

Comienza a jugar al Ajedrez



Comienza a jugar al Ajedrez



El libro «Comienza a jugar al Ajedrez», por Bitelchess, tiene licencia Creative Commons CC BY-NC-SA. Se debe dar reconocimiento a bitelchess, no se puede hacer uso comercial de la obra o parte de ella y las adaptaciones deben ser publicadas bajo la misma licencia.

Portada: Nuestro perro favorito, con su juego favorito. Diseñada por Bitelchess.



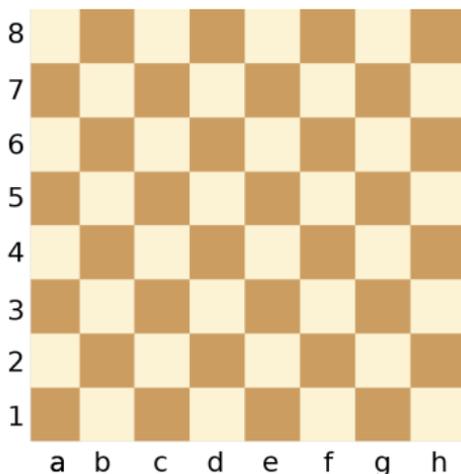
www.bitelchess.com

Prólogo

Un libro de ajedrez pensado desde la academia Bitelchess para aquellos que comienzan desde cero. Se explican las reglas del juego y algunos conceptos básicos, siempre con diagramas ilustrativos. Además, el jugador con un ELO menor de 1300 - 1400 puntos encontrará 50 ejercicios de mate en 1 que le serán de utilidad para mejorar su golpe de vista táctico.

Capítulo 1. El tablero

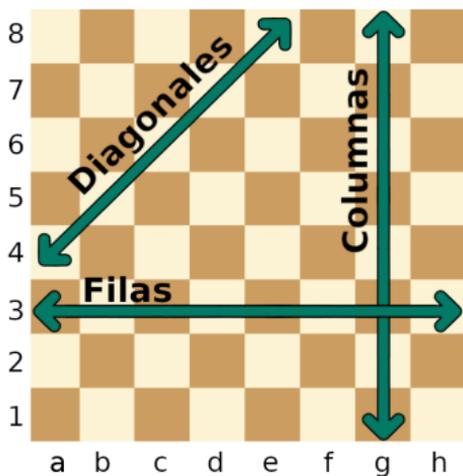
El tablero de ajedrez es un damero de 64 casillas, también conocidas como escaques. Como muestra la siguiente figura, algunas casillas son de color claro, normalmente llamadas casillas blancas, mientras que otras son de color oscuro, llamadas casillas negras.



Como se aprecia en la figura, las casillas blancas y negras se alternan a lo largo y ancho del tablero, formando filas y columnas. La orientación correcta es la mostrada en la figura, aquella en la que la esquina inferior izquierda es de color oscuro. Si al montar un tablero para jugar una partida, esa esquina es de color blanco, habrá que rotarlo 90°.

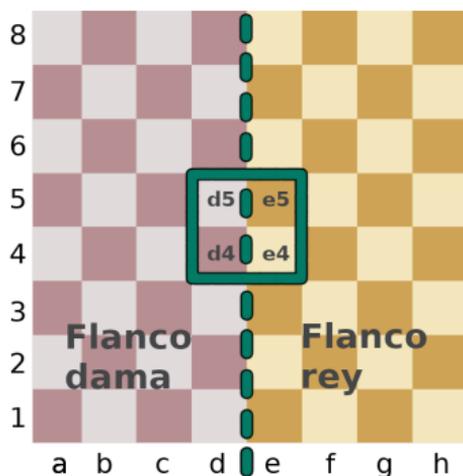
Las filas se identifican con números (1 - 8), mientras que para identificar columnas se usan letras (a - h). De esta forma, cada casilla puede ser identificada nombrando la columna y fila en la que se encuentra. Por ejemplo, en la esquina inferior izquierda se encuentra la casilla a1, mientras que en la esquina superior derecha encontramos a la casilla h8. Este sistema de identificación de casillas es muy útil para poder anotar las partidas de ajedrez o poder reproducir las partidas de otros jugadores. Por ello, es muy recomendable entrenar la identificación rápida de una casilla a partir de las coordenadas. Por ejemplo, ¿cuál es la casilla f3?

Complementariamente, se puede identificar una diagonal indicando las casillas que se encuentran a su inicio y final. Por ejemplo, la diagonal a1-h8 es la diagonal que une el extremo inferior izquierdo del tablero con el superior derecho. Como se puede apreciar, al seguir una diagonal, el color de las casillas es siempre el mismo, ya sea claro u oscuro. Así, mientras que todas las casillas de la diagonal a1-h8 son de color oscuro, las de la diagonal a2-g8 son de color claro.



En muchas partidas comentadas suelen citarse conceptos como el centro, el flanco dama o el flanco rey. El centro lo componen las casillas e4, d4, e5 y d5, es decir, un

pequeño cuadrado en el centro del tablero de ajedrez. El flanco dama se corresponde con las columnas a, b, c y d, es decir que está formado por un rectángulo cuyos vértices son las casillas a1, a8, d8 y d1. De igual forma, el flanco rey hace referencia a las columnas e, f, g y h. En otras palabras, el rectángulo con vértices en e1, e8, h8 y h1.



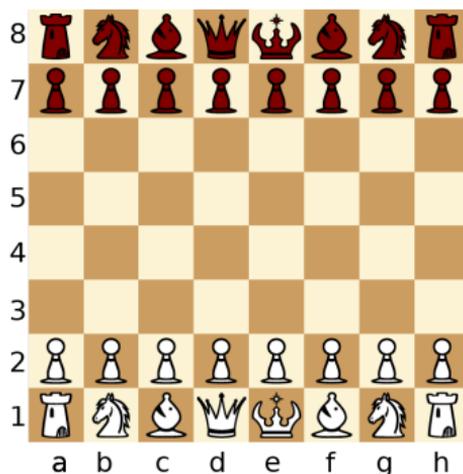
Capítulo 2. Las piezas

Cada jugador cuenta con 16 piezas: un rey, una dama, dos torres, dos alfiles, dos caballos y ocho peones, que pueden ser blancas o negras.



Para comenzar una partida, las piezas deben ser colocadas como en la siguiente imagen. Muchas personas, al comenzar a jugar al ajedrez suelen confundir las posiciones del rey y la dama. Para evitar este problema se suele usar la siguiente regla mnemotécnica: la dama blanca se coloca en una casilla

blanca mientras que la dama negra lo hace en una negra.



Una vez colocadas las piezas en su posición inicial puedes comenzar a jugar una partida. Recuerda, se juega por turnos y las blancas siempre mueven primero.

Ahora que están colocadas las piezas vemos que la identificación de las casillas por letras y números es desde el punto de vista de las blancas. Es decir, la esquina inferior izquierda es la casilla a1, desde el punto de vista de las blancas. Por otro lado, la esquina inferior izquierda, pero desde el punto de vista de las negras es la casilla h8.

Por ello, después de entrenar la identificación de las casillas desde el punto de vista de las blancas es muy recomendable rotar el tablero 180º y entrenar la identificación de casillas a partir de las coordenadas, pero desde el punto de vista de las negras.

Ahora bien, veamos cómo se mueve cada una de las piezas.

2.1 - El peón (P)

Un peón se mueve avanzando una casilla hacia adelante en su columna. Por ello, es necesario que la casilla de destino no este ocupada por ninguna pieza, ni propia ni del rival. Sin embargo, desde la casilla inicial un peón se puede mover una o dos casillas hacia adelante, a lección del jugador. Un peón nunca retrocede. Así, por ejemplo, el peón blanco que se encuentra en la casilla e2 puede ser jugado a e3 o e4 a elección del jugador. Después, este peón ya solo podrá avanzar de una en una. Recuerda, esto es así siempre que el camino esté libre, ya que, si se encuentra con otra pieza, no podrá ocupar su casilla, ni pasar a través de ella.

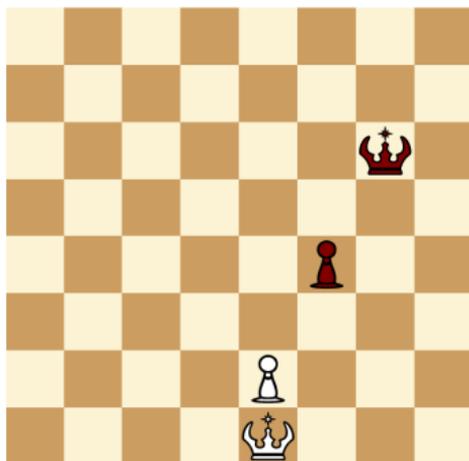
Los peones, a diferencia de las demás piezas, no capturan de la misma forma en la que se mueven. Para capturar una pieza rival, lo hacen avanzando un paso en diagonal, ocupando así el lugar de la pieza capturada. En la siguiente imagen, por

ejemplo, si le toca jugar a las blancas, el peón blanco que se encuentra en la casilla e4 puede comer al peón negro que se encuentra en la casilla d5.

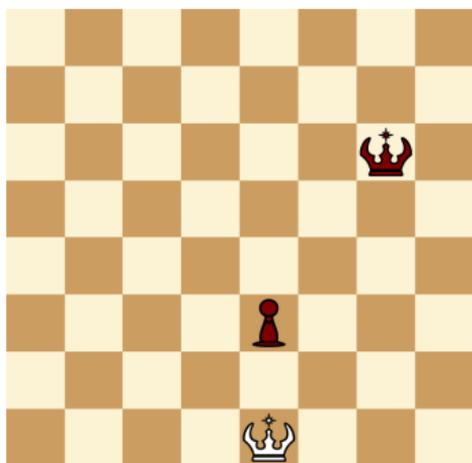


2.1.a - Una captura especial de los peones: la captura al paso

Hay un caso especial de captura de peones que se llama comer al paso o captura al paso. Veamos la siguiente figura.



Imagina que en esta posición le corresponde jugar a las blancas, y éstas deciden avanzar su peón dos casillas, desde e2 a e4, quedando en la cuarta fila, junto al peón de las negras. En estas condiciones, viendo que las blancas avanzaron su peón dos casillas, las negras pueden capturar el peón blanco moviéndose en diagonal, es decir desde la casilla f4 a e3. Tras avanzar el peón blanco dos casillas y la captura al paso por parte de las negras como respuesta, se obtiene la siguiente posición.



¡Ojo!, solo los peones pueden capturar al paso.

