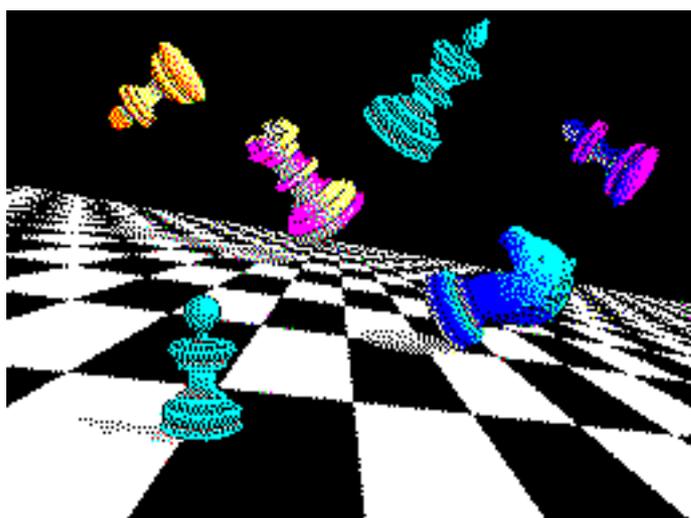


1. La partida de ajedrez



El ajedrez se juega entre dos jugadores, que conducen cada uno las piezas de un color colocadas sobre el llamado tablero de ajedrez. Cada jugador efectúa por turno su jugada, que consiste en mover una de las piezas propias a una casilla, según las reglas del movimiento de las piezas, que luego explicaremos. En competiciones oficiales, el tiempo de que dispone cada jugador para pensar sus movimientos está limitado por un reloj, y varía para cada competición, pero generalmente está alrededor de dos horas para que cada jugador efectúe sus primeras 40 jugadas, añadiéndose después una hora para el resto de la partida. De otro modo, la partida podría prolongarse mucho. También existen competiciones de ajedrez rápido dando a cada jugador 5 minutos para toda la partida. El jugador que sobrepasa el tiempo permitido, pierde la partida. En partidas amistosas no suele controlarse el tiempo.

Objetivo de la partida de ajedrez



El objetivo básico de la partida de ajedrez es dar mate al rey adversario, y eso solo puede lograrse mediante la colaboración de todas las piezas y el juego correcto basado en planes estratégicos. La partida termina cuando uno de los jugadores da mate a su rival, pero también cuando un jugador, viéndose inevitablemente perdido, no quiere esperar al mate, y declara que se rinde o abandona. También puede terminar la partida cuando, debido a la igualdad reinante, y una vez que la mayoría de las piezas han sido eliminadas, ninguno de los dos bandos puede lograr el mate. En tal caso, la partida termina en empate o tablas.

Aspectos fundamentales de la estrategia



Puesto que el objetivo final de la partida de ajedrez es dar mate al rival, a este fin deben tender todas las operaciones de la partida. Como símil adecuado puede ponerse el de dos ejércitos medievales que libran una batalla. El objetivo final sería capturar el rey del ejército rival, pero también objetivos intermedios, como pueden ser la eliminación o debilitamiento de una parte de dicho ejército. Empezamos a tomar conocimiento de conceptos como ataque y defensa, no solo del rey (la pieza más importante, pues es la que decide el resultado de la partida) sino también de unidades menos valiosas, pero que forman parte de dicho ejército y contribuyen a la victoria o derrota del conjunto. Veremos también la importancia de cada pieza, y como en ocasiones puede sacrificarse alguna a fin de conseguir un objetivo más valioso. Todo esto será ampliado en las siguientes lecciones, cuando tomemos contacto con el movimiento de las piezas, y el valor de cada una de ellas.

2. El tablero y las piezas

El tablero de ajedrez es bien conocido. Contiene 64 cuadros o casillas, alternativamente claras y oscuras (blancas y negras) formando un cuadrado de 8 casillas por lado. Generalmente está hecho de madera o plástico, al igual que las piezas, que son de dos colores, normalmente blancas y negras. Aunque existen muchos modelos de piezas, algunas de verdadera fantasía, el modelo que tiene más aceptación es el llamado "Staunton", de uso predilecto en competiciones oficiales.

El tablero

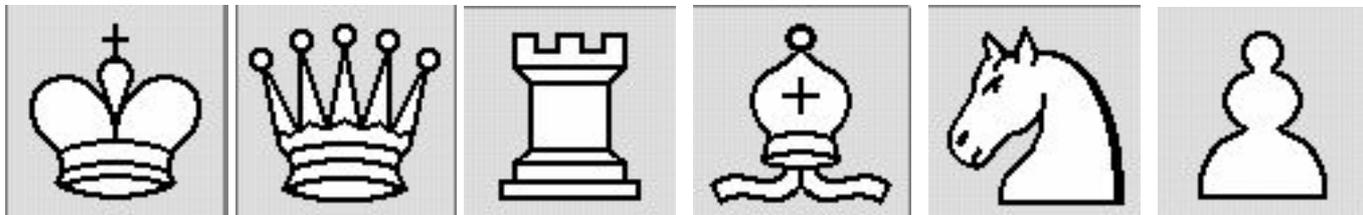


El tablero de ajedrez es un cuadrado de 64 cuadros llamados "casillas". 32 son de color claro, denominándose "casillas blancas", y otras 32 oscuras, "casillas negras". Las casillas forman un cuadrado de 8 x 8 y son alternativamente blancas y negras. La partida se disputa entre dos jugadores, que se colocan de frente uno a cada lado del tablero, de forma que la casilla del ángulo de la derecha de los contendientes sea blanca. A efectos de explicar el movimiento de las piezas, se denominan columnas los grupos de ocho casillas verticales, filas son los grupos de ocho casillas horizontales y por último diagonales, los grupos formados por casillas unidas diagonalmente entre sí, y que pueden tener longitud variable. Una característica especial de las diagonales es que, a diferencia de las filas y columnas, están siempre formadas por casillas del mismo color. El diagrama es una representación del tablero vacío, donde puede

observarse la colocación del cuadro blanco a la derecha.

