



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO



GENTE QUE TRABAJA Y LOGRA  
**enGRANDE**

## SUBDIRECCION REGIONAL DE EDUCACION BASICA ATLACOMULCO

# AJEDREZ



“LOS NIÑOS Y JÓVENES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y  
TOMAMOS DECISIONES”

### ***MANUAL DE AJEDREZ***

REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS  
ELEMENTALES

**MANUAL DE AJEDREZ:  
“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”  
REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

---

---

EL MANUAL DE AJEDREZ “LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”: REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES, FUE DESARROLLADO POR LA SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA ATLACOMULCO.

PROFR. JAVIER BALDERAS HINOJOSA  
SUBDIRECTOR REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA DE ATLACOMULCO

AUTOR:

PROFR. RAYMUNDO BALDERAS MONDRAGÓN

REVISIÓN:

PROFR. PABLO ORTEGA ELIZARRARAS

SUBDIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN BÁSICA ATLACOMULCO

**MANUAL DE AJEDREZ:**  
**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”**  
**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

---

---

**ESTRUCTURA DEL MANUAL DE AJEDREZ**  
**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS**  
**DECISIONES”**

**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

<b>CONTENIDO</b>		<b>TIEMPO ESTIMADO DE ESTUDIO</b>
Tema 1.	Introducción y objetivo del juego	10 Min.
Tema 2.	Breve historia del Ajedrez y la leyenda de Sissa	10 Min.
Tema 3.	El tablero de Ajedrez	30 Min.
Tema 4.	Reglas básicas del Ajedrez	120 Min.
Tema 5.	El valor de las piezas de Ajedrez	10 Min.
Tema 6.	Situaciones de empate básicas	10 Min.
	Autoevaluación	20 Min.

El manual está dirigido a docentes de grupo de los niveles de preescolar, primaria y secundaria de la Subdirección Regional de Educación Básica Atlacomulco.

## ÍNDICE

PRESENTACIÓN	
ESTRUCTURA DEL MANUAL	
PRIMERA SESIÓN: REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES	
1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO.....	5
2. BREVE HISTORIA DEL JUEGO Y LA LEYENDA DE SISSA.....	5
3. EL TABLERO DE AJEDREZ.....	6
PARTES DEL TABLERO DE AJEDREZ	
NOTACIÓN ALGEBRAICA	
LAS PIEZAS Y SU POSICIÓN INICIAL	
4. REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ .....	9
EL REY	
LA OPOSICIÓN	
LA TORRE	
EL ALFIL	
CAPTURA Y AMENAZA	
EL JAQUE	
ELIMINACIÓN DEL JAQUE	
EL JAQUE MATE	
EL ENROQUE	
JAQUE MATE CON REY Y DOS TORRES	
JAQUE MATE CON REY Y UNA TORRE	
JAQUE MATE CON REY Y DOS ALFILES	
LA DAMA	
JAQUE MATE CON REY Y DAMA	
EL CABALLO	
JAQUE MATE CON REY Y CABALLO (BLOQUEADO)	
EL PEÓN	
CAPTURA AL PASO	
JAQUE MATE CON REY PEÓN + PROMOCIÓN	
EJERCICIOS DE CAPTURAS	
EJERCICIOS DE MATES	
5. EL VALOR DE LAS PIEZAS.....	30
6. SITUACIONES DE EMPATE BÁSICAS (TABLAS).....	30
MUTUO ACUERDO	
FALTA DE MATERIAL	
50 MOVIMIENTOS	
REY AHOGADO	
AUTOEVALUACIÓN.....	31
BIBLIOGRAFÍA.....	33

## **TEMA 1: INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO DEL JUEGO**

El ajedrez “básicamente es un juego de habilidad intelectual, una lucha de ideas y conocimientos entre dos rivales que cuentan con las mismas fuerzas y donde el azar no interviene... es un deporte por el amplio sistema de organización de torneos regidos por una Federación Internacional de Ajedrez (F.I.D.E. por sus siglas en francés)... esto ha permitido que cualquier interesado en el juego-ciencia, sin importar su edad o nivel competitivo, pueda participar en esta actividad en forma organizada.”<sup>1</sup>.

“El ajedrez es un juego de ingenio entre dos bandos (blancas y negras) iguales en fuerzas y formación, regido por ciertas reglas preestablecidas. Comprende un tablero, que es propiamente el campo de batalla y 16 piezas por bando. La realización de las jugadas o movidas es alternada jugando primero el que tiene las piezas blancas”<sup>2</sup>. “El objetivo de cada jugador es llevar al rey adversario a una situación de jaque mate, de tal forma que el adversario no disponga de ninguna jugada que evite la captura de su rey en la siguiente jugada”<sup>3</sup>.

El entrenamiento del Ajedrez es muy complejo abarcando los principios elementales, la parte técnica, la parte táctica y la estrategia. Los principios elementales que consideran el conocimiento del tablero y las piezas; así como la parte técnica que incluye el dominio de las reglas básicas del juego serán tratados en esta primera sesión así como el entrenamiento del movimiento de las piezas, la forma en que capturan y así la forma en que pueden lograr jaque mate ya sea asistidas por su rey u otras piezas; incluso valiéndose del bloqueo ejercido por piezas contrarias al rey contrario.

## **TEMA 2: BREVE HISTORIA DEL AJEDREZ Y LA LEYENDA DE SISSA**

“El ajedrez, tal como lo conocemos en la actualidad, tiene más de cinco siglos de existencia, ya que su modificación definitiva ocurrió en el transcurso del siglo XV, en los albores del Renacimiento europeo. Sin embargo, en esencia es mucho más antiguo pues, se cree, proviene del “chaturanga”, juego que se practicaba en la India por el siglo V antes de nuestra era. De ahí llegó a Persia y a fines del primer milenio lo introdujeron a Europa los árabes en la España Medieval, sufriendo cambios constantes en las reglas y forma de movimiento de las piezas a través de los siglos hasta llegar a su forma actual.

La imagen del ajedrez ha estado simbolizada a través de sus grandes figuras, desde el legendario jugador norteamericano Paul Morphy (considerado primer campeón no oficial al vencer a Anderssen en 1858) o el austriaco Wilhelm Steinitz (primer campeón oficial al derrotar a Zukertort en 1886). Le siguieron otras grandes personalidades del juego-ciencia como el alemán Emmanuel Lasker (poseedor del reinado más duradero: desde 1894 hasta 1921), el prodigioso cubano José Raúl Capablanca (vencedor de Lasker) y el ruso Alexander Alekhine. La hegemonía soviética comenzó luego de finalizar la segunda guerra mundial con Mijail Botvinnik y se mantuvo con Vassily Smyslov, Mijail Tal, Tigran Petrosian y Boris Spassky y sólo se detuvo con la aparición del genial jugador norteamericano “Bobby” Fischer

---

<sup>1</sup> Manual para el entrenador de Ajedrez SICCED modulo 1 p.p. 3

<sup>2</sup> Et. al. p.p. 8

<sup>3</sup> Programa de Ajedrez escolar Estado de México 2009-2010 p.p. 90

(que destronó a Spassky en 1972 en un memorable encuentro). En 1975 Anatoly Karpov se proclamó campeón mundial al negarse Fischer a defender su trono, pero lo perdió en 1985 contra otro grande: Garry Kasparov<sup>4</sup>. Kasparov fue campeón de 1985 al 2000, le sucedió Vladimir Kramnik del 2000 al 2007 fecha en que fue derrotado por Viswanathan Anand quien actualmente sigue siendo poseedor del campeonato mundial.

### LA LEYENDA DE SISSA<sup>5</sup>

En un reino de la antigua india, había un poderoso Rey, llamado Lavada, tan rico y rodeado de todos los placeres que de ninguno de ellos gozaba, ordenó a uno de sus sirvientes, llamado Sissa, que creara un juego capaz de entretenerle. Pasado algún tiempo Sissa presentó a su señor un juego que emulaba la guerra y que se jugaba en un tablero con sesenta y cuatro casillas, alternativamente blancas y negras dispuestas en ocho filas y ocho columnas. El brahmán quedó tan encantado que le permitió escoger su recompensa. Sissa le dijo «Señor, soy hombre modesto, y me conformaría con que me paguéis un grano por el primer cuadrado, dos por el segundo, cuatro en el tercero, ocho en el cuarto, etc.». El Rey, encantado por la modesta petición de Sissa accedió en seguida, pero su alegría pronto se trocaría en ira cuando se dio cuenta de que ni con todo el trigo de su país alcanzaría a pagar semejante suma. La cifra es 18.446.744.073.709.551.615 es decir 2 elevado a 64.

## TEMA 3. EL TABLERO DE AJEDREZ

### PARTES DEL TABLERO DE AJEDREZ<sup>6</sup>

El tablero de ajedrez es un cuadrado subdividido en 64 casillas o escaques iguales (8x8), también cuadradas, alternativamente de color claro y de color oscuro. Cada jugador se sitúa de cara al ajedrecista contrincante, colocando el tablero de manera tal que cada jugador tenga una casilla blanca en su esquina derecha.

Los elementos básicos del tablero son:

- *Columna*. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas verticalmente respecto a los jugadores.
- *Fila*. Es cada una de las ocho líneas de ocho casillas que se forman alineando éstas horizontalmente respecto a los jugadores.
- *Diagonal*. Es cada una de las 16 líneas que se forman agrupando las casillas diagonalmente. Las dos diagonales mayores tienen ocho casillas.
- *Centro*. El centro del tablero son los cuatro escaques centrales. Por extensión, a veces se incluyen los 12 que rodean a esos cuatro.
- *Esquinas*. Cada una de las cuatro casillas ubicadas en las esquinas del tablero.
- *Bordes*. Las dos columnas y dos filas situadas en los extremos del tablero.
- *Escaques o casillas*. Los 64 cuadros que se originan de la intersección de filas y columnas

