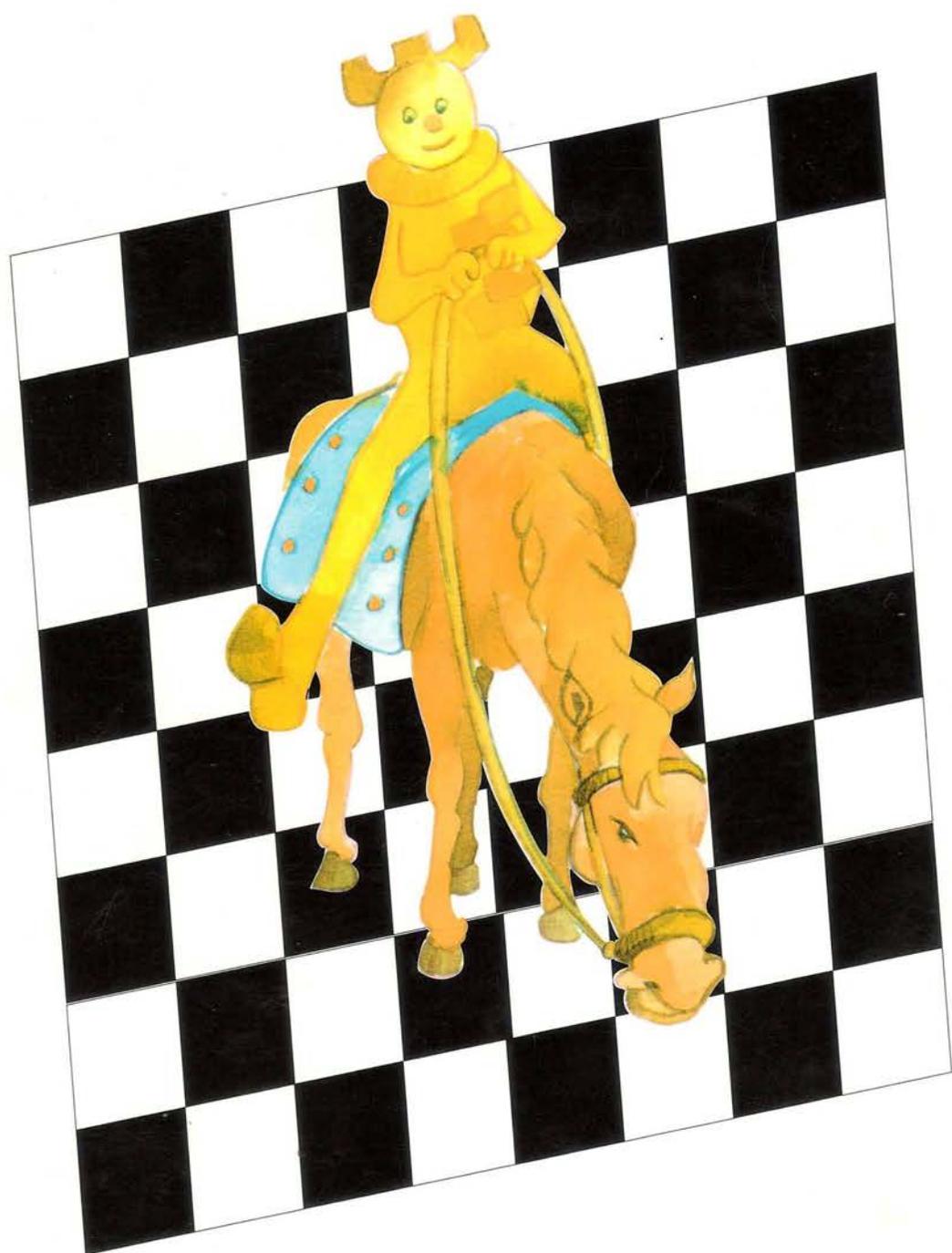


NIVEL

1

# CURSO DE AJEDREZ

CUADERNO DEL ALUMNO



SC<sup>®</sup>

NIVEL

1

# CURSO DE AJEDREZ

CUADERNO DEL ALUMNO



**SC**<sup>®</sup>

2<sup>a</sup> Edición  
1996

*Jesús de la Villa García*

# CURSO DE AJEDREZ

**Nivel 1**

*2ª Edición*

1996



*Editora Social y Cultural*

*Madrid*

Edita y distribuye



***Editora Social y Cultural, S.L.***

Jorge Juan 32

28001 Madrid (España)

Tel. 431 92 05. Fax 5774599

Directora de ediciones: M<sup>a</sup> Sol García Vela.

ATRIO, Comunicación y Diseño

Tel./Fax 95 4 51 42 53

© 1996, Editora Social y Cultural, S.L.

© 1996, Jesus de la Villa García.

ISBN: 84-8077-123-2

Depósito legal: M - 26.570 - 1996

Printed in Spain.

Impreso en: Grefol

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin permiso escrito de:  
Editora Social y Cultural, S.L.

## ÍNDICE

	Páginas
UNIDAD 1: EL TABLERO	5
UNIDAD 2: EL MATERIAL	15
UNIDAD 3: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS (I)	23
UNIDAD 4: EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS (II)	35
UNIDAD 5: EL ATAQUE Y EL JAQUE	45
UNIDAD 6: LA DEFENSA. EL JAQUE MATE. EL AHOGADO	55
UNIDAD 7: MOVIMIENTOS ESPECIALES. EL ENROQUE Y LA CAPTURA AL PASO	69
UNIDAD 8: ANOTACIÓN	79
UNIDAD 9: RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS	89
UNIDAD 10: HISTORIA DEL AJEDREZ	99
UNIDAD 11: HISTORIA DEL AJEDREZ (II). LA ÉPOCA DE LA FIDE	105
UNIDAD 12: EL CAMBIO. EL VALOR DE LAS PIEZAS	111
UNIDAD 13: LA DEFENSA. EL CONTRAATAQUE	121
UNIDAD 14: ALGUNAS REGLAS	131
UNIDAD 15: LOS MATES AL REY SOLITARIO	139
UNIDAD 16: ALGUNAS POSICIONES DE MATE	153

# UNIDAD 1



## EL TABLERO



### DESCRIPCIÓN DEL TABLERO



### COLOCACIÓN DEL TABLERO



### EL NOMBRE DE LAS CASILLAS



### ¿HAS JUGADO A LAS BATALLAS DE BARCOS?



### LÍNEAS EN EL TABLERO

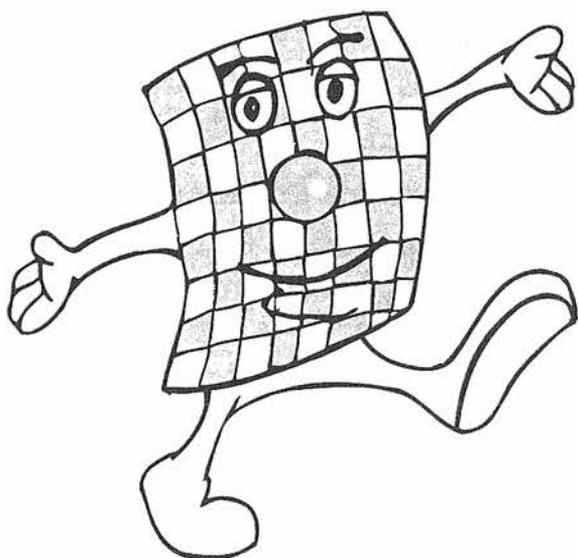


## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 1



## LECTURA

# UNIDAD 1



En este curso vas a aprender a jugar a uno de los juegos más antiguos y más practicados a lo largo de la historia, El Ajedrez.

El ajedrez es un juego de guerra. Dos jugadores se enfrentan con sus ejércitos y tratan de derrotarse mutuamente. Como las reglas modernas del ajedrez proceden de la edad media, verás que muchas de ellas están dictadas siguiendo el espíritu de los caballeros medievales.

Una partida de ajedrez es como una batalla, y dicha batalla se desarrolla sobre un **tablero**.



## EL TABLERO



## DESCRIPCIÓN DEL TABLERO

La figura 1 representa un tablero de ajedrez. Como ves, el tablero de ajedrez es un cuadrado formado a su vez por 64 cuadrados más pequeños, 32 de color blanco y 32 de color negro. Cada uno de estos 64 cuadrados más pequeños se llama **casilla**.

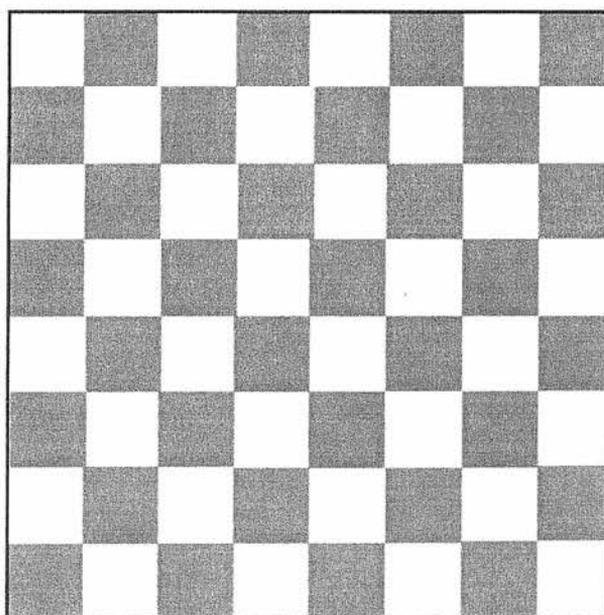


figura 1





## COLOCACIÓN DEL TABLERO

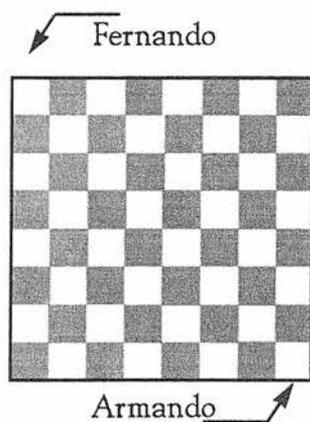


figura 2

Para jugar una partida los dos jugadores se sitúan en lados opuestos del tablero. Pero no da igual un lado que otro.

Observa la figura 2. Fernando y Armando se han situado correctamente para disputar una partida. Si miran hacia el interior del tablero, los dos tienen la casilla del ángulo de su derecha de color blanco.

Si la casilla de su derecha fuera de color negro, habría que girar el tablero hasta conseguir que fuese blanca.



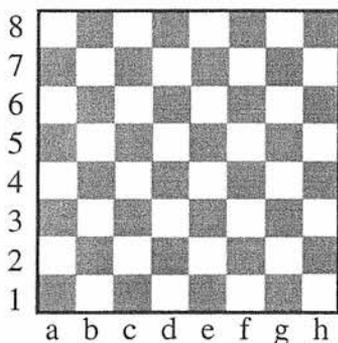
## EL NOMBRE DE LAS CASILLAS

La mayoría de los tableros llevan cifras y letras en alguno de sus lados, de la forma que puedes ver en la figura 3. ¿Para qué son estos signos?

Habrás visto en las películas de guerra que los generales tienen una maqueta del campo de batalla para estudiar la posición de sus ejércitos. Cada zona del campo de batalla tiene un nombre. Lo mismo ocurre en el ajedrez, cada casilla tiene un nombre y este nombre tiene una clave. Si conoces esta clave podrás descifrar las partidas y las posiciones que otros jugadores han anotado.

Tal vez hayas visto en un periódico las partidas de los campeonatos del mundo. A partir de ahora podrás descifrarlas y hacer en tu tablero las jugadas que han hecho los campeones.

figura 3





## ¿HAS JUGADO A LAS BATALLAS DE BARCOS?

Cada casilla del tablero tiene un nombre. El nombre de cada casilla es una letra y un número, como en una batalla de barcos. La letra se pone delante del número. El nombre de la casilla marcada con una cruz en la figura 4 es la d5.

¿Cual es el nombre de las casillas marcadas con los números 1, 2 y 3?

1) ...

2) ...

3) ...

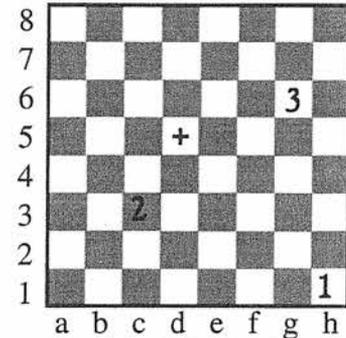


figura 4



## LÍNEAS EN EL TABLERO

En el tablero de ajedrez hay algunos grupos de casillas que reciben nombres especiales. Son las columnas, filas y diagonales.

Columna es un conjunto de ocho casillas situadas en línea recta en sentido vertical para el jugador. Cada columna recibe el nombre de una letra. En la figura 5 las casillas con línea continua forman la columna b y las de línea discontinua la columna e.

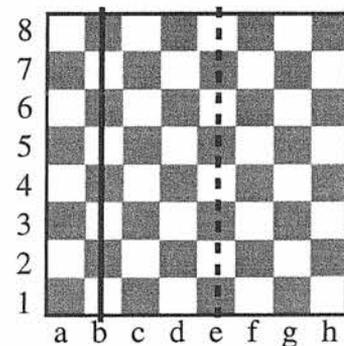


figura 5

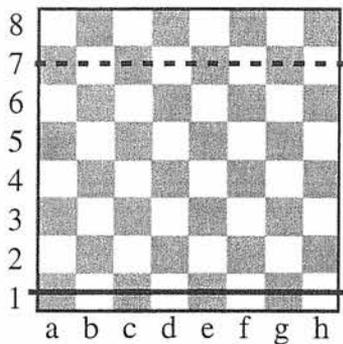


figura 6

**Fila** es un conjunto de ocho casillas situadas en línea recta en sentido horizontal para el jugador. Cada fila recibe el nombre de un número. En la figura 6 las casillas con línea continua son la fila 1ª y las de línea discontinua la fila 7ª.

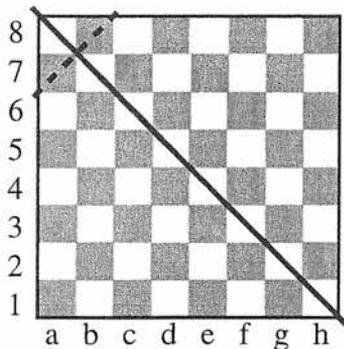


figura 7

**Diagonal** es un grupo de casillas que forman una línea recta y están unidas unas a otras por sus vértices. Como puedes ver en fig.7, todas las casillas de una diagonal son del mismo color.

También se ve que no todas las diagonales tienen el mismo número de casillas. Las diagonales pueden llamarse con el nombre de su primera y su última casilla. En la figura 7 la diagonal de línea continua es la diagonal **h1-a8**. La de línea discontinua es la diagonal **a7-b8**. La diagonal **h1-a8** suele llamarse también **la gran diagonal blanca**.

¿Cual será **la gran diagonal negra**?

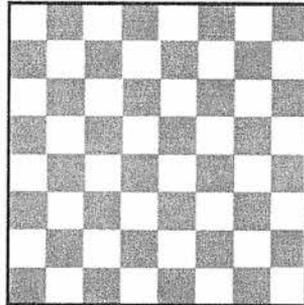
... ..



# PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 1

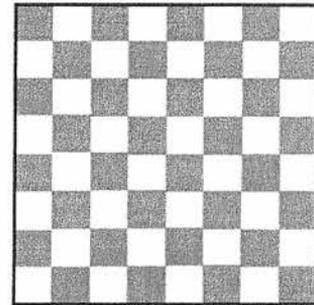
1) ¿Cuál de los dos tableros está bien situado?

Fernando



Armando

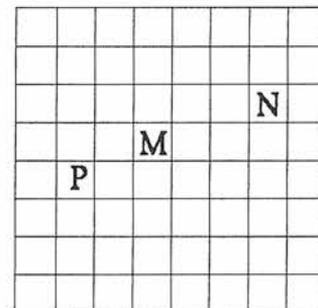
Cristina



Agripina

2) Con el tablero bien situado ¿de qué color serían las casillas marcadas con las letras M, N y P?

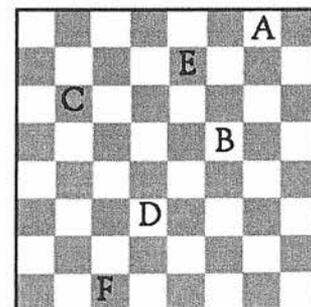
Fernando

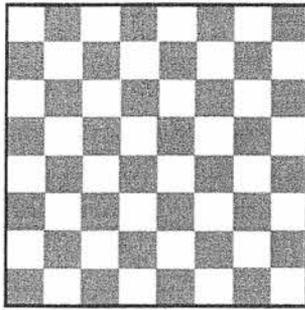


Armando

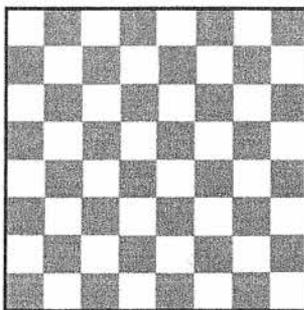
3) De acuerdo a las claves estudiados. ¿Cómo se llaman las casillas marcadas con las letras A,B,C,D,E y F?

- A ...
- B ...
- C ...
- D ...
- E ...
- F ...

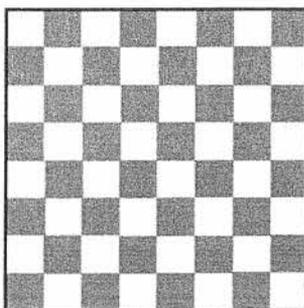
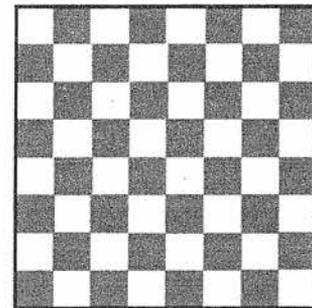




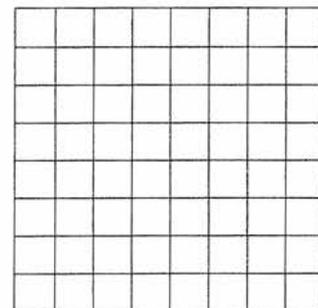
3) Marca con una X las casillas a1, h3, g5 y f7.



4) Marca con una línea la columna g, la fila 4ª y las diagonales a2-g8 y a4-d8. En el tablero de la derecha marca con una X la casilla que se encuentra sobre la **diagonal a1-h8** y sobre la **columna e**. ¿Cómo se llama dicha casilla?



5) Colorea de diferente color la **columna h** y la fila 5ª. En el cuadrícula de la derecha dibuja un tablero desde la diagonal a3-f8 hacia la derecha.





## LECTURA

*Una vieja leyenda relata de la forma siguiente el origen del ajedrez:*

**H**abía en la India un soberano que gobernaba tiránicamente a su pueblo. Como se aburría pidió a uno de sus consejeros que le buscara un remedio contra el aburrimiento.

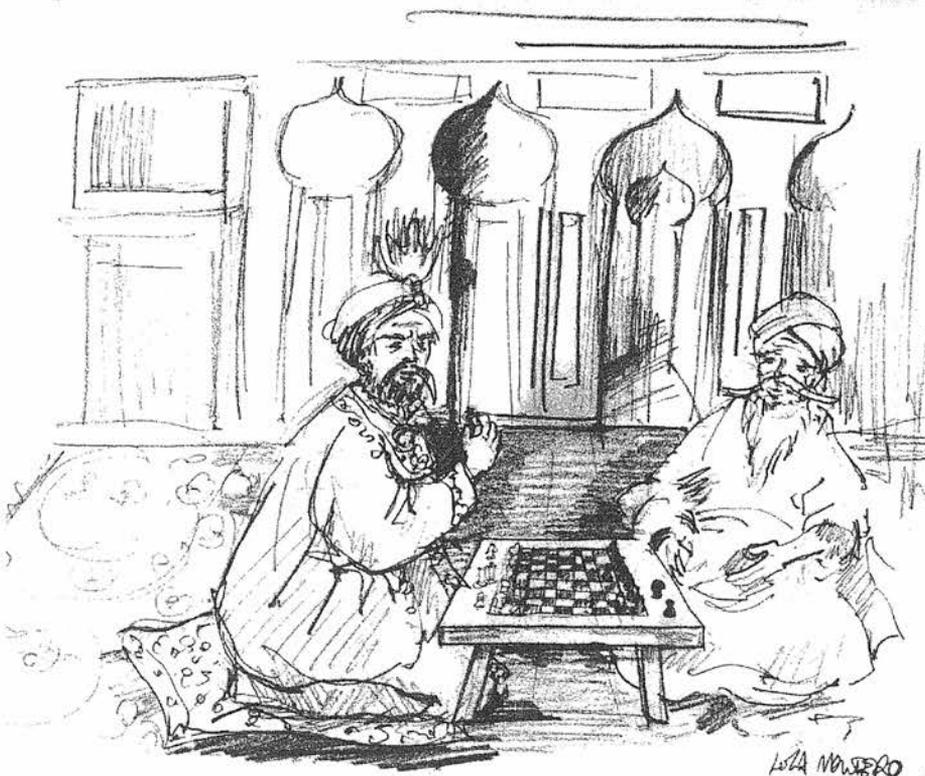
El sabio decidió inventar un juego y a la vez darle una lección, e inventó el ajedrez. En este juego, el rey, a pesar de ser la pieza más importante, no podía hacer nada sin la ayuda de las otras piezas.

El soberano quedó tan impresionado por el juego que mejoró su actitud hacia su pueblo y decidió premiar a su consejero concediéndole lo que deseara.

El sabio quiso darle una nueva lección además de gastar una broma y le dijo: "Cómo soy un hombre modesto me conformo con la cantidad de trigo que resulte de poner un grano en la primera casilla del tablero, dos en la segunda, cuatro en la tercera, ocho en la cuarta y así sucesivamente hasta la última casilla".

El rey quedó complacido con la petición, que le pareció realmente modesta, pero después de

hacer los cálculos resultó que todo el trigo de la India no era suficiente para cumplir su promesa. El número de granos necesario era 18 trillones, 446.744 billones, 73.709 millones, 551.615 y para producirlo sería necesario sembrar 77 veces todos los continentes de la tierra.





# UNIDAD 2



EL MATERIAL



EL TURNO DE JUEGO



POSICIÓN EN CLAVE



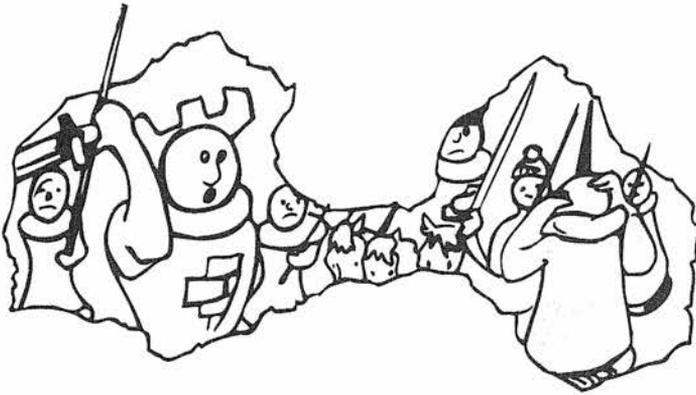
PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 2



LECTURA: POESÍA DE KOCHANOWSKY



# UNIDAD 2



En la primera unidad has conocido el tablero. Ya sabes que el tablero es el campo de batalla donde se desarrolla la partida de ajedrez.

¿Pero quién libra esta batalla? En esta batalla intervienen dos ejércitos. A los ejércitos se les llama las piezas ó el material.

En la unidad 2 vas a conocer la composición de esos ejércitos.



## EL MATERIAL

Para iniciar la partida uno de los dos jugadores dispone de 16 figuritas de color blanco, y el otro de 16 figuritas iguales, pero de color negro.

¿Qué representan dichas figuras?

1 Rey	R		
1 Dama	D		
2 Alfiles	A		
2 Caballos	C		
2 Torres	T		
8 Peones			

Figura 2.1



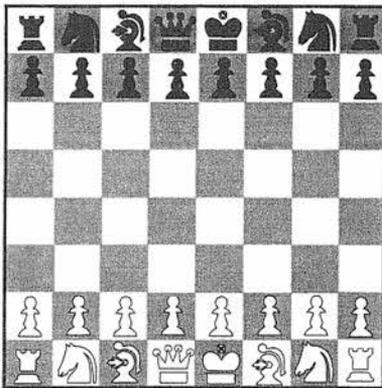


Diagrama 1

Ahora ya conoces las piezas, pero:  
¿Cómo se colocan las piezas para comenzar la partida?

Una figura que representa un tablero de ajedrez con piezas se llama diagrama.

Este diagrama te muestra como se sitúan las piezas antes de comenzar una partida. Obsérvalo atentamente a la vez que lees las siguientes líneas.

Como ves cada ejército se sitúa en un extremo del tablero. Vamos a fijarnos primero en las piezas blancas. Observa como se sitúan la dama y el rey. La dama y el rey se sitúan en el centro de la primera fila.

La dama blanca se sitúa sobre la casilla de color blanco y la negra sobre la casilla de color negro. A la dama le gusta su color y el rey gentilmente le cede esa casilla.

Al lado de los monarcas se sitúan los dos alfiles que representan a los pajes. Un poco más allá los caballeros y en los extremos las dos torres de la fortaleza real. Por delante los ocho peones que representan la infantería y son los primeros en entrar en combate.

Las piezas negras se sitúan igual pero sobre las dos últimas filas.

¿Cuál es la pieza colocada en la casilla a8?

... ..

¿En que casilla está situado uno de los alfiles blancos?

... ..

## EL TURNO DE JUEGO

A partir de la posición inicial las blancas hacen el primer movimiento. A continuación hacen una jugada las negras y así hasta el final de la partida, los jugadores juegan por turno y una jugada cada vez.

## POSICIÓN EN CLAVE

Armando y Fernando han estado jugando una partida muy disputada, tan disputada que se ha hecho tarde y tienen que irse, pero no quieren dejar la partida sin terminar. Para poder continuar anotan la posición en un papel.

Se dice que Armando y Fernando han aplazado la partida.

**Una posición puede escribirse indicando el nombre de las piezas, seguido de las casillas donde están situadas.** Para abreviar el nombre de la pieza se pone sólo la inicial y en el caso de los peones no se pone nada.

Esta es la posición que escribieron Armando y Fernando:

**Blancas:** Rd3, Dd4, Ae3, Cal, g2, f3, e4, d5

¿Sabrías anotar la posición de las piezas negras?:

**Negras:** R..., ..., ..., ..., ..., ..., ..., ...

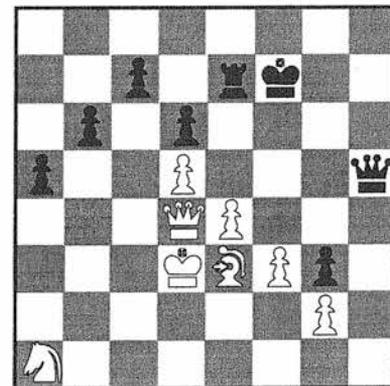


Diagrama 2





## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 2

1) ¿En qué casillas se colocan inicialmente las torres negras?

1)... .. 2)... ..

2) ¿Y los caballos blancos?

1)... .. 2)... ..

3) ¿Qué piezas quedan situadas sobre la columna c?

1)... ..

4) ¿Y sobre la diagonal a2-g8?

1)... ..

5) Escribe la posición inicial.

Blancas ... ..

... ..

Negras ... ..

... ..

6) Escribe la posición del siguiente diagrama.

Blancas ... ..

... ..

Negras ... ..

... ..

