

FRANCISCO FERNÁNDEZ LOZANO

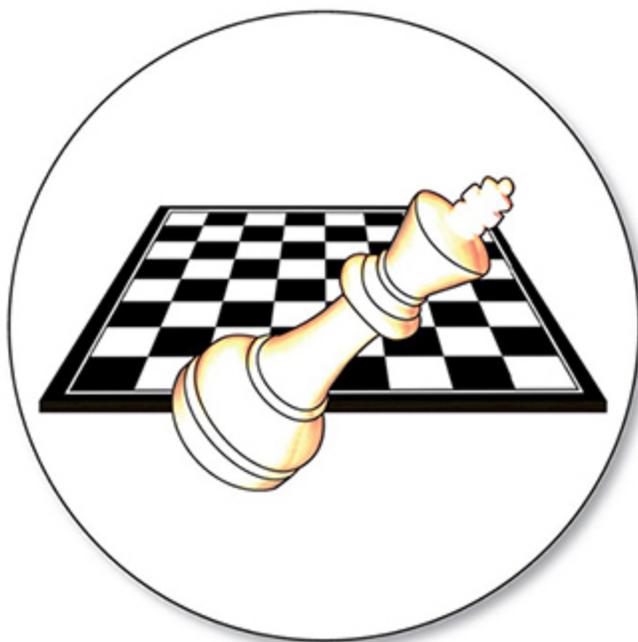
¡Aprende Ajedrez y Diviértete!

NIVEL INICIACIÓN



¡Aprende ajedrez y diviértete!

NIVEL INICIACIÓN



Francisco Fernández Lozano

Monitor de la Federación Catalana de Ajedrez



Diseño cubierta: Rafael Soria

© 2012, Francisco Fernández Lozano

Editorial Paidotribo
Les Guixeres
C/ de la Energía, 19-21
08915 Badalona (España)
Tel.: 93 323 33 11 - Fax: 93 453 50 33
<http://www.paidotribo.com>
E-mail: paidotribo@paidotribo.com

Primera edición:
ISBN: 978-84-9910-182-8
ISBN EPUB: 978-84-9910-419-5
BIC: WDMG1

Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299 - 08013 Barcelona

ÍNDICE

Capítulo 1. Introducción

Capítulo 2. El tablero

Coordenadas
El centro y los flancos
Filas, columnas y diagonales

Capítulo 3. Las piezas

Valor
El peón
El caballo
El alfil
La torre
La dama
El rey

Capítulo 4. La notación

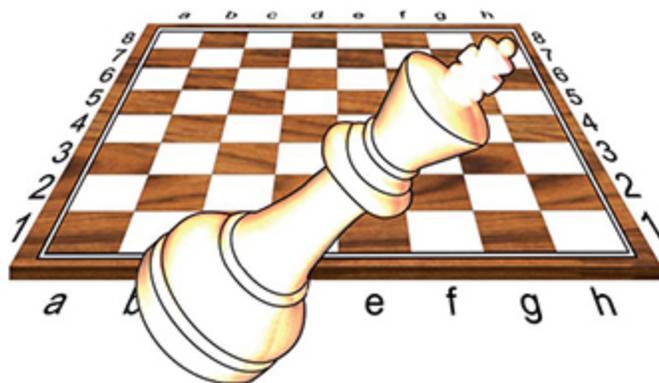
Introducción
El jaque
El enroque
La captura
La coronación
Coincidencia de casilla

Capítulo 5. Posiciones básicas

El ahogado
Mate con una torre
Mate con dos torres
Mate con rey y dama
Mate del loco

Mate pastor

CAPÍTULO 1



Introducción



El ajedrez es un deporte intelectual en el que participan dos jugadores. Sin embargo, hoy en día ya no es necesario disponer de un compañero de juego sentado frente a nosotros, ya que con un ordenador podemos disfrutar desde casa jugando contra un adversario que está en el otro lado del planeta, o bien podemos jugar contra el ordenador.

