

AJEDREZ

PARA NIÑOS

12ª edición

Juega conmigo

Yo te enseñaré



Toray

Un método completamente nuevo

Posición de las piezas
al empezar.
Las Blancas han hecho
su primer movimiento.
Cada dama empieza el juego
en una casilla
de su mismo color:
la dama blanca
en una casilla blanca,
la dama negra
en una casilla negra.





Depósito Legal: B-7.772-1989
ISBN: 84-310-1558-6

- 1.ª edición, 1976
- 2.ª edición, 1978
- 3.ª edición, 1978
- 4.ª edición, 1979
- 5.ª edición, 1979
- 6.ª edición, 1980
- 7.ª edición, 1981
- 8.ª edición, 1982
- 9.ª edición, 1985
- 10.ª edición, 1986
- 11.ª edición, 1987
- 12.ª edición, 1989

© para la edición española:
Ediciones Toray, S. A.
Duero, 6
08031 Barcelona

© 1975 W. T. McLeod and R. Mongredien, sobre el texto
© 1975 Editions des Deux Coqs d'Or, París, sobre la ilustración

Impreso en España - Printed in Spain

I. G. Credograp, S. A.





AJEDREZ

PARA NIÑOS

William T. McLeod y Ronald Mongredien

Ilustraciones de Jean-Paul Colbus

Versión española de E. Sánchez y Pascual



Toray

Indice

Los ejércitos	8
El campo de batalla	10
Peones	11
Caballo	16
Alfil	20
Torre	23
Reina o dama	26
Rey	28
Jaque	29
Jaque mate	30
Ataque	34
Defensa	36
Enroque	38
Lado del rey	39
Cómo empezar	40
Tácticas	44
Clavada	45
Tijeras	46
Cambios	48
Ataque a la descubierta	50
Sacrificio	51
Cómo terminar	52
Consejos prácticos	54
Anotación	56
Respuestas	59



Introducción



Combate caballeroso con armas iguales, duelo amistoso y sin cuartel, el ajedrez es un juego cautivador. Cuanto más se juega, más apasiona. ¿No ha sido acaso llamado el rey de los juegos? Cada campo dispone de un ejército formado por seis clases de combatientes. Todos se mueven de forma distinta. Deberás aprender sus peculiaridades antes de lanzarlos a la lucha. Si no lo haces así, no conseguirás la victoria.

Este libro te mostrará las características de cada pieza y al mismo tiempo te enseñará a jugar, mediante partidas cortas, fáciles y divertidas. Reproduce estas partidas en el tablero y júégalas con un amigo que, como tú, empiece a aprender a jugar.

Sigue el orden de las páginas y no dudes nunca si tienes que repetir muchas veces la partida; hacedlo hasta que os parezca «demasiado» fácil. Si lees atentamente este

libro, y practicas seriamente todas las partidas que contiene, te prometemos que, cuando llegues a la última página, sólo dependerá de ti el convertirte en un hábil jugador de ajedrez. Y ahora... ¡a vuestras piezas! Que gane el mejor... en espera del desquite del perdedor.

LOS AUTORES

Los Ejércitos

Una partida de ajedrez es un combate entre dos ejércitos enemigos: las BLANCAS y las NEGRAS.

Tú eres el general en jefe de uno de estos ejércitos. El otro ejército obedece las órdenes de quien juega frente a ti.

Cada ejército intenta capturar al rey enemigo. Cuando el rey cae prisionero, su ejército ha sido vencido y la partida termina.

Como en todos los ejércitos, el ejército del ajedrez tiene varias clases de soldados o piezas.

En el dibujo inferior puedes ver las diferentes piezas que combaten a cada lado.

He aquí el ejército que tendrás que aprender a manejar



8

soldados
de a pie.
Se llaman
PEONES.



2

oficiales
de caballería.
Se llaman
CABALLOS.



2

jefes de
compañía.
Se llaman
ALFILES.





De ti depende su victoria en el combate



2
jefes de
regimiento.
Se llaman
TORRES.



1
general
de ejército.
Es la... DAMA.
Un ejército extraño
con una
señora al frente,
pero verás que es
un combatiente
de la máxima
importancia.



1
REY.
Todo su
ejército
le protege,
al tiempo que
ataca al
enemigo
para capturar
a su rey.

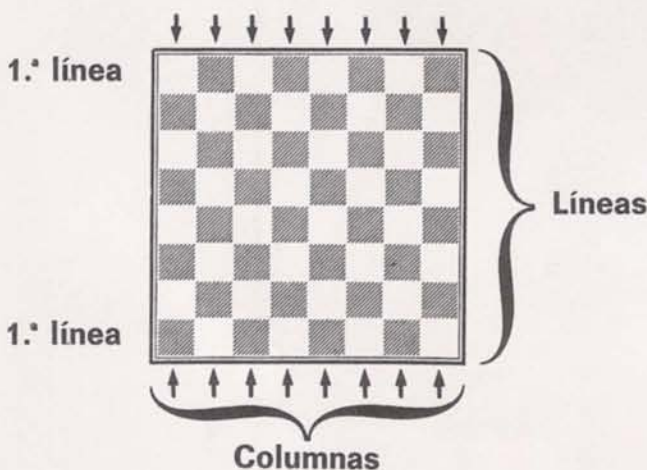
El Campo de Batalla

La batalla se desarrolla en un terreno —el **TABlero DE AJEDREZ**— parecido al aquí dibujado. Date cuenta que los dos ejércitos utilizan **TODAS** las casillas, blancas y negras.



Como ves, en el tablero hay cuadros claros y oscuros, llamados casillas o escaques, que reciben el nombre de «blancos» y «negros», según su color, aunque también pueden ser blancos y rojos, como ocurre en algunos tableros. Hay ocho líneas de ocho casillas cada una. ¿Cuántas casillas o escaques hay en total?

El tablero se coloca *siempre* de manera que cada jugador tenga una casilla blanca en el ángulo de su mano derecha. Es una regla importante que no hay que olvidar. Observa que *ambos* ejércitos utilizan todas las casillas del tablero, casillas blancas y negras.



Mira ahora las casillas que siguen una misma línea horizontal, de izquierda a derecha. Se les llama **LÍNEAS** y son ocho.

La serie de casillas que se alinean verticalmente reciben el nombre de **COLUMNAS**. ¿Cuántas veces en el tablero?

Ya estás preparado para conocer a tu ejército. Empecemos por los **PEONES**.



Peones

Los peones representan a la infantería. Su nombre viene del latín «pes» que significa «pie».

Como en los verdaderos ejércitos, la infantería es más numerosa que las otras clases de combatientes. ¿Cuántos peones tiene tu ejército? (Si lo has olvidado, vuelve a mirar en la página 8.)

Las Negras juegan aquí

Debes tener
una casilla
BLANCA aquí

Las Blancas juegan aquí

Cómo se mueven los Peones

Los peones no avanzan más que una casilla cada vez. Se mueven tan lentamente porque van a pie.

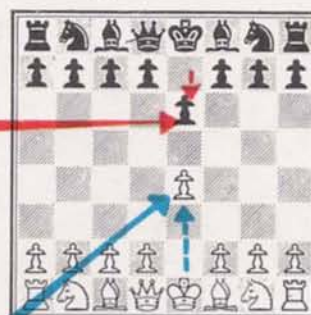
Estos soldados presentan dos particularidades:

1. Se mueven siempre hacia adelante y no retroceden nunca. Son soldados valientes que no se repliegan jamás.
2. Cuando un peón se mueve por *primera vez* puede avanzar *dos casillas a la vez, pero sólo la primera vez*. Esto le permite acercarse rápidamente a las líneas enemigas.

No olvides estas dos reglas: está absolutamente prohibido hacer retroceder a los peones. Pero, en el *primer* movimiento de cada peón, tienes derecho a avanzar una o dos casillas, según te convenga. Durante los movimientos siguientes, los peones no podrán avanzar más que una casilla.



Observa bien este Diagrama



En las páginas que siguen encontrarás esquemas parecidos a éste. Los dibujitos simbólicos que ya has visto en las páginas 8 y 9 muestran la posición de las piezas en el tablero en el curso de una partida. Acostúmbrate a leer estos esquemas llamados «diagramas». No olvides esto: al principio de la partida, las Blancas ocupan *siempre* el sur del terreno, y las Negras el Norte.



Promoción de Peones

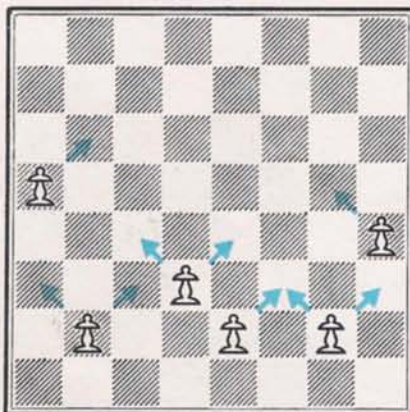
Los soldados pueden conseguir un ascenso excepcional. Si un peón consigue llegar, sin ser capturado, al último escaque del tablero, situado ante él, su bravura es inmediatamente recompensada.

Su general (TÚ) puede otorgarle el grado que desee, pero *no* el de rey. Lo más frecuente es que el valeroso peón se convierta en dama, aunque ya tengas en el tablero tu primera dama. Por eso se dice, cuando un peón llega a la octava casilla o escaque, «que ha hecho dama».

Cómo capturan los peones

Un peón puede capturar (comerse) a cualquier pieza enemiga, incluso a la dama o reina.

Para comer, el peón adopta una táctica especial: come en diagonal, bien a la derecha o a la izquierda. Observa bien el diagrama inferior. Las flechas indican los escaques o casillas amenazadas por cada peón.



Terreno Minado ¡PELIGRO!



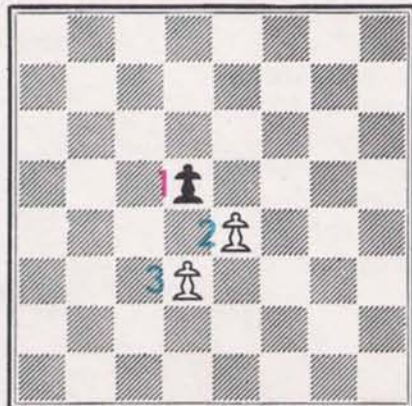
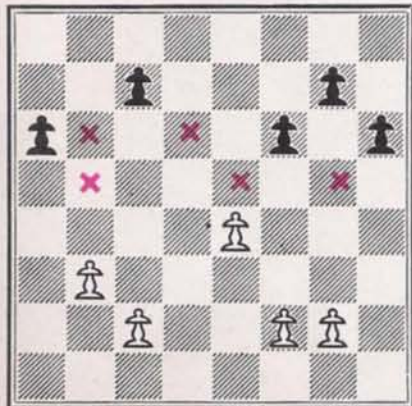
Fíjate atentamente en el diagrama inferior. ¿Por qué hay casillas marcadas con una X?

¡Porque esas casillas son peligrosas! ¡Atención! ¡Campo de minas! Mantén a tus soldados lejos de esas casillas peligrosas o podrías perder incluso la reina. Descubre esas casillas «minadas» antes de jugar.

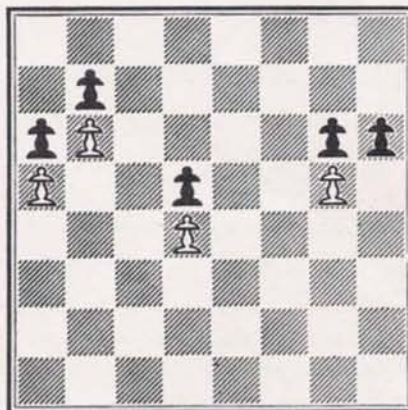
Estudia la situación de los peones blancos en ese diagrama.

ma. ¿Serías capaz de marcar con una X las casillas minadas? [A1].

En el diagrama de abajo, los peones 1 y 2 están en peligro... ¡Hay, sin embargo, una gran diferencia! Si el peón blanco ataca, las Negras pierden un peón. Si el peón negro ataca, las Blancas contraatacan con el peón 3, comiéndose el peón negro. Asegúrate de que lo has comprendido.



Inmovilización de los Peones



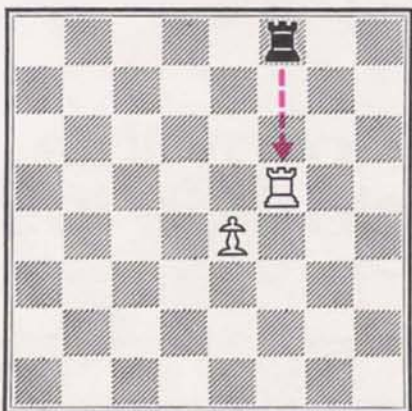
Si un peón se encuentra cara a cara con un soldado enemigo, no puede avanzar ni retroceder. Queda inmovilizado hasta que pueda capturar (comerse) una pieza enemiga. En el diagrama superior, ¿cuáles son los peones inmovilizados? [A2].

Los Peones ayudan...

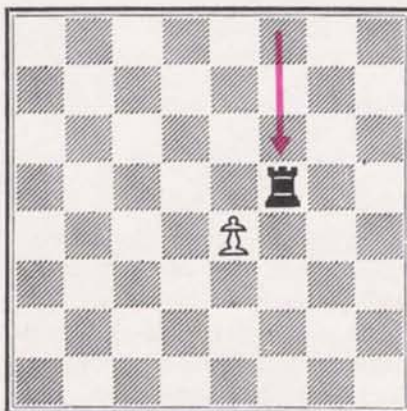


No olvides nunca que los peones son soldados valientes: acuden siempre en ayuda de un compañero de armas. Protegen por igual a los otros

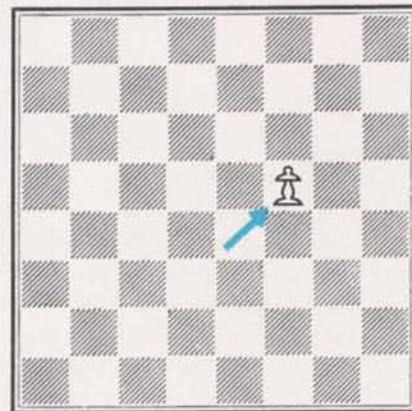
soldados y a los oficiales. Observa en estos diagramas cómo cumplen con su deber.



La torre negra se lanza al ataque contra la torre blanca.



Se lanza velozmente, captura a la torre blanca y ocupa su casilla.



¡Pero no por mucho tiempo! El valiente peón blanco ataca a la torre negra y la elimina.

Todavía hay algo importante que debes recordar en la captura que hace no sólo un peón, sino *todas las piezas*. Aunque *puedas comer*, *no estás obligado* a hacerlo.

Por lo tanto, puede hacer una de estas tres cosas: o capturas (te comes) al adversario, o lo dejas en libertad provisional en un terreno minado, o no lo capturas. Algunos soldados pueden permanecer mucho tiempo en un terreno minado. Por lo tanto, si una de tus piezas se encuentra en un campo minado y el enemigo no la captura... ¡no la pierdas de vista!



Una partida con peones

Coloca en el tablero 4 peones blancos y 4 peones negros, como en el dibujo. Comprueba que la casilla blanca se encuentra en el ángulo de tu mano derecha. Recuerda todo lo que ya sabes sobre los movimientos de los peones, el privilegio que tienen en el primer movimiento y cómo capturan. En el ajedrez, las Blancas siempre juegan primero. Cada uno *debe* jugar cuando le toca, por turno, uno después del otro.

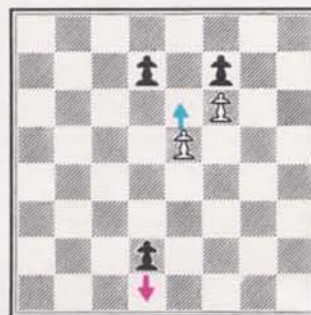
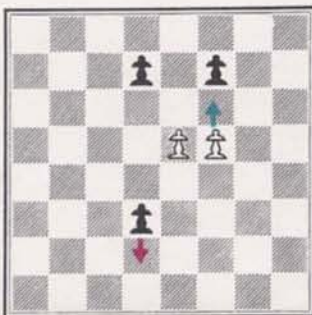
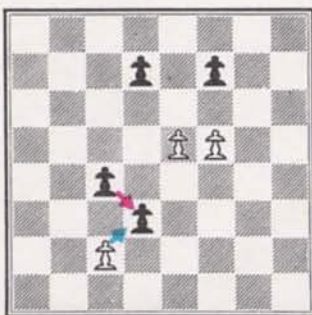
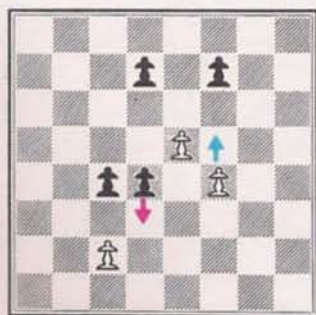
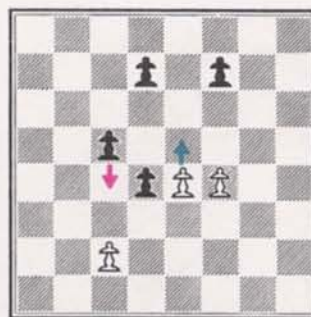
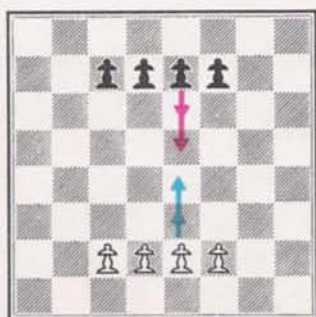
En esta partida que proponemos, el vencedor será quien consiga que uno de sus peones llegue a la casilla más alejada de él; es decir, exactamente en la retaguardia enemiga.

Si ninguno de los dos jugadores puede conseguirlo, la partida quedará tablas; es decir, será empate.

He aquí una partida que os servirá de ejemplo.



Cambia de color en cada nueva partida; es decir, juega con las Blancas y luego con las Negras. Marca un punto por cada victoria obtenida y medio punto por los empates o partidas tablas. ¿Quién resultará vencedor tras una veintena de partidas? Sigue practicando con los peones hasta que sepas manejarlos a la perfección.



El Caballo

El caballo es la única pieza capaz de saltar por encima de las demás, amigas o enemigas. Por eso, precisamente, se le llama en Alemania «*Springer*», el saltarín.

Se mueve de una manera muy particular. Para evitar el fuego enemigo, salta primero en una dirección, y luego cambia de sentido antes de posarse finalmente en la casilla correspondiente. Gracias a esta facilidad para saltar, el caballo resulta muy valioso, sobre todo al principio de la partida, cuando el tablero está lleno de piezas.

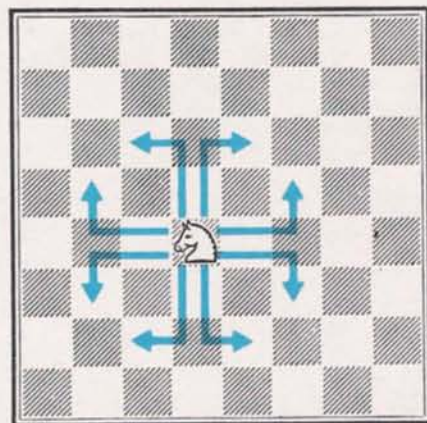


Cómo se mueve el Caballo

El caballo podría ser llamado la pieza dos-una, pues así es exactamente como se mueve.

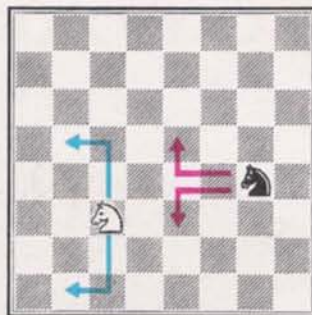
Al contrario que el peón, *puede retroceder y moverse lateralmente*. Por lo tanto, puede moverse en 4 direcciones: de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de abajo arriba, o de arriba abajo del tablero.

Independientemente de la dirección en que se mueva, en cada salto debe moverse dos casillas en línea recta y una lateralmente, hacia la derecha o hacia la izquierda.

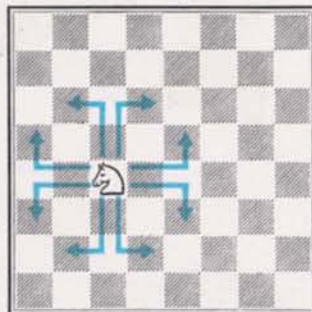


Recuerda

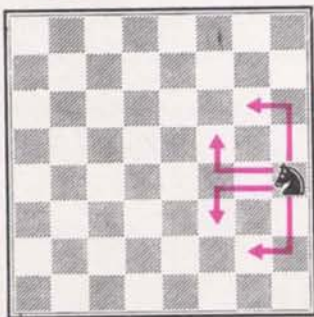
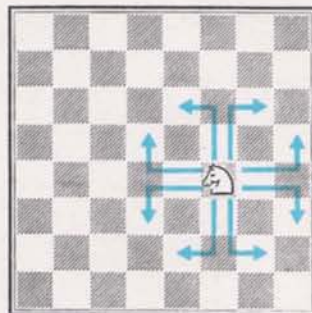
Al saltar, el caballo describe una L; pero puedes dibujar esa letra en la dirección que hayas elegido. El caballo salta siempre de una casilla negra a una blanca o de una blanca a una negra.



Desde una casilla blanca, puede llegar de un solo salto a las 8 casillas negras que le rodean. Cualquier enemigo, lo bastante audaz como para ocupar una de esas 8 casillas, sin protección, puede ser capturado por el caballo.



Si el caballo ocupa una casilla negra, las 8 casillas blancas que le rodean se convierten en lugares mortalmente peligrosos para sus enemigos.



Pero...

Fíjate qué ocurre si el caballo se sitúa hacia el lado del tablero. ¿Podrías decir por qué el jinete de este dibujo está tan furioso? [A3].



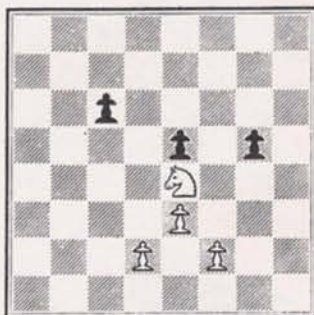
Cómo captura el Caballo



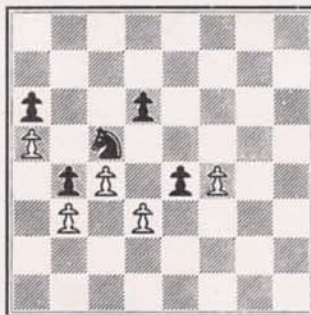
Tu caballo puede capturar a cualquier pieza enemiga situada en una casilla a su alcance. La

pieza capturada abandonará el tablero y será tu caballo el que ocupe la casilla en que estaba ella.

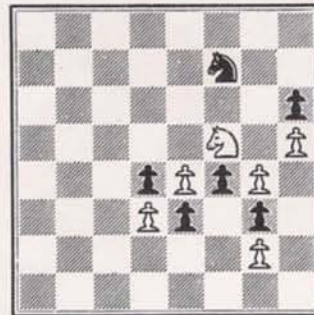
Una Partida con el Caballo



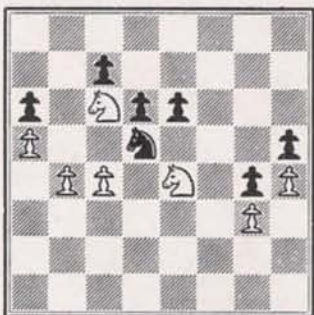
¿Puede el caballo capturar alguna pieza? [A4].