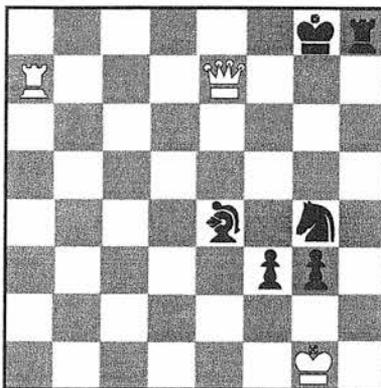


Diagrama 3

7) Reconstruye en el tablero la posición siguiente:

Blancas: Rg1, Ta7, De7

Negras: Rg8, Th8, Ae4, Cg4, f3, g3

8) Leyendo los versos que vienen en la página siguiente, y teniendo en cuenta que el poeta mira el tablero desde el punto de vista de las negras trata de reconstruir la posición que describen.



## LECTURA (Fragmento de una poesía de Kochanowsky)

*Al separarse hasta el otro día,  
se anota la posición de las piezas*

*El rey se halla junto a la torre,  
que está en el escaque\* de la esquina,  
y el caballo en el quinto después de él,  
y el peón del sexto tiene mucha holgura.*

*Otro peón está a su derecha,  
defendido por un alfil de su bando.*

*Enfrente del peón y del caballo, el rey blanco  
no aparta la vista de las negras  
ni del diabólico poder de su torre  
que ya amenaza desde la segunda horizontal.*

*Y la dama, situada en esta misma línea,  
mira de reojo al alfil de las negras.*

*Así quedan colocadas las piezas y los peones,  
y al bando negro le toca mover primero.*

(\*): escaque es otra forma de decir casilla





# UNIDAD 3



EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS (I)



EL REY



LA CAPTURA



LA TORRE



EL ALFIL



LA DAMA



LA CAPTURA DE LA DAMA, LA TORRE Y EL ALFIL



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 3



LECTURA: RUY LÓPEZ DE SEGURA



# UNIDAD 3



Ahora ya conoces las piezas que componen tu ejército, el campo de batalla y la posición inicial de ambos ejércitos. Pero ahora debes preguntarte ¿qué puedo hacer con mis fuerzas?

La capacidad de maniobra de tu ejército es el movimiento de tus piezas.

**En el ajedrez cada pieza puede mover a una casilla vacía ó capturar a una pieza enemiga y cada una lo hace de un modo diferente.**

Ahora vamos a estudiar el movimiento de cada una de las piezas.



## EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

### EL REY

El rey se desplaza una casilla cada vez y puede mover en todas las direcciones.

En el diagrama los puntos indican las casillas a las que puede mover el rey blanco desde la casilla en la que está situado. Como ves todas las casillas están vacías.

Pero ¿qué sucede cuando las casillas a las que puede desplazarse el rey no están vacías?

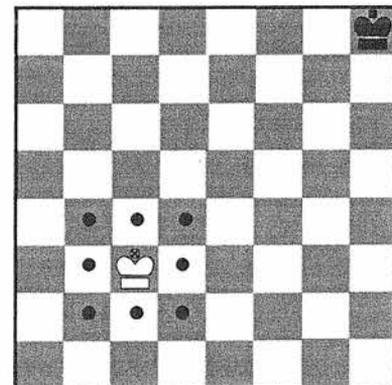


Diagrama 4



## LA CAPTURA

Las piezas capturan tal como mueven y se sitúan en la casilla sobre la cual estaba la pieza capturada. La pieza capturada se saca del tablero.

Una pieza puede capturar otra de color contrario pero nunca una del mismo color.

Capturar no es obligatorio.

En el diagrama el rey blanco puede capturar, si lo desea, la dama ó el caballo negros.

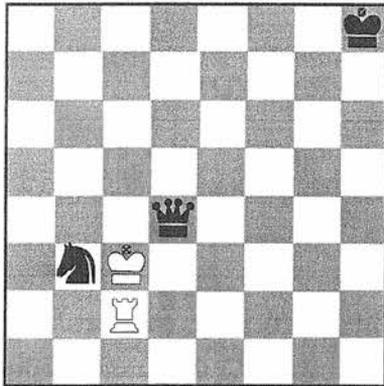


Diagrama 5

## LA TORRE

La torre puede mover a todas las casillas de su columna ó de su fila.

En el diagrama la torre blanca puede mover a cualquiera de las casillas señaladas con una cruz y la torre negra a cualquiera de las señaladas con un punto.

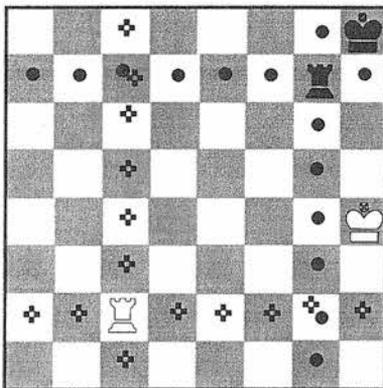


Diagrama 6

## EL ALFIL

El alfil puede mover a todas las casillas de las dos diagonales sobre las que está situado.

En el diagrama el alfil blanco puede mover a todas las casillas señaladas con una cruz, y el negro a todas las señaladas con un punto.

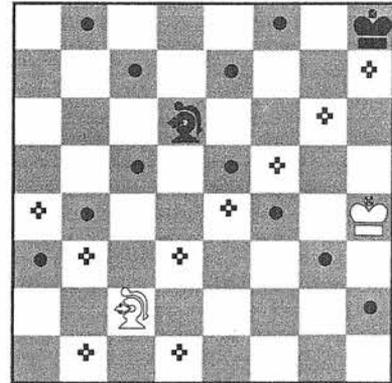


Diagrama 7

## LA DAMA

La dama puede mover en todas las direcciones y tantas casillas como quiera.

En el diagrama la dama puede mover a todas las casillas marcadas con un punto.

¿A cuantas casillas puede mover?

Como ves, la dama es la pieza más poderosa y reúne los movimientos de la torre y el alfil.

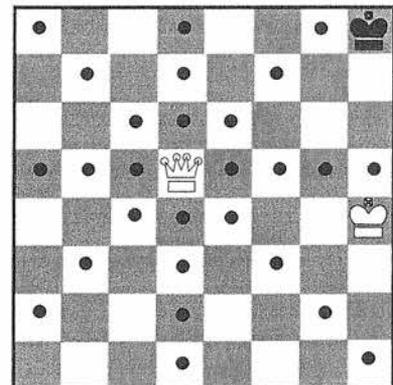


Diagrama 8



## LA CAPTURA DE LA DAMA, LA TORRE Y EL ALFIL

Hemos visto el movimiento de la dama, la torre y el alfil en un tablero vacío. Pero ¿qué sucede cuando el tablero está lleno de piezas propias y rivales?.

Ninguna de estas tres piezas puede saltar por encima de otra. Además ya sabemos que se pueden capturar piezas del bando contrario, pero no del propio.

Vamos a ver en los siguientes diagramas como influye esto en el movimiento de las piezas.

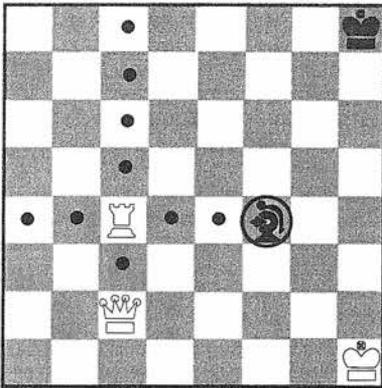


Diagrama 9

La torre blanca puede mover a las casillas marcadas con un punto y capturar las piezas negras metidas en un círculo.

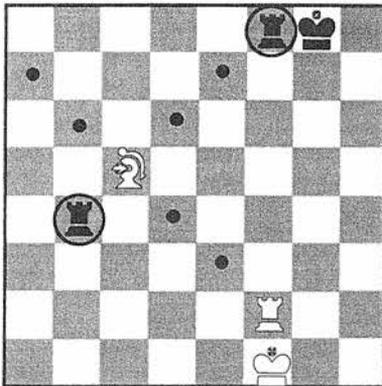


Diagrama 10

El alfil blanco puede mover a las casillas marcadas con un punto y capturar las piezas negras metidas en un círculo.

La Dama blanca puede mover a las casillas marcadas con un punto y capturar las piezas negras metidas en un círculo.



Diagrama 11



## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 3

1) En el diagrama siguiente señalar con una cruz y nombrar cada una de las casillas a las que puede desplazarse el rey blanco.

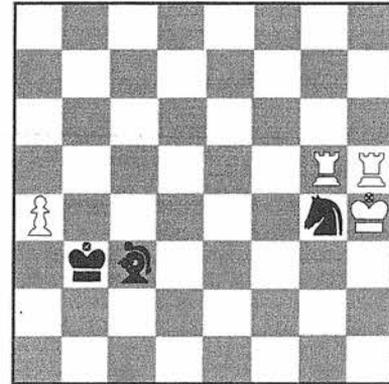


Diagrama 12

2) Lo mismo para la torre.

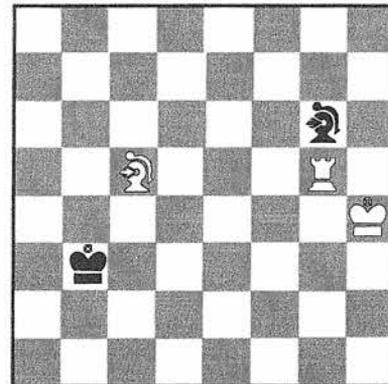


Diagrama 13

3) Lo mismo para la dama blanca.

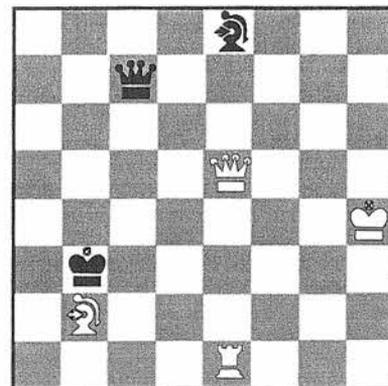


Diagrama 14



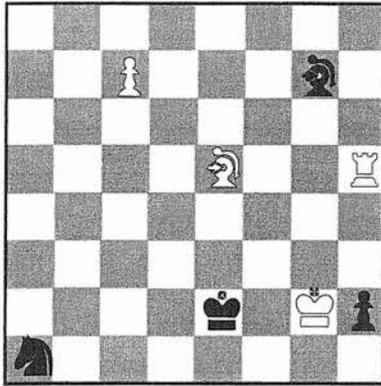


Diagrama 15

4) Lo mismo para el alfil blanco.

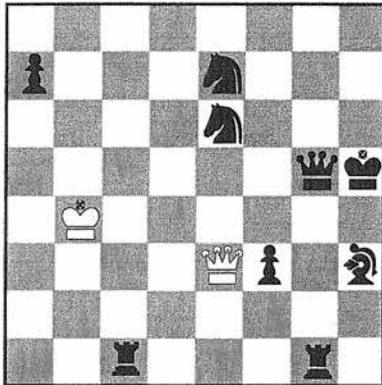


Diagrama 16

5) En cada uno de los diagramas siguientes señalar que piezas puede capturar la dama blanca.

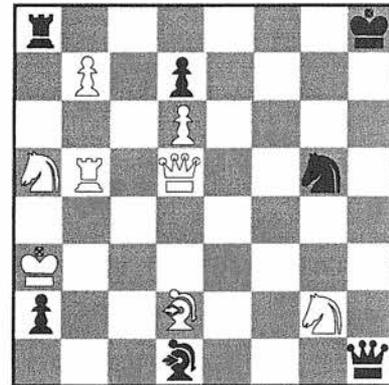


Diagrama 17

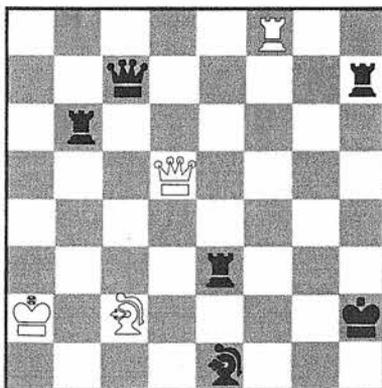


Diagrama 18

6) En los diagramas siguientes ¿Qué pieza pueden capturar las blancas?

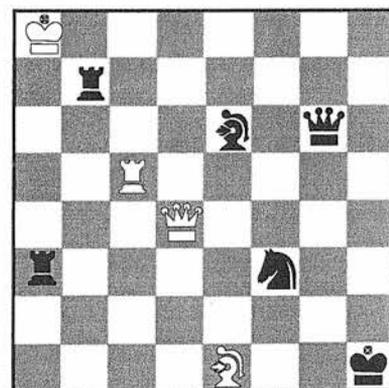


Diagrama 19

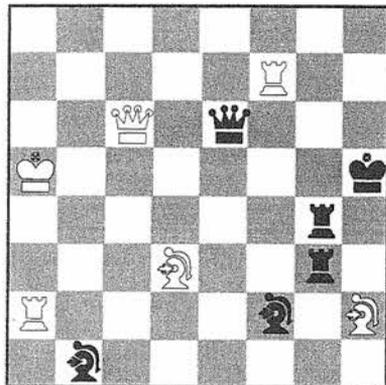


Diagrama 20

7) En los diagramas siguientes anotar, en sistema algebraico, todas las capturas posibles de las blancas.

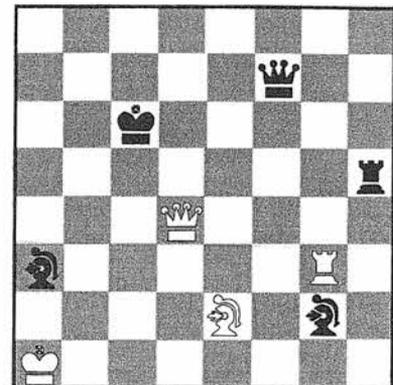


Diagrama 21



## LECTURA

### RUY LOPEZ DE SEGURA

*Ruy López es el primer jugador al que se considera el mejor de su época. Se cree que nació en Zafra ó en Segura de León, pueblos ambos de la provincia de Badajoz, alrededor del año 1530.*

*En aquella época la afición al ajedrez estaba muy extendida entre la aristocracia española. Ruy López era clérigo y un hombre culto que alternó con la intelectualidad de la época. Destacó en el juego desde muy joven y con el tiempo se creó una fama de invencible. Felipe II, que era un gran aficionado, le trajo a la corte y se convirtió en su protector.*

*Hacia 1560, Ruy López viajó a Roma con el objetivo de medirse con los mejores ajedrecistas italianos. Derrotó a todos sus adversarios y desde entonces fué considerado el mejor jugador del mundo.*

*De nuevo viajó a Italia en 1573 derrotando otra vez a los mejores jugadores de la península.*

*En 1579, Felipe II organizó un gran torneo internacional en Madrid y la estrella de Ruy López se apagó. Fué derrotado por los Italianos Leonardo da Cutri y Paolo Boi y acabó su dominio en el ajedrez. Falleció en Zafra en 1580.*





# UNIDAD 4



EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS (II)



EL CABALLO



LOS PEONES



LA CORONACIÓN



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 4

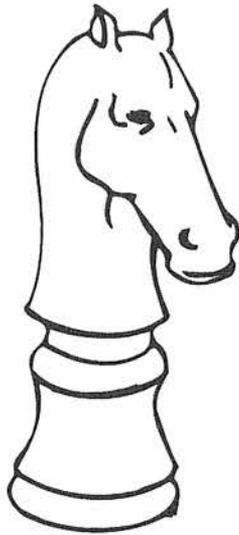


LECTURA: POESÍAS



# UNIDAD

# 4



Ya sabes como se mueven la dama, la torre, el rey y el alfil. En este capítulo vas a conocer el movimiento de las dos piezas restantes, el caballo y el peón.



## MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS



### EL CABALLO

Es la pieza que tiene un movimiento más extraño. Cada vez que juega avanza dos casillas, una como la torre y luego una como el alfil, pero esta segunda alejándose siempre del punto de partida.

En el diagrama, el caballo puede moverse a cualquiera de las casillas marcadas con un punto.

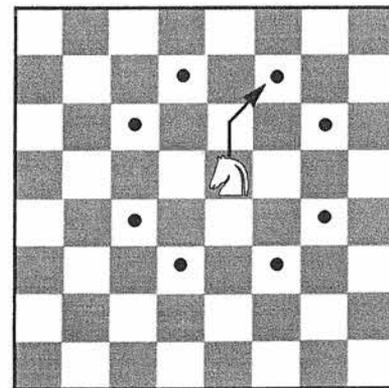


Diagrama 22



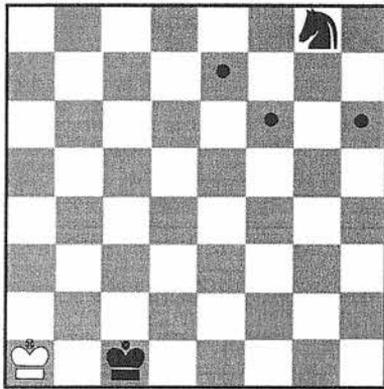


Diagrama 23

¿A qué casillas puede mover el caballo negro?

- 1) ...      ...      ...
- 2) ...      ...      ...
- 3) ...      ...      ...

**¡Muy importante!**

El caballo es la única pieza que tiene la facultad de saltar por encima de otras piezas, sean propias ó del rival. Por este motivo a su movimiento se le llama el salto del caballo.

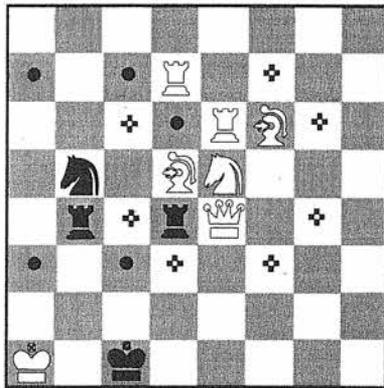


Diagrama 24

En el diagrama, el caballo blanco puede saltar a todas las casillas señaladas con una cruz; el caballo negro a todas las casillas señaladas con un punto.

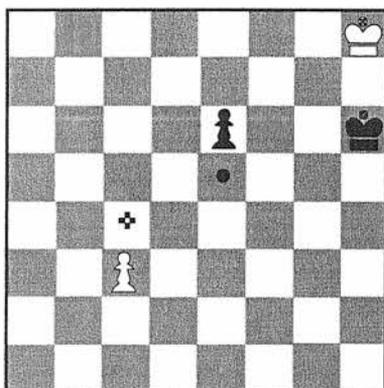


Diagrama 25

 **LOS PEONES**

Los peones son las piezas de menor fuerza. Hacen el papel de la infantería en una batalla.

**Los peones avanzan siempre hacia adelante, en su columna, una casilla cada vez. No retroceden nunca.**

En el diagrama, el peón blanco sólo puede mover a la casilla marcada con una cruz, y el negro a la casilla marcada con un punto.

Cuando un peón está todavía en su casilla de salida, puede avanzar una o dos casillas a la vez. No importa en que momento de la partida nos encontremos.

En el diagrama, el peón blanco puede mover a cualquiera de las dos casillas marcadas con una cruz.

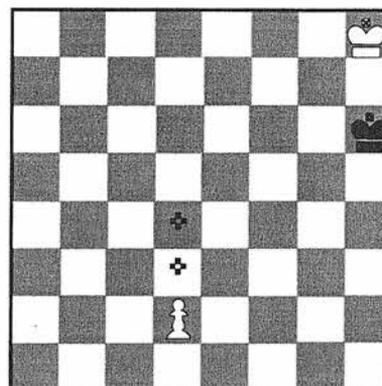


Diagrama 26

Los peones no capturan como mueven. Capturan en diagonal, siempre hacia adelante y moviéndose sólo una casilla cada vez. En caso de captura se sitúan sobre la casilla que ocupaba la pieza capturada.

En el diagrama, el peón blanco tiene tres posibilidades: avanzar una casilla, avanzar dos ó capturar el caballo negro.

El peón negro tiene dos posibilidades: capturar la torre ó capturar el alfil blanco, pero no puede avanzar puesto que está bloqueado por el alfil rival.

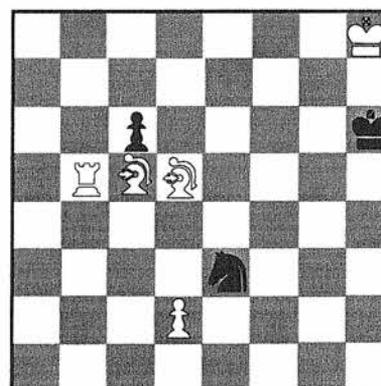


Diagrama 27



## LA CORONACIÓN

A pesar de la escasa fuerza del peón, hay una regla que permite que su papel pueda ser decisivo en la partida.

Cuando un peón llega a la última fila (la octava para las blancas y la primera para las negras) estás obligado a cambiarlo por otra pieza de tu mismo color.

Es como si un soldado fuera nombrado general.

Puedes elegir cualquier pieza que desees, excepto el rey, aunque tengas varias iguales en el tablero.

Como la dama es la pieza más poderosa suele cambiarse el peón por una dama, que también se denomina reina, y por eso se llama coronación.

¿Cómo se anota la coronación?. Además del movimiento del peón hay que decir en que pieza se transforma. La jugada del diagrama se anotaría c7-c8=D.

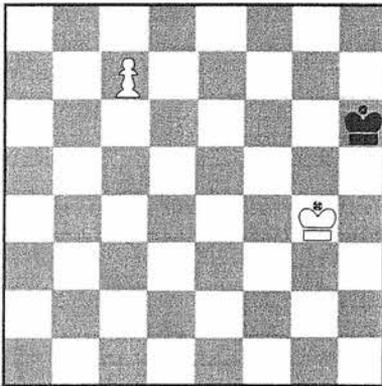


Diagrama 28

Antes de la coronación

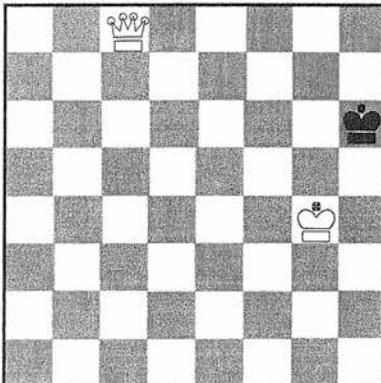


Diagrama 28

Después de la coronación





## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 4

1) Señala con una cruz y anota el nombre de todas las casillas a las que puede desplazarse el caballo blanco.

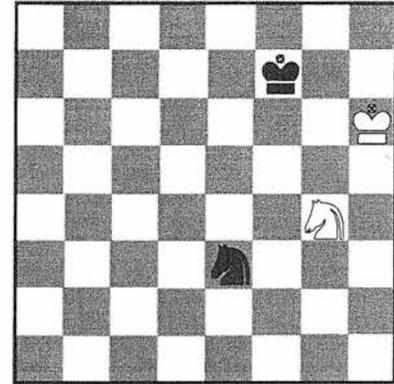


Diagrama 30

2) Descubre y anota un camino de varias jugadas, para que el caballo pueda ir a la casilla marcada con una cruz, en cada uno de los siguientes diagramas.

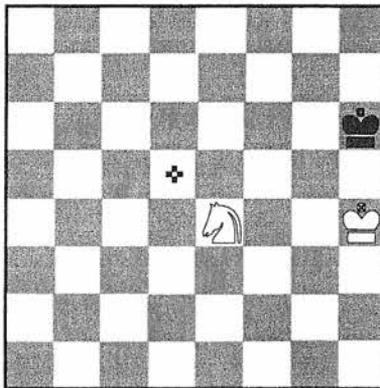


Diagrama 31

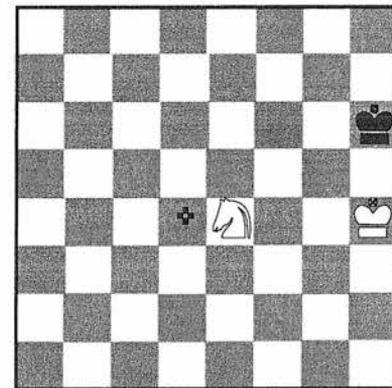


Diagrama 32

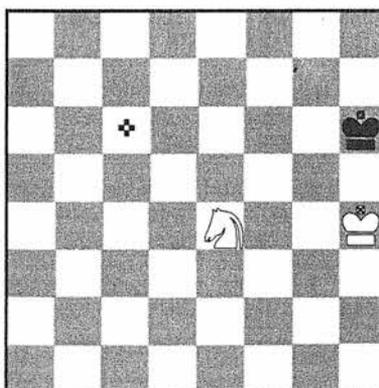


Diagrama 33

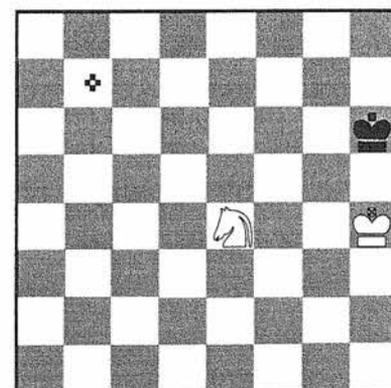


Diagrama 34



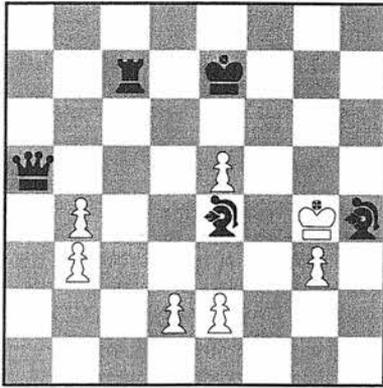


Diagrama 35

3) Señala con un punto todas las casillas a las que pueden mover los peones blancos. Encircula las piezas que pueden capturar. Anota todos los movimientos y dí cual crees que es el mejor.

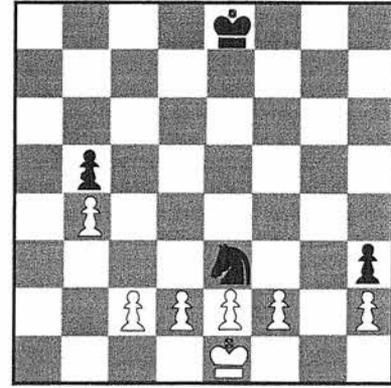


Diagrama 36

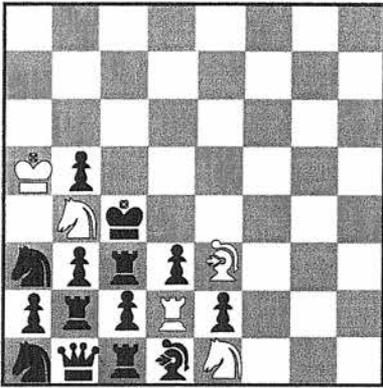


Diagrama 37

4) En el diagrama siguiente, las negras, a pesar de tener sobre el tablero casi todas sus piezas, no pueden mover ninguna. Jugando con las blancas, encuentra una jugada que permite a las negras mover ... ¡doce piezas diferentes!