Cada uno de los jugadores se sienta frente al tablero de ajedrez, uno delante de las piezas de color claro (blancas), y el otro frente a las piezas de color oscuro (negras). La partida la inicia el jugador que lleva las piezas claras y a partir de ese momento se va alternando el turno de juego hasta finalizar la partida.

El resultado de la partida puede ser ganar, perder o empatar. El empate se puede producir jugando la partida y llegando a una posición en la que no se puede ganar, o bien se puede decidir el empate por mutuo acuerdo entre los dos jugadores, independientemente de cómo esté la posición o del tiempo que quede por jugar.

Los campeonatos oficiales de ajedrez se juegan con reloj, controlando el tiempo que consume cada jugador. Si un jugador gasta todo su tiempo pierde la partida, independientemente de que tenga ventaja de material o de que esté a punto de dar jaque mate.

Nota

No es recomendable que juegues campeonatos hasta que tengas bien aprendido el movimiento de las piezas de ajedrez y sepas apuntar tus partidas en una planilla.

Antes de ello deberás jugar partidas amistosas con reloj para acostumbrarte a él, ya que si no lo haces te pasarás el tiempo mirando el reloj y moverás compulsivamente tus piezas sin pensar... y perderás en muy pocas jugadas. En cualquier caso no te preocupes, el camino para ir mejorando pasa por perder muchas partidas...



El objetivo de la partida de ajedrez es dar JAQUE MATE al rey contrario, o lo que es lo mismo ganar la partida.

Una regla fundamental del ajedrez es que NO se puede capturar al rey contrario, y siempre hay que avisarle de que lo estamos amenazando, diciéndole a nuestro adversario: "JAQUE AL REY". El rey que recibe el jaque siempre estará obligado a evitarlo.

El jaque mate es un caso especial de jaque al rey que se consigue de la siguiente forma:

Dando jaque al rey (amenazándolo directamente) en un lugar del cual no puede escapar.

- ♟️ No se puede capturar la pieza que le da el jaque, ni con el rey ni con ninguna otra pieza.
- ♟️ Además, el rey amenazado tampoco puede taparse colocando una pieza entre el rey y la pieza que le da el jaque.
- ♟️ Puede ocurrir que a tu rival sólo le quede el rey, o bien el rey y algunos peones o piezas que no se pueden mover, y todas las casillas a las que podría mover el rey adversario están controladas por tus piezas.

Esta situación, en la que el rey no está en jaque pero no tiene casillas disponibles, se denomina AHOGADO y, automáticamente, es empate (TABLAS), independientemente de que tengas una gran ventaja material.

Nota

Al principio harás muchos ahogados, pero no te preocupes ya que conforme vayas progresando se convertirán en JAQUE MATE. En el capítulo 5 puedes estudiar algunos mates y también algunos ahogados habituales.



El ajedrez es un deporte entre caballeros, y siempre, antes y después de la partida, hay que darle la mano a nuestro rival, demostrando educación y deportividad.

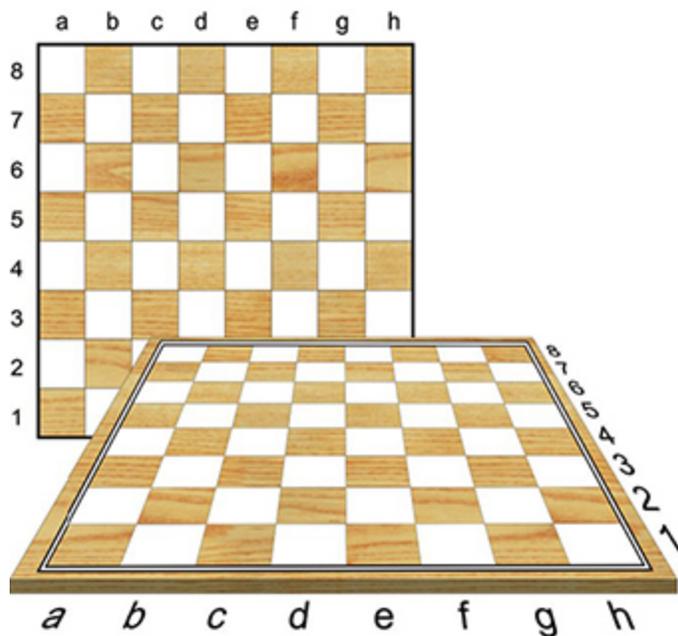
Recuerda, el ajedrez es un deporte, no un simple juego.

