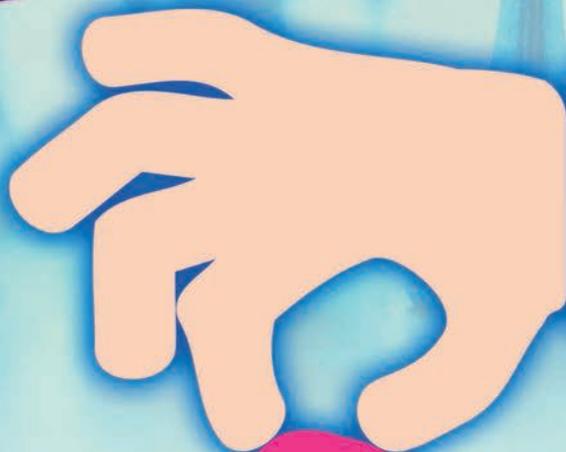


# ajedrez



Excmo. Ayuntamiento de  
Dos Hermanas  
Delegación de Deportes



## CARTILLA de Iniciación





**Edita:**

Excmo. Ayuntamiento de  
Dos Hermanas.  
*Delegación de Deportes*

**Autor:**

*Juan José Hidalgo Mateos*  
*Monitor de Ajedrez*

**Año de publicación:** 2017

**Tirada:** 2000 ejemplares

**Diseña e Imprime:** *Diseño Sur, S.C.A.*



**Presentación**..... Pág. 5

**Las piezas y el tablero**.....Pág. 6

**Disposición inicial**..... Pág. 7

    El tablero

    Colocación de las piezas

**Como juegan o mueven las piezas**.....Pág. 8 a 11

    La Torre

    El Alfil

    La Reina (o Dama)

    El Rey

    El Caballo

    El Peón

**El Jaque y el Jaque Mate** ..... Pág. 12

**La Promoción del Peón**..... Pág. 13

**La mágica captura al paso** ..... Pág. 14

**El valor de las piezas**..... Pág. 15

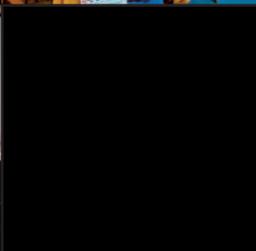
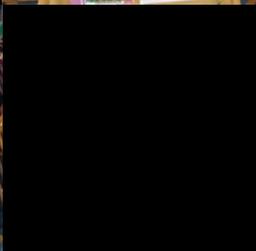
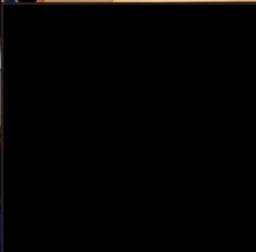
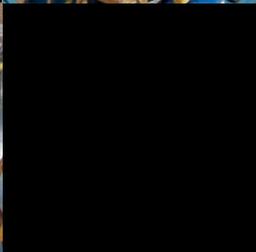
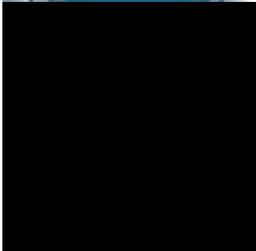
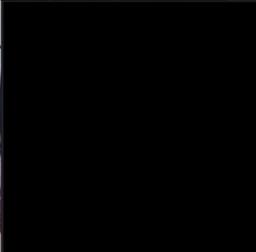
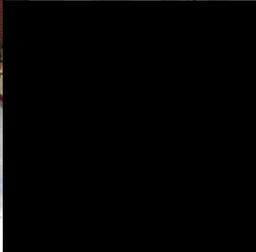
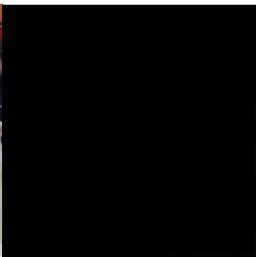
    Cambio igual

    Cambio desigual

**Enroque**..... Pág. 16

**Continuación Enroque y Rey Ahogado**.....Pág. 17

**Reglas e Historia**..... Pág. 18



# PRESENTACIÓN



El Ajedrez ha constituido desde siempre uno de los pilares esenciales en la planificación deportiva desarrollada por el Excmo. Ayuntamiento de Dos Hermanas.

