

JAUQUE MATE

EL ALUCINANTE MUNDO DEL AJEDREZ



JOHN FOLEY

CÓMO JUGAR — HECHOS, CONSEJOS Y ESTADÍSTICAS — MAESTROS DEL AJEDREZ

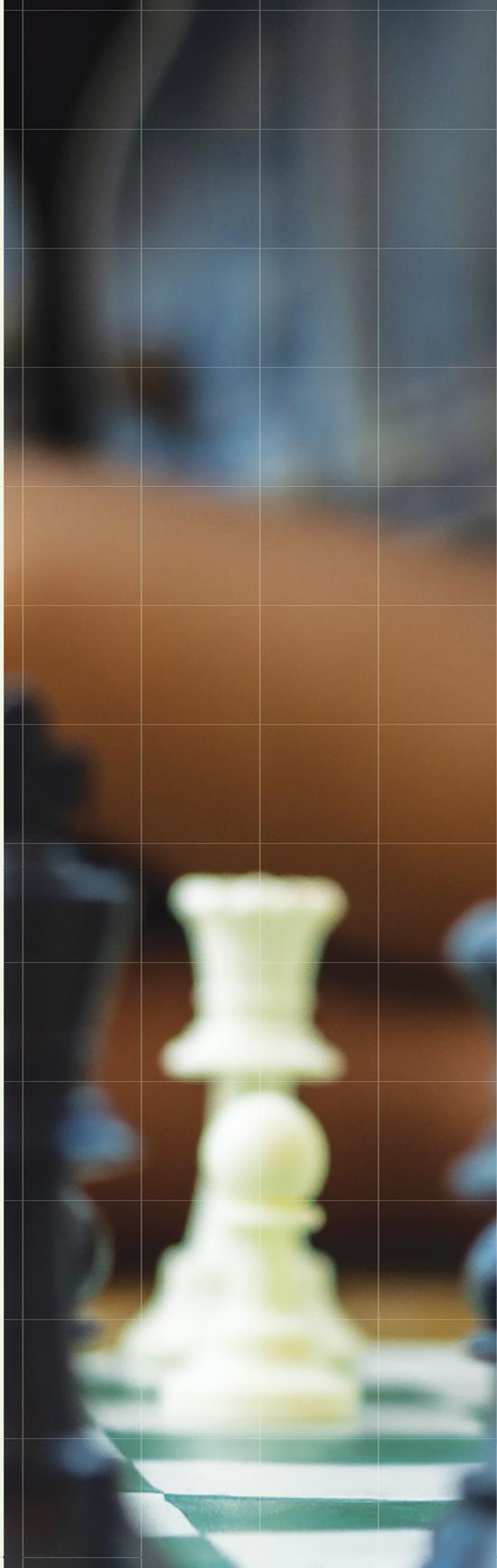
¡A JUGAR!

¡Bienvenido al mundo del ajedrez! El ajedrez es un juego fantástico del que disfrutan millones de personas en todo el mundo. Es un juego antiguo, pero nunca parece viejo. Las reglas básicas son fáciles de aprender y puedes empezar a jugar desde el minuto uno.

La edad no importa: ¡un niño de 6 años puede jugar con alguien de 60! Puedes jugar con amigos y familiares. Puedes jugar con un tablero, o en línea. Puedes jugar en casa, en la escuela, en un club o en el parque. Puedes jugar cuando viajas y en cualquier país que visites. Lo único que necesitas es un tablero y un juego de piezas.

El ajedrez es apasionante. Debes intentar ser más listo que tu oponente. Te esfuerzas por encontrar movimientos que le planteen

problemas. ¿Cómo puedo mejorar mi posición? ¿Dónde están mis debilidades? ¿Qué está tratando de hacer mi oponente? Estos son los pensamientos que pasan por tu cabeza cuando juegas. A la gente que juega al ajedrez le gusta resolver problemas. Disfrutan de la satisfacción de encontrar la única jugada que gana o salva la partida. Esto requiere concentración, análisis lógico, detectar patrones y capacidad de controlar las emociones.