La tensión de la partida supone un gran desgaste energético y mental, y por ello es recomendable que el jugador de ajedrez se encuentre bien físicamente y se alimente adecuadamente.

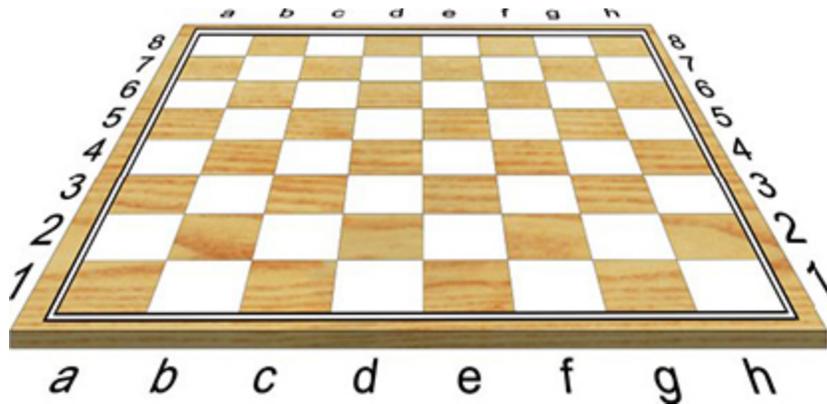
Quizás alguien creerá que el ajedrez es un deporte para gente solitaria; nada más lejos de la realidad... Como puedes ver en las fotografías de las páginas anteriores (final de la liga escolar de Ajedrez de Mollet del Vallés) ¡¡el ajedrez es un deporte multitudinario!!



CAPÍTULO 2



El tablero



El tablero de ajedrez es un cuadrado de 8 filas x 8 columnas formado por 64 casillas cuadradas, que también son llamadas escaques.

Observa el tablero superior. Las casillas se alternan en colores claros y oscuros, y por tanto hay 32 casillas de color claro y 32 casillas de color oscuro.

Cada una de las casillas puede nombrarse según coordenadas compuestas por una letra y un número (a1, a2, a3... h6, h7, h8), lo que es muy útil a la hora de explicar o apuntar una partida de ajedrez.

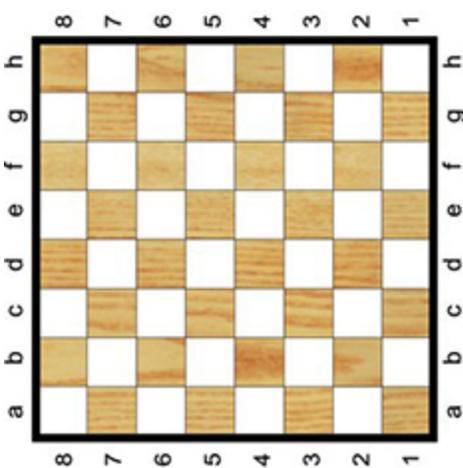
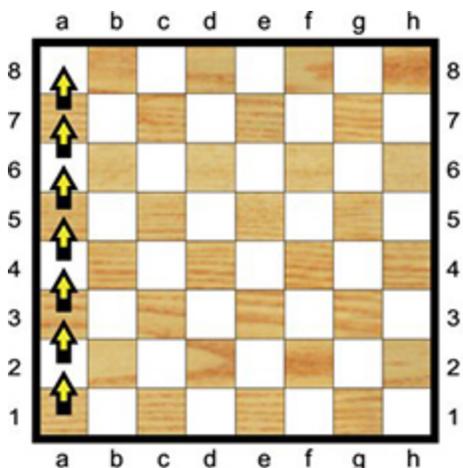
Las únicas reglas que debes recordar sobre el tablero son dos:

- ♟ Para colocarlo correctamente siempre hay que situar la esquina con una casilla de color claro a la derecha.
- ♟ Todas las piezas que elimines durante la partida deberán colocarse fuera del tablero, más allá de sus bordes.