Se trata de una modalidad deportiva que se adapta a todas las edades, de ahí que la acción municipal haya ido y siga abarcando desde los más pequeños a través de programas

como “El Ajedrez en la Escuela”, o “La Fiesta del Ajedrez”, a los más mayores con acciones tales como el Torneo de Ajedrez para Mayores, pasando por el nivel competitivo, cuyo máximo exponente lo constituye el Torneo Internacional de Ajedrez de Dos Hermanas, que ha superado ya más de 25 ediciones. Todo ello, utilizando la Casa del Ajedrez municipal como punto de encuentro de quienes practican este deporte en nuestra ciudad.

El ajedrez tiene un valor educativo incalculable, contribuye a potenciar la capacidad de análisis, a desarrollar procesos de razonamiento lógico y a reflexionar antes de actuar. Todo ello, a través del juego y de una manera divertida.

Por ello, el Ayuntamiento de Dos Hermanas decide reeditar esta cartilla de iniciación al ajedrez, con un diseño más actual, revisada y adaptada con el fin de acercar el ajedrez a la ciudadanía en general y a los más pequeños en particular, con el deseo de que siga siendo una herramienta útil en el aprendizaje de este apasionante deporte.



**Francisco Toscano Rodero**

*Delegado de Deportes del  
Excmo. Ayuntamiento de Dos Hermanas*

# LAS PIEZAS Y EL TABLERO



## TABLERO



## PIEZAS BLANCAS



PEÓN



TORRE



CABALLO



ALFIL



REINA



REY

## PIEZAS NEGRAS



PEÓN



TORRE



CABALLO



ALFIL



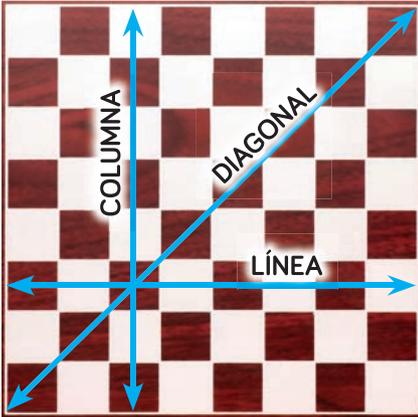
REINA



REY

# DISPOSICIÓN INICIAL

## DIBUJO N° 1



## DIBUJO N° 2



## DIBUJO N° 1

Tiene 64 CASILLAS, 32 negras y 32 blancas.

El tablero de ajedrez se divide en (como indican las flechas)

LÍNEAS, COLUMNAS y DIAGONALES por donde se desplazarán las figuras o piezas. “CAMPO DE BATALLA”

## DIBUJO N° 2

COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS

ORDEN INICIAL:

El Rey y la Reina en el centro, la Reina en su color, si es blanca en la casilla blanca y viceversa.

“DOS EJÉRCITOS”

Antes de colocar las piezas, las casillas inferior derecha y superior izquierda del tablero tienen que ser blancas.

Como se ve en el DIBUJO N° 1, cada bando tiene:

8 Peones, 2 Torres, 2 Caballos, 2 Alfiles, Reina y Rey

Piezas blancas y negras, DIBUJO N° 2.