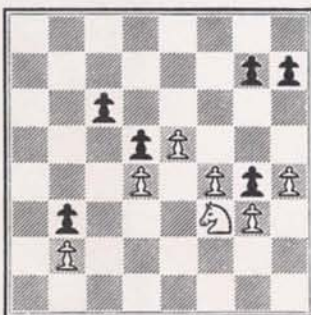
¿Puede capturar el caballo? [A5].



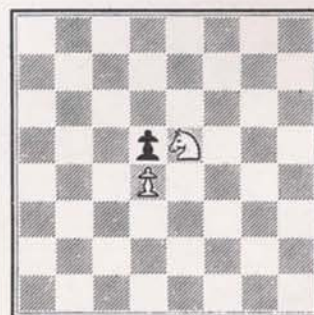
¿Cuántas piezas puede capturar el caballo blanco sin ser capturado a su vez? [A6].



El peón blanco ataca al caballo negro. ¿Puede escapar el caballo? [A7].

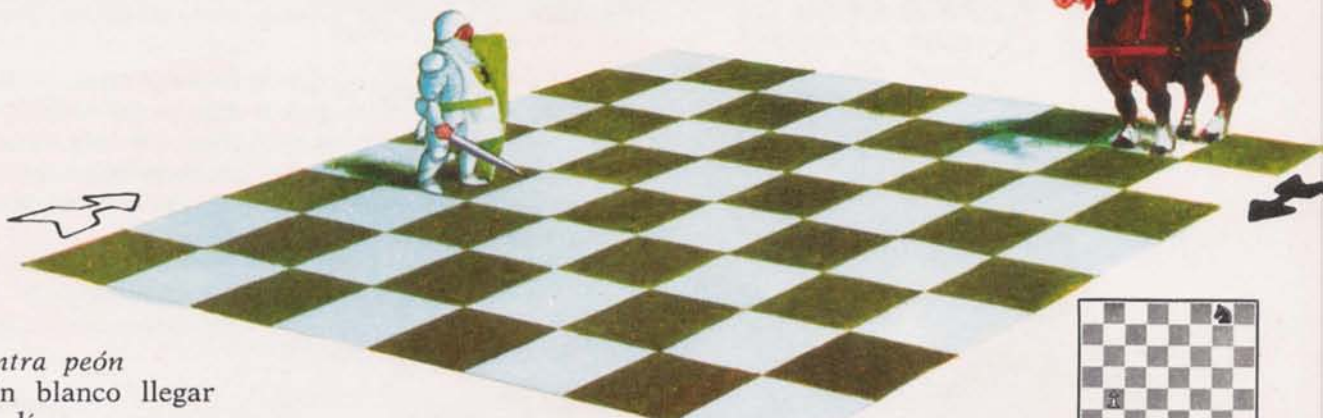


¿Cuántas piezas puede capturar el caballo blanco si realiza dos movimientos cada vez? [A8].



¿Cuántos saltos (o jugadas) como mínimo deberá hacer el caballo para capturar al peón negro? [A9].

Ejercicios con el Caballo



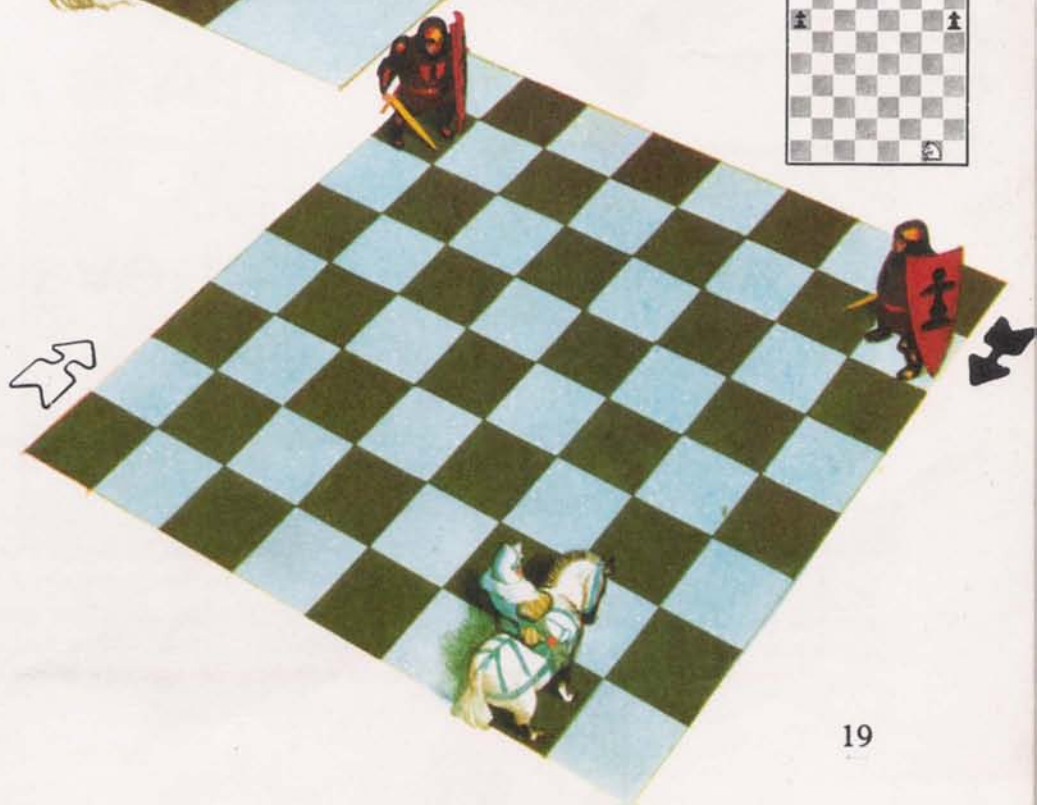
1. Caballo contra peón

¿Puede el peón blanco llegar hasta la última línea y convertirse en dama? ¿Qué puede hacer el caballo negro para impedirsele? Las negras mueven primero [A10].



2. Caballo contra dos peones

¿Conseguirá el caballo blanco capturar a los dos peones negros antes de que «hagan dama»? Las Blancas mueven primero [A11].



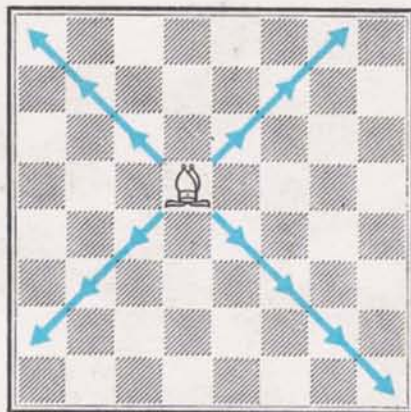
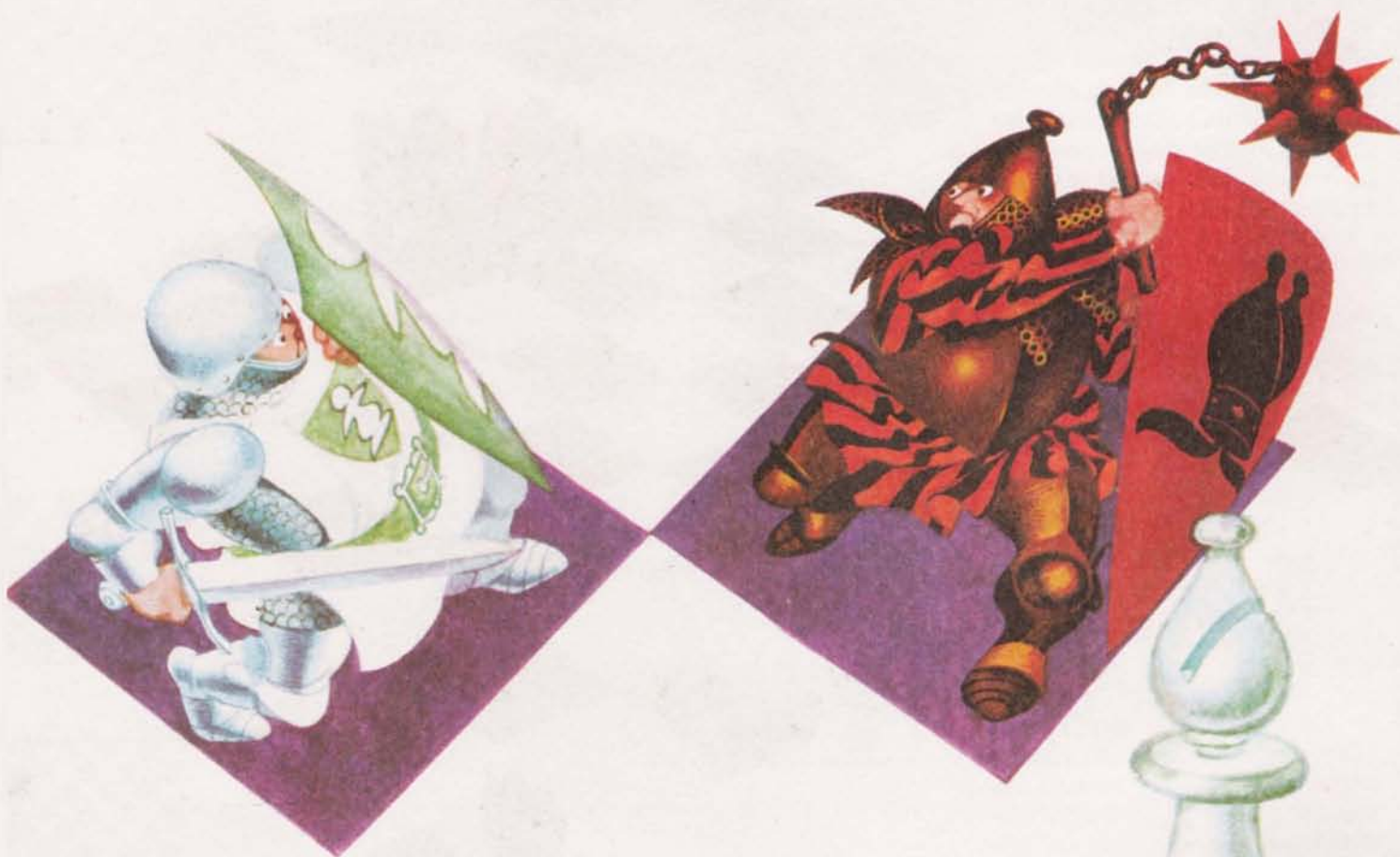
3. Caballo contra dos peones

¿Puede el caballo detener el avance de los 2 peones negros e impedirles que «hagan dama»? Las blancas mueven primero [A12].

El Alfil

El alfil avanza siempre en diagonal. En Inglaterra se le llama «bishop» (obispo), pues en la Edad Media, muchos obispos eran tan poderosos como los príncipes y poseían su propio ejército.

Los árabes, que introdujeron el juego en España y de aquí pasó al resto de Europa, llamaron a esta pieza «al-fil», el elefante. En la India, los elefantes eran utilizados en la guerra para transportar soldados y para romper las defensas enemigas, como en nuestros días hacen los tanques. Tal vez se debiera llamar al alfil comandante de tanques.



El alfil se mueve siempre en diagonal en las cuatro direcciones, de un lado a otro del tablero.

Cómo se mueve el Alfil

El alfil se mueve siempre oblicuamente, siguiendo la dirección de las aspas de un molino. Puede ir de derecha a izquierda o de izquierda a derecha, por todo el tablero, avanzando o retrocediendo.

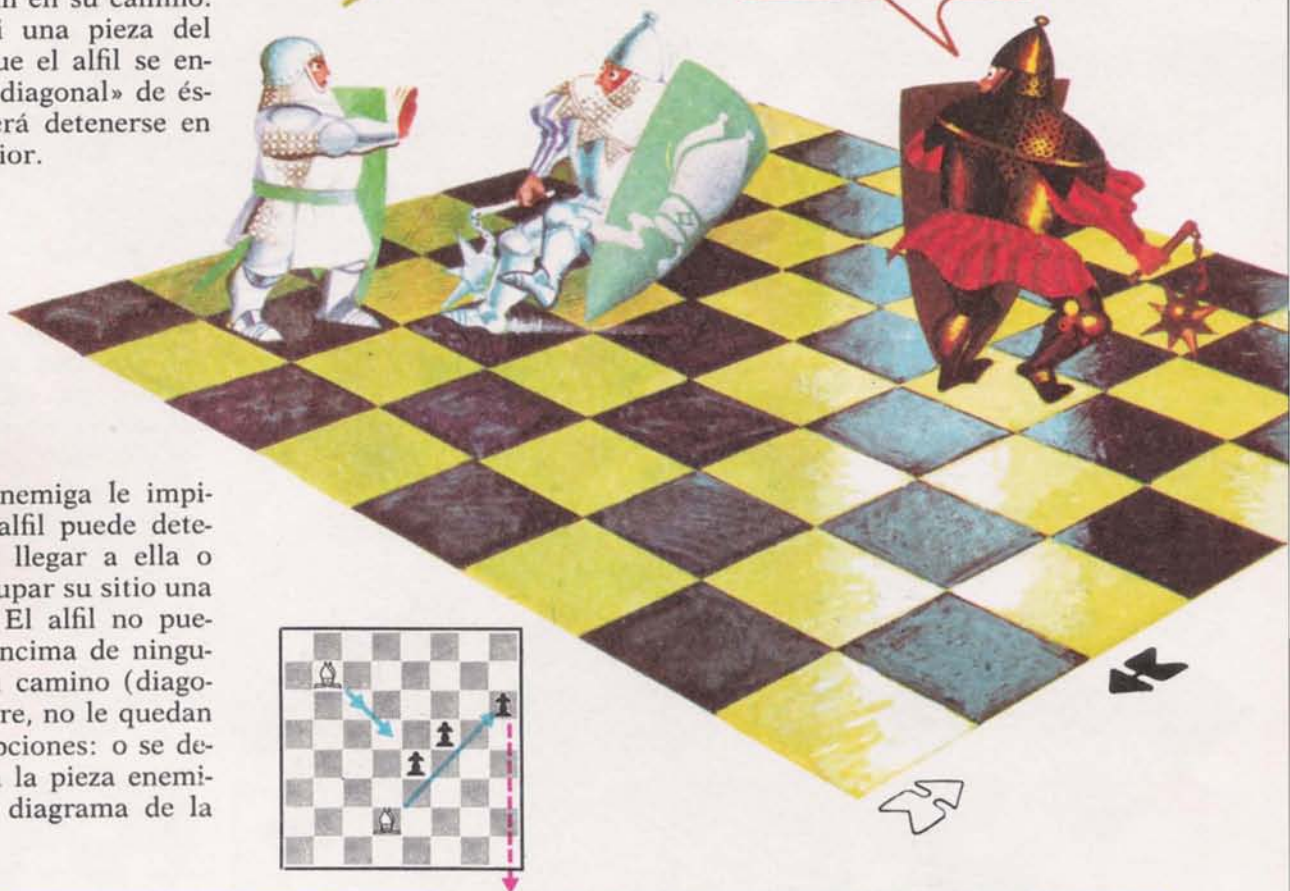
Se dice que los alfiles se mueven diagonalmente o a lo largo de una diagonal. Fíjate bien en el diagrama y date cuenta del sentido de la palabra «diagonal» hasta que lo hayas entendido bien.

Fíjate bien que uno de los alfiles se mueve por las casillas claras (blancas), mientras que el otro lo hace por las casillas oscuras (negras). Los alfiles nunca cambian el color de sus casillas, por eso los dos alfiles de un mismo jugador nunca se encuentran en su camino.

Por esto, si una pieza del mismo color que el alfil se encuentra en la «diagonal» de éste, el alfil deberá detenerse en la casilla anterior.

El alfil tiene que detenerse antes de llegar a otra pieza, o capturarla, si puede.

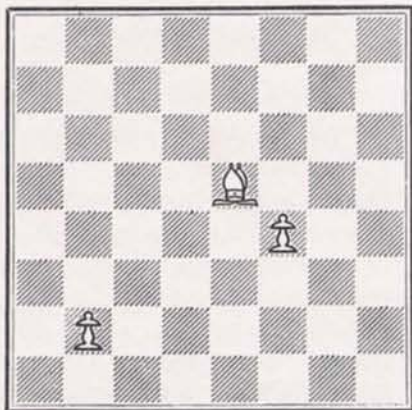
El alfil siempre se mueve en diagonal. Solamente puede moverse por casillas vacías.



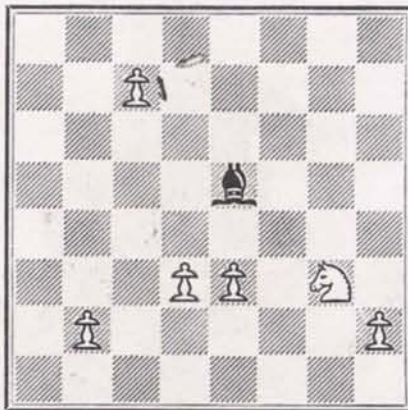
Si una pieza enemiga le impide el paso, el alfil puede detenerse antes de llegar a ella o capturarla y ocupar su sitio una vez eliminada. El alfil no puede saltar por encima de ninguna pieza. Si su camino (diagonal) no está libre, no le quedan más que dos opciones: o se detiene o captura la pieza enemiga. Observa el diagrama de la derecha.



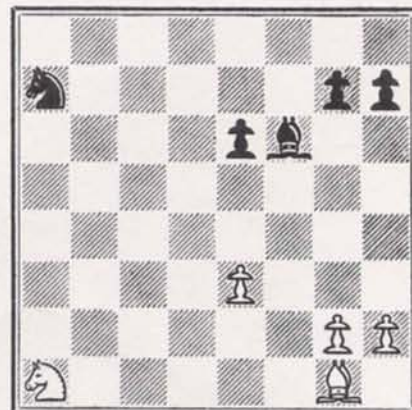
Jugadas con el Alfil



En su diagonal, ¿cuántas casillas puede recorrer el alfil? [A13].



¿A cuántos peones ataca el alfil negro? [A14].



Puedes elegir para jugar las Blancas o las Negras. ¿Qué color elegirías y por qué? [A15].

Ejercicios con el Alfil



1. ¿Cuántos movimientos hay que hacer?

Fíjate en el primer dibujo. ¿Cuántas jugadas ha de hacer el alfil para capturar al peón? Dos jugadas. El alfil puede alcanzar cualquier pieza (o casilla) en dos jugadas. Naturalmente, no debe haber ninguna pieza en su camino.



2. Alfil contra peones

Ahora mira el segundo dibujo. ¿Puede el alfil impedir que los dos peones enemigos lleguen a «hacer dama»?

Inténtalo con un amigo y compruébalo. Al alfil le toca jugar primero [A16].



¡ COLÓCANOS !

3. De nuevo alfil contra peones

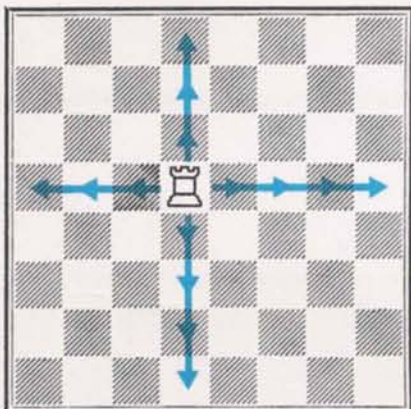
Coloca el alfil blanco en el sitio que ocupa en el tercer dibujo. Di al amigo que juega con las negras que coloque los dos peones donde quiera, en la línea dos de peones negros (línea en que se colocan al empezar). ¿Podrá tu alfil impedir que los peones negros «hagan dama»? Intenta resolver este problema [A17].

La Torre

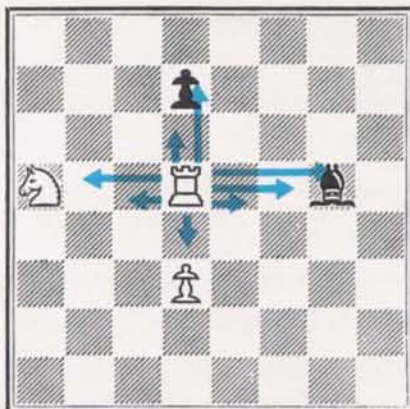


Después de la reina (o dama), la torre es la pieza más importante. Por eso le hemos dado el grado de coronel, jefe de un regimiento y segundo jefe del ejército de la reina. Se la identifica en seguida por las almenas que se yerguen en lo alto, parecidas a las que coronaban las murallas de los castillos.

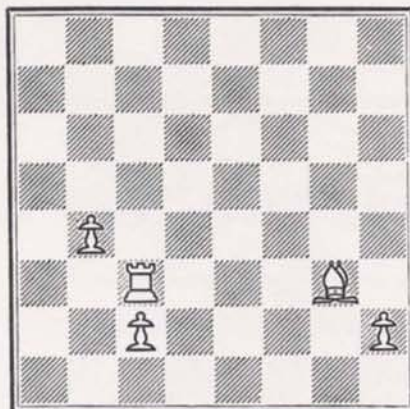
Cómo se mueve la Torre



La torre avanza y retrocede horizontal y verticalmente.



Ante una pieza enemiga, la torre se detiene o se la come.



¿A cuántos cuadros puede moverse la torre? [A18].

La torre puede moverse en cuatro direcciones, en línea recta: de abajo arriba y de arriba abajo por las columnas; de derecha a izquierda y de izquierda a derecha, a lo largo de las líneas.

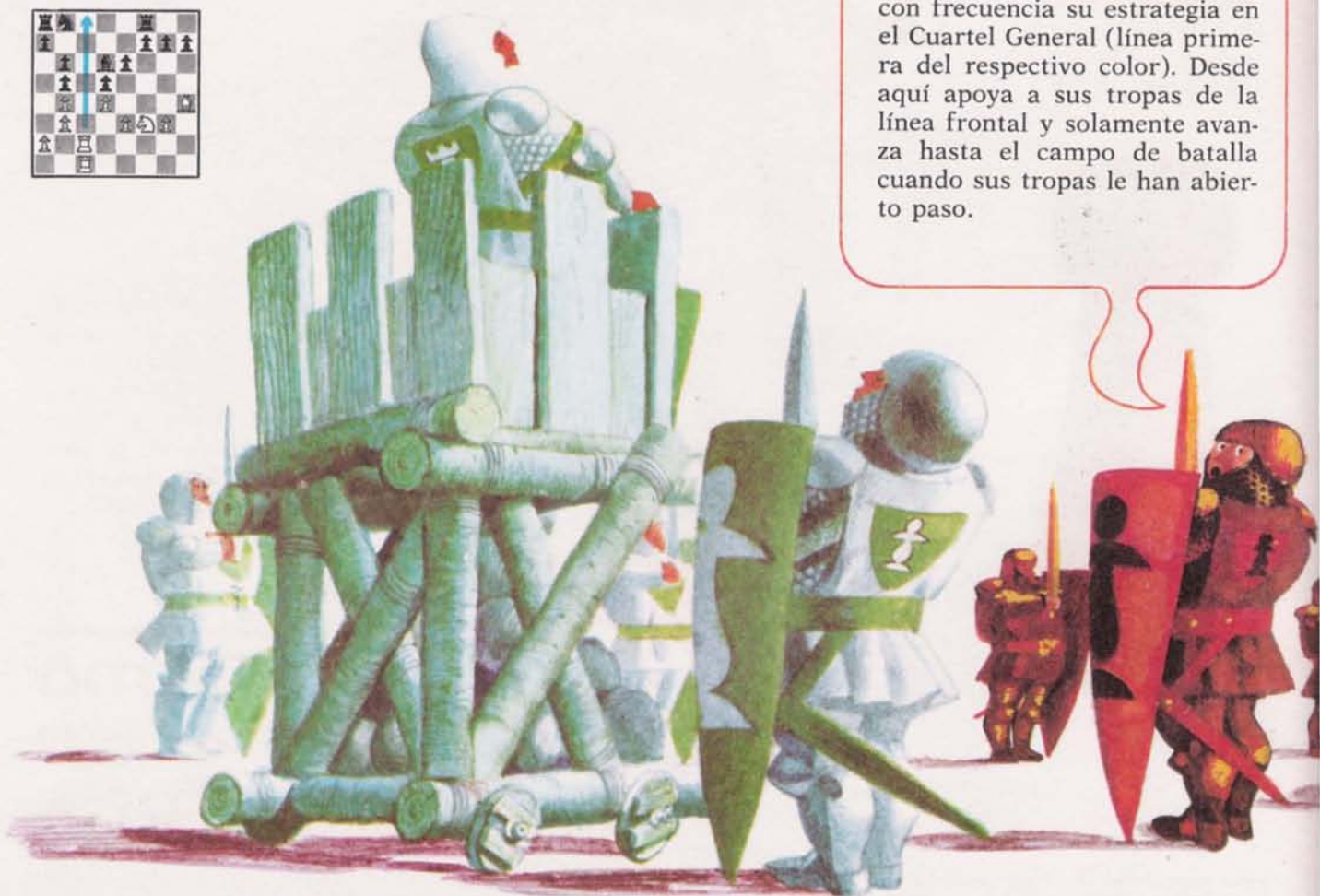
La torre sólo puede avanzar por las casillas vacías. Esto quiere decir que cuando una pieza de su mismo color le corta el camino, la torre ha de detenerse antes de llegar a ella.

