



editorial  
**metro**

# LA RECOMPENSA

LA HISTORIA DEL AJEDREZ JAMÁS ILUSTRADA

## **LA RECOMPENSA**

No está permitida la reproducción total o parcial de este cómic, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico o mecánico.

Reservados todos los derechos, incluido los derechos de ilustración, diagramación, de venta o cualquier otra forma de cesión del uso del ejemplar.

Ilustración y Diagramación por Karen Ramírez

Supervisión por: Camila Zambrano

Corrección Editorial: Rodney Flores, Diego Cuevas

ISBN: 978-9942-41-021-4

karen-10-24@hotmail.com

Tel. 0999872799

Impreso por Editorial Metro

Quito - Ecuador







**Para el alma que nunca deja de brillar a mi alrededor,  
que en guardia, no me desampara.**

De ti,  
por ti,  
para ti,  
**Mamá.** 

**R** REY

**D** DAMA

**A** ALFIL

**C** CABALLO

**T** TORRE

— PEÓN

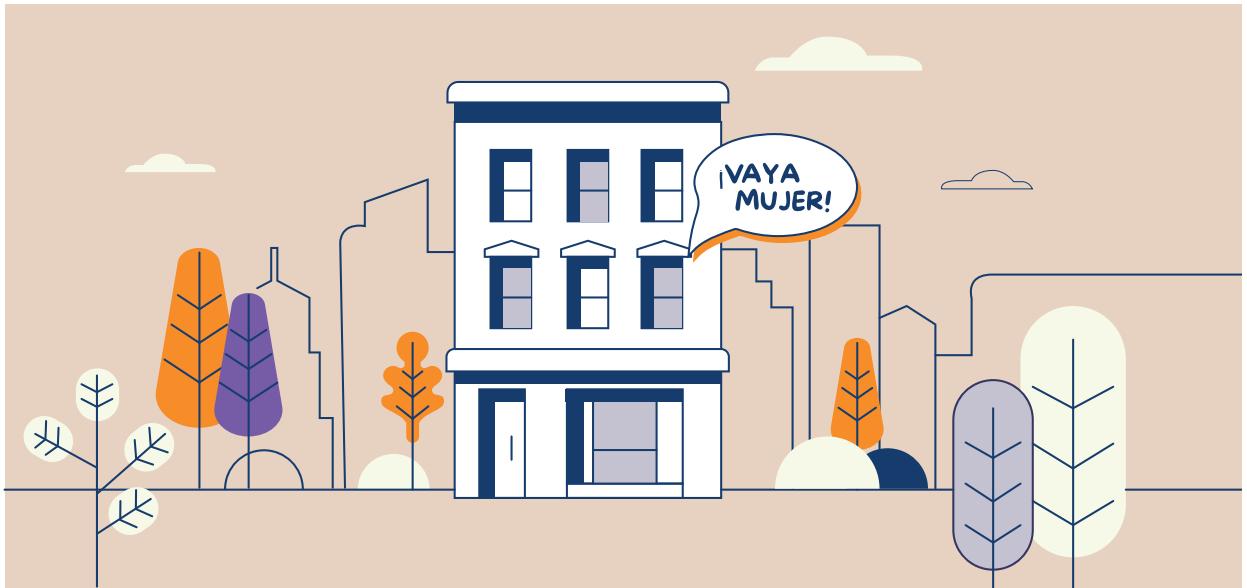
## **PIEZA TOCADA, PIEZA JUGADA;**

Es una de las reglas básicas del juego de ajedrez, que también aplican los grandes campeones. Cuando se toca una pieza hay que jugarla. Sin embargo, hasta que el jugador no la suelta aún puede elegir la casilla definitiva de destino.



## **PIEZA SOLTADA, PIEZA TERMINADA**

Una vez que la mano ha soltado la pieza, la jugada está hecha y la posición no se puede modificar. Siempre conviene reflexionar a fondo antes de jugar.



MINUTOS DESPUÉS...

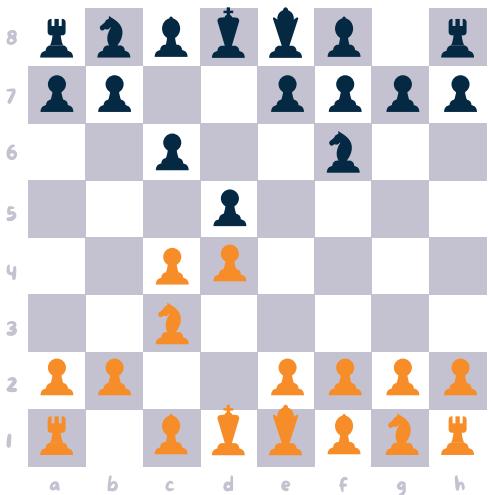


TALIGANA, INDIA. AÑO DUDOSO.

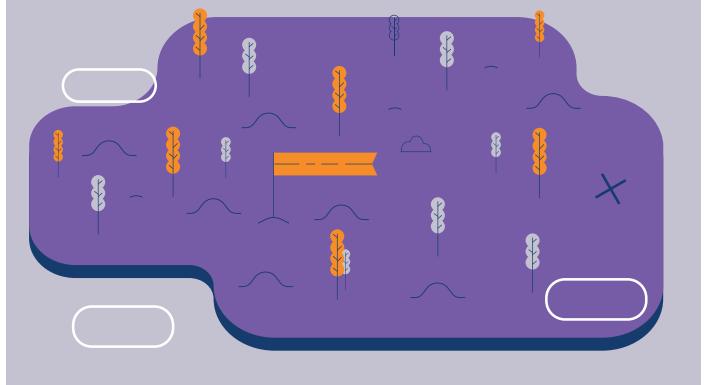


LA GUERRA ENTRE IADAVA Y VARAGUL,  
PRÍNCIPE DE CALIÁN, DEVASTÓ AL PUEBLO.





