

Europa

AJEDREZ

Pablo Rodríguez



ÍNDICE

0. INTRODUCCION

1. CONCEPTO DE AJEDREZ

2. HISTORIA

3. REGLAS BASICAS

3.1. Colocación de las piezas

3.2. Movimiento de las piezas

3.3. Valor de las piezas

3.4. Concepto de Jaque

3.5. Entroques: corto y largo

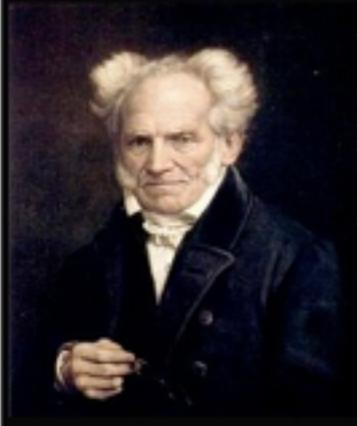
3.6. La partida y su fin: mate o tablas

3.7. Anotación de las jugadas

4. CONCLUSION



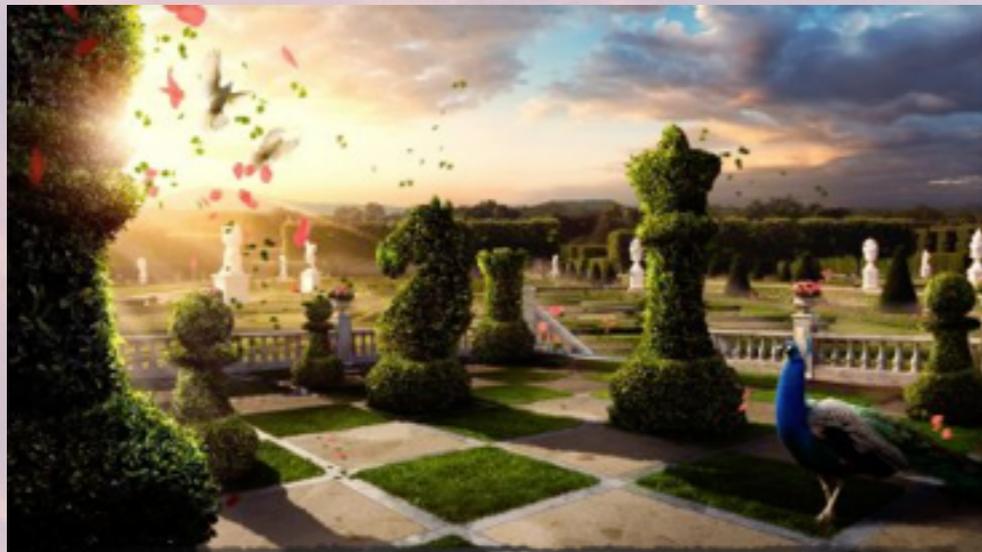
Citas de Ajedrez



En la vida ocurre lo que en el ajedrez. Trazamos un plan, pero ese plan está condicionado por lo que quiera hacer, en el ajedrez, el adversario, y en la vida, el destino. Las modificaciones que el plan sufre con ello son casi siempre tan grandes que en su ejecución apenas resulta ya reconocible en algunos de sus rasgos básicos

(Arthur Schopenhauer)

akifrases.com



**“En el ajedrez como en la vida,
te das cuenta de tus errores
cuando ya no hay remedio”.**

Fl Cesar A Monroy H





0. INTRODUCCION

¿Por qué jugar al ajedrez?



- Para incrementar habilidades intelectuales.
- Para aprovechar nuestro tiempo de ocio.
- Para mejorar nuestras habilidades sociales.
- Para ayudar a prevenir el Alzheimer.

Habilidades que se desarrollan:

Concentración: a los movimientos del contrario y relaciones entre piezas.

Planificación: prever los movimientos del contrario y establecer una estrategia.

Razonamiento: valorar las relaciones entre figuras para prever los movimientos.

Percepción viso-espacial: tablero, movimiento de figuras, ...

Respeto a las normas: comprensión y respeto de los límites.

Empatía: hay que ponerse en el lugar del otro para comprender su estrategia.

Creatividad: imaginar diferentes formas de solucionar problemas.

Espíritu autocrítico: no podemos culpabilizar a otros de nuestros errores.



1. CONCEPTO DE AJEDREZ

Es un deporte (mental) donde participan dos jugadores, uno con piezas de color claro (blancas) y otro con piezas de color oscuro (negras). El objetivo es dar jaque mate al rey contrario.



- Es uno de los juegos de mesa más populares del mundo (juego de estrategia).

- También se considera un juego de guerra, de la misma familia que el ajedrez chino y japonés.



2. HISTORIA

ORIGEN

- * India - Siglo VI d.c. - Susa Ben Dahir.
- * Originalmente fue conocido como “Chaturanga”.
- * Se expande a través de Asia.

DESARROLLO

- * Llegó a Europa entre los años 700 y 900.
- * Durante los siglos XVI y XVII pasa a los cafés y las universidades (hasta entonces era un juego de la nobleza y la aristocracia), se aumentan los torneos y se crean escuelas.
- * Las piezas se han fabricado de muy diversos materiales: marfil, plata, oro, madera, hueso, bronce, cristal, ónix, porcelana, alabastro, etc.
- * A partir de 70s: ajedrez electrónico.

