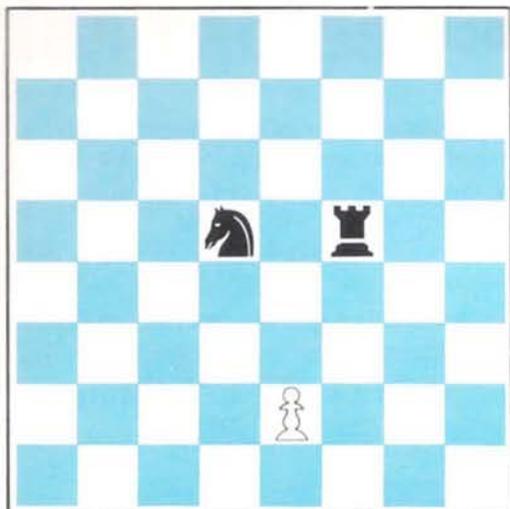
Cambiar el peón por dama al coronar no es siempre lo mejor. He aquí un ejemplo:



¿Cómo darías mate a la próxima jugada con las blancas?



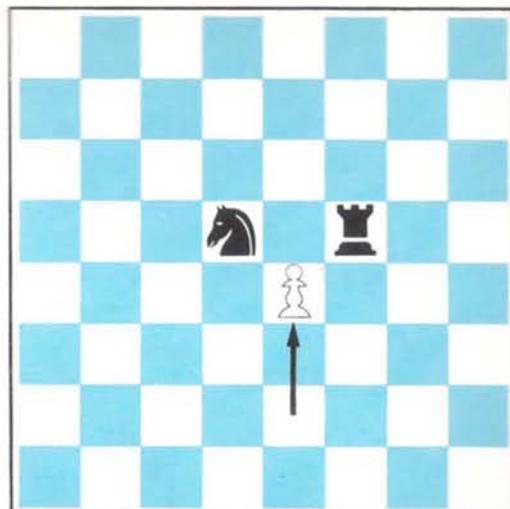
El peón corona y se convierte en caballo. ¡Jaque mate!



Doble de peón

Es muy frecuente que un peón consiga amenazar dos piezas a un tiempo.

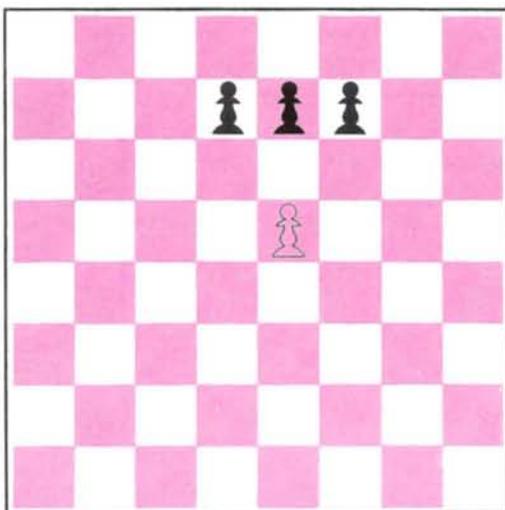
Las blancas ganan pieza. ¿Cómo?



“Quien entre dos se pone, uno se come”. La torre o el caballo caerán a manos del peón.

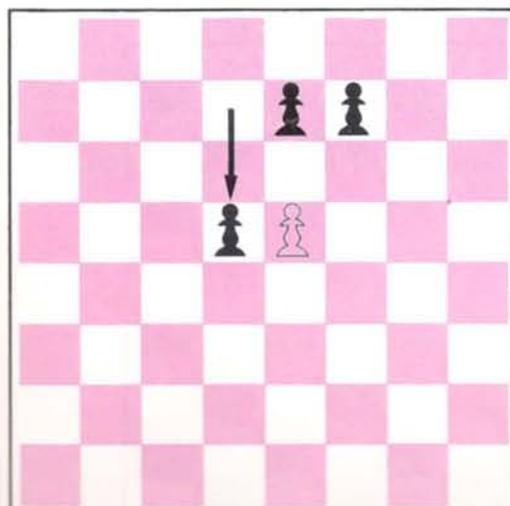
Tomar “al paso”

Posición inicial. Las negras tienen sus peones en primera fila.



Sólo es posible tomar “al paso” cuando el peón adelanta dos casillas y se coloca en la misma línea de un peón contrario. Este puede, entonces, tomarlo. Fíjate en estos diagramas:

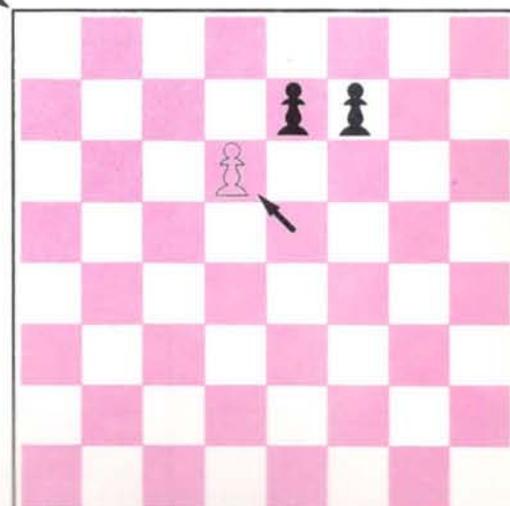
1



El peón de dama avanza dos casillas a la salida.