## LECTURA

*Tenue rey, sesgo alfil, encarnizada reina,  
torre directa y peón ladino.*

*Sobre lo blanco y negro del camino  
buscan y libran su batalla armada.*

*De la poesía de Borges, Ajedrez.*

*“Y los caballos hollan los verdes campos;  
entre los infantes hay muchos muertos.*

*Y la sagrada persona del rey  
busca protección en las torres”.*

**V. Inber**

# UNIDAD 5



EL ATAQUE Y EL JAQUE



EL ATAQUE



EL JAQUE



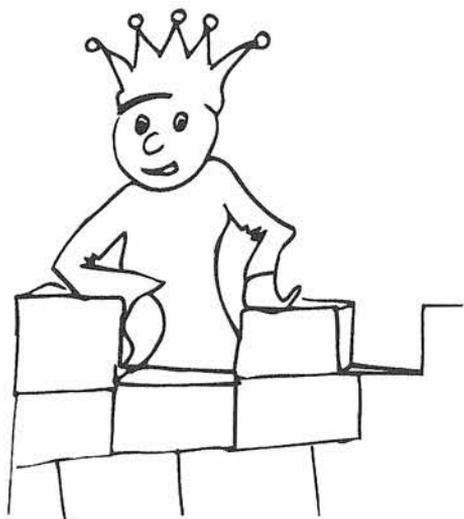
PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 5



LECTURA: ROBERT JAMES FISHER (I)



# UNIDAD 5



Ahora conoces el movimiento de todas las piezas y ya puedes jugar partidas completas. Pero ¿qué debes hacer para ganar una partida?. Para saberlo debes seguir atentamente las explicaciones de este capítulo y del siguiente.



## EL ATAQUE Y EL JAQUE



### EL ATAQUE

¿Que es el ataque?. El ataque es la amenaza de capturar una pieza contraria en la jugada siguiente.

Las blancas acaban de mover y con su última jugada han llevado la torre a la casilla d5. ¿Para qué?. Para comerse el caballo negro que está situado en la casilla h5. Se dice entonces que la torre blanca ataca el caballo negro ó que las blancas atacan el caballo.

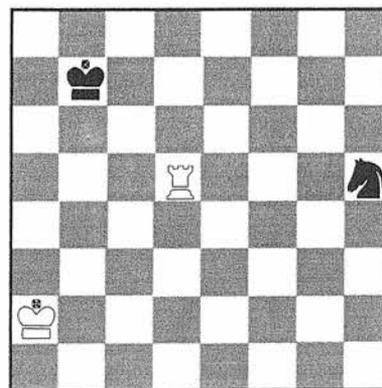


Diagrama 38



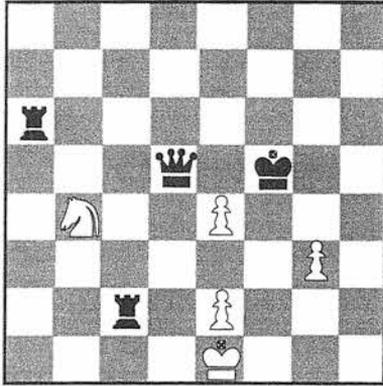


Diagrama 39

En este diagrama el caballo blanco ataca las dos torres y la dama negras, y el peón de e4 ataca la dama y el rey negros.

Como ves todas las piezas pueden atacar y ser atacadas.

## EL JAQUE

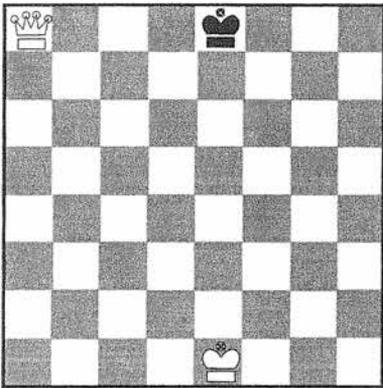


Diagrama 40

**¿Qué es el jaque?. El jaque es el ataque al rey.**

Las blancas han jugado su dama a la casilla a8 y amenazan el rey de las negras. Se dice que la dama blanca da jaque al rey negro, o que las blancas dan jaque.

Observa este diagrama. ¿Pueden las piezas blancas dar jaque?. Sí. Moviendo el alfil de e2 a cualquier casilla la torre de e1 queda amenazando al rey contrario. Cuando la pieza que mueve descubre la acción de otra que da jaque, este jaque se llama **jaque descubierto**.

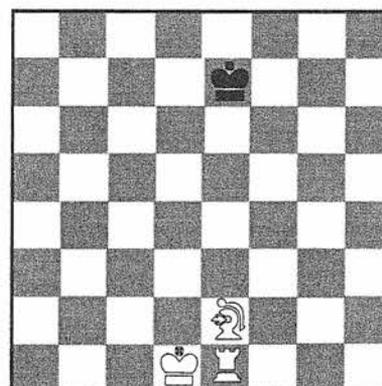


Diagrama 41

En este diagrama las blancas pueden mover su alfil a la casilla d6. En ese caso el alfil ataca el rey negro, y también la dama blanca ataca al rey negro. Cuando dos piezas atacan a la vez al rey contrario se dice que han dado **jaque doble**.

¿Ves otra jugada que hace jaque doble?

... ..

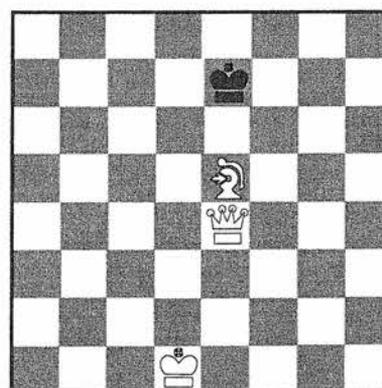


Diagrama 42



## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 5

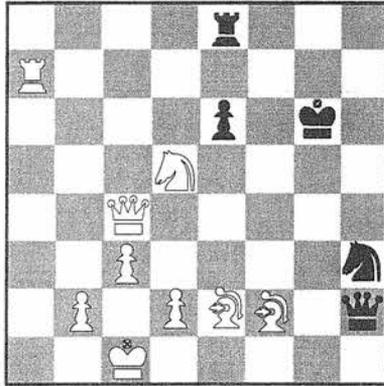


Diagrama 43

1) En los siguientes diagramas apunta todas las piezas que atacan las blancas y todas las piezas que atacan las negras.

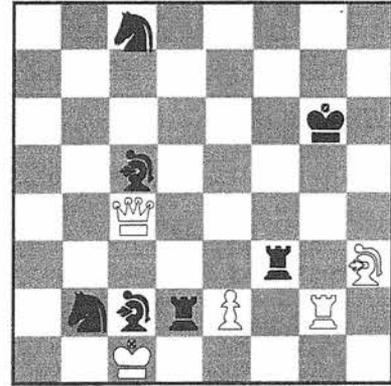


Diagrama 44

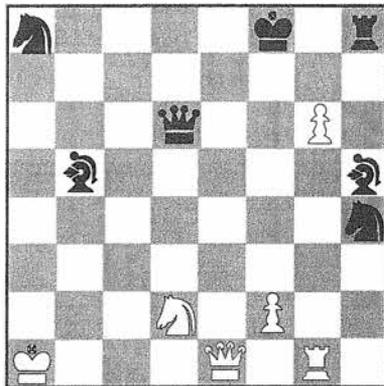


Diagrama 45

2) En los siguientes diagramas tu juegas las blancas. Encuentra una jugada que ataque:

- a) la dama
- b) la torre
- c) los dos caballos
- d) los dos alfiles.

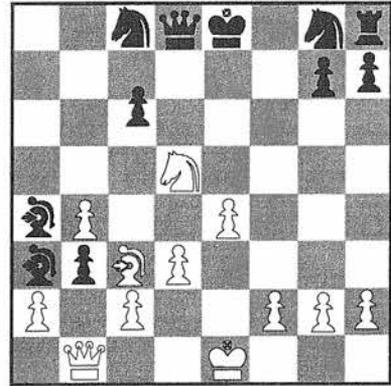


Diagrama 46



Diagrama 47

3) En los siguientes diagramas dí si las blancas están dando jaque y con qué piezas.

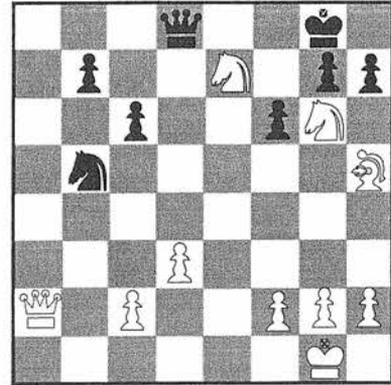


Diagrama 48

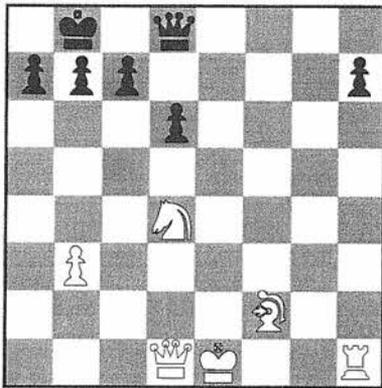


Diagrama 49

4) Encuentra una jugada que de jaque con las blancas.

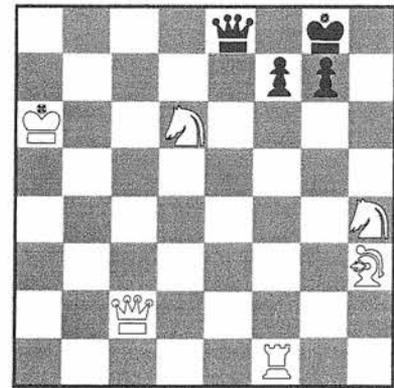


Diagrama 50



Diagrama 51

5) En los siguientes diagramas tu juegas las blancas. Encuentra todas las jugadas con las que puedes dar jaque.



Diagrama 52

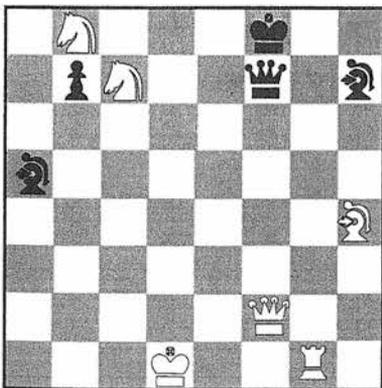


Diagrama 53

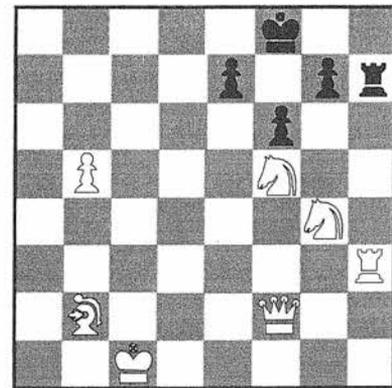


Diagrama 54



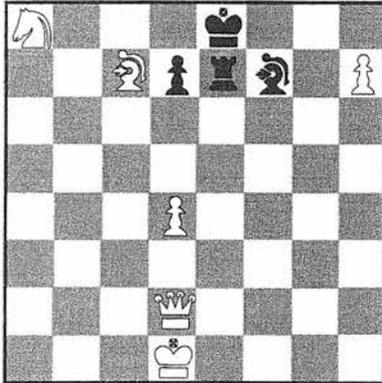


Diagrama 55

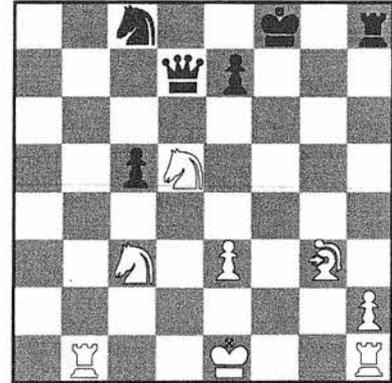


Diagrama 56

6) ¿Se puede dar jaque doble con dos piezas iguales?

7) ¿Puede un caballo dar jaque a la descubierta?

8) Inventa una posición donde des jaque doble con:

- a) Una dama y un alfil.
- b) Una torre y un caballo.
- c) Una dama y un peón.



## LECTURA

### ROBERT JAMES FISCHER

*Más conocido como Bobby Fischer, nació en Chicago el 9 de Marzo de 1943. Aprendió a jugar al ajedrez siendo muy joven y a los 14 años ya se proclamó campeón absoluto de los Estados Unidos. A los quince obtuvo el título de gran maestro convirtiéndose así en el gran maestro más joven de la historia. Desde ese momento dedicó todos sus esfuerzos a derribar el aplastante dominio de los jugadores soviéticos sobre el ajedrez mundial.*

*Después de fracasar en los torneos de candidatos de 1959 y 1962 se enfadó, acusó a los soviéticos de no jugar limpio, y amenazó con no disputar más los torneos de clasificación para el campeonato del mundo si no se cambiaban las normas.*

*La Federación Internacional cambió el sistema de clasificación y Fischer aceptó jugar el Torneo Interzonas de Sousse en Túnez en 1967. Fischer iba situado en el primer lugar. Sin embargo pertenece a un grupo religioso que exige la absoluta observancia del sábado. Como los organizadores no aceptaron su exigencia de no jugar en sábado, Fischer se retiró del torneo, perdiendo otra vez el camino hacia el título mundial. Por fin en 1970 se clasificó para el torneo de candidatos, donde derrotó por tanteos asombrosos a sus rivales, 6-0 a Taimanov, 6-0 a Larsen y 6-2 a Petrosian.*

*Había llegado la ansiada final por el título mundial contra Boris Spassky. Era la primera vez desde 1937 que uno de los dos finalistas no era soviético y Fischer era el gran favorito. Pero aún quedaba el último sobresalto.*





# UNIDAD 6



LA DEFENSA. EL JAQUE MATE. EL AHOGADO



LA DEFENSA DEL JAQUE



LA CLAVADA



EL JAQUE MATE



TABLAS



EL AHOGADO



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 6



LECTURA: ROBERT JAMES FISHER (II)

# UNIDAD 6

En este capítulo verás que para ganar una partida debes dar jaque mate al rey contrario. El rey es como el faraón, cuando muere todos sus servidores quedan enterrados con él. Al recibir jaque mate el rey, las otras piezas quedan paralizadas y la partida se termina.



## LA DEFENSA. EL JAQUE MATE. EL AHOGADO



### LA DEFENSA DEL JAQUE

Un rey no puede quedarse en jaque. Cuando un jugador da jaque, su contrario está obligado, con su siguiente jugada, a salvar a su rey de la amenaza.

Las negras acaban de dar jaque al rey blanco con su torre. Las blancas están obligadas a salvar a su rey. ¿Cómo?. Pueden mover su rey a las casillas e7, e6, e5, c7, c6 ó c5 (las marcadas con una cruz). Pero no pueden mover su rey a las casillas d7 ó d5 porque el rey seguiría en jaque.

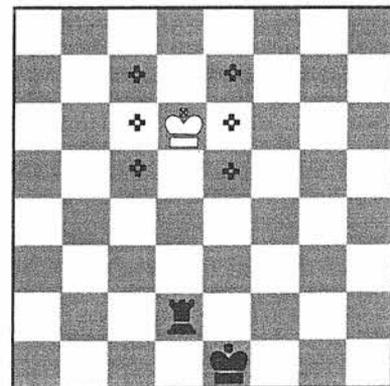


Diagrama 57



El jaque significa peligro. Tienes que jugar con cuidado, pero no debes perder la calma, tal vez haya defensa.

Cuando estás en jaque. ¿De que maneras puedes defender a tu rey?.

Hay tres formas de defender al rey de un jaque:

- 1) Capturando la pieza que da jaque.
- 2) Cubriendo a nuestro rey con otra pieza.
- 3) Moviendo el rey a una casilla donde no esté en jaque.

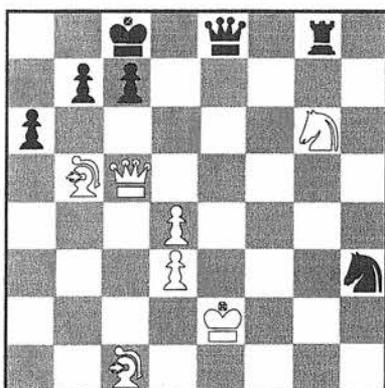


Diagrama 58

Observa el diagrama.

El rey de las blancas está en jaque. ¿De cuantas maneras puede defenderse?. De diez maneras:

- 1) Capturando la dama negra con el alfil.
- 2) Cubriendo al rey con la dama en la casilla e7
- 3) Cubriendo al rey con la dama en la casilla e5.
- 4) Moviendo el rey a la casilla d1.
- 5) Moviendo el rey a la casilla f3.

Descubre las otras cinco:

- 1)... ..
- 2)... ..
- 3)... ..
- 4)... ..
- 5)... ..

Un rey no puede ponerse él mismo en jaque.

El rey blanco no está en jaque. Pero no puede mover libremente. Puede mover a las casillas marcadas con una cruz. No puede mover a las casillas marcadas con un punto. Comprueba por qué no puede mover a las casillas marcadas con un punto.

A veces, para no poner al propio rey en jaque, una pieza no puede mover.

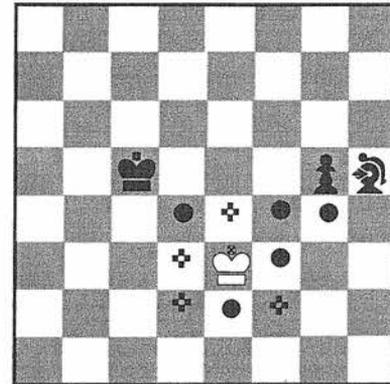


Diagrama 59



## LA CLAVADA

El rey blanco no está en jaque y él mismo puede mover a cualquier casilla. Pero el caballo blanco no puede mover. ¿Por qué no puede mover el caballo?. Descúbrelo.

**En este caso se dice que el caballo está clavado.**

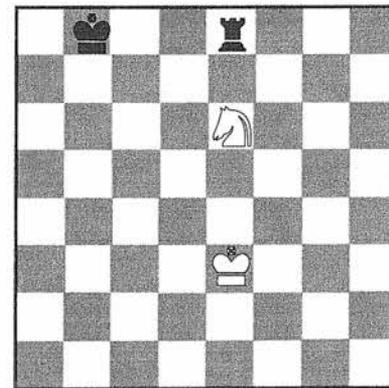


Diagrama 60



## EL JAQUE MATE

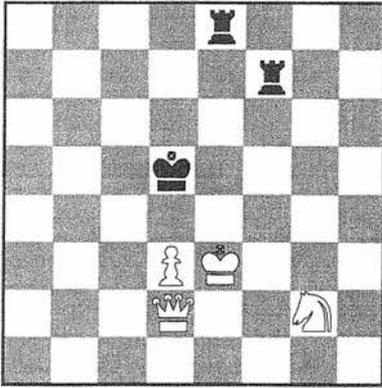


Diagrama 61

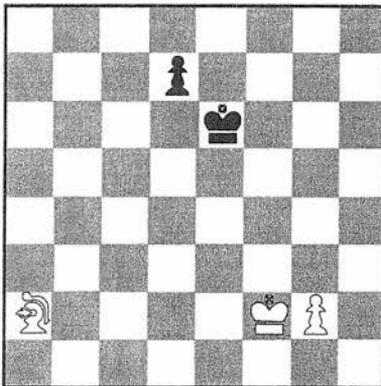


Diagrama 62

Observa este diagrama. La torre negra está dando jaque al rey de las blancas. ¿Hay alguna forma de defenderse del jaque?. No. Repasa cuidadosamente todas las posibilidades y comprueba que no hay defensa para el rey blanco. Y ¿qué pasa cuando el rey no puede defenderse del jaque?.

Cuando el rey no puede defenderse de un jaque se dice que el jaque es jaque mate y termina la partida. El jugador que ha dado jaque mate gana la partida. No importa cuantas piezas haya en el tablero en ese momento.

Recuerda siempre que el objetivo de la partida no es capturar todas las piezas, sino dar jaque mate al rey contrario.

Ten en cuenta además que el rey no se captura. El rey, al recibir jaque mate, se rinde y con él todas sus piezas.

Tú juegas con las blancas y tu rival acaba de jugar el rey desde la casilla e5 a la e6. Observa que ahora tu alfil está amenazando a su rey. Tú no puedes capturar a su rey. ¿Qué debes hacer?. Tomas su rey y lo colocas de nuevo en e5 y le dices. "¡No puedes hacer esa jugada!". Y la partida continúa. Es decir, puedes capturar cualquier pieza de tu rival por un descuido suyo, pero no el rey. No es caballero matar al rey sin darle la ocasión de defenderse.

## TABLAS

¿Terminan todas las partidas en jaque mate?. No. A veces ninguno de los dos jugadores puede dar jaque mate a su rival. Entonces la partida termina en empate y se dice que ha terminado en tablas. No importa cuantas piezas haya en el tablero.

**En ajedrez tablas significa empate.**

## EL AHOGADO

El ahogado es una situación extraña y divertida en una partida de ajedrez. Oberva atentamente el diagrama.

Tu tienes las blancas y te toca jugar. ¿Qué puedes hacer?. Tu rey no está en jaque pero quedará en jaque con cualquier jugada que hagas.

¿Estás en jaque mate?. No. Tu rey esta ahogado y la partida termina en tablas.

**Para que sea ahogado, el jugador que tiene el turno no debe poder mover el rey, ni tampoco ninguna otra pieza.**

Tu tienes las blancas. Tu rey no está en jaque y no puede moverse a ninguna parte. ¿Estas ahogado? No. Puedes mover tu alfil. La partida continúa.

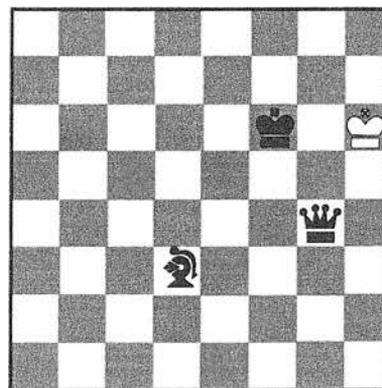


Diagrama 63

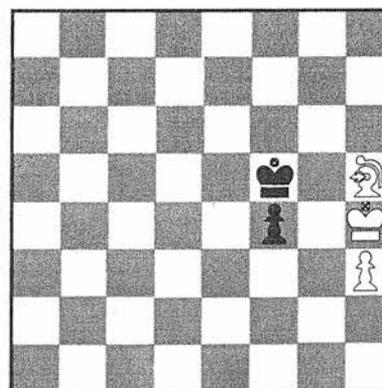


Diagrama 64



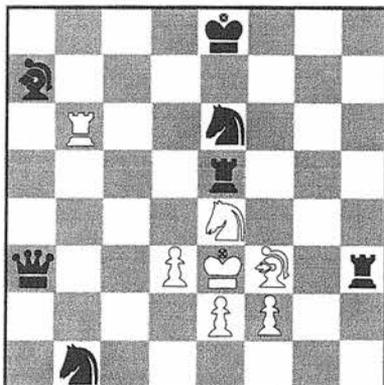


Diagrama 65

Observa con cuidado el diagrama y busca una jugada posible para las blancas. A pesar de tener muchas piezas en el tablero las blancas no pueden hacer ninguna jugada sin dejar a su rey en jaque. Es ahogado y la partida termina en tablas.

¿Cual es la diferencia entre el jaque mate y el ahogado?

En el jaque mate el rey está amenazado y no puede defenderse, entonces debe rendirse. Pero no se puede obligar al rey a rendirse sin amenazarlo, esperando que él se ponga en peligro por su propio pie, sería como ejecutarlo por la espalda.



## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 6



Diagrama 66

1) En los diagramas siguientes tu juegas con las blancas y tu rey está en jaque. Busca varias formas de defenderte. ¿Cual crees que es la mejor?.



Diagrama 67

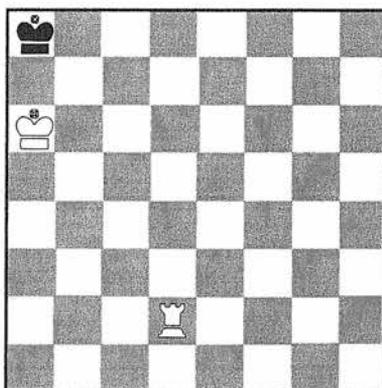


Diagrama 68

2) En los diagramas siguientes tu juegas con blancas. ¿Qué debes hacer en cada uno de ellos para ganar la partida?.

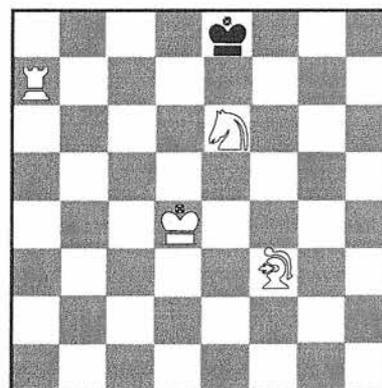


Diagrama 69

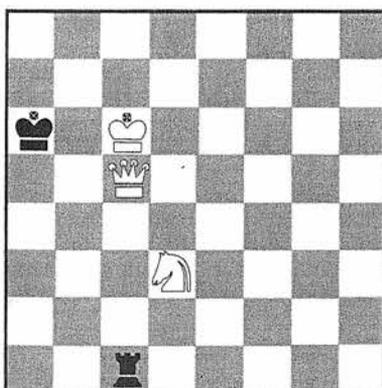


Diagrama 70

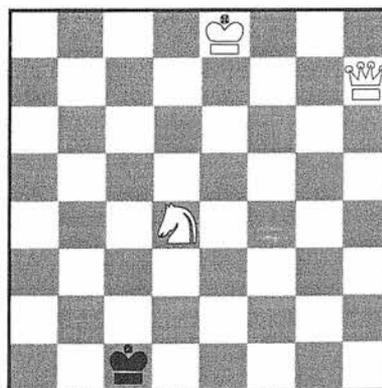


Diagrama 71



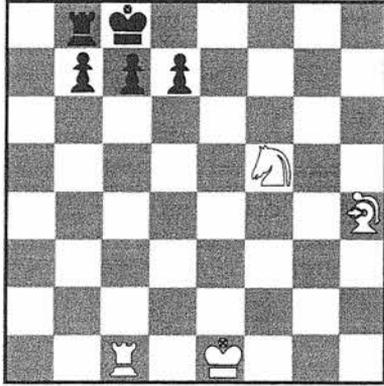


Diagrama 72

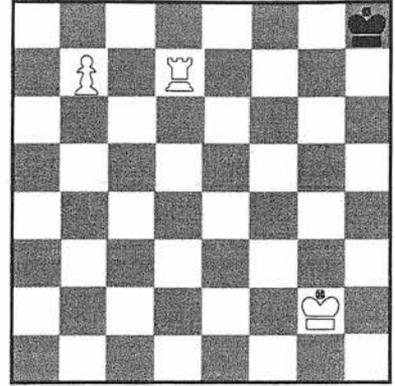


Diagrama 73

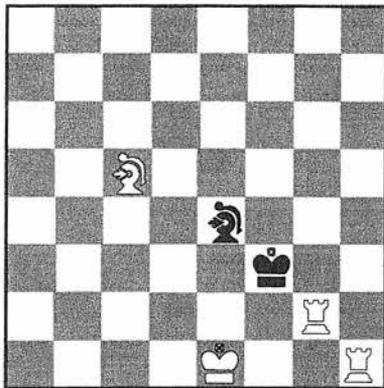


Diagrama 74

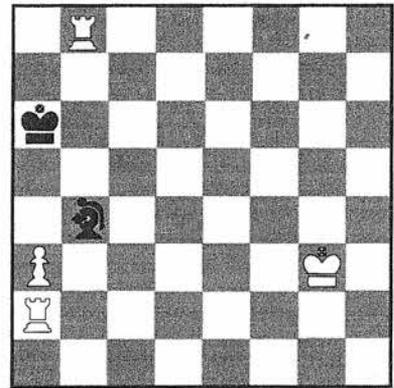


Diagrama 75

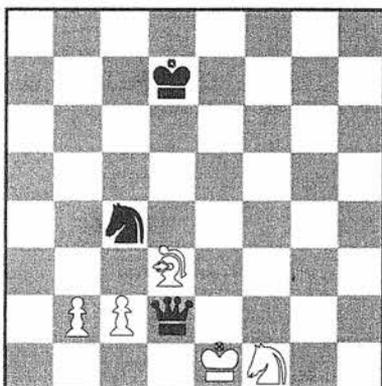


Diagrama 76

3) En los diagramas siguientes les toca jugar a las blancas. Di si están en jaque mate ó como pueden defenderse.

