



NIVEL 1 " PRINCIPIANTE "



INICIACIÓN AL AJEDREZ

NOMBRE DEL ALUMNO:	
FECHA DE INICIO:	FECHA DE TERMINO:

LA ASOCIACION AJEDREZ CON PROPOSITO AC PONE A SU DISPOSICIÓN 6 MANUALES DE ESTUDIO Y ENTRENAMIENTO ESTRUCTURADO QUE COMPRENDEN EL TALLER DE AJEDREZ.

https://www.ajedrezconproposito.com/





Contenido Curso Básico

INICIACIÓN AL AJEDREZ

INTROD	DUCCIÓN	2				
Beneficios del Juego ciencia (Ajedrez)Breve Historia del Juego						
CAPITU	6					
1.1 -	6					
	Ejercicios: El campo de Batalla					
	Ejercicios: BuscaCasillas					
	Ejercicios: Sopa de Letras					
1.2 -	· Las piezas de ajedrez					
	1.2.1 - La Colocación inicial de las piezas					
	Ejercicios: Colorea					
	Ejercicios: Sopa de Piezas					
	Ejercicios: Sopa de Letras					
	Ejercicios: Crucigrama Tablero y Piezas					
	1.2.2 - Los Movimiento de las piezas	30				
	Ejercicios: Relación de Piezas	34				
	Ejercicios: Movimientos					
	1.2.2.1 - La captura de las piezas	39				
	Ejercicios: Captura	44				
	Ejercicios: ComesoloChess Nivel 1	50				
	Ejercicios: Ataque	51				
	Ejercicios: SudokuChes Nivel 1					
	Ejercicios: Ataque y Defensa					
	Ejercicios: LaberintoChess Nivel 1					
	1.2.2.2 - Movimientos Especiales					
	1.2.2.2.1 - Promoción del Peón (Coronación)					
	1.2.2.2.2 - Peón al paso	59				
	1.2.2.2.3 - Enroque	60				
	1.2.3 - El valor Relativo de las piezas					
	Ejercicios: Algebrachess Nivel 1	65				
	Ejercicios: ComesoloChess Nivel 2	69				
	Ejercicios: SudokuChes Nivel 2	70				
	·El jaque y el jaque mate					
	1.3.1 - El Jaque					
	Ejercicios: Los Jaques					
	Ejercicios: El Laberinto de los Jaques					
	1.3.1.1 - El Jaque Doble					
	1.3.1 - El Jaque Mate					
	Ejercicios: 150 Mates en 1 (Nivel 1)					
	Ejercicios: 50 Mates en 1 (Nivel 2)					
	Figrations: 50 Mates en 1 (Nivel 3)	111				





INTRODUCCIÓN

El ajedrez es un juego de ingenio entre dos bandos (claras y obscuras) iguales en fuerza (piezas) y formación, regido por ciertas reglas preestablecidas. Que simula una gran batalla. Y donde el objetivo final es llevar al rey enemigo a una posición especial conocida como **jaque mate** que veremos más adelante, en el que el Rey se encuentra sin escapatoria. En este juego la suerte no tiene cabida, por lo tanto, es fundamental su estudio con aspectos teóricos y prácticos para desarrollar la suficiente habilidad y destreza. El ajedrez es uno de los juegos-deporte más completo para el desarrollo intelectual de los chicos y de las chicas porque, además de estructurar sus mentes, es una forma divertida de aprender a pensar.

Además, que no tiene distinción de género, edad, clase social y no se requiere de ninguna condición física, en conclusión, todo ser humano está condicionado para aprender ajedrez y optimizar su cerebro.

ALGUNOS BENEFICIOS

El ajedrez ayuda no solo al desarrollo de las capacidades cognitivas sino que beneficia socialmente al jugador, dándole madurez de carácter y contribuyendo rotundamente a mejorar su rendimiento escolar y de su vida en general.

El ajedrez exige una gran concentración, por lo que nuestro cerebro se ve sometido a una gran actividad, esa es la base de los beneficios que reporta, es como si obligásemos a nuestro cerebro a hacer ejercicio, por lo que conseguiremos mantenerlo en plena forma. Podemos decir que el ajedrez es la gimnasia de nuestra mente.

¿Por qué aprender ajedrez?

Diversos estudios han demostrado las ventajas de la práctica del ajedrez, tanto en el desarrollo del razonamiento como en aspectos de la personalidad y el carácter. El ajedrez potencia las siguientes habilidades, ordenadas por objetivos:

1. Objetivos de desarrollo intelectual

- Desarrolla la atención y la concentración;
- Potencia la capacidad de razonamiento lógico-matemático de problemas;
- Aumento de la capacidad de cálculo.
- Desarrollo del pensamiento abstracto. El pensamiento abstracto nos permite analizar una realidad que creamos en nuestra mente y en la que podemos realizar los cambios que deseemos a través de nuestro cerebro.
- Desarrolla la creatividad y la imaginación.
- Eleva tu cociente intelectual por que mejoran su capacidad para resolver problemas, mejoran sus habilidades lectoras, de lenguaje, matemáticas y memorísticas, desarrollan un pensamiento creativo y original, aprenden a tomar decisiones más precisas y rápidas bajo presión, aprenden a elegir mejor entre varias opciones, se concentran mejor, etcétera.



2. Objetivos de educación social y deportiva

- Acostumbra a respetar reglamentos y normas de comportamiento;
- · Valora y respeta el silencio como fuente de concentración;
- Incrementa el comportamiento social y enriquece la vida formando amigos.

3. Objetivos de desarrollo personal

- Desarrolla la superación y auto confianza.
- Mejora la capacidad de decisión y gestión del tiempo más efectiva, eligiendo alternativas en un tiempo limitado.
- Todo jugador aprende a planificarse (ya que en sus partidas tendrán que idear distintos planes de juego), algo muy útil en la vida cotidiana.
- Precisión a la hora de realizar tareas.
- Aumenta el control emocional y de la impulsividad, evitando acciones irreflexivas.
- Permite analizar desde otro punto de vista (Empatía), poniéndose en el lugar del rival.
- Deja al descubierto desórdenes del comportamiento que pueden ser corregidos.
- Tener control emocional, sabiendo llevar tanto los éxitos como la frustración.
- Tener sentido de transparencia, siendo honestos e íntegros consigo mismo y con los demás.
- Adaptarse a múltiples e inesperadas situaciones.

4. Objetivos de salud

- Nuevas conexiones neuronales, ya que necesitamos estas nuevas conexiones para que nuestro pensamiento sea más rápido y eficaz. Pero, eso sí, el ajedrez es una de estas situaciones que ayuda a que nuestro cerebro se "conecte" mejor.
- Usar ambos hemisferios cerebrales. el ajedrez es bastante completo a nivel cerebral. Por una parte, necesitamos usar el hemisferio izquierdo para reconocer los objetos (piezas), y por otra, el hemisferio derecho nos ayudará a reconocer los patrones o jugadas a realizar.
- Prevenir el Alzheimer: jugar al ajedrez estimula la función cerebral, disminuyendo así el riesgo de padecer demencia y combatiendo los síntomas de esta, de la misma forma que puede evitar la depresión y la ansiedad. Teniendo en cuenta que estas enfermedades se producen por una alteración o deterioro de nuestra función cerebral, si mantenemos a nuestro preciado órgano ocupado y activo, es normal que consigamos estos beneficios.

5. Ayuda en terapia y rehabilitación:

 El ajedrez también se puede usar en terapia para individuos con autismo o discapacidades varias. Mover las piezas por el tablero puede ayudar como terapia motora, mientras que contribuye a realizar un esfuerzo mental extra y provoca un aumento de la concentración, incluso llegando a relajar a los pacientes, cosa que beneficiaría a los que sufren ansiedad. Es terapéutico en problemas sociales como la drogadicción, la falta de autoestima, ocio improductivo entre otros.

"La misión de la enseñanza del ajedrez no es la erudición de sacar grandes maestros. La educación mediante el ajedrez debe ser la educación de pensar por sí mismo."

Dr. Emmanuel Lasker – Excampeón del mundo





BREVE HISTORIA

Existen muchos mitos sobre el origen, pero la historia más conocida, y la más aceptada por los historiadores, es la que cuenta que proviene de un juego que se practicaba en la India hace más de 5mil años, llamado Chataranga, en el que la pieza principal era el Rajá (o Rey). Allí cuentan que hace muchísimos años reinaba el príncipe **Shiram**, joven altivo y orgulloso, acostumbrado a hacer siempre su voluntad. En su corte vivía **Sissa**, quien si bien tenía pocos años más que el príncipe, era un hombre muy sabio, de carácter dulce y humilde. Era el maestro del príncipe.



Disposición inicial de las piezas del **chaturanga**, precedente del ajedrez actual.

En los manuales siguientes se verán cada vez más a fondo los detalles de la historia.

Un día que **Shiram** estaba de muy mal humor, llamó a **Sissa** y le ordenó que le enseñara un juego que pudiera distraerlo. **Sissa** le pidió un plazo de tiempo, y una vez éste se cumplió, apareció trayendo un juego al que llamó ajedrez, y

enseñó a **Shiram** sus secretos. El juego agradó mucho al príncipe, quien pasó largas horas jugando con su maestro, y allí aprendió que la pieza más importante es el rey, pero necesita de todos sus súbditos para lograr ganar.







Shiram, cuyo carácter iba mejorando gracias al ajedrez, quiso demostrar su agradecimiento a **Sissa** y le ofreció como recompensa, regalarle lo que le pidiera. Entonces, **Sissa** aprovechó la ocasión para enseñarle al príncipe que siempre es necesario pensar antes de hablar, y pidió algo aparentemente sencillo y simple: "Quiero todos los granos de trigo que resulte de colocar un grano en la primera casilla, dos en la segunda, cuatro en la tercera y así siguiendo con el doble de cantidad en cada casilla, hasta llegar a la casilla sesenta y cuatro, es decir, la última casilla del tablero".

Asombrado y sonriente, **Shiram** ordenó al tesorero del reino cumplir el pedido de **Sissa**. Pero cuando echaron cuentas, comprobaron que no alcanzaban todas las cosechas de trigo guardadas en los graneros del reino para entregar a **Sissa** lo que había pedido, ya que la cantidad resultante era 18.446.744.073.709.551.615, (es decir, Dieciocho trillones, cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones, setenta y tres mil setecientos nueve millones, quinientos cincuenta y un mil seiscientos quince granos de trigo).



Si se quisiera guardar esta cantidad en un granero que tuviera diez metros de ancho por cuatro de alto, tendría que tener una longitud de trescientos millones de kilómetros. Si al príncipe se le hubiera ocurrido aceptar el pedido de su maestro con la condición de que este contara los granos que recibía, a su maestro no le hubiera alcanzado toda la vida para poder hacerlo.

Por lo tanto serían necesarias las cosechas mundiales de más de 22 000 años para sumar esa cantidad de trigo.

Entonces **Shiram** llamó a **Sissa** y le dijo que no podía cumplir su promesa y le pidió perdón por su orgullo. **Sissa** anuló su pedido y, agradecido, el rey lo nombró Gran Consejero. Juntos gobernaron un reino feliz durante muchos años.

Entre el siglo XIX y el siglo XX el ajedrez deja de ser un juego eventual para convertirse en un deporte institucionalizado. En 1924 se funda en París, Francia, la Fédération Internationale des Échecs, <u>FIDE</u>, actualmente denominada World Chess Federation que actualmente nos rige a nivel internacional.



CAPITULO I - LAS REGLAS DEL AJEDREZ

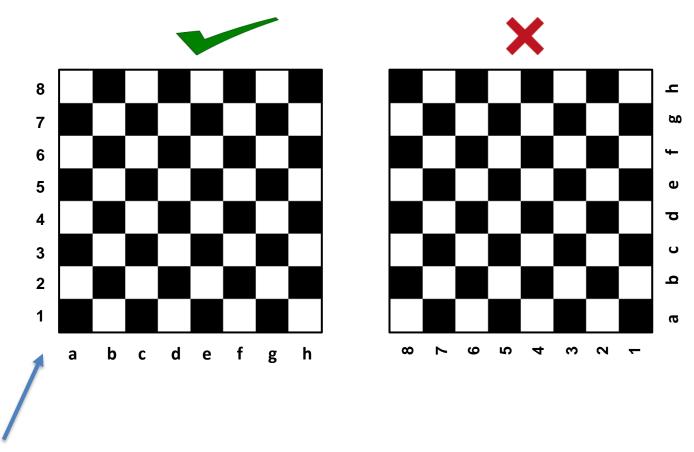
El Tablero o campo de batalla

COLOCACIÓN Y ELEMENTOS

Un **tablero de Ajedrez** es una superficie cuadrada compuesta por **64** cuadros pequeños llamados **casillas** o escaques de color blanco (claro) y negro (obscuro) alternativamente el cual puede ser de cualquier material. Cada lado del tablero tiene, por lo tanto, ocho casillas (8 x 8 = 64).

REGLA DE COLOCACION DEL TABLERO

ES IMPORTANTE SIEMPRE VERIFICAR QUE EL TALERO SE ENCUENTRE COLOCADO DE MANERA CORRECTA Y REVISAR QUE LA CASILLAS INFERIOR DERECHA SEA DE COLOR BLANCA ANTES DE INICIAR UNA PARTIDA.



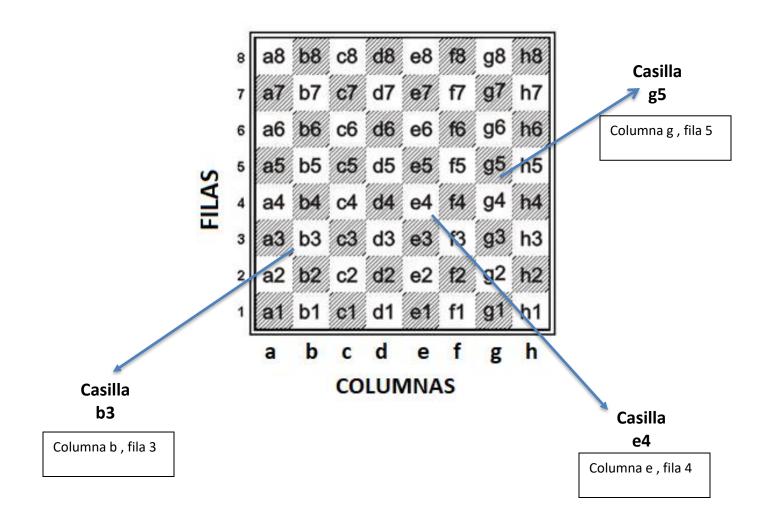
Otra manera de confirmar que el tablero este bien colocado es que si se cuenta con las letras de las columnas y los números de las filas, las letras a b c d e f g h deben estar en frente de cada jugador y los números 1 2 3 4 5 6 7 8 en ambos lados.





Casilla

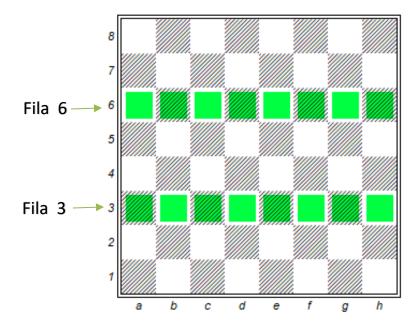
Las casillas son todos los cuadrados que están dentro del tablero ya sean claros u obscuros, alternados. Todas las casillas tienen un nombre (Se nombran primero identificando la letra "minúscula" de la columna donde se encuentran y después el número de fila, así mismo se escriben a1,a2,a3,a4,a5,a6,a7,a8) y este sistema de coordenadas nos sirve para identificarlas y realizar anotaciones de los movimientos de las jugadas "Notación Algebraica" Manual CURSO Intermedio.





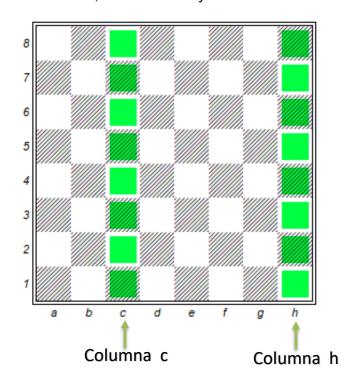
Fila

Las líneas de casillas que van de izquierda a derecha (de lado a lado), se llaman Filas. Existen 8 en el tablero y se nombran con números. Existe la fila 1, la fila 2 y así hasta la fila 8.



Columna

Las líneas de casillas que van de un jugador a otro, se llaman Columnas. Existen 8 en el tablero y se nombran con letras. Existe la columna a, la columna b y así hasta la columna h.







Diagonal

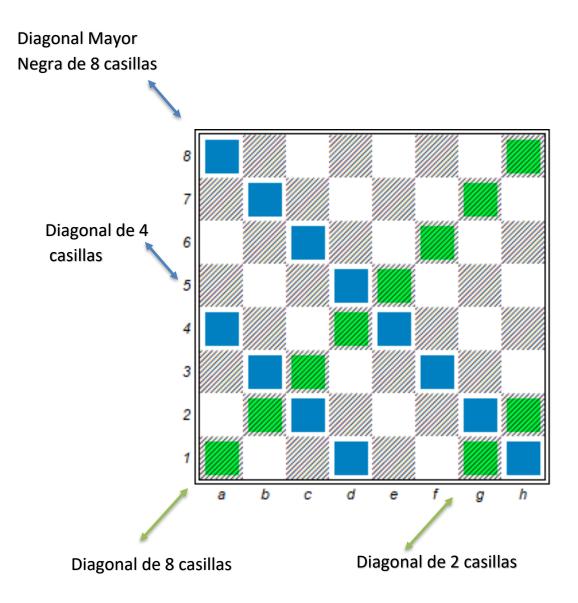
Las líneas de casillas que cruzan oblicuamente el tablero, por ejemplo, de la casilla a1 a la casilla h8, se llaman diagonales.

Existen en total 26 diagonales.

Siempre tienen el mismo color, así que hay diagonales blancas y negras.

No todas las diagonales tienen el mismo tamaño, ya que pueden tener de 2 a 8 casillas. Las diagonales más largas (de a1 a h8 de color negro y a8 a h1 de color blanco) se llaman diagonales mayores o grandes diagonales.

A la diagonal mayor blanca también se la conoce como La Vía Láctea, y a la negra La Vía Pirata.

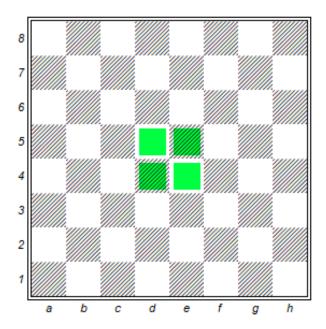






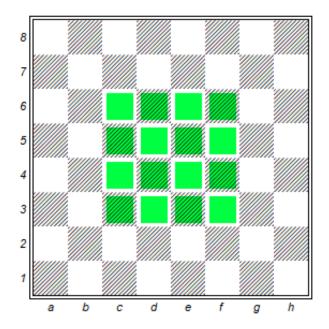
Centro

Son las casillas centrales del tablero. Corresponden a las casillas e4, e5, d4, d5. Son unas casillas muy importantes su dominio es fundamental, como ya veremos, puesto que desde ahí nuestras piezas tienen un poder superior a las colocadas en la banda.



Centro Ampliado

El centro ampliado corresponde a las casillas que hemos llamado centrales y a todas las que rodean a estas. Son 16 casillas en total. Desde estas podemos apoyar las piezas o peones que se encuentren en las casillas centrales.

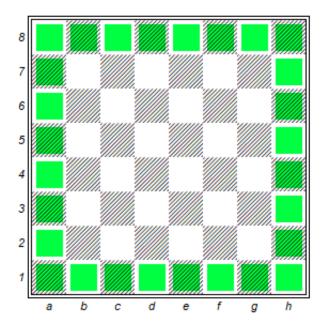






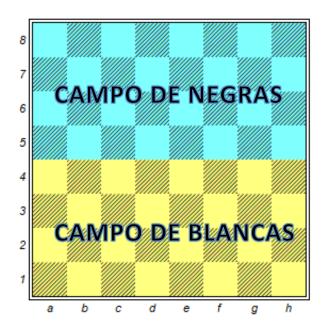
Bandas

Son las 2 filas y 2 columnas que rodean el tablero (orillas). Las piezas desde allí poseen un poder limitado, y ya veremos que no son las mejores para colocarlas, aunque tienen gran ventaja en los finales.



CAMPOS

Son las dos partes del tablero en el que queda dividido éste, si trazamos una línea entre la fila 4 y la fila 5. Llamaremos Campo blanco, al Campo donde se sitúan en un principio las piezas blancas. Y Campo negro, al contrario. En los diagramas el Campo blanco corresponde con la parte baja y el Campo negro a la parte alta del mismo.







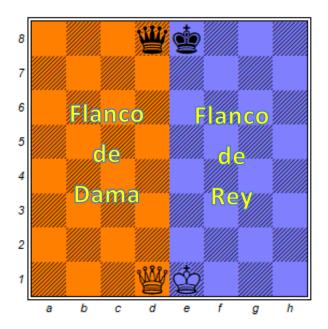
Flancos o Alas

Si dividimos el tablero en dos partes, trazando una línea entre las columnas d y e, que son las dos columnas centrales, dejaremos el tablero dividido en dos partes, llamados flancos o alas, exactamente iguales.

FLANCO DE REY: Es la parte derecha del tablero, o sea las columnas e, f, g y h. De ese lado se encuentran los dos Reyes.

FLANCO DE DAMA: Es la parte izquierda del tablero, o sea las columnas a, b, c y d. De ese lado se encuentran las dos Damas.