Cuando ganas una partida de ajedrez, te sientes bien. Has alcanzado un logro. Un partida consiste la lucha de dos personas por ganar con un resultado incierto hasta el final. Es más divertido vencer a un rival duro que conseguir una victoria fácil. Es natural ponerse un poco nervioso cuando juegas, pero con práctica y preparación te sientes más seguro y puedes empezar a ganar.

Recuerda: hasta los mejores ajedrecistas cometen errores y pierden de vez en cuando. A nadie le gusta perder, pero es parte de la vida. El ajedrez te enseña a aceptar la derrota

con deportividad. Sabes cómo se siente uno cuando pierde, así que cuando ganes, muestra respeto por tu oponente. Puedes mencionar, por ejemplo, lo reñida que estuvo la partida y cómo podría haber sido otro el resultado si hubiera hecho otra jugada.

Vayas donde vayas en el mundo, puedes conocer a gente que comparta tu interés por el ajedrez. Tenéis un lenguaje en común. No hay otro juego tan universal. Comencemos tu viaje al ajedrez: ¡pasa la página para descubrir cómo empezar!



Consejo pro

El mejor consejo para mejorar tu ajedrez es jugar, jugar y jugar. Juega todo lo que puedas. ¡Cuanto más juegues, mejor lo harás!

LA HISTORIA DEL AJEDREZ

El ajedrez es un juego milenario inventado en la India. Fue adoptado por los persas hace unos 1500 años. De hecho, la expresión «jaque mate» proviene del persa y significa «¡el rey ha muerto!».

El ajedrez llegó a España hace unos mil años, y después se extendió por toda Europa, donde las reglas se modernizaron hasta convertirse en las que utilizamos hoy. En Inglaterra, las piezas de ajedrez recibieron su nombre según los roles de la sociedad medieval. El rey y la reina estaban apoyados por la iglesia (los obispos*) y la caballería (caballeros), con los castillos (torres) en las esquinas. Los granjeros (peones), que eran los soldados de esos días, marchaban a la batalla.

En el S. XIX, el ajedrez se jugaba en cafés donde los maestros de ajedrez ganaban dinero venciendo a sus contrincantes. En la década de 1920, era un juego muy popular en todo el mundo, inspirado por los campeones mundiales José Capablanca y Alexander Alekhine. En 1924 se fundó la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), que organiza la Olimpiada de Ajedrez cada dos años. Estados Unidos ganó en 1931, 1933, 1935, 1937, 1976 y 2016, un nivel de éxitos tan solo superado por Rusia. La victoria de Bobby Fischer en el Campeonato Mundial de 1972 fue una forma de demostrar que los estadounidenses podían vencer a los rusos en su propio juego.

Hoy en día, los ordenadores pueden calcular jugadas mejor que los humanos, lo que nos ayuda a mejorar en el ajedrez. Podemos jugar en cualquier momento con gente de todo el mundo. Imagínate: en este mismo momento se están jugando miles de partidas en línea.

Esto hace que la nueva generación de jóvenes ajedrecistas sea la más fuerte de la historia. Los libros sobre ajedrez son mejores, el entrenamiento es mejor, el *software* es mejor y se juegan más partidas que nunca. Los niños juegan mejor que nunca. Algunos incluso se convierten en grandes maestros con apenas 14 años. ¡Quizás seas el próximo!

*N. de la T.: Los alfiles representaban las tropas montadas en elefantes. Cuando el ajedrez se popularizó en Europa, esta pieza fue conocida como obispo, ya que esta figura tenía una gran influencia militar en la antigüedad.



Campeones de ajedrez

El actual campeón mundial de ajedrez es el noruego Magnus Carlsen (**derecha**), que ganó el título con 22 años. Otros campeones jóvenes fueron Garri Kasparov, con 22 años, y Mikhail Tal, con 23. Los jugadores rusos solían dominar el ajedrez mundial hasta 1972, cuando Bobby Fischer se convirtió en el único campeón del mundo estadounidense.