En su trayectoria, el peón negro atraviesa una casilla amenazada por el peón blanco.

2



El peón blanco lo captura “al paso”.

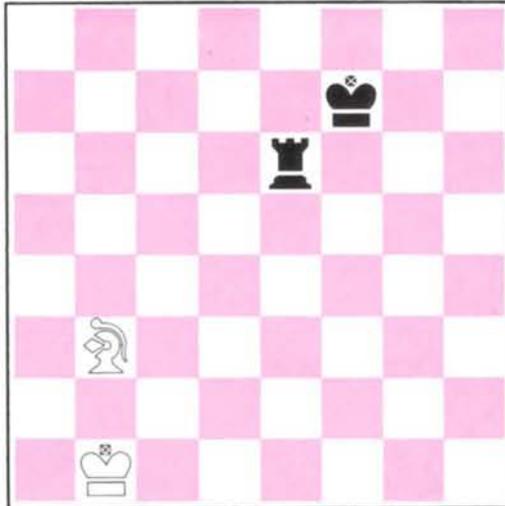
El peón blanco toma al negro y ocupa la casilla diagonal que tenía dominada al pasar por la cual lo ha matado.

La clavada La oposición

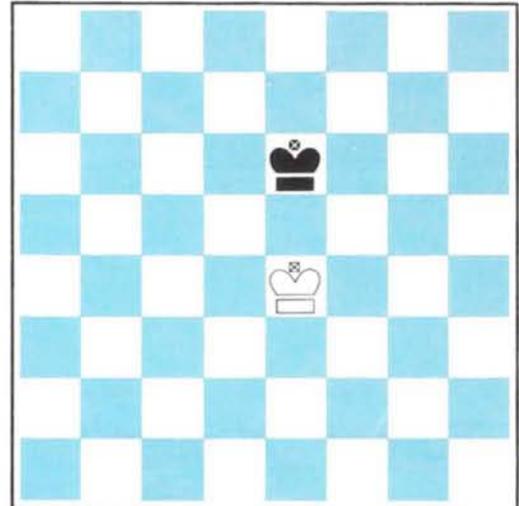
Cuando una pieza no puede moverse se dice que está clavada. Una pieza no puede jugar si, al moverla, nos matan al rey u otra pieza importante.

Los reyes están en oposición cuando les separa una casilla vertical u horizontal. En los finales de reyes y peones, casi siempre gana el bando que consigue poner en oposición a los reyes.

de torre

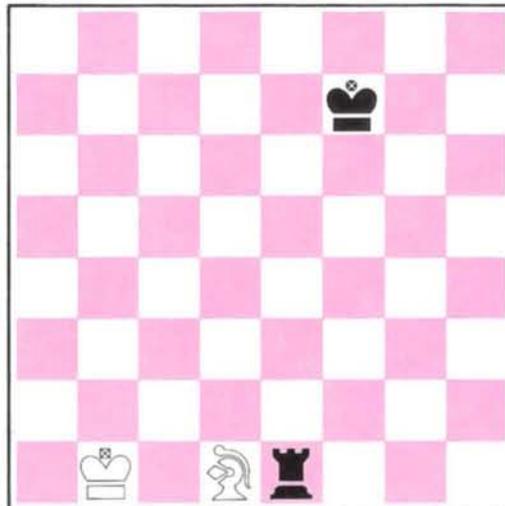


La torre no puede moverse, pues el alfil blanco daría mate al rey.

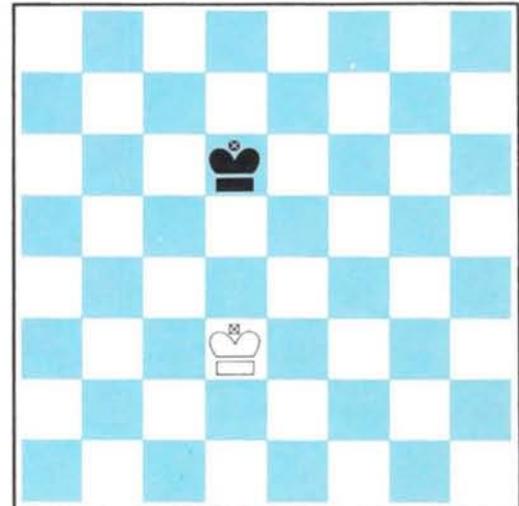


Estos dos reyes están en oposición.

de alfil

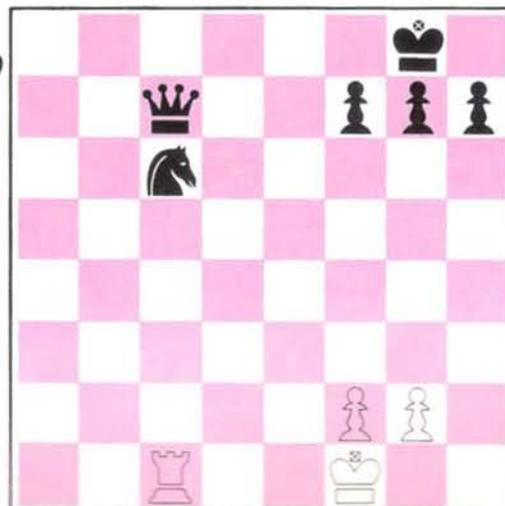


Aquí es el alfil blanco el que está clavado por la torre negra.

