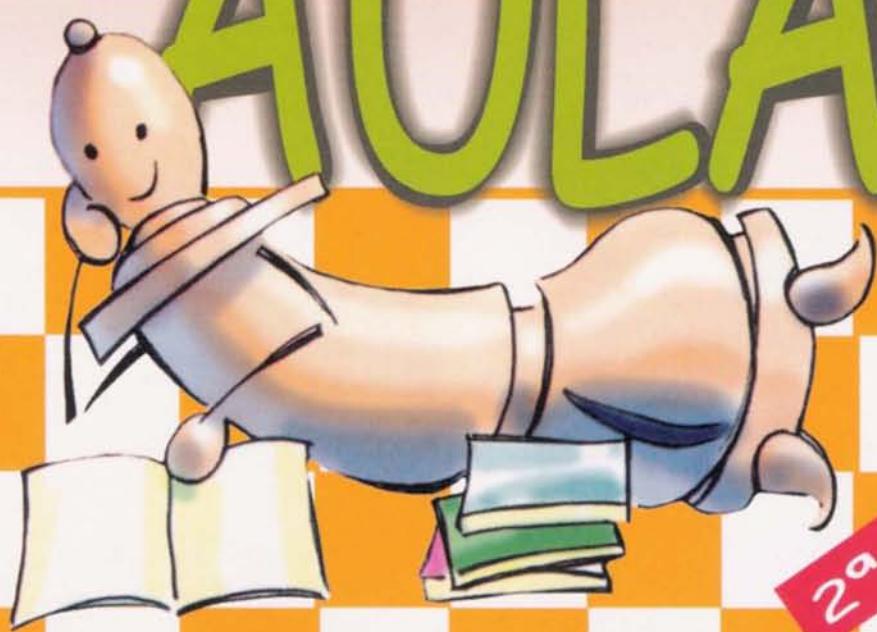


3

# AJEDREZ EN EL AULA



2<sup>a</sup> EDICIÓN

# AJEDREZ EN EL AULA 3

---

Juan Anguix  
Hilda Ballester  
Pablo Bueno  
José Andrés Gascó

JAQUE

# AJEDREZ EN EL AULA

**1ª edición: Octubre 2.000**

**2ª edición: Octubre 2.003**

Edita:

Nuevo Jaque, S.L.

C/ Martín el Humano, 30 - 1º  
46008 Valencia

Teléfono: 963820051 Fax: 963820057

E-mail: jaque@jaque.tv

<http://www.jaque.tv>

© Juan Anguix, Hilda Ballester, Pablo Bueno y José Andrés Gascó.

© Nuevo Jaque, S.L.

Reservados todos los derechos.

Colección Ajedrez en el Aula

ISBN Obra Completa: 84-931734-0-1

ISBN Volumen 3: 84-931734-3-6

Depósito Legal: M-41503-2000

Impresión: Milegraf, S.L. Madrid

Diseño portada: Nuria Galarza

*Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del Copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, conocido o por conocer, comprendidas la reprografía, el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo público.*

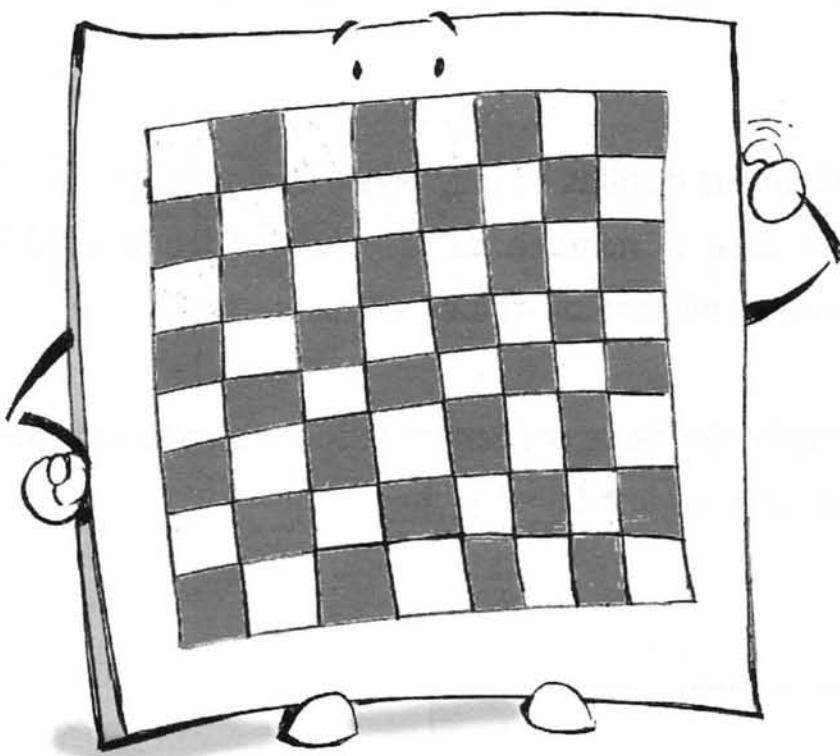
# Índice

---

<b>1. EL TABLERO .....</b>	7
1.1 Las casillas .....	8
1.2 La notación .....	14
1.3 Apuntando partidas .....	16
1.4 Símbolos especiales .....	17
1.5 Las partes de un tablero de ajedrez .....	20
Ejercicio de repaso a la unidad .....	24
<b>2. EL JAQUE Y EL JAQUE MATE .....</b>	25
2.1 El jaque .....	26
2.2 El jaque mate .....	31
Ejercicio de repaso a la unidad .....	36
<b>3. LAS TABLAS .....</b>	37
3.1 El ahogado .....	38
3.2 La repetición de jugadas. El jaque continuo .....	40
Ejercicio de repaso a la unidad .....	44
<b>4. LAS PIEZAS .....</b>	45
4.1 La torre .....	46
4.2 El alfil .....	51
4.3 La dama .....	56
4.4 El caballo .....	61
4.5 El peón .....	65
4.6 El rey .....	70
Ejercicio de repaso a la unidad .....	75

<b>5. LAS FASES DEL JUEGO .....</b>	77
5.1 La apertura .....	78
5.2 El medio juego .....	81
5.3 El final .....	83
<b>6. LOS MATES AL REY .....</b>	85
6.1 El jaque mate con dos torres .....	86
6.2 El jaque mate con dama y rey .....	88
6.3 El jaque mate con rey y torre .....	90
<b>7. TEMAS TÁCTICOS .....</b>	93
7.1 El ataque doble .....	94
7.2 El jaque a la descubierta .....	98
7.3 La clavada .....	102
7.4 Desviación .....	106
7.5 Eliminación de la defensa .....	110
<b>8. LA ESTRATEGIA .....</b>	113
8.1 ¿En qué consiste la estrategia? .....	114
<b>9. APERTURAS BÁSICAS .....</b>	117
9.1 Importancia del centro y desarrollo en la apertura .....	118
<b>10. HISTORIA .....</b>	123
10.1 Un poco de historia .....	124
10.2 Los campeones del mundo .....	126
<b>11. EJERCICIOS FINALES .....</b>	127
Soluciones ejercicios finales .....	134

# 1 EL TABLERO



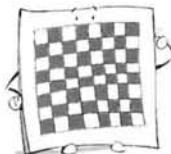
*"El ajedrez es imaginación y el tablero es el campo de batalla"*

## ¿Qué vas a aprender en esta unidad?

- ❑ Los nombres de las casillas.
- ❑ Cómo escribir una partida.
- ❑ Para qué sirve escribir una partida.
- ❑ Diferenciar las partes de un tablero.

## Objetivos

- ❑ Reconocer los nombres de las columnas y filas.
- ❑ Reconocer rápidamente el nombre de las casillas.
- ❑ Saber escribir y reproducir una partida de ajedrez.



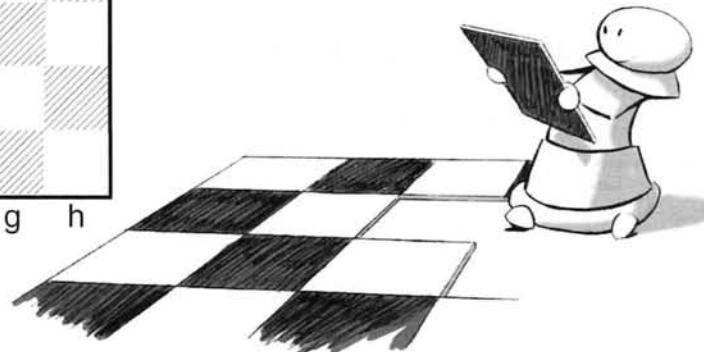
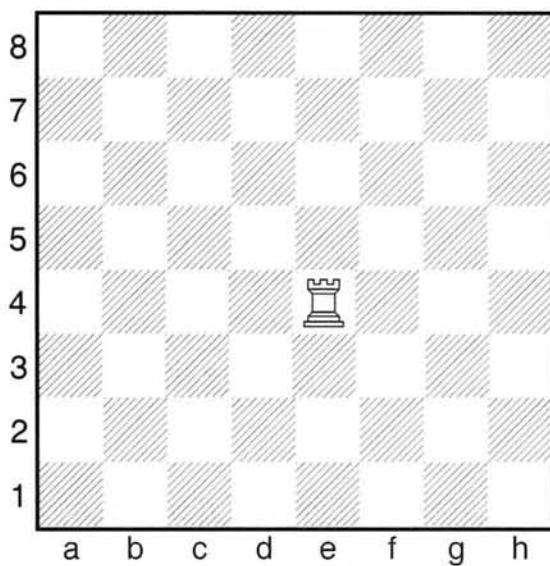
## 1. EL TABLERO

### 1.1 Las Casillas. ¿Cómo se llaman las casillas?

En un tablero de ajedrez, cada casilla recibe un nombre que nos ayuda a reconocerla y nos sirve para después poder escribir o leer las partidas que jugamos.

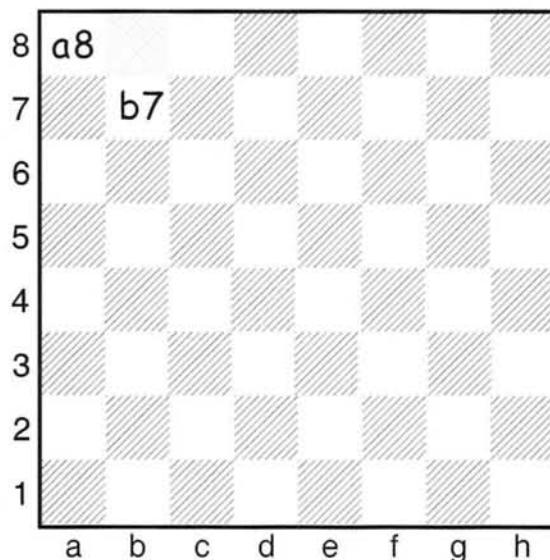
La manera de nombrar las casillas es muy sencilla, al igual que en el juego de los barcos, primero se dice el nombre de la columna donde está la casilla y a continuación decimos el número de fila en el que se encuentra.

De este modo, la casilla donde se encuentra la torre blanca se llama "e4", porque está en la columna "e" y en la fila "4".

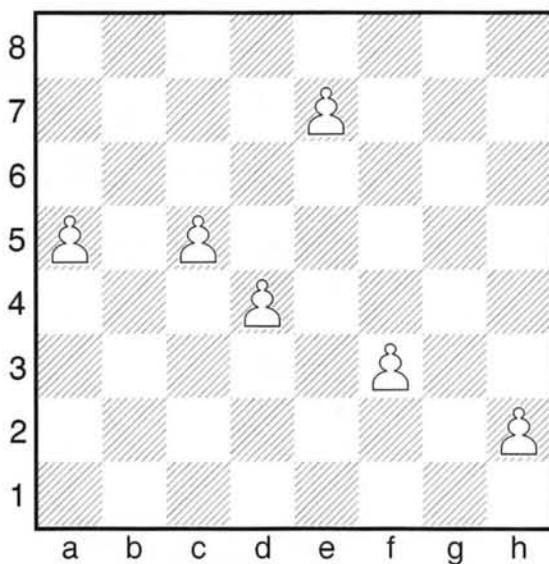


## Ejercicios

A) Escribe dentro de cada casilla blanca su nombre.

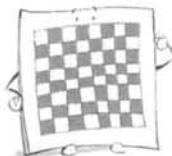


B) Ahora escribe en los recuadros el nombre de las casillas donde se encuentran los peones blancos.



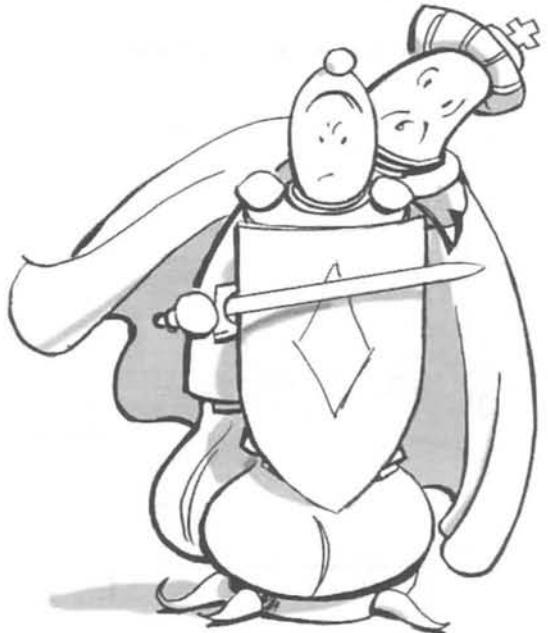
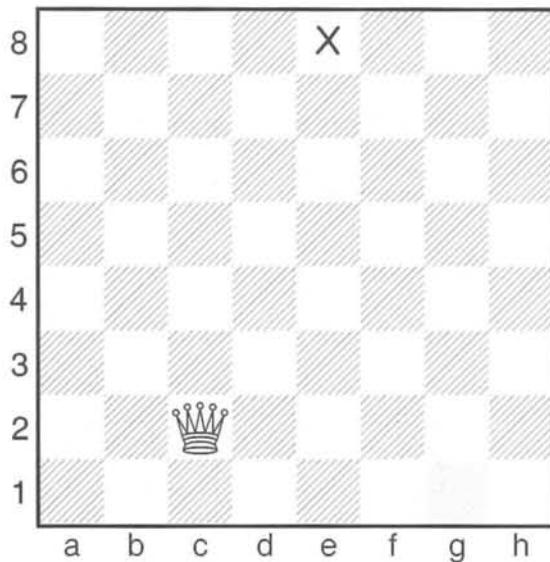
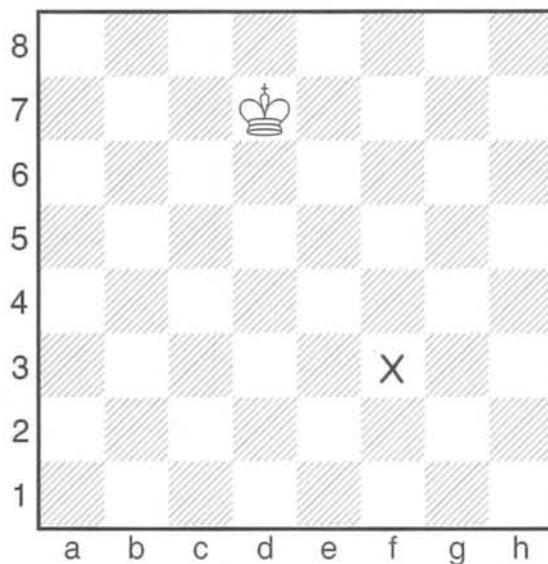
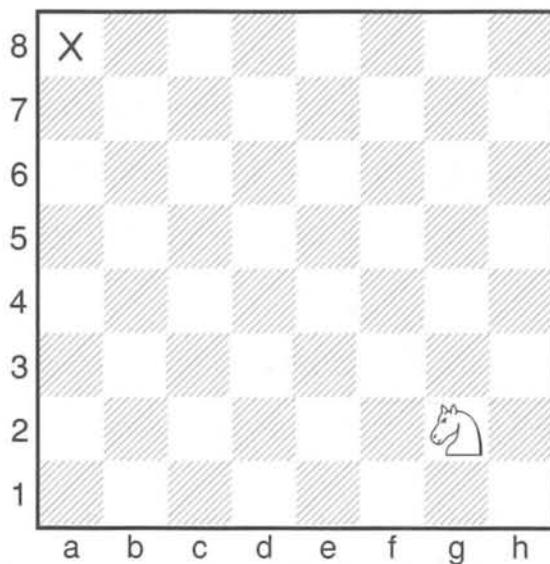
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

# 1



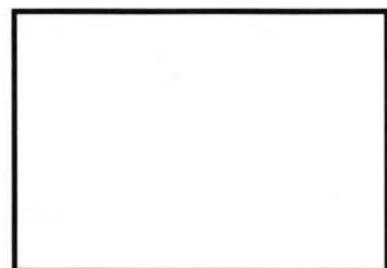
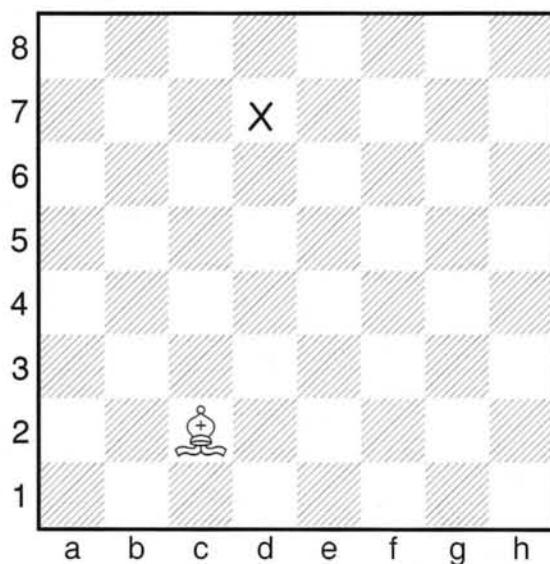
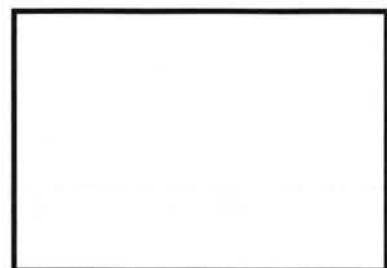
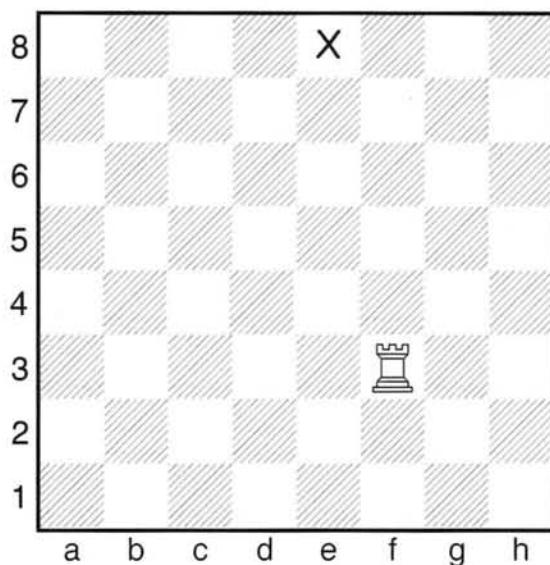
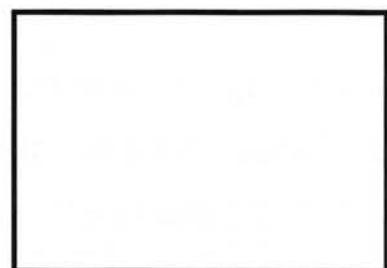
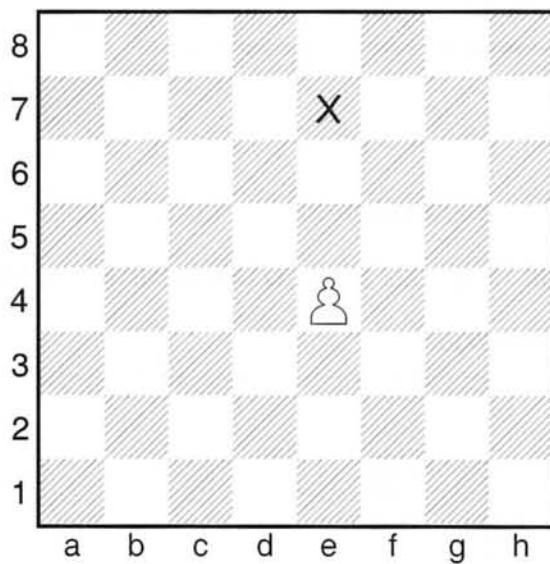
C) Indica el nombre de las casillas por las que tiene que pasar el caballo para llegar a la casilla marcada con una "X".

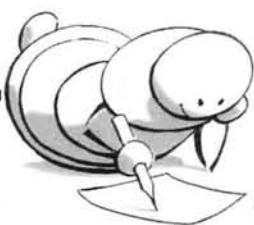
Después haz lo mismo en los demás diagramas pero con la pieza que aparezca en el tablero.



# EL TABLERO

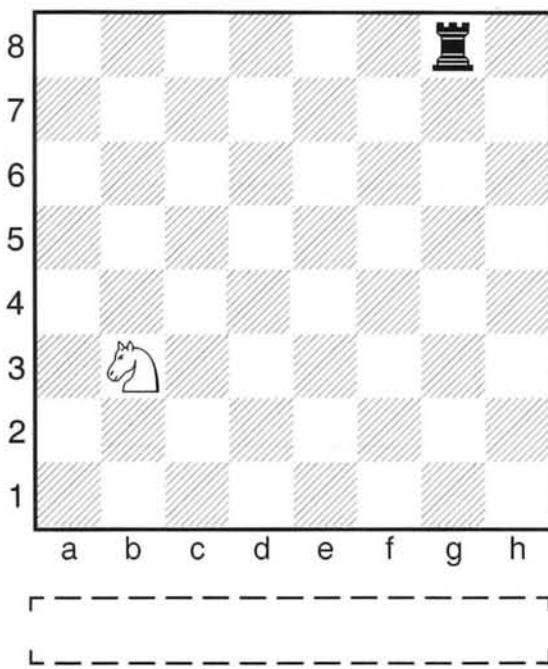
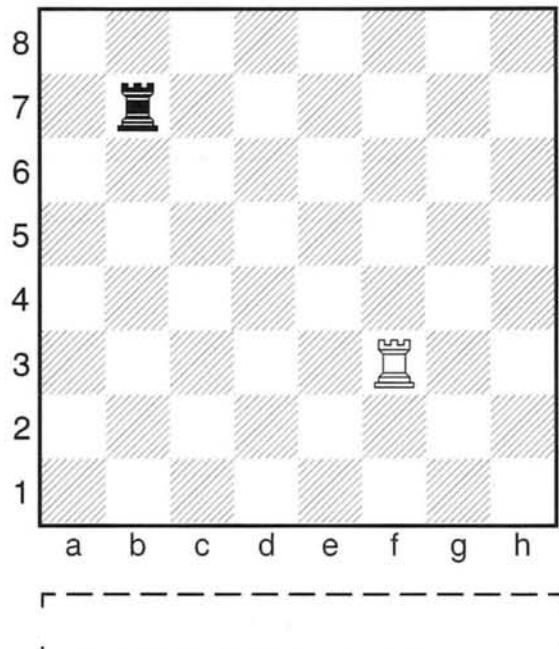
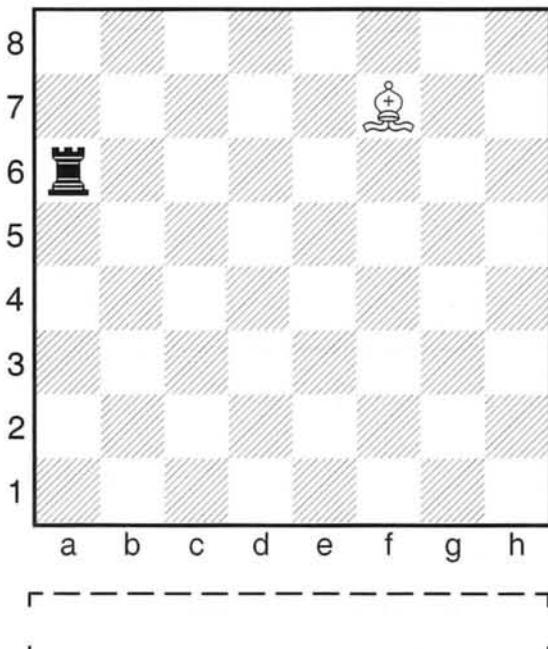
1





## Ejercicios

A) Como en el ejercicio anterior, tienes que escribir en los cuadrados que se te dan, las casillas por las que tiene que pasar la pieza blanca para llegar a comerse la torre negra. Después contesta las preguntas.



¿Cuántos movimientos necesita cada pieza blanca para comerse a la Torre negra?



— — — — — — — —



— — — — — — — —



— — — — — — — —

¿Por cuántas casillas pasa cada pieza blanca para comerse a la Torre negra?



— — — — — — — —



— — — — — — — —



— — — — — — — —

¿Cuál crees que es la pieza más lenta?



— — — — — — — —

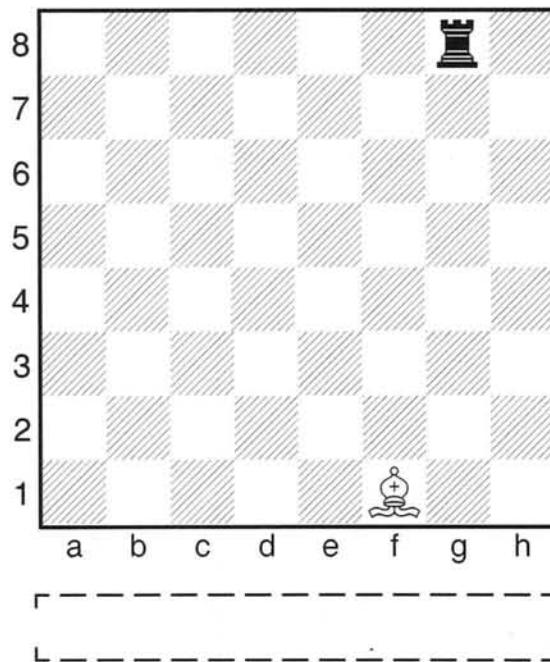
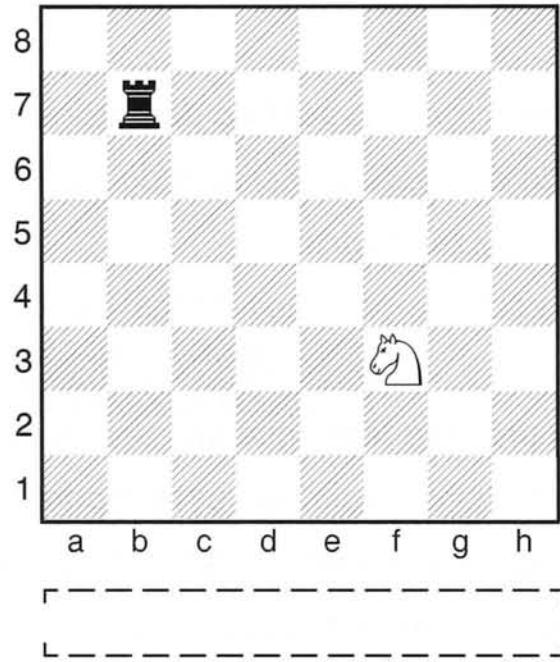
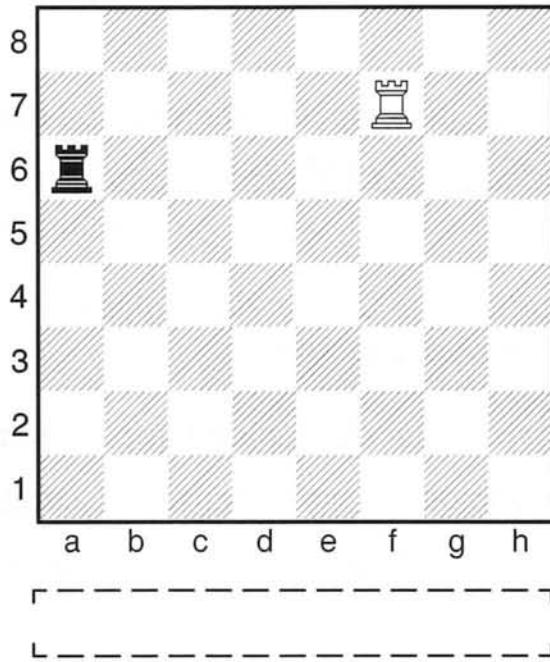


— — — — — — — —

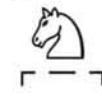


— — — — — — — —

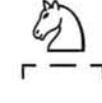
# EL TABLERO



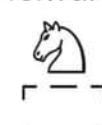
¿Cuántos movimientos necesita cada pieza blanca para comerse la Torre negra?

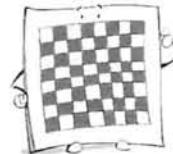


¿Por cuántas casillas pasa cada pieza blanca para comerse la Torre negra?



¿Cuál crees que es la pieza más lenta?





## 1.2 La Notación.

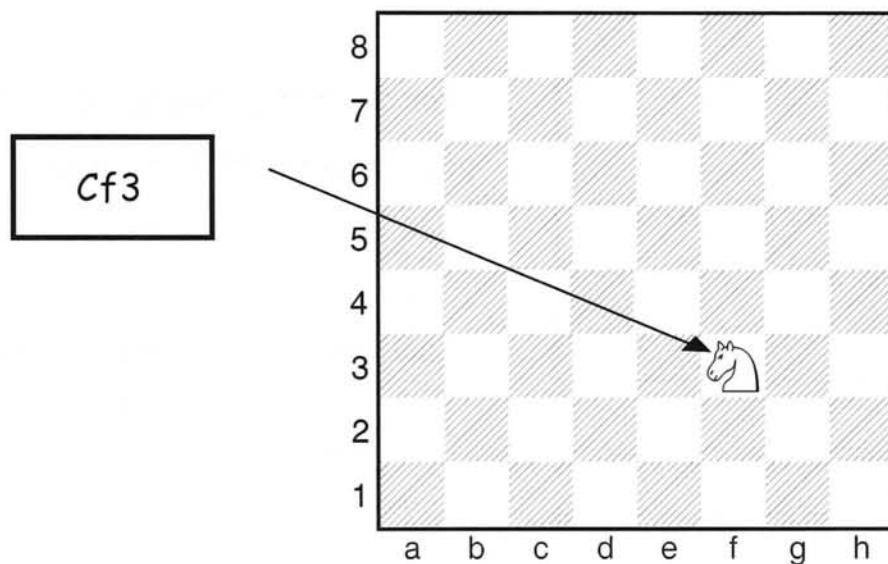
### ¿Cómo se escriben las jugadas de una partida de ajedrez?

Para escribir una partida de ajedrez que estemos jugando, lo tenemos que hacer jugada a jugada y escribiendo tanto las jugadas de las piezas blancas como las de las piezas negras.

Para escribir cada una de las jugadas, hay que seguir un par de reglas:

1º La primera letra que se escribe será la letra inicial de la pieza que movemos pero en mayúscula, de este modo cuando hagamos un movimiento de caballo, sabemos que la primera letra de la jugada será "C". Si la pieza que se mueve es un peón, no escribiremos nada.

2º En segundo lugar, y a continuación de la letra inicial de la pieza que se mueve, escribiremos el nombre de la casilla a la que ha movido la pieza (recuerda que el nombre de las casillas se escribe en minúsculas). Así, si movemos un Caballo a la casilla "f3" la jugada de las blancas se escribiría:

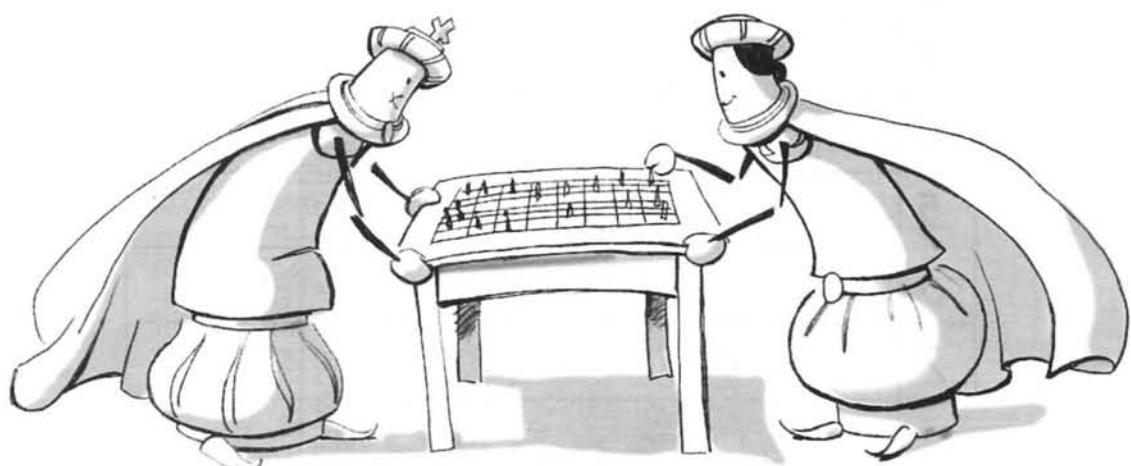


## Ejercicios



A) Juega una partida de 10 jugadas con uno de tus compañeros y escribe los movimientos en la planilla que abajo te hemos dibujado.

	BLANCAS	NEGRAS
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		



# 1

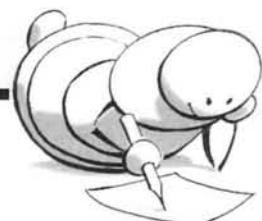


## 1.3 Apuntando Partidas.

### ¿Para qué nos sirve escribir una partida de ajedrez?

Escribir una partida de ajedrez que estamos jugando es siempre muy útil porque nos permite revisarla y ver en ella los errores que hemos cometido o cómo hemos ganado la partida.

## Ejercicios



A) Hace unos días Luis y Ana jugaron una partida de ajedrez en casa de Luis. Desafortunadamente no escribieron el resultado en la planilla y ahora para saber quién ganó necesitan que tu reproduzcas la partida e indiques el resultado.

	BLANCAS	NEGRAS
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Cf3</i>	<i>Cc6</i>
3	<i>Ac4</i>	<i>d6</i>
4	<i>Cc3</i>	<i>Ag4</i>
5	<i>Cxe5</i>	<i>Ad1</i>
6	<i>Af7</i>	<i>Re7</i>
7	<i>Cd5</i>	

## EL TABLERO

### 1.4 Símbolos Especiales.

Algunas anotaciones especiales a la hora de escribir una partida:

Ya hemos aprendido los pasos que hay que seguir para escribir las jugadas. Sin embargo estamos seguros que te habrás preguntado lo que hay que escribir cuando se captura alguna pieza en una partida.

Es muy sencillo. Cuando se capturen alguna pieza:

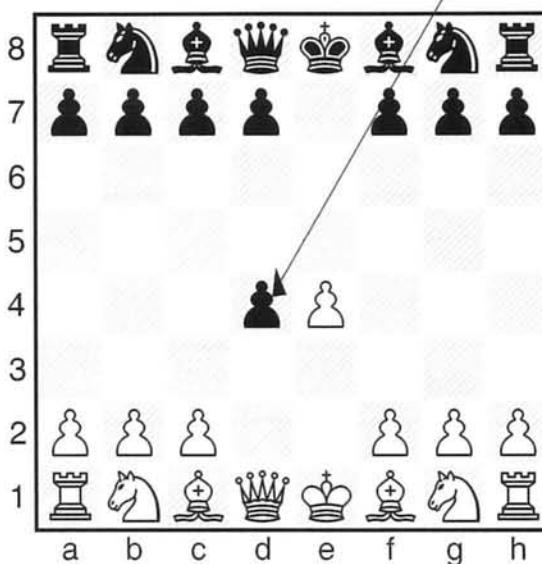
1º Se escribe la inicial en mayúscula de la pieza con que se capture. Si la pieza con la que capturamos es un peón, escribimos el nombre de la columna en la que se encuentra.

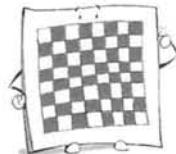
2º Escribimos el signo "x" que significa que capturamos.

3º Y en último lugar, escribimos el nombre de la casilla en la que está la pieza que capturamos.

Aquí lo vemos en un ejemplo:

	BLANCAS	NEGRAS
1	e4	e5
2	d4	exd4





## Símbolos especiales.

Todavía hay anotaciones muy interesantes que debes saber:

El jaque al rey se simboliza con el signo "+".

El jaque mate se escribe "++".

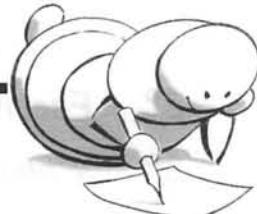
El enroque corto "O-O".

El enroque largo "O-O-O".

Cuando una jugada ha sido buena pondremos "!".

Si una jugada ha sido mala "?".

## Ejercicios



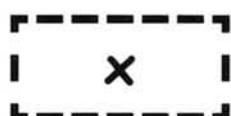
A) Reproduce la siguiente partida en un tablero y complétala con los símbolos que falten:

	<b>BLANCAS</b>	<b>NEGRAS</b>
1	<i>e4</i>	<i>e5</i>
2	<i>Cf3</i>	<i>Cc6</i>
3	<i>Ac4</i>	<i>d6</i>
4	<i>Cc3</i>	<i>Ag4</i>
5	<i>o-o</i>	<i>a6</i>
6	<i>Cxe5</i>	<i>Axd1</i>
7	<i>Axf7</i>	<i>Re7</i>
8	<i>Cd5</i>	

B) Une cada símbolo con su significado.



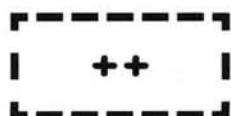
jaque



0-0

enroque  
corto

0-0-0

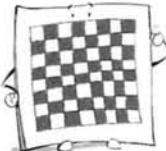


captura

enroque  
largo

jaque  
mate

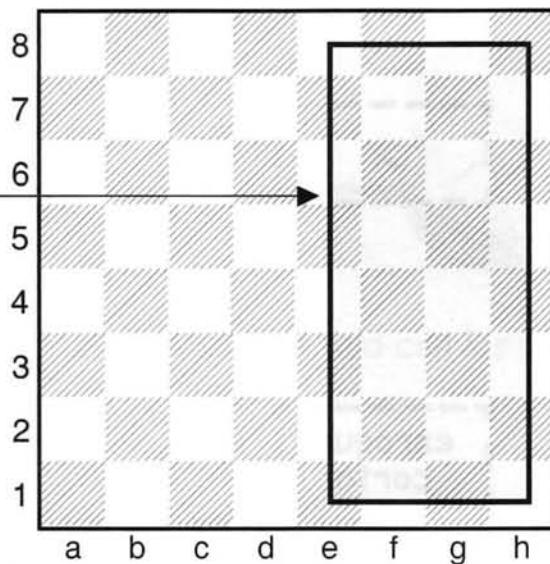




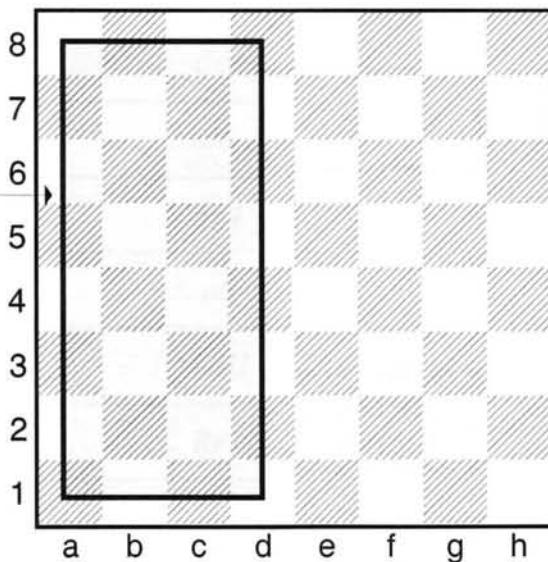
## 1.5 Las partes de un tablero de ajedrez.

A primera vista cuando vemos un tablero de ajedrez, sólo vemos 64 casillas blancas y negras. Pero aún podemos diferenciar algunas partes importantes, el FLANCO DE REY, el FLANCO DE DAMA y el CENTRO.

**FLANCO REY:** en el flanco de rey están todas las casillas de las columnas e, f, g y h.

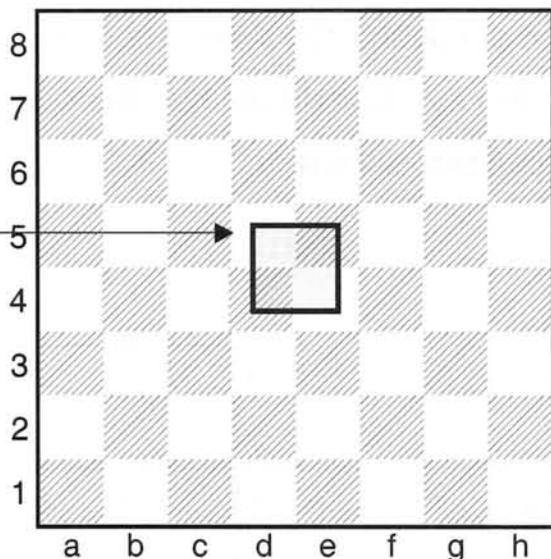


**FLANCO DAMA:** El flanco de dama lo componen todas las casillas de las columnas a, b, c y d.



# EL TABLERO

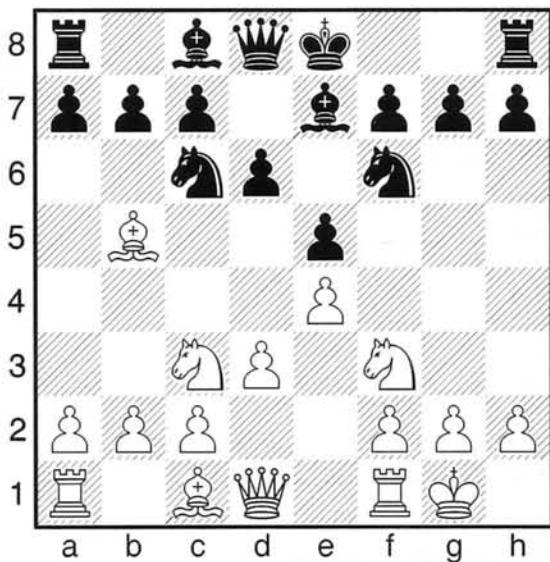
**CENTRO:** El centro del tablero lo forman 4 casillas centrales e4, e5, d4 y d5.



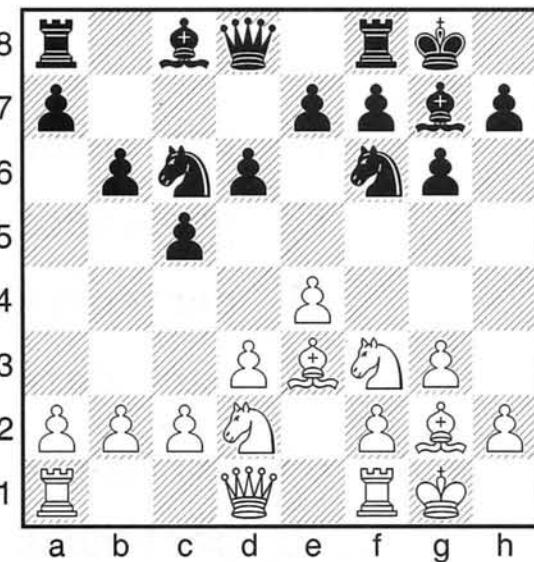
## Ejercicios



- A) En los siguientes diagramas, indica en cuál de los flancos hay más piezas blancas:

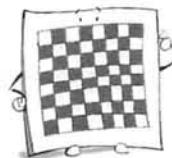


En el flanco de rey hay \_\_\_\_ piezas blancas y en el flanco de dama hay \_\_\_\_ piezas blancas.

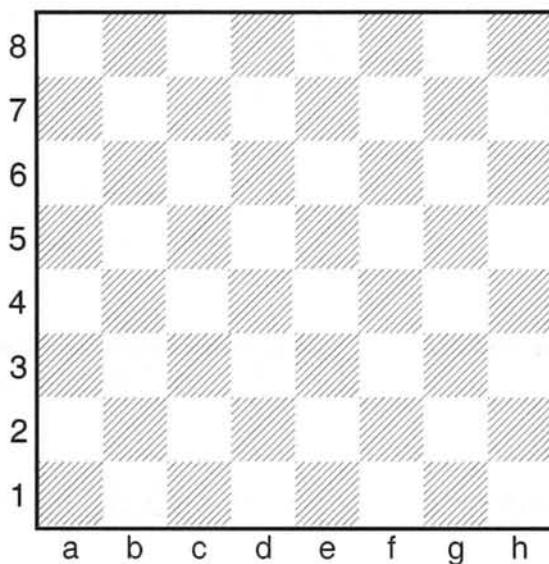


En el flanco de rey hay \_\_\_\_ piezas blancas y en el flanco de dama hay \_\_\_\_ piezas blancas.

# 1



- B) En el cuadro que tienes abajo, rodea de rojo las casillas que pertenecen al flanco de rey, de azul las que pertenecen al flanco de dama y de verde las que correspondan al centro.



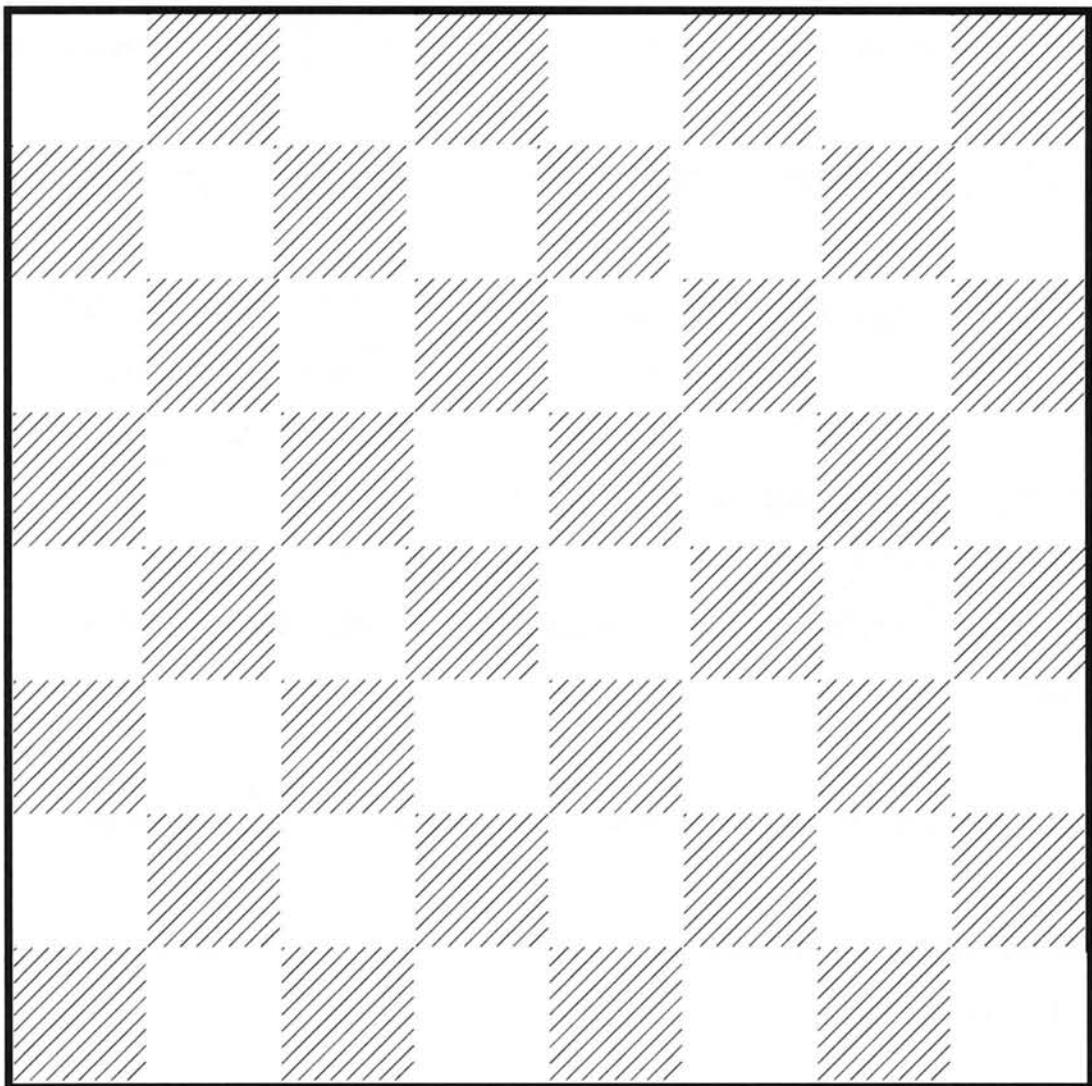
- C) Indica a qué flanco pertenecen los siguientes nombres de casillas.

- b4 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_  
f3 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_  
c1 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_  
a5 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_  
h4 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_  
g5 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_  
e2 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_  
d1 pertenece al Flanco de \_\_\_\_\_

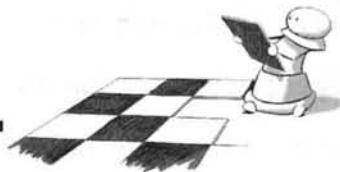
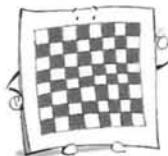
D) Escribe todas las coordenadas del tablero (números y letras).