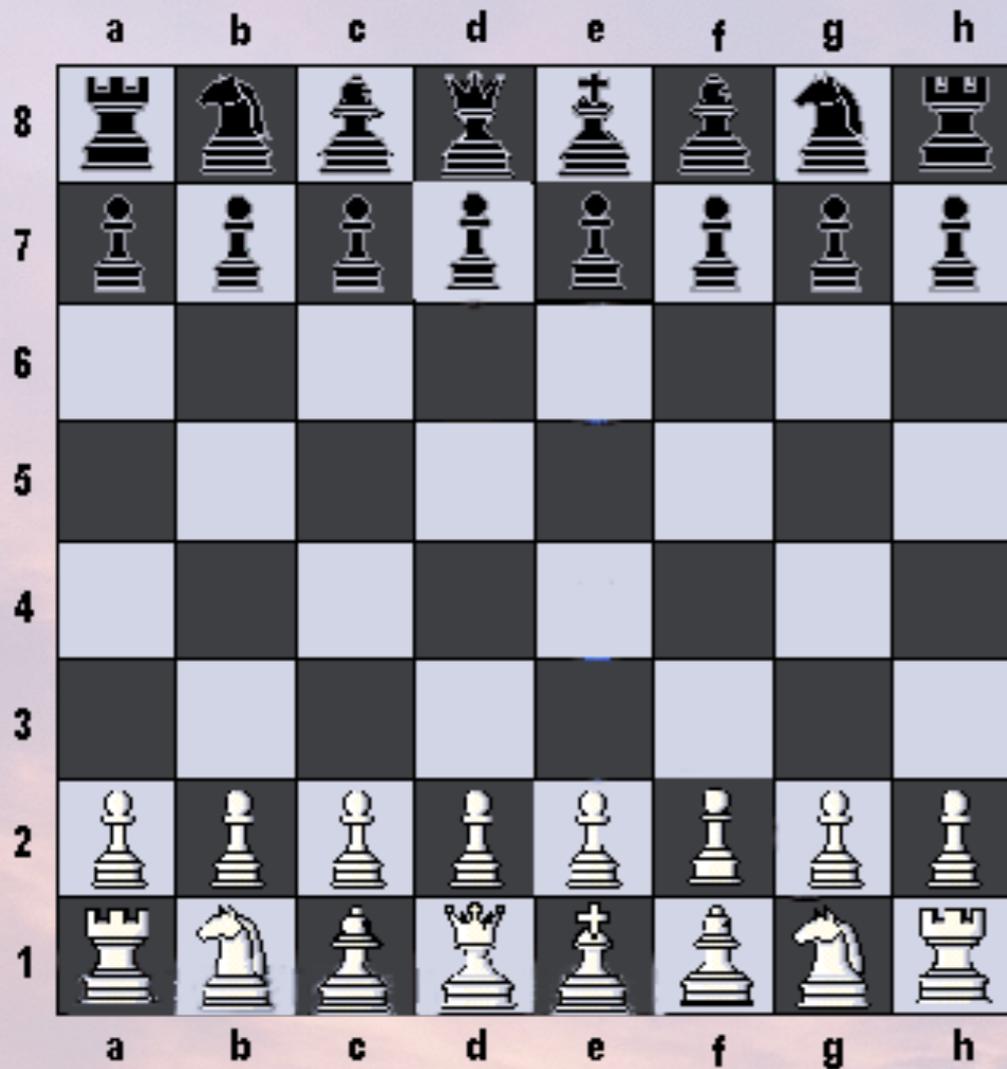
SITUACIÓN ACTUAL

- * El ajedrez actual es generalmente de madera o plástico, modelo Staunton, diseñado en Gran Bretaña en el siglo XIX.
- * Las reglas actuales datan aproximadamente de hace 150 años.



3. REGLAS BASICAS

3.1. Colocación de las piezas



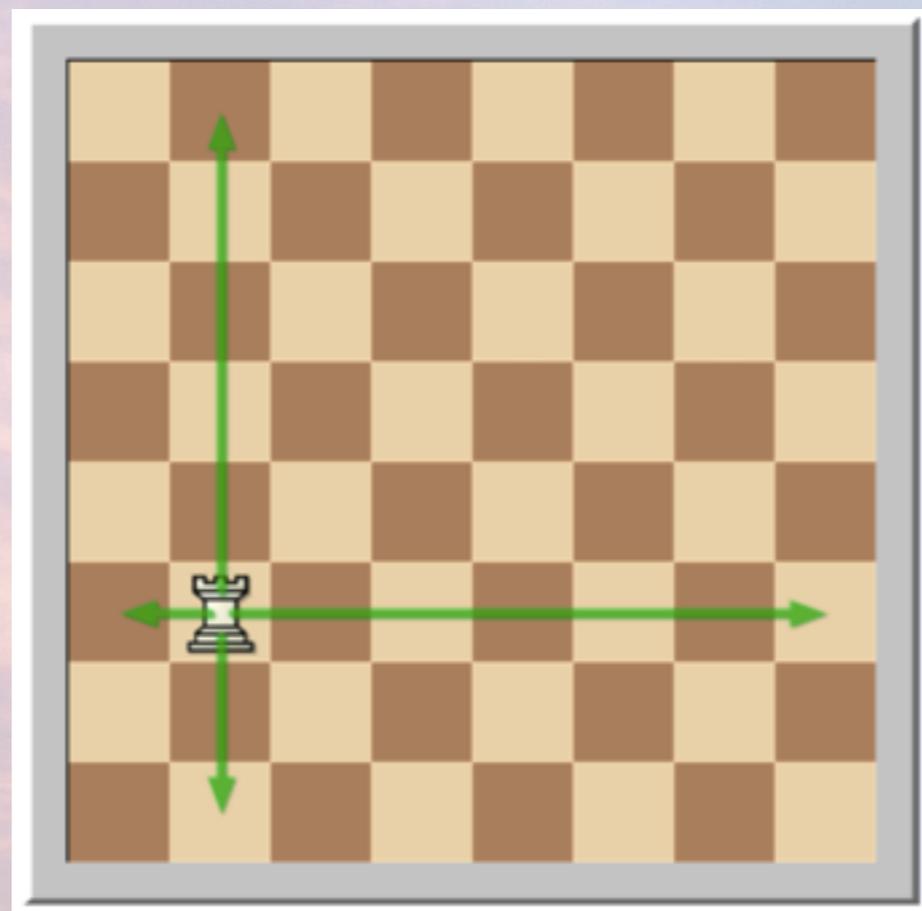


3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Movimiento de la torre de ajedrez

La torre se desplaza en línea recta por las filas y columnas, tantas casillas como se quiera. Puede avanzar, retroceder o moverse en dirección horizontal, pero siempre en línea recta. El movimiento de la torre queda ilustrado en el siguiente diagrama 9.