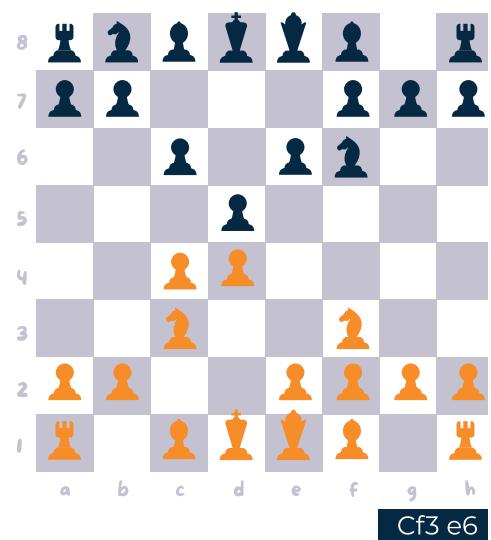
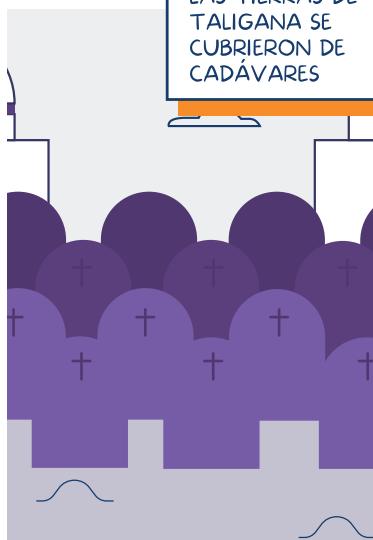
IADAVA ELABORÓ UN PLAN DE BATALLA  
EL CUAL TRIUNFÓ ANTE VARAGUL.



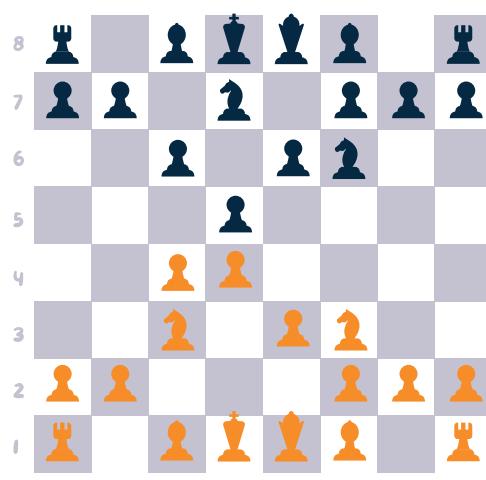
Cc3 Cf6



LAS TIERRAS DE  
TALIGANA SE  
CUBRIERON DE  
CADÁVARES



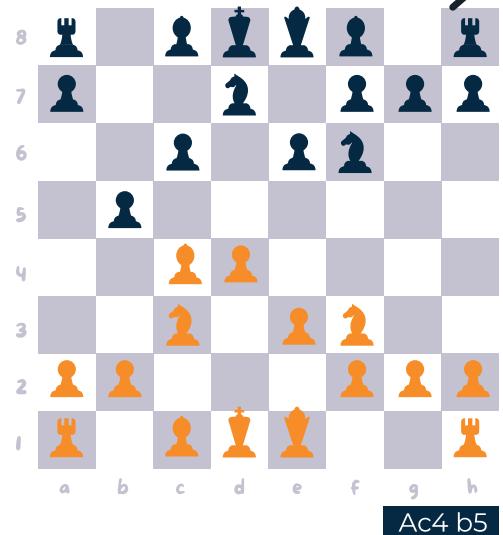
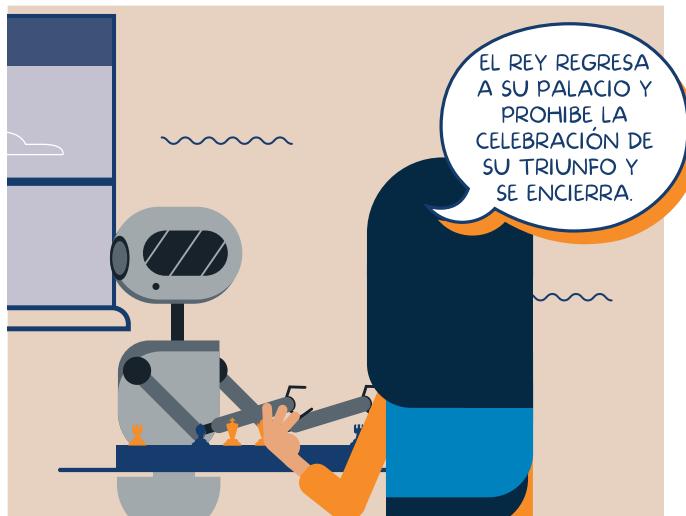
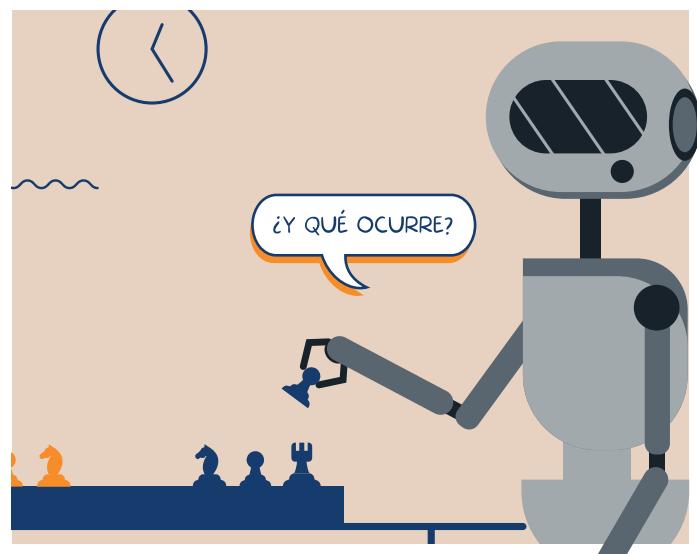
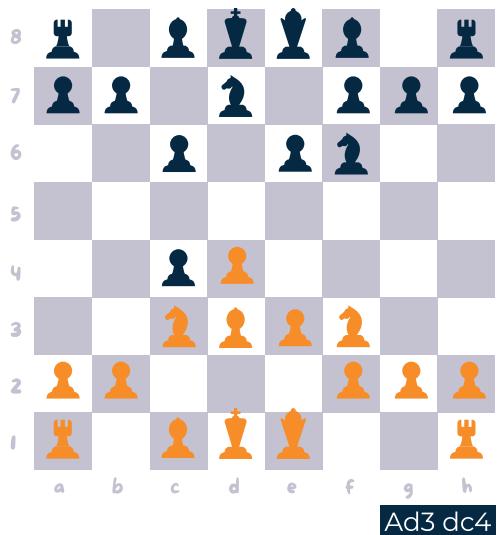
Cf3 e6



EL HIJO DE IADAVA, ADJAMIR, TAMBIÉN  
SE SACRIFICÓ EN LA BATALLA.

