



I.E.P.

“SANTA MARÍA DE SURCO”

Prof. José Gálvez 371 – Santiago de Surco

AJEDREZ

Prof. José Infantes Sánchez

Cómo jugar ajedrez para principiantes

El ajedrez es un juego increíblemente divertido que requiere habilidad y estrategia. Existe desde hace siglos como un juego hecho para intelectuales y eruditos; sin embargo, para jugarlo no hace falta tener el nivel de un genio (incluso los niños pueden jugarlo bien). Si sigues los pasos a continuación, al final de esta guía estarás diciendo “¡Jaque mate!”



PEÓN CABALLO ALFIL TORRE DAMA REY.

I.- Entender el juego, el tablero y las piezas

1.- Conoce todas las piezas y sus movimientos. Cada tipo de pieza se mueve de manera distinta. Aquí te mostramos el nombre de cada una de ellas y cómo se mueven (con una o dos excepciones que trataremos más adelante):

-El peón: la pieza más básica del juego (comienzas con 8 de ellos). En su primer movimiento puede avanzar una o dos casillas, luego de eso, avanzan solo una. Los peones solo pueden atacar a otras piezas que se encuentran a una casilla en diagonal de distancia, y no pueden retroceder.

-La torre: se parece a la torre de un castillo. Puede moverse horizontal y verticalmente tantas casillas como sea posible y puede atacar a las piezas en su camino.

-El caballo: es la pieza más complicada del juego. Se mueve en forma de “L”, es decir, dos casillas horizontales y una vertical, o viceversa, en cualquier dirección. El caballo es la única pieza que puede saltar por encima de otras. Solo ataca a las piezas que se encuentran en las casillas dónde aterriza.

-El alfil: solo se mueve en diagonal, pero puede hacerlo por una cantidad ilimitada de casillas hasta que ataque a otra pieza. Tiene la forma de la mitra de un obispo.

-La reina: es la pieza más poderosa (generalmente tiene una corona más femenina). Puede moverse horizontal, vertical o diagonalmente por una cantidad ilimitada de casillas y atacar desde cualquiera de estas direcciones.

-El rey: solo puede moverse una casilla por turno en cualquier dirección y ataca de la misma manera. Es la pieza que no querrás perder de ninguna manera, ya que hacerlo significa la derrota en el juego.

Recuerda los puntos fuertes de cada pieza.

-El rey es invaluable y debe ser protegido.

-La reina es la pieza más versátil y es la más útil para apoyar piezas, y, a menudo utilizada para bifurcación. La reina combina la potencia de un obispo y una torre en una sola pieza. Ella se considera que es la más valiosa, junto al Rey.

-Los caballos son excelentes para los ataques sorpresa. Su movimiento es a menudo olvidado y confuso para los jugadores novatos.

-Los alfiles tienden a ser excelentes en una posición abierta. Sin embargo, muchos jugadores novatos a menudo subestiman los alfiles y no hacen pleno uso de ellos.

-Las torres son fuertes y tienen una larga gama de movimiento. Funcionan mejor en las posiciones abiertas.

-Los peones pueden parecer insignificantes, pero pueden ser geniales para atrapar a un oponente cuando es sacrificado para capturar una pieza más valiosa. Si se juega bien, un peón, incluso puede dar ¡jaque mate al rey!

2.- Comprender qué se entiende por "jaque". Si el rey está en jaque, está bajo el ataque de piezas de su oponente. Cuando tu rey esté en jaque, debes **moverlo** para sacarlo de jaque **en tu siguiente turno**.

Puedes salir de jaque por tres métodos:

-Moviendo tu Rey a una casilla segura. Una casilla **segura** es donde tu rey no estará bajo jaque.

-Capturando la pieza que está causando el jaque.

-Bloqueado una de tus piezas. Esto **no** funciona para peones y caballos.

-Si **no** puedes hacer nada de lo anterior, y tu rey aún está en jaque, entonces el juego habrá terminado y tú habrás perdido.