El primer Campeonato Mundial de Ajedrez femenino se celebró en 1927, y dio como ganadora a la moscovita Vera Menchik. Rusia y Georgia fueron una vez los países dominantes en el ajedrez femenino, pero Ucrania y China se han puesto al día. Algunas de las mejores jugadoras, como Judit Polgár, de Hungría, no competían



en torneos femeninos porque sentían que en el ajedrez no hay diferencias de sexo. También hay campeonatos mundiales de ajedrez en otras categorías, como por edad (menores de 8, 10, 12, 14, 16, 18) o por velocidad de juego.

CAMPEONES MUNDIALES DE AJEDREZ

2013	–	ahora	Magnus Carlsen	Noruega	
2007	–	2013	Viswanathan Anand	India	
2000	–	2007	Vladimir Kramnik	Rusia	
1985	–	2000	Garry Kasparov	URSS/Rusia	
1975	–	1985	Anatoly Karpov	URSS	
1972	–	1975	Bobby Fischer	EE.UU.	
1969	–	1972	Boris Spassky	URSS	
1963	–	1969	Tigran Petrosian	URSS	
1961	–	1963	Mikhail Botvinnik	URSS	
1960	–	1961	Mikhail Tal	URSS	
1958	–	1960	Mikhail Botvinnik	URSS	
1957	–	1958	Vasily Smyslov	URSS	
1948	–	1957	Mikhail Botvinnik	URSS	
1937	–	1946	Alexander Alekhine	Francia	
1935	–	1937	Max Euwe	Holanda	
1927	–	1935	Alexander Alekhine	URSS	
1921	–	1927	José Capablanca	Cuba	
1894	–	1921	Emanuel Lasker	Alemania	
1886	–	1894	Wilhelm Steinitz	Austria	

PREPARAR EL TABLERO DE AJEDREZ

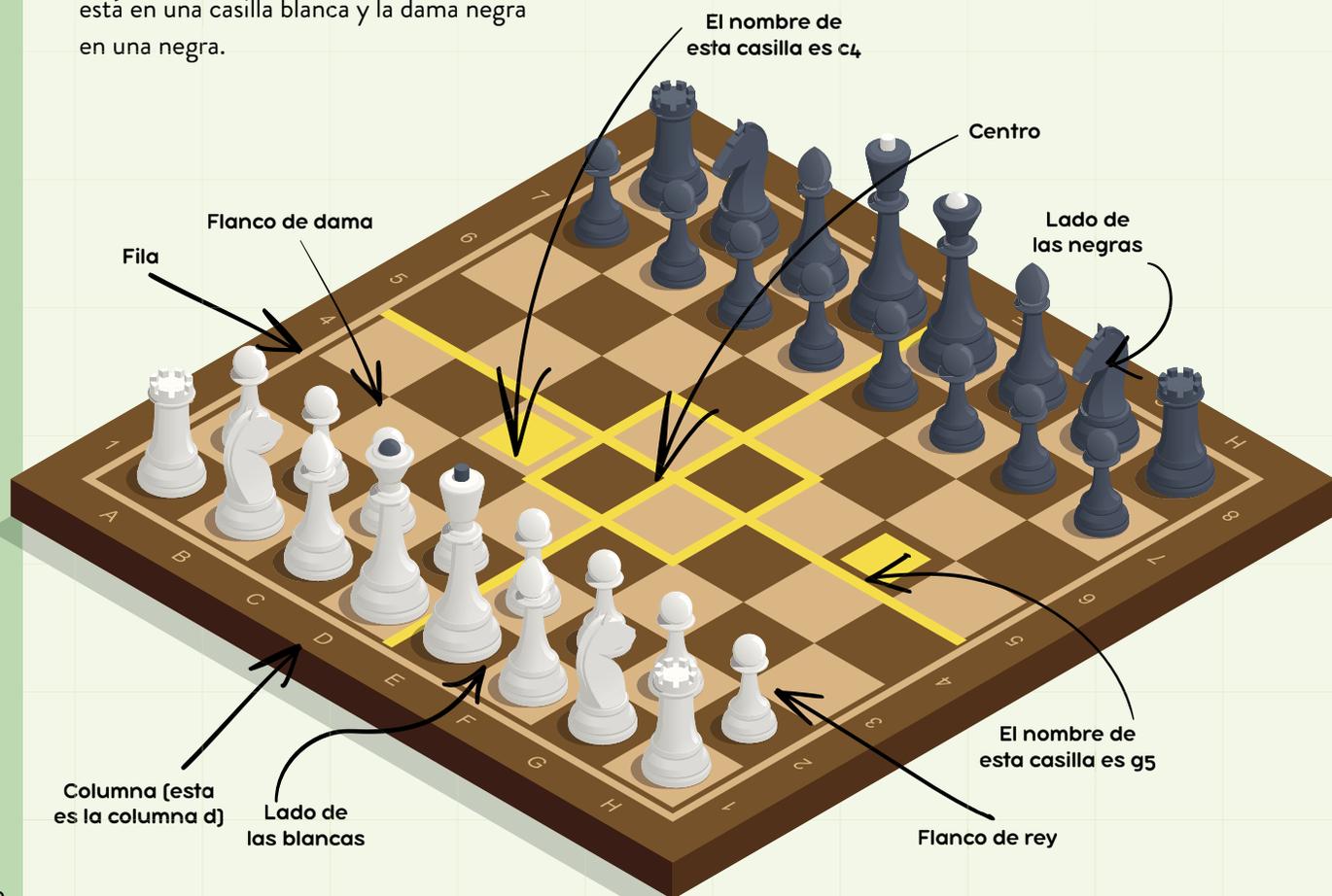
Antes de comenzar, es importante saber cómo organizar las piezas.

