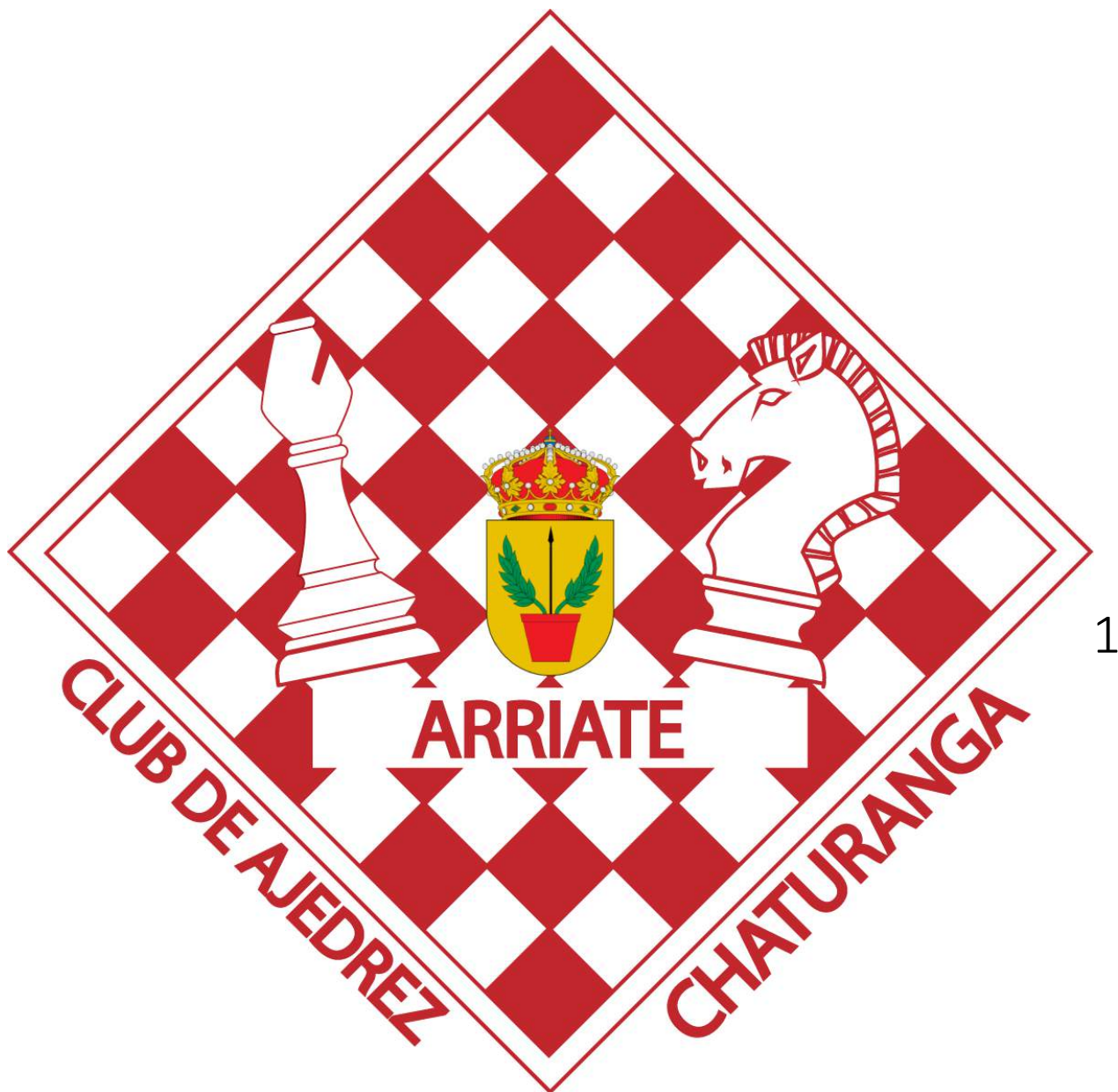


Guía rápida

Aprende a Jugar al Ajedrez



Autor: Antonio Sánchez Valadez
CLUB CHATURANGA DE AJEDREZ



ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1.- El Tablero | 3 |
| 2.- Las Piezas | 9 |
| 3.- Colocación de las piezas en el tablero | 18 |
| 4.- Fundamentos y objetivo del juego del Ajedrez | 20 |
| 5.- Fases del Juego | 25 |
| 6.- Anota tus partidas | 29 |

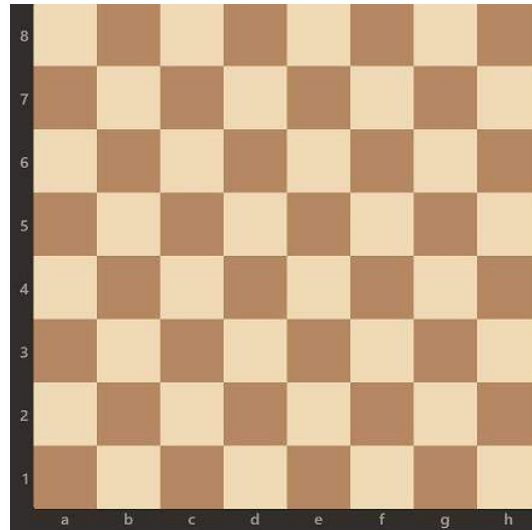
1.- El Tablero.

El Tablero de Ajedrez es un cuadrado compuesto por 64 cuadrados o casillas dispuestos en 8 filas y 8 columnas. Las casillas pueden ser blancas o negras. Las casillas están distribuidas de colores alternos. Cada casilla está dispuesta de forma que todos sus lados conectan con otra casilla del color opuesto, excepto la de los bordes. Y cada uno de sus vértices conecta con casillas del mismo color. Es decir, cada casilla blanca está rodeada de casillas negras y cada casilla negra está rodeada de casillas blancas.



Guía rápida. Aprende a Jugar al Ajedrez

El tablero debe ponerse de forma que el cuadro o casilla más a la derecha de cada jugador sea de color blanco.

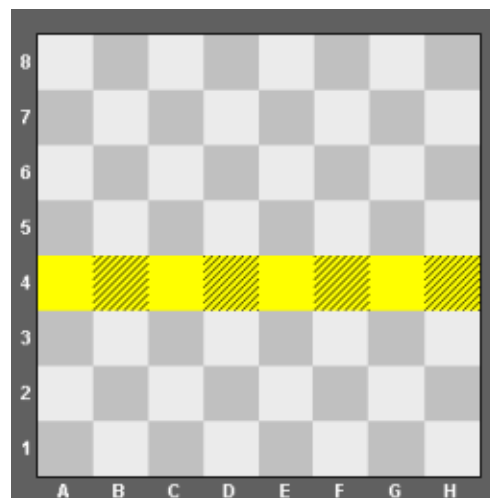


Elementos del Tablero.