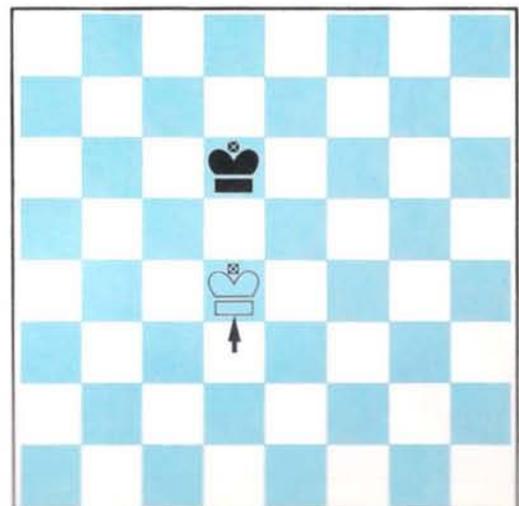


En este diagrama gana la oposición el que juega primero.

de caballo



El caballo negro está clavado. Si se mueve, perdemos la dama.



Las blancas han conseguido la oposición.

las tablas

Cuando ninguno de los dos bandos contrincantes dispone de fuerzas suficientes en el tablero para ganar por jaque mate, sería inútil prolongar indefinidamente la partida, sin vencedor ni vencido. En estos casos se acostumbra a considerar que

hay empate, lo cual, en lenguaje ajedrecístico, se denomina *tablas*.

Además de las tablas por jaque continuo o por rey ahogado, que describiremos aparte, en esta misma página, hay otras

ocasiones en que el Reglamento de ajedrez determina que el juego acabe en tablas. Por ejemplo, cuando los dos bandos repiten la misma jugada por tres veces consecutivas, cosa que puede ocurrir hacia el final de la partida.

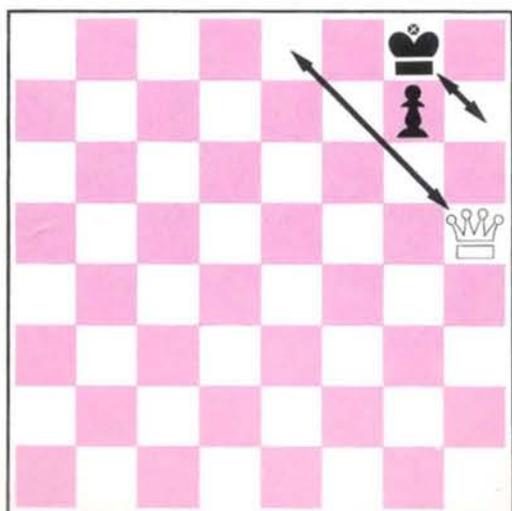


El rey blanco puede escapar. Nunca se puede dar mate con rey y caballo contra rey. Tablas.



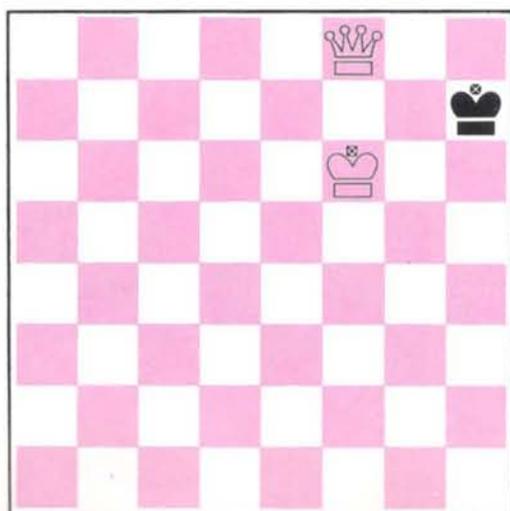
El rey blanco siempre encontrará una salida. Los finales de rey y alfil contra rey son también tablas.

Tablas por jaque continuo



La dama va y vuelve repitiendo jaques sin parar. Las negras pueden pedir tablas por jaque continuo si antes de tres jugadas las blancas no cambian de táctica.

Tablas por rey ahogado



El rey negro no está en jaque, pero si le toca jugar entrará necesariamente en jaque por sí mismo. En este caso se dice que está ahogado y son tablas. Ten pues mucho cuidado de no ahogar al rey contrario.



Anatoly Karpov jugando unas partidas simultáneas contra un grupo de ajedrecistas juveniles.

Partidas simultáneas

Cuando un jugador juega sucesivamente contra varios tableros a la vez, estas partidas reciben el nombre de "simultáneas". Casi todos los grandes ajedrecistas han hecho demostraciones de este tipo en alguna ocasión. Capablanca, por ejemplo, el genial cubano que fue campeón del mundo, llegó a jugar contra ciento tres tableros: ganó ciento dos partidas, hizo unas tablas, y no perdió ninguna.