Para empezar

Coloca siempre el tablero de forma que la casilla de la esquina inferior derecha de cada jugador sea blanca. Las mismas piezas del juego empiezan unas frente a otras. Para las blancas, el rey está a tu derecha; para las negras, a tu izquierda. Las damas están en la columna d; la dama blanca está en una casilla blanca y la dama negra en una negra.

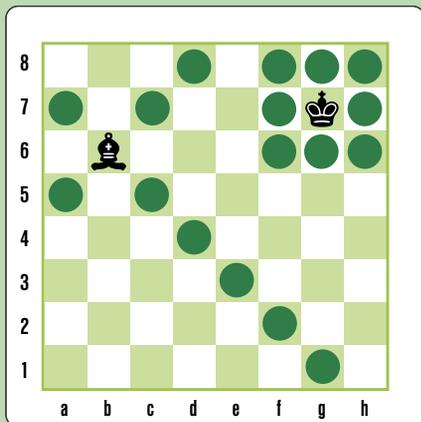
Nombrar las casillas o escaques

Cada casilla tiene su letra y su número. La letra está en la parte inferior, y el número en el lateral. Las hileras verticales se llaman **columnas** y las horizontales, **filas**.



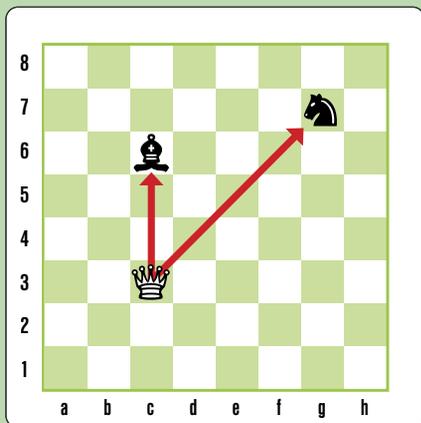
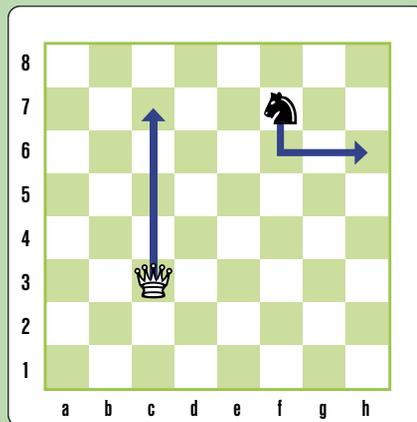
Cómo funcionan los diagramas

A continuación veremos cómo entender todos los diagramas de ajedrez de este libro.