Después escribe el nombre de cada casilla dentro del tablero.

Para finalizar colorea de rojo las casillas blancas del flanco de dama y de azul las casillas blancas del flanco de rey.



# 1



## Ejercicio de repaso a la unidad

Completa las siguientes frases, sin mirar el tablero:

- .. ¿Puede mover un caballo desde la casilla c3 a la casilla d5? .....
- .. ¿Puede capturar un alfil en h1 a un caballo en c6 si hay un peón en e4? .....
- .. ¿Puede el rey blanco enrocase largo si hay una dama negra en d3? .....
- .. Al apuntar una jugada, primero se escribe la inicial en mayúscula de la ..... que se mueve y a continuación el nombre de ..... a la que mueve.
- .. La letra de una casilla se escribirá siempre con letra .....
- .. Cuando en una jugada vemos el signo ..... sabemos que se ha capturado alguna pieza.
- .. Si hay un símbolo "+" sabemos que en esa partida se ha hecho un .....
- .. Si cuando hacemos un enroque corto escribimos 0-0, cuando hacemos el enroque largo pondremos .....
- .. En el flanco de dama se hace el enroque ....., y en el de rey el enroque .....
- .. Las cuatro casillas que forman el centro del tablero son .....

# 2 JAQUE Y JAQUE MATE



*"En el ajedrez el jaque mate, es la culminación de la verdad"*

¿Qué vas a aprender en  
esta unidad?

- El Jaque.
- El Jaque mate.

Objetivos

- ☞ Reconocer el Jaque.
- ☞ Qué hacer ante un Jaque.
- ☞ Reconocer el Jaque Mate.

# 2

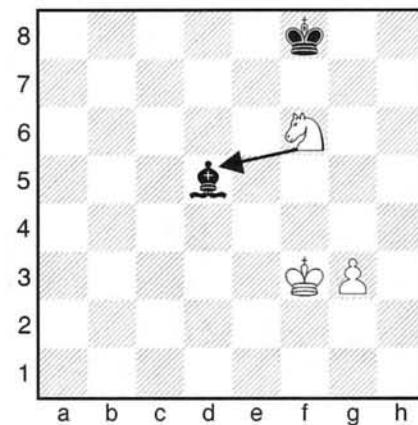


## 2. EL JAQUE Y EL JAQUE MATE

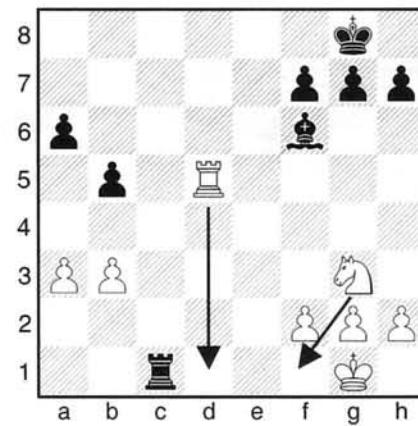
### 2.1 El jaque

Como bien recordarás, jaque es la situación de una partida en la que se ataca al rey con alguna pieza. Todas las piezas pueden hacer jaque al rey menos el propio rey. Cuando en una partida hay un jaque, el bando al que le atacan el rey tiene que hacer inmediatamente una jugada que evite el jaque, y para ello tiene 3 posibilidades:

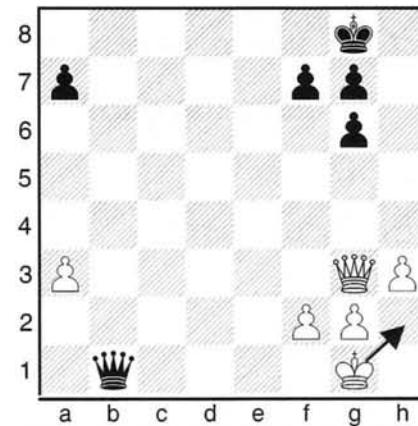
- 1- Capturar la pieza que le está haciendo jaque.



- 2- Taparse con alguna pieza de la que le está haciendo jaque.



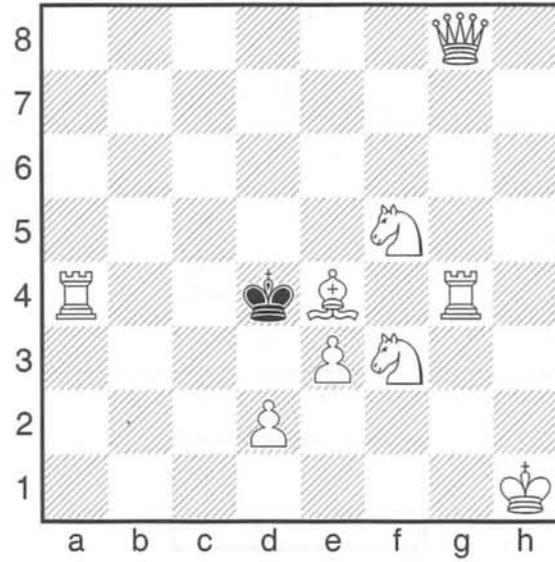
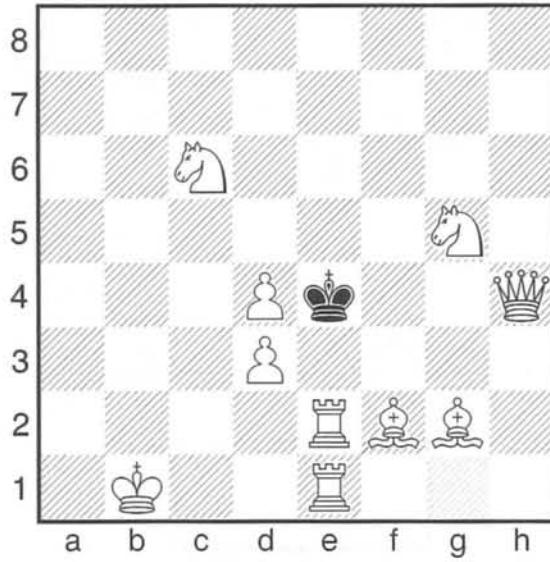
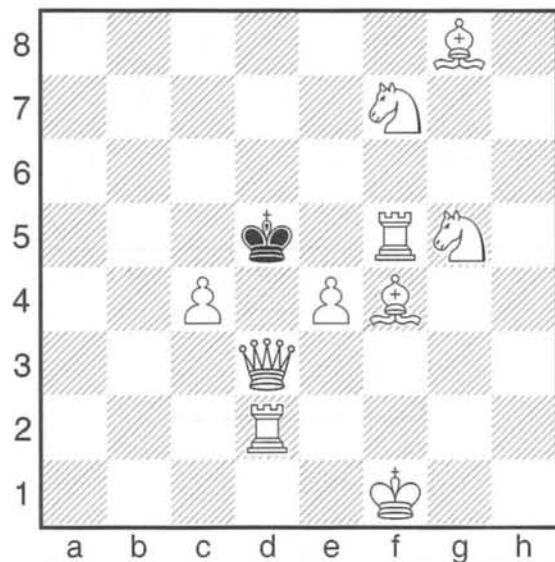
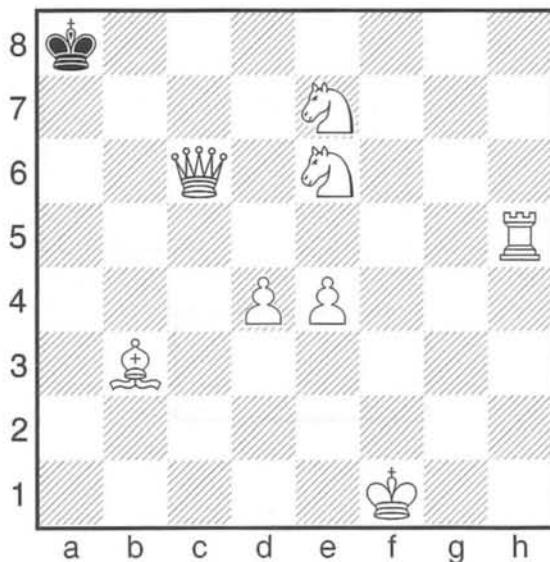
- 3- Moverse con el rey a una casilla que no esté amenazada.



## Ejercicios



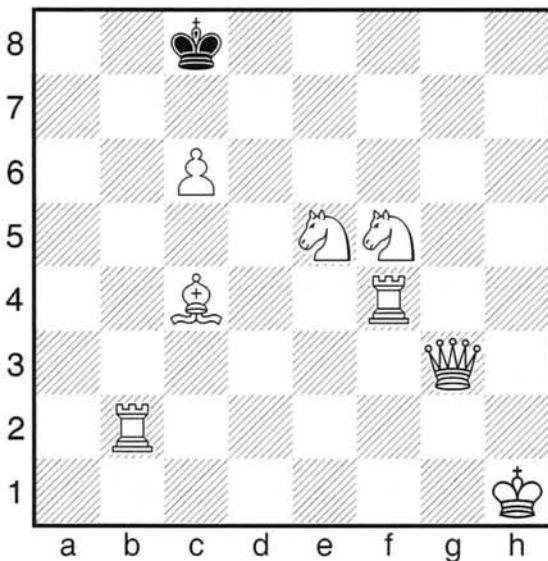
A) Rodea con un círculo todas las piezas que están haciendo jaque al rey negro.

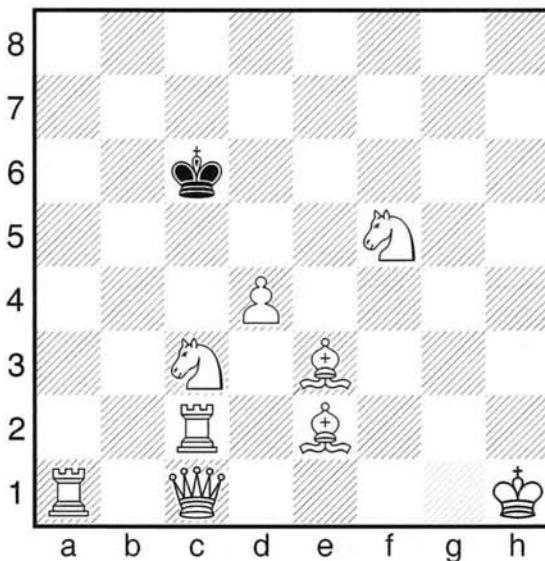


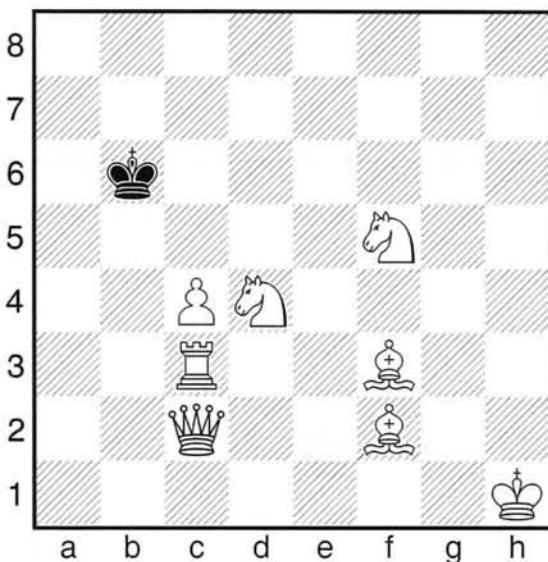
# 2

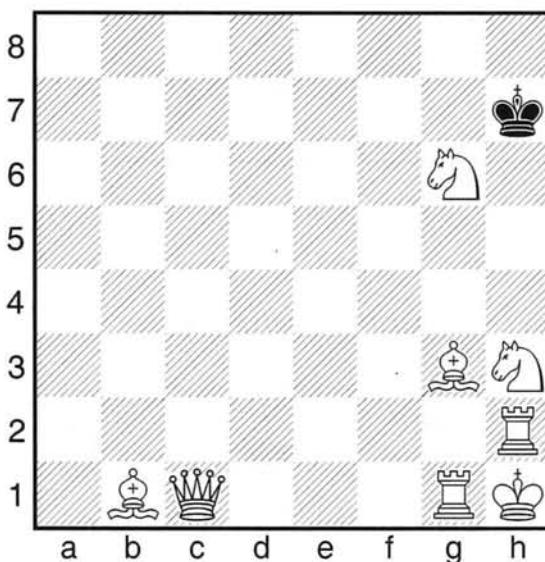


B) Rodea con un círculo todas las piezas que pueden hacer jaque al rey negro y escribe en qué casilla pueden hacer el jaque.

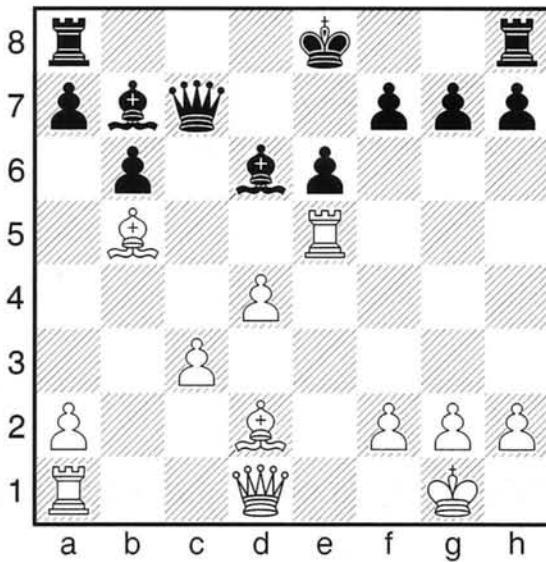




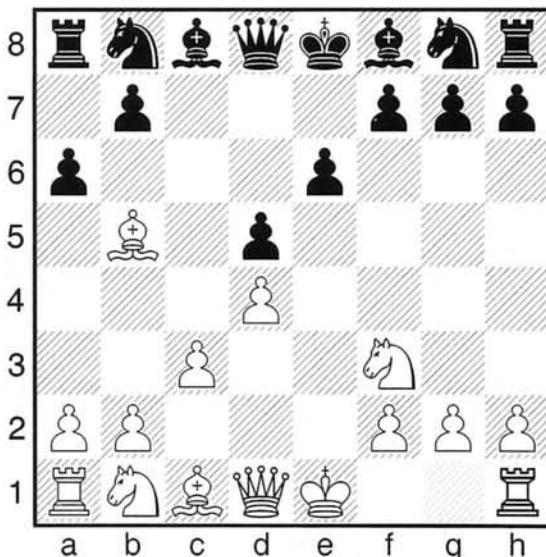




c) En los diagramas que siguen el rey negro está en jaque. Señala con una cruz las opciones posibles para salir del jaque. Recuerda que puede haber más de una opción.

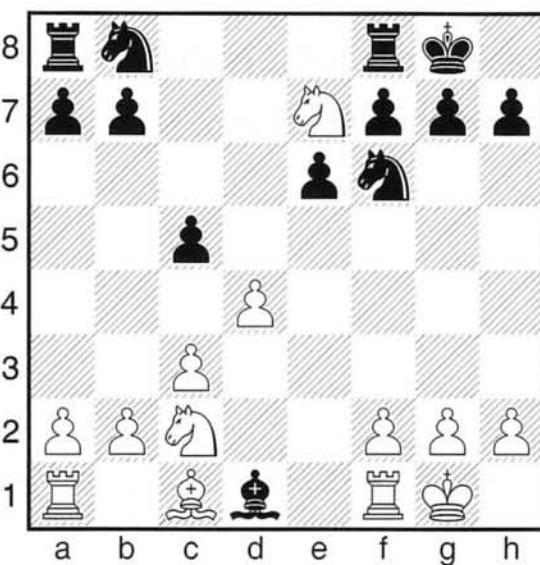
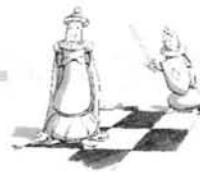


- Capturar la pieza que hace jaque
- Taparse con una pieza propia
- Mover el Rey

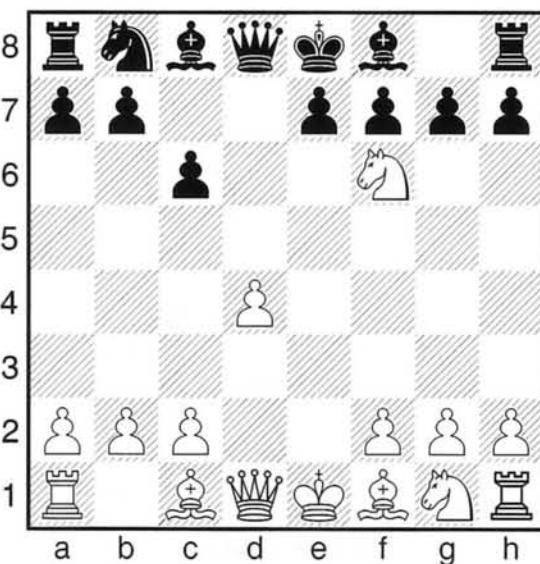


- Capturar la pieza que hace jaque
- Taparse con una pieza propia
- Mover el Rey

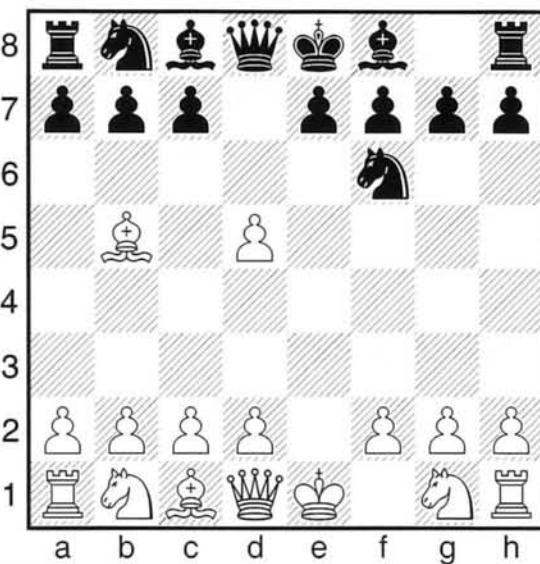
# 2



- Capturar la pieza que hace jaque
- Taparse con una pieza propia
- Mover el Rey



- Capturar la pieza que hace jaque
- Taparse con una pieza propia
- Mover el Rey



- Capturar la pieza que hace jaque
- Taparse con una pieza propia
- Mover el Rey

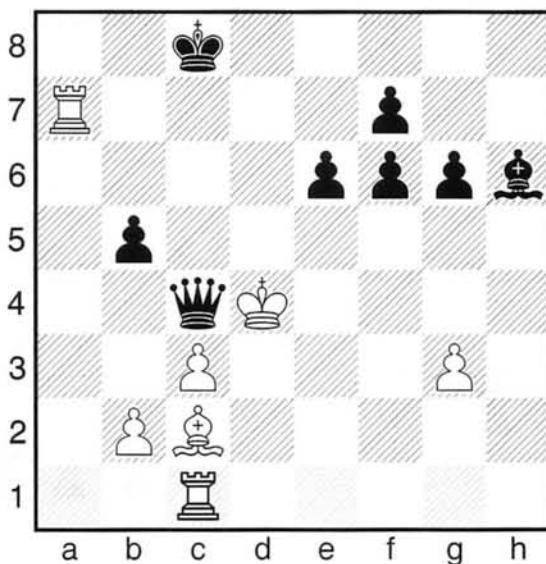
## 2.2 El jaque mate

Antes dijimos que cuando el rey está en jaque tiene que evitarlo por uno de los 3 métodos:

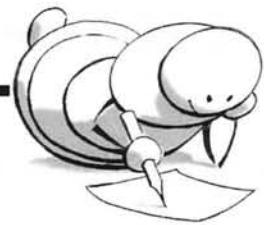
- 1- Capturar la pieza que le hace jaque.
- 2- Taparse con una pieza propia.
- 3- Mover el rey a una casilla que no esté amenazada.

Pues bien, si no podemos hacer ninguna de estas 3 cosas para escapar del jaque decimos que el rey está en **JAQUE MATE** y acaba la partida.

En el diagrama que viene a continuación podemos ver una posición de jaque mate.

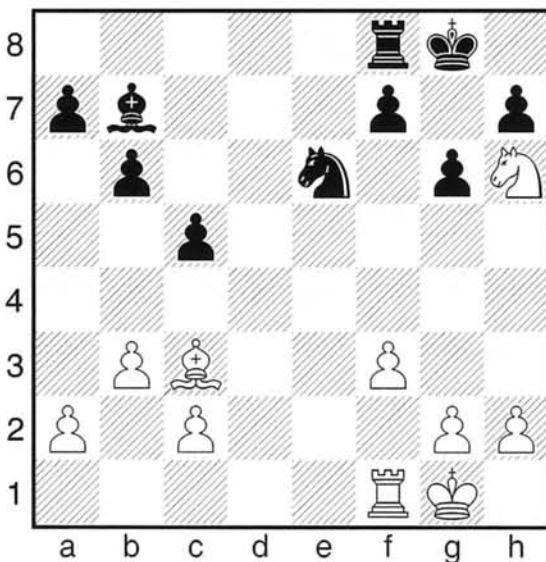


# 2

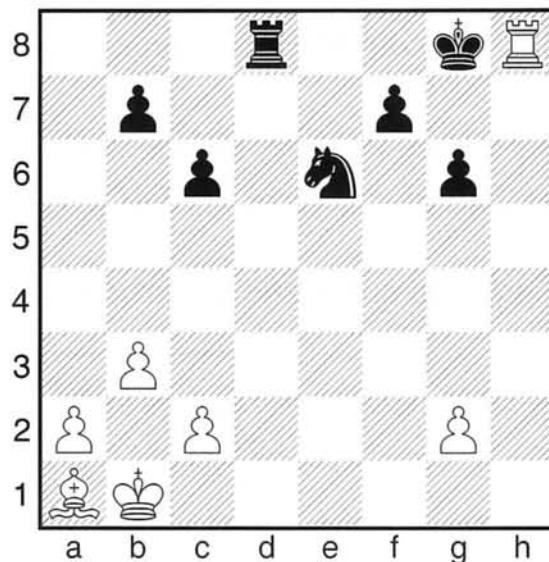


## Ejercicios

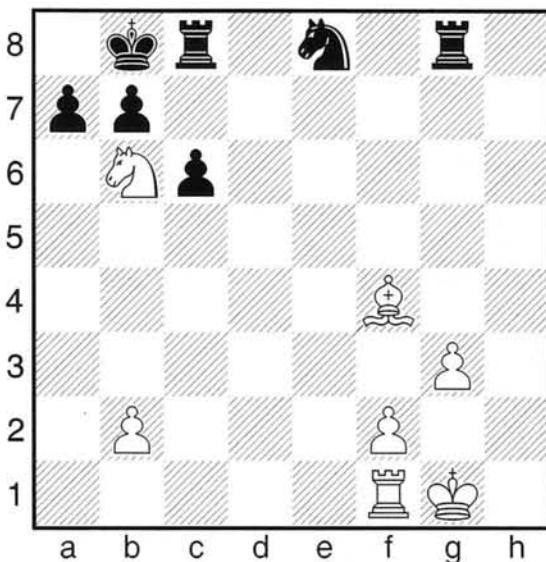
A) Señala si son verdaderas (con una V) o si son falsas (con una F) las siguientes frases:



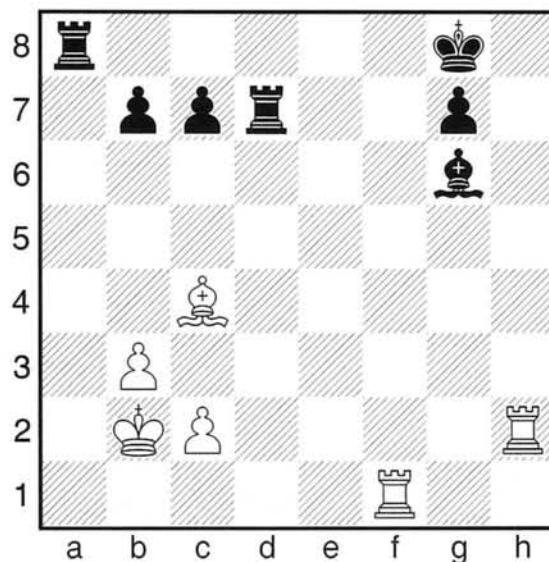
Las blancas han hecho jaque mate



Las blancas han hecho jaque mate

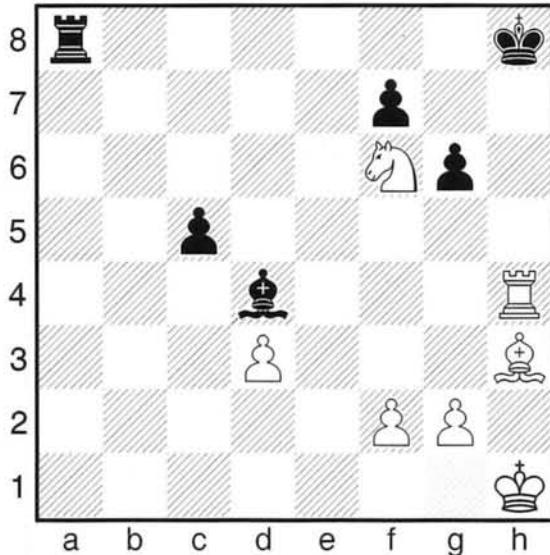


Las blancas han hecho jaque mate

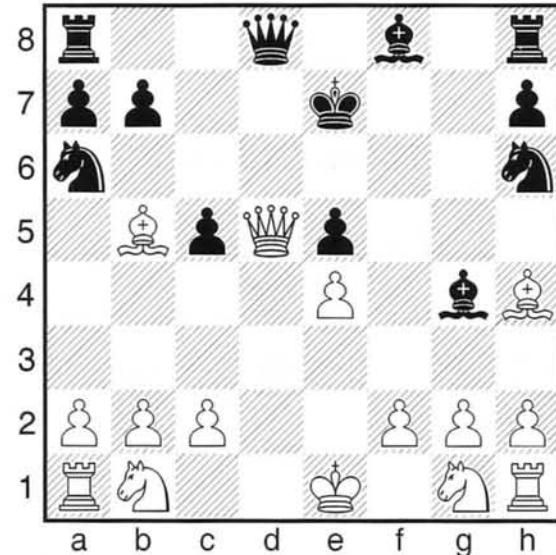


Las blancas han hecho jaque mate

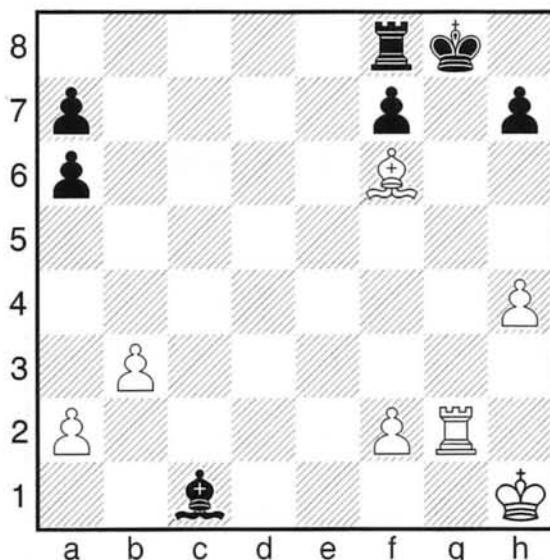
# JAQUE Y JAQUE MATE



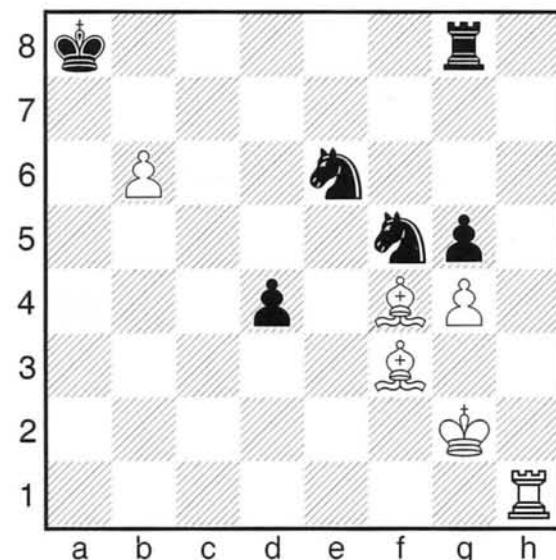
Las blancas han hecho jaque mate



Las blancas han hecho jaque mate



Las blancas han hecho jaque mate



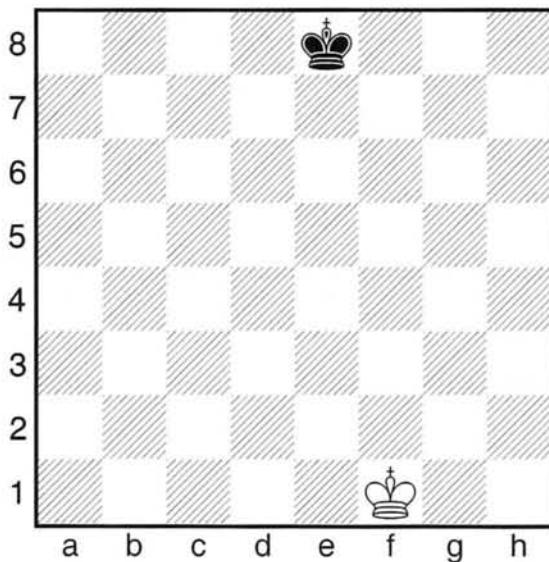
Las blancas han hecho jaque mate

# 2

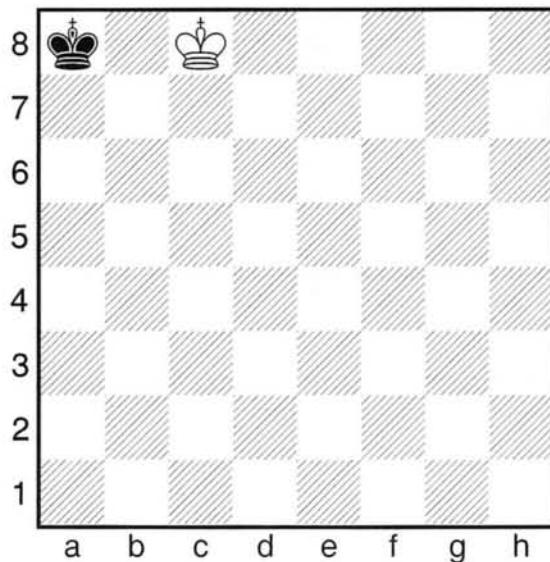


B) En los diagramas siguientes, dibuja las piezas que en cada uno se piden para hacer jaque mate al rey del bando negro.

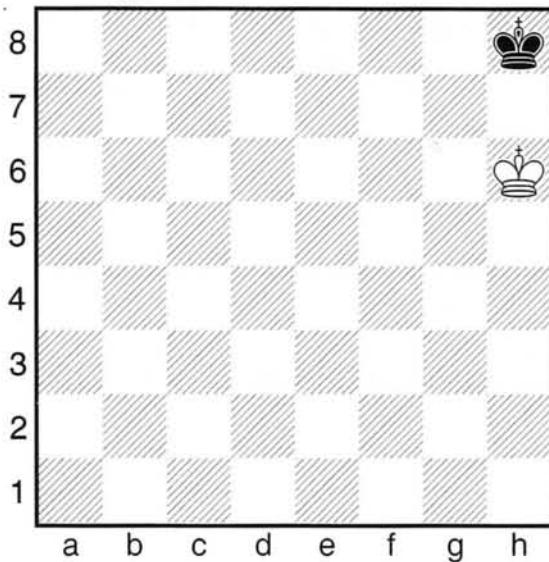
Dibuja 2 torres



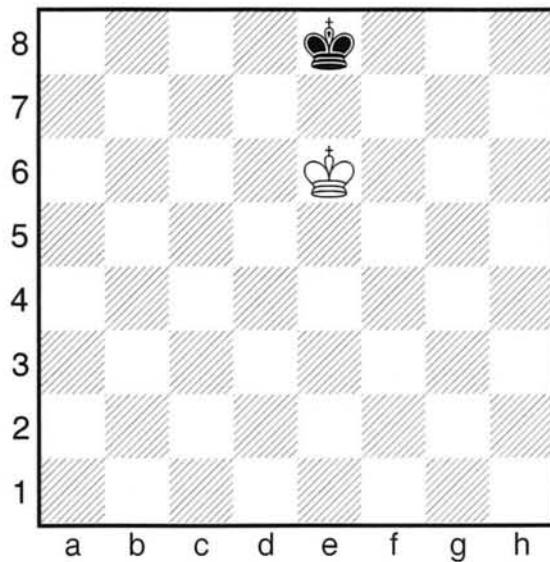
Dibuja 1 alfil y 1 caballo



Dibuja 2 caballos



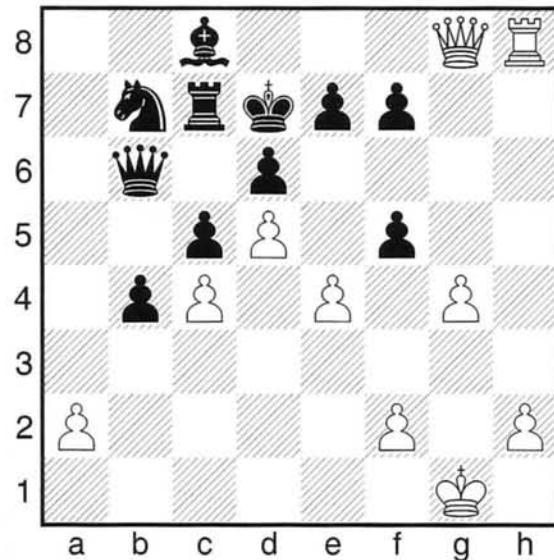
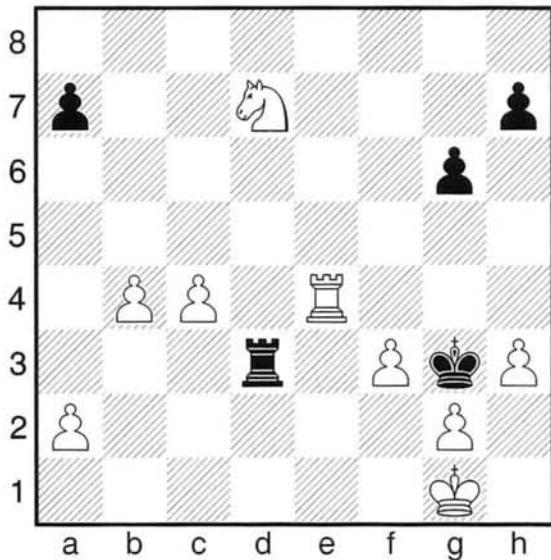
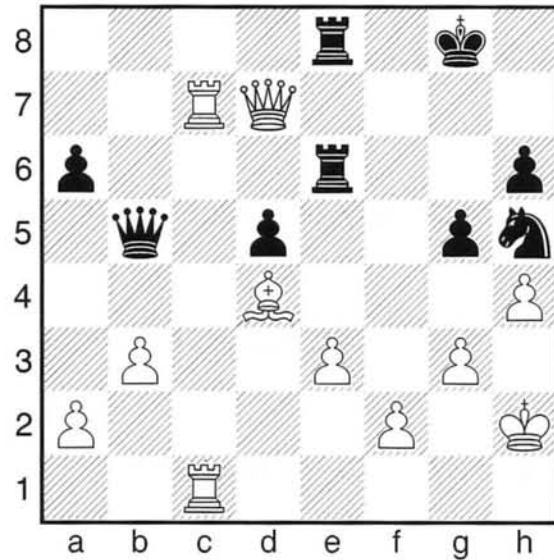
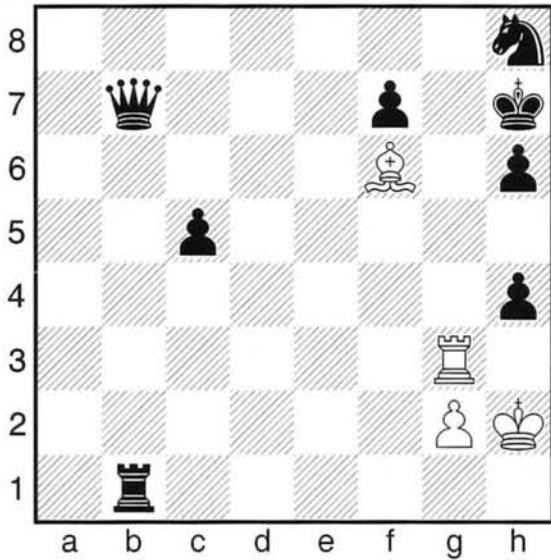
Dibuja 2 peones



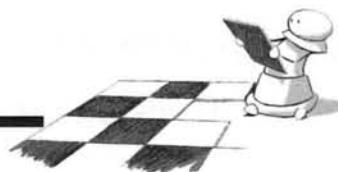
# JAJUE Y JAJUE MATE

2

- c) Escribe debajo de cada tablero la jugada que harías para hacer jaque mate al rey de las piezas negras.



# 2



## Ejercicio de repaso a la unidad

Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

- Cuando hay un jaque se acaba la partida.
- Si nos hacen jaque, no podemos hacer jaque cuando nos toque mover.
- El rey es la única pieza que no puede hacer jaque.
- Una dama puede hacer jaque mate a un rey sólo.
- El objetivo de una partida de ajedrez es el jaque mate.
- 2 caballos pueden hacer jaque mate a un rey solo.
- Una partida de ajedrez la gana el que hace más jaques.



# 3 LAS TABLAS

-EL REY AHOGADO.

-LA REPETICIÓN DE JUGADAS.  
EL JAQUE CONTINUO.



"Las tablas son el tratado de paz y la repartición del punto"

¿Qué vas a aprender en  
esta unidad?

- ─ Qué es el ahogado.
- ─ La repetición de jugadas.
- ─ El Jaque continuo.

Objetivos

- ✓ Diferenciar entre el jaque mate y el rey ahogado.
- ✓ Conocer las posiciones típicas de rey ahogado.
- ✓ Saber otras formas de finalizar la partida.



### 3. LAS TABLAS

#### 3.1 El ahogado

En el capítulo anterior dijimos que cuando un bando hace jaque mate, gana la partida y por lo tanto ésta se acaba.

Además de con el jaque mate, hay otra situación en la que se acaba la partida de ajedrez, ésta es el AHOGADO.

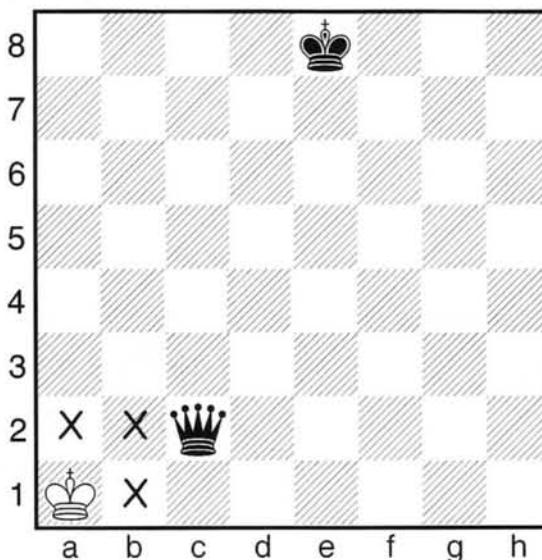
Se dice que un REY está ahogado, cuando SIN ESTAR EN JAQUE, sólo puede mover a casillas que estén amenazadas por el bando contrario.

Si el rey no puede mover a ninguna casilla, pero se tienen más piezas que se puedan mover, el rey NO está ahogado, deberá mover otra de sus piezas.

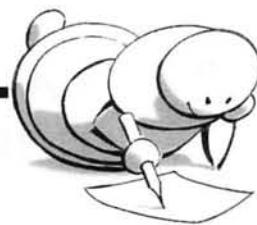
Cuando existe rey ahogado el resultado de la partida acaba en TABLAS, lo que equivale a un empate.

En el siguiente diagrama puedes ver un caso típico de rey ahogado.

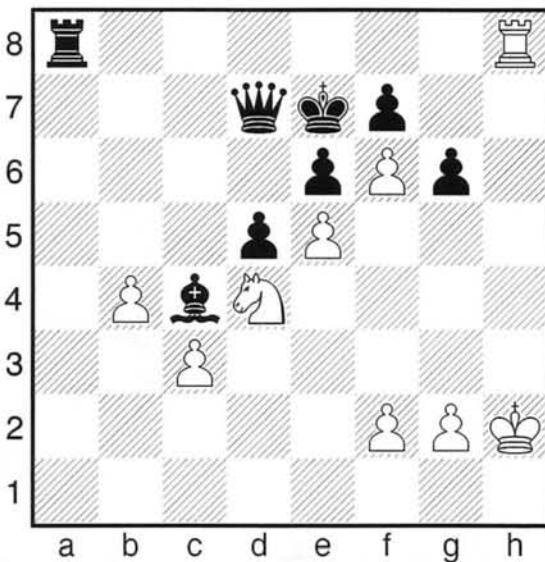
Como puedes ver, el rey no está en jaque y no puede mover a ninguna casilla porque están todas amenazadas por la dama.



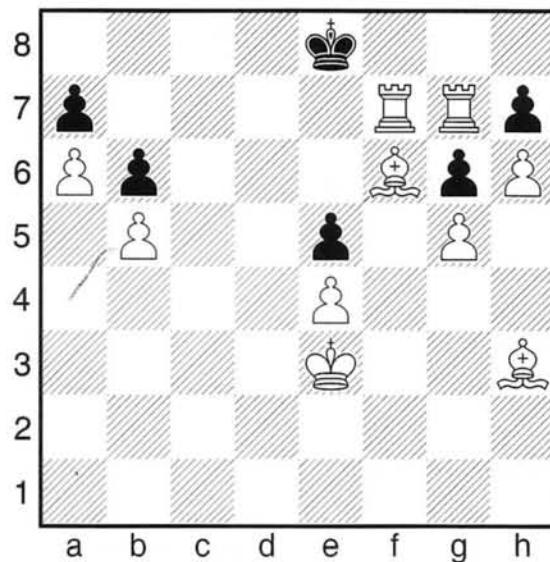
## Ejercicios



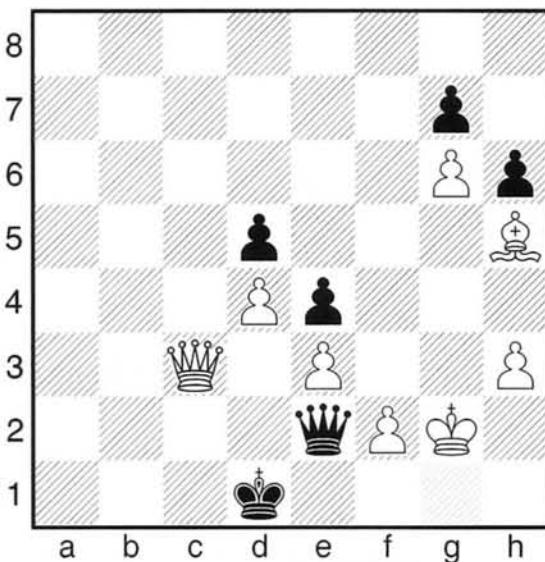
A) En los siguientes diagramas le toca mover al jugador de piezas negras. Escribe debajo de cada tablero si la posición es "Rey Ahogado"



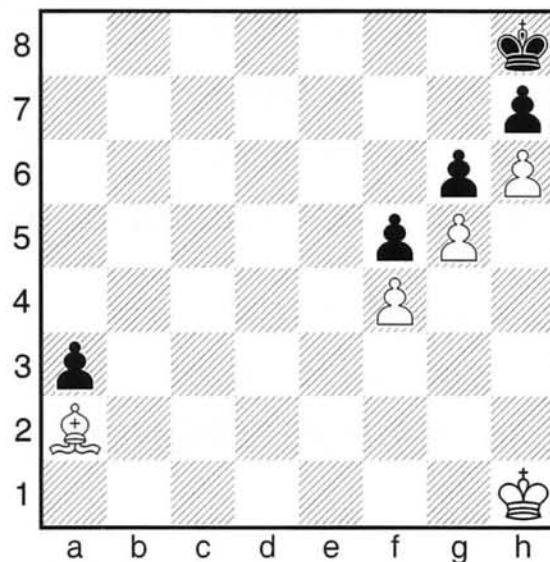
ANSWER



1



1



1

# 3



## 3.2 LA REPETICIÓN DE JUGADAS. EL JAQUE CONTINUO

Hay más de una forma de acabar una partida en TABLAS.

Nosotros conocemos hasta ahora el REY AHOGADO y cuando sólo quedan los REYES en el tablero.

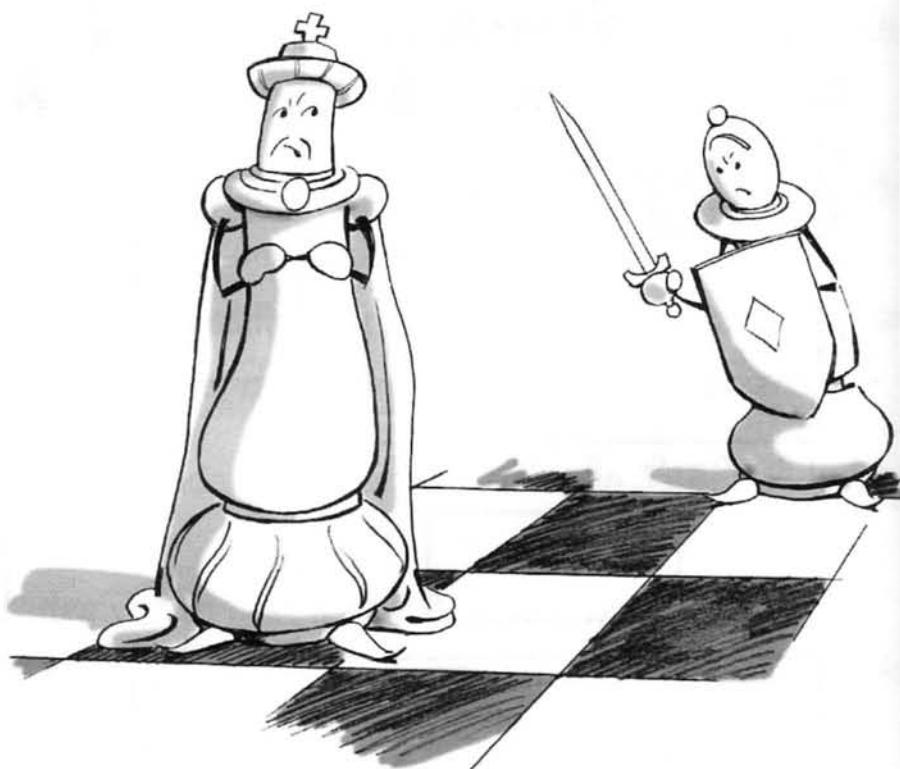
Pues bien, hay otras tres formas de que la partida acabe en empate:

1- La primera es cuando tanto el bando blanco como el bando negro repiten 3 veces la misma jugada, de forma seguida, esto se llama

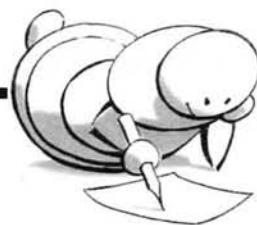
**TABLAS POR REPETICIÓN DE MOVIMIENTOS.**

2- La segunda es cuando se repite la misma posición, exáctamente igual y con las mismas posibilidades de movimientos y en el mismo turno 3 veces, esto se llama  
**TABLAS POR REPETICIÓN DE POSICIÓN.**

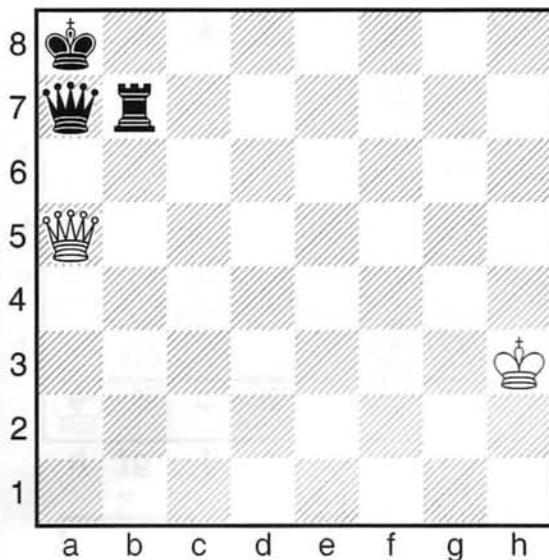
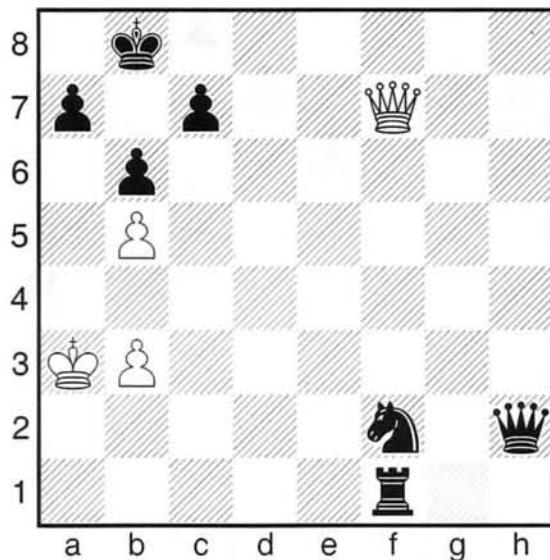
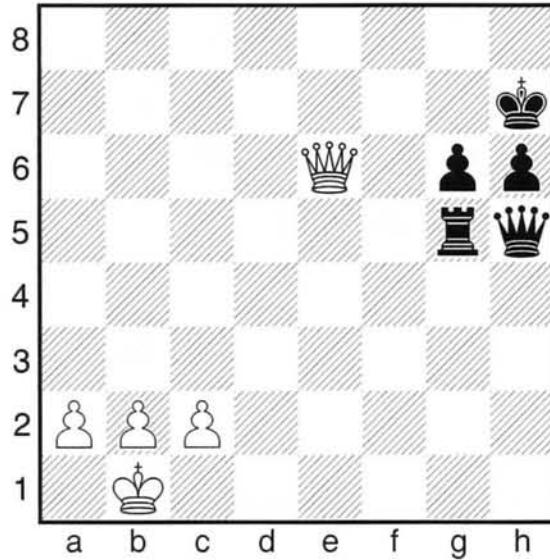
3- La tercera es cuando un bando empieza a dar jaques y el bando contrario no puede hacer nada para evitarlo. Esto se denomina **JAQUE CONTINUO**.



