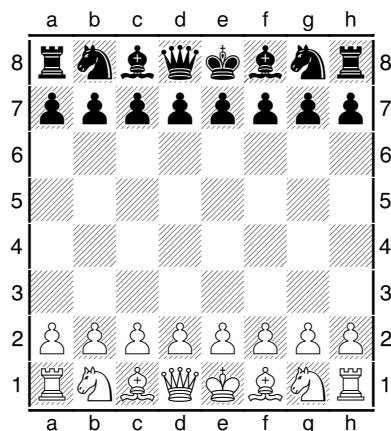


El Tablero de Ajedrez:

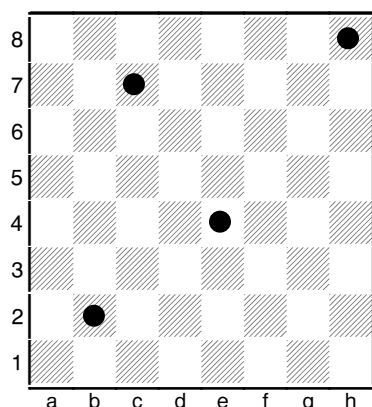
Diagrama # 01



Número de Casillas y Número de piezas:

El ajedrez comprende un tablero con 64 casillas o escaques, divididas en 32 colores oscuros y 32 colores claros. Cada jugador tendrá ocho Peones, dos Torres, dos Caballos, dos Alfiles, una Dama y un Rey. Un Jugador Tendrá las piezas Blancas y el otro las piezas Negras. Para la colocación del tablero y sus piezas (Ver Diagrama # 01). **Se destaca** que a cada jugador le quedará una casilla clara al lado derecho de su ubicación. Las piezas blancas estarán en las filas 1 y 2 y las negras en las filas 7 y 8. Las Torres, Caballo, y Alfiles tienen una ubicación simétrica. Y que la ubicación de la Dama corresponderá si es Blanca en la casilla clara y si es Negra en la casilla oscura, colocando a su lado el Rey correspondiente.

Diagrama # 02

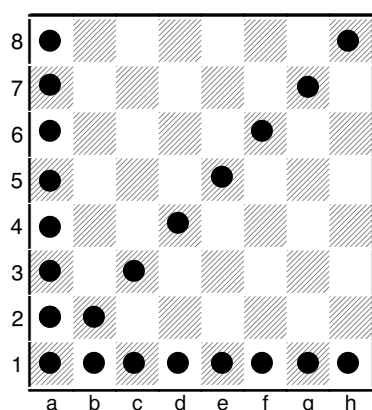


Cómo nombrar las casillas:

El nombre de cada casilla viene dado por la intersección de una letra y un número. Como ejemplos tenemos (ver Diagrama # 02) donde están los Puntos Negros las casillas son nombradas así:

- b2
- c7
- e4
- h8

Diagrama # 03



Columnas:

Es el conjunto de casillas unidas de manera Vertical. Como ejemplo tenemos la columna que va de (a1 a a8)

Filas:

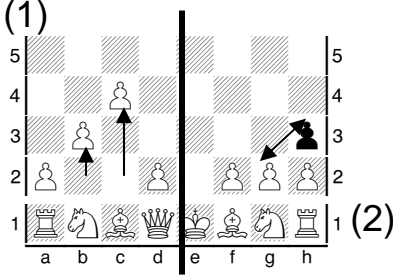
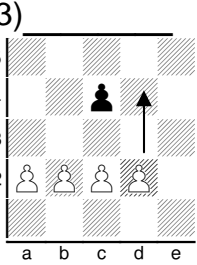
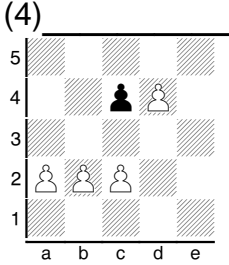
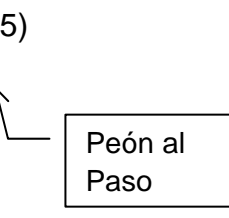
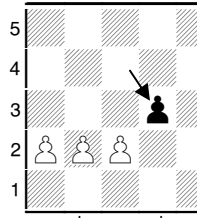
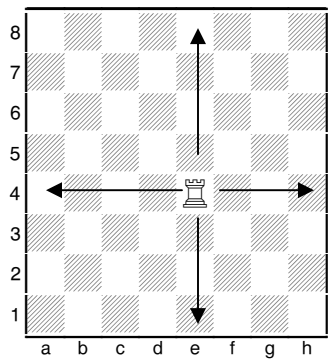
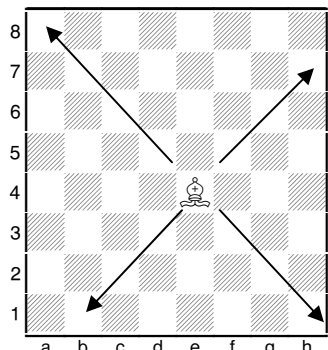
Es el conjunto de casillas unidas de manera Horizontal. Como ejemplo tenemos la fila que va de (a1 a h1).

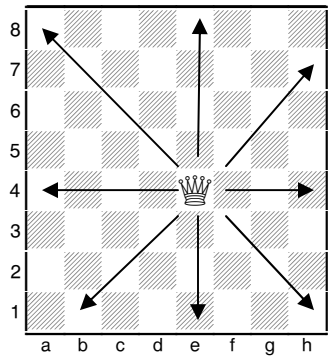
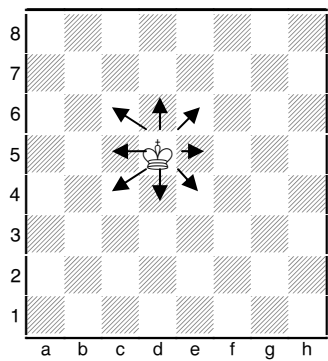
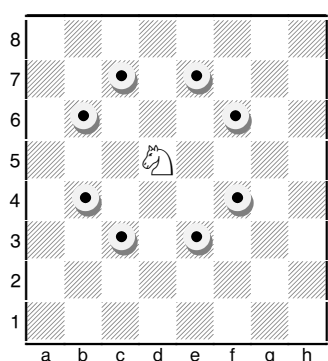
Diagonales:

Es el conjunto de casillas unidas de manera Vertical. Como ejemplo tenemos la Diagonal que va de (a1 a h8).

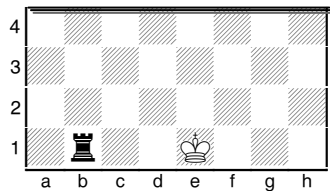
Nota: en todos los casos (Ver Diagrama # 03).

Las Piezas:

 <p>(1)</p>	<p>El Peón:</p> <p>Movimiento: El peón se desplaza desde su posición inicial (como primera jugada de peón) una o dos casillas que se encuentren libres (no ocupadas por otra pieza: propia o del adversario) hacia adelante (1). Luego que sobrepase la salida solo podrá avanzar una casilla por jugada. Captura: El peón podrá capturar a las piezas contraria que se encuentren en una fila superior a su ubicación en posición diagonal, colocándose en el lugar que ocupaba la pieza adversaria (2). Existe otra forma de capturar el Peón [Captura al paso] la cual se da cuando el peón se desplaza dos casillas(3) encontrándose un peón opuesto(4) (quien será el que realice la captura) en una casilla de una columna contigua (y en la misma fila que llegó el peón) donde el adversario hace la captura desplazando su peón a la diagonal de la columna donde estaba el peón (5) quedando exactamente en la casilla de atrás donde llegó el peón que se capturará, retirando dicho peón. Promoción del peón: cuando el peón llega a la última fila podrá ser cambiado por otra pieza, exceptuando el rey u otro peón.</p>
    <p>(2)</p> <p>(3)</p> <p>(4)</p> <p>(5)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Peón al Paso</div>	
	
	<p>La torre:</p> <p>Su movimiento será a través de las columnas y filas. Podrá desplazarse cuantas casillas desee. No podrá saltar piezas propias ni del adversario.</p> <p>La Torre captura colocándose en la casilla que ocupaba la pieza contraria siguiendo el principio de su forma de desplazamiento.</p> <p>Alfil:</p> <p>Su movimiento será a través de las diagonales. Podrá desplazarse cuantas casillas desee. No podrá saltar piezas propias ni del adversario.</p> <p>El Alfil captura colocándose en la casilla que ocupaba la pieza contraria siguiendo el principio de su forma de desplazamiento.</p>

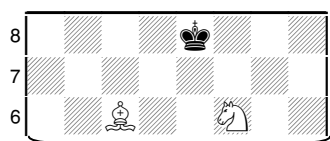
	<p>La Dama:</p> <p>Movimiento: Su desplazamiento será a través de las columnas, filas y diagonales. Podrá desplazarse cuantas casillas desee. No podrá saltar piezas propias ni del adversario.</p> <p>La Dama captura colocándose en la casilla que ocupaba la pieza contraria siguiendo el principio de su forma de desplazamiento.</p>
	<p>El Rey:</p> <p>Su movimiento será a través de cualquier dirección solamente una casilla. No podrá saltar u ocupar el lugar de piezas propias ni del adversario.</p> <p>El Rey captura colocándose en la casilla que ocupaba la pieza contraria siguiendo el principio de su forma de desplazamiento pero con la condición de que la pieza contraria a capturar no esté protegida por otra pieza adversaria.</p> <p>Es importante destacar que los dos reyes opuestos nunca pueden estar en dos casillas contiguas. También el Rey no podrá desplazarse a una casilla contigua que esté bajo la acción de una pieza contraria.</p>
	<p>El Caballo:</p> <p>Su movimiento, para su mejor comprensión, será observando el diagrama. Sí podrá saltar piezas propias y del adversario. Su movimiento estará definido solo hacia (una casilla) dos filas o dos columnas con respecto a su posición (la del caballo) tomando en cuenta que si sale de una casilla clara llegara a una casilla oscura y si sale de una casilla oscura llegará a una casilla clara. Contando el numero de casillas involucradas en el salto desde donde estaba el caballo al lugar de llegada será de cuatro casillas formando una (L)</p> <p>El Caballo captura colocándose en la casilla que ocupaba la pieza contraria siguiendo el principio de su forma de desplazamiento.</p>

Jaque – Jaque Doble -- Jaque a la descubierta - Jaque Mate - Rey Ahogado



Jaque:

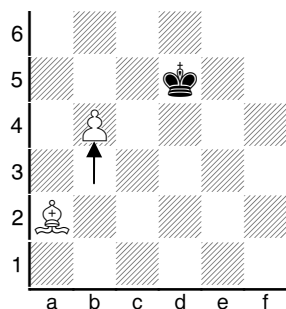
Es el Ataque al Rey opuesto por la acción de una Pieza, motivando a la obligatoriedad de proteger el Rey, por medio de la huida, la obstrucción o la captura de pieza.



Jaque doble:

Es cuando se realiza jaque al Rey opuesto con dos piezas al mismo tiempo.

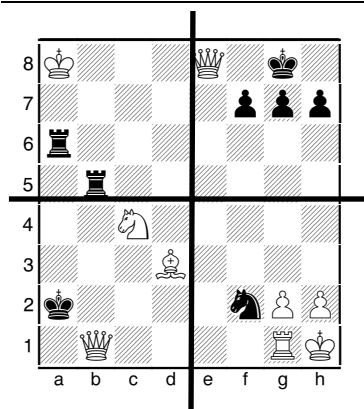
El Caballo estaba en (Cd7) y jugando (Cf6) El Rey negro queda en jaque con el alfil y con el caballo (Jaque doble)



Jaque a la descubierta:

Se realiza cuando se mueve una pieza y automáticamente se ejecuta un jaque al Rey contrario.

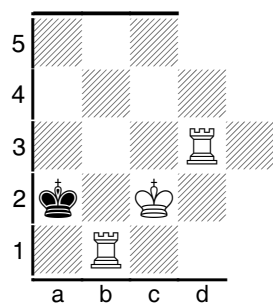
(Ver Gráfico) El peón que se encontraba en b3 al jugar b4 se realiza el jaque a la descubierta por intermedio del alfil que ahora ejerce jaque sobre el Rey.



Jaque mate

Al realizarlo se acaba la partida de ajedrez, ganando quien realice el jaque mate. Se da cuando una vez que el Rey opuesto está en jaque no puede huir, no puede obstruir y no puede capturar a la pieza que está realizando el jaque.

En el gráfico se presentan 4 formas diferentes de Posiciones de Mate, estos son ejemplos...

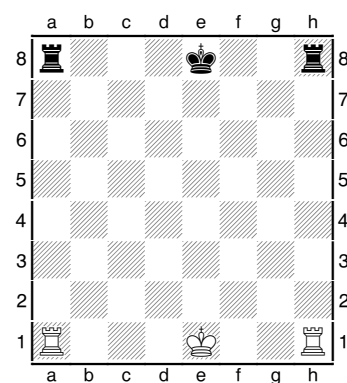
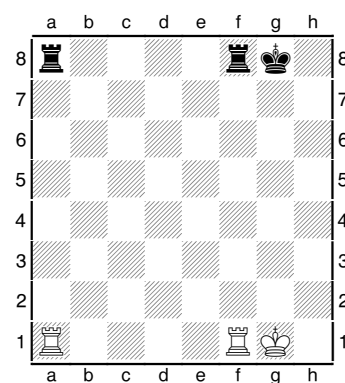
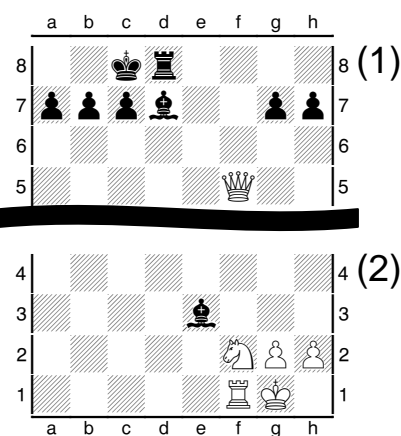
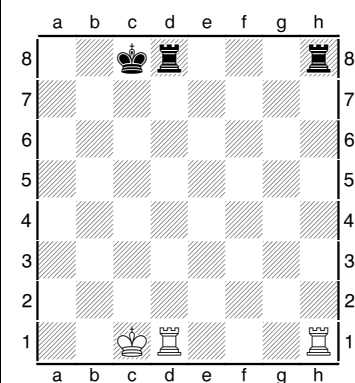


Rey Ahogado:

Cuando el Rey está ahogado la partida quedará en empate (tablas). Se habla que un Rey está ahogado cuando corresponde mover al oponente y este no pueda mover ninguna pieza (si tuviera otras piezas a parte del Rey y estén bloqueadas) e inclusive el Rey (si el Rey no pudiera moverse por estar bloqueado o no poder llegar a una casilla por la acción de una pieza rival).

Jugadas para proteger al Rey

El enroque: Es la jugada que se realiza entre el Rey y una de las torres. Siempre y cuando no se haya jugado ni el Rey ni la torre que se utilizará para realizar el enroque. El Rey se moverá a la siguiente casilla (dentro de la misma fila) del mismo color que ocupaba y la torre próxima al movimiento que acaba de hacer el Rey se colocará al lado del Rey pasando por encima de éste. Existen dos tipos de enroque: **Enroque corto:** Es el que realiza el rey con la torre más cercana a él. **Enroque largo:** Es el que realiza el rey con la torre más alejada a él.

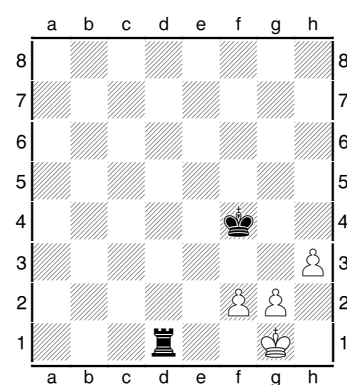
Posición Inicial

Enroque Corto

Enroque Largo

Obstrucción (Protección con otra pieza)

También se podrá proteger el Rey colocando una pieza entre la acción de otra pieza contraria que esté realizando un jaque.

Existen dos tipos de obstrucción:

Obstrucción Activa: La pieza que se interpone ataca a la pieza que realiza el jaque. Ver (1)

Obstrucción Pasiva: La pieza que se interpone no ataca a la pieza que está realizando el jaque. (Ver 2)


La Huida

Es la jugada que se realiza con el Rey cuando éste está bajo la acción de un jaque. Se debe desplazar obligatoriamente a otra casilla siempre y cuando no esté amenazada por una pieza del oponente.

En este caso el Rey blanco debe huir a la casilla h2.

Cómo se escriben las Partidas de ajedrez:

(Notación algebraica que corresponde a cada casilla)

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Signos adicionales:

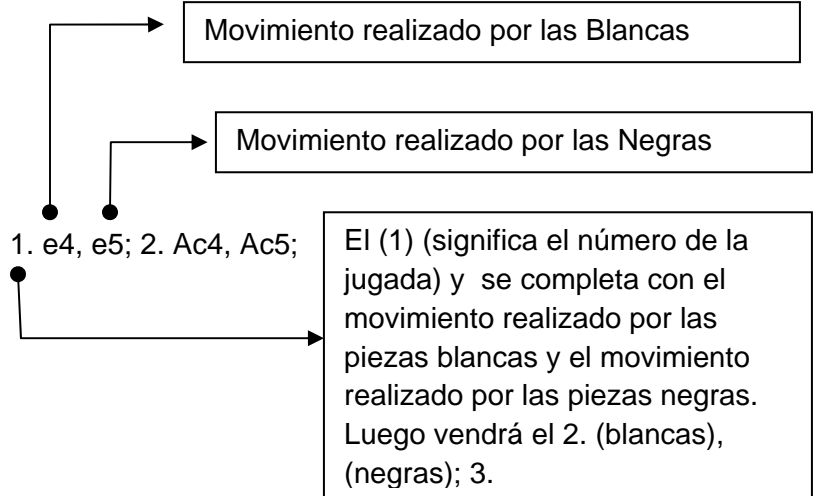
- x = captura.
- + = jaque.
- ++ = jaque mate (también #).
- O-O = enroque corto.
- O-O-O = enroque largo.
- a.p. = al paso
- ! = buen movimiento.
- !! = muy buen movimiento.
- ? = mal movimiento.
- ?? = pésimo movimiento.
- !?! = jugada interesante.
- ?! = jugada dudosa.
- 1-0 = Ganan Blancas.
- 0-1 = Ganan Negras.
- 1/2-1/2 = Tablas

Sistema Algebraico:

Este sistema se basa en la identificación de las casillas por medio de las coordenadas resultantes de la intersección de una columna (señaladas de la **a** a la **h**) y una fila (enumeradas del **1** al **8**). (Ver diagrama).

Para la anotación hay que tomar en cuenta el siguiente código: R = (Rey) ; D = (Dama) ; T = (Torre); A = (Alfil) y C = (Caballo) para identificar la pieza que se está jugando. Si se desea mover un peón sólo se identifica la casilla donde llegará el peón al realizar la jugada.

La jugada en sí se compone de la siguiente manera:



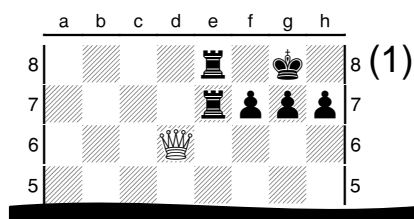
Podremos encontrar anotaciones corridas. Ejemplo: 1.e4, Cc6; 2.Cf3, d6; 3. Ac4, Ac5; 4. 0-0,...

O anotaciones en forma de tablas:

1. e4, e5		Blancas	Negras
2. Cf3, Cf6	1	e4	e5
3. Cc3, Cc6	2	Ac4	Ac5
4. Ac4, Ac5	3	Cf3	Cf6
5. 0-0, 0-0	...		

Ejemplo:
 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ac4 Ac5 4.d3 Cf6 5.Cc3 d6 6.0-0 Ag4 7.h3 h5!
 8. hxg4 hxg4 9.Cg5 g3 10.Cxf7 Cxe4!! 11.Cxd8 gxf2+
 12.Txf2 Axf2+ 13.Rf1 Th1+ 14.Re2 Cd4# 0-1

Defendiendo y Atacando – Pieza Clavada

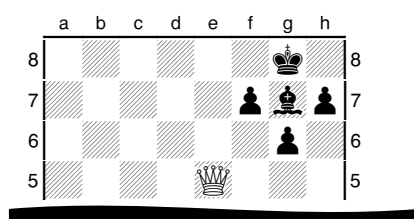
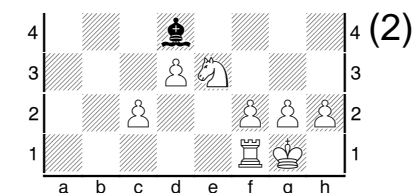


La Defensa:

La realiza una pieza cuando protege a otra pieza del mismo bando que es atacada por otra pieza del oponente.

> La Torre ubicada en (e7) está protegida por la Torre ubicada en (e8). Ver (1).

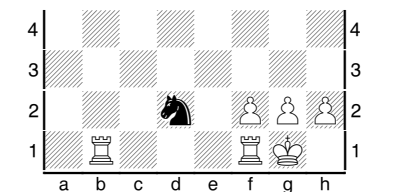
> El Caballo está protegido por el peón (f2). Ver (2)



El ataque:

La realiza una pieza cuando intenta capturar a otra pieza del oponente.

> En este Caso la dama debe retirarse ya que está siendo atacada por el alfil

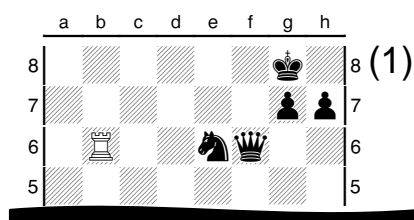


Ataque doble: Con una misma pieza se atacan a dos piezas del oponente.

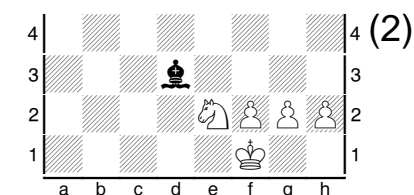
> En este caso el Caballo está atacando al mismo tiempo a las dos torres oponentes.

Pieza Clavada:

Se presenta en dos caso:



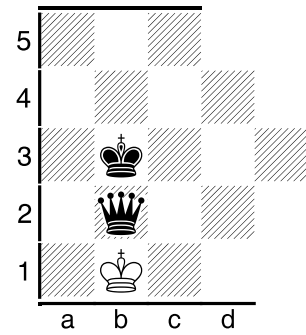
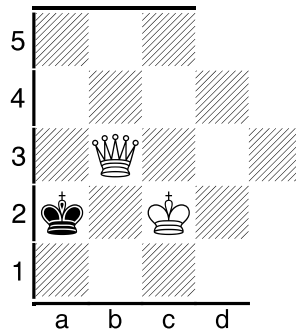
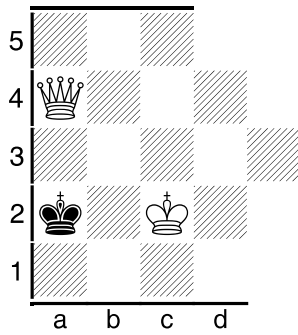
- (1) Cuando la pieza no se puede mover debido a que se encuentra interpuesta entre la acción de una pieza oponente contra otra pieza de mayor valor propia.
 - > La pieza clavada es el caballo ya que no se puede mover debido a que la dama quedaría expuesta a ser capturada por la torre.



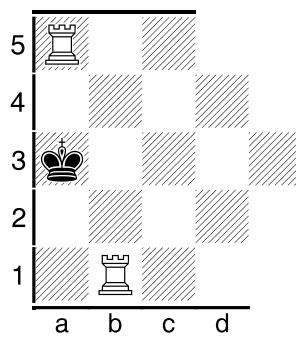
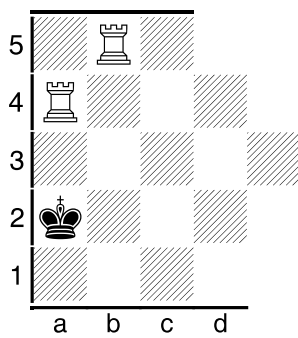
- (2) Cuando la pieza no se puede mover debido a que se encuentra interpuesta entre la acción de una pieza oponente contra el Rey propio.
 - > La pieza clavada es el caballo, ya que es imposible su movimiento por quedar en jaque el Rey blanco.

Algunas Posiciones Típicas de Mates Elementales

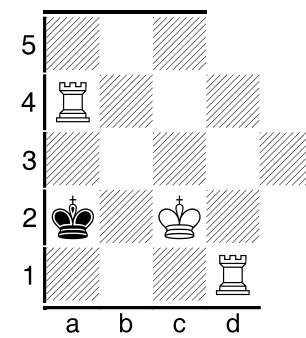
Rey y Dama contra Rey



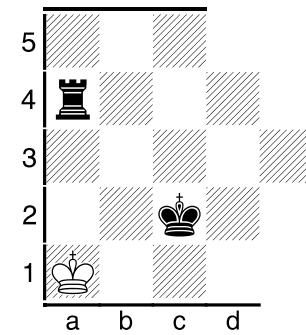
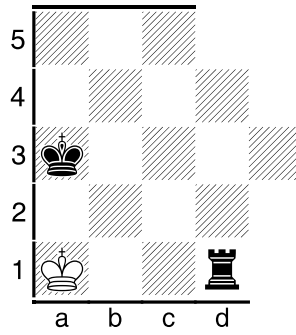
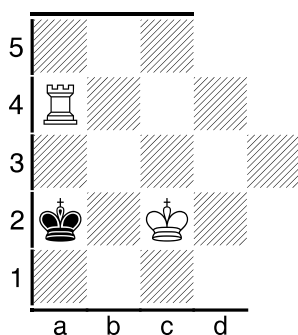
Torres contra Rey



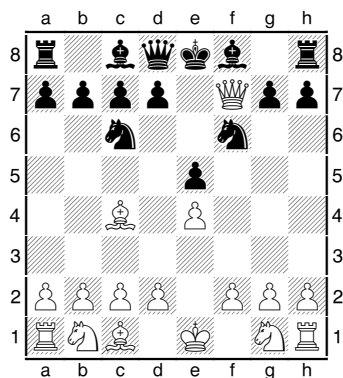
Torres y Rey contra Rey



Rey y Torre contra Rey



Mates Clásicos

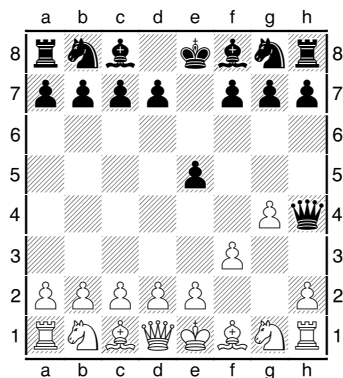


Posición Final

Mate Pastor:

También se le conoce como: **mate del pastor; jaque mate del pastor** o **jaque mate pastor**: la idea básica es que la dama y el alfil cooperen para atacar el punto f7, que es la casilla más débil ya que solo es defendida por el Rey

1. e4 e5 2. Ac4 Cc6 3. Dh5 Cf6 4. Dxf7#

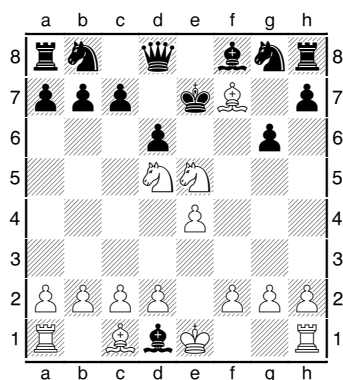


Posición Final

Mate Loco:

Es el mate más corto que se puede realizar, también se le conoce como **Mate del Loco**.

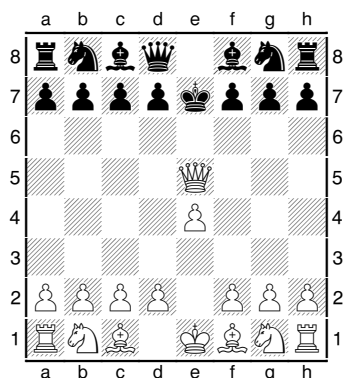
1.f3 e5 2.g4 Dh4#



Posición Final

Mate Legal

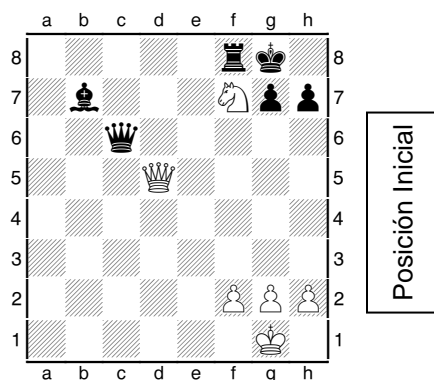
1. e4 e5, 2. Ac4 d6, 3. Cf3 Ag4, 4. Cc3 g6 5. Cxe5! Axd1 6. Axf7+ Re7, 7. Cd5++



Posición Final

Mate Tonto

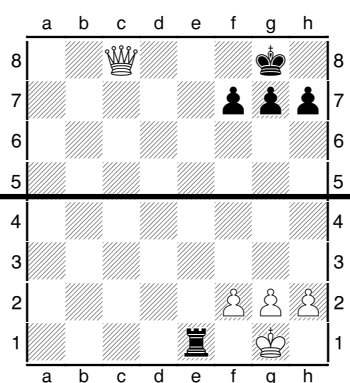
1. e4 e5 2. Dh5 Re7 3. Dxe5++



Posición Inicial

Mate de la Coz (Mate Philidor)

El **mate de la coz** o **jaque mate de la coz** es un jaque mate que se realiza combinando el caballo y la dama. Por medio del sacrificio de la dama. En este caso se jugaría: 1. Ch6+ (jaque doble de caballo y dama, por lo que sólo se puede mover el rey), Rh8; 2. Dg8+, Txd8; 3. Cf7++


Mate del pasillo (Mate de pasillo)

El **mate del tubo** o **del pasillo** se produce cuando una dama o una torre amenaza al rey enemigo en la octava fila. El rey no puede escapar debido a que se encuentra bloqueado por sus propias piezas, por lo general sus propios peones.

Miniaturas: Son partidas cortas que muestran la belleza del ajedrez. Tendiendo una trampa, una celada o por descuido del adversario.

Richardson - Delmar [C42] New York, 1887

1.e4 e5 2.Ac4 Cf6 3.Cf3 Cxe4 4.Cc3 Cxf2 5.Rxf2 Ac5+ 6.d4 exd4 7.Te1+ Rf8 8.Ce4 Ab6 9.Dd3 d5 10.Da3+ Rg8 11.Axd5 Dxd5 12.Cf6+ gxf6 13.Df8+ Rxf8 14.Ah6+ Rg8 15.Te8# 1-0

Morphy - Brunswick/Isouard [C41] Paris, 1859

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Ag4 4.dxe5 Axf3 5.Dxf3 dxe5 6.Ac4 Cf6 7.Db3 De7 8.Cc3 c6 9.Ag5 b5 10.Cxb5 cxb5 11.Axb5+ Cbd7 12.0-0-0 Td8 13.Txd7 Txd7 14.Td1 De6 15.Axd7+ Cxd7 16.Db8+ Cxb8 17.Td8# 1-0

Napoleon - Bertrand [C44] Illa Sta Elena, 1813

1.Cf3 Cc6 2.e4 e5 3.d4 Cxd4 4.Cxd4 exd4 5.Ac4 Ac5 6.c3 De7 7.0-0 De5 8.f4 dxc3+ 9.Rh1 cxb2 10.Axf7+ Rd8 11.fxe5 bxa1D 12.Axg8 Ae7 13.Db3 a5 14.Tf8+ Axf8 15.Ag5+ Ae7 16.Axe7+ Rxe7 17.Df7+ Rd8 18.Df8# 1-0

Machusky - Kolish [C45] Paris, 1864

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Dh4 5.Cc3 Ab4 6.Dd3 Cf6 7.Cxc6 dxc6 8.Ad2 Axc3 9.Axc3 Cxe4 10.Dd4 De7 11.0-0-0 Dg5+ 12.f4 Dxf4+ 13.Ad2 Dg4 14.Dd8+ Rxd8 15.Ag5+ Re8 16.Td8# 1-0

Chigorin - Hossip [C44] New York, 1889

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3 d5 4.Da4 f6 5.Ab5 Cge7 6.exd5 Dxd5 7.0-0 Ad7 8.d4 e4 9.Cfd2 Cg6 10.Ac4 Da5 11.Db3 f5 12.Af7+ Re7 13.Cc4 Da6 14.Ag5+ Rxf7 15.Cd6# 1-0

NN - Schiffers [C44]

1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3 d5 4.Ab5 dxe4 5.Cxe5 Dd5 6.Da4 Cge7 7.f4 Ad7 8.Cxd7 Rxd7 9.0-0 Cf5 10.b4 a5 11.Rh1 axb4 12.Axc6+ bxc6 13.Dxa8 Ac5 14.Dxh8 Cg3+ 15.hxg3 Dh5# 0-1