Filas:

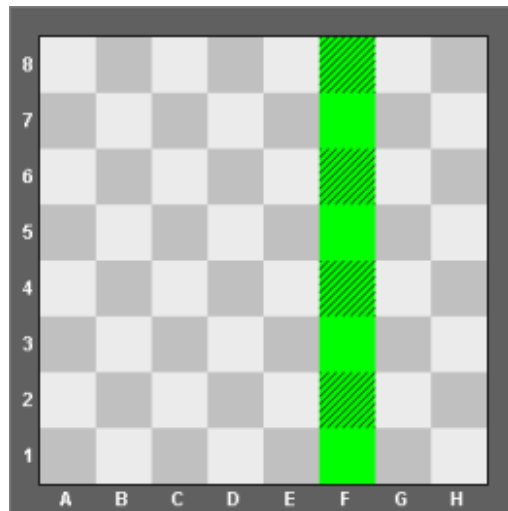
Llamaremos Filas a un grupo de ocho casillas contiguas, unidas por sus lados, que forman una línea imaginaria de forma horizontal sobre el tablero. El tablero se divide en ocho Filas. Cada fila tiene cuatro casillas blancas y cuatro casillas negras distribuidas de forma alterna.

4



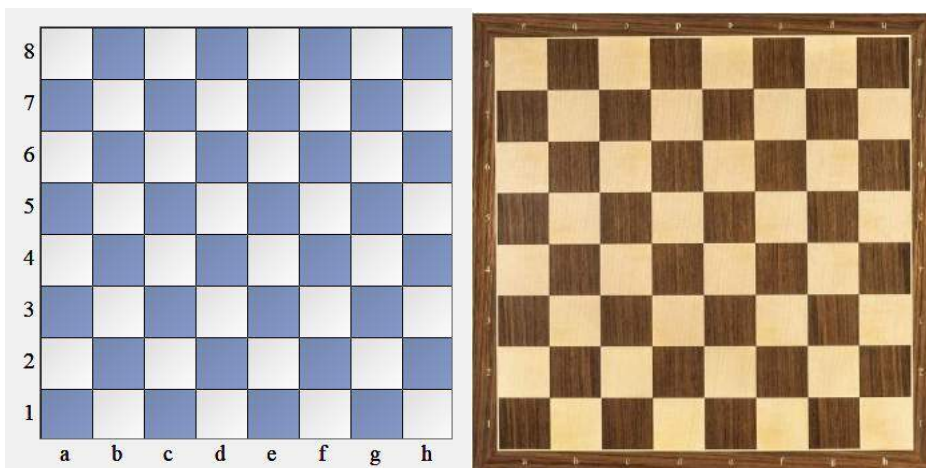
Columnas:

Llamaremos Columna a un grupo de ocho casillas contiguas, unidas por sus lados, que forman una línea imaginaria de forma vertical sobre el tablero. El tablero se divide en ocho Columnas. Cada columna tiene cuatro casillas blancas y cuatro casillas negras distribuidas de forma alterna.



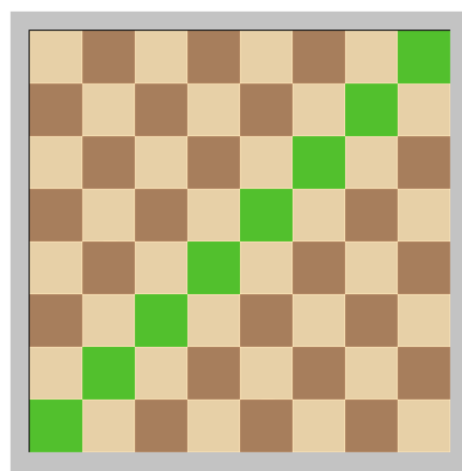
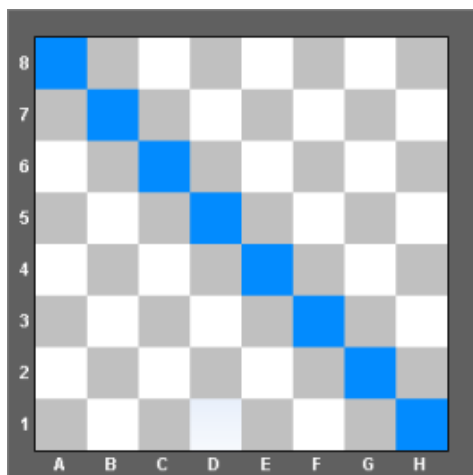
5

A las filas las vamos a llamar por números. A la fila más cercana al jugador que juega con blancas la llamaremos Fila 1 y así consecutivamente hasta la fila más alejada al jugador de blancas que será la fila 8. A las columnas las vamos a llamar por letras en minúsculas desde la 'a' hasta la 'h'. La columna más a la izquierda del jugador de blancas será la columna 'a' y usaremos letras consecutivas para las columnas siguientes siguiendo para la derecha hasta llegar a la columna más a la derecha del jugador de blancas que será la columna 'h'.



Diagonales:

Llamaremos Diagonal a un grupo de casillas contiguas, unidas por sus vértices, que forman una línea imaginaria de forma oblicua sobre el tablero. En una diagonal todas las casillas son del mismo color por lo tanto tendremos diagonales blancas y diagonales negras. El número de casillas que componen la diagonal es variable según en la posición del tablero en que se encuentre. A las diagonales que cruzan por el centro se les llama diagonales principales y son las que más casillas contienen, ocho.