## Ejercicios



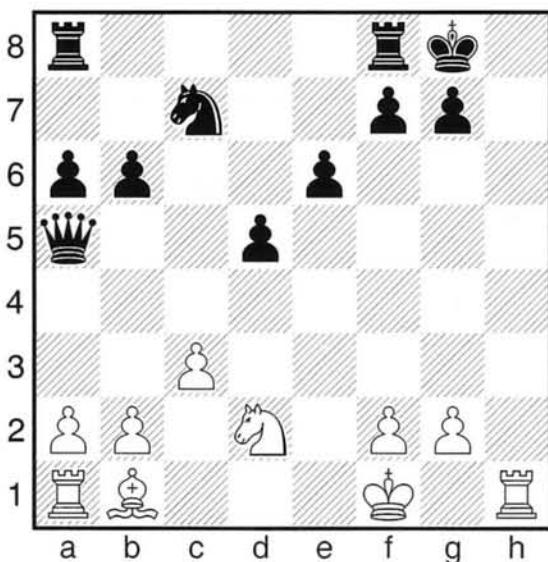
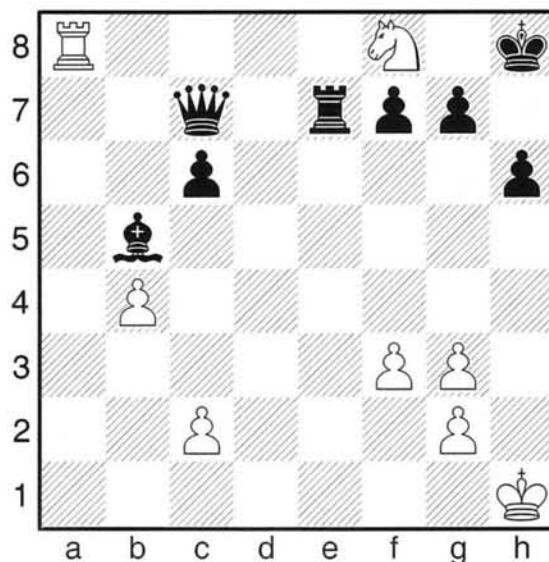
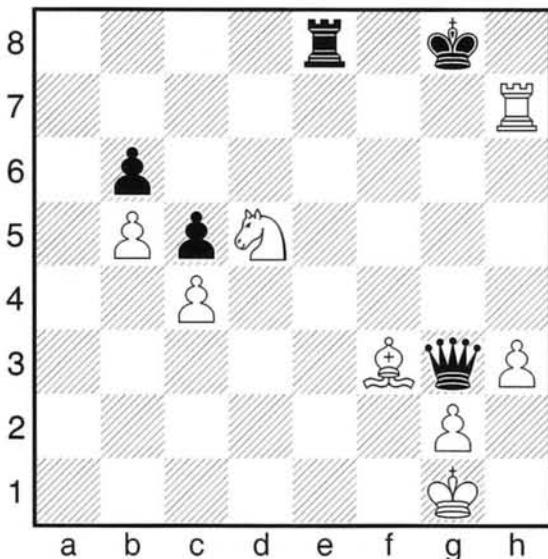
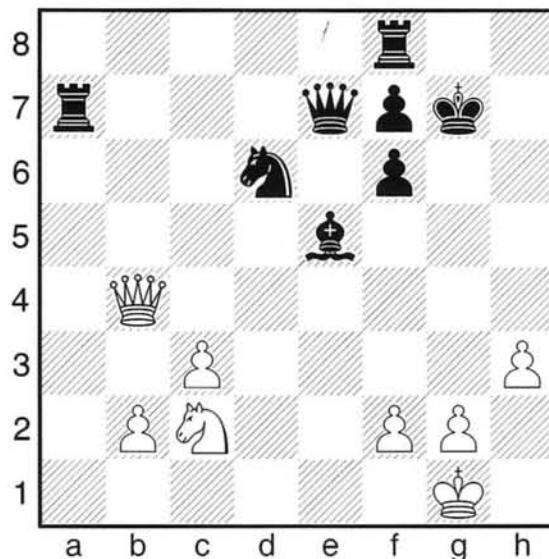
A) Escribe cuáles son las casillas en las que la dama hace jaque continuo.

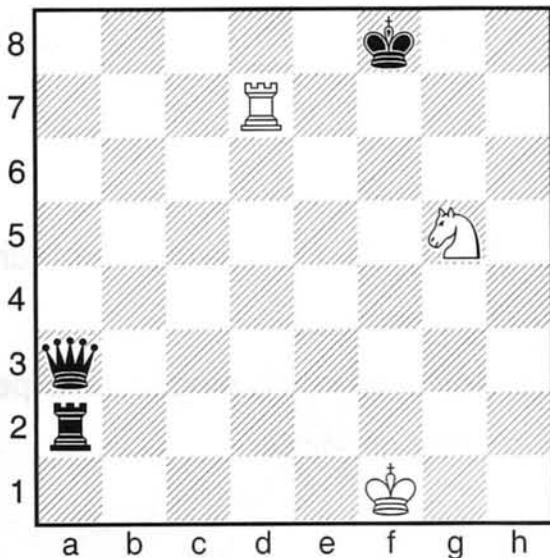
# 3



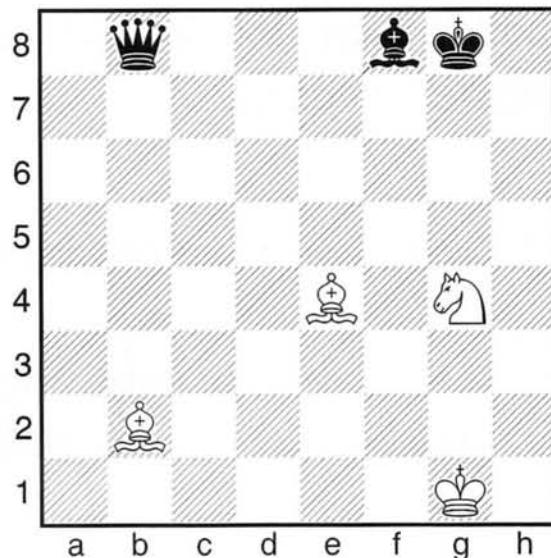
B) Rodea la pieza que hace jaque continuo y escribe el nombre de las casillas donde lo hace.

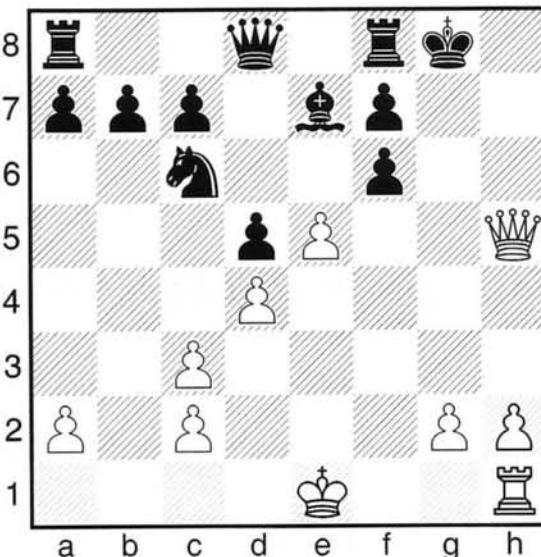
- c) Indica la secuencia de jugadas para que el jugador que conduce las piezas blancas logre hacer tablas por Jaque continuo.



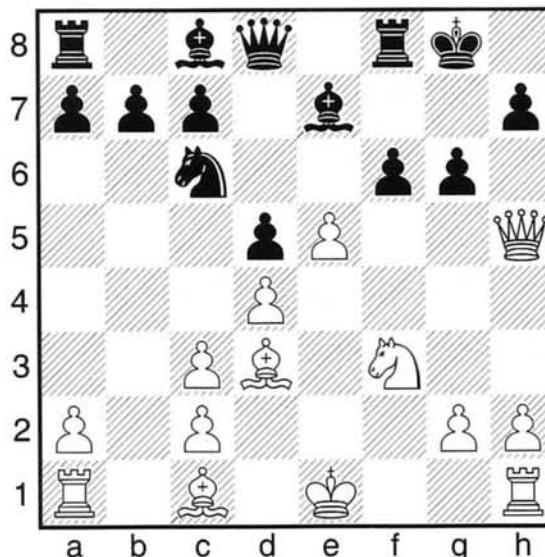
1. ..... - .....  
2. ..... - .....  
3. ..... - .....  
y así sucesivamente



1. ..... - .....  
2. ..... - .....  
3. ..... - .....  
y así sucesivamente



1. ..... - .....  
2. ..... - .....  
3. ..... - .....  
y así sucesivamente



1. ..... - .....  
2. ..... - .....  
3. ..... - .....  
y así sucesivamente



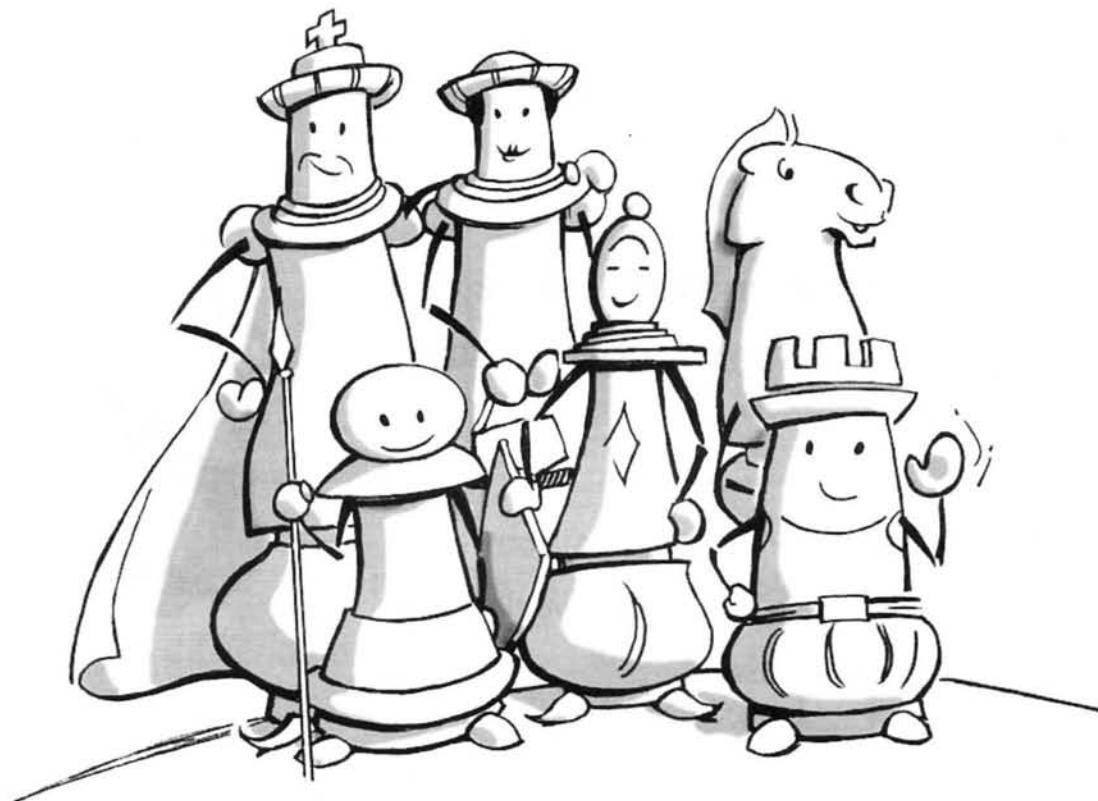
## Ejercicio de repaso a la unidad

Responde con una V (verdadero) o con una F (falso) a las siguientes frases.

- Cuando hay una posición de ahogado gana el bando que ahoga al contrario.
- Si no estamos en jaque, y no podemos mover el rey a ningún sitio pero tenemos un peón que se puede mover no hay ahogado.
- Con una dama sólo se puede ahogar al rey contrario.
- Con un rey y un caballo no se puede ahogar al rey contrario.
- El Jaque continuo es cuando se da un jaque al contrario.
- Tablas por repetición de movimientos es cuando ambos jugadores repiten la misma jugada, de forma consecutiva durante 3 veces.
- Para que sean tablas por repetición de posición, la posición se tiene que haber repetido 2 veces.



# 4 LAS PIEZAS



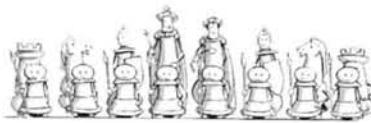
"Las piezas son tu ejército y el general eres tú"

## ¿Qué vas a aprender en esta unidad?

- ─ Cómo activar las piezas.
- ─ Cómo utilizarlas mejor.
- ─ El valor de las piezas.

## Objetivos

- ─ Jugar las partidas utilizando todas las piezas.
- ─ Saber colocar mejor las piezas según la posición de la partida.
- ─ Conocer el valor real y efectivo de las piezas.



## 4. LAS PIEZAS

### 4.1 La torre

La torre por ser una pieza de mucho valor, se dice que es una pieza pesada. Es probablemente la pieza más difícil de poner en juego porque se encuentra en una de las esquinas.

La mejor manera de poner en juego la torre del flanco de rey es enroquándose y colocándola en la columna "e".

Para activar la torre del flanco de dama, conviene sacar primero las piezas y después llevarla a la columna que más nos interese.

Es importante no colocar las torres delante de los peones, debemos colocarlas detrás para ayudar a que éstos avancen.

También debemos de intentar colocar las torres en las columnas donde no hayan peones. Dichas columnas reciben el nombre de **columnas abiertas**.

Su valor es de 5 puntos. La parte de la partida donde alcanza todo su valor suele ser los finales, ya que al no existir demasiadas piezas, hace valer su mayor facilidad para recorrer el tablero.

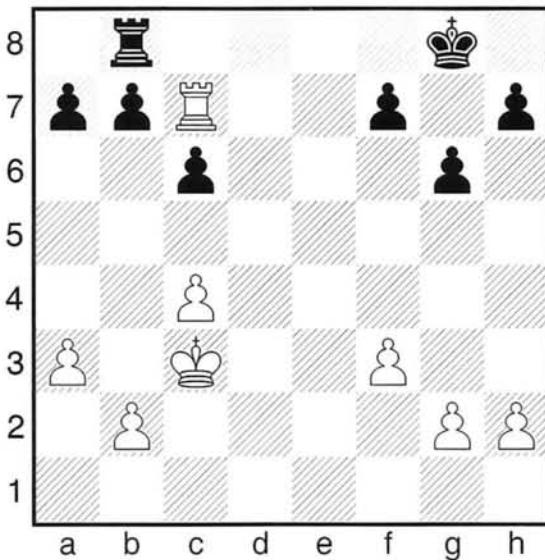
La torre, al igual que la dama, es la única pieza que en solitario (ayudándose del Rey) es capaz de hacer jaque mate al también solitario rey contrario.



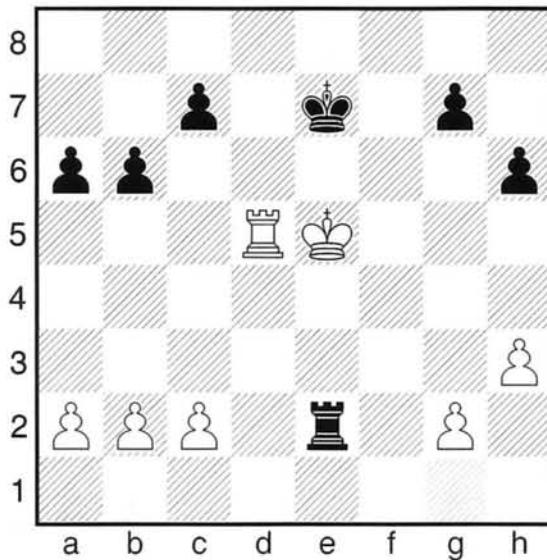


## Ejercicios

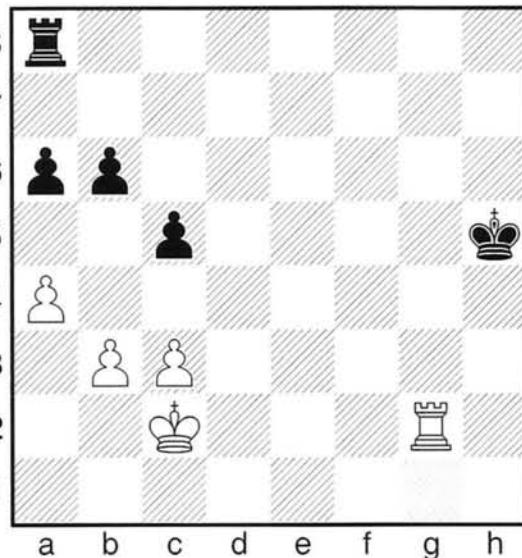
A) Indica si las siguientes frases son verdaderas o falsas:



La torre negra es más fuerte que la blanca porque defiende a sus peones.

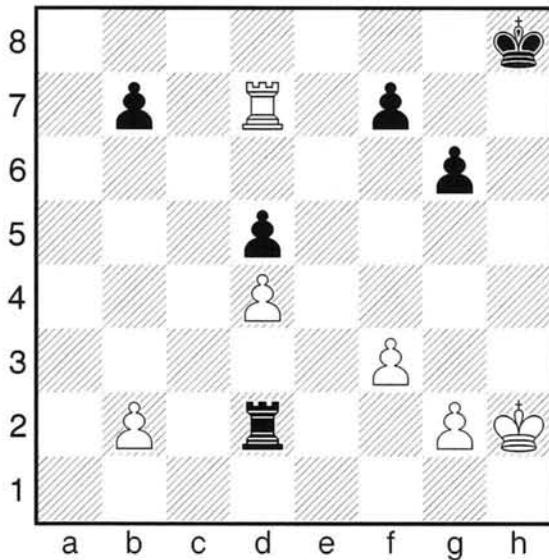
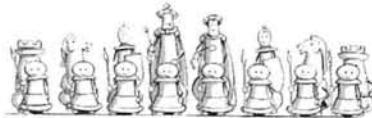


La torre blanca es más fuerte que la negra porque está en el centro del tablero.

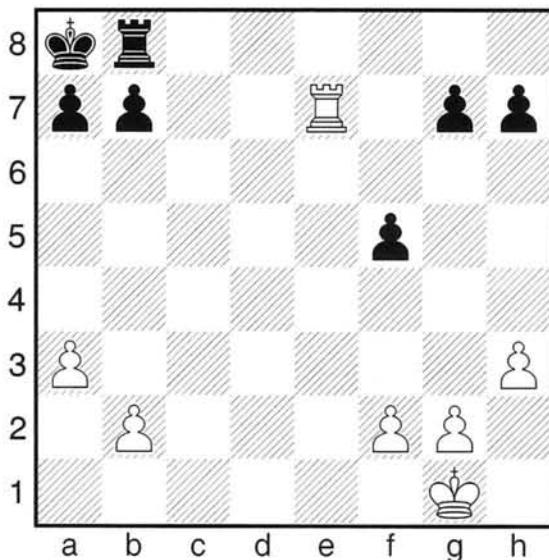


La torre blanca es más activa que la torre negra porque corta la salida al rey.

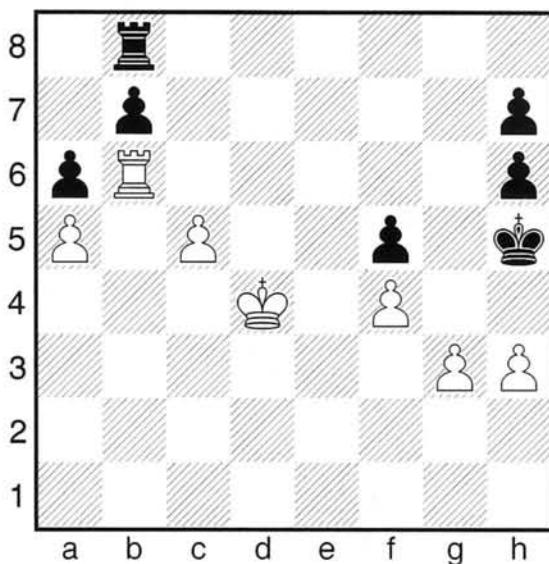




La torre blanca ataca más peones que la torre negra.



La torre negra es más activa que la torre blanca porque defiende a su rey.

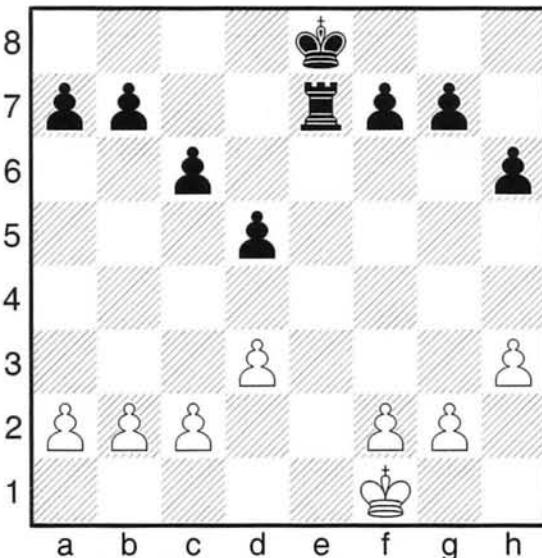
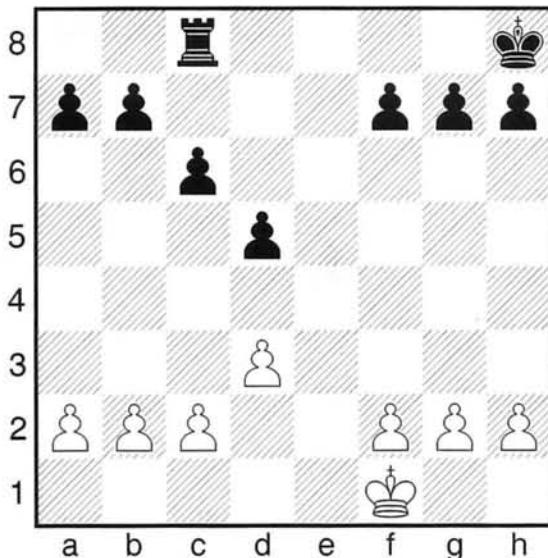
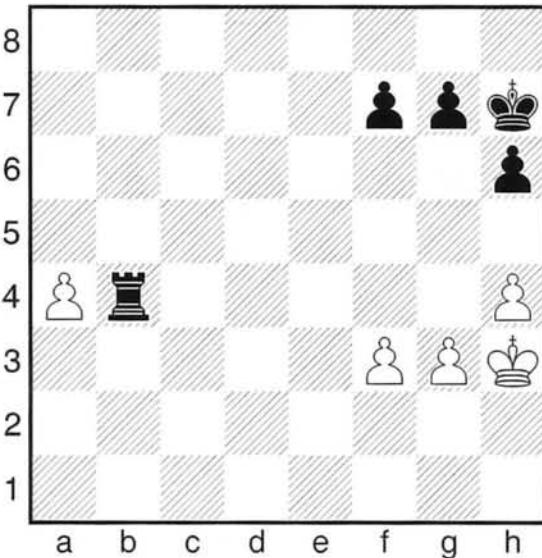
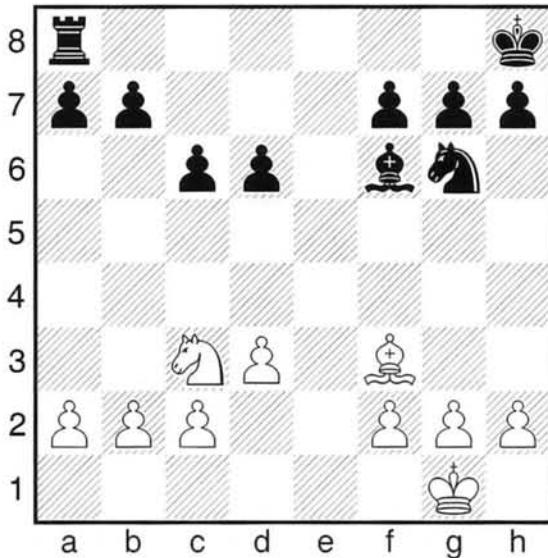


La torre blanca es más fuerte porque obliga a la torre negra a defender a sus peones.

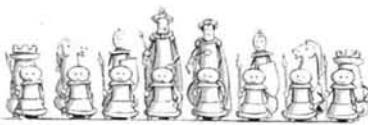


## LAS PIEZAS

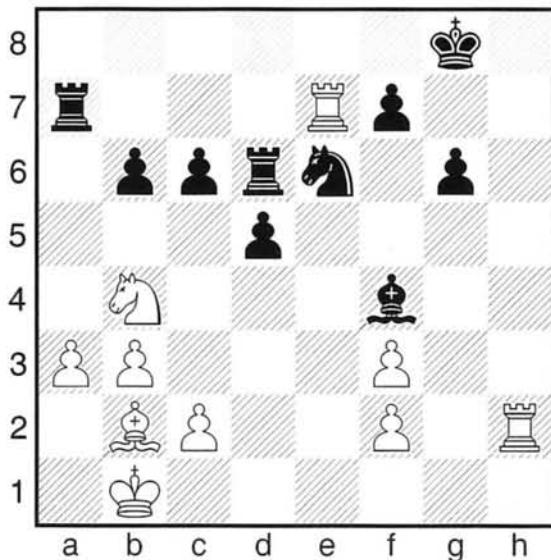
B) Dibuja la torre blanca en la casilla donde la torre estaría mejor situada.



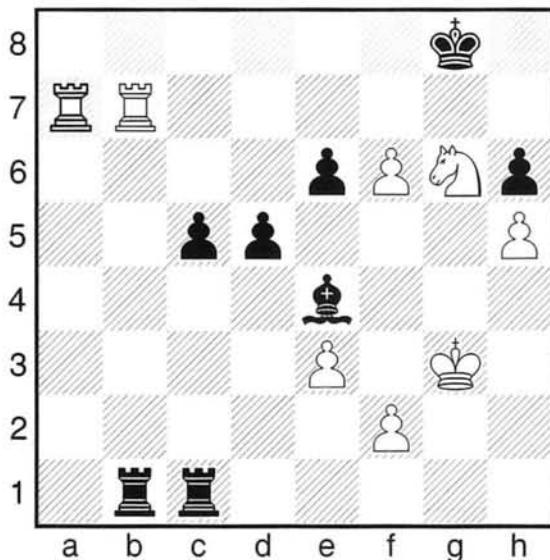
4



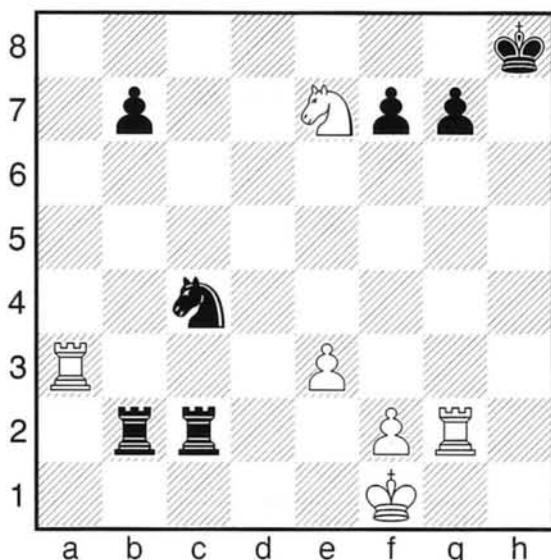
C) Rodea con un círculo la torre que puede hacer jaque mate al rey negro y escribe el nombre de la casilla a la que tiene que ir.



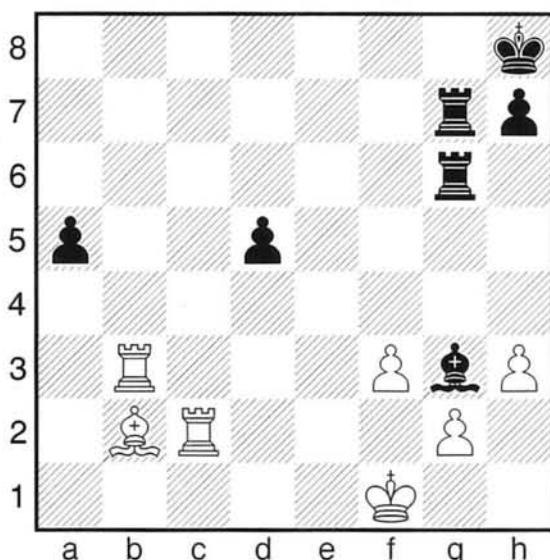
1



1



1



1

## 4.2 El alfil

En el apartado anterior dijimos que la torre es una pieza pesada. Pues ahora le toca el turno al alfil, que junto con el caballo forma el grupo de las piezas menores, porque valen menos puntos, 3 puntos el alfil y 3 el caballo.

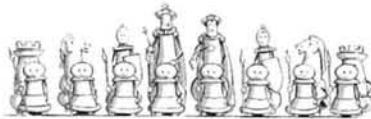
El alfil es muy útil en posiciones abiertas, es decir, donde no hayan peones que nos obstaculicen.

Interesa que los peones estén en casillas de color distinto a las de nuestro alfil porque de esta forma el alfil tendrá más movilidad.

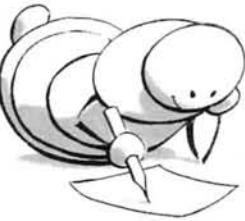
Al principio de la partida, si llevamos las piezas blancas, debemos evitar colocar en alfil de rey en la casilla "e2" donde tiene poca movilidad y en la casilla "d3" cuando el peón todavía está en "d2" porque de esa forma tendremos dificultades para sacar el alfil de dama.

El alfil y el caballo se dice que tienen el mismo valor, pero dependiendo de la fase de la partida, y por supuesto la posición, esto a veces no es del todo cierto. Donde el alfil suele valer más que el caballo es en el final de partida, ya que el alfil se desplaza más rápido de un lado al otro del tablero que el caballo. En el medio juego, suele ser más útil que el caballo en posiciones abiertas, sin embargo, en las posiciones cerradas el caballo es superior debido a su capacidad para saltar. Con el alfil y el rey no puedo hacer jaque mate, al rey del adversario, necesito tener alguna pieza para ayudarle.

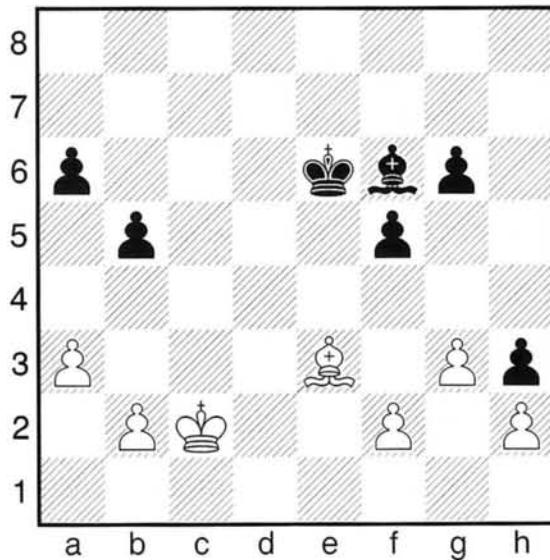
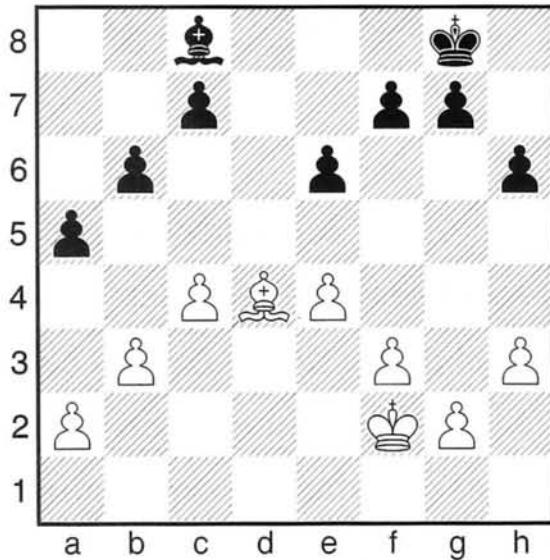
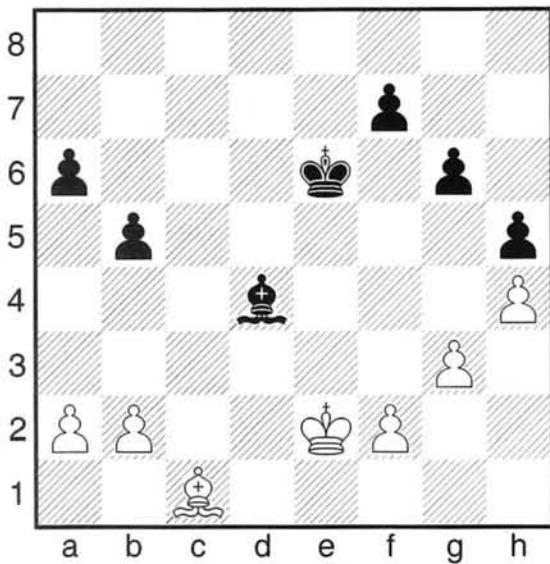




## Ejercicios

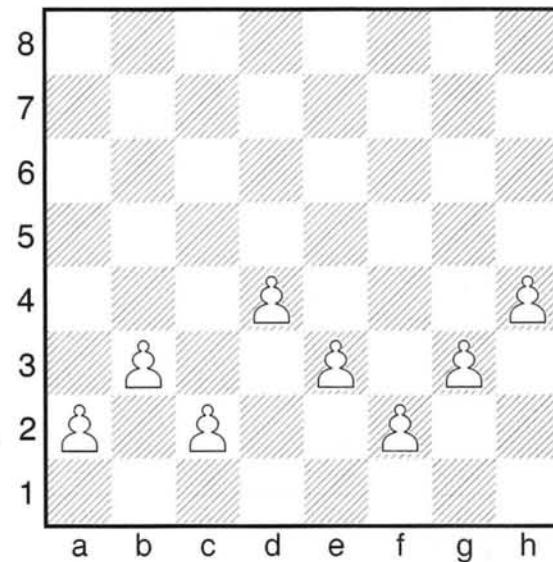
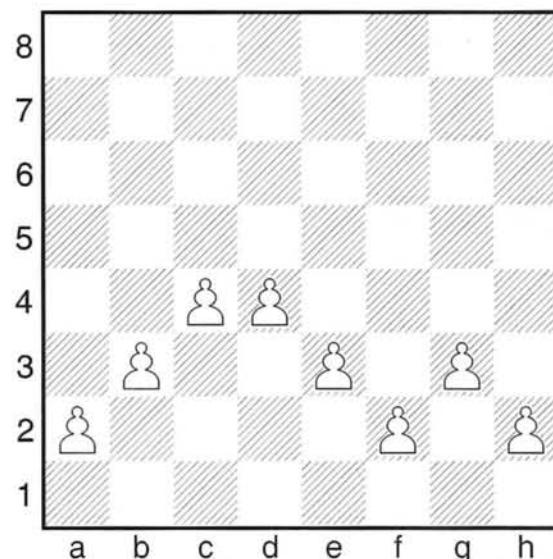
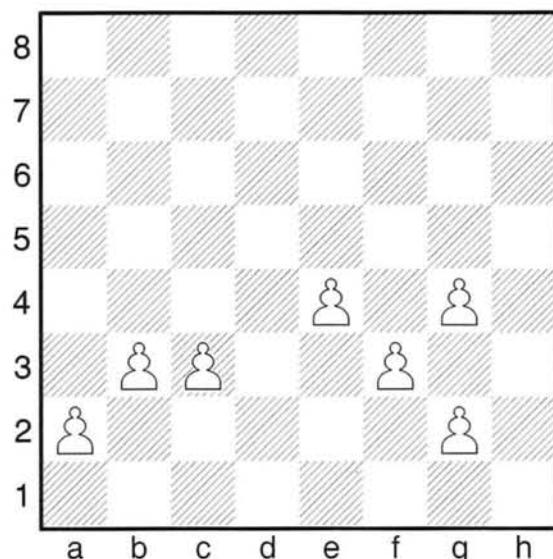


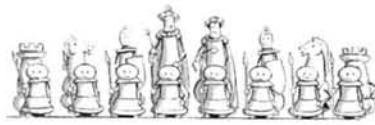
A) En los siguientes diagramas cada bando tiene un alfil, peones y rey. Rodea con un círculo dentro del diagrama el alfil que sea más valioso.



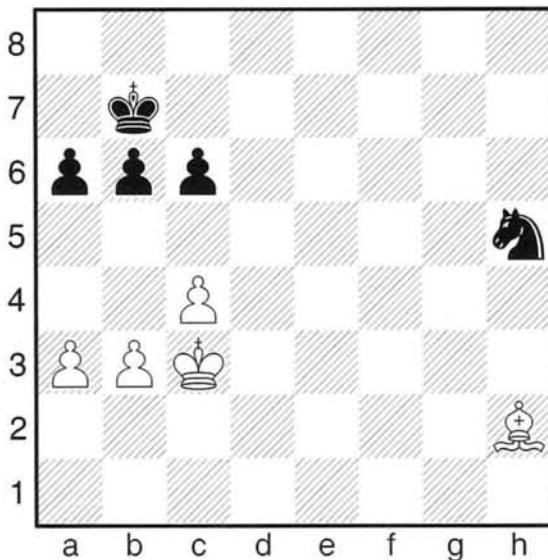
## LAS PIEZAS

B) En los diagramas que vienen a continuación, donde sólo hay peones, dibuja un alfil de las blancas en la casilla donde domine más casillas sin obstaculizar a sus peones.

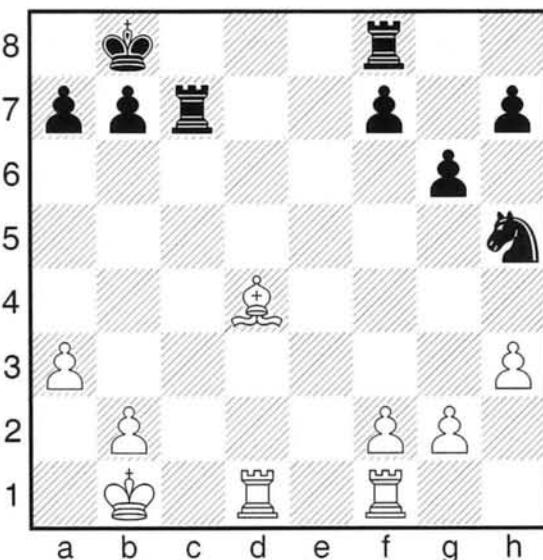




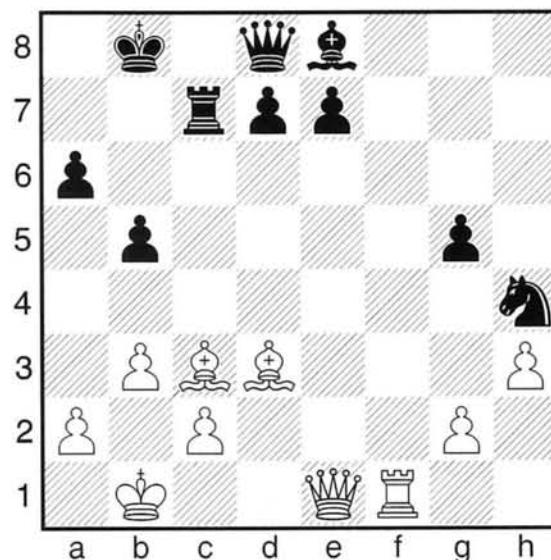
C) Aprovechando la movilidad del alfil blanco podemos inmovilizar una de las piezas negras para después capturarla. Escribe a qué casilla tendría que ir el alfil para conseguir esto.



Tendría que ir a la casilla



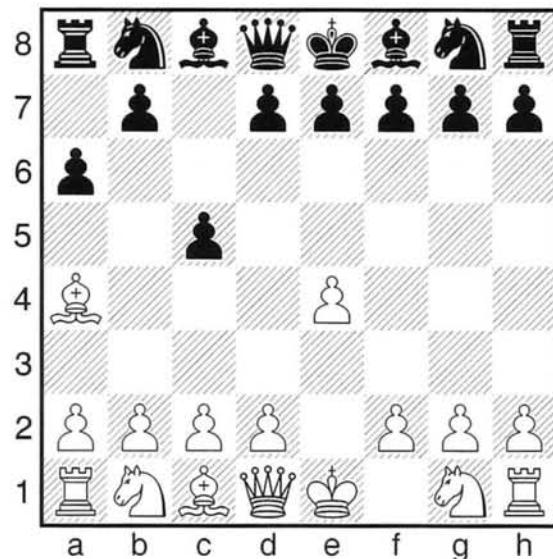
Tendría que ir a la casilla

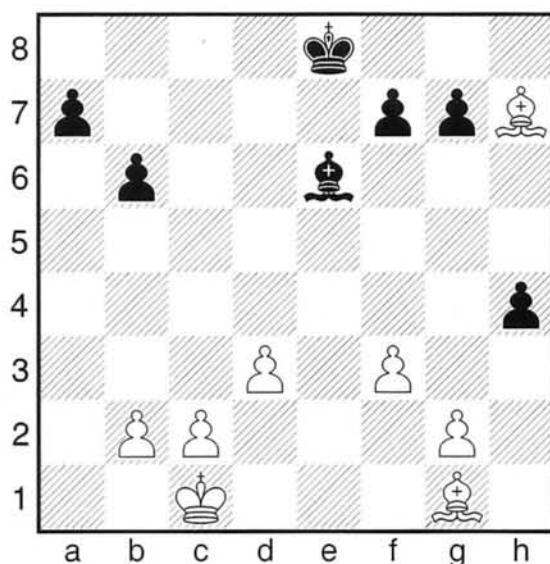


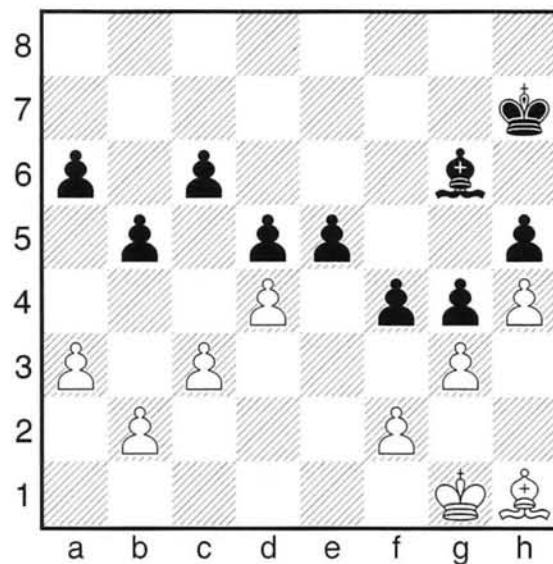
Tendría que ir a la casilla

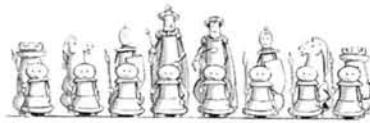
# LAS PIEZAS

D) Es importante fijarse bien porque hay situaciones en las que si no tenemos cuidado nos pueden encerrar un alfil sólo con peones. Escribe la jugada que tienen que hacer las piezas negras para encerrar al alfil de blancas.









### 4.3 La Dama

La Dama, lógicamente junto con la torre forma el grupo de piezas pesadas.

Es la pieza más valiosa por detrás del rey, su valor es de 10 puntos.

También presume de ser la pieza que más movilidad tiene, puesto que se puede mover como una torre y un alfil a la vez.

Hay una regla muy importante que debemos tener siempre presente y es que la dama es la última pieza que debemos sacar.

Primero es conveniente mover las demás piezas, ya que ésta necesita de la ayuda de las mismas para poder ser efectiva. Todo ello es debido a que al ser la pieza de mayor valor, cada vez que una pieza contraria la amenaza, ésta se debe retirar, ya que si la defendemos, el cambio por cualquier otra pieza del contrario resulta desfavorable, salvo que esté atacada por la dama contraria.

Por todo ello, la dama suele tener todo su valor en el medio juego y en los finales.

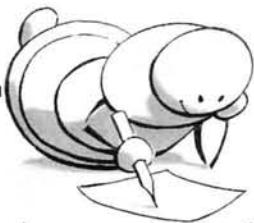
Un consejo práctico puede ser el siguiente:

- Si me encuentro en una posición en la que estoy con ventaja, intentaré cambiar la dama por la de mi adversario.
- Si me encuentro en una posición en la que estoy con desventaja, intentaré no cambiar mi dama por la de mi adversario.

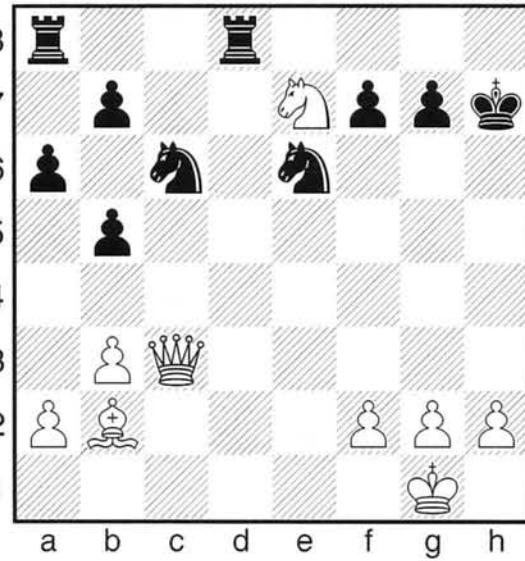
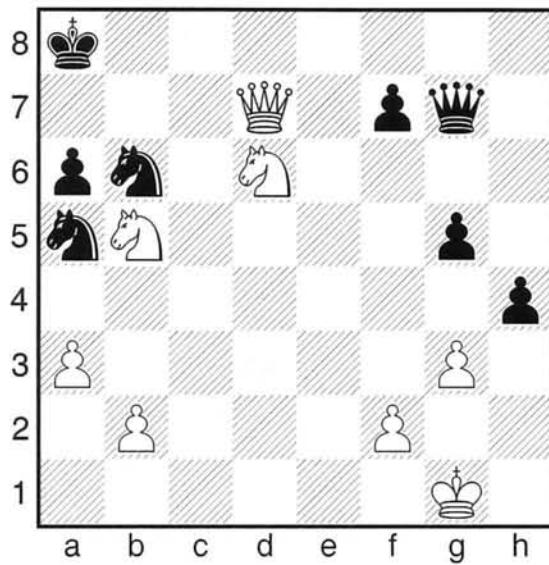
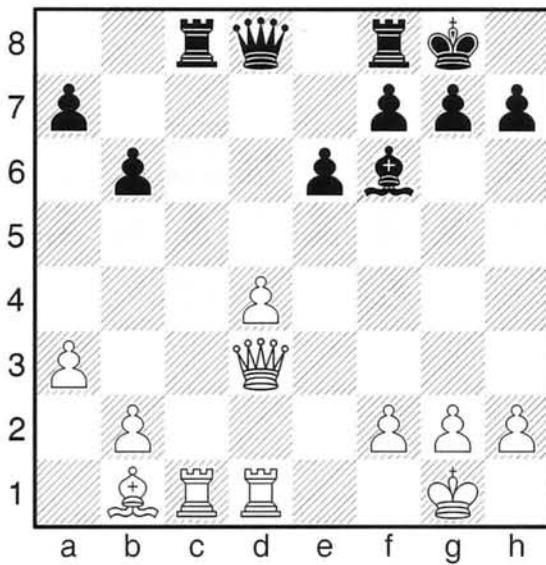
Estos consejos se pueden aplicar para el resto de piezas, pero como la dama es la de mayor valor, suele ser más definitiva su presencia (o no) durante el resto de la partida.