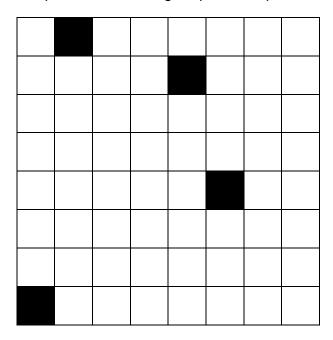
Los flancos nos sirven para conocer en qué lado del tablero podemos tener alguna ventaja o desventaja.





EJERCICIOS "EL CAMPO DE BATALLA"

1.- Rellena con lápiz las casillas que deben ser negras para completar el tablero de Ajedrez.



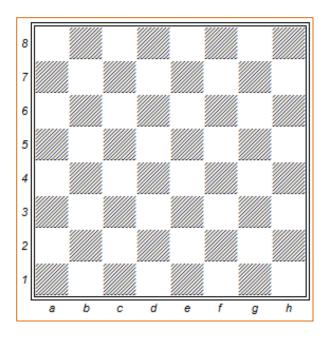
2.- Escribe dentro de cada casilla faltante el nombre que le corresponde según la columna y fila donde se encuentran.

		ı	ı					1
8	a8						g8	
7			c7					h7
6		b6					g6	
5	а5				e5			
4								h4
3		b3		d3				
2			c2			f2		
1	a1			d1				h1
	а	b	С	d	е	f	g	h

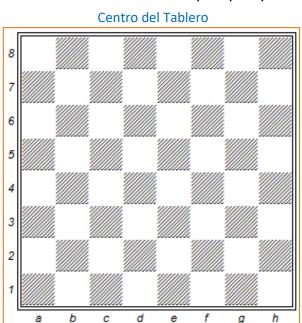




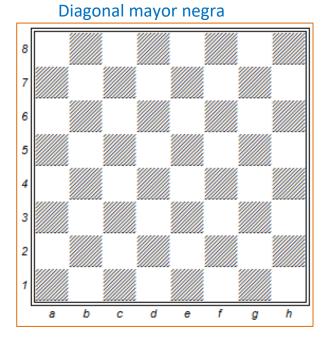
Marca la casilla e4



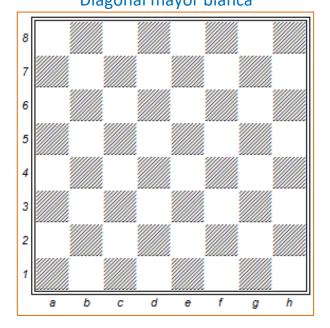
Marca las casillas d4, d5, e4, e5



Marca **a1**, **b2**, **c3**, **d4**, **e5**, **f6**, **g7**, **h8**



Marca **a8**, **b7**, **c6**, **d5**, **e4**, **f3**, **g2**, **h1**Diagonal mayor blanca



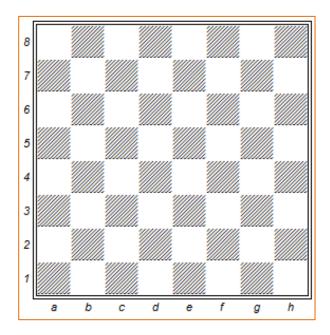


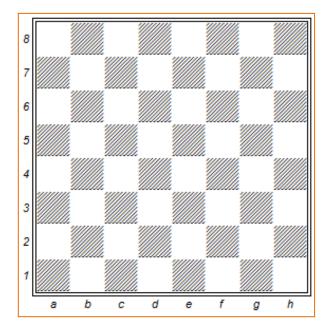


BuscaCasillas

Marca **a3**, **b3**, **c3**, **d3**, **e3**, **f3**, **g3**, **h3**Fila 3

Marca **f1**, **f2**, **f3**, **f4**, **f5**, **f6**, **f7**, **f8**Columna f



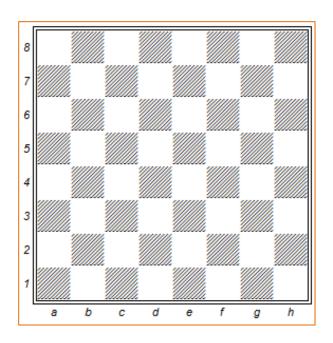


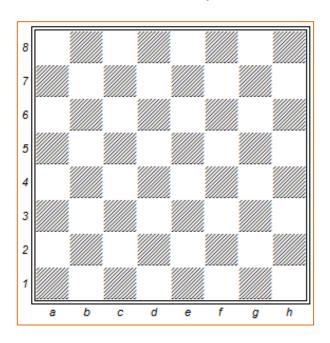
Marca a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8, b8, c8, d8 e8, f8, g8, h8, h7, h6, h5, h4, h3, h2, h1, g1, f1, e1, d1, c1, b1

Bandas

Marca c3, c4, c5, c6, d6, e6, f6, f5, f4, f3, e3, d3, d4, d5, e5, e4,











ELEMENTOS DEL TABLERO

F	٧	Н	С	Ζ	Κ	L	1	D	1	Μ	В	S	Υ	R	F	Р
D		Α	G	0	Ν	Α	L	С	U	Ζ	Μ		Н	Α	L	Е
E	U	0	Μ		Т	Α	R	В	Ν	Κ	8	Q	W	0	Α	Ζ
В	S	С	U	Ρ	W	Z	U	٧	0	Υ	Κ	S	F	Q	Ν	Е
С	Α	Q	U	U	L	U	٧	Ε	R	G	Ι	Z	Ι	Ε	С	U
Α	Ε	Ν	U	Υ	Ε		Ν	С	U	J		0	Р	0	0	Н
0	Υ	Ν	D		I	U	Α	J	0	M	I	Н	С	U	S	8
V	F	Τ	Т	Α	Ν	Q	S	D	Α	L	Н	Υ	F	Α	С	U
E	G	0	L	R	S	Α	S	0	0	Ρ	U	Н	W		٧	I
Q	0	6	W	Н	Ο	D	S	U	Ρ	0	Q	M	W	0	В	0
	Ο	4	U	Ν	S	M	Η	Υ	Υ	Ε	Υ	С	Ν	Ν	Q	D
N	Ε	Τ	Α	В	L	Ε	R	0	0	Α	Т	٧	F	Α	R	M
Α	F	Χ	D	F	I	Υ	M	2	6	٧	J	Ε	Ρ	R	Α	W
0	L	Υ	Χ		W	Q	С	Α	S		L	L	Α	U	Ε	S
Υ	Τ	U	W	L	S	В	J	F	D	L	Н	K	Υ	С	Υ	U
R	M	0	L	Α	Ε	В	0	0	С	Υ	V	Υ	I	0	Υ	Р
С	Α	M	Р	0	S	Р	I	0	M	Н	W	G	F	D	В	В

8	ESQUINAS	CENTRO
COLUMNA	TABLERO	26
8	FILA	64
FLANCOS	AMPLIADO	CAMPOS
DIAGONAL	BANDAS	CASILLA

Nota: Identifica a que se refiere cada una de las palabras y números de la sopa de letras.





LAS PIEZAS DE AJEDREZ

. Las actuales normas de la FIDE, Standards of Chess Equipment for FIDE Tournaments, aprobadas en 1975, mantienen la recomendación en el sentido de que se usen piezas modelo Staunton en las competencias internacionales. Diseñado en 1849 por Nathaniel Cook, y llamado así en nombre del campeón inglés del siglo XIX Howard Staunton.

Las piezas pueden ser de diferentes materiales y colores mientras cada bando tenga un color diferente para lo cual no interviene en su funcionalidad.

Existen 6 tipos de piezas diferentes en el Ajedrez que también son llamadas trebejos que tienen diferentes formas y nombres las cuales son:





El <u>peón</u> simboliza un soldado de infantería: el mote significa "(soldado) que va a pie". Es la pieza de menos valor y es una figura que representa una persona estilizada, de estatura pequeña.

El <u>caballo</u> simboliza el arma de caballería y la pieza es una figura que representa el cuello y la cabeza de un caballo.

El <u>alfil</u> simboliza un oficial del ejército o un funcionario medio, por eso en algunas lenguas se llama «*el obispo*». Originariamente era un elefante; de hecho, el nombre castellano proviene del árabe "*al fil*", «*el elefante*» (marfil significa hueso de elefante). El trebejo es una figura que representa una persona estilizada, de estatura media, normalmente con <u>mitra</u>.



La <u>torre</u> simboliza una fortificación. Antiguamente se denominaba como «roque» (palabra de la que proceden <u>enroque</u>, y que proviene del <u>árabe</u> «roc» Roca material de construcción que se utilizada en la <u>Edad Media</u>). El trebejo es una figura que representa una torre almenada.



La <u>dama</u> simboliza el primer ministro o un alto funcionario, por eso se llama el «emir» en el mundo árabe, convertido en Europa en la mujer del rey. El trebejo es una figura que representa una persona estilizada, de estatura grande, normalmente con diadema con puntas. Antiguamente recibía el nombre de «alferza».

El <u>rev</u> simboliza la cabeza del ejército por lo tanto la pieza más importante del juego. La pieza es una figura que representa una persona estilizada, es el más alto del juego, normalmente con turbante o corona que culmina en una cruz.

Cada jugador inicia con 16 piezas

Campo de las Blancas

Campo de las Negras

8 Peones



2 Caballos



2 Alfiles



2 Torres



1 Dama

O Reina



1 Rey









LA COLOCACIÓN INICIAL DE LAS PIEZAS

Cada jugador inicia en iguales condiciones de piezas a su cargo ya sean de color claro (blancas) u obscuro (negras) y se colocan inicialmente de forma que utilizando los elementos del tablero se describan de la siguiente forma simétricamente.

Comprobar que el tablero este correctamente colocado. (Casilla blanca en esquina derecha)

Esta distribución aplica para los dos campos (Piezas blancas y negras).

Fila 1 para las Blancas y fila 8 para las negras.



Las 2 torres se colocan en las esquinas o extremos de la primera fila. Una en la columna a y la otra en la columna h. (Como en un castillo las torres se encuentran en las esquinas).



Los 2 caballos se colocan sobre la primera fila, uno en la columna b y el otro en la columna g. (Al lado de las torres). (Las cabellerizas se encuentran junto a las torres).



Los 2 alfiles se colocan sobre la primera fila, Uno de ellos en la columna c y el otro en la columna f. (Al lado de los caballos). (Los Alfiles como altos generales en la guerra siempre estaban al lado de los Reyes).



La Reina tiene una regla única de colocación y es que siempre debe estar en el color de la casilla (de las 2 que quedan en la primera fila) que sea de su mismo color. Si la Reyna es blanca se colocara en la casilla blanca y si la Reyna es negra se colocará en la casilla negra. (Al lado del rey).



El rey se coloca en la casilla única libre de la primera fila entre el alfil y la Reyna columna e.

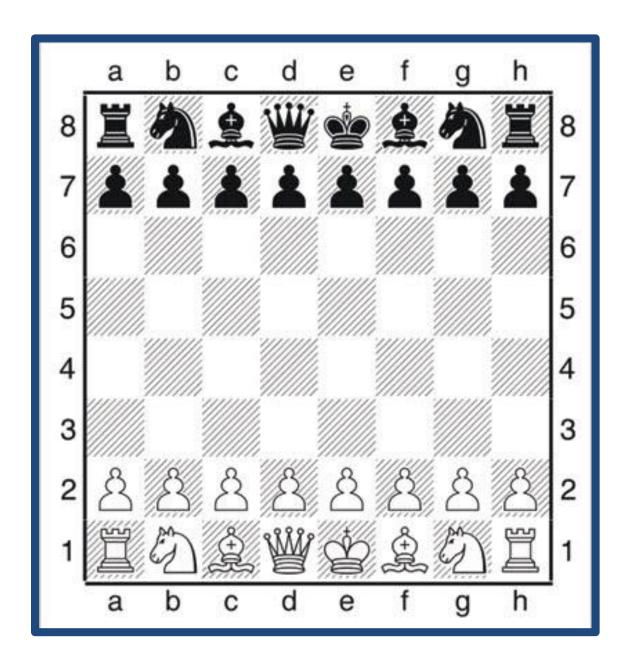


Los 8 peones se colocan en cada una de las 8 casillas de la segunda fila. Fila 2 para las blancas y fila 7 para las negras. Un peón en la columna **a** otro en la **b**, otro en la **c** y así hasta la columna **h**.





COLOCACIÓN GRAFICA INICIAL DE LAS PIEZAS SOBRE EL TABLERO



Es importante indicar que, si el tablero de Ajedrez cuenta con los números de las filas y las letras de las columnas, entonces la correcta colocación es que las Blancas se coloquen en la fila que tenga las letras en forma algebraica de izquierda a derecha - a b c d e f g h - (como se muestra en la imagen).





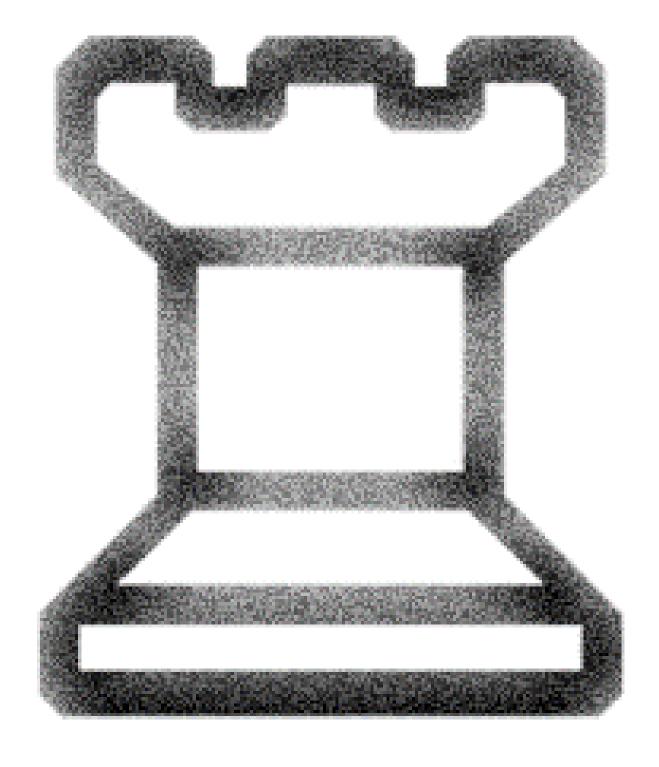








LA TORRE







Colorea

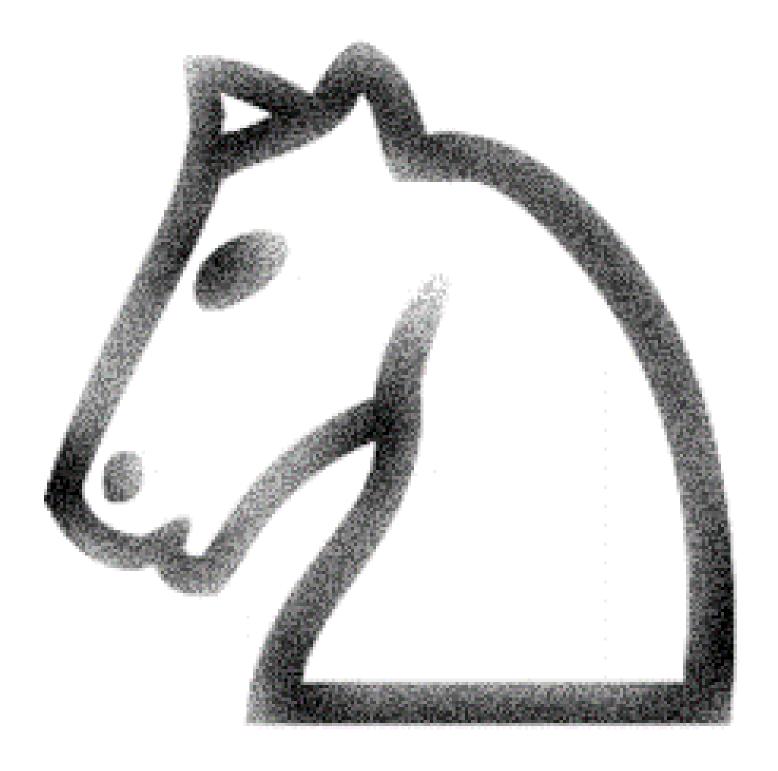
ALFIL





Colorea

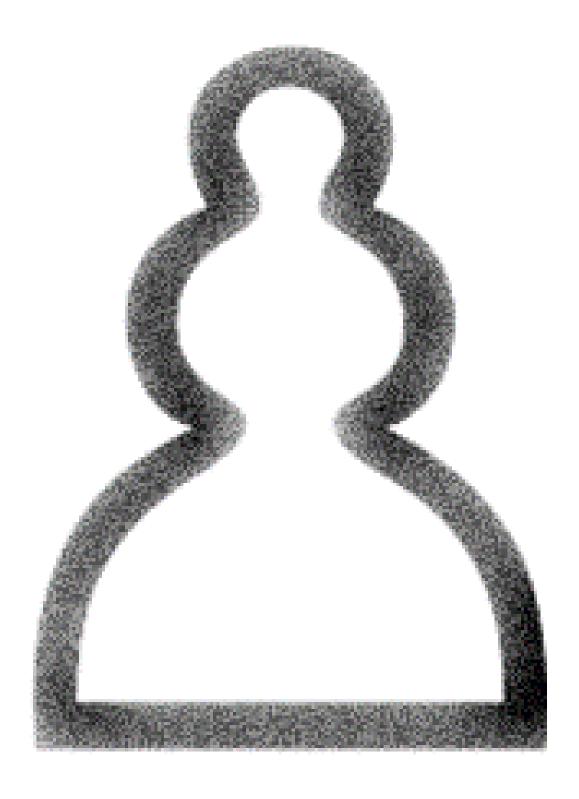
CABALLO







PEÓN

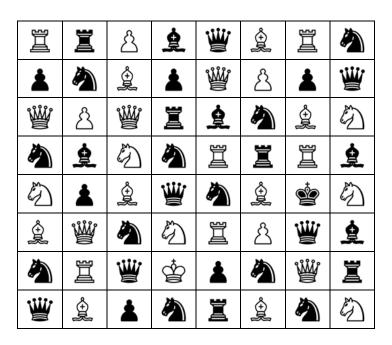






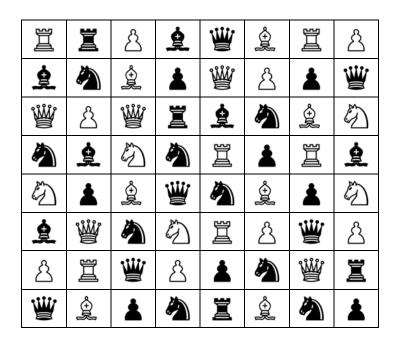
Ejercicio: Sopa de piezas (nivel 1). En las siguientes imágenes encuentra las piezas que se te indican y circúlalas con un color.

1.- Encuentra y encierra con color al Rey Blanco 🗳 y al rey Negro 🥞



2.- Encuentra y encierra con colores distintos

los ocho peones blancos $\stackrel{\triangle}{\triangle}$ y los ocho peones negros $\stackrel{\blacktriangle}{\blacktriangle}$.





27

AJEDREZ PEDAGÓGICO

AJERCITO DE PIEZAS

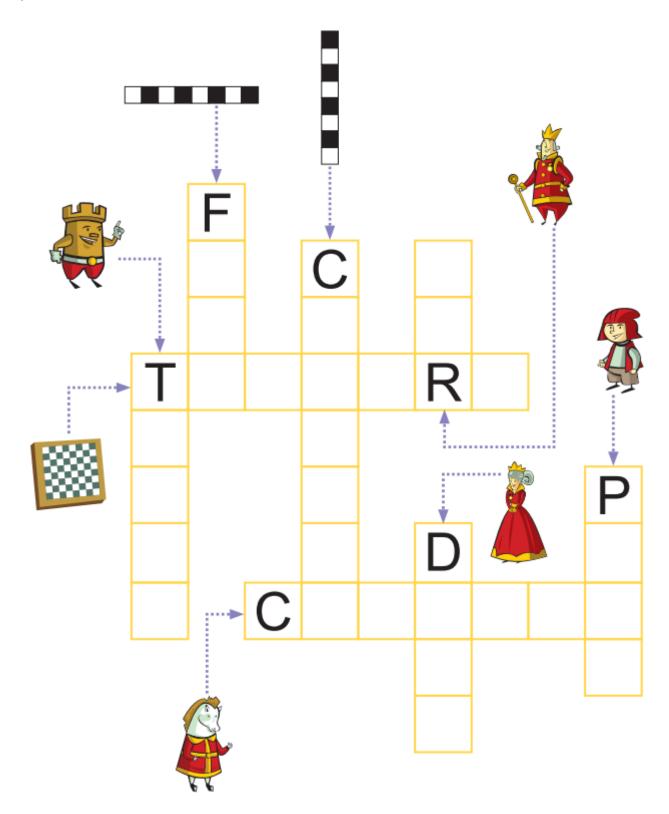
Е	J	Υ	Α	Α	U	٧	Ε	U	D	0	С	Χ	Р	Υ	Ι	W
С	Т	Ε	Α	D	L	M	Ι		С	Α	Κ	S	Ε	Ρ	Ε	Κ
S	Ζ	Υ	Ε		Υ	F	Α	L	F	Ε	L	М	0	Κ	J	M
M	Υ	R	Ε	Α	R	Ν	Ι	Ρ	F	В	R	F	Ν	Τ	Χ	Н
U	W	Ν	Ε	J	Υ	Υ	S	L	W	R	L	В		Α	Χ	Т
Т	Ε	R	Т	Υ	Ζ	0	Ρ	Ε	0	Ν	Н	С	Ρ	L	U	D
N	С	Ε	Α	0	Ι		W	Ρ	J	Q		Ε	Н	Ε	Е	Α
С	R	Α	Υ		R	M	Ν	Ε	Ε	Υ	В	С	0	Ε	0	Υ
M	Α	Κ	В	Υ	D	R	Κ	0	G	0	Ε	Υ	S	S	Ε	Ν
Q	W	В	F	Α	D	Α	Ε	Ν	Χ	D	Ν	F	Τ	F	Ν	Υ
J	Ε	G	Α	Ρ	L	G	Μ	Υ	R	F			0	Α	F	Е
Z	W	S	U	L	Ε	L	Q	Α	С	Ρ	Ν	Ι	R	Κ	Ρ	J
Α	Ι	Ε	О	J	L	0	Ο	Н	G	Α	Υ	Ρ	R	G	Ν	Е
L	Α	S	G	Υ	W	0	Ν		S	Ρ	L	Ε	Ε	M	0	Α
Р	V	F	U	٧	D	R	D	L	U	Κ		0	Ε	Κ	W	0
M	Χ	Ε	Р	Ε	0	Ν	G	Μ	Υ	Z	Α	Ν	D	Ρ	Ε	G
Α	G	Υ	Е	S	N	Α	Z	M	G	I	Ν	I	Χ	K	٧	Н

CABALLO	PEON	PEON	DAMA
PEON	ALFIL	PEON	
TORRE	PEON	TORRE	
PEON	REY	PEON	
PEON	ALFIL	CABALLO	





Ejercicio: Crucigrama. - Completa el crucigrama con ayuda de las imágenes que esta al inicio de cada palabra.