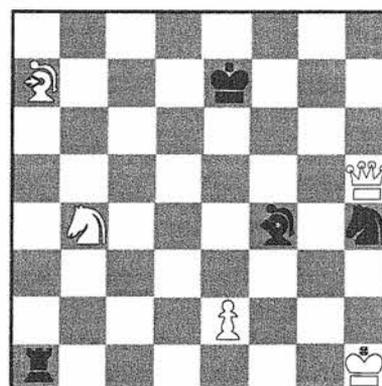


Diagrama 77

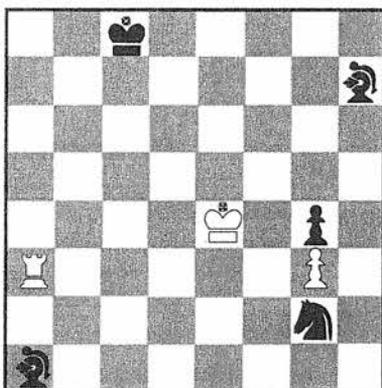


Diagrama 78

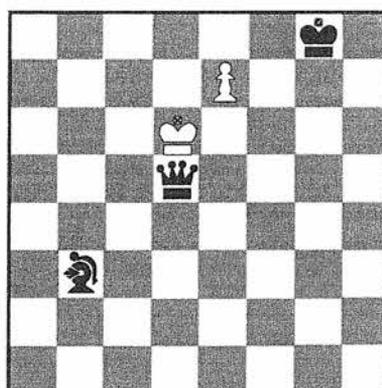


Diagrama 79

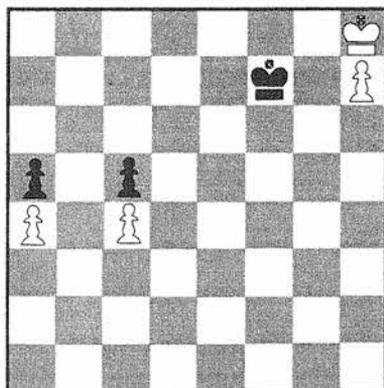


Diagrama 80

4) En los diagramas siguientes les toca jugar a las blancas. Di si están en jaque mate ó es ahogado.

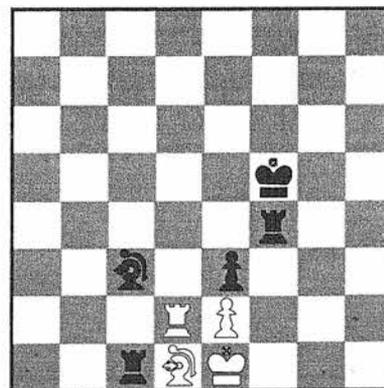


Diagrama 81

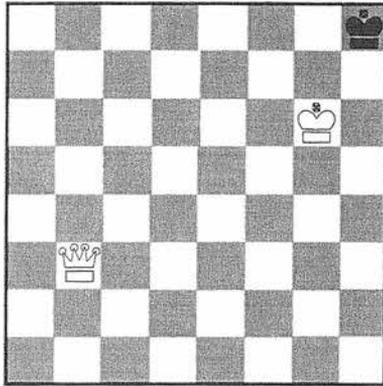


Diagrama 82

5) En el diagrama siguiente tu llevas las blancas y vas a mover tu dama. ¿Qué pasa si la pones en la casilla f7?. ¿Y si la pones en la casilla b8?. ¿Y si la pones en la casilla b7?. Di cual de estas tres jugadas es buena, cual es mala y cual indiferente.

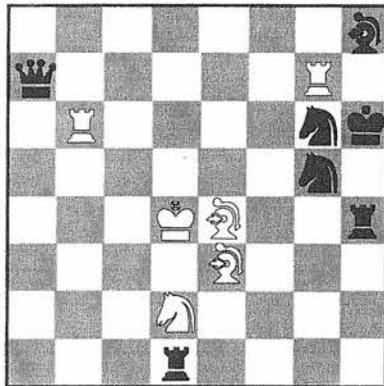


Diagrama 83

6) Di que piezas están clavadas en el diagrama.

7) Construye una posición de ahogado distinta de las que hemos visto en los diagramas de este capítulo.



## LECTURA

### ROBERT JAMES FISCHER (CONTINUACIÓN)

*El encuentro por el título mundial estaba pactado a 24 partidas y la primera debía tener lugar el 1 de Julio de 1972 en Reykjavik, pero Fischer no apareció. En el último momento se negó a viajar a la capital de Islandia si los organizadores no doblaban los premios. Por suerte, entonces apareció el banquero inglés Jim Slater que dobló los premios y envió un mensaje a Fischer a través de los medios de comunicación: "Ahora Bobby, ve y juega". El encuentro había despertado tal interés que el Secretario de Estado Americano también llamó a Bobby para animarlo a jugar.*

*Por fin Fischer fué a Reikjavik, pero despues de perder la primera partida, se enfrascó en una nueva discusión sobre la presencia de las cámaras de TV y no se presentó a la segunda. Fischer perdía por 2-0 y el encuentro corría de nuevo el riesgo de suspenderse.*

*La tercera partida se jugó a puerta cerrada, a petición de Fischer, y a partir de aquí el gran maestro norteamericano realizó un juego espectacular y derrotó a Spassky por 12,5 a 8,5.*

*Fischer había logrado su sueño, se había proclamado campeón mundial. Pero entonces realizó su movimiento más extraordinario, se retiró.*

*En 1975 su retirada se hizo oficial al renunciar a defender su título mundial frente a Karpov, a pesar de las ofertas millonarias del Sha de Persia y del Gobierno Filipino. Fischer se convirtió en una leyenda viviente del ajedrez. De cuando en cuando aparecían noticias sobre su inminente reaparición que nunca se producía. Durante 20 años no jugó ninguna partida de ajedrez y por fin en 1992 con 49 años, cuando ya nadie esperaba que jugara nunca más, se produjo de nuevo la sorpresa. Fischer se enfrentaba a Spassky en la isla yugoslava de Sveti Stefan (San Esteban).*

*El mundo del ajedrez se conmocionó, el match entre los dos ex-campeones se siguió con el mismo interés que si se tratara de un campeonato mundial. Fischer venció por 10 a 5 y a continuación volvió a desaparecer.*

*Una vez más todos los aficionados al ajedrez se preguntan: ¿Volverá a jugar Bobby Fischer?.*



# UNIDAD 7



## MOVIMIENTOS ESPECIALES. EL ENROQUE Y LA CAPTURA AL PASO



EL ENROQUE



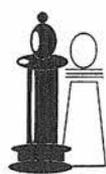
EL DERECHO AL ENROQUE



LA CAPTURA AL PASO



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 7



# UNIDAD 7

Ahora que ya conoces el movimiento de todas las piezas y el objetivo final del juego puedes jugar una partida de ajedrez normal. Sin embargo, hay dos movimientos especiales y un poco más complicados que vas a descubrir en este capítulo.



## MOVIMIENTOS ESPECIALES. EL ENROQUE Y LA CAPTURA AL PASO

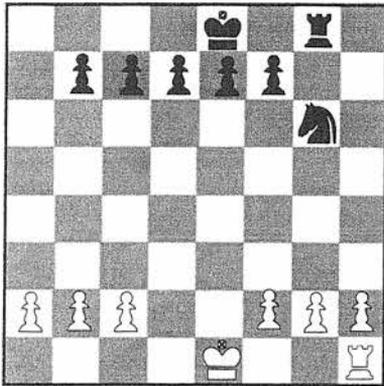


### EL ENROQUE

**El enroque consiste en mover en la misma jugada el rey y una torre. Es el único caso en que un jugador puede mover dos piezas a la vez.**

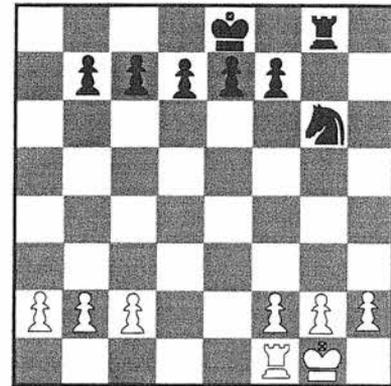
Ahora ya sabes que el rey es la pieza más valiosa, y no te puedes permitir el lujo de ponerlo en peligro. El enroque representa al rey protegiéndose en su castillo. En una partida de ajedrez enrocar, casi siempre, aumentará la seguridad de tu rey.

Para aprender como se realiza el enroque debes observar con mucha atención los siguientes diagramas.



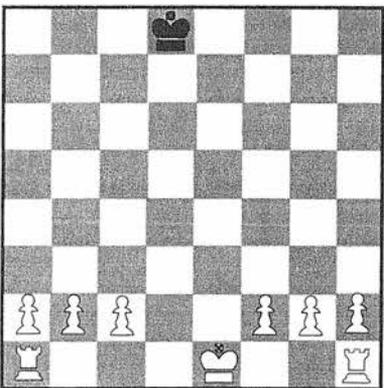
**Diagrama 84**  
Antes de realizar el enroque

El rey blanco se mueve dos casillas hacia la torre y ésta pasa por encima y se sitúa a su lado.



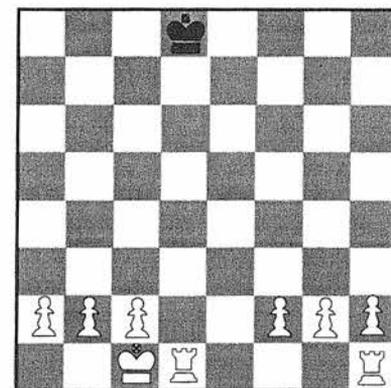
**Diagrama 85**  
Después de realizar el enroque

El enroque que hemos visto, con la torre más próxima, se denomina enroque corto. Si el enroque se realiza con la torre más alejada se denomina enroque largo.



**Diagrama 86**  
Antes de realizar el enroque

En esta posición las blancas pueden elegir entre el enroque corto y el largo.



**Diagrama 87**  
Después de realizar el enroque largo



## EL DERECHO AL ENROQUE

¿Puedes hacer el enroque cuando quieras?. No. No siempre puedes hacerlo.

¿Cuándo puede realizarse el enroque?

Para poder enrocar es necesario que se cumplan las siguientes condiciones:

- 1) Que el rey no se haya movido nunca en la partida.
- 2) Que la torre (con la que se enroca) no se haya movido nunca.
- 3) Que el rey no esté en jaque. (El rey no debe huir a su castillo justo cuando lo amenazan.)
- 4) Que la casilla que cruza el rey no esté amenazada por ninguna pieza contraria. ( Si las piezas enemigas controlan el puente, el rey no puede ocultarse.)
- 5) Que no haya ninguna pieza propia ni ajena entre el rey y la torre (con la que se enroca).

De todas estas condiciones la primera es la más importante puesto que si el rey mueve ya no podrá enrocar nunca en esa partida. Ni siquiera aunque vuelva a su casilla inicial. Se dice entonces que se ha perdido el derecho al enroque.

Si se mueve una torre se pierde el derecho a enrocar por ese lado, aunque la torre regrese a su posición inicial. Si se mueven las dos torres también se pierde el derecho al enroque.

Para comprender mejor las condiciones del enroque vamos a estudiar algunos diagramas. Antes de leer el texto, trata de descubrir si alguno de los dos reyes puede enrocar.

El rey blanco puede enrocar largo pero no corto y el rey negro puede enrocar corto pero no largo. En ambos casos por haberse movido la torre de su posición inicial.

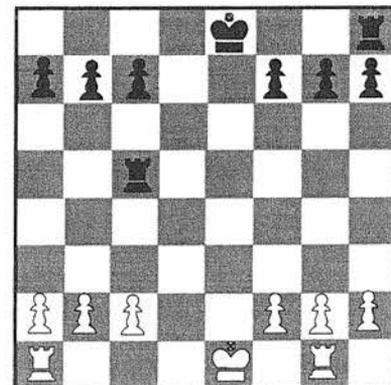


Diagrama 88



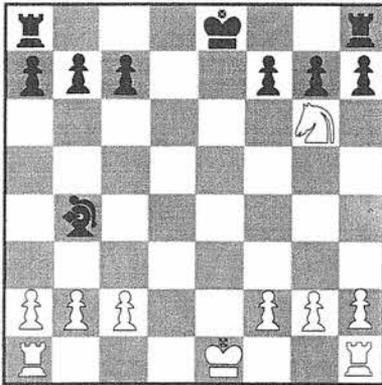


Diagrama 89

El rey blanco no puede enrocar ahora porque está en jaque, pero sí defiende el jaque sin moverse podrá enrocar más adelante.

El rey negro puede enrocar largo pero no corto porque su rey no puede cruzar la casilla f8 que está dominada por el caballo blanco.



Diagrama 90

El rey blanco no puede enrocar corto porque hay una pieza entre él y la torre, pero sí puede enrocar largo aunque la torre esté amenazada y la casilla b1 amenazada. ¿Por qué lado puede enrocar el rey negro?



## LA CAPTURA AL PASO

Para aprender como se realiza este movimiento especial debes poner, otra vez, mucha atención en los siguientes diagramas.

Tú juegas con las blancas. Las negras acaban de mover, en su última jugada, el peón desde la casilla d7 a la d5. En este momento, tú puedes capturar el peón negro como si hubiera avanzado una sólo casilla. Pero si no capturas en esta jugada no podrás hacerlo más adelante.

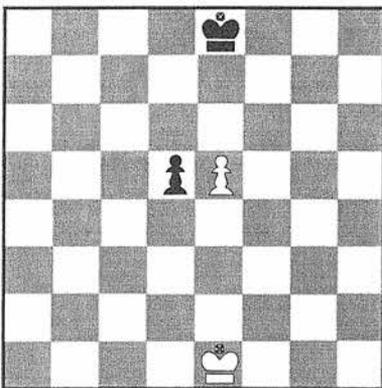


Diagrama 91

Antes de capturar al paso



El peón capturado sale del tablero y el que captura se sitúa en la casilla por la que ha pasado su rival.

Se dice que las blancas han capturado al paso.

La captura al paso recuerda los torneos medievales. Los peones rivales en columnas contiguas son caballeros que avanzan el uno hacia el otro enarbolando sus lanzas. Al cruzarse corren el riesgo de ser derribados por su rival. Al avanzar un peón dos pasos no logra evitar ese riesgo gracias a la regla de la captura al paso. Pero si no se desea derribar al caballero rival inmediatamente, después ya no es posible hacerlo.

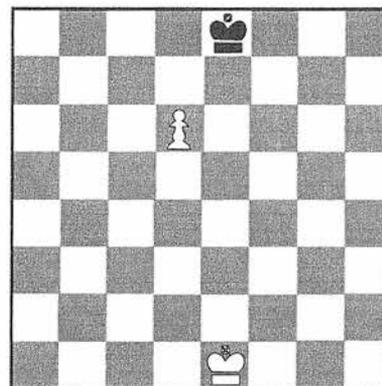


Diagrama 92

Después de capturar al paso

**¡RECUERDA! Sólo los peones capturan al paso y para capturar al paso hay que hacerlo inmediatamente.**





## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 7

1) En los diagramas siguientes. ¿Por qué lado pueden enroscarse las blancas? ¿Y las negras?



Diagrama 93



Diagrama 94

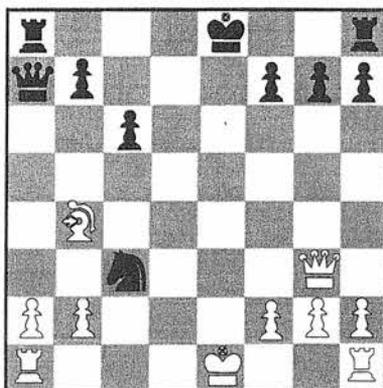


Diagrama 95



Diagrama 96

2) Las blancas avanzan su peón b a b4. ¿Pueden capturar al paso las negras?

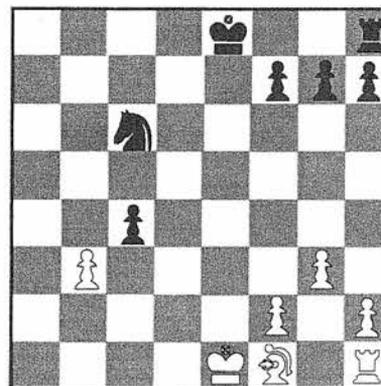


Diagrama 97

3) Las blancas avanzan su peón e dos pasos. ¿Pueden capturar al paso las negras?

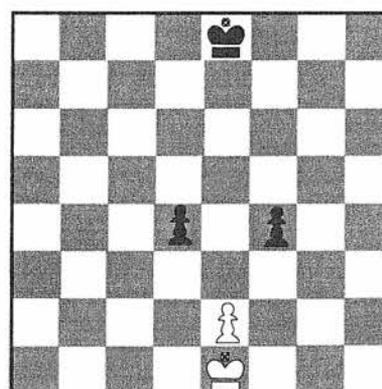


Diagrama 98

4) Las blancas avanzan su peón e dos pasos. ¿Pueden capturar al paso las negras? ¿Por qué?

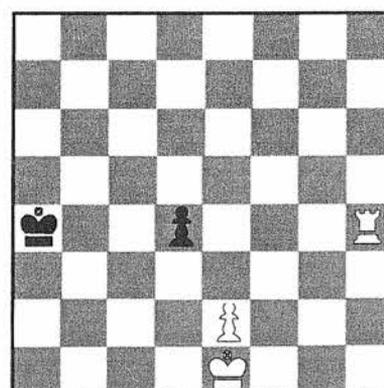


Diagrama 99

# UNIDAD 8



## ANOTACIÓN



¿COMO SE ANOTA UNA PARTIDA?



LA ANOTACIÓN DE LAS JUGADAS ESPECIALES



SIGNOS ESPECIALES



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 8



LECTURA





# UNIDAD 8

Los jugadores de ajedrez, que participan en competiciones, anotan sus partidas. Lo hacen en unos impresos especiales que se denominan planillas.

Si tienes tus partidas anotadas podrás reproducirlas más adelante para estudiarlas ó para recordar cómo jugabas en el pasado.

Además la anotación de las partidas permite que los aficionados puedan seguir las partidas por el campeonato del mundo ú otras competiciones importantes.

En este capítulo vas a aprender a anotar tus partidas.



## ANOTACIÓN

En la página siguiente puedes observar una planilla de competición. La mayoría de las planillas son similares. Si quieres anotar tu partida y no tienes planilla puedes hacer una sobre una hoja de libreta.

Torneo: \_\_\_\_\_ Categoría: \_\_\_\_\_ N.º Mesa: \_\_\_\_\_



Fecha: \_\_\_\_\_ Resultado: 

<b>B</b>	
<b>N</b>	

Blancas: Sr. \_\_\_\_\_

Negras: Sr. \_\_\_\_\_

N.º jugadas por hora: \_\_\_\_\_ Control a las \_\_\_\_\_

Hora de reloj al empezar: \_\_\_\_\_

Apertura: \_\_\_\_\_ Aplazamiento: \_\_\_\_\_

N.º	BLANCAS	NEGRAS	N.º	BLANCAS	NEGRAS
1			31		
2			32		
3			33		
4			34		
5			35		
6			36		
7			37		
8			38		
9			39		
<b>10</b>			<b>40</b>		
11			41		
12			42		
13			43		
14			44		
15			45		
16			46		
17			47		
18			48		
19			49		
<b>20</b>			<b>50</b>		
21			51		
22			52		
23			53		
24			54		
25			55		
26			56		
27			57		
28			58		
29			59		
<b>30</b>			<b>60</b>		

Figura 8.1



## ¿CÓMO SE ANOTA UNA PARTIDA?

Para anotar una partida se deben anotar de forma ordenada cada uno de los movimientos.

Para anotar correctamente un movimiento basta con seguir la siguiente regla.

Un movimiento se anota indicando la inicial del nombre de la pieza que se desplaza, la casilla de salida y la casilla de llegada.

En el caso de un movimiento de peón no es preciso anotar el nombre de la pieza que mueve.

Vamos a seguir el desarrollo anotado de la partida más corta posible: Situad en vuestro tablero la posición inicial.

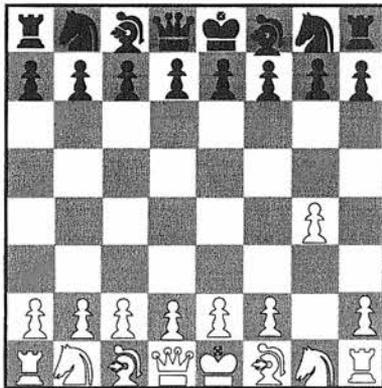


Diagrama 100

Las blancas mueven su peón de g a la cuarta fila. (Diag. 100)

Las negras mueven su peón e a la sexta fila. (Diag. 101)

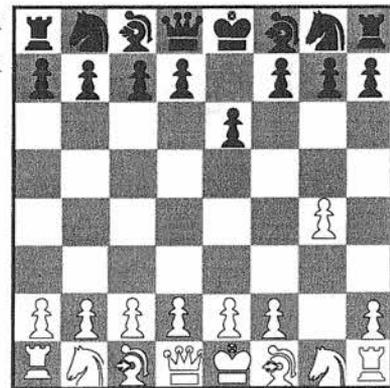


Diagrama 101



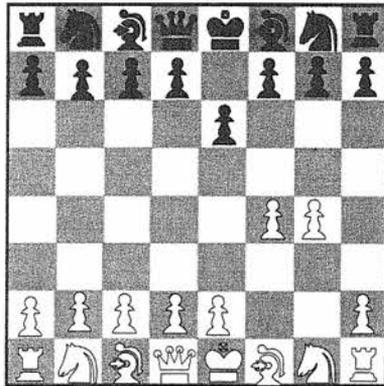


Diagrama 102

Las blancas mueven su peón de f a la cuarta fila. (Diag. 102)

Las negras mueven su dama a la casilla h4. Jaque mate. (Diag. 103)



Diagrama 103

**ANOTACIÓN:**

**Blancas**

**Negras**

1.g2-g4

2.e7-e6

2.f2-f3

2.Dd8-h4



## LA ANOTACIÓN DE LAS JUGADAS ESPECIALES

Cuando un jugador realiza el enroque corto esta jugada se anota con dos ceros unidos por un guión: 0-0.

Cuando un jugador realiza el enroque largo esta jugada se anota con tres ceros unidos por guiones: 0-0-0.

Cuando se captura al paso se anota siguiendo la regla general añadiendo la expresión: a.p.



## SIGNOS ESPECIALES



Diagrama 104

Cuando un jugador realiza una captura se puede anotar separando la casilla de partida y la de llegada con un aspa.

La jugada señalada con una flecha se puede anotar: Dd1Xd5 ó bien Dd1- d5.

Cuando un jugador da jaque se puede añadir un signo + en la anotación.

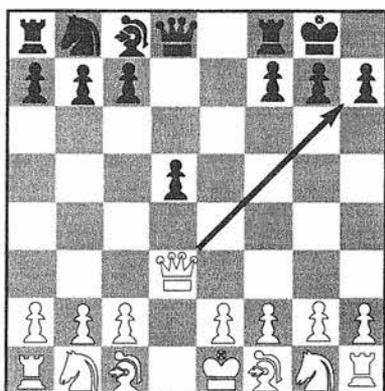


Diagrama 105

La jugada señalada con una flecha se puede anotar: Dd3Xh7+ ó bien Dd3- h7.

Ninguno de estos signos especiales es obligatorio.

Es muy frecuente en las competiciones que los jugadores utilicen la llamada anotación abreviada que consiste en anotar sólo la inicial de la pieza que mueve y la casilla de llegada.

Este tipo de anotación lo estudiaremos durante el próximo curso.





## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 8

1) Reproduce en un tablero la partida anotada a continuación.

BLANCAS	NEGRAS
1) e2-e4	e7-e5
2) d2-d4	e5-d4
3) c2-c4	d5-c3 a.p.
4) Cb1-c3	Af8-b4
5) Dd1-h5	Cg8-f6
6) Dh5-h4	0-0
7) Ac1-g5	Cb8-c6
8) 0-0-0	d7-d6
9) Af1-d3	Ac8-g4
10) e4-e5	Ag4-d1
11) e5-f6	g7-f6
12) Dh4-h7 jaque mate.	

2) Reproduce en el tablero las siguientes partidas y contesta a las siguientes preguntas:

- Al terminar la partida, cuántas piezas le quedan a cada jugador
- La pieza que da jaque mate ¿En qué casilla comenzó la partida?
- ¿Cuál es la primera pieza en mover dos veces? ¿Y tres veces?
- ¿Cuántas veces se mueven los peones en toda la partida?

**Morphy, P. - Morphy, E. Nueva Orleans, 1850.** 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.Af1-c4 Af8-c5 4.b2-b4 Ac5-b4 5.c2-c3 Ab4-a5 6.d2-d4 e5-d4 7.0-0 Aa5-c3 8.Cb1-c3 d4-c3 9.Ac1-a3 d7-d6 10.Dd1-b3 Cg8-h6 11.Db3-c3 Dd8-f6 12.e4-e5 d6e5 13.Tf1-e1 Ac8-d7 14.Ta1-b1 0-0-0 15.Ac4-a6 Cc6-a5 16.Te1-c1 Ad7-c6 17.Dc3-a5 b7-a6 18.Da5-a6 Rc8-d7 19.Tc1-c6 Df6-f5 20.Tc6-c7 Rd7-e8 21.Da6-c6 Df5-d7 22.Tb1-b8 Dd7c6 23.Tc7-e7 Re8-f8 24.Tb8-d8 Dc6-e8 25.Te7-e8 1-0.

**Staunton, H. - Brodie. Londres, 1851.** 1.e2-e4 e7-e5 2.Cg1-f3 Cb8-c6 3.d2-d4 e5-d4 4.Af1-c4 Af8-b4 5.c2-c3 d4-c3 6.0-0 Dd8-f6 7.e4-e5 Df6-e7 8.a2-a3 c3b2 9.Ac1-b2 Ab4-c5 10.Cb1-c3 d7-d6 11.Cc3-d5 De7-d8 12.e5d6 Ac5-d6 13.Ab2-g7 Ac8-g4 14.Tf1-e1 Cg8-e7 15.Cd5-f6 1-0.

3) ¿Tienes una TV con teletexto?. En el teletexto de la TV suele haber partidas de las competiciones de ajedrez que se están celebrando. Trata de reproducir alguna de ellas.



## LECTURA

*Aaron Nimzovich fué un jugador danés, de origen letón, que vivió en la primera mitad del siglo XX.*

*Era un personaje original, que impulsó la llamada escuela hipermoderna y defendió conceptos nuevos en su época como el bloqueo y la sobredefensa.*

*Además era un opositor acérrimo del tabaco.*

*Uno de los principios originales defendidos por Nimzovich fué el siguiente: "A veces la amenaza es más fuerte que su ejecución".*

*En una de las partidas de Nimzovich, su rival tomo entre las manos un enorme puro aunque no llegó a encenderlo. Nuestro héroe se puso inmediatamente nervioso, y solicitó al árbitro que obligase a su rival a retirar el puro.*

*"Pero si no lo ha encendido" dijo el árbitro.*

*Y Nimzovich contestó "Sí, pero ya sabe Vd. que la amenaza es más fuerte que su ejecución".*





# UNIDAD 9



## RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS



# UNIDAD 9

En esta unidad no vas a encontrar nuevas explicaciones teóricas.

Solamente vas a realizar una serie de ejercicios prácticos para mejorar tu conocimiento de los movimientos de las piezas a lo largo del tablero.