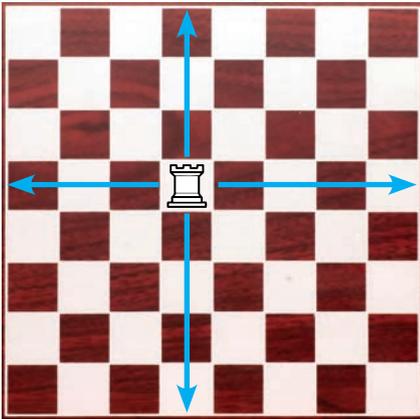
**¡QUÉ LINDO...! ¿QUÉ SORPRESAS NOS ESPERAN...?**

# COMO JUEGAN O MUEVEN LAS PIEZAS

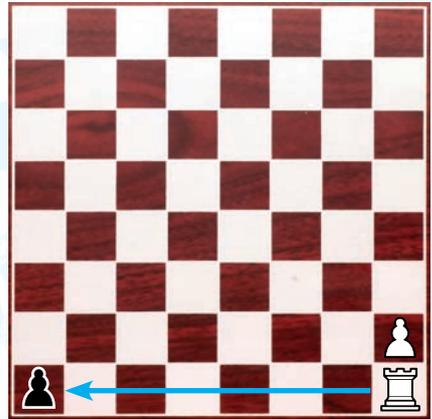
Cada una de ellas juega de forma distinta y capturan (o comen) de la misma forma que juegan, excepto el Peón que come de pico a un paso  
*¡TODO ES MUY FÁCIL!*

No vale comer las piezas del mismo color, hay que comer las otras piezas  
*¡BUEN APETITO!*

## DIBUJO N° 3



## DIBUJO N° 4



### LA TORRE

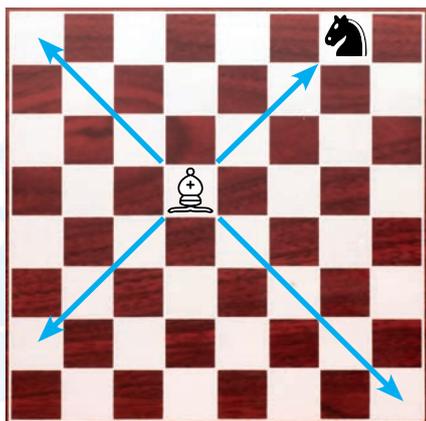
Se mueve en cruz, todos los pasos que quiera, hacia arriba, hacia abajo, derecha o izquierda ¡Mira las flechas del DIBUJO N° 3! ¿VALE? En este castillo duerme el Rey y la Reina.

¡MIRA...! La Torre puede comer el Peón ¡Ohhhh! Que rico, ¿te gusta?  
El peoncito que está delante, no deja que la Torre juegue para delante  
*¡La Torre no salta por encima de las demás piezas!*

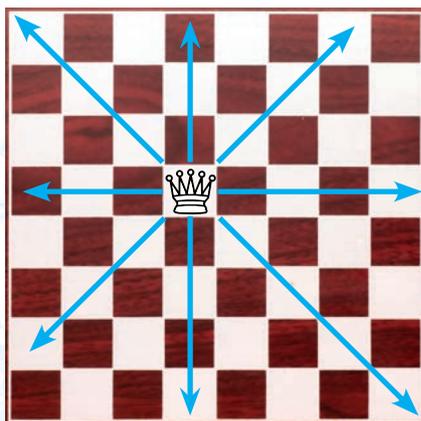
DIBUJO N° 4

# COMO JUEGAN O MUEVEN LAS PIEZAS

DIBUJO N° 5



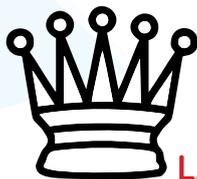
DIBUJO N° 6



## EL ALFIL O BICHITO

Mueve en diagonal los pasos que quiera ¡Una flecha rápida y veloz!  
Puede comerse el caballo. ¿Estará su carne sabrosa? DIBUJO N° 5

Atención hay dos Alfiles (en la India se llaman ¡ELEFANTES!)  
Uno está en casilla BLANCA otro Alfil en casilla NEGRA moverán por las diagonales de su color. ¡CUIDADÍN... CUIDADÍN...! Ninguna pieza salta por encima de las demás... excepto el caballito “bayo del bayino”.  
Para moverlas hay que mover peones para que salgan a jugar.