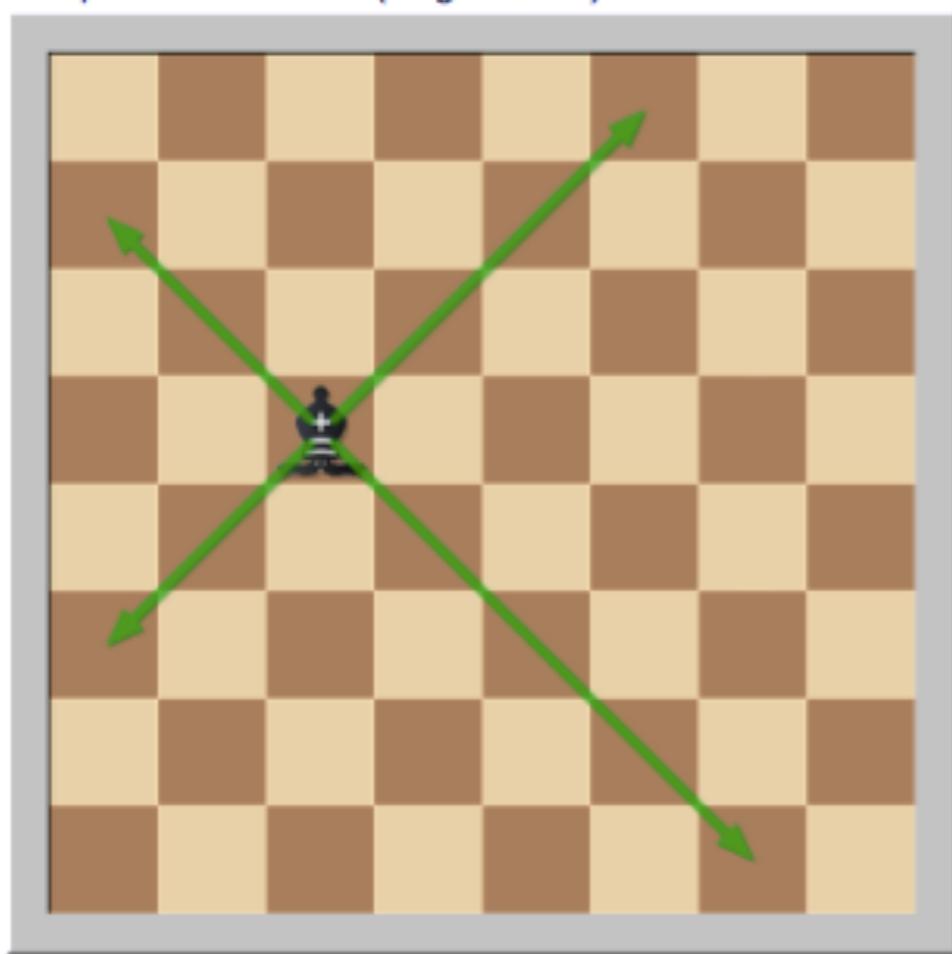


3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Movimiento del alfil de ajedrez

Enviado por Ajedrez Utea el Mar, 15/01/2013 - 15:28. Los alfiles se mueven por las diagonales del tablero, en cualquier dirección y tantos cuadros como se quiera, pero siempre en línea recta (diagrama 10).



Puesto que una diagonal es un conjunto de casillas de igual color, el alfil se desplaza siempre sobre casillas de un mismo color, blancas o negras.

Cada bando dispone de dos alfiles: uno de casillas blancas, es decir, que se mueve siempre por casillas blancas, y otro de casillas negras, cuyo movimiento está limitado a las casillas de color negro.

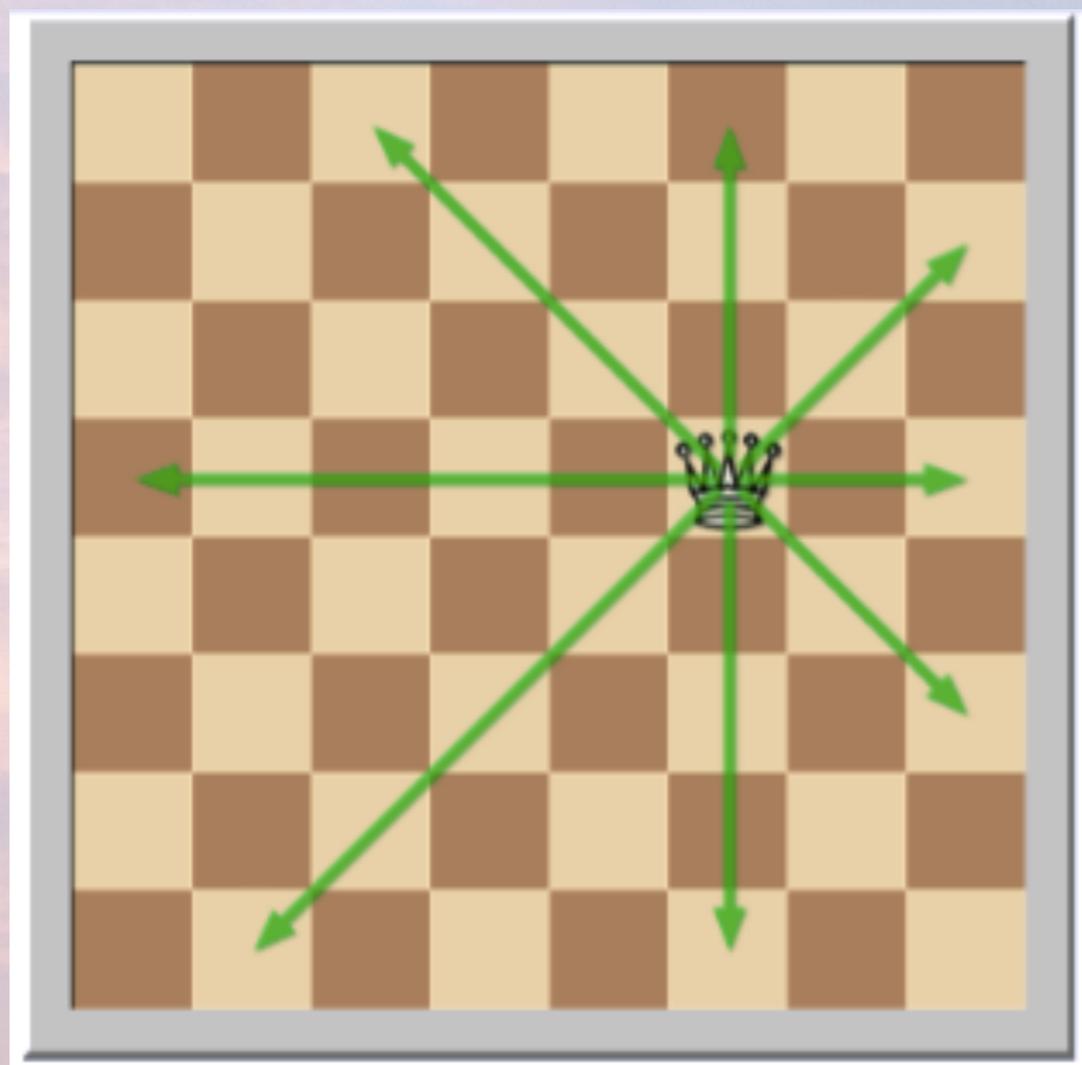


3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Movimiento de la dama de ajedrez

La dama es una pieza muy poderosa, debido a su gran movilidad. Puede moverse en línea recta en todas direcciones, por columnas, filas o diagonales, tantas casillas como se quiera (diagrama 11). Es decir, que la dama tiene la capacidad de moverse como torre o como alfil, según convenga.