---

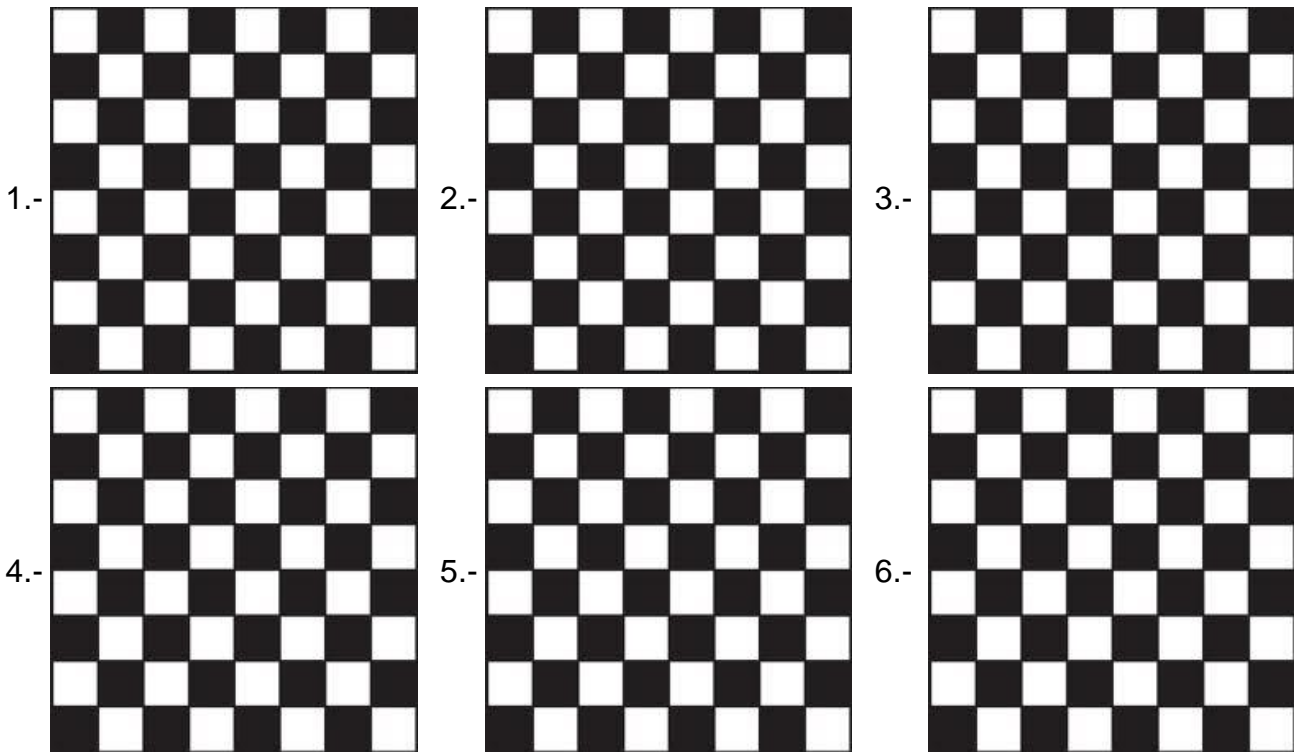
<sup>4</sup> Et. al. p.p. 9

<sup>5</sup> Libro “64 consejos para ganar en ajedrez” Verduga Zavala Denis

<sup>6</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>

**Ejercicio 1. Partes del tablero.** Señala en los siguientes tableros lo pedido.

1.- Columnas, 2.- Filas, 3.- Diagonales, 4.- Centro, 5.- Esquinas, 6.- Bordes



### NOTACIÓN ALGEBRÁICA<sup>7</sup>

Las normas generales de la notación algebraica son:

- Las filas del tablero se nombran con los números del 1 al 8; las piezas blancas ocuparán las filas 1 y 2, y las piezas negras las filas 7 y 8.
- Las columnas del tablero se nombran con las letras minúsculas de la a la h comenzando por la izquierda del jugador con piezas blancas.
- Las casillas reciben el nombre de la columna y la fila correspondientes (e8, d5, c6, etc.)
- Las piezas son designadas por su inicial, excepto el peón: R (Rey), D (Dama), T (Torre), A (Alfil), C (Caballo).
- Una jugada se escribe con la inicial de la pieza y la casilla a la cual se mueve, excepto por el peón, del que se menciona sólo la casilla (Ce4, por ejemplo, significa que un caballo mueve a la casilla e4; d5 representa la jugada de un peón de la columna d a la quinta fila).
- Una captura se indica con una x entre la inicial de la pieza (o la columna del peón) y la casilla de la pieza capturada (“Txb5” indica que una torre captura una pieza en b5; “dxe6” indica que el peón de la columna d captura en e6).
- Si dos piezas iguales pueden ir a una misma casilla, se indica la columna de la pieza que mueve; si ambas piezas están en la misma columna, se indica la fila (Ced5 significa que, de entre dos caballos del mismo bando, el ubicado en la columna e mueve a la casilla d5).
- El jaque se indica con un signo ‘+’, y el jaque mate con ‘++’ (o también ‘#’).

<sup>7</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>

**MANUAL DE AJEDREZ:**

**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”**









































**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

---

- El enroque corto se anota como “0-0”, y el enroque largo se anota como “0-0-0”.
- Una captura al paso se indica con: “a.p.”
- La promoción se indica colocando la columna del peón que promociona, el signo = y la inicial de la pieza promocionada (b8=D ó b1=D respectivamente).

	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	

**LAS PIEZAS Y SU POSICIÓN INICIAL**

	Rey (R)		a	b	c	d	e	f	g	h		
	Dama / Reina (D)		8									8
			7									7
			6									6
			5									5
			4									4
			3									3
	Caballo (C)		2									2
	Peón		1									1
				a	b	c	d	e	f	g	h	



## TEMA 4. REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ

### EL REY

En un juego convencional de ajedrez, el blanco empieza el juego con el rey en la primera fila junto a la dama. El rey se mueve en dirección horizontal, vertical o diagonal, aunque sólo se puede desplazar una casilla en cada movimiento, a excepción de la jugada especial llamada enroque. El rey no puede moverse a una casilla que esté amenazada por una pieza enemiga, o una que esté ocupada por una pieza del mismo bando.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7			○	○	○				7
6			○	♔	○				6
5			○	○	○				5
4					○	○	○		4
3					○	♔	○		3
2					○	○	○		2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

**Ejercicio 2. Movimiento de Rey.** De acuerdo a las siguientes posiciones, coloque los reyes en el tablero y anote los movimientos posibles de cada uno.

	e3								
	g8								

### LA OPOSICIÓN





Los reyes nunca pueden ocupar casillas adyacentes, ya que estas son casillas amenazadas por el rey contrario. Los reyes se encuentran en oposición cuando se encuentran uno frente al otro en columnas, filas ó diagonales; gracias a la oposición podemos ganar espacio para poder pasar a un lugar deseado.

## LA TORRE

La torre se juega siempre en línea recta, recorriendo tanto columnas como filas; se puede desplazar una o más casillas sin pasar por encima de una pieza o de un peón, por lo tanto, o bien se detiene delante de éstos, o bien puede capturarlos si se trata de una pieza o peón del bando contrario. Cada bando tiene dos torres.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8		■		■		○		■	8
7	○	○	○	○	○	♖	○	○	7
6		■		■		○		■	6
5	■		■		■	○	■		5
4		■		■		○		■	4
3	■		■		■	○	■		3
2		■		■		○		■	2
1	■		■		■	○	■		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

**Ejercicio 3. Movimiento de Torre.** De acuerdo a las siguientes posiciones, coloque las torres en el tablero y anote los movimientos posibles de cada una.





	h1													
	d4													
	e7													
	b8													

## EL ALFIL

El Alfil se juega siempre en línea recta, recorriendo únicamente las diagonales; se puede desplazar una o más casillas sin pasar por encima de una pieza o de un peón, por lo tanto, o bien se detiene delante de éstos, o bien puede capturarlos si se trata de una pieza o peón del bando contrario. Cada bando tiene dos alfiles uno en casillas blancas y uno en negras.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8		○		■		■	○		8
7	■		○		■	○	■		7
6		■		○	○	■		■	6
5	■		■	○	○		■		5
4	○	■	○	■		○		○	4
3	■	♖	■		■		♗	■	3
2	○	■	○	■		○		○	2
1	■		■	○	○		■		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

**Ejercicio 4. Movimiento de Alfil.** De acuerdo a las siguientes posiciones, coloque los alfiles en el tablero y anote los movimientos posibles de cada uno.

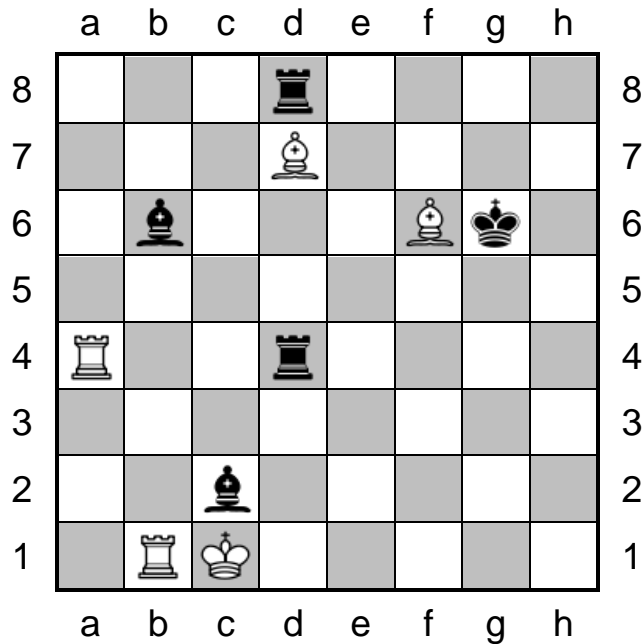
	d4													
	f3													
	g5													
	a6													

**CAPTURA Y AMENAZA**

Se llama captura al desplazamiento tal en que una pieza de nuestro bando se coloca en la casilla que ocupaba una pieza del bando contrario retirando a esa pieza del tablero de juego. Normalmente, cuando capturamos una pieza del adversario éste puede capturar una pieza nuestra. Si no es posible se dice que hemos ganado material (una pieza o peón), y por lo tanto el resto de la partida la jugaremos con esa pieza de más.

La amenaza es simplemente la posibilidad de captura que tiene un jugador en su siguiente turno de juego (pieza amenazada) o bien la posibilidad de capturar en escaques que tiene controlados bajo el movimiento de alguna de sus piezas (escaques, columnas, filas o diagonales amenazadas).

**Ejercicio 5. Capturas 1.** De acuerdo con la siguiente posición, cuantas y cuáles son las capturas posibles de las piezas de cada bando.