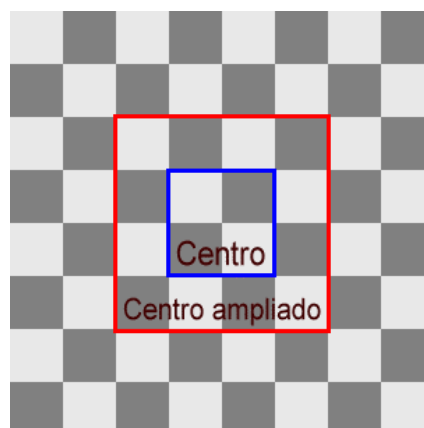
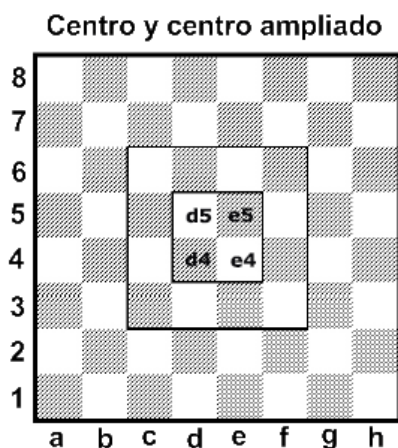


6

El Centro:

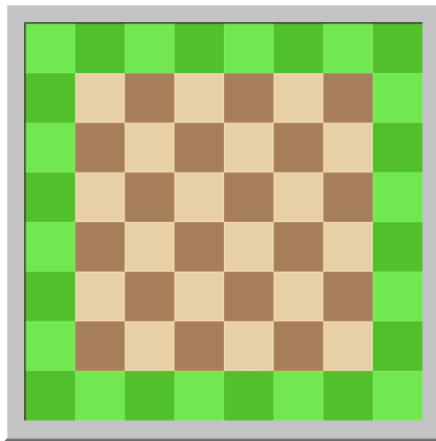
El centro del tablero lo conforman las cuatro casillas centrales, esto es, d4, d5, e4 y e5. A estas cuatro casillas se les llama Centro.

Si a estas cuatro casillas le añadimos las casillas c3, d3, e3, f3, c4, f4, c5, f5, c6, d6, e6 y f6 tenemos lo que se denomina el Centro Ampliado.



Bandas:

Las bandas o los bordes son las filas y las columnas que están en contacto con el borde del tablero.



Flancos:

A cada uno de los lados que queda al dividir el tablero a través de una línea imaginaria que parte al tablero en dos a través del eje vertical lo llamaremos Flanco. A la mitad que contiene a los dos Reyes lo llamaremos Flanco de Rey y a la mitad que contiene a las dos Damas lo llamaremos Flanco de Dama.

7



Nombre Algebraico de las Casillas.

A cada casilla le vamos a dar un nombre compuesto por la letra de la columna a la que pertenece seguido del número de la fila en la que está incluida. El realmente importante conocer bien cada casilla del tablero si se desea llegar a un buen nivel de comprensión del juego.

| | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 | 8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 | 7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 | 6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 | 5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 | 4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 | 3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 | 2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 | 1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |

2.- Las Piezas.

El juego del Ajedrez está formado, además de por un tablero, de 32 piezas. Las piezas están divididas en dos grupos o bandos y se diferencian por su color. Las Piezas Blancas, o simplemente las Blancas, y las Piezas Negras, o las Negras. Cada bando tiene 16 piezas de su color.



9

Cada bando dispone de ocho Peones, dos Caballos, dos Alfiles, dos Torres, una Dama y un Rey.

Los Peones



Los Peones son las piezas más elementales del Ajedrez, aunque también las más peculiares, y son de las que más disponemos de salida. Los peones, en general, sólo pueden mover una casilla, en vertical y hacia adelante, en cada movimiento, excepto la primera vez que lo movemos que puede mover dos casillas en vertical y hacia adelante. El Peón nunca puede mover hacia atrás. Para que un Peón pueda moverse, la casilla destino debe estar libre, esto es, no puede haber otra pieza en esa casilla.

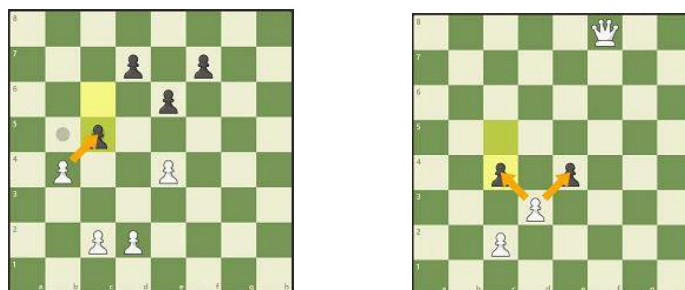
Si el Peón aún no se ha movido ninguna vez y queremos moverlo dos casillas hacia adelante, la casilla intermedia debe estar libre también.



Captura

Las casillas que se encuentran en la columna anterior y posterior y en la siguiente fila a la del Peón son sus casillas de Captura o Defensa, es decir, si una de estas dos casillas está ocupada por una pieza del otro bando puede ser capturada por el Peón. Si la pieza que ocupa una de estas casillas es del mismo bando, esta pieza queda protegida por el Peón.

10



Veamos la posición de un Peón Blanco defendiendo a otro Peón de su mismo bando.



Captura Al Paso

Si un Peón mueve dos casillas desde su posición inicial y en alguna de sus columnas contiguas, y en la misma fila, hay un Peón del otro bando, este último puede avanzar una fila y cambiar a la columna dónde está el Peón que se movió último y quitarlo del tablero tomándolo al Paso. Esta captura sólo puede hacerse justo en el siguiente movimiento al que el Peón movió dos casillas, si no se hace en este momento ya no puede hacerse más adelante.



11

Promoción o coronación del Peón

Si un Peón logra llegar hasta la última fila, se dice que ha coronado y puede ser cambiado o promocionado a cualquier pieza que se desee, excepto por otro Peón o por un Rey.

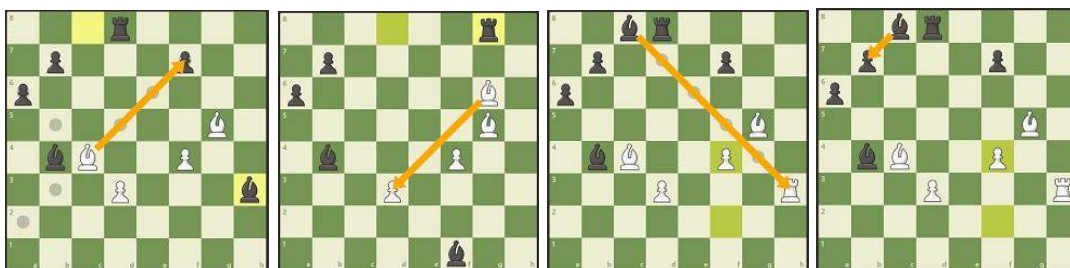


El Alfil



Cada jugador dispone de dos Alfiles. Uno está ubicado en una casilla Blanca y el otro en una casilla Negra. Los Alfiles se mueven en el tablero a través de las diagonales, por lo tanto, un Alfil se mueve siempre por casillas del mismo color y nunca puede cambiar en toda la partida. Entonces hablamos de un Alfil de casillas blancas o Blanco y otro Alfil de casillas negras o Negro. A lo largo de la diagonal el Alfil puede moverse todas las casillas que quiera siempre y cuando no haya piezas por medio en dicha diagonal. Si las hubiera, si son del mismo bando su límite de movimiento sería la casilla anterior en dicha diagonal. Si la pieza fuera del bando contrario puede ser tomada y quitada del tablero.