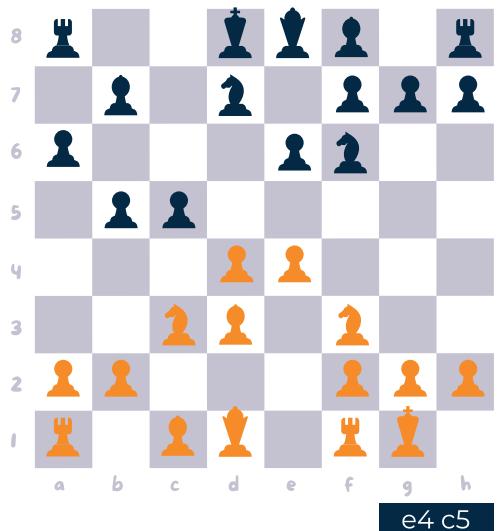


e3 Cbd7

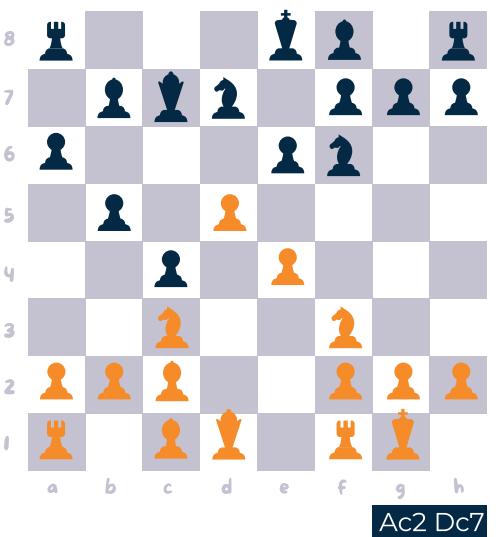




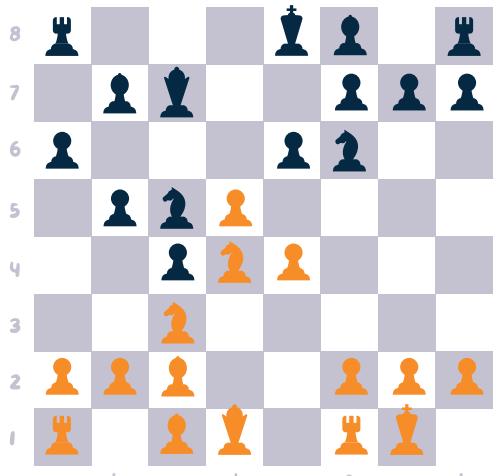
0-0 a6



12



IADAVA PASABA HORAS TRAZANDO EN UNA CAJA DE ARENA LAS MANIOBRAS.



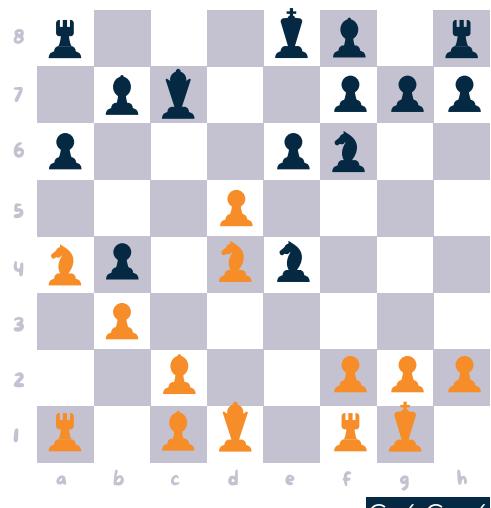
CON UN SURCO MOSTRABA LA MARCHA DE LA INFANTERÍA, CON TRAZOS EL AVANCE DE LOS ELEFANTES, CON LÍNEAS LAS COLUMNAS ENEMIGAS.



... Y CUANDO LO COMPLETABA, LO REPETÍA.