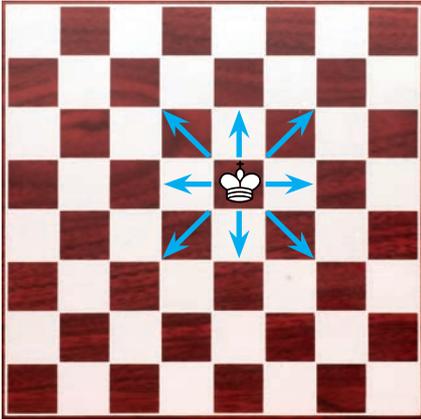


## LA REINA O DAMA

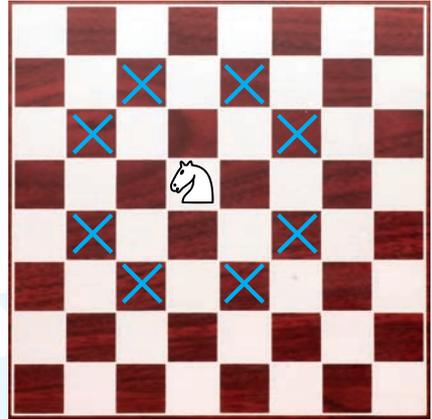
Su majestad “La Reina de la Corona”, que potente es, observa:  
¡JUEGA EN TODAS DIRECCIONES!, los pasitos que quiera, come igual.  
DIBUJO N° 6.

# COMO JUEGAN O MUEVEN LAS PIEZAS

DIBUJO N° 7



DIBUJO N° 8



## EL REY

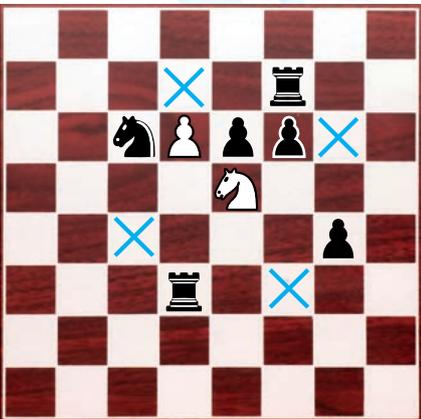
Mueve un pasito en cualquier dirección, ¡Ufff qué lento es, pero muy poderoso! Come como las demás piezas donde juega ¡Está muy gordito! DIBUJO N° 7



## EL CABALLO

Mira las X, el caballito puede saltar a cualquiera de esas casillas, su salto siempre es igual, en forma de L al derecho, al revés, a la izquierda y a la derecha. Si “El caballo saltarín” está en casilla blanca, saltará a una casilla negra y al revés, ¡al caballín le da igual! saltará por encima de las demás piezas. DIBUJO N° 8.

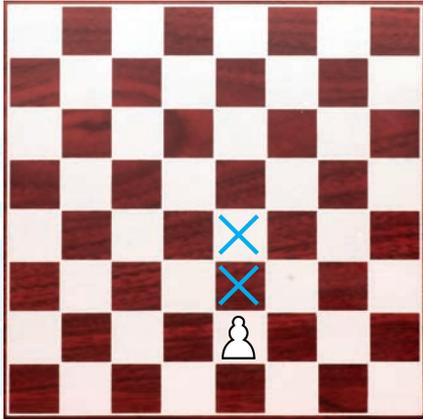
DIBUJO N° 9



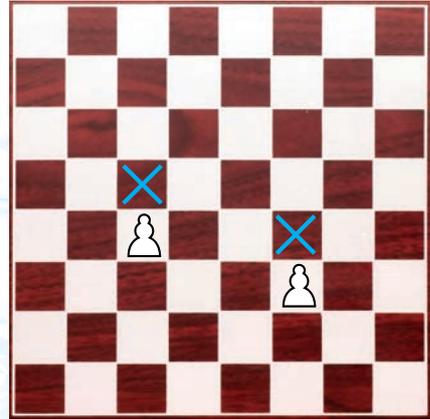
Fíjate en el Caballito blanco puede comerse las Torres, el Peón o el Caballo Negro ¡Madre mía... qué festín...! y salta por encima de todo, y si no tiene hambre, puede saltar a cualquiera de las X. ¡Qué Caballo más travieso y mágico...! DIBUJO N° 9