12

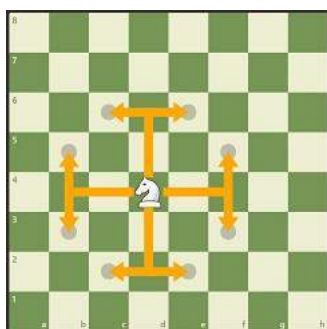


El Caballo



El movimiento del Caballo es el menos intuitivo. Cuando se mueve el caballo lo hace a través de tres casillas, esto es, puede mover dos casillas por una fila o columna en dirección a alguno de los lados de la casilla y otra en dirección perpendicular, haciendo un codo o giro de 90 grados, a la dirección de la fila o columna tomada. O también puede moverse una casilla por una fila o columna en dirección a alguno de los lados de la casilla y dos más en dirección perpendicular, haciendo un codo o giro de 90 grados, a la dirección de la fila o columna tomada. La casilla destino debe estar libre, las otras no tienen por qué. El Caballo es la única pieza que puede realizar su movimiento encontrando otras piezas por su camino, decimos que las salta. Si la casilla destino estuviera ocupada por otra pieza, si fuera del mismo bando no podría ocuparla, pero diremos que esa pieza y/o esa casilla está protegida por nuestro Caballo. Si la casilla destino está ocupada por una pieza del bando rival puede ser tomada por el Caballo.

13

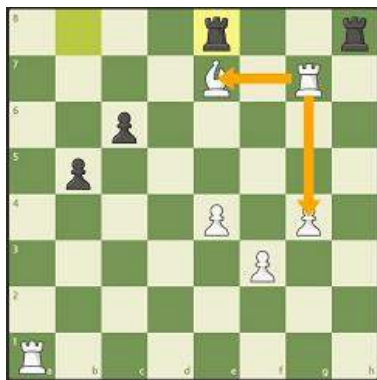


La Torre



Las Torres se mueven en el tablero a lo largo de las filas y las columnas. Una Torre puede moverse cuantas casillas desee a lo largo de la misma fila o de la misma columna en la que se encuentre, siempre y cuando no haya piezas en dicha fila o columna. Si las hubiese, si fuera del mismo bando, la casilla anterior a dicha pieza sería el límite de movimiento a lo largo de esa fila o columna y si fuera del bando contrario podría tomarla y quitarla del tablero.

14

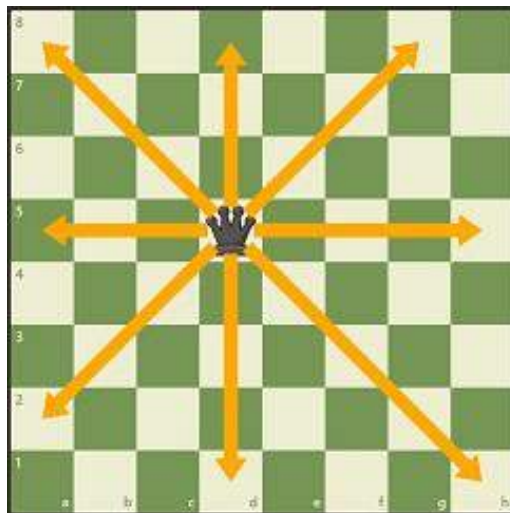


La Dama



La Dama es la pieza más poderosa de todas. La Dama se mueve por el tablero a través de filas, columnas y diagonales el número de casillas que desee si en dicha fila, columna o diagonal no hubiese otra pieza. Si la hubiera, si es del mismo bando la Dama podría moverse hasta la casilla anterior de la fila, columna o diagonal en la que se encuentre. Si la pieza es del otro bando puede capturarla, ocupar su sitio en el tablero y quitar a la del bando contrario del juego. Es decir, la Dama puede hacer los movimientos que hace una Torre y los que hace un Alfil.

15

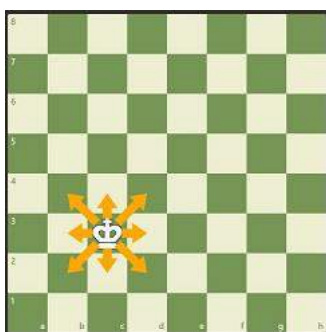


El Rey



Si la Dama es la pieza más poderosa del tablero, el Rey es la más importante. El Rey sólo puede mover una casilla en cada movimiento, pero puede hacerlo en cualquier dirección a través de las filas, columnas o diagonales. El Rey no puede mover a una casilla ocupada por otra pieza de su mismo color. Si la casilla destino está ocupada por una pieza del otro color, el Rey la puede tomar. El Rey no puede mover a una casilla, que, aun estando libre, está amenazada por alguna pieza del otro bando.

16



Enroque

Hay un movimiento especial del Rey en combinación con la Torre que le permite mover dos casillas en vez de una. El Enroque consiste en mover el Rey dos casillas sobre su misma fila y poner a la Torre en la casilla siguiente al Rey en el lado de dónde venía el Rey. Para poder hacer el enroque ni el Rey ni la Torre han debido moverse con anterioridad. Entre el Rey y la Torre no debe haber ninguna pieza. El Rey no está siendo amenazado por ninguna pieza del otro bando. La casilla destino a la que va

Guía rápida. Aprende a Jugar al Ajedrez

el Rey, ni a la que va la Torre ni la que queda intermedia entre la posición de origen y destino del Rey no pueden estar amenazadas por ninguna pieza del bando contrario. Si el enroque se produce en el flanco de Rey lo llamaremos enroque corto, si se produce por el flanco de Dama lo llamamos enroque largo.

