

## ÍNDICE

Presentación .....	9
Introducción .....	11

### **PRIMERA PARTE ANTES DE EMPEZAR A JUGAR**

Lección 1. Conceptos iniciales .....	15
Lección 2. El objetivo de la partida de ajedrez .....	31
Lección 3. Movimientos especiales .....	41
Lección 4. Final de la partida .....	59

### **SEGUNDA PARTE YA PODEMOS PRACTICAR**

Lección 5. Fases de una partida .....	71
Lección 6. Consejos para empezar una partida .....	73
Lección 7. Posiciones ideales de las piezas .....	75
Lección 8. Varios mates famosos en las primeras jugadas .....	85
Lección 9. "Ver" .....	89
Lección 10. Capturas e intercambios de piezas .....	99
Lección 11. Proceso de pensamiento .....	111
Lección 12. Medio juego. ¿Y ahora qué hago? .....	113
Lección 13. Enroque. Mate en la octava fila. Ataques iniciales .....	117

Lección 14. Táctica .....	121
Ataque doble .....	121
La Clavada .....	132
Ataque a la descubierta .....	143
Rayos X .....	153
Lección 15. El final .....	163
Lección 16. Mates básicos .....	165
Lección 17. Conocimientos imprescindibles en los finales .....	181
Lección 18. Rey y peón contra rey .....	189
Lección 19. Finales con más peones .....	203
Vocabulario de términos ajedrecísticos .....	219
Notas .....	222
Agradecimientos .....	222

# LECCIÓN 2

## EL OBJETIVO DE LA PARTIDA DE AJEDREZ

*“El aprendizaje del ajedrez produce auténtico placer y los éxitos deportivos o creativos que se obtienen luego, reportan plena satisfacción”  
Aleksandr Kótov (1913-1981), jugador y autor de importantes libros sobre la práctica del ajedrez*

### JAQUE

Ya sabemos que todas las piezas pueden capturarse entre sí, salvo el rey que no puede ser capturado por ninguna pieza. Pero entonces, ¿cómo se gana una partida?

Un error muy común es decir que se ha ganado la partida después de comerse el rey, y esto no es posible. Veamos qué debemos hacer y cómo aclarar este error.

En una partida de ajedrez, el objetivo de cada jugador es lograr amenazar al rey contrario y que no lo pueda evitar de ninguna forma legal.

Empecemos por explicar qué es el jaque.



Vamos a comparar los dos diagramas anteriores, en el primero, el jugador de las blancas mueve ♗e7, realizando una amenaza, con intención de comerse el caballo. Lógicamente no avisa a su contrario, que si no se da cuenta de esa amenaza, perderá su caballo.

En el segundo caso, si el blanco realiza la misma jugada, ya no está amenazando a una pieza cualquiera, está amenazando a la pieza más importante. Cuando una pieza amenaza al rey, decimos que el rey está en jaque.

Jaque es un término que proviene de la palabra *sha*, que significa rey; para nosotros es una forma de decir, "presta atención a tu rey".

Así, podemos decir que cuando una pieza amenaza, apunta al rey contrario, eso es jaque. Tiene lugar cuando el rey se encuentra en una casilla dominada por una pieza del bando rival, como consecuencia de la última jugada del adversario.

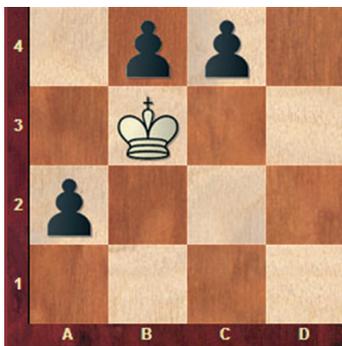
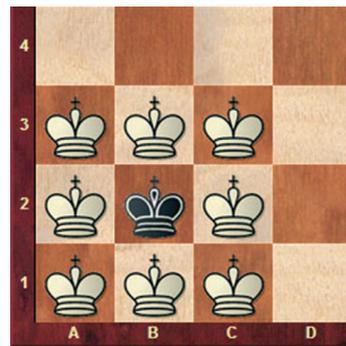
Todas las piezas pueden dar jaque al rey contrario excepto el rey propio, ya que no puede acercarse al contrario.

Las piezas dan jaque de la misma forma que capturan, todas igual que mueven, excepto el peón que da jaque por la diagonal dando un pasito.

Aunque antiguamente sí que lo era, actualmente no es obligatorio avisar del jaque, pero es bastante recomendable hacerlo cuando estamos empezando a jugar al ajedrez, ya que nos ayudará a entenderlo y a evitar errores.

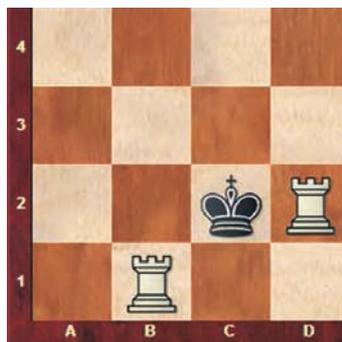
Veamos unos ejemplos de jaque:

Un rey no da jaque, ya que no se puede acercar al rey contrario. El rey blanco no podría estar en ninguna de las casillas en las que está en este diagrama.