3.-Entiende el concepto. En ajedrez, tu propósito es capturar al rey de tu oponente y viceversa. Si bien este es el objetivo primario, el segundo es, obviamente, evitar que tu rey sea capturado. Todo esto se lleva a cabo capturando tantas piezas del oponente como sea posible. Cuando alineas una pieza con el rey enemigo, pero este aún tiene posibilidades de escapar al ataque, se llama “jaque”, por el contrario, cuando “no puede” hacerlo, se llama “jaque mate”, lo que significa que has ganado el juego.

El ajedrez es un juego que requiere inteligencia y estrategia. Existen muchos movimientos y reglas que los principiantes no podrán anticipar o entender al principio. ¡Sé paciente! Mientras más juegues, más divertido se vuelve.

4.-Prepara el tablero. Ahora que conoces la función de todas las piezas, puedes colocarlas en el tablero. Alínealo para que cada jugador tenga un cuadrado de color claro en la parte inferior derecha. Aquí te mostramos cómo colocar tus piezas:

-Coloca todos los peones en la segunda línea frente a ti para que tengas un muro de ellos entre tú y tu oponente.

-Coloca las torres en las esquinas de tu lado del tablero.

-Coloca un caballo al lado de cada torre y un alfil al lado de cada caballo.

-Coloca la reina en una de las dos casillas restantes según su color (por ejemplo, si tienes a la reina negra, debes colocarla en la casilla negra; si tienes a la blanca, debes colocarla en la casilla blanca).

-Por último, coloca el rey en la última casilla restante. Verifica que tu oponente tenga la misma disposición de piezas.

5.-Si vas a jugar seriamente, considera aprender el sistema de filas y columnas

Cada casilla del tablero tiene una letra y un número correspondiente. Cuando alguien dice algo como “Caballo a C3”, ese C3 es parte de este sistema; esto hace referencia a algo mucho más fácil. Así es como funciona.

II: COMENZAR A JUGAR

1.- Las blancas se mueven primero. Es así de sencillo. Elige cualquier pieza que te gustaría mover para iniciar el ataque, o apertura. Las blancas realizan el primer movimiento y luego las negras hacen lo propio. La apertura es una de las partes más importantes del juego. No hay forma “correcta” de hacerla, todos tienen su propio estilo y tú encontrarás el tuyo. Sin embargo, existen unas cuantas cosas que hay que tener en cuenta:

-Evita atacar por ahora. En tu apertura solo colocarás tus piezas en sus posiciones más útiles. Querrás posicionarlas en casillas adecuadas y seguras.

-Por lo general, solo haz uno o dos movimientos con tus peones. Luego concéntrate en tus piezas más poderosas (alfiles, caballos, reina y torres). El “desarrollo” (sacar todas tus piezas) no está completo hasta que todas ellas se hayan movido.

-Gran parte de tu apertura depende de tu oponente, tendrás que sentir el juego. Así que observa y trata de anticipar sus movimientos. Este juego se trata más de la premonición que de cualquier otra cosa.

2.- Incorpora a tu juego la regla “captura al paso”. Es decir, si lo prefieres. Muchos principiantes no se preocupan por ello. Sin embargo, si deseas saber cómo hacer este juego un poco más complicado de lo que ya es, aquí te mostramos la forma:

-Como recordarás, tu peón puede avanzar 2 casillas en su primer movimiento. Supongamos que haces precisamente eso, aterrizando junto al peón de tu oponente. En el siguiente movimiento (y solo en el siguiente) tu oponente puede capturar a tu peón “al paso”. Sí, generalmente los peones solo pueden atacar en diagonal, pero por esta única vez, puede hacerlo al paso y aún aterrizar en la misma casilla diagonal.

-De nuevo, esto solo ocurre inmediatamente después de que un peón haya hecho su movimiento inicial de 2 casillas. Si pasa un turno, se pierde la oportunidad.

3.- Túrnense. ¡Y así se desarrolla el juego! Tú y tu oponente se turnan, tratando de capturar al rey del otro y a las demás piezas en el camino. Si puedes dejar a su reina fuera del juego y mantenerlo a la defensiva, te colocarás en una posición ventajosa, aunque existe una infinidad de posibilidades para ganar.