2.1.b - Los peones tienen una habilidad especial: la coronación

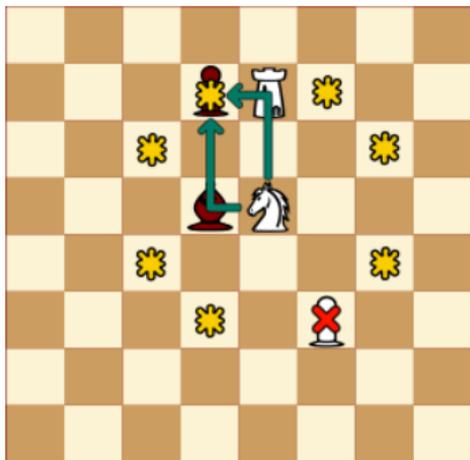
Los peones tienen otra habilidad especial que se llama la promoción o coronación.

Si un peón, superando todas las amenazas del camino, consigue llegar al lado opuesto del tablero, se gana un merecido ascenso y es sustituido por cualquier otra pieza de tu elección, excepto el rey. Es decir, al avanzar un peón hasta la fila 8, éste se debe de

retirar del tablero y en su lugar colocar alguna pieza que se encuentre fuera del mismo. Casi siempre se elige la dama, que es la pieza más poderosa, pero en alguna situación concreta, otra pieza puede ser muy útil para capturar al rey rival, y así, ganar la partida.

2.II - El caballo (C)

El caballo se mueve dibujando una L, es decir, desplazándose dos casillas en uno de los ejes, y una casilla en el perpendicular. Así, las casillas de destino forman un octágono a su alrededor. No importa que las casillas que se encuentran entre la inicial y la final estén ocupadas por otras piezas, el caballo las salta. Solo es importante que la casilla final no este ocupada por una pieza de su mismo color. Veamos por ejemplo la siguiente figura.



El caballo blanco se encuentra en la casilla e5, pudiendo moverse a las casillas g4, g6, f7, d7, c6, c4 y d3, y si la casilla f3 no estuviera ocupada por una pieza blanca, también la podría ocupar. Además, en el caso particular de la casilla d7 de este ejemplo, el caballo la puede ocupar comiendo el peón de las negras.

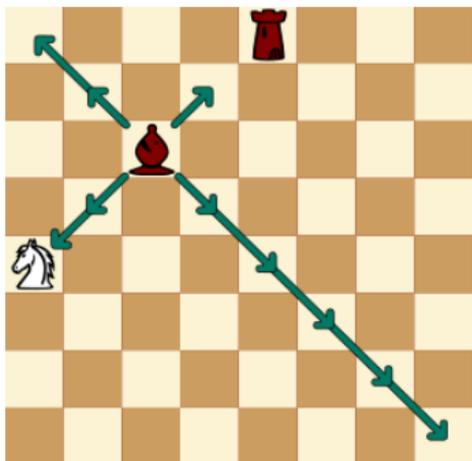
Es la única pieza que puede saltar por encima de otras piezas, ya sean de su equipo o del rival. Pero, ten en cuenta que nunca puede ir a una casilla que esté ocupada por otra pieza de su mismo color (la casilla f3 ocupada por un peón blanco en el ejemplo anterior), de hecho, ninguna pieza puede hacerlo.

Como el resto de las piezas, excepto el peón, el caballo puede capturar piezas rivales al desplazarse a la casilla ocupada por una pieza rival, como el peón negro de la casilla d7 mostrado en la figura anterior.

2.III - El alfil (A)

El alfil se desplaza y captura usando líneas diagonales. Es la única pieza que siempre permanece en casillas del mismo color. Así, al inicio de la partida, cuentas con un alfil de casillas claras y un alfil de casillas oscuras.

Puede moverse cuantas casillas quiera, hasta toparse con otra pieza. Si se trata de una pieza de su equipo, solo podrá llegar hasta la casilla anterior, y si es una pieza rival, podrá capturarla, pasando a ocupar su lugar. Como ejemplo de las opciones de un alfil, consideremos la siguiente figura.



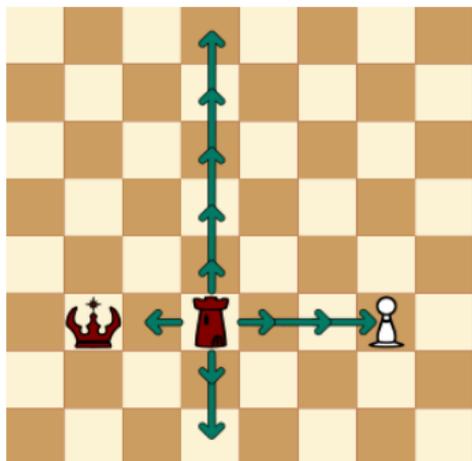
El alfil de las negras se encuentra en la casilla c6 y puede moverse a las casillas d7, b5, a4 y cualquier casilla de la diagonal a8-h1, pues todas se hayan libres. En el caso particular de la casilla a4, el alfil de las negras puede capturar el caballo blanco ubicado en ese lugar. Por otro lado, en este ejemplo, la casilla e8 no puede ser ocupada por el alfil porque se encuentra ocupada por otra pieza de su mismo color, una torre.

Si te preguntas qué significa alfil, parece ser que empezó siendo un elefante en India, y tras pasar por traducciones de persas y musulmanes, acabó llamándose alfil en español. En varios idiomas, incluyendo el inglés, es el obispo.

2.IV - La torre (T)

La torre se mueve y captura en línea recta por los ejes del tablero, bien a lo largo de la fila, o de la columna en la que se encuentre, y en ambos sentidos. Esto es, hacia adelante, hacia atrás, a la izquierda y a la derecha. Al igual que el alfil, puede desplazarse hasta que otra pieza le corte el paso.

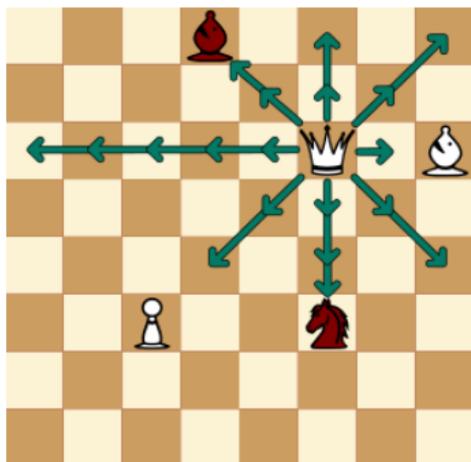
Si consideramos la torre negra que se encuentra en el ejemplo de la siguiente figura, vemos que ésta se encuentra en la casilla d3. Puede moverse a cualquier casilla de la columna d, es decir hacia adelante o hacia atrás, pues todas ellas se encuentran desocupadas. Por otro lado, al moverse a lo largo de la fila 3 (hacia la izquierda o hacia la derecha), sólo puede hacerlo a las casillas c3, e3, f3 y g3. En g3 se comería el peón de las blancas mientras que la casilla b3 está vedada por la presencia del rey negro.



Al igual que el alfil, la torre no puede saltar por sobre otra pieza, propia o del rival. Sin embargo, hay una única ocasión en la partida en la que la torre sí que puede saltar a otra pieza, a su propio rey. Es una maniobra especial que involucra tanto a una torre como al rey, conocida como enroque y que veremos más adelante.

2.V - La dama (D)

La dama es la pieza más poderosa. Se mueve como una torre y un alfil juntos, ya que puede desplazarse y capturar a lo largo de ambos ejes y diagonales, y moviéndose cuantas casillas quiera, hasta encontrar un obstáculo, claro. Al igual que la torre y el alfil, no puede saltar sobre otras piezas. Veamos el ejemplo de la siguiente figura.



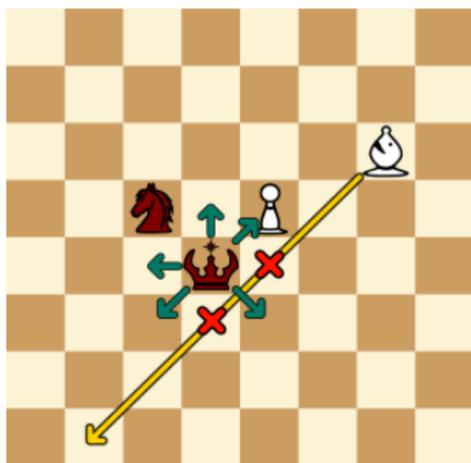
La dama blanca se encuentra en la casilla f6, pudiendo moverse hacia todas las casillas indicadas por las flechas, a lo largo

de las filas, columnas y diagonales. En el caso particular de la casilla f3, la dama capturaría el caballo de las negras mientras que, si se elige moverla a la casilla d8, se capturaría el alfil negro. Por otro lado, no se la puede mover ni a la casilla c3 ni a la casilla h6 por estar éstas ocupadas por piezas de su mismo bando.

2.VI - El rey (R)

El rey es la pieza a proteger, ya que si queda en situación de ser capturado irremediablemente, se acaba la partida.

Se mueve como una dama vaga. Se mueve y captura en las mismas direcciones que ella, pero solo una casilla a su alrededor. Hay que añadir una limitación lógica, no puede ir a una casilla que esté directamente amenazada por una pieza rival, ya que eso significaría la derrota. Veamos el ejemplo mostrado en la siguiente figura.



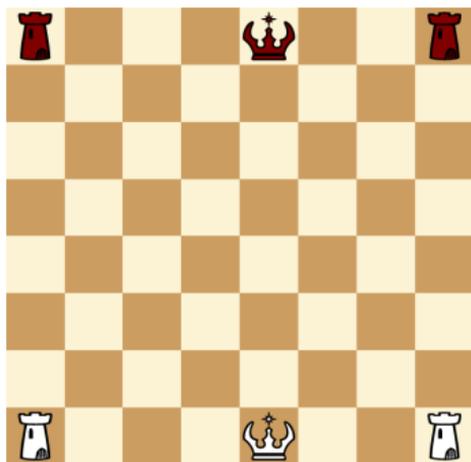
En este ejemplo, el rey de las negras se encuentra en la casilla d4 y puede moverse a d5, c4, c3, e3 y e5, capturando en este último caso al peón de las blancas. Por otro lado, no puede moverse a la casilla c5 porque está ocupada por el caballo negro mientras que las casillas d3 y e4 (indicadas con una X en la figura) están controladas por el alfil de las blancas.