Si la torre encuentra en su camino una pieza enemiga, tiene que detenerse o capturarla y ocupar su casilla.

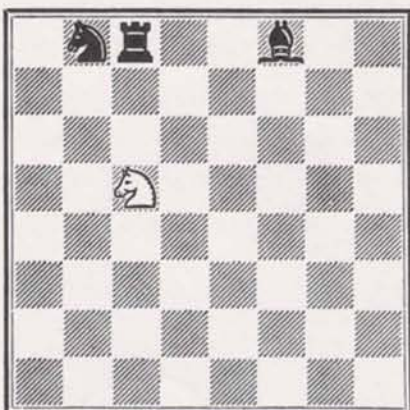
La torre no puede saltar por encima de ninguna pieza. Si un adversario le corta el camino, o bien se detiene (porque no le interese comérselo) o lo captura y ocupa su casilla.



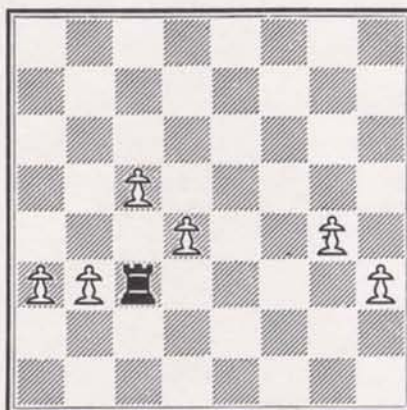
Como los oficiales superiores de un ejército, la torre prepara con frecuencia su estrategia en el Cuartel General (línea primera del respectivo color). Desde aquí apoya a sus tropas de la línea frontal y solamente avanza hasta el campo de batalla cuando sus tropas le han abierto paso.



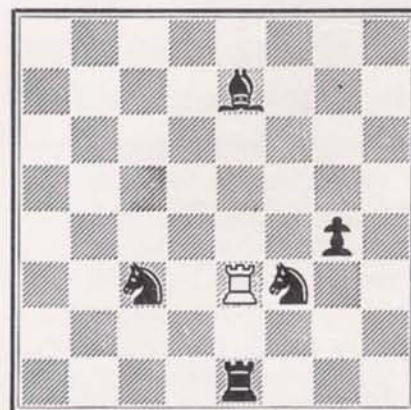
Ejercicios con la Torre



1. ¿A cuántas casillas puede moverse la torre? [A19].



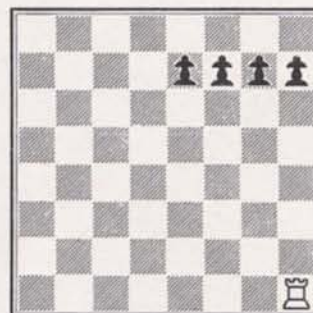
2. ¿A cuántos peones amenaza la torre negra? ¿A cuántos puede capturar sin ser comida? [A20].



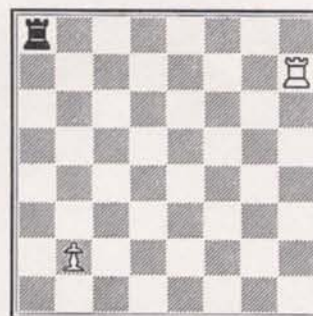
3. ¿Qué pieza puede comerse la torre blanca si, riesgo de ser comida a su vez? [A21].

Jugadas con la Torre

1. Juegan las Negras. ¿Dejará la torre blanca que uno de los peones negros «haga dama»? Jugad con las Blancas una vez cada uno [A23].

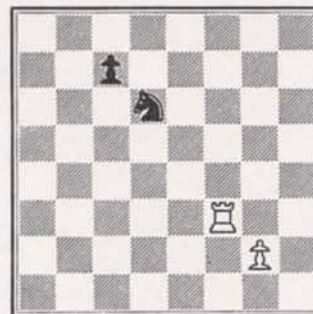


2. Juegan las Blancas. ¿Podrá la torre negra impedir que el peón blanco «haga dama»? ¿Lo conseguirá sin ser capturada por sus adversarios? Jugad alternativamente con Blancas y Negras [A24].

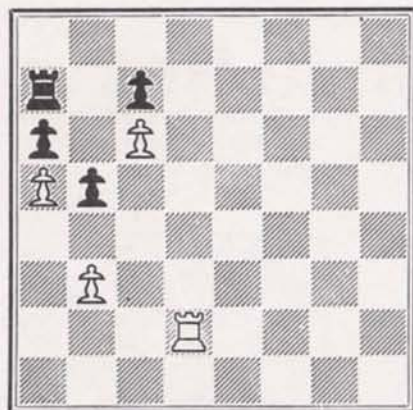
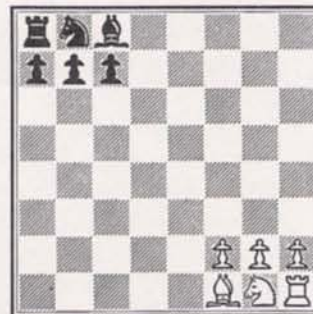


3. Juegan las Negras. Ahora podrás comprobar qué pieza es más fuerte, la torre o el caballo. Cada jugador ha de intentar, antes que nada, hacer que su peón «haga dama» primero o capturar las dos piezas enemigas.

Volved a jugar esta misma partida, pero sustituid el caballo negro de la primera partida por un alfil negro. Ahora comprobarás cuál de estas tres piezas es la más poderosa: el alfil, el caballo, o la torre [A25].



4. Un combate decisivo. En esta partida, tú y tu adversario disponéis de más piezas que en ninguna de las partidas jugadas hasta ahora. Cada jugador ha de intentar que uno de sus peones «haga dama» primero o capturar a todos sus adversarios. Es una partida importante. Juégala con tu amigo *al menos* diez veces. ¿Cuál de los dos alcanzará más victorias?



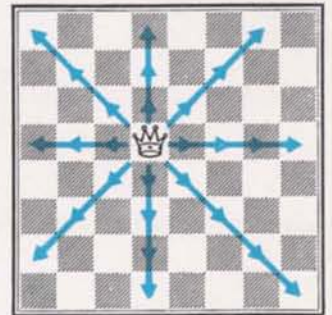
4. Ahora te toca jugar; puedes elegir las Blancas o las Negras. ¿Cuáles escogerás y por qué? [A22].

La Reina (o Dama)

La dama es la pieza más poderosa del juego y la más valiosa después del rey. Como general en jefe del ejército, al comienzo de la batalla (partida) permanece junto al rey, para protegerlo y disponer con él el plan de batalla.

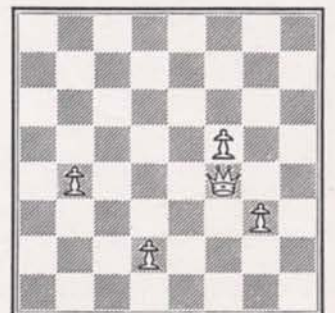
Como se trata de una pieza tan valiosa, no debe entrar en acción demasiado pronto, pues podría caer en una emboscada. Cuando se mueve, lo hace con grandes precauciones, casi siempre escoltada por un guardaespaldas.

Cómo se mueve la Reina



Ejercicios con la Reina

1. ¿Cuántas casillas puede recorrer libremente la dama? [A26].





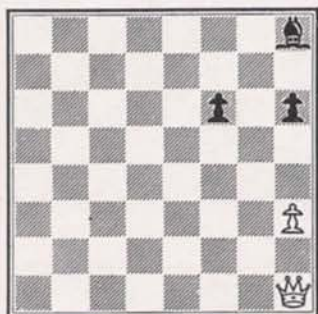
¡Cuidado
con la
Dama!



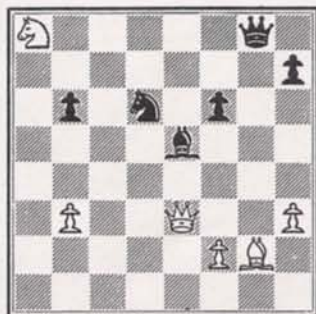
Tal y como lo ves en el diagrama de la izquierda, la dama puede moverse como una torre y como un alfil. Puede, por lo tanto, moverse en ocho direcciones.

Como la torre y el alfil, la dama *no* puede saltar sobre ninguna pieza, amiga o enemiga. Tiene que o detenerse ante ellas o (si es enemiga) capturarla.

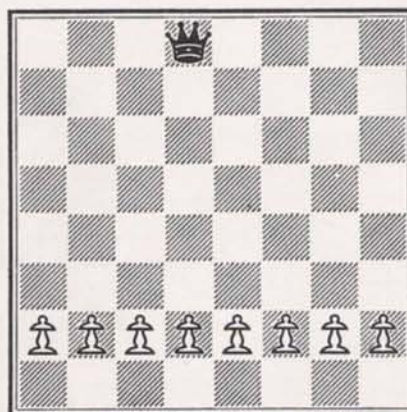
2. ¿Qué mínimo de jugadas tendrá que hacer la dama para comerse al alfil negro? Juegan las Blancas [A27].



3. Te toca elegir color para jugar. ¿Elegirás Blancas o Negras? ¿Por qué? [A28].



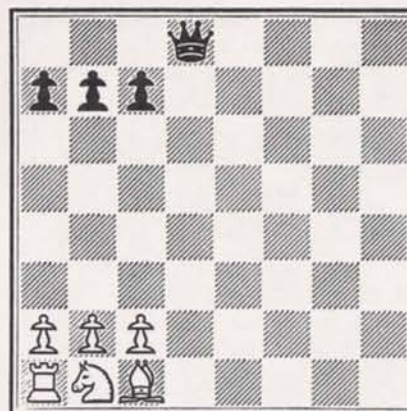
Una Partida



1. Una dama contra todos los peones

¿Conseguirá la dama negra capturar a todos los peones blancos antes que uno de ellos «haga dama»?

Jugad una vez cada uno con la dama [A29].



2. Una dama contra una torre, un caballo y un alfil

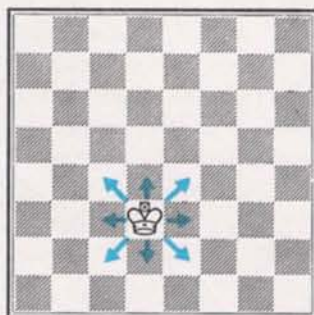
Las Blancas juegan primero. El vencedor es el que captura todas las piezas del adversario. No olvides que, si uno de tus peones llega a la última casilla, podrás tener *más de una dama*. Ésta es la partida más difícil hasta ahora, por lo que no debes desanimarte si cometes errores al principio. Adquirirás buena práctica en la utilización de todas las piezas estudiadas hasta aquí.

El Rey



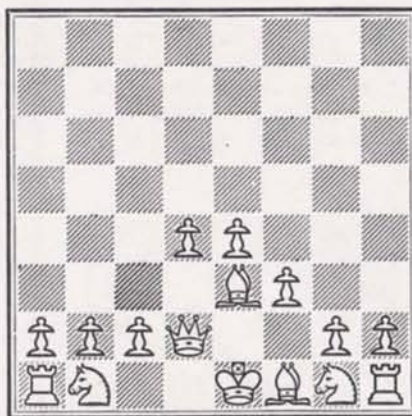
Cómo se mueve el Rey

El rey, como su dama, puede moverse en todas direcciones, pero no puede recorrer más que una casilla en cada jugada. Es importante recordar que el rey puede capturar cualquier pieza enemiga situada en una de las casillas próximas a él.

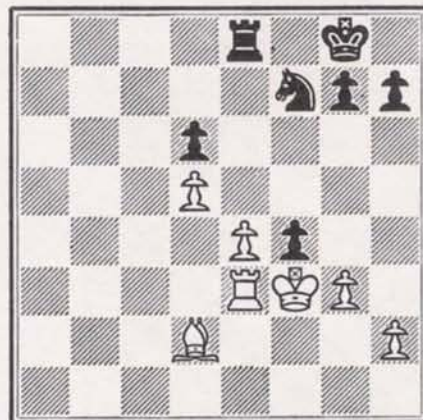


El rey es la pieza más importante del juego. Si es capturado, la batalla ha terminado y la partida está perdida. Esto quiere decir que tenemos que protegerlo en todo momento. Esto resulta difícil, porque el rey no puede moverse con rapidez para ponerse fuera de peligro.

Ejercicios con el Rey



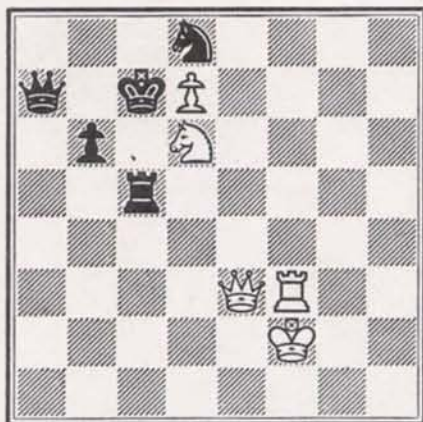
¿A cuántas casillas puede ir el rey?
[A30].



¿A cuántas casillas puede moverse el rey blanco? ¿Puede comerse alguna pieza? [A31].

¡ATENCIÓN!

El rey es una pieza muy especial y existen algunas cosas muy importantes que debes saber. Son tan importantes que te las vamos a explicar en dos secciones. Son «jaque» y «jaque mate».



¿Cuántas piezas puede capturar el rey negro? [A32].



Jaque...

Cuando el rey puede ser capturado por una pieza enemiga se dice que el rey está «en jaque». La palabra jaque procede del persa «Shah», que significa rey. Todavía en nuestro tiempo, el soberano de Irán tiene el título de Sha.

Cuando muevas una pieza de forma que amenace al rey enemigo tienes que avisar a tu adversario de que su rey está en peligro, diciendo «jaque». Cuando dices «jaque» estás diciendo realmente «Shah» o «Rey» o «atención a tu rey».

Cuando un rey está en jaque, se tiene que elegir entre una de estas tres soluciones:

1. Capturar la pieza que amenaza directamente al rey.
2. Colocar una de las piezas propias entre la pieza adversaria y el rey amenazado, para protegerlo. Entonces decimos que hemos «interpuesto» una pieza.
3. Mover al rey para que deje de estar en jaque.

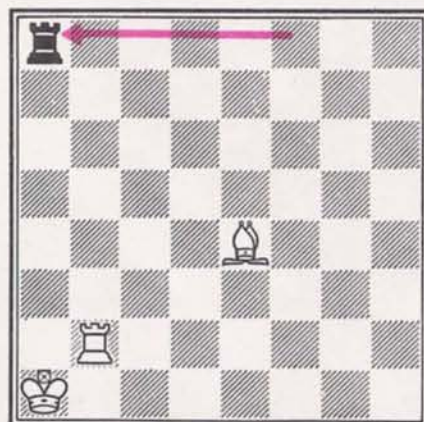
Si reflexionas un poco, comprenderás en seguida que, si tu rey está amenazado por un caballo, la solución 2 explicada arriba no puede salvar a tu rey. ¿Podrías decir por qué?

Recuerda que el rey no debe moverse a una posición en que quede en jaque, ya que entonces el rey sería capturado, con lo que terminaría la partida.

Dos reyes no pueden estar uno junto al otro. ¿Por qué?

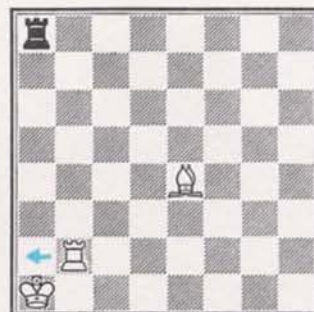
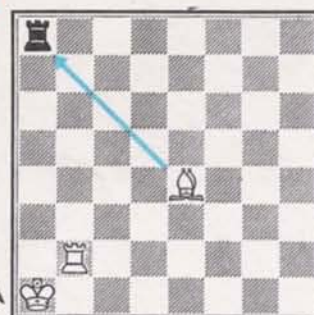
Jaque al Rey

Las Negras acaban de colocar su torre en el ángulo. Ninguna pieza (blanca o negra) se interpone entre la torre negra y el rey blanco.

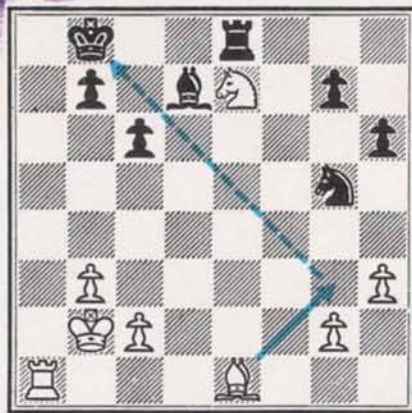


Las Negras anuncian «jaque». Las Blancas tienen que hacer algo inmediatamente. Observa los diagramas.

1. El alfil puede capturar a la torre negra.
2. La torre blanca puede interponerse.
3. El rey puede moverse, eludiendo el jaque.



Jaque Mate



Fíjate en el dibujo y en el diagrama. El alfil blanco se mueve y ataca al rey negro. Las Blancas anuncian: «Jaque».

¿Puede el alfil blanco ser capturado? ¡No!

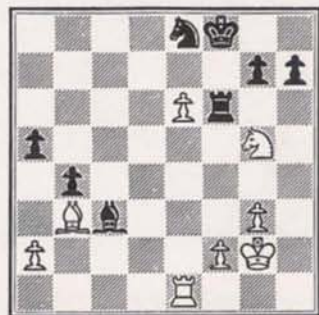
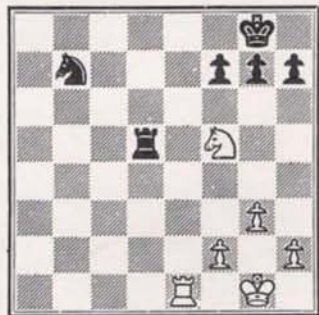
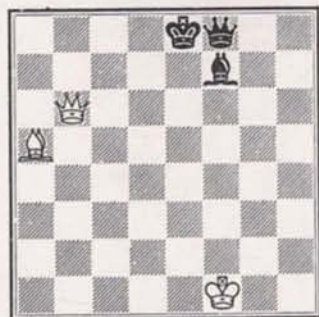
¿Podrían las Negras interponer alguna pieza entre el alfil blanco y el rey negro? ¡No!

¿Puede moverse el rey negro sin caer otra vez en jaque? ¡No!

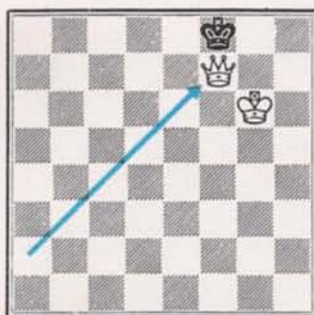
El rey negro se encuentra en «jaque mate» y las Blancas han ganado la partida. La expresión «jaque mate» proviene del persa «shah mata» que significa «el rey ha muerto».

El ejercicio del jaque mate es el más importante

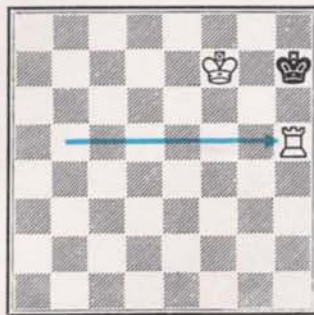
En cada uno de estos 3 casos, las Blancas pueden dar jaque mate en una sola jugada. ¿Sabes cómo lo hacen? Si no lo sabes, coloca las piezas en tu tablero e inténtalo [A33, A34 y A35].



Más Jaques Mates

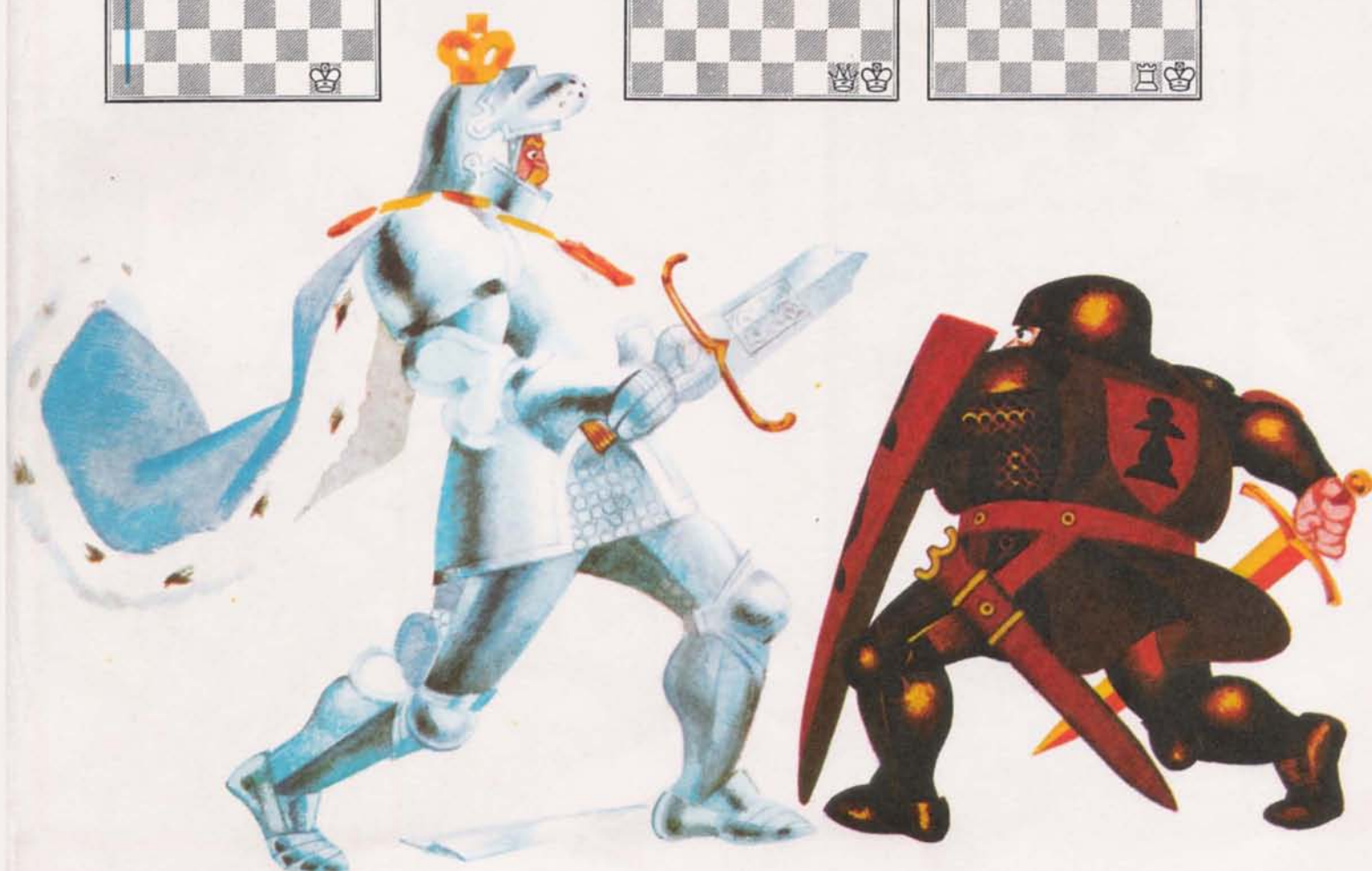
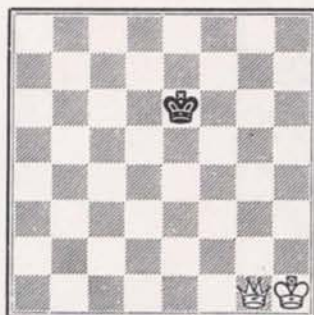


He aquí tres diferentes clases de jaque mate. Fíjate atentamente en cada uno de los diagramas, hasta que estés seguro de que los comprendes.

