

Mi Alegría

#243



INSTRUCTIVO

Lee tu instructivo antes de comenzar a jugar para obtener mejores resultados; consérvalo a la mano para futuras referencias.

Tu estuche contiene:

- 1 Tablero de ajedrez
- 32 piezas de ajedrez blancas
- 32 piezas de ajedrez negras



CONOCE EL TABLERO

EL TABLERO

Las piezas de ajedrez tienen su propio y particular campo de batalla: un tablero de 64 casillas, 32 blancas y 32 negras (a veces se pueden usar otros colores, pero éstos son los más habituales).

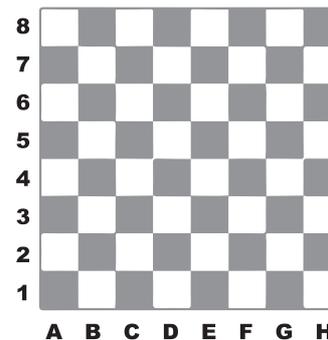
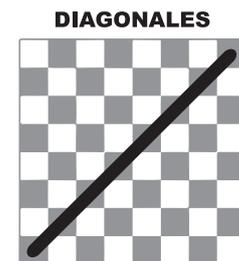
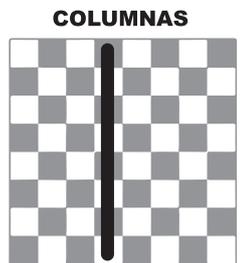
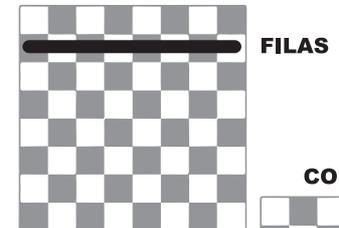
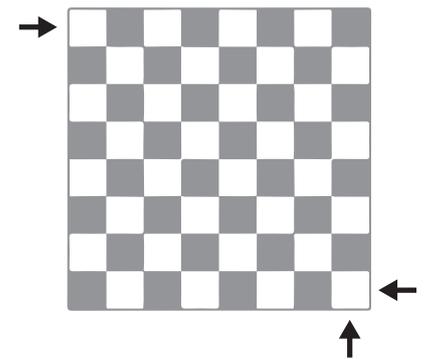
Lo primero que debes saber es cómo se coloca dicho tablero. Siempre lo haremos de la misma forma, de tal manera que a tu derecha haya una casilla blanca.

Está dividido en filas, columnas y diagonales. Es importante que conozcas estos conceptos, ya que serán muy utilizados a lo largo de este instructivo.

Consta de ocho filas, numeradas del 1 al 8, y ocho columnas, definidas por otras tantas letras, de la 'A' a la 'H'. Ve el dibujo.

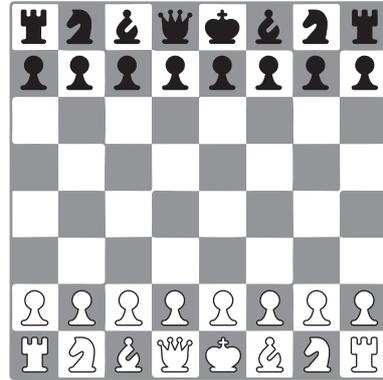
De este modo podrás identificar cada casilla de manera sencilla con sólo dar un número y una letra. Así, por ejemplo, las casillas de las esquinas del tablero serán: A1, H1, A8 y H8.

Así debes colocar el tablero



Cómo colocar las piezas

Los peones se colocan al frente, actúan como soldados de infantería y protegen al resto de las piezas. El rey y la dama se colocan en las posiciones centrales, ya que son las piezas más importantes y de ese modo están más resguardadas. Observa que la dama siempre se colocará en la casilla de su color. A la izquierda y derecha de los monarcas se colocan el resto de piezas, con las torres situadas en las esquinas del tablero, como si fuera una fortaleza. Ve el dibujo.