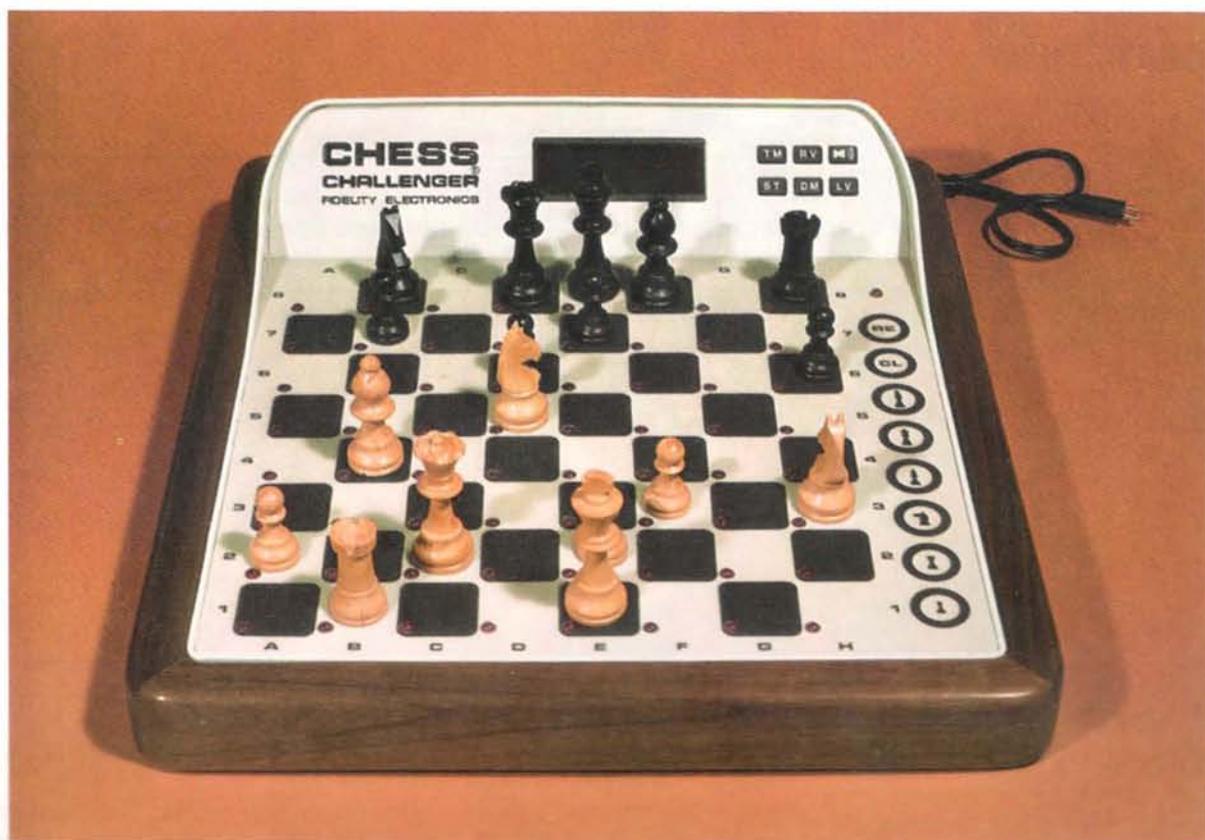
Autómatas y máquinas

En el año 1734, el barón Wolfgang von Kempelen presentaba en la corte de Viena su famoso autómeta que "jugaba al ajedrez". Se trataba de una gran caja de madera, llena de mecanismos y engranajes, tras la cual se hallaba sentado un gran muñeco vestido de turco que sostenía una larga pipa con la mano izquierda, mientras con la dere-

cha movía con precisión las piezas de un tablero. Antes de cada partida, Kempelen mostraba al público el interior de la caja por los cuatro costados. Luego, el "turco" autómeta se enfrentaba a los mejores jugadores de la época, a los que solía vencer casi siempre, fácilmente. El turco de Kempelen hizo furor en Europa y en América du-

rante muchos años, hasta que se divulgó el secreto: en su interior se alojaba un experto jugador, invisible para todos gracias a una acertada combinación de espejos...

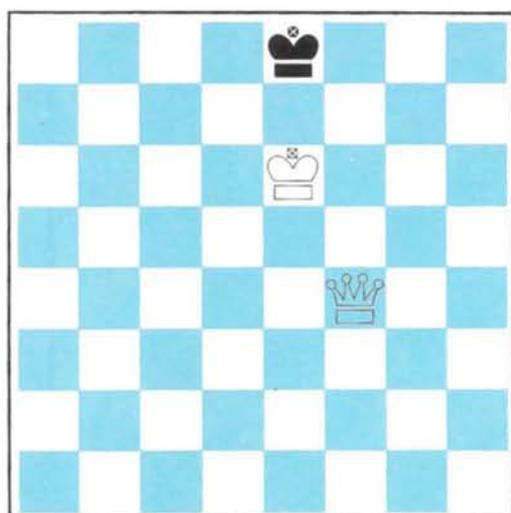
Hoy, 250 años más tarde, no hay ya "turcos" contra los que jugar, pero la electrónica supone para el ajedrecista moderno un nuevo e interesante reto.