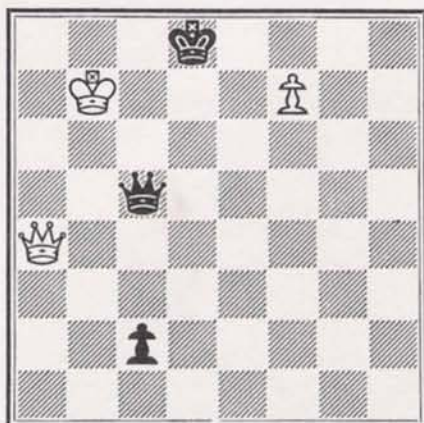


Observa cómo en el diagrama del centro, a la izquierda de esta página, el rey negro se ha visto obligado a colocarse frente al rey blanco, lo que le impide alejarse del borde del tablero. Por esto la torre blanca puede darle jaque mate con facilidad. Coloca ahora las piezas en tu tablero, tal y como están dispuestas en los dos diagramas inferiores. Mira cuántas jugadas necesitarás para dar un jaque mate similar a los de los dos primeros diagramas.

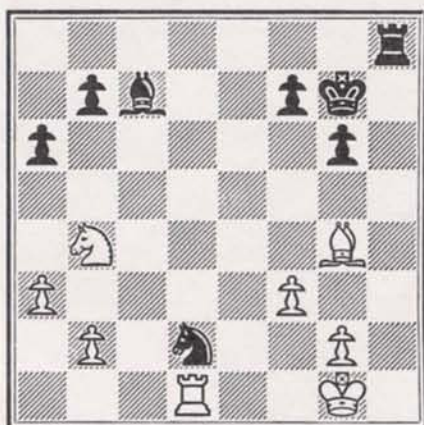
Juegan las Blancas. Si has comprendido bien el manejo de las piezas, tendrás que dar jaque mate con la reina en 9 jugadas, y tendrás que hacer 16 jugadas para dar jaque mate con la torre.



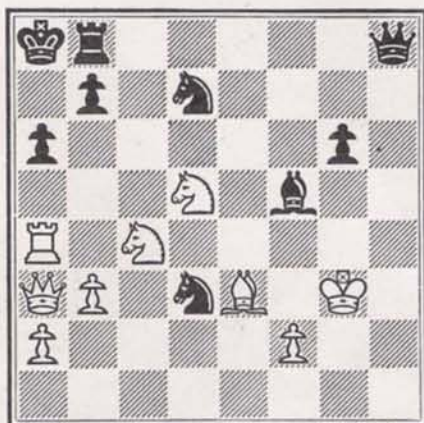
Jaque Mate de nuevo



He aquí un jaque mate sencillo para las Blancas. Pueden darlo en una jugada. ¿Sabrías decir cómo? [A36].



Ahora toca mover a las Negras y dar jaque mate a la primera jugada. ¡Observa el diagrama! [A37].

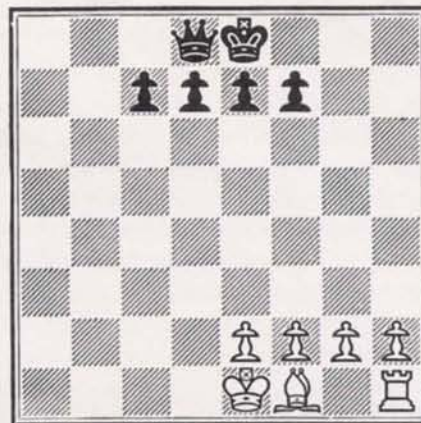


Las Blancas mueven y dan jaque mate en una jugada. Pero, si las Negras jugasen primero, darían también jaque mate en una jugada. Encuentra ambos mates [A38].



Una Partida con el Rey



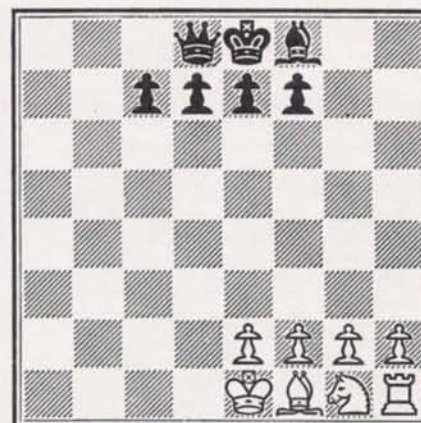


1. Rey y dama contra rey, torre y alfil

Coloca las piezas como se indica en el diagrama. Comprueba si el alfil y la torre blancos juntos son más fuertes que la dama enemiga.

El vencedor será quien logre dar jaque mate a su adversario. Si ninguno de los dos jugadores lo consigue, la partida acabará en tablas (empate). No olvides que los peones pueden «hacer dama».

Atención: Si el alfil y el rey de las Blancas se quedan solos ante el rey de las Negras, las Blancas no darán nunca jaque mate. La partida será tablas.



2. Rey, dama y alfil contra rey, torre, alfil y caballo

Practica ahora este juego utilizando dos piezas suplementarias en el tablero. Comprueba si es más fácil, para uno de los jugadores, dar jaque mate al otro. Toma nota de cuántos juegos terminan tablas y cuántos en jaque mate.

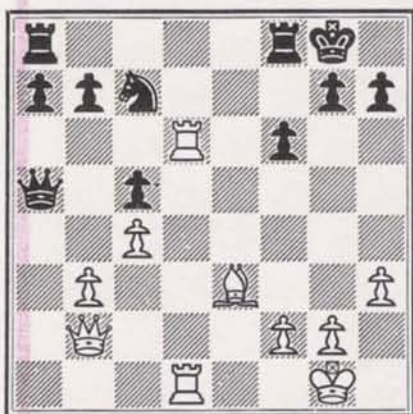
El Ataque

Antes de poder capturar una pieza enemiga, hay que ATACARLA. *Antes de atacar*, observa atentamente el tablero y asegúrate de dos cosas:

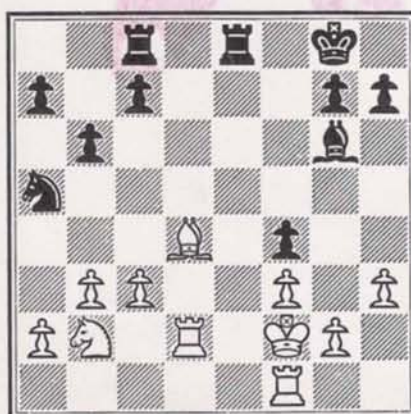
1. Que la casilla que vas a ocupar para iniciar el ataque NO SE ENCUENTRA AMENAZADA.
2. Que no pierdas una pieza más importante que la que quieres capturar al adversario.

Coloca las piezas como se indica en el dibujo de al lado. La dama quiere atacar a la torre negra. Hay cuatro casillas a las que puedes mover la reina para hacerlo.

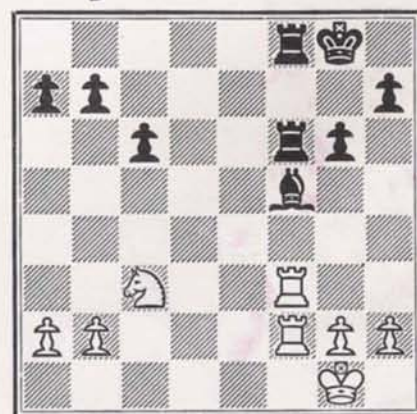
Dos de estas casillas son PELIGROSAS; la tercera es INSEGURA. Por lo tanto, sólo una casilla SEGURA. Las casillas PELIGROSAS son la número 2 y número 3; la casilla que no ofrece seguridad es la número 1. ¿Por qué? La CASILLA SEGURA es la número 4. ¿Por qué? [A39].



1. Juegan las Blancas. Pueden atacar y, en una sola jugada, hacer caer a la dama negra en una trampa. ¿Cuál es la jugada de las Blancas? [A40].



2. Juegan las Negras. Tres piezas negras pueden atacar al alfil blanco en una sola jugada. ¿Cuáles son? ¿Cuál es la mejor? ¿Por qué? [A41].



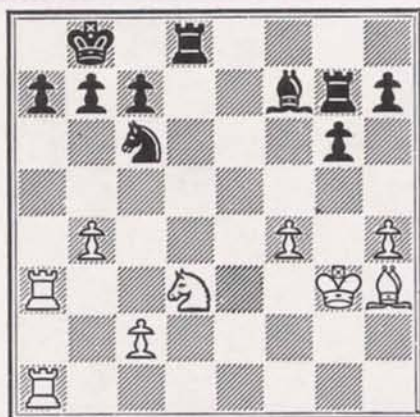
3. Las Blancas juegan. Un alfil negro bloquea su ataque, impidiéndoles capturar a la torre negra. ¿Qué pueden hacer las Blancas? [A42].

Como acabamos de ver en el ejercicio número 3, puedes atacar a una pieza enemiga sin intención de capturarla. Algunas veces hay que atacar al adversario que te impide el paso para obligarle a moverse.

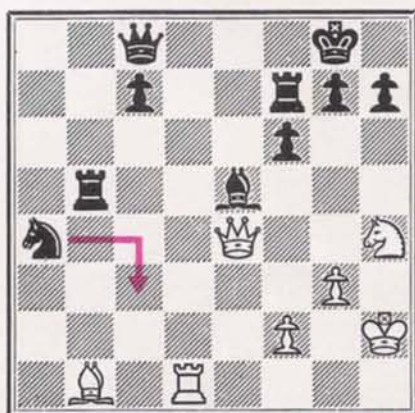
Cuando hagas estas jugadas procura atacar con una pieza de menos valor que la pieza atacada. Por ejemplo, ataca a un alfil o a un caballo con un peón, a una torre o a la reina con un alfil o un caballo. No olvides esta regla importante cuando desees que el adversario mueva una pieza que te molesta.

Fíjate en el dibujo inferior. Las Negras sólo pueden ganar si uno de sus peones hace dama. Pero sus dos peones están bloqueados. ¿Qué pueden hacer? Sencillamente, dar jaque al rey blanco con el caballo. Esto obliga al rey blanco a moverse según se indica y uno de los peones negros quedará libre.

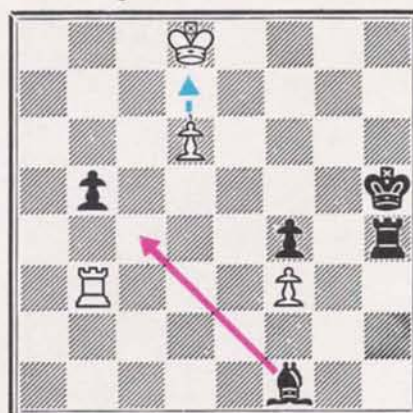
El rey negro se mueve entonces según se indica. Las Blancas no pueden impedir ahora que el peón negro haga dama en tres jugadas. Coloca las piezas en el tablero y practica estas jugadas.



4. Juegan las Blancas. La torre blanca quiere capturar al peón negro que se encuentra junto al rey y amenazar con jaque mate. Como el caballo negro lo defiende, ¿qué harán las Blancas? [A43].



5. El caballo negro está amenazado, pero piensa que puede efectuar un astuto movimiento, según se indica. ¡Ataca simultáneamente a la dama, la torre y el alfil de las Blancas. ¿Qué harán las Blancas? [A44].



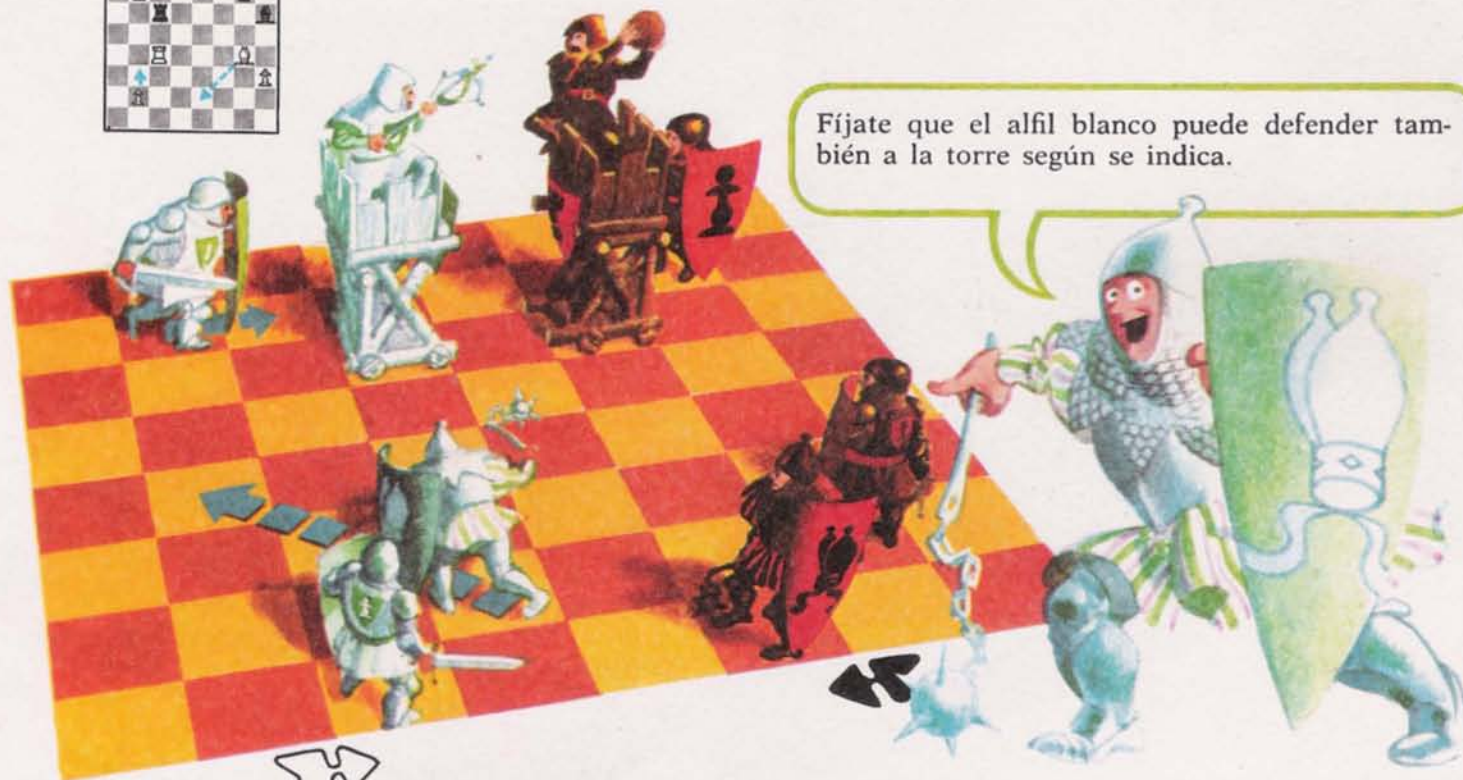
6. Las Negras atacan a la torre blanca según se muestra. Las Blancas no se dan cuenta de esta amenaza y avanzan tranquilamente un peón hacia su rey. ¿Qué harán las Negras? ¿Por qué? [A45].

La Defensa

Cuando atacan a una de tus piezas, tienes a tu disposición tres formas de salvarla, tres maniobras que sirven también para eludir un jaque a tu rey (consulta la página 29).

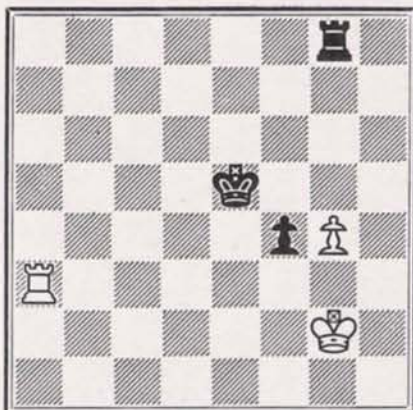
Puedes capturar la pieza que ataca a la tuya; puedes interponer otra de tus piezas, o puedes mover la pieza atacada por el adversario.

Pero cuando la pieza que te amenazan no es tu rey, existe una CUARTA maniobra. Puedes DEFENDER la pieza atacada. Esto significa que puedes mover otra pieza para apoyar a la pieza amenazada, de forma que, si el adversario captura a tu pieza, tú puedes capturar la suya. Mira bien el dibujo. La torre negra ataca a la torre blanca. Las blancas pueden defender su torre avanzando su peón que, como muestra el dibujo, protegerá a la pieza amenazada. Si ahora las Negras capturan a la torre blanca, las Blancas capturarán a la torre negra con su peón.

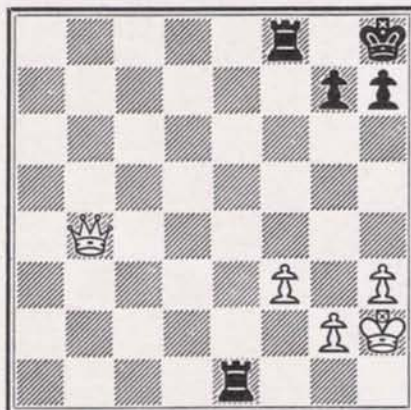


Fíjate que el alfil blanco puede defender también a la torre según se indica.

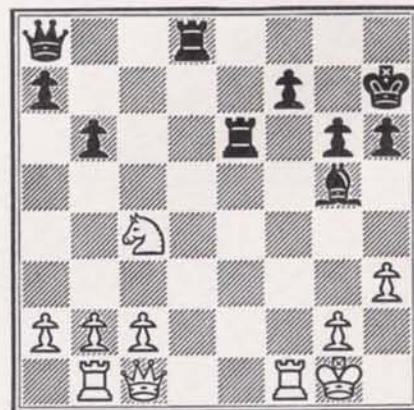
Ejercicios de Defensa



1. Las Blancas juegan. La torre negra ataca al último peón blanco. ¿Cómo lo defenderán las Blancas? [A46].

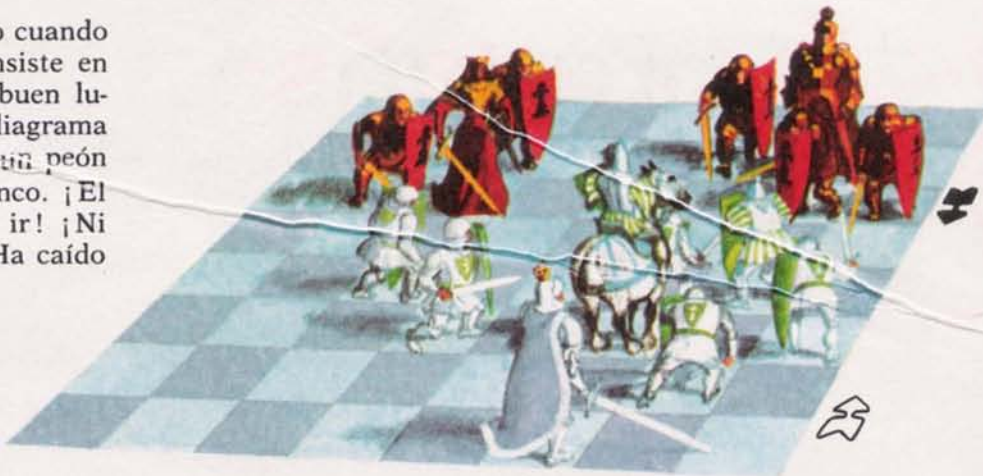


2. Juegan las Negras. La dama blanca ataca, al mismo tiempo, a las dos torres negras. ¿Qué tienen que hacer las Negras? [A47].

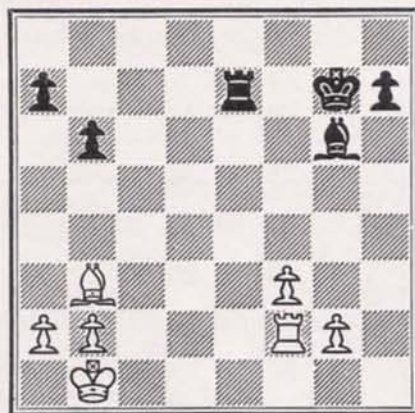


3. Juegan las Blancas. La dama blanca está amenazada. ¿Cómo puede defenderse? Recuerda: ¡El ataque es la mejor forma de defensa! [A48].

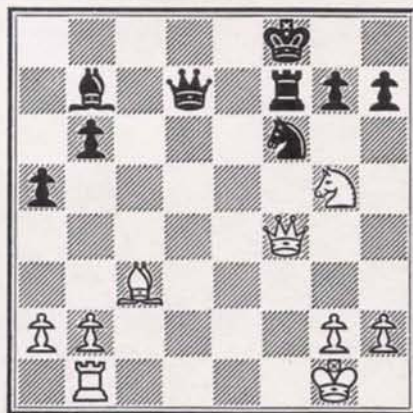
Existe aún otra manera de salir del paso cuando una de tus piezas está amenazada. Consiste en atacar tú a una pieza enemiga. Es de buen luchador defenderse atacando. Mira el diagrama de abajo. Juegan las Negras. Adelantan un peón con las intención de atacar al alfil blanco. ¡El alfil no tiene ninguna casilla a la que ir! ¡Ni puede capturar al peón que le ataca! ¡Ha caído en una trampa mortal!