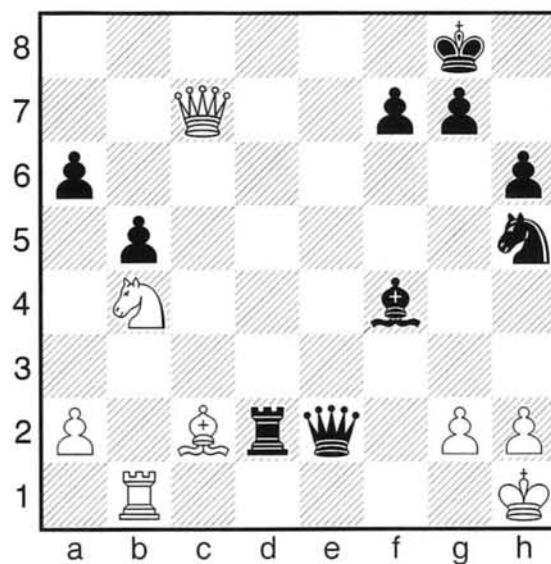
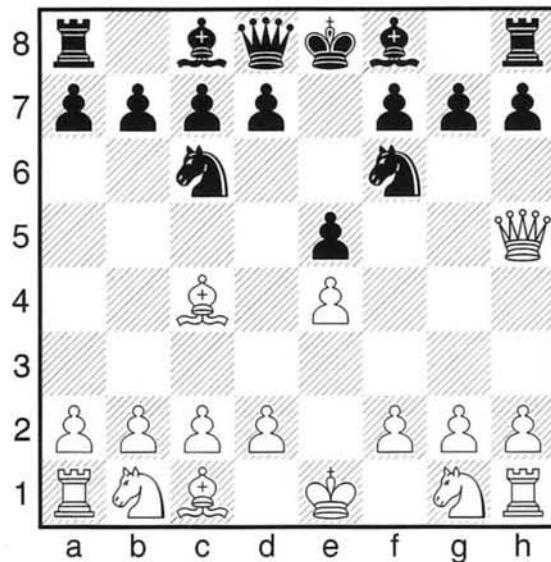
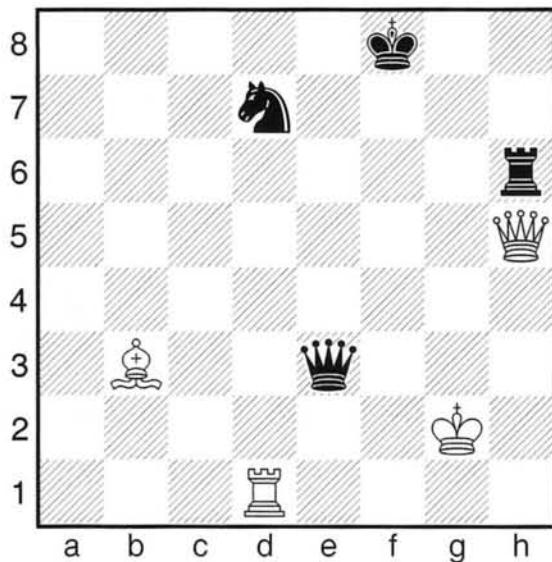
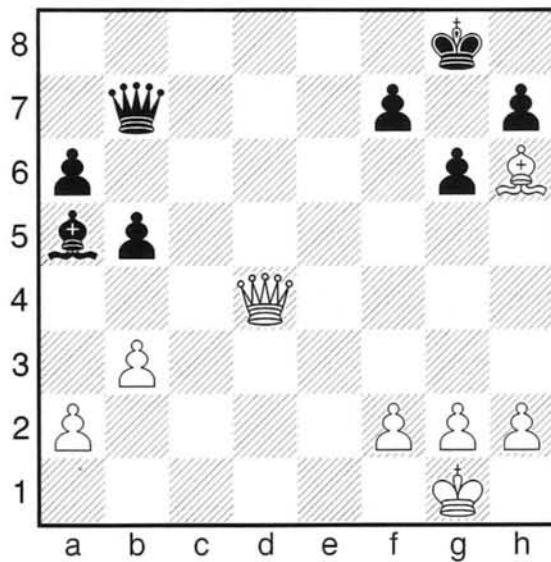
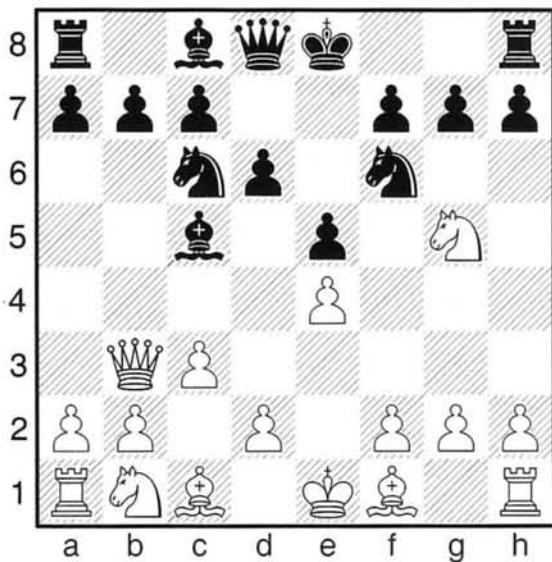
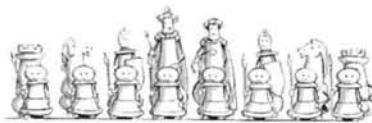
# Ejercicios



A) En el siguiente ejercicio vas a ver posiciones en las que la dama con ayuda de otra pieza hace jaque mate al rey de las negras. Indica con una flecha a qué casilla tiene que ir la dama para hacer jaque mate.

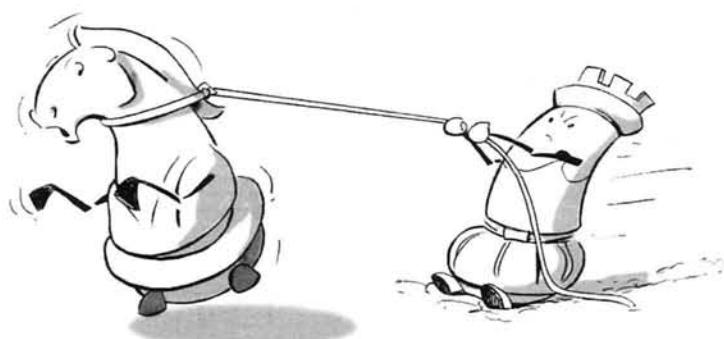
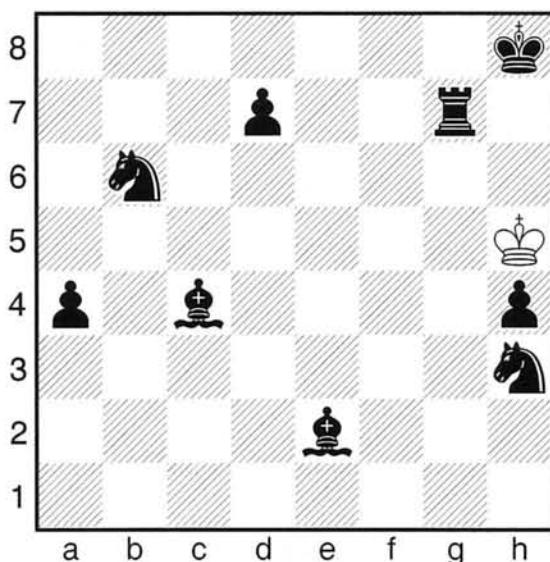
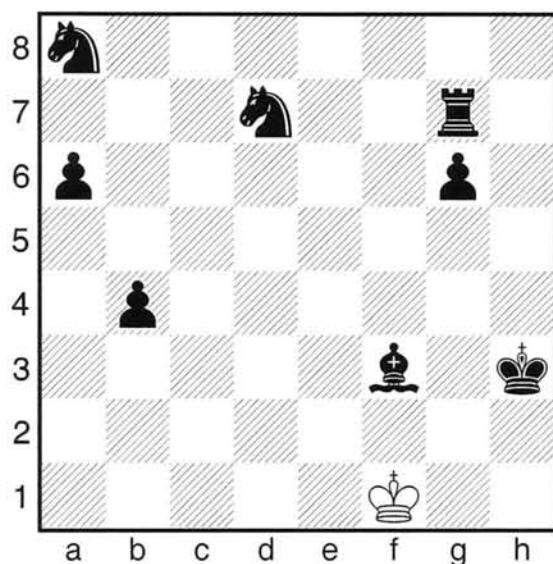
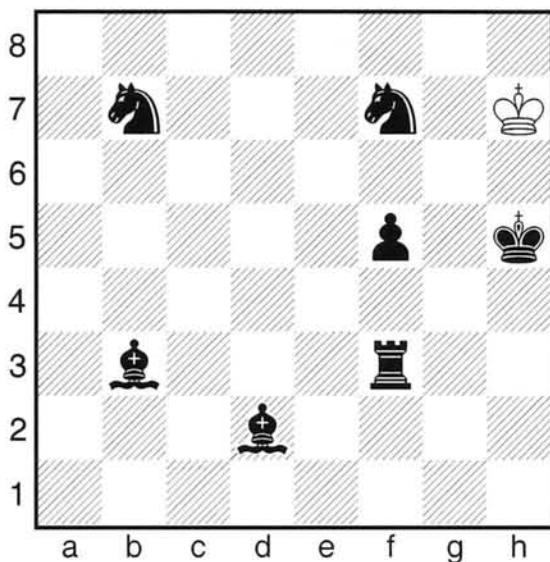


# 4

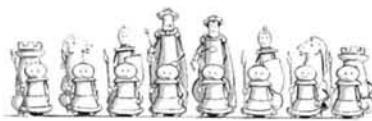


## LAS PIEZAS

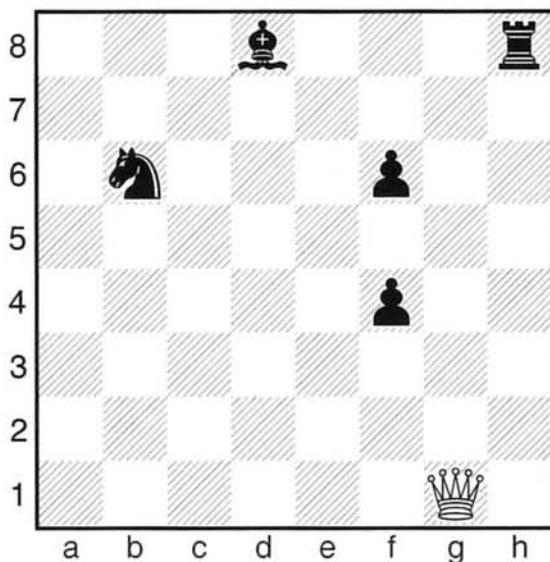
B) En los siguientes diagramas, dibuja una dama blanca en la casilla desde la que ataque más piezas de las negras, e indica en el recuadro cuantas piezas ataca.

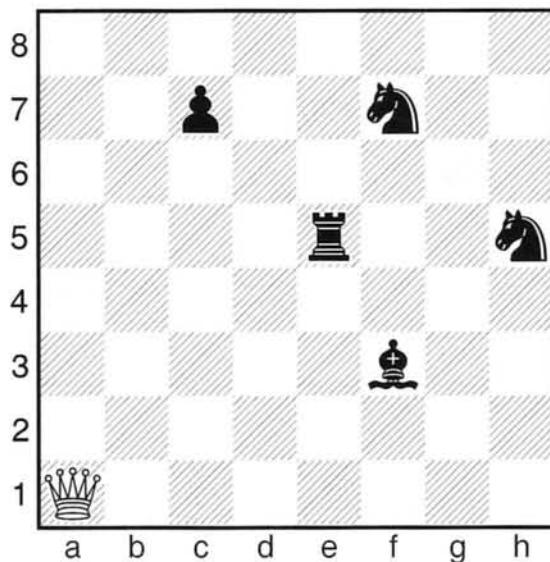


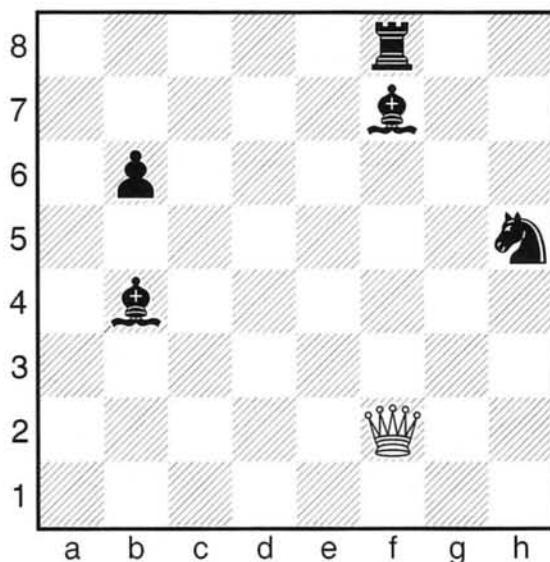
## 4

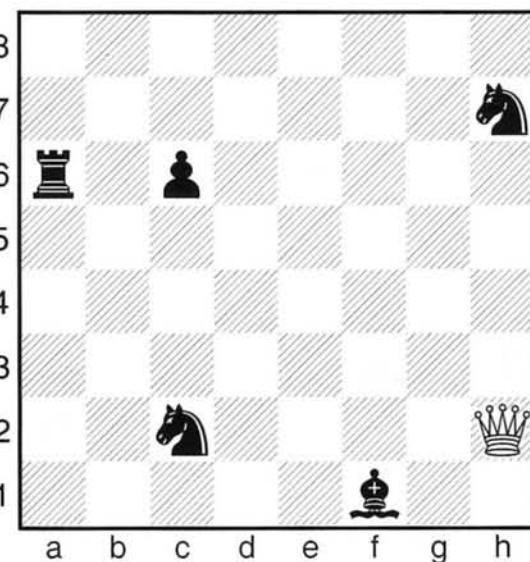


C) Si en las siguientes posiciones sólo moviera la dama blanca, escribe el número de jugadas que necesitaría, como mínimo, para comerse todas las piezas negras.









#### 4.4 El caballo

El caballo, así como el alfil, es una pieza menor y vale 3 puntos.

Es la única pieza capaz de saltar por encima de las demás, lo que lo hace muy valioso para posiciones cerradas.

Como diferencia principal con otras piezas es que está limitada en su movimiento, lo que lo hace ser una pieza "lenta" para desplazarse de un lado a otro del tablero.

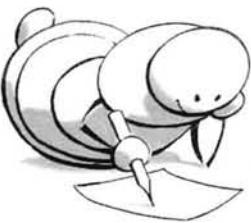
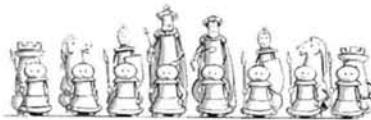
Conviene colocar los caballos en el centro del tablero porque es desde donde domina más casillas, nunca se deben colocar en los lados del tablero, ya que pierde mucho de su valor al no dominar apenas territorio.

Las casillas ideales para los caballos son aquellas en las que esté defendido por algún peón o pieza y no pueda ser atacado por ningún peón contrario.

El movimiento típico del caballo es el ataque doble, que veremos en próximos capítulos.

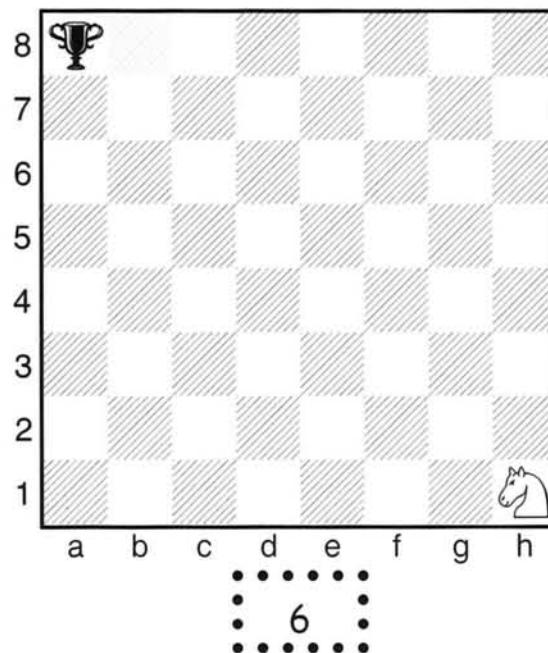
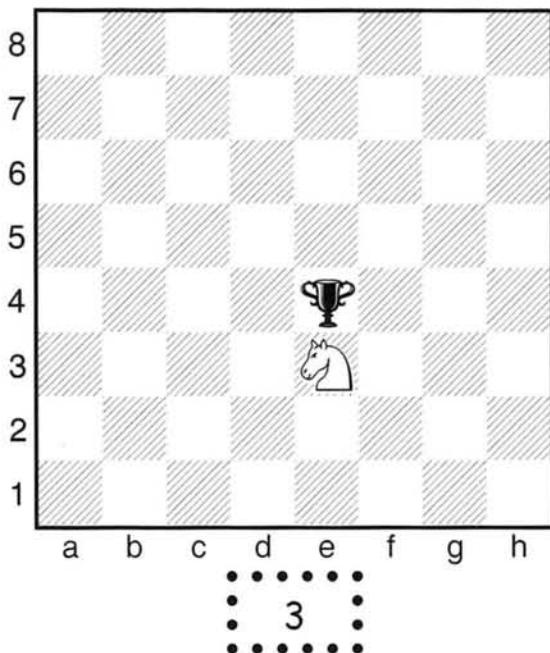
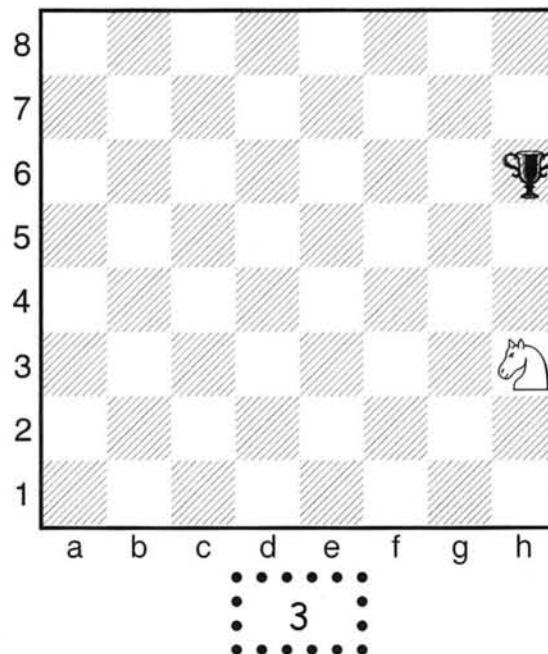
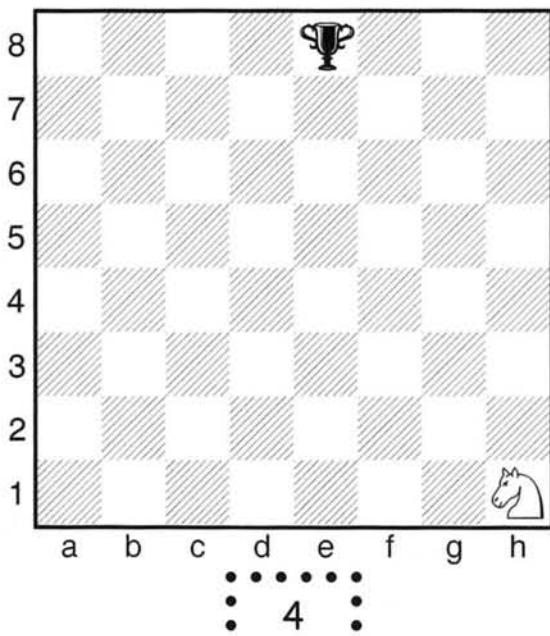
Las partes de la partida donde alcanza todo su valor son la apertura y el medio juego, mientras que en los finales pierde cierto valor por ser "lento".



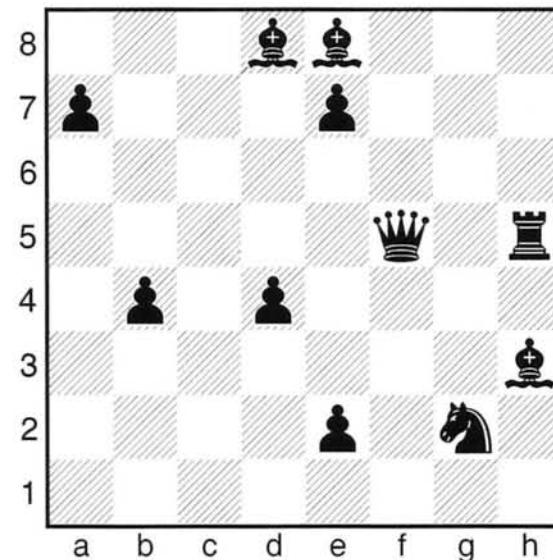
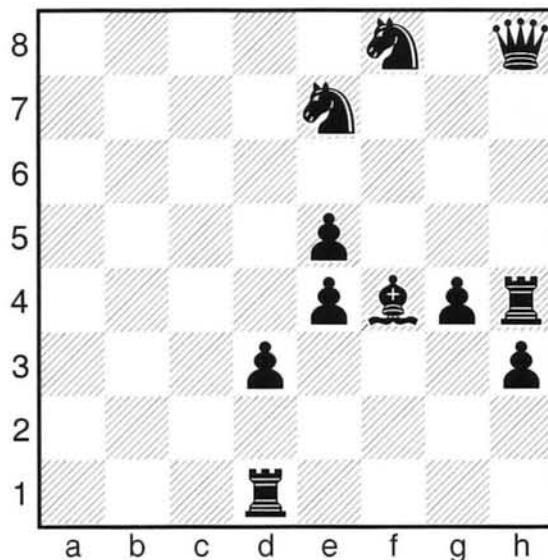
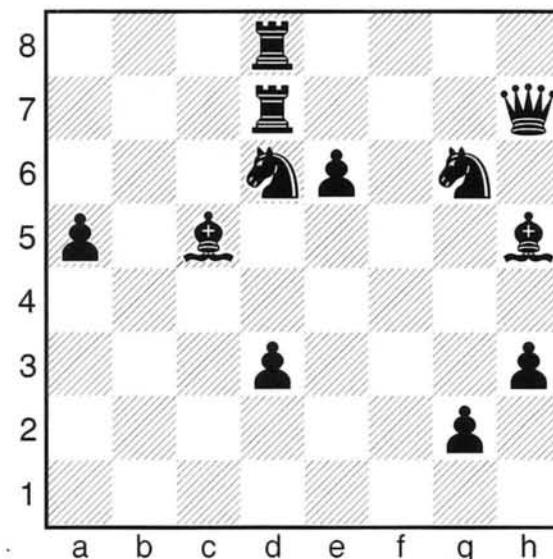
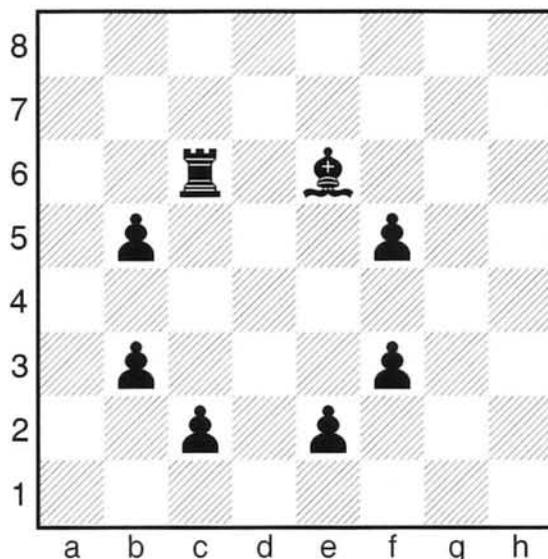


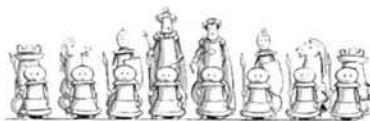
## Ejercicios

A) Marca con una "X" cada una de las casillas por las que tiene que pasar el caballo para llegar a coger la copa, en los movimientos que se te indican.

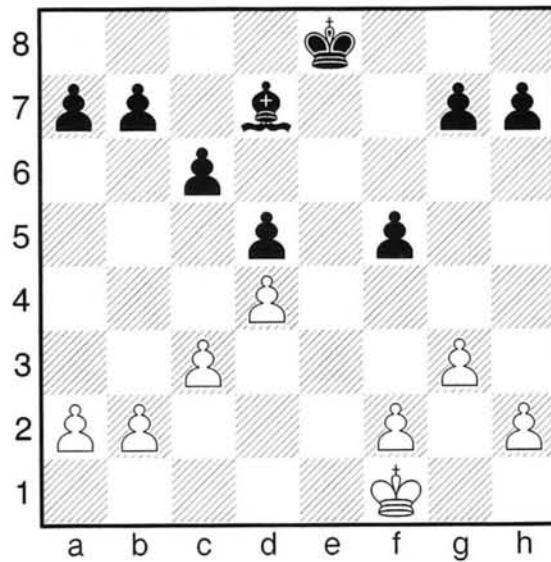
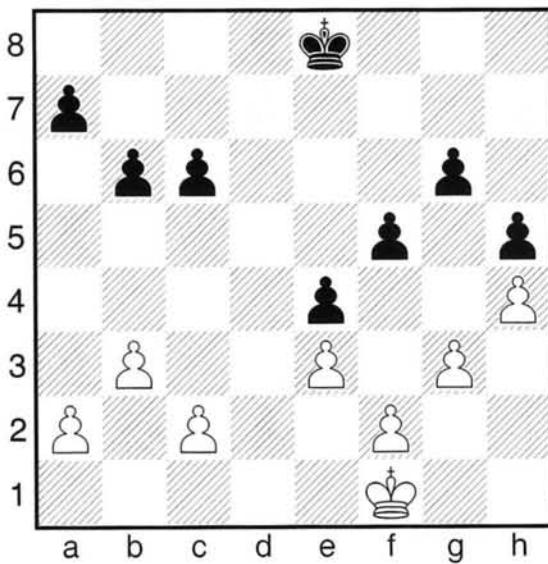
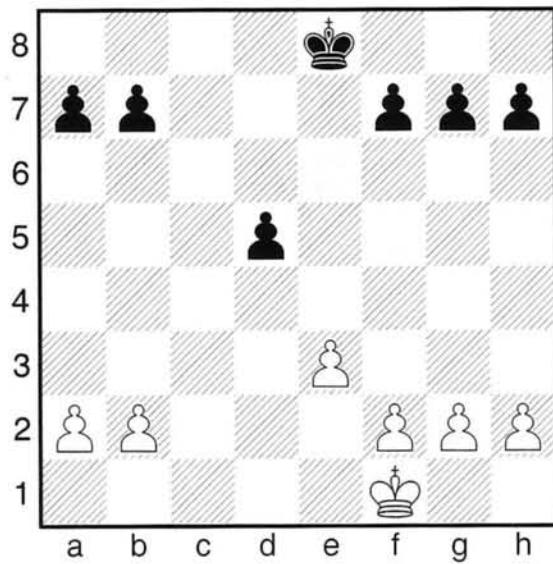


B) En los siguientes tableros, dibuja un caballo blanco en la casilla donde ataque más piezas negras simultáneamente, e indica el número de piezas que ataca.





C) Rodea con un círculo el nombre de la casilla donde colocarías un caballo blanco por ser ésa la mejor casilla para el caballo.



## 4.5 El Peón

El peón es en ajedrez la pieza de menor valor, vale 1 punto, pero no por ello deja de ser una pieza importante.

Sin embargo, si en algún momento de la partida uno de nuestros peones llegara a la última fila, éste se convertiría en cualquier pieza que desearamos, independientemente de si esta pieza nos la han comido o todavía permanece en el tablero, menos en un rey o en otro peón.



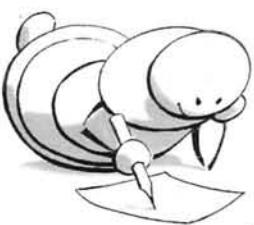
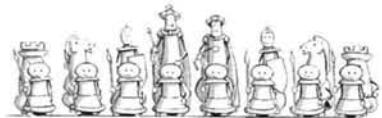
Hay que tener mucho cuidado cuando avancemos un peón, ya que nunca pueden retroceder, y sobre todo con los peones del ENROQUE, porque son éstos los que protegen al rey, y debemos dejarlos sin mover hasta que queden pocas piezas en el tablero.

El ataque típico de los peones es el tenedor, donde ataca a dos piezas a la vez.

Cuando disponemos de dos peones en una misma columna, estos se les dice que están **doblados** (generalmente no es bueno tenerlos así).

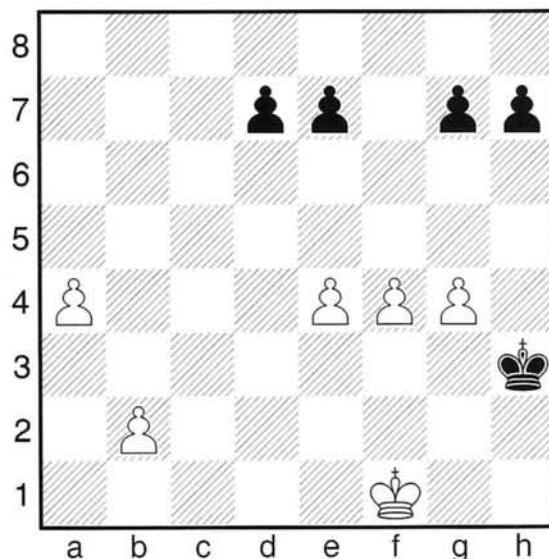
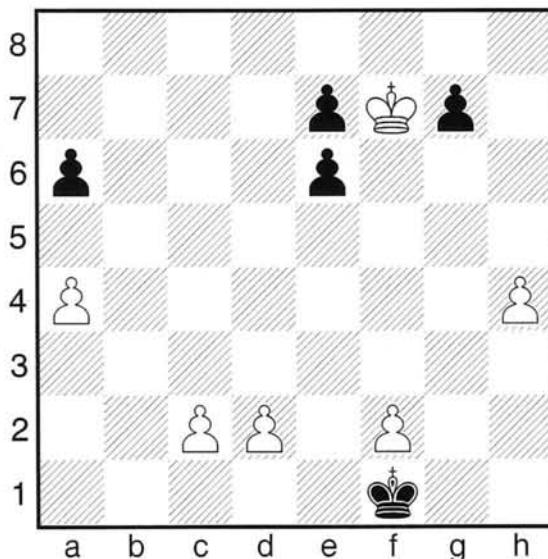
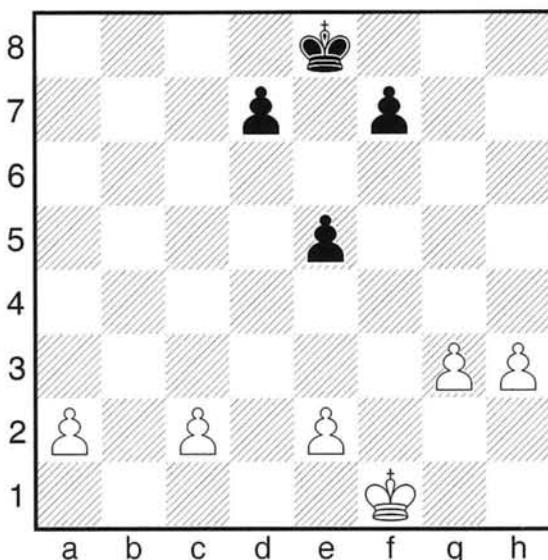
También es importante saber que un peón es **Débil**, cuando no puede ser defendido por otro peón.

Cuando tenemos un peón que no puede ser detenido por ningún peón del adversario se denomina **peón pasado**.



## Ejercicios

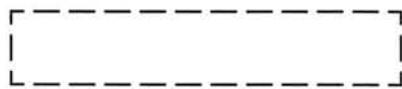
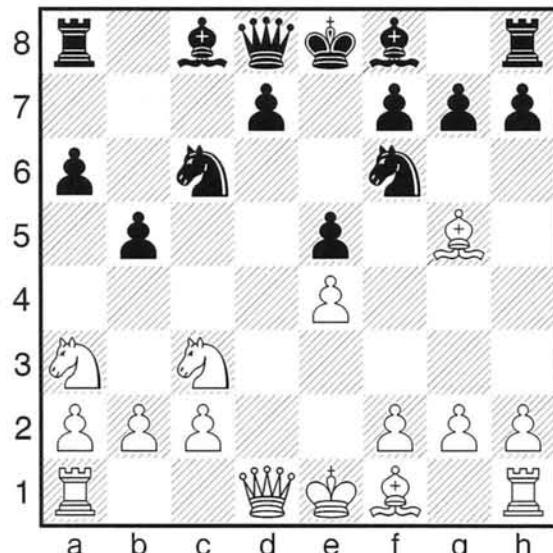
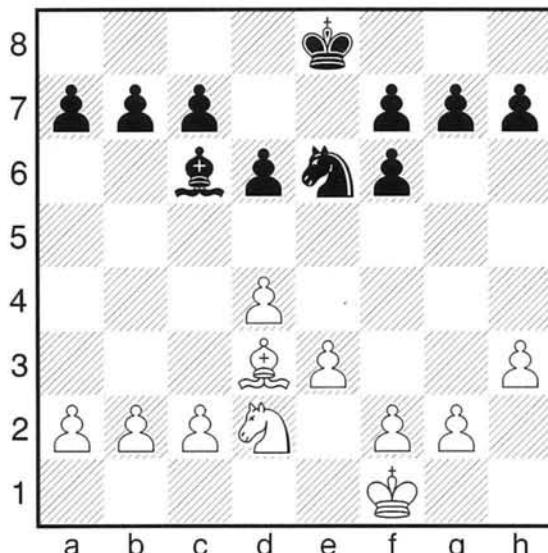
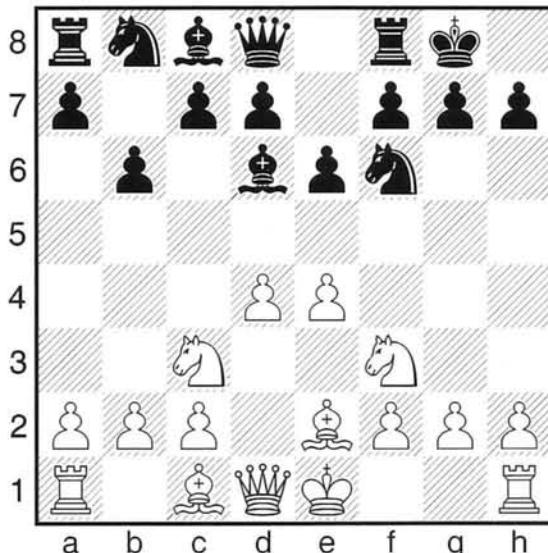
A) Rodea con un círculo, a todos los peones que puedan coronar sin que ningún otro peón lo pueda impedir.



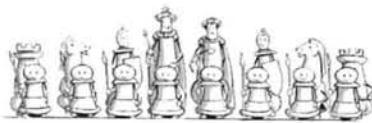
A este tipo de peones que ningún peón contrario puede impedir que corone, se les llama **PEÓN PASADO**.

## LAS PIEZAS

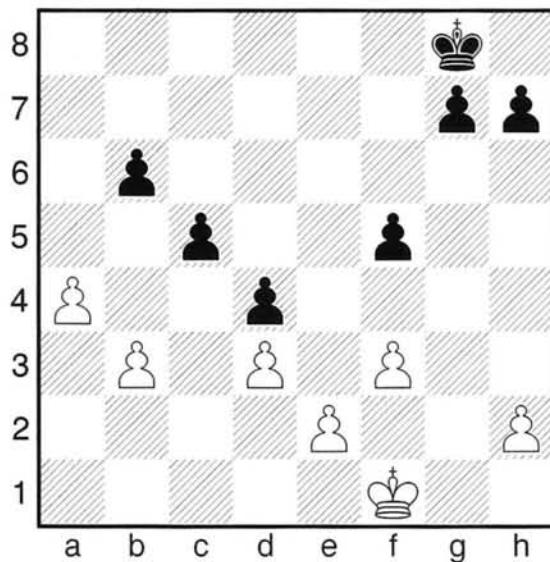
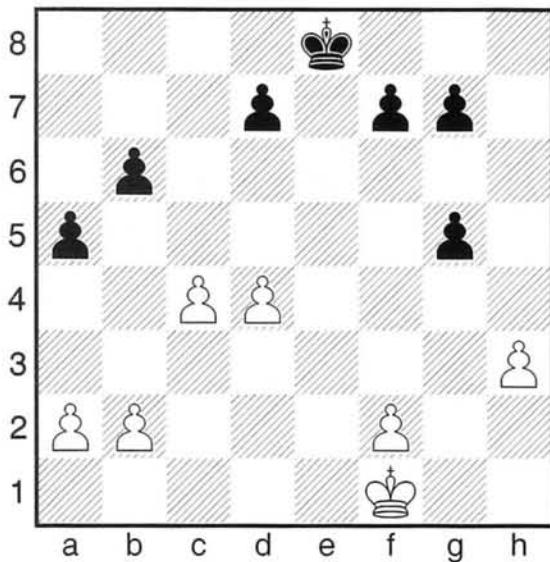
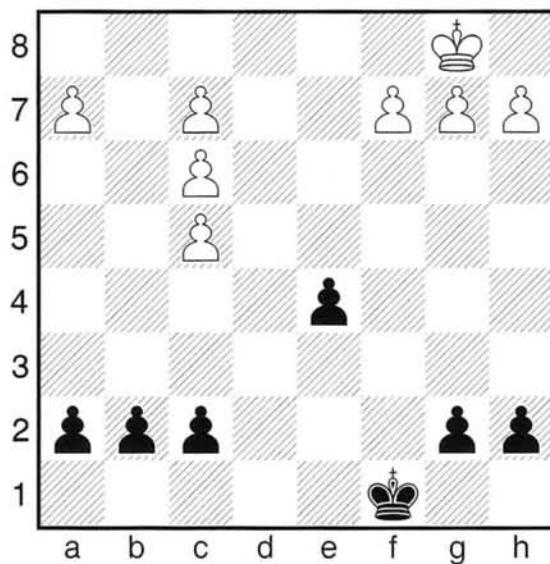
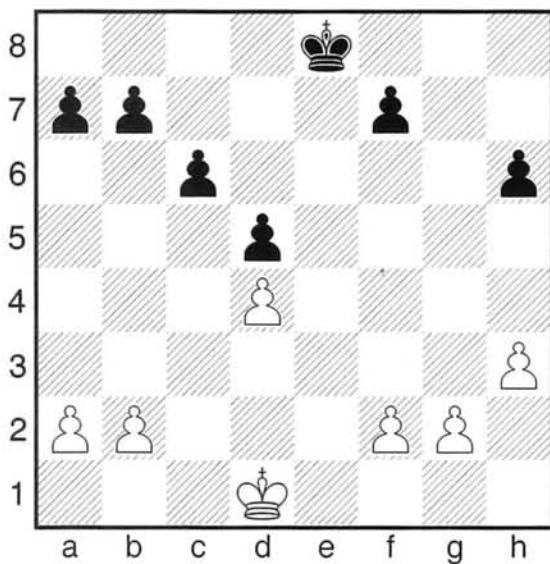
B) Al lado de cada diagrama, pon VERDADERO si se puede hacer algún tenedor o FALSO, si no hay posibilidad de hacerlo.



# 4



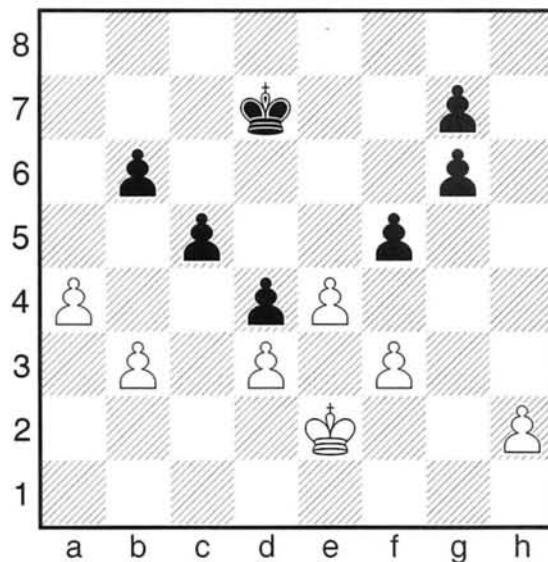
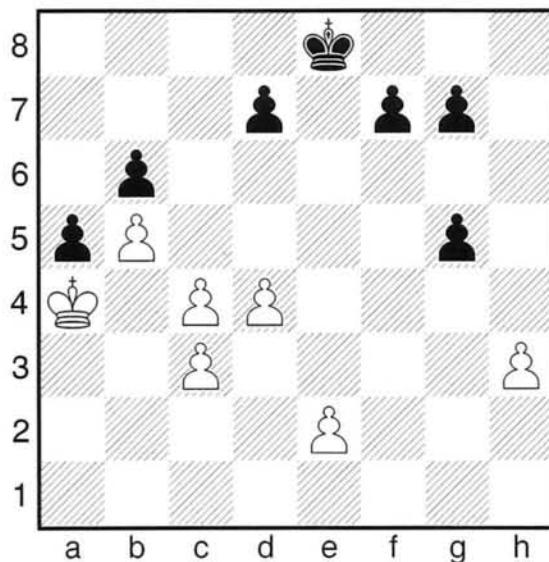
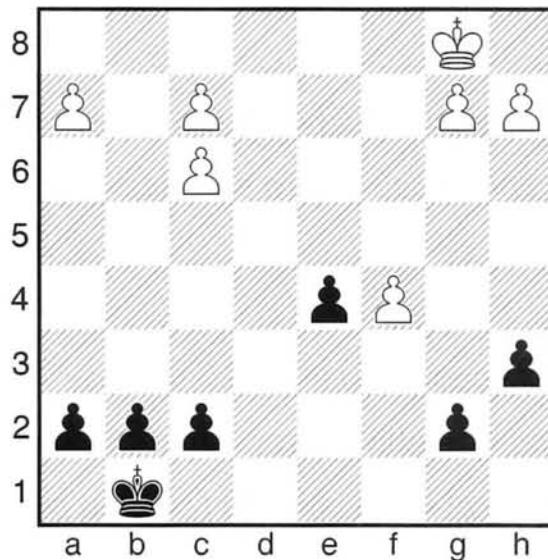
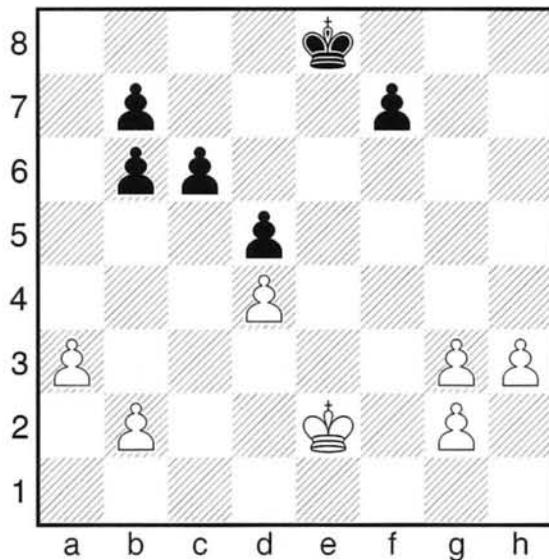
C) Rodea con un círculo todos los peones débiles que veas en los siguientes diagramas.



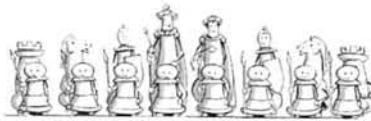
RECUERDA que: un peón es **DÉBIL**, cuando no puede ser defendido por otro peón.

## LAS PIEZAS

D) Rodea con un círculo todos los peones doblados ó pasados que veas en los siguientes diagramas.



RECUERDA que: un peón está **DOBLADO**, cuando tiene otro peón de su mismo color en la misma columna. Un peón está **PASADO**, cuando no tiene ningún peón contrario que le impida avanzar hasta coronar.



## 4.6 El Rey

El rey, como ya sabes, es la pieza más importante de la partida. Si nos hacen jaque mate al rey se acaba la partida.

Por ello interesa poner el rey a salvo tan pronto como podamos, y esto se hace por medio del enroque.

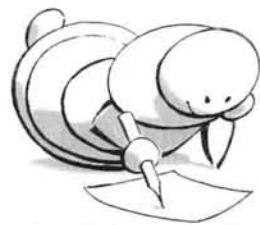
Durante casi toda la partida el rey "no juega", pero no por ello no tenemos que defenderlo, y es al final de la partida (cuando quedan muy pocas piezas) cuando el rey empieza a actuar de verdad para ayudar a las demás piezas, convirtiéndose en pieza indispensable para la mayoría de finales de partidas en los que intervienen los peones.



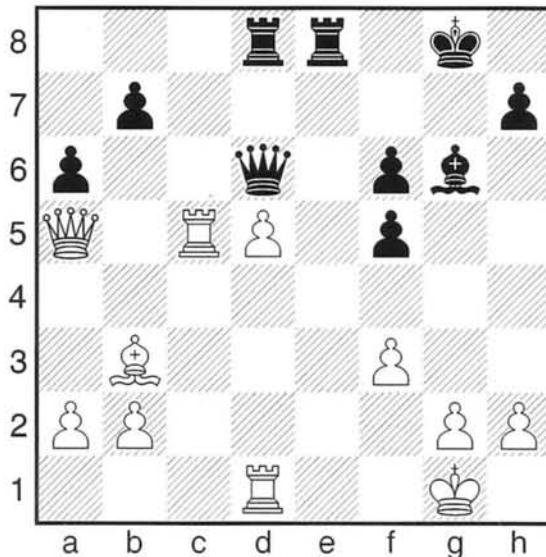
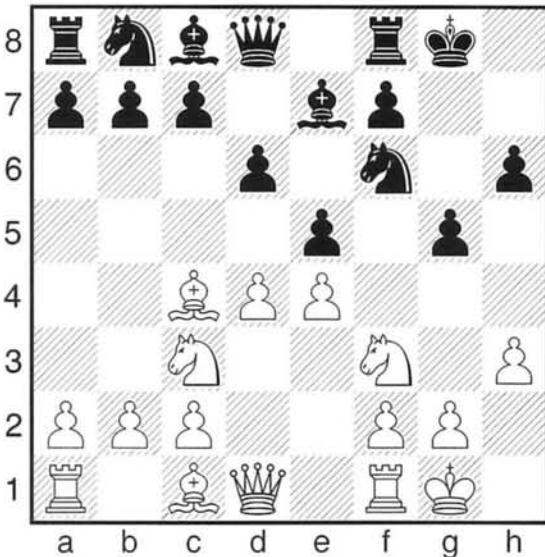
Es una pieza muy difícil de mover correctamente en los finales de partida, pese a su limitado movimiento, debido a que colocarlo en una casilla "mala" o "buena", puede hacernos perder o ganar la partida.

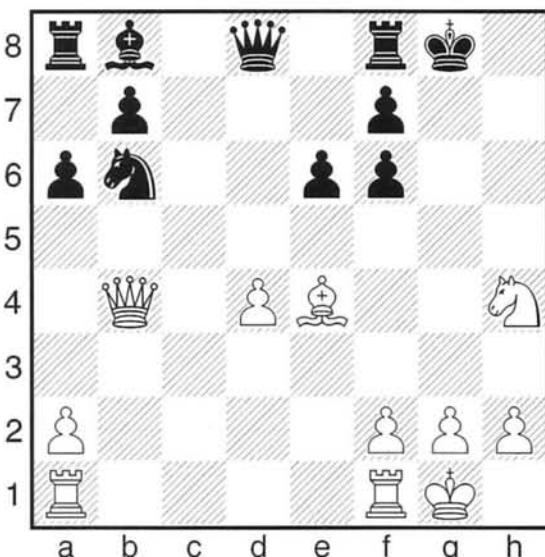
En el caso del enroque, no siempre es bueno realizarlo, debido a que a veces el lado por el que realizamos el mismo, puede estar atacado por demasiadas piezas del contrario, o podemos tener una mala estructura de peones. Cuando esto ocurra podemos optar por enrocarnos con la otra torre o directamente no hacerlo.

## Ejercicios

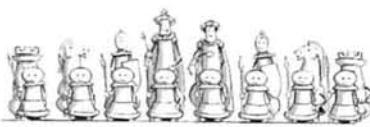


A) Rodea con un círculo el rey que tú pienses esté más desprotegido e indica que te hace pensar eso.