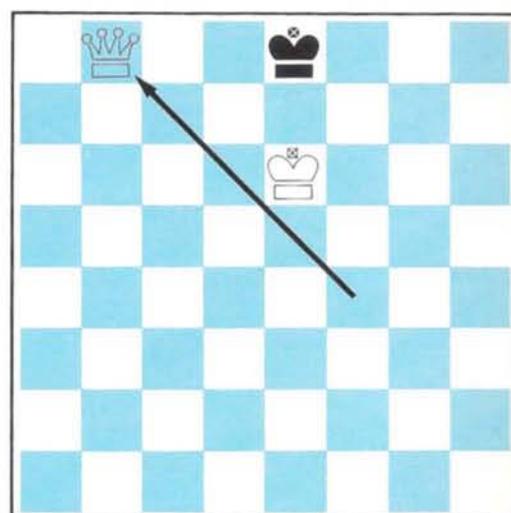
He aquí la computadora capaz de "ver" las jugadas y "hablar" con su contrincante. Su tecnología la convierte en el más fuerte antagonista automático, que juega con habilidad y astucia, aunque permite elegir el nivel de dificultad más adecuado a la categoría de su oponente.

EJERCICIOS FINALES

Empieza por cubrir con un papel los diagramas de la derecha, donde están las soluciones. Luego dispón las piezas en tu tablero, tal como aparecen en cada uno de los ejercicios del lado izquierdo, y trata de resolverlos a tu manera. Finalmente, comprueba si has acertado la solución correcta. Si es así, demostrarás haber comprendido perfectamente este libro y dominar el movimiento de las piezas. Habrá llegado el momento de empezar a jugar tus primeras partidas.

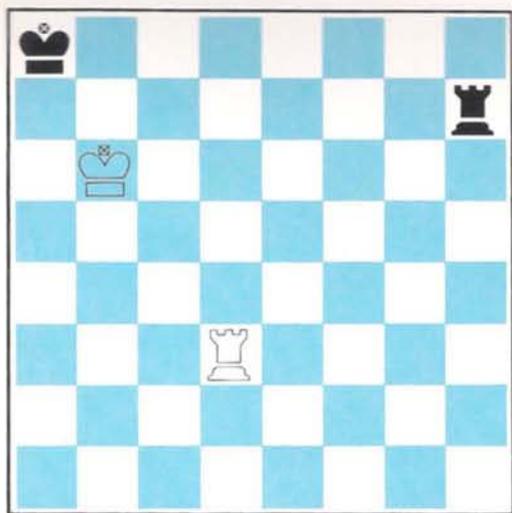


Mueven las blancas y dan mate.



Mueven las negras y dan mate a la primera.

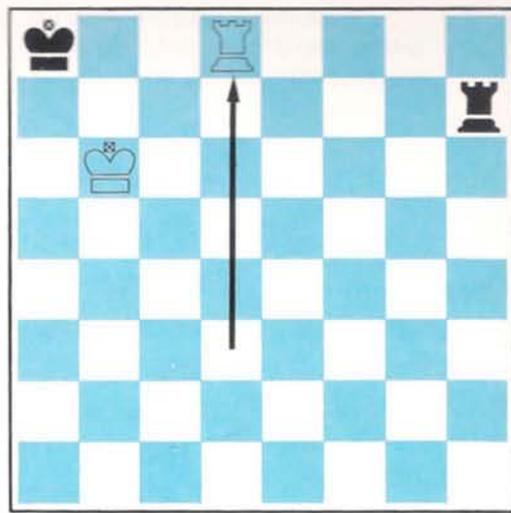




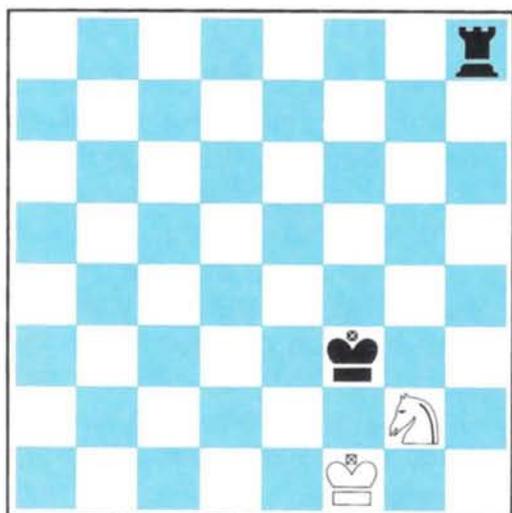
3

Mueven las blancas y dan mate.

SOLUCION



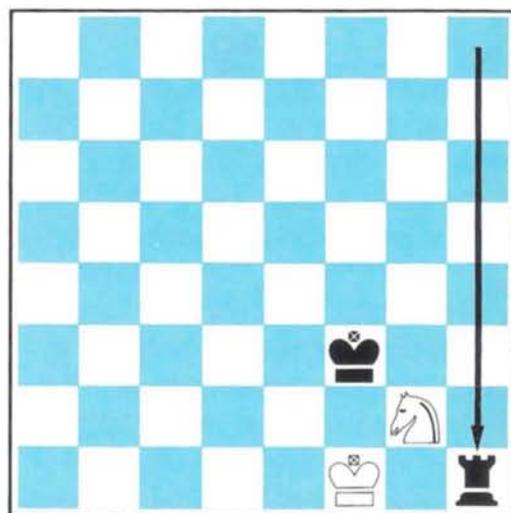
¡Jaque mate!