EL MOVIMIENTO DE LAS PIEZAS

El ajedrez como ya vimos tiene seis tipos de piezas: el peón, la torre, el caballo, el alfil, la reina y el rey. Cada pieza tiene su propia y exclusiva manera de moverse. Hay algunas similitudes entre los movimientos de las distintas piezas. Todas las piezas, excepto el caballo, se mueven en línea recta, de manera horizontal, vertical o diagonal.

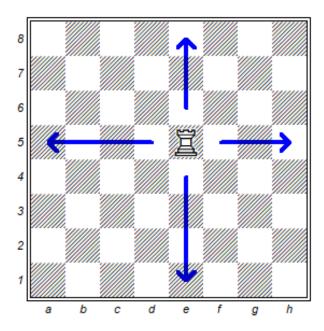
Cada uno de los 6 tipos de piezas se mueve de forma diferente. Ahora veremos los movimientos de las piezas de forma individual y en solitarias dentro del tablero para posteriormente estudiar su forma de captura y sus restricciones en general.

En este momento la única restricción y regla de juego es que siempre juegan dentro del tablero, jamás las piezas salen a menos que sean capturadas.



La torre puede moverse en cualquier dirección en línea recta tan lejos como quiera, pero sólo en horizontal (filas) y en vertical (columnas). Las torres son piezas especialmente poderosas cuando se protegen entre ellas y trabajan juntas.

Esta es la única pieza que, independientemente de la casilla en la que se encuentre, siempre puede ir a 14 casillas.



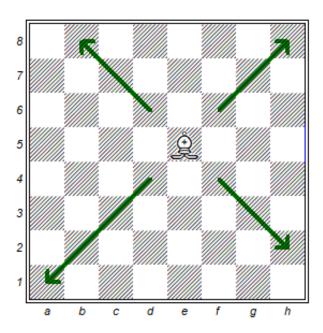




El Alfil

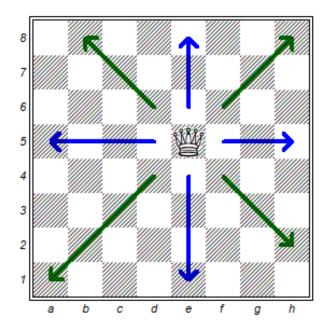


El alfil puede moverse todas las casillas que quiera en **línea recta**, pero sólo en **diagonal** dentro del tablero. Cada alfil comienza en una casilla de distinto color (blanco o negro) y debe siempre permanecer en ese mismo color. Los alfiles se coordinan bien juntos porque pueden cubrir sus debilidades y pueden dominar hasta 13 casillas al mismo tiempo cada uno.



La Dama o Reina

La reina es la pieza más poderosa en movimientos. Puede moverse en cualquier dirección recta (en horizontal, vertical o diagonal). Ya que combina los movimientos de la Torre y el Alfil.

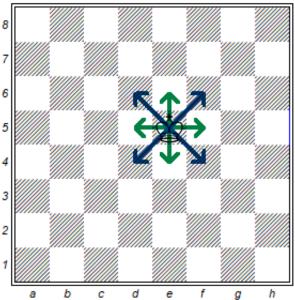






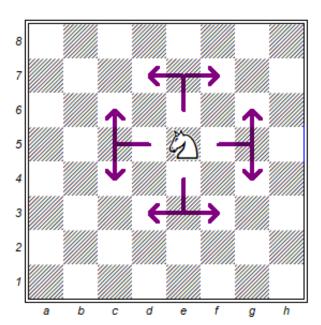


Es la pieza más importante del juego, puede ir a cualquier casilla que tenga alrededor en vertical, horizontal y diagonal. Pero de una casilla en una (es un señor muy viejo y es muy lento). En el centro del tablero el rey dispone de ocho casillas mientras que en las bandas cinco y en la esquina sólo puede mover a tres.





Los caballos se mueven de manera muy distinta de las otras piezas (avanza dos casillas en una dirección y luego una más en un ángulo de 90 grados, de forma similar a una "L". Los caballos también son las únicas piezas que pueden moverse saltando sobre otras piezas. El caballo ubicado dentro del centro ampliado es superior al de la esquina porque puede moverse a 8 casillas, cuando se sitúa en una banda solo podrá moverse a 4 casillas y en la esquina solo 2, además de que puede trasladarse más rápidamente a cualquier parte del tablero.

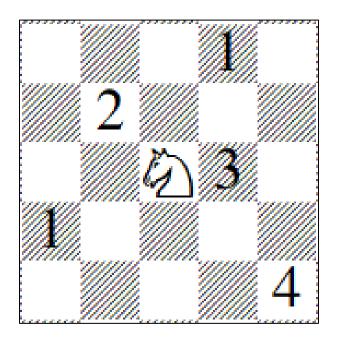


Nota: Los Caballos son las únicas piezas que pueden moverse al iniciar una partida, antes que los Peones.

Es recomendable mover los caballos siempre dentro del Centro Ampliado y evitar a toda costa ponerlos en las bandas (orillas) y en las esquinas, a menos que sea muy necesario.



Ejercicio. - En el siguiente diagrama escribe los números de movimientos necesarios para llegar a cada casilla cercana al caballo.



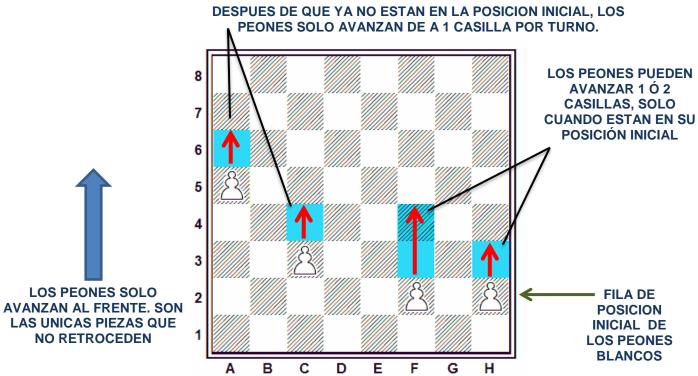
Nota:
Al mover el caballo
nótese que este siempre
llega a una casilla de
diferente color de la que
estaba.





El peón puede avanzar **una** o **dos** casillas en dirección vertical (columnas) en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla.

A diferencia del resto de piezas <u>no puede ir hacia atrás</u>, y sus movimientos de avance y de captura son diferentes, pero esto tiene su recompensa como veremos mas adelante.







Ejercicio: Relación de Piezas. - Relaciona con flechas a que propiedad corresponde cada pieza.



Es la pieza más poderosa en el juego.



Es la pieza más Valiosa en el juego.



Su movimiento es en forma de cruz

(+).



Es la pieza más numerosa en el

ejército.



Es el único que puede saltar a otras

piezas.

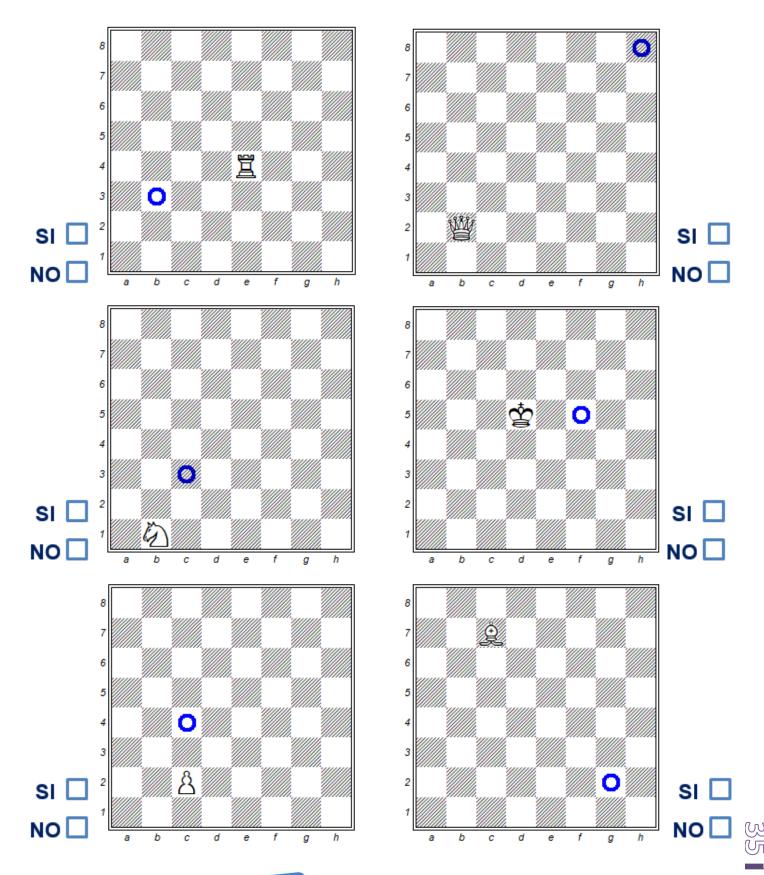


Se conoce también como Obispo.

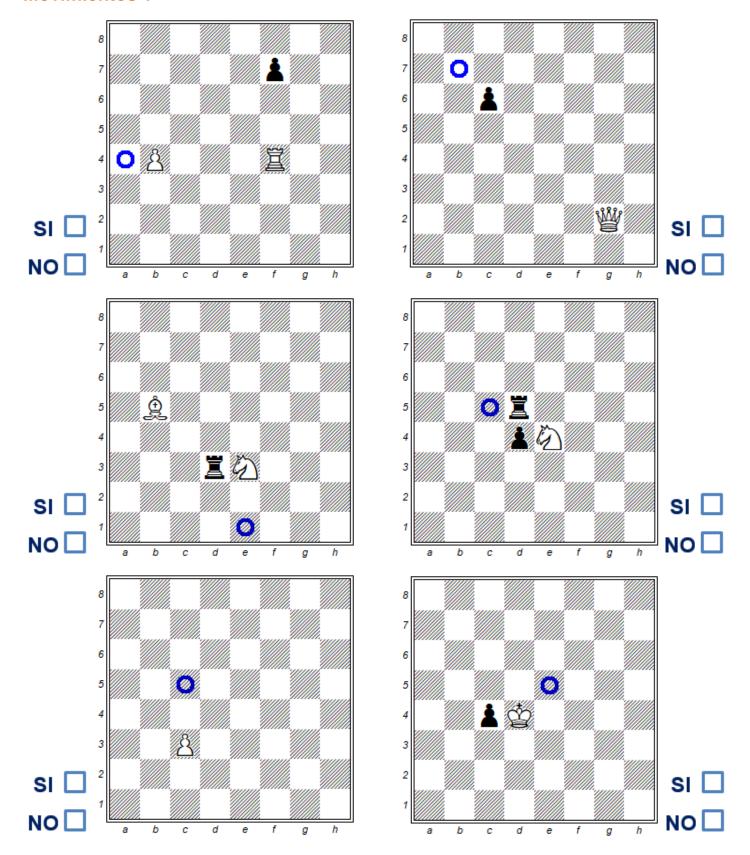




Ejercicio: Movimientos 1. - Marca con una **X** en el cuadro de al lado de cada diagrama si la pieza blanca en un movimiento puede mover o no a la casilla con el circulo azul.



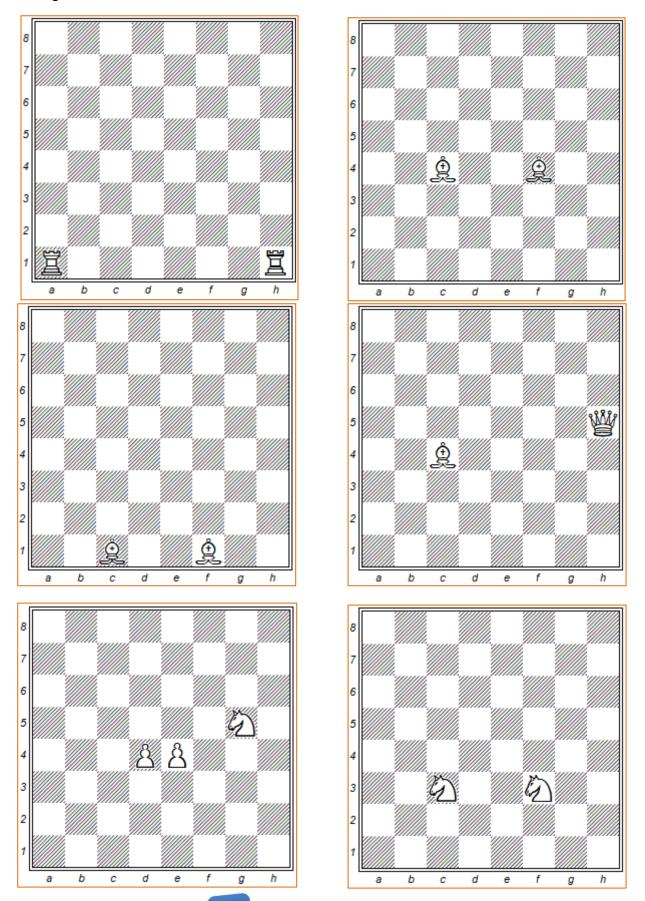
Movimientos 1



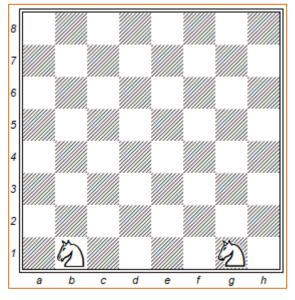


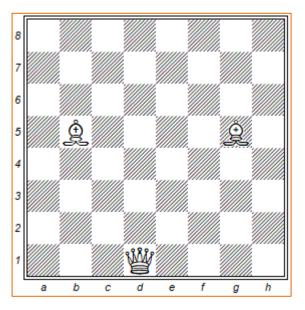


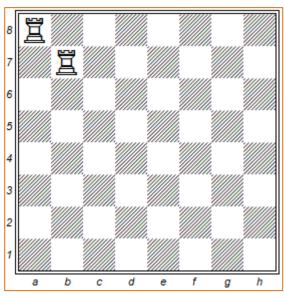
Ejercicio: Movimientos 2. - Marca con una ${\bf X}$ todas las casillas donde puedan llegar las piezas desde su lugar.

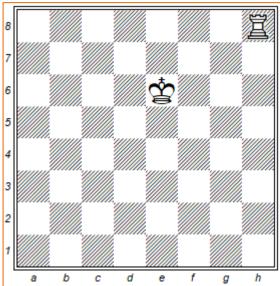


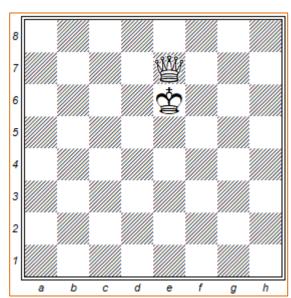
Movimientos 2

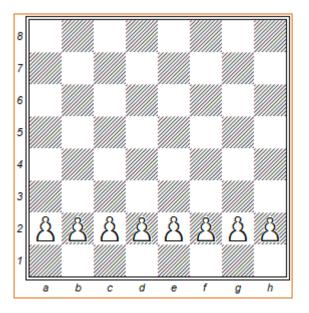












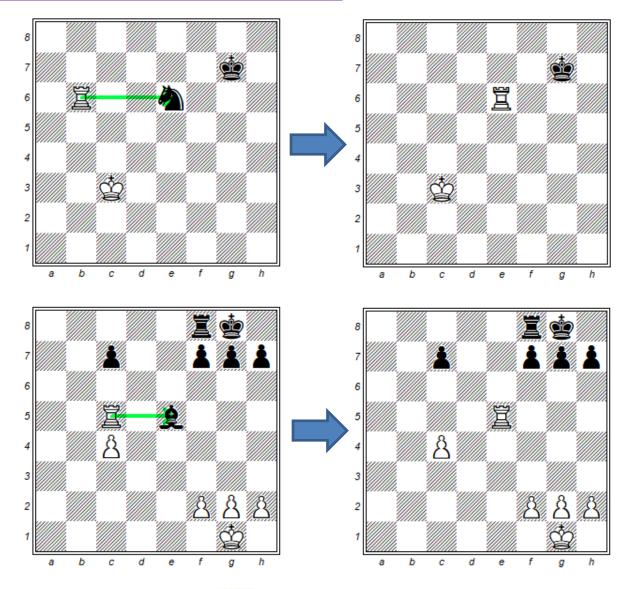


LA CAPTURA DE LAS PIEZAS

En la captura de las piezas existen limitaciones como:

- Ninguna pieza puede moverse a una casilla que está ocupada por otra de su mismo bando.
- Si en su movimiento una pieza se encuentra con otra de su mismo bando no podrá seguir adelante, a excepción del caballo ya que este es la <u>única pieza que puede saltar piezas</u> propias y enemigas.
- Si en su movimiento una pieza de nuestro bando se encuentra con una pieza enemiga igual no puede seguir adelante, pero si puede capturarla, situándose en la casilla que la pieza enemiga ocupaba (CAPTURANDOLA) y eliminándola del tablero.

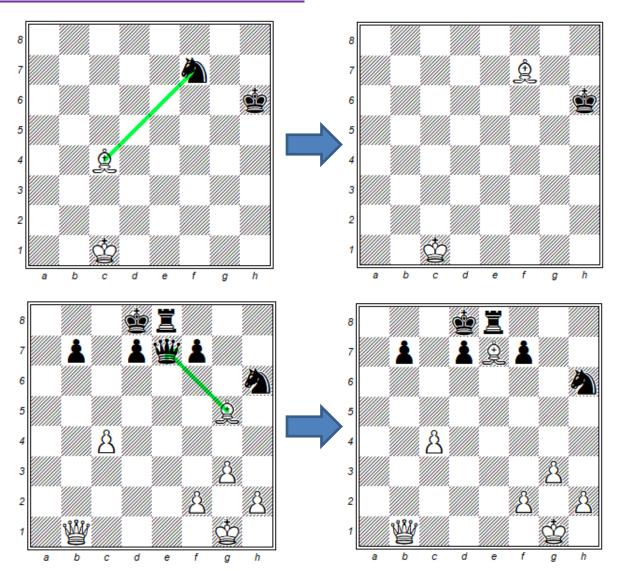
MOVIMIENTO Y CAPTURA DE LA TORRE



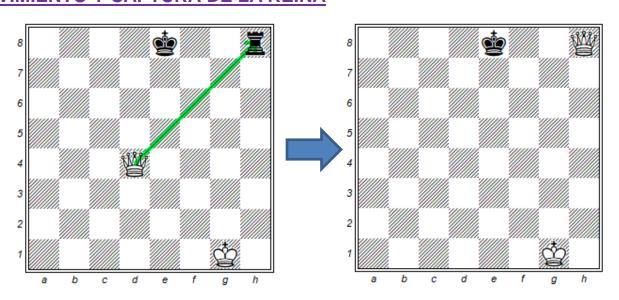




MOVIMIENTO Y CAPTURA DEL ALFIL

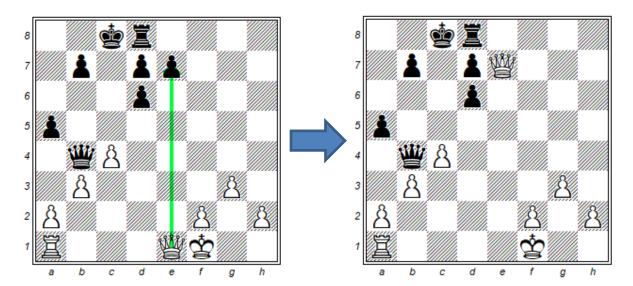


MOVIMIENTO Y CAPTURA DE LA REINA



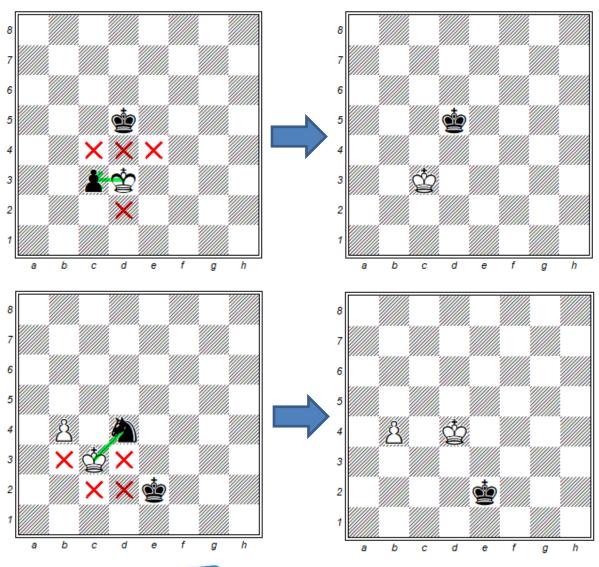






MOVIMIENTO Y CAPTURA DEL REY

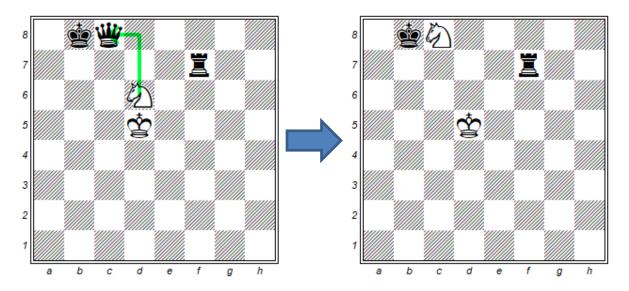
Nota: No esta permitido que el Rey si situe en casillas que esten amensazadas por el rival, Por eso Los Reyes jamas se acercan el uno al otro, siempre tienen una casilla de por medio.