Las piezas

Las piezas son, como hemos dicho, los componentes del ejército de cada bando, y **son de distinto color para cada uno de los dos jugadores, normalmente son blancas y negras**. Cada uno de los jugadores dispone, al empezar la partida, de las mismas fuerzas, formadas por **16 piezas por cada bando**, y que son las siguientes:



3. Colocación de las piezas



Cada jugador conducirá las piezas de un color, y el jugador que lleva las blancas es el que efectúa siempre la primera jugada.

El Rey y la Dama ocupan las dos casillas centrales de la primera fila de modo que la Dama esté sobre la casilla de su mismo color.

A cada lado de estas dos piezas se colocan, por este orden, un Alfil, un Caballo y una Torre con lo que se completa la primera fila.

En la segunda fila se colocan los ocho peones de cada bando. **La colocación completa se puede ver en el diagrama.**

4. Movimiento y Captura

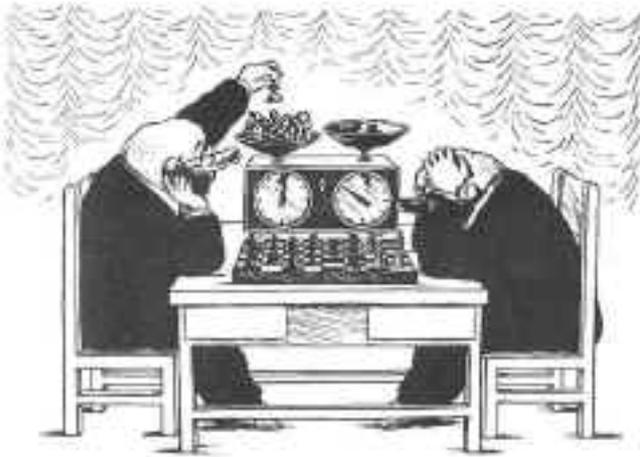


Cada jugador efectúa por turno una jugada, empezando siempre la partida las blancas. Una jugada consiste en mover una pieza a cualquiera de las casillas que permite su movimiento, que más adelante explicaremos.

Cuando una pieza se coloca en una casilla ocupada por una pieza enemiga, la captura. Dicha captura consiste en retirar la pieza enemiga del tablero, eliminándola de la partida. **No está permitido capturar las propias piezas.** Tampoco puede pasarse por encima de otra pieza sea propia o contraria, **ni de ningún modo pueden colocarse dos piezas en la misma casilla.**

Cuando una pieza tiene la posibilidad de capturar a otra, se dice que está atacándola o amenazándola. Dicha amenaza no es obligatoria realizarla, como es el caso, por ejemplo, en el juego de damas, sino que cada jugador decide en su caso, si le conviene o no capturar la pieza atacada. **Un caso especial es la amenaza al rey, llamada jaque.** Puesto que la captura de esta pieza termina la partida con la victoria del bando atacante, **el jugador que está sometido a tal ataque tiene la obligación de defenderse del jaque.** Toda jugada que no cumpla tal requisito sería ilegal y no puede realizarse. Solo en el caso de que no exista forma de evitar dicho ataque se produce el jaque-mate y la derrota del bando atacado, como veremos mas adelante.

Realización de las jugadas



La jugada es el movimiento de una pieza que realiza el jugador cuando es su turno. Dicha jugada debe ser conforme al reglamento, es decir debe ceñirse al movimiento de la pieza en cuestión, y no debe dar lugar a una situación donde el propio rey pueda ser capturado (es decir, dejar el propio rey en jaque). Toda jugada ilegal debe ser retirada y realizar en su lugar una jugada reglamentaria, pero **una vez tal jugada legal ha sido realizada, el turno de juego pasa al contrincante y no es posible rectificarla.** Así pues, en cuanto la mano del jugador ha soltado la pieza, se considera terminada la jugada, y no es posible volverla atrás.

Por otro lado si la pieza no ha sido soltada, la jugada no ha sido terminada, y es posible realizar cualquier jugada legal con la pieza que se ha tocado, pero existe la obligación de mover esa pieza y no otra. **Es decir cuando se toca una pieza, hay la obligación de jugarla, aunque puede elegirse la casilla donde se colocará.** Del mismo modo, si se toca una pieza del contrario, existe la obligación de capturarla con la pieza que sea, siempre que ello sea posible. En caso contrario, es decir si no es posible capturar la pieza contraria que se ha tocado, puede realizarse cualquier otra jugada legal.

5. La torre



La Torre se juega en línea recta siempre. Tanto en dirección horizontal como vertical, es decir por columnas o por filas, y cualquier número de casillas, siempre en la misma dirección.

En el diagrama se muestra el movimiento de la torre, que puede desplazarse a cualquiera de las casillas señaladas

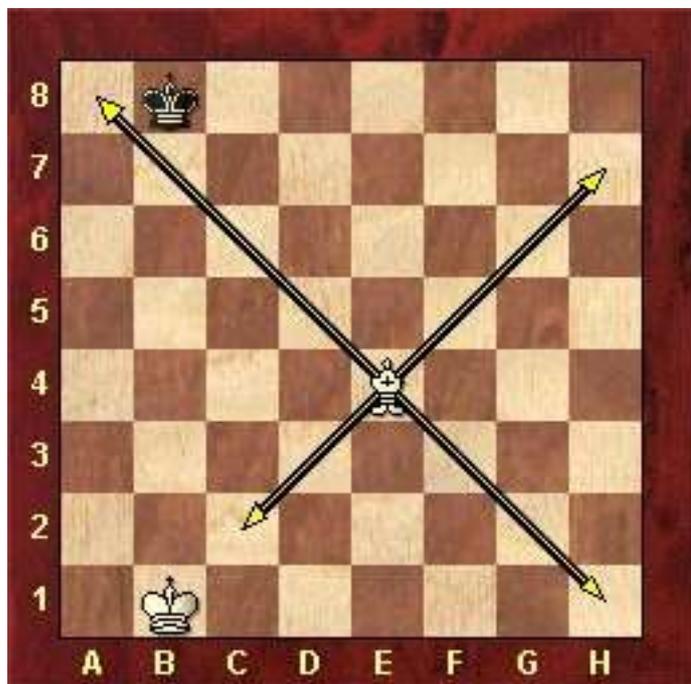


En el diagrama se demuestra el movimiento de la Torre cuando otras piezas se interponen en su camino. Puede capturar el alfil enemigo, pero no puede jugar a las casillas que están mas allá de dicha pieza.