## RELACIÓN ENTRE LOS ELEMENTOS

- 1) ¿Sin ver el tablero dí de que color son las casillas h1, h5, f2, a4, e7, c6?
- 2) Teniendo un tablero vacío a la vista. Busca y anota el camino más corto para que un caballo vaya de la primera a la segunda de los siguientes pares de casillas:

a) e4-d5	f) h1-h2
b) e4-e5	g) h1-f3
c) e4-e6	h) h1-b7
d) e4-c6	i) h1-a8
e) h1-g2	j) h1-a7
- 3) ¿Puedes ir de la casilla e4 a la casilla e6 con un caballo en dos jugadas? ¿Y en tres? ¿Por qué?



4) Cuando un caballo ataca simultáneamente a dos piezas contrarias se dice que hace un tenedor.

En cada uno de los siguientes diagramas tú juegas las blancas. Encuentra la jugada que produce un tenedor de caballo.

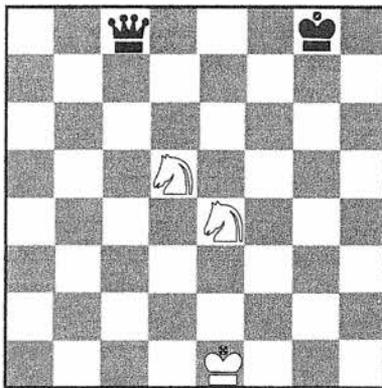


Diagrama 106

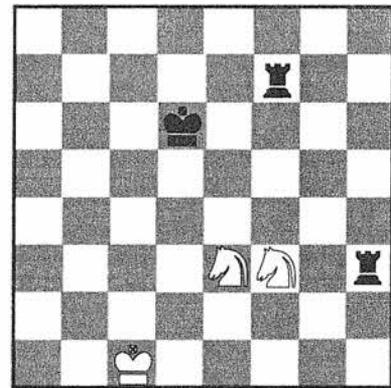


Diagrama 107

5) Observando un tablero vacío. Dí cuantas jugadas necesitas para ir de la casilla a2 a la h8 con:

- a) una dama
- b) una torre
- c) un alfil
- d) un caballo.
- e) el rey.



8) En los diagramas siguientes coloca dos caballos blancos de modo que el rey negro esté jaque mate.

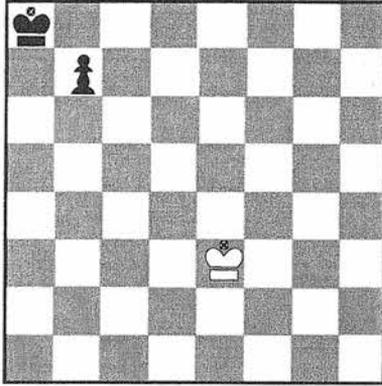


Diagrama 112

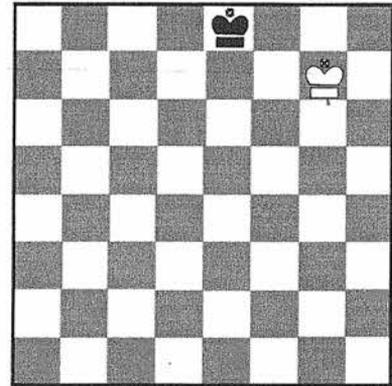


Diagrama 113

9) En los siguientes haz mate al rey negro colocando un alfil y un caballo.

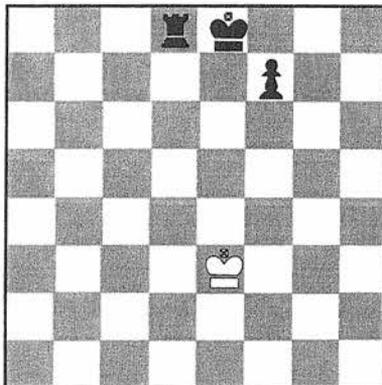


Diagrama 114

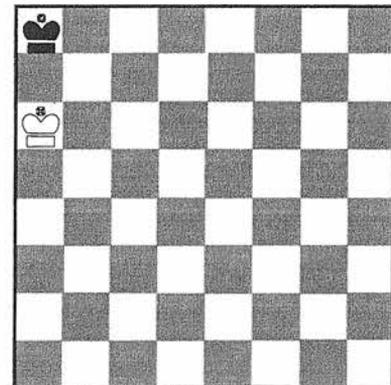


Diagrama 115

10) En el siguiente haz mate colocando dos alfiles y dos caballos.

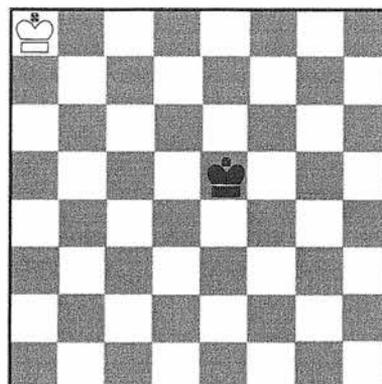


Diagrama 116

11) En que casilla colocarías al rey negro para que estuviera jaque mate.

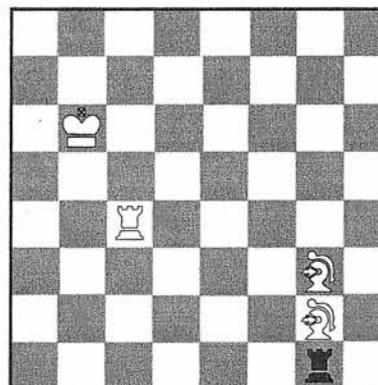


Diagrama 117

12) Lo mismo para que estuviera ahogado.

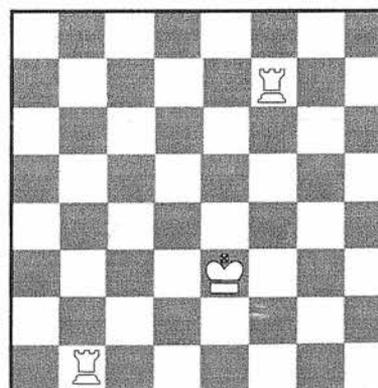


Diagrama 118

13) Sobre un tablero vacío y con sólo seis piezas de cada bando, inventa cuatro posiciones donde el rey negro esté en jaque y:

- a) la única defensa sea mover el rey.
- b) la única defensa sea interponer una pieza.
- c) la única defensa sea capturar la pieza que da jaque.
- d) no haya defensa.

14) Inventar una posición donde el rey negro esté ahogado y las blancas sólo tengan el rey en el tablero.

15) Da jaque mate con las blancas en una jugada en los diagramas siguientes:

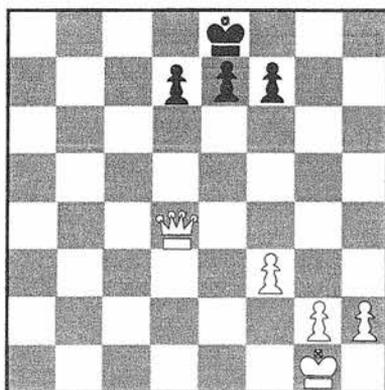


Diagrama 119

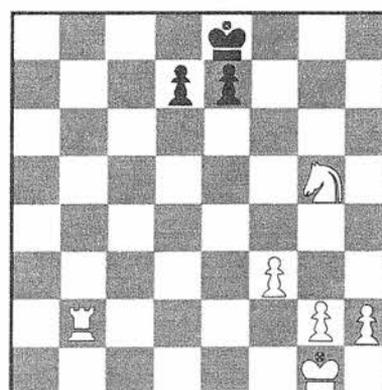


Diagrama 120

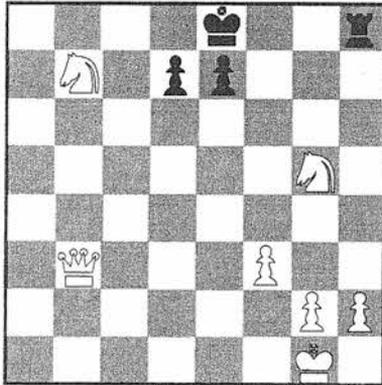


Diagrama 121

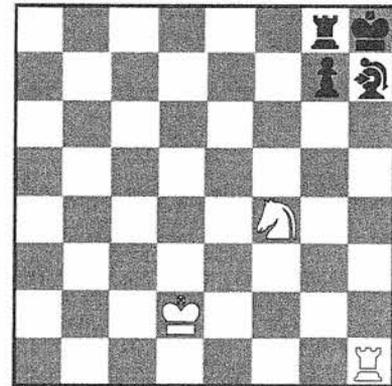


Diagrama 122

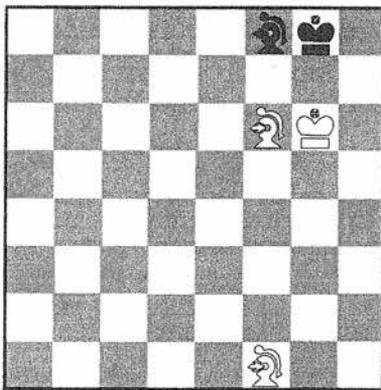


Diagrama 123

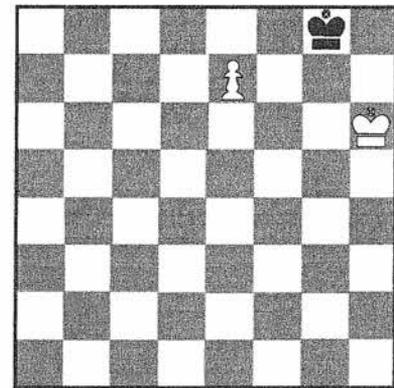


Diagrama 124

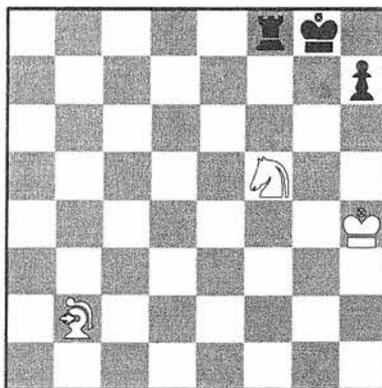


Diagrama 125

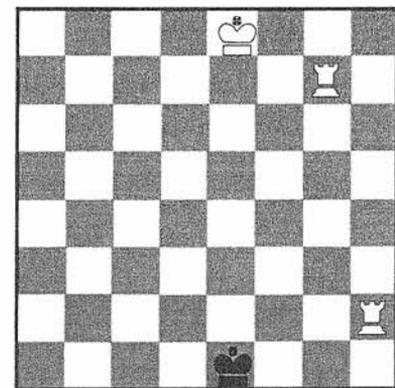


Diagrama 126

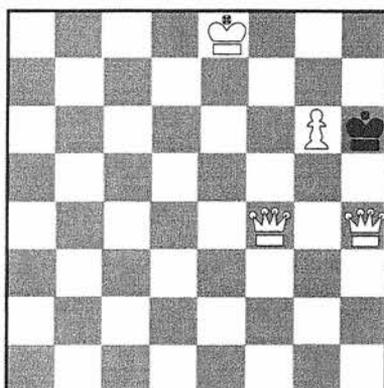


Diagrama 127

16) Las blancas han hecho la última jugada. Adivinar cual ha sido dicha jugada.

17) Inventa una posición de ahogado con el máximo de piezas del bando ahogado en el tablero.

18) ¿Cuántas diagonales hay en el tablero?

19) ¿En qué casillas terminan las diagonales que comienzan en a2? ¿y las que comienzan en h3? ¿y las que pasan por d6?



# UNIDAD 10



HISTORIA DEL AJEDREZ



# UNIDAD 10



## HISTORIA DEL AJEDREZ

La historia del ajedrez es muy poco conocida y su origen se pierde en la bruma de los tiempos. El antepasado más probable del ajedrez fué un juego inventado en la India hace por lo menos 1500 años. Su nombre en sánscrito era Chaturanga que significa cuatro partes y que representaba las cuatro partes del ejército antiguo. A través de las relaciones comerciales y de las guerras de conquista, los árabes conocieron este juego y lo extendieron por todo su imperio, a través del norte de Africa, hasta la península ibérica, donde se produjo su transformación en el ajedrez actual. En la edad media, el ajedrez se convirtió en uno de los pasatiempos favoritos de la nobleza, aunque sus reglas eran un poco diferentes de las actuales, sobre todo la dama y el alfil tenían menos capacidad de movimiento.

Hacia el siglo XV se establecen en España las reglas del ajedrez moderno, y la dama pasa a ser la pieza más poderosa. Hasta finales del siglo XVI el ajedrez español vivió, como las otras artes, su edad de oro. Se escribieron los primeros tratados y el Obispo Ruy López fué considerado el mejor jugador del mundo.

A partir del Torneo de Madrid de 1579, organizado por Felipe II, la supremacía pasa a los jugadores italianos. Leonardo da Cutri y Paolo Boi, vencedores de Ruy López, y más tarde, sobre todo con Gioachino Greco, los italianos mantienen la supremacía durante todo el siglo XVII.

la escuela italiana caracterizada por el juego abierto e imaginativos gambitos queda plasmada en las obras de Ercole del Rio y Ponziani en el siglo XVIII.



A finales del siglo XVIII el dominio del ajedrez mundial pasó a Francia, siendo sus representantes más conocidos Kermur de Legal y André Philidor. Philidor fué el primer estratega de la historia del ajedrez y el primero en comprender la importancia de los peones; a él se debe la frase "Los peones son el alma del ajedrez".

A principios del siglo XIX las islas británicas comenzaron a disputar la supremacía a Francia. El francés La Bourdonnais cruzó el canal y derrotó en un larguísimo match de 85 partidas a su rival McDonnell. El prestigio social del ajedrez era tal que una de sus partidas fué comentada en verso en un poema que llevaba por título "La revancha de Waterloo".

En 1843 el inglés Howard Staunton viaja a París y derrota al mejor jugador francés del momento, Saint Amant. Este encuentro marca el fin del dominio del ajedrez galo. Staunton fué un gran organizador de torneos y el diseñador del juego de piezas que lleva su nombre y es el más usado todavía hoy en día.

Precisamente Staunton organizó en 1851 en Londres el primer gran torneo internacional de ajedrez de la era moderna. En este torneo saltó la sorpresa y el profesor de matemáticas alemán Adolf Anderssen se alzó con el triunfo y con la aureola de ser el mejor jugador mundial del momento.

Hasta entonces el predominio en el ajedrez mundial había ido pasando de una nación de Europa occidental a otra, pero estaba cercano el día en que irrumpieran por primera vez en el escenario ajedrecístico la nueva potencia del otro lado del Atlántico.

En 1857 y con sólo 20 años viaja a Europa Paul Charles Morphy, que había derrotado a todos sus rivales en los Estados Unidos, con la intención de medirse con los mejores jugadores europeos. Durante dos años se enfrenta a todos los jugadores europeos derrotándolos con claridad. Entre otros derrota a Anderssen

por 7 a 2. La última esperanza del ajedrez europeo, Staunton, se excusa una y otra vez creando la sensación de que rehuye a Morphy. En 1959, una vez demostrada su superioridad, como haría más de cien años después su compatriota Bobby Fischer, regresa a Estados Unidos y se retira del ajedrez.

Anderssen vuelve a ser considerado el mejor del mundo hasta que en 1866 es derrotado por el Austro-húngaro Wilhelm Steinitz por 8 a 6. Un resultado mucho más apretado que el logrado por Morphy.

Steinitz, obsesionado por ser considerado el mejor jugador del mundo viaja a Estados Unidos para jugar con Morphy pero no logra su propósito, tan sólo consigue una entrevista con él con la condición ... de que no se hable de ajedrez.

Steinitz se trasladó a Londres y fué el descubridor de la mayoría de los principios estratégicos del ajedrez moderno.

En los años 80, el inglés de origen polaco Johann Zukertort obtuvo una racha impresionante de éxitos en torneos y se autoproclamó el mejor jugador del mundo. Steinitz no pudo soportar esto, y se organizó un encuentro entre los dos, que tuvo lugar en varias ciudades de Estados Unidos en el año 1886, y que se consideró el primer encuentro oficial por el título de campeón del mundo. Steinitz ganó la primera partida pero Zukertort se recuperó con cuatro victorias consecutivas. El título parecía en las manos de Zukertort pero Steinitz se rehizo y venció por 10 a 5 y 5 tablas, convirtiéndose en el primer campeón mundial oficial de la historia del ajedrez.

En aquella época no existía una Federación internacional que se encargara de la reglas y de la organización de los campeonatos del mundo. El título era como una propiedad del campeón, que lo ponía en juego cuando y contra quien quería. De este modo se produjeron muchas situaciones deportivamente discutibles.



Steinitz puso su título en juego dos veces contra el Ruso Mijail Chigorin venciendo con bastantes apuros. En 1884 el joven (26 años) alemán Emanuel Lasker arrebató el título a Steinitz ( 58 años ) y le volvió a derrotar en el match de revancha. Lasker fué campeón mundial hasta 1921, durante 27 años, siendo así el campeón mundial que ha mantenido el título durante más tiempo.

Defendió su corona en muchas ocasiones pero fué el primero en aprovecharse de la falta de reglas para esquivar a los adversarios más peligrosos. Por fin en 1921, con 53 años tuvo que enfrentarse al nuevo fenómeno cubano Capablanca que le derrotó claramente y terminó con su largo reinado.

Durante algunos años Capablanca demostró tal superioridad que nadie osó poner un duda su título. Por fin se organizó un torneo en Nueva York, en el que participaron los mejores jugadores mundiales, con la condición de que el primer clasificado, aparte de Capablanca, disputara el título al jugador cubano. El ruso, nacionalizado francés, Alejandro Alekhine quedó en segundo lugar y ganó el derecho a disputar el título mundial, pero la superioridad de Capablanca durante el torneo había sido tan grande que nadie dudaba de su victoria. El encuentro se celebró en Buenos Aires en 1927 y sería proclamado campeón el primero en lograr seis victorias.

Alekhine, a solas con su ambición, se preparó concienzudamente para el encuentro, mientras su todopoderoso rival se confiaba. Al final del match el mundo del ajedrez asistió a la más tremenda de las sorpresas: Alekhine derrotó a Capablanca por 6 a 3. El cubano comprendió su error al subestimar a su rival y pidió una y otra vez la revancha, pero Alekhine nunca se la concedió.

Alekhine fué el primer, y único, campeón mundial en mantener el título hasta su muerte, con un pequeño intermedio de dos años (1935-37) en que lo cedió al holandés Max Euwe. En 1947, cuando se preparaba para poner en juego su título contra el campeón de la unión soviética, Mijail Botvinnik, murió en un hotel de la ciudad portuguesa de Estoril, mientras analizaba una partida de ajedrez.



# UNIDAD 11



HISTORIA DEL AJEDREZ (II)



LA ÉPOCA DE LA FIDE



# UNIDAD 11



## HISTORIA DEL AJEDREZ (II) LA ÉPOCA DE LA FIDE

La muerte de Alekhine permitió a la Federación Internacional (FIDE), tomar el control del campeonato del mundo, estableciendo desde entonces unas reglas claras para la disputa de dicho título.

Para nombrar un nuevo campeón, se celebró un torneo entre los cinco mejores del mundo en las ciudades de La Haya y Moscú. Venció Botvinnik y los soviéticos ocuparon los tres primeros lugares. Se inauguró así la era del predominio soviético en el ajedrez mundial, que dura hasta nuestros días, con la única interrupción del norteamericano Bobby Fischer en 1972.

Desde entonces hasta 1993 el campeonato mundial se disputó cada tres años mediante un encuentro entre el campeón y un aspirante. El número de partidas, y los sistemas de clasificación, han sufrido algunas variaciones, concediendo siempre pequeñas ventajas al campeón, como la de retener el título en caso de empate.

Durante más de 20 años todos los encuentros se celebraron en Moscú. Botvinnik se enfrentó sucesivamente a varios compatriotas suyos perdiendo el título con Smyslov en 1957 y con Tal en 1960 pero recuperándolo, en ambos casos, al año siguiente en el match de revancha. Por fin en 1963 la FIDE decidió suprimir el derecho del campeón a la revancha y Botvinnik, que perdió ese año el título frente a Petrosian, abandonó la alta competición.



Petrosian cedió el título a Spassky en 1969 y por fin en 1972, un jugador no soviético llegó a la final.

El match que se disputó en 1972 entre el "ruso" Boris Spassky y el "americano" Robert Fischer, en plena época del enfrentamiento político de las dos superpotencias, la llamada guerra fría, levantó la mayor expectación de todos los celebrados hasta el momento. Las excentricidades del americano y la rivalidad política de las dos potencias mundiales hicieron que todo el mundo estuviera pendiente del resultado y que fuera considerado el match del siglo.

Después de un comienzo tormentoso Fischer venció a su rival y derribó la hegemonía soviética pero a continuación, como ya hiciera en el siglo pasado su compatriota Morphy, se retiró del ajedrez.

La potente maquinaria del ajedrez soviético, no pareció sentir este golpe. Inmediatamente comenzó la búsqueda de un rival capaz de derrotar a Fischer y de ahí surgió Anatoli Karpov.

En 1975 Karpov se proclamó campeón mundial al renunciar Fischer a defender su corona y como si sintiera que su título no estaba suficientemente reconocido, en los años siguientes se dedicó a jugar numerosos torneos, en los cuales demostró claramente su superioridad sobre el resto de los jugadores mundiales.

Su único rival durante esta época fué el también ruso Viktor Korchnoi. Considerándose relegado por las autoridades soviéticas, Korchnoi abandonó su país y se convirtió en apátrida. Disputó por dos veces la final del mundial a Karpov, creando de nuevo una tensión política tremenda, puesto que la Unión Soviética no deseaba ceder el título una vez más. Karpov logró derrotar a su adversario las dos veces, aunque la primera de ellas con enormes dificultades, pues se llegó a la última partida con empate a 5 victorias.

Una vez superado Korchnoi, la amenaza para Karpov vino otra vez del interior de la Unión Soviética. El joven Kasparov comenzó a subir peldaños y se proclamó aspirante al título en 1984.

El encuentro, celebrado como siempre en Moscú, comenzó en Septiembre de 1984 y se proclamaría campeón el primero en lograr seis victorias. En las primeras partidas Kasparov acusó su inexperiencia y Karpov se adelantó por 4-0. El título parecía decidido. Pero a partir de aquí, el joven aspirante comenzó a exhibir una resistencia numantina, y se



produjo una interminable serie de tablas. En Febrero de 1985, seis meses después del comienzo del encuentro y tras 48 partidas, con un Karpov visiblemente agotado, que aún vencía por 5-3, el match fué suspendido por la FIDE.

La decisión de la FIDE armó un gran revuelo y se cambiaron las reglas para los siguientes encuentros. Los mismos adversarios volvieron a enfrentarse al mejor de 24 partidas a finales de año. Kasparov, fortalecido por la experiencia, derrotó a su rival en 1985, lo hizo de nuevo en el encuentro de revancha de 1986, y una vez más retuvo el título, aunque con empate en Sevilla en 1987. De esta interminable serie de encuentros nació una enemistad insuperable entre ambos campeones.

Después de cumplirse un nuevo ciclo normal de tres años Karpov volvió a proclamarse aspirante pero fué derrotado de nuevo en 1990, por su viejo rival.

En el siguiente ciclo, por segunda vez desde 1950, un jugador no soviético se clasificaba para la final del campeonato del mundo. Era el británico Nigel Short. Pero las relaciones entre Kasparov y el Presidente de la FIDE eran muy malas y el ajedrez mundial sufrió un cisma. Kasparov y Short decidieron disputar el título bajo la organización de otra nueva asociación: la PCA (Asociación de profesionales del ajedrez). Kasparov venció a Short en Londres y se proclamó así primer campeón mundial de la PCA.

La FIDE reaccionó organizando una nueva final entre Karpov y el holandés Jan Timman. De este modo, Karpov recuperó su título de campeón mundial de la FIDE.

De pronto, el ajedrez mundial se encontró con dos campeones. Anatoli Karpov y Gary Kasparov.

En los años siguientes se trabajó intensamente para acabar con el cisma. Durante la Olimpiada de Moscú de 1994 el Presidente de la FIDE Florencio Campomames y Kasparov se reconciliaron y llegaron a un principio de acuerdo para unificar el título después del final del siguiente ciclo. La PCA organizó la nueva final del mundial entre Kasparov y el candidato Visvanatan Anand de la India. Contra todo pronóstico Anand se adelantó después de una serie de 8 tablas pero Kasparov reaccionó y ganó con claridad. Por su parte la FIDE debe organizar la final entre Karpov y el candidato Gata Kamsky, estadounidense de origen soviético. Los dos campeones deben después disputar el match de unificación.





# UNIDAD 12



EL CAMBIO.  
EL VALOR DE LAS PIEZAS



EL CAMBIO



EL VALOR DE LAS PIEZAS. EL MATERIAL



CAMBIO IGUAL Y DESIGUAL



GANANCIA Y PÉRDIDA DE MATERIAL



LA VENTAJA DEPENDE DE LA POSICIÓN



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 12



LECTURA



# UNIDAD 12



## EL CAMBIO. EL VALOR DE LAS PIEZAS



## EL CAMBIO

Ahora ya has jugado tus primeras partidas. En algunas de ellas has capturado una pieza del rival, pero a cambio el ha capturado una tuya. A esta operación se le llama un cambio.

Seguro que te gustaría saber cuando un cambio te interesa y cuando no.

Para eso te conviene conocer el valor relativo de las piezas.



## EL VALOR DE LAS PIEZAS. EL MATERIAL

La experiencia de muchas partidas ha servido a los jugadores para dar un valor a cada una de las piezas. Este valor les permite saber cuando una operación de cambio es buena ó es mala.



El valor de las piezas se establece en relación al peón. Al peón que es la pieza menos valiosa se le concede el valor de 1.

A partir de esto, el valor de las otras piezas es el siguiente:



Figura 12.1

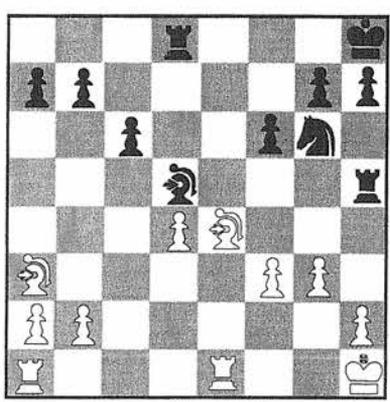


Diagrama 128

- ¿Qué vale más?
1. Una dama ó dos alfiles.
  2. Una torre ó dos caballos.

¿Y el rey?, ¿cuánto vale el rey?. Como el valor de las piezas sólo sirve para saber si nos conviene un cambio, y el rey no puede cambiarse por ninguna otra pieza, el valor del rey no puede medirse.

El valor total de las piezas que permanecen en el tablero se llama **el material**.

Cuenta el material (en puntos ó peones) de cada uno de los dos jugadores en este diagrama. ¿Quién tiene más material?

Quando los dos jugadores tienen los mismos puntos se dice que hay igualdad material.

Cuenta el material (en puntos ó peones) de cada uno de los dos jugadores en este diagrama. ¿Quién tiene más material?

Cuando uno de los dos jugadores tiene más puntos se dice que tiene ventaja material.



Diagrama 129



## CAMBIO IGUAL Y DESIGUAL

Ahora que conoces el valor de las piezas, puedes diferenciar los cambios.

Las blancas pueden capturar la dama de las negras con la jugada Dd3xd8 pero a continuación perderán la suya. Escribe cómo.

**Este es un cambio igual.**

Sin embargo las blancas pueden también capturar la torre con la jugada Ab2xh8 y a continuación perderán el alfil. ¿Cómo?

**Este es un cambio desigual.**

Por último las blancas pueden comer el caballo con la jugada Th1xh5 y a continuación perderán la torre. ¿Cual de estas tres jugadas te conviene más?