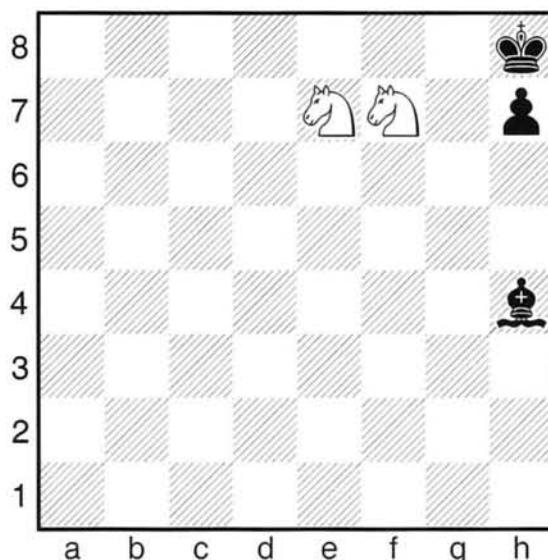
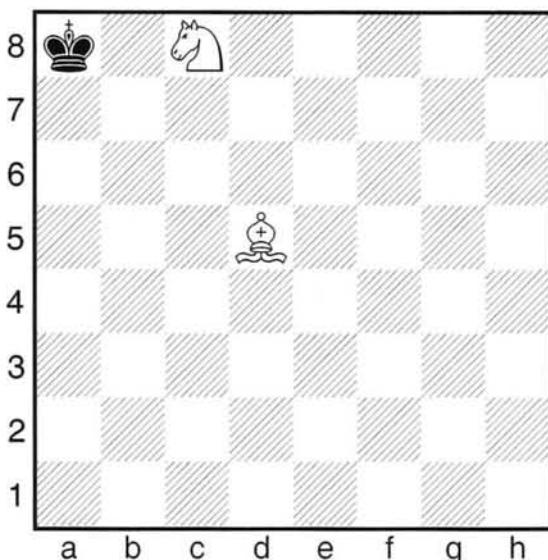
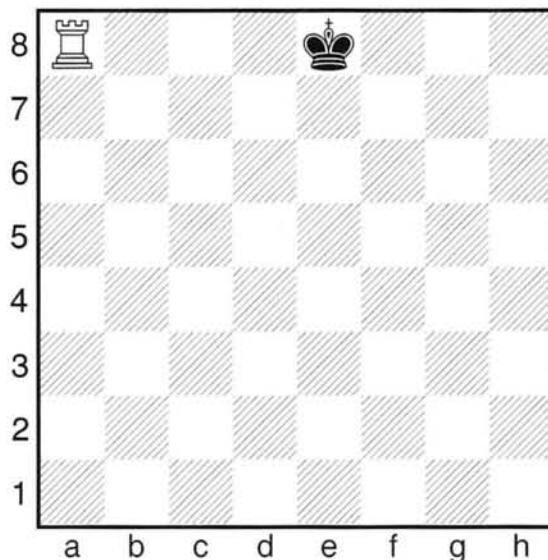
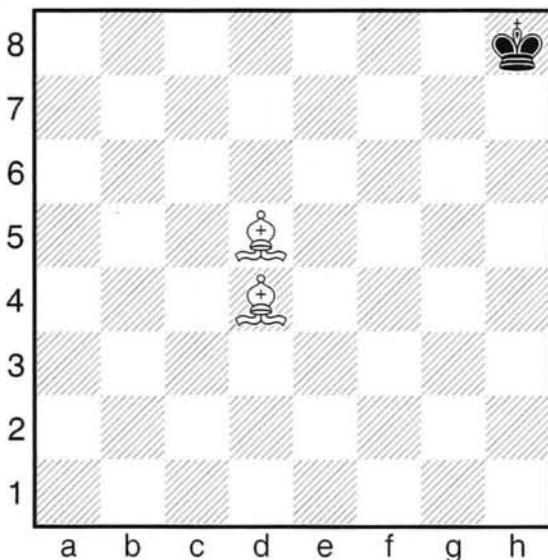


# 4

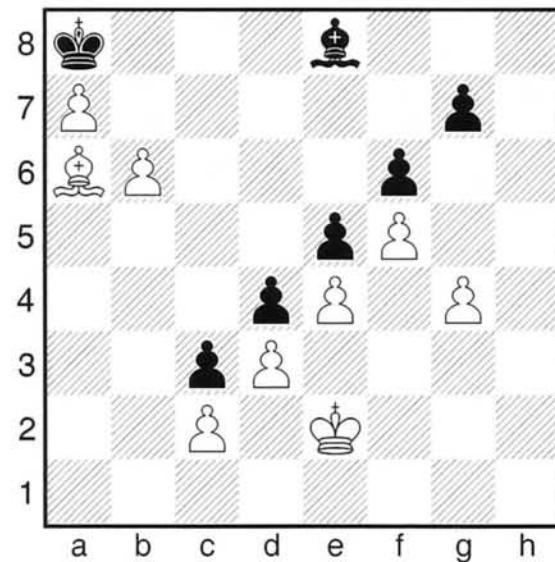
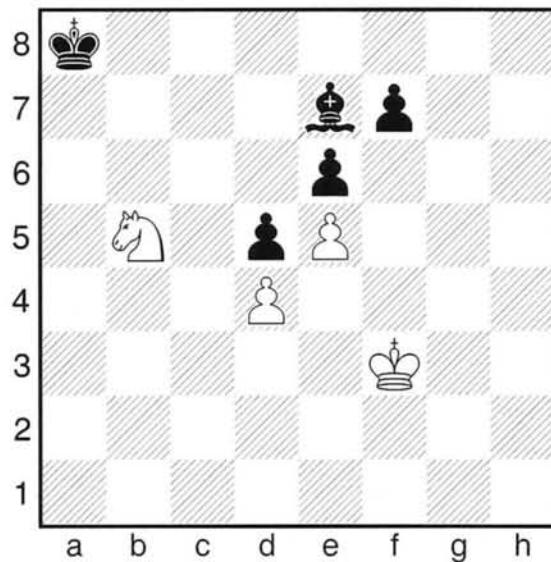
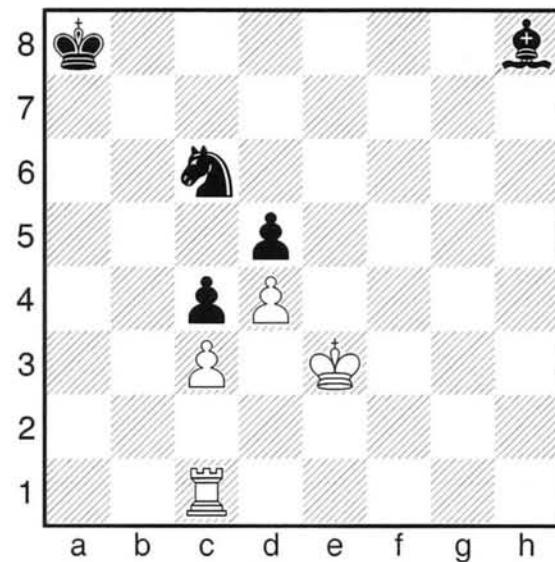


B) Indica en qué casilla tiene que estar el rey blanco para ayudar a sus piezas para que sea jaque mate.

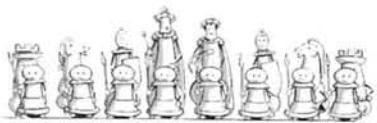


# LAS PIEZAS

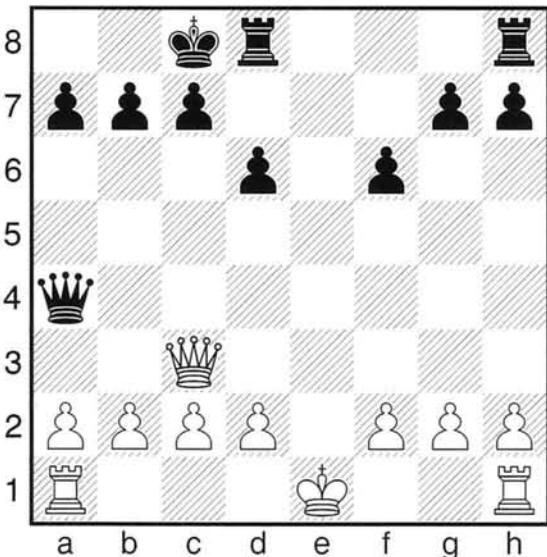
- c) Escribe el nombre de las casillas por las que tiene que pasar el rey blanco para poder capturar el último de los peones negros.



# 4

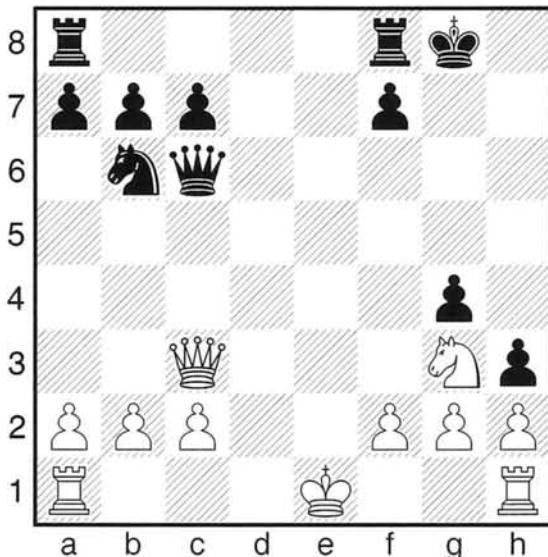


D) Contesta a las siguientes preguntas.



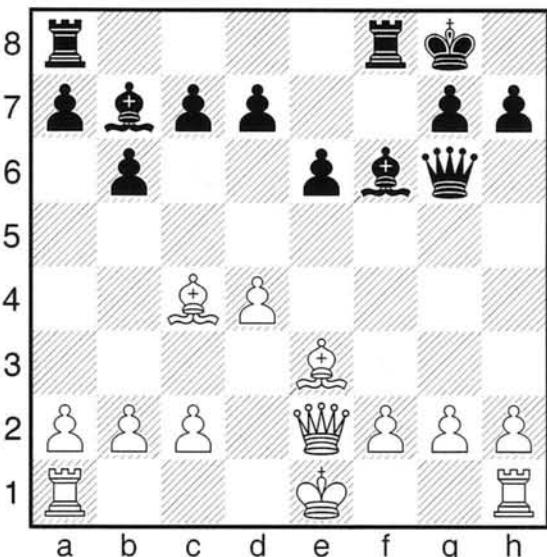
¿Qué tipo de enroque realizarías?

---



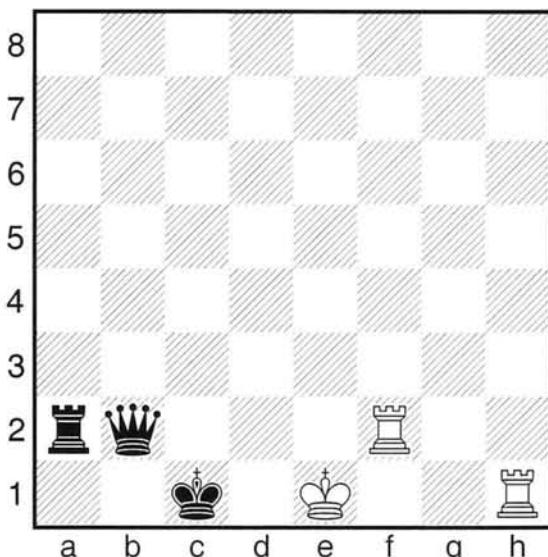
¿Qué tipo de enroque realizarías?

---



¿Qué tipo de enroque realizarías?

---



¿Cómo realizarías el Jaque Mate en 1 jugada?

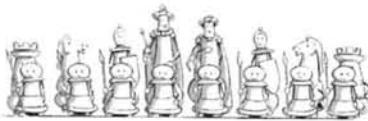
---

## Ejercicio de repaso a la unidad



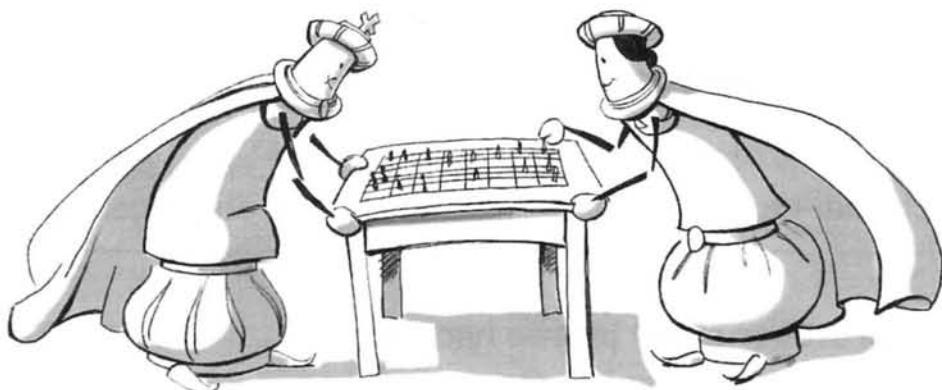
Completa los espacios en blanco de las siguientes frases.

- .. La ..... es la pieza más difícil de poner en juego.
- .. En las columnas ..... la torre entra mejor en juego.
- .. La jugada característica del alfil es la .....
- .. El alfil junto con el caballo forman el grupo de piezas .....
- .. El movimiento de la dama equivale al de ..... y ..... juntos.
- .. El ..... es el movimiento más característico del caballo.
- .. Lo mejor para un caballo es sacarlo hacia el ..... del tablero.
- .. Cuando un peón no puede ser defendido por otro peón se dice que es .....
- .. Hasta el final de la partida el ..... no entra en juego.
- .. Conviene proteger el rey pronto haciendo .....

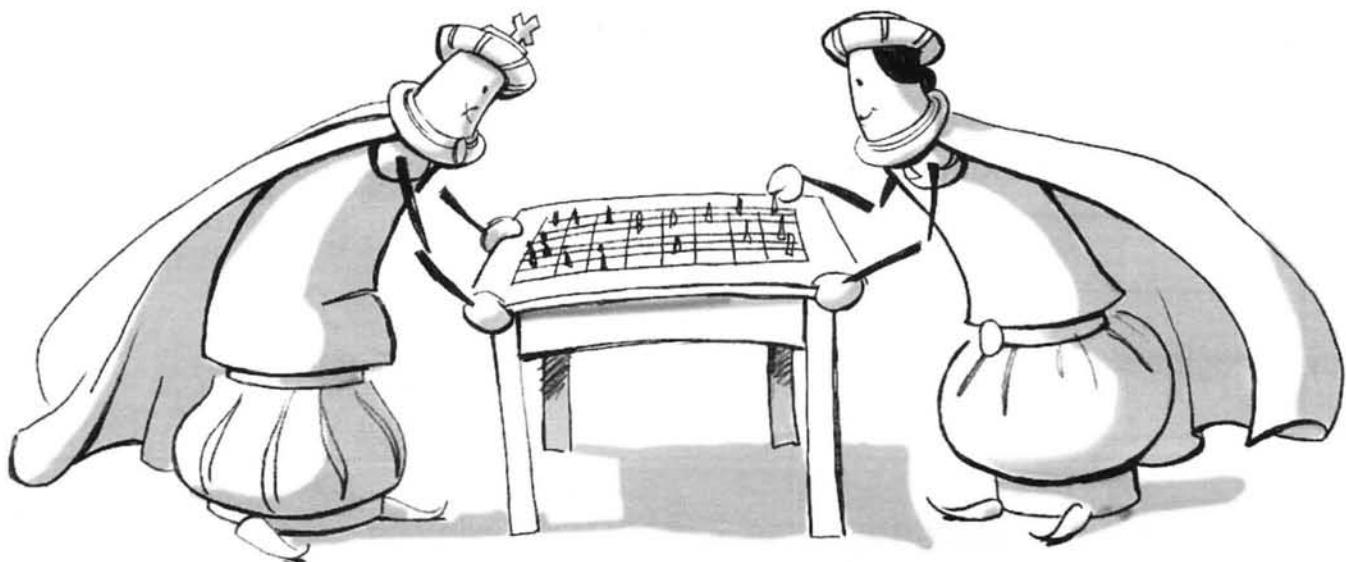


**Contesta a las siguientes preguntas. Utiliza el tablero si lo necesitas.**

- .. ¿Cuántos caballos se pueden colocar en un tablero de ajedrez sin que se ataquen entre sí? \_\_\_
- .. ¿Cuántas casillas controla un caballo en el centro del tablero? \_\_\_
- .. ¿Cuántos alfiles se pueden colocar sin que se amenazan entre sí? \_\_\_
- .. ¿Cuántas damas se pueden colocar sin que se ataquen entre sí? \_\_\_
- .. ¿Sabrías decir ahora cuántas torres se pueden colocar? \_\_\_
- .. ¿Y cuántos reyes? \_\_\_
- .. ¿Cuántas casillas domina la dama desde el centro del tablero? \_\_\_
- .. ¿Y una torre desde cualquier casilla?



# 5 LAS FASES DEL JUEGO



*"En la apertura, un maestro debe jugar como un libro; en el medio juego, como un mago; en el final, como una máquina precisa."*

## ¿Qué vas a aprender en esta unidad?

- ❑ Cuántas fases tiene una partida.
- ❑ Cómo se llaman.
- ❑ En qué consisten.

## Objetivos

- ✓ Conocer en cuántas fases se divide una partida.
- ✓ Saber diferenciarlas.
- ✓ Entender cuál es el objetivo de cada una de ellas.

# 5



## 5. LAS FASES DEL JUEGO

En cualquier partida de ajedrez, hay que diferenciar tres partes fundamentales que son las que ahora pasaremos a explicar:  
la APERTURA, el MEDIO JUEGO y el FINAL.

### 5.1 La Apertura

La apertura es la primera de las tres fases.

La apertura son aproximadamente las 10 primeras jugadas que hacemos de la partida.

Hay 4 reglas de oro a tener en cuenta cuando jugamos la apertura:

1º Tenemos que sacar todas las piezas lo más rápidamente posible.

2º No debemos mover la misma pieza más de una vez, menos cuando sea para comernos alguna pieza contraria.

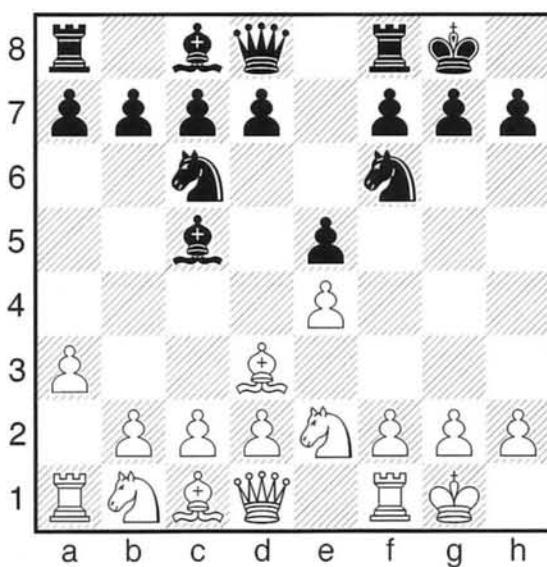
3º Hay que enrocar el rey enseguida para que esté bien protegido y para que la torre pueda entrar rápidamente en juego.

4º La dama es la última pieza que se debe poner en juego. Si lo hacemos enseguida, el contrario sacará sus piezas, amenazará nuestra dama y podrá sacar todas sus piezas mucho más rápido.

## Ejercicios



A) En los siguientes diagramas ya se ha acabado la apertura. Ahora te toca escribir al lado de cada tablero lo que pienses que han hecho mal las piezas blancas.




---



---



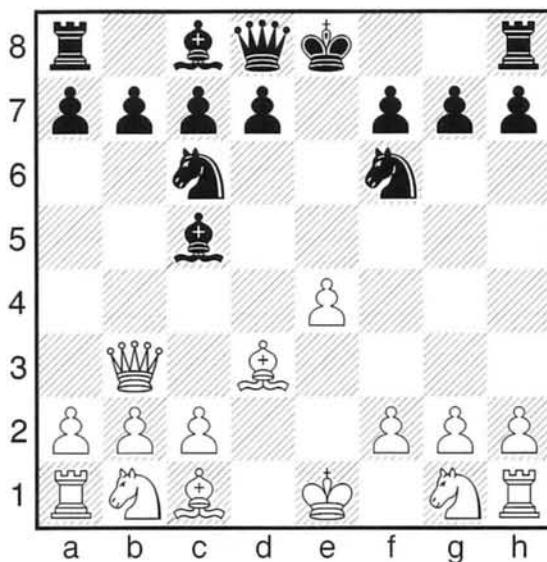
---



---



---




---



---



---

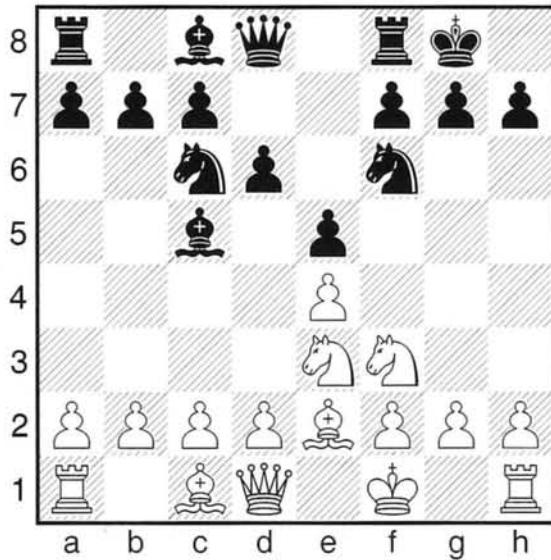


---



---

# 5



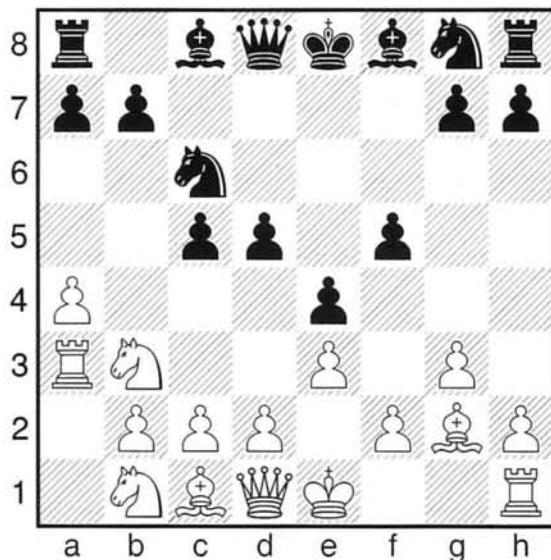

---

---

---

---

---



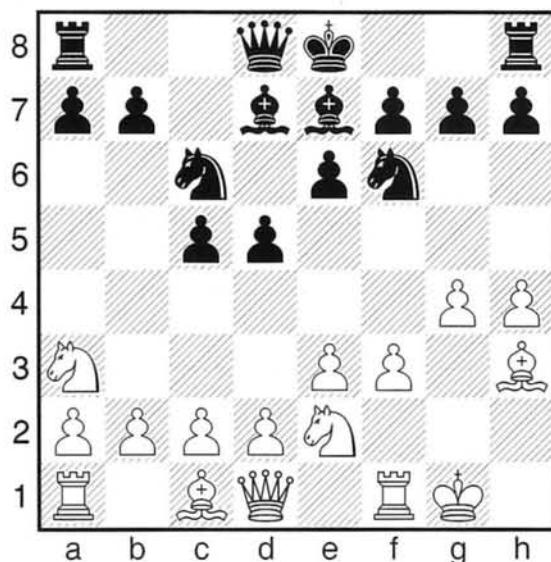

---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

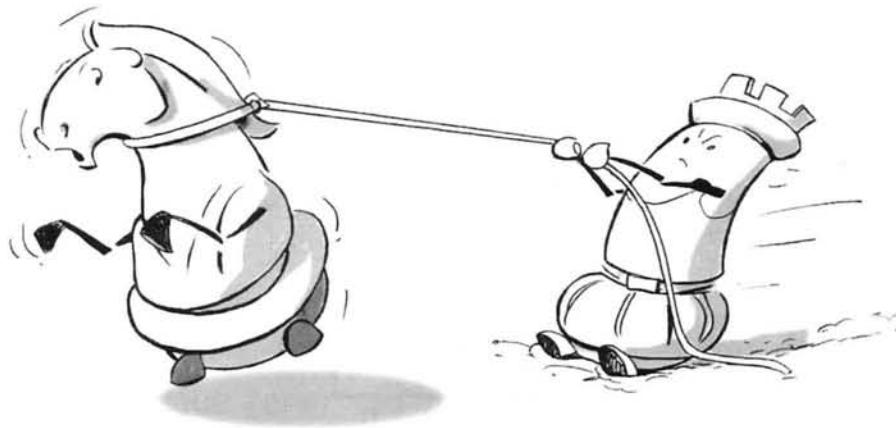
# LAS FASES DEL JUEGO

## 5.2 El Medio Juego

El medio juego es la fase que va inmediatamente después de la apertura.

En esta fase del juego tenemos que pensar el plan para ganar la partida, bien haciendo jaque mate al rey contrario, o bien ganando material suficiente para hacer jaque mate más tarde.

Para el primer caso, hay que colocar las piezas de forma que ataquen al rey contrario y buscar la forma de hacer jaque mate.



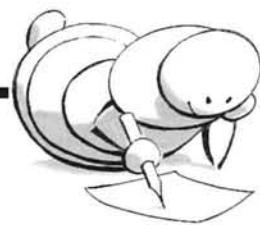
En el segundo, como lo que queremos es ganar material, tenemos que atacar con nuestras piezas los puntos débiles y/o las piezas sin defender del contrario.

También es importante pensar en las piezas que tenemos que cambiar, por ejemplo si tenemos una pieza mal colocada y nuestro adversario una bien colocada una idea seria cambiarla

El medio juego acaba cuando ya quedan muy pocas piezas en el tablero.

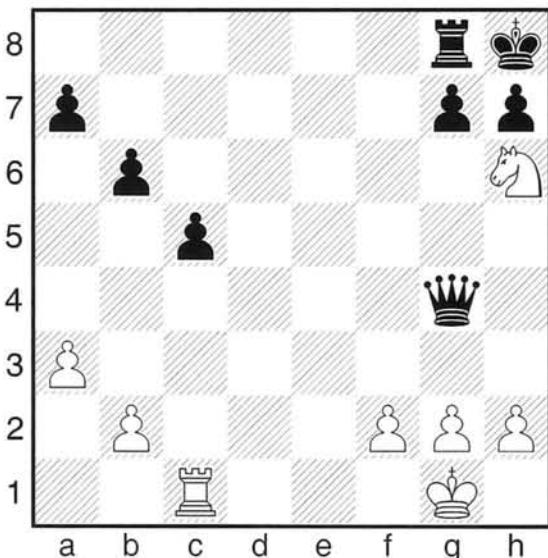
Los grandes jugadores de la historia como Capablanca, Alekhine, Karpov, Kasparov etc., siempre se han caracterizado por una extraordinaria fuerza en esta fase de la partida.

# 5



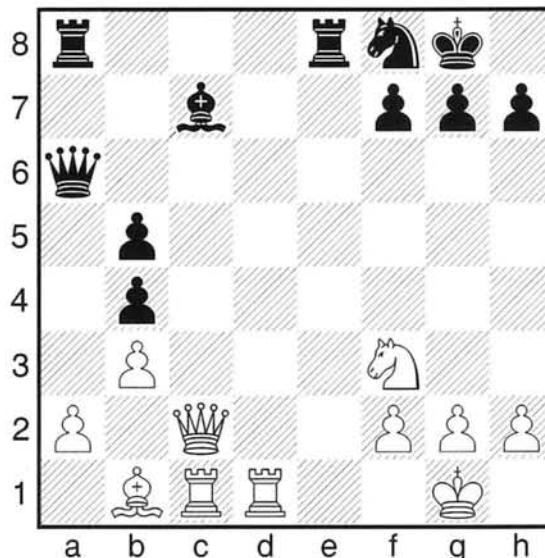
## Ejercicios

A) Aquí tienes varias posiciones de medio juego. Rodea la palabra SI, si la forma de ganar es capturando una pieza (consiguiendo así ventaja material), y la palabra NO, si ves un jaque mate. Escribe la jugada que harías.



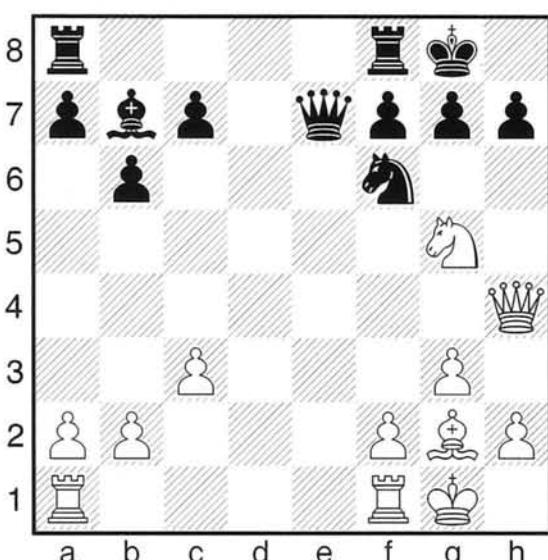
¿Me comería la pieza? SI    NO

Haría la jugada \_\_\_\_\_



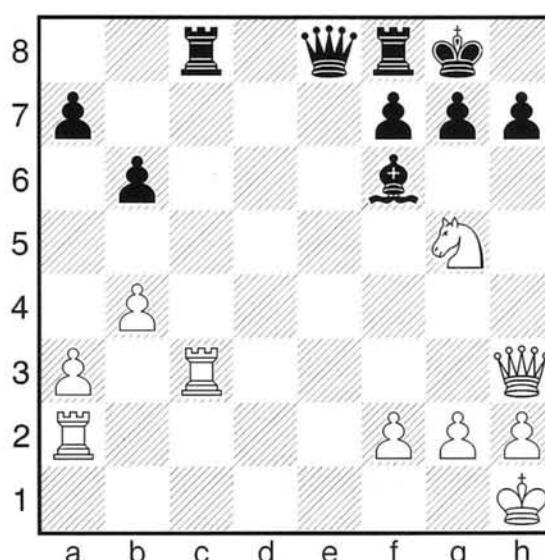
¿Me comería la pieza? SI    NO

Haría la jugada \_\_\_\_\_



¿Me comería la pieza? SI    NO

Haría la jugada \_\_\_\_\_



¿Me comería la pieza? SI    NO

Haría la jugada \_\_\_\_\_

## 5.3 El Final

El final es la última fase de la partida y es en la que menos piezas hay en juego.

Viene justo después del medio juego y tiene mucha relación con él, porque en esta fase tenemos que ganar con la ventaja conseguida en el medio juego.

Es la fase más precisa y difícil del Ajedrez, un movimiento bueno o malo, bastará para ganar o perder una partida.

A la hora de jugar los finales hay que tener mucho cuidado con los movimientos de peones, porque si los avanzamos a lo loco corremos el riesgo de perderlos. ¡¡Recuerda que los peones no pueden retroceder!!.

También debemos llevar el rey al centro del tablero porque desde allí se podrá mover a cualquiera de los dos flancos con facilidad, dependiendo de dónde tenga que ir a ayudar.

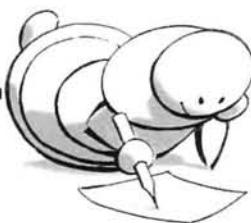
Debemos explotar las mejores características de cada pieza en esta fase, sabiendo que aunque queden pocas piezas, no nos tenemos que precipitar e intentar ganar de una forma rápida. Los finales más complejos son los que más maniobras requieren para ganarlos.



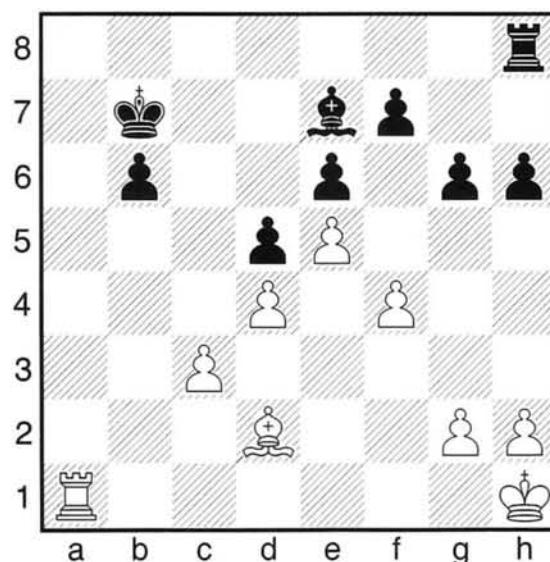
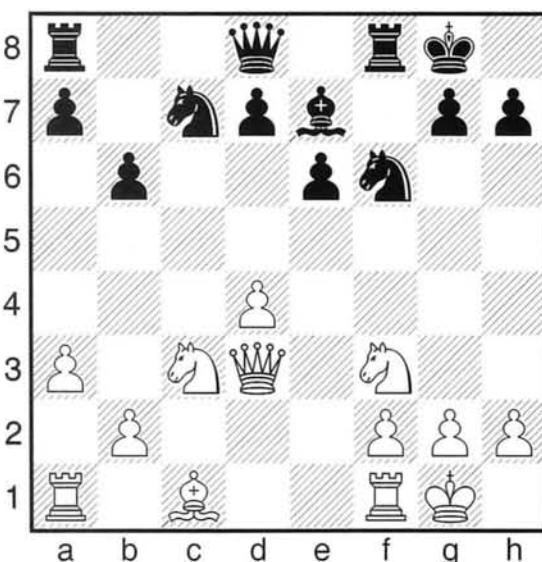
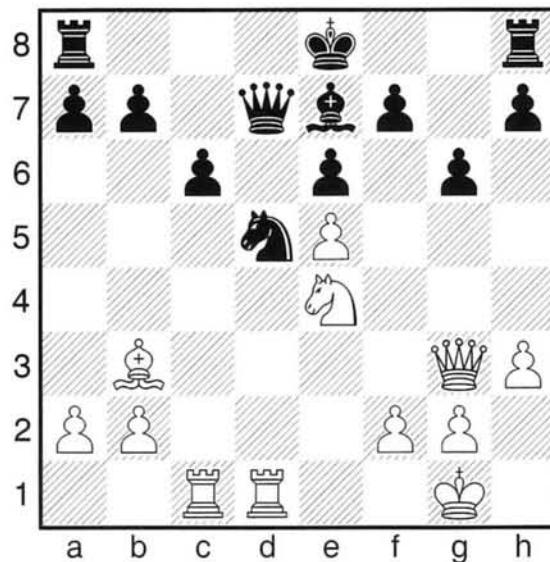
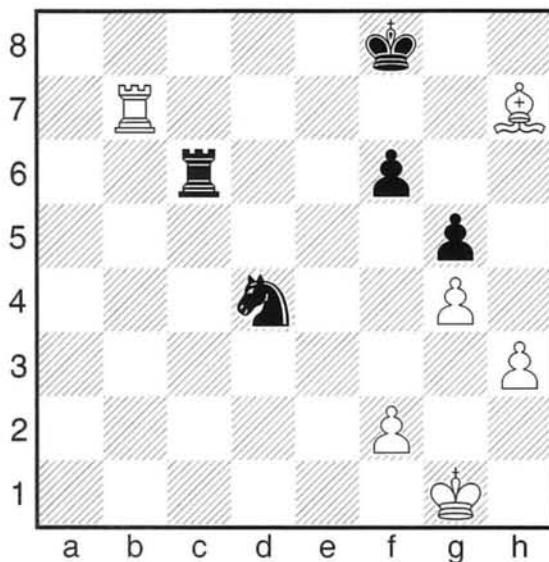
# 5



## Ejercicios



A) Escribe debajo de cada tablero si la posición que hay es de medio juego, apertura o final.



# 6 LOS MATES AL REY



*"Los mates al rey son la poesía y prosa del ajedrez"*

## ¿Qué vas a aprender en esta unidad?

- ─ El jaque mate con 2 torres.
- ─ El jaque mate con una dama.
- ─ El jaque mate con 1 torre.

## Objetivos

- ─ Aprender a llevar a 1 rey solo a una esquina del tablero.
- ─ Saber dar los mates básicos.
- ─ Saber ayudarse con el rey en el final de la partida.

# 6



## 6. LOS MATES AL REY

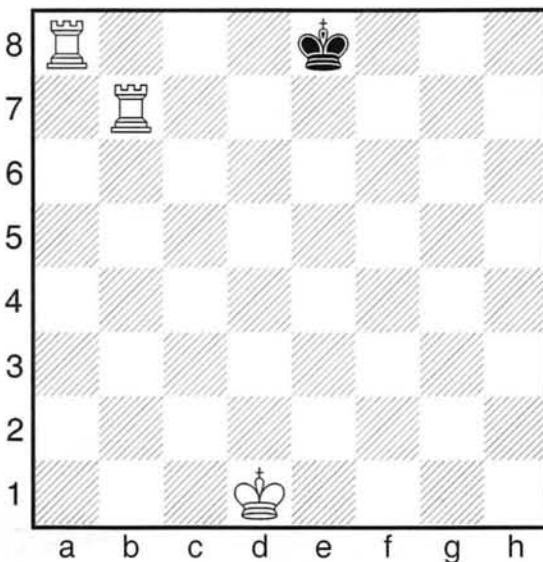
### 6.1 El jaque mate con dos torres

El jaque mate con 2 torres es el más sencillo de los que vamos a estudiar.

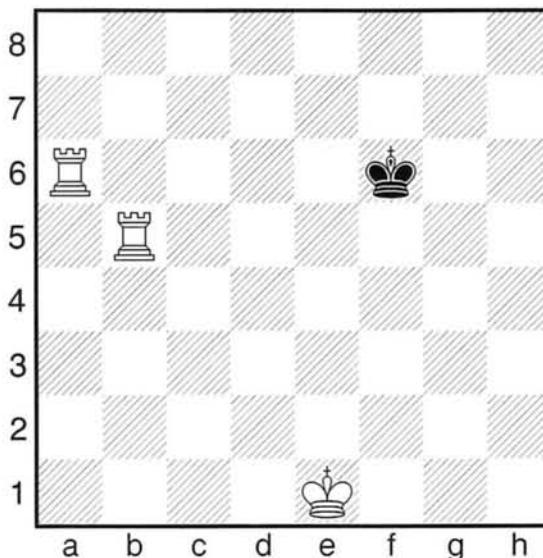
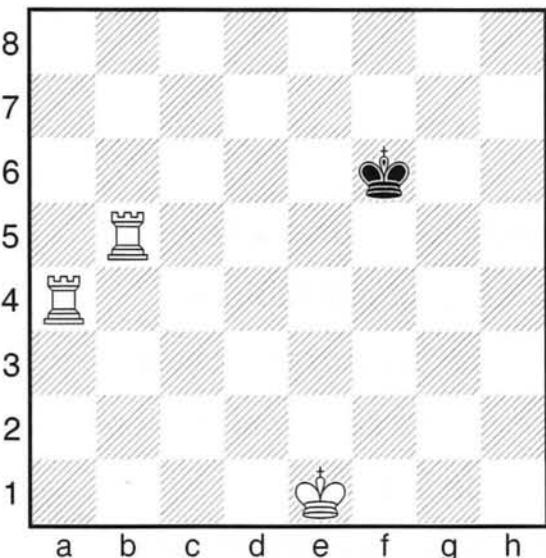
Para este jaque mate no necesitamos de la ayuda del rey.

Lo que debemos intentar es llevar al rey a la última fila o columna del tablero.

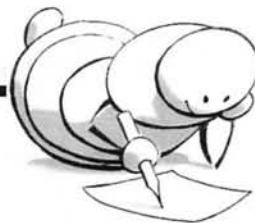
Esta es la posición final del jaque mate con dos torres.



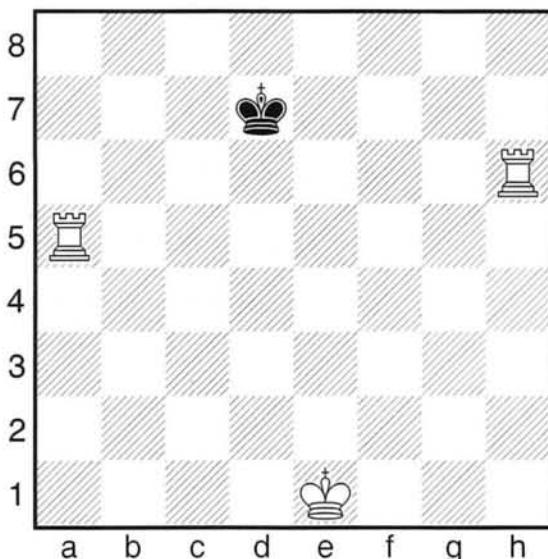
Para llevar el rey a la última fila o columna, lo que haremos es con una torre, cortar el paso en una columna o fila y con la otra darle el jaque y empujarlo hacia una esquina como se muestra en los dos diagramas siguientes:

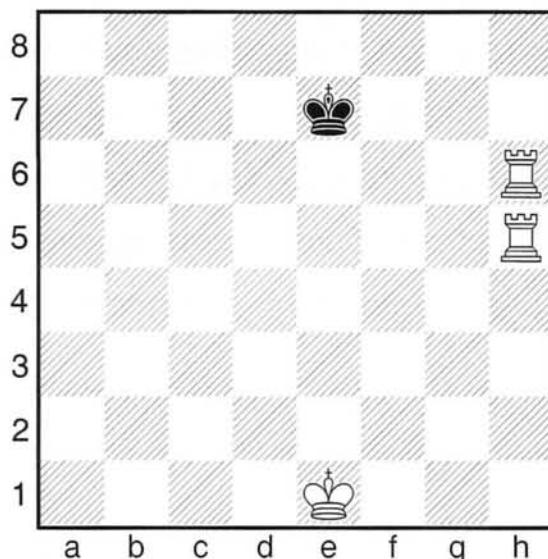


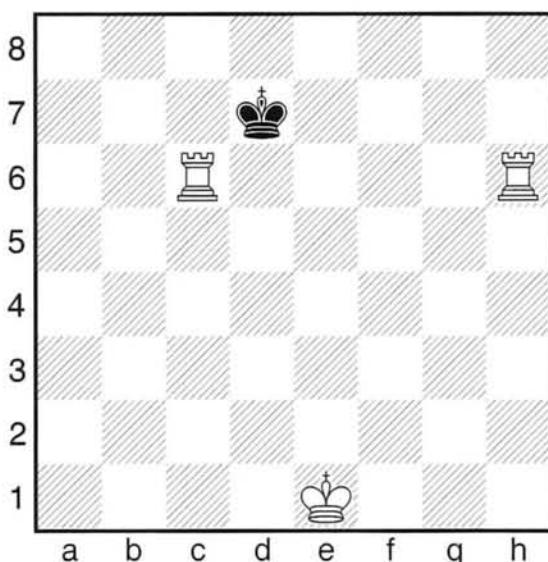
## Ejercicios —

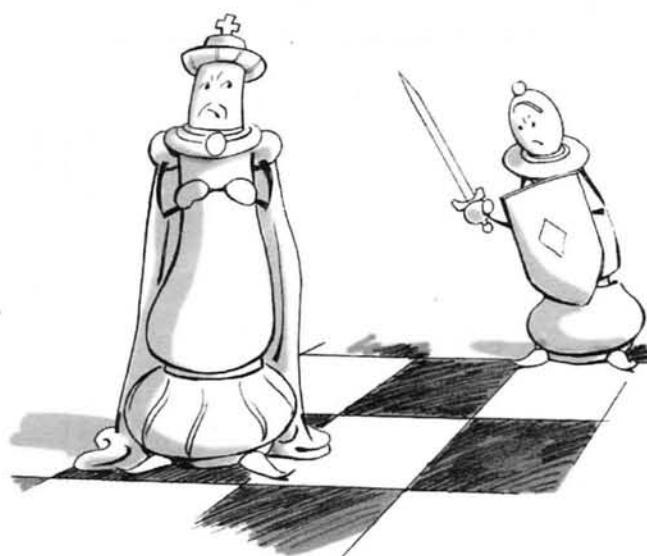


A) Escribe debajo de cada diagrama qué jugada tienen que hacer las piezas blancas para poder hacer el jaque mate.









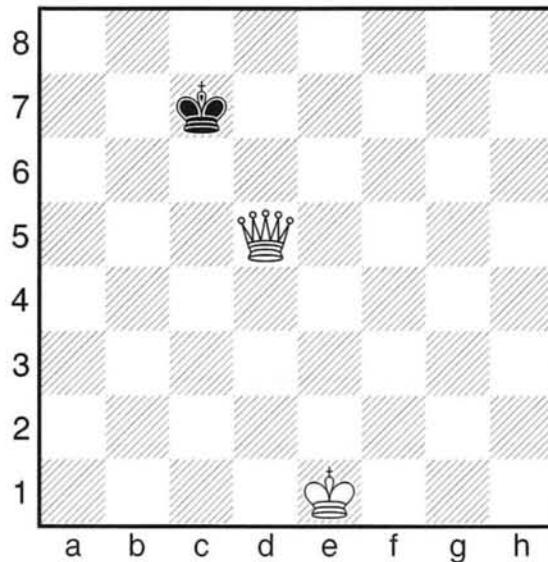
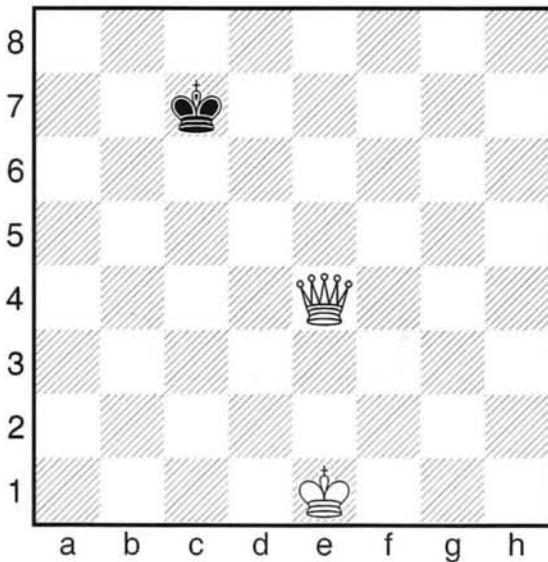


## 6.2 El Jaque Mate con dama y rey

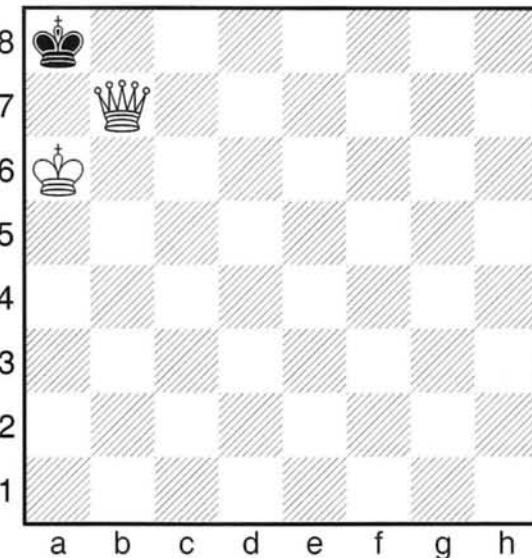
Para hacer este jaque mate si necesitamos de la ayuda del rey, pero no hasta el final del todo. Lo primero que hay que hacer es llevar al rey hasta una de las esquinas del tablero, y para eso nos basta con la dama. Cuando el rey ya esté en la esquina, y sólo pueda mover a dos casillas, llevaremos el rey enfrente del rey contrario y con la dama haremos el jaque mate.

Ahora te preguntarás ¿y cómo empujo al rey hasta la esquina del tablero?.

La respuesta es muy fácil, tenemos que mover la dama y colocarla a tiro de caballo del rey. Cuando éste mueva, colocaremos la dama nuevamente a tiro de caballo pero una fila o columna más hacia la esquina como muestra el ejemplo.

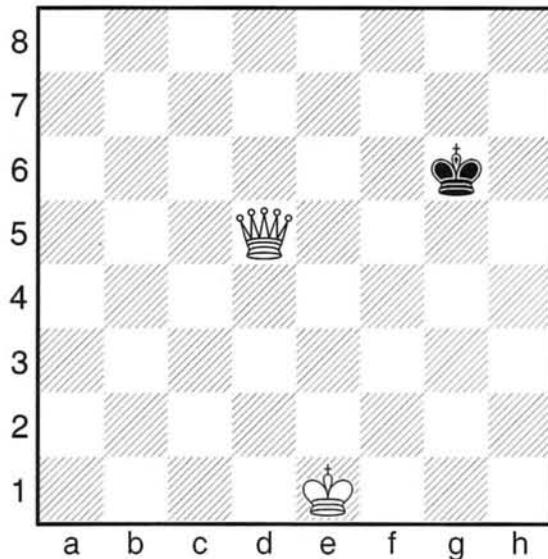
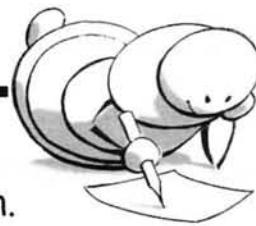


Posición final de  
jaque mate.

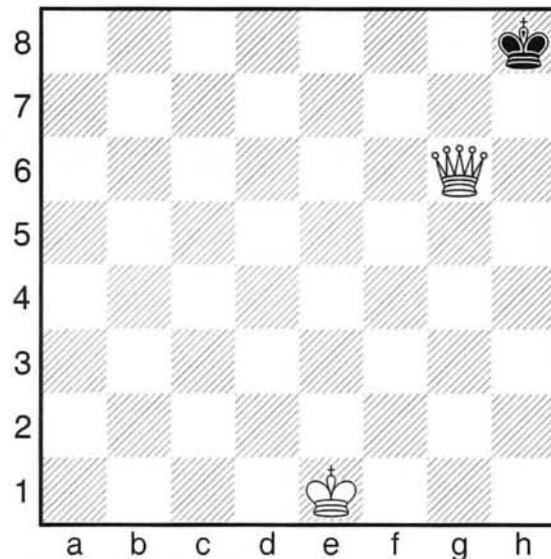


## Ejercicios

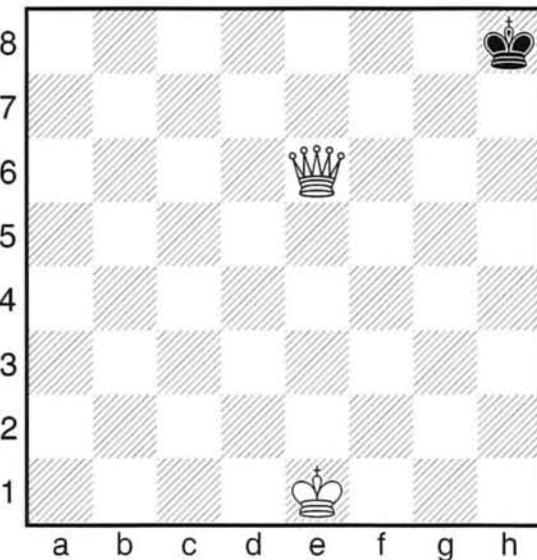
A) Tacha con una cruz la jugada que harías en cada posición.