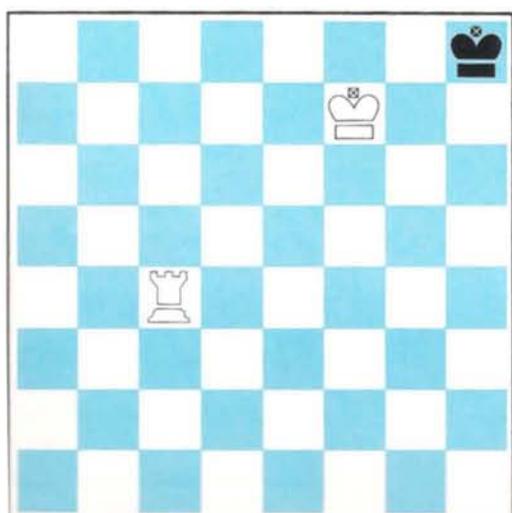
4

Mueven las negras y dan mate.

SOLUCION



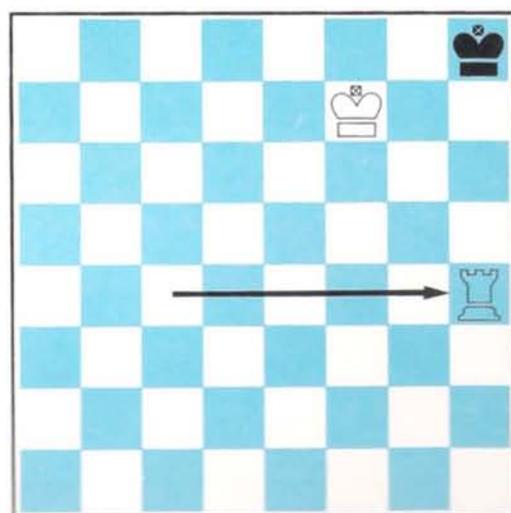
¡Jaque mate!



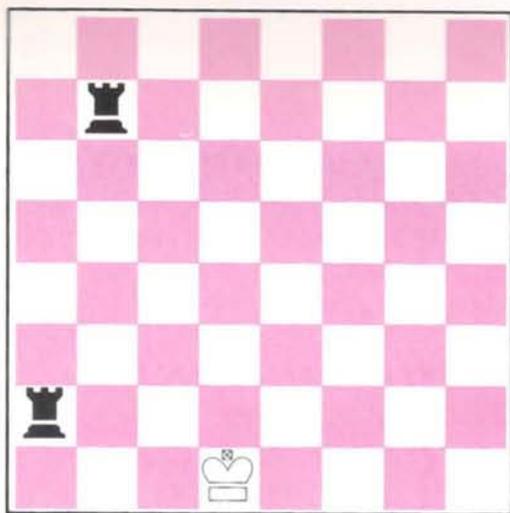
5

Mueven las blancas y dan mate.

SOLUCION



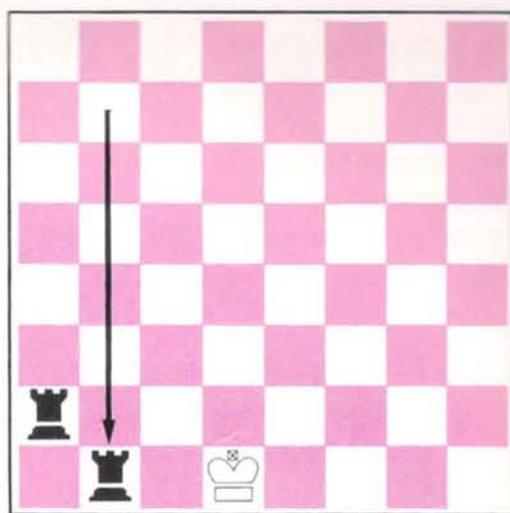
¡Jaque mate!



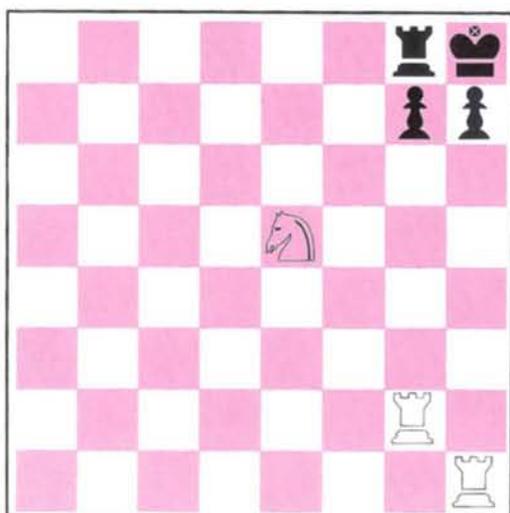
6

Mueven las negras y dan mate.

SOLUCION



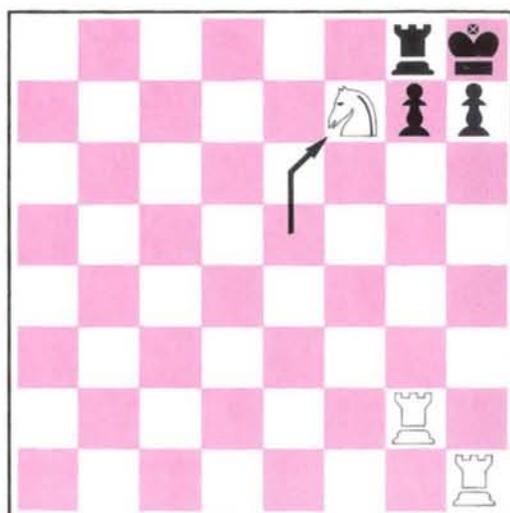
¡Jaque mate!