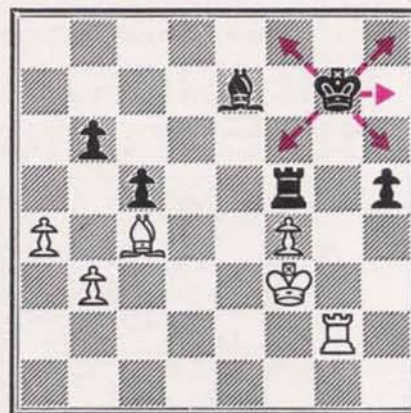
Pero, ¿no hay ninguna forma de escapar! ¡Claro que sí! ¡Atacando! Las Blancas mueven su caballo (diagrama siguiente). Ahora es la dama negra la que está amenazada. Las Negras deberán intentar salvar la más poderosa de sus piezas. Ahora, las Blancas han encontrado un camino de escape para su alfil, gracias al apoyo del caballo. Con este ataque, las Blancas han defendido con éxito a su alfil.



4. Juegan las Blancas. El rey blanco está en jaque. Las Blancas pueden efectuar cuatro movimientos, pero solamente uno puede salvarlo del jaque mate. ¿Puedes averiguarlo? [A49].



5. Juegan las Negras. Si mueven la torre amenazada, el caballo blanco dará jaque al rey comiéndose el peón situado en el extremo derecho. ¿Cómo pueden evitarlo las negras? [A50].



6. El rey negro está en jaque y tiene cinco posibles movimientos. Uno de éstos proporciona a las Blancas jaque mate a la primera jugada. Averigua qué casilla debe evitar el rey negro [A51].

Enroque

Antes de atacar a tu adversario, asegúrate de que tu rey no corre ningún peligro. En el ajedrez existe un movimiento especial que te ayuda a ello. Se llama ENROQUE. Esta combinación permite que las dos torres puedan proteger al rey.

He aquí cómo se hace este movimiento especial:

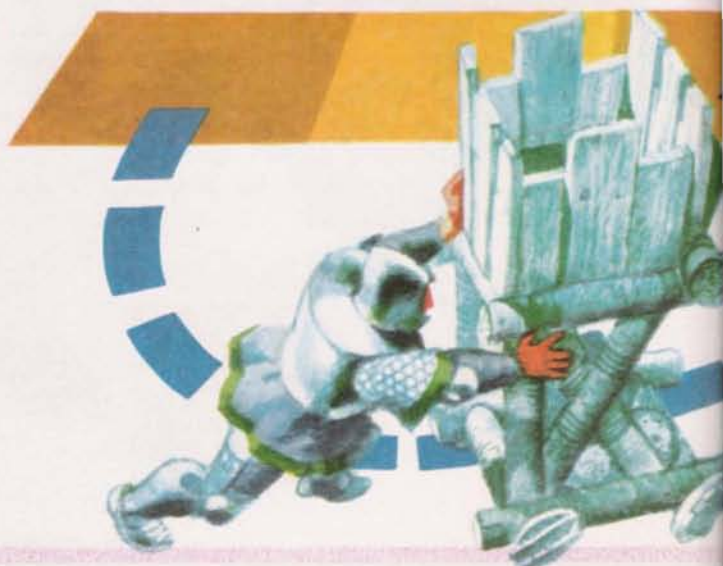
1. Mueve tu rey dos casillas, a la derecha o a la izquierda, en la línea que ocupa.
2. Ahora mueve la torre del lado hacia donde has movido el rey, y pásala a la casilla próxima al rey, pero *al otro lado*. Si miras atentamente los dos dibujos, lo entenderás por completo.

Coloca las torres y el rey en el tablero y haz ejercicios de enroque *largo* y de enroque *corto*, hasta que sepas hacerlo perfectamente.

Muy bien. Pero hay otras cosas que debes saber acerca del enroque. Son éstas:

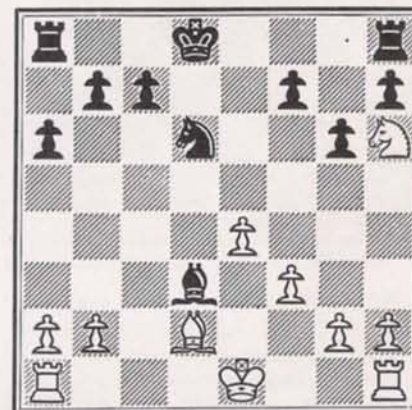
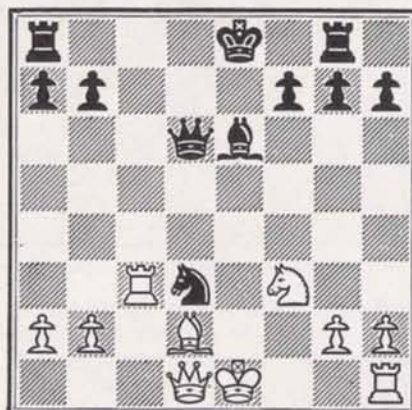
1. Para poder *enrocarte* es indispensable no haber movido antes ni el rey ni la torre.
2. Entre el rey y la torre, las casillas deben estar *vacías*.
3. El rey no tiene que estar *en jaque*.
4. El rey no debe estar en jaque al iniciar el enroque, ni quedar en jaque después del enroque. El enroque es el único movimiento que permite desplazar dos piezas al mismo tiempo y también es la *única* jugada que permite al rey moverse más de una casilla.

Naturalmente, sólo puedes enrocarte *una vez* en cada partida. Generalmente es mejor enrocarte *al lado del rey* en el tablero.



Ejercicios de Enroque

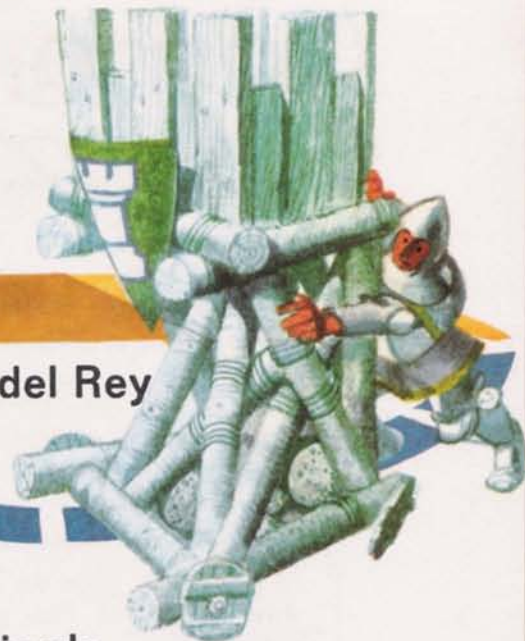
Examina con cuidado estas tres posiciones. ¿Pueden enrocar las Blancas? ¿Y las Negras? Reproduce estas situaciones en el tablero [A52, A53, A54].



El Rey se mueve dos casillas a su derecha



La Torre se coloca a la izquierda del Rey



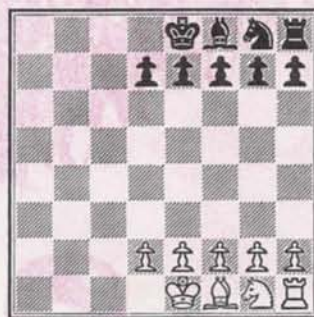
El Rey se mueve dos casillas a su izquierda



La Torre se mueve a la derecha del Rey



Juego en el lado del Rey



Ahora tienes la ocasión para practicar todo lo que has aprendido tan rápidamente. Coloca las piezas como en el diagrama de arriba y juega en el lado del rey con un amigo. Hacedlo varias veces y jugad con las Blancas por turno, que son las que mueven primero. La partida debe terminarse con la victoria de uno de vosotros o tablas.

- Cuando uno de los jugadores da jaque mate a su adversario, gana la partida.
- Las tablas se producen cuando ninguno de los dos jugadores puede dar mate al contrario. Esto sucede cuando no quedan en el tablero más que los *reyes*; o solamente *reyes*, *alfiles* y *caballos*. Ninguno puede dar mate al otro. Inténtalo y lo verás.

Aunque no tengáis en el tablero más que la mitad de las piezas, estáis jugando realmente al ajedrez. Tienes muchas cosas que recordar. He aquí algunas de ellas:

- Recuerda el privilegio de los peones en su primera jugada.
- Recuerda que tus peones pueden «hacer dama».
- Recuerda que también los peones enemigos pueden «hacer dama».
- Recuerda el enroque.
- Recuerda que una torre vale más que un caballo o que un alfil.
- Recuerda que debes proteger tus piezas con peones o con cualesquiera otras piezas que puedas utilizar.

Cómo empezar

1. La primera jugada

Coloca las piezas en el tablero y mira atentamente a tu ejército. Si necesitas ayuda, repasa lo explicado hasta aquí.

¡Atención! Lo que vamos a decir vale tanto para las Blancas como para las Negras. Nada más fijarte en tus fichas, te darás cuenta de que no todas están en la mejor posición, tanto para el ataque como para la defensa. Únicamente pueden moverse los peones y los caballos. El rey está encajonado y no puede enroscarse. Tu primera tarea consistirá, por lo tanto, en colocar a tus piezas en las mejores posiciones.

A esto se le llama «desarrollo de fuerzas». Es *importantísimo* recordarlo al empezar la partida. En lenguaje ajedrecístico, este desarrollo se llama «apertura». Lo primero que tienes que hacer es mover dos o tres peones (nunca más) para dejar paso libre a otras piezas. Así podrás mover tus caballos y alfiles (y quizá tu reina) y sacarlos de tu primera línea. Esto te permitirá enroscarte y mover tus torres a lo largo de tu primera línea.

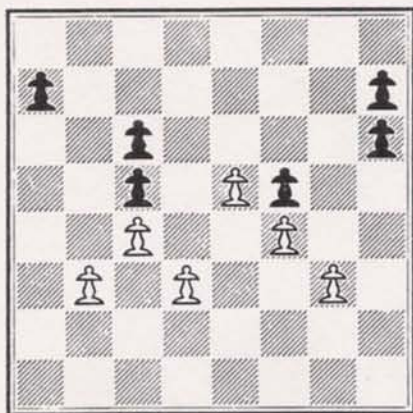
Vamos a ver ahora, una tras otra, estas operaciones.

Al avanzar el peón de rey se abre camino al alfil y a la dama.

Recuerda bien esto:

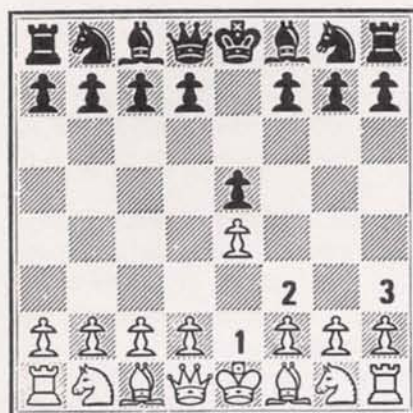
1. No muevas más de dos o tres peones al principio de la partida.
2. Después del enroque, el rey necesita una barrera protectora de peones. Procura no mover ninguno de los tres peones laterales del tablero al comienzo de la partida, sobre todo los tres laterales del lado del rey.
3. La fuerza de los peones reside en su *unidad*. Intenta mantenerlo apoyándose unos a otros. Estudia el diagrama 1.
4. Utiliza los peones para proteger tus piezas.
5. No te apresures a avanzar los peones demasiado lejos. Si los manejas convenientemente, uno de ellos podría muy bien «hacer dama» más tarde.



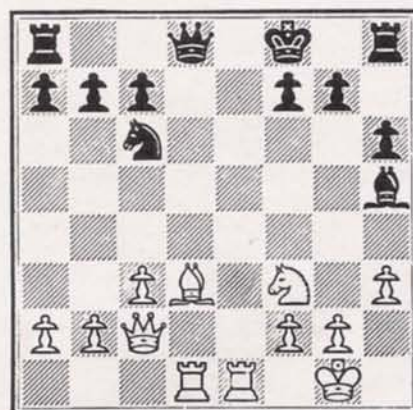


1. Las Blancas han situado bien a sus peones. Forman ahora dos grupos compactos. De esos seis peones, tres están protegidos por otros peones, y esta protección mutua continuará mientras avancen a lo largo del tablero durante la partida.

Los peones negros están mal situados. Se encuentran dispersos en cuatro grupos distantes. Ningún peón protege a otro peón, ni tampoco podrá protegerlo a lo largo de la partida. Además, hay dos grupos de peones «dobladados» (uno detrás del otro). Esto constituye una posición débil.



2. ¿Cuál es la mejor posibilidad de salto que tiene el caballo blanco? [A55].



2. ¿Qué peón hay que mover primero?

Para el primer movimiento, es interesante escoger el peón cuyo avance permita al alfil salir de su casilla. Los dos peones más indicados para este primer movimiento son el peón de dama y el peón de rey. Al avanzar el peón de rey también abre una diagonal para la dama. Por esto muchos jugadores empiezan la partida moviendo dos casillas al peón de rey.

3. Caballos y alfiles

El radio de acción del *caballo* es corto. Lucha cuerpo a cuerpo. Como puede saltar por encima de las otras piezas, su papel es muy útil cuando el «no man's land» (la tierra de nadie o espacio que separa a dos ejércitos) está lleno de combatientes. El caballo domina por igual las casillas blancas y las negras. Puede ser tu pieza de más valor cuando tus otras piezas no tienen espacio para moverse.

¿Cuál es el mejor movimiento del caballo? No hay contestación totalmente correcta. Si repasas la página 17, recordarás que los caballos son más poderosos en el centro del tablero que en los lados. Por eso, si puedes elegir, *normalmente* debes mover tus caballos HACIA el centro del tablero; no alejarlos. Examina el diagrama 2.

El *alfil* es una pieza de radio de acción largo y al principio de la partida no es tan necesario como el del caballo. Pero es una excelente idea hacer avanzar, al comienzo, por lo menos uno de los alfiles, ya que así podrás enrocarte. En la práctica, es mejor el enroque corto, por lo que muchos jugadores mueven el alfil de rey antes que el de reina.

Tus alfiles pueden moverse sin peligro a cualquier casilla siguiendo la diagonal de cada uno (y de color diferente para el alfil de rey y el de reina) hasta la QUINTA línea, ya que en la SEXTA sería comido por un peón enemigo.

Recuerda, sin embargo, que no debes colocar tus alfiles *delante* del peón rey o del peón dama, según los casos, ya que quedarían bloqueados y, para mover estos peones, tendrías que mover nuevamente el alfil.

4. Torres y damas

Ambas constituyen tu artillería pesada y a menudo abren el fuego mortífero sobre el enemigo, desde la retaguardia. No muevas demasiado pronto tu dama al espacio abierto, ya que podría ser atacada fácilmente por un humilde peón y verse obligada a retroceder para salvar la vida. Las torres, situadas en sus alejados ángulos del tablero son las piezas más difíciles para hacerlas entrar en juego, pero no seas impaciente. Si puedes sacar tus piezas (menos el rey, ¡naturalmente!), podrás mover a tus torres al centro de la primera línea, donde quedarás bien situado para dominar las importantes columnas centrales cuando éstas queden abiertas a medida que avance la partida. El enroque te hará más fácil el llevar tu torre al centro. Mira el diagrama 3.

3. Las torres blancas ocupan una excelente posición en el centro de la línea primera. La torre del rey domina la columna abierta delante de la casilla del rey. La torre de dama dominará en seguida la columna de dama, forzando a la reina de las Negras a moverse para no ser capturada. Pero, para esto, las Blancas han de mover su alfil.

Las torres negras se encuentran aún en sus casillas iniciales. Observa, también la dama blanca y el alfil blanco están ambos en la misma diagonal, como dos cañones cargados que apuntasen directamente al corazón del rey negro.

4. El diagrama siguiente muestra la posición de las piezas sobre el tablero después de haber realizado cada jugador seis jugadas. Reproduce este esquema en tu tablero. *Observa que las negras sólo han hecho barbaridades:*

El caballo está desplazado sin objetivo ni razón.

El alfil del rey ha bloqueado al peón de la dama y por ello el alfil de la dama no ha podido salir.

La dama ha sido desplazada antes que el caballo del rey.

Ningún peón ocupa el centro del tablero.

El rey no está bien protegido.

La defensa del rey que deben formar los peones laterales está debilitada.



Las blancas han actuado muy bien
Ocupan el centro del tablero con sus peones.

Junto a ellos los caballos dominan las cuatro importantes casillas del centro del tablero.

El alfil del rey apunta también hacia el centro y hacia el flanco del rey negro.

Como las blancas han realizado el enroque, su rey está seguro, y están preparadas para desplazar la torre del rey al centro de la primera línea.

El alfil de la dama queda libre para moverse a su comodidad.

Sus peones laterales están intactos y siguen siendo fuertes.

Observación: la casilla situada delante del alfil del rey es peligrosa. Al principio de la partida, sólo está protegida por el rey y es vulnerable. Vigila los ataques contra esta casilla y prepárate para sacar ventaja si tu adversario no protege convenientemente esta casilla débil.

Más sobre cómo empezar

5. Importancia del centro

El centro del campo de batalla tiene muchísima importancia al principio de la partida. El jugador que domina el centro mantiene su supremacía y va por buen camino para la victoria. Tienes dos formas de lograr el dominio del centro:

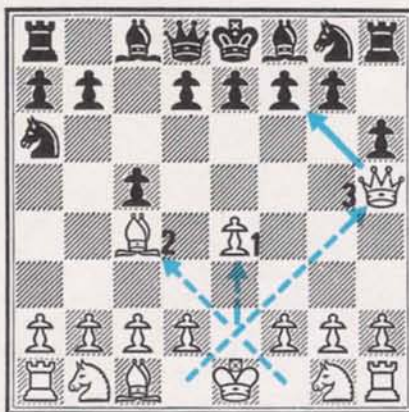
1. Ocupándolo con peones u otras piezas.
2. Amenazándolo desde lejos con una artillería más pesada que la del enemigo.

Si escoges la primera forma, no olvides *proteger* a los peones o caballos que hayas enviado en misión de reconocimiento. Si los proteges convenientemente, al mismo tiempo estarás preparando la potencia artillera de larga distancia, que necesitarás en el segundo caso. Observa el diagrama 4 de la izquierda, como ejemplo de lo que debes hacer y de lo que no debes hacer.

6. Elección de la mejor casilla

Ésta es exactamente la misión del buen ajedrecista: hallar en cada caso la casilla perfecta para situar sus piezas. Los buenos jugadores pasan su vida entrenándose para conseguirlo. Afortunadamente, existen algunas sugerencias que pueden ayudarte:

1. Siempre que tengas libertad para elegir, mueve tus piezas hacia el centro del tablero, o apunta con ellas a ese mismo centro.
2. Si dos de tus peones amenazan a una pieza enemiga, captura con el que quede *más cerca* del centro.
3. Antes de mover una pieza, estudia con cuidado el último movimiento de tu adversario, e intenta operar fuera del alcance de su *próximo* movimiento. Así te percatarás si tienes que prepararte a evitar una amenaza. El diagrama 5 muestra lo que puede suceder si no sigues este consejo.
4. No muevas NUNCA una pieza sin haber reflexionado antes. Lee atentamente lo que sigue.



5. He aquí lo que sucede cuando no se presta atención al plan del contrario. Las negras han realizado tres jugadas mediocres. ¿Puedes decirme por qué han jugado tan mal?

Y lo que es todavía más grave, han jugado sin preocuparse del posible peligro que les puede llegar de las Blancas.

En la cuarta jugada, las Blancas capturan al peón negro de alfil rey, y después... ¡jaque mate!



7. ¡Hay que tener siempre un PLAN!

Tener siempre un plan significa realmente: tener siempre una *razón* para el movimiento elegido. Aunque malo, es mejor un mal plan que ninguno. Naturalmente, a veces hay que *cambiar* de plan. Tienes que estar dispuesto a modificar tu plan si tu adversario contraataca de repente o hace un movimiento que te permite mejorar tu plan.

Cada movimiento que hagas debe tener un objetivo concreto, que puedas expresar en palabras. Empieza por preguntarte: «¿Por qué hago este movimiento?». Si no puedes contestarte con claridad, ¡no lo hagas!

La mayor parte de los movimientos son «ofensivos» o «defensivos» (consultar las páginas 34 a 37), aunque también puede tratarse de «movimientos estratégicos» (paso de una pieza a una casilla mejor situada para atacar). Antes de jugar, piensa bien qué clase de movimiento vas a hacer.

En fin, tienes frente a ti una lista de las preguntas que deberás plantearte. Si te las haces durante toda la partida, puedes estar seguro de tener un plan; mejor aún, te ayudarán a tener un excelente plan. Intenta recordarlas. Son importantísimas para las partes centrales y finales de la partida. Procura hacértelas.

8. Plántate estas preguntas:

1. ¿Qué hará mi adversario en su jugada siguiente?
2. ¿Tendré que defenderme de un ataque o podré atacarle yo?
3. *Antes de atacar yo:*
 - ¿Está mi rey seguro?
 - ¿Están todas mis piezas protegidas?
 - ¿Puedo defender con facilidad a los peones que están delante de mi rey?
 - ¿Tengo el campo abierto para llevar refuerzos o batirme en retirada rápidamente si fuera necesario?
4. *En el momento de atacar:*
 - ¿Tiene el enemigo algún punto débil que yo pueda atacar?
¿un peón aislado,
una pieza sin protección,
el rey al descubierto?
 - ¿Dónde debo atacar,
al centro,
hacia el lado del rey o el lado de la dama?
5. ¿Cuál es mi objetivo inmediato?





Tácticas

Una vez realizada la apertura, empieza la batalla. Es entonces cuando la TÁCTICA alcanza su importancia. TÁCTICA es el nombre que damos al uso de ardides para atrapar al enemigo o conducirlo a una emboscada. De esta forma se consigue debilitar al ejército del adversario y hacer más fácil el jaque mate final. Veamos algunos ejemplos:



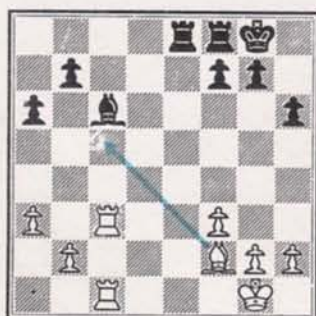
1. Las Blancas avanzan su alfil. La torre negra no puede moverse ahora porque expondría a su rey a jaque. Esta torre está CLAVADA.



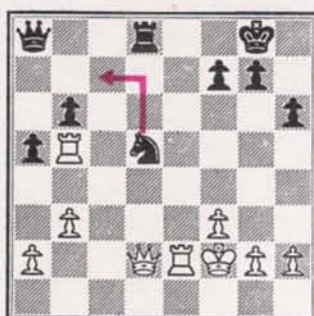
2. El caballo negro avanza. En la próxima jugada, las Blancas perderán fatalmente una de sus torres, ya que el salto del caballo negro las pone a su alcance. Esta jugada se llama TIJERAS.



3. El caballo blanco ataca a la dama negra. La dama negra no puede escapar, por lo que el alfil negro captura al caballo, aunque sabe que será comido a su vez. Esto es un CAMBIO de alfil por caballo.



4. El alfil blanco avanza y a la jugada siguiente se comerá a la torre negra; pero, a su vez, la otra torre negra se comerá al alfil. Se trata de un CAMBIO; pero aquí las negras pierden, ya que una torre vale más que un alfil.



5. Con su movimiento el caballo negro amenaza al alfil y, al cambiar de columna, permite a la torre negra amenazar directamente a la reina blanca. Esto se llama ATAQUE A LA DESCUBIERTA.



6. La dama blanca se mueve y es capturada por el peón negro; pero, seguidamente, la torre blanca se desplazará y dará jaque mate al rey negro. Las blancas han SACRIFICADO su dama para ganar.

Estas tácticas son tan importantes que hay que estudiarlas con todo detalle y mucha atención.