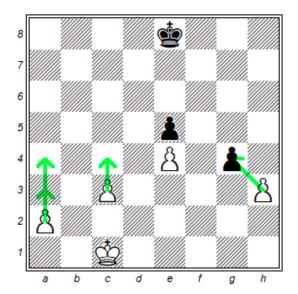


MOVIMIENTO Y CAPTURA DEL CABALLO



MOVIMIENTO Y CAPTURA DE LOS PEONES

Los peones son las únicas piezas que mueven y capturan diferente ya que como vimos anteriormente solo mueven al frente, pero para capturar lo hacen en diagonal adelante ya sea derecha o izquierda solo a una casilla de distancia por lo tanto no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve. (Siempre avanzan en vertical, pero capturan en diagonal).



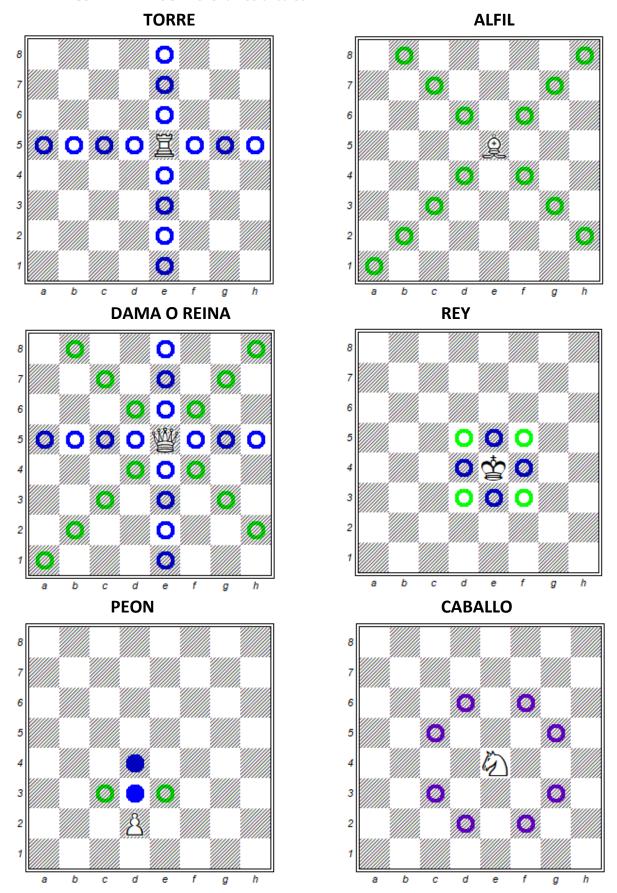
Veamos los peones blancos de izquierda a derecha:

- El primer peón tiene la posibilidad de avanzar 1 o 2 casillas.
- El segundo peón solo puede avanzar una casilla.
- El tercer peón no puede avanzar ya que tiene una pieza en frente (peón bloqueado).
- El cuarto y último peón tiene opciones, la primera de avanzar y otra de capturar al peón negro enemigo que está en diagonal a su izquierda.

Al capturar el peón pasa a una columna vecina y en adelante seguirá avanzando sobre esa columna a menos que vuelva a capturar y pase a otra columna distinta o regresa a la que inicio.

Los peones que se encuentran en una columna situada junto al borde del tablero (llamados peones de torre) solo tienen la posibilidad de capturar piezas enemigas sobre una casilla y no sobre dos porque el borde del tablero limita su acción, desde este punto de vista los peones de torre resultan menos efectivos que el resto de los peones.

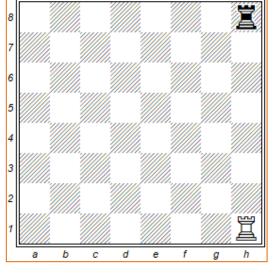


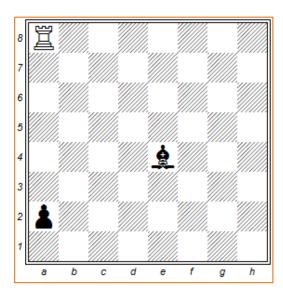


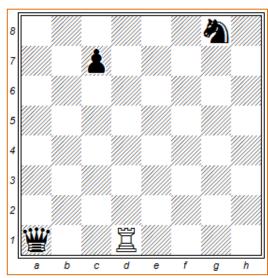


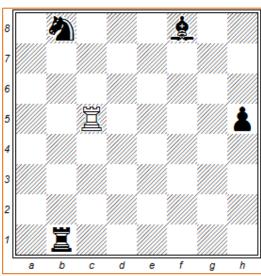
Ejercicios: Captura. - Con una flecha indica el movimiento de cada pieza blanca para capturar piezas contrarias.

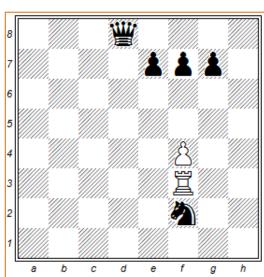
EJERCICIO CON LA TORRE BLANCA

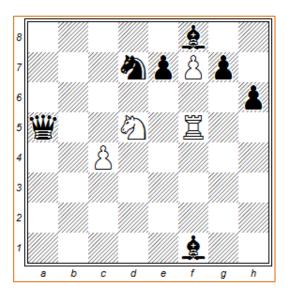








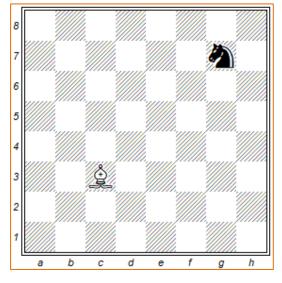


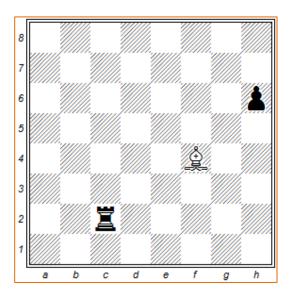


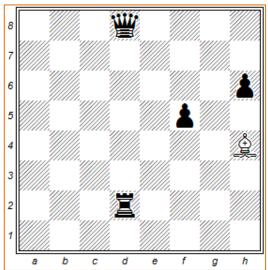


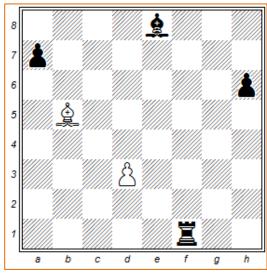


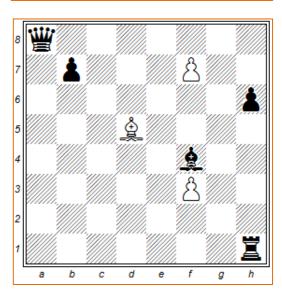
EJERCICIO CON EL ALFIL BLANCO

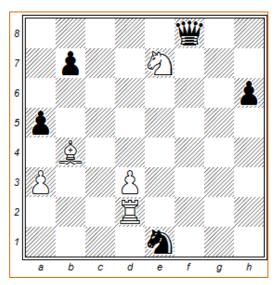








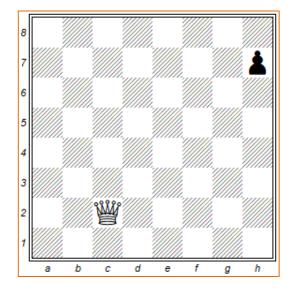


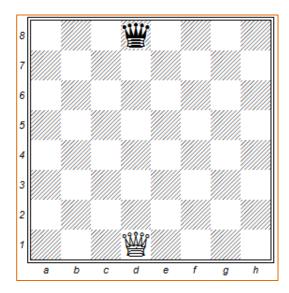


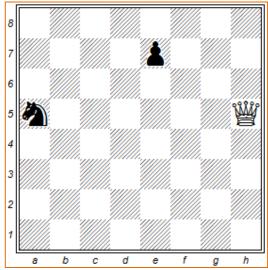


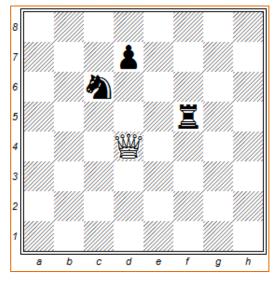


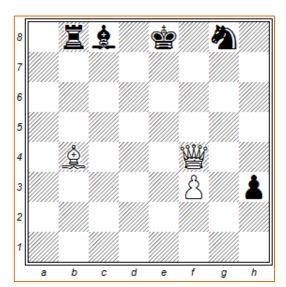
EJERCICIO CON LA DAMA BLANCA

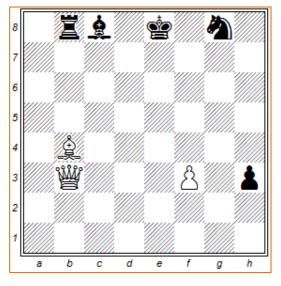








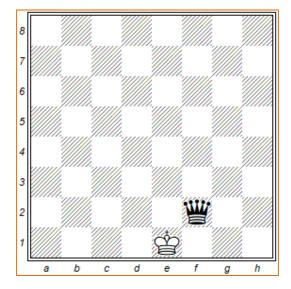


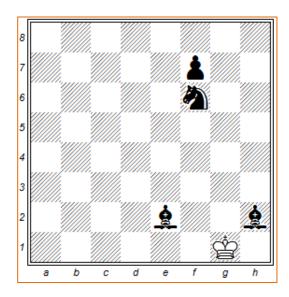


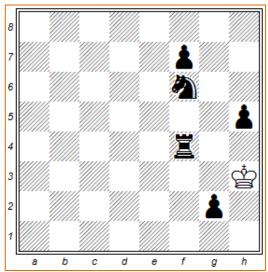


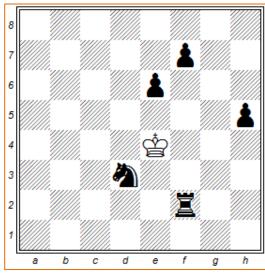


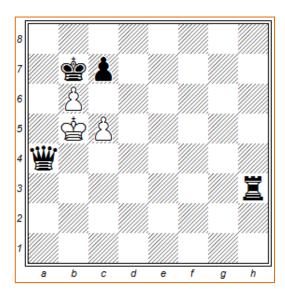
EJERCICIO CON EL REY BLANCO

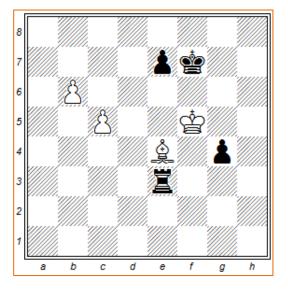






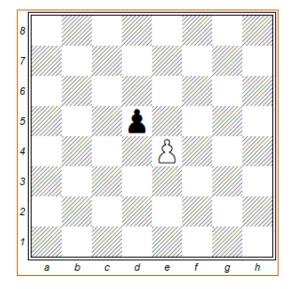


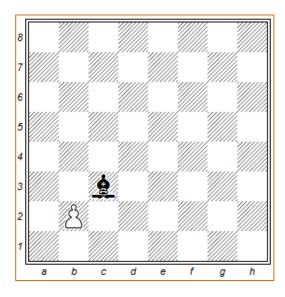


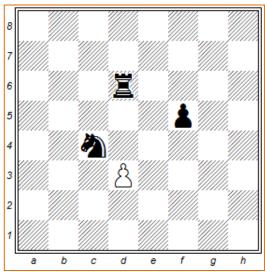


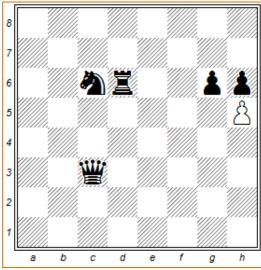


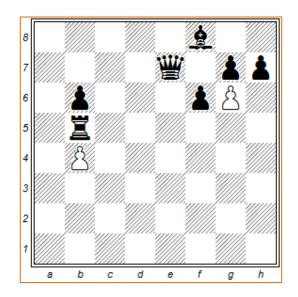
EJERCICIO CON EL PEON BLANCO

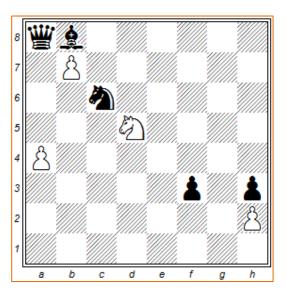








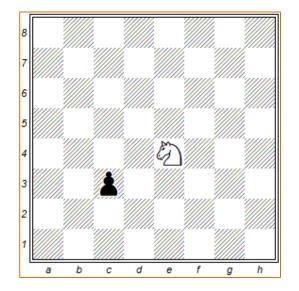


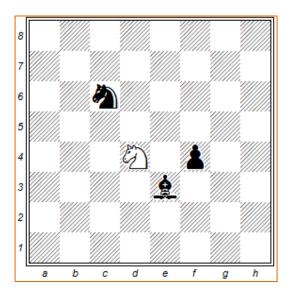


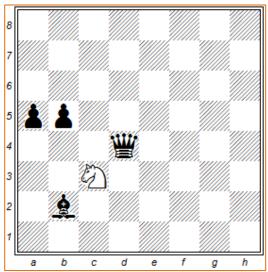


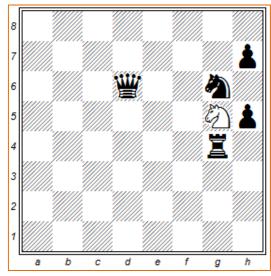


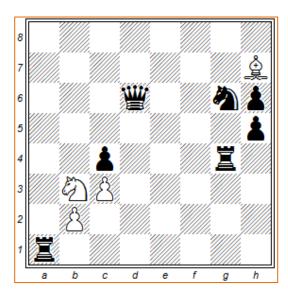
EJERCICIO CON EL CABALLO BLANCO

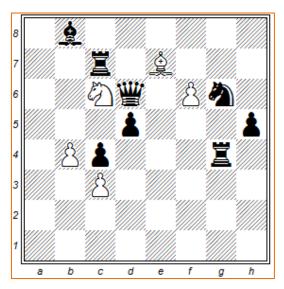














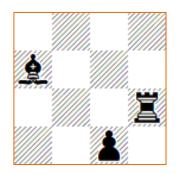


ComesoloChess – Nivel 1.- En cada posición cada una de las piezas deberá comerse a otra hasta que quede solo una pieza sobre el tablero. Indicar cada movimiento con flechas y números.

Nota: solo se mueven para capturar, ósea que no pueden ir a casillas vacías.













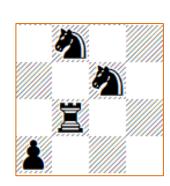




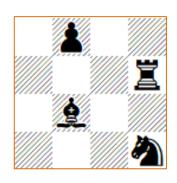












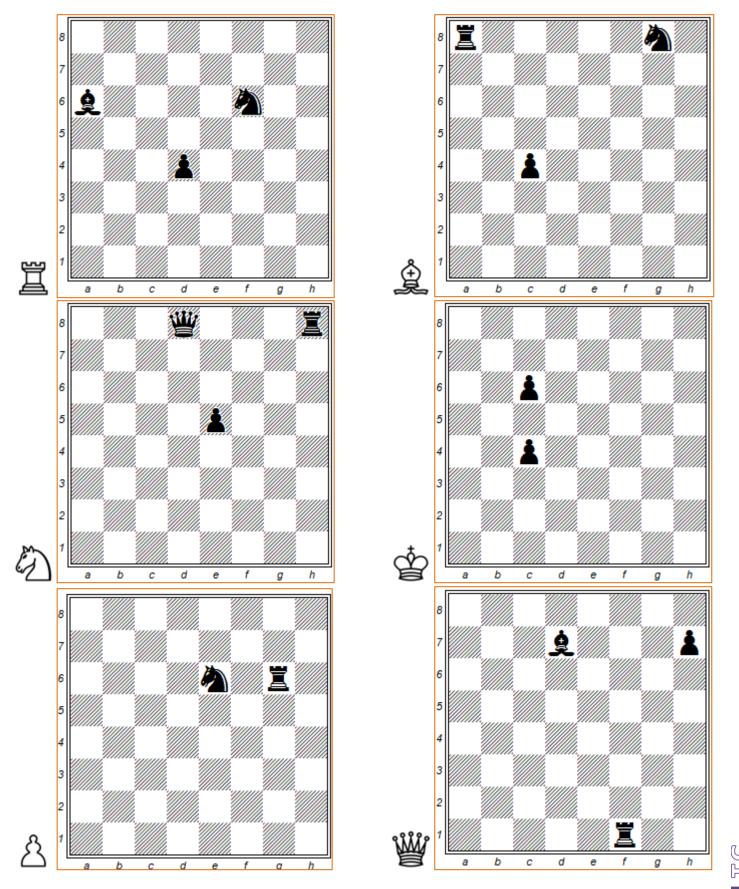








Ejercicios: Ataque. - En los siguientes diagramas coloca la pieza blanca que se encuentra fuera, donde pueda capturar a todas las piezas negras, intenta dibujarla o solo con su inicial





Ataqu<u>e</u> w b d b С е d b 2



Ejercicio: SudokuChess (Nivel 1). - Completa cada diagrama con la inicial que corresponda a cada pieza utilizando solo solo sin que se repita la pieza en la misma Fila y Columna.





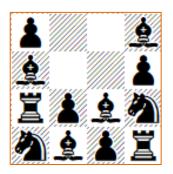
























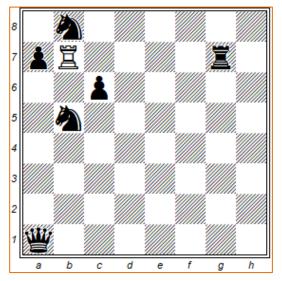


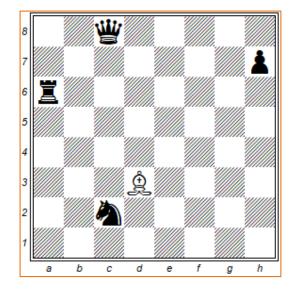


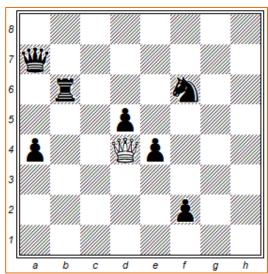


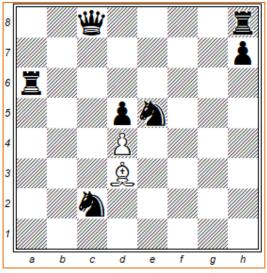


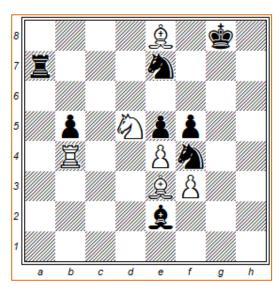
Ejercicio: Ataque y Defensa. – Ayuda a las piezas blancas a capturar una pieza negra desprotegida, es decir que después de capturarla no tengamos riesgo de que nos capturen o sea que es gratis.

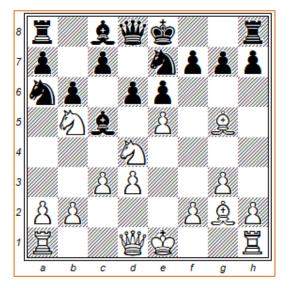








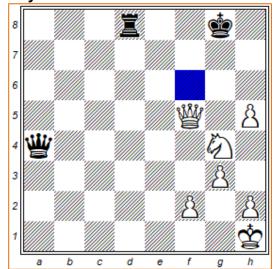




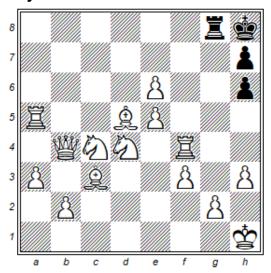


Ejercicios: LaberintoChess - Nivel 1 Realice la acción moviendo únicamente la pieza indicada sin pasar por ataque negro. Indica los movimientos con flechas.

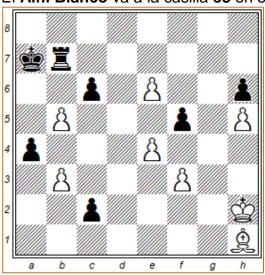
Rey Blanco va a la casilla f6 en 5.



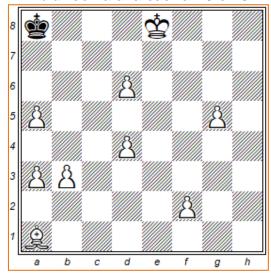
Rey Blanco va a la casilla a6 en 9.



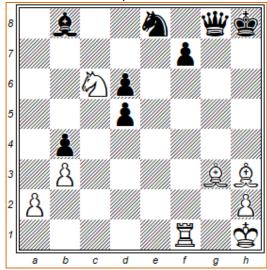
El Alfil Blanco va a la casilla e8 en 5.