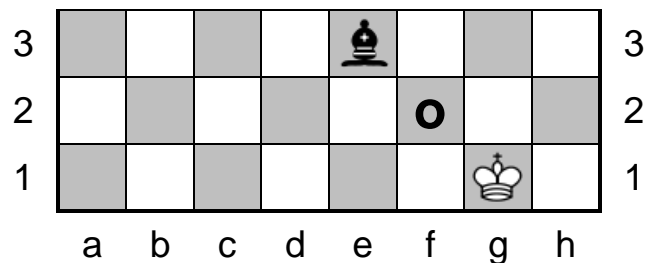
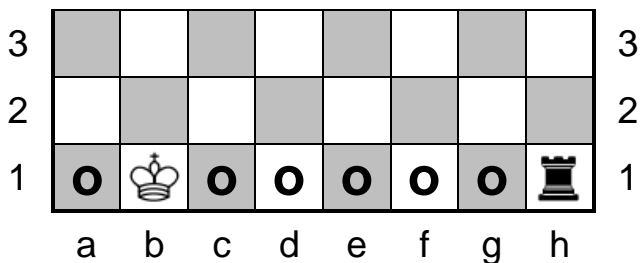


	c1		
	a4		
	b1		
	d7		
	f6		
Capturas posibles			

	g6		
	d4		
	d8		
	b6		
	c2		
Capturas posibles			

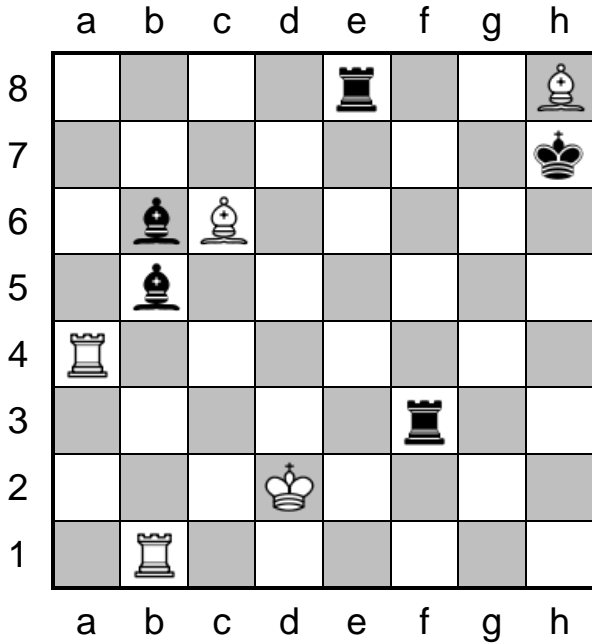
### EL JAQUE

La palabra jaque significa que el rey está amenazado, en otras palabras, que el rey podría ser capturado. **“Es ilegal ponerse en jaque”**.

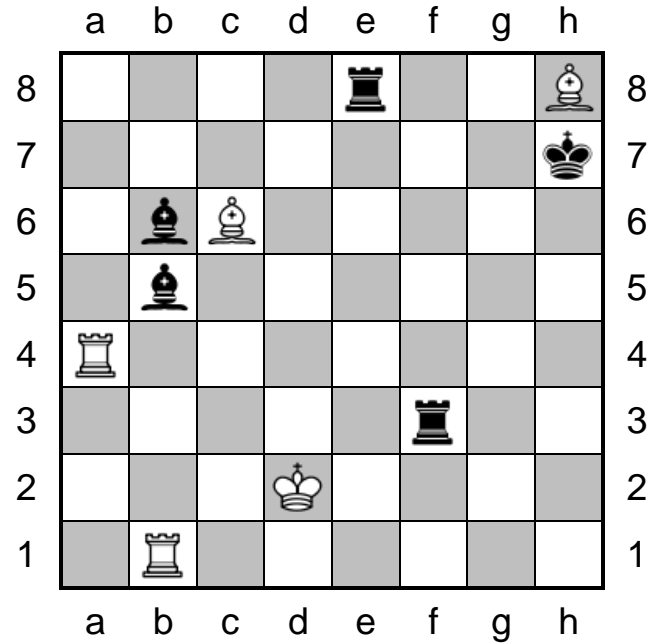


**Ejercicio 6. Movimientos de Jaque.** De acuerdo a las siguientes posiciones, anota los movimientos donde las piezas pueden dar jaque a ambos reyes.

Juegan blancas



Juegan Negras



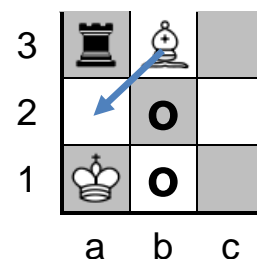
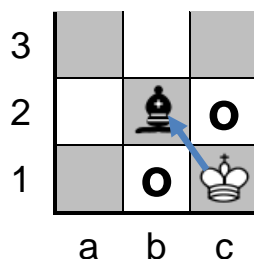
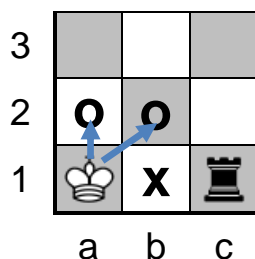
	a4		
	b1		
	c6		
	h8		

	f3		
	e8		
	b6		
	b5		

### ELIMINACIÓN DEL JAQUE

Existen tres maneras diferentes de combatir el jaque al rey:

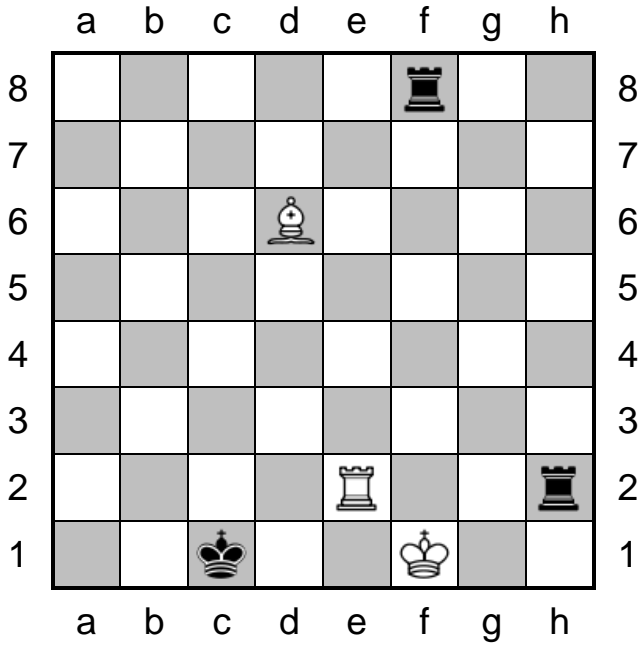
- Mover el rey a una casilla disponible.
- Capturar la pieza que da jaque.
- Interponer una pieza entre la acción de la pieza que da jaque y el rey.



**EL REY NO PUEDE PERMANECER EL JAQUE.**

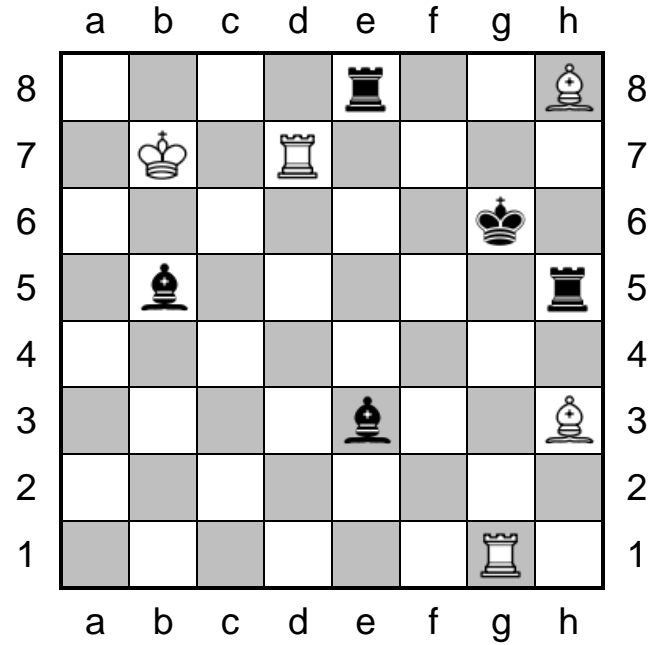
**Ejercicio 7. Eliminación del jaque.** De las siguientes posiciones, determina cuales son los movimientos posibles para eliminar el jaque.