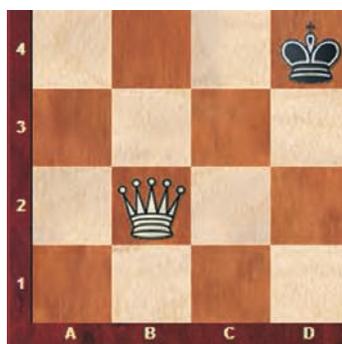


Aquí tenemos tres peones cerca del rey, pero únicamente el de c4 da jaque al rey blanco.

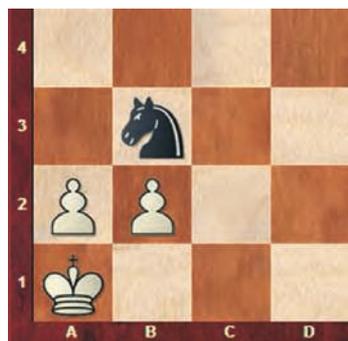
Tenemos dos torres, la situada en d2 da jaque.



El alfil de casillas negras da jaque.



Aquí la dama da jaque por la diagonal.



Las piezas anteriores no podían tener ningún obstáculo para dar jaque, el caballo no tiene esos problemas, ya que salta.

Tenemos que tener claro que un rey está en jaque después de la jugada del bando contrario, esto quiere decir que un jugador no puede ponerse de forma voluntaria o involuntaria en jaque. En este caso, anularíamos la jugada y tendríamos que hacer otra.

Ahora que sabemos lo que es el jaque y teniendo en cuenta que un rey no puede capturarse, debemos saber que el jaque debe evitarse de forma obligatoria en la siguiente jugada, y esto puede realizarse de una de estas tres maneras:

1. Capturando la pieza que da jaque, con el rey mismo o con otra pieza.
2. Desplazando el rey a una casilla en la que no esté amenazado.
3. Interponiendo una pieza propia, evidentemente en el caso del caballo no es posible esta opción.

En cada caso concreto puede ser más interesante evitar el jaque de una manera u otra.



El blanco acaba de mover su torre a la casilla *b5*, dando jaque. Obligatoriamente las piezas negras deben evitar el jaque. No sería una opción válida mover el alfil a la casilla *e8*, capturando el caballo, ya que en este caso no se habría evitado el jaque.

Por lo tanto el negro está obligado a:

1. Capturar la torre, en este caso con el alfil.
2. Mover el rey a una casilla no amenazada, por ejemplo, a *g4*.  
Podemos ver que si intentamos mover el rey a la casilla *h5*, la torre seguiría amenazando al rey, y lo mismo ocurre si nos movemos a la casilla *f6*, ya que está amenazada por el caballo.
3. También podemos interponer el alfil en la casilla *f5*.

Una vez reconocidas las tres opciones y para evitar el jaque, escogeríamos la que nos sea más beneficiosa, en este caso sería capturando la torre.

Evidentemente no siempre vamos a tener las tres opciones para evitar el jaque.

Ya hemos dicho que es un error comerse el rey por descuido, esto no es posible y esas situaciones sólo pueden surgir por haberse puesto un rey en jaque de forma indebida o por, habiendo recibido jaque, no haberlo evitado. En cualquier caso deberíamos anular la jugada que ha producido esta situación y hacer otra diferente, pero respetando la regla de *“pieza tocada, pieza movida”*.

Es interesante recalcar que un rey puede comer una pieza que esté a su lado, independientemente de que esta pieza estuviese dando jaque al rey o no en la jugada anterior. Lo que no es posible es que el rey capture una pieza que esté defendida, ya que se estaría poniendo en jaque.

## JAQUE MATE

Y por fin, cuando un rey está en jaque, y no se puede evitar de ninguna de las tres formas que antes hemos indicado, decimos que el rey recibe **jaque mate** y el jugador que lo da, gana la partida.

La anotación del jaque y el mate es igual que cualquier otra jugada, pero añadiendo después de la jugada el símbolo  $+$  en el primer caso y el símbolo  $++$  o  $\#$  en el caso del jaque mate. Así, en el diagrama anterior, al mover la torre a la casilla  $b5$ , escribiríamos  $\text{♖b5+}$ .



En este diagrama, podemos ver a la torre blanca dando jaque al rey negro, y también podemos observar que el jugador de las piezas negras no puede capturar a dicha torre. Podría parecer que el peón puede capturar a la torre, pero sólo lo hace

hacia adelante. El rey tampoco puede huir, las casillas *f8* y *h8* siguen amenazadas por la torre y la casilla *h7* está controlada por el alfil y, por último, tampoco puede interponer ninguna pieza, por lo que el rey negro está en jaque mate. El blanco ha ganado la partida.

Lo anotaríamos así, ♖e8++, o ♖e8#.