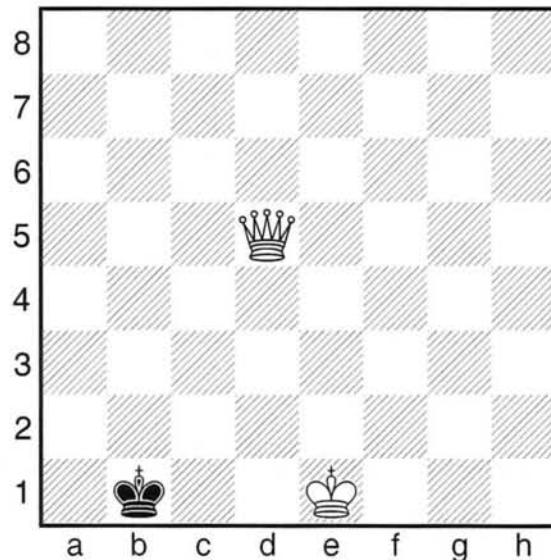
De5 ó Df3



Df7 ó Dg5



De7 ó Df7



Dc4 ó Dd2

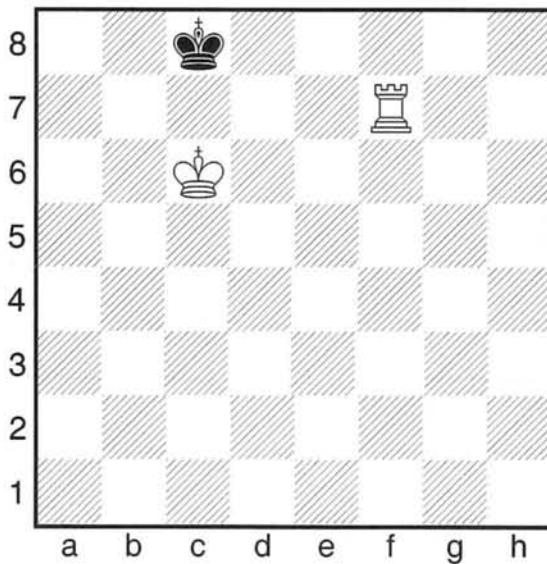


### 6.3 El Jaque Mate con rey y torre

Este es el jaque mate más difícil de los 3 que vamos a estudiar.

Aquí también hay que arrastrar al rey contrario a la última fila o columna del tablero.

Esta es la posición, a la que hay que llegar para dar el jaque mate en el turno de las blancas.



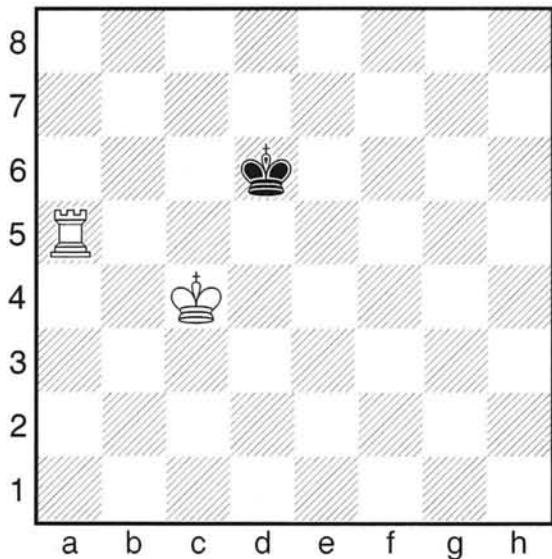
Aquí le tocaría mover a las blancas que harían  $Tf8++$ .

Como puedes comprobar, la torre le corta la escapatoria al rey negro y el rey se enfrenta para no dejarle salir.

## LOS MATES AL REY

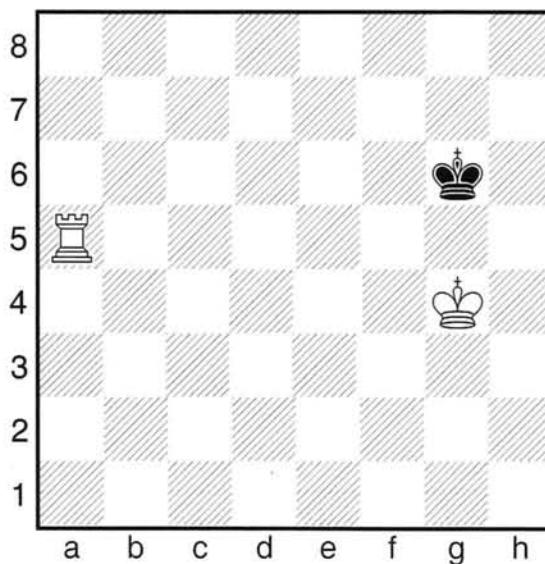
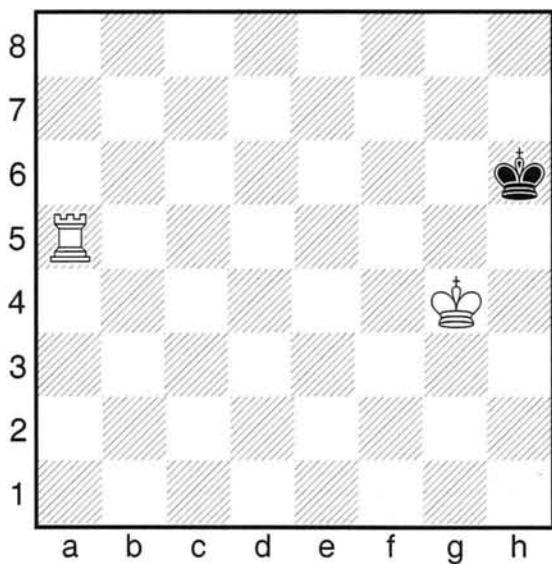
6

Imagina que tienes la siguiente posición y le toca mover a las piezas negras.



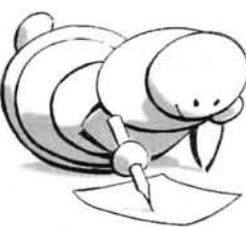
Aquí el rey negro no se enfrentaría al rey blanco porque le haríamos jaque con la torre y sería fácil llegar a la última columna. Entonces el rey negro se iría a la casilla "e6", alejándose de nuestro rey. Es entonces cuando con nuestro rey blanco perseguimos al negro "a tiro de caballo", moviendo a la casilla "d4".

Lo que ocurriría es que el rey negro se alejaría hasta llegar a la columna "h", y cuando nosotros con nuestro rey llegáramos a la columna "g", el rey negro se vería obligado a mover hacia la misma columna "g", enfrentándose a nuestro rey. Esto lo aprovecharíamos para hacer jaque con la torre y así hasta que llevemos al rey a la última fila o columna, con lo que haríamos el jaque mate.

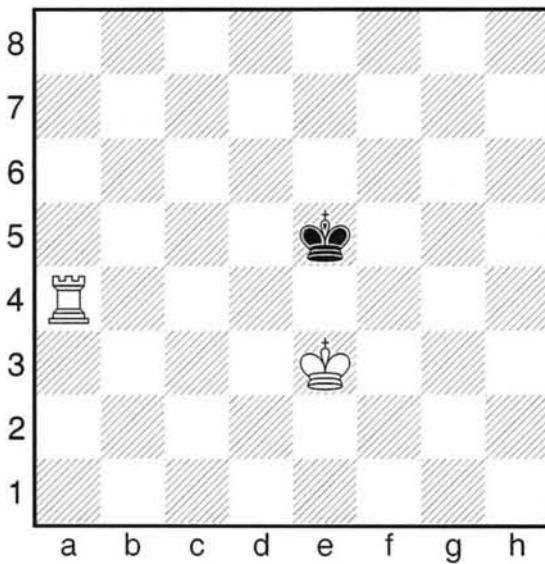




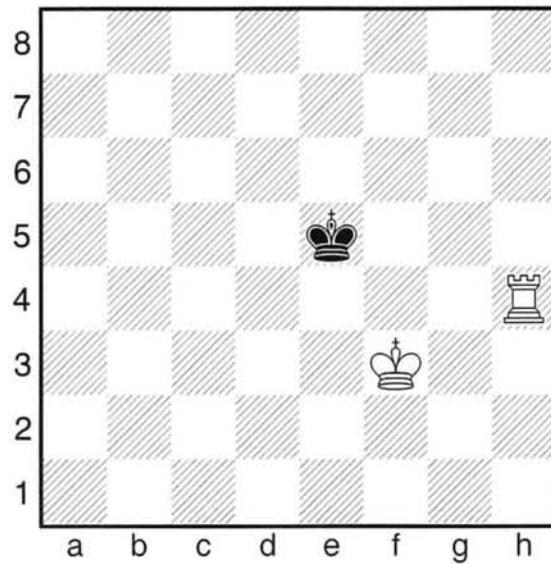
## Ejercicios



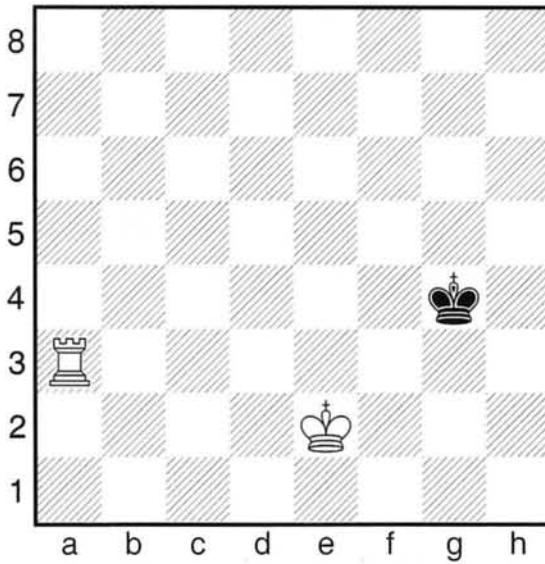
A) En los siguientes diagramas, escribe si moverías la torre (para hacer jaque) o si moverías el rey blanco (para ponerlo a tiro de caballo del rey negro para arrinconarlo).



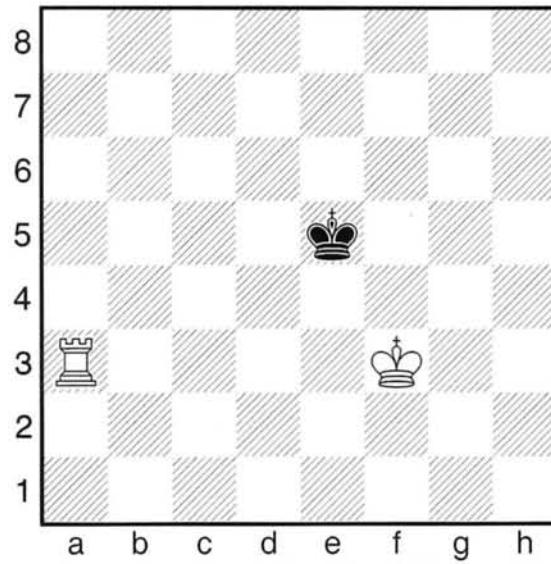
Movería .....



Movería .....



Movería .....



Movería .....

# 7

# TEMAS TÁCTICOS



*"La táctica es la forma de ejecutar un plan"*

¿Qué vas a aprender en  
esta unidad?

- ─ El ataque doble.
- ─ El jaque a la descubierta.
- ─ La clavada.
- ─ La desviación.

Objetivos

- ─ Conocer nuevos temas tácticos.
- ─ Aprender recursos para conseguir ventajas.
- ─ Desarrollar el cálculo.



## 7. TEMAS TÁCTICOS

En esta unidad vamos a aprender 5 temas tácticos diferentes que nos van a ayudar en una partida a ganar material y así conseguir ventaja para ganar la partida: ATAQUE DOBLE, JAQUE A LA DESCUBIERTA, LA CLAVADA, DESVIACIÓN y ELIMINACIÓN DE LA DEFENSA.

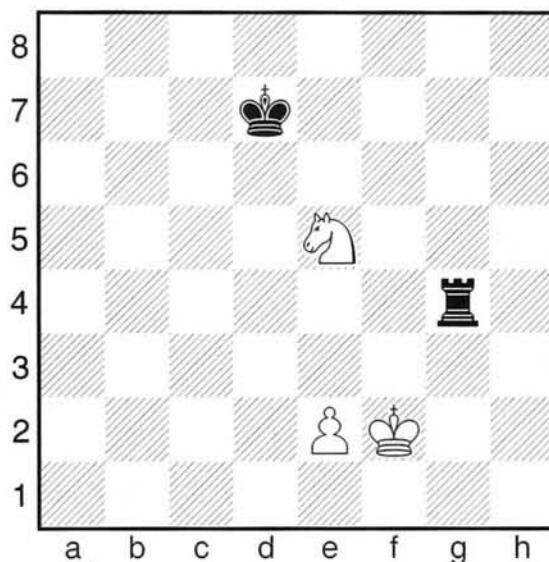
### 7.1 El Ataque Doble

El ataque doble se hace cuando con una pieza atacamos a otras dos contrarias al mismo tiempo.

Para que se considere realmente un ataque doble hay que ganar material, y para esto el ataque debe hacerse a piezas de mayor valor o a piezas que no estén defendidas.

Cualquier pieza puede realizar un ataque doble pero lo más normal es que sea el caballo la pieza que haga el DOBLETE.

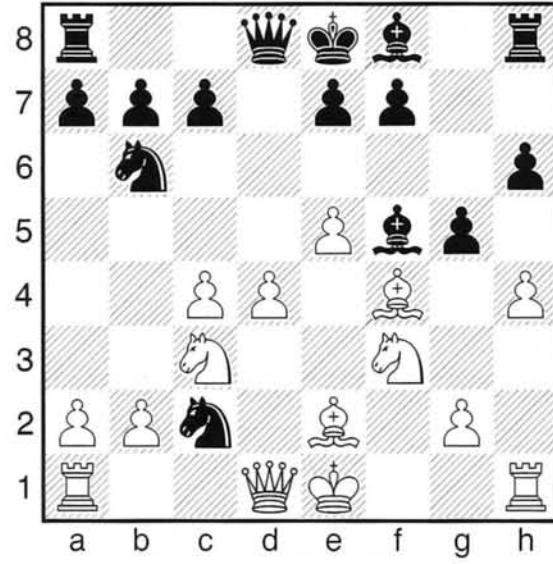
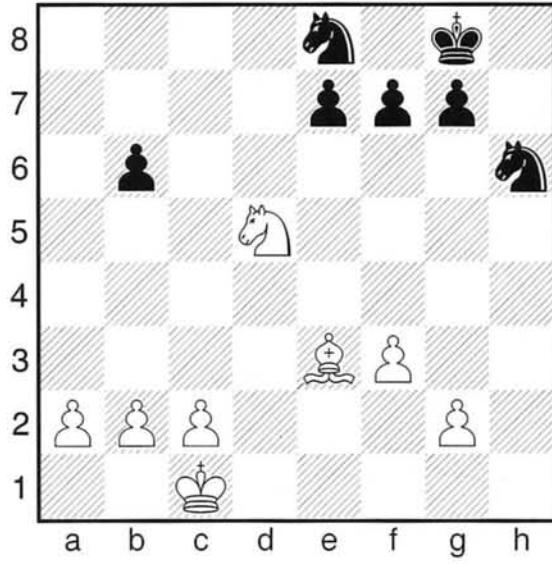
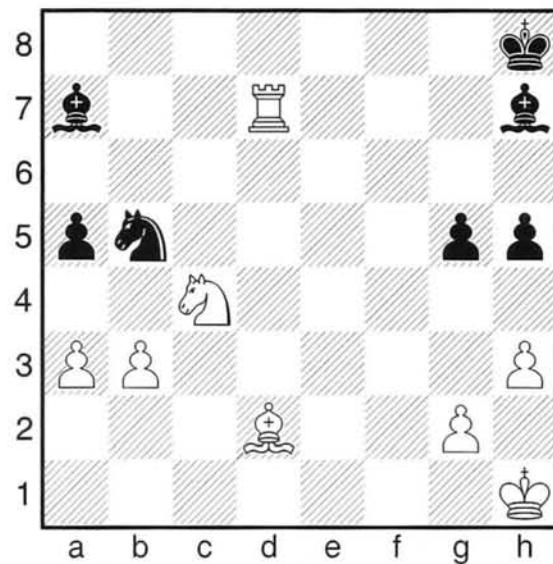
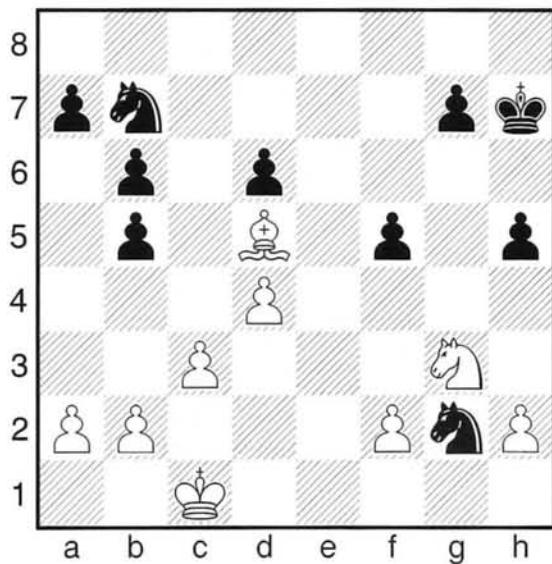
Esta es una posición clásica de ataque doble, el caballo blanco está atacando al rey y la torre a la vez. Cuando el rey se mueva el caballo se comerá la torre.



## Ejercicios



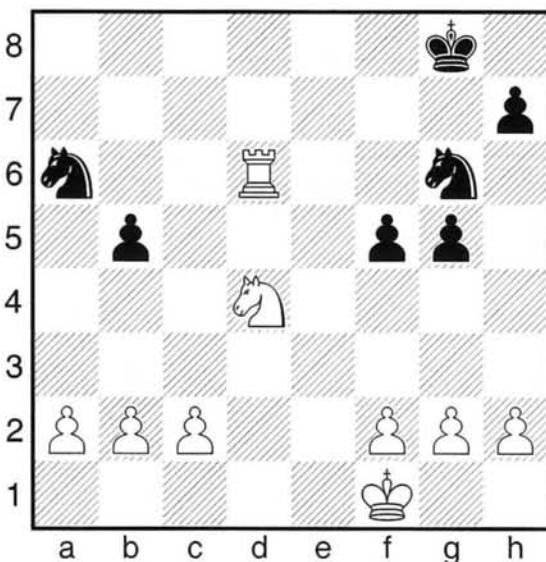
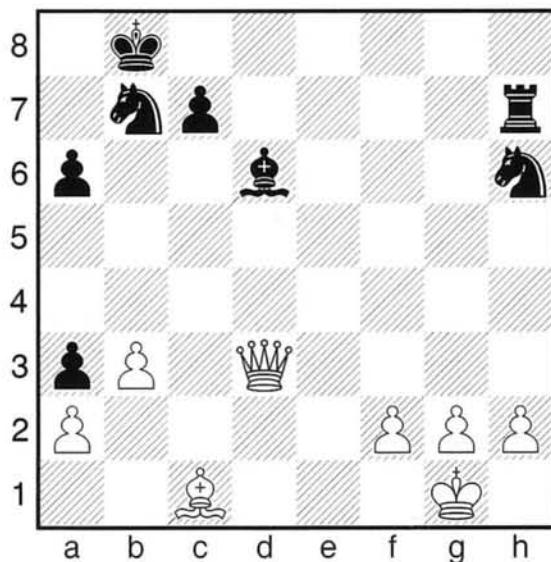
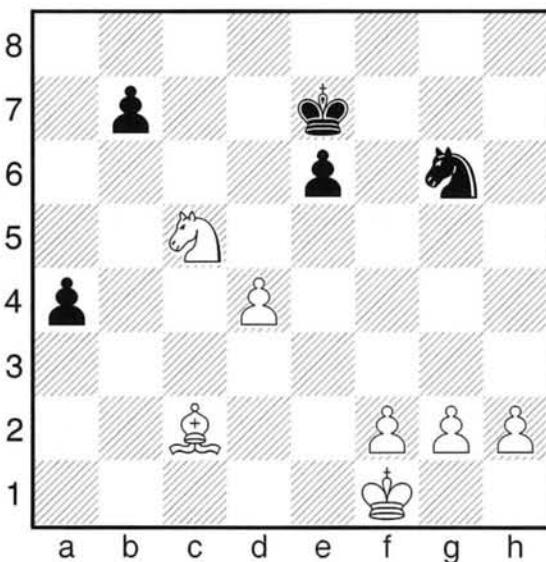
A) Rodea con un círculo la pieza blanca que está haciendo un ataque doble e indica cuál de las dos te comerías si te tocara mover.



## 7



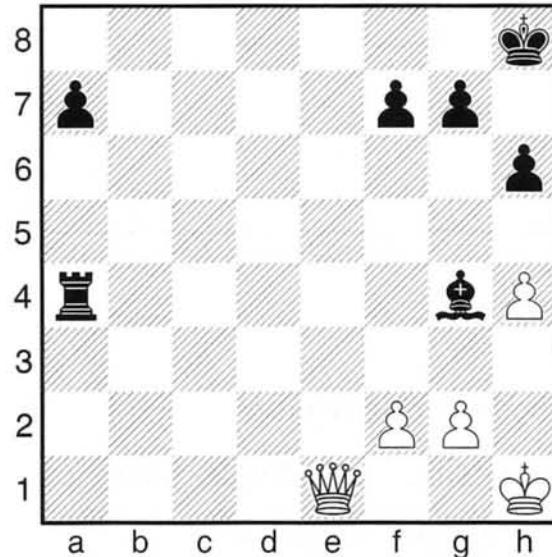
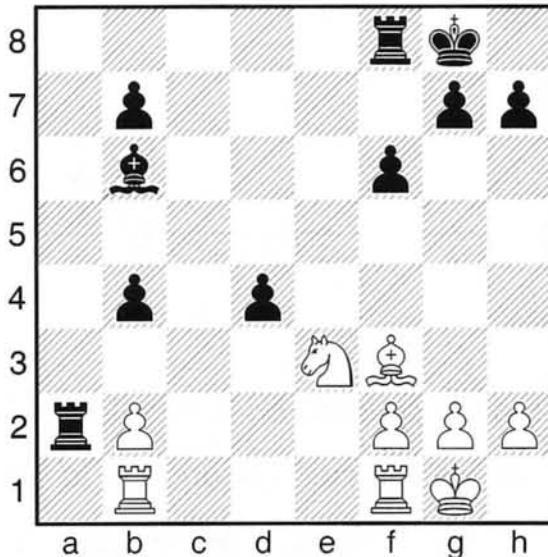
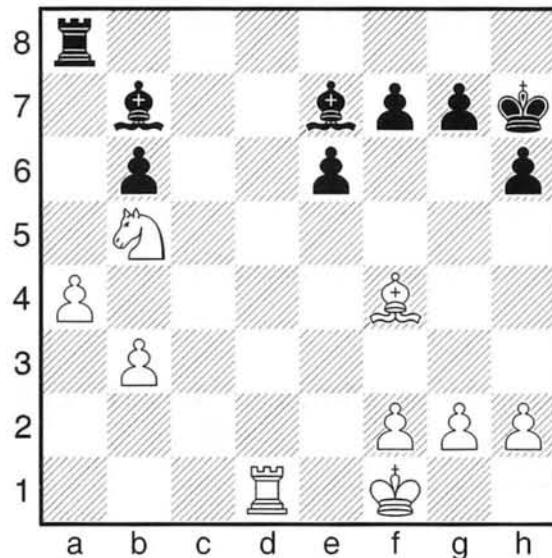
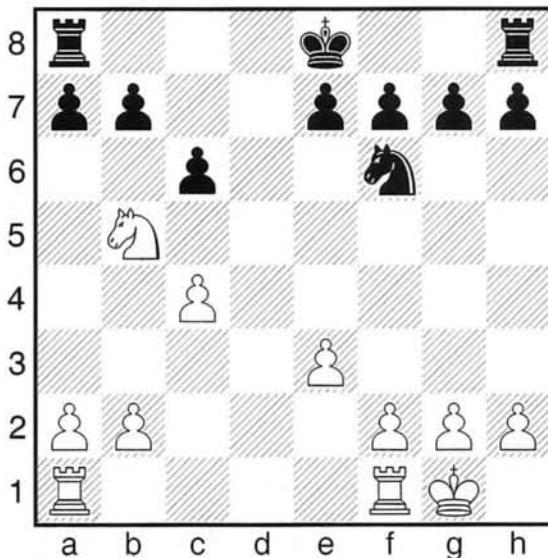
B) En las posiciones siguientes hay un verdadero ataque doble, escribe debajo de cada tablero cuáles son las dos piezas que están atacadas.



# TEMAS TÁCTICOS

7

c) Escribe debajo de cada diagrama la jugada que tiene que hacer el blanco para realizar un ataque doble.

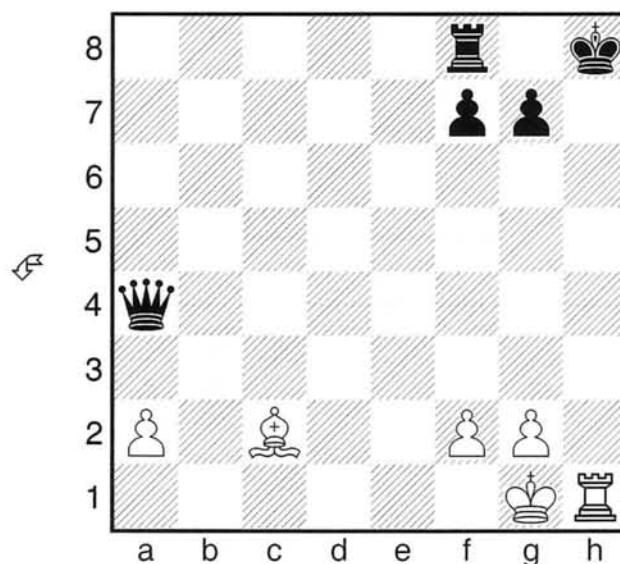
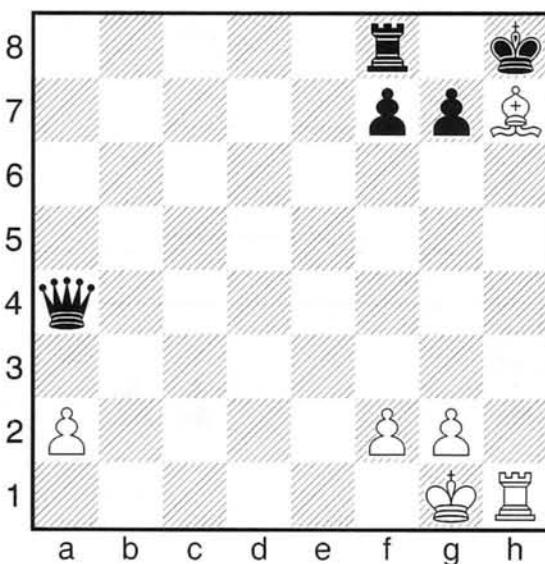




## 7.2 El Jaque a la Descubierta

Un jaque a la descubierta consiste en hacer jaque con una pieza que está oculta por una pieza nuestra, y al quitar dicha pieza que la ocultaba, se descubre el jaque. La ventaja que tiene esto, es que al realizar jaque, el contrario siempre tiene que, o bien mover el rey, o taparse con otra pieza, por lo tanto nos da libertad para que la pieza que ocultaba a la pieza que da jaque circule libremente, comiéndose la pieza que tenga en su camino aún estando defendida, o amenazando sin ningún miedo a cualquier pieza contraria.

A continuación vamos a ver esto con un ejemplo muy sencillo.

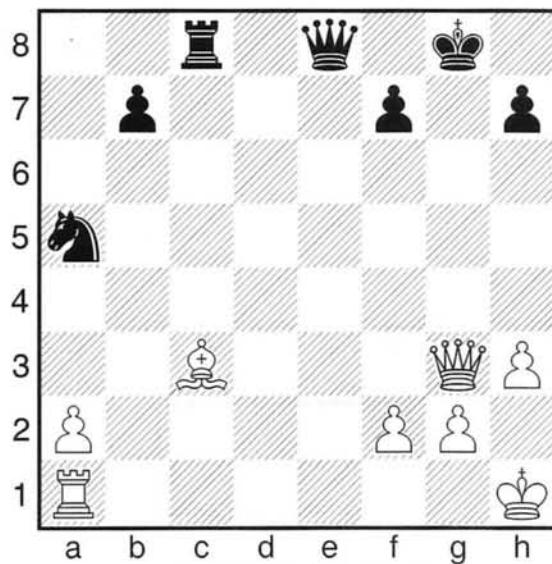


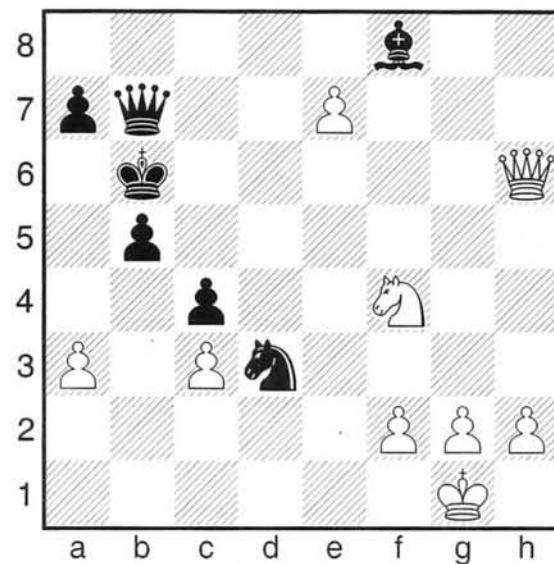
En la posición de arriba a la izquierda, el alfil blanco situado en la casilla "h7" se va a la casilla "c2" donde hace jaque al rey de las negras, dejando a la dama negra atacada. Ahora el rey negro se cubrirá con la dama o se moverá, y es entonces cuando nosotros capturamos la dama negra colocada en "a4".

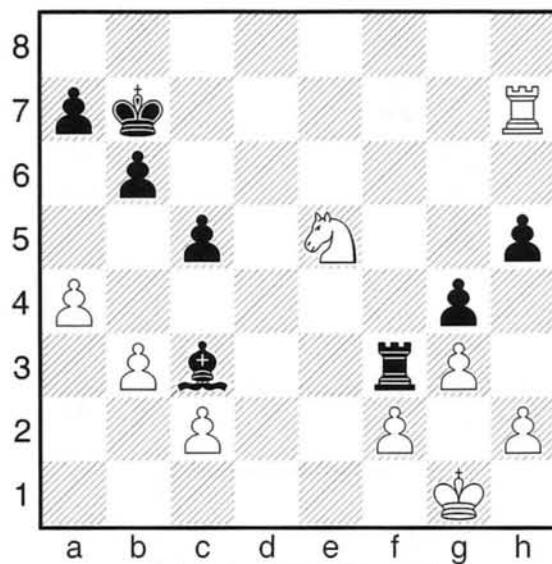
## Ejercicios

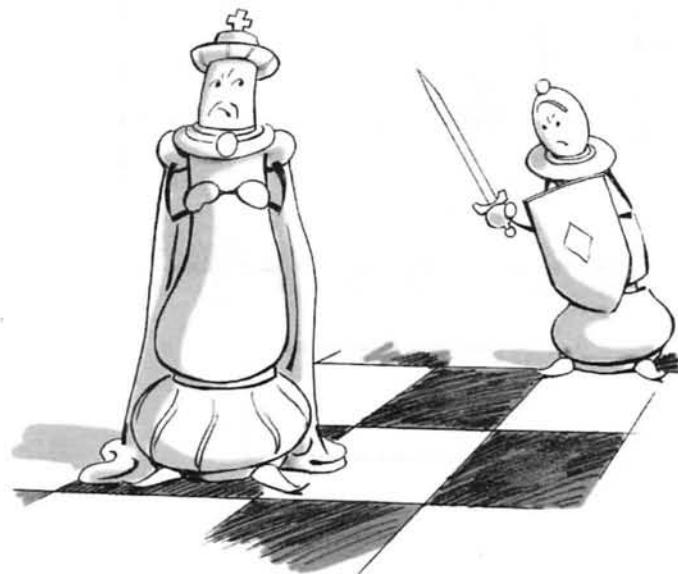


A) En estas posiciones se ha hecho un jaque a la descubierta. Rodea la pieza que vamos a capturar gracias al jaque a la descubierta e indica qué pieza es la que da el jaque.





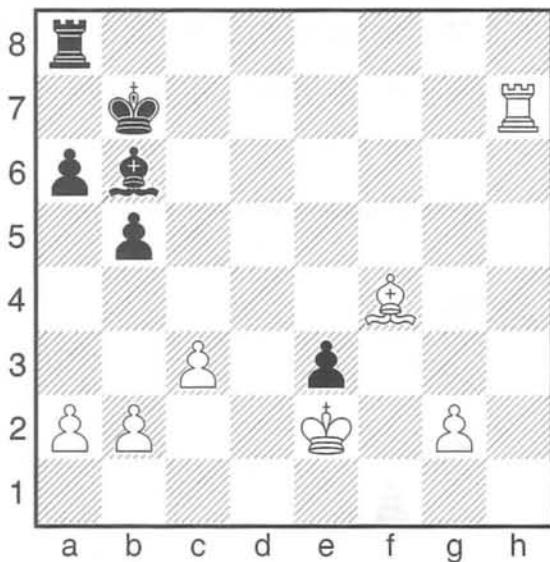


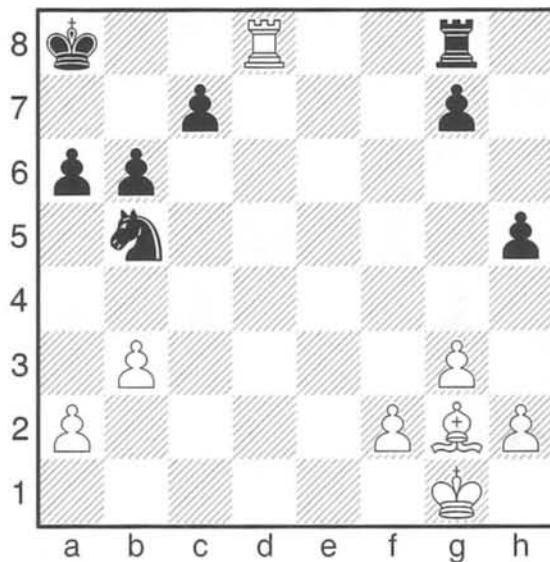


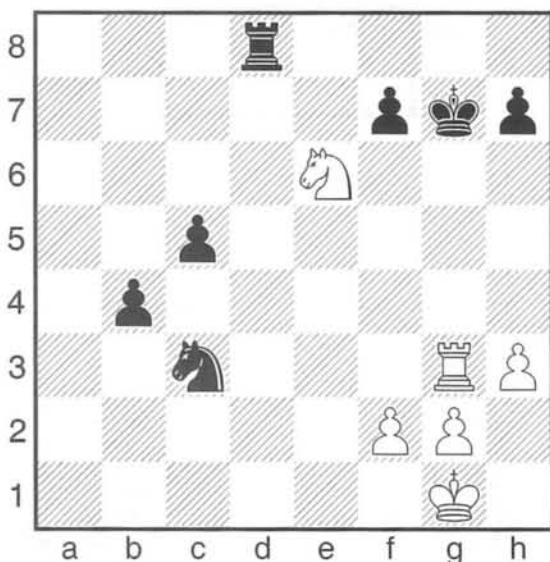
## 7

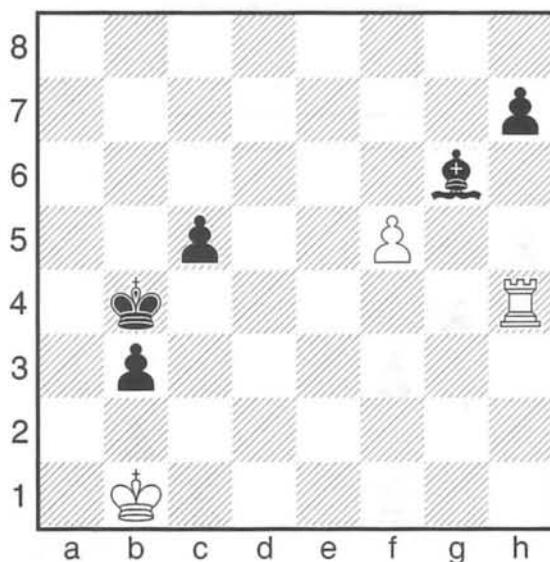


B) En los siguientes diagramas también se ha hecho un jaque a la descubierta. ¿Sabrías decir en qué casilla estaba la pieza que ha realizado la descubierta?.





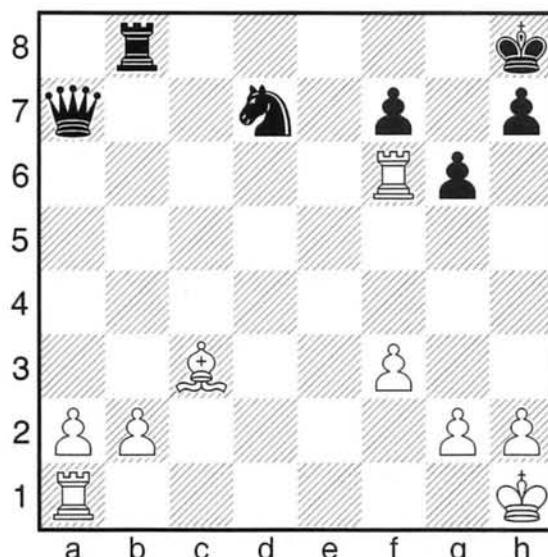
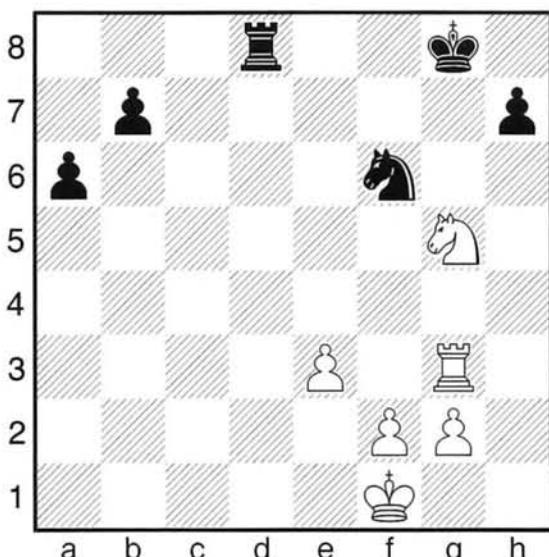
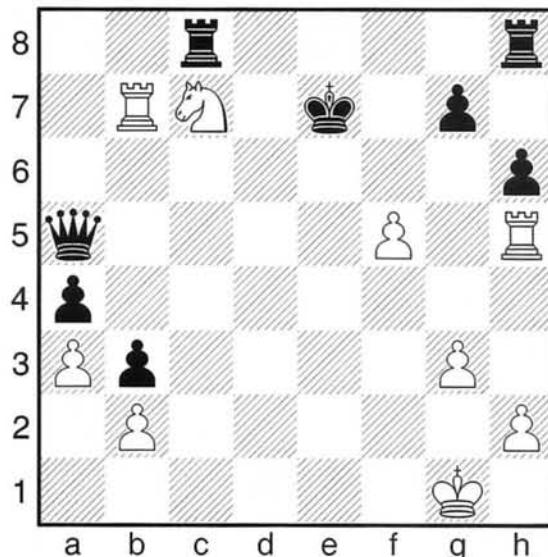
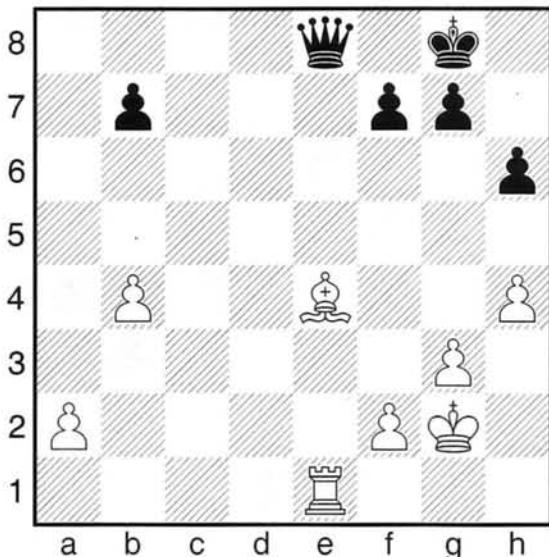




# TEMAS TÁCTICOS

7

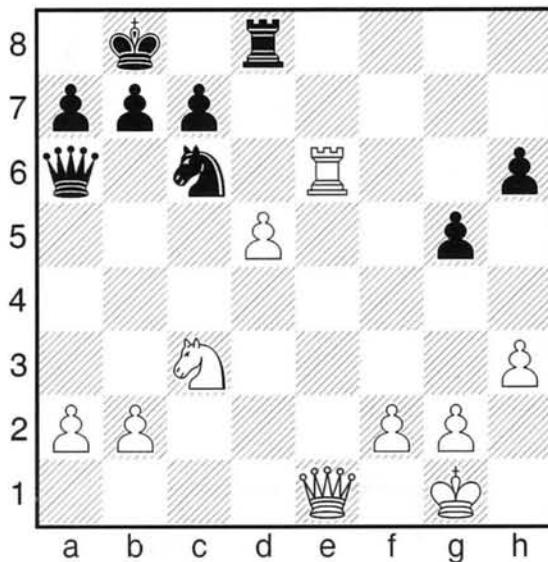
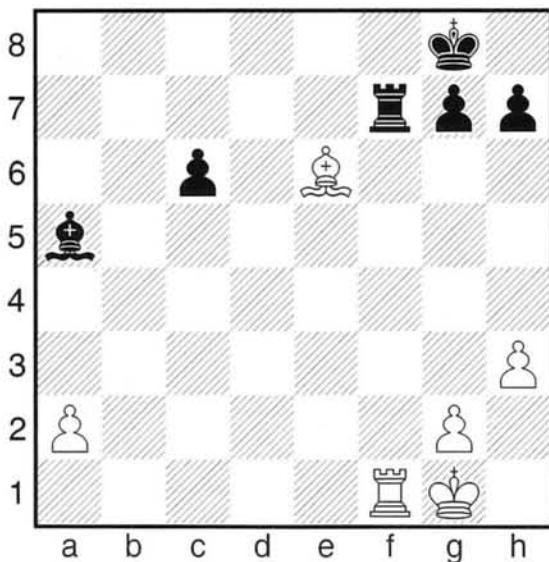
C) Ahora escribe la jugada que harías para hacer el jaque a la descubierta.





### 7.3 La Clavada

En ajedrez decimos que una pieza está **CLAVADA**, cuando no se debe mover, ya que esta está tapando a una de mayor valor, que puede ser incluso el rey.



En el primer diagrama, la torre está clavada porque si se moviera, el rey se quedaría en jaque.

En el segundo, el caballo está clavado porque si se fuera a otra casilla nuestra torre capturaría a la dama.

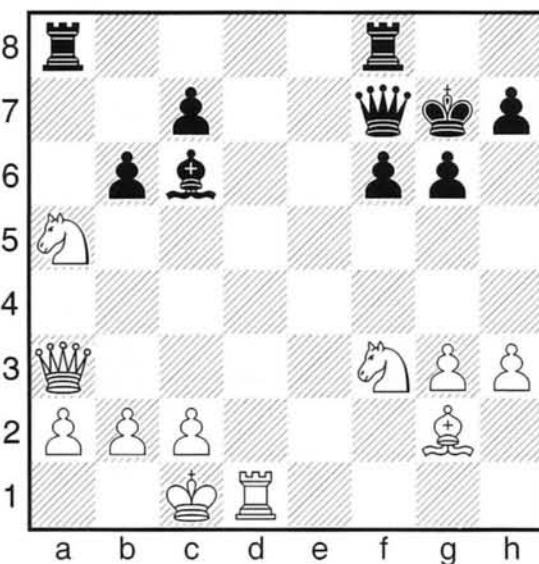
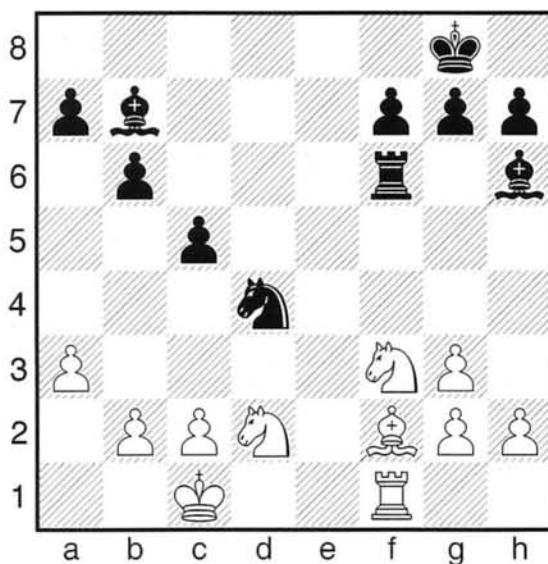
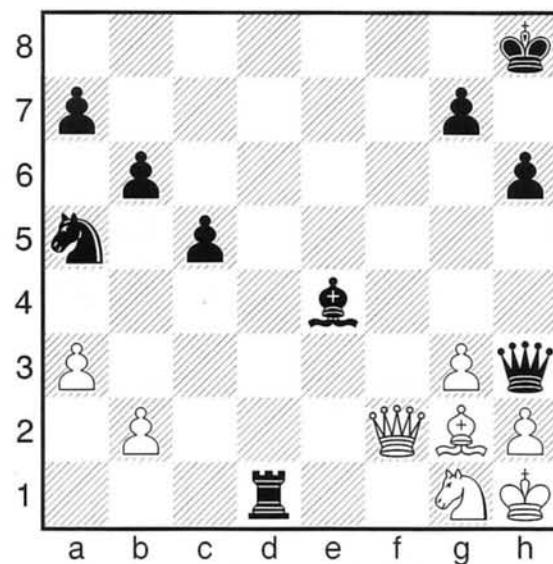
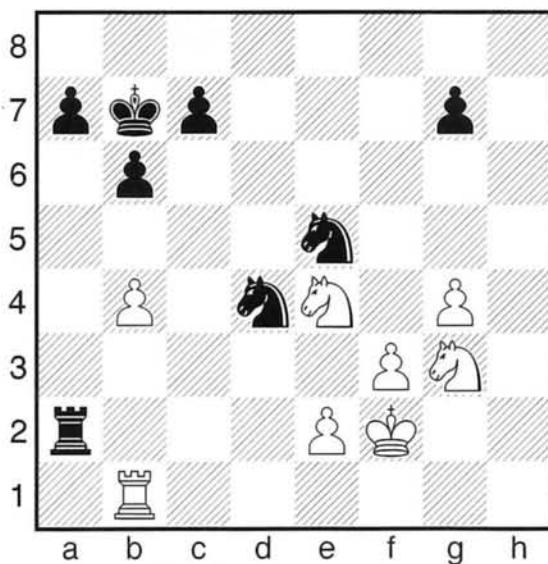
En el primer diagrama es el alfil blanco la pieza que clava, mientras que en el segundo diagrama es la torre blanca la pieza que CLAVA.

Recuerda que ni el caballo, ni el peón, ni el rey pueden clavar piezas.

## Ejercicios

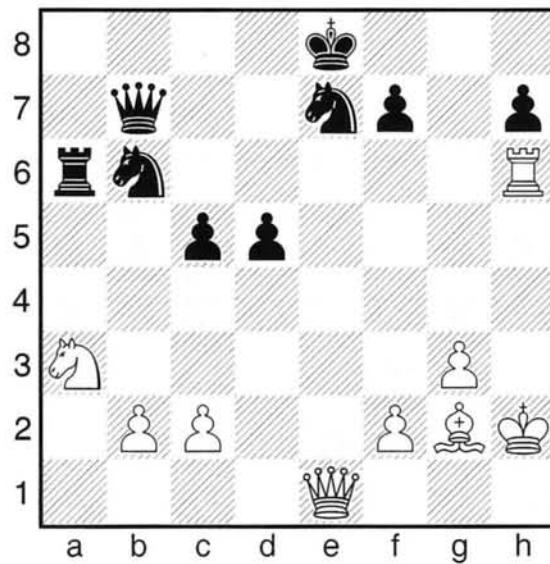
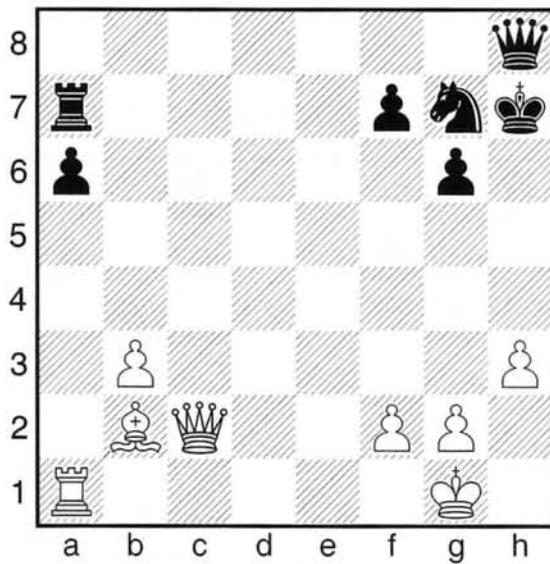
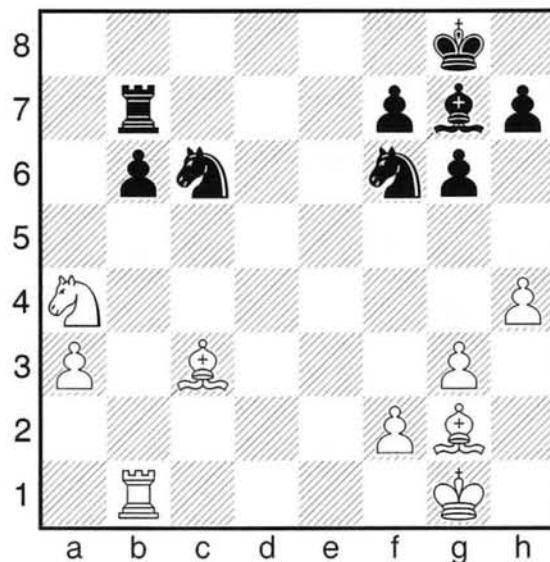
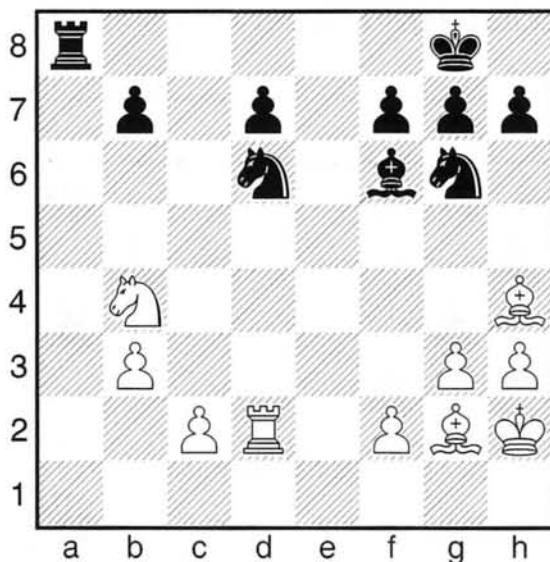


A) En las posiciones que vienen a continuación, pinta de rojo la pieza blanca que esté clavada.