El Enroque corto:



El Enroque largo:

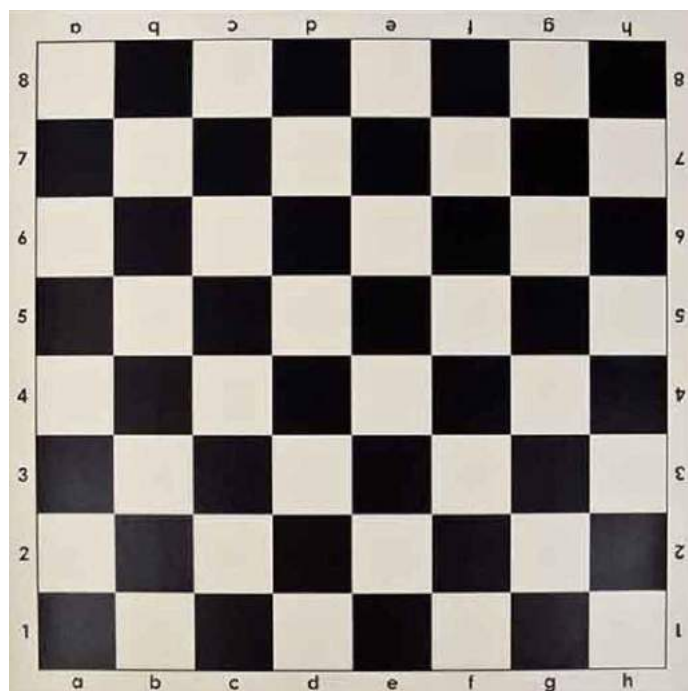


3.- Colocación de las piezas en el tablero.

Lo primero que hay que comprobar es que tenemos 32 piezas. 16 piezas de color de blanco y 16 piezas de color negro. Cada color tiene un Rey, una Dama, dos Alfiles, dos Caballos, dos Torres y ocho Peones.

El Tablero se coloca de forma que la casilla más a la derecha de cada jugador, en la Fila más cercana al jugador, sea de color Blanco.

Si las partidas van a ser anotadas conviene que en los bordes del Tablero estén serigrafiadas las letras de la 'a' a la 'h' en las columnas y los números del 1 al 8 en las filas y que las piezas Blancas se coloquen en las filas uno y dos y las Negras en las filas siete y ocho.



Cada bando va a poner sus piezas de inicio en las dos filas más cercanas a él. Para colocar las piezas empezaremos por la fila más cercana al jugador, esto es, la fila uno para las Blancas y la fila ocho para las Negras. En las esquinas colocaremos las Torres. Junto a las Torres pondremos los Caballos seguidos de los Alfiles. En las casillas centrales pondremos la Dama en la casilla del mismo color que ella y al Rey junto a la Dama, en una casilla de color opuesto a él. En la siguiente fila, la número dos para

Guía rápida. Aprende a Jugar al Ajedrez

las Blancas y la siete para las Negras, colocaremos un Peón en cada casilla. Nótese que, al principio de la partida, en las filas tres, cuatro, cinco y seis no hay ninguna pieza de inicio.

Una vez colocadas todas las piezas de ambos bandos en su sitio ya estamos listos para empezar el juego. El tablero y las piezas deben quedar como muestra la siguiente figura.



4.- Fundamentos y objetivo del juego del Ajedrez.

Una vez que conocemos el Tablero, las Piezas y su colocación en el Tablero, debemos conocer los fundamentos y objetivos del juego antes de que podamos empezar a jugar una partida.

Fundamentos

El Ajedrez es un juego para dos personas, una persona y un programa de ordenador o dos programas de ordenador, pero siempre hay dos bandos, uno juega con Blancas y el otro con Negras. Cuando se trate de dos personas, en partidas amistosas es cortesía dar la mano al rival al comienzo y al final de la partida, en partidas oficiales es obligatorio. Las Blancas siempre empiezan, siempre hacen el primer movimiento de la partida. Cada jugador hace un movimiento o jugada en cada turno y debe esperar a que el contrario haga su jugada para volver a hacer su movimiento. Es obligatorio mover en tu turno.

20



Jaque

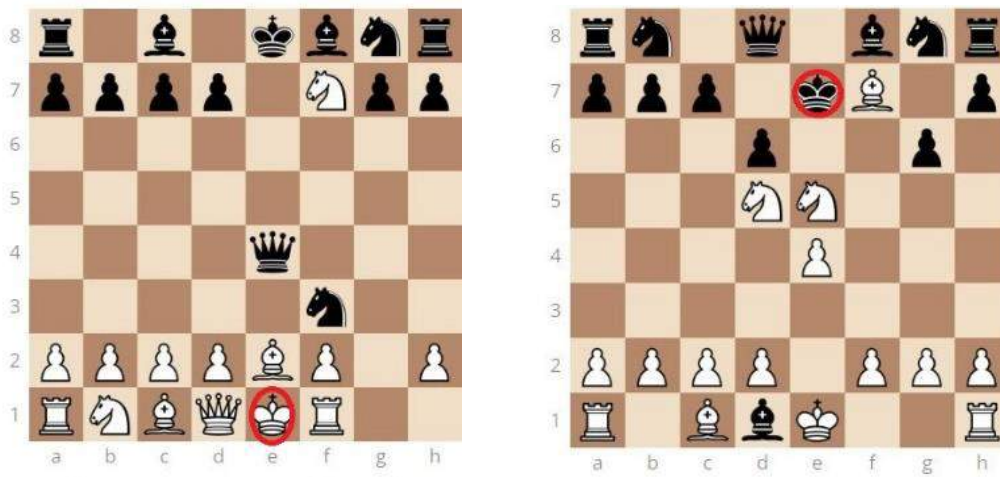
Jaque es una expresión que usamos para indicar que un Rey está siendo atacado por una pieza rival, es decir, una pieza del otro bando amenaza con capturar al Rey al siguiente movimiento. El Rey que está en Jaque está obligado a responder a esta amenaza y sacar al Rey del Jaque. Esto puede hacerlo moviendo al Rey a una casilla no amenazada, capturando a la pieza que le amenaza, directamente con el Rey, si no está protegida, o con otra pieza, o mediante la interposición de otra pieza entre el Rey y la pieza rival que lanza la amenaza.

En partidas informales cuando una pieza amenaza de Jaque al Rey del bando contrario, es cortesía avisar al rival diciendo en voz alta: “Jaque”. En partidas oficiales no se dice.