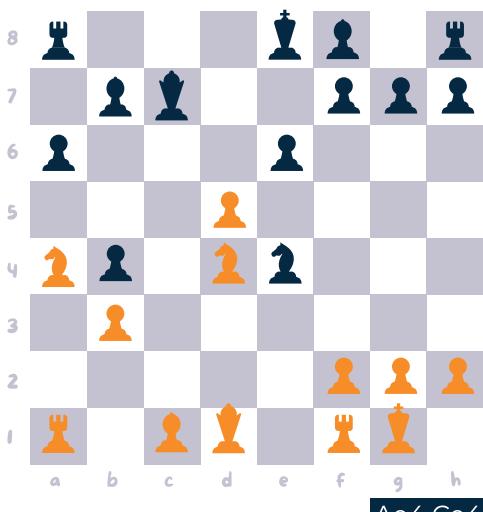
### HORA DE LLEGADA DE LOS BRAHMANES AL PALACIO

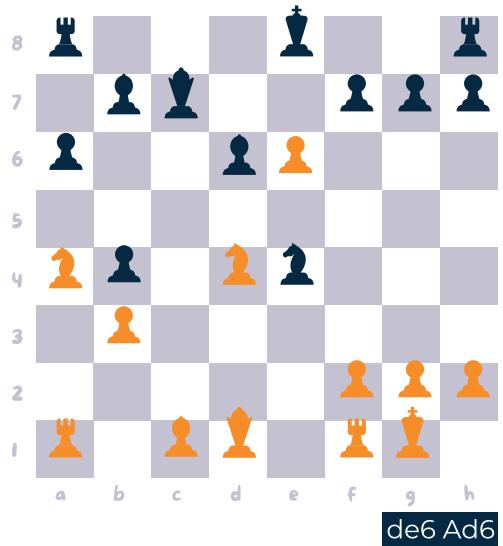


QUEMABAN PLANTAS AROMÁTICAS IMPLORANDO AMPARO



### MINUTOS DESPUÉS...



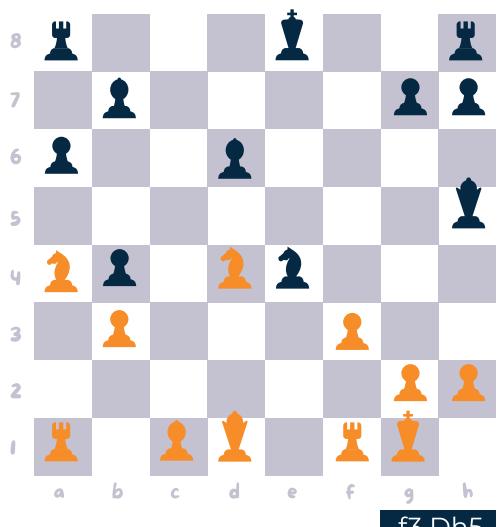
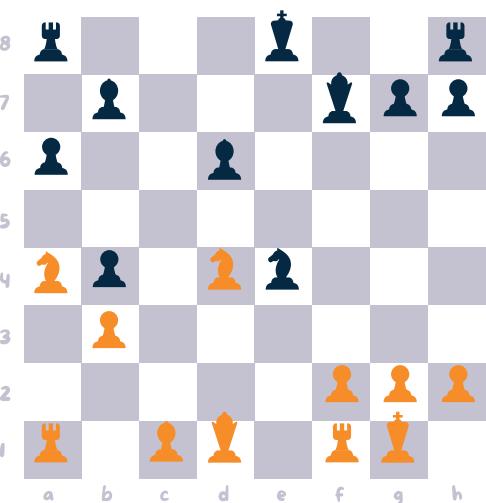


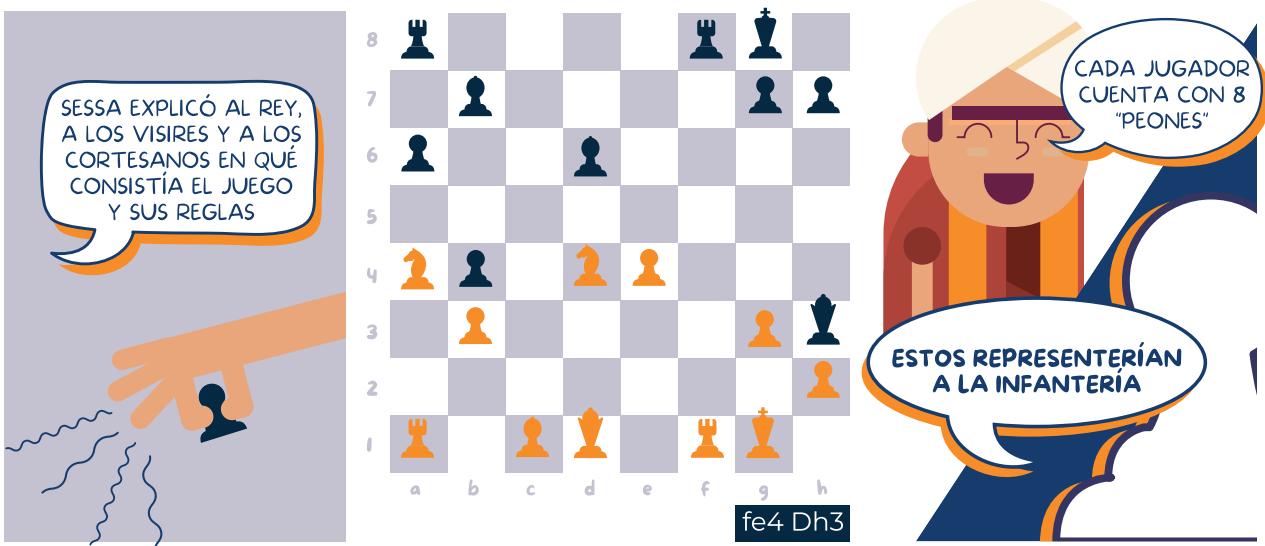
MI NOMBRE ES  
LEHUR SESSA...

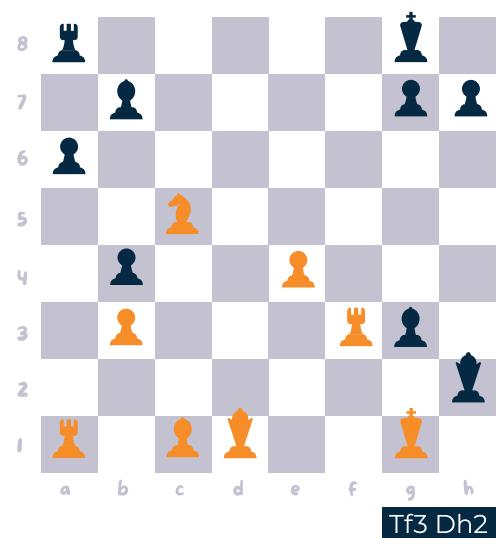
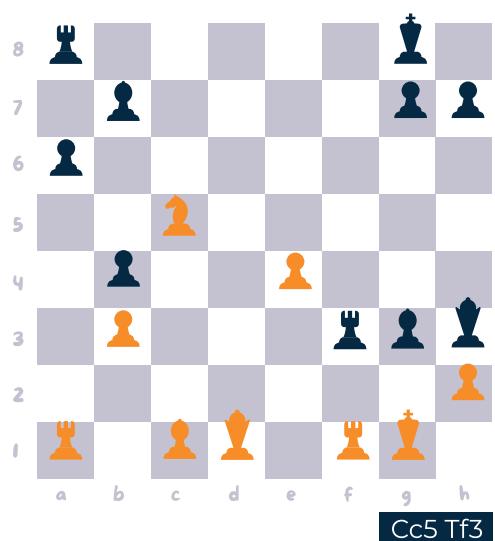
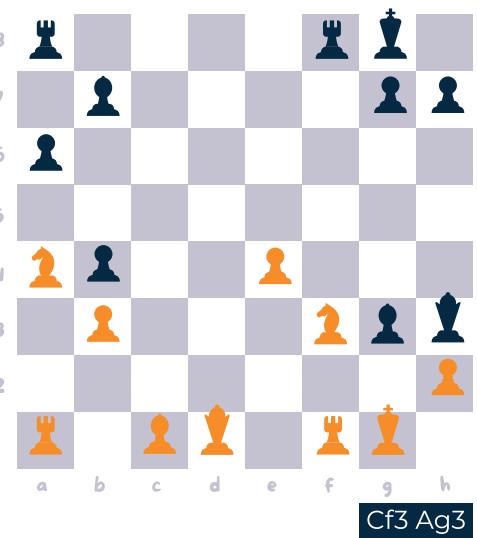
...Y PROVENDO DE LA  
ALDEA DE NAMIR