### ¿Cuántas piezas pueden dar jaque a la vez?

Teniendo en cuenta que un rey está en jaque tras el movimiento de una pieza del contrario, podría parecer que sólo una pieza puede estar dando jaque, pero, como podemos ver a continuación, si el alfil mueve a la casilla *c6*, ♗c6+, estaríamos dando jaque con el alfil y también con la torre, ya que al mover la primera pieza dejamos al descubierto la acción de la segunda, esto podemos denominarlo jaque doble o jaque doble a la descubierta.



En el ejemplo anterior, podemos ver que si el alfil hubiese movido a la casilla *g2*, por ejemplo, seguiría siendo jaque con la torre, pero ya no con el alfil, con lo cual debemos darnos cuenta que el jaque no se da necesariamente con la pieza que se mueve, puede ser con la que está detrás de ella.

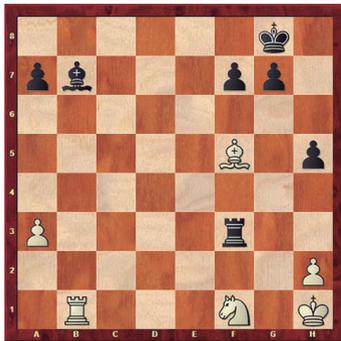
No es posible que más de dos piezas den jaque a la vez, salvo que hayamos cometido algún error anterior.

Cuando tiene lugar un jaque doble no es posible evitar el jaque capturando la pieza que da jaque, ya que son dos las que lo realizan, y tampoco es posible interponer una pieza, ya que tendríamos que interponer dos, por lo que solo nos queda huir con el rey.

El caso extremo sería el siguiente: donde tras la jugada  $\text{♞f6++}$ , el blanco da jaque con el caballo y con la torre, al negro le gustaría capturar la torre con el alfil, pero no evitaría el jaque del caballo, tampoco puede capturar el caballo con el peón, porque no evita el jaque con la torre, por lo tanto, jaque mate.



A continuación tenemos otro ejemplo similar. Partiendo del primer diagrama, mueven las negras y tras  $1... \text{♜xf1}\#$ , las negras han dado jaque con la torre que se ha desplazado a f1 y con el alfil de b7 que ha descubierto su acción con el movimiento de la torre. Otra vez, jaque mate.



# EJERCICIOS

Debemos indicar qué jaques pueden dar las blancas.



Ejercicio 1



Ejercicio 2

Ahora tenemos que encontrar la única pieza blanca que puede dar jaque, tras eso, indicar qué opciones tiene el negro para evitar dicho jaque y cuál es la mejor de ellas.



Ejercicio 3



Ejercicio 4



Ejercicio 5



Ejercicio 6

## SOLUCIONES

## Ejercicio 1

La torre puede dar jaque tanto por la fila como por la columna, **1.♖a8+** y **1.♖e1+**, el alfil dispone de dos diagonales donde dar jaque **1.♗a4+** y **1.♗g6+** y, por último, el caballo **1.♞f6+**. El rey no puede acercarse al rey contrario por lo que no le puede dar jaque.

## Ejercicio 2

Aquí nos encontramos con un jaque a la descubierta, moviendo el peón, da jaque el alfil que está detrás **1.c5+**. Tenemos un jaque con el caballo, **1.♞e7+** y varios con la dama **1.♕c8+**, **1.♕e6+** y **1.♕xh7+**, aunque esto último no sería buena idea ya que el rey podría comernos.

## Ejercicio 3

La torre es la única pieza que puede dar jaque, **1.♖b8+**. El negro tiene las tres opciones para evitar el jaque: capturar **1...♗xb8**, que en este caso es la mejor alternativa. El negro también puede huir con el rey, **1...♔h7**, y también puede interponer una pieza, concretamente dos, pero con distinto resultado, si mueve, **1...♗c8**, la torre podría capturar el alfil **2.♖xc8+** y el negro seguiría con el mismo problema, o puede poner el caballo, **1...♞f8** y si el blanco captura dicho caballo **2.♖xf8+**, el rey, a su vez, podría capturar la torre con **2...♔xf8**, lo cual no sería ninguna pérdida para el negro.

## Ejercicio 4

Tras el jaque **1.♗c4+**, la mejor opción para el negro es interponer el peón **1...d5**, ya que si es capturado, el alfil negro comería al blanco. El resto de opciones son peores, comer el alfil con la dama sería muy perjudicial, pues el peón retomaría la dama, **1...♕xc4 2.bxc4**. Poner el alfil, **1...♗d5**, también sería un error, ya que sería capturado **2.♗xd5+**, y taparse con el caballo **1...♞f7** sería igual de malo **2.♗xf7+**.

## Ejercicio 5

Esta vez, el único jaque está un poco más oculto, **1.♞f6+**, podemos ver que aunque haya peones entre el rey y el caballo, eso no impide el jaque. Tenemos dos formas de evitar el jaque: mover el rey, **1...♔h8** y, la mejor, capturar la pieza con el alfil **1...♗xf6**. Debemos fijarnos en que no es posible evitar el jaque capturando el caballo con el peón, ya que en ese caso la columna g quedaría libre para la acción de la torre y nos estaríamos poniendo en jaque, cosa que no vale.