También la pieza propia, (el caballo) le corta el paso en la dirección en que se encuentra, y no puede jugar a ninguna casilla a su izquierda.

Consulta los Ejercicios del Movimiento de la Torre en la Sección **EJERCICIOS de la Web**

6. El alfil



El Alfil mueve en diagonal, y al igual que la torre, cualquier número de casillas, siempre en la misma dirección.

Como consecuencia de ello, un alfil colocado en una casilla blanca nunca podrá jugarse a ninguna casilla negra.

El movimiento del alfil queda reflejado en el diagrama.



Las posibilidades de captura del alfil están ilustradas en el diagrama de la izquierda.

El alfil blanco puede capturar la torre enemiga, pero no puede ir a las casillas que están mas allá de dicha pieza, ni pasar por encima del caballo, su propia pieza.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Alfil en la Sección **EJERCICIOS de la Web**

7. La dama



Es la pieza que tiene mayor movilidad, pues puede moverse como una Torre o como un Alfil. Es decir, puede mover tanto en diagonal como por filas o columnas, y siempre cualquier número de casillas.

El diagrama muestra el movimiento de la Dama.

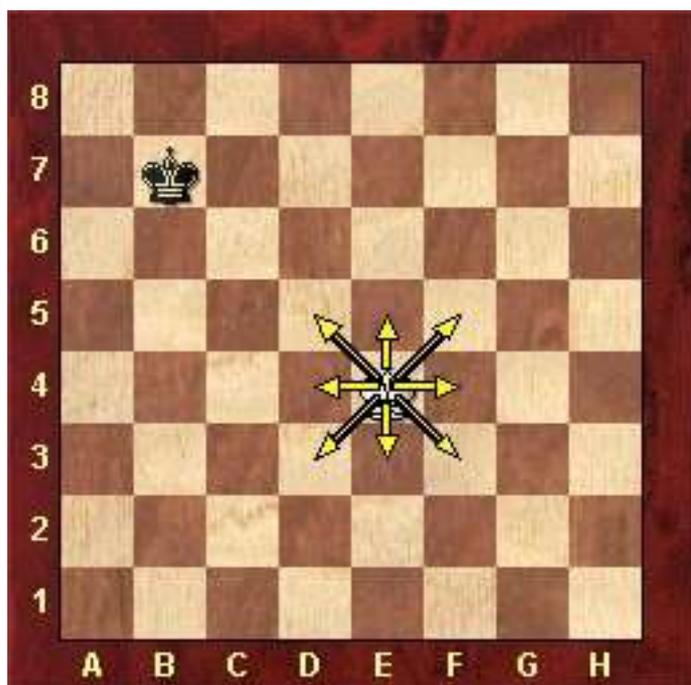


En el diagrama siguiente se muestran las posibilidades de captura de la dama.

Puede tomar cualquiera de las piezas negras, pero no pasar por encima de ellas, ni tampoco de las propias piezas (por eso no puede capturar el caballo negro del rincón).

Consulta los Ejercicios del Movimiento de la Dama en la Sección **EJERCICIOS de la Web**

8. El rey



El Rey, al igual que la Dama, se mueve en todas las direcciones. Pero hay una gran diferencia, ya que solo puede hacerlo a una casilla de distancia.

Debido a esta limitación de movimientos, el rey es una pieza de poco poder, sin embargo es la pieza más importante del ajedrez, ya que su pérdida significa la pérdida de la partida. El movimiento del Rey queda ilustrado en el diagrama.

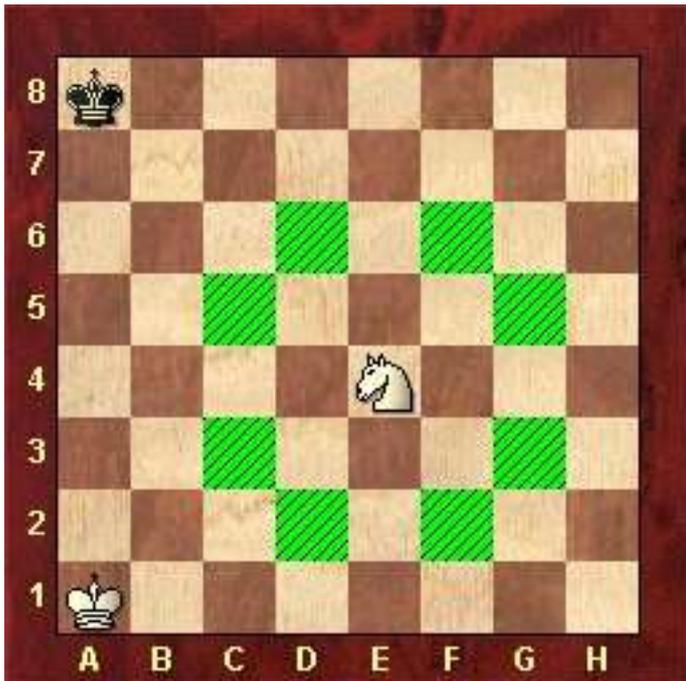


Al igual que las demás piezas, el Rey puede capturar cualquier pieza enemiga que esté a su alcance, pero aquí existe una salvedad, pues tal captura sería ilegal si con ella el propio rey pudiera ser a su vez capturado (recuérdese que es ilegal cualquier jugada que deja el propio rey en jaque).