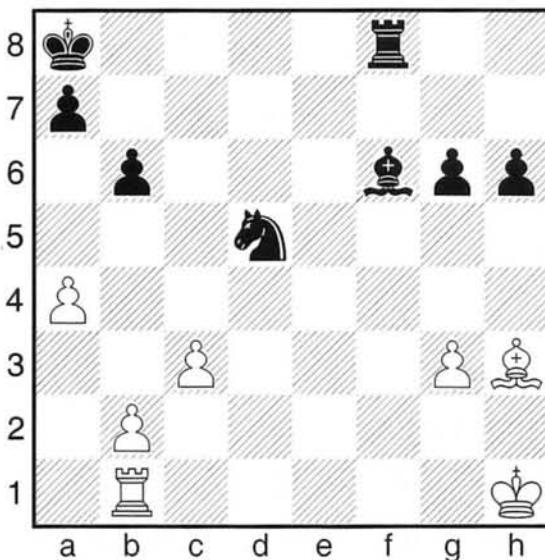


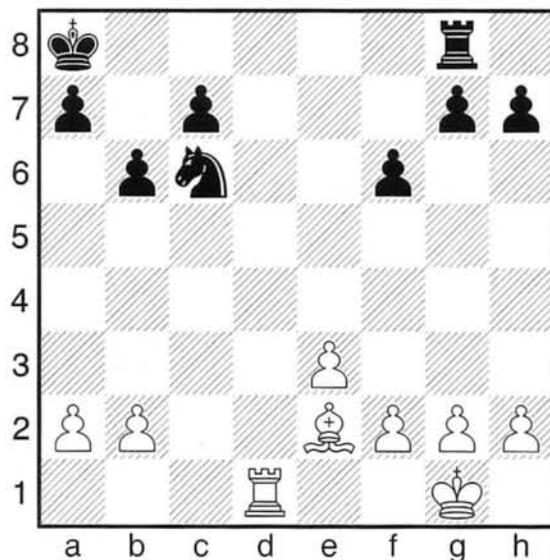
B) Ahora rodea con un círculo la pieza o piezas blancas que están clavando a alguna de las piezas negras.

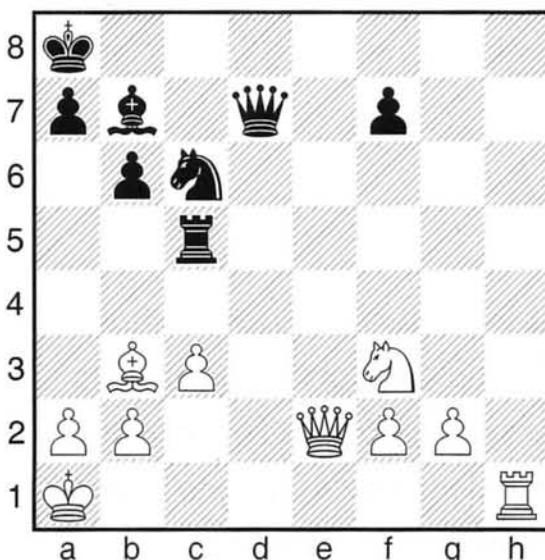


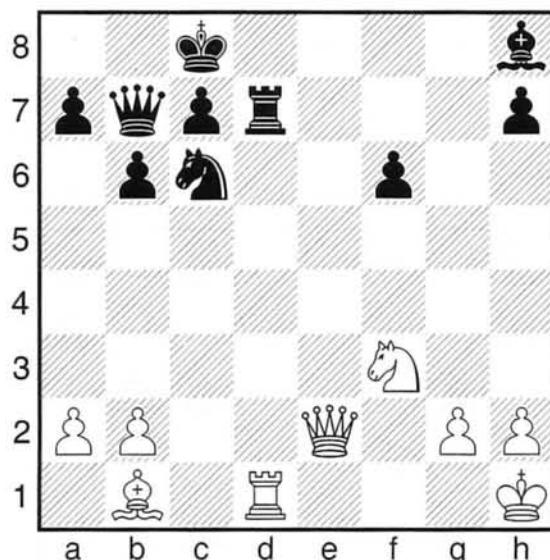
# TEMAS TÁCTICOS

C) Escribe en el hueco que se ha dejado debajo de cada tablero la jugada que pueden hacer las piezas blancas para clavar alguna pieza de las negras.









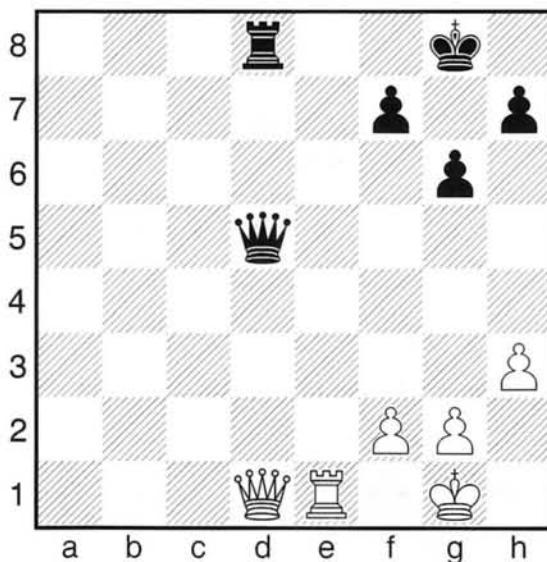


## 7.4 Desviación

Puede resultar interesante desviar una pieza en caso de que defienda a otra o si controla una casilla importante. El jugador cuenta con diversos procedimientos para poder hacer una desviación, la amenaza contra otra pieza, la captura de una pieza que protege a la que se quiere desviar, dar jaque en una casilla para obligar a su captura y desviar a la pieza adversaria que nos captura.

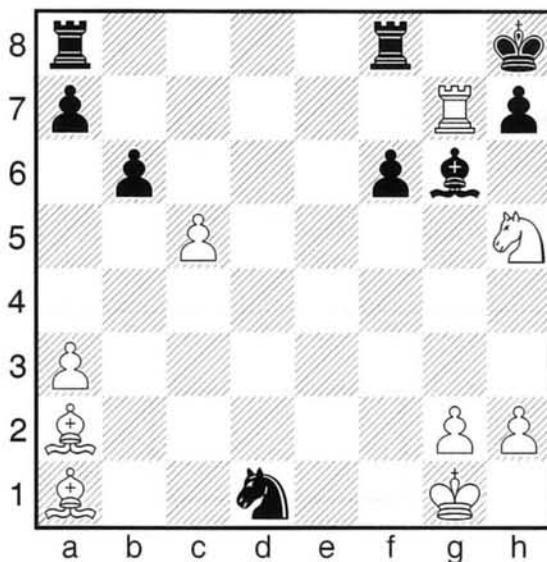
A continuación vamos a ver dos ejemplos de desviación:

### Ejemplo 1



Las blancas ganan material con la brillante jugada de desviación  
**1. Te8+**, si la torre negra captura la torre blanca  
**1...Txe8**, tras **2. Dxd5**, conseguimos ganar una dama a cambio de una torre. Por otro lado tras **1. ... Rg7 2. Txd8**, ganando torre.

### Ejemplo 2

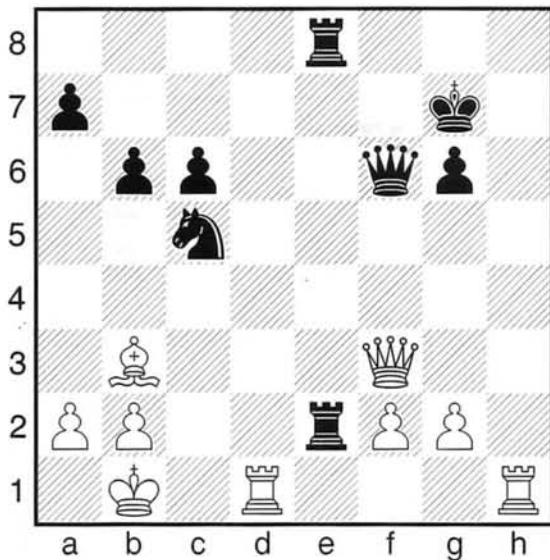


Las blancas hacen jaque mate desviando a la torre negra de la defensa de la casilla f6, para que el alfil blanco de a1, pueda hacer un jaque en la casilla f6  
**1. Tg8+!** **Txg8** **2. Ax f6+ Tg7**  
**3. Axg7# Jaque Mate**

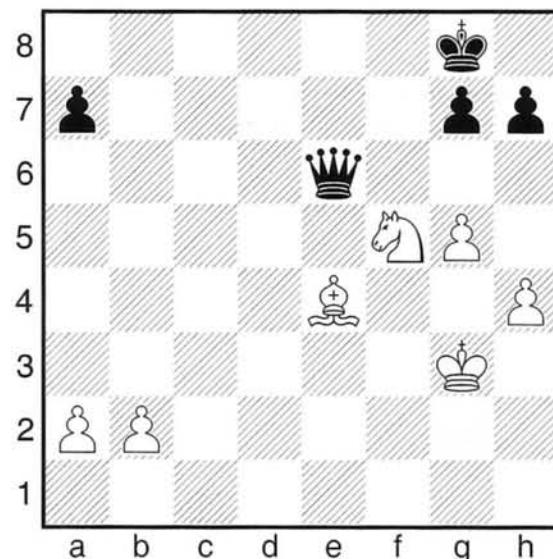
# TEMAS TÁCTICOS

7

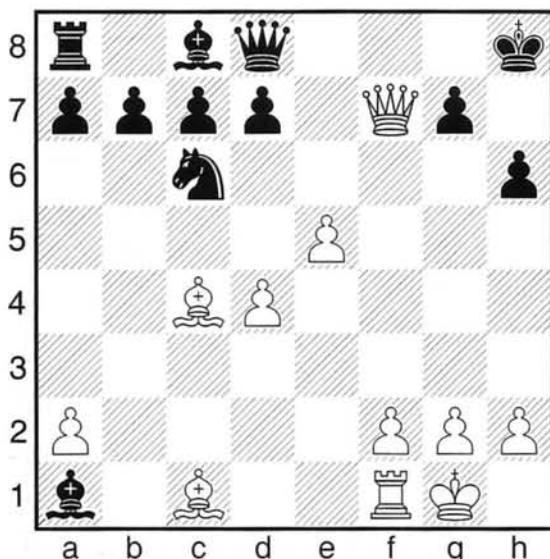
A) Indica que jugadas harías para ganar la dama negra.



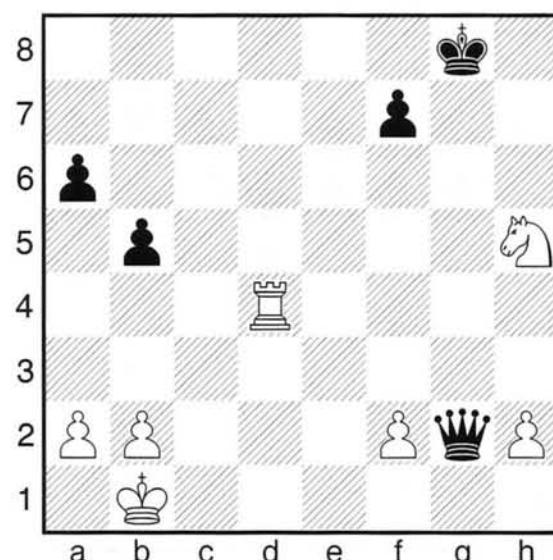
1. ..... - .....
2. ..... - .....



1. ..... - .....
2. ..... - .....



1. ..... - .....
2. ..... - .....

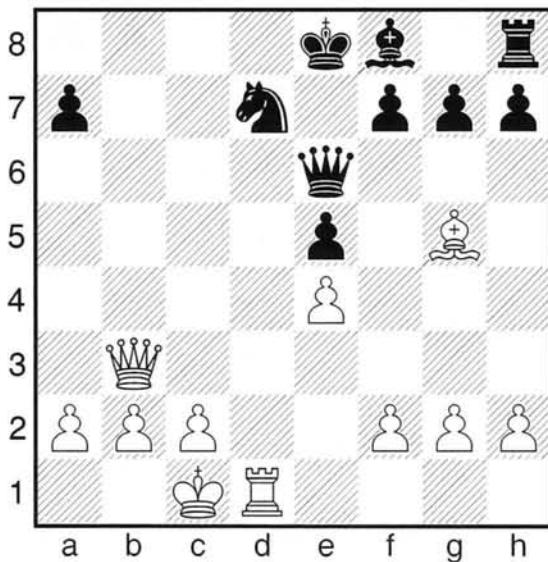


1. ..... - .....
2. ..... - .....

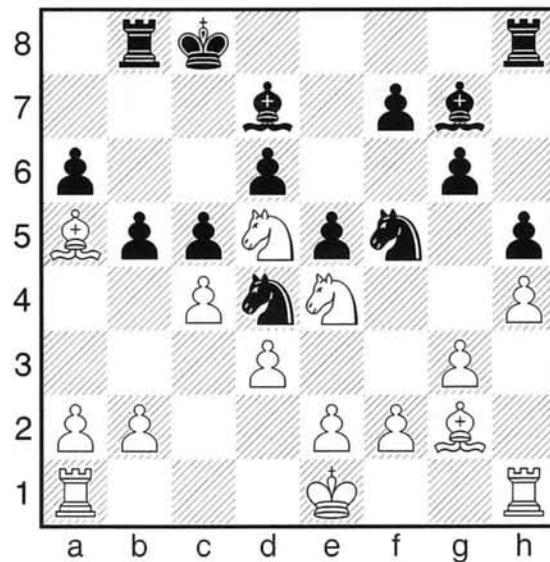
## 7



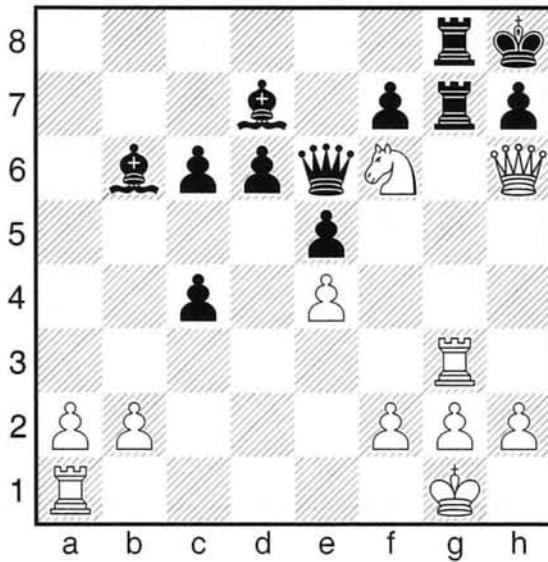
B) Ahora indica las jugadas que harías para dar Jaque Mate al rey negro en dos jugadas.



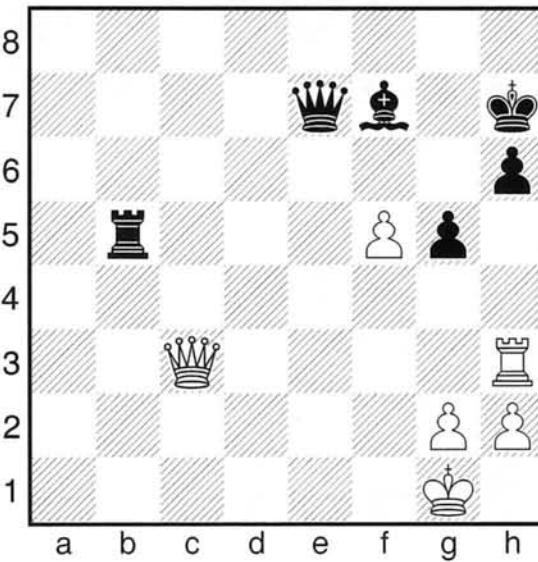
1. ..... - .....  
2. ..... - .....



1. ..... - .....  
2. ..... - .....

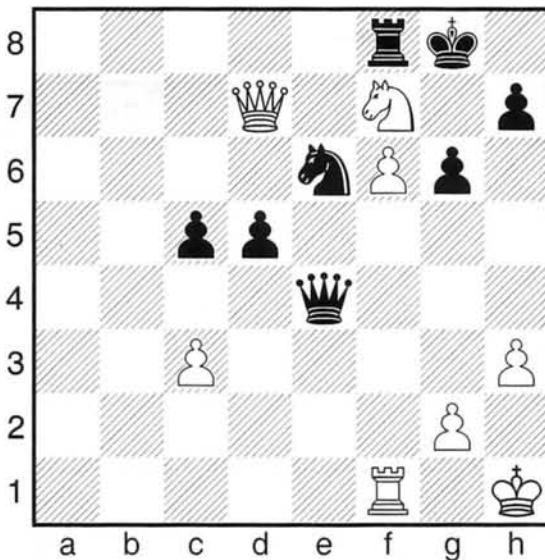


1. ..... - .....  
2. ..... - .....

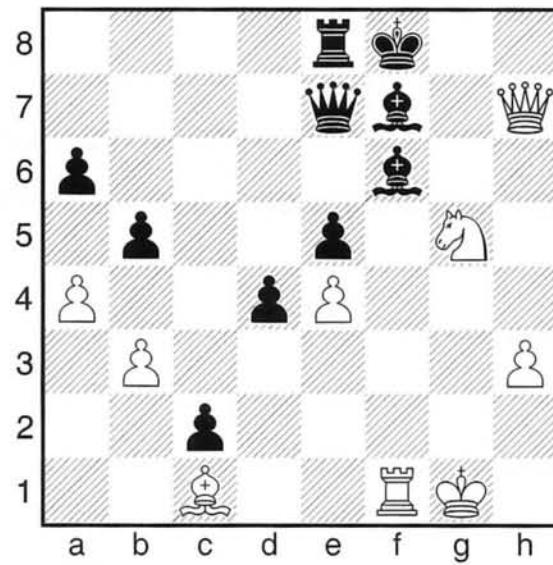


1. ..... - .....  
2. ..... - .....

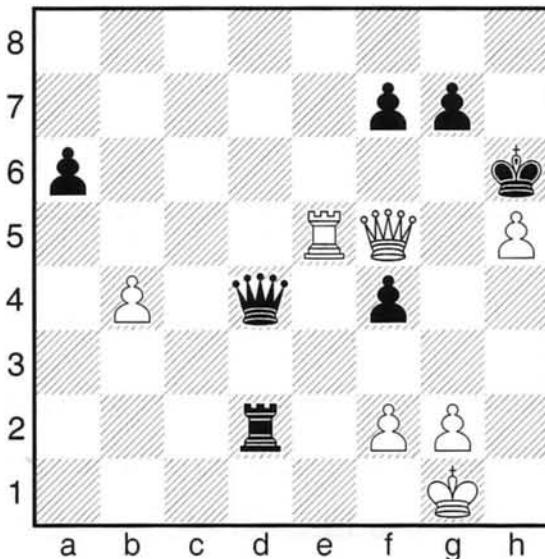
C) En estos cuatro ejercicios, trata de aplicar la desviación para obtener mucha ventaja o dar Jaque Mate.



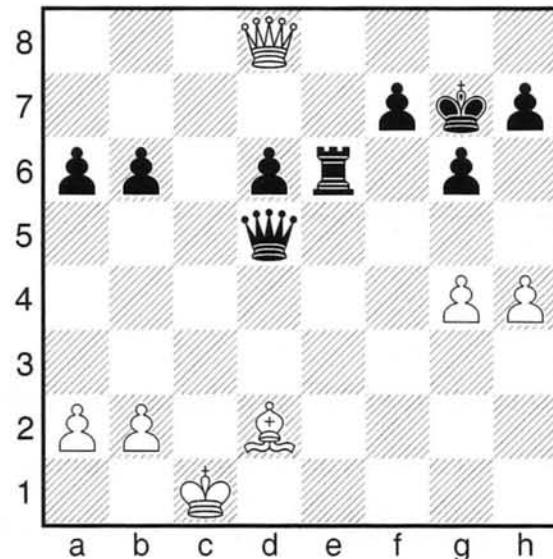
1. ..... - .....
2. ..... - .....



1. ..... - .....
2. ..... - .....



1. ..... - .....
2. ..... - .....



1. ..... - .....
2. ..... - .....



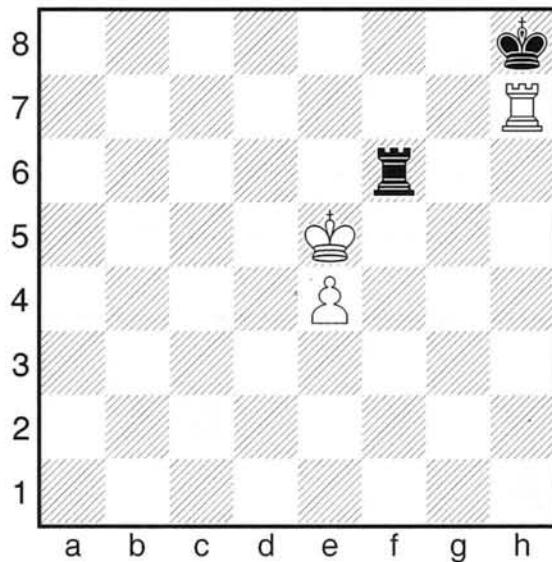
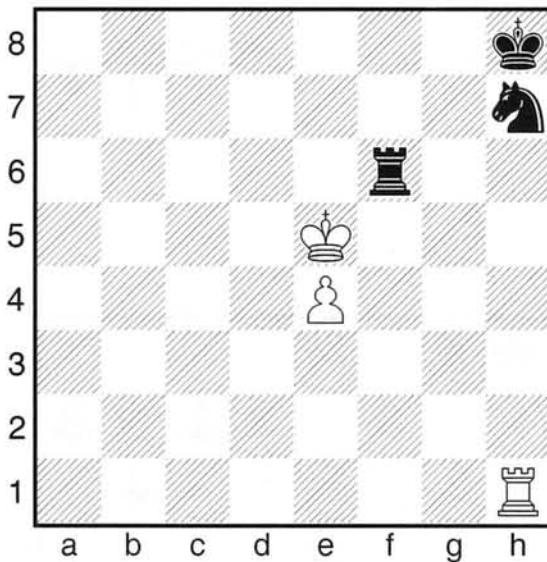
## 7.5 Eliminación de la Defensa

La eliminación de la defensa es el último tema táctico que vamos a estudiar.

Esta maniobra sirve para ganar material.

Este es muy fácil de entender porque sólo consiste en capturar una pieza que está defendiendo a otra que a su vez, está amenazada.

Vamos a ver lo que quiere decir esto mediante un ejemplo.

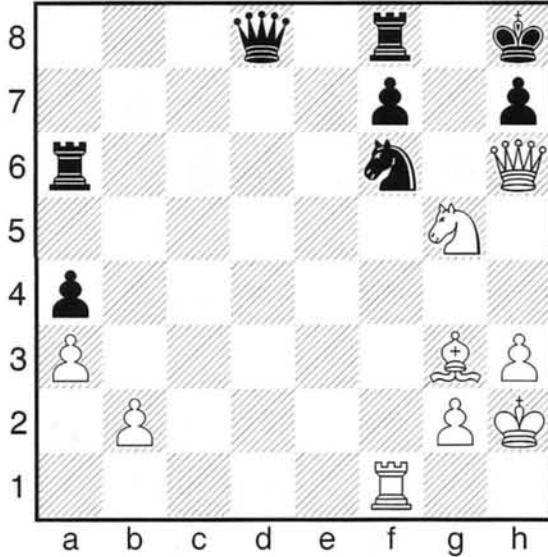
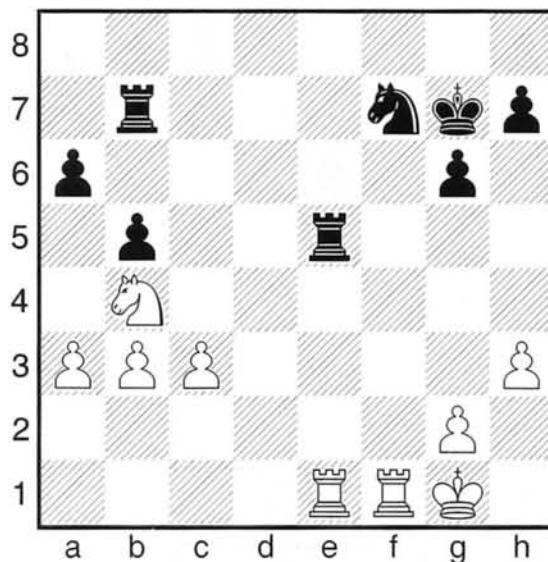
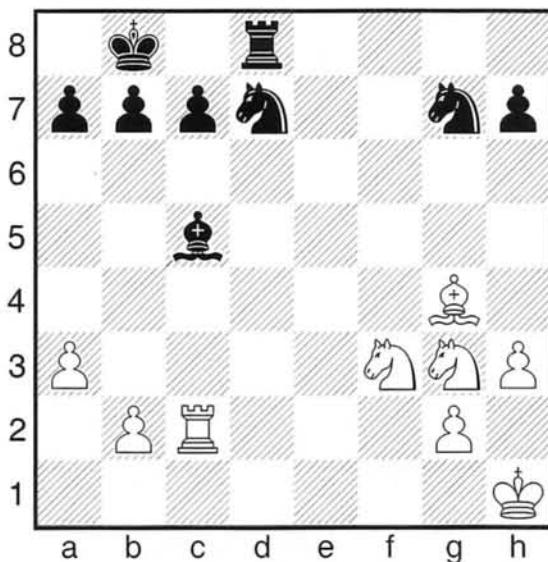


Aquí lo único que hay que hacer es capturar el caballo con nuestra torre y cuando el rey negro capture nuestra torre nosotros podremos hacer lo mismo con la torre negra y habremos ganado un caballo mediante la **ELIMINACIÓN DE LA DEFENSA**.

## Ejercicios



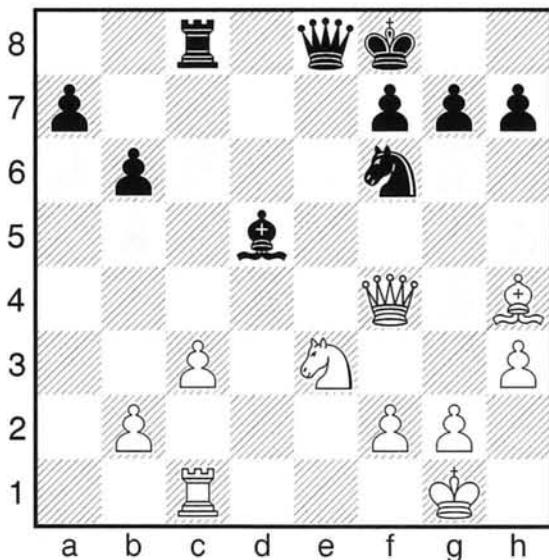
A) Rodea con un círculo las dos piezas que están amenazando las piezas blancas.

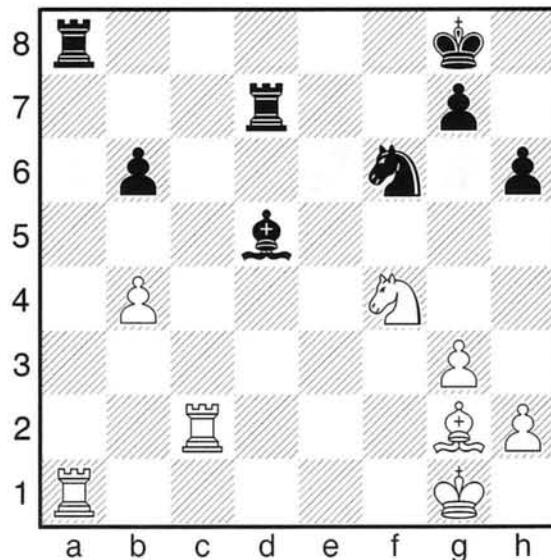


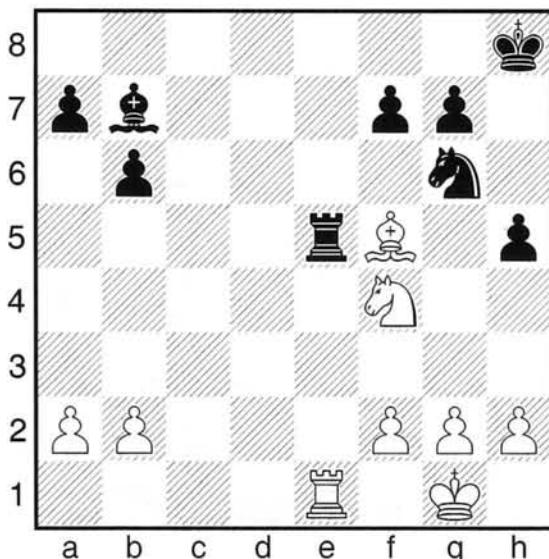
## 7

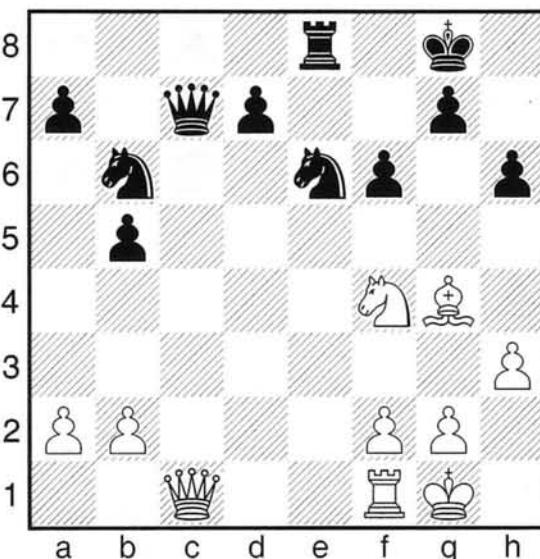


B) Escribe en el hueco que se ha dejado debajo de cada tablero la jugada que pueden hacer las blancas para eliminar la defensa de las piezas negras y así ganar una pieza.



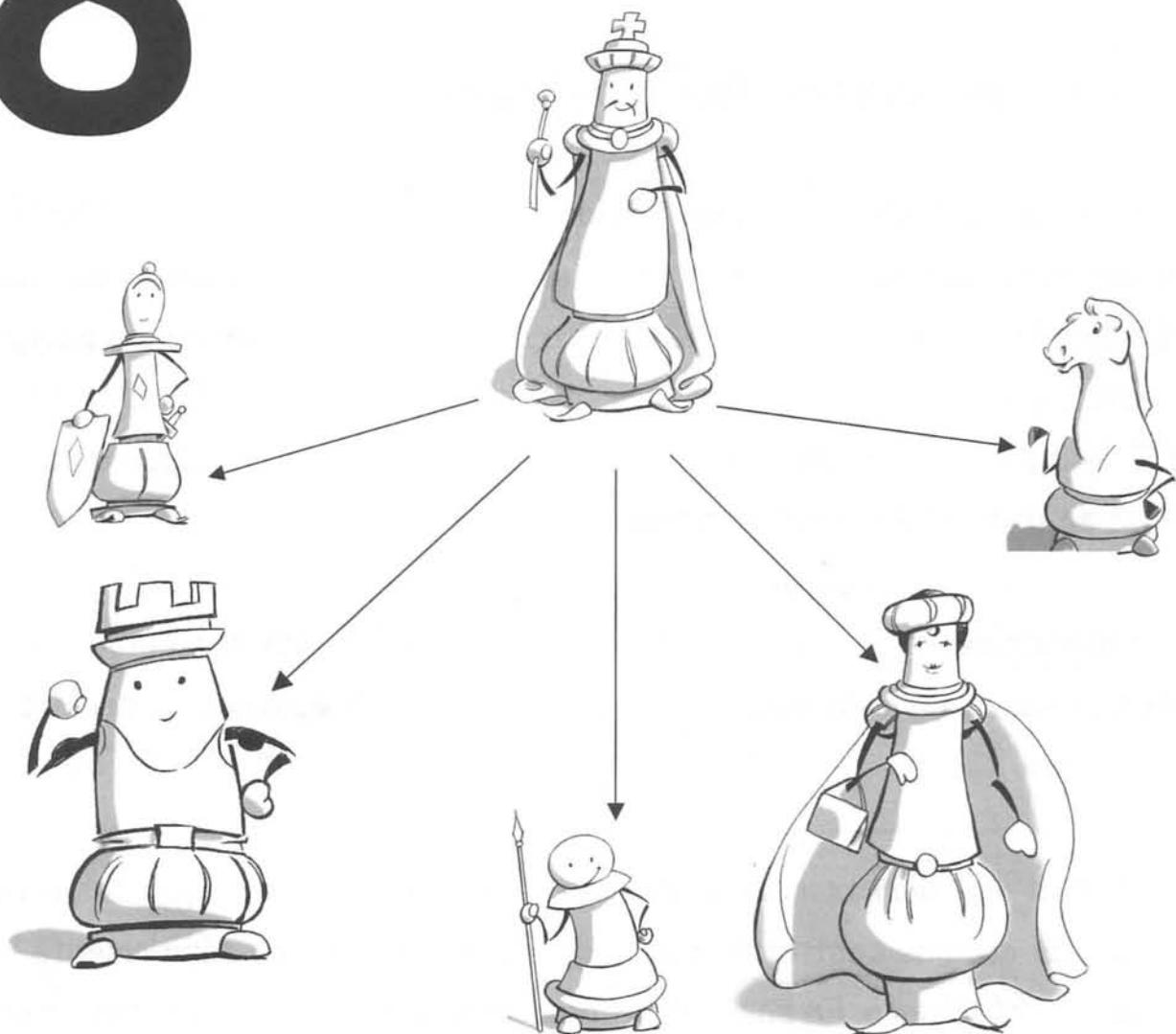






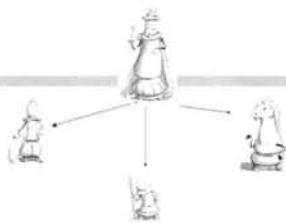
# 8

# LA ESTRATEGIA



"La estrategia es el modo de pensar un plan en el ajedrez"

¿Qué vas a aprender en esta unidad?	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"><li>─ Importancia del centro en la apertura.</li><li>─ Algunas aperturas básicas.</li><li>─ El orden de jugadas de algunas aperturas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>─ Conocer la importancia del centro en la apertura.</li><li>─ Saber desarrollar las piezas "armónicamente".</li><li>─ Saber distinguir algunas aperturas abiertas.</li></ul>



## 8. LA ESTRATEGIA

### 8.1 ¿En qué consiste la Estrategia?

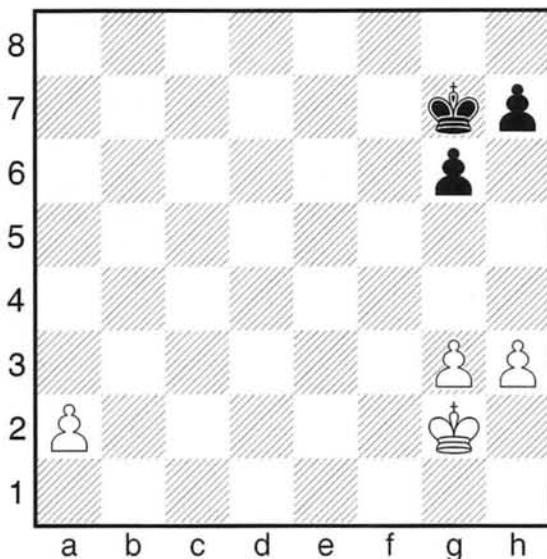
La estrategia consiste en la planificación de la partida, para poder saber lo que tenemos que hacer en una determinada posición. Para ello debemos de fijarnos en la disposición de las piezas, de nuestro rey y en la posición de los peones, ya que estos son el alma del ajedrez, como decía el campeón francés del siglo XVIII Philidor. Vamos ahora a ver una serie de reglas para saber quien tiene ventaja en una determinada posición.

1- La posición de los reyes: si nuestro rey está mejor, más protegido que el de nuestro adversario, estaremos mejor, y nuestra estrategia podría ser atacar al rey contrario.

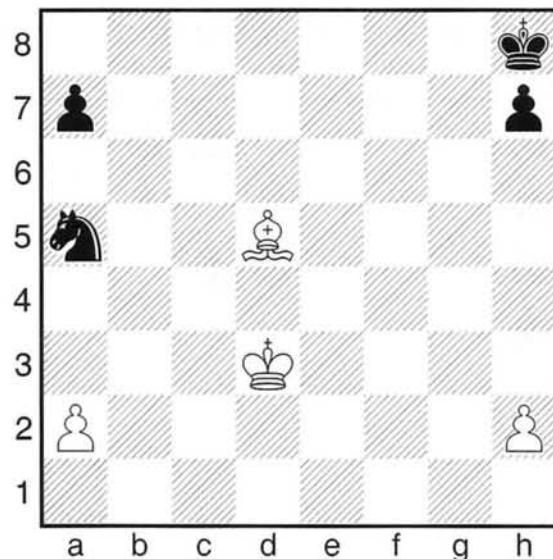
2- Tenemos que darnos cuenta que nuestras piezas tienen que colocarse, o dominar, las casillas centrales, desde donde pueden ir más rápidamente de un lado a otro del tablero. En posiciones abiertas y peones en ambos flancos el alfil es superior al caballo, en posiciones cerradas y peones en un flanco, el caballo es superior al alfil. Esto nos ayudará a plantear nuestra estrategia para el resto de la partida.

3- La situación de los peones es la base de la estrategia: ellos constituyen la espina dorsal de una posición, ya que peón pasado puede ser decisivo y los peones aislados y doblados pueden ser una carga demasiado grande para nosotros. Dependiendo de las piezas que se disponga, los cambiaremos, los moveremos o los defenderemos. Todo irá en función de la estrategia que sigamos.

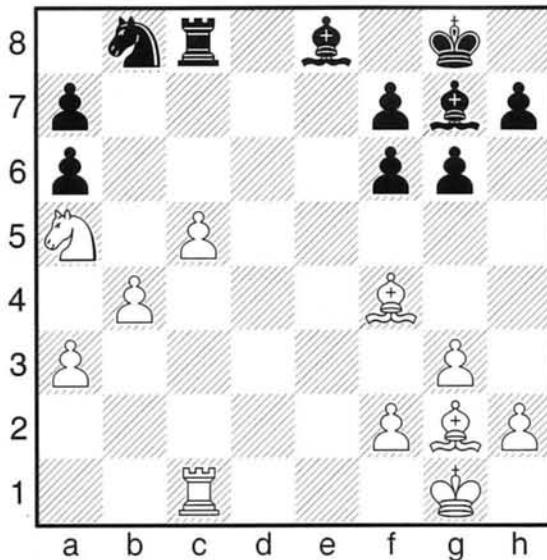
Veamos ahora unos ejemplos explicados.



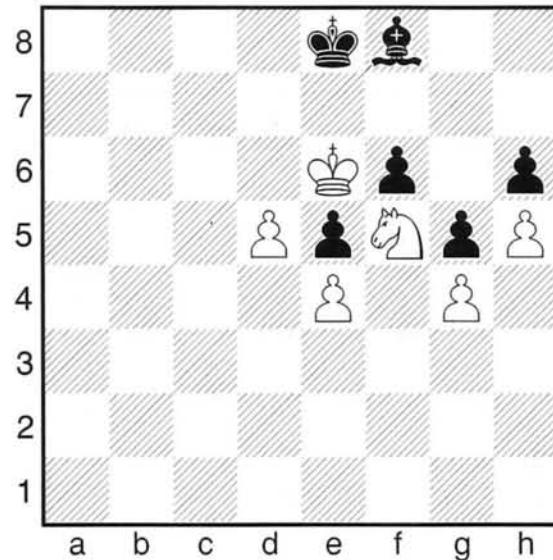
El blanco tiene el peón pasado de la columna "a" y como el rey negro no puede pararlo, nuestro planteamiento sería coronar el peón **1.a4 Rf6 2.a5 Re6 3.a6 Rd6 4.a7 Rc7 5.a8=D**



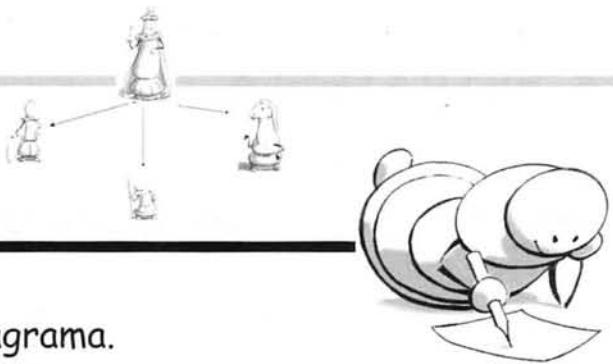
Vemos la diferencia del alfil al caballo, el alfil controla todas las casillas donde el caballo puede mover. Es por ello que nuestro plan será ir a comernos su caballo con mi rey.



El blanco tiene mucha ventaja debido a la mala posición de los peones y las piezas negras, el plan del blanco será avanzar el peón de la columna c, con la ayuda de las piezas blancas **1.c6 g5 (por ejemplo) 2.Axb8 Txb8 3.c7 Tc8 4.Ab7**, con mucha ventaja.

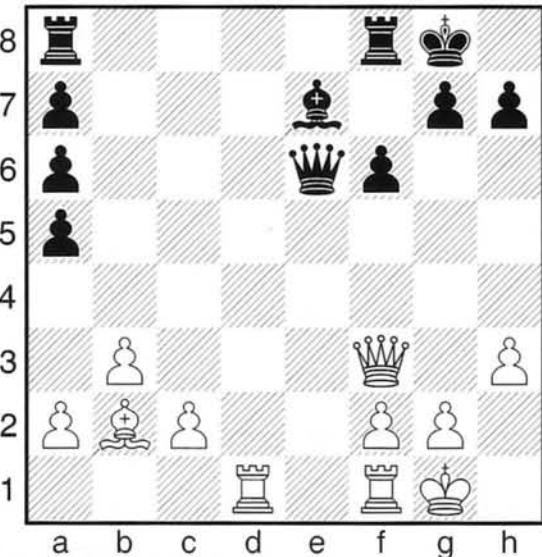


Vemos la diferencia del caballo blanco que puede atacar a los peones negros y el alfil que no hace nada más que defender **1.d6 Rd8 2.Rf7** Ganando material.



## Ejercicios

A) Contesta a las preguntas de cada diagrama.

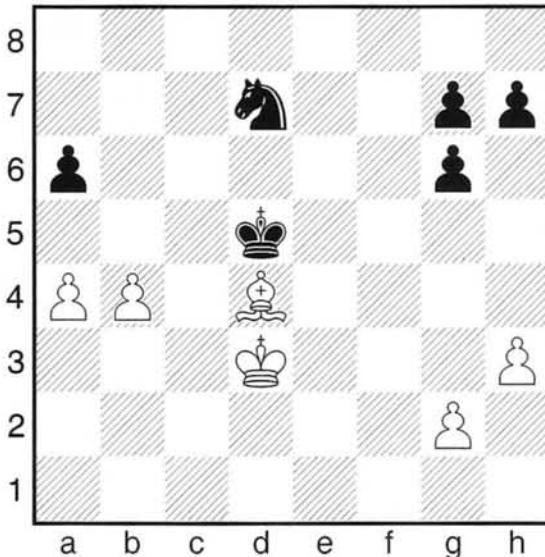


¿Quién está mejor en esta posición y por qué?

---



---

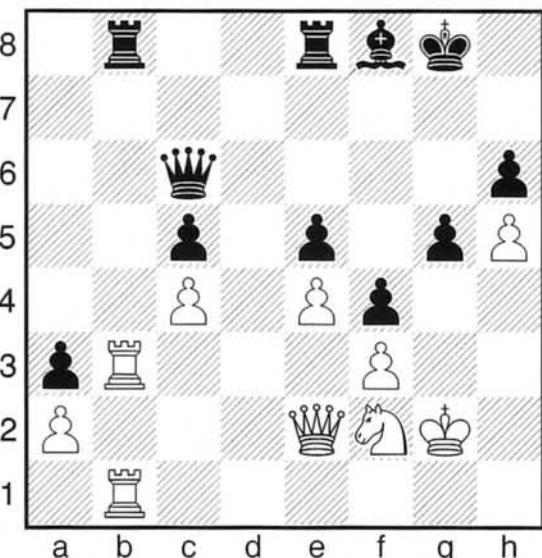


¿Quién está mejor en esta posición y por qué?

---



---

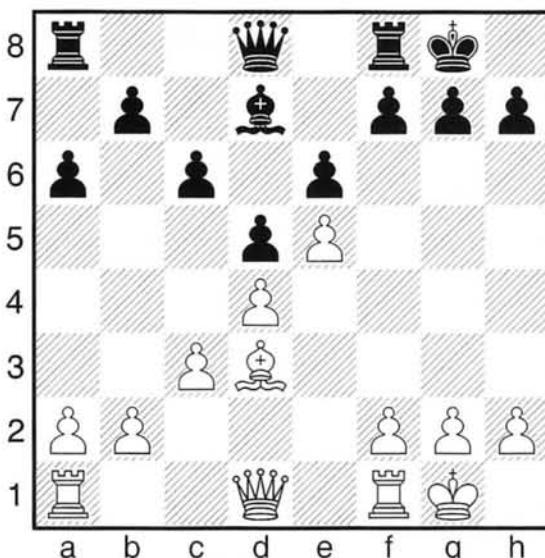


¿Qué pieza te gusta más el caballo blanco o el alfil negro?

---



---



¿Qué alfil te gusta más el de "d3" o el de "d7"?

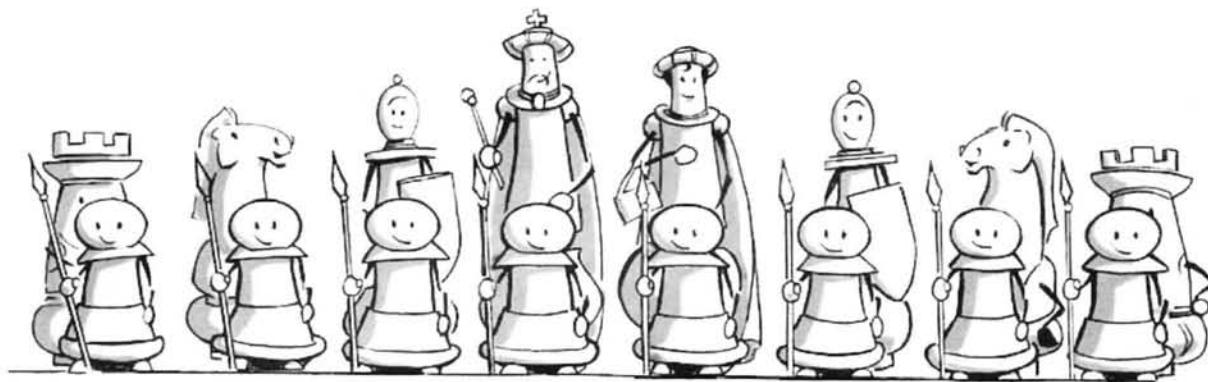
---



---

# 9

# APERTURAS BÁSICAS



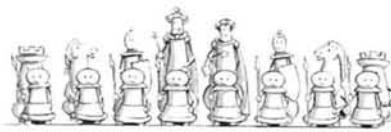
"Las aperturas, son el comienzo en el desarrollo de una partida"

## ¿Qué vas a aprender en esta unidad?

- ─ Importancia del centro en la apertura.
- ─ Algunas aperturas básicas.
- ─ El orden de jugadas de algunas aperturas.

## Objetivos

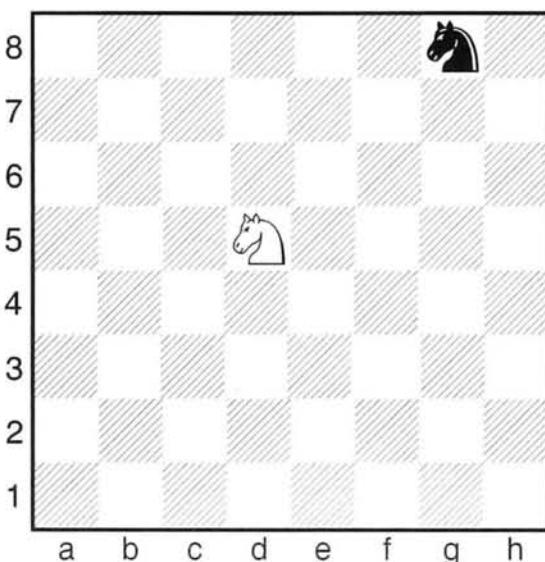
- ─ Conocer la importancia del centro en la apertura.
- ─ Saber desarrollar las piezas "armónicamente".
- ─ Saber distinguir algunas aperturas abiertas.