2.VI.a - Un movimiento especial: el enroque

Anteriormente comentamos un movimiento especial del rey y la torre, el enroque. Muchas partidas comienzan avanzando peones centrales, y así, el rey queda en el centro del tablero, parcialmente desprotegido. El enroque permite que el rey y una torre se salten entre ellos, escondiendo al rey en un lateral y llevando la torre hacia el centro, facilitando que entre en juego más rápidamente.

Hay dos tipos de enroque, uno llamado corto y otro largo, ya que al comienzo de la

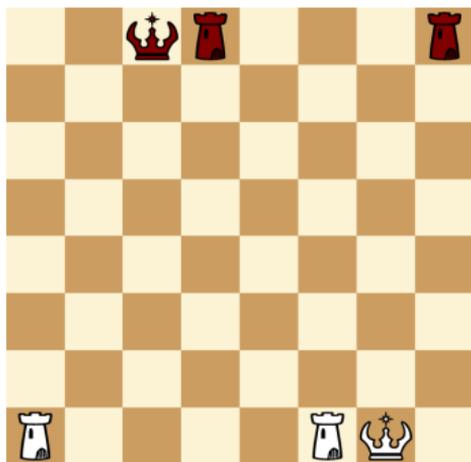
partida el rey tiene tres casillas hacia un lado y cuatro hacia el otro. A partir de la posición mostrada en la siguiente figura veremos los dos enroques.



A partir de la figura el enroque corto se obtiene colocando el rey en g1, para el caso de las blancas o g8 para las negras. Al mismo tiempo, la torre blanca que se encuentra en h1 (h8 para las negras) se coloca en f1 (f8 para las negras).

Por otro lado, las blancas se enrocan en largo al colocar su rey en c1 (c8 para las negras) y la torre que se encuentra en a1 (a8 para las negras) se coloca en d1 (d8 en el caso de las negras).

En la siguiente figura vemos un ejemplo en el que las blancas se han enrocado en corto mientras que las negras lo han hecho en largo.



El enroque es una sola jugada, aunque durante éste se mueven dos piezas, es decir, ambas piezas se mueven en un sólo turno de juego. Para evitar confusiones con tu rival, la forma correcta de ejecutar el enroque es mover primero el rey a su destino final e inmediatamente después desplazar la torre a la casilla que le corresponde.

2.VI.b - Condiciones para el enroque

Hay unas condiciones que deben cumplirse para poder enrocarse:

Condición 1: Ni el rey ni la torre se han movido antes. Una vez que mueves el rey, pierdes el derecho al enroque, tanto largo como corto. Por otro lado, al mover la torre que se encuentra en el flanco rey ya no se podrá enrocar en corto, pero se conserva el derecho de enrocarse en largo. De igual forma, al mover la torre del flanco dama, se pierde el derecho de enrocarse en largo, pero se conserva la opción de enrocarse en corto durante las siguientes jugadas.

Condición 2: No hay otras piezas, ni aliadas ni rivales, entre el rey y la torre.

Condición 3: El rey no puede partir, ni pasar, ni llegar a una casilla amenazada o controlada por una pieza rival.

Capítulo 3.

Generalidades



Lamentablemente, los peones no pueden promocionar a dinosaurios

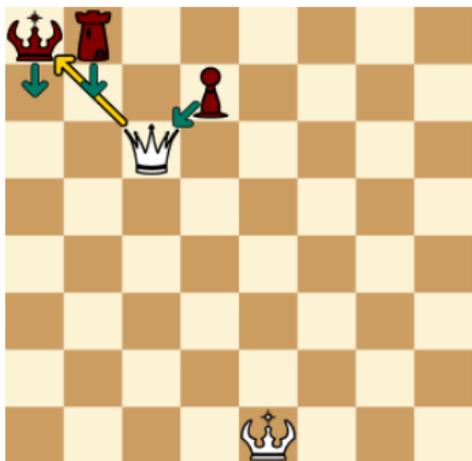
3.1 - Cazando al rey

Cuando una pieza ataca directamente al rey rival se llama jaque. En la siguiente imagen, la dama blanca está atacando al rey negro y les toca mover a las negras. Dependiendo de la situación, puedes intentar una de estas tres formas de salir del jaque y seguir jugando:

Opción 1: Capturar la pieza que está amenazando al rey.

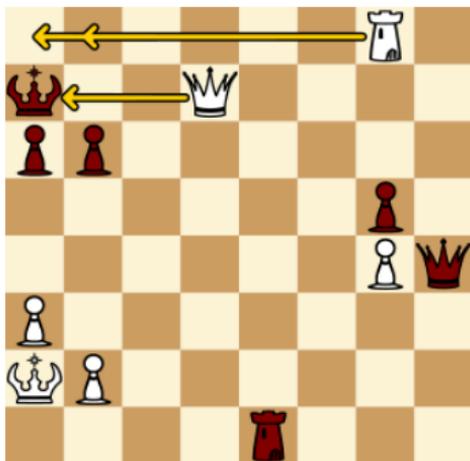
Opción 2: Mover el rey a otra casilla que no esté amenazada. Importante, al estar el rey en jaque no se puede realizar el enroque.

Opción 3: Tapar el ataque interponiendo otra pieza de tu equipo en el camino. ¡Ojo!, esta opción no funciona cuando el atacante es un caballo.



Cuando ninguna de estas tres opciones es posible, ya no hay salvación para el rey, se llama jaque mate, y aquí termina la partida.

Por ejemplo, en la siguiente posición el rey negro se encuentra en jaque y no tiene donde huir, ni otra pieza que pueda llegar a ayudarlo, es un jaque mate, las blancas ganan la partida.



Hay que decir que no es obligatorio resistir hasta el final, si tienes claro que tu rival tiene mucha ventaja y ya vas a perder, puedes abandonar antes de que capturen a tu rey, y siempre podrás empezar otra partida.

También es importante saber que las partidas no terminan siempre con vencedores y vencidos, existe el equivalente al empate, que en ajedrez se llama tablas, veamos cómo se pueden conseguir.

3.II - Las tablas

Éstas pueden ser acordadas, por ahogado, por repetición de posición, por material insuficiente para ganar o por la regla de las 50 jugadas. Veamos cada una de ellas:

Acordadas - La forma más habitual de hacer tablas es por mutuo acuerdo. Cualquier jugador las puede proponer después de realizar una jugada, y el oponente puede aceptar, o no. Si acepta, son tablas, de lo contrario la partida continua.

Ahogado - Otra forma de hacer tablas se llama por rey ahogado. Si a quien le toca mover no está en jaque y no tiene ninguna jugada posible, entonces, son tablas. En la posición de la siguiente imagen es el turno de las negras, el rey no puede moverse hacia casillas atacadas y sus peones están bloqueados, está ahogado.

se puede demostrar matemáticamente que no es posible dar mate sólo con esas piezas.

50 jugadas - Por último, también se declaran las tablas cuando se realizan 50 jugadas sin que se mueva algún peón o se realice una captura.

3.III - El valor de las piezas

A medida que se juegan partidas, rápidamente se puede comprobar que la fuerza de las piezas no es la misma. Así, por ejemplo, se observa que una dama es mucho más fuerte que una torre y que a su vez, la torre tiene más valor que un alfil o un caballo. Aunque el valor de las piezas depende de la posición, en general, la fuerza de cada pieza se puede cuantificar de la siguiente forma:

Peón: 1

Caballo: 3

Afil: 3 - 3,5

Torre: 5

Dama: 9 - 10

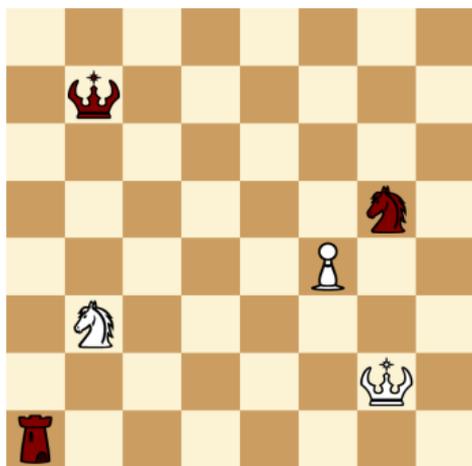
Pero hay que tener en mente que esta escala depende de la posición y en algunos casos, por ejemplo, un alfil o un caballo (o incluso un peón) pueden ser más importantes que otra pieza con un valor teórico mayor, como una torre.

3.IV - El sistema de notación

En esta sección veremos cómo se puede anotar o leer una partida de ajedrez. Hoy en día se usa el llamado sistema algebraico.

Vimos que las 64 casillas del tablero están identificadas por sus coordenadas, letras a-h para las columnas y número 1-8 para las filas. Por ello, el sistema algebraico de notación consiste en indicar la pieza que se quiere mover con una letra en mayúscula seguido de la casilla de destino. Así, por ejemplo, si se desea mover un caballo a la casilla f3, la jugada se anota como Cf3. Mientras la C indica al caballo, la A se usa para el alfil, T para la torre, D para la dama y R para el rey. En el caso de los peones no se usa ninguna letra mayúscula, sólo se indica la casilla de destino, por ejemplo, la jugada e5 significa que un peón se mueve de e4 a e5.

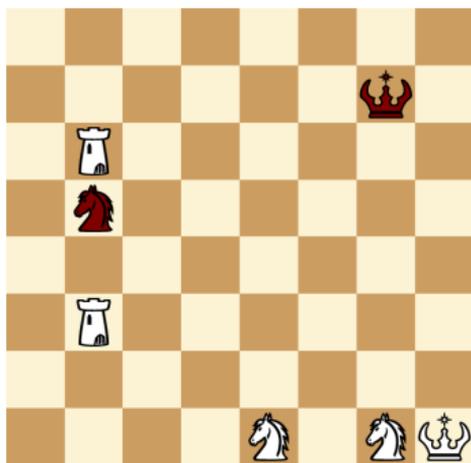
En el caso de capturar una pieza del rival debe agregarse el símbolo x entre la pieza que se mueve y la casilla de destino. Por ejemplo, en la siguiente figura el caballo de las blancas se come la torre negra que se encuentra en a1, jugada que se anota como Cxa1.



En esta posición también podría ocurrir que las blancas decidan comer el caballo negro de g5 con el peón que se encuentra en f4. Al ser un peón el que captura la pieza rival la notación consiste en indicar la columna en la que se encuentra el peón (f), seguido del símbolo x, seguido de la casilla de destino (g5). Así, la jugada sería fxg5.

En el caso de la captura al paso de peones se puede, después de anotar la jugada, agregar a. p. para indicar al paso, pero no es un requisito indispensable.

Podría ocurrir también que, por ejemplo, dos caballos tienen la posibilidad de ser movidos a la misma casilla, como se muestra en la siguiente figura.