# COMO JUEGAN O MUEVEN LAS PIEZAS

## DIBUJO N° 10



## DIBUJO N° 11

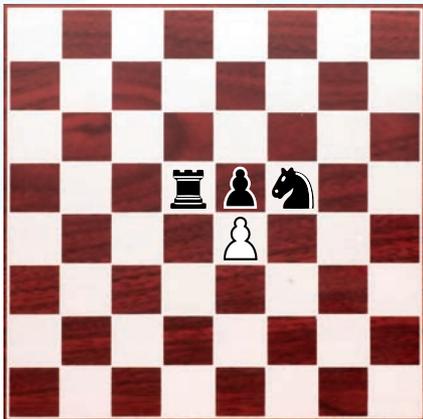


### EL PEÓN

“El Soldadito” anda un pasito o dos para adelante ¿Ves las X?, cada peoncito anda por su columna. Por favor ¡mira el dibujo 2!, no vale andar para atrás, ¿SI? siempre para adelante. DIBUJO N° 10

Al principio puedes dar un paso o dos, con cualquiera de los peones, pero... a partir de ahí andarás un paso cada vez hacia adelante. ¡No hacer cucamonis!

## DIBUJO N° 12

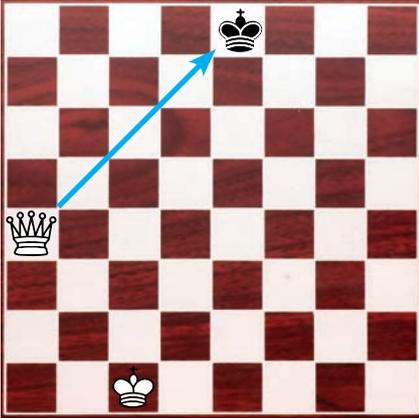


Mira el dibujo 11, un Peón ha avanzado un pasito, el otro dos pasitos, las x te dicen que ya andarás a un paso.

El soldadito blanco, puede comer al caballo o la torre, pero no al soldado negro. Tampoco el Peón blanco puede andar para adelante, el soldado negro lo impide. ¿QUÉ SE COMERÁ...? ¿LO SABES TÚ? El Peón come de pico a un pasito. ¿Lo adivinaste?

# EL JAQUE y EL JAQUE MATE

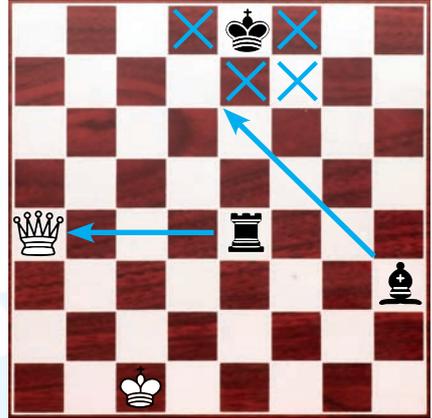
DIBUJO N° 13



## EL JAQUE

La Reina blanca ataca al Rey negro, hay que decir “Jaque al Rey” ¡Socorro me quieren comer! Jaque es cuando se ataca al Rey con cualquier pieza. ¡Ah! cuidado, el Rey no puede ponerse delante de un jaque ¡No lo olvides! DIBUJO N° 13.