Por ello, en la posición del diagrama, el Rey blanco puede capturar la torre negra, pero no puede tomar el caballo, ya que con ello dejaría el rey bajo el jaque del alfil, lo cual es ilegal.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Rey en la Sección **EJERCICIOS de la Web**

9. El caballo



El Caballo es la pieza que mayores dificultades presenta para comprender su movimiento. Dicho movimiento, a diferencia de las otras piezas, no es rectilíneo: salta formando una "L" de dos casillas por un lado y una casilla por el otro.

En el diagrama se señalan todas las casillas a las que el caballo puede ir. Obsérvese que el caballo cambia en cada jugada el color de la casilla en que se encuentra, es decir si está en una casilla blanca solo puede saltar a casillas negras y viceversa.

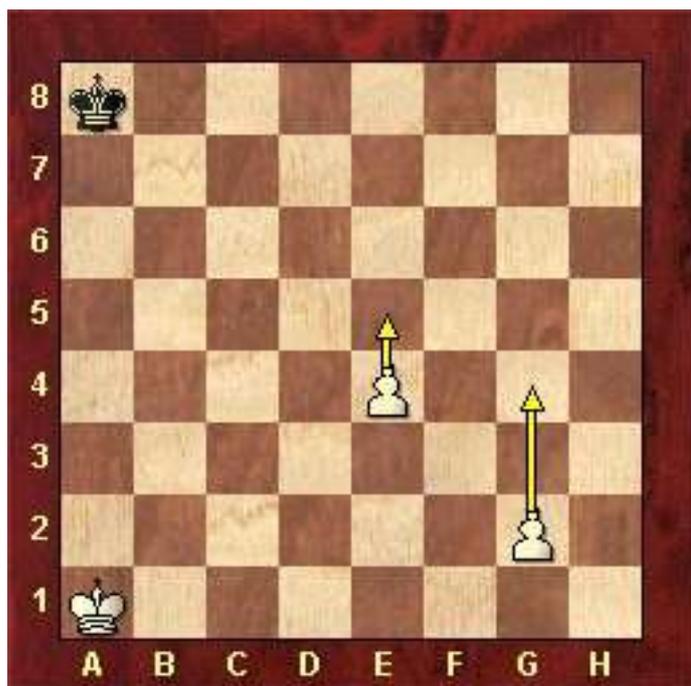


Debido a su peculiar movimiento, no lineal sino en saltos, el caballo no es obstaculizado en su movimiento por las demás piezas, y puede saltar por encima de ellas.

Esto puede verse en el diagrama, donde el caballo puede capturar la torre negra, sin que ninguno de los alfiles enemigos le obstaculicen el paso. Sin embargo, como cualquier otra pieza, no puede ir a casillas ocupadas por sus propias piezas.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Caballo en la Sección **EJERCICIOS de la Web**

10. El peón



El Peón se mueve en dirección vertical, una casilla adelante en la columna en que se halla situado. Al contrario de las restantes piezas, el Peón siempre avanza, no puede retroceder.

Excepcionalmente, cuando un peón se encuentra en su casilla de origen --la segunda línea-- puede avanzar uno o dos pasos, según convenga al jugador. A partir de ahí, sólo podrá avanzar un paso en las jugadas futuras que realice. En el diagrama se demuestran las posibles jugadas de los peones.

La promoción del peón



Como se ha dicho, el peón no puede retroceder, así que cuando un Peón llega a la octava línea --primera del adversario--, ya no puede hacer ninguna jugada más, sino que, en ese momento, se promociona y se convierte en la pieza que se prefiera, a excepción del Rey, puesto que solamente puede haber un Rey en cada bando.

Esto se conoce también como la coronación del Peón, y generalmente se elige la Dama, por ser la pieza más poderosa. Esta elección debe hacerse en el preciso momento en que se sitúa al Peón en la octava línea, retirando dicho peón del tablero y colocando en su lugar la pieza elegida, que deberá ser del mismo color que el peón coronado, formando todo ello parte de la misma jugada y sin tener en consideración que sobre el tablero haya otras piezas iguales a la elegida. Así, por ejemplo, es posible tener dos o

más Damas de un mismo bando si se ha producido la promoción de alguno de los Peones.

Formas de capturar del peón



Otra particularidad del Peón, que le diferencia de las demás piezas, es que además de no poder retroceder, **captura de distinta forma a la que avanza**: Captura en diagonal, siempre un solo paso, en dirección a las casillas adyacentes.

En cambio, si una pieza propia o contraria se encuentra en la casilla delante del peón (adonde en otra circunstancia podría moverse) ya no podrá seguir avanzando.

En el diagrama pueden verse las posibilidades de captura del peón. Los dos peones de la columna de la derecha no pueden moverse, el otro peón blanco puede tomar cualquiera de los caballos negros o bien avanzar una casilla. En cambio el peón negro restante, puede tomar la torre blanca, pero no avanzar, pues se lo impide el alfil blanco.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Peón en la Sección **EJERCICIOS de la Web**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica



11. La captura al paso

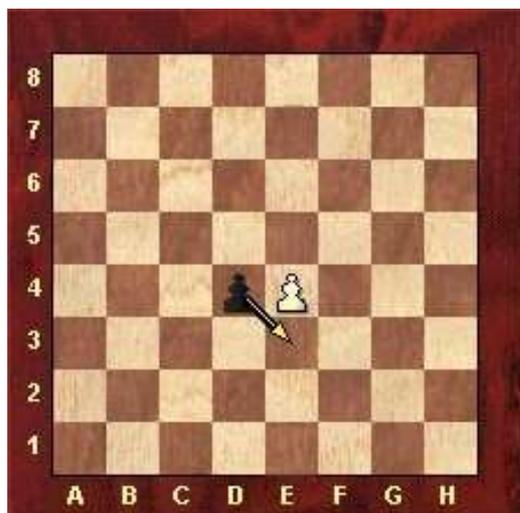
Esta manera especial de captura, es aplicable solamente a la captura de un peón por otro peón, y además en una situación determinada. **Solo puede hacerse cuando un peón acaba de mover dos pasos**, y para dejarlo claro lo veremos en tres diagramas



1.e4 Las blancas avanzan su peón dos pasos, y se produce la situación del diagrama, donde le toca jugar a las negras.