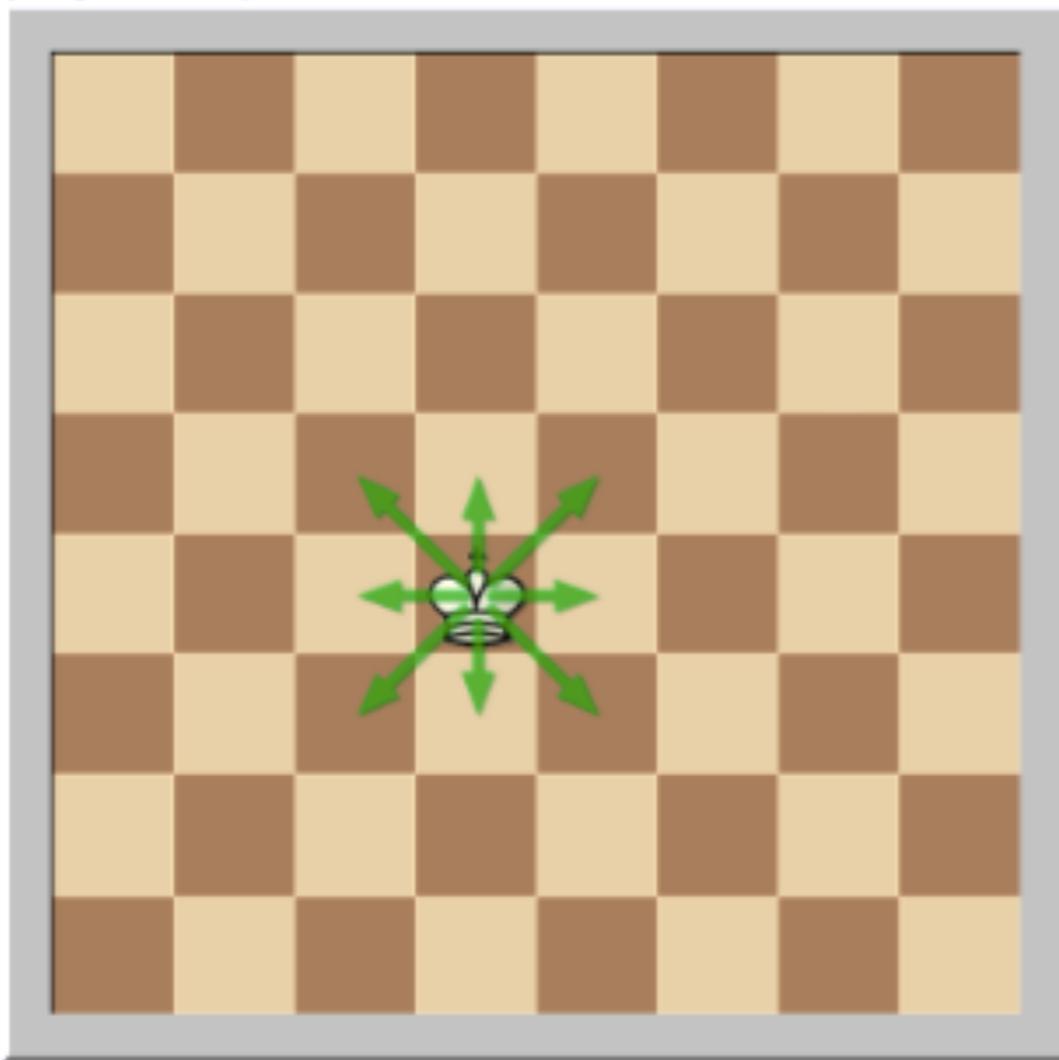


3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Movimiento del rey de ajedrez

El rey se puede mover en cualquier dirección, horizontal, vertical o diagonal, pero solamente una casilla, esto es, puede ir a cualquier casilla contigua a la que ocupa (diagrama 12).



Una excepción a esta forma de moverse del rey es la jugada denominada enroque, que estudiaremos en un artículo posterior.



3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Movimiento del caballo de ajedrez

El caballo no se desplaza en línea recta, sino que tiene un movimiento característico llamado salto. El salto del caballo se parece a una L, y se compone de un desplazamiento de dos casillas en dirección horizontal o vertical, y otra casilla más en ángulo recto (diagrama 13).



Como resultado de su salto, el caballo siempre aparece en una casilla de color contrario a la que ocupaba. Por ello, y a diferencia del alfil, que sólo puede desplazarse sobre casillas de un mismo color, el caballo puede recorrer todas las casillas del tablero, blancas y negras.



3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Movimiento del peón de ajedrez

Los peones se mueven en dirección vertical, avanzando por la columna en que se encuentran una sola casilla cada vez, a menos que se hallen en su casilla de origen, pues en ese caso pueden avanzar una o dos casillas.



En el diagrama 14 se muestra el movimiento del peón. Hay que tener en cuenta que los peones siempre avanzan, nunca pueden retroceder.



3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Modo en que captura el peón de Ajedrez

Enviado por Ajedrez Utea el Mar, 22/01/2013 - 23:52. Todas las piezas, menos el peón, capturan de la misma forma en que mueven. Si encuentran una pieza del bando contrario en una casilla a la que pueden desplazarse, la capturan y pasan a ocupar esa casilla. Pero el peón captura en forma distinta a su movimiento. Recordamos que movía en dirección vertical, avanzando cada vez una casilla (una o dos casillas si, por no haberse movido aún, se encontrase en su casilla inicial). La captura, sin embargo, la realiza en diagonal, naturalmente hacia adelante (nunca hacia atrás), ejerciendo su acción sobre cada una de las dos casillas que, a izquierda y derecha, tienen un vértice común con la que ocupa (diagrama 19).



Diagrama 19. Modo en que captura el peón



3. REGLAS BASICAS

3.2. Movimiento de las piezas

Captura al paso del peón de ajedrez

Supongamos un peón blanco situado en su casilla inicial, como muestra el diagrama 20-1. El peón blanco tiene la libertad de avanzar uno o dos pasos, a elegir. Si avanza una casilla puede ser capturado por el peón negro a la jugada siguiente, o en jugadas posteriores si permanece en este lugar. Si avanza dos casillas queda situado al lado del peón negro y no en diagonal (diagrama 20-2), y, por lo tanto, parece que no puede ser capturado. Sin embargo, el peón negro, en la jugada siguiente, puede **capturar al peón blanco** actuando como si éste se hubiera movido solamente una casilla. Sobre esta casilla quedará situado el peón negro, y el blanco desaparecerá del tablero (diagrama 20-3).



Diagrama 20-1

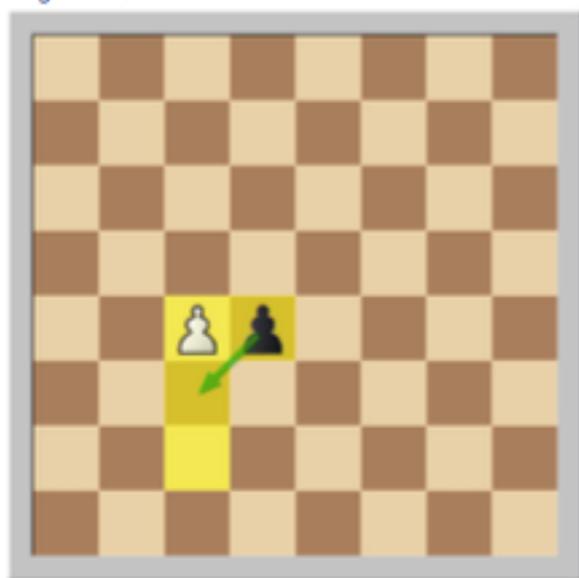


Diagrama 20-2



Diagrama 20-3

Diagrama 20. Los tres tiempos de la **captura al paso**

A este tipo de **captura de un peón por otro** se le llama **captura al paso**, y sólo es posible en la jugada inmediatamente posterior al avance del peón que se desea capturar. Si no se hace entonces, ya no se podrá hacer después. Es importante recordar que los peones únicamente pueden ser capturados al paso por otros peones enemigos, y nunca por piezas.