DIBUJO N° 14



Mira muy atentamente la Reina da Jaque al Rey negro, para rechazar el jaque tienes 3 opciones; A: quita el Rey y ponlo en cualquiera de las casillas que tienen las X. B: pon tu Alfil delante del Rey, (mira la flecha), C: captura la pieza que te da jaque ¡ves! la Torre puede comerse la Reina. DIBUJO N° 14



## JAQUE MATE

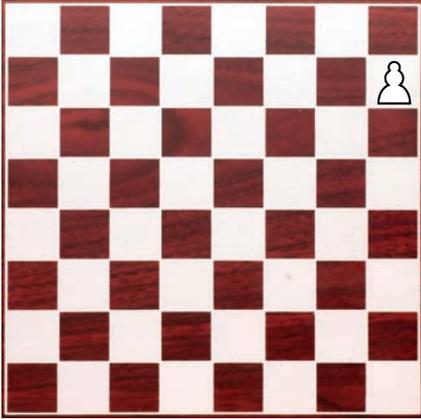
El Rey negro no puede escapar, no puede comer a la Reina, el Rey blanco defiende su Reina. Los Reyes nunca se juntan. ¡Se llevan muy mal, como el ratón y el gato! Cuando se da Jaque Mate con tomate, bacalao, papa y arroz, la partida termina. Este mate se llama “el beso de la muerte” ¡LA CARNE DE REY NUNCA SE COME! ¡ENHORABUENA CAMPEÓN! DIBUJO N° 15

DIBUJO N° 15

# LA PROMOCIÓN DEL PEÓN



DIBUJO N° 16



DIBUJO N° 17



## DIBUJO N° 16

Cuando el soldadito llega a la primera línea del bando contrario, se convierte en la pieza que quieras, en Reina, Caballo, Alfil o Torre.

*¡Cómo Alicia en el país de las maravillas! Pero no puedes convertirte en Rey. Solo hay uno. ¡Qué Pena!*

## DIBUJO N° 17

Observa, el Peón avanzó y consiguió “Coronar” y pidió Reina.

Si metes más peones puedes convertir más damas u otras piezas y tenerlas repe.

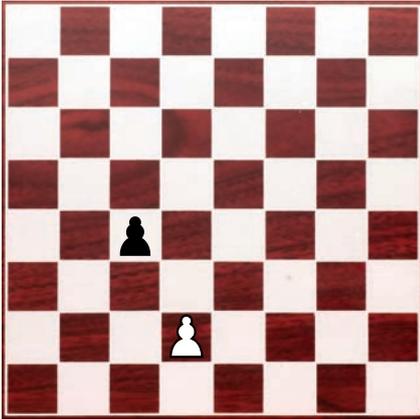
¿IMPRESIONANTE, NO?



# LA MÁGICA CAPTURA “AL PASO”



## DIBUJO N° 18

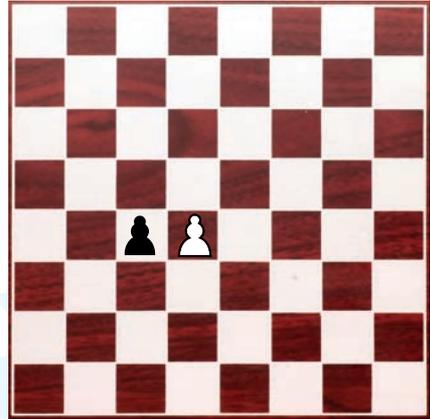


El soldadito blanco se encuentra en su casilla inicial y el soldado negro ha llegado a la quinta línea (desde su base). DIBUJO N° 18

Si... el Peón blanco mueve dos pasos, ¡fíjate en el dibujo!

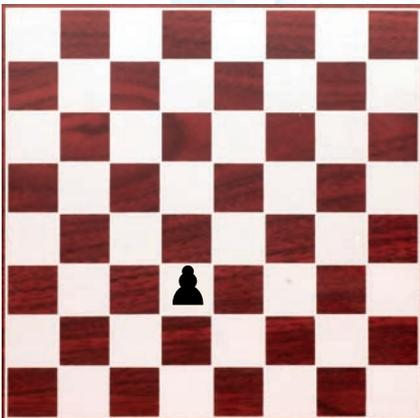
Ha movido 2 pasitos... ¡Que pasará! ¿Te intriga? Mira el DIBUJO N° 19

## DIBUJO N° 19



El soldadito negro, ¡se ha comido al blanco! Esta es la toma al paso, el Peón negro ha comido como comen los peones, de pico a un pasito (mira el dibujo n° 12). No es obligatorio “Comer al Paso”, si lo haces, tienes que hacerlo en la jugada inmediata, no vale comer más tarde. ¡Te sentaría mal!