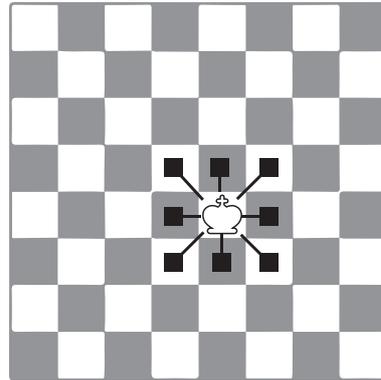


EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

El Rey

Sin duda, la pieza más importante. De él depende el resultado final de la partida. El monarca reina sobre sus súbditos, los cuales tendrán que velar por su seguridad durante toda la partida. Es la pieza más importante, pero no la más poderosa, de hecho sus movimientos son muy limitados: sólo se mueve una casilla en cualquier dirección por turno. Ve el dibujo.

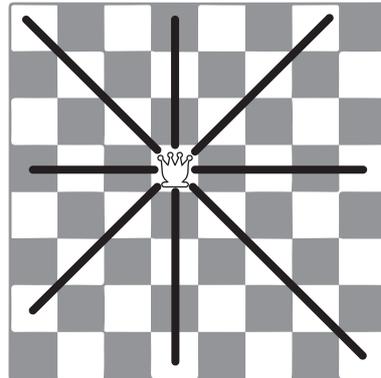
CONSEJO: Trata de mantener a tu rey protegido. No facilites la tarea de tu rival dejando dicha pieza expuesta (por ejemplo situándolo en el centro del tablero, lugar donde sería atacado con facilidad).



La Dama / La Reina

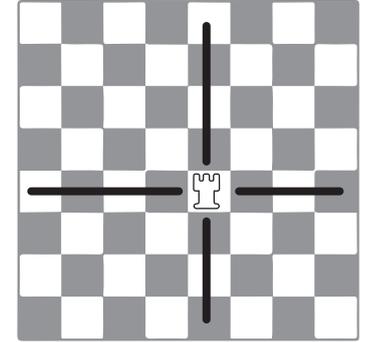
La dama es la pieza más poderosa y decisiva de ambos bandos. Por eso debes cuidarla y moverla con mucho cuidado, ya que su pérdida puede resultar fatal para el resultado final de la partida. ¿Por qué es la más poderosa? Sencillo, es la pieza que tiene mayor alcance ya que se puede desplazar en todas direcciones. Ve el dibujo.

CONSEJO: La dama es una pieza vital para poder atacar debido a su gran movilidad, así que no la uses demasiado pronto y espera al momento oportuno para moverla.



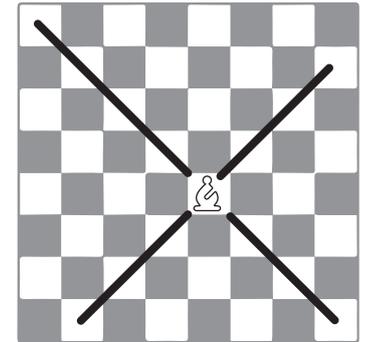
La Torre

La torre es una pieza polivalente, puede ser muy útil para la defensa, y después, convertirse en una poderosa arma ofensiva. Cuando está a la defensiva puede acudir en ayuda de otras piezas que se vean amenazadas. Cuando se usa para atacar forma pareja con la otra torre de su mismo bando, sobre todo cuando ambas se sitúan en la misma fila o columna. La pieza se desplaza a lo largo de las columnas y de las filas, siempre en línea recta, lo que le permite moverse por el tablero con gran rapidez. Ve el dibujo.