Juegan Blancas



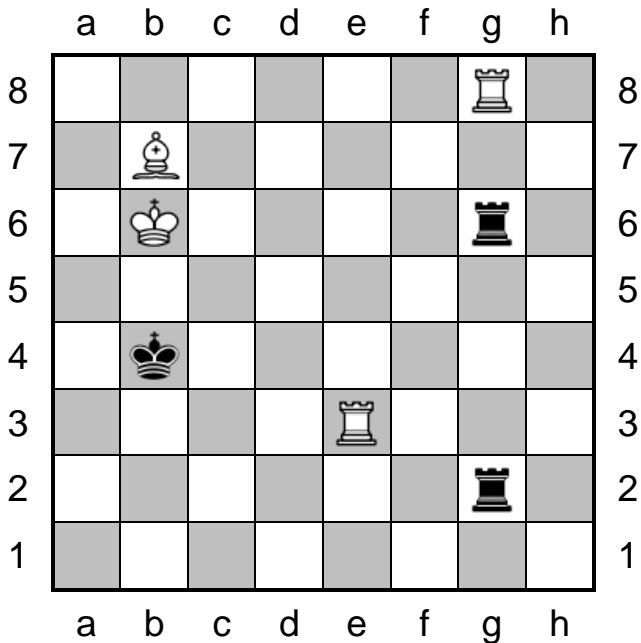
--	--	--	--

Juegan Negras



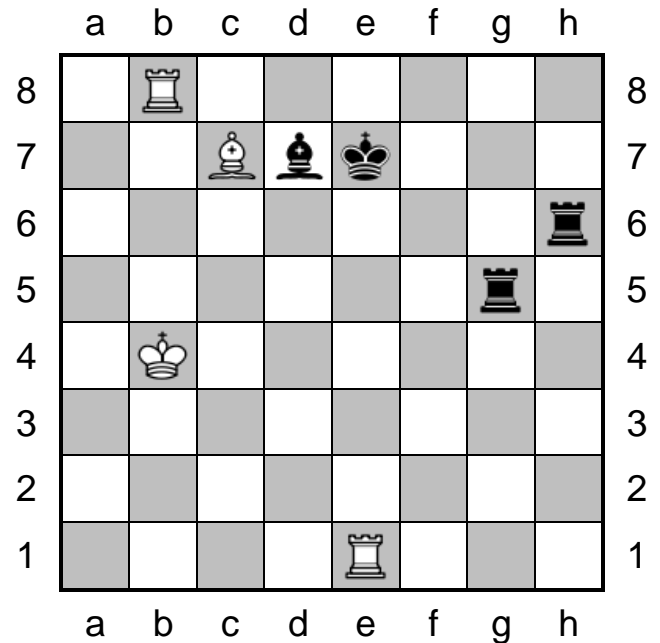
--	--	--	--

Juegan Blancas



--	--	--	--

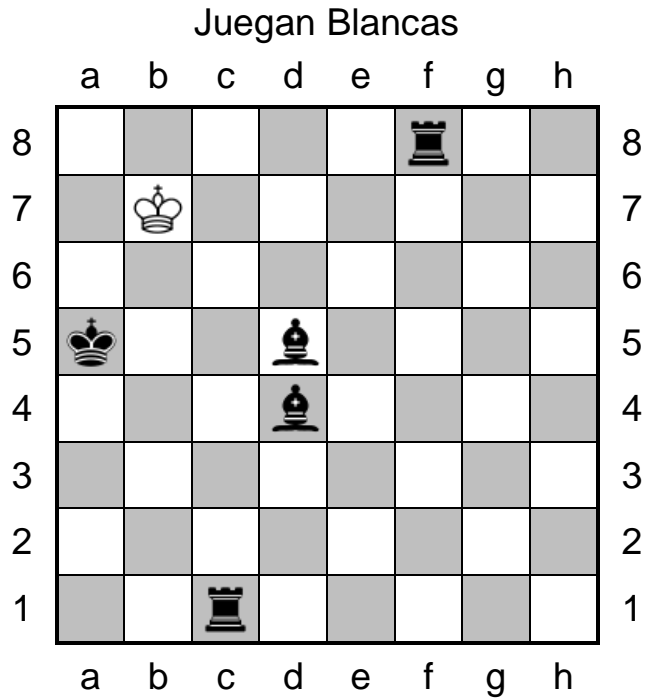
Juegan Negras



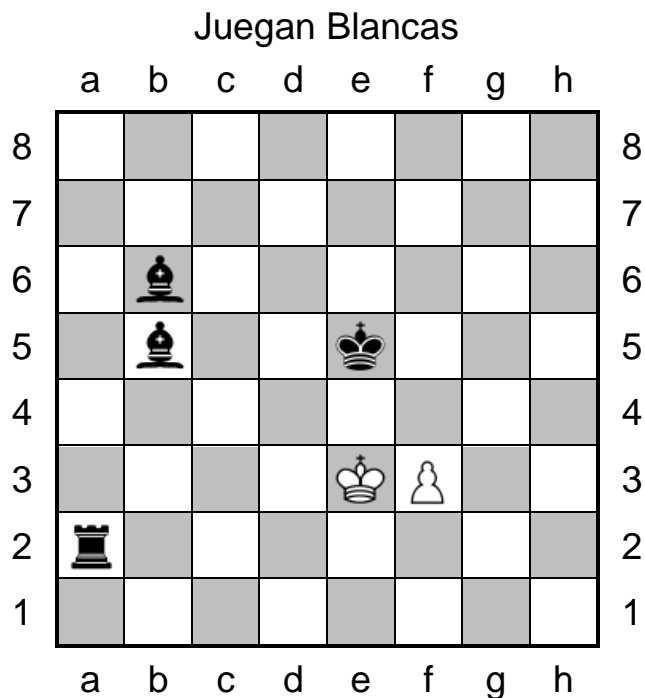
--	--	--	--

## JAQUE MATE

La posición de jaque mate literalmente significa "el rey está atrapado" o "el rey no tiene escapatoria", mate es aquella posición con la que el último bando que movió gana la partida. Es decir, hay un jaque al rey que no puede evitar mediante ninguna jugada legal el bando amenazado. Analicen la siguiente posición.



**Ejercicio 8. Explicación del jaque mate.** Analice la siguiente posición y explique porque es jaque mate.

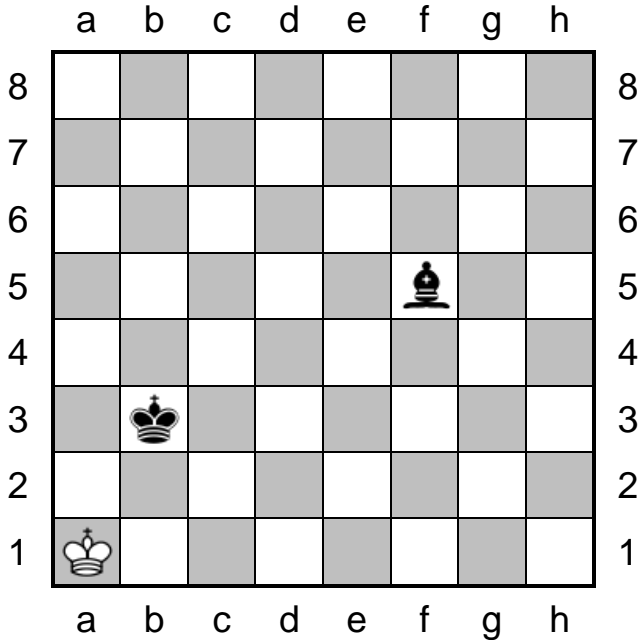


REY AHOGADO

Quando un bando con el turno de mover, no tiene ninguna jugada legal para efectuar y su rey no se encuentra en jaque, se dice que se encuentra "ahogado" y la partida se declara empatada.

**Ejercicio 9. Análisis de rey ahogado.** Analicen las siguientes posiciones en donde se ha decretado tablas por rey ahogado. Haga anotaciones.

Juegan Blancas




---

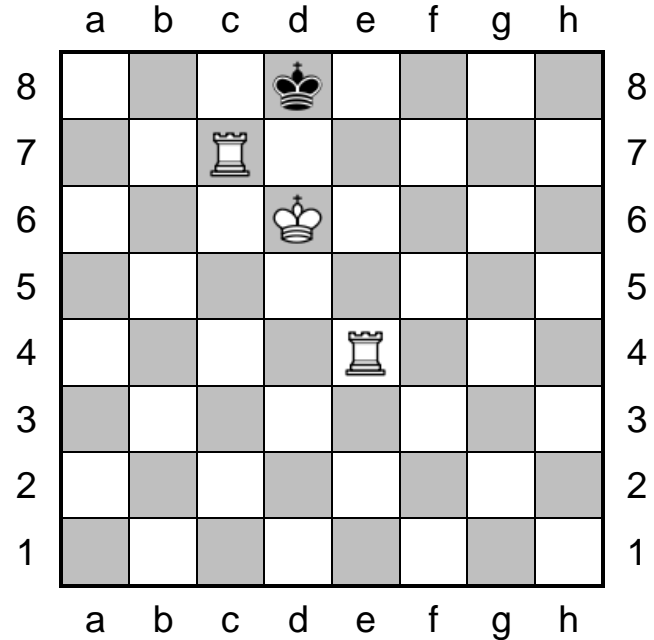


---



---

Juegan Negras




---



---



---

EL ENROQUE

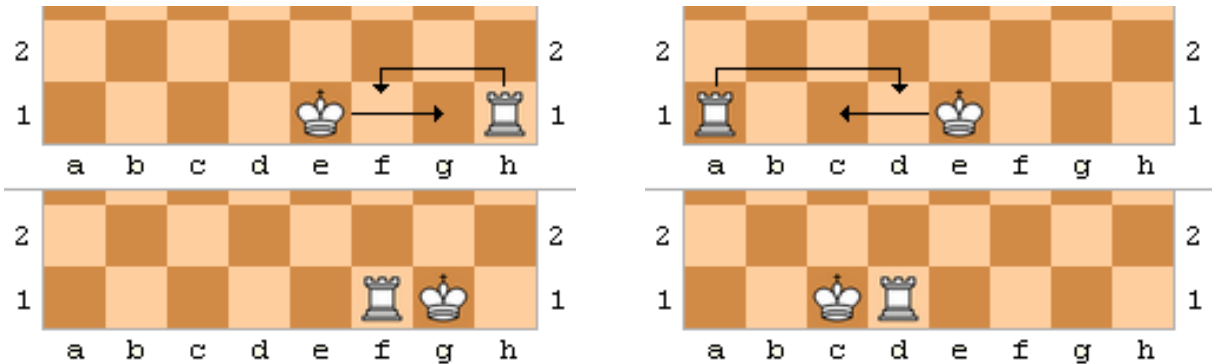
El enroque es la única jugada de ajedrez en la cual se mueven dos piezas a la vez. Es también la única ocasión en la cual el rey adelanta dos escaques y también en la que la torre puede saltar por encima de otra pieza. Consiste en mover el rey dos escaques en dirección de la torre con quien se va a enrocar y en la misma jugada hacer saltar la torre por encima del rey y situarla a su lado contrario.

Existen dos clases de enroque: el enroque corto y el enroque largo. En el enroque corto la torre se sitúa tras la jugada en la casilla del alfil de rey, y en el largo en el escaque de la dama.



El enroque sólo se puede hacer si se dan todas las condiciones siguientes:

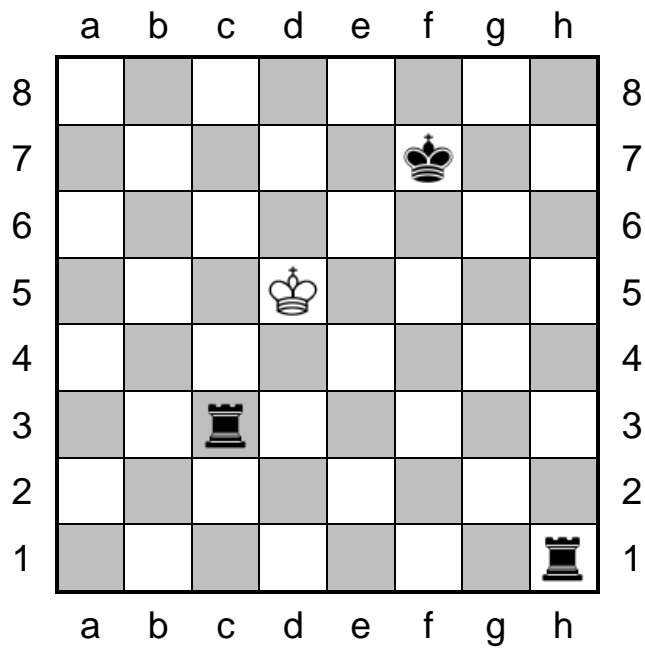
- Que no se haya movido el rey ninguna vez.
- Que el rey no esté en jaque.
- Que la torre en cuestión no haya realizado aún ningún movimiento.
- Que no haya ninguna pieza entre el rey y la torre, ya sea propia o contraria.
- Que ni el cuadro al que se mueve el rey al final del enroque, ni los cuadros por los que ha de pasar el rey, estén atacados por piezas contrarias.



### JAQUE MATE CON REY Y DOS TORRES

Un par de torres son capaces por sí mismas de lograr llevar a un rey solo a posición de jaque mate, para lo cual deberán ir amenazando paulatinamente filas o columnas de manera tal que lleven al rey rival hasta alguno de los bordes y allí lograr el mate.

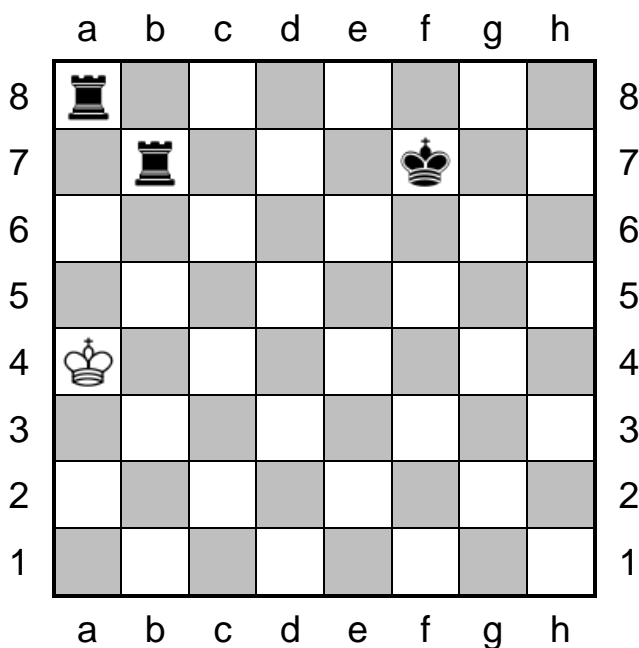
**Ejercicio 10. Mate con rey y dos torres.** Reproduzca la siguiente posición en el tablero y siga la secuencia de movimientos que llevan al bando dominante (Negras) a posición de mate. Establezca un análisis personal.