Clavada

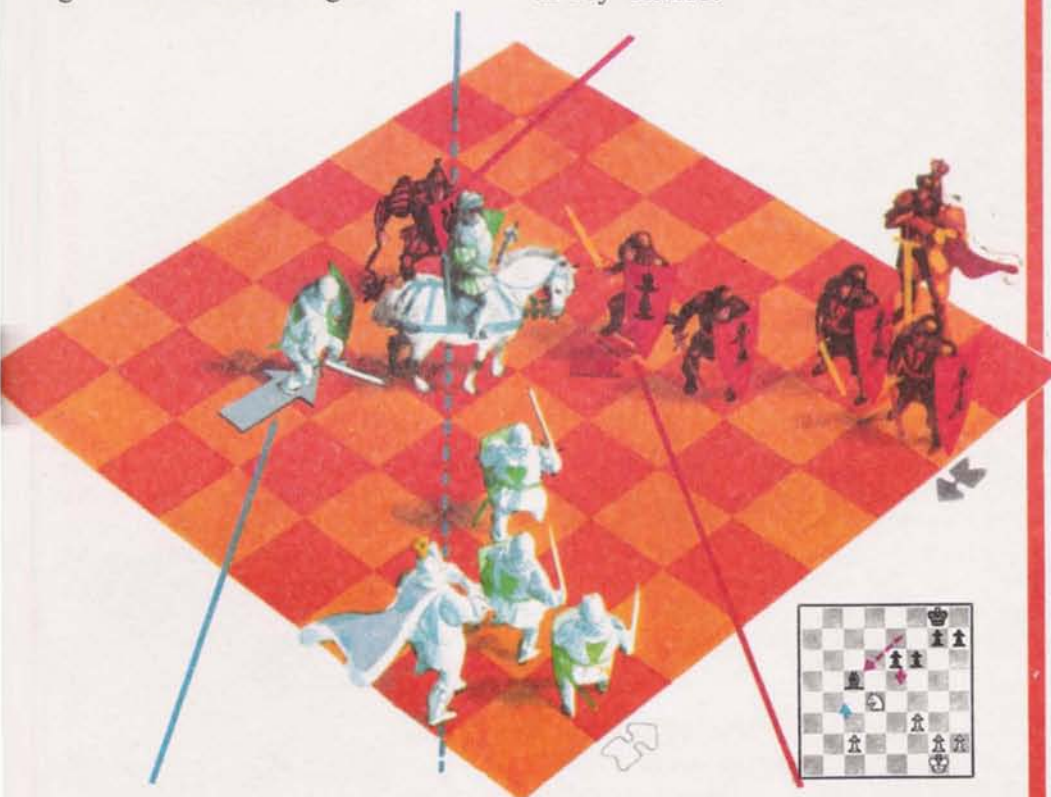
Cuando «clavamos» a una pieza enemiga la inmovilizamos, de forma que no puede desplazarse sin poner en peligro a una pieza más importante de su ejército.

Si la pieza protegida es el rey, la pieza clavada no puede moverse. Si la pieza protegida es una torre o la dama, la pieza clavada *podrá* moverse, pero la torre o la dama se perderán. La pieza víctima de una clava-

da es un blanco inmóvil ante los ataques enemigos. Solamente tres piezas son capaces de hacer «clavadas»: la dama, la torre y el alfil. En el curso de una partida de ajedrez, las clavadas son frecuentes. Debes estar atento a las oportunidades de hacer clavadas al adversario y procurar evitar las tuyas. Si tus piezas quedan clavadas, haz lo posible para liberarlas rápidamente.

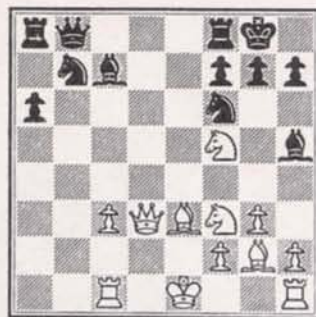
1. Coloca las piezas en el tablero, tal y como se hallan en el dibujo. Irreflexivamente, las Blancas han dejado a su rey y a su caballo en la misma diagonal de casillas negras.

2. Las Negras sacan ventaja de esto. Mueven su alfil como se indica. El caballo blanco no puede moverse, pues, si lo hiciera, el alfil negro daría jaque al rey blanco.



3. Las Blancas intentan defender su caballo avanzando a su peón una casilla.

4. Pero las Negras atacan de nuevo al caballo «clavado», lanzando hacia él un peón. El caballo blanco está irremisiblemente perdido. Las Negras capturan al caballo blanco con un peón y sólo pierden el peón en el cambio, lo que significa que han hecho un negocio redondo.



1. Si le tocase jugar a las Blancas, ¿podrías encontrar *tres* posibilidades de clavada? Y si fueran las Negras las que jugasen primero, ¿serías capaz de descubrir *cuatro* posibilidades de clavada? [A56].



2. Juegan las Negras. La torre negra está clavada, pero un peón la protege. ¿Puedes encontrar una buena jugada de las Blancas? *Sugerencia:* ¡ataca a la torre!

¿Puedes descubrir otras dos clavadas en esta posición? [A57].



3. Forzamiento de una *clavada*. Las Blancas juegan. La dama negra está atacando a la torre blanca. En vez de alejarla, las Blancas hacen una jugada mucho mejor, según se muestra: jaque! El rey negro tiene que moverse. ¿Qué harán en la próxima jugada las Blancas? [A58].

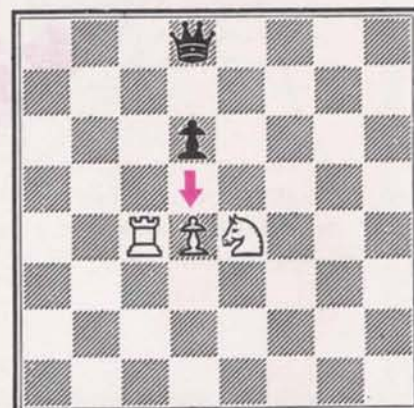
«Tijeras»



Las «tijeras» («fourchettes» en francés y «ulle-res» en catalán) es una jugada que consiste en atacar, al mismo tiempo, a dos piezas enemigas. Las «tijeras» suelen ser muy peligrosas. A veces, pueden hacerte ganar una pieza sin dar nada a cambio. Como mínimo, pone a tu adversario

en una situación difícil. Observa el diagrama inferior. Las Negras hacen avanzar a su peón una casilla atacando al mismo tiempo a dos piezas blancas. Sólo una de estas piezas blancas podrá escapar. El peón capturará a la otra en la jugada siguiente.

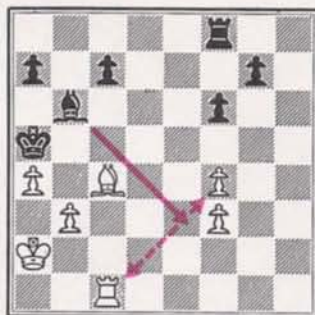
RECUERDA que, antes de mover tú, debes esforzarte en prever la próxima jugada de tu adversario. Todas tus piezas pueden hacer «tijeras», incluso los peones. Pero son los caballos, que saltan por encima de las otras piezas, los más peligrosos «forjadores de tijeras». Sus saltos son muy a menudo imprevisibles. De pronto parecen llegar del vacío para hacerte caer en una trampa. Vigila a los caballos enemigos como a un ave de presa. Intenta prever el terrible daño que pueden hacerte *antes* que suceda.



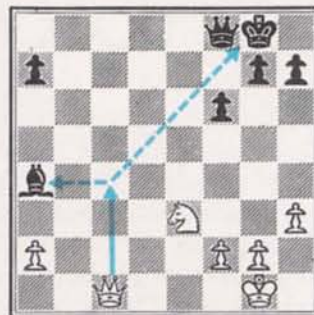
En el diagrama inferior hay otro ejemplo de «tijeras». Las Negras se obsesionaron tanto porque su peón coronara que se olvidaron de prever qué harían las Blancas. ¿Sabrás adivinar el próximo movimiento de las Blancas? Muy sencillo, adelantarán su peón, dando jaque al rey negro, *al mismo tiempo* que amenazan a la torre negra. Como el peón blanco está protegido por su torre, al rey negro tiene que retirarse. El peón blanco captura a la torre en la siguiente jugada.



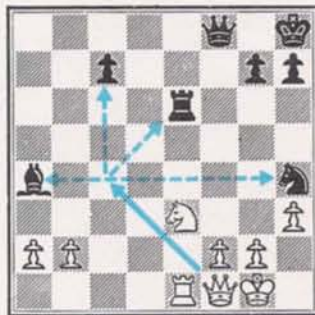
He aquí más ejemplos de «tijeras». Estúdialos bien para que aprendas a utilizar esta táctica con eficacia.



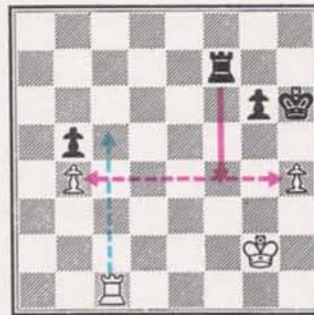
1. *Tijeras con alfil.* El alfil negro contra la torre y el peón. La torre huye, pero el alfil capturará al peón no protegido. Procura no tener las piezas situadas en una diagonal dominada por un alfil enemigo.



2. *¡Cuidado con la dama!* Veamos qué puede suceder. La dama blanca da jaque al rey al mismo tiempo que amenaza al alfil negro. A la próxima jugada captura al alfil negro.



3. *Otra vez la dama.* ¡Qué poderosa y temible es! Tras una pausa en el cuartel general, lejos del campo de batalla, vuelve a la línea de fuego y ataca simultáneamente a cuatro piezas negras.



4. *Tijeras a cargo de la torre.* Los peones tienen gran importancia al final de la partida. La torre negra ataca simultáneamente a dos peones. Las Blancas han dado facilidades a la torre negra que captura tranquilamente un peón.



5. *Empleo del caballo.* Como consecuencia de un enroque sin reflexionar, las negras han facilitado al caballo blanco unas tijeras. El caballo blanco se sacrificará a cambio de una torre.



6. *Los caballos son astutos.* Las Negras mueven su caballo según se muestra. Las Blancas intentan averiguar el próximo movimiento de las Negras. Mueven su rey según se indica. ¿Por qué? ¿Era éste su mejor movimiento? [A59].

Cambios

Pocas partidas de ajedrez terminan tanto por un lado como por el otro, sin un buen número de piezas capturadas. Hay que procurar, por lo tanto, no perder piezas inútilmente. Tienes que esforzarte en jugar de forma que cada vez que pierdas una pieza captures también otra. A esa táctica se le llama CAMBIO.

¿Qué se puede cambiar?

La primera cosa que debemos tener en cuenta es que no hay que cambiar una pieza valiosa por una de menor valor. Para ello tienes que conocer el VALOR de cada pieza.

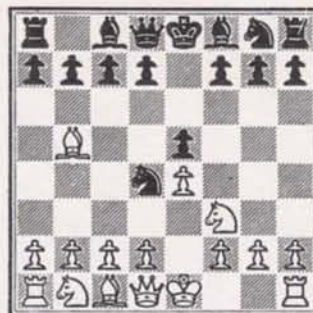
Sabes que la *dama* es la pieza que vale más y que la *torre* es la segunda que más vale. Sólo debes cambiar tu dama por la dama enemiga; y, cuando entregues una torre, ha de ser a cambio de otra del adversario.

El *caballo* y el *alfil* son piezas muy distintas, pero su valor es aproximadamente igual. Por tanto, en general puedes cambiar un caballo por un caballo enemigo o por un alfil sin gran perjuicio. De la misma forma, puedes cambiar un alfil por otro alfil enemigo o por un caballo enemigo.

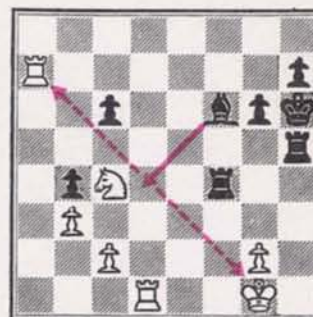
Todos los peones valen lo mismo. Pero recuerda que los peones pueden «hacer dama». No pierdas alegremente *todos* tus peones, aunque sea a cambio de peones enemigos.

Un cambio razonable. Cuando las piezas que se cambian tienen un mismo valor —peón por peón, caballo por alfil o alfil por caballo, torre por torre, o dama por dama—, el cambio se considera razonable o equilibrado. Los adversarios ni ganan ni pierden en los cambios. Observa el diagrama 1.

Cambio ventajoso. Si capturas una torre enemiga entregando uno de tus caballos o alfiles, ganas calidad y tu adversario la pierde. Naturalmente, si puedes capturar la reina enemiga por una de tus torres, esto es todavía mejor. Procura no ceder *tu* reina por una torre enemiga. Observa los diagramas 2 y 3.



1. Las Blancas son las primeras en comer. Su caballo captura al caballo negro. Seguidamente, el peón negro captura al caballo blanco. Un caballo por un caballo es un cambio justo.



2. El alfil negro se mueve como se indica. Da jaque al rey blanco y al mismo tiempo ataca a la torre blanca. La otra torre blanca tiene que capturar al alfil negro. Entonces, la torre negra capturará a la torre blanca. Las Blancas cambiarán una torre por un alfil. Habrán «perdido calidad».

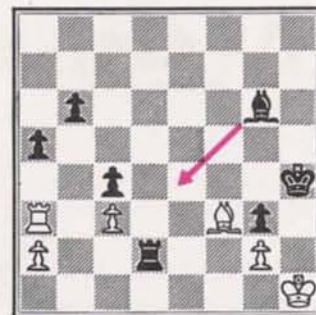


3. La torre blanca se mueve según se indica para atacar a la dama negra. Esta no puede moverse porque dejaría a su rey en jaque. Las Negras se ven obligadas a cambiar su valiosa dama por una torre. Procura no caer en una trampa de esa clase.

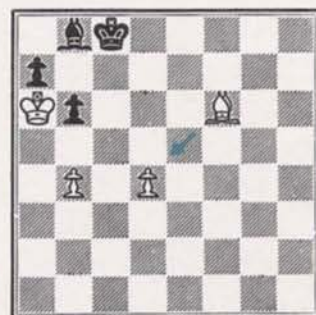
← Dama por Dama →

Hay dos razones principales para el cambio:

1. *Cambio ofensivo.* Cuando un adversario te corta el camino, la mejor solución puede ser cambiar la pieza enemiga por una de las tuyas (ver diagramas 4 y 5).
2. *Cambio defensivo.* Para defenderte, si te atacan, puedes verte obligado a cambiar una de tus piezas por una de las enemigas que te ataquen. Observa el diagrama 6.



4. Las Negras atacan al alfil blanco según se muestra, porque esta pieza está impidiendo el jaque mate. Si el alfil blanco captura al alfil negro, la torre negra dará jaque mate al rey blanco en la primera línea. Si las Blancas hacen otra cosa, las Negras capturan al alfil blanco. Aunque el peón blanco capture al alfil negro, las Blancas vencerán pronto.



5. Para estar seguras de llegar con un peón a «hacer dama», las Blancas obligan a las Negras a intercambiar los alfiles. En cuanto los dos alfiles desaparezcan, el rey negro no podrá evitar que un peon blanco «haga dama».



6. El rey negro recibe jaque del caballo blanco y el peón de delante del alfil negro está amenazado. La única solución es cambiar el caballo blanco por la torre o el alfil negros. ¿Qué resultaría lo mejor? [A60]

← Torre por Torre →

← Caballo por Caballo →

← Caballo por Alfil →

← Alfil por Alfil →

← Peón por Peón →

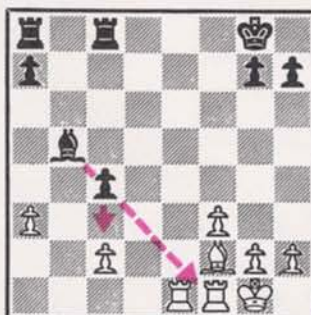
Ataque a la descubierta

El ataque a la descubierta se produce cuando al mover una de tus piezas queda una segunda pieza tuya (un alfil, una torre o tu dama) amenazando a una pieza enemiga.

Este tipo de ataque puede constituir una desagradable sorpresa para tu adversario, sobre todo si la pieza que acabas de mover amenaza a una segunda pieza adversaria. ¡Dos ataques con un solo movimiento! De esta manera, puedes a veces capturar a una pieza enemiga sin perder tú ninguna (repasa el diagrama 5 de la página 44.). ¡Acuérdete siempre de proteger *tus* piezas!

El diagrama de abajo muestra un ataque a la descubierta de lo más sencillo. Después que las Negras han movido su peón según se muestra, la torre blanca no puede escapar y será capturada por el alfil en la próxima jugada. Las Negras han ganado en el cambio.

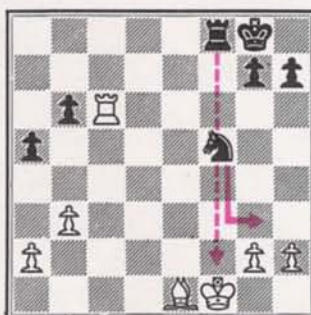
Si el ataque a la descubierta va dirigido contra el rey enemigo, se trata entonces de un JAQUE A LA DESCUBIERTA. Si la pieza que mueves ataca también al rey enemigo, se produce un JAQUE DOBLE. Es un jaque muy temible porque obliga al rey a moverse.



Ejercicios



1. Juegan las Blancas. El peón «hace dama», con un jaque a la descubierta. Este jaque evita que la nueva reina sea capturada. Con una reina extra, las Blancas deben ganar la partida.



2. Las Negras mueven su caballo y dan doble jaque. El rey tiene que moverse. Cuando lo haga, viene el jaque mate a la próxima jugada. ¿Puedes decir cómo? [A61].



3. Juegan las Blancas. ¿Cuál es el mejor movimiento? [A62].

El Sacrificio

Cuando estás aprendiendo a jugar es facilísimo perder una pieza por nada. Esto es algo que hay que evitar a cualquier precio. Es completamente distinto cuando premeditadamente pierdes una pieza para obtener con ello alguna ventaja. Obrar de esta manera se llama hacer un «sacrificio».

Generalmente, cuando ofreces un sacrificio, estás tendiendo una trampa a tu adversario. Esperas inducir al adversario a pensar que realmente captura una pieza por nada. Pero, cuando la captura, tú le das una desagradable sorpresa. A menudo, el enemigo debe capturar forzosamente la pieza sacrificada para evitar un jaque mate, pero su alegría dura poco, ya que le das jaque con otra pieza. Como ejemplo, observa el primer dibujo. En ajedrez, los sacrificios son muy interesantes, tanto el idearlos como el llevarlos a cabo. Algunos son muy ingeniosos. De todos modos, antes de sacrificar una pieza, examina *bien* el terreno. Un error puede hacer que pierdas la partida.

No intentes hacer demasiados sacrificios. Es una táctica bastante difícil y no pueden hacerse sacrificios en cada partida. A medida que vayas jugando más y más al ajedrez, irás empezando a ver posibles jugadas como ésta.

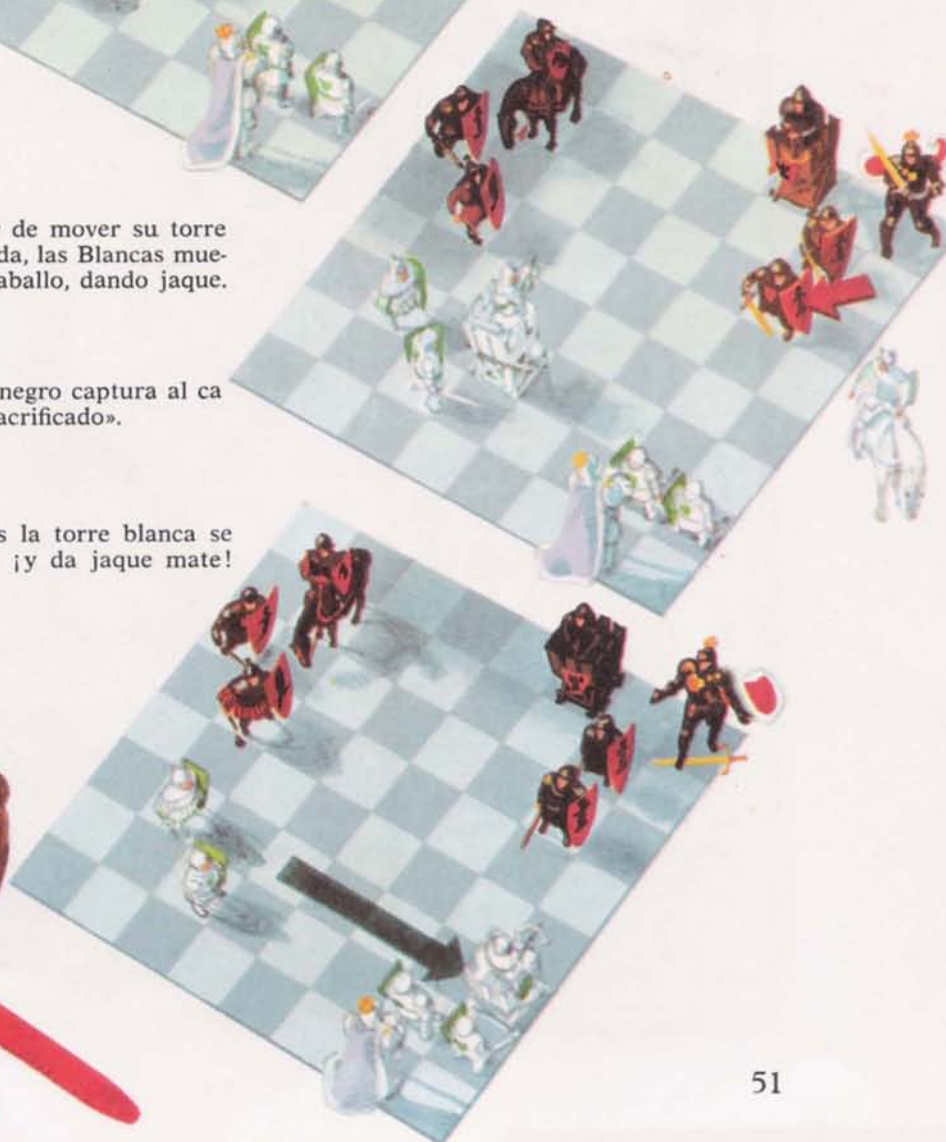
Las Negras atacan a la torre blanca y al caballo blanco y son felices con ello.



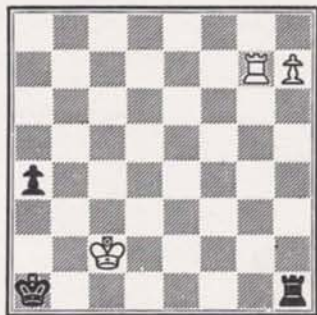
En lugar de mover su torre amenazada, las Blancas mueven su caballo, dando jaque.

El peón negro captura al caballo «sacrificado».

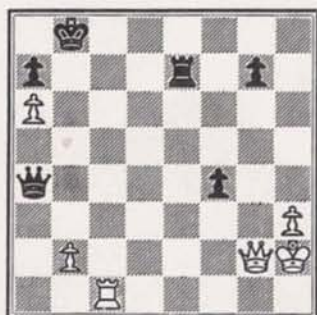
Entonces la torre blanca se mueve... ¡y da jaque mate!