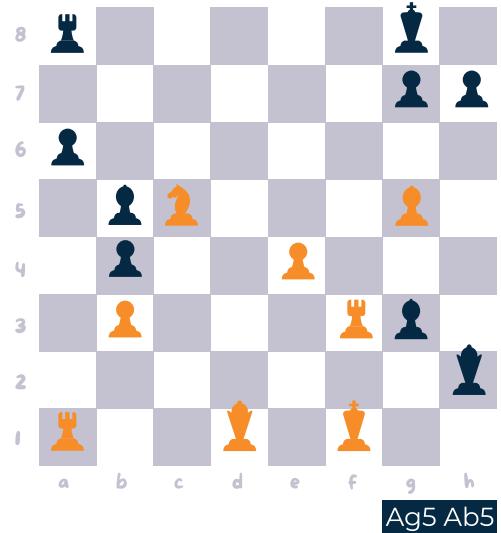
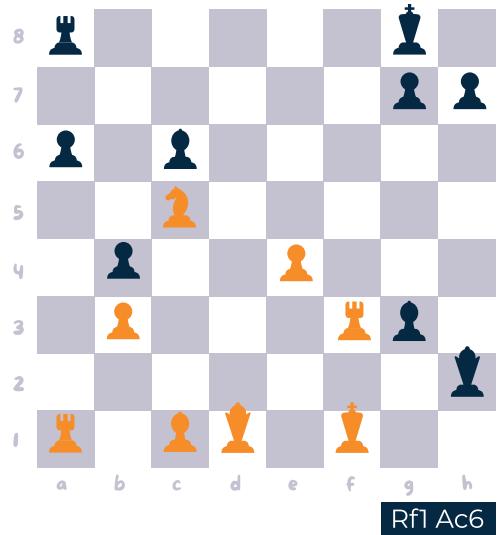
A NUESTRA PEQUEÑA  
ALDEA LLEGÓ LA NOTICIA  
DE SU PROFUNDA  
TRAJEDIA

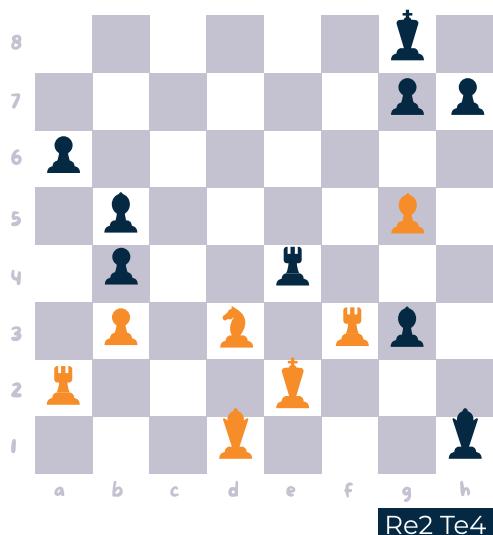
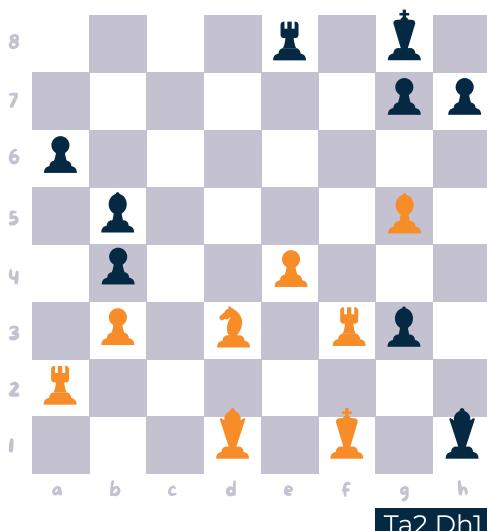
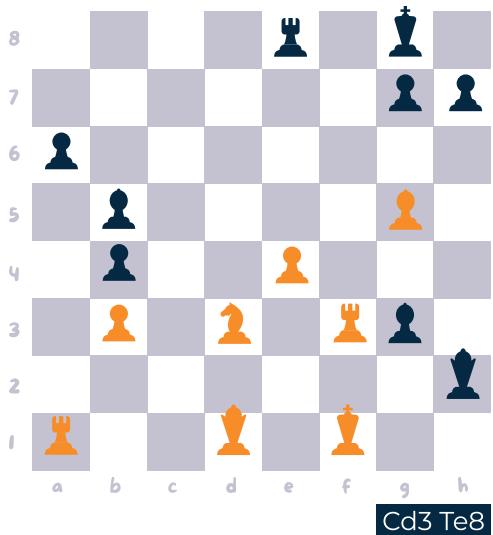
ASÍ QUE CREÍ  
OPORTUNO INVENTAR  
UN JUEGO QUE  
PUDIERA DISTRAERLO.

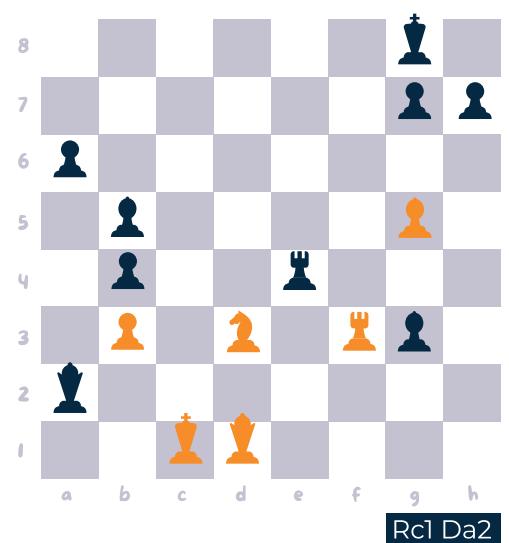
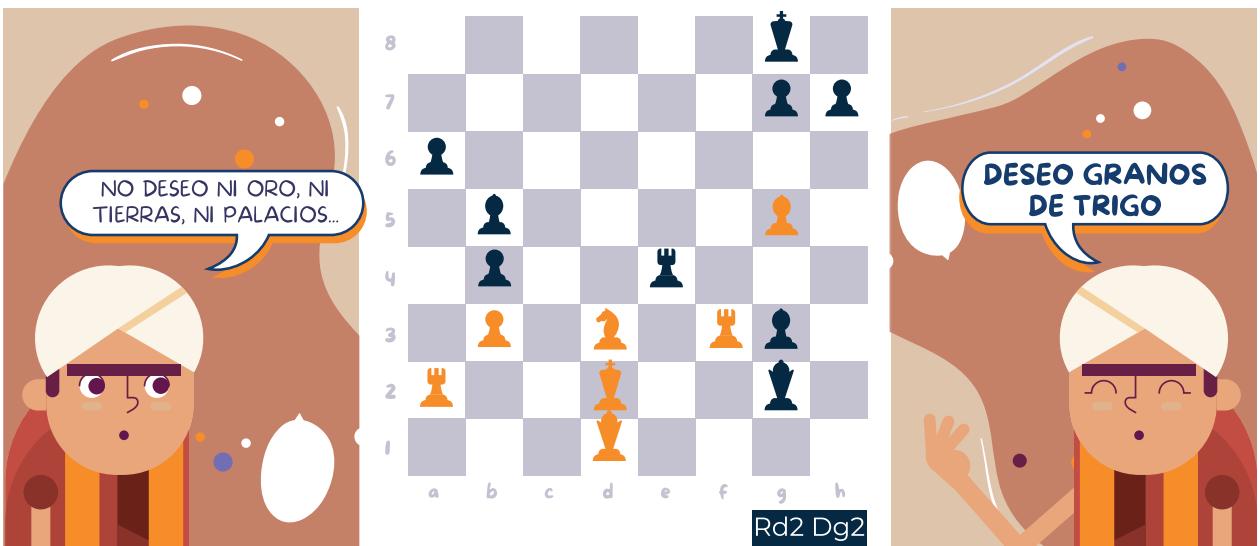