Las negras tienen ahora la opción de capturar el Peón blanco igual que si éste hubiera avanzado una sola casilla

Si el peón avanzara un solo paso, a la casilla e3, las negras podrían capturarlo si así lo desearan. Cuando el peón avanza a e4, pasa por la casilla e3, y aunque no se detiene en ella, esta curiosa ley del ajedrez otorga al adversario la posibilidad de "captura al paso"



Esta es la posición resultante de la captura al paso. **Es de hacer notar que la opción de tomar al paso debe ejercitarse de inmediato**, es decir en la jugada en respuesta al avance de dos pasos del peón contrario. **De lo contrario, más adelante dicho peón ya no podrá ser capturado "al paso"**. Tampoco puede tomarse al paso un peón que solamente haya avanzado una casilla.

Consulta los Ejercicios del Movimiento del Peón en la Sección **EJERCICIOS de la Web**

12. El jaque

El Rey es la pieza más importante, pues su destino decide la partida. Por ello, cuando una pieza contraria amenaza capturarlo, existe la obligación de evitar esta amenaza. Se dice en tal caso que el Rey está en jaque (amenazado).



Si esta amenaza o jaque no puede evitarse mediante ninguna jugada legal, se dice que el jaque es mate y la partida ha terminado con la victoria del jugador que ha dado dicho mate.

Como se ha mencionado anteriormente, está prohibido poner el propio rey en jaque, así que será ilegal toda jugada del rey a una casilla amenazada por una pieza contraria. En la posición del diagrama, el alfil negro amenaza al rey blanco (da jaque). Las blancas están obligadas a evitar esa amenaza y pueden mover su rey a cualquier casilla negra. En cambio, no pueden jugarlo a ninguna de las casillas blancas, ya que el alfil o uno de los caballos negros lo impiden



TRUCO IMPORTANTE: ¡No des jaques innecesarios!

Muchos aficionados, que acaban de iniciarse en el ajedrez, tienen tendencia a aprovechar la mínima oportunidad para dar jaque. Cuando aumentes tus conocimientos y adquieras experiencia, te darás cuenta que si bien hay jaques muy peligrosos, otros muchos son simplemente innecesarios y no hacen más que ayudar al rival a consolidar su posición y lograr sus objetivos. Por tanto, no te dejes tentar a simple vista por cualquier jaque, piénsalo un poco antes de decidirte.

Consulta los Ejercicios sobre el Jaque en la Sección
EJERCICIOS de la Web

13. Defensas contra el jaque



Cuando nuestro rey recibe un jaque, estamos en la obligación de evitar esa amenaza, salir del jaque. Es ilegal cualquier otra jugada que no cumpla dicho fin.

Existen tres formas de salir del jaque, las cuales se ilustran en el diagrama. La torre blanca está dando jaque. Las negras están obligadas a defenderse de dicho jaque y tienen aquí las tres posibles alternativas:

- 1) Mover el rey a cualquier casilla donde no esté amenazado.
- 2) Capturar la pieza que da jaque, con lo cual se evita la amenaza. En este caso el alfil puede capturar la torre.
- 3) Interceptar la acción de la pieza agresora, interponiendo entre ella y el Rey, otra pieza. Para ello las negras pueden colocar su caballo delante del Rey, cubriendo el jaque.



En cambio, en la presente posición, la Dama blanca está dando jaque y solo disponemos de una de las tres posibles opciones, capturar la dama.



Una importante variación respecto a la posición anterior, se produce en la posición del diagrama, donde las negras no pueden evitar el jaque de ninguna manera. Aquí la captura de la dama es ilegal, pues supondría colocar el Rey negro en una casilla amenazada por una pieza contraria (en este caso el Rey blanco). Por ello el jaque es mate y la partida termina aquí con el triunfo de las blancas.

En la próxima lección encontrarás una explicación más detallada sobre el jaque mate.

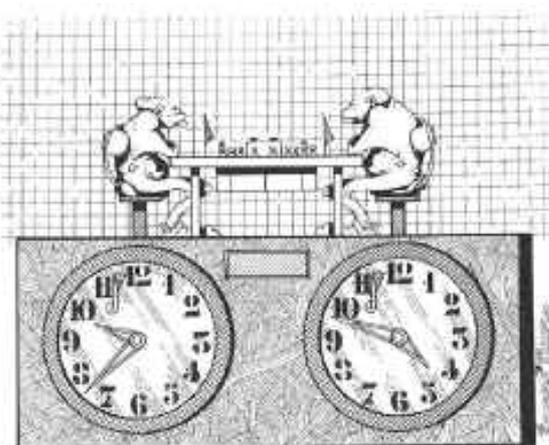
14. El mate



En la posición del diagrama las blancas dan jaque con la dama. Las negras no pueden evitar este jaque con ninguno de los métodos mencionados en la lección anterior. No pueden mover el rey, ya que todas las casillas libres están amenazadas por alguna pieza blanca, ni tampoco pueden jugar a la casilla ocupada por su propia torre. Tampoco pueden cubrir el jaque con ninguna de sus piezas.

Por último, la opción restante, capturar la pieza que da jaque, es aquí imposible, ya que el alfil negro, que podría capturar la dama, no puede jugar, ya que con ello dejaría al rey negro a merced de la torre blanca y sería una jugada ilegal. Más adelante verás que en términos ajedrecísticos decimos que el alfil "está clavado" por la torre blanca.

Por lo tanto, el jaque es mate y con ello la partida termina con el triunfo de las blancas.



Dar jaque mate a nuestro rival es una de esas tantas cosas emocionantes que nos ofrece la práctica del ajedrez.

Es importante tener siempre en cuenta que durante tus primeros pasos, podrás propinar mate con facilidad a otros que también se inicien, pero más tarde, cuando tus conocimientos aumenten y tengas enfrente a rivales de mayor calidad, será bastante difícil dar jaque mate, de hecho es práctica común abandonar cuando la posición está ya irremediabilmente perdida, como cuestión de honor, para no brindar ese placer adicional a nuestro adversario.