Jaque Mate

Jaque Mate o simplemente Mate es una posición en la que un Rey está en Jaque y no existe posibilidad ninguna que pueda salir de la posición de Jaque. Es decir, un Rey está en Jaque, amenazado de ser capturado en el siguiente movimiento, y no puede mover a ninguna casilla que no esté amenazada por una pieza del contrario, no puede capturar a la pieza que le amenaza de Jaque y tampoco puede interponer ninguna pieza entre el Rey y la pieza atacante. Cuando se produce Jaque Mate se acaba la partida y el jugador que su Rey está en posición de Jaque Mate pierde y el otro gana la partida.



Tablas

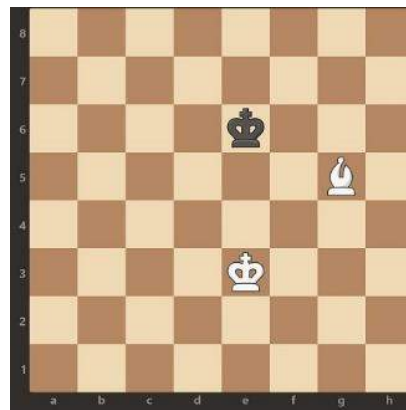
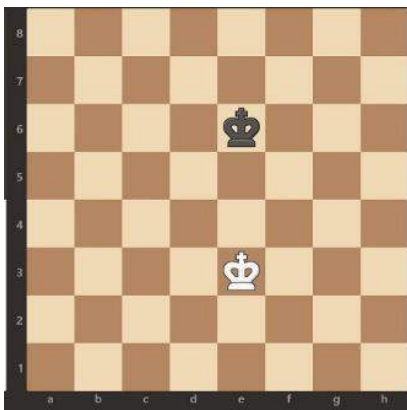
Tablas es el nombre que damos a una posición de empate entre ambos bandos. A una posición de Tablas se llega por varios motivos.

1.- Ninguno de los dos bandos tiene piezas o material suficiente para dar un Jaque Mate al rival. Esto puede pasar cuando en el tablero sólo queda Rey contra Rey, Rey y Caballo contra Rey, o contra Rey y Caballo. Rey y Alfil contra Rey, o contra Rey y Alfil, con los Alfines del mismo color. Hay otras combinaciones de piezas como Rey y dos Caballos contra Rey, que, aunque en teoría no son tablas si no se afina bien es fácil que lleguen a serlo.

2.- Regla de la Triple Repetición. Si ambos jugadores realizan tres veces consecutivas la misma jugada son Tablas.

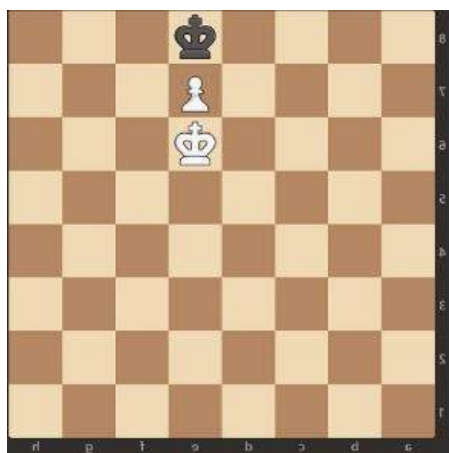
3.- Regla de los 50 movimientos. Si se producen 50 movimientos consecutivos, por parte de cada jugador, sin que haya captura de piezas o movimiento de peones son Tablas.

4.- Por mutuo acuerdo de los jugadores. A veces se llegan a posiciones más o menos conocidas por ambos bandos, con mucha teoría al respecto, y puede predecirse que la partida terminará en Tablas y ambos jugadores pueden acordar no llegar a ese final y declarar Tablas.



Ahogado

Llamamos posición de Ahogado cuando le toca mover a un bando, y éste, sin estar en Jaque, no puede hacer ningún movimiento legal, es decir, tiene todas sus piezas bloqueadas y todas las casillas a las que puede moverse el Rey están amenazadas por piezas del rival. Se dice entonces que el Rey está Ahogado, la partida termina y es un empate.



Objetivo

El objetivo del juego del Ajedrez es hacer Jaque Mate al rival, es decir, capturar al Rey del bando contrario, ganar la partida.

En una partida de Ajedrez se puede ganar, empatar o perder.

Se Gana una partida cuando se da Jaque Mate al rival o éste abandona.

Se Empata una partida cuando se llega a una posición de Tablas o de Ahogado.

Se pierde una partida cuando el rival nos da Jaque Mate o abandonamos la partida.



5.- Fases del Juego.

De forma genérica vamos a dividir una partida de Ajedrez en tres fases bien diferenciadas. Una vez que se profundice más en el estudio del Ajedrez, estas fases se subdividen a su vez en otras subfases, pero por ahora vamos a estudiar las tres fases generales de una partida. Las tres fases de una partida de Ajedrez son: La Apertura, el Medio juego y el Final.

La Apertura

La Apertura es una fase muy importante en el Ajedrez, hay muchísimos libros y videos que tratan sobre las Aperturas y cómo sacar ventajas en ellas. Básicamente, esta fase consiste en sacar y preparar nuestras piezas, sin dejar agujeros en nuestra retaguardia, para empezar un ataque al bando contrario. Vamos a seguir una metodología para hacerlo de forma correcta. Como se ha mencionado antes, esta fase del juego está muy estudiada y hay bastantes excepciones al método general que vamos a ver, alterando el orden o sus propios principios pero que en muchas ocasiones transponen a posiciones conseguidas aplicando el método general, también conocido como los Principios del Desarrollo.

Como norma general no vamos a jugar con los peones al principio de la partida, intentaremos dejarlos para el final que es cuando son más potentes. Intentaremos jugar al principio con las piezas. Cuando movemos la primera vez una pieza, decimos que hemos desarrollado esa pieza. Para jugar con las piezas vamos a necesitar uno o dos movimientos de Peones para dejarles paso, pero intentaremos que no sean más si no es necesario. Como norma general vamos a sacar los Peones centrales para luchar por el centro. Los Principios del Desarrollo son:

- 1.- Sacar los Peones centrales para luchar por el centro.
2. Desarrollar, poner en juego, nuestras piezas menores, esto es, Caballos y Alfiles. Preferentemente vamos a sacar primero los Caballos y luego los Alfiles.
3. Enrocarse para poner a salvo al Rey.
4. Dar un paso con la Dama a la fila dos si jugamos con las Blancas o a la fila 7 si lo hacemos con Negras. De esta forma se dice que hemos conectado las Torres.

ventaja, ya sea en cuanto a material o en cuanto a posición. Vamos a tener muy en la mente en todo tiempo luchar por:

- El control del centro.
- Control de columnas o diagonales abiertas o semiabiertas.
- Ventaja de desarrollo.
- Ventaja de espacio.
- Mejor estructura de peones.
- El Rey mejor protegido.
- Intentar meter piezas en la mitad del tablero del oponente.