En esta posición, al anotar únicamente Cf3 no se podría saber cuál de los dos caballos blancos se desea mover. Para evitar este problema se indica la columna en la que se encuentra el caballo inicialmente. Por ejemplo, supongamos que deseamos mover

el caballo que se encuentra junto al rey a f3, entonces debemos anotar Cgf3.

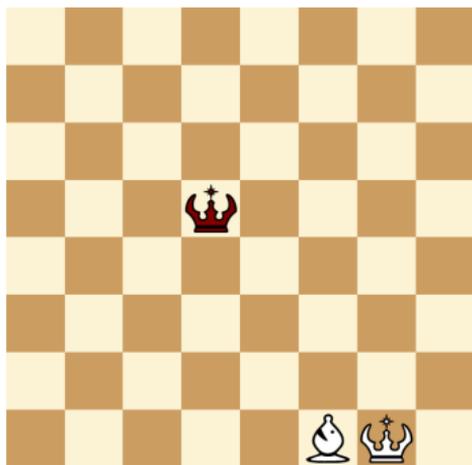
De igual forma, si una de las torres que se encuentran en la columna b desea comer el caballo de las negras, deberemos anotar la fila en la que se encuentra inicialmente, por ejemplo T3xb5. En este caso, como ambas torres se encuentran en la misma columna debemos indicar la fila y no la columna.

En el caso de los enroques tenemos dos opciones. El enroque corto se anota como O-O, mientras que el enroque largo se representa por O-O-O.

Para indicar la coronación del peón y su reemplazo por otra pieza se escribe la casilla de destino del peón seguido por el símbolo = y por último la pieza que se desea. Por ejemplo, un peón que llega a la casilla a8 puede ser reemplazado por una dama, anotándose como a8=D.

El símbolo que indica un jaque es el +. En la siguiente figura, por ejemplo, el alfil se mueve a la casilla g2 dando un jaque al rey

de las negras, jugada que se anota como Ag2+.



Podría ocurrir, también, que el jaque además fuese mate. En ese caso se puede usar el símbolo # o, alternativamente, el ++.

En las partidas que se publican analizadas, existen también una larga cantidad de símbolos que se suelen agregar después de anotar una jugada. Estos símbolos pueden, por ejemplo, indicar que la jugada es buena, muy buena, mala, dudosa, etc. Algunos de los más usados son:

! Jugada buena.

!! Jugada muy buena

? Jugada mala o error

?? Jugada muy mala o error grave

! ? Jugada interesante

? ! Jugada dudosa.

Veamos una partida famosa para terminar de entender el sistema de notación:

Partida 1: Paul Morphy vs Karl II y el conde Isouard. (París, 1858)

Esta es una partida amistosa donde Morphy, quien por aquella época era reconocido como el mejor jugador del mundo se enfrenta a dos nobles. Recomendamos que el lector reproduzca la partida en un tablero de ajedrez a medida que avanza con la lectura.

1.e4



Las blancas comienzan avanzando el peón de la columna e dos casillas.

1...e5

Y las negras responden avanzando su peón e de igual forma.

2.Cf3

Recuerda que la letra C indica que las blancas mueven el caballo a la casilla f3.

2...d6 3.d4 Ag4 ?



Con su última jugada, las negras desarrollan el alfil a la casilla g4. El símbolo de interrogación indica que es una mala jugada en esta posición.

4.dxe5 !



La notación **dxe5** significa que el peón de las blancas que se encuentra en la columna d captura una pieza de las negras que se encuentra en la casilla e5. En este caso es un peón. Además, el símbolo de exclamación indica que es una buena jugada.

4...Axf3

El alfil de las negras que se encuentra en g4 captura el caballo blanco de f3.

5.Dxf3

La dama blanca recaptura en f3, casilla en la que se encontraba el alfil de las negras.

5...dxe5

Tras los cambios producido en f3, las negras recapturan el peón central. **dxe5** indica que el peón de las negras que se encuentra en la columna d captura la pieza blanca de e5, obteniéndose la siguiente posición.



6.Ac4 Cf6 7.Db3 De7

Tras la última jugada de las negras, mover la dama desde su casilla original a la casilla e7, se obtiene la siguiente posición.



**8.Cc3 c6 9.Ag5 b5 10.Cxb5!! cxb5
11.Axb5+**



La última jugada de las blancas (Axb5+) indica que el alfil que se encontraba en c4 captura el peón de b5. Además, el símbolo + indica que el rey de las negras se encuentra en jaque.

11...Cbd7

Las negras interponen una pieza en la diagonal a4-e8, de forma tal que ya no se encuentran en jaque. Para ello mueven un caballo a la casilla d7. Pero si se observa con cuidado, hay dos caballos que pueden ir a esa casilla, el que se encuentra en b8 y

aquel que está en la casilla f6. Por ello, para indicar que se quiere mover el caballo de b8, la jugada se anota como Cbd7, es decir, el caballo que está en la columna b se mueve a la casilla d7. La posición resultante es la siguiente.



12.0-0-0

Jugada que nos indica que las blancas se han enrocado en largo, obteniéndose la siguiente posición.



Observa cuidadosamente como el rey y la torre de a1 de las blancas han cambiado de casillas al mismo tiempo. El rey se movió de e1 hasta la casilla c1 mientras que la torre, en la misma jugada, lo hizo desde a1 hasta la casilla d1.

**12...Td8 13.Txd7! Txd7 14.Td1 De6
15.Axd7+**



Otra vez el símbolo + después de una jugada (Axd7+), indicando que el rey de las negras se encuentra en jaque.

15...Cxd7

En esta ocasión las negras resuelven el jaque comiendo la pieza que lo producía, es decir, el alfil de las blancas que estaba en la casilla d7.

16.Db8+!! Cxb8 17.Td8#

La última jugada indica que la torre que se encuentra en d1 se mueve a d8 dando mate. Recuerda que tanto el símbolo #

Cabe destacar que no es necesario esperar a que se produzca el jaque mate para terminar una partida de ajedrez. En cualquier momento uno de los bandos, viendo que es imposible parar las amenazas del rival, puede abandonar.

Una lección importante que podemos aprender de esta partida es que, aunque en general podemos dar a las piezas los valores antes mencionados (3 puntos para un caballo, etc.), éstas valen por lo que hacen. Una partida de ajedrez no la gana quien captura una mayor cantidad de piezas sino quien da jaque mate. Si sumamos los puntos de las piezas negras y blancas en la posición final de la partida, veremos que las negras suman una mayor cantidad, y sin embargo, las blancas son las justas ganadoras.

Ejercicios de movimientos de Peones

En esta sección se presentan ejercicios en los que las blancas mueven un peón y consiguen ventaja. La solución aparece publicada después de cada ejercicio, al principio de la siguiente página.

Ejercicio 1



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 1: 1.d4. Con este avance de peón las negras no podrán evitar la pérdida de un caballo.

Ejercicio 2



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 2: 1.e6, amenazando capturar la torre negra de d7 y el caballo de f7. Las negras no pueden evitar la pérdida de una de las piezas.

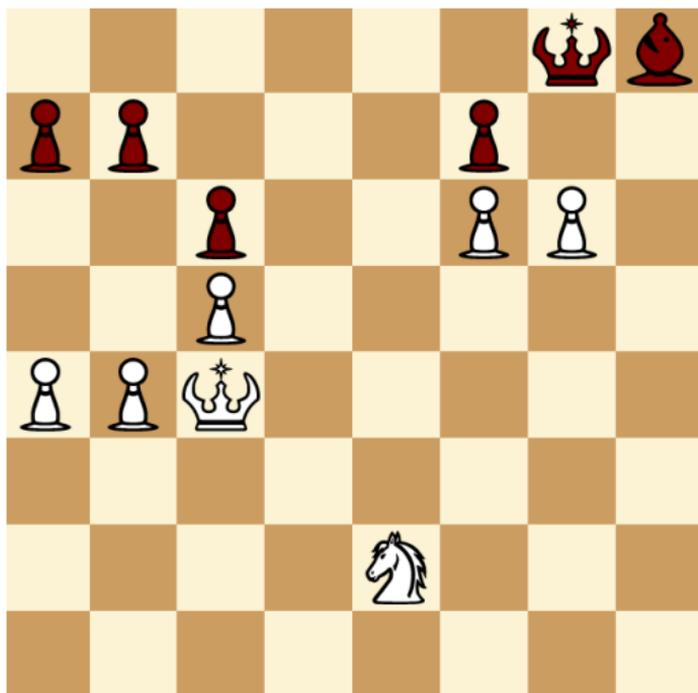
Ejercicio 3



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 3: 1.d5, amenazando la dama ubicada en c6 y el alfil de e6.

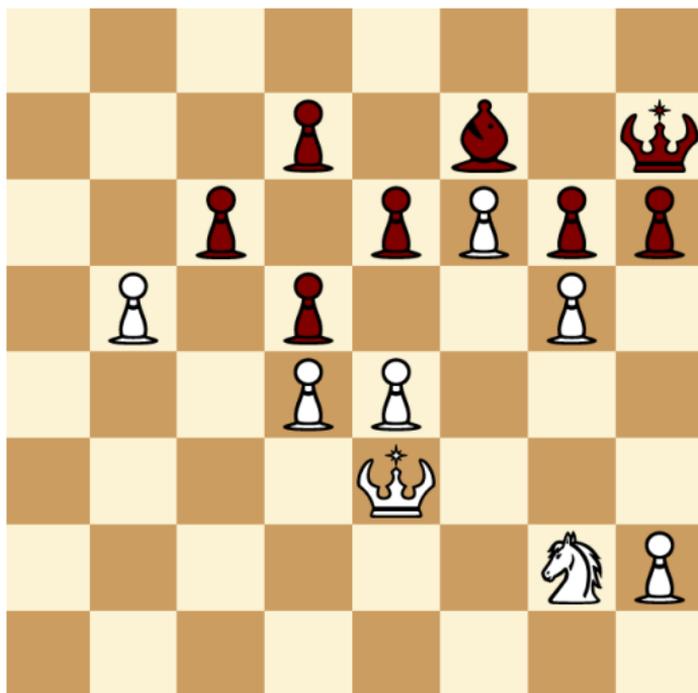
Ejercicio 4



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 4: 1.g7, encerrado el alfil negro de h8.

Ejercicio 5



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 5: 1.b6!, escapando hacia la coronación. En esta posición las negras no pueden evitar que el peón blanco de la columna b llegue hasta b8 y corone una dama.