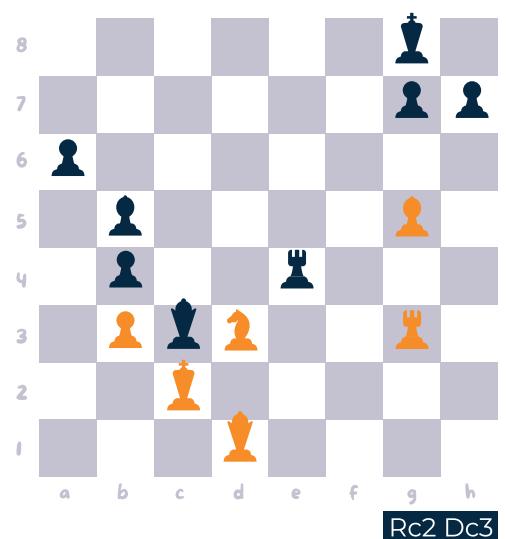


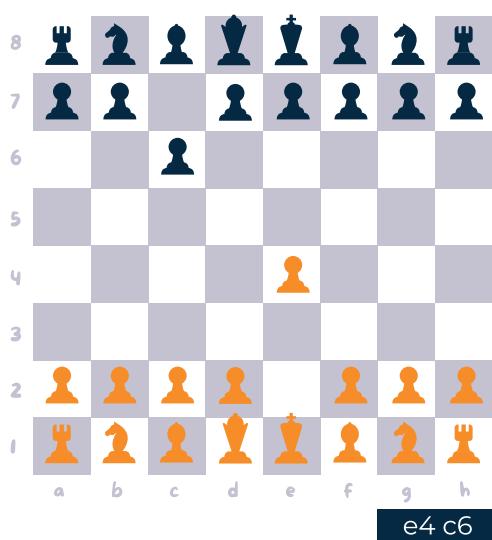
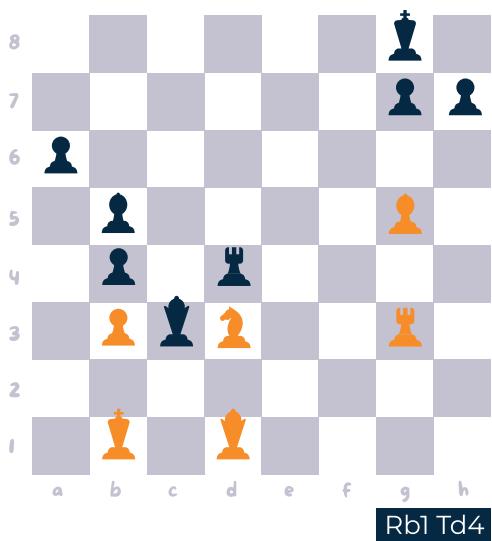