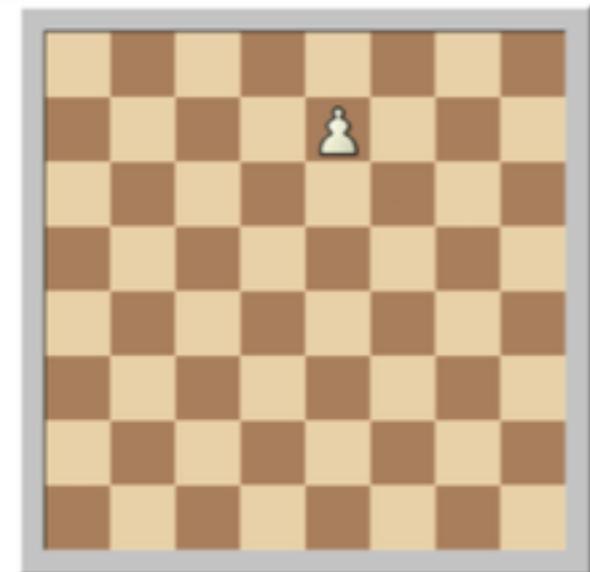


3. REGLAS BASICAS

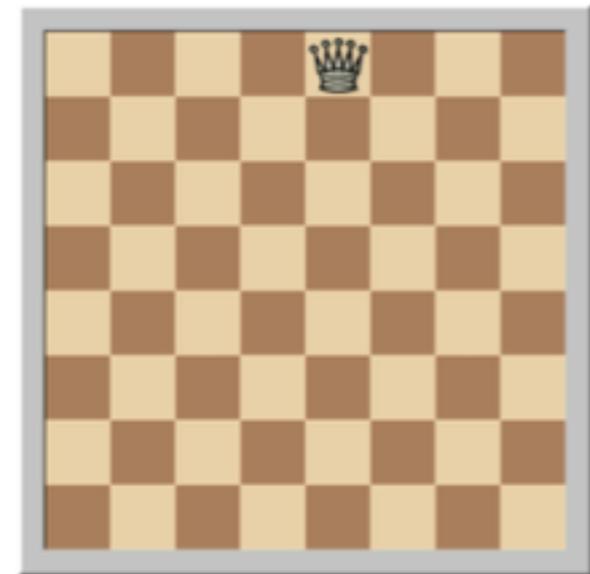
3.2. Movimiento de las piezas

La coronación del peón de ajedrez

Cuando un peón, como resultado de su avance, llega a alcanzar la octava fila, se transforma en dama o en otra pieza cualquiera del propio bando, con excepción del rey. Se dice entonces que el peón ha coronado, y es el jugador que lo conduce quien decide en qué pieza va a convertirse, aunque por lo general se elige la dama, por ser la pieza de más valor.



15a



15b

El diagrama 15a muestra un peón a punto de coronarse, al haber alcanzado la séptima fila. En el 15b se ve lo que ha podido suceder inmediatamente después: el peón ha coronado y se cambió por una dama (esto mismo habría podido suceder aunque existiese ya una dama blanca en el tablero).



3. REGLAS BASICAS

3.3. Valor de las piezas

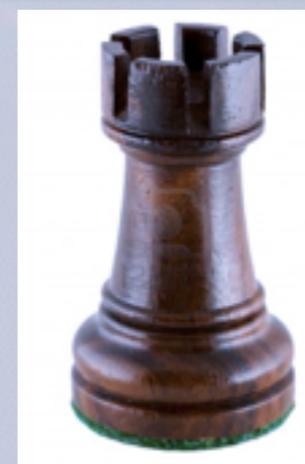
REY



REINA (9)



TORRE (5)



ALFIL (3)



CABALLO (3)



PEÓN (1)





3. REGLAS BASICAS

3.4. Concepto de Jaque

Jaque

Jaque en el ajedrez se define como la amenaza directa de capturar al rey contrario.