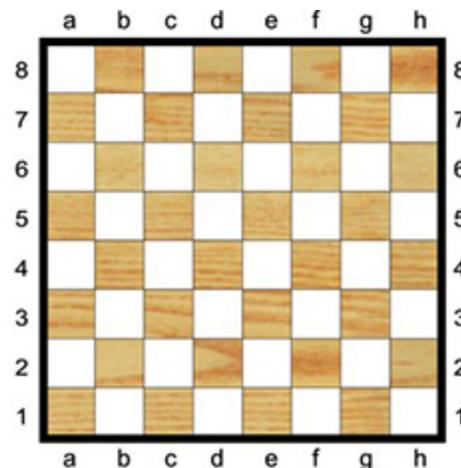
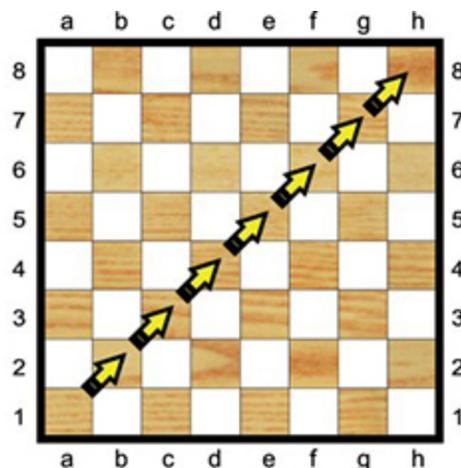
Observa los diagramas inferiores.

Una particularidad del tablero es que se tarda lo mismo en desplazarse en línea recta que en diagonal. La distancia entre, por ejemplo, la casilla a1 y la a8 es de siete cuadros,

igual que la distancia entre la casilla a1 y la h8, aunque a simple vista parezca que este segundo recorrido es más largo.



Tablero mal colocado, con el cuadro oscuro a la derecha



Tablero bien colocado, con el cuadro claro a la derecha

Observa el diagrama superior de la izquierda.

¿Qué ha ocurrido con el color de las diagonales? Como puedes ver se han intercambiado los colores de todas las diagonales con respecto a la colocación correcta del tablero (diagrama superior derecho).

Como el cambio de color afecta todas las casillas, si colocas mal el tablero también ocurrirá que al colocar el rey y la

dama en su casilla correspondiente ambas piezas quedarán justo al revés de como deberían.

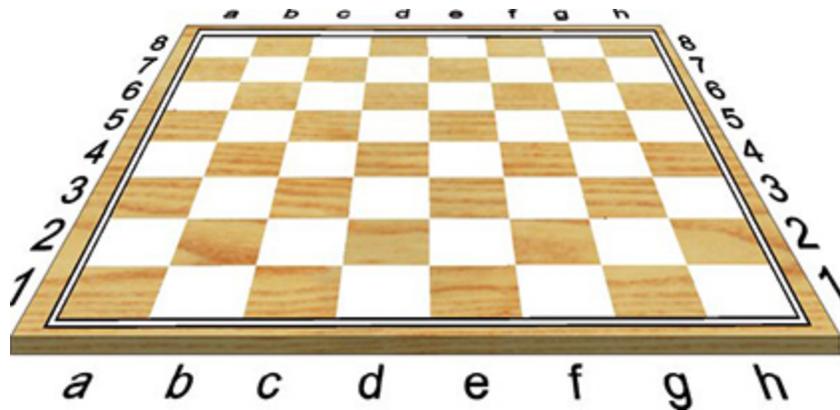
Si intentas estudiar una partida de un libro o de una revista en un tablero con el tablero mal colocado, verás que a las pocas jugadas no es posible seguir reproduciéndola, por lo que llegarás rápidamente a la conclusión de que el tablero no tiene la casilla de color claro en su esquina derecha.