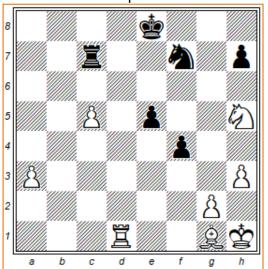
Alfil blanco va a la casilla h8 en 5.



Torre blanca captura al Alfil b8 en 3.



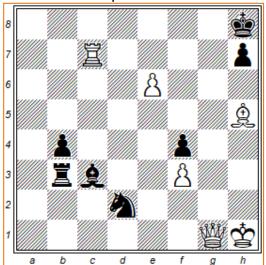
El Alfil blanco captura la Torre en 4.



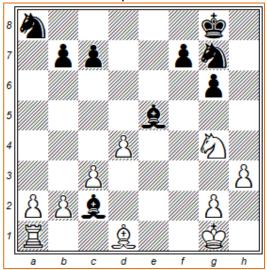




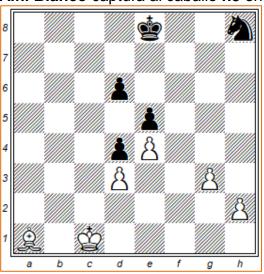
Alfil Blanco captura la Torre b3 en 3.



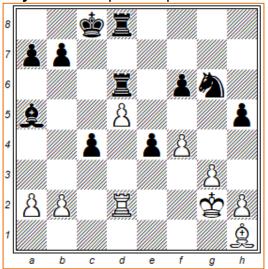
Torre Blanca captura el caballo a8 en 6.



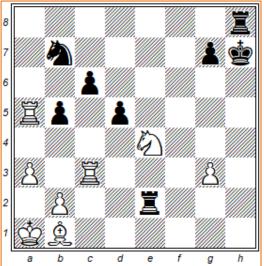
Alfil Blanco captura al caballo h8 en 5.



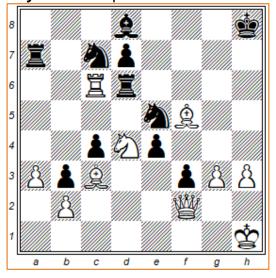
Rey blanco captura el peón h5 en 6.



Alfil blanco captura el Caballo b7 en 6.



Rey blanco captura la Torre a7 en 11.





MOVIMIENTOS ESPECIALES

En el juego de ajedrez existen tres movimientos extraordinarios que pueden cambiar el curso de la partida: dos para los peones y uno para la seguridad del rey.

Promoción ó Coronación del peón, Captura del peón al paso y Enroque.

PROMOCIÓN O CORONACIÓN DEL PEON

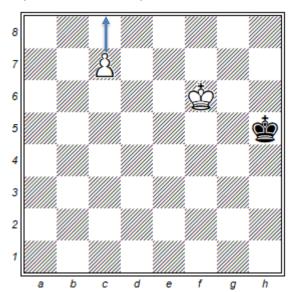
Como ya sabemos los peones son las únicas piezas en el Ajedrez que no retroceden, por lo tanto, al avanzar los peones a través de las líneas enemigas abra alguno que llegue a la última fila y esto es un gran logro que será gratificado con un ascenso de rango, esto quiere decir que ahora dejara de ser peón para ser una pieza más valiosa dentro del juego (REINA, TORRE, ALFIL O CABALLO).

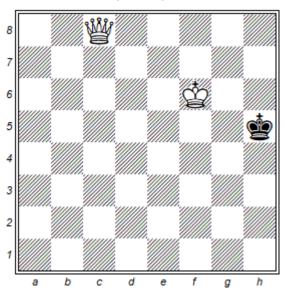




FORMA DE REALIZAR UNA PROMOCION:

El peón que está en la séptima fila debe ser colocado en la octava fila (ultima).





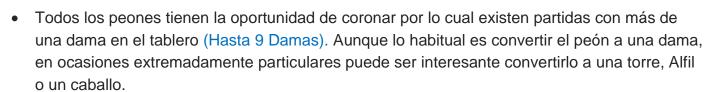


En este mismo turno el peón que llego a la última fila es retirado del tablero para ser promovido. Las piezas que promover solo pueden ser <u>Dama, Torre, Alfil o Caballo</u> del mismo color, y una vez elegida deberá anunciarse (debemos decir "Dama" en el caso de querer promocionar una Dama). Y se deberá colocar en la casilla donde estaba el peón coronado. Sin importar si la pieza a coronar haya sido capturada, en caso de no tener la pieza deseada se deberá pedir al árbitro o encargado de la partida.



NOTAS IMPORTANTES:

- Todo esto tiene que realizarse con una sola mano.
- La acción de la pieza coronada es inmediata.
- Es importante tener en cuenta que el peón que corona no puede ser sustituido por el rey u otro peón. Y que la promoción es un solo movimiento y se debe hacer de inmediato.
- Si la pieza a promocionar TOCA la casilla de coronación, a pesar de no haber sido soltada ya no puede elegirse otra.



- Antes de coronar hay que mirar si la casilla de coronación está amenazada porque la pieza coronada no puede mover hasta la jugada siguiente y el rival la puede capturar.
- Los peones pueden parecer ser las piezas más débiles en el tablero, pero tienen el potencial para hacerse mucho más fuertes y peligrosos a medida que avanzan.

¿Es ilegal promocionar una torre invertida?



A decir verdad, las Leyes del Ajedrez de la FIDE no especifican si la torre debe estar sobre el tablero con la base hacia abajo, por lo que la promoción de una torre invertida no se considera ilegal. El problema surge, derivado de las malas costumbres y hábitos, cuando un jugador declara su intención de promover una dama usando una torre invertida. La declaración en este caso no tiene valor, y la torre invertida se mantiene como torre. La jugada ilegal se produce cuando el jugador que ha promovido la torre invertida mueve esa torre como dama y completa su jugada.

 En un encuentro amistoso al no tener piezas de más para coronar pueden acordar utilizar una torre invertida para simular una Reina, pero en un torneo no se permite esta acción, a menos que el árbitro la indique.





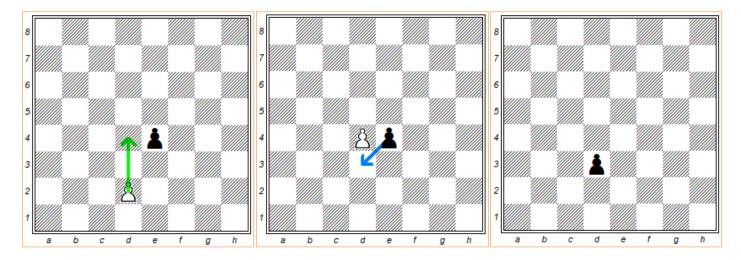
LA CAPTURA DE PEÓN AL PASO

("en passant" (francés), que se traduce "COMER AL PASO")

La captura del peón al paso se puede realizar siempre que se cumplan dos condiciones simultáneamente:

- Si un peón en su primer movimiento avanza **DOS** cuadros, y al hacerlo queda al lado de un peón contrario, ese otro peón tiene la oportunidad de capturar al primero a su paso. (Como si solo hubiese avanzado una casilla).
- La captura debe hacerse inmediatamente después del paso del primer peón, porque luego de otras jugadas, ya no será permitida esta acción.

Secuencia de la captura de un peón blanco "AL PASO".



- Ninguna otra pieza puede capturar al paso. La captura al paso es un movimiento extraordinario exclusivo de los peones hacia otros peones.
- Tampoco puede tomarse al paso un peón que solamente haya avanzado una casilla.
- Este movimiento es de libre elección y se utiliza según la voluntad y conveniencia de cada uno de los participantes.
- Es el único movimiento donde la pieza que captura no ocupa la casilla del tablero de la pieza capturada.
- En caso de que la captura al paso sea el único movimiento legal disponible, el jugador está obligado a realizar el movimiento o abandonar la partida.
- El movimiento también es obligatorio en caso de que sea el único movimiento que le permita al jugador salir de la situación de jaque.



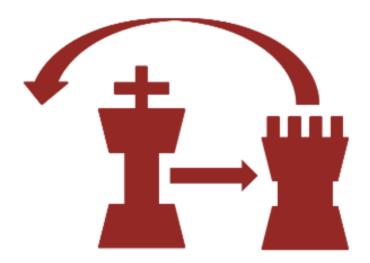


ENROQUE

Como la mayoría de las batallas la mayor lucha se encuentra en el centro del tablero, el Rey queda expuesto a ataques por lo cual este movimiento especial nos es muy útil para proteger a nuestro Rey.

La palabra enroque significa <u>"poner el rey tras las rocas"</u>, ya que en la antigüedad a la torre se le llamaba Roque del Árabe <<ROC>> que significa Roca, con que se construían los castillos.

- Este movimiento especial involucra al rey y a cualquiera de las dos torres.
- Este movimiento sólo puede efectuarse una vez en todo el juego, por cada jugador y es
 opcional, aunque muy recomendable en todas las partidas.



EL ENROQUE PERMITE:

- Poner al Rey seguro de ataques en un flanco y detrás de los peones,
- Llevar una de sus poderosas torres a una buena posición, ya sea para atacar o para defenderse.

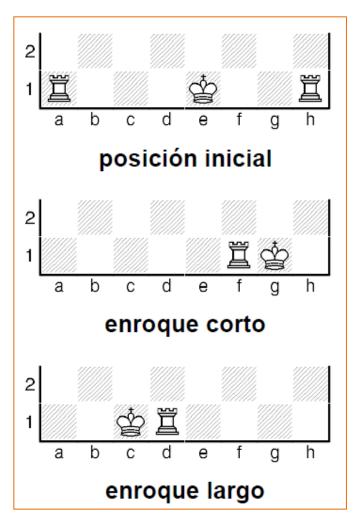
TIPOS DE ENROQUE:

Existen dos tipos de enroque y estos son dependiendo con que torre se realiza.

Se conoce como **enroque corto** cuando se realiza el movimiento con la torre del Rey. Se conoce como **enroque largo** cuando se realiza el movimiento con la torre de la Dama.







COMO SE REALIZA EL ENROQUE:

ENROQUE CORTO;

Se toma el Rey y se mueve dos casillas hacia la torre del Rey (Flanco del Rey) columna g. Después se toma la torre y se mueve saltando al Rey a una casilla al lado del Rey, columna f.

ENROQUE LARGO;

Se toma el Rey y se mueve dos casillas hacia la torre de la Dama (Flanco de Dama) columna c. Después se toma la torre y se mueve saltando al Rey a una casilla al lado del Rey, columna d.

Condiciones especiales para poder efectuar el enroque:

- a) Deben estar libres de piezas (propias o del rival) las casillas entre el Rey y la Torre donde se realizará el Enroque.
- b) El Rey y la Torre deben no haberse movido de su posición inicial, en caso de haber movido una torre ya no se podrá realizar el enroque por ese flanco, pero si con la torre que nos queda.
- c) Para poder realizar el enroque, el rey no podrá estar en ataque o pasar por una casilla atacada por el rival.

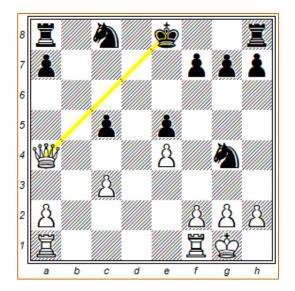
OBSERVACIONES:

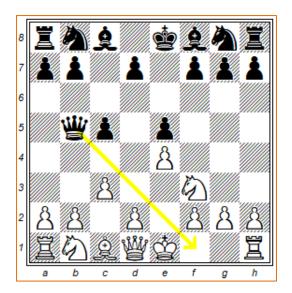
- Es la única jugada en la que el rey mueve más de una casilla.
- La única en que se mueve más de una pieza a la vez.
- La única en la que la torre puede saltar por encima de otra pieza.
- Este movimiento al igual que todos en el Ajedrez y se realiza con una sola mano.
- Primero se mueve el Rey y después la Torre para que sea válido el Enroque.
- Normalmente se utiliza el enroque corto debido a que deja al rey más cerca del borde del tablero, más resquardado y se quitan menos piezas para realizarlo.
- Ambos enroques son por lo general realizados al principio de la partida.

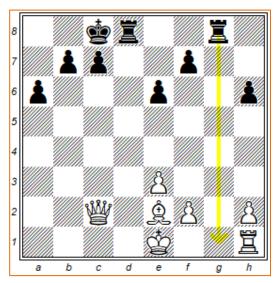




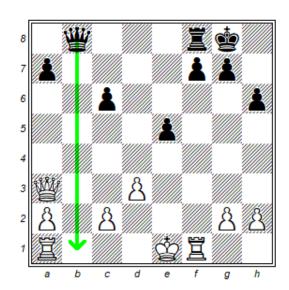
Diagramas donde NO se puede Realizar el Enroque:

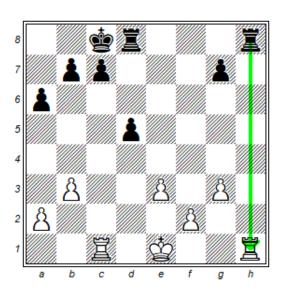






Diagramas donde SI se puede Realizar el Enroque:









EL VALOR RELATIVO DE LAS PIEZAS

¿Cómo sabemos cuándo un cambio de piezas nos beneficia?

Durante una partida de ajedrez, a veces tendrá que cambiar una pieza por otra, ó simplemente capturar una pieza del rival.

Existen muchos factores que hay que considerar, pero los principiantes deberían acostumbrarse al valor básico de cada pieza. Esto sirve como guía para saber, de un vistazo, qué jugador tiene más MATERIAL (el bando con más material normalmente tiene una ventaja significativa), así como para guiarle cuando deba hacer cambios.

El valor que se le da a las piezas se basa en la fuerza que estas tienen en base a su movilidad. Resulta fácil observar que la Dama vale más que la torre, que la torre vale más que el caballo o el alfil y que el peón es el de menor valor material.

- **Peones:** Son las unidades básicas del ajedrez y valen 1. El resto de las piezas se valoran en función de cuántos peones valen, por lo tanto surge una evaluación en "puntos", que equivalen cada uno a un peón.
- Los **Alfiles y Caballos** (piezas menores), se considera que valen sobre **3** peones. Algunos libros dicen que el alfil vale un poco más que los caballos, pero eso lo veremos en los siguientes cursos.
- Torres: Valen unos 5 peones. Esto hace que valgan algo menos que dos piezas menores.
- Damas: Valen aproximadamente 9 peones. Una dama vale más o menos lo mismo que dos torres.

Se dará cuenta de que nos falta una pieza: el rey. El rey no se puede cambiar dado que la caída del rey en manos del enemigo (mate) supone la pérdida de la partida. Por lo tanto, el valor del rey es **infinito** (∞).



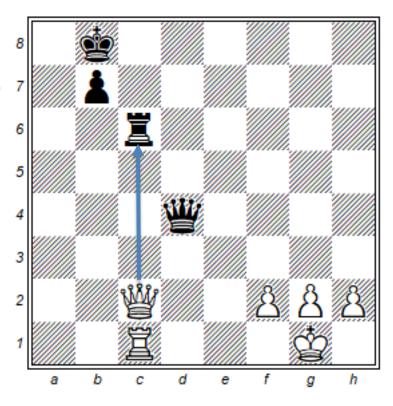




ANALISIS DE GANANCIA O PERDIDA DE PUNTOS EN UN INTERCAMBIO DE PIEZAS

¿Me conviene capturar su Torre con mi Dama Blanca?

No, no me conviene porque me capturaría mi Dama y perdería 4 puntos.



DATOS IMPORTANTES:

De acuerdo con las puntuaciones, el caballo y el alfil se consideran piezas menores o ligeras, y la torre y la dama, piezas mayores o pesadas. La diferencia entre una pieza menor y una mayor se conoce como "calidad". Así, si un bando tiene una torre mientras que el contrario tiene un alfil o caballo, se dice que el bando fuerte tiene "una calidad de ventaja" y si un jugador cambia una de sus torres por un alfil o caballo, se dice que "sacrifica la calidad".

También se denominan piezas de largo alcance (dama, torre y alfil) a las piezas que en una jugada se desplazan a una distancia considerable por una determinada columna, fila o diagonal.

No se puede asignar un valor estático a las piezas, ya que las circunstancias pueden alterar drásticamente su eficacia, por ejemplo, un peón a punto de coronar vale mucho más que al comienzo de la partida.

Los valores actuales se consideran relativos ya que dependen de muchos factores los cuales se verán más adelante donde también estudiaremos su valor posicional.





EJERCICIOS ALGEBRACHESS NIVEL 1

Utilizando los valores de las piezas de Ajedrez realiza las operaciones y anota el resultado con un número.







Utilizando los valores de las piezas de Ajedrez realiza las operaciones y anota el resultado con un número.



EJERCICIOS ALGEBRACHESS

Utilizando los valores de las piezas de Ajedrez realiza las operaciones y anota el resultado con un número.



TCAP

$$\triangle -P =$$
 $C-P =$ $A-P =$ $T-P=$

$$A-P =$$

$$\bigcirc -P = \bigcirc +C = \bigcirc -A = \bigcirc +T =$$





EJERCICIOS ALGEBRACHESS

Identifica las iniciales de las piezas de Ajedrez y utiliza sus los valores para realizar las operaciones, anota el resultado con un número.

$$P+A+P = A+C-T =$$

$$A+C-T =$$

$$D-T+D =$$

$$C+A-C =$$

$$D-T+D = C+A-C = D+P-A-P =$$

$$T-C+P =$$

$$C+A+C = D-T-A-P =$$

$$D-T-A-P =$$

$$A-P-P-P =$$

$$A-P-P-P = __ C-P-P-P = __ T-A-P-P = __$$

$$T-A-P-P =$$

$$T-C-P-P = __ P+P-P-P = __ D-C-A-A = ___$$





ComesoloChess – Nivel 2.- En cada posición cada una de las piezas deberá comerse a otra hasta que quede solo una pieza sobre el tablero. Indicar cada movimiento con flechas y números.





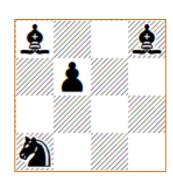














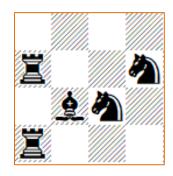


















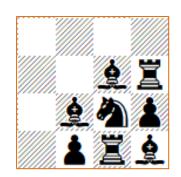
Ejercicio: SudokuChes (Nivel 2). - Completa cada diagrama con la inicial que corresponda a cada pieza utilizando solo 🎍 🛍 🚊 🖺 sin que se repita la pieza en la misma Fila y Columna.

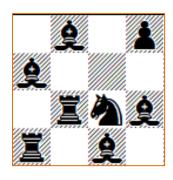






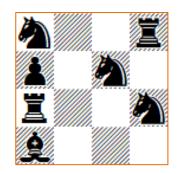


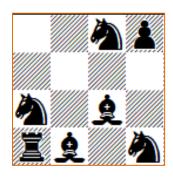


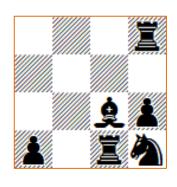












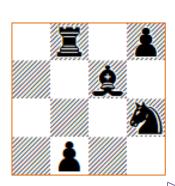










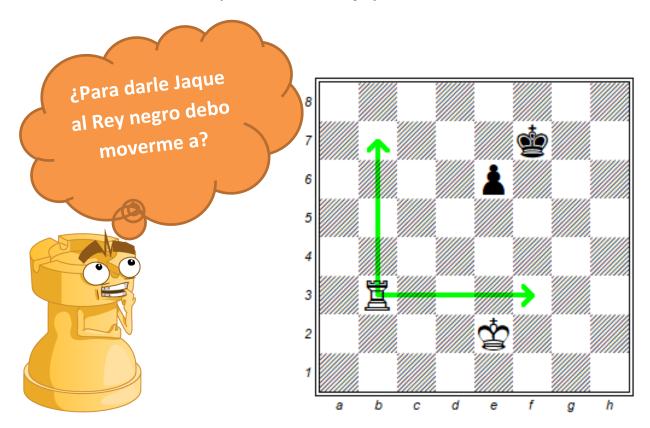




EL JAQUE Y EL JAQUE MATE

EL JAQUE

Se ha visto ya cómo se atacan y capturan las piezas. Los reyes también pueden ser atacados y esta acción de amenaza directa al rey se conoce como **jaque.**



En vista de que los reyes no pueden ser capturados es obligatorio oponerse al ataque rival, es decir, es ilegal ponerse o permanecer en jaque.

Esto, desde luego, limita el movimiento del rey ya que no puede ir a ninguna casilla dominada por alguna pieza rival.

Existen tres maneras diferentes de combatir el jaque al rey:

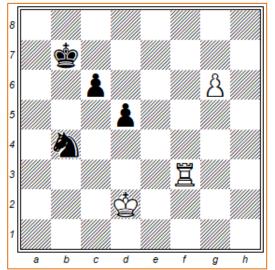
- 1) Capturar la pieza que da jaque.
- 2) Interponer una pieza entre la acción de la pieza que da jaque y el rey.
- 3) Mover el rey a una casilla que no esté amenazada.

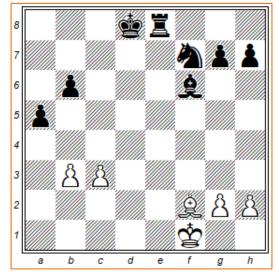
Se debe valorar cuál de estas 3 acciones nos es más conveniente realizar, en ocasiones solo es posible evitar el JAQUE con una o dos opciones únicamente.