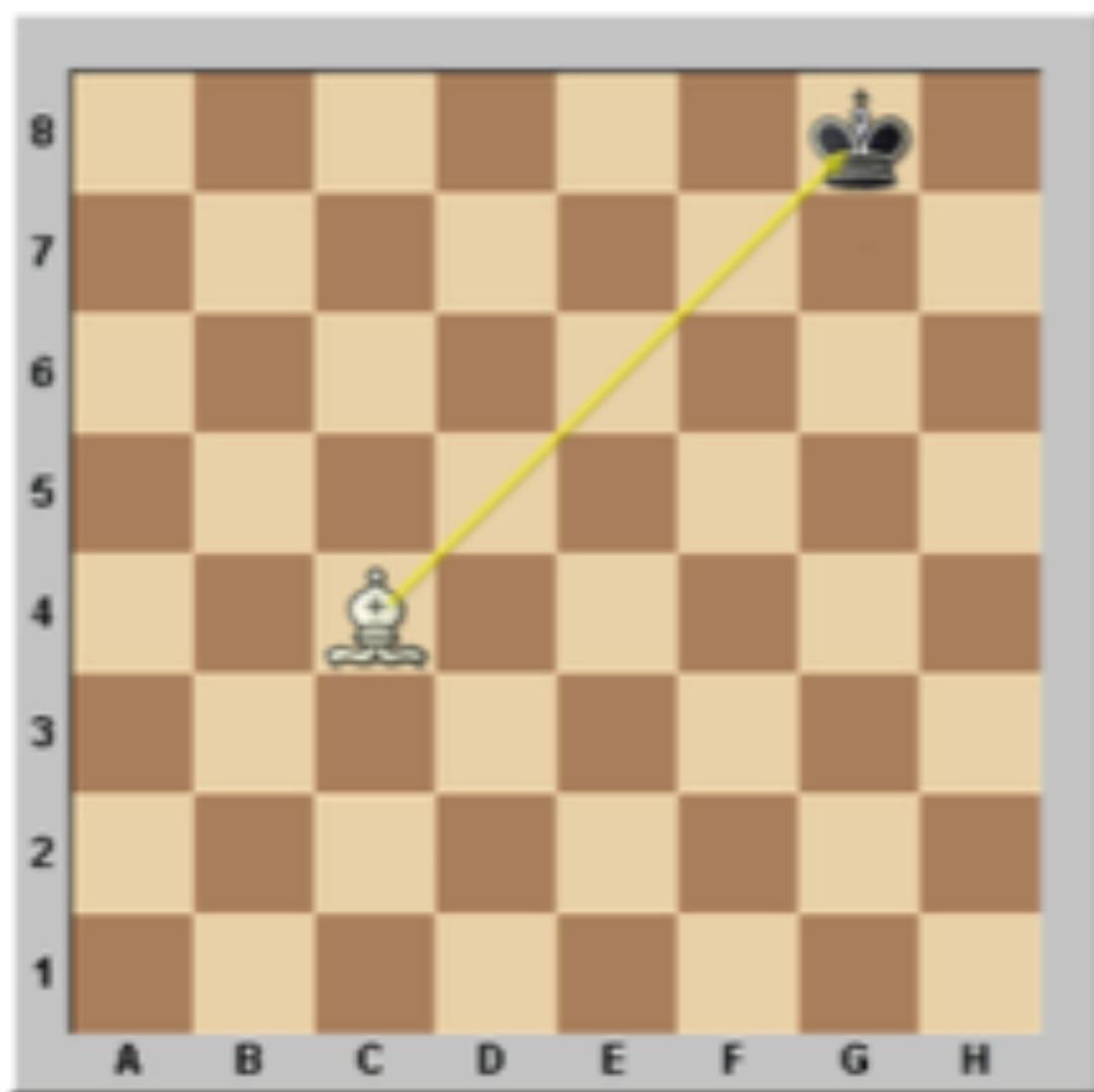


Diagrama 21. Jaque

En el diagrama 21 se puede observar un ejemplo. El rey negro está bajo el fuego de una pieza del bando rival, el alfil, que amenaza con capturarlo a la jugada siguiente.



3. REGLAS BASICAS

3.4. Concepto de Jaque

¿Qué sucede cuando un rey está en jaque?

Si un rey está en jaque, su bando está obligado forzosamente a realizar una jugada que eluda dicho jaque, impidiendo que las piezas enemigas puedan capturar al rey. En otras palabras: el rey no puede permanecer en jaque. Si éste no se puede eludir, se llama entonces mate y lleva consigo la derrota del bando correspondiente.

Si un rey está en jaque, su bando está obligado forzosamente a realizar una jugada que eluda dicho jaque, impidiendo que las piezas enemigas puedan capturar al rey. En otras palabras: el rey no puede permanecer en jaque. Si éste no se puede eludir, se llama entonces mate y lleva consigo la derrota del bando correspondiente.



3. REGLAS BASICAS

3.4. Concepto de Jaque

Formas de eludir el jaque

Existen tres procedimientos para poner el rey a salvo cuando está en jaque. Ello no significa que siempre se disponga de las tres posibilidades, pues, según los casos, habrá que utilizar uno u otro de los métodos que vamos a explicar, y sólo algunas veces se va a poder elegir entre dos de ellos o entre los tres. Las tres formas en que se puede eludir el jaque (diagrama 22) son:

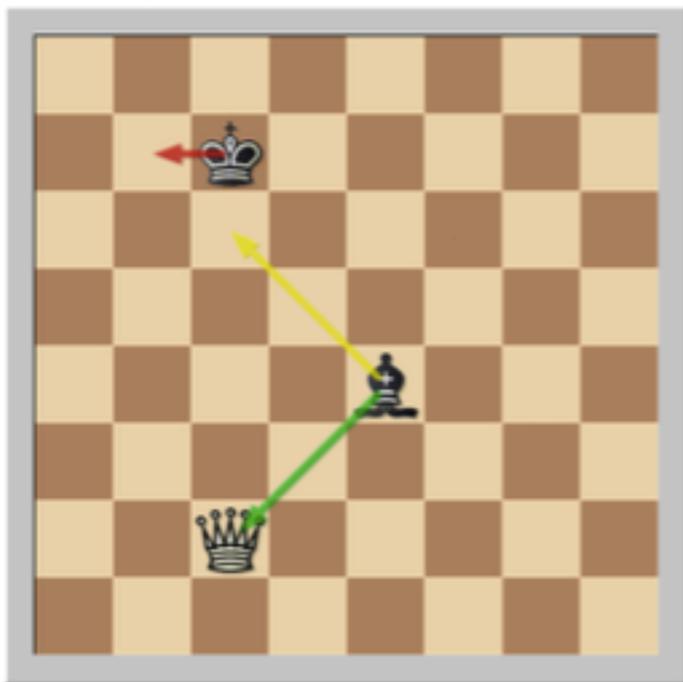


Diagrama 22. La dama blanca da jaque al rey negro. Las negras pueden optar por: 1. Desplazar el rey a otra casilla, 2. Capturar a la dama con su alfil y 3. Interponer el alfil en la línea de acción de la dama.

- a. **Mover el rey**, llevándolo a una casilla donde no esté amenazado por ninguna pieza contraria.
- b. **Capturar a la pieza que está dando jaque** con una de las propias (o con el mismo rey), con lo cual se elimina la amenaza.
- c. **Cubrirse con una pieza propia**, esto es, interponer una de nuestras piezas entre la pieza enemiga causante de la agresión y nuestro rey.
Este último procedimiento no se puede utilizar cuando es un caballo el que da jaque, debido a que, por su capacidad de saltar, el caballo continuaría amenazando con capturar al rey enemigo.
- d. Mover el rey
- e. Capturar a la pieza que está dando jaque con una de las propias (o con el mismo rey), con lo cual se elimina la amenaza.
- f. Cubrirse con una pieza propia



3. REGLAS BASICAS

3.5. Enroques: corto y largo

Enroque en el Ajedrez

Al iniciarse la partida, el rey siempre ocupa su casilla correspondiente en una de las dos columnas centrales. Pero dicha situación central pronto comienza a ser peligrosa para el rey, que generalmente debe buscar su seguridad en alguno de los flancos. Existe una jugada especial que sirve para satisfacer la necesidad de llevar el rey hacia un lugar seguro, donde pueda resistir mejor el ataque de las piezas enemigas. Esta jugada es el enroque. Cada bando puede efectuarla una sola vez en el transcurso de la partida, y es la única ocasión en que dos piezas del mismo bando, el rey y una de las torres, se mueven en la misma jugada. Hay dos clases de enroque:



3. REGLAS BASICAS

3.5. Enroques: corto y largo

Condiciones para que pueda

realizarse el enroque

Para que el enroque pueda realizarse es necesario que se cumplan ciertas condiciones:

- g. El rey no debe haberse movido en jugadas anteriores, ni tampoco la torre que se haya elegido para enrocar.
- h. El rey no debe estar en jaque.
- i. El camino debe estar despejado, tanto de piezas propias como de contrarias. Si una pieza, del bando que sea, se halla en una casilla intermedia entre el rey y la torre, el enroque no es posible. Nótese que, en virtud de esta regla, no se puede capturar al enrocarse.
- j. Al enrocarse, el rey no puede pasar por una casilla dominada por piezas adversarias (diagrama 31).