Ejercicios de movimientos de Caballos

Al igual que en la sección anterior, aquí se presentan ejercicios en los que las blancas mueven un caballo para conseguir ventaja.

Ejercicio 1



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 1: 1.Cd5. Desde esta casilla el caballo de las blancas ataca a la dama y torre de las negras.

Ejercicio 2



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 2: 1.Cxf7+, dando un jaque al rey al mismo tiempo se ataca la dama negra.

Ejercicio 3



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 3: 1.Cb3, amenazando la dama y la torre de las negras.

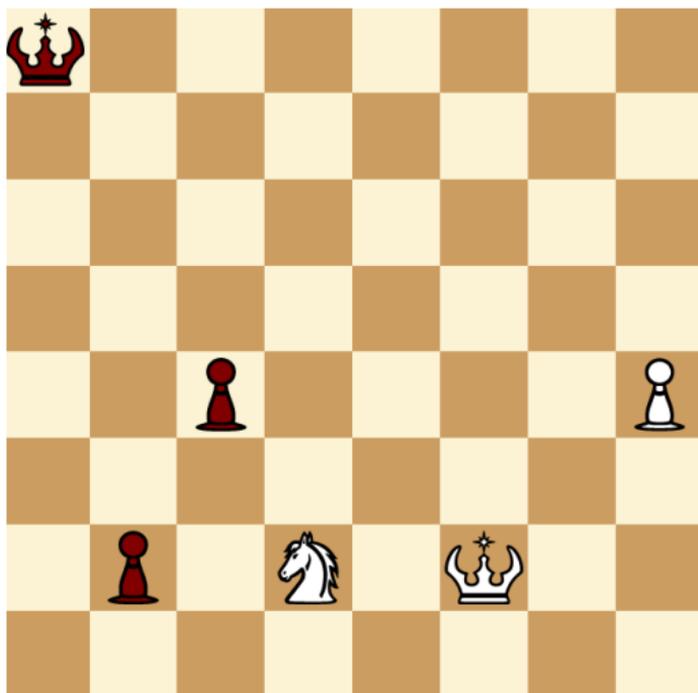
Ejercicio 4



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 4: 1.Cd5, amenazando la dama y el alfil de las negras.

Ejercicio 5



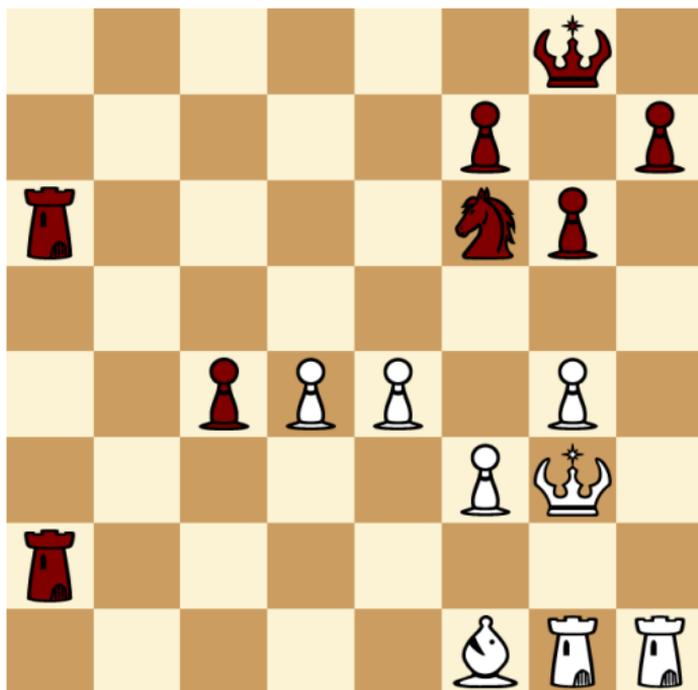
Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 5: 1.Cb1!, frenando a los peones negros.

Ejercicios de movimientos de Alfiles

Esta sección presenta ejercicios en los que las blancas mueven un alfil para conseguir ventaja.

Ejercicio 1



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 1: 1.Axc4,
amenazando ambas torres con el alfil.

Ejercicio 2



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 2: 1.Ad5, la dama negra no podrá escapar del ataque del alfil.

Ejercicio 3



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 3: 1.Ad5, amenazando ambos caballos.

Ejercicio 4



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 4: 1.Ad4, amenazando la dama y una de las torres.

Ejercicio 5



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 5: 1.Af4, amenazando a la dama negra, que no puede retirarse porque dejaría al rey en jaque.

Ejercicios de movimientos de Torres

Esta sección presenta ejercicios en los que las blancas mueven una torre para conseguir ventaja.

Ejercicio 1



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 1: 1.Td4, ganando uno de los caballos negros.

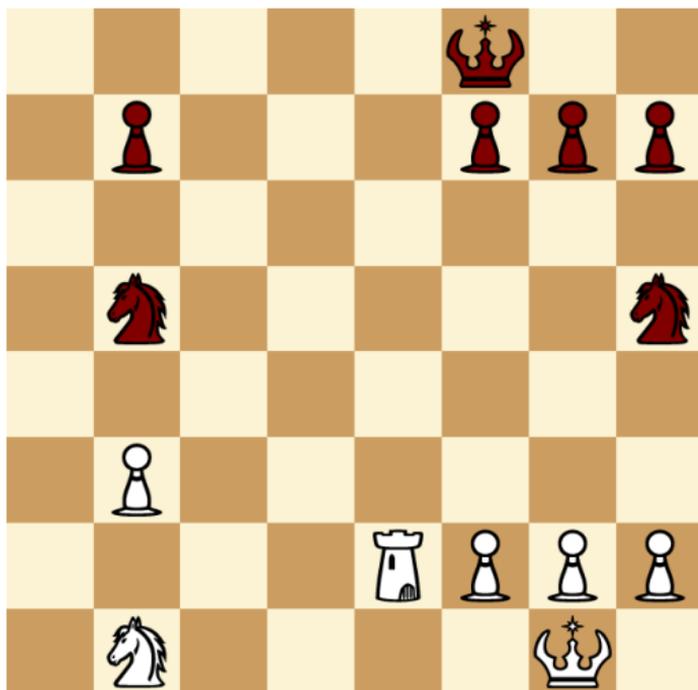
Ejercicio 2



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 2: 1.Tc7, amenazando la dama y el alfil al mismo tiempo.

Ejercicio 3



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 3: 1.Te5, las negras perderán un caballo.

Ejercicio 4



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 4: 1.Td8+, dando jaque y atacando a la dama de las negras.

Ejercicio 5



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 5: 1.Tb3, y las negras perderán el caballo o el alfil.

Ejercicios de movimientos de Damas

Esta sección presenta ejercicios en los que las blancas mueven la dama para conseguir ventaja.

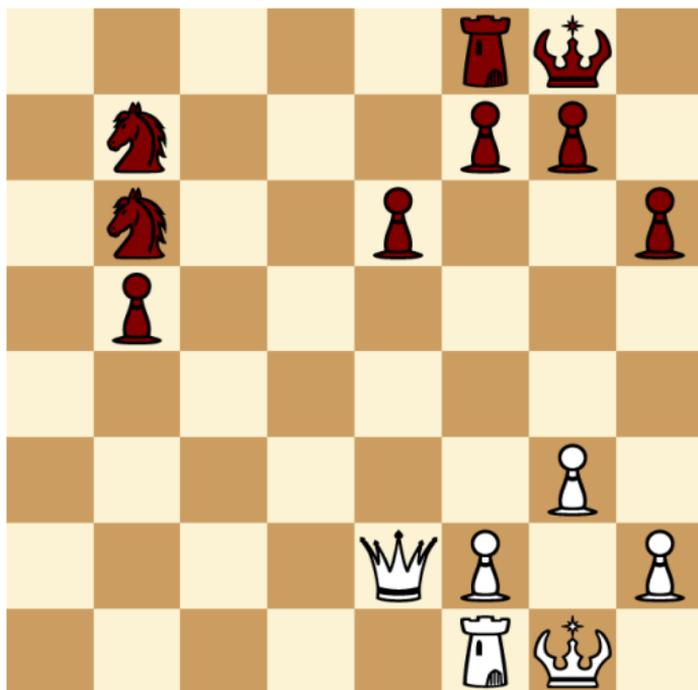
Ejercicio 1



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 1: 1.Dd4, amenazando ambas torres negras.

Ejercicio 2



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 2: 1.Dxb5,
amenazando ambos caballos.

Ejercicio 3



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 3: 1.Dc6, ganando el alfil o el caballo de las negras.

Ejercicio 4



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 4: 1.Dc8+, dando jaque y atacando al caballo de a6.

Ejercicio 5



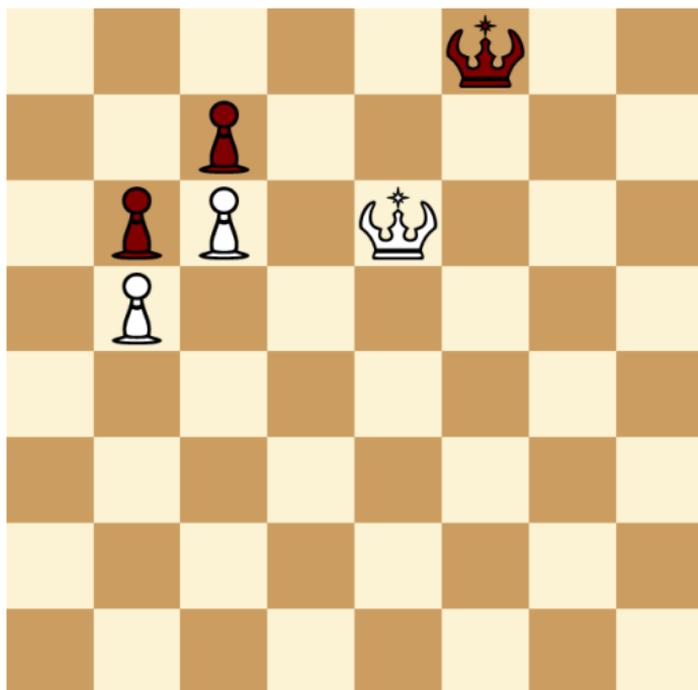
Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 5: 1.Dxd4+, con jaque y atacando a la torre negra.

Ejercicios de movimientos de Reyes

Esta sección presenta ejercicios en los que las blancas mueven el rey para conseguir ventaja.