## DIBUJO N° 20



¡ATENCIÓN! LAS PIEZAS NO COMEN AL PASO. DIBUJO N° 20

El DIBUJO n° 18, indica la posición de la posible captura al paso, puede ocurrir en otras columnas.

El DIBUJO n° 19, nos dice que el Peón blanco ha avanzado *dos pasitos*.

El DIBUJO N° 20, vemos que el Peón negro se ha comido al blanco... ¡Esto es magia!

¿Ha quedado clarinete?

¡dis, dos, papa y arroz!

# EL VALOR DE LAS PIEZAS

Unas piezas valen más que otras  
¿Quieres hacerme un favor?  
¡MIRA ABAJO, GRACIAS!

 EL PEÓN VALE 1 PUNTO

EL ALFIL VALE 3 PUNTOS 

 EL CABALLO VALE 3 PUNTOS

LA TORRE VALE 5 PUNTOS 

 LA REINA VALE 10 PUNTOS

EL REY ES INCALCULABLE, VALE MÁS QUE  
TODO SU EJÉRCITO JUNTO  
¿SABES POR QUÉ?

Porque si te dan Jaque Mate, “todo se acabó”.  
Su compañera la Reina es muy poderosa pero, no  
tiene el inmenso poder de su majestad el Rey.



## CAMBIO IGUAL

Cuando os comáis piezas, que sean de igual valor, tú pierdes un Caballo y tu contrario igual, o tú te comes un Alfil y a ti te comen un Caballo ¿Qué importa, valen igual? No te interesa “Comerte una Torre y que a ti te coman la Reina” Esto sería...

## CAMBIO DESIGUAL

No dejes que te coman piezas que valen más que las que tú te comes, ¡Ahh! Los Reyes no pueden comerse...

Hay que darles Jaque Mate *con tomate*... DIBUJO N°15

# EL ENROQUE



## DIBUJO N° 21



¡Qué nombre más raro!  
Sirve para proteger a tu Rey, mira los Reyes y las Torres, la primera fila de cada bando... Han sacado sus piezas, solo están los Reyes y las Torres, puedes enrocar corto o largo.  
¿Cómo se hace...? es muy sencillo.  
DIBUJO N° 21

¿Lo ves?  
El Rey negro ha enrocado largo y el Rey blanco lo ha hecho corto.  
¡Se han metido en la cueva, están calentitos y protegidos!  
Para enrocar, el Rey da dos pasitos y la Torre salta por encima del Rey y se pone al lado. ¿Ves que fácil?  
DIBUJO N° 22

## DIBUJO N° 22



## DIBUJO N° 23



Observa al Alfil negro, da Jaque a tu Rey blanco. ¡No puedes enrocarte cuando te den Jaque...!  
Si mueves tu Rey antes de enrocarte, luego no podrás hacerlo.  
Lo mismo te ocurrirá si mueves tus Torres. ¿OK amigos?  
FELIZ ENROQUE.  
DIBUJO N° 23

# EL ENROQUE



## DIBUJO N° 24



Fíjate en el Alfil negro.

“El Rey blanco no puede enrocar corto”

El dominio de la diagonal no permite que el Rey, de sus dos pasitos para realizar el enroque. Sí puede enrocarse largo.

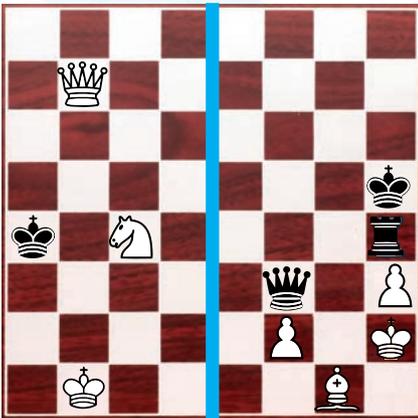
OTRAS REGLAS (Por fin... las últimas)

**A:** No vale desenrocarse

**B:** Si al enrocarte el Rey está en Jaque no puedes hacerlo.

DIBUJO N° 24

## DIBUJO N° 25



### EL REY AHOGADO

¿Qué es esto?