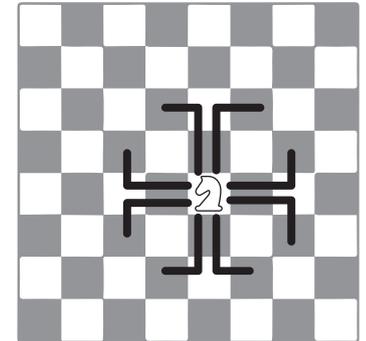
El Alfil

Su movimiento es muy limitado, ya que siempre debe ir por casillas del mismo color y de forma diagonal. El alfil resulta muy útil por su largo alcance, ya que puede cruzar el tablero entero en una sola jugada. Cuando quedan pocas piezas en juego su poder aumenta, ya que dispone de mucho espacio por el cual moverse.



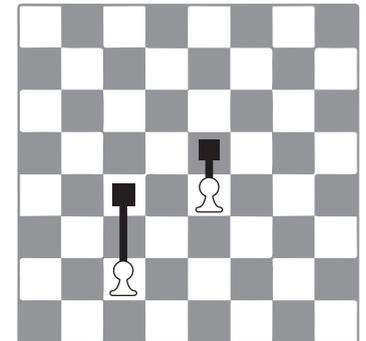
El Caballo

El movimiento del caballo es el más curioso de todas las piezas de ajedrez, ya que lo hace en forma de 'L'. Es la única pieza que puede saltar por encima de las demás, lo que compensa su corto alcance. Al poder 'saltar' obstáculos, el caballo es la única pieza que se puede poner en juego sin necesidad de mover ningún peón. Se puede desplazar por cualquier rincón del tablero, por lo que siempre trata de colocarlo en la mejor posición posible, si es cerca del rey enemigo, mejor.



El Peón

Su movimiento es el más simple: sólo puede avanzar una casilla y siempre hacia adelante. Cuando el peón está en su posición inicial puede avanzar 1 o 2 casillas según lo desees, pero a partir de ahí sólo se moverá 1 casilla por turno. Es importante no olvidar que los peones no pueden retroceder, por lo que debes pensar a fondo cada movimiento de esta pieza.



El valor de las piezas

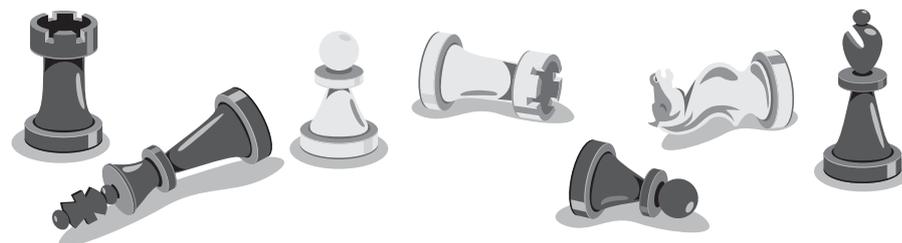
Cada pieza de ajedrez tiene asignado un valor en puntos. Esto te será muy útil durante tus primeras partidas, ya que de este modo sabrás si puedes realizar algún intercambio de piezas. Ve el cuadro a la derecha.

Como ves que no es beneficioso cambiar una torre, que vale 5 puntos, por un caballo del rival, que sólo vale 3.

También puedes observar que puedes cambiar un caballo por un alfil sin que la situación varíe demasiado.

1 Rey		0 puntos
1 Dama		10 puntos
2 Torres		5 puntos
2 Alfiles		3 puntos
2 Caballos		3 puntos
8 Peones		1 punto

- Cuando sin tener a tu rey en jaque, el jugador que le toca jugar no tiene ningún movimiento legal. Se dice que el rey está "ahogado" (ve más adelante).
- Si después de 50 jugadas no se ha realizado ninguna captura de pieza o movimiento de peón.



REGLAS GENERALES :

- Las piezas blancas son siempre las primeras en jugar.
- En su turno, cada jugador puede realizar un solo movimiento.
- Cada movimiento debe realizarse con una sola mano.
- Si un jugador toca una pieza, está obligado a moverla. Es importante que pienses bien tu siguiente movimiento y sólo toques una pieza cuando tengas claro que estrategia quieres.
- Si mueves una pieza a una casilla y la sueltas, ese movimiento ya no tendrá vuelta atrás, no podrás hacer otro hasta tu siguiente turno.
- Si alguna pieza no está bien centrada en su casilla la puedes recolocar, pero antes de hacerlo debes decir la palabra 'compongo', de este modo el otro jugador sabrá que no deseas hacer un movimiento.
- Si se está en jaque debe hacerse alguna jugada con la que se evite que el rey sea capturado en la siguiente jugada.
- El rey no debe colocarse o permanecer en jaque en ningún caso.