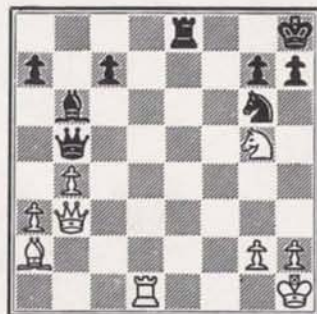
Sacrificio Ejercicios



1. Juegan las Blancas. ¿Qué pieza jugarías si fuesen tuyas las Blancas? [A63].



2. Tú juegas y puedes escoger color. ¿Elegirías las Blancas o las Negras? [A64].



3. Juegan las Blancas. La dama negra ataca al caballo blanco. Pero las Blancas no se preocupan de esa amenaza porque preparan una gran sorpresa a las Negras: ¡mate en dos jugadas! ¿Puedes verlo? [A65].

Cómo terminar



1. Sin la ayuda del rey blanco, la dama no habría dado jaque mate.



2. La torre negra, completamente sola, da jaque mate. ¡Porque el rey blanco está bloqueado por sus propios peones!



Ninguna pieza, ni siquiera la poderosa dama, puede dar sola jaque mate. Se necesitan por lo menos dos piezas para forzar un jaque mate. Mira el dibujo primero. La dama blanca no podría dar jaque mate sin la ayuda del rey.

No es necesario que las piezas que contribuyen al jaque mate sean siempre las tuyas. En el dibujo segundo, ¡son los dos peones enemigos, al inmovilizar a su propio rey, los que contribuyen a su derrota!

Al final de la partida, cuando el humo de la batalla empieza a aclararse y los dos ejércitos han quedado reducidos a un número pequeño, el rey puede salir de su fortaleza. Es un combatiente bastante peligroso. Puede capturar piezas enemigas, puede detener el avance de los peones adversarios situándose ante ellos. Con frecuencia su ayuda es necesaria para preparar el jaque mate. Acuérdate de utilizar a tu rey en los finales de partida.

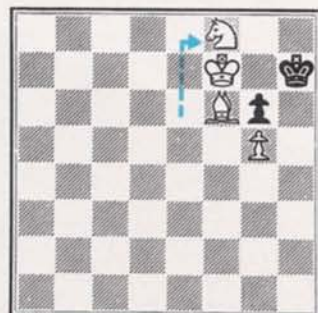
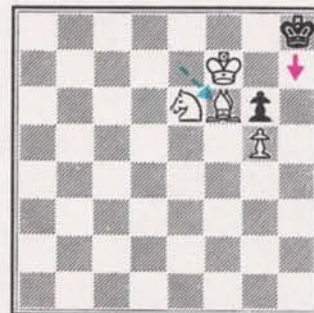
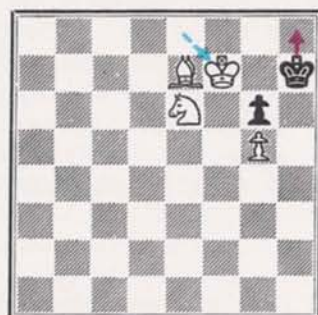
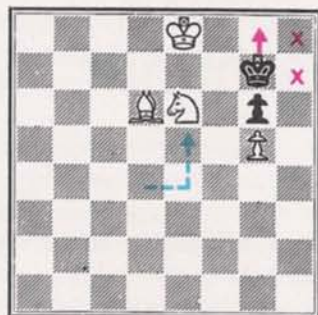
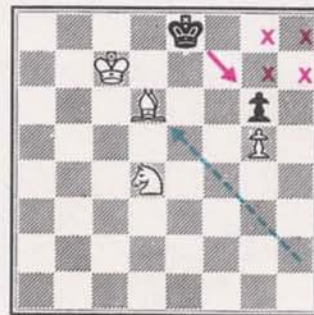
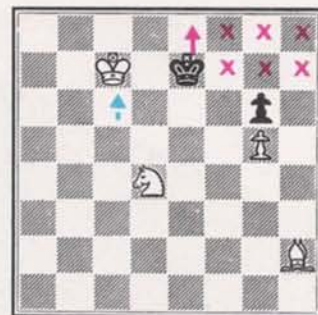
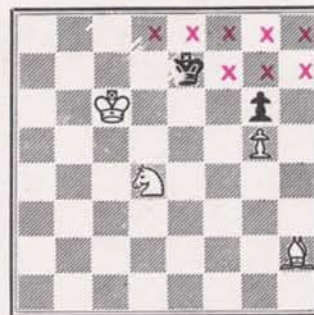
Al comienzo de la partida, el rey negro tenía ocho casillas libres a las que podía ir. Nueve jugadas después, ya no tiene donde ir.

¡Jaque mate!



Cuando preparas el jaque mate, tiene que reducir el número de casillas a que pueda moverse el rey enemigo. De esta manera, cuando llegue el jaque final, no tendrá ningún refugio al que ir. De todos modos, esto requiere unas cuantas jugadas.

En estos casos es importante trazarse un plan. Observa los diez diagramas. Fíjate cómo el número de casillas a las que puede moverse el rey negro van disminuyendo de forma lenta pero segura. Presta especial atención a cómo las piezas blancas se ayudan unas a otras. ¡Un verdadero trabajo de equipo!



En la página 31 has visto cómo un rey y una dama, o un rey y una torre pueden dar mate a un rey aislado. Estudia atentamente las posiciones finales de cada caso hasta que estés seguro de que las recuerdas de memoria. Cuando lo hayas conseguido, entonces sabrás qué posición tomar.

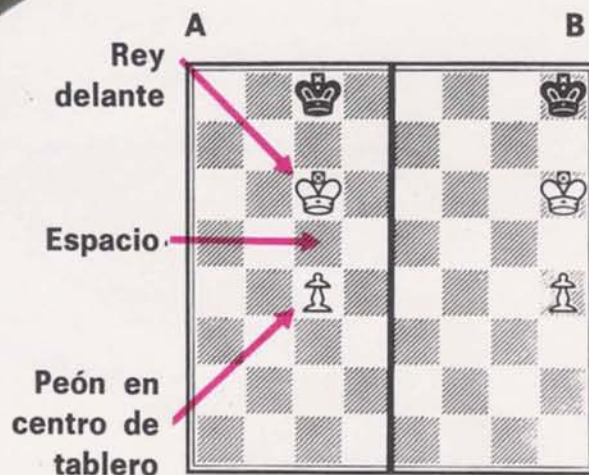


3. El rey blanco no puede impedir que el peón negro haga dama. El rey negro monta guardia y lo protege.

Más sobre cómo terminar

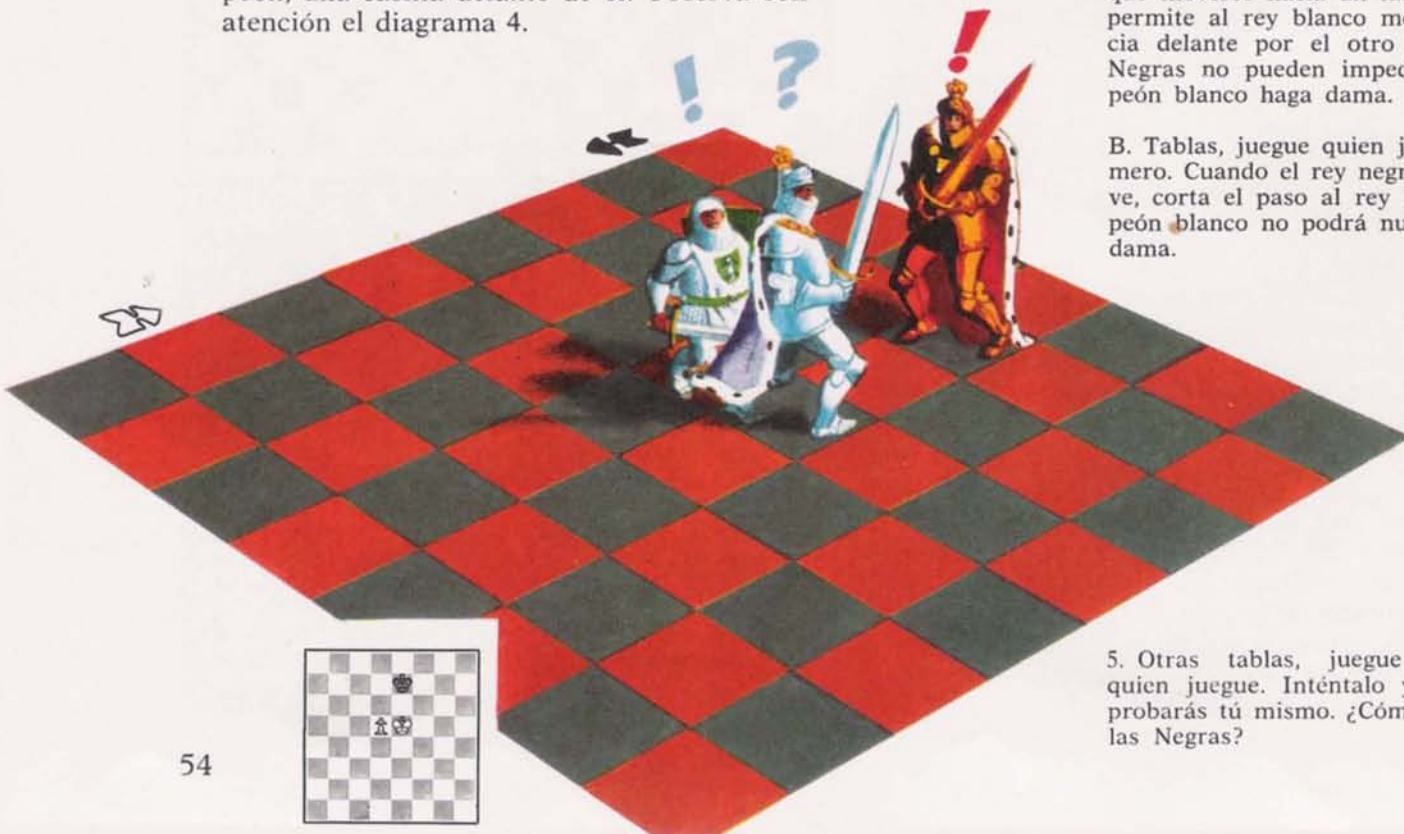
Pero, ¿qué ocurre cuando te quedas con el rey y un peón contra el rey enemigo aislado y solo? Que puedes ganar, *si* consigues colocar tu rey *entre* tu peón y el rey enemigo. Mira el dibujo superior y no olvides que, si el rey del adversario se encuentra en la misma columna que tu peón, y delante de él, las reglas a seguir son las siguientes:

1. Tu peón no debe hallarse en las columnas laterales (en el borde del tablero).
2. Tienes que colocar a tu rey delante de tu peón, una casilla delante de él. Observa con atención el diagrama 4.



4. A. Las Blancas ganan, no importa quién juegue primero. Su peón avanza una casilla. El rey negro tiene que moverse hacia un lado, lo que permite al rey blanco moverse hacia delante por el otro lado. Las Negras no pueden impedir que el peón blanco haga dama.

B. Tablas, juegue quien juegue primero. Cuando el rey negro se mueve, corta el paso al rey blanco. El peón blanco no podrá nunca hacer dama.



5. Otras tablas, juegue primero quien juegue. Inténtalo y lo comprobarás tú mismo. ¿Cómo jugarán las Negras?

Consejos prácticos

PEONES

1. *Cuida bien de tus peones.* Si lo haces, te serán muy útiles. Son las menos valiosas de tus piezas, pero si te los dejas capturar gratuitamente, tendrás muchísimos problemas. Los peones constituyen tu primera línea defensiva contra el ataque enemigo. Son especialmente valiosos para la protección de tu rey enrocado.
2. No adelantes tus peones de un modo temerario. No olvides que «ellos» no pueden retroceder, y que una vez que salen de la fila, están expuestos a los ataques enemigos. No hay que adelantar NUNCA un peón sin preguntarte si no habría otra jugada mejor que hacer.
3. *Mantén unidos a tus peones.* Los peones que se apoyan entre sí son peones fuertes. Aislados, son débiles. Esfuérzate por no tener ningún peón aislado ni doblado. (Consulta la página 41.)
4. *Protege a tus peones pasados,* puesto que pueden llegar a hacer dama. Se llama peón pasado a aquél que no tiene ningún peón enemigo delante ni en las dos columnas vecinas a la suya. Protege a tu peón pasado, desde atrás colocando una torre en la misma columna.

DESARROLLO

5. *Procura poseer un centro fuerte.* Puedes ocupar el centro del tablero con peones y otras piezas o desde atrás puedes dirigir hacia el centro la potencia artillera de tus caballos, alfiles y torres.
6. *Saca tus caballos y tus alfiles.* Pon en acción tus caballos y alfiles lo antes posible después de tu movimiento de apertura antes de mover torres y dama.
7. *Abre camino a tus alfiles y torres.* Recuerda que estas piezas son de largo alcance y tienen necesidad de espacio libre para así controlar el mayor número posible de casillas. Procura no bloquear (cortar el camino) a tus alfiles y a tus torres con tus propios peones.
2. *Las torres dobladas son muy poderosas.* Intenta colocar a tus torres en la misma columna o línea para que puedan apoyarse mutuamente. De esta forma serán mucho más fuertes.
9. *Apoya a todas tus piezas.* No las envíes al combate sin apoyarlas por atrás. Procura colocar tus piezas en casillas protegidas por tus peones.

PLANTEAMIENTO

10. *Vigila a tu adversario.* Procura operar fuera del alcance de los movimientos que proyecte tu adversario. Si te das cuenta de sus intenciones en la próxima jugada, podrás decidir lo que has de hacer: si continuar con tu plan, sin preocuparte del adversario, o modificarlo para que el enemigo no te sorprenda.
11. *Protege bien a tu rey.* Procura no exponerle a los ataques enemigos. Siempre que sea posible, levanta una barrera de peones o de otras piezas entre tu rey y el ejército enemigo. No le dejes solo en el centro de la primera línea.
12. *No hagas cambios sin una razón justificada.* No te apresures a cambiar tus piezas. Esto podría disminuir tus posibilidades de victoria. Vuelve a leer las páginas 48 y 49.
13. *Aprovecha cualquier ocasión de tener un peón pasado.* Un peón pasado está en camino de hacer dama. Si consigues pasar un peón, puedes obligar al enemigo a abandonar su ataque e incluso a cambiar a una de sus piezas por tu peón pasado.
14. *Ten siempre un plan.* Cada jugada debe constituir —o preparar— un ataque o un contraataque. Vuelve a leer la página 43.

FINAL DE LA PARTIDA

15. *No expongas a tu rey a un jaque en la primera fila.* La partida podría terminarse bruscamente si permitieses que tu rey quedase atrapado detrás de tus propios peones o piezas. Repasa el ejemplo de la página 52. No dejes mucho tiempo a tu rey sin alguna casilla a que escapar.
16. *Utiliza tu rey.* Al final de la partida, el rey se convierte en una pieza apta para atacar y defenderse. Su ayuda es especialmente necesaria para escoltar a un peón pasado hasta la casilla en que haga dama.
17. *Asegúrate de que todas tus piezas son utilizables.* No dejes a tus alfiles y torres inmovilizados detrás de tus otras piezas. Tienes que poder emplear todas tus piezas en la batalla.
18. *Retírate de la línea de acción del alfil enemigo.* Si tu adversario, hacia el final de la partida, no tiene más que un alfil, procura mantener a tu rey, peones y piezas importantes como una torre en casillas del color opuesto al del alfil. Por lo menos habrá una pieza enemiga que no podrá atacarlas.

Anotación

Las jugadas de ajedrez pueden ser escritas en una especie de código. Éste se llama ANOTACIÓN. Existen varias clases de anotaciones, pero la que nosotros explicaremos se llama ANOTACIÓN DESCRIPTIVA. Este sistema se utiliza actualmente en la mayor parte de los libros de ajedrez. Es muy sencillo de aprender. Las tres cosas importantes que hay que conocer son:

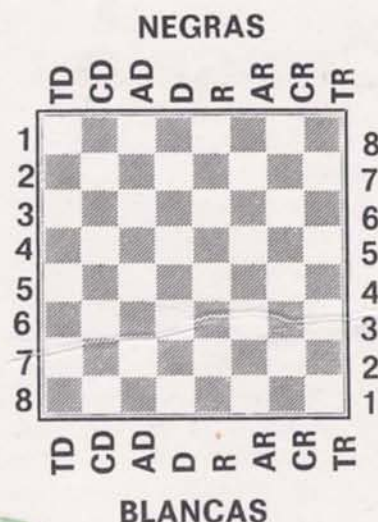
1. La *pieza* que mueves.
2. La *columna* a que vas a mover esa pieza.
3. La *línea* y la casilla a la que la mueves.

Cada *pieza* se representa por la letra inicial mayúscula de su nombre:

Peón: P	Torre: T
Caballo: C	Dama: D
Alfil: A	Rey: R

Las *columnas* llevan la inicial de la pieza que las ocupa al principio de la partida. Mira el diagrama.

Las *líneas* están numeradas de 1 a 8 desde el lado de las Blancas para los movimientos de las Blancas, y numeradas de 1 a 8 desde el lado de las Negras para los movimientos de las Negras. Mira el diagrama.



Otros símbolos que necesitas saber son:
 — = movimiento
 × = captura
 + = jaque
 O—O = enroque corto
 O—O—O = enroque largo
 a.p. = al paso (no se usa mucho).

He aquí una partida completa. Reprodúcela en tu tablero. Para ayudarte, las cuatro primeras jugadas de cada adversario se explican detalladamente.

Blancas	Negras
1. P4R	P4R

Las Blancas mueven su peón del rey (situado ante el rey) a la casilla 4 de esa columna. Las Negras mueven también su peón del rey a la casilla 4 de la misma columna.

2. C3AR	C3AD
---------	------

Las Blancas mueven su caballo a la casilla 3 del alfil del lado del rey. Las Negras mueven su caballo a la casilla 3 del alfil del lado de la dama.

3. A4A	A4A
--------	-----

Las Blancas mueven su alfil a la casilla 4 del alfil del lado de la dama. (Solamente es necesario decir A4AD cuando el otro alfil puede moverse a 4AR.)

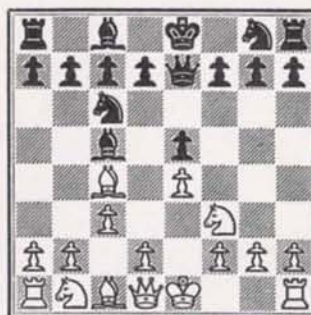
Las Negras mueven su alfil a la casilla 4 del alfil del lado de la dama.

4. P3A	D2R
--------	-----

Las Blancas mueven el peón a la casilla 3 del alfil de la dama.

Las Negras mueven la reina a la casilla 2 del rey.

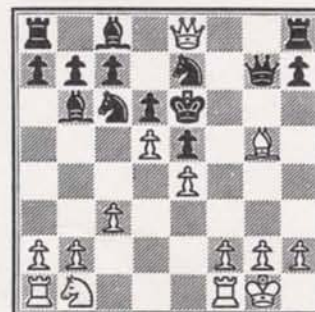
Si has hecho correctamente estos movimientos, tu tablero deberá estar así:



La partida continúa así:

5. O—O	P3D
6. P4D	A3C
7. A5CR	P3AR
8. A4T	P4C
9. C×PC	P×C
10. D5T+	R2D
11. A×P	D2CR
12. A6R+	R×A
13. D8R+	CR7R
14. P5D mate	

Ahora tu tablero estará así:



Tablas



Cuando ninguno de los dos jugadores puede dar jaque mate al otro, la partida queda tablas. Las formas de tablas más corrientes son:

1. *Ambos jugadores son demasiado débiles.* Es facilísimo cambiar tantas piezas que te quedes con un ejército demasiado reducido para poder dar jaque mate al rey enemigo. Por ejemplo, si quedan solos los dos reyes adversarios, ninguno de los dos puede dar jaque mate al otro, y el juego queda tablas.

Si no quedan peones en el tablero es imposible dar mate al rey enemigo con tu rey y un alfil, o con tu rey y uno o los dos caballos.

Por consiguiente, no debilites tu ejército demasiado, y siempre intenta conservar en el tablero algún peón.

2. *Rey ahogado.* Si cualquier jugador, sin estar en jaque, sólo puede mover a su rey poniéndolo en jaque, el juego queda tablas. Se dice entonces que el rey *está ahogado*. Observa el diagrama 1.

Si tus fuerzas son superiores a las del enemigo y estás intentando acorralar a su rey para darle mate o uno de tus peones marcha ya triunfalmente a «hacer dama», ¡ten mucho cuidado! Procura no «ahogar» al rey adversario, pues esto te arrebataría la victoria. A veces el jugador que se ve

perdido busca hacer tablas buscando que su rey quede «ahogado». Observa el diagrama 2.

3. *Jaque continuo.* Viéndose perdido, un jugador puede colocar al rey adversario de manera que cada vez pueda darle jaque. A esto se denomina «jaque continuo». En tal situación, tu enemigo puede pedir tablas. Observa el diagrama 3.

4. *Tablas por mutuo acuerdo.* Cuando la partida ha durado un cierto tiempo, puede ocurrir que los dos jugadores se encuentren en una situación equivalente de la que ninguno puede sacar ventaja alguna. En tal caso uno de los jugadores puede «proponer unas tablas».

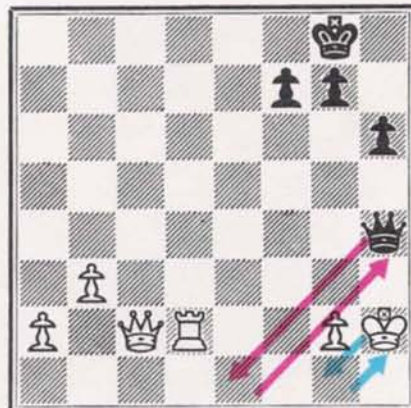
1. La dama blanca ha dado jaque al rey negro en la octava fila y el rey ha tenido que moverse como se indica. Ahora las Blancas, en su precipitación por dar jaque mate a las Negras, y con su dama en 8AR, mueven su caballo para cubrir la casilla 8TR. ¡Es un desastre! Ahora las Negras no pueden mover y el resultado es tablas. Las Blancas han perdido la victoria. Cuando el jugador atacante es demasiado precipitado, el rey adversario queda muchas veces ahogado.



2. Las Blancas habrían vencido fácilmente si no hubiesen movido el peón de la torre en su prisa por hacer dama. Las Negras son lo bastante inteligentes para ver que sólo pueden mover a la dama. ¿Qué planean entonces? ¡Desembarazarse inmediatamente de su reina! Las Negras mueven su reina a 7TR dando jaque. Las Blancas se ven forzadas a capturar a la reina con su rey. Ahora las Negras no pueden mover. Las Blancas han ahogado al rey negro: tablas.



3. Las Blancas iban a dar jaque mate a la próxima jugada. ¿Cómo? Pero las Negras mueven a su dama a 5TR y dan jaque. Las Blancas mueven su rey a la única casilla posible. Las Negras vuelven a su dama a 8R y... jaque. El rey blanco tiene que moverse de nuevo. La reina negra vuelve a dar jaque. Las Blancas no pueden detener el jaque continuo. La partida queda tablas.



Palabras que debes saber

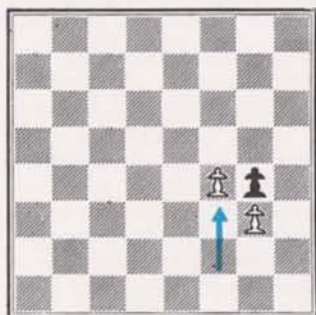


A lo largo de este libro has aprendido muy bien una cantidad de palabras especiales a medida

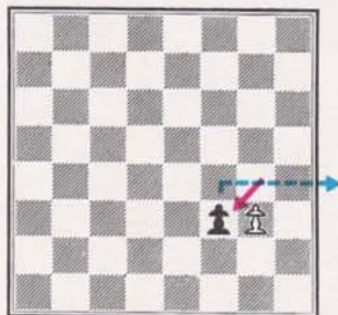
que has avanzado en su lectura. Aquí hay algunas palabras más que debes saber.