Así las cosas, te recordamos una vez más que evites dar jaques innecesarios. La vía para lograr el mate no es de jaque en jaque, es jugando un ajedrez fuerte, obligando a nuestro rival a debilitar su rey, para entonces lanzar sobre él un ataque demoledor.

15. El enroque

El enroque es una jugada especial, que se realiza con el rey y una torre. **Es el único movimiento en el que se permite mover dos piezas en la misma jugada.** Se realiza con el rey y cualquiera de las dos torres, siempre en la posición inicial de ambas piezas, de la siguiente manera: **el Rey se mueve dos casillas en dirección a la torre con la que piensa enrocarse.** A continuación, y formando parte de la misma jugada, dicha torre pasa por encima del rey y se coloca a su lado, justo en la casilla siguiente.

El enroque es corto o largo, según el flanco hacia donde el rey se dirija.

El enroque corto

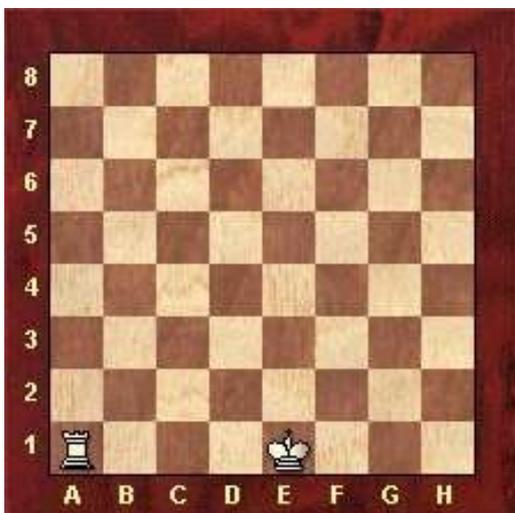
En los siguientes diagramas se muestra la maniobra del enroque con la torre del lado del rey, (llamado enroque corto, ya que como pronto veremos **la torre recorre una casilla menos que el caso del enroque largo**).



1.0-0 Y esta es la posición resultante **después de realizar el enroque con la torre del lado del Rey (llamado enroque corto)**

El enroque largo

En el diagrama se muestra la maniobra del enroque con la torre del lado de la dama, (llamado enroque largo, ya que **la torre recorre una casilla más que el caso del enroque corto**).



1.0-0-0 **Observa que el rey realiza en ambos enroques un movimiento similar, dos casillas en dirección a la torre.**

16. Circunstancias que hacen imposible el Enroque

Hay cuatro circunstancias que hacen imposible el enroque:

- 1) Cuando el rey está en jaque. Así no es posible contrarrestar un jaque mediante el enroque. Sin embargo, más tarde, evitado el jaque, si será posible el enroque.
- 2) Cuando una de las dos piezas participantes, el rey o la torre, han sido movidas previamente, aún cuando luego hayan vuelto a la posición original. Es decir, no pueden haber hecho ninguna jugada en la partida, lo que impediría definitivamente el enroque. Es de hacer notar que si una de las torres ha sido movida, eso impide para siempre el enroque con dicha torre, pero todavía será posible el enroque con la otra torre. En cambio si es el Rey la pieza que ha sido movida, ya no será posible ningún enroque.
- 3) Cuando entre el Rey y la Torre hay alguna pieza, tanto propia como contraria, ya que no es posible saltar sobre ellas.
- 4) Cuando la casilla que debe cruzar el Rey está amenazada por alguna pieza enemiga, y con mayor motivo, si lo está la casilla donde se coloca dicho Rey, ya que eso sería dejarlo en jaque.

Veamos algunos ejemplos



En esta posición, las blancas pueden enrocar por el lado derecho (enroque corto), salvo que anteriormente hubieran movido el rey o dicha torre. En cambio el enroque largo es imposible, ya que obviamente la torre blanca ha sido movida. Lo mismo pasa con las negras. Su rey se ha movido, y por lo tanto ninguno de los enroques es ya posible.



En esta posición las blancas están en jaque, y por lo tanto no pueden enrocar. Sin embargo, si evitan el jaque capturando el alfil con el caballo, o bien interponiendo una pieza, (un peón o un caballo), mantendrán las opciones de enrocar más adelante. En cambio, si evitan el jaque moviendo el rey, ya no podrán enrocar en toda la partida.

Por su parte las negras no pueden realizar el enroque por ningún flanco. El enroque corto es imposible, ya que hay una pieza propia interponiéndose (el caballo negro). En cuanto al enroque largo, la casilla intermedia de paso del rey, está atacada por uno de los caballos blancos, lo que imposibilita dicho enroque. Es de hacer notar que las casillas que importan son las del paso del rey. Por ello, si las blancas evitan el jaque capturando el alfil con su caballo, las negras podrán efectuar el enroque largo, ya que no importa que el otro caballo blanco ataque una de las casillas por las que pasa la torre.

17. El ahogado

Cuando uno de los bandos, tocándole jugar y sin que su Rey esté en jaque, no tiene ninguna jugada legal posible, se dice que está en situación de ahogado, y la partida termina en "tablas" (empate).



Esto puede verse en el diagrama, donde el negro, si le toca jugar, no puede hacer ninguna jugada válida, ya que cualquiera de las jugadas posibles con el rey son ilegales por dejarlo en jaque.