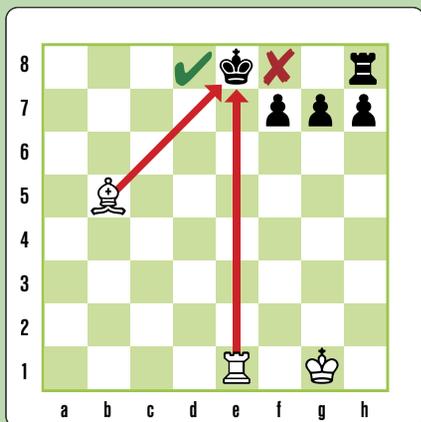
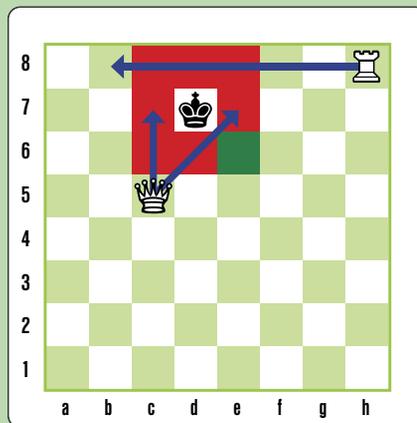
← Los círculos verdes muestran todas las casillas a las que podría moverse una pieza: su **patrón de movimiento**.

→ Las flechas azules muestran la **jugada** de una pieza.



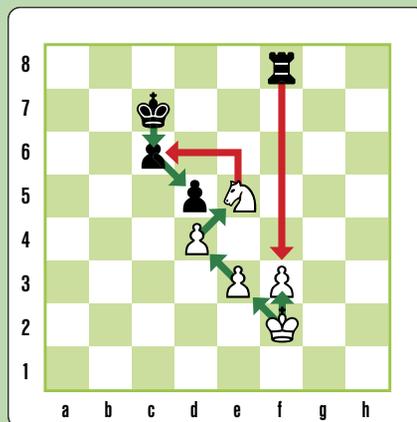
← Las flechas rojas muestran una **amenaza**. ¡La pieza atacante puede capturar la pieza amenazada!

→ Las casillas verdes son **seguras** y las casillas rojas **inseguras**. Aquí, el rey no puede moverse a las rojas porque están «**bajo ataque**».

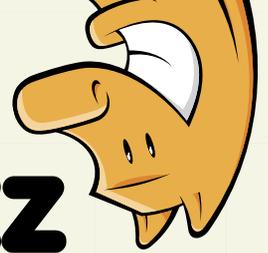


← La casilla marcada con una cruz roja es un **mal movimiento**. ¡La casilla con una marca verde es un **buen movimiento**!

→ Las flechas verdes muestran dónde **protege** una pieza a otra. Las flechas rojas muestran dónde **ataca** una pieza a otra.

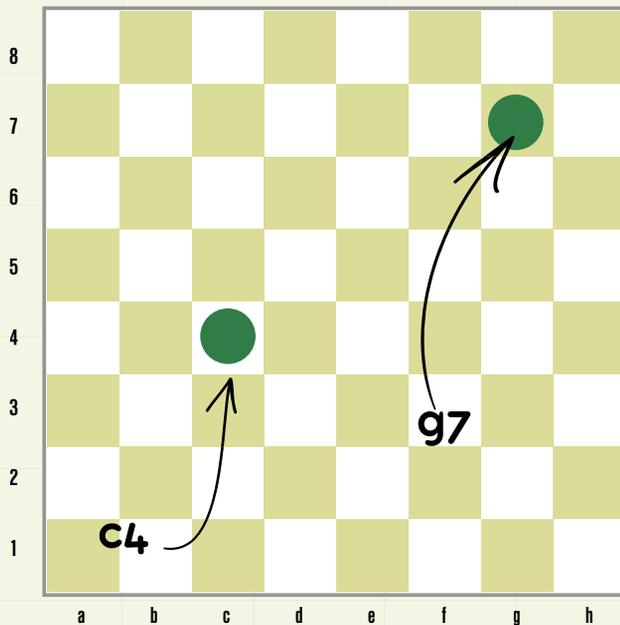


CÓMO LEER UNA PARTIDA DE AJEDREZ



Conocemos los movimientos de las partidas jugadas hace cientos de años porque los movimientos quedaron plasmados por escrito. Así, podremos estudiar y hablar de las grandes partidas siempre.

Conforme avances en este libro, encontrarás algunas partidas descritas en una serie de letras y números. Aquí te contamos cómo leerlas...



Coordenadas

Cada casilla del tablero tiene un nombre dado por sus coordenadas vistas desde el punto de vista de las blancas.

La casilla **c4** está en la columna c y en la 4ª fila.

La casilla **g7** está en la columna g y en la 7ª fila.

Recuerda: «recorre el pasillo y sube las escaleras». Empieza desplazándote por la parte inferior hacia la derecha hasta encontrar la letra correspondiente a la columna que quieras. Sube después hasta encontrar la fila que buscas.

Piezas

A cada pieza se le asigna una letra.

 Rey = R

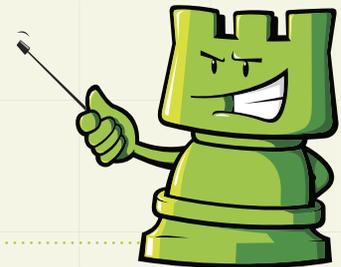
 Alfil = A

 Dama = D

 Caballo = C

 Torre = T

 Peón = la de la columna donde se encuentra



Movimientos

Cada movimiento está numerado, por lo que la notación **1.d4 c5** significa que en el primer movimiento, las blancas jugaron un peón a **d4** (movieron el peón dos casillas hacia adelante), y las negras respondieron jugando un peón a **c5** (también movieron el peón c dos casillas hacia adelante). Las capturas se indican con una «x», por lo que **2.dxc5** significa que el peón blanco en **d4** ha capturado al peón negro en **c5**.

El movimiento se representa según hacia dónde se mueva la pieza, por lo que **2...Da5+** significa que, en su segundo movimiento, las negras jugaron la dama a **a5**. No necesitamos especificar de dónde venía, porque solo hay una posibilidad. Un símbolo «+» significa que el movimiento da jaque. El símbolo del jaque mate es «#».

Movimientos especiales

Enroque en el flanco de rey (enroque corto) **0-0**

Enroque en el flanco de dama (enroque largo) **0-0-0**

Coronación o promoción **h8(D)**

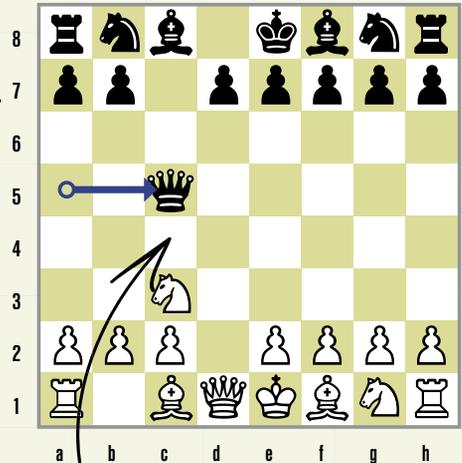
Al paso (en *passant*) **axb3 a.p.** (o «e.p.»)

corona a dama en la casilla **h8**

el peón que avanzó de **b2** a **b4** fue capturado en **b4** por el peón negro en **a4**

La notación puede combinar estos elementos juntos:

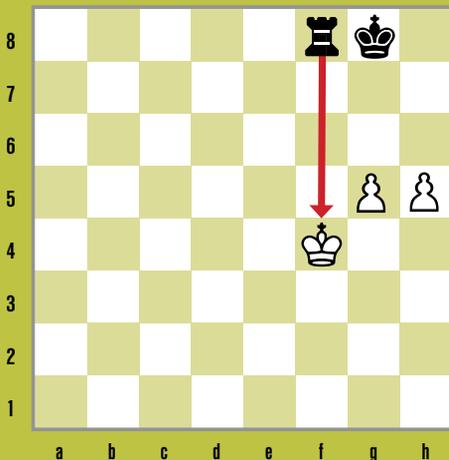
Posición tras
1.d4 c5 2.dxc5 Da5+ 3.Cc3 Dxc5



3.Cc3 Dxc5 significa que las blancas movieron su caballo a **c3** para bloquear el jaque y luego las negras capturaron al peón en **c5**.

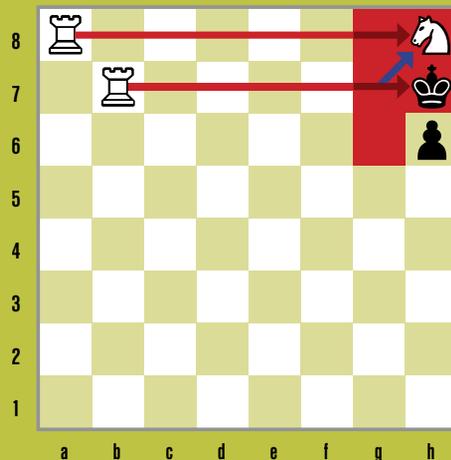
33... 0-0+

En la jugada 33, las negras enrocaban en corto, dando jaque a las blancas.



28. gxh8(C)#

En la jugada 28, el peón blanco en **g7** capturó a la pieza que estuviera en **h8**, y coronó a caballo, dando un jaque mate inmediato.



MINIJUEGOS

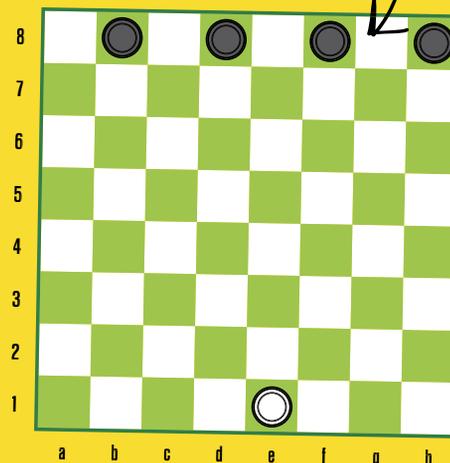
¡La mejor forma de aprender ajedrez es empezar con algo sencillo! Estos divertidos minijuegos te ayudarán a aprender algunos conceptos básicos.

El zorro y los sabuesos

NORMAS: En este sencillo minijuego, todas las piezas pueden moverse una casilla en diagonal en las casillas oscuras. El zorro solitario (blanco) va primero. Puede avanzar o retroceder, pero los sabuesos (negros) solo pueden avanzar. El zorro gana alcanzando el lado opuesto. Los sabuesos ganan bloqueando al zorro para que no pueda moverse. No puedes capturar ni saltar a ninguna pieza.

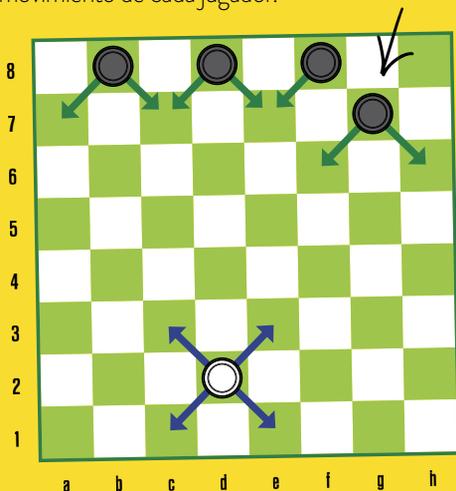
Los jugadores se turnan para mover una pieza cada vez. Veamos una partida...

Posición inicial del juego del zorro y los sabuesos

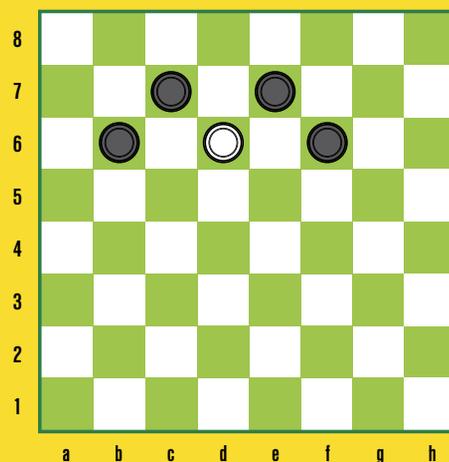


- 1 El zorro se ha movido de **e1** a **d2**. Ahora tiene cuatro opciones de movimiento, marcadas con flechas azules. El sabueso en **h8** se ha movido a **g7**. Los sabuesos solo pueden avanzar hasta las casillas marcadas con flechas verdes.

La partida continúa con un movimiento de cada jugador. **Posición después de un movimiento**

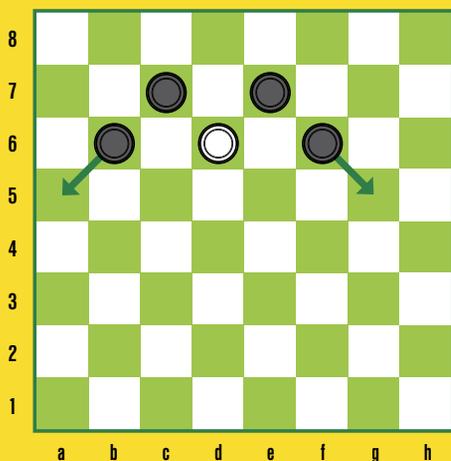


- 2 Avancemos un poco. El zorro ha avanzado tanto como puede y los sabuesos lo bloquean. El jugador de los sabuesos tiene que decidir qué movimiento hacer...



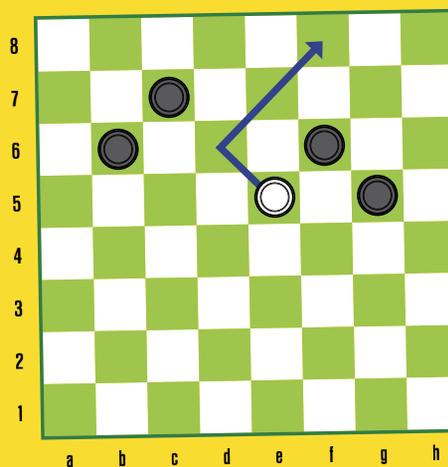
3 Si un sabueso se mueve hacia afuera a **a5** o **g5** (marcadas con flechas verdes), el zorro podrá abrirse paso.

Supongamos que el sabueso se mueve **f6-g5**: esto deja un hueco en **f6**. El zorro se moverá **d6-e5**, buscando el hueco.



4 Aunque el sabueso en **e7** intentara cubrir el hueco, el zorro retrocedería y pasaría al lado opuesto por **e7**.

Los sabuesos no pueden retroceder, por lo que el sabueso en **f6** no podrá hacerlo. ¡El zorro gana esta partida!



5 Si juegas a la perfección, los sabuesos siempre deberían salir victoriosos. El secreto para ganar es mantener a los sabuesos en formación mientras zigzaguean por el tablero. La mejor baza para el zorro es alterar esta formación y obligar al contrincante a pensar. El zorro solo puede ganar si los sabuesos cometen un error, ¡y es fácil equivocarse en este juego!

Los sabuesos tienen una formación ganadora