**MANUAL DE AJEDREZ:**  
**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”**  
**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

---

	Blancas	Negras	Observaciones
1.	.....	Te3	Con este movimiento se amenaza la columna e manteniendo al rey rival en medio tablero.
2.	Rd4	The1	Se protege a la Torre en e3 que fue amenazada por el rey rival.
3.	Rd5	Te8	Se mantiene el control de la columna e y se aleja a la torre del rey rival.
4.	Rd4	Td1+	Se hace jaque al rey obligándolo a retraerse a la columna c
5.	Rc3	Tc8+	Misma mecánica amenazando sucesivamente por columnas llevando al rey rival al borde.
6.	Rb2	Td7	Se mantiene el control de columna c y se aleja a la torre en d1 para continuar la mecánica.
7.	Rb3	Tb7+	
8.	Ra4	Ta8++	Se culmina la maniobra atacando la columna donde esta posicionado el rey.



### Jaque MATE CON REY Y UNA TORRE

Una torre por sí misma es incapaz de lograr llevar al rey rival a una posición de jaque mate, pero apoyada por su rey si puede lograrlo.

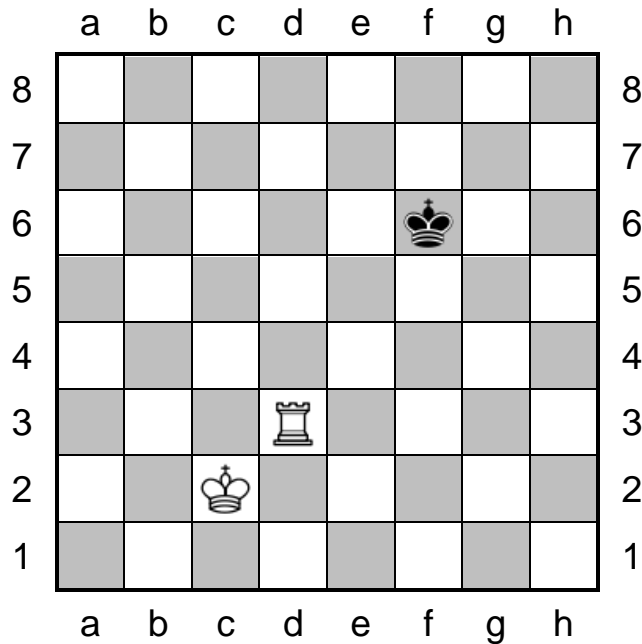
**Ejercicio 11. Mate con rey y una torre.** Reproduzca la siguiente posición en el tablero y siga la secuencia de movimientos que llevan al bando dominante (Blancas) a posición de mate. Establezca un análisis personal.

**MANUAL DE AJEDREZ:**

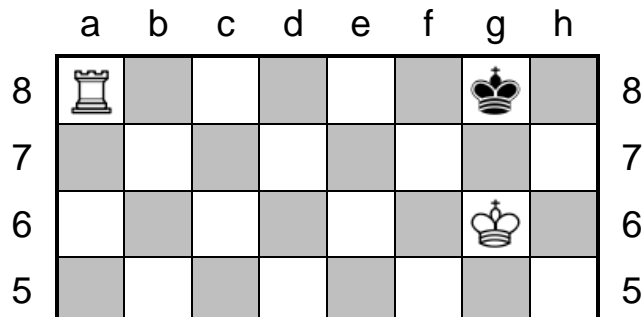
**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”**

**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

---



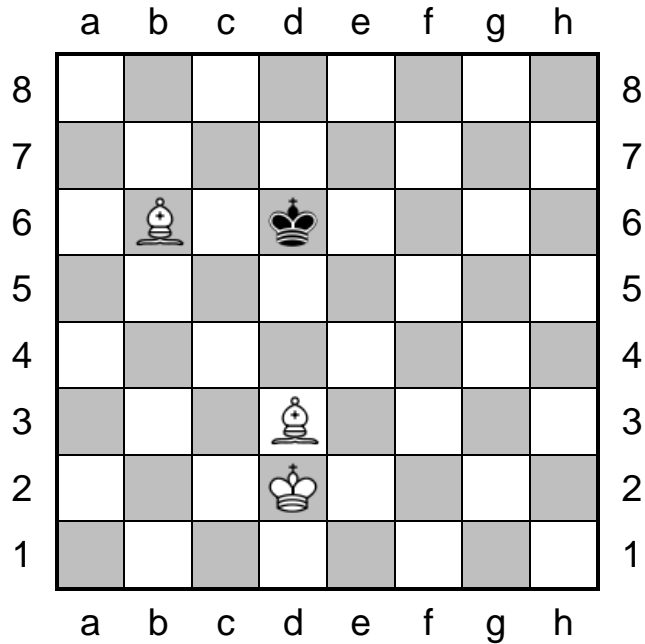
	Blancas	Negras	Observaciones
1.	Te3	Rf5	Con este movimiento se controla la columna e limitando al rey rival a las columnas f, g y h.
2.	Rd2	Rf4	El rey protege a la torre.
3.	Rd3	Rf5	
4.	Te4	Rf6	
5.	Rd4	Rf5	Se mantiene la protección del rey a la torre y el control de esta sobre columna e y fila 4.
6.	Rd5	Rf6	
7.	Te5	Rf7	Se controlan las filas 5 y 6
8.	Te6	Rg7	
9.	Rd6	Rf7	Se mantiene la protección del rey a la torre y el control de esta sobre columna e y fila 6.
10.	Rd7	Rf8	
11.	Te7	Rg8	Se controla la fila 7 limitando al rey rival al borde de fila 8, se obliga movimiento de rey rival.
12.	Re6	Rf8	Se mantiene la protección a la torre y se busca la oposición para preparar el jaque mate.
13.	Rf6	Rg8	
14.	Ta7	Rh8	Se aleja la torre de la amenaza del rey rival y se espera la oposición para concretar el mate.
15.	Rg6	Rg8	Se obliga la oposición y se alista el jaque mate.
16.	Ta8++		La torre concluye la maniobra.



**JAQUE MATE CON REY Y DOS ALFILES**

Un alfil solo o apoyado por su rey es incapaz de lograr mate, pero dos alfiles apoyados activamente por su rey si pueden lograrlo.

**Ejercicio 12. Mate con rey y dos alfiles.** Reproduzca la siguiente posición en el tablero y siga la secuencia de movimientos que llevan al bando dominante (Blancas) a posición de mate. Establezca un análisis personal.



Para lograr este mate se deben conseguir dos posiciones modelo antes de concretar la maniobra; con la siguiente secuencia se ejemplifica como llegar a la primera posición.

	Blancas	Negras	Observaciones
1.	Ae4	Re5	Con este movimiento se controla la diagonal de a8 a h1.
2.	Rd3	Rd6	El rey protege al alfil.
3.	Ad4	Re6	El alfil se coloca junto al otro alfil evitando juntos que el rey rival pueda amenazarlos.
4.	Rc4	Rd6	El rey se encamina a apoyar el ataque
5.	Ad5	Rc7	El alfil de blancas llega a la posición modelo
6.	Rc5	Rd7	El rey amenaza d6 buscando concretar la primera maniobra
7.	Ae5	Rd8	El alfil de negras llega a la posición modelo.

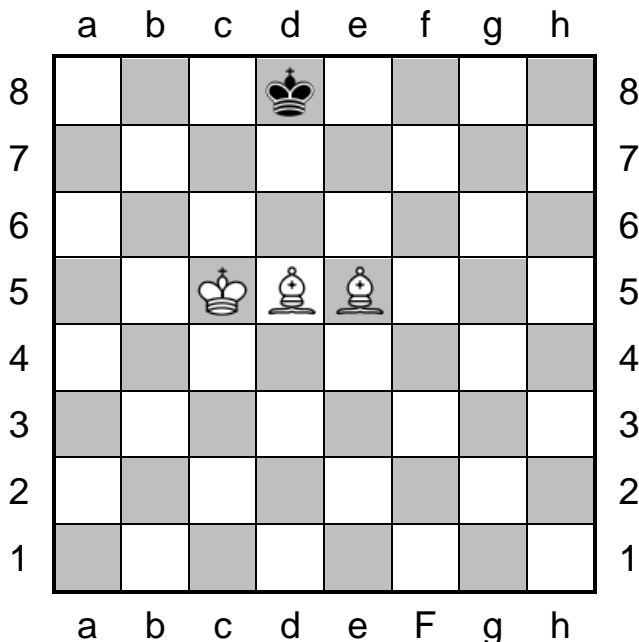
Observe la primera posición modelo en la cual los alfiles se han colocado en el centro del tablero en los dos escaques más próximos al borde de fila 8 encerrando al rey rival al controlar cuatro diagonales y además defendiéndose entre sí, lo cual limita al rey a moverse dentro de 6 escaques (d7, e7, c8, d8, e8 y f8).

**MANUAL DE AJEDREZ:**

**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”**

**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

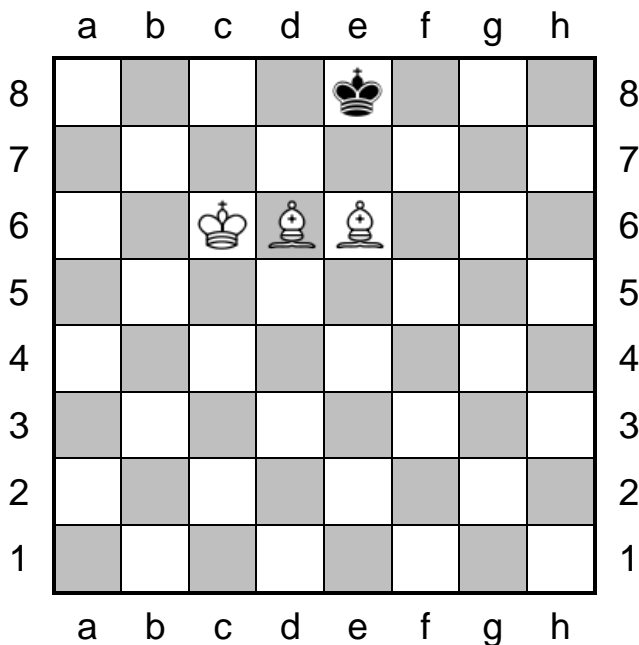
---



Una vez conseguida la primera posición, el rey y alfiles trabajaran para lograr la segunda en la cual los alfiles consiguen limitar al rey rival a dos escaques y por lo cual obligar movimientos. Continúe la secuencia de movimientos.