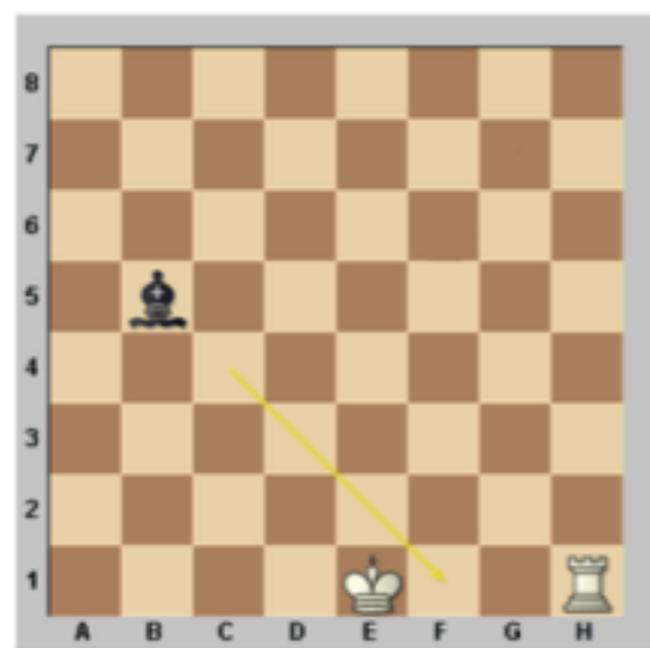


Diagrama 31. El enroque no es posible, pues el rey tendría que pasar por la casilla que marca la flecha, dominada por el alfil negro



3. REGLAS BASICAS

3.5. Enroques: corto y largo

Enroque Corto en el Ajedrez

Es el que se lleva a cabo con el rey y la torre de rey, llamándose corto por tratarse de la torre más cercana al rey en su posición inicial. El enroque corto se realiza de este modo: el rey se desplaza dos casillas en dirección a la torre de rey, e inmediatamente, en la misma jugada, la torre pasa al otro lado del rey, como si saltase sobre él, ocupando la casilla contigua (diagramas 28 y 29).

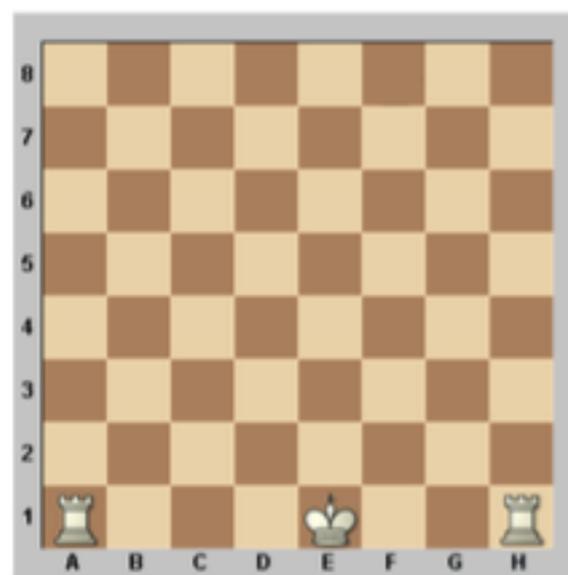


Diagrama 28. Posición del rey y de cada una de las torres antes del enroque

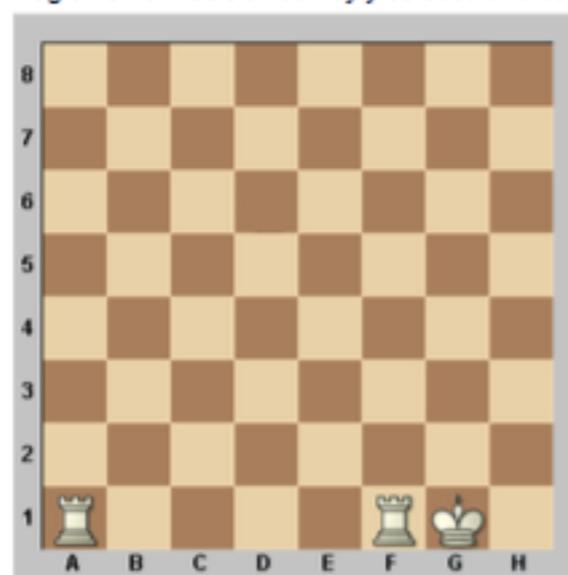


Diagrama 29. Posición del rey y de la torre de rey después del enroque corto. La torre de dama no intervino en la jugada



3. REGLAS BASICAS

3.5. Enroques: corto y largo

Enroque Largo en el Ajedrez

En el enroque largo intervienen el rey y la torre de dama, la cual tiene que recorrer un camino más largo que su compañera la torre de rey en el correspondiente enroque. El enroque largo se realiza de manera similar: el rey se desplaza dos casillas en dirección a la torre de dama, e inmediatamente, en la misma jugada, la torre pasa al otro lado del rey, como si saltase sobre él, ocupando la casilla contigua (diagramas 28 y 30).