Diagrama 130





## GANANCIA Y PERDIDA DE MATERIAL

Recuerda que el objetivo de la partida es dar jaque mate al rey contrario.

Seguro que has comprobado que es más fácil dar jaque mate si tienes más piezas que tu rival.

¿Qué puedes hacer para ganar material?. Hay tres casos:

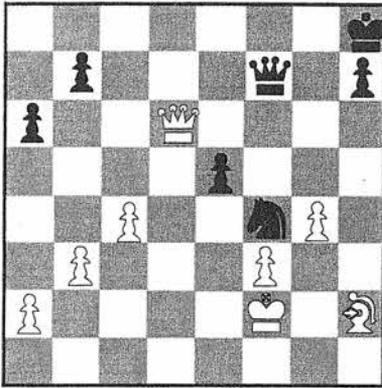


Diagrama 131

Juegas las blancas. Tienes una jugada que captura una pieza de tu rival sin perder luego la propia. ¿Cuál es?

**Cuando capturas una pieza sin perder ninguna a cambio ganas material.**

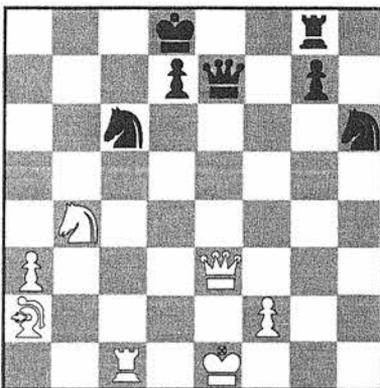


Diagrama 132

Juegas las blancas. Puedes hacer un cambio desigual que te favorece. ¿Cuál es?.

**Cuando cambias una pieza propia por otra de mayor valor también ganas material.**

Juegas las blancas. En esta posición no puedes capturar ninguna pieza del rival pero puedes ganar material. ¿Cómo?

**Cuando coronas un peón ganas material.**

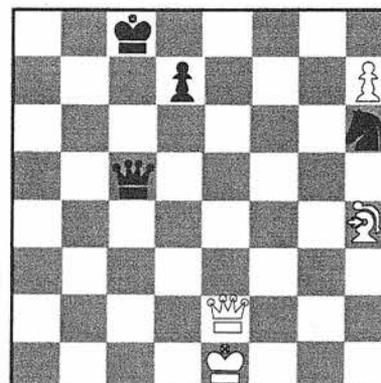


Diagrama 133



## LA VENTAJA DEPENDE DE LA POSICIÓN

Ganar material suele ser bueno.  
Casi siempre el bando que tiene ventaja de material tiene ventaja en la partida.  
¡Pero no siempre es así!

Les toca jugar a las blancas. ¿Quién tiene ventaja de material?

La continuación de la partida fué así:

**Blancas**

Df3-f6

Ad6-e7 mate.

**Negras**

Cg8-f6



Diagrama 134

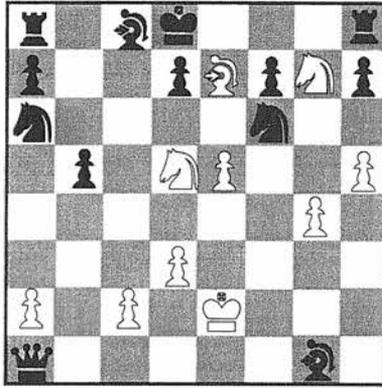


Diagrama 135

Posición final. El bando con menos material ha dado jaque mate y por lo tanto ha ganado la partida. Las negras tienen todas las piezas en el tablero (sólo han perdido 3 peones), pero en las últimas jugadas no han podido hacer nada para defender a su rey. Esta partida se jugó en el año 1851 en el torneo de Londres entre Anderssen y Kieseritzky y fué llamada por sus contemporáneos la partida Inmortal.

¿Te acuerdas de Adolf Anderssen?



## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 12

1) Mira los diagramas siguientes y dí que jugador tiene ventaja de material.



Diagrama 136

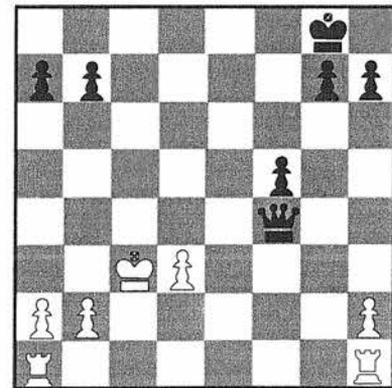


Diagrama 137

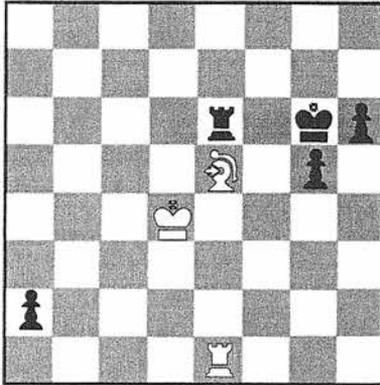


Diagrama 138

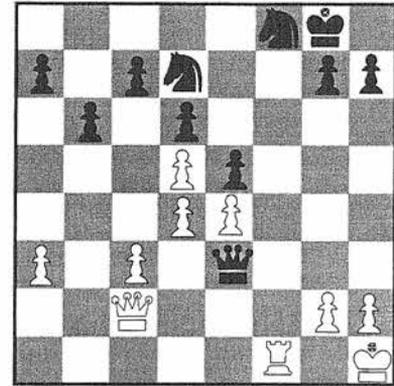


Diagrama 139

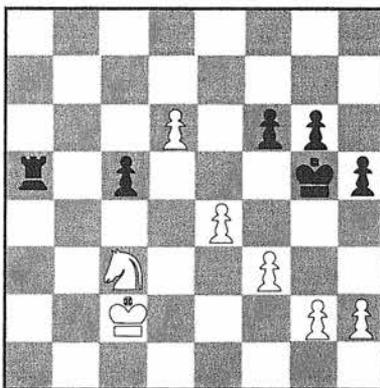


Diagrama 140

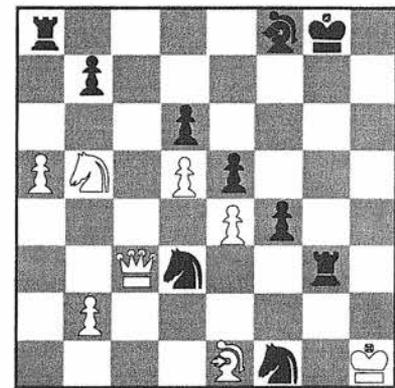


Diagrama 141

2) En los diagramas siguientes juegan las blancas. Anota todas las capturas posibles y di cuales de ellas te aseguran ganar material y cuales no.



Diagrama 142



Diagrama 143





## LECTURA

*Durante un viaje, Adolf Anderssen, el mejor jugador del mundo a mediados del siglo XIX, tuvo que pasar la noche en una posada y viendo que al posadero le gustaba el ajedrez, le propuso jugar una partida.*

*El posadero, ignorando quien era su rival, aceptó, pero advirtiéndole a Anderssen que él era un jugador muy fuerte y que le daba la dama de ventaja.*

*Anderssen decidió divertirse y perdió la partida a propósito. A continuación dijo que seguramente la preocupación por tener que defender su dama era la causa de su derrota, y propuso jugar otra partida pero dando él la ventaja de la dama.*

*Anderssen ganó la segunda partida. El posadero, sorprendido, quiso repetir y perdió tres veces más con la dama de ventaja. Por fin, convencido de que se enfrentaba a un experto, le preguntó su nombre.*

*-“Me llamo Anderssen”*

*-“Ah, entonces es usted el famoso jugador de ajedrez”*

*-“No, no -dijo Anderssen- yo soy un simple aficionado. Figúrese que tengo un amigo que siempre me da la dama de ventaja y me gana y a este amigo el Anderssen famoso le da la dama de ventaja y le gana también”.*

*El posadero se quedó atónito. ¿Cuántas damas de ventaja le podría dar a él, el verdadero Anderssen?.*





# UNIDAD 13



LA DEFENSA. EL CONTRAATAQUE



LA DEFENSA



EL CONTRAATAQUE



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 13



LECTURA

# UNIDAD 13

En la unidad 5 aprendiste que cuando tu rival te da jaque estás obligado a defender tu rey.

Cuando tu rival ataca una de tus piezas, no es obligatorio defenderla, pero te conviene hacerlo.

¿De qué maneras puedes defender una pieza atacada?



## LA DEFENSA. EL CONTRAATAQUE



### LA DEFENSA

Recuerda que había tres maneras de defenderse del jaque. Las tres siguen valiendo para defender una pieza.

#### 1) Capturando la pieza que nos ataca.

Las negras acaban de jugar Dd8-d5 atacando tu torre de h1.

¿Cómo puedes defenderte?

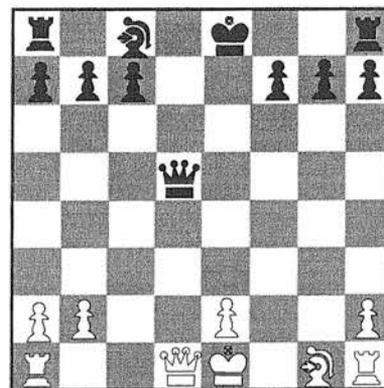


Diagrama 144



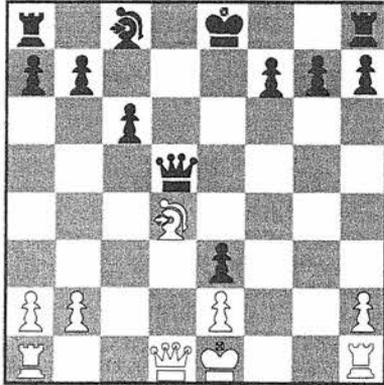


Diagrama 145

2) **Moviendo la pieza amenazada a otra casilla.**  
 Las negras acaban de jugar Dd8-d5 atacando tu torre de hl.

¿Cómo puedes defenderte?

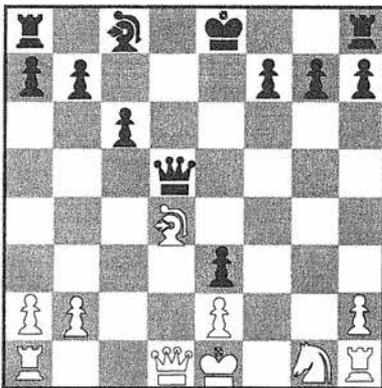


Diagrama 146

3) **Interponiendo una pieza.** Piensa que en este caso la pieza que cubre puede ser capturada y si eso te conviene.

Las negras acaban de jugar Dd8-d5 atacando tu torre de hl.

¿Cómo puedes defenderte?



Diagrama 147

Las negras acaban de jugar Dd8-d5 atacando tu torre de hl.

¿Cómo puedes defenderte? ¿Te interesa defenderte así?





Diagrama 151

### 5) Clavando la pieza atacante.

Las negras acaban de jugar Dd8-d5 atacando tu torre de h1.

¿Cómo puedes defenderte? ¿Te interesa defenderte así?



## EL CONTRAATAQUE

Además de las cinco maneras de defenderte de un ataque, hay otra más que no es exactamente una defensa, pero que puede tener los mismos resultados. Es el contraataque.



Diagrama 152

Como en los diagramas anteriores, las negras te atacan la torre de h1 y en este caso no puedes defenderla con ninguno de los 5 métodos conocidos. Aún así si juegas correctamente no perderás material. ¿Cómo?

Tu puedes jugar Ah7-g6 atacando su dama y de este modo evitas perder material.

Ten en cuenta que para que el contraataque sea bueno para tí, tienes que atacar una pieza de valor igual o mayor a la que tu tienes atacada.



Tu tienes las blancas y tu rival te ataca la torre de h1.  
Sería bueno jugar Dh5 atacando el caballo negro de h8?

¿Ves alguna jugada mejor?

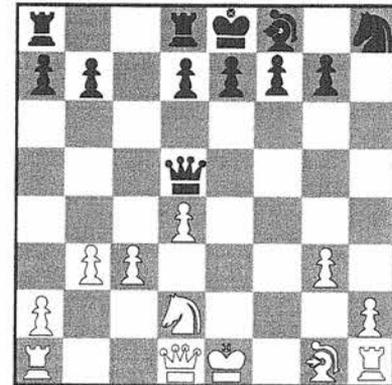


Diagrama 153



## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 13

1) En los diagramas siguientes tú juegas con las blancas. Anota que pieza te ataca tu adversario y todas las jugadas que te sirven para defenderla.

¿Cuál de esas jugadas es la mejor?

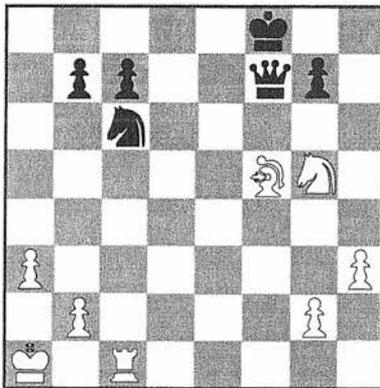


Diagrama 154

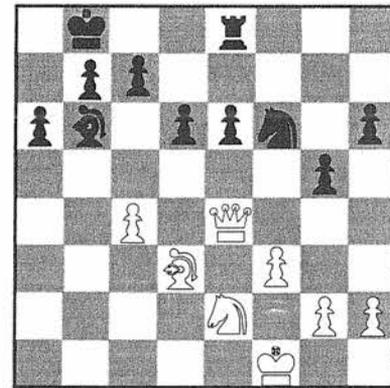


Diagrama 155



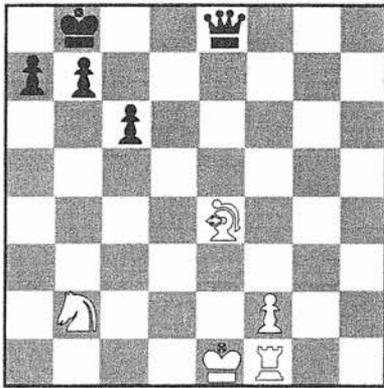


Diagrama 156

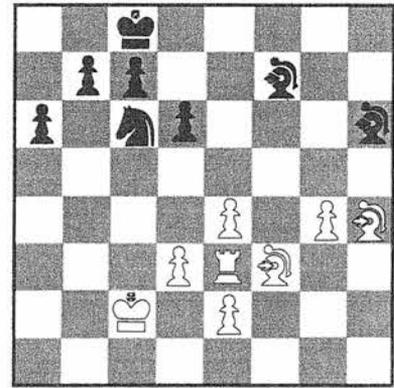


Diagrama 157

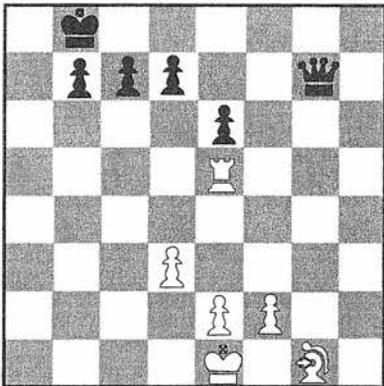


Diagrama 158

2) En los diagramas siguientes tu adversario te ataca dos piezas. ¿Puedes salvar las amenazas? ¿Cómo?

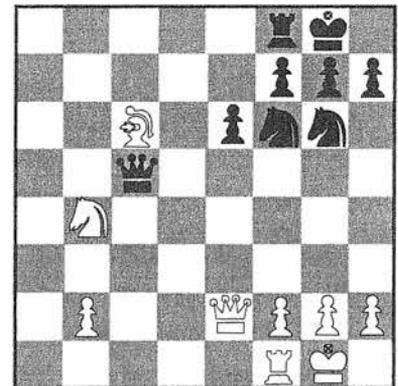


Diagrama 159

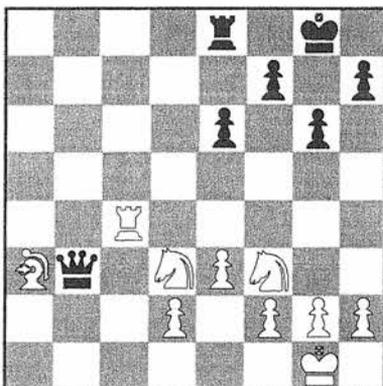


Diagrama 160

3) En los diagramas siguientes tu adversario te amenaza tres piezas. Aún así puedes salvarte. Descubre como.

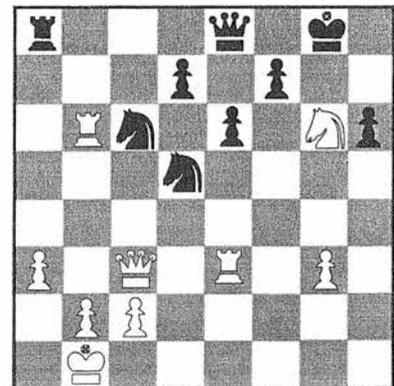


Diagrama 161



## LECTURA

*Se encontraban juntos Tal, Fischer y otro jugador americano llamado Bill Lombardy. Fischer bromeando dijo que iba a leer la mano de Tal para adivinar el futuro.*

*Mirando la mano de Tal, Fischer le dijo:*

*- "Mal asunto para tí, veo que hay un joven americano que va a ser campeón del mundo".*

*Tal se volvió como un rayo hacia Lombardy y le dijo:*

*- "Enhorabuena, Bill".*



# UNIDAD 14



ALGUNAS REGLAS



CASOS DE TABLAS



OTRAS REGLAS IMPORTANTES



ALGUNOS CONSEJOS



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 14



# UNIDAD

# 14

Ya sabes que no todas las partidas terminan en jaque mate.

A veces una partida termina en tablas.

Pero ¿cuando termina una partida en tablas?

Ya conocemos un caso de tablas que es el ahogado, pero existen varios casos más.



## ALGUNAS REGLAS



## CASOS DE TABLAS

Según el reglamento existen los 4 siguientes casos de tablas:

- 1) El rey queda ahogado.
- 2) La misma posición se repite tres veces en la partida.
- 3) Se han hecho 50 jugadas sin captura y sin movimiento de peón.
- 4) Por mutuo acuerdo entre los dos jugadores.

Vamos a ver algún ejemplo:



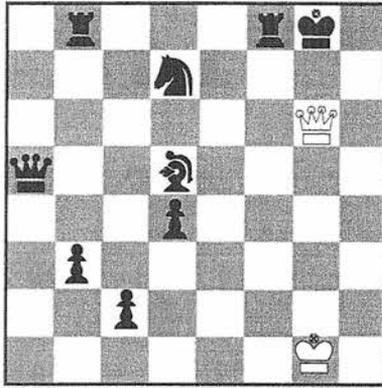


Diagrama 162

Las negras tienen una gran ventaja material pero las blancas están dando jaque. ¿Qué defensa tienen las negras? Ves que la única defensa de las negras es la jugada Rg8-h8. Pero en ese caso las blancas vuelven a dar jaque en la casilla h6.

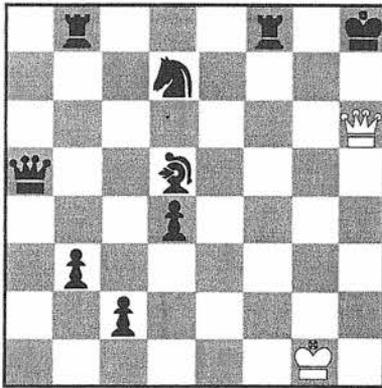


Diagrama 163

De nuevo las negras tienen una sólo jugada Rh8-g8 y entonces las blancas pueden repetir la posición del diagrama anterior con Dh6-g6.

Las blancas no pueden dar jaque mate pero pueden obligar a repetir la posición todas las veces que quieran. Después de tres repeticiones será tablas por la regla de tablas n° 2.

Esta forma de repetir la posición se llama **tablas por jaque continuo**.

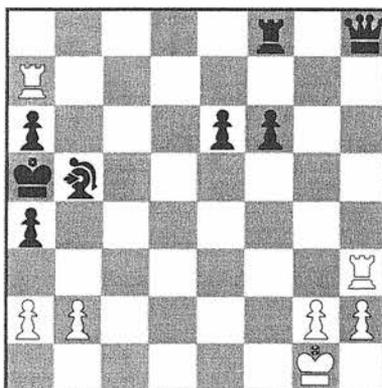


Diagrama 164

Pero la repetición puede producirse también sin jaques:

Las negras tienen ventaja material. Las blancas acaban de jugar Ta3-h3 atacando la dama. ¿Qué deben jugar las negras para no perder la dama?. Ves que la única defensa de las negras consiste en la jugada Dh8-g8. Pero entonces las blancas jugarán Th3-g3.

De nuevo las negras tienen una sólo jugada para defender su dama y es Dg8-h8. Pero entonces las blancas pueden repetir la posición con Tg3 - h3 y a la tercera repetición será tablas.

En este ejemplo, ¿les interesa a las blancas repetir la posición?, ¿les interesa a las negras? ¿por qué?

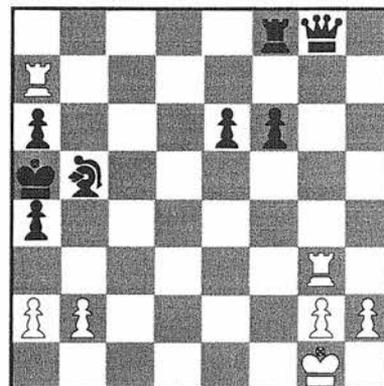


Diagrama 165

Observa la posición del diagrama. Las blancas tienen un alfil de ventaja pero no podrán dar mate. Inevitablemente pasarán 50 jugadas y será tablas. Para no perder tiempo inútilmente ambos jugadores acordarán tablas.

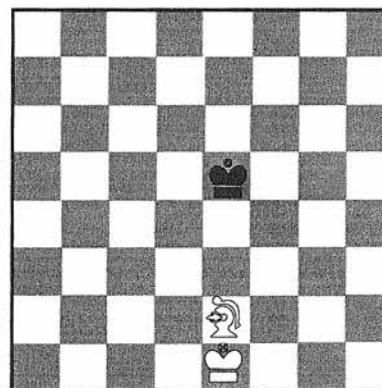


Diagrama 166



## OTRAS REGLAS IMPORTANTES

1. Cuando toques una de tus piezas debes moverla.
2. Cuando sueltes una de tus piezas en una casilla a la que puede mover, ya está jugada. No puedes volver atrás.
3. Cuando toques una pieza de tu adversario debes capturarla, si puedes hacerlo con una jugada legal.
4. Si deseas colocar mejor una pieza mal situada en su casilla, debes decir al adversario "Compongo" antes de tocarla. En este caso podrás tocar la pieza sin estar obligado a moverla.





## ALGUNOS CONSEJOS

Cuando una partida está completamente perdida, un jugador puede rendirse sin esperar a recibir mate.

Si quieres rendirte, puedes ofrecer la mano a tu contrario y decir abandono ó me rindo. Pero todavía es pronto para tomar la costumbre de rendirse. En tus primeras partidas debes seguir hasta recibir mate.

Cuando pierdas una partida ofrece la mano a tu rival y no te muestres demasiado molesto, ni pongas excusas. Si ganas una partida, demuestra la misma actitud moderada, sin menospreciar a tu contrario. Ten en cuenta que siempre que ganas, es porque tu rival ha cometido algún error. El nombre francés del ajedrez es "Le jeu de echecs" que significa el juego de los errores y hay una frase famosa entre los jugadores de ajedrez que dice "El que pierde una partida es el que ha cometido el último error".

Aunque en una partida amistosa, es posible que tu rival te permita volver una jugada atrás y rectificarla, es una buena costumbre no hacerlo nunca. Ten en cuenta que en las competiciones no puedes hacerlo.





## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 14

1) Inventar posiciones de ahogado con las siguientes condiciones:

**Primera posición:**

- a) El rey negro (el ahogado) está en la casilla.
- b) En el tablero sólo quedan reyes y peones.

**Segunda posición:**

- a) El rey blanco (el ahogado) está en c6.
- b) Las blancas tienen el rey tan sólo.
- c) Las negras solamente tienen el rey, la torre y un caballo.

**Tercera posición:**

- a) El rey negro está ahogado.
- b) Las blancas tienen solamente en el tablero el rey

**Cuarta posición:**

- a) Las negras tienen el rey, dos peones, un alfil y una torre y su rey está ahogado.
- b) Las blancas tienen solamente el rey.

**Quinta posición:**

- a) Mueva quien mueva, es ahogado.

2) Inventar posiciones de jaque continuo que cumplan las siguientes condiciones:

**Primera posición:**

- a) El rey negro, que recibe jaque continuo, está acompañado por todas sus piezas.
- b) Las blancas sólo tienen el rey y la dama.

**Segunda posición:**

- a) El rey negro, que recibe jaque continuo, está acompañado por todas sus piezas.
- b) las blancas sólo tienen el rey y un caballo.

**Tercera posición:**

- a) El rey blanco recibe jaque continuo.
- b) La dama negra da jaques alternativos desde las casillas h8 y b8.



# UNIDAD 15



LOS MATES AL REY SOLITARIO



EL RODILLO DE LA DAMA Y LA TORRE



LA ESCALERA O BARRERA MÓVIL



MATE CON LA DAMA SOLA



EL MATE CON REY Y TORRE



¿CON QUÉ PIEZAS SE PUEDE DAR MATE?



PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 15



LECTURA

# UNIDAD 15

Ahora ya has jugado muchas partidas.

Seguro que en alguna has ganado mucho material, pero luego no sabías como dar mate.

Dar mate no es tan difícil. Muchos de los mates del ajedrez se parecen.

En este capítulo vas a aprender algunos mates, que te ayudarán a terminar la partida cuando hayas conseguido ventaja.



## LOS MATES AL REY SOLITARIO



### EL RODILLO DE LA DAMA Y LA TORRE

Es el más simple, más rápido y más básico mate que hay. Muchas de tus partidas terminarán así. La dama y la torre se apoyan la una a la otra y arrollan al rey adversario hasta hacerle mate contra una banda del tablero.



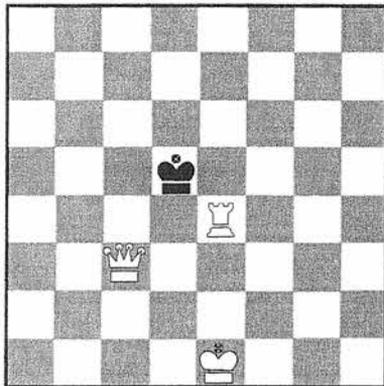


Diagrama 167

Desde la posición del diagrama las blancas fuerzan el mate en cuatro jugadas de la siguiente manera:

- |                |        |
|----------------|--------|
| 1.Dc3-c4       | Rd5-d6 |
| 2.Te4-e6       | Rd6-d7 |
| 3.Dc4-c6       | Rd7-d8 |
| 4.Te6-e8 mate. |        |

Observa bien este mate y comprueba cómo se cubren cada una de las casillas alrededor del rey negro.



## LA ESCALERA O BARRERA MÓVIL

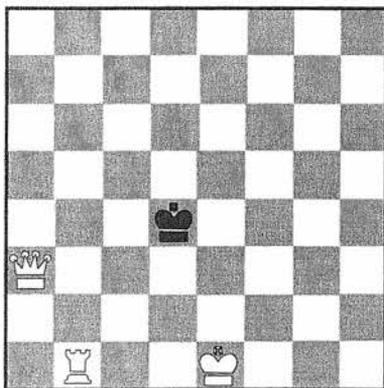


Diagrama 168

Puede ser ejecutado por la dama y la torre ó por las dos torres. Las dos piezas del bando fuerte están en columnas ó filas adyacentes y avanzan escalón a escalón hasta aplastar al rey negro contra una banda del tablero.