El final

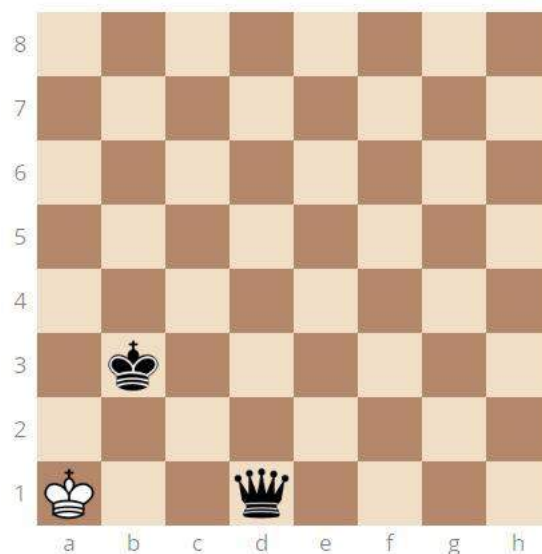
El final es la última fase de la partida y es la determinante, en ella se decide el ganador. Hay muchos finales conocidos y muy bien estudiados, algunos de ellos deben ser bien conocidos por el jugador porque se dan con mucha asiduidad. Entre ellos encontramos finales de Rey y Dama contra Rey, Rey y Torre contra Rey, Rey y Dama contra Rey y Dama, finales de Peones y Rey, etc. En esta web podrá encontrar una sección dedicada a los Finales. Esta fase consiste básicamente en, con la posición conseguida y el material conservado durante el medio juego, lanzar un ataque contra el Rey contrario con el fin de destruir su defensa y darle captura.

Normalmente en esta fase del juego quedan pocas piezas sobre el tablero, diremos entonces que la posición está simplificada. Finalmente, en esta fase se dará Jaque Mate, se llegará a posiciones de Tablas o Ahogo o algún

Guía rápida. Aprende a Jugar al Ajedrez

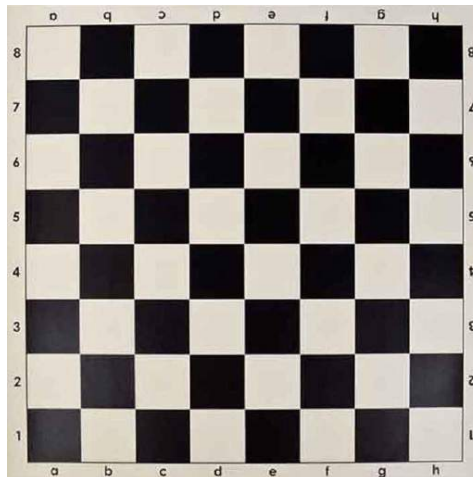
jugador abandonará. Nuestra recomendación para el final es la recomendación de daba el GM y campeón del mundo, el cubano José Raúl Capablanca, que decía que lo más importante era aprender y conocer bien los diferentes finales y en base a ello elegir las aperturas y el medio juego que te lleven a esos finales bien conocidos.

Veamos un ejemplo de un final de Rey y Dama contra Rey:



6.- Anota tus partidas.

Como ya vimos anteriormente el Tablero de Ajedrez lleva en sus bordes serigrafiados unas letras y unos números.



Esto nos va a permitir anotar nuestras jugadas y las de nuestro rival y escribir las partidas. El hecho de saber anotar las partidas es muy importante y hará que el jugador pueda progresar de forma exponencial en su Ajedrez. Cuando tenemos anotada una partida que hemos jugado, nos da la posibilidad de poder analizarla luego tranquilamente y ver dónde hemos fallado y qué respuesta era la mejor con vistas a no repetir el error. También podremos leer libros de Ajedrez y reproducir las lecciones en el tablero de casa. En competiciones oficiales es obligatorio anotar las partidas.

29



Hay dos notaciones distintas para escribir partidas de Ajedrez, la notación descriptiva y la notación algebraica. En la actualidad y de forma universal se usa la notación algebraica y es la que vamos a aprender en este artículo, más adelante aprenderemos la notación descriptiva pues muchos libros disponibles vienen aún en dicha notación.

Notación Algebraica.

Lo primero que vamos a hacer es identificar a las piezas y a las casillas.

Piezas:

A cada pieza le vamos a asociar una letra en mayúscula. Vamos a usar para el Rey la letra R, para la Dama la D, para las Torres la T, para los Alfiles la A y para los Caballos la C. Para los peones no vamos a usar ninguna letra.

Casillas:

Cada casilla del tablero va a ser identificada por una letra minúscula seguida de un número. La letra usada será la de la columna, de la 'a' hasta la 'h', y el número el de la fila, desde el 1 al 8. Ejemplo:

| | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|---|
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |
| 8 | a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 | 8 |
| 7 | a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 | 7 |
| 6 | a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 | 6 |
| 5 | a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 | 5 |
| 4 | a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 | 4 |
| 3 | a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 | 3 |
| 2 | a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 | 2 |
| 1 | a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 | 1 |
| | a | b | c | d | e | f | g | h | |

Los movimientos:

Para anotar un movimiento vamos a indicar en primer lugar qué pieza vamos a mover, anotando su letra asociada y seguidamente la casilla a dónde la vamos a mover. Por ejemplo, si queremos mover la Dama a la casilla e6 escribiremos De6. Si vamos a mover un Peón sólo hay que indicar la casilla destino, por ejemplo, d4 significa que hemos movido el Peón de la columna 'd' desde d2 o d3 hasta la casilla d4.

Capturas:

Si se produce una captura, es decir, en la casilla destino hay una pieza del rival, escribiremos justo delante de la casilla destino la letra 'x'. Por ejemplo, si queremos capturar con la Torre una pieza del rival que se encuentra en la casilla b6, escribiremos Txd6. Si la pieza que vamos a mover es un Peón y éste va a capturar una pieza rival en la casilla destino, lo anotaremos con la letra de la columna del Peón, seguido de la letra 'x', seguido de la casilla destino, por ejemplo, exd4.