Al paso

Esta expresión se aplica para indicar una captura especial del peón. Al peón le está permitido moverse *dos* casillas en su primer movimiento, a fin de que los ejércitos puedan enfrentarse rápidamente. Pero esto es



1. El peón blanco ha avanzado dos casillas y puede ser capturado «al paso».



2. El peón blanco ha sido capturado «al paso».

un *privilegio* y el peón no debe sacar ventaja de ello para escapar a la captura.

La regla es: si un peón puede ser capturado por un peón enemigo tras mover solamente *una* casilla hacia adelante, éste también puede ser capturado por aquél, incluso si mueve *dos* casillas hacia adelante. Observa los diagramas. Ten presente que el peón enemigo debe hacer la captura *al paso* inmediatamente en la próxima jugada, pero no después.

Compongo

Los jugadores deben utilizar esta expresión cuando necesitan mover una pieza muy ligeramente para centrarla en su casilla adecuada. Es un aviso al adversario de que *no* se mueve la pieza a otra casilla. La razón del aviso es que en ajedrez existe una regla que dice simplemente: «pieza tocada, pieza jugada»; *a no ser que* hayas dicho: «compongo».

Columna abierta

Es la columna en que *no* hay peones. A las torres les gustan las columnas abiertas. Comprueba página 24.

Columna semiabierta

Columna semiabierta es aquella en la que solamente hay *un* peón, propio o del adversario.

Jugada obligada

Es aquella en la que un jugador debe mover para evitar un mate o la pérdida inútil de una pieza.

Jugada incorrecta

Es toda aquella que prohíben las normas del ajedrez; por ejemplo, mover el rey dos casillas cuando sólo puede hacerlo desplazándose de una en una, o colocar un caballo en una casilla equivocada o dejar al rey en jaque. Si se ha hecho una jugada incorrecta, es obligatorio jugar de nuevo, si es posible, con la misma pieza.

Abandono

Cuando un jugador se percata que su situación es insostenible y que va a perder irremisiblemente la partida, es correcto renunciar, mejor que seguir jugando hasta el amargo final. Puede renunciarse tendiendo al rey de costado, o diciendo: «abandono».

Respuesta a los problemas

A1 Las casillas peligrosas para las Negras están marcadas con cruces. Observa el diagrama abajo.

A2 El peón blanco situado a la derecha y el peón negro de más a la derecha son los únicos que no están inmovilizados, pues pueden capturar al contrario.

A3 Un caballo situado a un lado del tablero controla menos casillas que uno en el centro. Si un caballo se despista y se coloca en uno de los cuatro ángulos del tablero, sólo puede atacar dos casillas.

A4 Sí; el peón negro de la derecha.

A5 Sí; los dos peones blancos de la tercera línea.

A6 El caballo blanco amenaza a cuatro peones negros. Pero sólo podrá capturar a uno sin ser capturado: el peón de la izquierda.

A7 El caballo negro puede saltar a siete casillas diferentes, marcadas en el diagrama inferior, pero seis de estas casillas están «minadas», puesto que están amenazadas por un peón blanco o un caballo blanco. La única casilla segura para el caballo negro es la de la flecha. Observa el diagrama de abajo.

A8 Hay tres peones que pueden ser capturados por el caballo. En cada caso, están indicados los dos movimientos.

A9 Tres movimientos. Lo interesante es que el caballo puede capturar al peón negro de diez formas. ¿Cuáles son? No debes extrañarte, ya que el caballo es una de las piezas más astutas de tu ejército.

A10 No; el peón cae en poder del caballo a su tercera jugada. Observa el diagrama de la página 60. El caballo puede elegir varios caminos. Sólo se muestran dos.

A11 Sí; es muy sencillo. La idea es llevar al caballo a la misma columna que uno de los peones y situarlo delante. Así detiene al peón. El otro peón, obligado a avanzar, será capturado y el segundo peón no podrá ser salvado. Hay varias formas de llegar a este resultado, según como jueguen las Negras.

Observa una en el diagrama de la página 60.

A12 No; los peones están demasiado lejos. Si el caballo captura a un peón, le será del todo imposible ir al otro lado del tablero para impedir que el segundo peón corone dama.

A13 Ocho casillas.

A14 El alfil ataca a los dos peones situados a la izquierda del diagrama.

A15 Las Negras, porque el alfil negro puede capturar rápidamente al caballo blanco a cambio de nada.

A16 Sí. Al contrario que el caballo, el alfil es una pieza de largo alcance, y puede cruzar velozmente el tablero. El diagrama de la página 60 muestra la posición ideal para el alfil, antes de jugar las Negras. Cualquier peón que se mueva, el alfil lo capturará. Después, el alfil se irá a otra diagonal por la que el peón tendrá que pasar, y este segundo peón también será capturado por el alfil.

A17 Sí; de un modo similar a A16.

A18 Diez casillas.

A19 Cinco casillas. La torre puede moverse dos casillas a la derecha y dos casillas hacia abajo; y... ¡puede capturar al caballo blanco!

A20 La torre ataca a tres peones: el uno está en la misma columna que la torre, los otros en la misma línea a su derecha y a su izquierda. La torre puede capturar a dos peones de su línea. El peón de su misma columna está protegido por otro peón blanco.

A21 La única pieza que la torre blanca puede capturar es el caballo negro de su izquierda.

A22 Las Blancas, porque su torre puede ir a catorce casillas, mientras que la torre negra sólo a una. Y si la torre blanca se mueve en línea recta hasta la última casilla de su columna detiene los movimientos de la torre negra, a la que inmoviliza.

A23 La torre puede capturar a los cuatro peones, antes que uno de ellos corone dama, ya que es capaz de trasladarse velozmente de un lado a otro del tablero. Lo mejor es

colocar a la torre *detrás* de los peones... para ir capturándolos uno a uno.

A24 Sí. Si la torre blanca se mueve seis casillas a la izquierda para proteger al peón por delante, la torre negra irá a situarse detrás del peón. El peón no podrá hacer dama a no ser que la torre blanca se retire a otra columna. Pero entonces la torre negra capturará al peón. Si la torre blanca baja a su casilla de partida para proteger al peón desde detrás, la torre negra se moverá una casilla a la derecha y, cuando la torre blanca se sitúe detrás del peón, la torre negra bajará y bloqueará al peón. La torre blanca abandonará la columna y el peón está perdido.

Sería diferente si el peón estuviese en otra línea, porque entonces la torre blanca podría colocarse detrás del peón. Al margen de lo que hicieran las Negras, el peón avanzaría seguro hasta hacer dama. La torre negra *puede* capturar al peón coronado dama, pero será capturada por la torre blanca. Por otra parte, si la Negras jugasen primero, *estas* colocarían entonces a su torre detrás del peón, y sería la torre blanca la que tendría que abandonar su columna y dejar a su peón indefenso, que sería capturado por la torre negra.

A25 Poco importa cómo las Negras se coloquen; las Blancas son cada vez más fuertes. Durante mucho tiempo el peón y el caballo negro no podrán escapar del largo alcance de la torre blanca. A pesar de estar bien protegido por su peón, el caballo negro sólo controla la mitad del tablero, y la torre puede ir a cualquier casilla. Además, el peón blanco protegido por la torre puede recorrer su columna hasta coronar dama, pues si el caballo negro lo captura, será capturado por la torre, y el peón negro quedará a merced de la torre.

A26 Quince casillas.

A27 Si el alfil negro no se mueve,

A1



A7



A8



la respuesta es dos movimientos. Pero piensa siempre que el adversario realizará la *mejor* jugada posible. En ese caso, la respuesta es tres movimientos. La dama blanca sube hasta el ángulo opuesto de la diagonal blanca y ataca al alfil. El alfil ocupa la única casilla disponible. La dama recorre la octava línea y se sitúa en la casilla blanca detrás del alfil. El alfil no puede escapar y es capturado a la otra jugada.

A28 Las Negras. Aunque la dama o el caballo blancos puedan capturar al peón del extremo izquierdo, sin correr peligro alguno, la dama negra puede capturar también gratuitamente al alfil blanco que es mejor presa.

A29 Sí. La dama puede desplazarse en todas las direcciones y es más potente que los peones, aunque éstos sean ocho.

A30 El rey puede ir a una de las tres casillas vacías junto a él.

A31 Cinco. El rey blanco puede moverse a las cuatro casillas vacías a su alrededor. También puede capturar al peón negro que tiene delante. (El rey negro puede ir a dos casillas.)

A32 Dos piezas, el peón blanco y el caballo blanco.

A33 La dama blanca se sitúa en la casilla negra próxima al rey negro y le da jaque mate.

A34 La torre blanca sube por su columna hasta la octava fila y da jaque mate.

A35 El alfil negro ataca a la torre blanca, pero las Blancas no se inquietan. Adelantan el peón una casilla y dan jaque mate al rey negro. El rey negro no puede moverse a ninguna de las casillas blancas a causa del alfil blanco, y no puede comer al peón atacante, protegido por la torre blanca.

A36 La dama blanca se sitúa en la casilla blanca, a la derecha del rey negro, y le da jaque mate.

A37 El alfil negro baja una casilla, hacia la izquierda y da jaque mate.

A38 Las Blancas darían jaque mate situando a su caballo en la casilla que hay entre el peón negro y el caballo negro. Si las Negras colocasen a su dama en la casilla blanca, a la derecha del rey blanco,

harían igualmente jaque mate.

A39 *Casillas peligrosas*: el caballo negro ataca las dos casillas que llevan los números 2 y 3.

Casillas malas: desde la casilla 1, la dama amenaza a la torre negra. Ésta puede irse al ángulo.

Buena casilla: la casilla 4 es la mejor porque la torre no puede escapar al ataque de la dama.

A40 El alfil blanco retrocede una casilla, en diagonal, para atacar a la dama negra. Ésta no tiene ninguna casilla a la que ir.

A41 (a) El caballo negro, el peón negro de delante de la torre negra, y una de las torres negras.

(b) Las Negras ven dos cosas respecto al alfil blanco: que está protegido por un peón, y que no tiene casilla a que escapar. Por lo tanto, hay que atacar al alfil con una pieza menos valiosa y ganar un alfil enemigo a cambio de un peón propio.

A42 Las Blancas pueden atacar al alfil negro avanzando al peón del rey dos casillas. Si el alfil negro no se mueve, las Blancas cambian a un peón por un alfil. Si el alfil huye, las Blancas pueden capturar dos torres por una.

A43 El caballo negro protege a ese peón. Las Blancas tienen que atacar al caballo negro para intentar alejarlo. Mueven su peón de la izquierda una casilla hacia delante. Si el caballo negro se aleja, las torres blancas siguen con su intento. Si el caballo negro permanece inmóvil, las Blancas lo cambiarán por un peón.

A44 Normalmente la jugada de las Negras sería muy potente, pero en este caso las Blancas tienen ya preparado el mate. Protegida por su alfil, la dama blanca captura al peón de junto al rey negro. Éste debe moverse una casilla hacia la izquierda. El caballo blanco avanza y da jaque al rey negro. De nuevo al rey le queda sólo la casilla de la izquierda. Entonces la dama blanca se coloca en la octava fila y da jaque. Cuando la torre negra se interpone, la dama blanca la captura y da jaque mate.

A45 A veces, un ataque fracasa. Esto suele ocurrir cuando un jugador no prevé lo que va a hacer

su adversario. Las Negras no han visto el peligro en que están hasta que las Blancas han avanzado su peón. Si comen la torre blanca, el rey blanco moverá al lado y las Negras no impedirán que el peón blanco corone dama. Todo lo que las Negras pueden hacer es entregar su alfil, atacando al peón blanco. Si las Negras lo hubiesen estudiado antes de atacar a la torre blanca con su alfil, hubiesen visto que la mejor solución era la de eliminar al peligroso peón blanco. Lo mejor habría sido mover al rey una casilla a la izquierda, abriendo así el camino a la torre.

A46 La torre blanca no puede defender a su peón, y es el rey blanco quien ha de hacerlo, moviéndose una casilla en su diagonal izquierda. Esto le coloca en la casilla blanca, delante del peón negro.

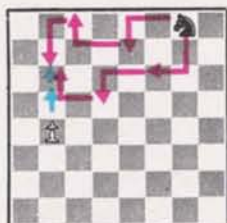
A47 Las Negras han de doblar sus torres para que se apoyen. Pueden hacerlo de dos maneras: situando la torre de la octava fila una casilla a la izquierda o la otra torre en la octava fila.

A48 La única jugada segura es subir la torre blanca por su columna, capturar el peón negro y dar jaque al mismo tiempo. Cuando el rey negro se mueva, la dama blanca irá a la casilla blanca de junto a su rey y protegerá a la torre que daba jaque.

A49 He aquí las cuatro jugadas posibles para las Blancas. Mover al rey a la izquierda o a la derecha, o interponer el alfil o la torre. Las Negras intentan mover su torre a la primera línea de las Blancas, lo que sería jaque mate. Las Blancas pueden escapar moviendo a su rey a la derecha. De este modo, si la torre negra da jaque desde la primera línea blanca, el rey blanco podrá ir a la casilla negra de la segunda línea, o las Blancas cubrirán a su rey con el alfil.

A50 No siempre hay una salida. A menudo hay que aceptar la derrota, porque el adversario ha jugado mejor. Pero en este caso existe una salida. La dama negra adelante una casilla a la izquierda. Ahora las Negras intentan dar mate capturando con su dama

A10



A11



A16



el peón blanco de delante del rey. Las Blancas deben evitar este mate, lo que permitirá a las Negras, a la jugada siguiente, salvar su torre.

A51 Las cinco casillas a las que puede mover el rey negro son las cuatro negras de su lado y la casilla blanca del borde derecho del tablero. La casilla que tiene que evitar el rey negro es la casilla negra de la octava línea junto al alfil negro. Si se colocase en dicha casilla, la torre blanca iría a la casilla blanca de junto al rey y jaque mate.

A52 Las Blancas no pueden enrocar. En el lado de la dama, la misma dama les impide hacerlo y, en el ala del rey, el alfil negro amenaza la casilla a la que el rey blanco debería ir. Las Negras no pueden enrocar en el ala de dama a causa del alfil negro, pero pueden hacer un enroque corto. No importa que la torre esté amenazada por el alfil blanco.

A53 Las Blancas no pueden enrocar, porque el caballo negro da jaque. Las Negras tampoco, ya que por el lado de la dama, el rey negro quedaría en jaque tras el enroque, y en el lado del rey, la torre ha movido ya.

A54 Las Blancas pueden enrocar en el lado de la dama. Una torre puede pasar por encima de una casilla amenazada. Las Blancas no pueden enrocar en el lado del rey porque el rey no puede pasar por una casilla amenazada. En el caso presente, el alfil negro amenaza la casilla blanca de la primera fila, a la derecha del rey blanco. Las Negras no pueden enrocar, ya que su rey se ha movido de su casilla inicial.

A55 Generalmente es mejor situar el caballo del rey en la casilla 2, de donde ataca a dos de las cuatro casillas del centro. Si el alfil del lado del rey ha abandonado su casilla inicial, el caballo puede colocarse a veces delante del rey en la casilla 1, lo que permite al peón de alfil avanzar una casilla para apoyar al peón del rey.

A56 Blancas. (1) Las Blancas mueven su torre de dama una sola casilla hacia la izquierda. Así

clavan el caballo negro que, si se moviera, pondría en peligro a su dama. (2) Esta otra jugada no es tan fácil de ver. Mueve el caballo más próximo al rey blanco y, al quedar libre, el alfil blanco clava al caballo negro que protege a la torre negra. (3) Avanza su dama una casilla hacia la izquierda; ahora la dama clava al peón negro que protege al rey negro. Esta clavada no es muy eficaz, en esta fase de la partida, ya que de todos modos el peón negro no puede moverse. Si el alfil de dama avanzase una casilla a la derecha, no se le podría clavar, ya que podría comerse al alfil blanco.

Negras. (1) Coloca el alfil de rey en el extremo izquierdo del tablero y clavará al peón blanco que protege a su rey. (2) Retrocede tu alfil de dama una casilla y clavarás al caballo blanco que oculta a su dama (3) y (4) Mueve la torre de junto al rey, o la dama negra, a la casilla blanca de la misma columna del rey blanco y clavarás al alfil que protege al rey blanco.

A57 Una buena jugada de las Blancas es atacar de nuevo la torre negra con una pieza menos importante: el alfil por ejemplo. Mueve el alfil blanco hacia la derecha tres casillas en diagonal. En la jugada siguiente, la torre negra es comida por el alfil, pero éste caerá. Buen cambio.

Otras clavadas. El peón blanco de la casilla negra junto al rey está clavado por el alfil negro y éste clavado por la torre blanca.

A58 Las Blancas mueven su otra torre cinco casillas a la derecha y clavan a la dama negra.

A59 El rey se aleja porque se ha percatado del peligro que representa el caballo negro, pues, si logra dar jaque «en tijeras» al rey y a la dama, ésta sería capturada a la jugada siguiente. Hizo bien el rey. Pero en ocasiones hay más de una intención en el ataque. Antes de mover, reflexiona acerca de lo que puede hacer tu adversario. Es cierto que la intención principal del caballo era atacar «en tijeras» al rey y a la dama blancos, pero también tenía

planeado saltar atrás, a la casilla blanca para atacar «en tijeras» a la dama y a la torre. Pero, al ser la dama la que iba a sufrir las dos «tijeras», tendría que haberse movido la dama en vez del rey.

A60 Hay que comer con el alfil, para conseguir que el cambio sea equitativo: un caballo por un alfil.

A61 La única casilla a la que puede ir el rey blanco es la casilla negra de la derecha. La torre negra bajará entonces para ocupar la misma casilla que el rey blanco acaba de abandonar. ¡Jaque mate! El caballo negro ha podido colocarse en una casilla «minada» sin ser capturado, porque la torre negra daba también jaque al rey.

A62 Las Negras son más fuertes, pero su dama ha quedado en una casilla peligrosa. El caballo blanco salta y descubre al alfil blanco, que da jaque al rey negro. Las Negras tienen que evitar el jaque, pero como el caballo blanco puede saltar y atacar a la reina negra, las Negras perderán su dama. Ahora debes de ser tú quien termine esta partida.

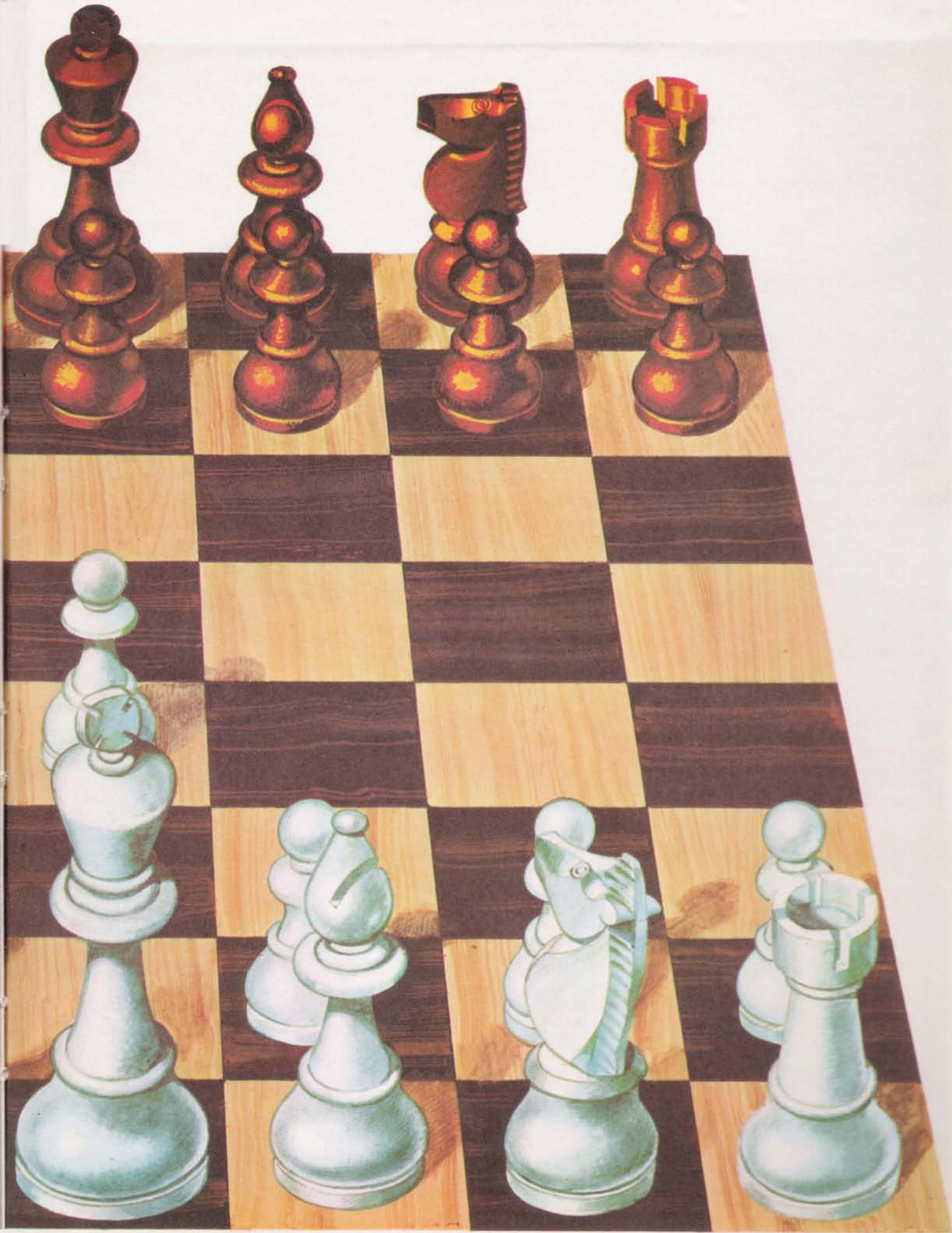
A63 Retrocede la torre blanca hasta la primera línea, junto a la torre negra y da jaque al rey negro. La torre negra debe capturar a la torre blanca o será capturada por ésta. Entonces le peón blanco puede coronar dama dando jaque al rey negro. A la próxima jugada las Blancas ganan la partida.

A64 Escoge las Blancas, y sacrificando la dama podrás ganar la partida. Sube a la dama blanca hasta la casilla blanca del lado del rey enemigo, y dale jaque. El rey negro tiene que capturar a la dama. Entonces la torre blanca sube hasta la línea octava y da jaque mate.

A65 Otro sacrificio de la dama. La dama blanca sube hasta la casilla de junto al rey negro, al que da jaque. La torre captura a la dama blanca y, entonces, el caballo blanco salta hasta la casilla blanca de la línea séptima, a la izquierda del peón negro, y da jaque mate. Esta clase de mate, con el rey inmóvil, sólo puede darse con los caballos.

Posición de las piezas
al empezar.
Las Blancas han hecho
su primer movimiento.
Cada dama empieza el juego
en una casilla
de su mismo color:
la dama blanca
en una casilla blanca,
la dama negra
en una casilla negra.





**Si sigues paso a paso
las lecciones de este
método, enseguida
sabrás jugar
al ajedrez**



9 788431 015589