Las blancas fuerzan el jaque mate así:

- |                |        |
|----------------|--------|
| 1.Tb1-b4       | Rd4-c5 |
| 2.Da3-a5       | Rc5-d6 |
| 3.Tb4-b6       | Rd6-e7 |
| 4.Da5-a7       | Re7-f8 |
| 5.Tb6-b8 mate. |        |







## MATE CON LA DAMA SOLA

Cuando te encuentres con la dama sólo, debes recordar dos cosas:

1º) No sirve de nada dar jaques continuamente, como hacíamos en los ejemplos anteriores.

2º) Para dar mate necesitas la colaboración del rey.

Ya ves que es un poco más difícil que en los casos anteriores, pero sigue siendo bastante sencillo. Vamos a ver a continuación un método que te facilitará mucho la tarea.

Observa cada una de sus partes con atención:

1º parte. La celda de rayos laser. En la primera jugada la dama blanca mueve a una casilla que esté a salto de caballo del rey negro:

1.Dbl-e4

Mira el diagrama.

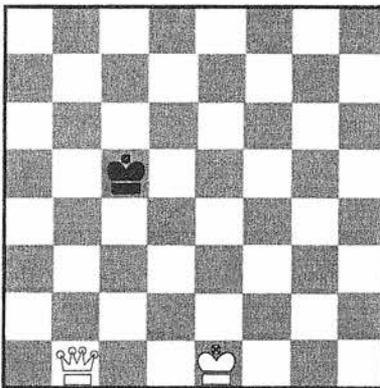


Diagrama 170

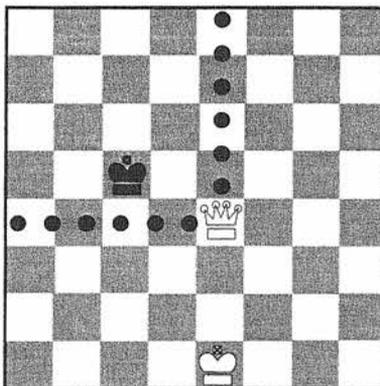


Diagrama 171

La dama blanca ha cortado el tablero con sus dos rayos laser y creado una celda rectangular de donde nunca saldrá el rey de las negras. ¿Cuántas casillas tiene la celda?



2º parte. La celda se encoge. El rey de las negras se debe mover. A la vez que haces las siguientes jugadas en el tablero observa que a cada movimiento del rey negro, la dama blanca contesta encogiendo cada vez la celda. Cuenta cada vez el número de casillas de la celda. Observa que la dama de las blancas se sitúa siempre a salto de caballo del rey negro y que... ¡¡NUNCA DA JAQUE!!

- |          |        |
|----------|--------|
| 1....    | Rc5-d6 |
| 2.De4-f5 | Rd6-c6 |
| 3.Df5-e5 | Rc6-b6 |
| 4.De5-d5 | Rb6-c7 |
| 5.Dd5-e6 | Rc7-b8 |
| 6.De6-d7 | Rb8-a8 |

¡¡ATENCIÓN!!. No se debe aplastar del todo al rey de las negras. En la posición del diagrama sería muy mala jugada 7.Dd-c7, porque el rey negro no podría moverse y quedaría en posición de ahogado.

¿Qué debes hacer ahora?

3º parte. La marcha del rey. Cuando el rey de las negras está acorralado contra uno de los lados del tablero, la dama blanca se queda quieta. Ahora el rey de las blancas se acerca para ayudar a su dama a asestar el golpe de gracia.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 7.Re1-d2  | Ra8-b8 |
| 8.Rd2-c3  | Rb8-a8 |
| 9.Rc3-d4  | Ra8-b8 |
| 10.Rd4-c5 | Rb8-a8 |
| 11.Rc5-b6 | Ra8-b8 |

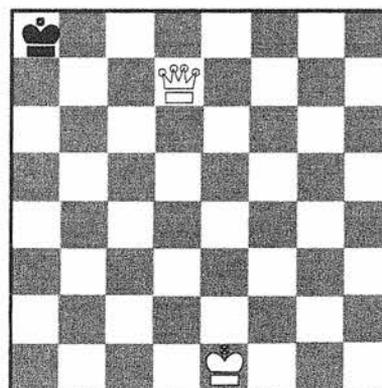


Diagrama 172

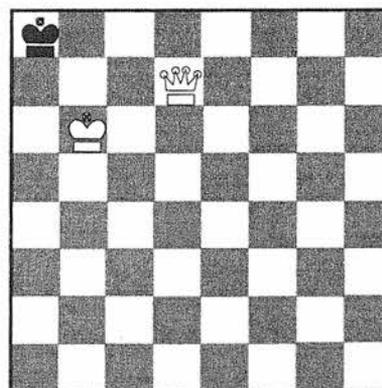


Diagrama 173



4º parte. La ejecución. Cuando los dos reyes están enfrente, ó a una distancia de un salto de caballo, la dama de las blancas ejecuta el movimiento final.

12.Dd7-b7 mate



## EL MATE CON REY Y TORRE

¿Es posible dar mate con una pieza menos poderosa que la dama?. Sí, si esta pieza es una torre. No es posible dar mate con un solo alfil ó un solo caballo pero sí con una torre.

Y ¿es muy difícil dar mate con una torre?

¡No!

A pesar de no ser tan fuerte como la dama, el movimiento rectilíneo de la torre es ideal para acorralar y dar mate al rey solitario.

Como verás se sigue un método muy similar al de la dama.

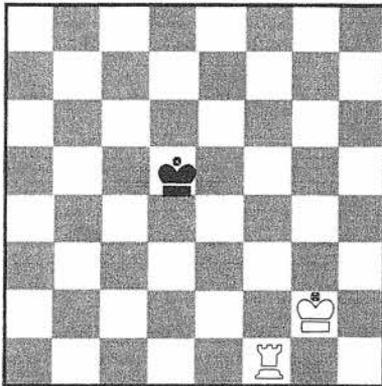


Diagrama 174

Primera parte: Creación de la celda laser.

1.Tf1-f4

¿Cuántas casillas tiene la celda?

1....                    Rd5-e5

Nos encontramos con un problema que no teníamos con la dama. El rey negro ataca la torre. Parece que va a conseguir agrandar la celda.

Ya vemos que la torre sólo no puede acorralar al rey de las negras.

**Segunda parte: El rey blanco viene a ayudar a su torre para ir encogiendo la celda laser.**

2.Rg2-f3

**¡Una posición crítica!. El rey de las negras debe jugar y tiene tres posibilidades. Puede jugar a una de las tres casillas marcadas con puntos. Si juega a d6 entonces la celda se encoge con Tf4-f5y si juega a d5 entonces la celda se encoge con Tf4-e4 ¿Pero que pasa si juega a e6?**

2....                    Re5-e6

3.Rf3-e4

En ese caso tu rey se pone enfrente del rival para impedirle regresar. Se dice que el rey blanco coge la oposición. Esta oposición es la que obligará al rey de las negras a recular hasta el borde del tablero.

3....                    Re6-e7

4.Re4-e5                Re7-d7

5.Tf4-f6                Rd7-e7

Ves como las blancas van mezclando las jugadas de torre que encogen la celda con las jugadas de rey que obligan a recular. Colorea los muros de la celda y cuenta sus casillas.

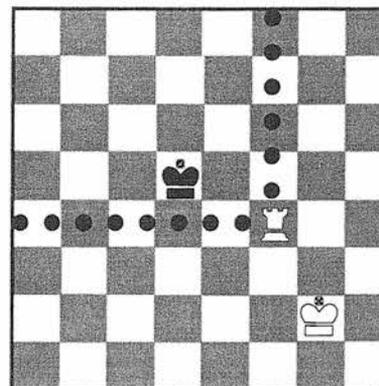


Diagrama 175

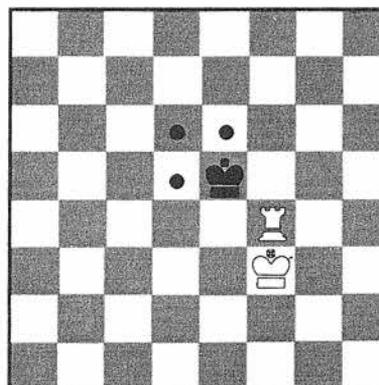


Diagrama 176

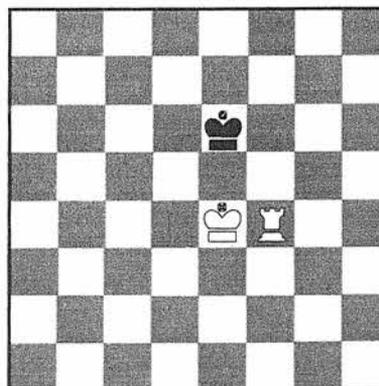


Diagrama 177

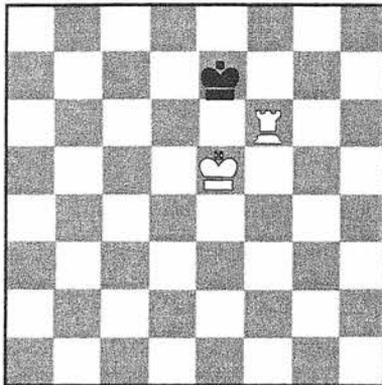


Diagrama 178

Ahora no puedes coger la oposición ni encoger la celda. ¿Qué hacer? La solución más sencilla es hacer una jugada de espera con el rey, pero manteniendo defendida la torre, o sea Rf5.

- |            |        |
|------------|--------|
| 6. Re5-f5  | Re7-d7 |
| 7. Tf6-e6  | Rd7-c7 |
| 8. Rf5-e5  | Rc7-d7 |
| 9. Re5-d5  | Rd7-c7 |
| 10. Te6-d6 | Rc7-c8 |
| 11. Rd5-c6 | Rc8-b8 |
| 12. Td6-d7 | Rb8-c8 |
| 13. Rc6-d6 | Rc8-b8 |
| 14. Td7-c7 | Rb8-a8 |
| 15. Rd6-c6 | Ra8-b8 |
| 16. Rc6-b6 |        |

**Tercera parte: La ejecución.** Has llevado al rey de las negras hasta uno de los rincones del tablero, teniendo cuidado de no dejarlo ahogado.

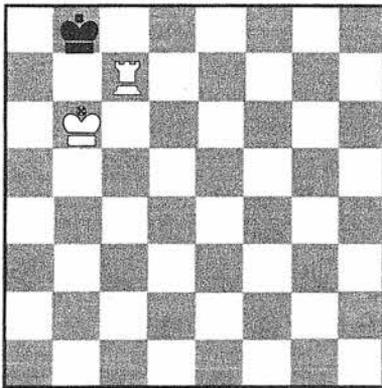


Diagrama 179

Las negras tienen que jugar Rb8-a8. Ahora es posible dar mate jugando 17.Tc7-c8.

¿Qué pasaría si en la posición de la izquierda te tocara jugar a tí?. No puedes encoger más la celda y de nada te sirve mover el rey. La solución es sencilla. Debes hacer un movimiento de espera con la torre:

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| 1. Tc7-c4       | Rb8-a8 |
| 2. Tc4-c8 mate. |        |



## ¿CON QUÉ PIEZAS SE PUEDE DAR MATE?

Cuando ninguno de los dos jugadores tiene material suficiente para dar mate la partida se deja en tablas.

Ya sabemos que es posible dar mate con una torre, pero no con un caballo ó un alfil.

¿Qué pasa cuando ninguno de los dos jugadores tiene torre pero uno de ellos tiene más de una pieza?. Depende de cuales sean estas piezas.

Con dos alfiles es posible dar mate creando con los dos una barrera similar a la creada por la torre ó la dama. Este mate es un poco más difícil y lo verás en un próximo curso.

Con alfil y caballo es posible dar mate pero su ejecución es muy complicada y se estudiará en un curso posterior.

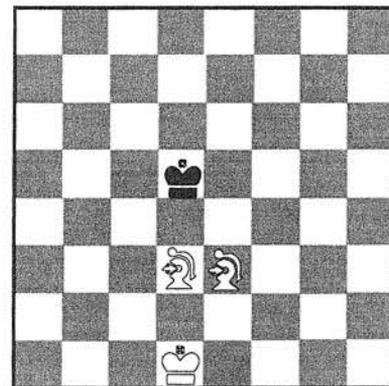


Diagrama 180

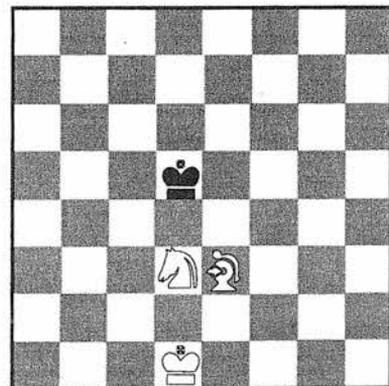


Diagrama 181



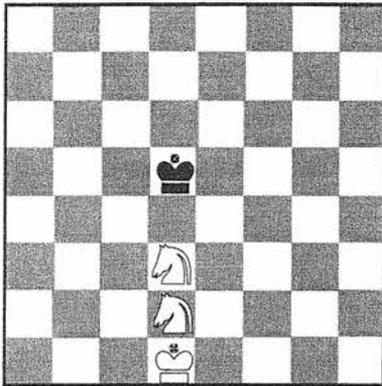


Diagrama 182

Con dos caballos no es posible dar mate si el rey del bando débil se defiende correctamente. En este caso debes dejar la partida en tablas.

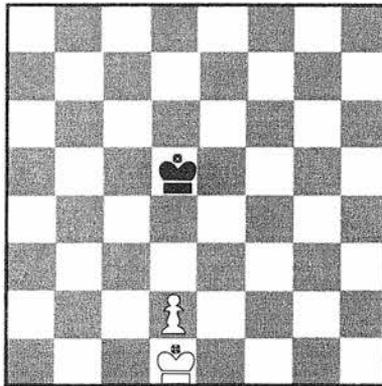


Diagrama 183

Con un peón no debes dejar la partida en tablas, porque existe posibilidad de coronarlo y dar mate con la dama, aunque no siempre se puede coronar el peón.



## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 15

1) ¿Cuántas jugadas necesitas para dar mate en las posiciones siguientes?

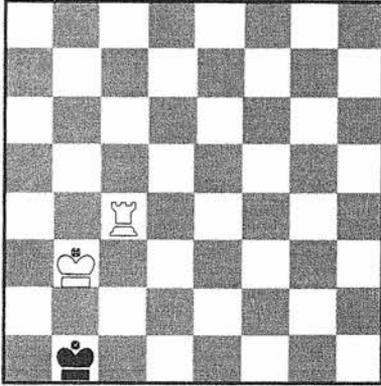


Diagrama 184

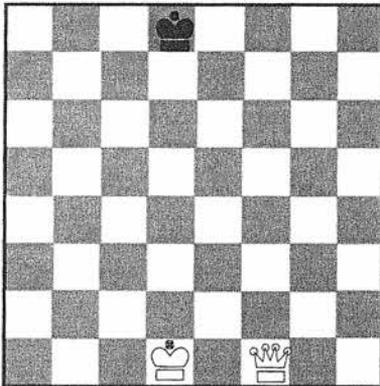


Diagrama 186

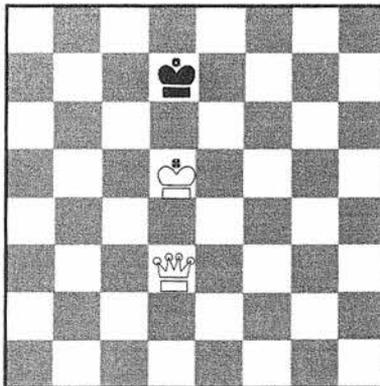


Diagrama 188

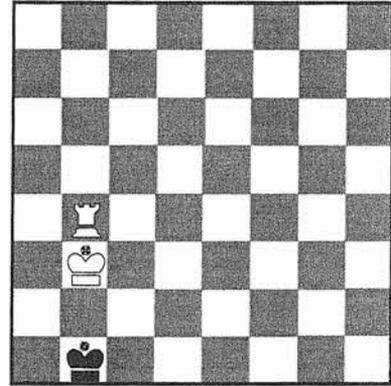


Diagrama 185

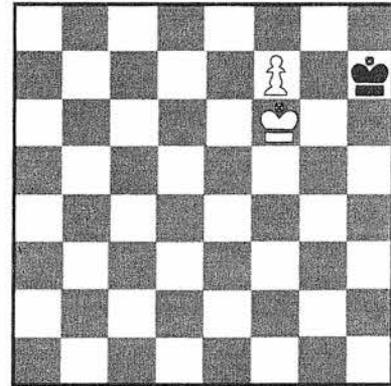


Diagrama 187

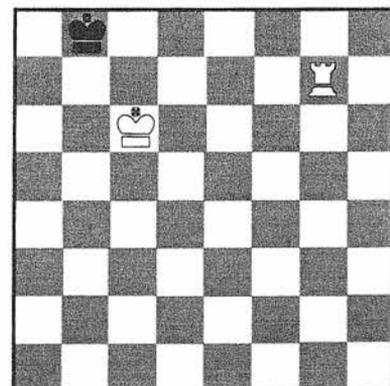


Diagrama 189





## LECTURA

*Hace algunos años se jugaba el campeonato de Australia. El veterano jugador Cecilio Purdy estaba realizando un buen torneo y había llegado a la última jornada con la posibilidad de quedar campeón.*

*En la última jornada le tocaba enfrentarse a su hijo Juan que había tenido una actuación irregular.*

*La partida fué muy disputada y terminó con la victoria del hijo que privó al padre del título de campeón.*

*El anciano abandonó su asiento, se secó el sudor y en broma dijo:  
-“¡Esto ocurre por enseñar a los hijos a jugar al ajedrez!”*





# UNIDAD 16



## ALGUNAS POSICIONES DE MATE



EL BESO DE LA MUERTE



EL MATE DE LA COZ



EL MATE DEL PASILLO (O DEL TUBO)



MATE DEL CAJÓN



MATES DENTRO DEL ENROQUE



EL MATE DEL PASTOR



## PRÁCTICAS DE LA UNIDAD 16



LECTURA: CAPABLANCA



# UNIDAD

# 16

En la unidad anterior has visto como puedes dar el mate cuando llegas al final de la partida con ventaja de material.

Pero no es necesario destruir a todo el ejército enemigo para dar mate a su rey. A veces es posible hacerlo en el centro ó al comienzo de la partida.

En muchas ocasiones puedes dar mate incluso teniendo desventaja de material. Es como si, en vista de lo desfavorable de la batalla, enviaras un comando con el objetivo de hacer volar por los aires el cuartel general del enemigo.

¿Cómo puedes reconocer cuando tienes ocasión de dar mate en medio de la partida?

Lo mismo que los mates al rey solitario, algunos de los otros mates se parecen. En los próximos diagramas vas a ver algunos de los más frecuentes que seguro que encontrarás en tus partidas.



## ALGUNAS POSICIONES DE MATE



### EL BESO DE LA MUERTE

Las blancas pueden dar mate con la jugada Dh3-d7. Este mate en el que la dama se sitúa al lado del rey contrario se llama el beso de la muerte. En los ejercicios encontrarás este mismo mate en posiciones con muchas piezas.

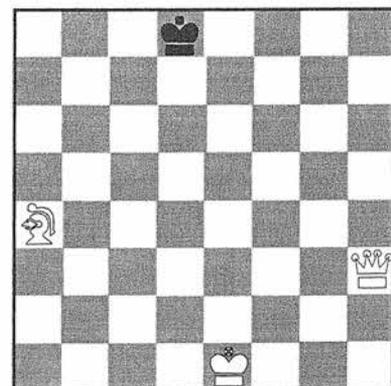


Diagrama 190





## EL MATE DE LA COZ

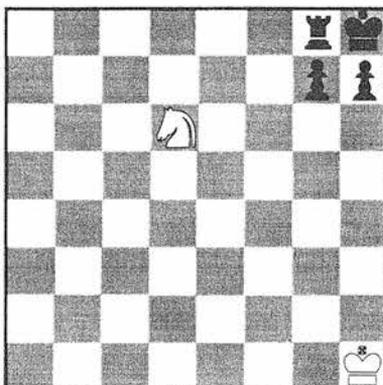


Diagrama 191

Las blancas dan mate con la jugada Ce5-f7. El rey negro está encerrado y el caballo lo ejecuta con una certera coz.



## EL MATE DEL PASILLO ( O DEL TUBO )

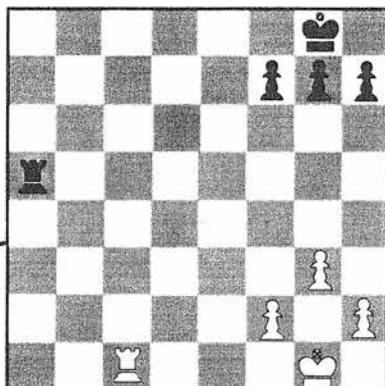


Diagrama 192

Las blancas dan mate con la jugada Tal-a8. El rey está aprisionado en un pasillo (o un tubo) formado por los peones de su enroque.

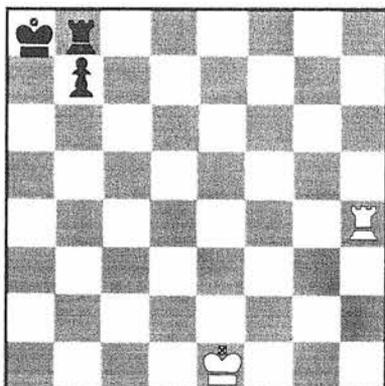


Diagrama 193

No siempre son los peones del enroque los que forman el pasillo. Las blancas dan mate con la jugada Th4-a4.



También es posible que el pasillo tenga una puerta pero que la salida esté vigilada. Las blancas dan mate con Cd8-c6.

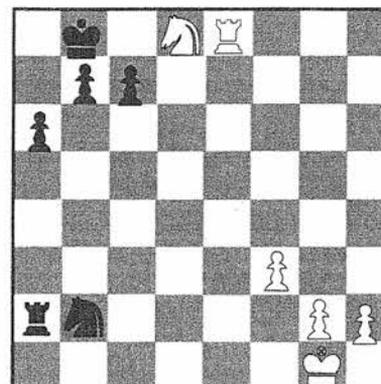


Diagrama 194

## MATE DEL CAJÓN

Mate con la jugada Ta7-e7. Es similar al beso de la muerte pero con el rey encajonado por sus propias piezas.

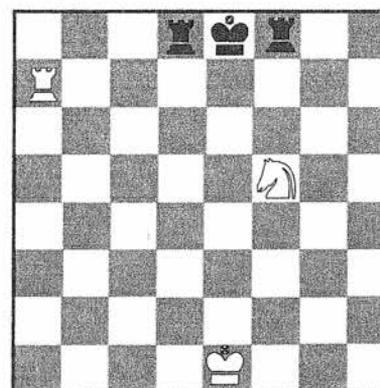


Diagrama 195

Una variante de este mate puede producirse con la dama.

Mate con la jugada Dc2-c6. Observa que en este caso las casillas c5 y c7 las controla la propia dama y son los peones e5 y e7 los que encajonan al rey negro.

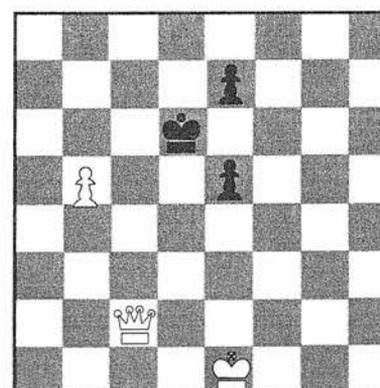


Diagrama 196





## MATES DENTRO DEL ENROQUE

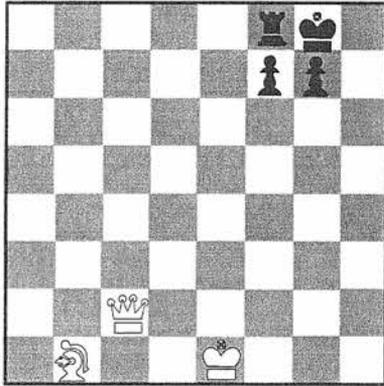


Diagrama 197

Con el enroque el rey se oculta en su castillo para evitar los ataques de mate, pero algunas veces estos ataques llegan y sus defensores le obstaculizan en su huida:

Mate con la jugada Dc2-h7. La torre y el peón de f7 impiden la huida de su propio rey.

Pero el peligro de mate aumenta cuando la fortaleza del enroque ha sido debilitada por ataques anteriores.

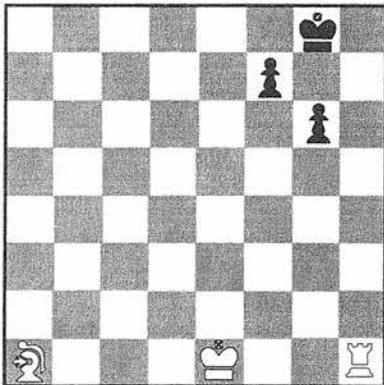


Diagrama 198

Mate con la jugada Th1-h8. El peón de f7 le quita la huida.

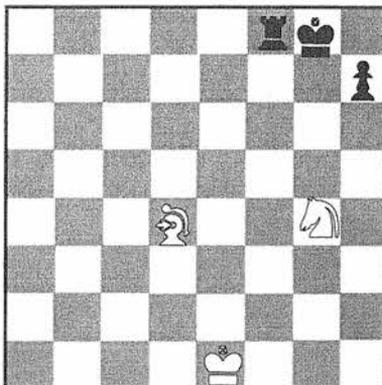


Diagrama 199

Mate con la jugada Cg4-h6. Comprueba bien cada una de las casillas de escape del rey negro.

Mate con Db2-h8 ó con Db2 - g7.

En las prácticas tendrás ocasión de ver muchos más mates. No hace falta que los aprendas de memoria, pero si los observas bien los reconocerás cuando se presenten en tus partidas.

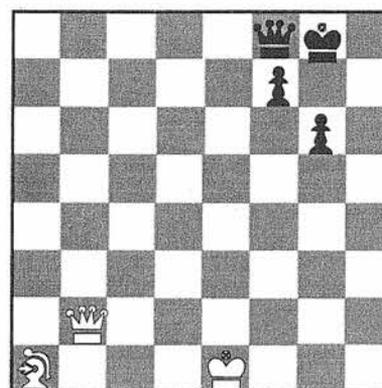


Diagrama 200

## EL MATE DEL PASTOR

Este es un mate que causa terror entre los que empiezan a jugar al ajedrez. Se suele producir en las primeras jugadas de la partida. Lo da la dama en la casilla f7.

Sitúa las piezas en la posición inicial y vamos a reproducir una partida que acaba con este mate:

1.e2-e4	e7-e5
2.Af1-c4	Cb8-c6
3.Dd1-h5	

¡Cuidado! La dama blanca sale dispuesta a asestar un golpe mortal al rey negro:

4.... Cg8-f6

Las negras no se han dado cuenta.

4.Dh5-f7 y mate.

Las blancas han dado mate en tan sólo cuatro jugadas. Pero no debes temer este mate. Cuando la dama blanca sale para amenazar la casilla f7 hay que tomar precauciones defensivas. Eso es todo. Volvamos a la posición después de la jugada 3 de las blancas.