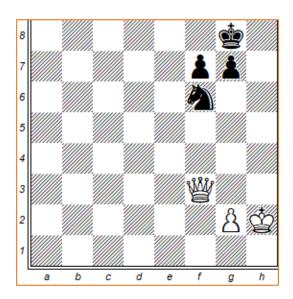


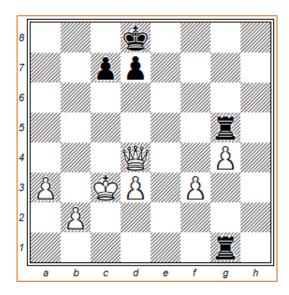


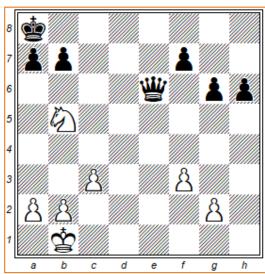
Ejercicios: Los Jaques. - Ayuda a las piezas blancas a atacar al rey y dar Jaques. Indica el movimiento con una flecha.

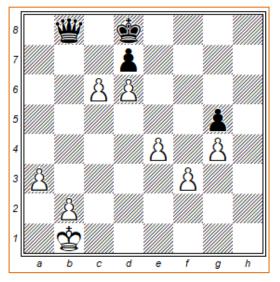






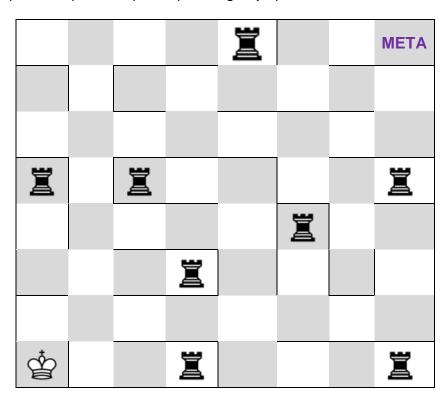




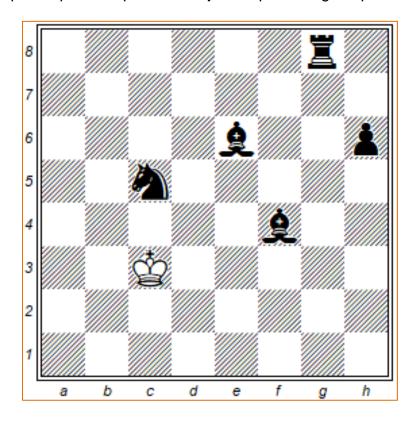




EJERCICIO: El Laberinto de los Jaques.- Ayuda al Rey Blanco a llegar a la metacruzando el laberinto y entre las paredes pero sin pasar por ningún jaque.



El <u>Rey</u> Blanco tiene una tarea muy peligrosa, que es capturar a todas las piezas negras que están en el tablero, pero no puede permitir que en el viaje le capture ninguna pieza negra: ¡sería jaque!

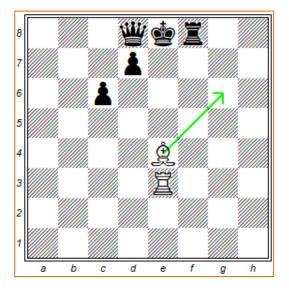


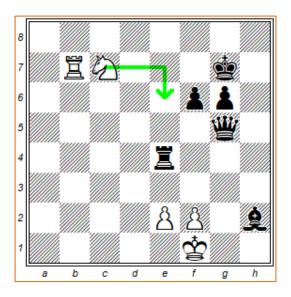


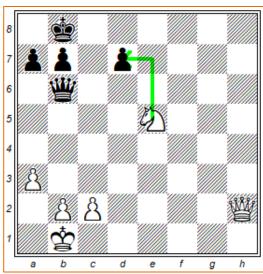


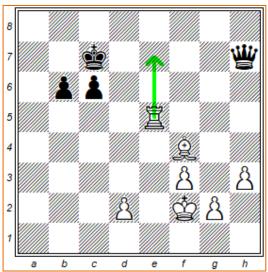
JAQUE DOBLE

Un **jaque doble** se da siempre con un jaque a la descubierta, es decir, cuando el bando que aplica el jaque ha movido una pieza que además de dar jaque permite que otra pieza también lo de mediante la liberación de su acción hacia el rey contrario.









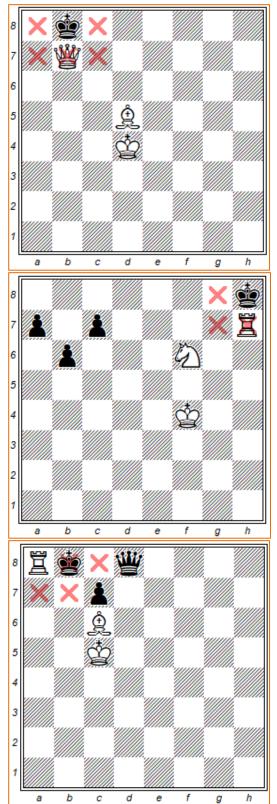
Si durante el transcurso de una partida de ajedrez amenazamos una pieza enemiga, no hay que indicárselo al adversario. Es éste el que debe ver las amenazas y tomar las medidas defensivas oportunas.

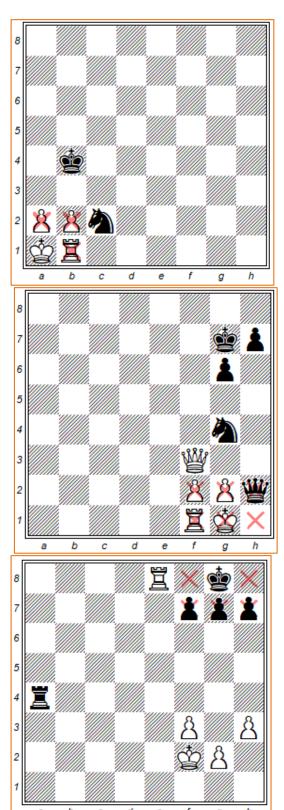
Sin embargo, cuando se amenaza al rey del otro bando, aunque las normas del ajedrez no obligan a hacerlo, lo normal es indicárselo al contrario utilizando las palabras **jaque al rey** o, simplemente, **jaque**.



EL JAQUE MATE

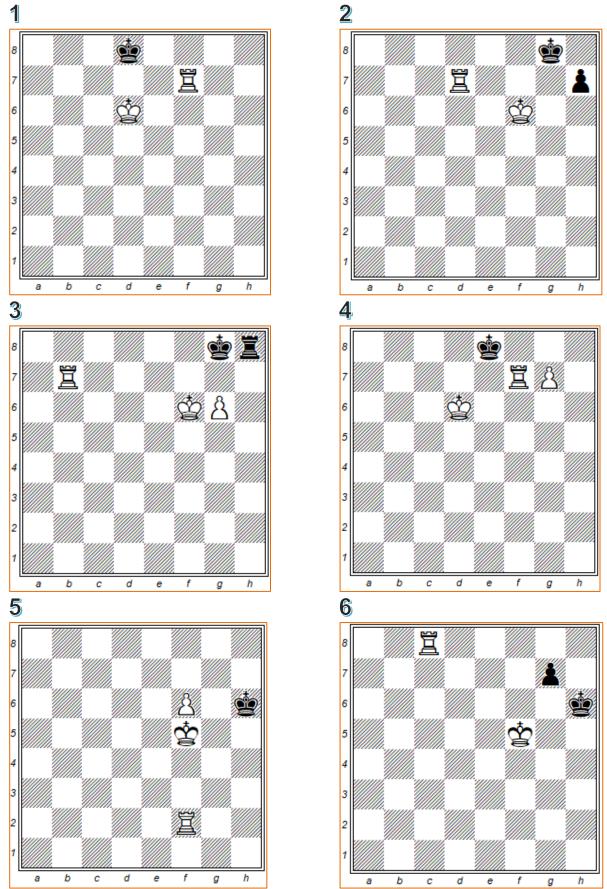
El jaque al rey que no pueda ser contrarrestado por ninguna de las tres acciones anteriores se conoce por **jaque mate.** Así, el objetivo del juego se ha logrado y el jugador que logró el jaque mate es el vencedor. En los siguientes diagramas se verán algunas posiciones típicas de mate.



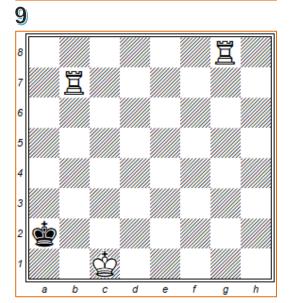


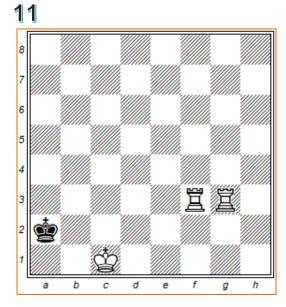


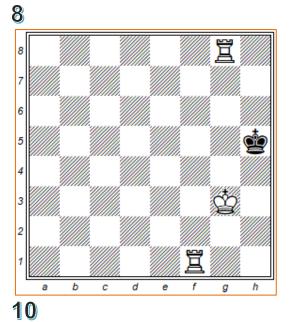
Ejercicios: Jaque mate en una jugada (nivel 1). mueve una pieza blanca y asegúrate de que sea jaque Mate al REY Negro, dibuja una flecha en cada movimiento.