	Blancas	Negras	Observaciones
8.	Ad6	Rc8	El alfil de negras llega a la siguiente posición modelo.
9.	Rc6	Rd8	El rey apoya el ataque amenazando b7 impidiendo el escape del rey rival.
10.	Ae6	Re8	El alfil de blancas logra la posición modelo.

Observe la segunda posición modelo en la cual se ha conseguido limitar al rey a dos escaques y llevarlo al borde por lo cual se obliga el movimiento del rey rival.



**MANUAL DE AJEDREZ:**

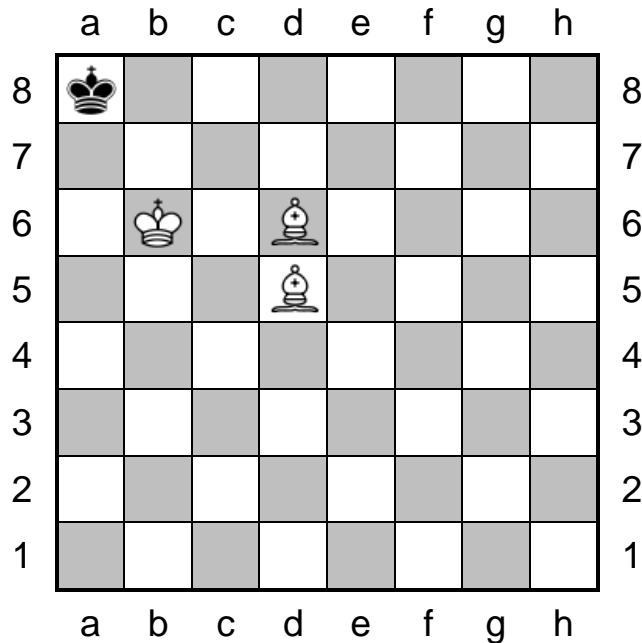
**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”**

**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

---

Una vez conseguida la segunda posición modelo se culminará la maniobra en la esquina del lado donde está ubicado el rey, para este caso en a8. Continúe la secuencia de movimientos.

	Blancas	Negras	Observaciones
11.	Ac5	Rd8	Se pierde un tiempo manteniendo control sobre e7 y f8 obligando al rey rival a ir a d8.
12.	Af7	Rc8	Se controla la salida del rey por e8 y de obliga su movimiento a c8 usando la oposición del rey.
13.	Ae7	Rb8	Se controla d8 obligando movimiento del rey rival a b8.
14.	Rb6	Rc8	Se mantiene la oposición evitando el escape del rey rival por a7.
15.	Ae6+	Rb8	Se obliga el retorno del rey rival a b8 acercándose a la culminación de la maniobra.
16.	Ad6+	Ra8	Se obliga al rey rival a entrar a la esquina a8.
17.	Ad5++		Se culmina la maniobra.





### LA DAMA

La dama puede ser jugada sobre columnas, filas y diagonales, en una línea recta y en cualquier número de casillas vacantes sin pasar por encima de una pieza o de un peón, por lo tanto, o bien se detiene delante de éstos, o bien puede capturarlos si se trata de una pieza o peón del bando contrario. Según lo demostrado anteriormente combina los movimientos de la torre y alfil.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8		■		○		■		○	8
7	○		■	○	■		○		7
6		○		○		○		■	6
5	■		○	○	○		■		5
4	○	○	○	♔	○	○	○	○	4
3	■		○	○	○		■		3
2		○		○		○		■	2
1	○		■	○	■		○		1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

**Ejercicio 13. Movimiento de Dama.** De acuerdo a las siguientes posiciones, coloque las damas en el tablero y anote los movimientos posibles de cada una.

	e5													
	c4													

**JAQUE MATE CON REY Y DAMA**

La dama es la única pieza que solo puede llevar a en rey a un borde o esquina y podrá lograr el mate si es apoyada por el rey.

**Ejercicio 14. Mate con rey y dama.** Reproduzca la siguiente posición en el tablero y siga la secuencia de movimientos que llevan al bando dominante (Negras) a posición de mate. Establezca un análisis personal.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8		■		■		■		■	8
7	■		■	♔	■		■		7
6		■		♕		■		■	6
5	■		■		■		■		5
4		■		■	♔		■		4

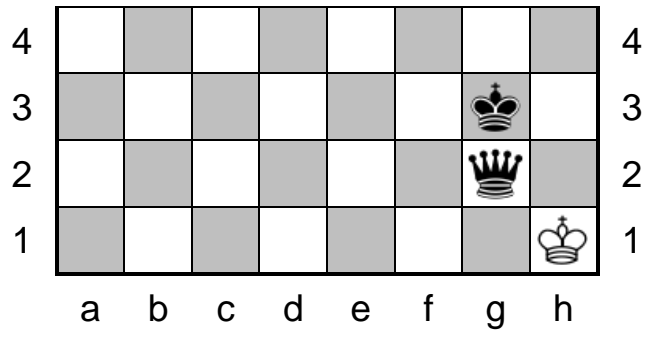
**MANUAL DE AJEDREZ:**

**“LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”**

**REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

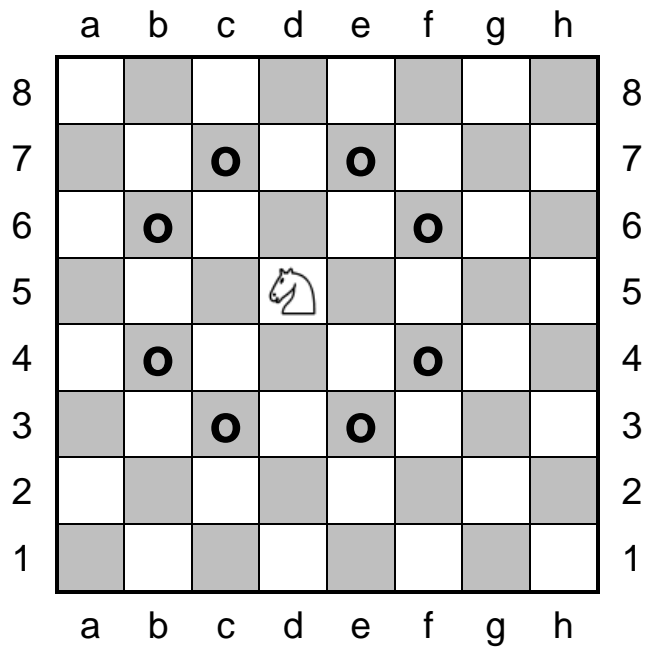
---

	Blancas	Negras	Observaciones
1.	.....	Dc5	Con este movimiento la dama presiona el desplazamiento del rey hacia alguno de los bordes.
2.	Rf4	Dd5	Continúa la dama presionando el movimiento del rey rival hacia el borde de columna h.
3.	Rg4	De5	
4.	Rf3	Dd4	Se ajusta la posición para mantener la presión sobre el rey rival.
5.	Rg3	De4	Se mantiene la aproximación al rey presionándolo a mover hacia los bordes.
6.	Rf2	Dd3	
7.	Rg2	De3	
8.	Rh2	Df3	Se obliga el movimiento a g1 y se controla al rey rival.
9.	Rg1	De2	Se logra posición que obliga los movimientos del rey y lo mantiene controlado en g1 y h1.
10.	Rh1	Re6	Una vez controlado el rey rival se acerca al rey a la zona de ataque en busca de proteger a la dama para poder concretar la maniobra.
11.	Rg1	Rf5	
12.	Rh1	Rg4	
13.	Rg1	Rg3	
14.	Rh1	Dg2++	Se culmina la maniobra.







**EL CABALLO**

Al mover, el caballo siempre cambia de color su casilla; es decir, si parte de una casilla blanca, terminará en una negra y viceversa; siempre será al segundo cuadro concéntrico al que esta posicionado. Cada bando tiene dos caballos.



















**Ejercicio 15. Movimiento de caballo.** De acuerdo a las siguientes posiciones, coloque los caballos en el tablero y anote los movimientos posibles de cada uno.

	c5								
	g4								
	e1								
	h8								

**Ejercicio 16. Acertijo con el movimiento del caballo.** Determina la secuencia con la cual pudiese capturar a los 13 peones rivales con movimientos sucesivos y finalizar en a8.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8									8
7									7
6									6
5									5
4									4
3									3
2									2
1									1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

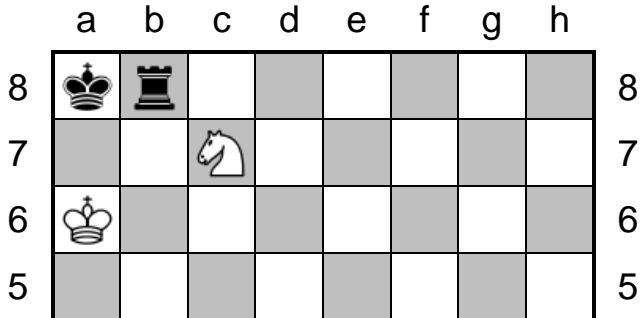
1.		2.		3.		4.		5.		6.		7.	
8.		9.		10.		11.		12.		13.		14.	

**MATE CON REY Y CABALLO (BLOQUEADO)**

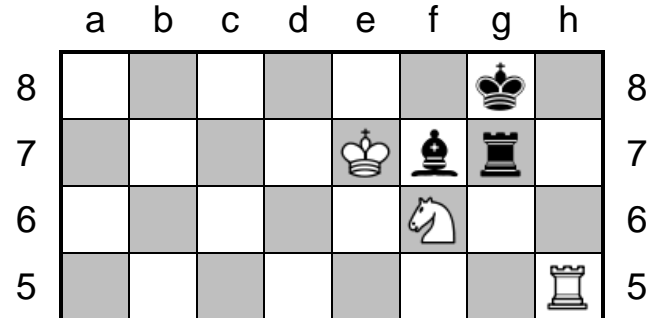
Un caballo aun apoyado por su rey no puede lograr una posición de mate, dos caballos apoyados por su rey no pueden forzar al rey enemigo a llegar a una posición de mate. Uno o dos caballos apoyados por su rey podrán lograr posición de mate si el rey rival es bloqueado por una o más de sus piezas.

Analice las siguientes posiciones de mate.