Se dice del Rey que sin estar en Jaque no puede jugar a ninguna casilla, y no tiene ninguna otra pieza para mover, esto sería el fin de la partida, el resultado tablas o empate “AHOGATI BACALATI TOMATI” (medio punto para cada jugador)

DIBUJO N° 25

En el dibujo 25 (parte izquierda), vemos a un Rey Negro que le toca jugar, ¡Y no puede jugar a ninguna casilla!

¡Recuerda! El Rey jamás puede ponerse delante de un Jaque.

Por otro lado (parte derecha), vemos a un Rey Blanco, dos Peones y un Alfil, les toca jugar y... no puede mover ninguna... a esto le llaman ahogado. ¡Oh que angustia... ¡No confundáis el ahogo con el Jaque Mate. El Jaque Mate es uno a cero (Ganar), el ahogo son tablas.

¿De acuerdo?

# REGLAS E HISTORIA

La primera jugada siempre la efectúan las blancas.

(Lógicamente cada uno jugará una vez).

El objetivo del juego es dar “Jaque Mate” al Rey adversario, si ninguno de los jugadores lo consigue, (El dar mate) la batalla termina “Pacíficamente.. es decir ¡Tablas o Empate!

Haz el avance (Dos pasos) del Peón Rey, luego saca tus piezas y enrócate rápidamente.

Si ves que te va a dar Jaque Mate imparable, abandona... y estrecha la mano de tu contrincante, no tengas nunca mal perder, no te enfades y respeta a tu contrincante pase lo que pase en la partida.

¡Te lo pasarás mejor y disfrutarás mucho más!

Sabías que el Ajedrez ha sobrevivido durante 2500 años, su antigüedad se pierde en el tiempo.

La historia da como posible nacimiento en la India, los indios, le llamaban “CHATURANGA” significa cuatro (Chatur), miembros (Anga) el nombre hace alusión a cuatro clases de fuerza del ejército Hindú; Infantería (Los Peones), Caballería (Los Caballos), Elefantería (Torres) y los carros (Alfil).

Con el paso del tiempo se modificó muchas veces sus reglas, hasta su forma actual. Su popularidad creció en Europa.

Aquí nació la toma al paso, el enroque y dar dos pasos con el Peón. En el año 1560 el jugador de más fama, fue el español Ruiz López de Segura y el primer campeón mundial, fue Wilhelm Steinitz (Austria) en el año 1886, siguieron muchos más, por citar algunos de los más importantes como Fischer, y la gran rivalidad entre Karpov y Kasparov. A fecha de esta publicación el actual campeón es Magnus Carlsen (Noruega).

Karpov y Kasparov han pasado por nuestra ciudad.

Algún día te convertirás en uno de ellos.



# Casa del AJEDREZ



## COMPOSICIÓN

1 sala de Juego Multiuso.  
1 sala de Juego para competiciones y  
enseñanza.  
Capacidad para 50 Tableros.

Plaza de Huerta Palacios, S/N

### Horario

Martes, Jueves y Viernes de 16:00 a 21:00 horas y  
Sábados de 10:00 a 14:00 horas.



EXCMO. AYUNTAMIENTO DE DOS HERMANAS  
DELEGACIÓN DE DEPORTES

*¡ Dos Hermanas Juega Limpio!*

C/Serrana, s/n. • Palacio de los Deportes. 41702 Dos Hermanas (Sevilla)

Tfno: 955664417 • 955664320 • Fax: 955660696

Email: [deportes@doshermanas.es](mailto:deportes@doshermanas.es)

siguenos en



@DEPORTES\_DH

[www.doshermanas.net](http://www.doshermanas.net)

siguenos en



Deportes Dos Hermanas