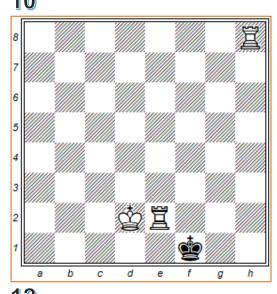


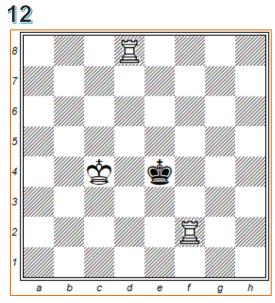
a b c d e f g h



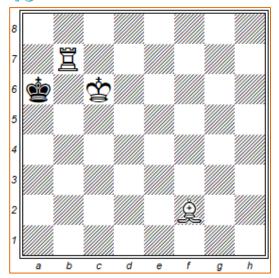


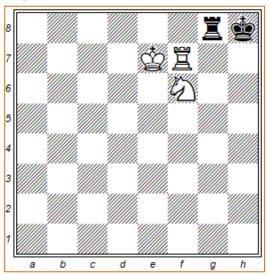


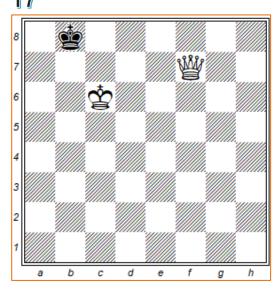


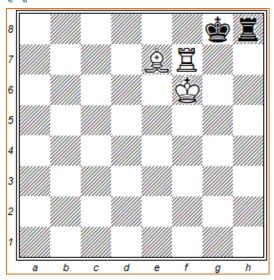


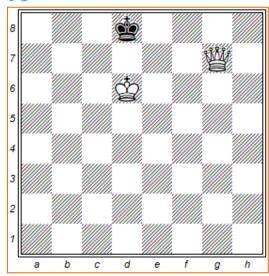


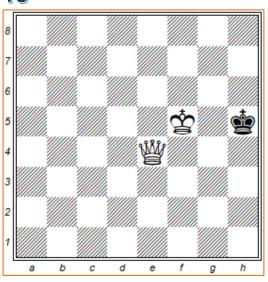




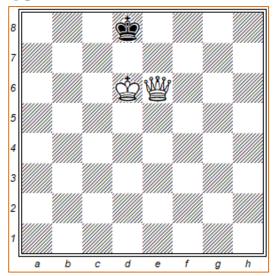


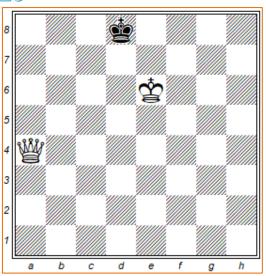




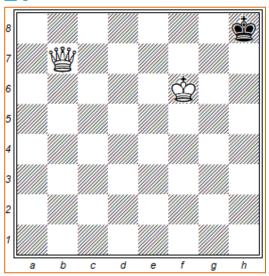


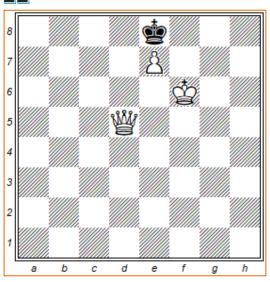


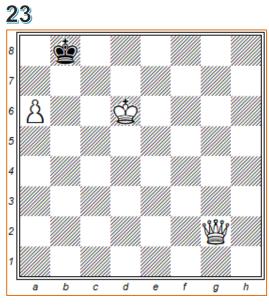




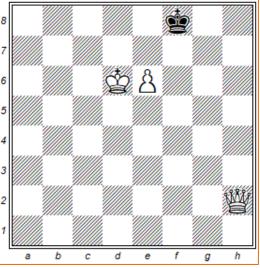
1

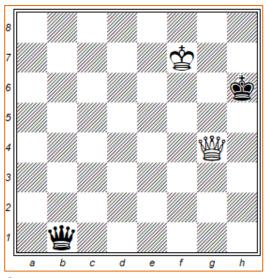




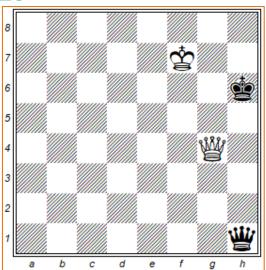


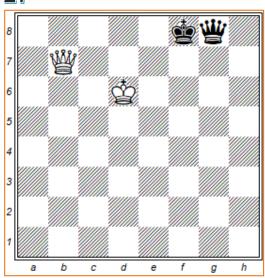
AjedrezConPropositoAC



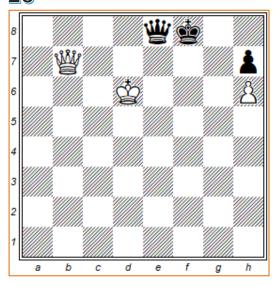


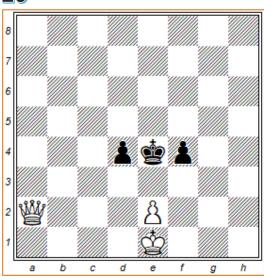
6

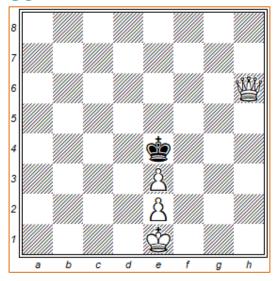




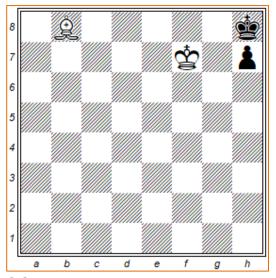
8

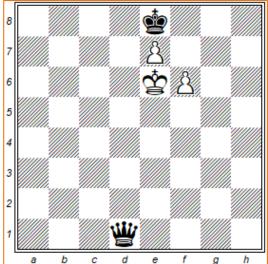


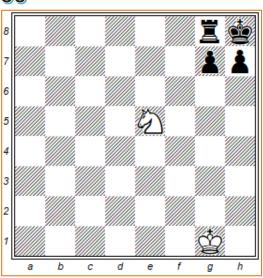


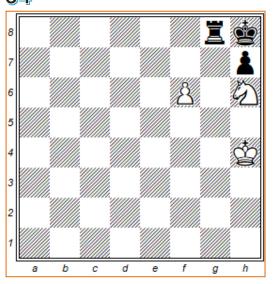


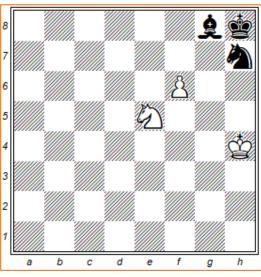


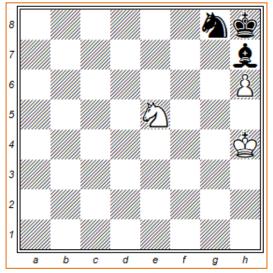


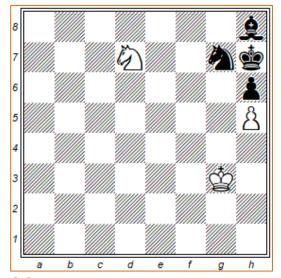


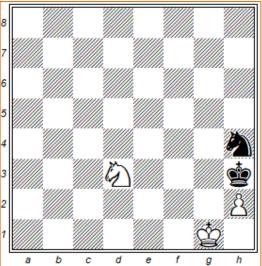


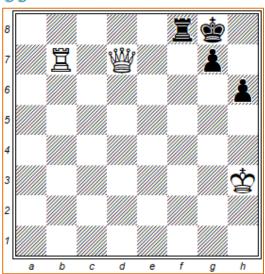


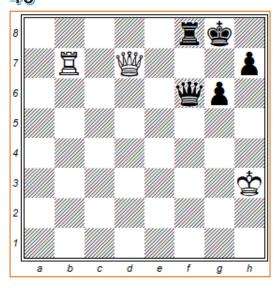


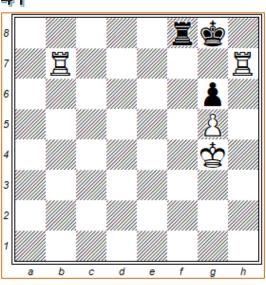


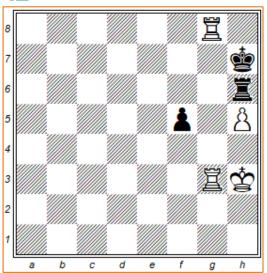


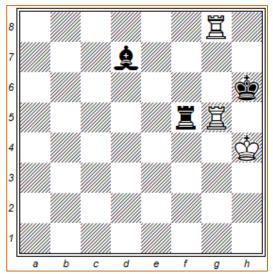


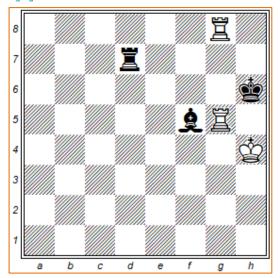


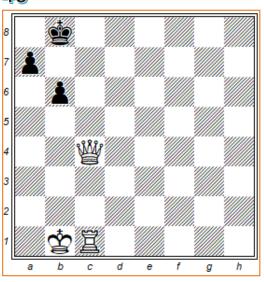


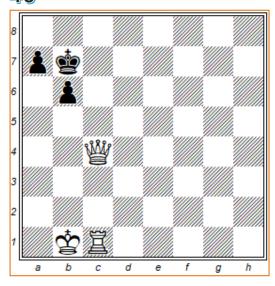


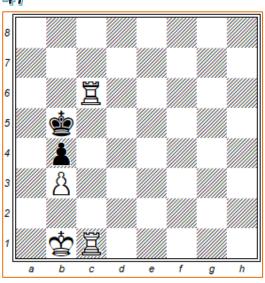


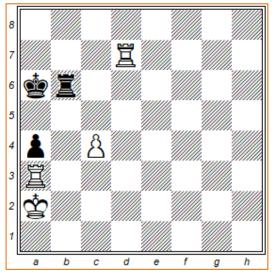


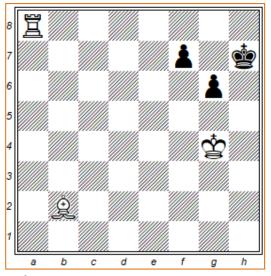


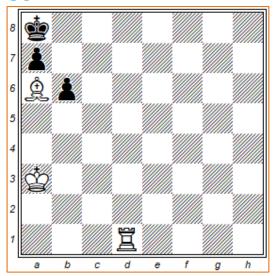


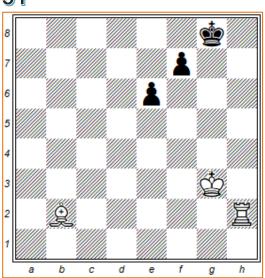


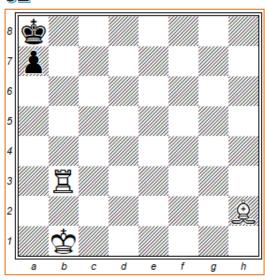


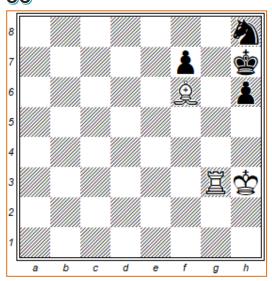


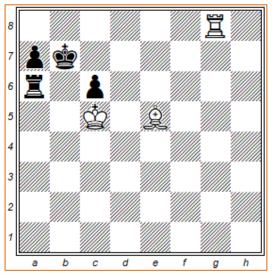


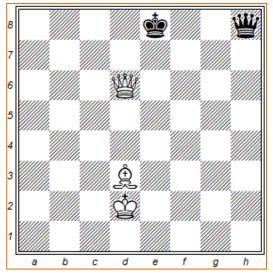


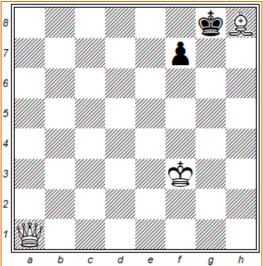


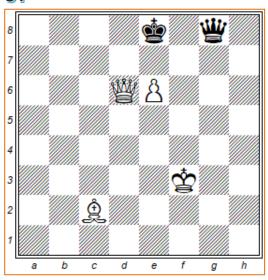


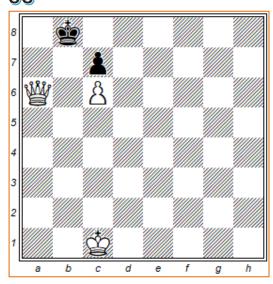


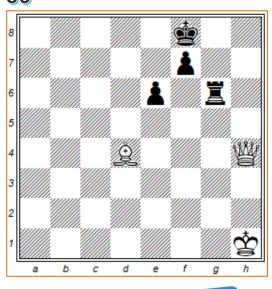


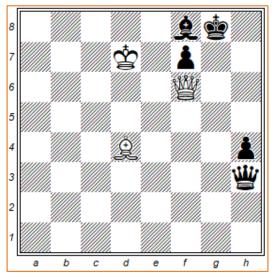




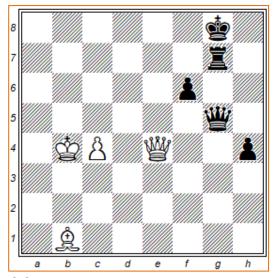




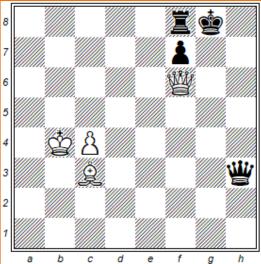


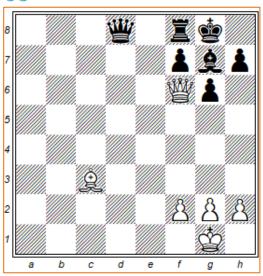


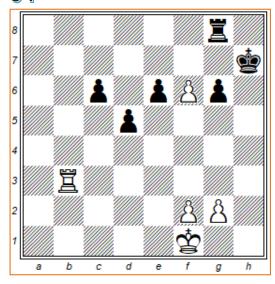


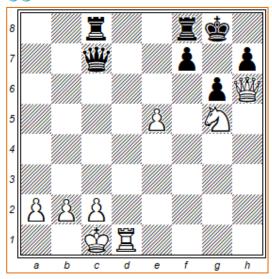


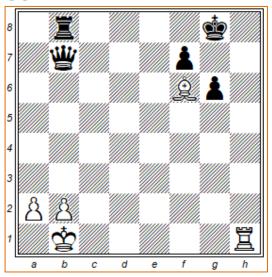
<u>62</u>

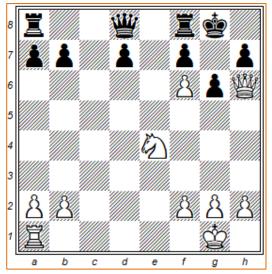


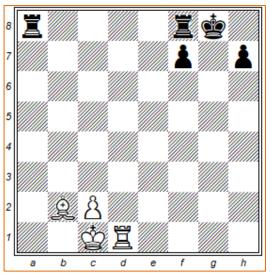


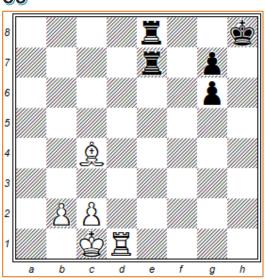


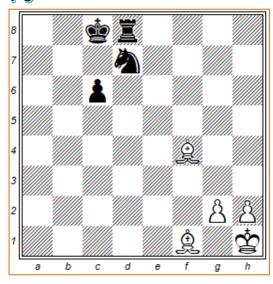


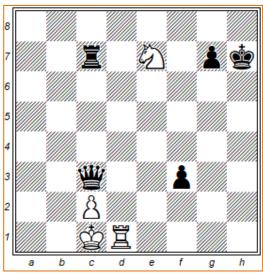


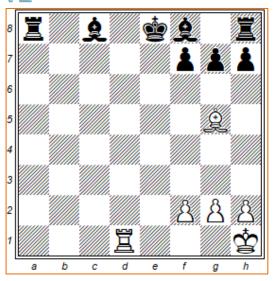


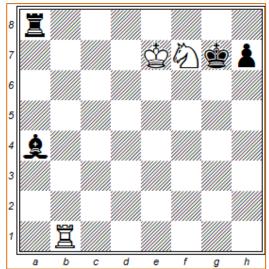


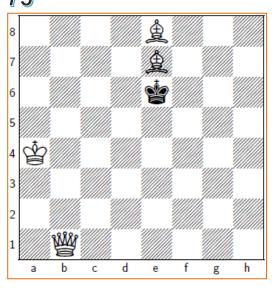


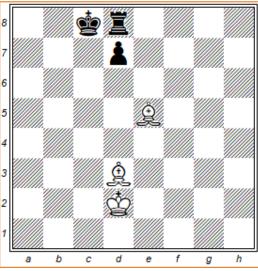


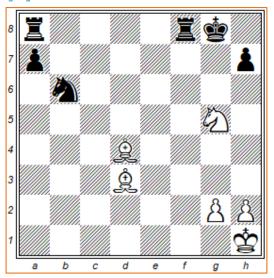




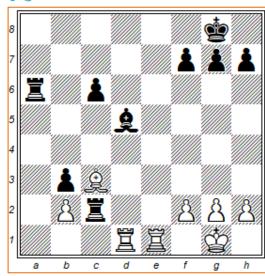


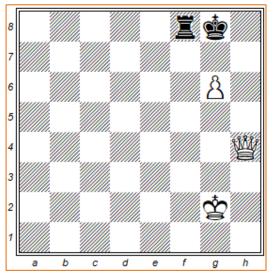




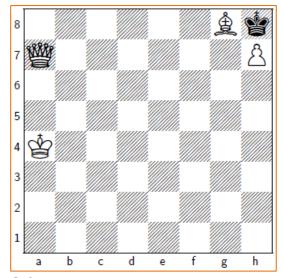


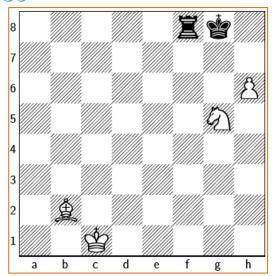
6

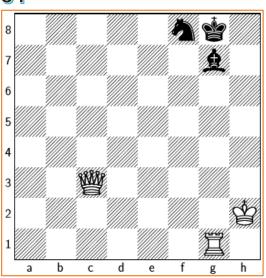


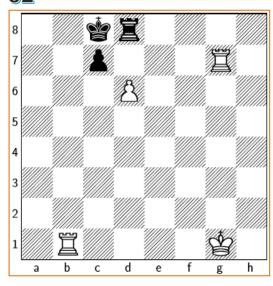


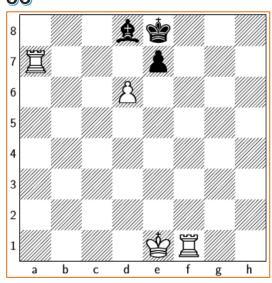


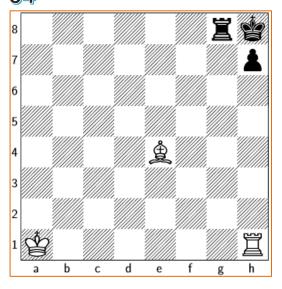




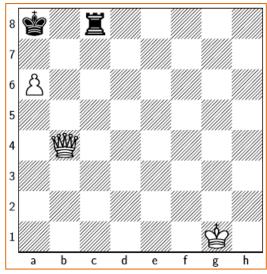


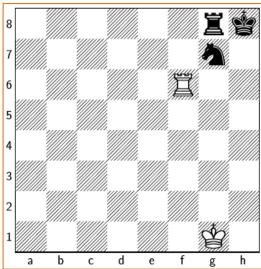




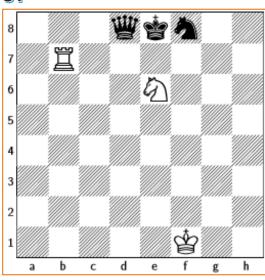


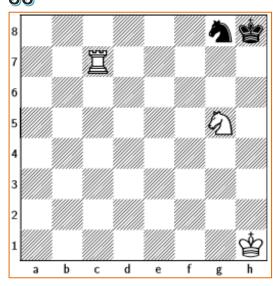


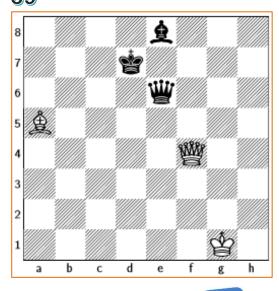


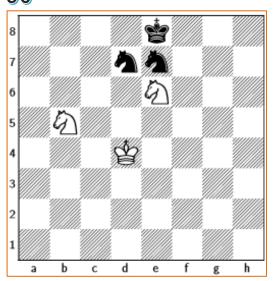






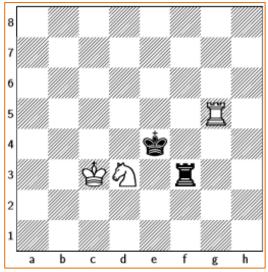




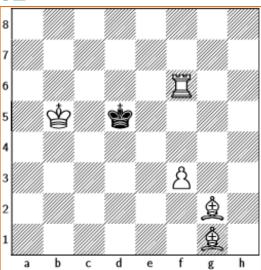




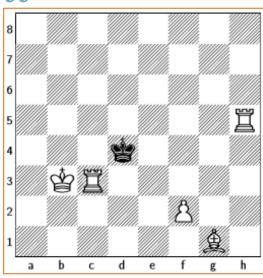




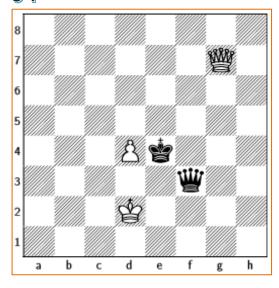
<u>92</u>

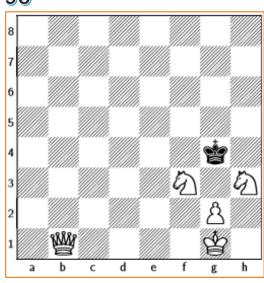


93

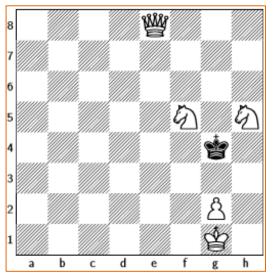


94

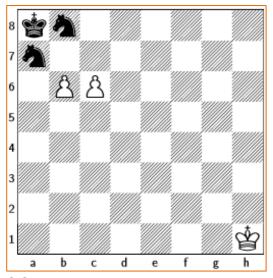


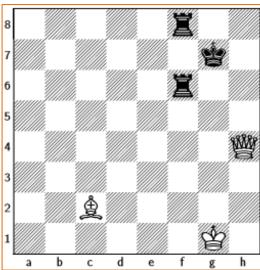


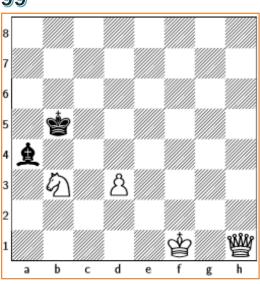


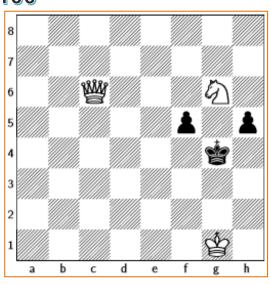


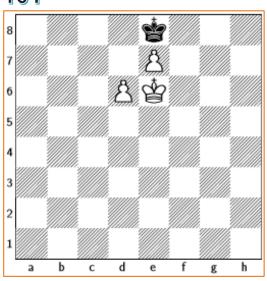


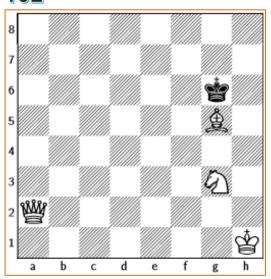


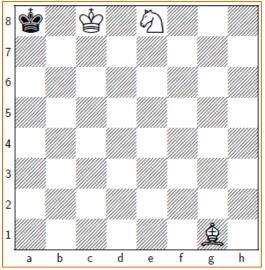


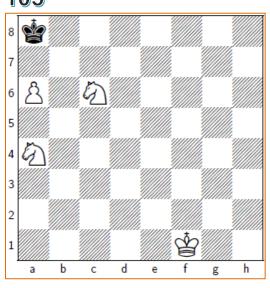


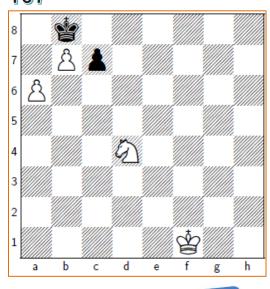


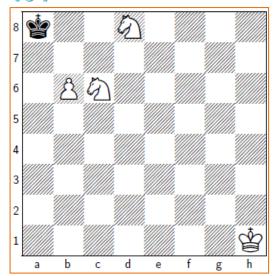


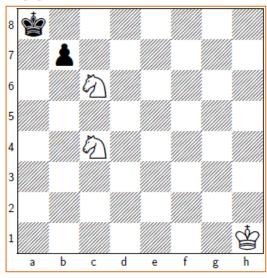


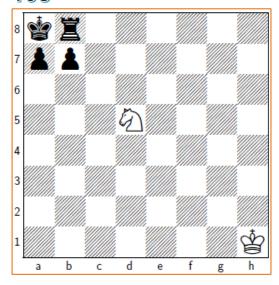






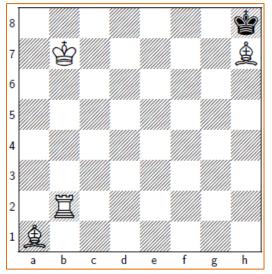


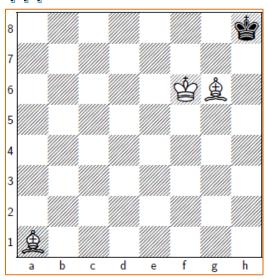


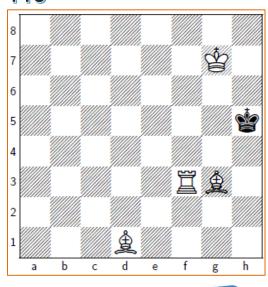


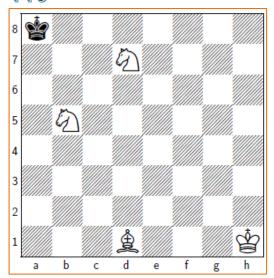


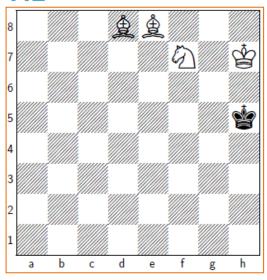


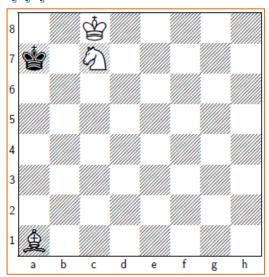






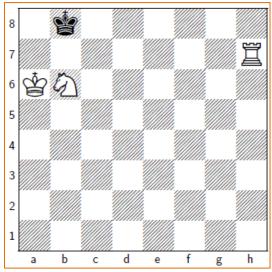