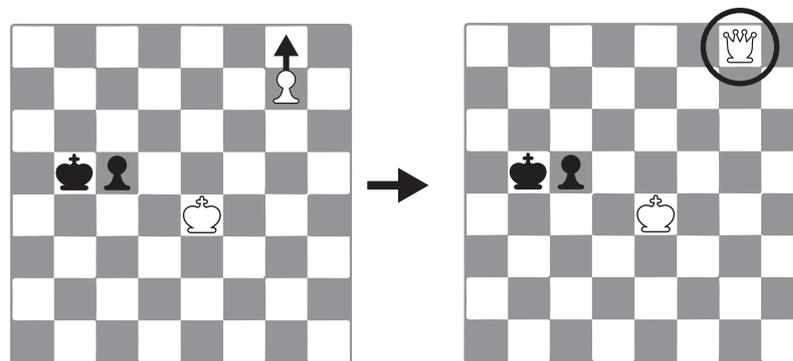
CASOS DE EMPATE:

- Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate.
- Cuando ambos jugadores acuerden empate o tablas.
- Cuando se repite tres veces una posición idéntica.

DURANTE LA PARTIDA

La Coronación

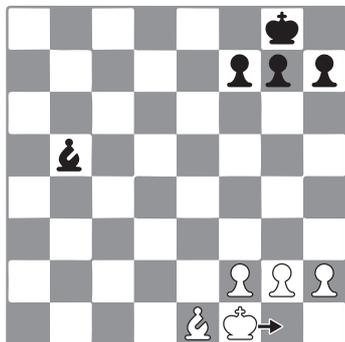
Otra característica especial y única de los peones es su capacidad de convertirse en otra pieza cuando llegan a la octava fila. Esta transformación se conoce como "coronación". Un peón, al coronar, puede convertirse en la pieza que quieras (menos en rey), aunque esa pieza ya esté en el tablero. De esta forma podremos llegar a tener dos damas del mismo bando o tres torres. Lo normal es escoger la pieza más poderosa: la dama. Ve los dibujos:



El peón blanco llega a la última fila...

... y se convierte en dama.

a) Mover el rey a una casilla donde no esté amenazado:

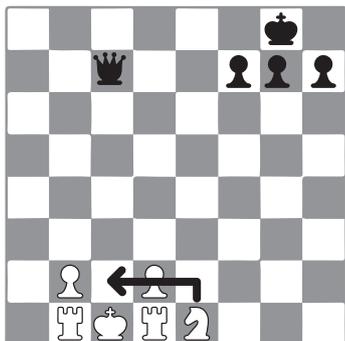


Como puedes ver, el alfil negro está amenazando directamente al rey blanco.

Decimos entonces que el rey blanco se encuentra en jaque.

La única solución para este caso es mover el rey hacia la derecha, de este modo se evita el jaque y se puede seguir jugando.

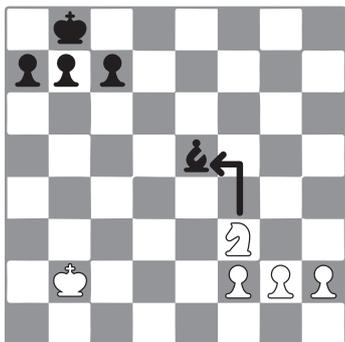
b) Colocar una pieza que se interponga entre el rey y la pieza que lo amenaza:



En este caso es la dama negra la que amenaza directamente al rey blanco, por lo que éste se encuentra en jaque.