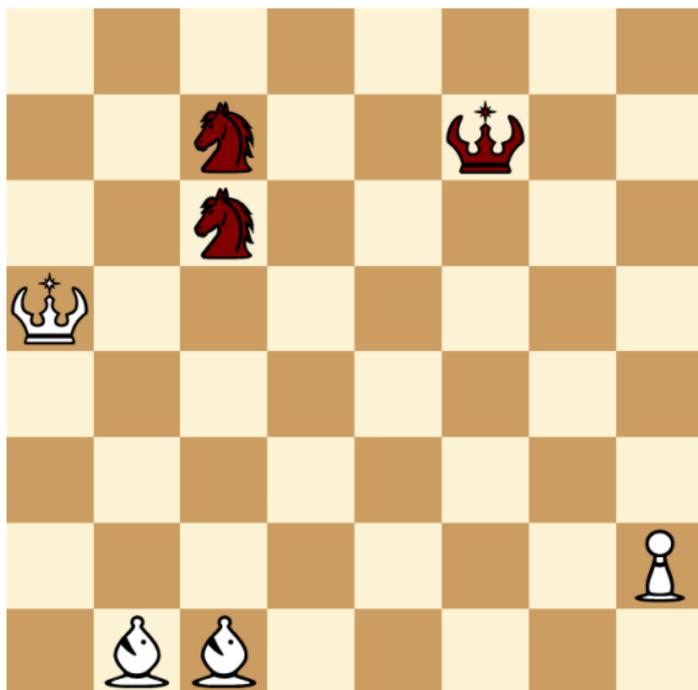
Ejercicio 1



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 1: 1.Rd7, los peones negros no podrán ser defendidos.

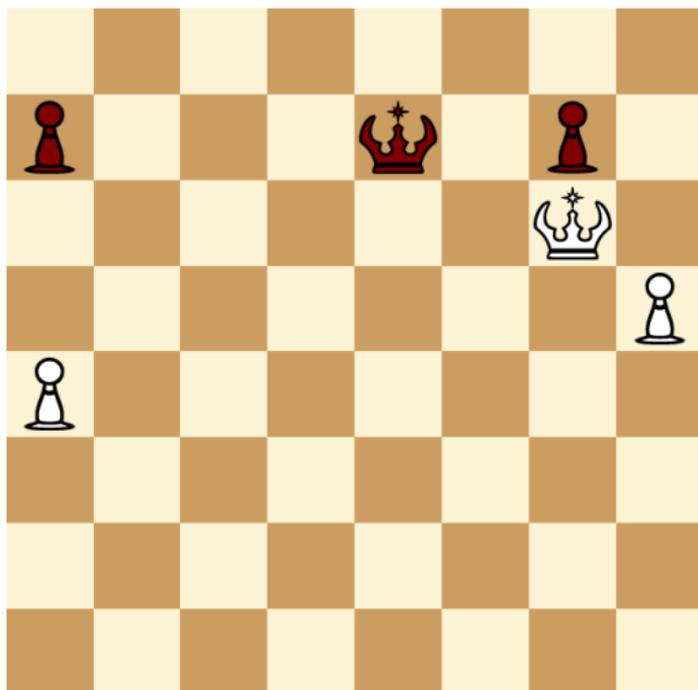
Ejercicio 2



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 2: 1.Rb6, atacando
ambos caballos.

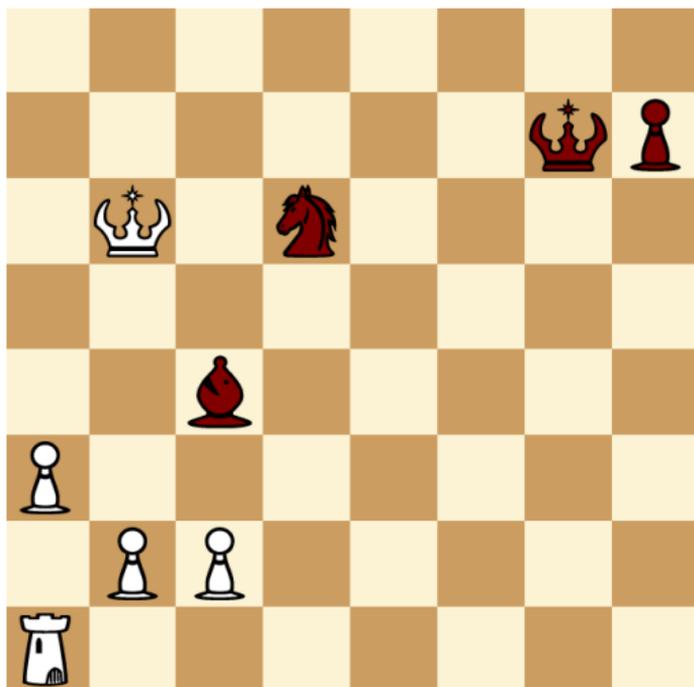
Ejercicio 3



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 3: 1.Rxg7, despejando el camino para coronar el peón de la columna h.

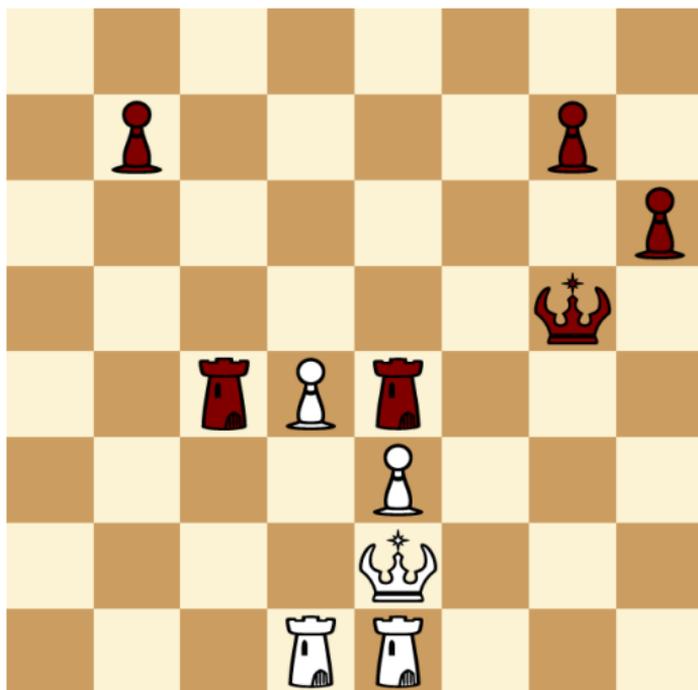
Ejercicio 4



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 4: 1.Rc5, y capturarán el caballo o el alfil.

Ejercicio 5



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 5: 1.Rd3, capturando una de las torres negras.

Ejercicios de mate en 1

Una habilidad muy importante para poder jugar cada vez mejor al ajedrez es la de poder calcular las mejores jugadas, propias y las del rival, sin tocar las piezas. Es una habilidad que, como tantas otras, mejora con el entrenamiento. En esta sección proponemos una serie de ejercicios para poder aumentar el poder de cálculo en ajedrez.

Estos ejercicios son llamados de mate en 1. En todas las posiciones que se presentarán a continuación juegan las blancas y dan mate. El objetivo es encontrar esta jugada asegurándose de que el rival no tiene defensa alguna. En cada ejercicio hay una única solución.

La solución a cada ejercicio está publicada en la página siguiente al ejercicio.