Juegan Negras

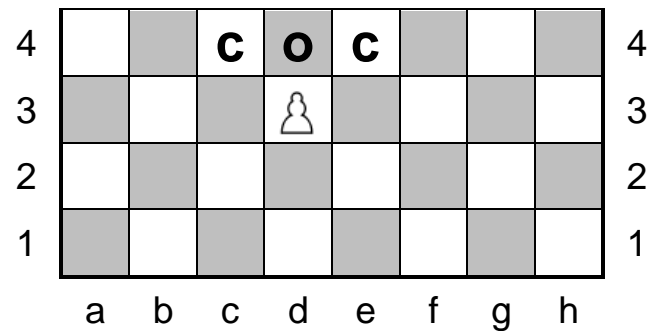
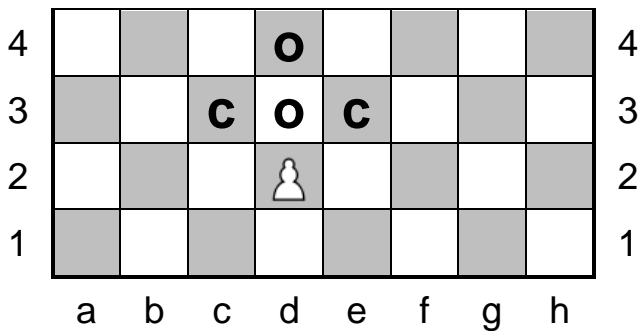


Juegan Negras



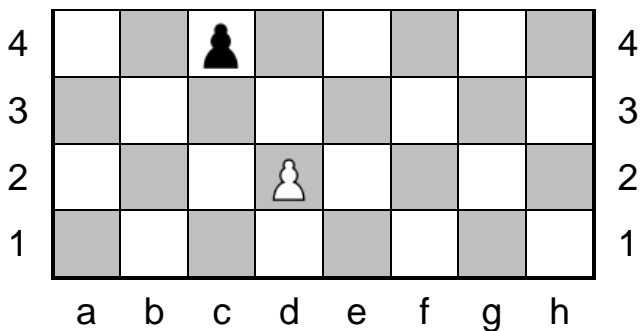
### EL PEÓN

Cada bando tiene ocho peones y se colocan en la segunda línea los blancos y en la séptima los negros. Su movimiento es limitado, ya que se mueven una casilla hacia adelante, aunque en su posición inicial pueden mover también dos escaques. Un peón no puede retroceder, siempre va hacia adelante, cuando captura alguna pieza rival, lo hace en forma diagonal, una sola casilla. Es decir, sus movimientos de avance y de captura son diferentes.

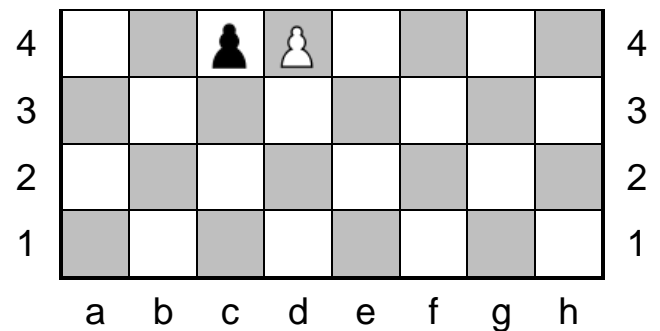


### CAPTURA AL PASO

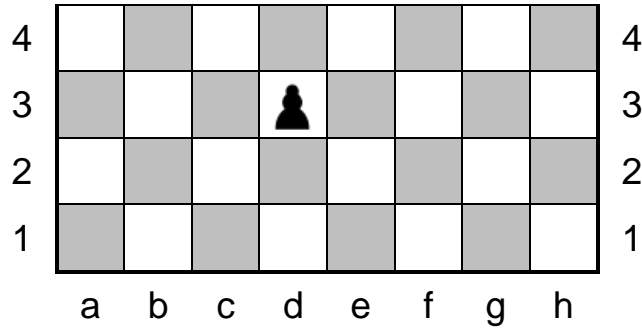
Los peones tienen una forma especial de capturar algún peón enemigo. Si tenemos un peón en la quinta fila a partir de nuestra fila inicial y un peón rival en columna adyacente al nuestro mueve dos casillas y se ubica a un lado de nuestro peón lo podemos capturar en diagonal. Esta captura sólo puede realizarse a la jugada siguiente del movimiento del peón rival, y si no se efectúa la captura al paso, se pierde el derecho a hacerlo después.



Posición de muestra



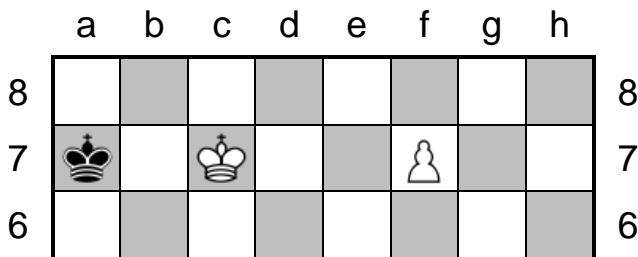
1.- d4



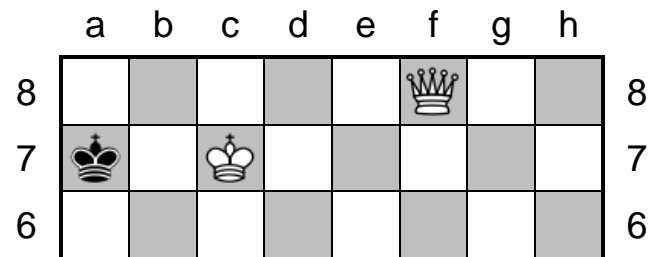
1.-    d4    cxd3 a.p.

**PROMOCIÓN**

Una peculiaridad más del peón es que se puede transformar en otra pieza de mayor valor (salvo el rey) al llegar a la fila más alejada de sus filas iniciales. El jugador debe sustituir el peón por la pieza que él elija: por una dama, torre, caballo o alfil y posicionarla en la casilla de donde se dio la promoción, la pieza a elegir no está condicionada a las piezas que se hayan perdido por lo tanto un bando podría tener dos o tres damas, ó tres torres, etc.



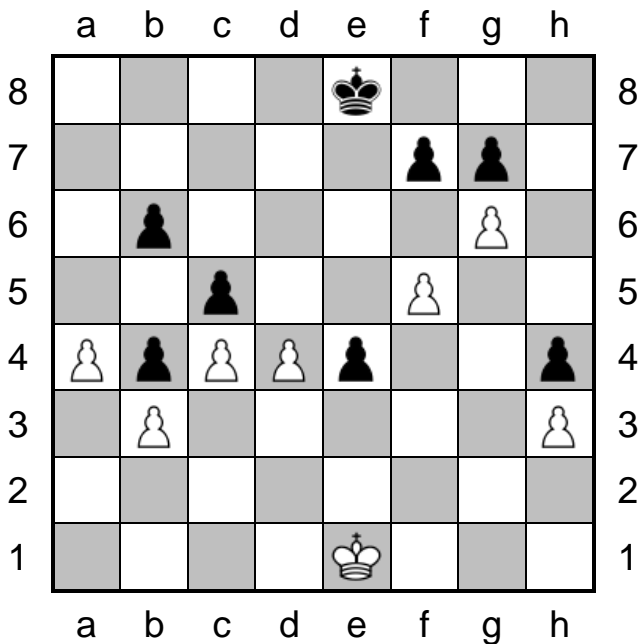
Posición de muestra



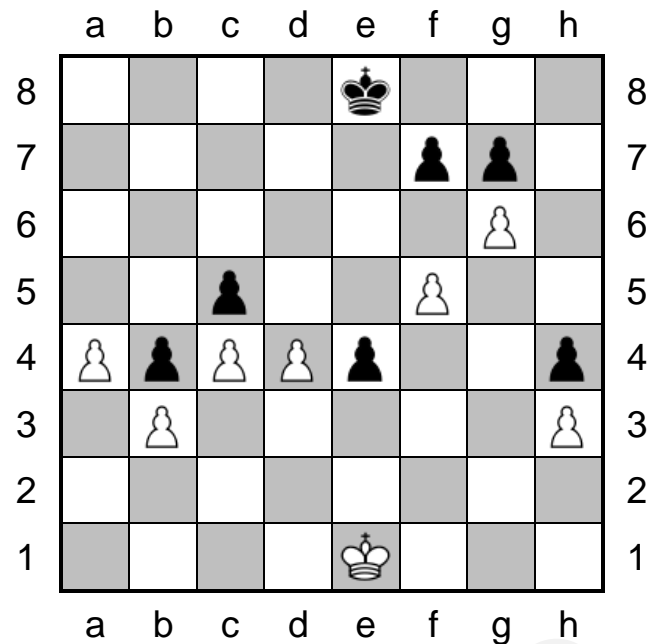
1.-    f8=D

**Ejercicio 17. Capturas 2.** Analiza la siguiente posición y escribe cuales son los movimientos y capturas posibles con los peones.

**Juegan Blancas**



**Juegan Negras**



**MANUAL DE AJEDREZ:  
 “LOS ESTUDIANTES PENSAMOS, REFLEXIONAMOS Y TOMAMOS DECISIONES”  
 REGLAS BÁSICAS DEL AJEDREZ Y PRINCIPIOS ELEMENTALES**

---

Movimientos y capturas posibles de blancas

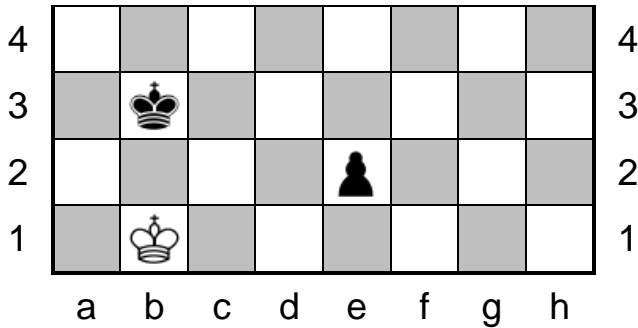
--	--	--	--	--	--	--	--

Movimientos y capturas posibles de negras

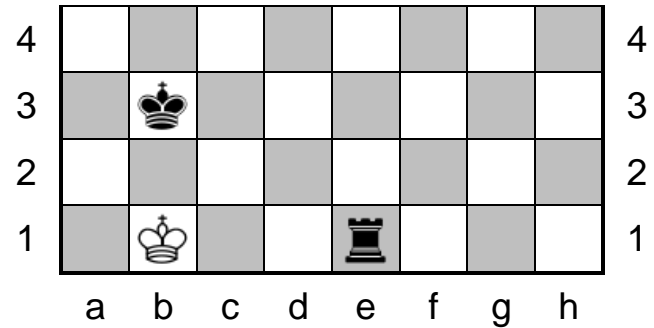
--	--	--	--	--	--	--	--

**JAQUE MATE CON REY Y PEÓN MÁS PROMOCIÓN**

Un peón solo aun apoyado por su rey podría lograr mate únicamente si logra promocionarse.