El rey está encerrado por sus propias piezas y sólo existe un movimiento posible para evitar el jaque: que el caballo se sitúe entre los dos peones, de esta forma se interpondrá entre la dama negra y el rey blanco, deteniendo la amenaza de jaque.

c) Capturar la pieza que está amenazando a nuestro rey.

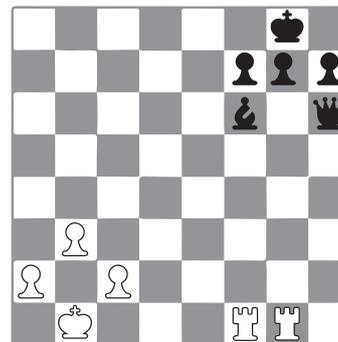


El alfil vuelve a amenazar directamente al rey blanco, pero las piezas negras no han calculado correctamente ya que el caballo blanco puede capturar al alfil.

De ese modo las piezas blancas detienen la amenaza y consiguen que su rey ya no se encuentre en jaque.

Como ves, es necesario colocar al rey en un lugar donde no pueda ser amenazado con facilidad. Cuando tu rey esté en jaque no te desespere, piensa con tranquilidad y busca la mejor solución.

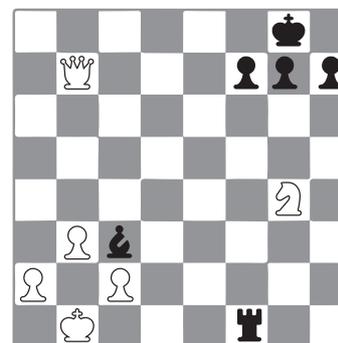
NOTA IMPORTANTE: está totalmente prohibido mover el rey a una casilla donde se encuentre en jaque, es decir, mover el rey a una casilla que esté controlada por alguna pieza del rival. Por este motivo un rey nunca se puede situar al lado del rey enemigo, error en el que suelen caer muchos jugadores que se están iniciando en el ajedrez. Ve el siguiente ejemplo:



El rey no se puede mover, por eso las blancas están obligadas a mover cualquiera de sus otras piezas

EL JAQUE MATE

Si das jaque a tu rival y esa amenaza no se puede detener de ninguno de los 3 modos vistos en el apartado anterior, entonces se dice que el rey está en *jaque mate*, la partida se habrá acabado y la victoria será tuya. Ve un ejemplo donde el rey blanco se encuentra en jaque mate:



La torre negra está dando jaque al rey blanco.

El rey tiene que tratar de evitar ese jaque, pero como ves, no se puede mover a ninguna casilla donde no esté amenazado por una pieza enemiga.

Además, ninguna pieza blanca puede capturar a la torre negra ni interponerse entre la torre y el rey. Las negras han conseguido dar jaque mate a las blancas y por tanto han ganado la partida.

El objetivo principal de una partida es dar jaque mate al rey rival, esa es la manera de obtener la victoria. Da igual que un bando cuente con más piezas que el otro, el vencedor final será el que logre dar jaque mate.

Durante tus primeras partidas, si el otro jugador es también un principiante, será normal que la batalla finalice en jaque mate. Cuando tu nivel aumente, las partidas se irán complicando y casi ninguna se podrá finalizar en jaque mate. De hecho, en ajedrez es poco habitual que una partida llegue a su fin con un jaque mate, lo normal es abandonar cuando la desventaja es demasiado grande por parte de uno de los dos bandos.

RECUERDA: Si tu rey está en jaque estás obligado a detener esa amenaza, no puedes realizar un movimiento cualquiera y que tu rey continúe en jaque.

CONSEJO: No des jaques innecesarios. El jugador novato suele creer que dar un jaque es siempre positivo, pero eso no siempre es así. Por ejemplo, puede que uno de los bandos de un jaque y su rival lo aproveche para colocar alguna de sus piezas en una posición más beneficiosa.