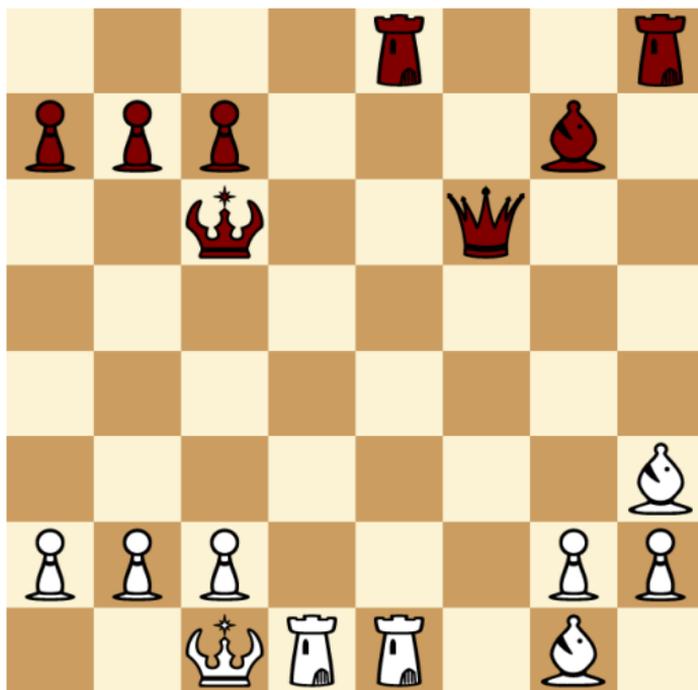
Ejercicio 1



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 1: 1.Tc8#

Ejercicio 2



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 2: 1.Ad7#

Ejercicio 3



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 3: 1.Dxh7#

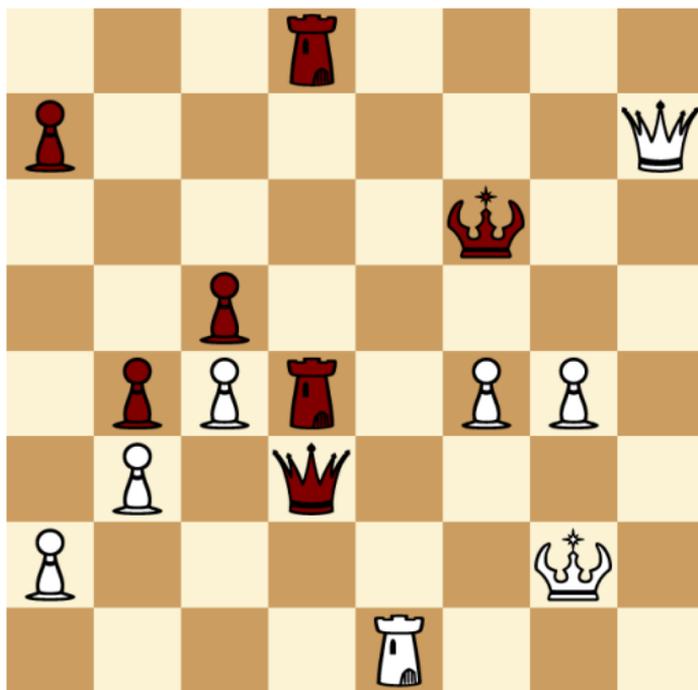
Ejercicio 4



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 4: 1.Dxh8#

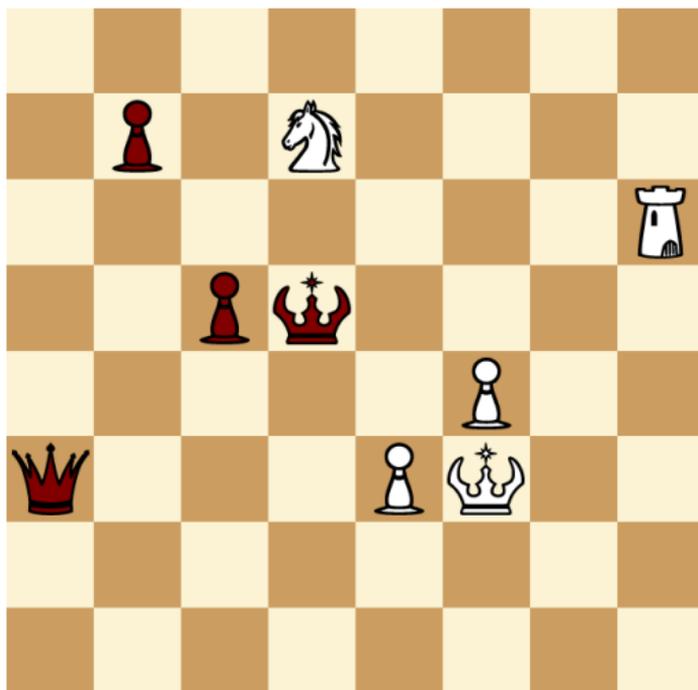
Ejercicio 5



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 5: 1.g5#

Ejercicio 6



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 6: 1.Cb6#

Ejercicio 7



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 7: 1.Dc3#

Ejercicio 8



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 8: 1.Th8#

Ejercicio 9



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 9: 1.Dxg6#

Ejercicio 10



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 10: 1.Ag7#

Ejercicio 11



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 11: 1.Txf7#

Ejercicio 12



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 12: 1.Txh5#

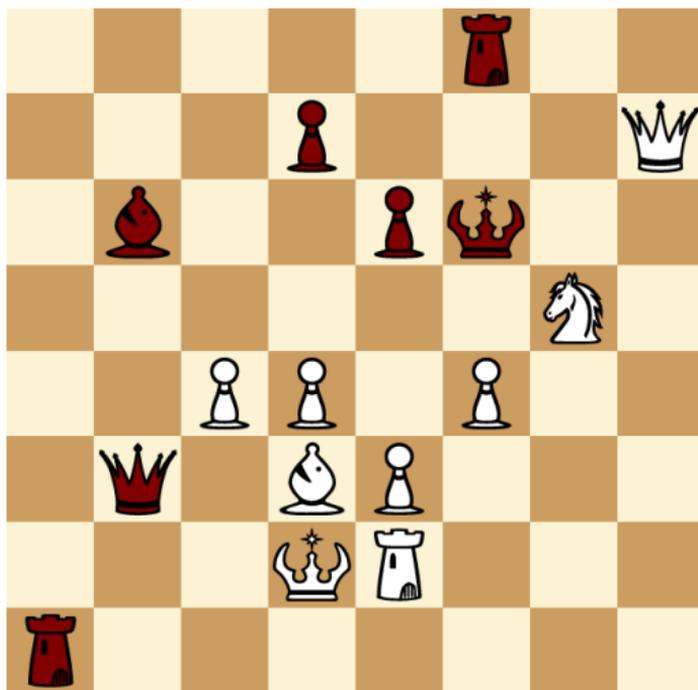
Ejercicio 13



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 13: 1.Cc6#

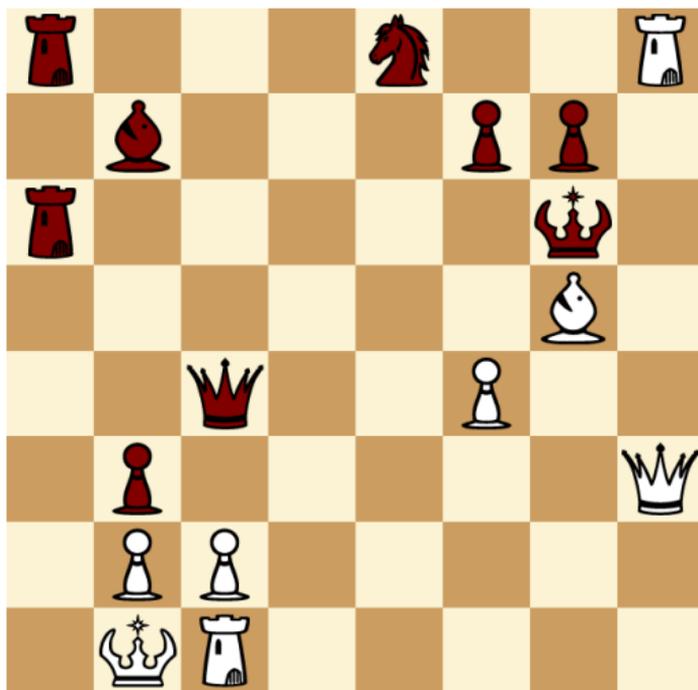
Ejercicio 14



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 14: 1.Ce4#

Ejercicio 15



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 15: 1.Dh7#

Ejercicio 16



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 16: 1.Dxg7#

Ejercicio 17



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 17: 1.Dh5#

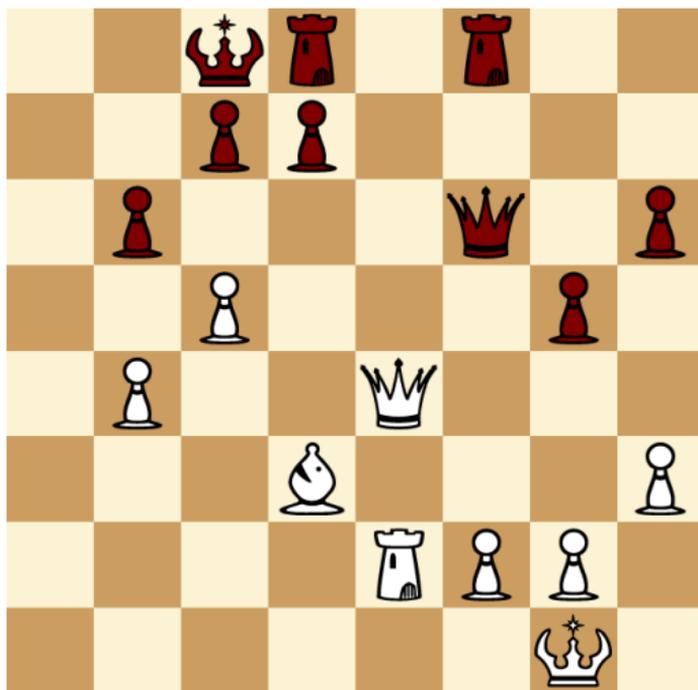
Ejercicio 18



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 18: 1.Df8#

Ejercicio 19



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 19: 1.Da8#

Ejercicio 20



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 20: 1.Dxh7#

Ejercicio 21



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 21: 1.Td8#

Ejercicio 22



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 22: 1.Cc4#

Ejercicio 23



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 23: 1.Af4#

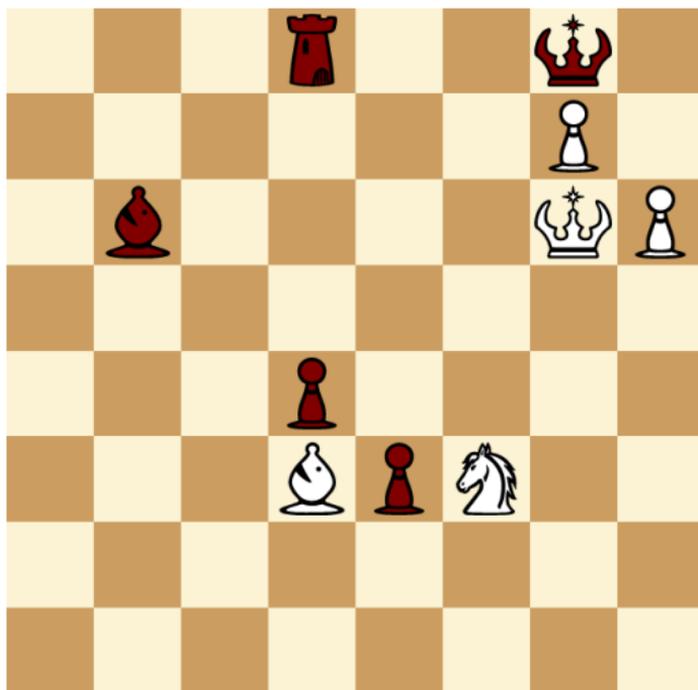
Ejercicio 24



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 24: 1.Af6#

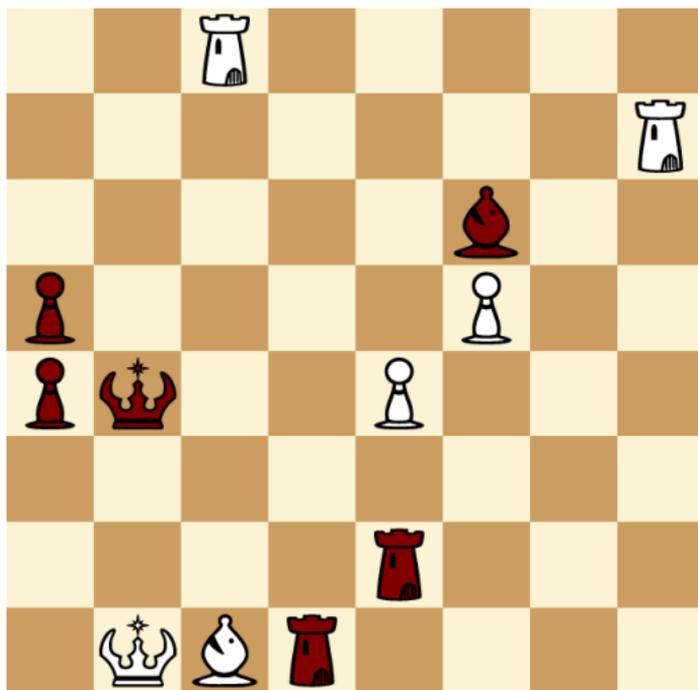
Ejercicio 25



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 25: 1.h7#