Este error puede ser un gran problema, ya que si has empezado a jugar la partida tendrás que empezar una nueva partida, independientemente de que estuvieras ganando. Deberás colocar el tablero correctamente y volver a empezar.

Preguntas

- 2.1** ¿Sabes una forma rápida de averiguar la cantidad de casillas que tiene el tablero mediante una multiplicación?
- 2.2** ¿Cuántas casillas claras y cuántas oscuras tiene el tablero?
- 2.3** Estudia conjuntamente todas las diagonales del tablero y suma todas las casillas del mismo color. ¿Hay más casillas claras o hay más oscuras?

Coordenadas



Las coordenadas del tablero se utilizan para apuntar las jugadas que se realizan durante el transcurso de una partida. Así, con posterioridad, podemos estudiar cómo se desarrolló ésta y en qué momento cometimos errores o pasamos por alto jugadas ganadoras.

Además, como todas las partidas que se disputan en el mundo se apuntan y se informatizan, existen grandes bases de datos que permiten estudiar las partidas de grandes maestros de ajedrez de cualquier parte del planeta.

Como puedes observar en el tablero superior, las letras de las coordenadas están escritas en minúscula. Como te explicaremos más adelante, las piezas del ajedrez se nombran mediante letras mayúsculas; de esta forma no hay posibilidades de confundirte entre las piezas (letras mayúsculas) y las coordenadas (letras minúsculas).

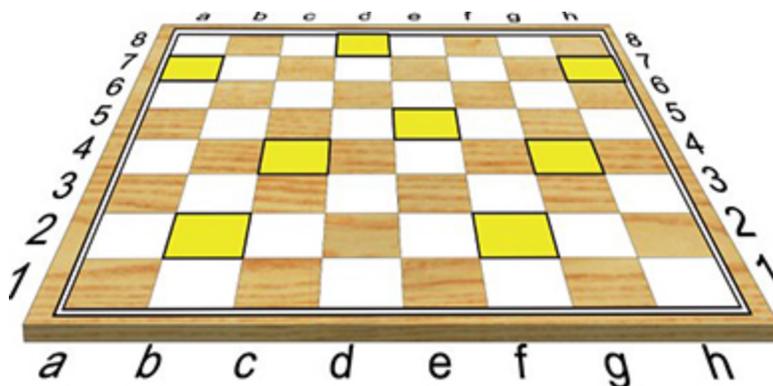
Conforme vayas avanzando en tus conocimientos ajedrecísticos irás familiarizándote con las coordenadas, y llegará un momento en el cual sabrás de forma automática, sin tener que pensar, dónde se ubica cada coordenada y también si el color de una casilla es claro u oscuro. Esta destreza te ayudará a calcular con mayor claridad las variantes, y también conseguirás tener una visión tridimensional del tablero en tu memoria.

El cálculo y la visión tridimensional son algunas de las cualidades intelectuales que el ajedrez permite desarrollar a

aquellos que lo practican.

Nota

Por el momento debes conformarte con mover las piezas e intentar eliminar las de tu rival, no pretendemos que calcules todavía variantes. Si eres capaz de hacerlo, ponte en contacto con el club de ajedrez más cercano ¡¡ya que eres un maestro de ajedrez en potencia!!



Como es muy importante familiarizarse con las casillas y con su color, te recomendamos que hagas ejercicios para recordar el color de las casillas.

Observa detenidamente, durante unos 5 minutos, el nombre de las casillas del tablero y su color. Para ello puedes ayudarte de papel y lápiz, y dibujar el tablero, sus coordenadas y el color de las casillas.

A continuación intenta escribir las coordenadas de las casillas que recuerdes y su color. Posteriormente comprueba con el tablero cuántos aciertos has tenido.

Preguntas