DIFERENTES TÉRMINOS:

Abandonar: Si un jugador considera que está perdido, puede optar por retirarse de la partida, apuntándose la victoria su rival.

Blitz: En español significa relámpago. Se refiere a partidas que se juegan con poco tiempo de reloj para ambos jugadores, generalmente menos de 10 minutos.

Calidad: Cuando se cambia un caballo o un alfil por una torre se dice que se ha ganado la calidad. Es decir, se tiene ventaja ya que se ha cambiado una pieza que vale 3 puntos por una que vale 5.

Columna abierta: Es aquella columna que no tiene ningún peón de nuestro bando.

Combinación: Serie de jugadas a través de la cual se logra un beneficio a largo plazo.

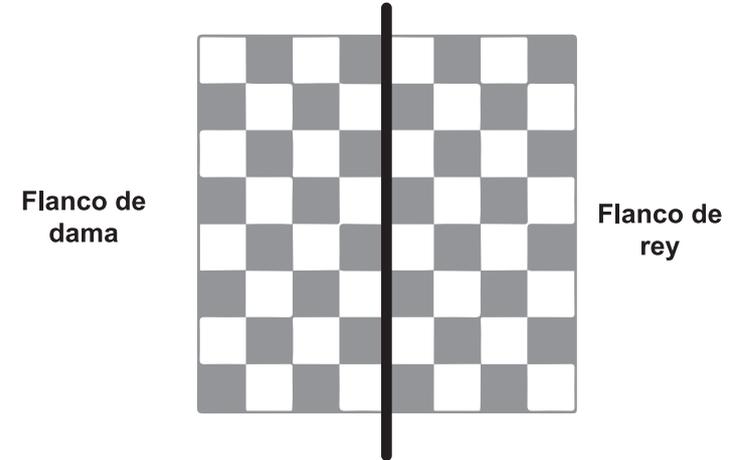
¡Compongo! Es necesario decir esta palabra cuando se quiere colocar una pieza que está mal centrada en su casilla, de esta manera el rival sabrá que no se pretende realizar un movimiento.

Desarrollo: Cuando ponemos una pieza (que no sea un peón) en juego durante la apertura, se dice que hemos desarrollado una pieza. La palabra "desarrollo" se refiere a poner en juego todas las piezas en las mejores casillas posibles.

Gambito: Son las aperturas donde se entrega un peón a cambio de desarrollar nuestras piezas con más rapidez que nuestro rival.

Fianchetto: Se refiere a la situación en que las blancas mueven un peón a G3 o B3 y colocan un alfil en G2 o en B2. Lo mismo para las negras.

Flanco: Si dividimos el tablero en dos partes según la vertical, a cada mitad se le denominará flanco.



Miniatura: Partida en la que uno de los dos jugadores obtiene la victoria en pocas jugadas, generalmente en menos de 20.

Piezas menores: Se llama de este modo a los caballos y a los alfiles.

Sacrificio: Se llama sacrificio de pieza al cambio de una pieza de mayor valor por una menos valiosa. Gracias a ese cambio, unas jugadas después se obtendrá algún tipo de ventaja o beneficio.

Tiempo: En la apertura un tiempo se refiere a una jugada en la que se desarrolla alguna pieza. Mover dos veces seguidas la misma pieza es 'perder un tiempo'.

Ventaja material: Uno de los dos bandos tendrá ventaja material cuando la puntuación de todas sus piezas sea mayor que la de su rival.

Zeitnot: Palabra que se utiliza cuando uno de los dos jugadores entra en apuros de tiempo (siempre que se esté jugando con relojes).

Zugzwang: Palabra alemana que se refiere a una situación donde uno de los jugadores no tiene ninguna jugada buena para realizar, haga el movimiento que haga su posición empeorará.

Hasta aquí te hemos dado las bases para que aprendas a jugar ajedrez y también algunos consejos para mejorar tu juego. Pero recuerda practicar y documentarte con otros fuentes, ya sean libros o videos, para mejorar día a día tu estrategia.

ANOTACIONES:

