

# HISTORIA Y ORIGEN DEL AJEDREZ: ¡UN VIAJE MILENARIO!

## 1. ORIGEN: EL CHATURANGA (India, Siglo VI d.C.)



## 6. AJEDREZ HOY: GLOBAL Y TECNOLÓGICO.



## 2. DIFUSIÓN: EL SHATRANJ (Persia).



## 5. AEVOLUCIÓN: AJEDREZ MODERNO



## 3. EXPANSIÓN: RUTA DE LA SEDA Y EL ISLAM



## UN JUEGO QUE UNIFICA EL MUNDO

## 4. LLEGADA A EUROPA: AJEDREZ MEDIEVAL

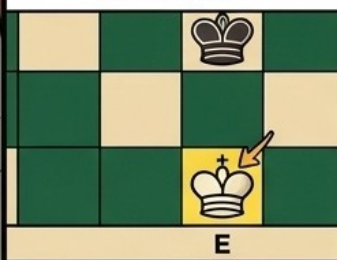


# LA BATALLA INICIAL: ¡UBICACIÓN DE PIEZAS Y SUS MOVIMIENTOS!

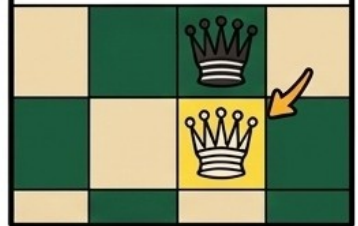
**1** ¡LOS PONES ASÍ!  
(BLANCAS DEL 1 AL 2,  
NEGRAS DEL 7 AL 8)



**3** EL REY VA AL LADO  
DE LA REINA.  
(BLANCO EN E1,  
NEGRO EN E8)

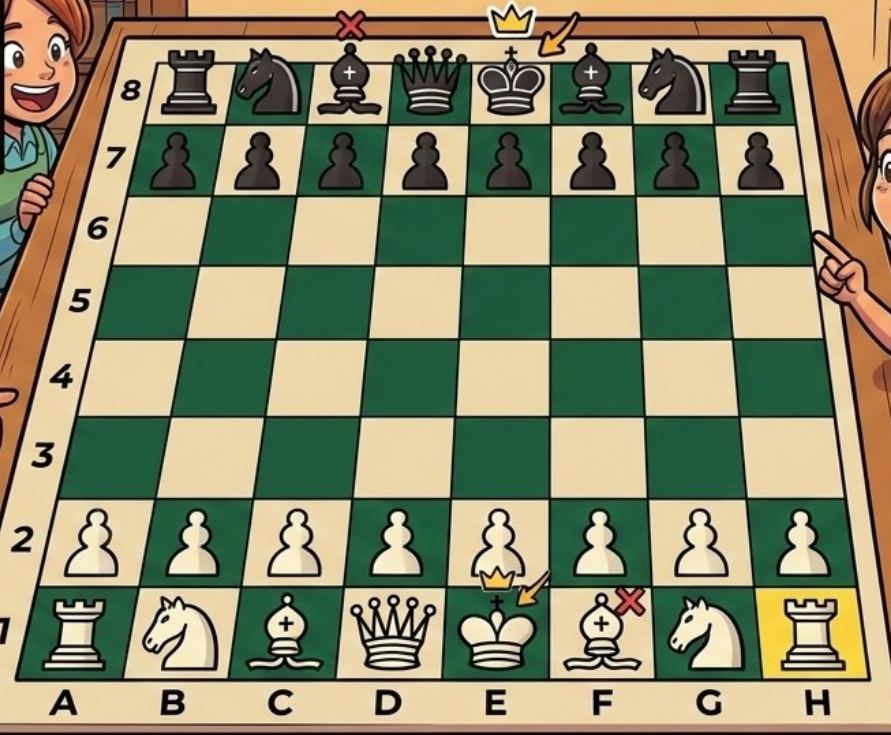


**2** LA REINA (DAMA)  
VA EN SU COLOR.  
(BLANCA EN D1,  
NEGRO EN D8)



**4** ¡CÓMO SE MUEVEN  
LAS PIEZAS!

	EL REY: UN PASO A CUALQUIER LADO.		LA REINA: CUALQUIER DISTANCIA (RECTA/ DIAGONAL).
	LA TORRE: CUALQUIER DISTANCIA (RECTA).		EL ALFIL: CUALQUIER DISTANCIA (DIAGONAL).
	EL CABALLO: EN L (2 PASOS RECTOS, 1 PASO DE LADO).		EL PEÓN: 1 PASO ADELANTE (2 EN EL PRIMER MOVIMIENTO). CAPTURA EN DIAGONAL.



# ENROQUE (0-0 y 0-0-0)

— Blancas y Negras —



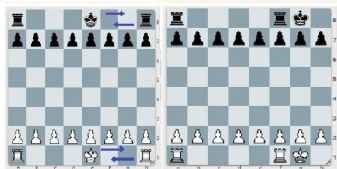
## CÓMO SE HACE

• Mueve el REY dos casillas hacia la torre

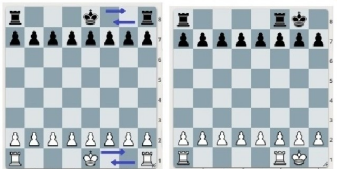
Coloca la TORRE al lado del rey (al otro lado)



## ENROQUE CORTO (0-0)

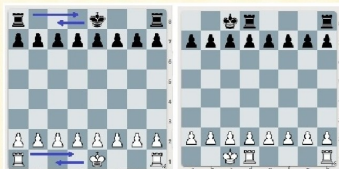


Rey e1→g1 · Torre h1→f1

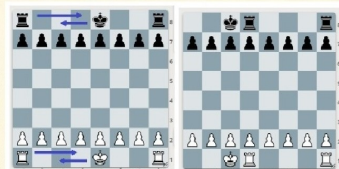


Rey e8→g8 · Torre h8→f8

## ENROQUE LARGO (0-0-0)



Rey e1→c1 · Torre a1→d1



Rey e8→c8 · Torre a8→d8



## REGLAS (deben cumplirse TODAS)

- 1)  Rey y torre elegida NO se han movido **TODAS**
- 2)  Casillas entre rey y torre VACÍAS
- 3)  El rey NO está en jaque
- 4)  El rey NO pasa por casillas atacadas
- 5)  El rey NO termina en una casilla atacada

# LAS PRINCIPALES FORTALEZAS DEL ENROQUE EN EL AJEDREZ

## 1. PROTECCIÓN DEL REY



SE ALEJA DEL CENTRO  
EXPUESTO A ATAQUES

SE SITÚA DETRÁS DE UN  
MURO DE PEONES  
Y OTRAS PIEZAS

## 2. DESARROLLO DE LA TORRE



CONECTA LAS TORRES



CONECTA LAS TORRES

PARTICIPA EN EL JUEGO  
MEDIANTE COLUMNAS  
ABIERTAS O SEMIABIERTAS

## 3. MEJORA LA COOPERACIÓN DE PIEZAS



FÁCIL CREACIÓN DE UN  
PLAN DE ATAQUE  
CONSOLIDADO

AUMENTA LA EFICIENCIA  
DE LAS PIEZAS MENORES  
Y MAYORES

## 4. EVITA LA PÉRDIDA DE TIEMPO



COMBINA DOS MOVIMIENTOS  
ESTRATÉGICOS (MOVER REY  
Y TORRE) EN UNO

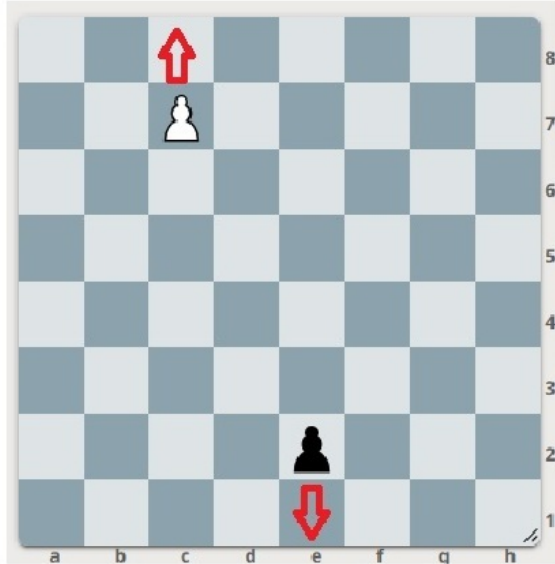
ES UN JUEGO MÁS  
EFICIENTE  
EN LA APERTURA

# LA CORONACIÓN DEL PEÓN EN AJEDREZ: LA GRAN TRANSFORMACIÓN

CÓMO UN PEÓN HUMILDE SE CONVIERTE EN UNA SUPERPOTENCIA

## 1. EL VIAJE HEROICO: LLEGAR AL FINAL

Peón BLANCO corona en c8



Peón NEGRO corona en e1

## 2. EL MOMENTO DE LA VERDAD: LA CORONACIÓN

Cuando el peón corona se convierte en:

- \* TORRE
- \* CABALLO
- \* ALFIL o
- \* DAMA

**DAMA (REINA)**  
LA OPCIÓN MÁS PODEROSA!



**TORRE**  
SÓLIDA Y ESTRATÉGICA



**ALFIL**  
ATAQUES EN DIAGONAL



**CABALLO**  
¡LA SORPRESA TÁCTICA!



## 3. IMPACTO EN EL JUEGO: UN GIRO DRAMÁTICO



ÚTIL EN SITUACIONES TÁCTICAS



CREA AMENAZAS UNICAS (TENEDOR)



CAMBIO DE PODER INSTANTÁNEO: LA VENTAJA SE DISPARA A TU FAVOR.

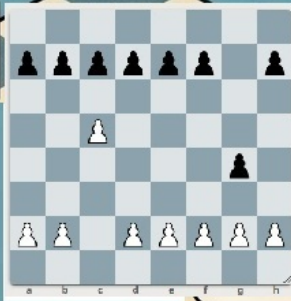
NUEVAS AMENAZAS DE MATE Y TÁCTICAS BRILLANTES: EL RIVAL SE VE OBLIGADO A REACCIONAR

¡EL PEÓN SE CONVIERTE EN CUALQUIER PIEZA (MENOS OTRO REY)!

# ★ GUÍA DEL MOVIMIENTO ESPECIAL: CAPTURA DE PEÓN AL PASO ★

## Paso 1: ¡EL RETO DEL PEÓN AVANZADO!

UN PEÓN BLANCO SE ENCUENTRA EN LA 5ª FILA. ¡SIEMPRE ES BLANCO!



UN PEÓN NEGRO ESTÁ EN LA 4ª FILA. ¡SIEMPRE ES NEGRO!

del  
nto!



## Paso 2: ¡EL MOVIMIENTO ENGAÑOSO DEL RIVAL!

UN PEÓN ADYACENTE DEL RIVAL...

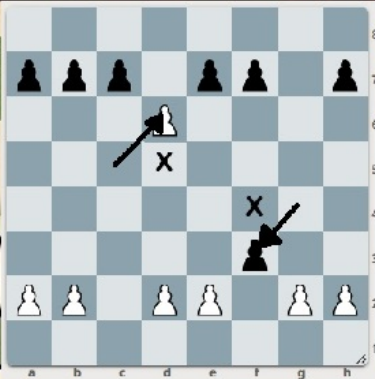


...SE MUEVE DOS CASILLAS EN SU PRIMER MOVIMIENTO, PASANDO TU PEÓN.

Un PEON LATERAL, por ser su primer movimiento AVANZA 2 CASILLAS

## Paso 3: ¡LA EJECUCIÓN DEL ATAQUE SORPRESA!

¡EL PEÓN LO CAPTURA COMO SI SOLO HUBIERA MOVIDO UNA CASILLA!



El peón avanzado captura en diagonal como si el peón rival hubiera avanzado solo una casilla.

¡¡Aprovecho tu exceso de confianza!!

## Paso 4: ¡RESUMEN FINAL Y CONDICIONES CLAVE!

1. ¡SÓLO INMEDIATAMENTE!  
No puedes esperar al siguiente turno.  
¡Ahora o nunca!



¡Dominado!



# ¡CÓMO SOBREVIVIR AL JAQUE (CÓMO DEFENDERSE)

## ¡JAQUE! ¡EL REY ESTÁ EN PELIGRO!

### 1. CÓMO VER UN JAQUE

¡Mi Rey está siendo atacado! ¿Qué puedo hacer?

### 2. REGLA GENERAL: DEBO RESPONDER

No puedes ignorar el Jaque. Una de estas tres opciones debe ser tu respuesta.

## DEFENSA 1: ¡CAPTURAR A LA AMENAZA!

### 3. ATAQUE INMEDIATO

¡MUEVE!

¡Toma esto, Reina malvada! ¡El Jaque termina!

¡KRRAK!

### 4. RESULTADO EXITOSO

¡El Rey está a salvo! (Por ahora...)

La pieza que daba el jaque ha sido eliminada.

## DEFENSA 2: ¡INTERPONER O BLOQUEAR EL ATAQUE!

### 5. MUDANZA DE UN ESCUDO

¡Cúbreme, mi fiel Torre!

¡Entendido, Majestad!

¡MUEVE!

### 6. EL REY ESTÁ A SALVO

¡Ya no hay jaque! Puedo respirar.

Una pieza propia se ha colocado en el camino.

## DEFENSA 3: ¡ESCAPAR O RETIRARSE DEL PELIGRO!

### 7. LA HUÍDA DEL REY

¡Debo correr a un lugar seguro!

### 8. EL REY EN UNA NUEVA POSICION

El Rey se ha movido a una casilla no atacada.

SI NINGUNA DE ESTAS FUNCIONA... ¡MIRA 'JAQUE MATE' (PANEL 1 DE LA INFOGRAFIA ANTERIOR)!

# REY AHOGADO

## LA POSICIÓN INICIAL

ES EL TURNO DE LAS NEGRAS

Es mi turno,

Yo quiero seguir jugando, pero.... no hay ninguna jugada posible que pueda hacer, ni yo, ni mis piezas.

## LA REGLA DE AHOGADO

EL REY NO ESTÁ EN JAQUE...

¿Y si no puedo mover nada?

...¡Y NO TIENE JUGADAS LEGALES!

## LA REGLA DE AHOGADO

Como no es posible seguir jugando, la partida se congela.

## ¡REY AHOGADO!

¡INCREÍBLE!  
¡AHOGADO!  
1/2 - 1/2 ¡WHA!?

UN EMPATE INESPERADO.

RESUMEN: JAQUE MATE ES UNA VICTORIA.  
REY AHOGADO ES UN EMPATE.

# JAQUE MATE

## EL JAQUE

¡JAQUE!

LAS PIEZAS RIVALES AMENAZAN AL REY

CUANDO EL REY ESTA EN JAQUE TIENE LA OBLIGACION DE DEFENDERSE.

Las piezas intentan defender al REY

COMO SE DEFIENDE?

- \* CAPTURANDO
- \* CUBRIENDO
- \* CORRIENDOSE.

¡Pero no hay casillas seguras!

## ¡JAQUE MATE!

¡JAQUE MATE!  
¡El Rey está atrapado sin escape!

la partida ha finalizado!

CUANDO EL REY ESTA AMENAZADO Y NO SE PUEDE DEFENDER (CAPTURAR X CUBRIR X CORRERSE X) entonces ES JAQUE MATE!

# FORMAS DE FINALIZAR UNA PARTIDA DE AJEDREZ

## 1. JAQUE MATE

¡¡EL REY ESTÁ BAJO ATAQUE Y NO TIENE ESCAPE!!  
1-0 ó 0-1

Fin definitivo.

## 2. ABANDONO (RESIGNATION)

RECONOZCO LA DERROTA. DETENGO EL RELOJ.

El jugador se rinde.

## 3. VICTORIA POR TIEMPO

¡EL TIEMPO SE ACABÓ!  
(Y tengo material suficiente para mate)

El reloj es implacable.

## EMPATE O TABLAS (½ - ½)

## 4. REY AHOGADO (STALEMATE)

NO ESTOY EN JAQUE...  
¡PERO NO PUEDO MOVER NADA!

Sin jugadas legales.

## 5. TABLAS POR ACUERDO

¿Tablas?

Acepto, está muy igualado.

## 6. MATERIAL INSUFICIENTE

¡NO HAY PIEZAS PARA DAR MATE!

## 7. TRIPLE REPETICIÓN

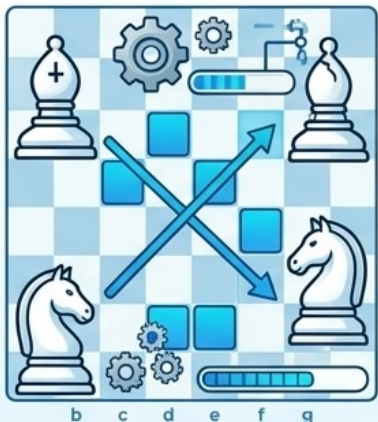
ESTA POSICIÓN YA OCURRIÓ TRES VECES.

## 8. REGLA DE LAS 50 JUGADAS

50 MOVIMIENTOS SIN CAPTURAS NI PEONES MOVIDOS.

# PRINCIPALES OBJETIVOS DE LA APERTURA EN AJEDREZ

## 1. DESARROLLO DE PIEZAS MENORES



MOVER CABALLOS Y ALFILES HACIA EL CENTRO O CASILLAS ÚTILES.  
ACTIVAR EL POTENCIAL DE COMBATE.

## 2. CONTROL DEL CENTRO



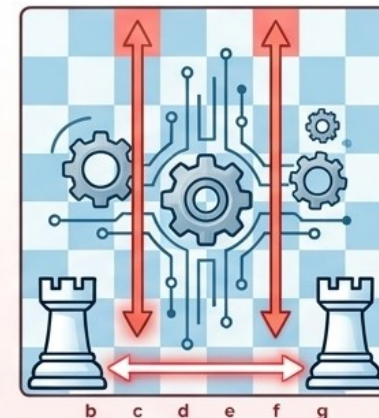
OCUPAR Y AMENAZAR LAS CASILLAS CENTRALES CENTRALES (d4, e4, d5, e5).  
DIFICULTAR EL DESARROLLO DEL RIVAL.

## 3. SEGURIDAD DEL REY (ENROQUE)



REALIZAR EL ENROQUE (CORTO O LARGO) PARA PROTECCIÓN.  
ALEJAR AL REY DEL CENTRO Y CONECTAR LAS TORRES.

## 4. CONEXIÓN LAS TORRES



ACTIVAR LAS TORRES EN CASILLAS ABIERTAS O SEMIABIERTAS.  
FACILITAR LA COOPERACIÓN DE TODAS LAS PIEZAS.

¡UNA APERTURA SÓLIDA PREPARA LA VICTORIA!

# PRINCIPALES OBJETIVOS DEL MEDIO JUEGO EN EL AJEDREZ

## 1. ATACAR AL REY RIVAL



DESARROLLAR UN PLAN DE ATAQUE COORDINADO PARA DEBILITAR LA POSICIÓN DEL REY ENEMIGO.



## 2. COORDINAR LAS PIEZAS



LOGRAR LA MÁXIMA ARMONÍA Y COOPERACIÓN ENTRE TODAS TUS PIEZAS PARA UN JUEGO CONJUNTO.



## 3. CONTROLAR EL CENTRO (O ESPACIO)



OCUPAR Y AMENAZAR LAS CASILLAS CENTRALES O GANAR ESPACIO PARA UN MEJOR DESARROLLO.

## 4. GANAR MATERIAL O VENTAJA



BUSCAR INTERCAMBIOS FAVORABLES O OPORTUNIDADES PARA CAPTURAR PIEZAS VALIOSAS DEL ADVERSARIO.



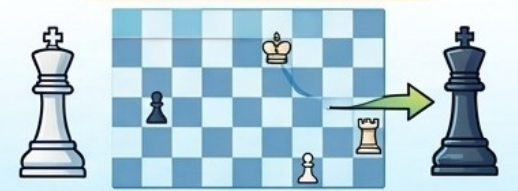
## 5. CREAR DEBILIDADES EN EL RIVAL



ATACAR LA ESTRUCTURA DE PEONES DEL ADVERSARIO O CREAR DEBILIDADES TÁCTICAS (COMO UN PEÓN AISLADO O RETRASADO).



## 6. PREPARAR EL FINAL



ANTICIPAR LA FASE DEL FINAL Y POSICIONAR PIEZAS (E.G., REY ACTIVO) PARA UNA VENTAJA.



¡UN MEDIO JUEGO SÓLIDO PREPARA LA VICTORIA!

# PRINCIPALES OBJETIVOS DEL FINAL EN EL AJEDREZ

## 1. ACTIVAR AL REY



HACER QUE EL REY SEA UNA PIEZA DE COMBATE FUERTE EN EL CENTRO O CASILLAS CLAVE.

## 2. CREAR UN PEÓN PASADO



LOGRAR QUE UN PEÓN AVANCE SIN OBSTÁCULOS ENEMYGOS, AMENAZANDO CON CORONAR.

## 3. CORONAR UN PEÓN



LLEVAR UN PEÓN PASADO HASTA LA ÚLTIMA FILA PARA CONVERTIRLO EN UNA PIEZA PODEROSA (DAMAS).

## 4. RESTRICCIÓN DEL RIVAL



LIMITAR EL MOVIMIENTO Y LA ACTIVIDAD DEL REY Y PIEZAS ENEMIGAS.

## 5. COORDINAR LAS PIEZAS



LOGRAR LA ARMONÍA ENTRE TU REY Y LAS PIEZAS MENORES Y MAYORES PARA UN JUEGO CONJUNTO.

## 6. BUSCAR EL MATE O TABLAS



RECONOCER EL MOMENTO PARA DAR EL MATE O LLEGAR A UN FINAL EMPATADO CUANDO NO HAY VENTAJA.

¡UN FINAL SÓLIDO ASEGURA LA VICTORIA!