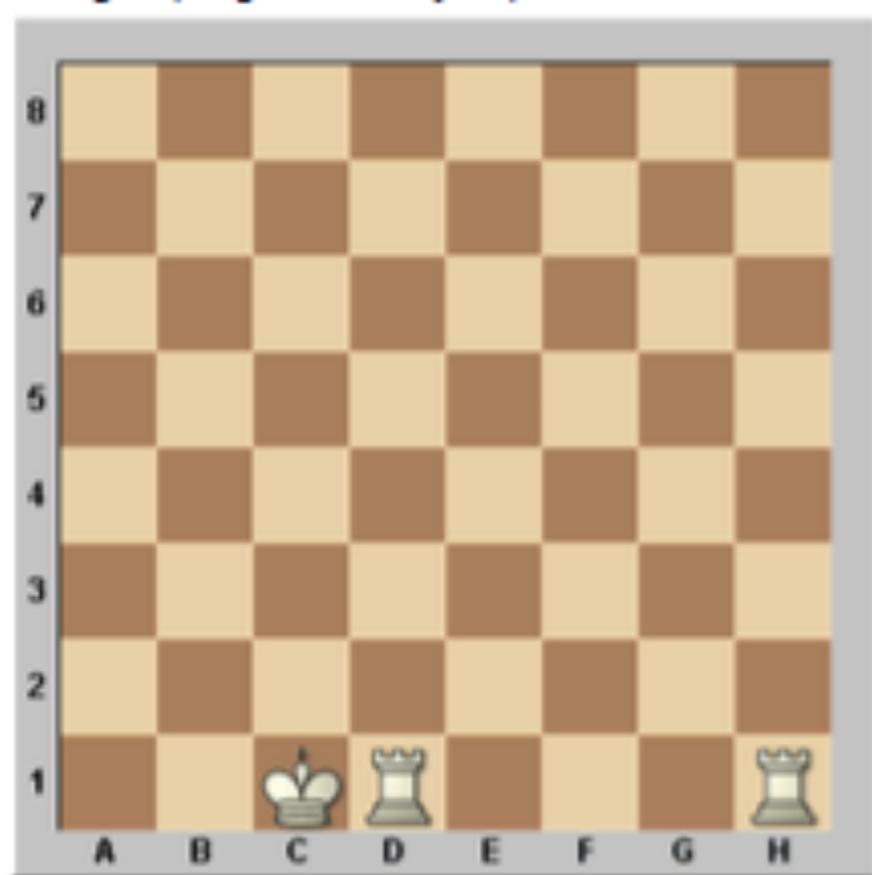


Diagrama 30. Posición del rey y de la torre de dama después del enroque largo. La torre de rey ha quedado en su lugar

Obsérvese que, en cada uno de los enroques, el rey ocupa finalmente una u otra de las casillas del mismo color más próximas a la inicial situadas en la misma fila.



3. REGLAS BASICAS

3.6. La partida y su fin: mate y tablas

La partida y su fin el mate

La partida

En los temas precedentes hemos explicado las características del tablero y de las piezas, así como las normas que rigen el movimiento de éstas. Con tales conocimientos ya estamos casi en condiciones de jugar nuestra primera partida de ajedrez. En la partida, las blancas hacen el primer movimiento y después el turno de jugar se va alternando entre ambos contrincantes, de manera que cada uno, cuando le corresponde, debe hacer una sola jugada conforme a las reglas que se han dado para el movimiento de las distintas piezas. Luego será el turno del otro jugador, y así sucesivamente. Ahora bien, ¿cuándo termina la partida y qué finalidad se pretende al mover las piezas? La respuesta es el **mate**. La partida termina cuando uno de los dos jugadores da mate a su adversario, y lo que se intenta a lo largo del juego es atacar al bando contrario para dar mate a su rey, o bien defender al nuestro propio si el oponente amenaza darle mate con sus piezas.



3. REGLAS BASICAS

3.6. La partida y su fin: mate y tablas

Diferencia entre mate y rey ahogado

A veces el jugador recién iniciado, con poca práctica del juego, suele confundir estas dos situaciones. La diferencia entre ellas es tan simple como importante es el saberlas discernir. En la situación de mate, el rey está en jaque y no tiene forma de eludirlo. Esto es, no puede moverse a otra casilla, pero tampoco puede permanecer en la que ocupa: el rey está perdido (diagrama 33).



Diagrama 33. Un rey está ahogado cuando, sin estar en jaque, no dispone de ningún movimiento legal y, por lo tanto, no puede moverse a una casilla diferente de la que ocupa (diagrama 34).



Diagrama 34. El rey negro está ahogado. Compárese esta situación con la posición de mate del diagrama 33



3. REGLAS BASICAS

3.6. La partida y su fin: mate y tablas

Mate en el Ajedrez

El mate, llamado también **jaquemate**, es un **jaque** del cual el rey no puede evadirse por ninguno de los medios. Como vimos en el tema **jaque**, los medios de que dispone el rey para eludir el **jaque** son:

1. Desplazamiento del rey a una casilla que no dominen las piezas enemigas.
2. Captura de la pieza que da jaque,
3. Interposición de una pieza propia entre el rey y la pieza agresora.

Cuando ninguna de las tres cosas es posible, el rey se encuentra en **jaque-mate**. Si un jugador da mate al rey contrario, con ello gana la partida.



Los diagramas 32 y 33 muestran dos ejemplos de mate. El lector comprobará que el rey negro no puede eludir, de ninguna manera, la amenaza de ser capturado a la jugada siguiente.



3. REGLAS BASICAS

3.6. La partida y su fin: mate y tablas

Tablas en el Ajedrez

Tablas por ahogo

La situación de ahogo se produce cuando uno de los jugadores, correspondiéndole jugar, y sin estar en jaque, no puede efectuar ningún movimiento legal. Esto sucede cuando el jugador en cuestión, además de tener el rey ahogado, no dispone de movimientos de piezas o peones, por no tener tales piezas o encontrarse éstas bloqueadas.



El diagrama 35, suponiendo que toca jugar a las negras, representa una posición de ahogo. En el diagrama 36, sin embargo, aun teniendo el rey ahogado, la situación de las negras no es de ahogo, puesto que pueden mover su peón.



El diagrama 36



3. REGLAS BASICAS

3.6. La partida y su fin: mate y tablas

Mutuo acuerdo

Puede suceder que en el transcurso de la partida los dos jugadores reconozcan que existe un equilibrio de fuerzas muy difícil de alterar, y acuerden el empate. Esta es otra manera de producirse las tablas.

Repetición de posiciones

Si una misma posición se produce por tercera vez sobre el tablero, correspondiéndole mover al mismo jugador, este jugador puede, si lo desea, reclamar tablas. Así lo establece el Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE). Una posición se considera la misma si piezas del mismo género y color ocupan las mismas casillas. A esto se llaman también tablas fotográficas, pues es como si en el tablero apareciese tres veces la fotografía de una misma posición.

Regla de las cincuenta jugadas

Una partida es tablas si el jugador que tiene el turno de juego demuestra que se han producido cincuenta jugadas de una y otra parte sin que haya tenido lugar ninguna captura de pieza o movimiento de peón.



3. REGLAS BASICAS

3.7. Anotación de las jugadas

Anotación de las jugadas en el Ajedrez

Para poder reproducir una partida que se ha jugado, durante ella se tienen que ir apuntando las jugadas de las blancas y de las negras. De esta forma toda la partida quedará escrita y podrá verse de nuevo siempre que se quiera, incluso años después.

Los sistemas de notación

Existen dos sistemas principales o modos de apuntar las jugadas: el **sistema algebraico** y el **sistema descriptivo**.

El primero es universal, pues está reconocido en todos los países, y es obligatorio en las competiciones internacionales, mientras que el descriptivo se ha utilizado mucho hasta hace pocos años, sobre todo en España y en los países de habla inglesa. Es conveniente que todo ajedrecista conozca los dos sistemas y maneje ambos con soltura, aunque le recomendamos que para anotar sus partidas elija el algebraico.



4. CONCLUSION

El **ajedrez** es un deporte internacionalmente reconocido con el que puedes mejorar muchas de tus habilidades mientras disfrutas jugando en tu tiempo de ocio.

Puedes practicarlo con tus **amigos**, contra otros **jugadores de todo el mundo** (si lo haces online) o bien contra la **máquina** si juegas en tu móvil, ordenador o tablet.



eso es
todo
amigos