En este caso la partida es tablas por ahogado. Naturalmente, si existiera otra pieza que las negras pudieran jugar, ello deshacería el ahogado



Las tablas por ahogado pueden producirse aunque el bando que queda ahogado tenga otras piezas, **siempre que éstas no tengan ninguna jugada legal**. Por ejemplo, en la posición del diagrama, si les toca jugar a las negras, también es ahogado, pues no existe ninguna jugada válida a su disposición. También hay que distinguir la diferencia entre ahogado y mate: en el primer caso no existe jaque y no hay jugadas legales. En el segundo, un bando da jaque y el otro no tiene jugadas legales para evitarlo. Por ejemplo si en la posición del diagrama le toca jugar a las blancas, pueden tomar la torre negra con su dama: 1.Dxg6# Ahora las negras no tienen ninguna jugada válida, pero además su rey está en jaque y no pueden evitarlo. **No se trata de ahogado, sino de mate y las blancas ganan la partida**

18. La notación algebraica

La anotación de la partida. Es fundamental que las jugadas de una partida puedan ser conservadas. De esta manera pueden luego reproducirse las partidas de los grandes jugadores, lo que contribuye decisivamente a perfeccionar el propio juego y facilita el estudio. Existen básicamente dos sistemas de anotación: el algebraico y el descriptivo. Este último era el más utilizado antiguamente en España y en los países anglosajones, pero ahora está totalmente desfasado y apenas se usa, mientras que el primero es el más ampliamente difundido. Desde hace unos años la Federación Internacional decidió unificar criterios y homologar el sistema algebraico, por ser el más sencillo y en la actualidad es el utilizado casi exclusivamente, por lo que lo emplearemos también en este curso.

El sistema algebraico



En el sistema de notación algebraico, cada columna (línea vertical de 8 casillas) está representada por una letra, de la a a la h, empezando por la que está a la izquierda de las blancas (columna "a"), mientras que cada fila (línea horizontal de 8 casillas) está representada por una cifra del 1 al 8, empezando por la fila más próxima a las blancas (fila 1). Así, cada casilla tiene un nombre, formado por una letra y una cifra, correspondiente a la columna y fila a la que pertenece. Por ejemplo el cuadro blanco que, como se ha mencionado, siempre debe estar a la derecha de las blancas, es la casilla "h1" y la casilla donde, al empezar la partida, está colocado el Rey negro es "e8". Este sistema de coordenadas es muy familiar para los que conocen el popular juego de los barquitos.

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

En el diagrama están representadas las coordenadas y el nombre que corresponde a cada casilla. Las piezas se representan por su inicial en mayúscula. Así "R" es el rey, "D" la dama (no se utiliza el término reina que se presta a confusión), "T" la torre, "A" el alfil y "C" representa el caballo. Para los peones no se utiliza ninguna letra.

Una jugada se escribe poniendo en primer lugar la inicial que representa a la pieza, y a continuación la coordenada de la casilla adonde se mueve dicha pieza. Por ejemplo, la jugada Df5 significa que la dama se juega a la casilla f5. Una jugada de peón se representa solo por la casilla donde se mueve. Por ejemplo b5 significa que el peón juega a la casilla b5. Cuando una pieza captura a otra se menciona simplemente la casilla donde la captura tiene lugar y opcionalmente (con gran aceptación) se precede por un aspa (signo de captura). Por ejemplo Cxd4 significa que un caballo ha capturado a un peón o pieza enemiga que estaba en d4 (no es necesario especificar de que pieza se trata). Para el enroque se utilizan los signos especiales O-O en el caso del enroque corto (con la torre del lado del rey) y O-O-O para el enroque largo (con la torre del lado de la dama)

Además en ocasiones se suelen añadir después de la jugada alguno de estos signos: "+" para señalar el jaque, "#" para señalar el jaque-mate, "!" para indicar que se trata de una buena jugada, "?" para indicar que se trata de una jugada mala, etc.

20. El valor de las piezas



Puesto que cada pieza tiene un movimiento distinto, es obvio que su valor no puede ser igual. Ya anteriormente dijimos que la dama era la pieza más poderosa, y es evidente que el modesto peón, tan limitado en sus movimientos, es la menos importante. Sin embargo ahora se hace necesario cuantificar dicho valor. Sucede que es muy frecuente que se produzca la captura de una pieza y que la pieza capturadora sea a su vez capturada. Se dice en tal caso que se ha producido un cambio.

Naturalmente en el caso de un cambio de dos piezas iguales, por ejemplo una dama por la otra, o uno de nuestro caballos por uno de los del rival, el cambio es materialmente equivalente, pero en el caso de cambios heterogéneos la cosa ya no resulta tan clara.

Valor estático y valor dinámico de las piezas

Una de las primeras cosas que conviene aprender es que las piezas tienen un doble valor. Por un lado existe un valor estático e inmutable que establece que, por ejemplo, la dama es más poderosa que un peón, pero también existe un valor dinámico, válido solamente para determinados momentos de la partida, que trastoca los valores anteriormente mencionados. Solo así es posible comprender que en determinadas situaciones pueda llegar a valer más el modesto peón que la poderosa dama. Como estos últimos valores son excepcionales, y más difíciles de comprender, nos limitamos de momento a tener en cuenta su existencia.

El valor estático de las piezas

Aunque como hemos dicho, el valor de las piezas puede verse modificado por una situación dada, en general y prescindiendo de otros factores suele darse una escala de valoración material para cada pieza, aplicable en la mayoría de los casos. Tomando como unidad el valor de la pieza más débil, el peón, el valor de las restantes piezas es el siguiente:

Peón	= 1
Caballo	= 3
Alfil	= 3
Torre	= 4,5
Dama	= 9

La valoración del rey es naturalmente intrascendente, ya que no es posible cambiar esta pieza por ninguna. De cualquier modo su fuerza teórica se situaría entre la torre y el alfil o caballo. Esta escala de valores es muy útil para el principiante pues sirve de valoración a la hora de juzgar la conveniencia de algún cambio. La ventaja en estos valores recibe el nombre genérico de ventaja de material.