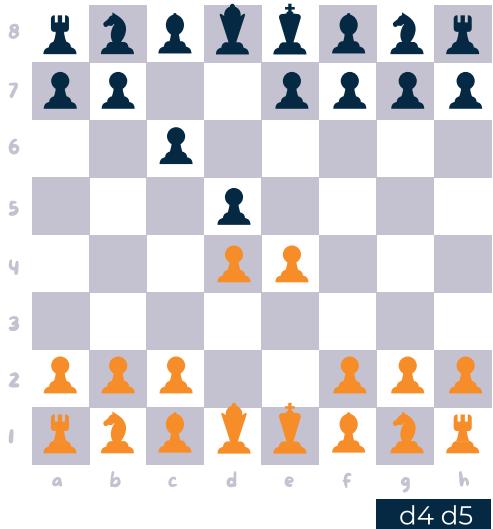




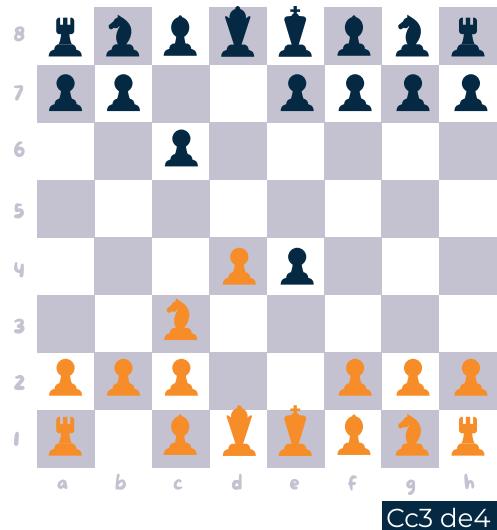


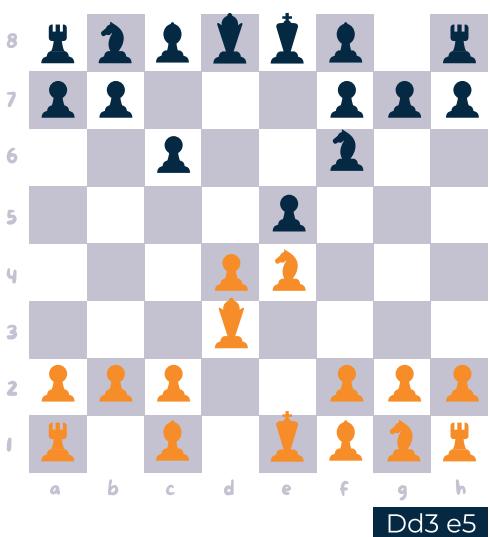
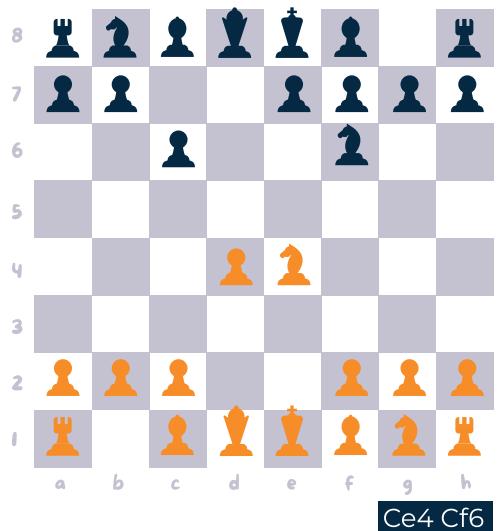
DESPUÉS DE HORAS DE PROFUNDO ESTUDIO,  
VUELVEN AL SALÓN EN BUSCA DEL REY





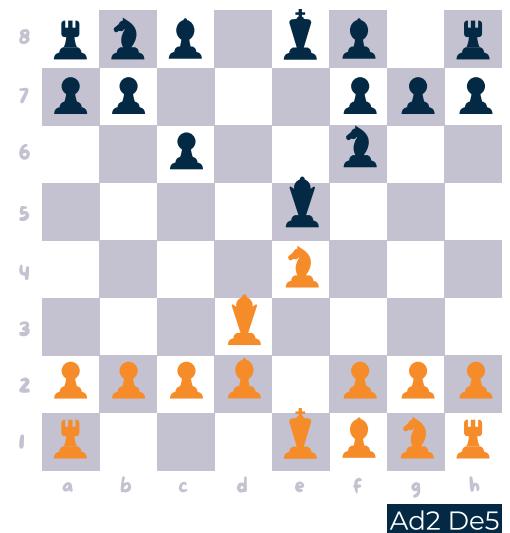
EL REY, POR PRIMERA VEZ NO PODRÍA CUMPLIR SU PROMESA, PERO SESSA DECLARÓ PÚBLICAMENTE QUE OLVIDABA LA PETICIÓN.





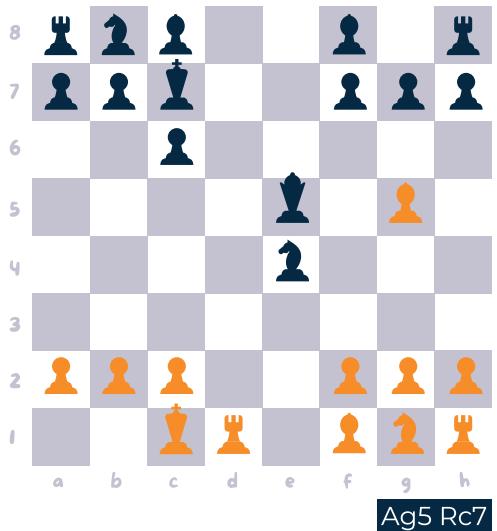


de5 Da5

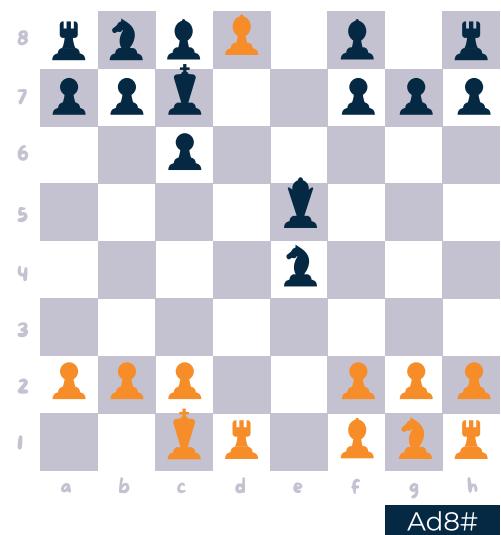


Ad2 De5





Ag5 Rc7

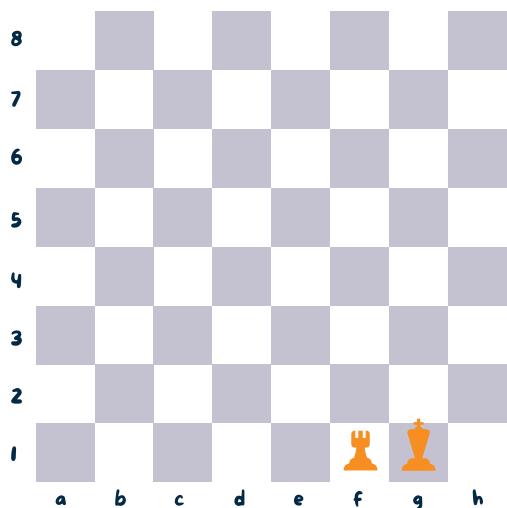
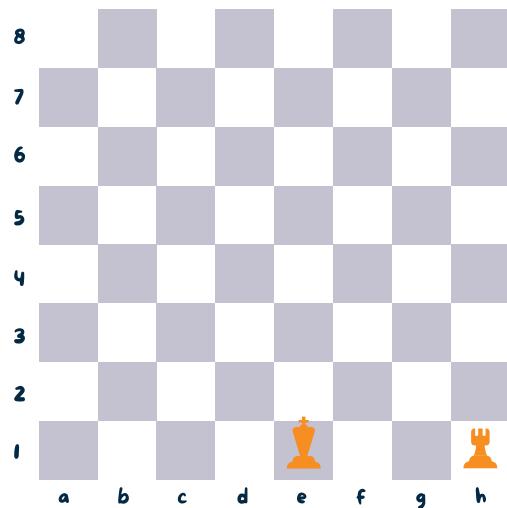