Posición de muestra

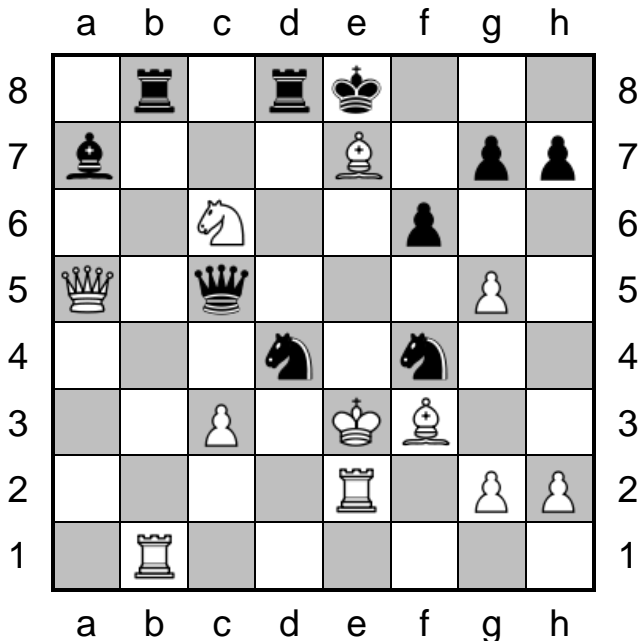


1.- ... e1=T++

**EJERCICIOS DE CAPTURAS**

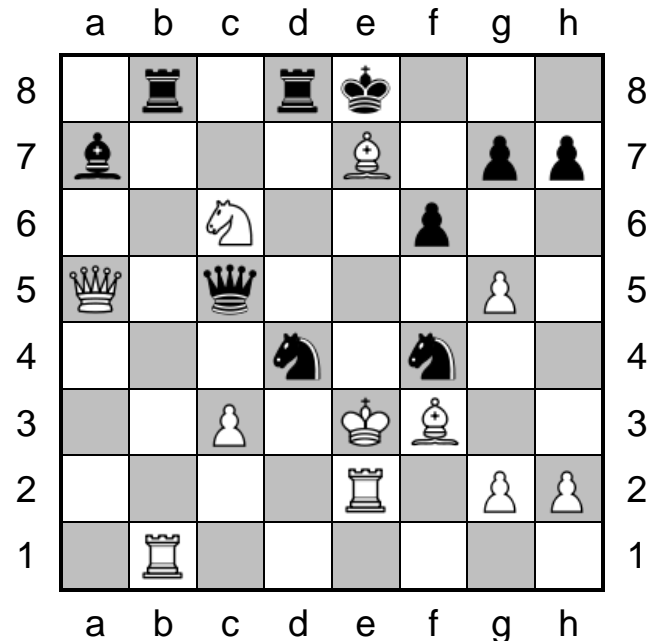
**Ejercicio 18. Capturas 3.** Analiza la siguiente posición y anota cuales son las capturas posibles de cada bando.

**Juegan Blancas**



Capturas posibles de blancas


**Juegan Negras**

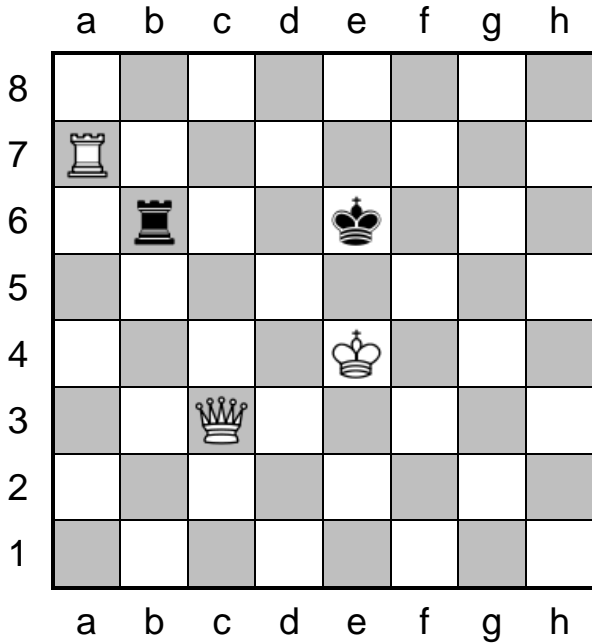


Capturas posibles de negras


EJERCICIOS DE MATE

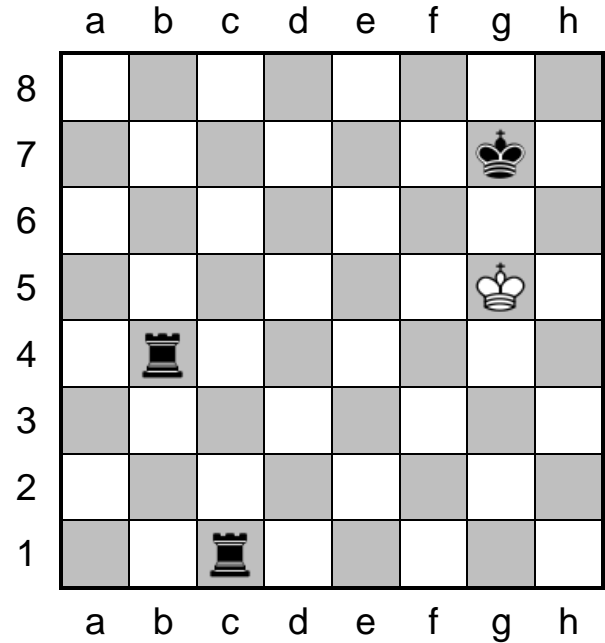
**Ejercicio 19. Mates es uno.** De las siguientes posiciones, determina cual es el movimiento que logra jaque mate.

Juegan Blancas



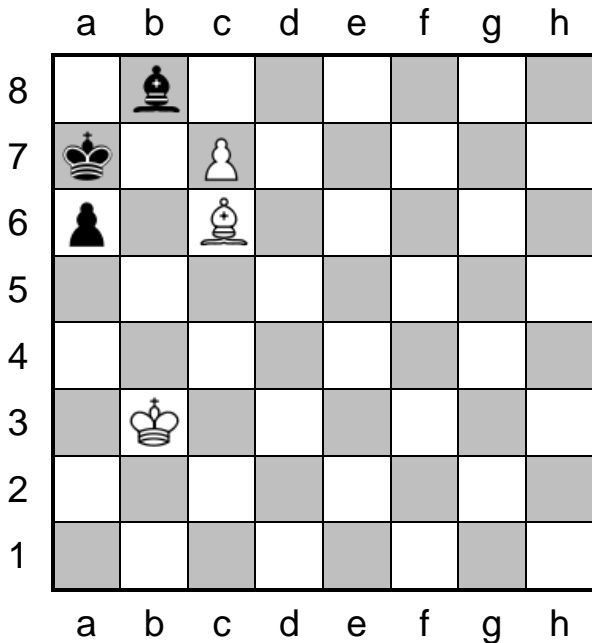
1.-

Juegan Negras



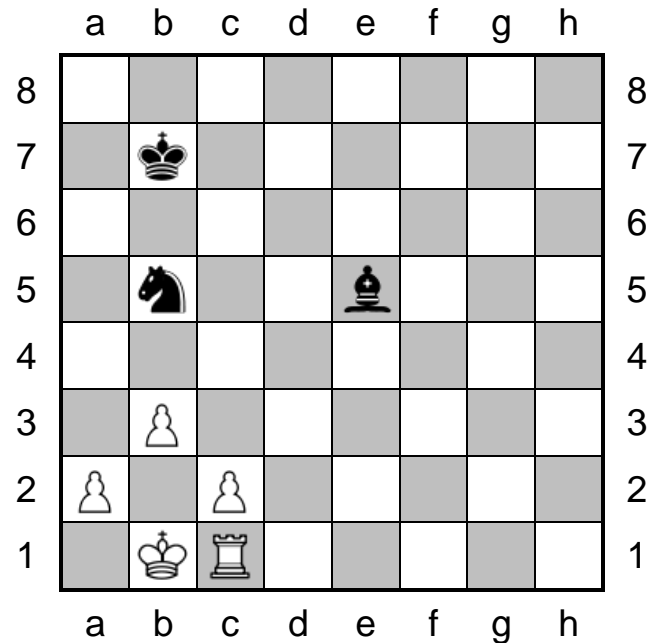
1.-

Juegan Blancas



1.-

Juegan Negras



1.-

## TEMA 5. EL VALOR DE LAS PIEZAS<sup>8</sup>

En el ajedrez cada pieza tiene un cierto valor de acuerdo a su capacidad de movimiento (tanto al número de casillas que logran dominar como a su respectiva velocidad de desplazamiento de un sector a otro del tablero). Por ejemplo, la torre que puede llegar a ocupar los 64 cuadros del tablero va a valer más que el alfil que sólo domina la mitad. El caballo, aunque es lento en su desplazamiento, tiene la cualidad especial de “brincar” las piezas con lo que su valor será semejante al alfil y así sucesivamente con cada una de las piezas. Con base a todo esto, se puede saber cuándo es favorable, en la mayoría de los casos, cambiar una pieza por otra, así como darnos una idea de quién tiene ventaja (o si existe equilibrio) en el factor material del juego.

Es importante señalar que estos valores son relativos (se aplican de manera flexible de acuerdo a la situación concreta de cada posición) excepto el del rey, que tiene un valor absoluto (ya que es una pieza que no se puede capturar).

A continuación se muestran los valores de las piezas más aceptados por la mayoría de los expertos:

DAMA	9
TORRE	5

ALFIL	3
CABALLO	3

PEÓN	1

## TEMA 6. SITUACIONES DE EMPATE BÁSICAS (TABLAS)

### MUTUO ACUERDO

En cualquier momento los rivales pueden declarar la partida empatada, si lo consideran pertinente.

### FALTA DE MATERIAL

Cuando no hay material suficiente para dar jaque mate, la partida es tablas; por ejemplo, en los finales de rey contra rey, rey y caballo ó alfil contra rey; rey y dos caballos contra rey.

### 50 MOVIMIENTOS

Si después de 50 jugadas no ha habido captura de pieza o movimiento de peón cualquier bando puede reclamar el empate.

### REY AHOGADO (Se analizó previamente)

Cuando un bando con el turno de mover, no tiene ninguna jugada legal para efectuar y su rey no se encuentra en jaque, se dice que se encuentra "ahogado" y la partida se declara empatada.

<sup>8</sup> Manual para el entrenador de Ajedrez SICCED modulo 1 p.p. 14







Responda adecuadamente la siguiente pregunta.

26. Mencione las tres formas en que se puede combatir el jaque.

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## BIBLIOGRAFÍA

Guil Russek, Manual para en entrenador de ajedrez Nivel 1 del Sistema para la Capacitación y Certificación de entrenadores Deportivos SICCED

Programa de Ajedrez escolar Estado de México 2009-2010

Verduga Zavala Denis, “64 consejos para ganar en ajedrez”

<http://es.wikipedia.org/wiki/Ajedrez>.

Contacto con el autor: balderasraymundo@outlook.com