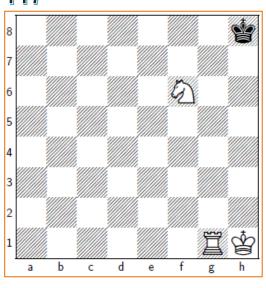


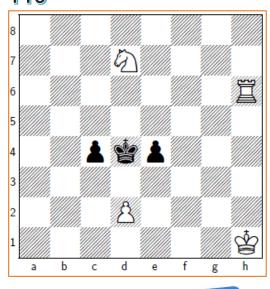


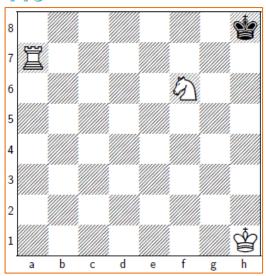


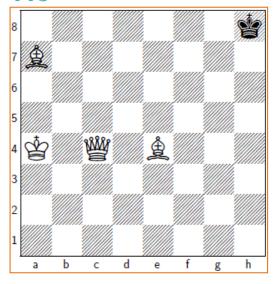


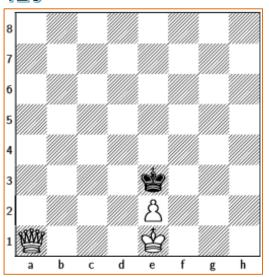






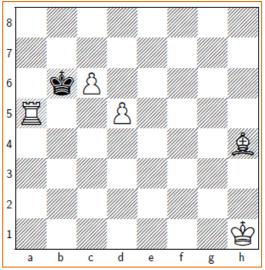


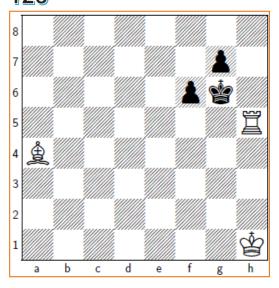


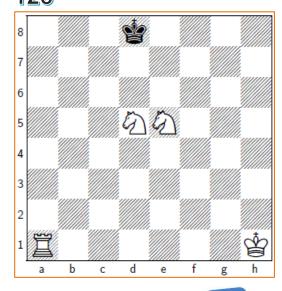


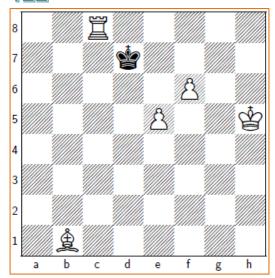


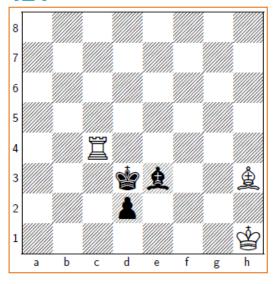


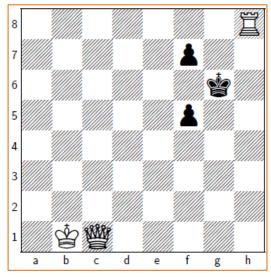






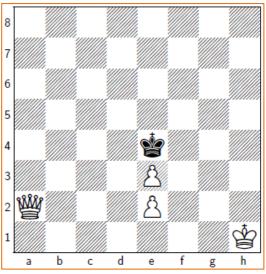


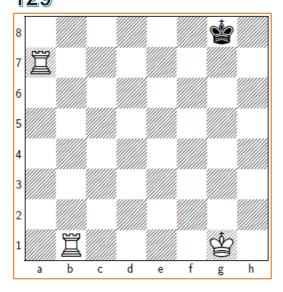


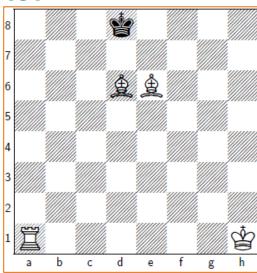


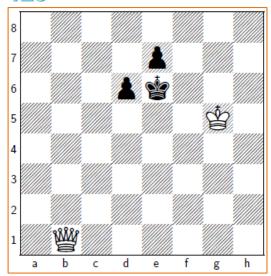


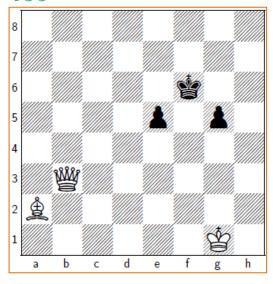


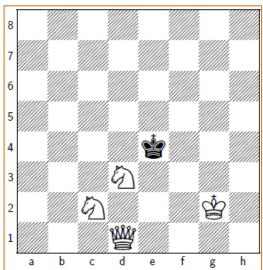




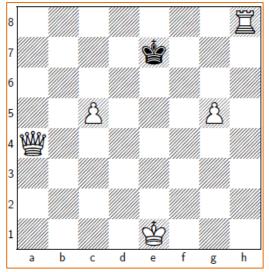


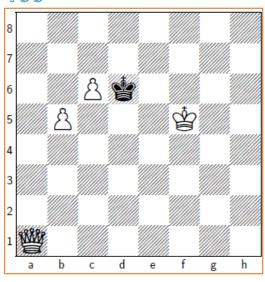


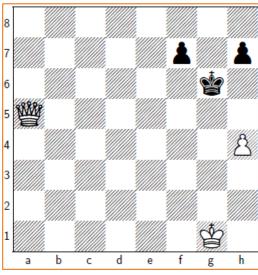


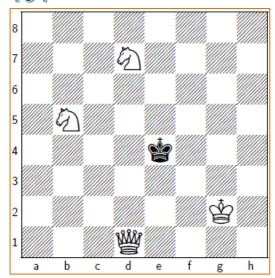


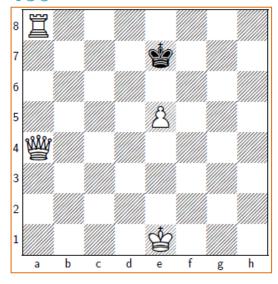


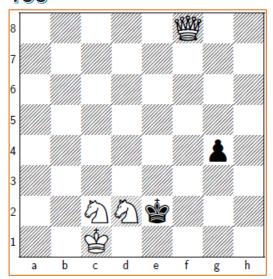




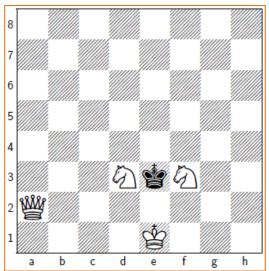


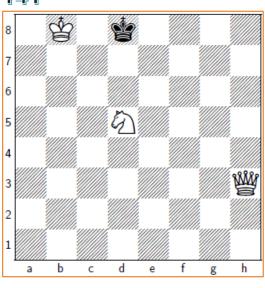


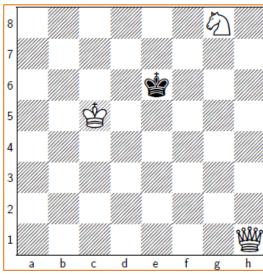


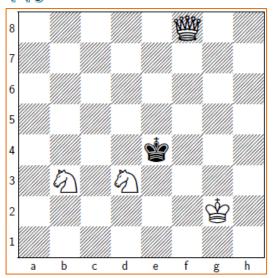


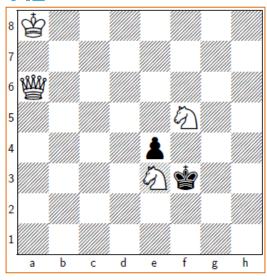


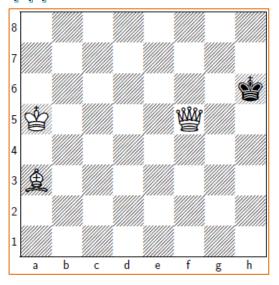


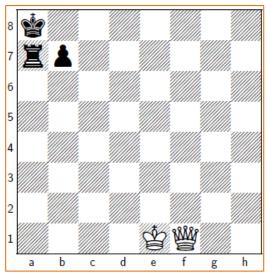


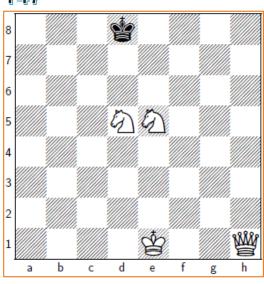


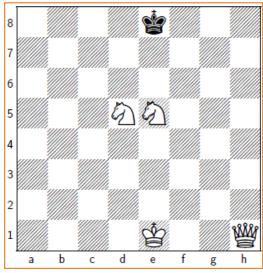


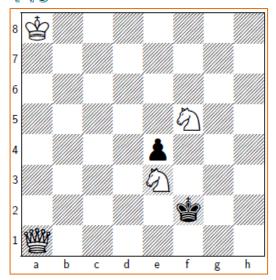


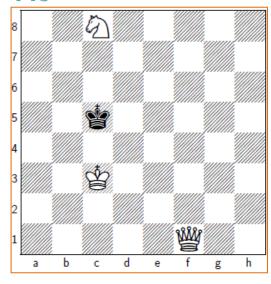


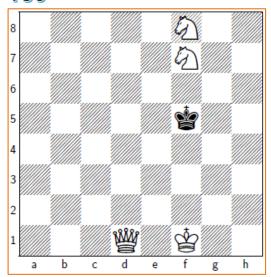


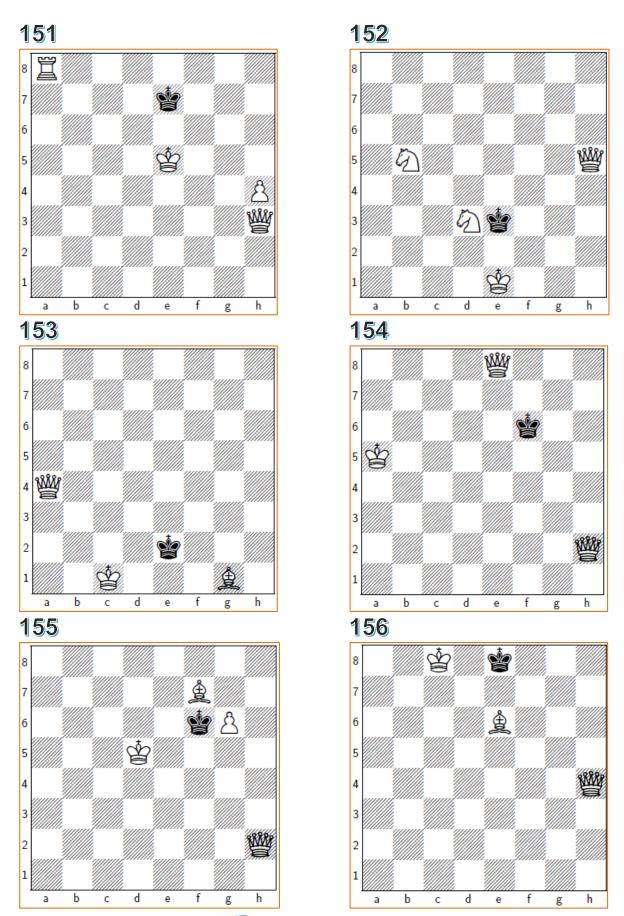


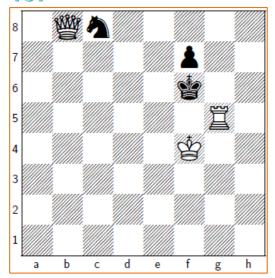


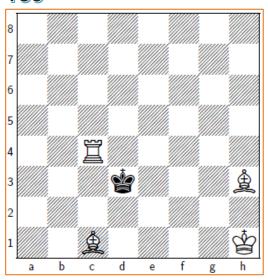


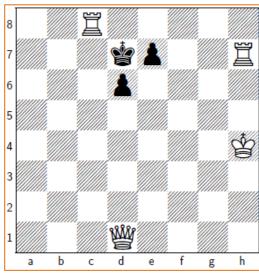


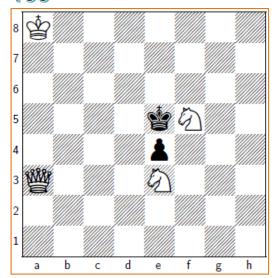


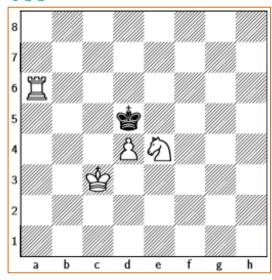


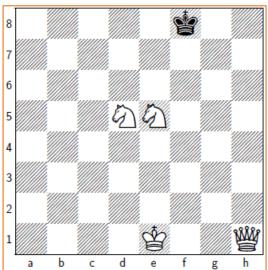




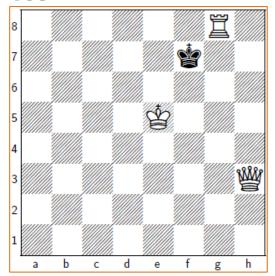


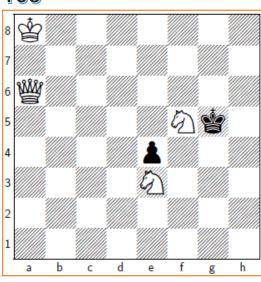


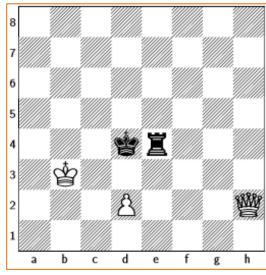


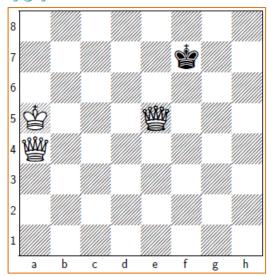


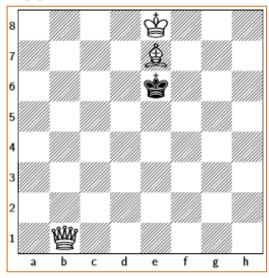


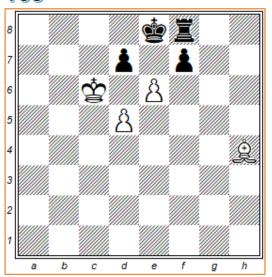




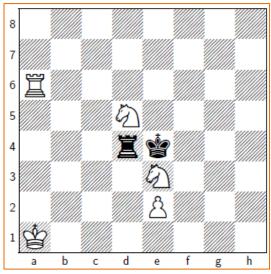


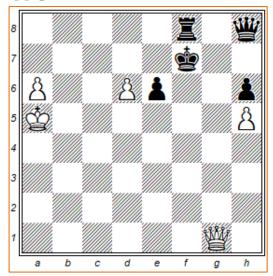


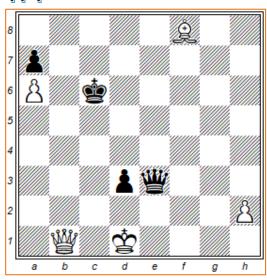


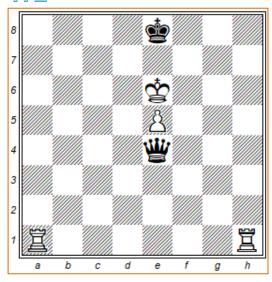


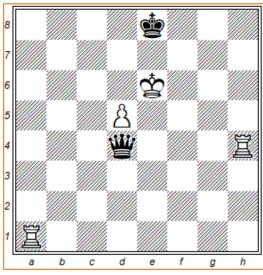


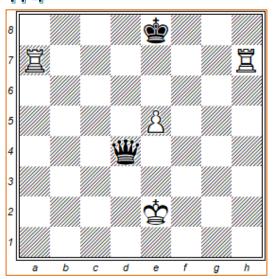




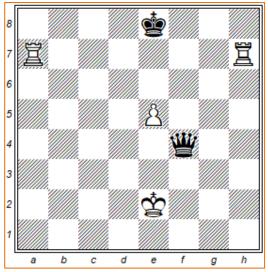


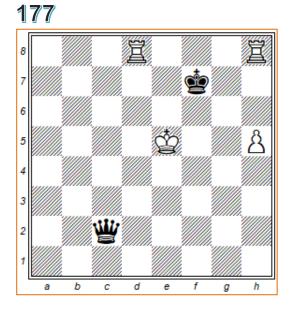


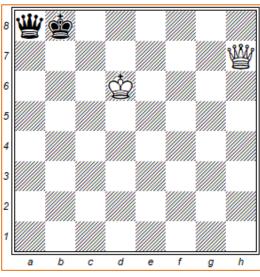


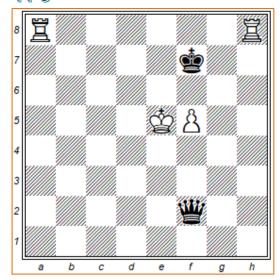


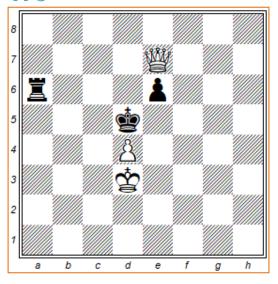


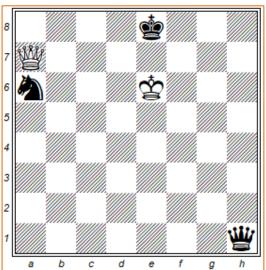




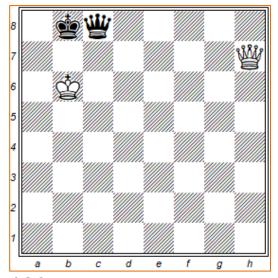


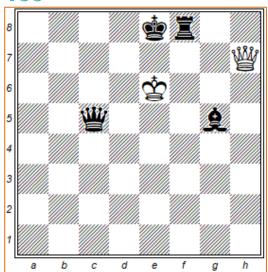


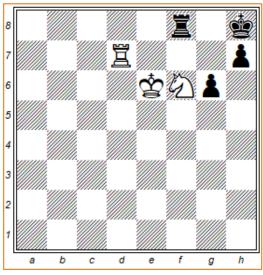


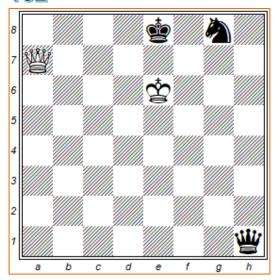


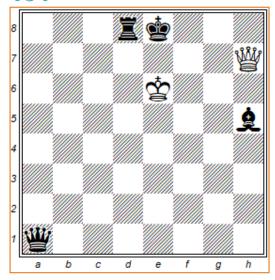


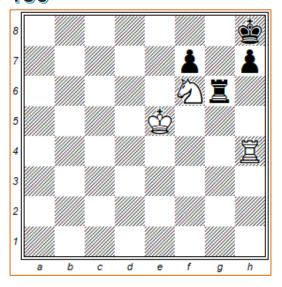




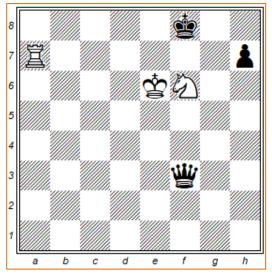


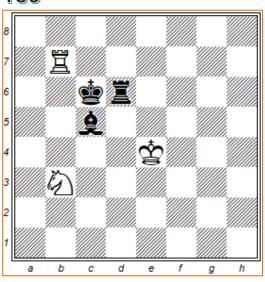


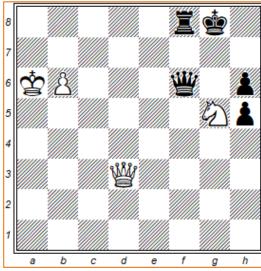


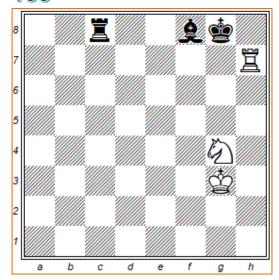


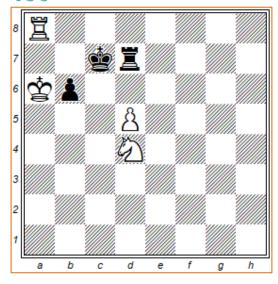


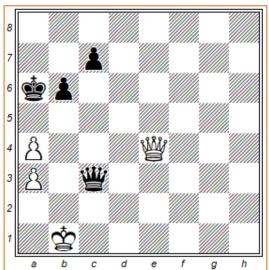




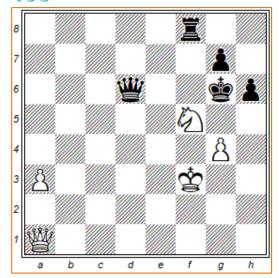


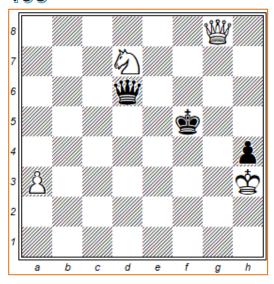


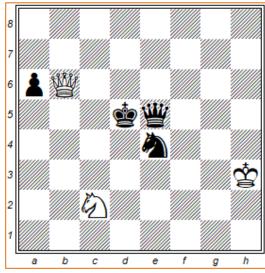


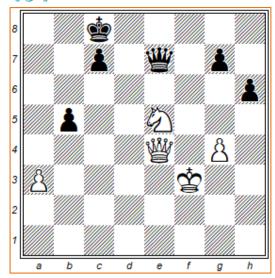


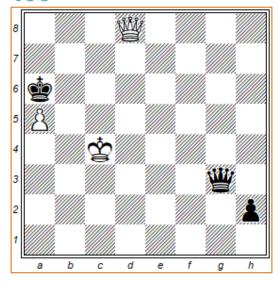


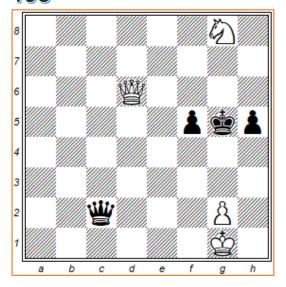




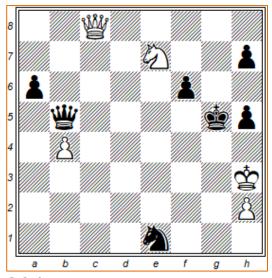


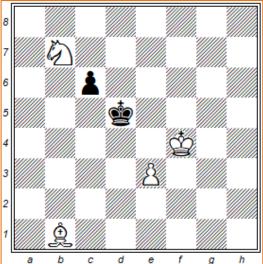


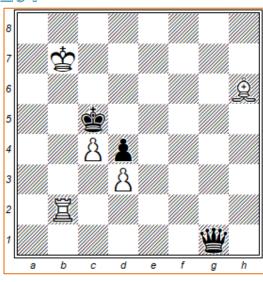


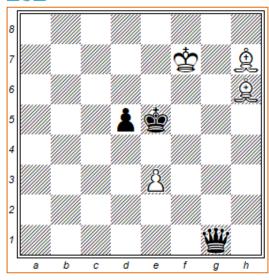


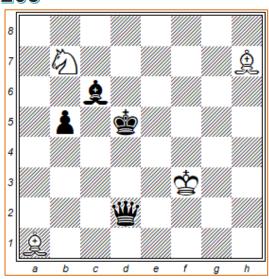


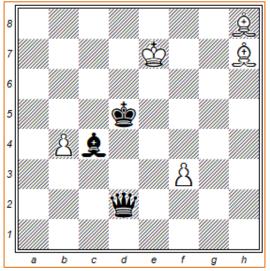




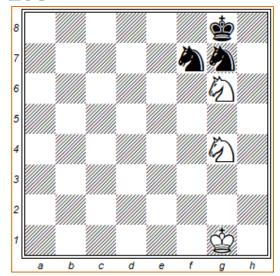


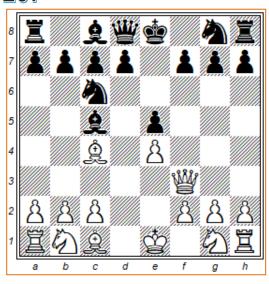


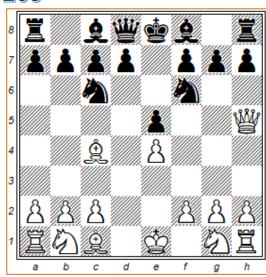


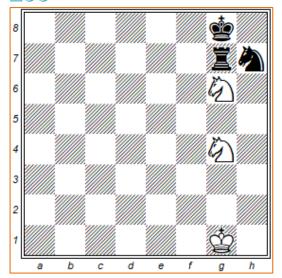


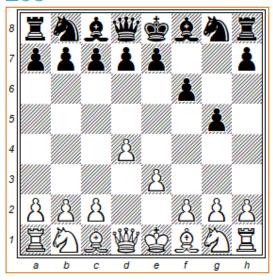


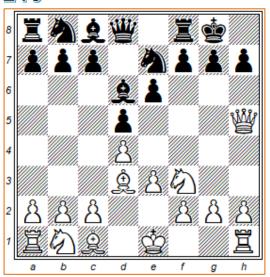






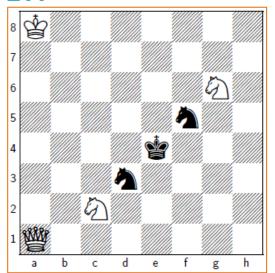


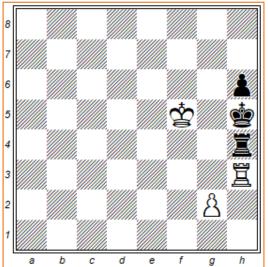


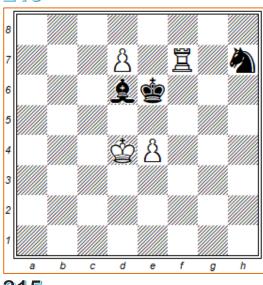


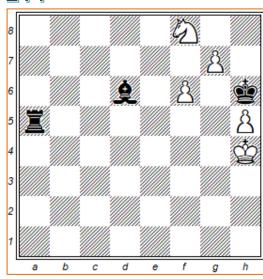


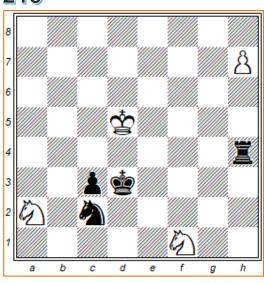


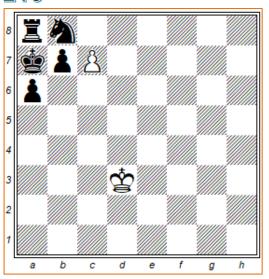


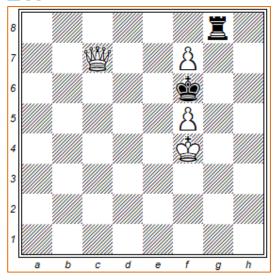


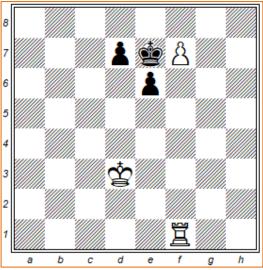


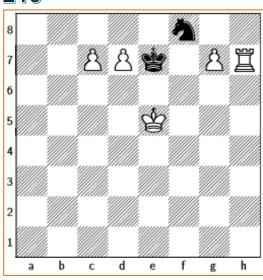


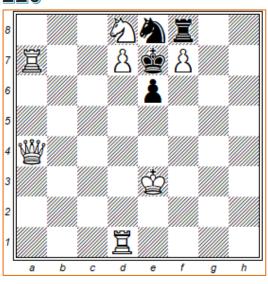


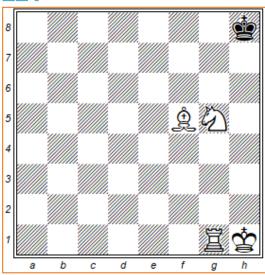


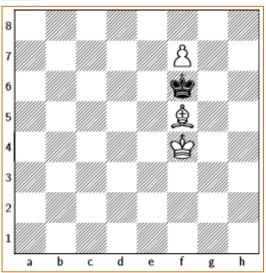




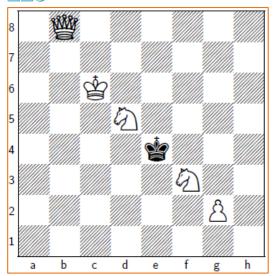


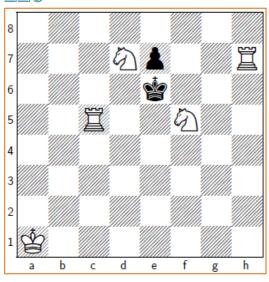


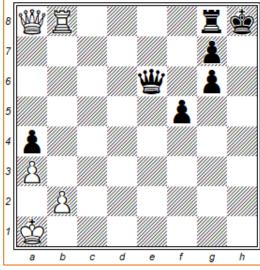


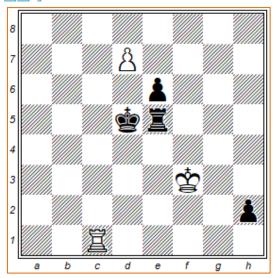












6