7

Juegan las blancas y dan mate.

SOLUCION



¡Jaque mate!



8

Mueven las negras y mate a la primera.

SOLUCION

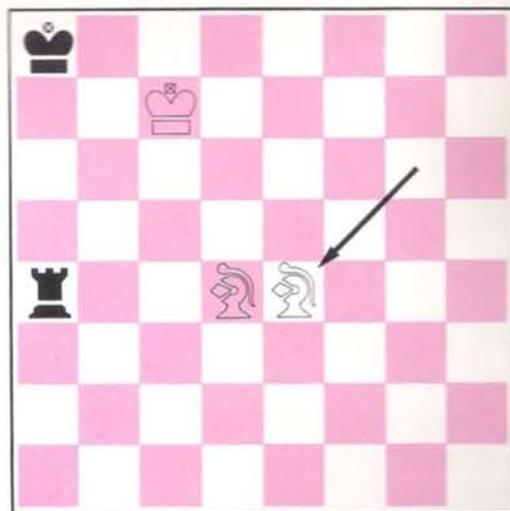


¡Jaque mate!



9

SOLUCION

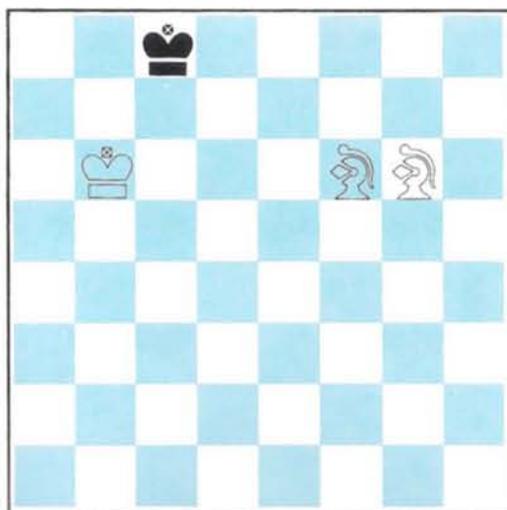


Juegan las blancas y dan mate.

¡Jaque mate!

PROBLEMA

Si has resuelto satisfactoriamente todos los ejercicios anteriores, estás ya lo bastante adelantado para resolver tu solo este problema. Pon la posición del diagrama en tu tablero y piensa... No des vuelta a esta página antes de tiempo: sólo al final, para ver si tu solución es la misma que la del libro.



Se trata de un clásico final de rey y dos alfiles contra rey solo. Juegan las blancas en primer lugar y dan mate en tres jugadas.

SOLUCION AL PROBLEMA DE LA PAGINA ANTERIOR

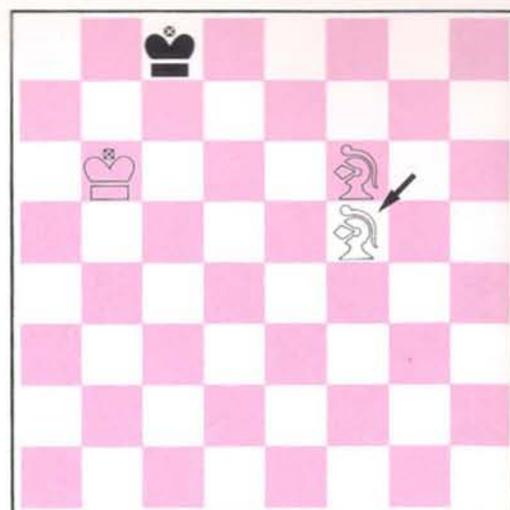
¿Has logrado dar jaque mate al rey negro en tres jugadas, ni una más ni una menos?

Sea como fuere, comprueba la solución.

Si has acertado, ¡enhorabuena!

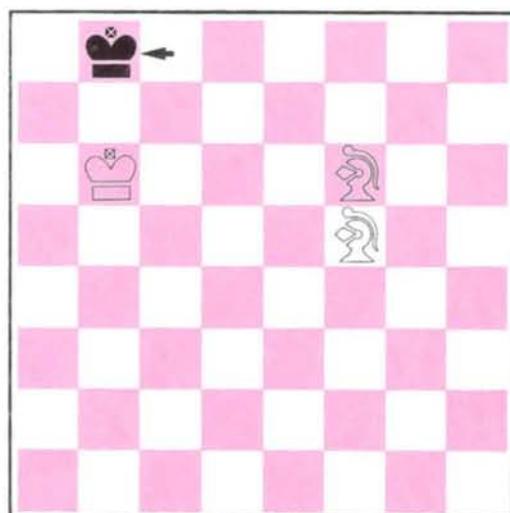
De lo contrario, repite las jugadas en tu tablero y trata de comprender la finalidad de cada una.