Consulta los Ejercicios sobre el valor de las piezas en la Sección [EJERCICIOS de la Web](#)

21. La importancia de la ventaja

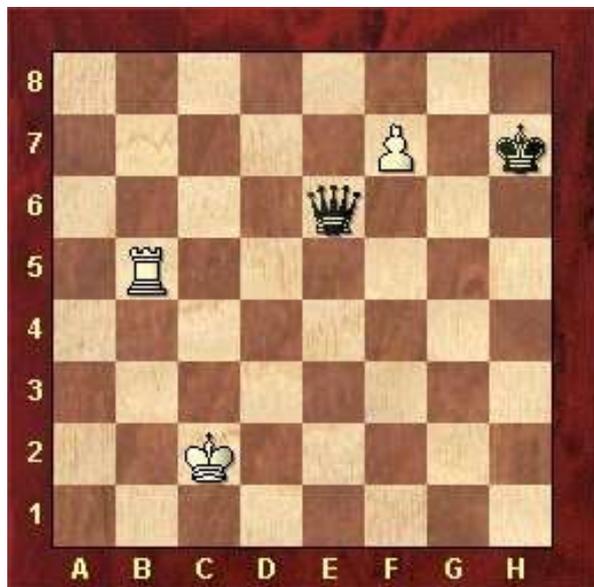


Una vez conocido el valor de las piezas, es importante no realizar cambios que comporten desventaja material, salvo que se logre otro tipo de ventajas. En principio la superioridad material supone una importante ventaja. Nuevamente podemos mencionar la similitud de la partida de ajedrez con una batalla, donde generalmente el ejército mas poderoso es el que triunfa. De la misma manera, también en la mayoría de las ocasiones en ajedrez, vence aquel que posee ventaja material. Entre jugadores fuertes a menudo la simple ventaja de un peón puede ser suficiente para decidir la partida, siempre que no exista otra circunstancia que desequilibre de otro modo la situación.

Todavía no hemos estudiado el caso de una mejor colocación de las piezas, pero el símil de la batalla nos permite comprender que incluso un ejército menos numeroso puede resultar vencedor si se dan ventajas estratégicas que le favorezcan.

Teniendo en cuenta todo lo dicho, podemos establecer una diferencia basada en la valoración de las distintas piezas. El alfil o el caballo tienen un valor parecido, a pesar de su distinto movimiento y su valor es equivalente a tres peones. Generalmente se denominan piezas menores, en contraposición a las torres y la dama, llamadas piezas mayores. A la diferencia entre el valor de la torre y el del caballo o el de la torre y el alfil, se le llama calidad. Así, al cambio del caballo o alfil por una torre se le denomina ganancia de calidad y, por el contrario la pérdida de calidad es el cambio desfavorable de una torre por un alfil o un caballo. Matemáticamente la calidad puede establecerse en un peón y medio. Dado que no es posible dividir un peón, podemos decir que la torre vale algo más que un alfil y un peón (o un caballo y un peón) pero algo menos que un alfil y dos peones.

Los valores mencionados de las piezas pueden variar en una posición dada. Es evidente que un bando puede tener desventaja material, pero a cambio disponer de un ataque que le permita ganar la partida. Hablamos aquí de una compensación por el material, unas ventajas que pueden superar el simple valor material establecido estáticamente, y producir una valoración distinta de las piezas.



Un simple ejemplo ilustrará esto: En la presente posición las blancas pueden coronar su peón, y si solamente tuviésemos en cuenta el valor material, les convendría transformar su peón en dama, la pieza más poderosa. Pero tras 1.f7=D las negras pueden jugar 1...Dc6+ dando jaque y tomando la torre a la jugada siguiente. En tal caso quedarían sobre el tablero rey y dama por bando lo que, jugando correctamente, debe conducir a tablas. Sin embargo, si en lugar de transformar el peón en dama, las blancas coronan un caballo, a pesar del menor valor material del caballo respecto a la dama, las blancas dan jaque al rey negro, obligan a éste a moverse, toman a continuación la dama negra con el caballo y la situación final deja a las blancas con una torre y un caballo de ventaja, lo que les garantiza el triunfo. En esta situación concreta, un caballo ha resultado más fuerte que la dama, y aunque estas situaciones tan extremas son excepcionales, no hay que perder de vista estas posibilidades, pues es bastante frecuente la presencia de factores que, aunque no de modo tan radical, si suelen variar ligeramente los valores dados a las piezas de modo estático. Debe tenerse en cuenta que dicha valoración dinámica es algo que depende de factores que

solamente se presentan durante un breve lapso en la partida, generalmente muy pocas jugadas, por lo que conviene saber reconocer estos factores cuando se presenten.

Consulta los Ejercicios sobre la importancia de la ventaja en la Sección **EJERCICIOS de la Web**

22. Los cambios

Como hemos dicho, en el transcurso de la partida, es frecuente que se produzca la captura de una pieza a cambio de otra. Ya hemos explicado que cuando se plantea la posibilidad de capturar una pieza se llama ataque o amenaza.



En el diagrama podemos ver algunos aspectos relacionados con el ataque y la defensa de las piezas: En la presente posición, **si juegan las blancas su caballo en e4 puede realizar varias capturas**. Si juegan 1...Cxf6 las negras responden con 1...Rxf6 y se ha producido un cambio de un caballo por otro, por lo que se trata de un cambio equivalente. Por el contrario, si juegan 1.Cxd6 las negras también responden 1...Rxd6 y **esta vez el cambio ha sido de un caballo por un peón, claramente desventajoso**. Por último, pueden jugar 1.Cxc5 y aunque las negras respondan 1...dxc5 se trata de **un cambio de un caballo por una torre (ganancia de calidad) claramente favorable**. **Por tanto éste es el cambio que las blancas deben realizar, por ser el más ventajoso**.

Cuando existe un ataque o amenaza contra una pieza propia, existen varias formas de contrarrestarlo. Podemos, naturalmente **apartar la pieza atacada** de modo que sea imposible la captura. Por otro lado podemos **defender la pieza atacada** de modo que si es capturada nosotros tomaremos la pieza atacante, produciéndose un cambio. Naturalmente esto solo será efectivo si la pieza atacada es de menor valor que la atacante, pues en caso contrario, el cambio nos será desfavorable. Por último queda el recurso de **atacar a nuestra vez una pieza contraria** lo que también llevaría a un cambio indirecto.

Consulta los Ejercicios sobre los cambios en la Sección
EJERCICIOS de la Web



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