Jaque y Jaque Mate:

Si al mover una pieza amenazamos con Jaque al adversario pondremos un '+' detrás de la casilla destino. Si es Jaque Mate pondremos '++'. Por ejemplo, si movemos nuestra Dama a la casilla f6, capturando una pieza y al mismo tiempo damos jaque, lo anotaremos: Dxf6+.

Enroque:

El enroque corto se anota con '0-0' y el enroque largo con '0-0-0'.

Promoción de Peones:

Cuando un Peón llega a la octava fila puede ser promocionado a una pieza, esta acción la escribimos añadiendo el símbolo '=' detrás de la casilla destino y justo detrás de este símbolo pondremos la letra asociada a la pieza a la que queremos promocionar nuestro Peón. Por ejemplo, si el Peón de la columna 'c' llega a la octava fila y queremos promocionarlo a Dama, lo escribiremos: c8=D.

Reglas de Desambiguación:

Cuando dos piezas similares pueden ser movidas a una misma casilla destino crea una ambigüedad y puede ser confuso saber cual es la que se

Otros símbolos usados:

Además de los símbolos vistos para el Jaque, Jaque Mate y enroque corto y enroque largo, se pueden usar los símbolos que a continuación se listan:

!: jugada buena

?: jugada mala

!!: jugada muy buena

??: jugada muy mala

!?: jugada interesante

?!: jugada dudosa

=: igualdad de oportunidades para ambos jugadores

+/=: ligera ventaja blanca

=/+ : ligera ventaja negra

+/- (o también \pm): ventaja blanca

-/+ : ventaja negra

+ -: ventaja decisiva blanca

-+ : ventaja decisiva negra

∞ : posición incierta

=/ ∞ (o también ∞ =): juego compensado a pesar de diferencia de material

N: novedad teórica

Guía rápida. Aprende a Jugar al Ajedrez

Las partidas se escriben en unas hojas especiales que se llaman Planillas. Veamos algún ejemplo de Planilla.

| BLANCAS | | NEGRO | | Resultado | |
|-------------------------|---------|-----------------------|-------|-----------|-------|
| ANTONIO J. NACIS AGUIAR | | RAFAEL BECERRA MELGAR | | 0 | 1 |
| Tempo | BLANCAS | NEGRO | Tempo | BLANCAS | NEGRO |
| | 04 | 1 | CS | Ce4 | 31 |
| | Cf3 | 2 | Cf6 | g3 | 32 |
| | g3 | 3 | d5 | g2 | 33 |
| | Cx5 | 4 | d5 | g2 | 34 |
| | Af5 | 5 | Cd7 | g2 | 35 |
| | Dd3 | 6 | 06 | g2 | 36 |
| | Ax07+ | 7 | Cd7 | g2 | 37 |
| | d4 | 8 | 05 | g2 | 38 |
| | 0-0 | 9 | 05 | g2 | 39 |
| | 0-0 | 10 | Af7 | g2 | 40 |
| | Cx7 | 11 | Af7 | g2 | 41 |
| | Dx06+ | 12 | Af7 | g2 | 42 |
| | Af7 | 13 | Af7 | g2 | 43 |
| | Af7 | 14 | Af7 | g2 | 44 |
| | Af7 | 15 | Af7 | g2 | 45 |
| | Af7 | 16 | Af7 | g2 | 46 |
| | Af7 | 17 | Af7 | g2 | 47 |
| | Af7 | 18 | Af7 | g2 | 48 |
| | Af7 | 19 | Af7 | g2 | 49 |
| | Af7 | 20 | Af7 | g2 | 50 |
| | Af7 | 21 | Af7 | g2 | 51 |
| | Af7 | 22 | Af7 | g2 | 52 |
| | Af7 | 23 | Af7 | g2 | 53 |
| | Af7 | 24 | Af7 | g2 | 54 |
| | Af7 | 25 | Af7 | g2 | 55 |
| | Af7 | 26 | Af7 | g2 | 56 |
| | Af7 | 27 | Af7 | g2 | 57 |
| | Af7 | 28 | Af7 | g2 | 58 |
| | Af7 | 29 | Af7 | g2 | 59 |
| | Af7 | 30 | Af7 | g2 | 60 |

| BLANCAS | | NEGRO | | Resultado | |
|-------------------------|---------|-----------------------|-------|-----------|-------|
| ANTONIO J. NACIS AGUIAR | | RAFAEL BECERRA MELGAR | | 0 | 1 |
| Tempo | BLANCAS | NEGRO | Tempo | BLANCAS | NEGRO |
| | 04 | 1 | CS | Ce4 | 31 |
| | Cf3 | 2 | Cf6 | g3 | 32 |
| | g3 | 3 | d5 | g2 | 33 |
| | Cx5 | 4 | d5 | g2 | 34 |
| | Af5 | 5 | Cd7 | g2 | 35 |
| | Dd3 | 6 | 06 | g2 | 36 |
| | Ax07+ | 7 | Cd7 | g2 | 37 |
| | d4 | 8 | 05 | g2 | 38 |
| | 0-0 | 9 | 05 | g2 | 39 |
| | 0-0 | 10 | Af7 | g2 | 40 |
| | Cx7 | 11 | Af7 | g2 | 41 |
| | Dx06+ | 12 | Af7 | g2 | 42 |
| | Af7 | 13 | Af7 | g2 | 43 |
| | Af7 | 14 | Af7 | g2 | 44 |
| | Af7 | 15 | Af7 | g2 | 45 |
| | Af7 | 16 | Af7 | g2 | 46 |
| | Af7 | 17 | Af7 | g2 | 47 |
| | Af7 | 18 | Af7 | g2 | 48 |
| | Af7 | 19 | Af7 | g2 | 49 |
| | Af7 | 20 | Af7 | g2 | 50 |
| | Af7 | 21 | Af7 | g2 | 51 |
| | Af7 | 22 | Af7 | g2 | 52 |
| | Af7 | 23 | Af7 | g2 | 53 |
| | Af7 | 24 | Af7 | g2 | 54 |
| | Af7 | 25 | Af7 | g2 | 55 |
| | Af7 | 26 | Af7 | g2 | 56 |
| | Af7 | 27 | Af7 | g2 | 57 |
| | Af7 | 28 | Af7 | g2 | 58 |
| | Af7 | 29 | Af7 | g2 | 59 |
| | Af7 | 30 | Af7 | g2 | 60 |