Ejercicio 26



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 26: 1.Tb7#

Ejercicio 27



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 27: 1.Dh6#

Ejercicio 28



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 28: 1.Cfg5#

Ejercicio 29



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 29: 1.Td5#

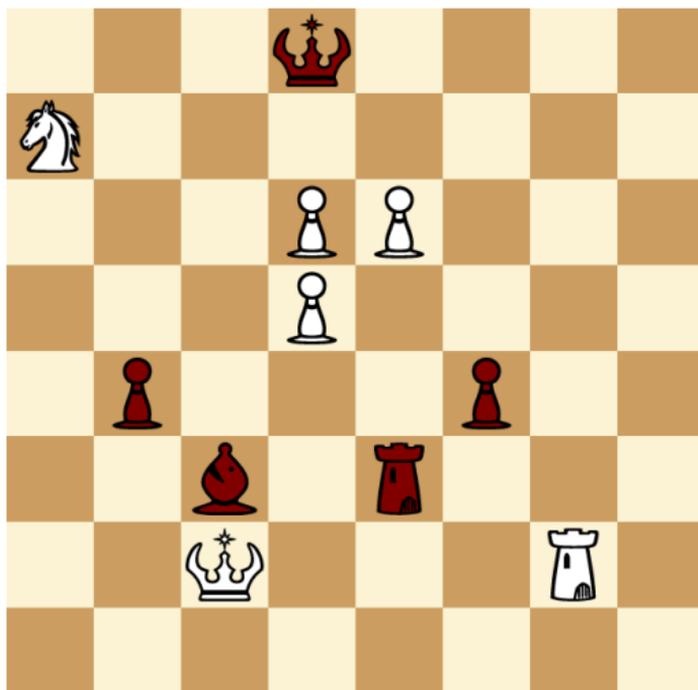
Ejercicio 30



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 30: 1.De8#

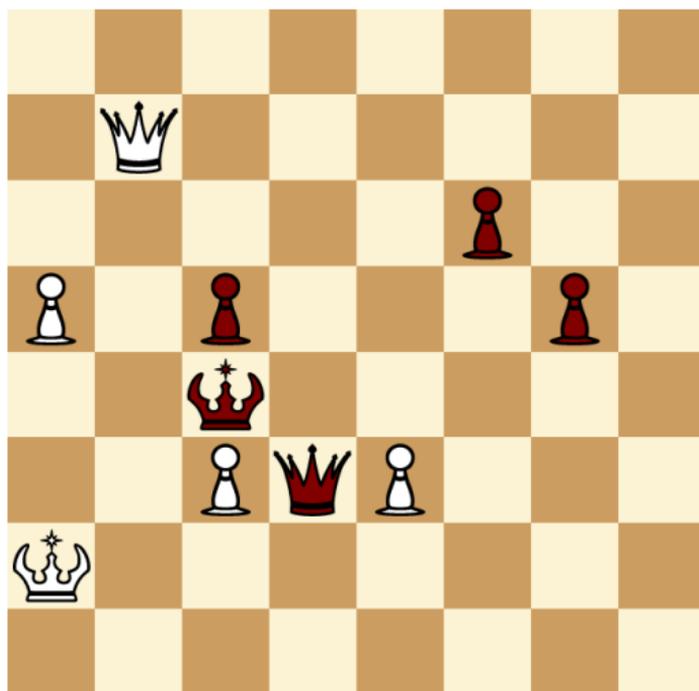
Ejercicio 31



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 31: 1.Tg8#

Ejercicio 32



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 32: 1.Db3#

Ejercicio 33



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 33: 1.Dxf7#

Ejercicio 34



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 34: 1.Cd7#

Ejercicio 35



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 35: 1.Dg8#

Ejercicio 36



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 36: 1.De8#

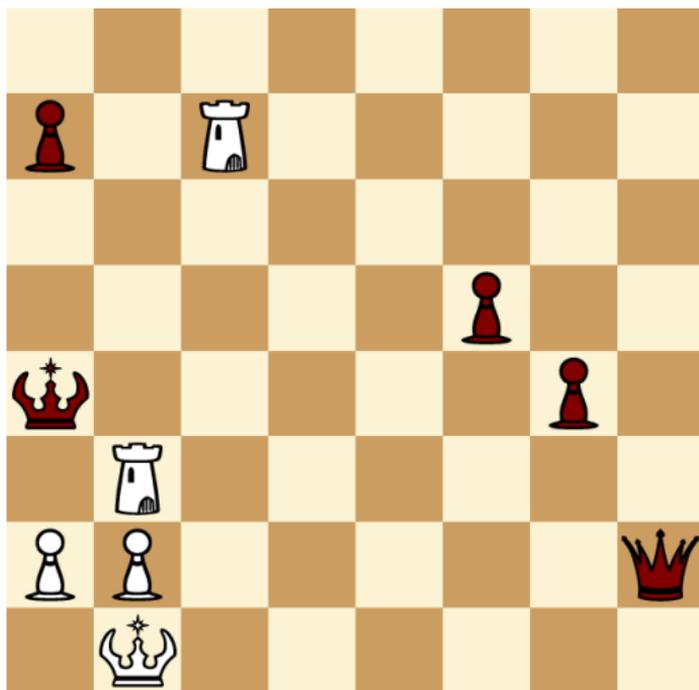
Ejercicio 37



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 37: 1.Cd6#

Ejercicio 38



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 38: 1.Txa7#

Ejercicio 39



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 39: 1.f7#

Ejercicio 40



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 40: 1.Cd6#

Ejercicio 41



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 41: 1.Ch6#

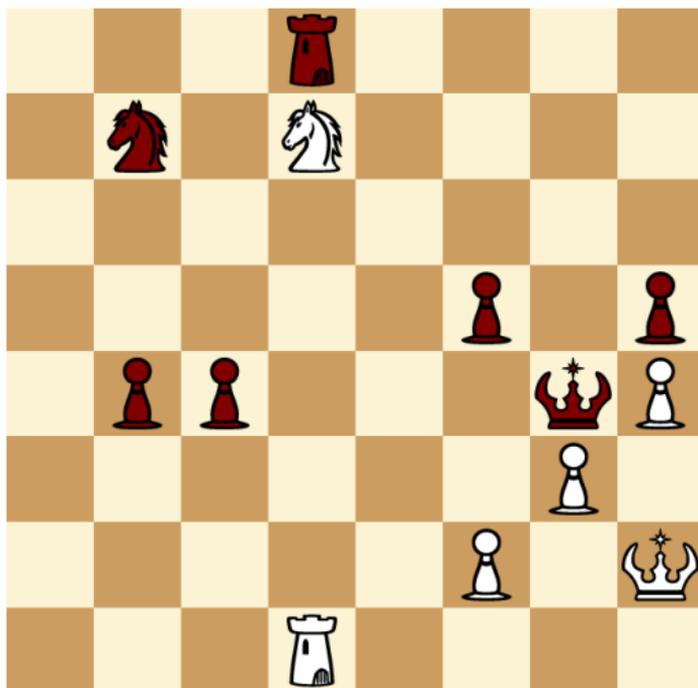
Ejercicio 42



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 42: 1.Dxg7#

Ejercicio 43



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 43: 1.Ce5#

Solución del ejercicio 44: 1.Dh7#

Ejercicio 45



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 45: 1.Ca6#

Ejercicio 46



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 46: 1.Th8#

Ejercicio 47



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 47: 1.Tg7#

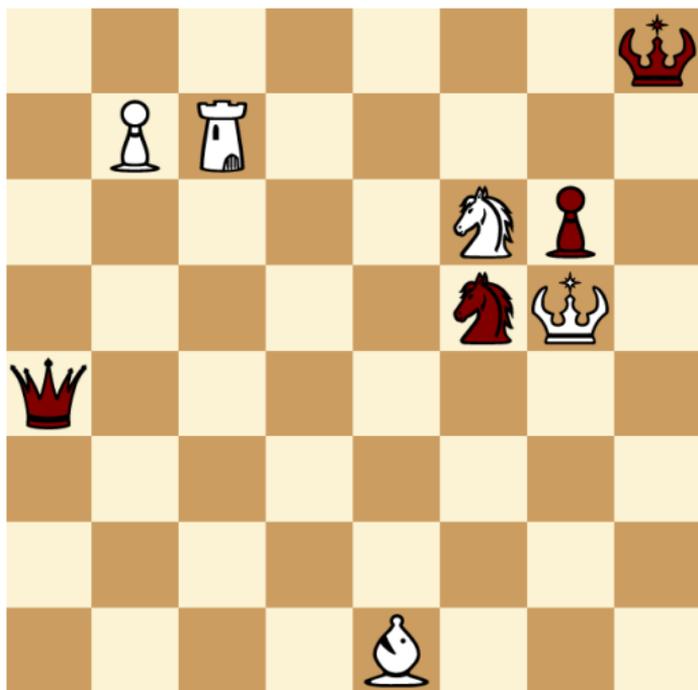
Ejercicio 48



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 48: 1.Dd7#

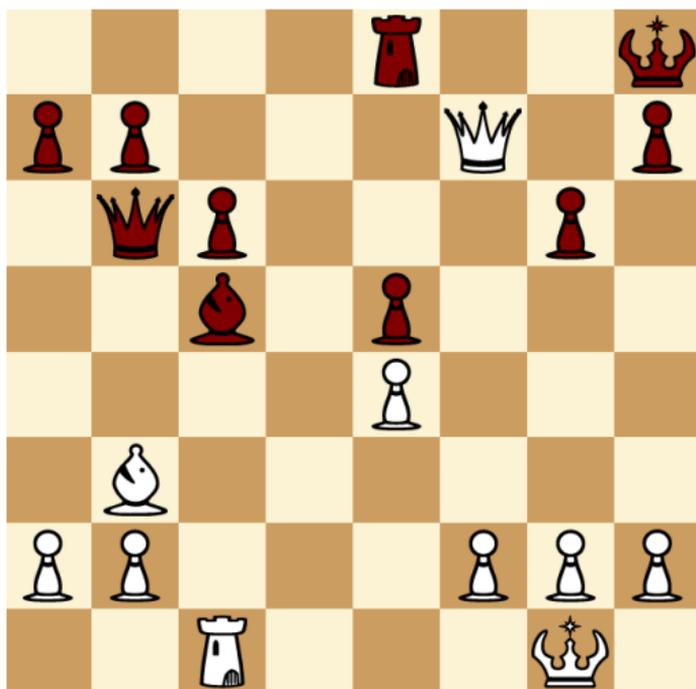
Ejercicio 49



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 49: 1.Th7#

Ejercicio 50



Juegan las blancas...

Solución del ejercicio 50: 1.Df6#



Ups, parece que se tomó en sentido literal lo de comer piezas

Esperamos que tengan ganas de seguir jugando...