-Podría parecer que los peones solo obstaculizan el camino, pero no intentes sacrificarlos todavía. Si uno de ellos llega al otro lado del tablero, ¡se convierte en una pieza distinta (menos el rey)! Por lo general, la gente opta por una reina, pero puedes convertirlo en la pieza que deseas. Si haces que tu

peón se escabulla hasta el otro lado sin que tu oponente se percate, puedes cambiar completamente el rumbo del juego.

4.- Siempre piensa en una jugada adelante. Si mueves tu caballo allí, ¿qué ocurre? ¿Expone otras piezas para la siguiente jugada de tu oponente? ¿Tienes tiempo para jugar a la ofensiva o necesitas proteger a tu rey (o tal vez a la reina)? ¿Qué ideas parece estar tramando tu oponente? ¿Cuál crees que es el rumbo del juego en los siguientes movimientos?

-Este realmente no es un juego en el que puedas mover tus piezas sin pensar, ellas se afectan entre sí de una manera u otra. Tendrás a un peón obstruyendo el ataque de tu alfil, tu caballo defendiendo a tu rey y la torre de tu oponente a punto de atacar a tu reina si no haces algo al respecto. Así que planea tu siguiente movimiento y uno después de ese, y si puedes, también los de tu oponente.

- Ten un movimiento de respuesta, de ser posible. Puedes colocar tu peón en el camino del alfil enemigo si con eso puedes capturarlo con tu caballo. A veces se deben realizar sacrificios bien planeados.

5.- Aprende a “enrocar”. ¿Recuerdas que dijimos que había unas cuantas excepciones cuando hablábamos del movimiento de las piezas? Bueno, además del movimiento de captura al paso del peón, existe otro llamado enroque. Se produce cuando tu torre y tu rey intercambian posiciones, este movimiento protege al rey y habilita a la torre para que pueda capturar algunas piezas. Es un movimiento muy, muy útil.

Puedes enrocar solo si:

-No se ha movido el rey o la torre que usarás para enrocar.

-El rey no está bajo jaque.

-No hay piezas en medio del rey y la torre.

-Cuando las piezas enemigas no controlan las casillas entre la posición de enrocado final y la posición sin enrocar.

-Mueve tu rey y tu torre de una sola vez (es decir, en un solo movimiento). Si el enroque se realiza en la derecha (el más común de los dos), tu rey se mueve dos casillas a la derecha mientras que tu torre se mueve dos casillas a la izquierda. Si se realiza en la izquierda, tu rey se mueve dos casillas a la izquierda mientras que tu torre se mueve tres a la derecha.

6.- Gana el juego al hacerle un jaque mate a tu oponente. Esto significa que has puesto al rey en jaque pero esta vez no puede escapar. Cuando esto suceda, di con gran euforia “¡jaque mate!”. En este punto tu oponente le da un pequeño golpe a su rey para que caiga en señal de derrota. ¡Bum!

-Se produce tablas cuando básicamente el juego termina en un empate. Ocurre cuando tu rey puede quedar en jaque una y otra vez, pero solo te la pasas yendo de un lado a otro sin poder hacer nada más al respecto.

-Hay algunas otras maneras en que un juego puede terminar en empate.

-Por acuerdo. Si ambos jugadores están de acuerdo en que ya no pueden ganar o llegar a un método para ganar, ellos se ponen de acuerdo para empatar.

-Mediante la repetición. Si la misma **posición** del tablero de ajedrez, se produce en tres puntos diferentes en un juego, el juego es declarado un empate. Por ejemplo, si ambos jugadores solo siguen moviendo sus caballos de ida y vuelta a las mismas casillas, el juego será declarado un empate.

-Por la regla de los 50 movimientos. Si ningún jugador hace un movimiento de peón o captura una pieza para 50 movimientos consecutivos, el juego será declarado como un empate. Esto evita que el jugador juegue sin parar, o cansar al otro jugador hasta sacarlo.

-Por material insuficiente. Si ninguno de los jugadores tiene material suficiente para dar jaque mate al rey, el juego se considera un empate. Por ejemplo, un caballo y un solo rey no puede dar jaque mate al enemigo solitario rey.

-Si se capturan todas las otras piezas, excepto los reyes y están fuera del tablero. Este es un ejemplo de material insuficiente y un rey no puede dar jaque mate o darle jaque al otro rey por sí mismo. El juego termina en empate.