Ad8#



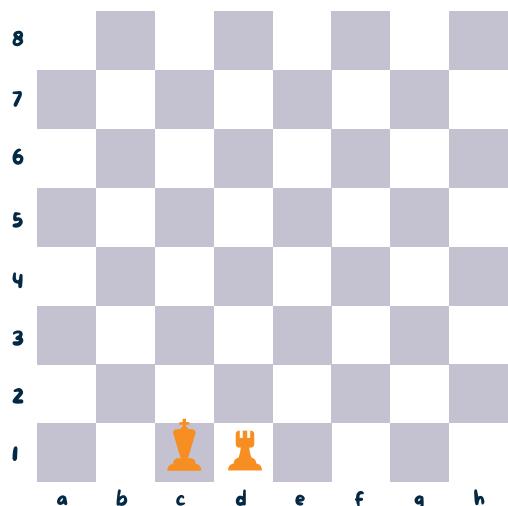
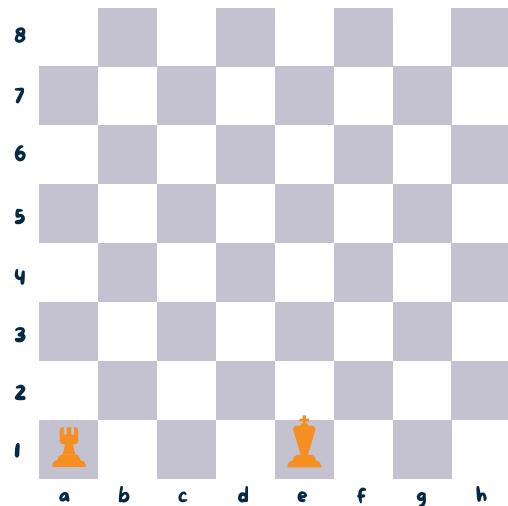
## ENROQUE CORTO

El espacio entre el Rey y la Torre tiene que estar vacío. En una sola jugada, si se desplaza primero el Rey dos casillas a la derecha, de **e1** a **g1**. Posteriormente, se desplaza la Torre al lado a la nueva posición del Rey, a **f1**.



## ENROQUE LARGO

El enroque largo es idéntico. Aquí también el espacio entre el Rey y la Torre tiene que estar vacío. En primer lugar el Rey se mueve dos casillas, de **e1** a **c1**, y después la Torre se pone a su lado en **d1**.

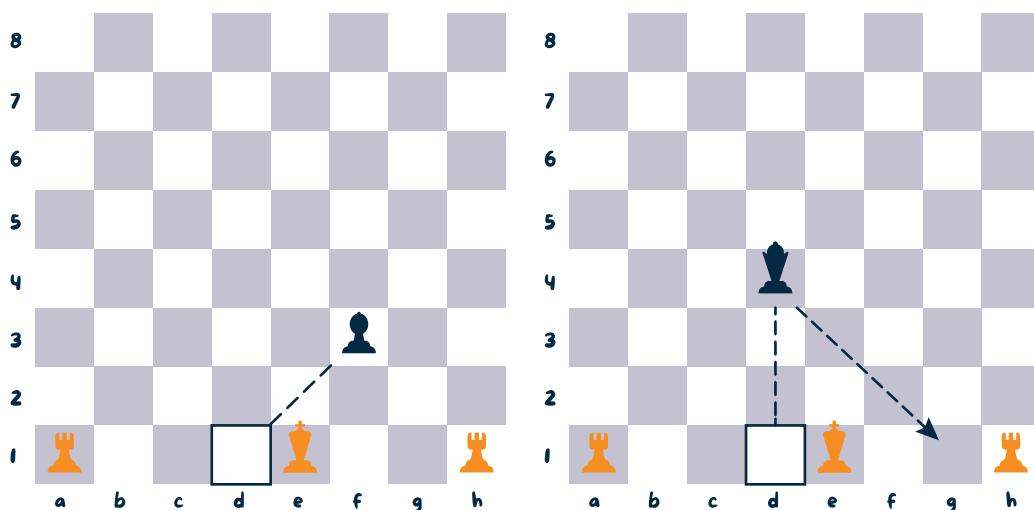
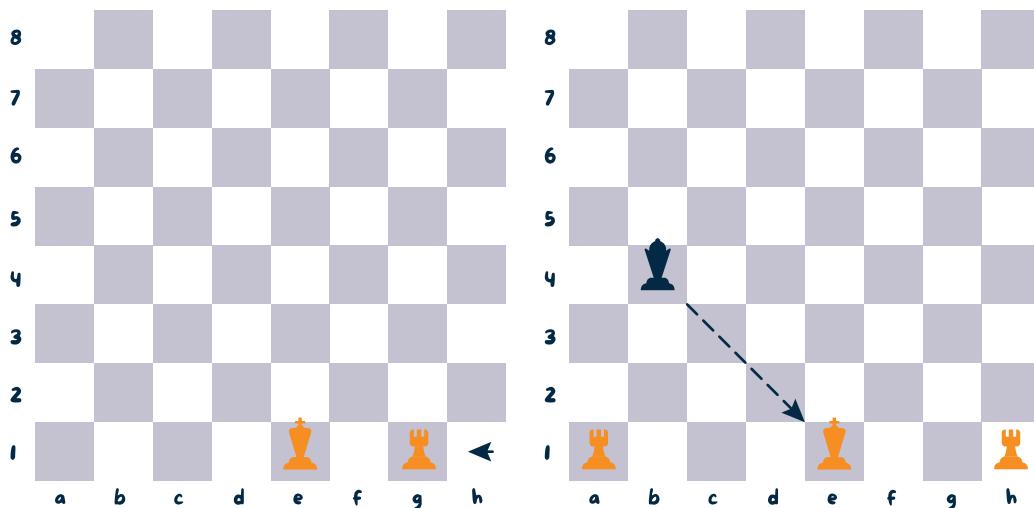


## CONDICIONES DEL ENROQUE

El Rey y la Torre no pueden haber jugado antes.

El Rey no puede estar en jaque.

Las casillas por las que el Rey pasa y en las que se detiene no pueden estar bajo el control enemigo.



## PARTIDA EN TABLAS

Como en el fútbol, existen también resultados de empate. también en el ajedrez a veces no hay vencedores ni vencidos.

Existen varias posibilidades:

- La partida queda en tablas cuando en el tablero sólo quedan los dos Reyes.
- La partida queda en tablas cuando las fuerzas que están en el campo son insuficientes para dar jaque mate, o sea, al final de la partida con Rey y Caballo contra Rey, o también Rey y Alfil contra Rey.
- La partida queda en tablas cuando una misma posición se repite tres veces.
- La partida queda en tablas cuando, de mutuo acuerdo, los contendientes mantienen la situación perfectamente equilibrada.