Diagrama 201



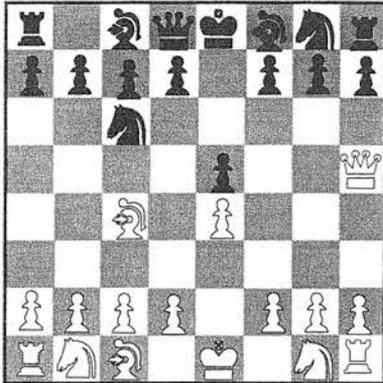


Diagrama 202

Las negras tiene varias jugadas para defender el mate en una jugada. Intenta hacer una lista de todas ellas y comparala con la siguiente:

- 1) 3 ... d7-d5
- 2) 3 ... Cg8-h6
- 3) 3 ... g7-g6
- 4) 3 ... Dd8-h4
- 5) 3 ... Dd8-g5
- 6) 3 ... Dd8-f6
- 7) 3 ... Dd8-e7
- 8) 3 ... Re8-e7

De estas ocho jugadas las 1,4,5 y 8 son malas. ¿Por qué?

Tienes que elegir entonces entre las otras cuatro.



## PRACTICAS DE LA UNIDAD 16

1) En los siguientes diagramas dí lo que harías con las blancas para dar mate en una jugada.

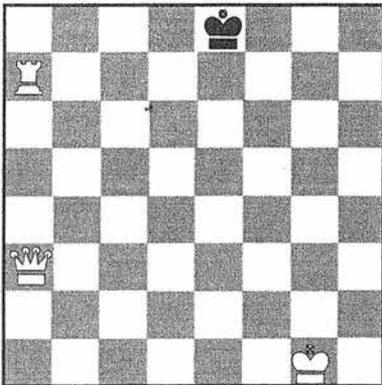


Diagrama 203

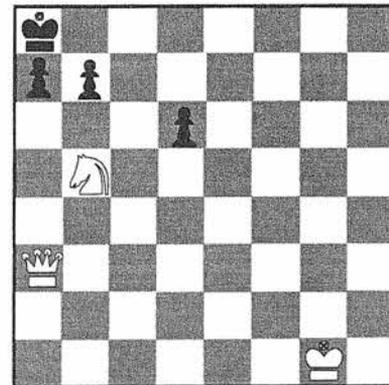


Diagrama 204

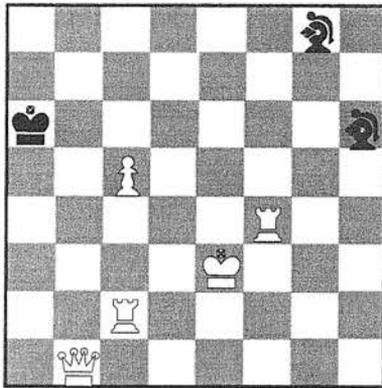


Diagrama 205

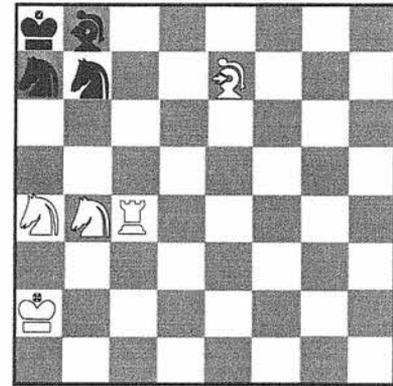


Diagrama 206

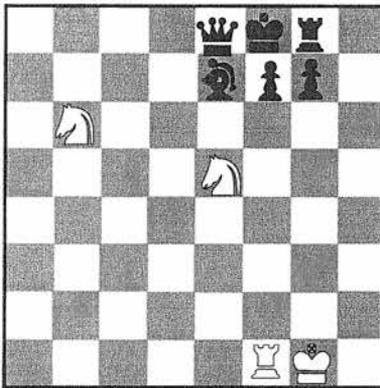


Diagrama 207

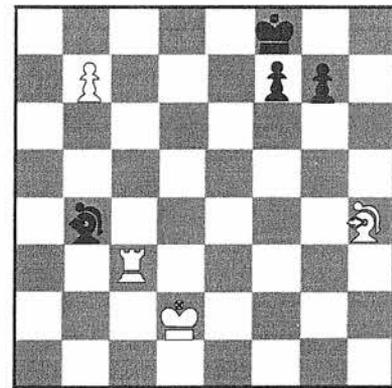


Diagrama 208

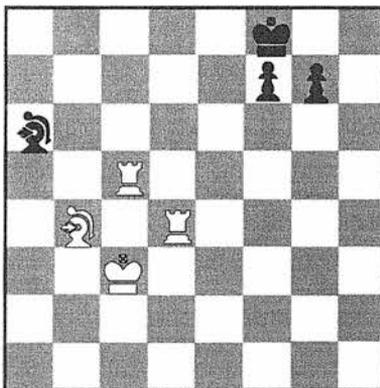


Diagrama 209

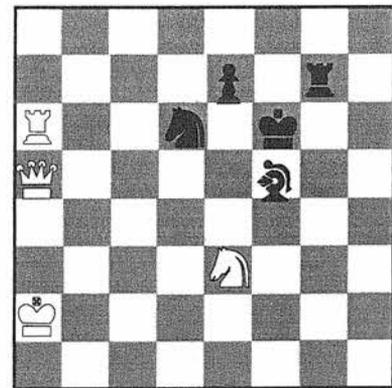


Diagrama 210

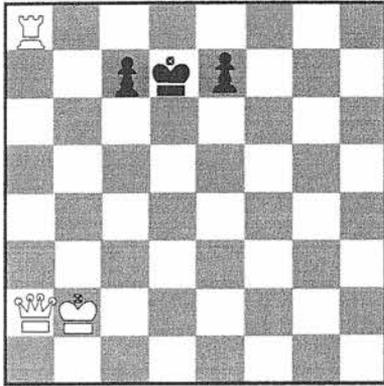


Diagrama 211

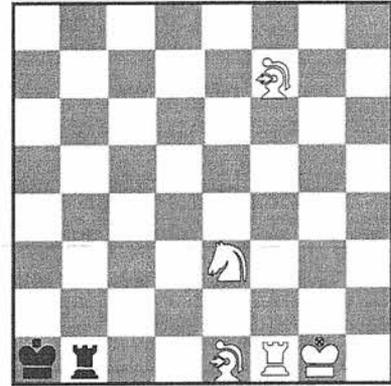


Diagrama 212

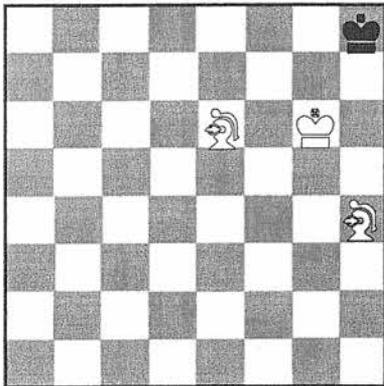


Diagrama 213

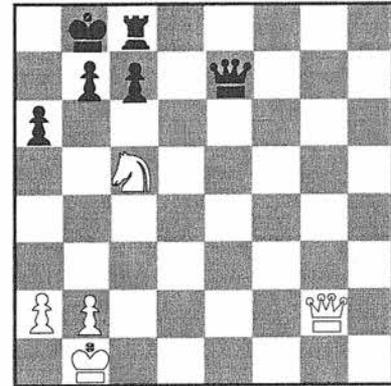


Diagrama 214

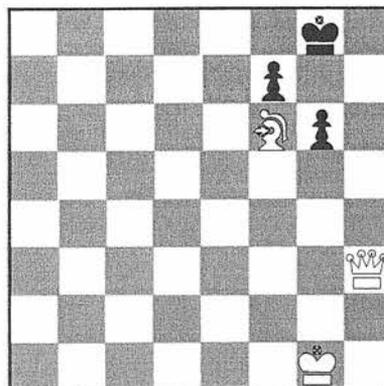


Diagrama 215

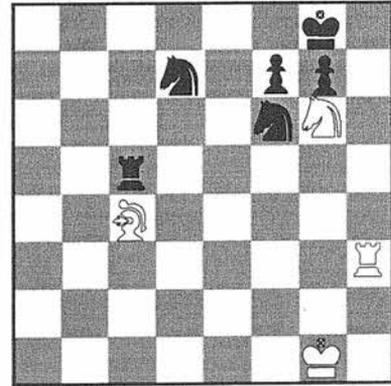


Diagrama 216

2) En los siguientes diagramas dí lo que harías para dar mate en dos jugadas.

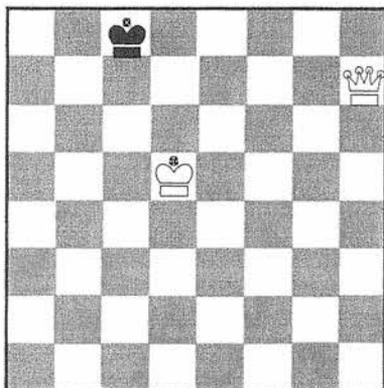


Diagrama 217

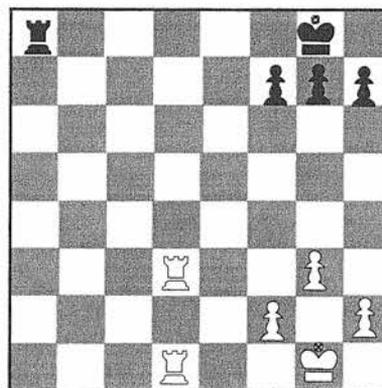


Diagrama 218

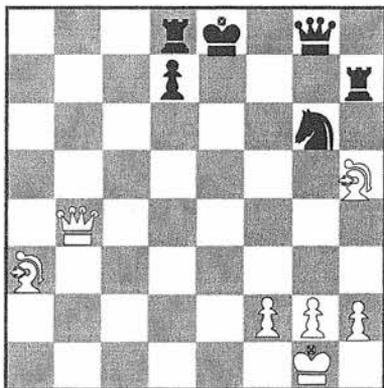


Diagrama 219

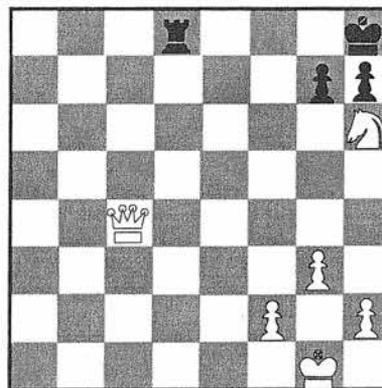


Diagrama 220



Diagrama 221

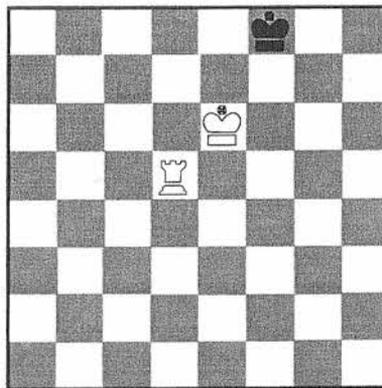


Diagrama 222

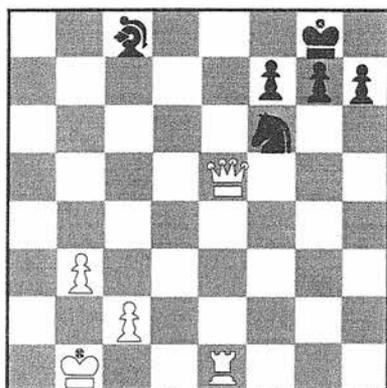


Diagrama 223

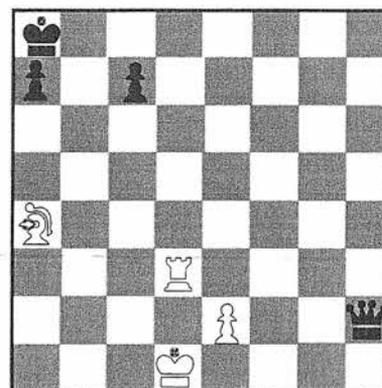


Diagrama 224

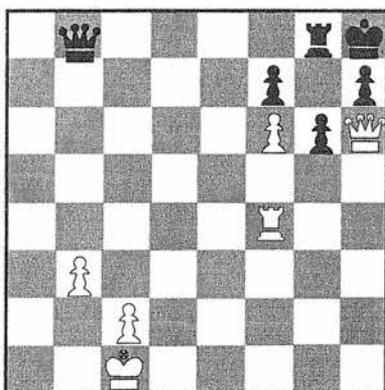


Diagrama 225

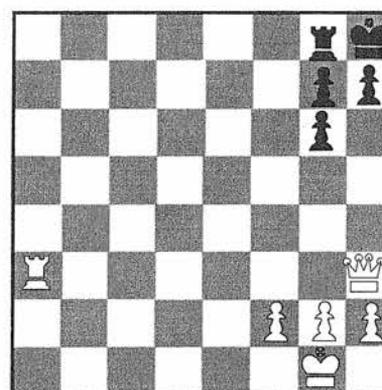


Diagrama 226

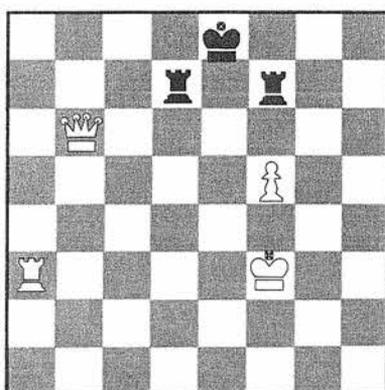


Diagrama 227

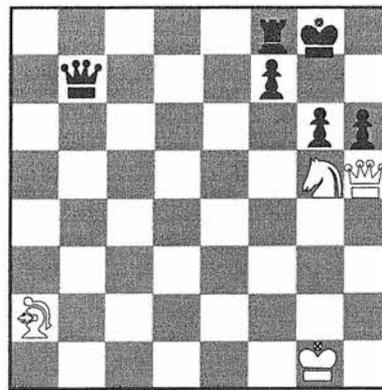


Diagrama 228

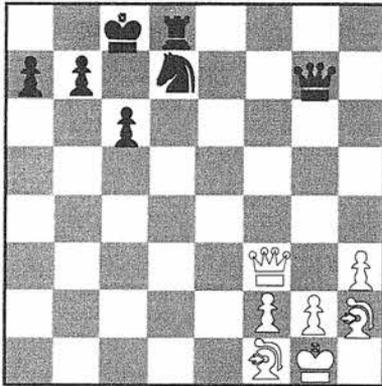


Diagrama 229

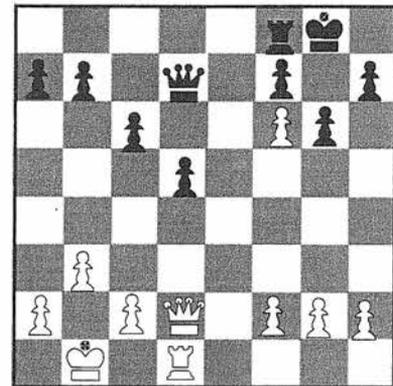


Diagrama 230

3) En los siguientes diagramas di lo que harías para dar mate en tres jugadas.

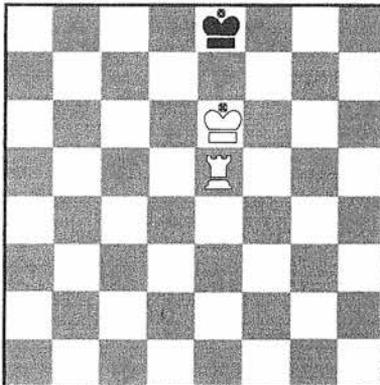


Diagrama 231

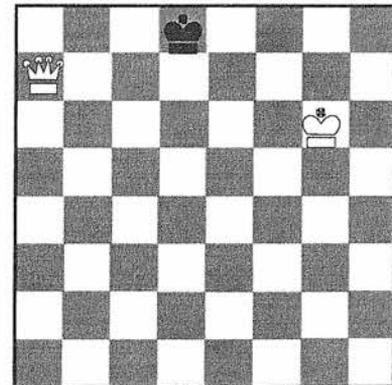


Diagrama 232

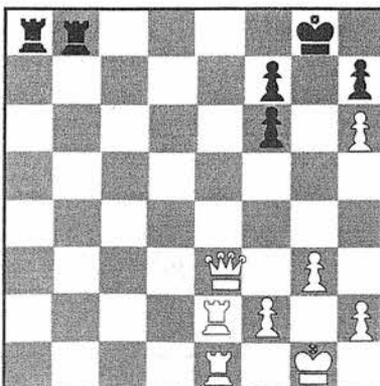


Diagrama 233

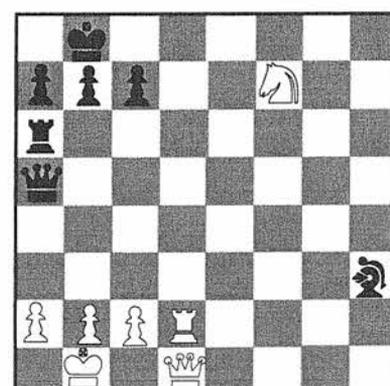


Diagrama 234

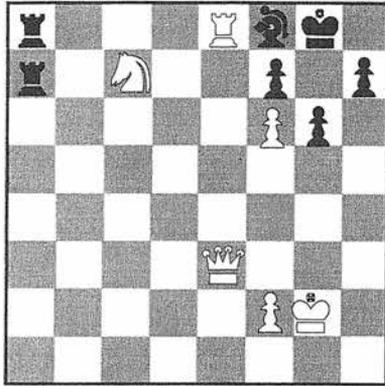


Diagrama 235

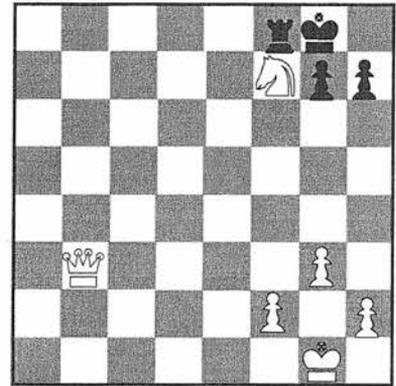


Diagrama 236

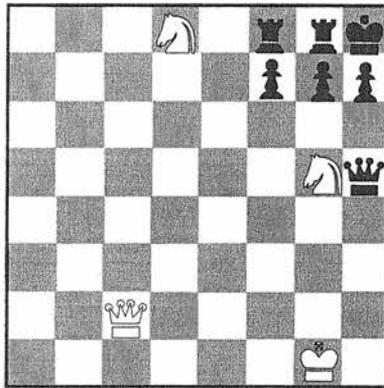


Diagrama 237

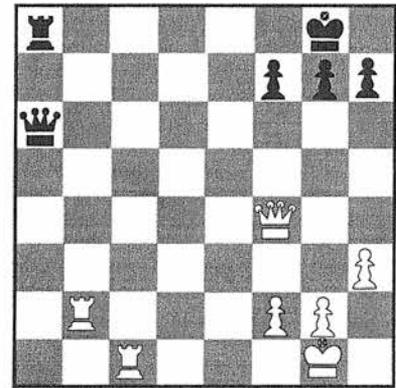


Diagrama 238

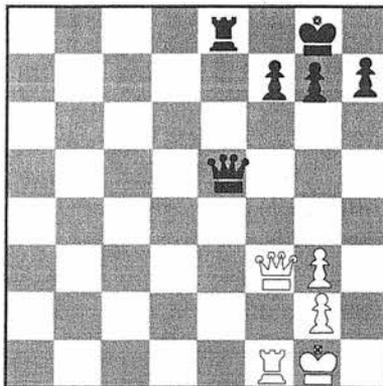


Diagrama 239

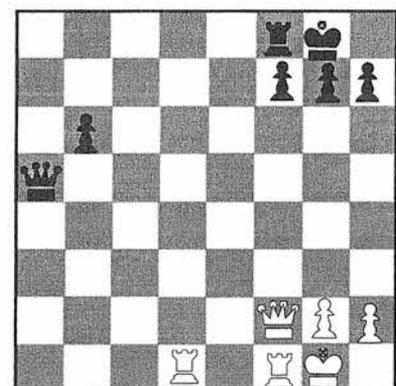


Diagrama 240

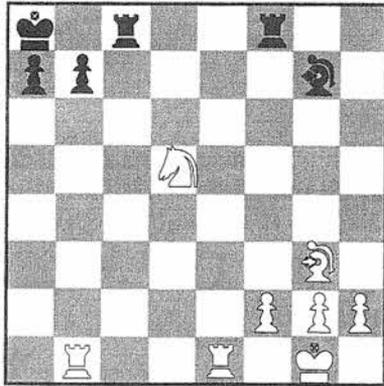


Diagrama 241

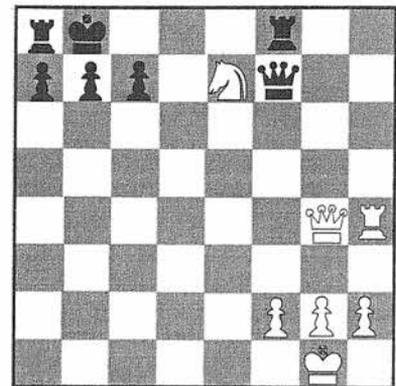


Diagrama 242

4) En los siguientes diagramas ¿Qué amenazan las negras? Haz una lista de las posibles defensas. Di cual te parece mejor.



Diagrama 243

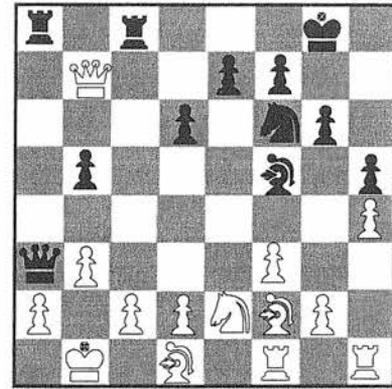


Diagrama 244

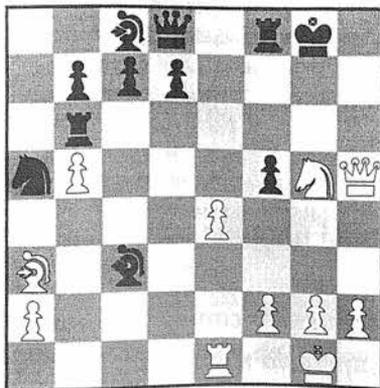


Diagrama 245



Diagrama 246



## LECTURA

### CAPABLANCA

*El único campeón mundial hispano, es para muchos el jugador de más talento de la historia del ajedrez.*

*Se llamaba José Raul Capablanca Graupera y nació en La Habana en 1888.*

*Como Cuba no consiguió la independencia hasta 1898, Capablanca nació español y pasó a ser Cubano a los 10 años.*

*Su padre era militar y aficionado al ajedrez. José Raúl aprendió a jugar a la edad de cuatro años viendo las partidas de su padre.*

*A los doce años derrotó en un match a Corzo que era considerado el mejor jugador de la isla y se proclamó campeón de Cuba.*

*Poco después fué a los Estados Unidos a completar los estudios y muy pronto llamó la atención por la fuerza de su juego. En 1904 se celebró un encuentro entre Capablanca y el campeón de los Estados Unidos, Frank Marshall.*

*El joven venció por 8 a 1 ante la sorpresa de todo el mundo.*

*En 1911 se celebró en San Sebastian un importante torneo con algunos de los mejores jugadores europeos. A él fué invitado Capablanca. Como era un desconocido, alguno de los participantes protestó por su inclusión pero Capablanca ridiculizó a los que protestaban ganando el Torneo.*

*Desde entonces se le consideró el mayor aspirante al título mundial de Lasker, pero el jugador alemán logró esquivar el encuentro durante muchos años.*

*Por fin en 1921 se celebró el esperado match en La Habana y Capablanca venció fácilmente y se proclamó campeón mundial.*

*En los años siguientes su dominio fué abrumador y casi no perdió ninguna partida.*

*Pero Capablanca se confió en exceso y no se preparó para su encuentro contra Alekhine que se celebró en Buenos Aires en 1927. Perdió el título y ya no pudo recuperarlo nunca pues Alekhine no quiso concederle la revancha.*

## Otras Publicaciones de esta Editorial

### Educación Infantil

Agenda de padres  
Agenda del profesor

#### 1º. Curso (alumnos de 3 años)

##### Material para el alumno

9 cuadernos de trabajo  
2 cuadernos de grafomotricidad  
3 cuadernos de inglés (Small Bird)

##### Material de aula

Audiciones musicales  
Bits de imágenes  
Bits de lectura espontánea  
Bits de cantidades  
Bits de numeración  
Bits de imágenes para inglés  
Posters para inglés  
Materiales manipulativos para inglés

#### 2º. Curso (alumnos de 4 años)

##### Material para el alumno

9 cuadernos de trabajo  
1 cuaderno de grafomotricidad  
2 cuadernos de lectoescritura  
3 cuadernos de lectura  
3 cuadernos de lectura en catalán  
Material complementario de lectura  
Material de apoyo para la lectura  
3 cuadernos de inglés (Small Bird)

##### Material de aula

Audiciones musicales  
Bits de imágenes  
Bits de lectura espontánea  
Minibits de lectura espontánea  
Bits de cantidades  
Bits de numeración  
Bits de sumas  
Bits de cálculo  
Bits de imágenes para inglés  
Bits de palabras en inglés  
Posters para inglés  
Material manipulativo para inglés

#### 3º. Curso (alumnos de 5 años)

##### Material para el alumno

9 cuadernos de trabajo  
1 cuaderno de lectura  
¡Voy a leer!  
3 cuadernos de inglés (Small Bird)

### Material de aula

Audiciones musicales  
Bits de lectura espontánea  
Minibits de lectura espontánea  
Bits de cantidades  
Bits de numeración  
Bits de sumas  
Bits de restas con cantidades  
Bits de restas con números  
Bits de imágenes para inglés  
Bits de palabras en inglés  
Posters para inglés  
Materiales manipulativos para inglés

### Educación Primaria

La educación física en la etapa primaria  
Agenda escolar  
Agenda del profesor  
Las islas del tesoro. Juego didáctico (1º Ciclo)

#### 1º. Curso (alumnos de 6 años)

3 libros globalizados con Lengua, Conocimiento del Medio, Matemáticas y, Educación Artística.  
6 cuadernos de refuerzo de lectoescritura  
6 cuadernos de refuerzo de matemáticas  
"Vamos creciendo" 1º (educ. de valores humanos)  
The World Around Us  
ABC 1º (lectoescritura inglesa)  
Audiciones musicales (mat. de aula)

#### 2º. Curso (alumnos de 7 años)

3 libros globalizados con Lengua, Conocimiento del Medio, Matemáticas y, Educación Artística.  
6 cuadernos de refuerzo de lectoescritura  
6 cuadernos de refuerzo de matemáticas  
"Vamos creciendo" (educ. de valores humanos)  
The World Around Us  
ABC  
Audiciones musicales (mat. de aula)

#### 3º. Curso (alumnos de 8 años)

Lengua  
Matemáticas  
Conocimiento del medio  
Educación artística  
"Vamos creciendo" (educ. de valores humanos)  
The World Around Us  
Reading & Writing  
Ajedrez nivel 1  
Ajedrez nivel 1 (para el profesor)

#### 4º. Curso (alumnos de 9 años)

Lengua  
Matemáticas  
Conocimiento del medio  
Educación Artística  
"Vamos creciendo" (educ. de los valores humanos)  
Reading & Writing  
Ajedrez nivel 2  
Ajedrez nivel 2 (para el profesor)

#### 5º. Curso (alumnos de 10 años)

Educación artística  
"Vamos creciendo" (educ. de los valores humanos)

#### 6º. Curso (alumnos de 11 años)

"Vamos creciendo" (educ. de los valores humanos)

### Educación Secundaria

#### 1º. Curso (alumnos de 12 años)

Lengua  
Matemáticas  
Ciencias Naturales

### Otros

Breve curso de Moral Católica (BUP)  
Ética Social (COU)



***Edita y distribuye***



***Editora Social y Cultural, S.L.***

Jorge Juan, 32

28001 Madrid (España)

Tel. 431 92 05 Fax 577 45 99

ISBN- 84- 8077- 123- 2



9 788480 771238