## 9. APERTURAS BÁSICAS

### 9.1 Importancia del centro y desarrollo en la apertura

Como bien recordarás el centro del tablero lo forman las casillas "e4"- "e5"- "d4"- "d5".



Fíjate bien en este diagrama, sólo uno de los dos caballos del diagrama está situado en una de las casillas centrales. ¿Sabrías decir cuál de ellos domina más casillas?

... el caballo blanco domina 8 casillas, mientras que el caballo negro domina tan sólo 3.

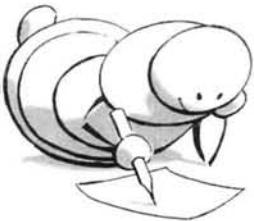
Esto nos viene a decir que en las primeras jugadas de la partida, es decir en la apertura, tenemos que desarrollar las piezas de forma que se dirijan hacia el centro del tablero porque desde allí dominarán más casillas y podrán ir con facilidad a cualquiera de los dos flancos.

Como ya mencionamos en capítulos anteriores hay que evitar mover la misma pieza más de una vez (a no ser que capturemos alguna pieza) y no sacar la dama hasta que no hayamos desarrollado todas nuestras piezas.

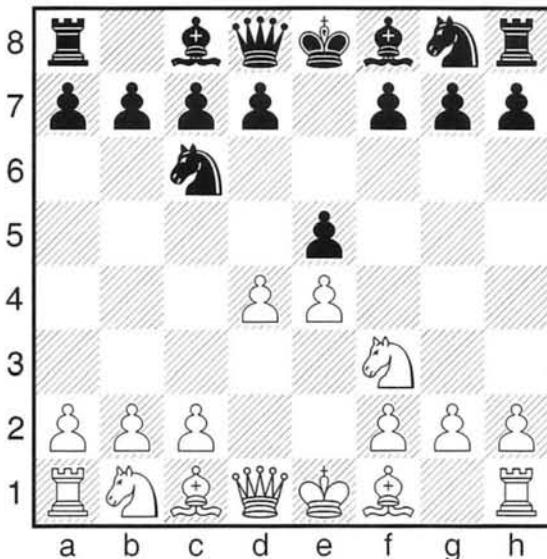
En la fase de la apertura también debemos enrocar el rey para que este esté bien protegido.

Ahora veremos algunas aperturas básicas que nos ayudarán a desarrollar correctamente las piezas, curiosamente todas ellas llevan el nombre de las habitantes de algún país...

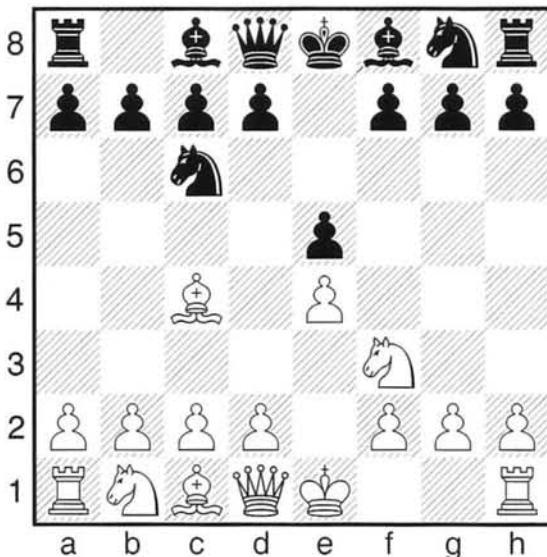
## Ejercicios



A) Intenta descubrir el nombre de las aperturas que tenemos en los siguientes diagramas por medio de las pistas que te damos. Todas tienen el nombre de los habitantes de algún país.

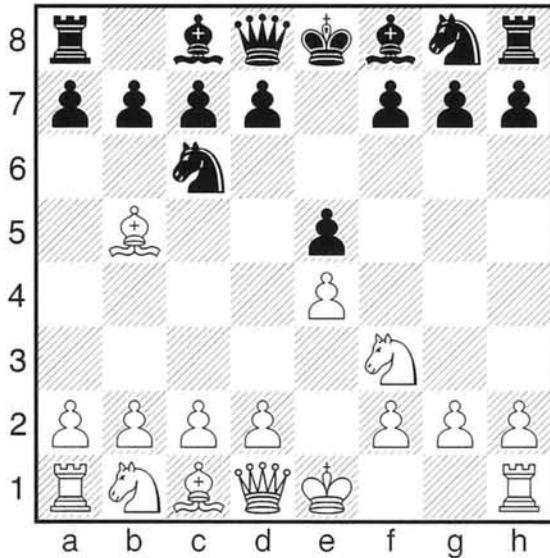
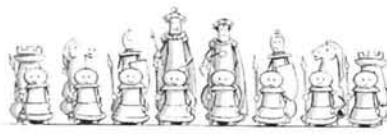


Este país junto a Inglaterra, Gales e Irlanda forman la Gran Bretaña.

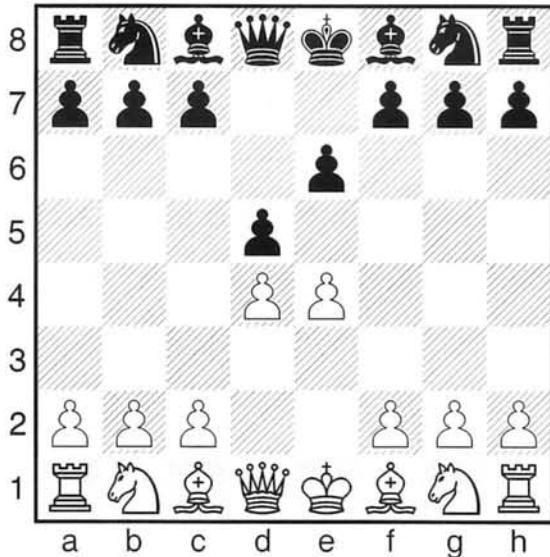


A los que viven en este país les gusta mucho la pizza y su país tiene forma de bota.

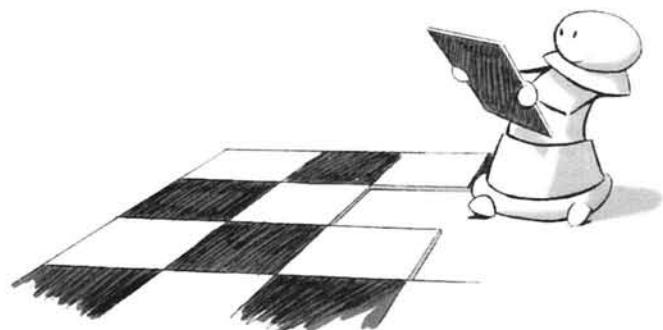




Este país forma parte de la Península Ibérica y sus habitantes son latinos.

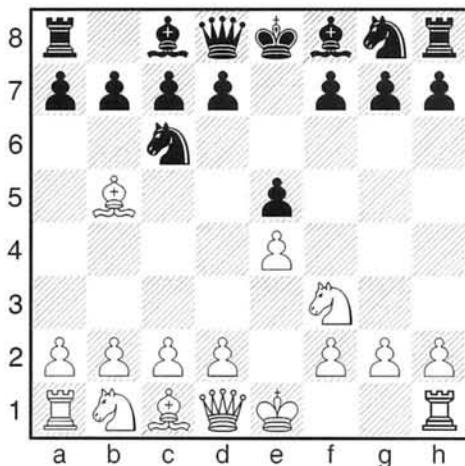


El himno de este país es la Marsellesa y su monumento más famoso es la Torre Eiffel.

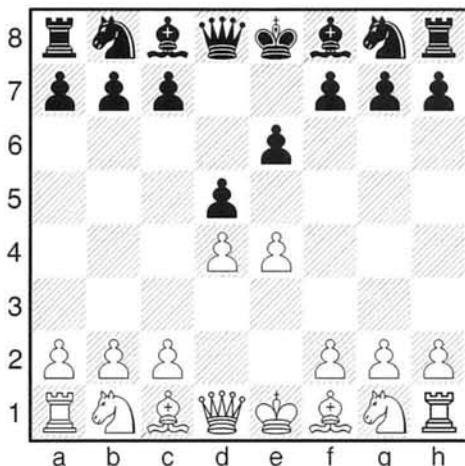


# APERTURAS BÁSICAS

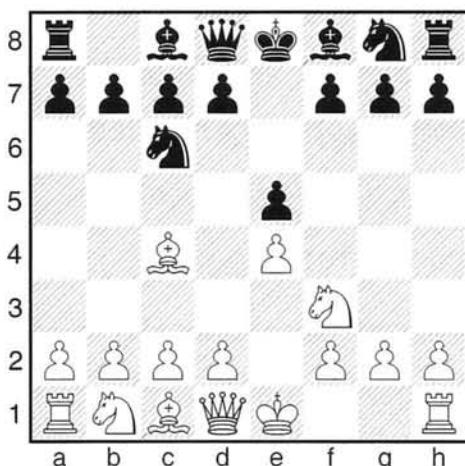
B) Une cada partida con la posición del tablero y escribe el nombre de la apertura. Es importante el orden de jugadas.



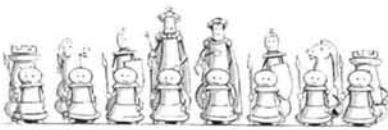
	BLANCAS	NEGRAS
1	$e4$	$e6$
2	$d4$	$d5$



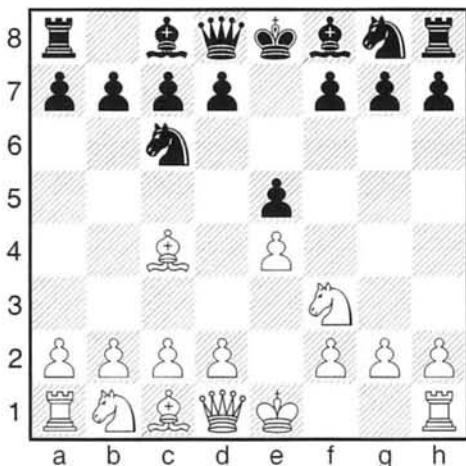
	BLANCAS	NEGRAS
1	$e4$	$e5$
2	$Cf3$	$Cc6$
3	$Ac4$	



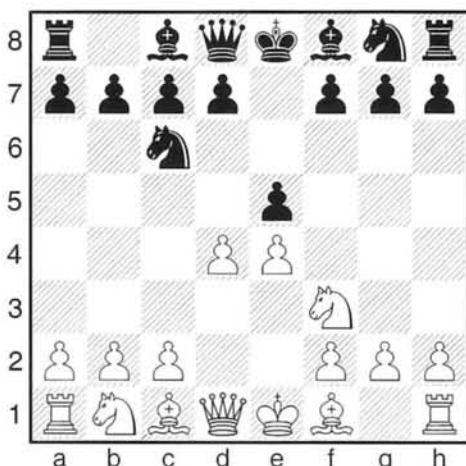
	BLANCAS	NEGRAS
1	$e4$	$e5$
2	$Cf3$	$Cc6$
3	$Ab5$	



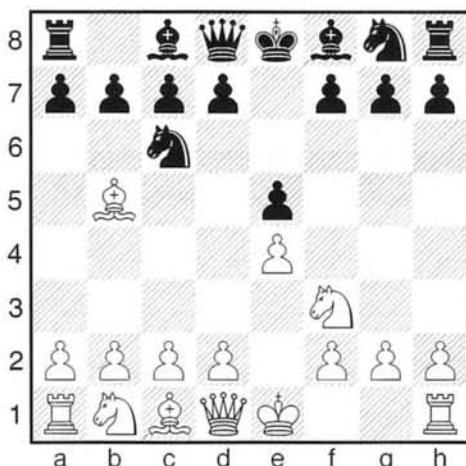
- C) Une cada posición de apertura con el propósito que tiene la apertura.



Intentar ganar el peón negro mediante la eliminación de su defensor.



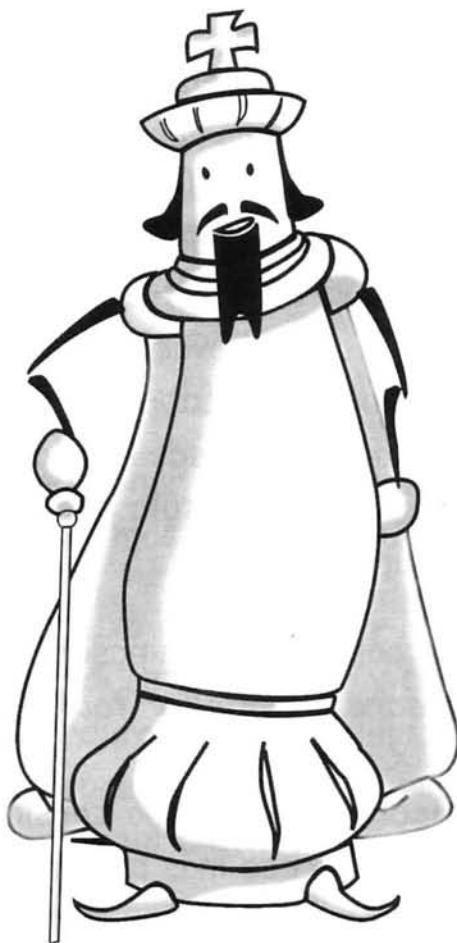
Dominar el centro y crear una posible amenaza en el punto "f7".



Eliminar peones centrales y ganar espacio en el centro del tablero.

# 10

## HISTORIA



"La historia son las huellas dejadas por todos los jugadores, que ha quedado grabada en el espacio y el tiempo ajedrecístico"

¿Qué vas a aprender en esta unidad?	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"><li>─ Importancia del centro en la apertura.</li><li>─ Algunas aperturas básicas.</li><li>─ El orden de jugadas de algunas aperturas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>─ Conocer la importancia del centro en la apertura.</li><li>─ Saber desarrollar las piezas "armónicamente".</li><li>─ Saber distinguir algunas aperturas abiertas.</li></ul>



## 10.1 Un poco de Historia

### *El papel preeminente de Valencia*

El ajedrez, diminuto teatro hecho a imagen y semejanza a la propia vida, tiene un origen misterioso y legendario. Aunque no han faltado historiadores que remontan el origen del juego a la milenaria China, al Egipto de los faraones o a la Grecia antigua, la opinión más extendida, aunque no la consideramos definitiva, es que el juego nació en la India en el siglo VI de nuestra era. El nombre primitivo del juego era *Chaturanga* palabra sánscrita que evoca a los cuatro brazos del ejército hindú: infantería (peones), caballería (caballos), elefantes (alfiles) y carros (torres); también estaba el Sha (Rey). Desde Persia (siglo VII) con la dominación árabe el juego se extendió a la península ibérica (siglos IX-X) y de ahí paulatinamente al resto de Europa.

En España el juego se cultivó con verdadera pasión y la obra magna del medievo es española: *El libro del ajedrez, dados y tablas* (1283), mandado compilar por el ilustrado Rey Alfonso X el Sabio.

Si el origen antiguo del ajedrez aun hoy no consigue un consenso entre los historiadores, (pues en puridad parece más plausible la opción persa ya que el juego se practicó allí entre dos bandos como en nuestros días, además de razones histórico-culturales) otra cosa bien diferente es aclarar definitivamente el nacimiento del ajedrez moderno, la mayor revolución que haya sufrido jamás el tablero de ajedrez.

Hoy sabemos con toda certidumbre que en el siglo XV en pleno apogeo cultural y comercial de Valencia fue introducida la **Reina o Dama** del ajedrez sustituyendo al viejo *alferza* medieval, pieza muy débil que apenas movía un paso en diagonal. Desde aquí se difundió, con inmediatez, a Italia y Francia. Su implantación fue muy rápida.

Este es el hecho más importante de toda la Historia del ajedrez, pues el juego, tal y como se practica hoy en día, es completamente tributario de esa gran reforma. Una sola pieza, la Reina, produjo un verdadera revolución vitalizando la partida viva.

Valencia dio al mundo el documento original donde se describe por primera vez a la nueva Dama (Poema *Scachs d'amor*, último tercio del siglo XV) y el libro impreso, el primero en el mundo, donde se recogía el nuevo reglamento del ajedrez, una vez consolidado con la práctica :*Llibre del jochs partitis dels scachs*, Vicent, 1495.

El ajedrez, pequeño universo bicolor, que se nutre de las vicisitudes humanas, representando las mismas batallas y experiencias, había tomado a la nueva pieza bajo la influencia de la **Reina Isabel la Católica**, poderosa e importante monarca que quedó atrapada para siempre, como ha demostrado el gran historiador holandés **Govert Westerveld**, en el tablero de ajedrez y del juego de damas.

España es el país que posee el honor de tal logro; Valencia la ciudad y el Reino donde se gestó el acontecimiento más importante de toda la Historia del Ajedrez.

En los siglos posteriores el cultivo del ajedrez y la hegemonía de los jugadores y tratadistas ha ido unido al liderazgo político y cultural de sus países.

El apogeo español todavía perdura bajo el reinado de Felipe II, en la época Imperial. Entonces la gran figura mundial es su propio confesor, el sacerdote **Ruy López de Segura**, autor de un tratado (1561) que fue una verdadera obra de referencia.

En el Renacimiento italiano los grandes jugadores y autores son del país trasalpino: **Leonardo, Boi, Salvio, Greco, Carrera, Lolli, Ponziani, del Río**, etc.

Luego en los siglos XVIII y XIX, cuando política y socialmente asistimos a dos grandes hitos: la revolución francesa e industrial, como no podía ser de otra forma, Francia (**Philidor**), Inglaterra (**Staunton**) y América del Norte (**Morphy**) son las grandes potencias del tablero.

Esta bella comparación entre el tablero y la vida alcanzó su máxima cuota de expresión durante la guerra fría, sostenida entre las dos grandes potencias del momento: los Estados Unidos y la URSS. En 1972 se enfrentaron, en el campo de batalla de las ideas, el americano Bobby Fischer y el ruso Boris Spassky. Había entonces mucho en juego, pero ojalá todas la batallas del hombre se libren en el pacífico tablero de madera.

# 10



## 10.2 Los Campeones del Mundo (Oficiales) desde 1886 hasta 2003.



**Wilhelm Steinitz**  
1886-1894



**Emmanuel Lasker**  
1894-1921



**José Raul Capablanca**  
1921-1927



**Alexander Alekhine**  
1927-1935 y  
1937-1946



**Max Euwe**  
1935-1937



**Mijail Botvinnik**  
1948-1957, 1958-1960  
y 1961-1963



**Vasily Smyslov**  
1957-1958



**Mijail Tal**  
1960-1961



**Tigran Petrosian**  
1963-1969



**Boris Spassky**  
1969-1972



**Bobby Fischer**  
1972-1975



**Anatoly Karpov**  
1975-1985 y  
1993-1999



**Garry Kasparov**  
1985-1993



**Alexander Khalifman**  
1999-2000



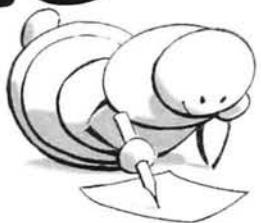
**Viswanathan Anand**  
2000-2001



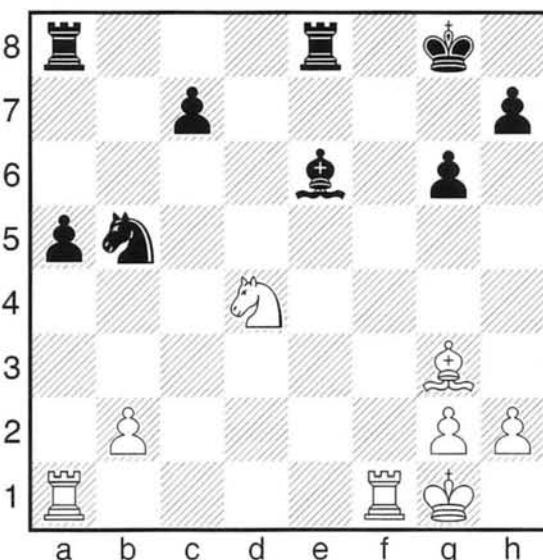
**Ruslan Ponomariov**  
2001-...

# 11 EJERCICIOS FINALES

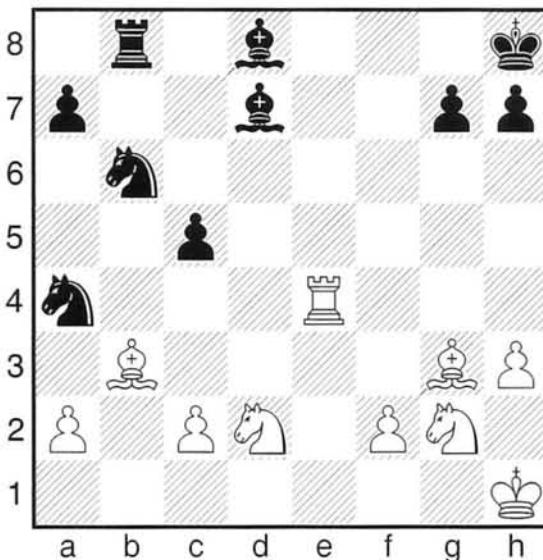
1) Escribe con que jugada ganan las piezas blancas una pieza.



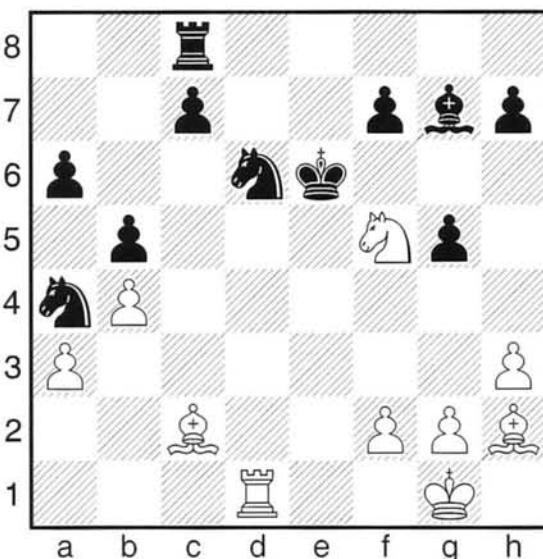
1.1



1.2



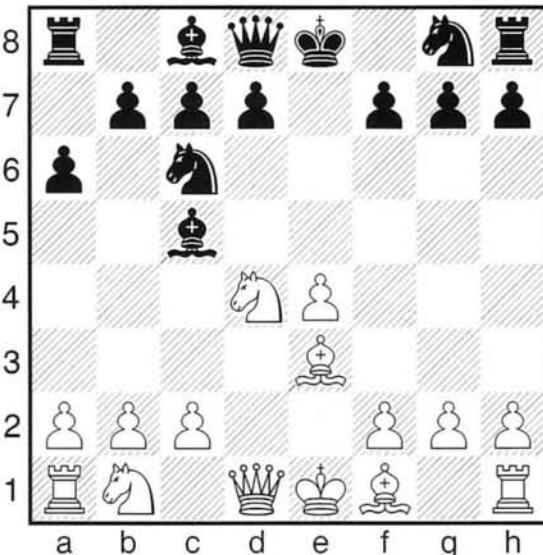
1.3



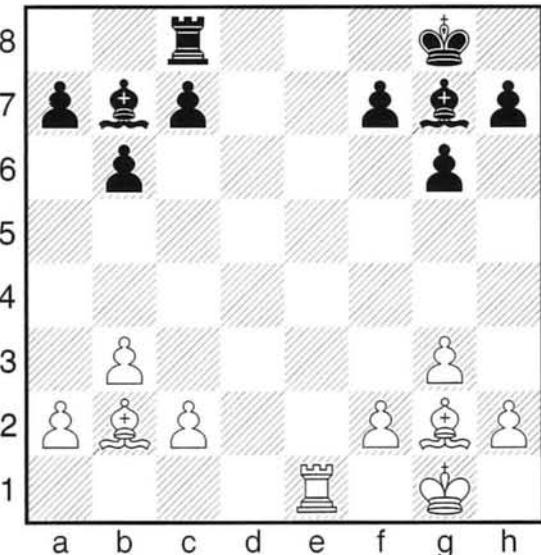
# 11



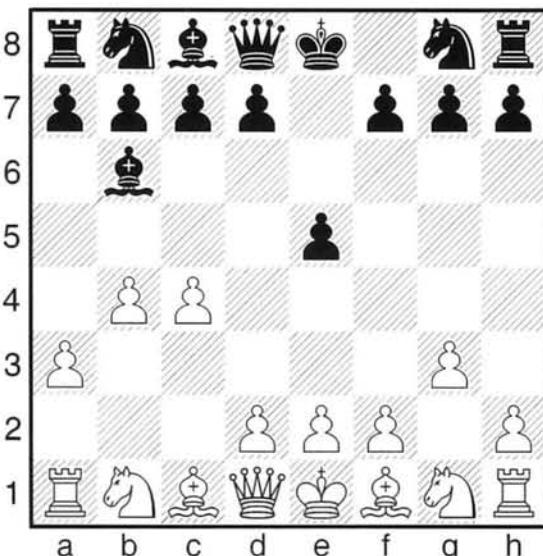
1.4



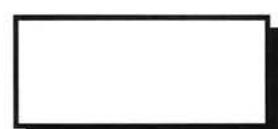
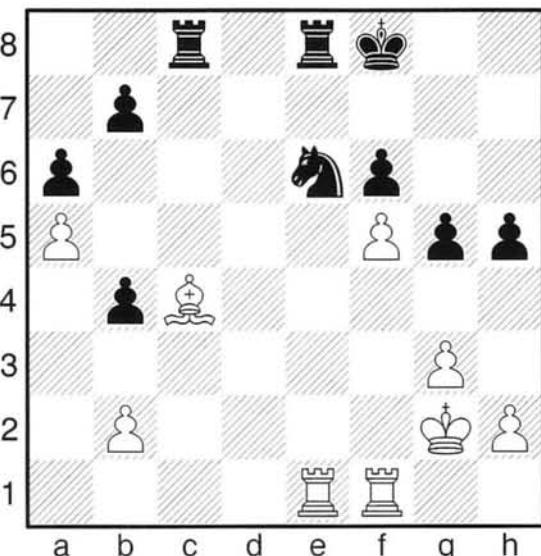
1.5



1.6



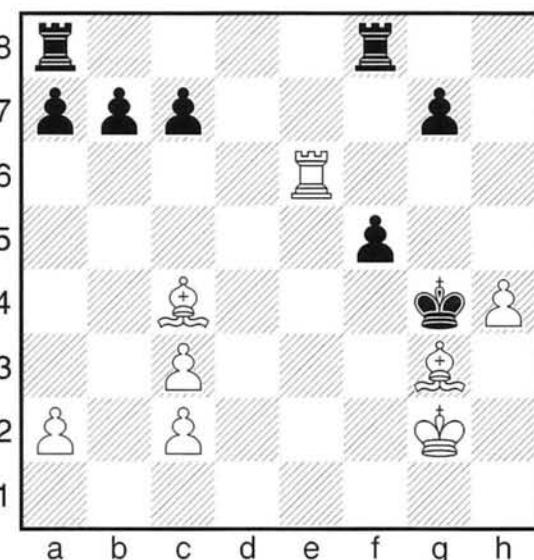
1.7



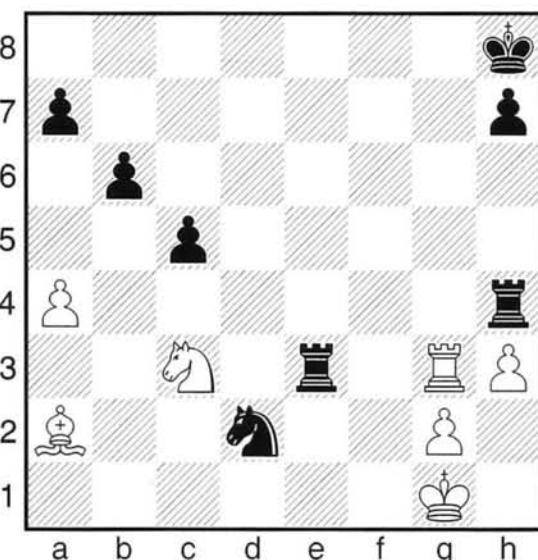
## EJERCICIOS FINALES

2) Escribe debajo de cada tablero la jugada que hace jaque mate a las piezas negras.

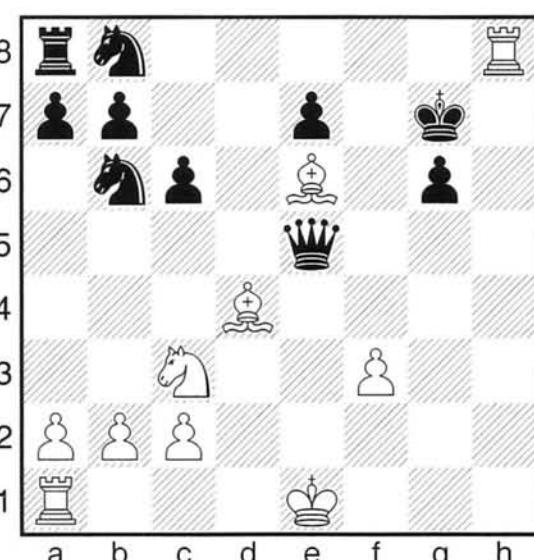
2.1



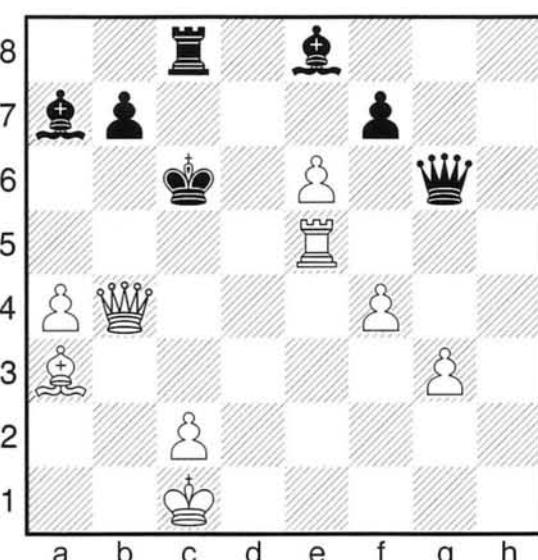
2.2



2.3



2.4

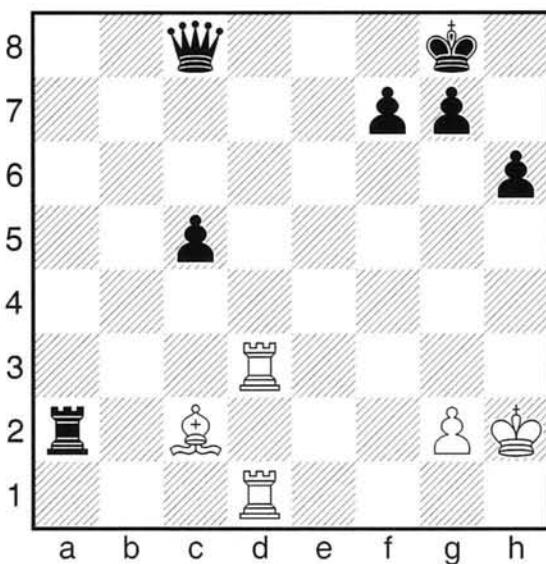


# 11



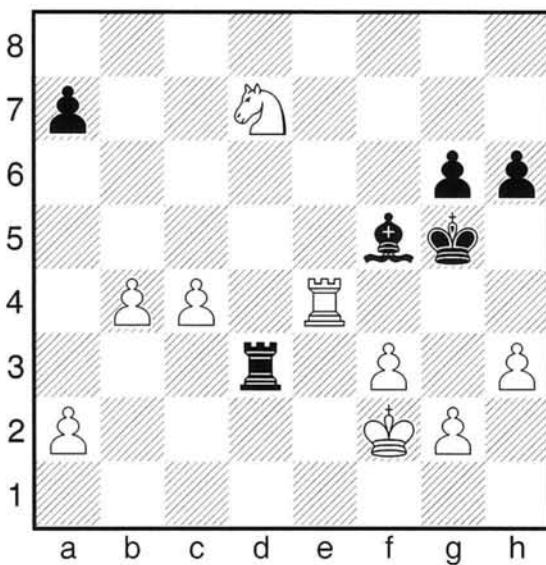
3) A continuación resuelve estos 12 problemas de Jaque Mate en 2 jugadas. Escribe debajo de cada tablero la secuencia de jugadas para hacer el jaque mate al rey de las piezas negras.

3.1



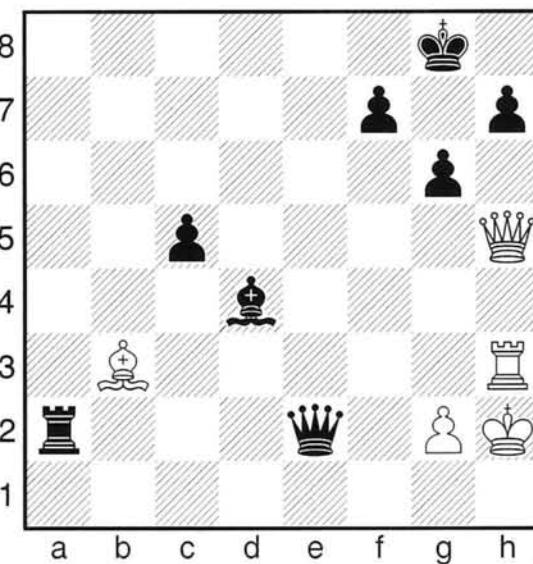
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

3.3



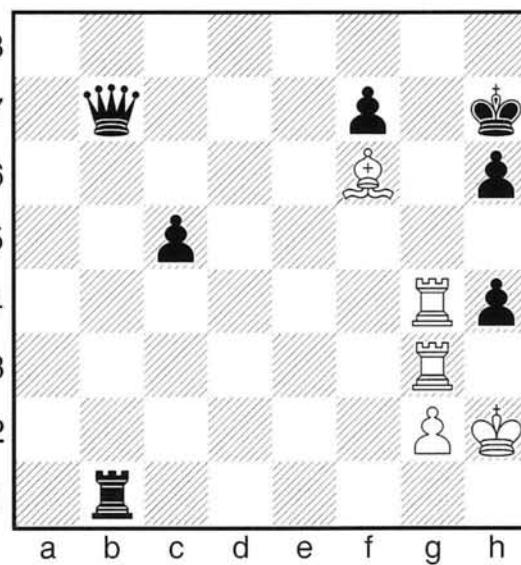
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

3.2



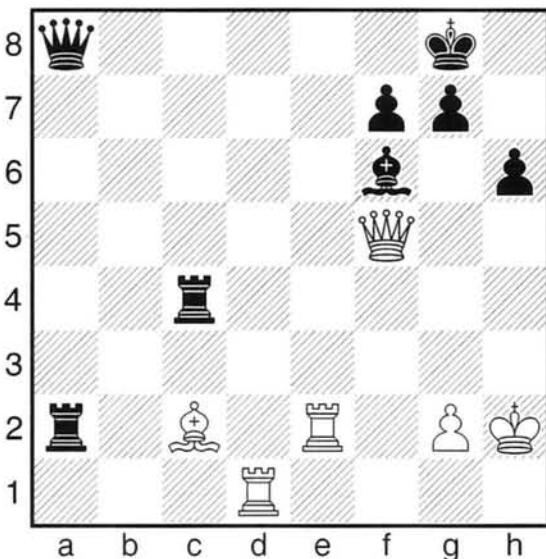
1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

3.4



1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_

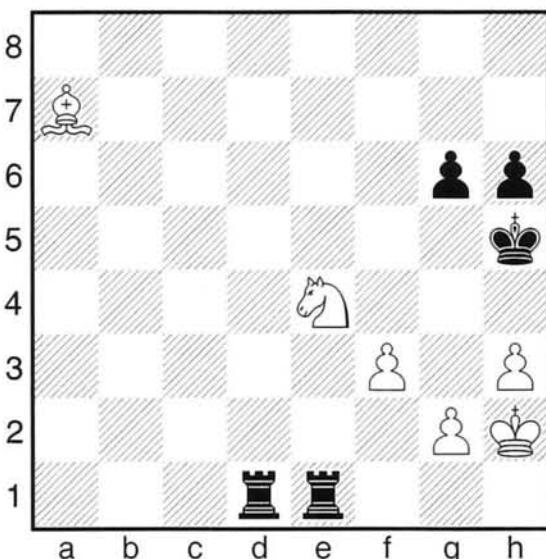
3.5



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

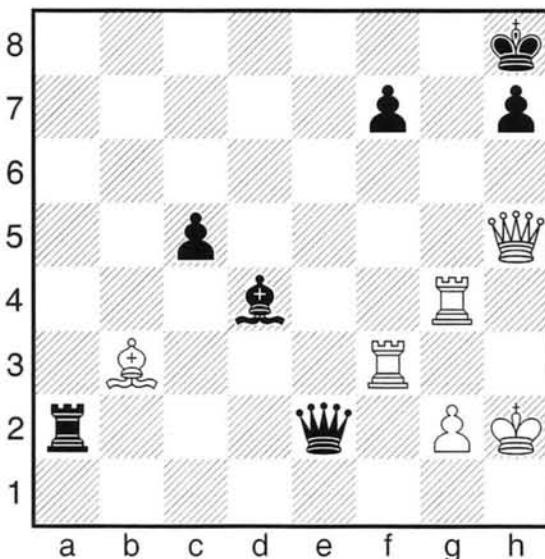
3.7



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

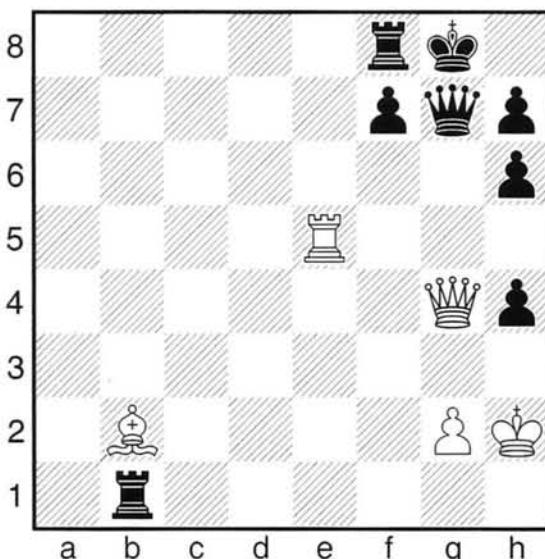
3.6



1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3.8



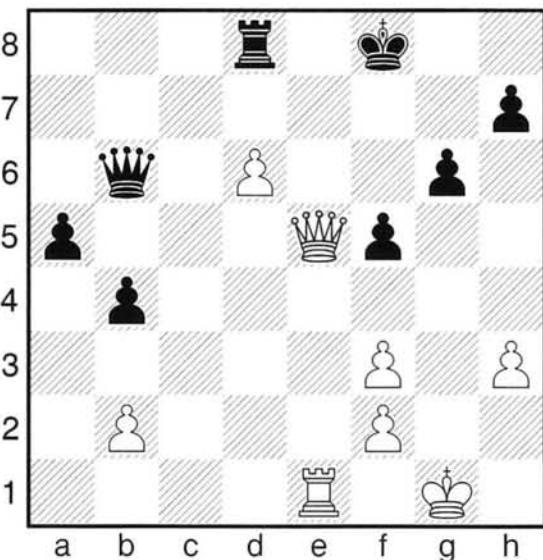
1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

# 11

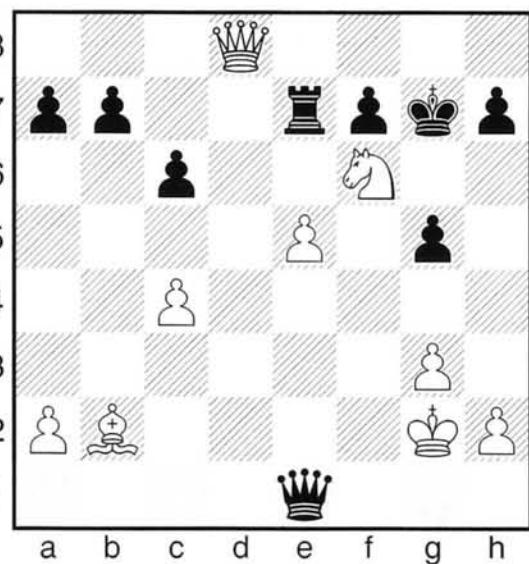


3.9



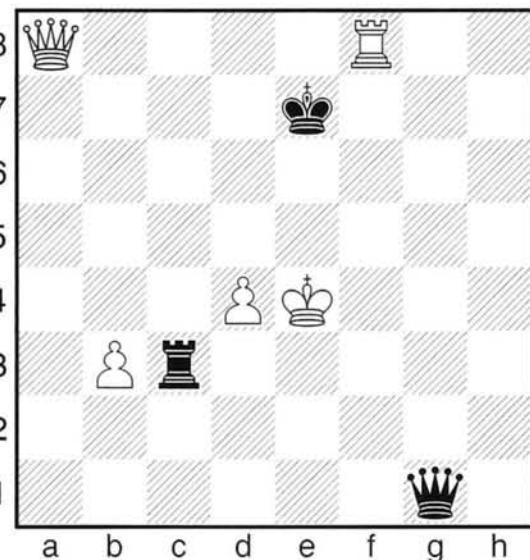
1. \_\_\_\_\_ —  
2. \_\_\_\_\_

3.11



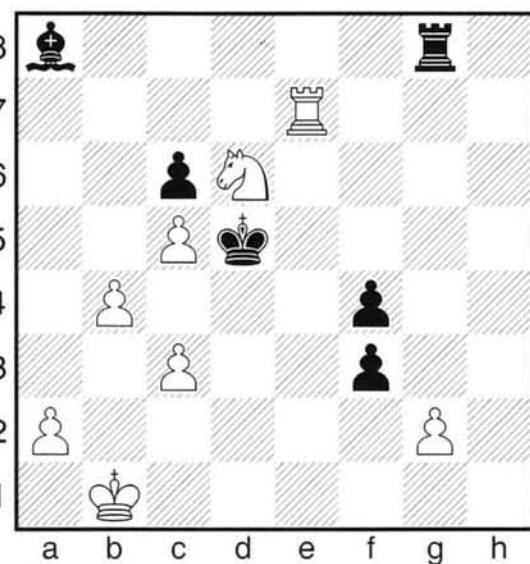
1. \_\_\_\_\_ —  
2. \_\_\_\_\_

3.10



1. \_\_\_\_\_ —  
2. \_\_\_\_\_

3.12

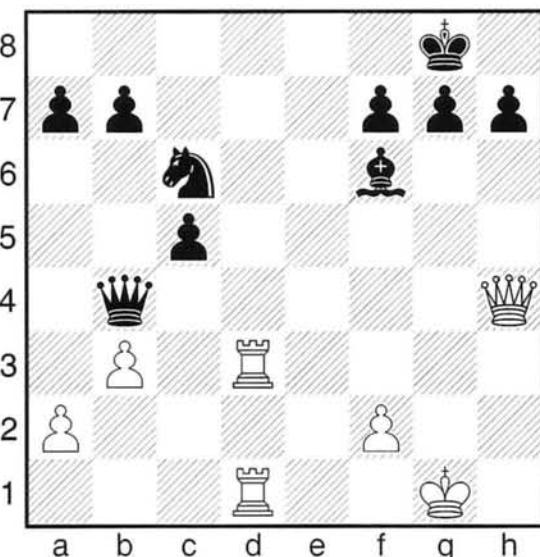


1. \_\_\_\_\_ —  
2. \_\_\_\_\_

## EJERCICIOS FINALES

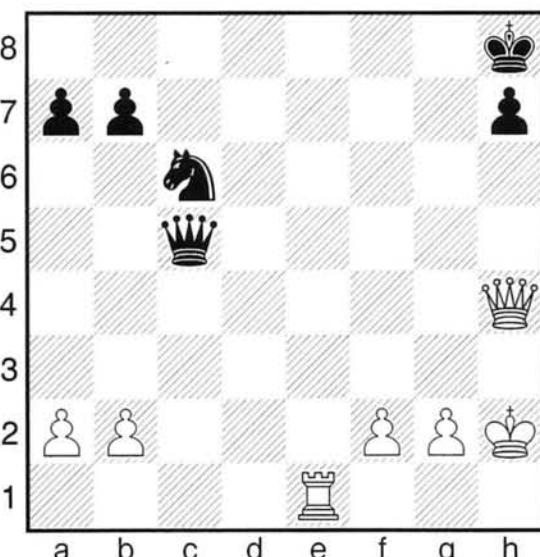
4) En las siguientes posiciones el blanco hace Jaque Mate en tres jugadas.

4.1



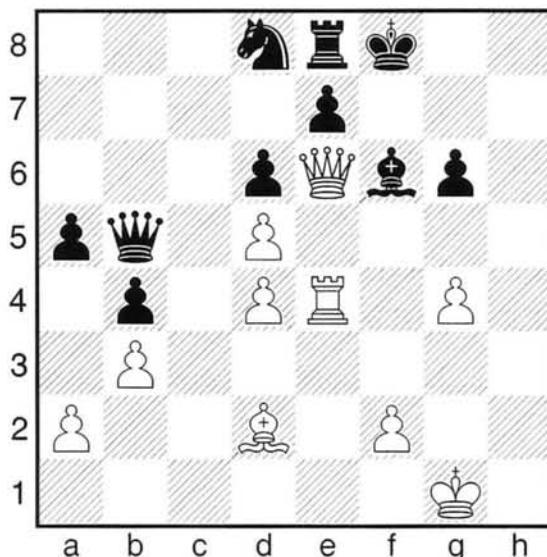
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

4.3



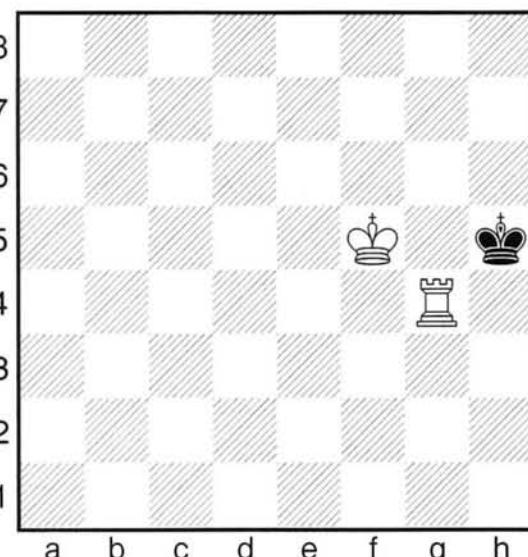
1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

4.2



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

4.4



1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_



# 11

## SOLUCIONES DE LOS EJERCICIOS FINALES

- 1- 1.5 1.Cxb5 ganando caballo.  
1.6 1.Axb8 ganando torre.  
1.7 1.Cxg7+ ganando alfil  
1.1 1.Cxc6 dxc6 2.Axc5 ganando un alfil.  
1.2 1.Axb7 (si 1. ... Axb2 2.Axc8 y si 1. ... Tb8 2.Axg7 ganando un alfil)  
1.3 1.c5 y el alfil negro no tiene escapatoria.  
1.4 1.Axe6 ganando pieza. No vale 1.Txe6 ó 1.fxe6 debido a que el negro hace 1.Txc4.
- 2- 2.1 1.Ae2++  
2.2 1.Tg8++  
2.3 1.Axe5++  
2.4 1.Dd6++
- 3- 3.1 1.Td8+ Dxd8 2.Txd8++  
3.2 1.Dxh7+ Rf8 2.Dxf7++  
3.3 1.h4+ Rh5 2.Cf6++  
3.4 1.Tg7+ Rh8 2.Txf7  
3.5 1.Dh7+ Rf8 2.Dh8++  
3.6 1.Dxh7+ Rxh7 2.Th3++  
3.7 1.g4+ Rh4 2.Af2++  
3.8 1.Dxg7+ Rxg7 2.Tg5++  
3.9 1.Dh8+ Rf7 2.Te7++  
3.10 1.Dd8+ Re6 2.Tf6++  
3.11 1.Dg8+ Rh6 2.Dxh7++  
3.12 1.Te4 fxg2 2.c4++
- 4- 4.1 1.Td8+ Cxd8 2.Txd8+ Axd8 3.Dxd8++  
4.2 1.Ah6+ Ag7 2.Tf4+ Cf7 3.Dxf7++  
4.3 1.Df6+ Rg8 2.Te8+ Df8 3.Txf8++  
4.4 1.Ta4 (podemos ir a cualquier casilla de la 4<sup>a</sup> fila de la columna "a" a la "e")  
1. ... Rh6 2.Ta7 Rh5 3.Th7++

## NOTAS

**E**

sta colección va encaminada a iniciar a niños/as de entre 4 y 12 años en el fascinante mundo del ajedrez a través de actividades que no sólo destacan por su valor pedagógico sino que resultan atractivas y especialmente motivadoras para los niños/as.

Se trata de una obra que tiene como objetivo difundir el aspecto deportivo del ajedrez y asimismo divulgar su gran valor didáctico y formativo. El ajedrez ayuda a potenciar, entre otras cualidades, el desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el carácter de aquellas personas que lo estudian o lo practican, en definitiva es un apoyo altamente positivo en el desarrollo integral de la persona.

En la segunda edición mantenemos la esencia de nuestra colección, donde el niño/a pasa a ser parte activa de su propio aprendizaje, participando en diversos juegos y resolviendo problemas de lógica y actividades que consisten en completar, relacionar, pintar, etc. Actividades todas ellas unidas por un mismo objetivo: que el niño/a conozca las reglas de este deporte, reconozca las piezas y memorice su colocación, sus movimientos, su valor, como capturan, finales, la resolución de la partida, la estrategia, etc.

## JUEGA Y APRENDE CON JAQUE



ISBN 84-931734-3-6



9 788493 173432

# JAQUE