1
Blancas



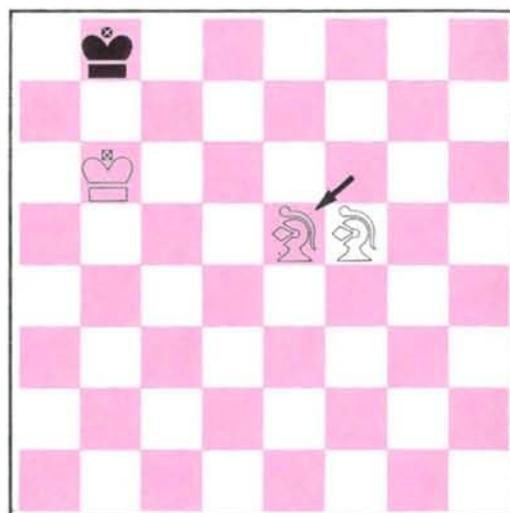
Primera jugada: jaque al rey.

1
Negras



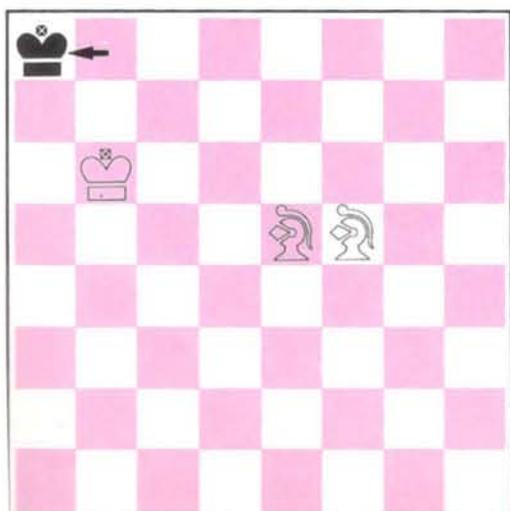
El rey negro juega forzado: debe ir aquí obligatoriamente.

2
Blancas



Segunda jugada: jaque al rey.

2
Negras



El rey negro sigue jugando forzado: sólo tiene una casilla para refugiarse.

3
Blancas



Tercera y última jugada: el rincón de la muerte. ¡Jaque mate!

CONSEJOS A UN CAMPEÓN

Al principio de la partida es preciso resguardar al rey de todo ataque por sorpresa. Un buen sistema para conseguirlo es enrocar cuanto antes.

No saques la dama antes de tiempo: te verás obligado a retroceder con ella, mientras el contrario va desplegando otras piezas.



En cambio, los alfiles deben jugarse pronto, y llevarlos a un lugar donde puedan defender tus piezas y atacar las del contrincante.

También los caballos han de jugarse pronto, pero evitando que caigan en poder de los alfiles del bando contrario.

Apodérate del centro del tablero, si quieres ganar la partida.



Si has enrocado, no tengas prisa en jugar las torres. Juntas en una misma hilera o columna, defendiéndose mutuamente, constituyen la mejor fuerza de ataque y defensa.

Durante la apertura no pierdas el tiempo moviendo dos veces seguidas la misma pieza; desa-

rolla primero los peones de centro, los alfiles y los caballos. Después de las seis o siete jugadas que constituyen la apertura, y una vez dominados los puntos estratégicos del tablero, empieza el juego propiamente dicho. Ahí es donde la dama adquiere toda su efectividad de ataque, pero también cuando es más fácil perderla.

No te fijas, pues, en una sola parte del tablero ni te dejes llevar por una idea preconcebida; antes de mover una pieza asegúrate de que la casilla donde vas



a llevarla no está dominada por el contrario.

Piensa que si te ves obligado a retroceder, le das ventaja a tu contrincante, puesto que él adelanta posiciones mientras tú te repliegas.

Trata de adivinar a tiempo cómo te responderá el otro jugador, y ten preparada otra jugada para desorientarle si ves que ha descubierto tus planes.



Vigila especialmente los caballos del otro bando. Piensa que te pueden hacer un "doble"; intenta ser tú quien lo haga.

Procura "clavar" las piezas del contrario, y haz lo posible para no caer en la misma trampa.

"Pieza tocada, pieza jugada". Según el Reglamento del ajedrez, todo jugador está obligado a jugar la pieza que haya tocado, a menos que antes de hacerlo pronuncie la palabra "compongo", para rectificar la posición de una pieza que no encaje bien en su casilla.

Una vez soltada una pieza de la mano está prohibido volver a cogerla para llevarla a otro sitio, antes de soltarla, en cambio, hay libertad de situarla donde se quiera.



También dice el Reglamento que en el caso de tocar una pieza del adversario sin decir previamente "compongo", éste puede obligarnos a tomarla si nos corresponde jugar. Si la pieza no puede ser tomada, el que la hubiese tocado jugará su rey, y si tampoco esto es posible, la falta no tendrá consecuencias.

Siempre que por esta causa o debido a un jaque, se haya te-



nido que mover el rey, le queda retirada a éste la facultad de enrocar.

Piensa un buen plan de juego (ESTRATEGIA) y realizalo luego según los buenos consejos y principios que has aprendido (TACTICA).

El ajedrez es un juego milenario cuya práctica se ejercita en el mundo entero, y que la pedagogía moderna recomienda para desarrollar la actividad mental del niño. Decía Capablanca que el ajedrez es en el orden intelectual lo que el deporte en el orden físico: un medio agradable de ejercitar la parte del cuerpo humano que se desea desarrollar.

En este libro el niño hallará, en texto e imágenes, los conceptos fundamentales que lo iniciarán en tan noble juego.