III.- Incorporar una estrategia

1.-Utiliza todas tus piezas. Suena bastante lógico, ¿no? Pero uno de los más grandes errores de novatos es usar únicamente unas cuantas piezas. Cuando eso sucede, el resto solo se queda en el

camino y termina siendo presa fácil de tu oponente. Así que mantén el tablero en movimiento y a tu oponente alerta, y utiliza todo tu ejército.

En tu apertura, coloca unos cuantos peones una o dos casillas delante y luego comienza a mover tus otras piezas. Esto permite que más piezas en la primera fila puedan ingresar fácilmente al campo de juego, dándote más poder ofensivo.

2.-Controla el centro. Dado que muchas piezas pueden moverse en casi cualquier dirección, controlar el centro es mucho más ventajoso que controlar los lados. Si te apoderas de él, tu oponente tendrá muchos menos lugares buenos y seguros donde moverse. Su poder se reducirá tremendamente si solo juega de derecha a izquierda. ¡Así que apodérate del centro lo más pronto posible!

Es por ello que muchas personas comienzan el juego moviendo los peones del medio. ¡Solo asegúrate de no dejar una apertura para que un alfil bien posicionado te haga un jaque mate automático!

3.-No sacrifiques tus piezas innecesariamente. Obvio, ¿no? Si debes sacrificarlas, hazlo en un intercambio. Nunca renuncies a una sin pensarlo, todas son valiosas, lo notes o no. Existe un sistema de puntos, por si te interesa. Mientras más valiosas sean, más puntos valen:

-El peón vale 1	-El caballo vale 3	-El alfil vale 3
-La torre vale 5	-La reina vale 9	-El rey es infinitamente valioso por obvias razones.

4.-Protege a tu rey. Con suerte, es algo obvio a estas alturas. Si no haces nada más (si no te encuentras a la ofensiva), debes proteger a tu rey. Llévalo a la esquina haciendo un enroque, protégelo bien y comienza a derribar las fuerzas de tu oponente con tus piezas disponibles. Querrás hacer que retroceda en lugar de atacarte lo más pronto posible.

El rey no puede hacer mucho por su cuenta; es por ello que casi siempre necesita que una o dos piezas lo protejan. Mantén una pieza pendiente de tu rey en todo momento.

CONSEJOS

Las cuatro casillas centrales son el mejor lugar para posicionar tus piezas porque pueden hacer más movimientos hacia el centro del tablero que cerca de los bordes. Al aumentar la cantidad de movimientos que puedes hacer, también limitas las opciones de tus oponentes.

-Siempre procura tener muchas piezas avanzadas en el centro del tablero. Mientras más peones dejes atrás, mejor defenderás a tu rey.

-Asegúrate de observar detenidamente los movimientos de tu oponente. Ellos determinan los movimientos que debes hacer, no lo que te gustaría realizar en tu mente.

-Ninguna de las pautas de juego están escritas en piedra, no hay manera específica para ganar en el ajedrez.

-No te frustres si pierdes mucho. ¡El ajedrez toma tiempo y muchos maestros han tenido una experiencia de más de 10 años!

-No busques un jaque mate rápido. Hay una buena probabilidad de que tu oponente te va a castigar por tratar de dar jaque mate a él rápidamente.

-Aprende de tus errores. Está obligado a cometer errores como un novato. Incluso grandes maestros cometen errores y pierden partidas.

-Puedes considerarte completamente desarrollado, si tu rey enrocado, tus alfiles y caballos no están en sus casillas de origen y sus torres están conectadas.

-Aprende algunas trampas de ajedrez para que puedas utilizar ataques furtivos y evitar la trampa si alguien más intenta ser astuto.

-A veces, el enroque puede ser un movimiento desastroso que termina en jaque mate. En otras ocasiones el enroque puede darle jaque mate a tu oponente. Juzga la posición y haz tu mejor jugada.

Advertencias

-El ajedrez rápido no es para principiantes. Es difícil, competitivo y extremadamente frustrante para aquellos que son nuevos en el juego.

-Las piezas del ajedrez pueden ser peligrosas para niños pequeños si son ingeridas.

“ENTRAR PARA APRENDER Y SALIR PARA SERVIR”